

SLICKS – FAQ

Version 1.1 – Stand 03.06.2013

1. Gibt es eine eindeutige Möglichkeit, die Startreihenfolge auszulösen?

Ja, nehmt statt der Geschwindigkeitskarten die Turboplättchen.

2. Sind die Zahlen auf den Geschwindigkeitskarten korrekt?

Ja, in der Basis-Version werden nur die Geschwindigkeitskarten auf dem mitgelieferten Bogen verwendet. Bei einer statistisch exakten Verteilung wären diejenigen benachteiligt, die weiter hinten fahren. Mit der vorgenommenen Verteilung kann ein weiter hinten platzierter Fahrer noch eine hohe Zahl erzielen, selbst wenn einer der vorderen eine hohe Zahl gezogen hat (bspw. eine „10“ in der blauen Geschwindigkeitsstufe),

Für eine weitestgehend statistisch gleichmäßige Verteilung könnt ihr die neuen Geschwindigkeitskarten nehmen, die unter www.ostia-spiele.de zum Download bereitstehen. Mischt diese und legt 5 davon verdeckt zur Seite. Der Rest bildet den Nachzugstapel. Wenn dieser aufgebraucht ist, nehmt alle (auch die 5 zur Seite gelegten) Karten und mischt erneut. Legt dann wieder 5 Karten unbesehen zur Seite und nehmt den Rest als Nachzugstapel.

3. Bestimmt sich die Reihenfolge immer ausschließlich nach den Feldern bis zum Ziel?

Nein. Wenn für alle offensichtlich ist, dass ein bestimmtes Fahrzeug vor einem anderen ist, gilt diese „natürliche Betrachtung“. Wenn allerdings keine Einigkeit darüber zu erzielen ist, muss ausgezählt werden. Das gilt auch für Fahrzeuge in der Boxengasse im Vergleich zu Fahrzeugen, die sich auf der normalen Strecke befinden.

ACHTUNG: Wer in (s)einer Box war, hat die Runde schon beendet und liegt in jedem Fall vor einem Fahrer, der die Ziellinie noch nicht überquert hat.

4. Werden Randsteine mitgezählt, wenn die Reihenfolge bestimmt wird?

Nein, es wird nur die „normale“ Strecke in den vier üblichen Geschwindigkeitsstufen gezählt.

5. Darf ich eine höhere Geschwindigkeitsstufe wählen, wenn ich nach dem Einsatz von Treibstoff ein leichteres Fahrzeug habe?

Nein, die einmal zu Beginn des Zugs angesagte Geschwindigkeitsstufe muss beibehalten werden. Wenn man Treibstoff abgibt, um noch einmal zu würfeln, muss man denselben Würfel nehmen (bzw. in der Basis-Version die Zahl in demselben Farb-Feld der neu gezogenen Geschwindigkeitskarte).

Es ist also ausdrücklich nicht erlaubt, mit einem schweren Auto (bspw. Geschwindigkeitsstufe 6 = Gelb) den Spielzug zu beginnen und mit dem gelben Würfel zu werfen (das gelbe Feld der Geschwindigkeitsstufe zu werten), dann aber Treibstoff abzugeben und so bei guten Reifen auf die Geschwindigkeitsstufe 8 (= Grün) zu wechseln und dann den grünen Würfel (das grüne Feld der Karte) zu benutzen.

Alle Auswirkungen auf die zulässige Höchstgeschwindigkeit gelten erst für den nächsten Spielzug (siehe S. 3 der Regel unter Abschnitt C.).

6. Darf ich jede neutrale Box anfahren?

Ja, sie muss nur frei sein.

7. Habe ich noch Benzin, wenn der Tankanzeiger auf dem rechten Feld liegt?

Ja, es wird ausschließlich das Benzin angezeigt, dass für die Sonderaktionen „Turboplättchen nutzen“ bzw. „neue Geschwindigkeitskarte ziehen“ zur Verfügung steht. Der Tankanzeiger kann deshalb nach rechts aus dem Cockpit herausgezogen werden, ohne dass das Auto mangels Treibstoff stehen bleiben würde.

8. Kann ich in der Box stehend gewinnen?

Nein. Man muss über die Ziellinie fahren, um das Rennen zu beenden. Wer das nicht kann, scheidet aus.

Wer das als zu hart empfindet, kann sich auf folgende Regel verständigen:

Wenn ein Auto in der letzten Runde in die Box muss, wird der Rundenanzeiger zwar auf das „Feld 0“ gezogen, das Auto hat das Rennen aber noch nicht beendet. Für dieses Auto ist das Rennen erst nach dem Spielzug zu Ende, in dem es die Boxengasse wieder verlassen hat, also auf dem ersten Feld jenseits der roten und gelben Felder der Gasse steht. Die Platzierung wird dann ganz normal ermittelt.

9. Gibt es auf dem blauen Würfel eine 0, so dass ich stehen bleibe?

Nein, die 0 zählt als 10! Leider sind die meisten verfügbaren W10 von 0-9 beschriftet. In einigen ersten Exemplaren von SLICKS mussten wir solche Würfel verwenden, weil die mit der Beschriftung von 1-10 noch nicht verfügbar waren.

© 2013 OSTIA-SPIELE