



REGELWERK

Vorwort

Bei WHEELSPIN treten 2 Teams (Rot und Blau) in einer zufälligen Reihe von Veranstaltungen, in jeweils zufälligen Jahreszeiten an. Die dafür verwendeten Fahrzeuge werden mittels eines BUDGETS, aus dem Erlös einer Anzahl zuvor gedrehter Wheelspins, gekauft und aufgebaut. Auch wenn es bei diesem Format ein theoretisches Siegerteam gibt, steht der Spielspaß an vorderster Stelle.

Grundvoraussetzungen

- 3 Wheelspins in der Ablage
 - plus ggf. 2 weitere für einen Joker-Spin

Tipp: Es können Wheelspins mit Fähigkeitspunkten über die Automeisterung gekauft werden.

Teams / Rollenverteilung

Die TEAMS werden mittels des "TEAM PvP"- Modus zufällig aufgestellt, dadurch kann die Besetzung der Teams zwischen den Veranstaltungen wechseln. Das Team, welches die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Runde.

SPIELFÜHRER

Ein Mitspieler, der die Gruppe durch das Spiel führt und die Leitung übernimmt. Er kümmert sich um die Einhaltung der Regeln, Zeitbeschränkungen beim Tunen und behält den Punktestand im Auge. Er ist der erste ANSPRECHPARTNER bei Fragen zum Format.

Fahrzeuge

Folgende Fahrzeuge sind NICHT ZUGELASSEN:

- Fahrzeugklasse: Extreme Track Toys
- Fahrzeugklasse: Driftautos
- folgende Fahrzeuge der Fahrzeugklasse Track Toys
 - BAC Mono
 - Caterham Superlight R500
 - Donkervoort D8 GTO
 - KTM X-Bow R
 - Lotus 3-Eleven
 - Lotus 2-Eleven
 - Vuhl 05 RR
 - Noble M400
 - Ferrari 488 Challenge
 - Elemental RP1
- Hot-Wheels Fahrzeuge
- Gratis-Fahrzeuge
- Vorgetunte Fahrzeuge:
 - alle DeBerti, Hoonigan, Formula Drift, Forsberg, Forza Edition, Willkommenspaket- und Jubiläums-Fahrzeuge

Ablauf

Eine Runde besteht aus 3 Phasen, welche jeweils vom Spielführer eingeleitet werden. Das Ziel ist es, mit den vom Spiel verteilten Mitteln zufällig ausgewählte Disziplinen möglichst gut zu bestreiten. Gewonnen hat das Team, das die meisten Veranstaltungen für sich entscheiden konnte.

Spielrunde

Zu Beginn treffen sich alle Mitspieler an einem vorher ausgemachten Ort.

Phase 1: Wheelspins drehen

Zu Beginn werden von jedem Spieler 3 (Standard) Wheelspins gedreht und die Werte notiert. Daraus ergibt sich das Budget für Phase 2. Wird bei einem der Spins ein Fahrzeug gezogen, ist es Pflicht, dieses in Phase 2 zu verwenden.

Geldwerte UNTER 10.000 Cr werden auf 10.000 Cr AUFGERUNDET.

Wenn mehr als EIN Fahrzeug gezogen wird, ist das mit dem HÖHEREN Geldwert zu verwenden. Anschließend wird der Wert des zweiten Fahrzeugs HALBIERT und dem Budget angerechnet.

Bei drei gezogenen Fahrzeugen werden folglich die Geldwerte der beiden günstigsten Fahrzeuge HALBIERT und zum Tuning-Budget hinzugefügt.

SACHWERTE werden nach ihrer Seltenheit in Credits umgerechnet.

[Zu den Details](#)

Nachdem alle 3 Spins gedreht wurden, gibt es die Möglichkeit, einmalig einen **Joker** zu aktivieren. Hierbei werden alle 3 Spins verworfen, und man kann 2 neue Spins drehen.

Sind alle Spins gedreht, teleportieren sich alle Mitspieler zu verschiedenen Häusern und der Spielführer leitet Phase 2 ein. Phase 2: Vorbereitung des Fahrzeugs

In der 15-minütigen Vorbereitungsphase von WHEELSPIN gilt es, falls nötig, ein Fahrzeug zu kaufen und mit dem gelosten Budget aufzubauen. Das Austauschen von Motoren und Antriebs-Umbauten ist erlaubt.

Weiterhin kann die Zeit zum Designen, Tunen sowie Testfahrten genutzt werden, allerdings ist nach Möglichkeit darauf zu achten, die Fahrzeuge der Mitspieler nicht zu verraten. Die Vorbereitungsphase endet nach Ablauf der 15 Minuten oder wenn ALLE Mitspieler ausdrücklich fertig sind.

WICHTIG: Sobald man für eine Testfahrt das Spielerhaus verlässt, so muss man dieses Fahrzeug verwenden und man darf keine Tuningteile mehr umbauen. Lediglich Feintuning und Design dürfen noch verändert werden, sobald man das Spielerhaus/Festival verlässt! Solange man sich im Spielerhaus/Festival befindet, ist es natürlich erlaubt, mehrere Fahrzeuge zu kaufen und testweise aufzubauen!

Phase 3: Spielphase

Zu Beginn teleportieren sich alle Mitspieler zurück zum Treffpunkt, wo die gezogenen Spins/Fahrzeuge sowie die Umbauten KURZ vorgestellt werden. Daraufhin wird vom Spielführer ausgelost, ob eine SWITCHED-EDITION stattfindet oder nicht. Falls eine SWITCHED-EDITION stattfindet, so wird jedem Spieler eines der aufgebauten Fahrzeuge zugelost. Hierbei kann es passieren, dass ein Spieler sein eigenes Fahrzeug zugelost bekommt und dieses dementsprechend behält. Die Tunings werden unter dem Namen "Wheelspin" hochgeladen und ebenfalls übernommen, Lackierungen sind nicht zwingend zu übernehmen.

Anschließend treten die Spieler in FÜNF Veranstaltungen in 2 Teams gegeneinander an. Die Teams werden zufällig durch das Spiel erstellt. Der Spielführer lost die Disziplin und die Jahreszeit aus und erstellt anschließend die Veranstaltung. Weitere Einstellungen, wie Wetter und Rundenzahl sind dem Spielführer überlassen. Jedoch sollten die Einstellungen den Rahmen nicht sprengen (max. 5 Runden-Rennen). Bereits gezogene Disziplinen dürfen in dieser Runde nicht wiederholt werden. Das Team, welches eine Veranstaltung gewinnt, erzielt einen Punkt. Nach Ende der letzten Veranstaltung werden die Punkte abgeglichen und ein "Siegerteam" wird gekürt.

Die Disziplinen im Lostopf

Rundkurs (2x)

Sprint (3x)

Grip [Rally-Rundkurs]

Grip [Rally-Sprint]

Querfeldein [Offroad-Rundkurs]

Querfeldein [Offroad-Sprint]

[Zurück zur Übersicht](#)