

FORMULA 1



Ein Spiel von Eric RANDALL und Laurent LAVAUUR
©2008 PLAYMACHINES

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE



SPIELEN SIE ZUNÄCHST MEHRERE PARTIEN MIT DEN GRUNDREGELN, BEVOR SIE DIE FOLGENDE LANGVERSION DER SPIELREGELN LESEN

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 vorausahnen. 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 eine Partie für Fortgeschrittene wird folgendes Material verwendet:

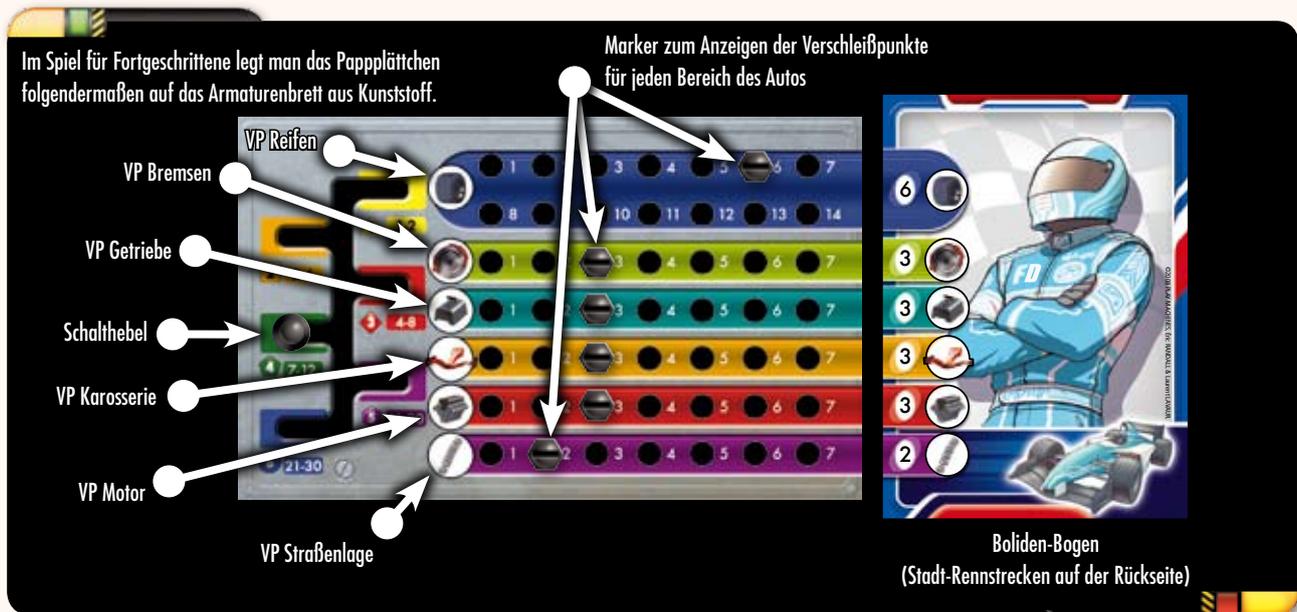
- 1 Spielplan mit dem Rundkurs Monaco
- 6 Würfel, die den 6 Gängen des Autos entsprechen
- 1 schwarzer Würfel, um die Schäden der Wagen oder andere unvorhergesehene Ereignisse zu bestimmen
- 1 Anleitungsheft mit den kompletten Regeln
- 10 Formel 1-Boliden in 5 Farben, die 5 verschiedenen Rennställen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

- 10 Armaturenbretter
- 10 Figuren „Schalthebel“
- 10 Protokollbögen (Formel 1-Seite nach oben)
- 60 Marker für die Verschleißpunkte (VP) der Autos
- 20 Schadensmarker

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, den der Spieler wählt, 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).



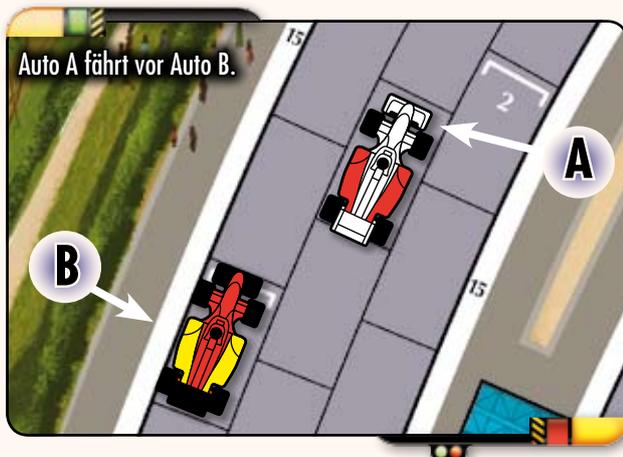
Gang	Würfel	Bewegung (Anzahl der Felder)
1.		1 bis 2
2.		2 bis 4
3.		4 bis 8
4.		7 bis 12
5.		11 bis 20
6.		21 bis 30

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

Das Fahren

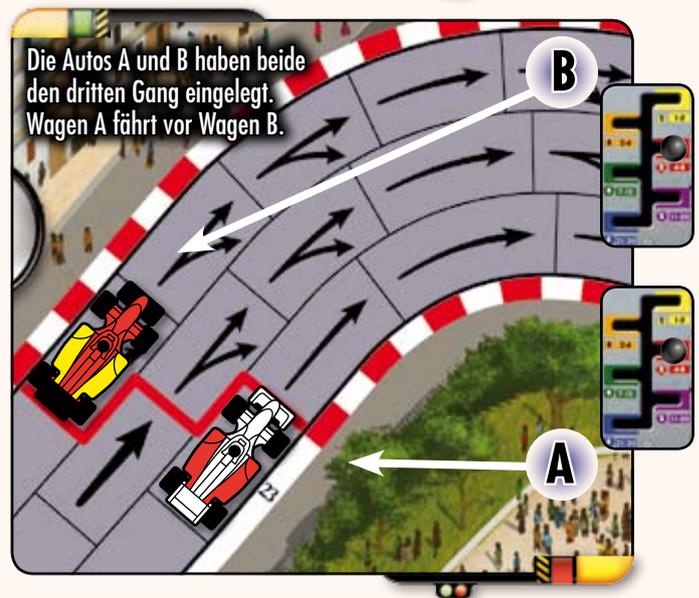
Wie in Wirklichkeit startet das Auto im ersten Gang. Dann wird in den zweiten Gang geschaltet, und so weiter bis zum sechsten Gang, um möglichst schnell voranzukommen. Wer an der Reihe ist, geht folgendermaßen vor: Er kündigt an, welchen Gang er wählt, positioniert dann den Schalthebel auf seinem Armaturenbrett 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

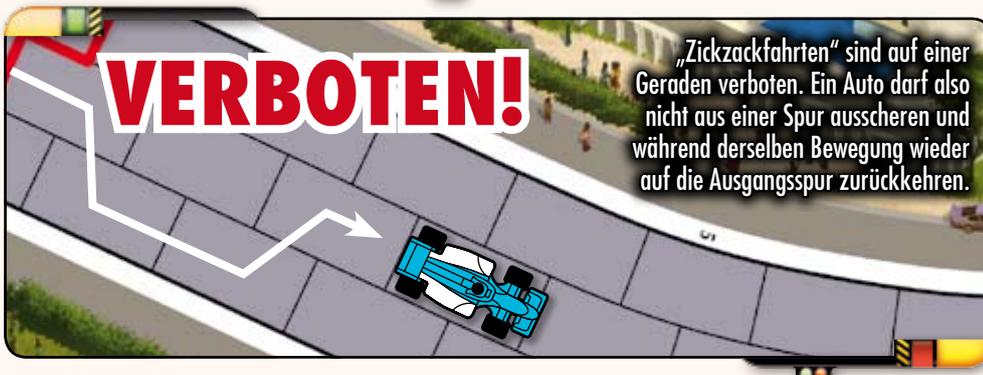
Um eine Kurve oder mehrere Kurven hintereinander zu durchfahren, muss ein Auto innerhalb der Kurve die im gelben Rahmen angegebene Minimalanzahl an Stopp einhalten. Sobald der oder die verbindlichen Stopps gemacht worden sind, kann das Auto in der nächsten Spielrunde die Kurve normal verlassen. Um eine 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 eine bestimmte Anzahl an VP, die sich auf sechs verschiedene Kategorien aufteilen. Diese Punkte sind in der Partie für Fortgeschrittene folgendermaßen verteilt:

VP Reifen:	6
VP Bremsen:	3
VP Getriebe:	3
VP Karosserie:	3
VP Motor:	3
VP Straßenlage:	2

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, einen Protokollbogen, ein Armaturenbrett und einen Schalthebel.

Auf dem Armaturenbrett wird der eingelegte Gang mit Hilfe einer Figur („Schalthebel“) markiert.

Jeder Spieler legt einen Marker neben jeden Bereich seines Wagens - jeweils auf die Stellen, die im Protokollbogen angegeben sind.



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 (Poleposition). Die anderen Wagen folgen in absteigender Reihenfolge gemäß ihrem Würfelergebnis. (Bei Gleichstand 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 19: 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.

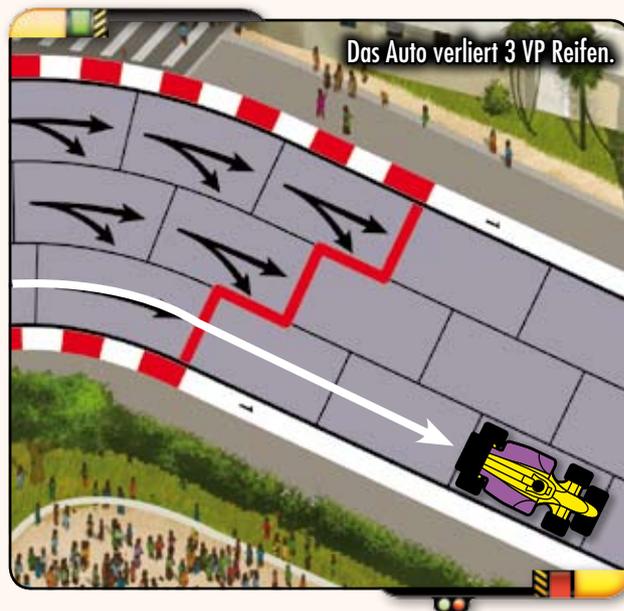
Würfelergebnis 20: Traumstart! Dem Spieler gelingt ein hervorragender Start. Er zieht sein Auto sofort um 4 Felder vorwärts, obwohl er erst den ersten Gang eingelegt hat. Der Wagen kann um ein oder zwei Spuren ausscheren, um anderen Autos auszuweichen. In der nächsten Runde darf der Fahrer den zweiten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



Aus einer Kurve fliegen

5

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 Reifen.



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.

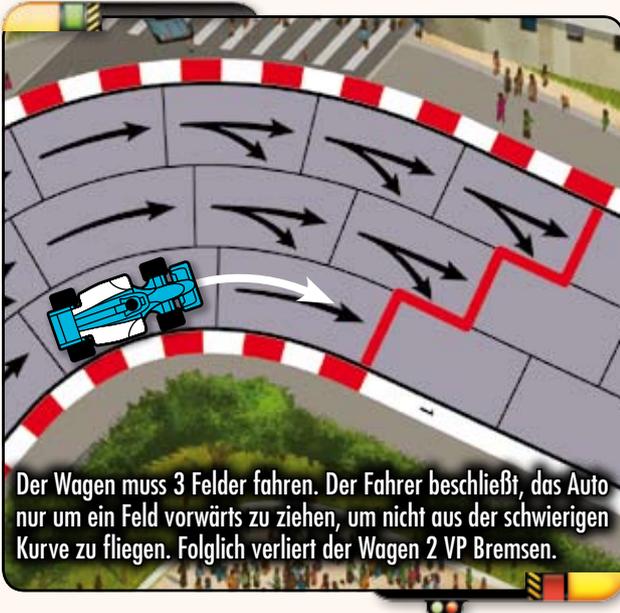
Bei der Ausfahrt aus einer Kurve darf der Wagen nicht die Spur wechseln, sondern muss seine Fahrt in derselben Spur fortsetzen. Wenn die Bewegung in einer weiteren Kurve endet, wird dieser Stopp für die neue Kurve nicht mitgezählt. Wenn der Wagen durch einen anderen blockiert wird, kann er ihn nicht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

Wenn ein Auto seinen letzten VP Reifen verliert, da er aus einer Kurve fliegt, dreht er sich einmal um die eigene Achse. Der Wagen wird entgegen der Fahrtrichtung auf das Feld gestellt, auf dem er seine Bewegung beendet hatte. In der nächsten Runde muss er wieder richtig herum gedreht werden und fährt im ersten Gang weiter. Wenn er im späteren Verlauf wiederum aus einer Kurve fliegt, dreht er sich erneut um die eigene Achse. Fährt der Wagen um mehr als ein Feld über die Kurve hinaus, scheidet er aus dem Rennen aus.

Verliert ein Auto mehr VP Reifen, als es besitzt, wird es aus dem Rennen genommen.

Bremsen

Ein Spieler kann seine VP Bremsen zu jedem beliebigen Zeitpunkt verwenden, um mit seinem Wagen nicht die vom Würfel vorgegebene Gesamtpunktzahl ziehen zu müssen. So kann er beispielsweise einen Verlust von VP Reifen verhindern, wenn er aus einer Kurve fliegen würde.



Der Wagen muss 3 Felder fahren. Der Fahrer beschließt, das Auto nur um ein Feld vorwärts zu ziehen, um nicht aus der schwierigen Kurve zu fliegen. Folglich verliert der Wagen 2 VP Bremsen.

Es kann vorkommen, dass ein Auto durch ein oder mehrere andere Wagen blockiert wird und diese nicht umfahren kann. Nachdem der Fahrer sein Auto so weit wie möglich vorwärts gezogen hat, berechnet er, wie viele Felder er noch hätte fahren müssen, wenn er nicht blockiert worden wäre. Die unten stehende Tabelle gibt an, wie viele VP Bremsen und VP Reifen das Auto dafür einbüßt.

Noch zu fahrende Felder	VP Bremsen	VP Reifen
1	1	0
2	2	0
3	3	0
4	3	1
5	3	2
6	3	3
7	Der Wagen scheidet aus dem Rennen aus.	

Wenn ein Auto nicht mehr genug VP Bremsen und VP Reifen hat, um vor einer Blockade abzubremsen, wird es aus dem Rennen genommen.

Herunterschalten

Ein Fahrer kann beim Herunterschalten 1, 2 oder 3 Gänge überspringen, beansprucht dabei aber sein Getriebe. Dadurch verliert der Wagen eine

bestimmte Anzahl an VP Bremsen, VP Motor und VP Getriebe. Der unten stehenden Tabelle ist der erlittene Verschleiß zu entnehmen. Achtung: Es ist nicht möglich, 4 Gänge zu überspringen (vom 6. in den 1. Gang).

Übersprungene Gänge	VP Getriebe	VP Bremsen	VP Motor
1 Gang	1	0	0
2 Gänge	1	1	0
3 Gänge	1	1	1

Wenn ein Auto über keine VP Getriebe mehr verfügt, kann der Fahrer bis zum Ende der Partie nur noch jeweils um einen Gang herunterschalten.

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 1 würfelt, verliert sein Wagen 1 VP Karosserie.

Wenn ein Auto seinen letzten VP Karosserie verliert, scheidet es aus dem Rennen aus.



Der Fahrer des Wagens A provoziert ein Kollisionsrisiko mit den Autos B, C und D. Nun wird folgendermaßen vorgegangen: Die Spieler der Wagen B, C und D werfen jeweils einmal den schwarzen Würfel, um festzustellen, ob sie mit dem Fahrzeug A kollidieren. Anschließend wirft der Fahrer des Autos A dreimal den schwarzen Würfel – jeweils einmal für die Wagen B, C und D –, um zu ermitteln, ob er mit ihnen zusammenstößt.

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 Motor ein.

Wenn ein Auto seinen letzten VP Motor verliert, scheidet es aus dem Rennen aus.

Schaden und Straßenlage

Jedes Mal, wenn ein Auto einen VP Karosserie oder VP Motor verliert, wird ein Schadensmarker auf das Feld gelegt, auf dem die Bewegung beendet wurde. Dasselbe gilt, wenn ein Wagen aus irgendeinem Grund aus dem Rennen ausscheidet. Diese Felder gelten von nun an als „gefährlich“.

Fährt ein Auto über ein solches Feld oder hält darauf an, muss der Fahrer den schwarzen Würfel werfen. Liegt das Ergebnis zwischen 1 und 4, büßt der Wagen einen VP Straßenlage ein. Durch ein Ausscheren können die gefährlichen Felder vermieden werden.

Wenn ein Auto seinen letzten VP Straßenlage verliert, scheidet es aus dem Rennen aus.

Windschatten

Wenn ein Auto im Sog eines anderen fährt, spricht man vom Phänomen des Windschattens.

Der Windschatten ist für die beiden betroffenen Fahrzeuge ab einer Fahrt im vierten Gang wirksam. Dazu muss der verfolgende Wagen schneller oder gleich schnell fahren wie das andere Auto.

Will ein Wagen nach seiner Bewegung vom Windschatten profitieren, muss er direkt hinter einem anderen Auto anhalten. Von dieser Position aus kann er nun 3 Felder zu seiner Bewegung addieren. Diese 3 Felder kann der Fahrer auf folgende Weisen vorwärts ziehen:

- Um eine Spur ausscheren, den davor stehenden Wagen überholen und auf die Ausgangsspur zurückkehren.
- Um eine Spur ausscheren und zwei Felder geradeaus fahren.
- Um zwei Spuren ausscheren und ein Feld geradeaus fahren.

Auf jeden Fall müssen die drei Felder komplett gezogen werden. (Allerdings kann der Fahrer VP Bremsen einsetzen, um diese Felderanzahl zu reduzieren.)

Wenn das Auto durch das Windschattenfahren hinter einem weiteren Auto landet, kann ein erneutes Windschattenfahren ausgelöst werden (und so fort). Gelangt ein Wagen durch das Windschattenfahren in eine Kurve, büßt er einen VP Bremsen ein (ohne Reduzierung der Felderanzahl).

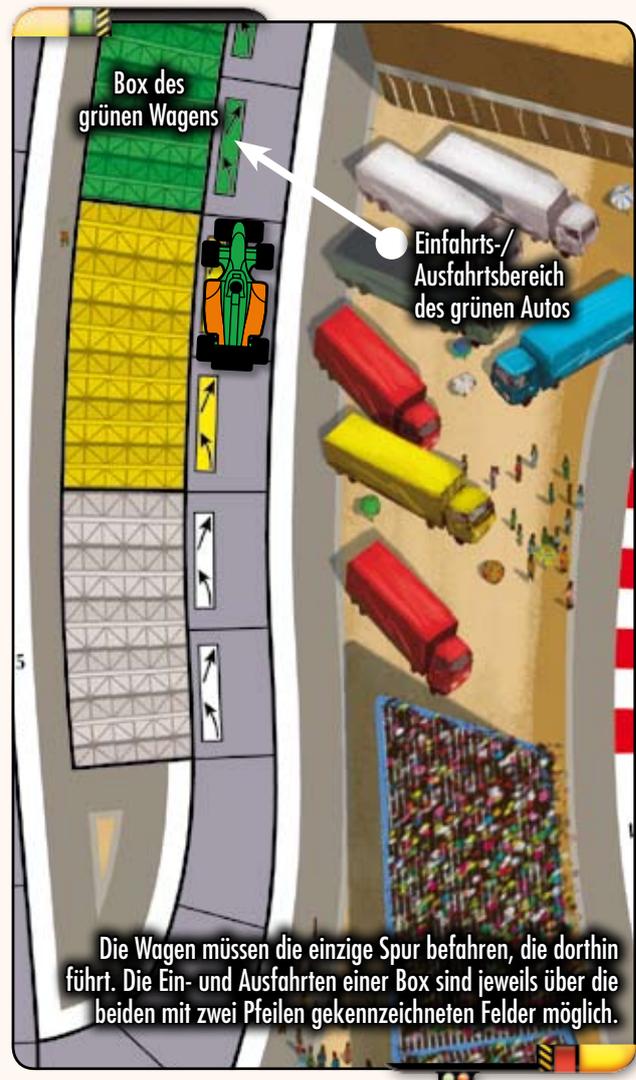
In einer Kurve muss ein Wagen, der im Windschatten fährt, die normalen Verkehrsregeln beachten (zum Beispiel entlang der Pfeile zu fahren).

Es ist nicht erlaubt zu bremsen, um in den Windschatten eines anderen Wagens zu gelangen.

Das Windschattenfahren muss nicht genutzt werden!

Boxenstopp

Am Ende der ersten Rennrunde kann ein Spieler beschließen, sein Auto in seine Box zu lenken, um alle VP Reifen 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.

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 VP Reifen zurück. Der Spieler wirft nun den schwarzen Würfel, um festzustellen, wie schnell seine Mechaniker arbeiten.

🎲 **Ergebnis zwischen 1 und 10:** schneller Boxenstopp. Der Spieler teilt die Zahl, die der schwarze Würfel zeigt, durch zwei (und rundet gegebenenfalls auf). Das Ergebnis entspricht der Anzahl an Feldern, die der Wagen beim Verlassen der Box im 4. Gang sofort zurücklegt.

🎲 **Ergebnis zwischen 11 und 20:** langsamer Boxenstopp. 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.

▶ Zieleinfahrt

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



OPTIONALE REGELN

9

Alle im Folgenden aufgeführten Regeln können unabhängig voneinander verwendet werden.

Konstruktion eines eigenen Wagens

Jeder Spieler kann seine 20 VP nach Belieben auf die sechs Bereiche seines Autos verteilen. Dabei müssen allerdings folgende Einschränkungen beachtet werden:

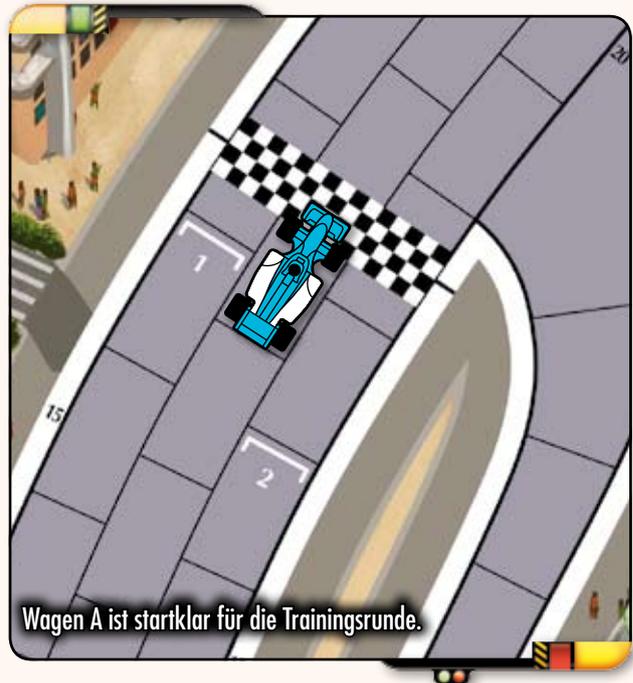
VP Reifen:	zwischen 1 und 14
VP Bremsen:	zwischen 1 und 7
VP Getriebe:	zwischen 1 und 7
VP Karosserie:	zwischen 1 und 7
VP Motor:	zwischen 1 und 7
VP Straßenlage:	zwischen 1 und 7



Trainingsrunde mit Stoppuhr

Um die Startposition zu ermitteln, fährt jeder Spieler - einer nach dem anderen - eine Trainingsrunde mit Stoppuhr. Während des Trainings gelten die Regeln für die Bewegung sowie die Verkehrsregeln unverändert, die VP werden jedoch nicht berücksichtigt. Lediglich wenn ein Wagen aus der Kurve fliegt, wird dies bestraft (siehe unten).

- Ein Spieler wird zum Schiedsrichter erklärt. Er erhält Papier, einen Stift und eine Stoppuhr.

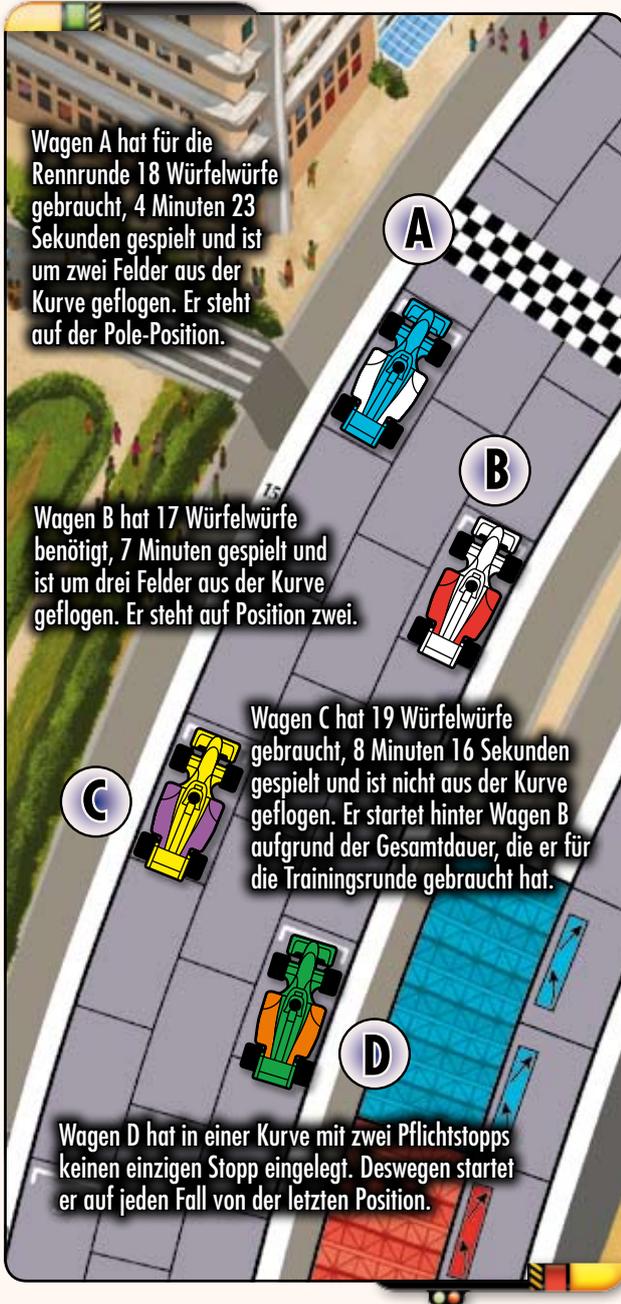


Wagen A ist startklar für die Trainingsrunde.

- Der Spieler, der seine Trainingsrunde fahren möchte, stellt seinen Wagen vor der Startlinie auf die mittlere Spur.
- Bevor der Spieler den Würfel für den ersten Gang wirft, schaltet der Schiedsrichter die Stoppuhr ein.
- Der Schiedsrichter addiert dann die Anzahl der Würfelwürfe, die der Fahrer braucht, um eine Rennrunde zu absolvieren. Sobald der Wagen die Zielinie überquert hat, wird die Stoppuhr angehalten.
- Der Schiedsrichter notiert die genaue Dauer gemäß der Anzeige der Stoppuhr und fügt einen Würfelwurf pro kompletter Minute hinzu, die der Spieler gebraucht hat, um die Runde zu fahren.
- Außerdem addiert er einen Würfelwurf pro Feld, das der Wagen aus der Kurve geflogen ist.

Achtung: Bei Kurven mit zwei oder drei erforderlichen Stopps ist die Trainingsrunde des Fahrers beendet, wenn er keinen einzigen Stopp einlegt. Er startet das Rennen dann von der letzten Startposition.

Danach wird die Startreihenfolge der Autos ermittelt: Das Auto, das die Trainingsrunde mit den wenigsten Würfelwürfen zurückgelegt hat, steht auf der ersten Position. Die anderen Wagen folgen in absteigender Reihenfolge gemäß der Anzahl ihrer Würfelwürfe. Wenn zwei Fahrer gleich viele Würfelwürfe benötigt haben, entscheidet die Stoppuhrzeit: Der schnellere Spieler erhält dann die bessere Startposition.



▶ Rennen über drei Runden

Der Wagen, der nach drei Rennrunden als Erster die Ziellinie überfährt, gewinnt das Rennen. Im Verlaufe der Partie sind zwei Boxenstopps möglich.

▶ Witterungsbedingungen

Für jeden „Formula D“-Rennkurs gibt es eine Wittertabelle, die vor Beginn der Partie für alle Spieler bereitliegt, damit sie die Witterungsbedingungen während des Rennens und der Trainingseinheiten kennen.

Wenn die Wetterregeln verwendet werden, ist es sehr zu empfehlen, auch die Regeln zur Wahl der Reifenart zu nutzen.

Bevor die Trainingsrunden beginnen, wird der schwarze Würfel geworfen und die Wittertabelle konsultiert:

- **Schönes Wetter:** keine Beeinträchtigung für die Fahrer.
- **Wechselhaft:** Die Wolken sehen bedrohlich aus, haben aber keine Auswirkungen auf das Training.
- **Regen:** Die Trainingsrunden aller Spieler finden im Regen statt (siehe unten).

Bevor nun das eigentliche Rennen beginnt, wird erneut der schwarze Würfel geworfen und die Wittertabelle konsultiert:

- **Schönes Wetter:** kein Problem.
- **Wechselhaft:** Zu Beginn des Rennens ist der Himmel bedeckt, aber es regnet nicht. Während des Rennens kann sich das allerdings ändern. Immer wenn ein Spieler im fünften Gang eine 20 würfelt oder im sechsten Gang 30 Felder fahren darf, muss er den schwarzen Würfel werfen und die Wittertabelle konsultieren:

- Wenn das Ergebnis „Schönes Wetter“ ist, werden die Witterungsbedingungen um eine Reihe nach oben verschoben.
- Wenn das Ergebnis „Regen“ ist, werden die Witterungsbedingungen um eine Reihe nach unten verschoben.
- Wenn das Ergebnis „Wechselhaft“ ist, bleibt das Wetter gleich.

Wetter	Auswirkung auf das Rennen
Schön	keine (unveränderlich)
Wechselhaft	keine
Regen, wechselhaft	Regen
Regen	Regen (unveränderlich)

- **Regen:** Das gesamte Rennen findet im Regen statt.



Auswirkungen des Regens

- **Kollision:** Bei einer 1 oder 2 (statt nur bei einer 1, wie bei schönem Wetter), kommt es zu einem Zusammenstoß.
- **Motorschaden:** Er passiert bei einem Ergebnis zwischen 1 und 3 (statt bei einer 1 bis 4, wie bei schönem Wetter).
- **Straßenlage:** Das Auto verliert bei einem Ergebnis zwischen 1 und 5 einen VP Straßenlage (statt bei einer 1 bis 4, wie bei schönem Wetter).

Wahl der Reifen

Die Wahl der Reifen ist sowohl während der Trainingsrunden als auch im Rennverlauf entscheidend. Wenn die Witterungsbedingungen bestimmt sind, kann jeder Spieler seinen Wagen mit speziellen Reifen ausstatten (siehe unten). Es ist auch möglich, die Reifen zwischen der Trainingsrunde und dem Rennen zu wechseln.

- **Harte Reifen:** Sie sind bei schönem Wetter zu empfehlen, doch bei Regen sind sie unbrauchbar.
 - Wenn das Wetter schön oder wechselhaft ist, gelten die Spielregeln unverändert.
 - Wenn es regnet, fährt das Auto drei zusätzliche Felder, wenn mindestens ein Feld der Bewegung innerhalb der Grenzen einer Kurve liegt.
- **Weiche Reifen:** Sie sind sehr empfehlenswert, wenn es nicht regnet, sind jedoch bei Regen ungeeignet oder sogar nachteilig.

- Wenn das Wetter wechselhaft oder schön ist, kann sich das Auto bei jeder Bewegung während der Trainings- oder Rennrunden um ein zusätzliches Feld bewegen. Diese zusätzliche Bewegung ist nicht verpflichtend. Fliegt ein Wagen aus der Kurve, verdoppelt sich allerdings die Strafe (verlorene VP Reifen). Wechselt ein Fahrer nach der ersten Runde seine Reifen beim Boxenstopp nicht, verliert er den Bonus. Wenn ein Fahrer am Ende der zweiten Runde die Reifen nicht bei einem Boxenstopp wechselt, werden die Strafen für das Fliegen aus der Kurve verdreifacht.
- Wenn es regnet, fährt das Auto bei jeder Bewegung während des Trainings und der ersten beiden Rennrunden drei Felder weiter, sofern wenigstens ein Feld der Bewegung innerhalb der Grenzen einer Kurve liegt. Wenn ein Fahrer vor Beginn der dritten Runde die Reifen nicht bei einem Boxenstopp wechselt, werden die Strafen für das Fliegen aus der Kurve verdreifacht.

Wenn sich der Fahrer für weiche Reifen entscheidet, wird ein Schadensmarker mit der Seite „Sonne“ nach oben auf den Protokollbogen gelegt.

- **Regenreifen:** Sie werden bei Regen empfohlen, sind aber in allen anderen Fällen sehr empfindlich.
 - Ist das Wetter wechselhaft oder schön, verdoppeln sich die Strafen für das Fliegen aus der Kurve (verlorene VP Reifen) während des Trainings und der ersten beiden Rennrunden. Wenn ein Fahrer vor der dritten Rennrunde die Reifen nicht wechselt, werden die Strafen verdreifacht.
 - Wenn es regnet, fährt das Auto bei jeder Bewegung ein Feld weiter, sofern wenigstens ein Feld der Bewegung innerhalb der Grenzen einer Kurve liegt.

Wenn sich der Fahrer für Regenreifen entscheidet, wird ein Schadensmarker mit der Seite „Regen“ nach oben auf den Protokollbogen gelegt.

Boxenstopps

Ihre Box hat 2 VP zur Verfügung, die während des Rennens verwendet werden können, um verlorene VP zurückzuerlangen (mit Ausnahme von VP Reifen). Jedes Mal, wenn ein Fahrer einen Boxenstopp einlegt, hat er die Wahl zwischen zwei Optionen:

- **Boxenstopp Reifen:** Wie in den Regeln für Fortgeschrittene, mit dem Unterschied, dass der Fahrer hier bei jedem Reifenwechsel die Art der Reifen wechseln kann.

🟢 **Technischer Boxenstopp:** Der Fahrer kann die Reifen wechseln (siehe oben) und zusätzlich bis zu zwei VP in einem oder zwei Bereichen (mit Ausnahme der Reifen) zurückbekommen. Dieser „Vorrat“ von 2 VP gilt für die gesamte Dauer des Rennens, auch wenn sich dieses über mehr als zwei Runden erstreckt. In der nächsten Runde startet der Wagen wieder maximal im vierten Gang.

Ein Wagen mit weichen Reifen profitiert nicht von dem Bonus eines zusätzlichen Feldes, wenn er die Boxengasse verlässt.



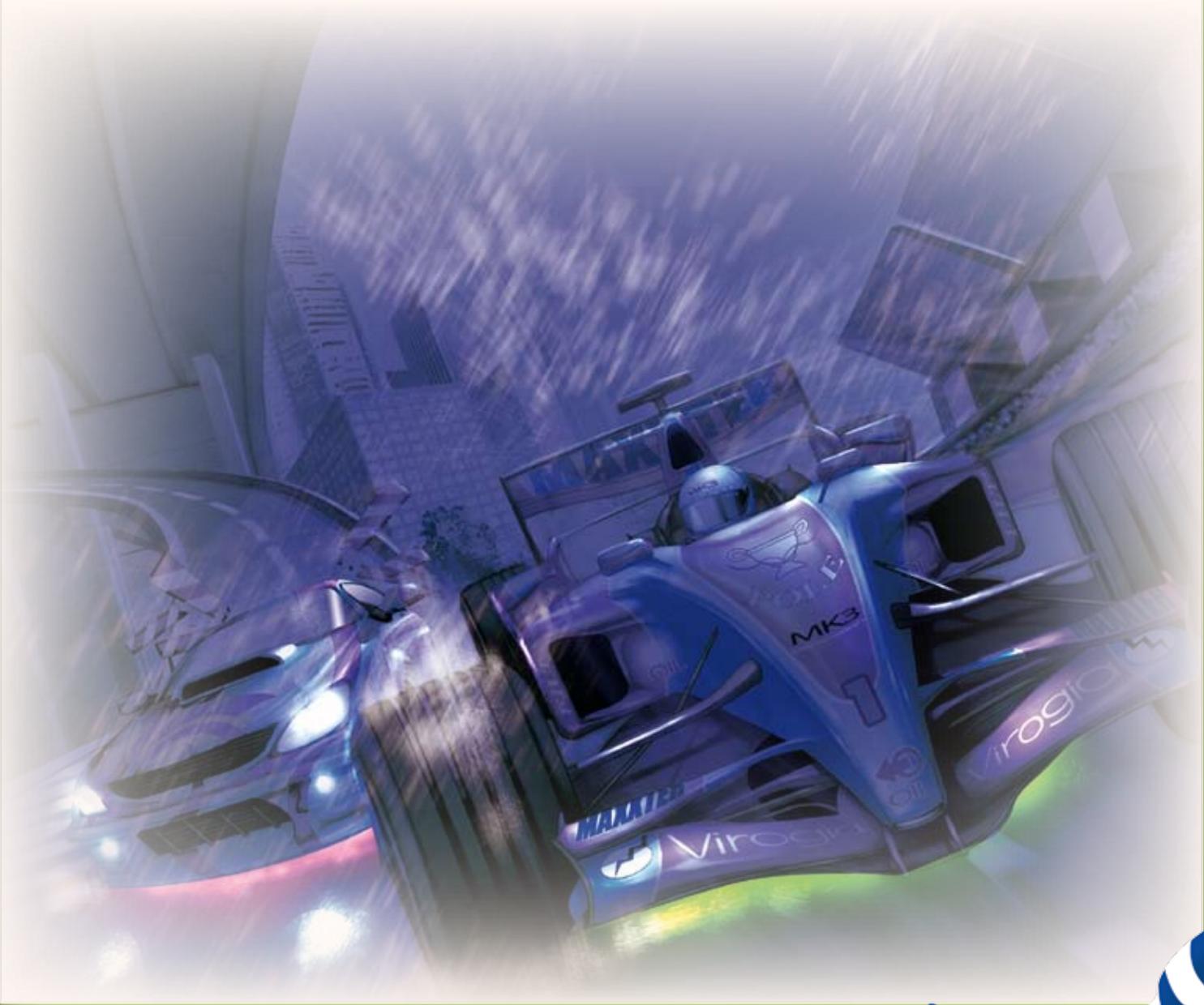
Mannschaftsrennen

Eine Partie nach diesen Regeln bietet sich in einer großen Runde mit einer geraden Spielerzahl an. Die Spieler bilden Rennställe mit jeweils zwei Spielern; jede Farbe entspricht einem Rennstall. Von den folgenden zwei Ausnahmen abgesehen, gelten die Regeln unverändert:

🟢 **Boxenstopp:** Jeder Rennstall verfügt über 4 VP, um die Wagen zu reparieren. Die beiden Spieler müssen gemeinsam entscheiden, wie sie diese einsetzen.

🟢 **Sieg nach Punkten:** Bei einem Rennen mit Mannschaften gewinnt nicht zwangsläufig das erste Auto, das die Ziellinie überquert, das Rennen. Jeder Wagen erhält eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten. Die Mannschaft, die insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt das Rennen.

Platzierung	Anzahl Punkte
1.	10
2.	8
3.	6
4.	5
5.	4
6.	3
7.	2
8.	1
9. und 10.	0



STRASSENRENNEN

Eine der großen Innovationen dieser Neuauflage von Formula D ist die Möglichkeit, die zweite Rennstrecke (auf der Rückseite von „Monaco“) zu verwenden, um spannende Straßenrennen zu veranstalten. Dafür gilt die Langversion der Spielregeln mit einigen kleinen Veränderungen, die nachfolgend aufgeführt sind. Außerdem ist es ratsam, die optionalen Wetterregeln mit einzubeziehen. Andernfalls sollten Julien Marcellin und sein Auto nicht mitspielen.

Material

Für die Straßenrennen wird folgendes Material benötigt:

- 1 Spielplan für ein Straßenrennen
- 6 Würfel, deren Farben den 6 Gängen des Autos entsprechen
- 1 schwarzer Würfel, um die mechanischen Schäden des Wagens oder unvorhergesehene Ereignisse zu ermitteln
- 1 Regelheft mit der Langversion
- 10 GT-Wagen
- 10 Armaturenbretter
- 10 Figuren „Schalthebel“
- 10 Protokollbögen (GT-Seite)
- 60 Marker für die Verschleißpunkte (VP) des Autos
- 20 Schadensmarker



Die Fahrer

Bei den Straßenrennen gehen zehn spezielle Fahrer an den Start. Wenn ein Spieler ein bestimmtes Auto auswählt, erhält er auch den entsprechenden Protokollbogen. Diesem kann er die Eigenschaften des Wagens sowie dessen Spezialfähigkeiten entnehmen, von denen er während der Partie profitiert.

Bei den Straßenrennen in den Städten wird das Pappplättchen folgendermaßen auf das Armaturenbrett aus Kunststoff gelegt.

Marker zum Anzeigen der Verschleißpunkte für jeden Bereich des Autos

VP Bremsen

VP Getriebe

Schalthebel

VP Karosserie

VP Motor

VP Reifen

VP Straßenlage

JACK OWENS

Boliden-Bogen
(Formel 1-Kurse auf der Vorderseite)

Die Autos

Jeder Fahrer hat einen persönlichen Wagen mit besonderen Eigenschaften. Die Autos fahren mit harten Reifen (siehe „Optionale Regeln“). Es gibt weder weiche Reifen noch Regenreifen.

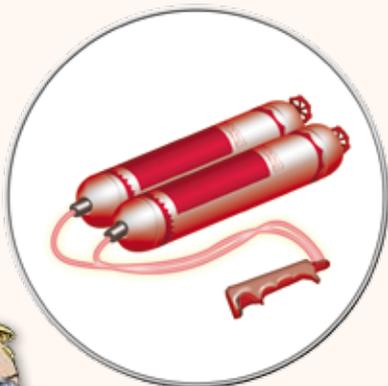
Alle Wagen haben eine Nitro-Einspritzung, die plötzliche Beschleunigungen ermöglicht. Einmal pro Rennrunde kann ein Fahrer nach dem Wurf des entsprechenden Gang-Würfels seinen Nitro einsetzen. Dadurch erhält er einen Bewegungsbonus, der seinem aktuellen Gang entspricht (1 Feld im ersten Gang, 2 Felder im zweiten Gang, usw.). Dieser Bonus muss vollständig genutzt werden.

Der Spieler legt dann einen Schadensmarker auf das dafür vorgesehene Feld des Protokollbogens.

Die Rennstrecke

Der Kurs weist zwar Boxen auf, doch diese werden bei den Straßenrennen nicht verwendet. Sie kommen lediglich dann zum Einsatz, wenn die Rennstrecke mit klassischen Formel 1-Wagen befahren wird - auf eigenes Risiko, versteht sich! Außerdem ist der Rennkurs mit besonderen Details ausgestattet, die Auswirkungen auf den Rennverlauf haben.

Das Ziel besteht natürlich auch hier darin, die Zielinie als Erster zu überqueren!



Die Motoren heulen auf ...

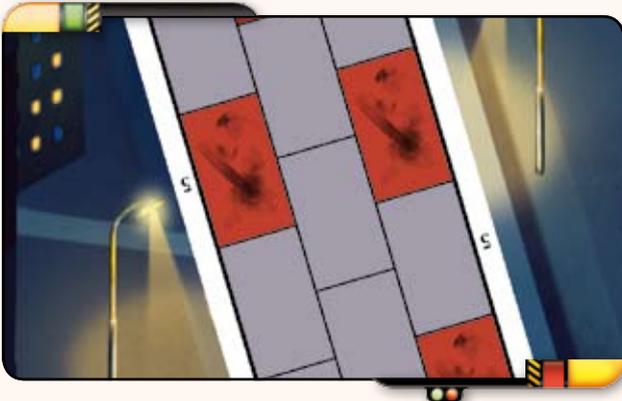
Die Anwohner lieben den Lärm der Autos nicht und tun das kund. Gelegentlich beschließt ein jähzorniger Störenfried, auf die Wagen zu schießen, die an seinem Fenster vorbeifahren. Die Fahrer aller Autos, die ihre Bewegung in diesem Bereich beenden, müssen den schwarzen Würfel werfen und dann die folgende Tabelle zu Rate ziehen:

Schwarzer Würfel	Ergebnis
1-15	Zu spät: Der Schuss verfehlt sein Ziel.
16-18	Streifschuss: Das Auto verliert 1 VP Reifen.
19	Nicht schlecht: Das Auto verliert 1 VP Karosserie.
20	Volltreffer: Das Auto verliert 1 VP Motor.



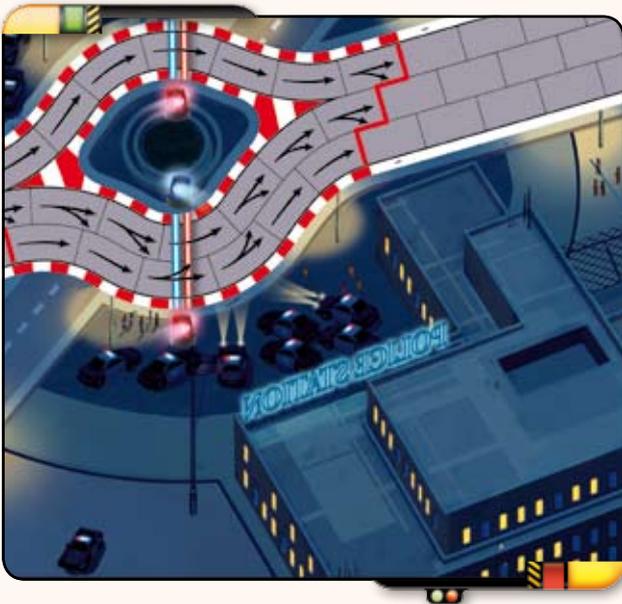
Die Gefahrenzone

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 Schadensmarker (siehe „Langversion der Spielregeln“, S. 7).



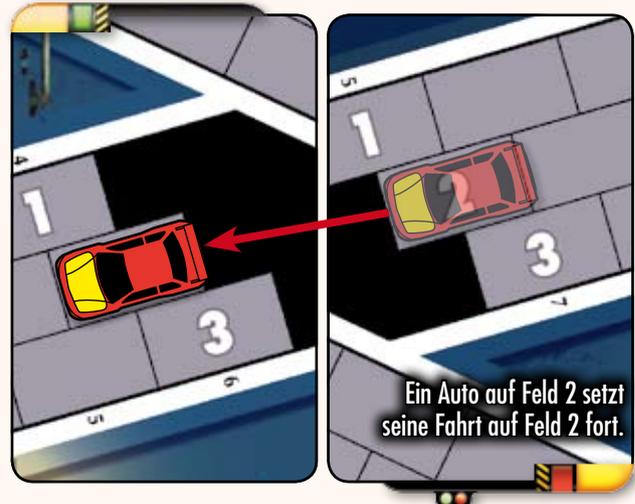
Das Polizeirevier

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, die er beliebig auf die sechs verschiedenen Kategorien seines Wagens aufteilen kann. (Dabei darf der Grundwert nie überschritten werden.) 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 mehrere Runden auf dieser Rennstrecke gefahren werden sollen, erhält jeder Wagen nach Überquerung der Ziellinie wieder seine komplette Anzahl an VP Reifen sowie 2 VP, die er nach Belieben auf die anderen Kategorien verteilen kann. (Der Ausgangswert darf allerdings bei keiner Kategorie überschritten werden.)



Li-Tsu Sin

Reifen	7
Bremsen	3
Getriebe	2
Karosserie	2
Motor	3
Straßenlage	3

Wie süß!: Jedes Mal, wenn ein Fahrer (oder eine Fahrerin) die Ziellinie überquert, bewegt er sich um 1 Feld weniger, um nach der Schönen Ausschau zu halten.



Julien «Frogger» Marcellin

Reifen	8
Bremsen	4
Getriebe	2
Karosserie	2
Motor	3
Straßenlage	2

Wetterfrosch: Jedes Mal, wenn der schwarze Würfel geworfen wird, um die Wetterbedingungen zu bestimmen (auch beim ersten Weiter-Wurf zu Beginn der Partie), darf er den Würfel noch einmal werfen. Es gilt dann das zweite Ergebnis. Falls es regnet, rutscht er bei jedem Stopp in einer Kurve nur um ein Feld weiter (statt um drei Felder).



Derek Manson

Reifen	6
Bremsen	3
Getriebe	2
Karosserie	4
Motor	3
Straßenlage	3

Aggressiv: Jedes Mal, wenn er in eine Kollision verwickelt ist, lässt er seinen Gegner zweimal den schwarzen Würfel werfen statt nur einmal. (Bei jedem Wurf kann er 1 VP Karosserie verlieren.)



Jack Owens

Reifen	9
Bremsen	2
Getriebe	2
Karosserie	2
Motor	3
Straßenlage	2

Schleuderprofi: In jeder Kurve kann er seine Bewegung um ein Feld mehr oder weniger anpassen, da er das Schleudern und Rutschen perfekt beherrscht. Immer, wenn er diese Fähigkeit einsetzt, verliert er 1 VP Reifen.



Jenny Slivers

Reifen	4
Bremsen	6
Getriebe	2
Karosserie	3
Motor	3
Straßenlage	2

Erfahrene Mechanikerin: Jedes Mal, wenn sie die Ziellinie überquert, gewinnt sie statt nur 2 VP sogar 4 VP zurück. (Der Ausgangswert darf allerdings bei keiner Kategorie überschritten werden.)



Diane Montfort

Reifen	6
Bremsen	4
Getriebe	2
Karosserie	3
Motor	3
Straßenlage	3

Vordrängerin: Bei einem Gleichstand der Positionen ist immer Diane als Erste an der Reihe – selbst wenn der oder die anderen Piloten schneller sind und/oder weiter innen stehen. Außerdem gewinnt sie jeden Gleichstand bei der Festlegung der Startposition mit dem schwarzen Würfel.



Stanley Washington

Reifen	7
Bremsen	2
Getriebe	3
Karosserie	2
Motor	3
Straßenlage	3

Autoradio: Einmal pro Partie ist Stanley der Meinung, dass die Musik aus seinem Autoradio zu schlecht ist und wirft es aus dem Fenster – auf ein Auto, das sich auf einem Nachbarfeld befindet. Dadurch verliert dieses 1 VP in einer Kategorie, die durch einen Wurf des schwarzen Würfels festgelegt wird.



1-4 : VP Reifen

5-7 : VP Bremsen

8-10 : VP Getriebe

11-13 : VP Karosserie

14-17 : VP Motor

18-20 : VP Straßenlage

Ein Schadensmarker wird auf das Symbol dieser Fähigkeit gelegt, um anzuzeigen, dass er sie eingesetzt hat.

Temana Matahi

Reifen	6
Bremsen	3
Getriebe	3
Karosserie	3
Motor	3
Straßenlage	3

Schrottkiste: Ein Mal pro Rennrunde kann er auf das Feld, das er verlässt, einen Schadensmarker legen. Ein Schadensmarker wird auf das Symbol dieser Fähigkeit gelegt, um anzuzeigen, dass er sie eingesetzt hat. Außerdem verliert er, wenn er auf ein Feld mit Schadensmarker fährt, nur dann 1 VP Straßenlage, wenn er eine 1 oder 2 würfelt.



Dimitri Tzarof

Reifen	5
Bremsen	4
Getriebe	3
Karosserie	3
Motor	3
Straßenlage	4

Kleines Genie: Die Eigenschaften seines Wagens sind außergewöhnlich, und der Motor ist besonders robust. Bei einem Motorschaden verliert er nur dann 1 VP Motor, wenn er eine 1 bis 3 würfelt (bei Regen 1 oder 2).



Montoya Cadena

Reifen	5
Bremsen	5
Getriebe	3
Karosserie	2
Motor	3
Straßenlage	2

Besseres Nitro: Wenn er möchte, erhält er bei jeder Verwendung der Nitro-Einspritzung einen Bonus von 3 zusätzlichen Feldern.

