

FORMULA D



Ein Spiel von Eric Randall und Laurent Lavaur

©2008 PLAY MACHINES

REGELN FÜR EINSTEIGER

FORMULA D

HIER MIT DEM LESEN BEGINNEN

Ziel des Spiels

FORMULA D ist ein Autorennspiel. Das Ziel besteht darin, ein Rennen (über eine Runde) zu gewinnen und als Erster die Ziellinie zu überqueren. Dafür muss man allerhand Risiken eingehen und die Ereignisse im Rennverlauf voraussagen. Die Spieler müssen sich eine Strategie zurechtlegen, aber sich auch auf ihr Glück verlassen, die Regeln einhalten und den technischen Zustand ihres Autos immer im Auge behalten.

Spielmaterial

Für das Grundspiel wird folgendes Material verwendet:

- 1 Spielplan mit dem Rundkurs Monaco
- 6 Würfel, die den 6 Gängen des Autos entsprechen
- 1 schwarzer Würfel, um die Schäden der Wagen oder andere unvorhergesehene Ereignisse zu bestimmen
- 1 Anleitungsheft mit den Grundregeln
- 10 Formel 1-Boliden in 5 Farben, die 5 verschiedenen Rennställen entsprechen



Im Grundspiel legt man das Pappplättchen folgendermaßen auf das Armaturenbrett aus Kunststoff.

Schaltthebel

Marker zum Anzeigen der Verschleißpunkte (auf 18 platzieren)

- 10 Armaturenbretter
- 10 Figuren „Schalthebel“
- 10 Marker für die Verschleißpunkte (VP) der Autos

Grundprinzipien

Die Gänge

Die Autos verfügen über 6 Gänge. Jedem Gang entspricht ein anderer Würfel. Die Zahlen auf den Seiten jedes Würfels geben an, um wie viele Felder das Auto bewegt wird. Je höher der Gang ist, desto schneller und weiter lässt der entsprechende Würfel ihn fahren (siehe die Bewegungstabelle weiter unten). Beim Beschleunigen ist es nicht erlaubt, einen Gang zu überspringen (also beispielsweise direkt vom ersten in den dritten Gang zu schalten). Beim Bremsen ist es möglich, 1, 2 oder 3 Gänge beim Herunterschalten zu überspringen (Beispiel: vom 6. in den 4. Gang oder vom 4. in den 1. Gang); dafür gibt es allerdings eine Strafe (siehe Seite 6).

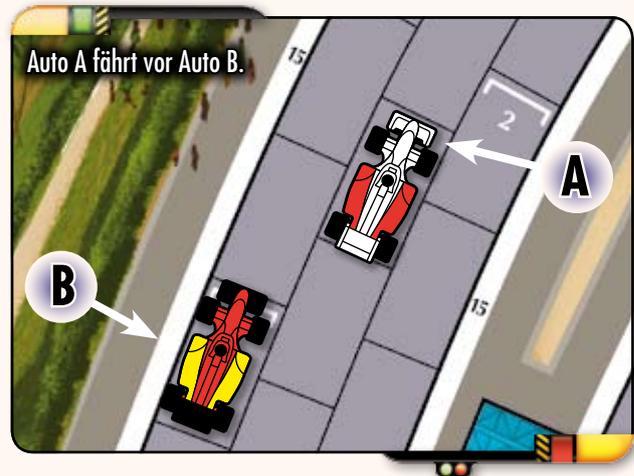
Gang	Würfel	Bewegung (Anzahl der Felder)
1.		1 bis 2
2.		2 bis 4
3.		4 bis 8
4.		7 bis 12
5.		11 bis 20
6.		21 bis 30

Anmerkung: Nach dem Wurf des pyramidenförmigen Würfels gilt die an der Spitze befindliche Zahl.

Das Fahren

Wie in Wirklichkeit startet das Auto im ersten Gang. Dann wird in den zweiten Gang geschaltet, und so weiter bis zum sechsten Gang, um möglichst schnell voranzukommen. Wer an der Reihe ist, geht folgendermaßen vor: Er kündigt an, welchen Gang er wählt, positioniert dann den Schalthebel auf seinem Armaturenbrett entsprechend und wirft anschließend den Würfel, welcher der gewählten Geschwindigkeit entspricht. Danach bewegt er sein Auto gemäß der Anzahl der Felder vorwärts, die der Würfel anzeigt. Am Ende der Bewegung hat der Wagen einen „Stopp“. Dieser Begriff wird vor allem in den Kurven wichtig (siehe Seite 5).

Fahrreihenfolge: In jeder Spielrunde sind die Spieler in der Reihenfolge an der Reihe, die durch die Position ihrer Autos auf der Rennstrecke vorgegeben wird. *Beispiel: Während einer Spielrunde überholt das Auto A das Auto B, das sich an erster Position befand. In der folgenden Runde ist nun der Wagen A an erster Position und folglich vor Wagen B an der Reihe.*



Gleiche Position: Wenn zwei Wagen auf der Rennstrecke gleichauf sind, ist derjenige von ihnen zuerst an der Reihe, der einen höheren Gang eingelegt hat.



Wenn beide Autos denselben Gang eingelegt haben, ist derjenige von ihnen zuerst an der Reihe, der in Bezug auf die nächste (oder die aktuelle) Kurve weiter innen steht.



Die Verkehrsregeln

Die Autos fahren in den Spuren der Rennstrecke. Dabei müssen in den Kurven andere Regeln beachtet werden als auf den Geraden. Es ist generell verboten, andere Wagen zu überspringen - sie müssen umfahren werden. Rückwärtsfahren ist ebenfalls nicht erlaubt.

Verkehrsregeln in den Kurven

Um eine Kurve oder mehrere Kurven hintereinander zu durchfahren, muss ein Auto innerhalb der Kurve die im gelben Rahmen angegebene Minimalanzahl an Stopps einhalten. Sobald der oder die verbindlichen Stopps gemacht worden sind, kann das Auto in der nächsten Spielrunde die Kurve normal verlassen.

Um eine Kurve besser nehmen zu können, sollte der Fahrer die Angaben der Felderzahlen beachten. Die Zahlen im grünen Kasten beziehen sich auf die längste Strecke, die Zahlen im roten Kasten auf die kürzeste.



Verkehrsregeln auf den Geraden

Als Geraden werden die Streckenabschnitte zwischen zwei Kurven bezeichnet. Auf den Geraden brauchen die Autos unter Umständen mehrere Spielrunden, bis sie wieder in eine Kurve hineinfahren.

Achtung: Auf jeden Fall muss die Bewegung so ausgeführt werden, dass hinsichtlich der Anzahl der Felder die kürzestmögliche Strecke gewählt wird.

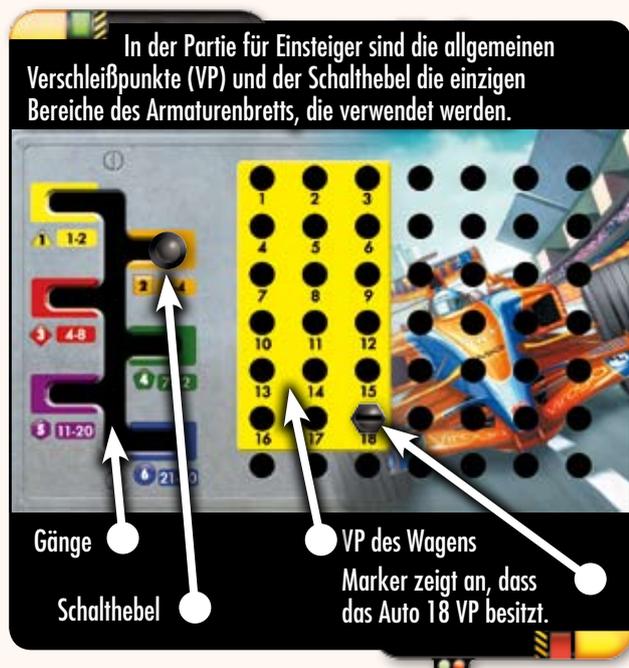


Die Verschleißpunkte (VP)

Sie zeigen die Fähigkeit des Wagens an, sich auf der Strecke zu halten und den Ereignissen während des Rennens zu trotzen. Jedes Auto hat zu Beginn der Partie 18 VP. Die Spieler nutzen diese Punkte, um die verschiedenen Ereignisse und riskante Manöver zu überstehen.

Spielvorbereitung

Das Rennen wird auf dem Kurs von Monaco ausgetragen. Die beiden Spielplanhälften werden ausgebreitet und nebeneinander auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler erhält einen Wagen, ein Armaturenbrett und einen Schalthebel. Die Protokollbögen werden im Grundspiel nicht verwendet. Auf dem Armaturenbrett wird der eingelegte Gang mit Hilfe einer Figur („Schalthebel“) markiert. Jeder Spieler legt einen Marker neben den Wert 18 - er kennzeichnet die VP seines Wagens.



Achtung: Ein Wagen, der keine VP mehr hat, scheidet aus der Partie aus.

Die Startaufstellung

Jeder Spieler wirft den schwarzen Würfel, um die Startposition seines Wagens zu ermitteln. Wer die höchste Zahl würfelt, stellt sein Auto an die erste Position (Pole-Position). Die anderen Wagen folgen in absteigender Reihenfolge gemäß ihrem Würfelergebnis. Im Falle eines Gleichstands würfeln die daran beteiligten Spieler noch einmal.

Der Start

Bevor der erste Gang eingelegt wird, wirft jeder Spieler den schwarzen Würfel, um zu ermitteln, wie ihm der Start gelingt.

Würfelergebnis 1: schlechter Start. Der Spieler hat den Motor seines Wagens abgewürgt. Er kann

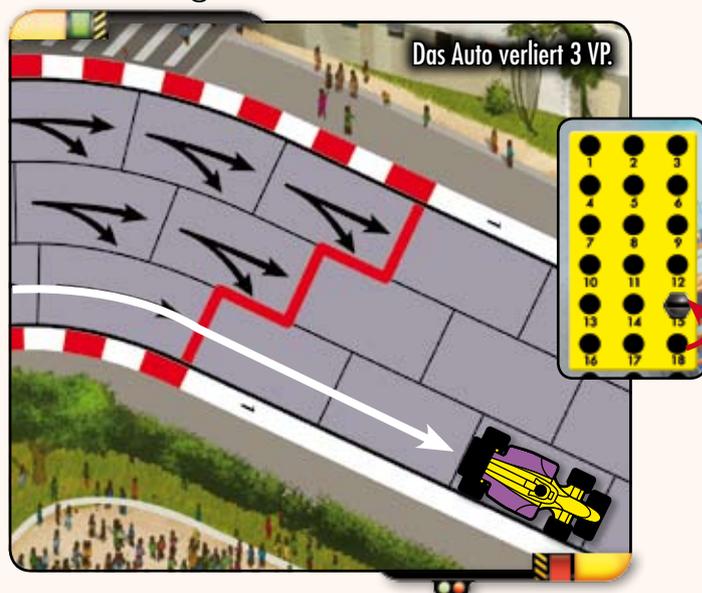
den ersten Gang nicht einlegen und bleibt folglich stehen. Er muss bis zur nächsten Runde warten und kann dann im ersten Gang starten, ohne zuvor erneut den schwarzen Würfel werfen zu müssen.

Würfelergebnis zwischen 2 und 16: normaler Start. Der Spieler kann ganz normal starten. Er wirft den Würfel für den ersten Gang und fährt mit seinem Wagen entsprechend dem Ergebnis vorwärts.

Würfelergebnis zwischen 17 und 20: Traumstart! Dem Spieler gelingt ein hervorragender Start. Er zieht sein Auto sofort um 4 Felder vorwärts, obwohl er erst den ersten Gang eingelegt hat. Der Wagen kann um ein oder zwei Spuren ausscheren, um anderen Autos auszuweichen. In der nächsten Runde darf der Fahrer den zweiten Gang einlegen.

Aus einer Kurve fliegen

Wenn ein Fahrzeug am Ende seiner Bewegung die Begrenzung einer Kurve hinter sich lässt, ohne die erforderliche Anzahl an Stopps eingelegt zu haben, „fliegt“ es aus der Kurve. Entsprechend der Anzahl an Feldern, die er über die Kurve hinausgefahren ist, verliert der Wagen VP.



Kurve mit 2 Stopps: Wenn kein Stopp eingelegt worden ist, wird der Wagen automatisch aus dem Rennen genommen.

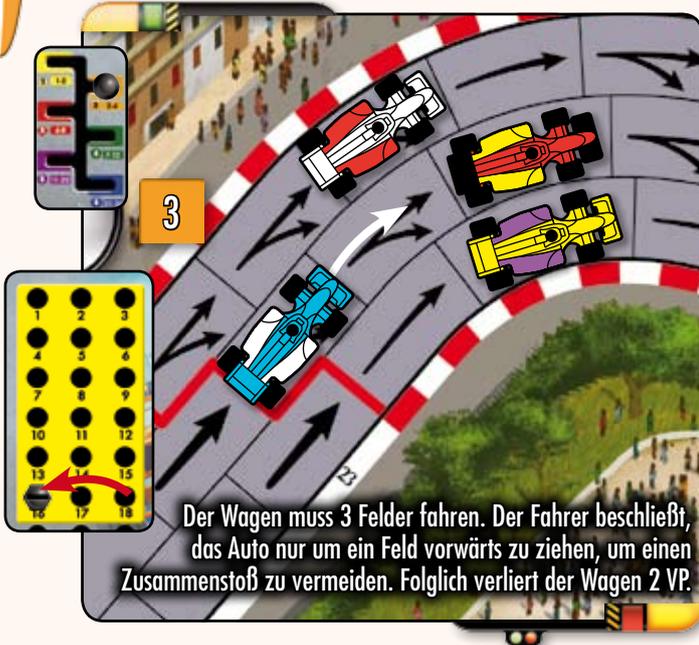
Kurve mit 3 Stopps: Wenn gar keiner oder nur ein Stopp eingelegt worden ist, wird der Wagen automatisch aus dem Rennen genommen.

Bei der Ausfahrt aus einer Kurve darf der Wagen nicht die Spur wechseln, sondern muss seine Fahrt in derselben Spur fortsetzen. Wenn die Bewegung in einer weiteren Kurve endet, wird dieser Stopp für die neue Kurve nicht mitgezählt. Wenn der Wagen durch einen anderen blockiert wird, kann er ihn nicht umfahren, sondern muss bremsen.

6

Bremsen

Ein Spieler kann seine VP zu jedem beliebigen Zeitpunkt verwenden, um mit seinem Wagen nicht die vom Würfel vorgegebene Gesamtpunktzahl ziehen zu müssen. So kann er beispielsweise seine Strecke besser kontrollieren, wenn die Spuren durch andere Autos blockiert sind.



Herunterschalten

Ein Fahrer kann beim Herunterschalten 1, 2 oder 3 Gänge überspringen, beansprucht dabei aber sein Getriebe. Dadurch verliert der Wagen so viele VP, wie er Gänge übersprungen hat. Achtung: Es ist nicht möglich, 4 Gänge zu überspringen (vom 6. in den 1. Gang).

Kollision

Wenn ein Auto seine Bewegung auf einem Feld beendet, das sich neben oder hinter einem oder mehreren anderen Wagen befindet, besteht das Risiko einer Kollision. Jeder betroffene Spieler wirft den schwarzen Würfel, um zu ermitteln, ob er mit einem anderen Fahrzeug kollidiert. Wenn ein Spieler eine Zahl zwischen 1 und 4 würfelt, verliert sein Wagen 1 VP.



Motorschaden

Wenn ein Spieler im fünften Gang fährt und eine 20 würfelt oder im sechsten Gang 30 Felder weit fahren darf, wird sein Motor stark beansprucht. Nachdem der Wagen gefahren ist, muss der Fahrer deshalb den schwarzen Würfel werfen, um zu ermitteln, ob sein Motor dieser Belastung standgehalten hat. Alle Spieler, die zu diesem Zeitpunkt im fünften oder sechsten Gang fahren, müssen ebenfalls den schwarzen Würfel werfen. Bei einem Ergebnis zwischen 1 und 4 büßt der entsprechende Wagen 1 VP ein.

Zieleinfahrt

Der Spieler, dessen Auto als Erstes die Ziellinie überquert, hat gewonnen. Um die Rangfolge bestimmen zu können, endet das Rennen erst, wenn alle Wagen die Ziellinie überquert haben.

**NUN WISSEN SIE GENUG,
UM DIE ERSTE PARTIE ZU SPIELEN**

Rennen über zwei Runden

Spieler, die schon mehrere Partien über eine Rennrunde gespielt haben, sollten sich nun an zwei Runden versuchen.

Wer nach zwei Rennrunden die Ziellinie als Erster überquert, ist Sieger. Zwischen der ersten und der zweiten Runde gibt es die Möglichkeit zu einem Boxenstopp, um die in der ersten Runde eingebüßten VP wiederzubekommen.

Boxenstopp

Am Ende der ersten Rennrunde kann ein Spieler beschließen, sein Auto in seine Box zu lenken, um alle VP zurückzuerhalten, die er eingebüßt hat. Es gibt für die Einfahrt in die Boxengasse keine Geschwindigkeitsbeschränkung. Es ist auch nicht erforderlich, die genaue Augenzahl zu würfeln, um das eigene Boxenfeld zu erreichen.

Einfahrt in die Box

Für die Einfahrt in die Box reicht es aus, mit dem Würfel, der dem gewählten Gang entspricht, mindestens die Anzahl an Feldern zu würfeln, die noch zurückzulegen sind. Sobald das Auto in der Box angekommen ist, erhält es alle seine 18 VP zurück. Das Auto steht bis zur nächsten Runde in der Box. Dann fährt der Wagen im 4. (oder einem niedrigeren) Gang weiter

Die Regeln für das Zurückschalten, die Kollision, das Bremsen und den Motorschaden gelten in der Boxengasse nicht. Hier können auch keine anderen Wagen überholt werden, da die Spur zu eng ist. Unabhängig vom gewählten Gang und ohne Auswirkung auf die VP ist dann Geduld auf dem Feld hinter dem vorausfahrenden Auto angesagt. Wagen, die sich auf der Rennstrecke zwischen der Ein- und Ausfahrt der Boxengasse befinden, fahren vor den Autos, die in der Boxengasse warten.



REGELN FÜR STRASSENRENNEN

8

Wenn Sie die GT-Wagen und die Strecke für ein Straßenrennen nutzen möchten, aber noch nicht die Zeit gefunden haben, die Langversion der Spielregeln zu lesen, sollten Sie dennoch nicht zögern: Mit wenigen Anpassungen, die im Folgenden erläutert werden, können Sie auch mit den Grundregeln schnell losspielen.

Die Piloten und ihre Wagen

In den Grundregeln für Stadtrennen unterscheiden sich Fahrer und Autos lediglich aufgrund ihres Aussehens. Die Werte und Symbole auf den Protokollbögen werden nicht berücksichtigt. Einmal pro Rennrunde, nach dem Wurf des Gang-Würfels, kann ein Pilot jedoch seine Nitro-Einspritzung verwenden. Dadurch erhält er einen Bewegungsbonus, der seinem aktuellen Gang entspricht (1 Feld im ersten Gang, 2 Felder im zweiten Gang, usw.). Dieser Bonus muss vollständig genutzt werden. Der Spieler legt dann einen Schadensmarker auf das dafür vorgesehene Feld des Protokollbogens.

Der Stadtkurs

Die Partien weisen ein paar Besonderheiten auf. Lesen Sie deshalb die folgenden Abschnitte.

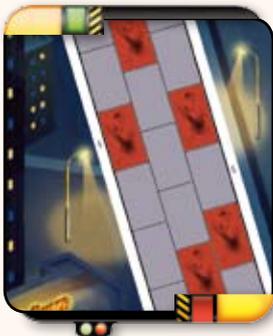
Die Motoren heulen auf ...

Die Anwohner lieben den Lärm der Autos nicht und tun das kund. Gelegentlich beschließt ein jähzorniger Störenfried, auf die Wagen zu schießen, die an seinem Fenster vorbeifahren. Die Fahrer aller Autos, die ihre Bewegung in diesem Bereich beenden, müssen den schwarzen Würfel werfen. Ist das Ergebnis gleich oder höher als 11, verliert der Wagen 2 VP.



Die Gefahrenzone

Die Gefahrenzone ist der Bereich der Rennstrecke, der in einem besonders schlechten Zustand ist und deswegen von allen Fahrern gefürchtet wird. Alle schwarzen Felder werden



behandelt wie Felder mit Schadensmarkern. Wenn ein Wagen auf ein solches Feld kommt, muss der Fahrer den schwarzen Würfel werfen. Bei einem Ergebnis zwischen 1 und 4 verliert er 1 VP. Es ist möglich, einen Schaden durch Ausweichen zu vermeiden (siehe „Verkehrsregeln auf den Geraden“).

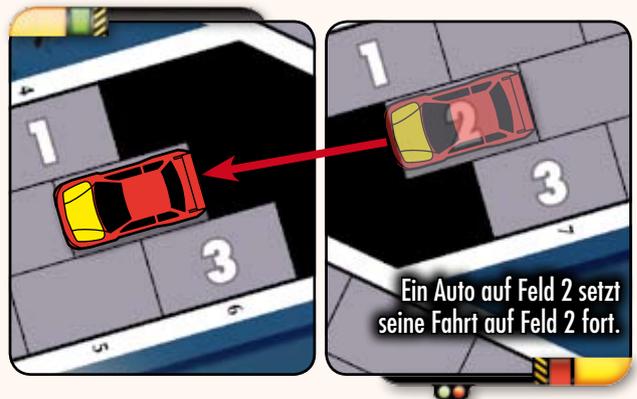
Das Polizeirevier

In der ganzen Stadt gilt ein Tempolimit - doch es gibt nichts Schöneres, als am Polizeirevier vorbeizurasen. Immer wenn ein Pilot diese Linie überfährt, muss seine Geschwindigkeit notiert werden (d. h. die Zahl, die sein Gang-Würfel anzeigt, mit 10 multipliziert). Sobald alle Fahrer diese Linie überfahren haben, gewinnt derjenige mit der höchsten Geschwindigkeit 2 VP (Höchstwert insgesamt: 18 VP). Im Falle eines Gleichstands erhält derjenige der daran beteiligten Fahrer den Bonus, der als Erster am Polizeirevier vorbeigefahren ist.



Tunnel

Die Felder unterhalb des Tunnels sind nicht befahrbar. Wenn ein Auto ein Feld verlässt, das ein Tunnelsymbol trägt, wird es auf der anderen Seite des Tunnels auf das Feld gestellt, das dieselbe Zahl trägt.



Checkpoint!

Wenn zwei Runden auf dieser Rennstrecke gefahren werden sollen, erhält jeder Wagen nach der ersten Überquerung der Ziellinie 10 VP (Höchstwert insgesamt: 18 VP).

Ein Spiel von Eric Randall und Laurent Lavour

©2008 PLAY MACHINES

Übersetzung: Birgit Irgang