

FORMULA DÉ[®]

GRUNDREGELN

Für Ihre ersten Runden...

SPIELZIEL

FORMULA DÉ ist ein Gesellschaftspiel zu Autorennen der Formel 1. Das Ziel des Spiels besteht darin, das Rennen (1, 2 oder 3 Runden) zu gewinnen, indem die man Ziellinie als erster überfährt. Hierzu muß man einige Risiken eingehen und die Schwierigkeiten des Rennkurses richtig einschätzen. Ihr Erfolg hängt also zum einen von der richtigen Taktik ab, zum anderen aber auch von dem nötigen Quentchen Glück. Die Spieler müssen sowohl den Kursverlauf als auch den aktuellen Zustand ihrer Rennmaschinen beachten.











SPORTREGLEMENT

Jeder Spieler ist gleichzeitig Pilot eines oder mehrerer Boliden und Rennaufseher. Er sollte ein wachsames Auge auf den Rennverlauf und die Anwendung der Regeln haben.

Jeder Spieler kann so viele Wagen steuern wie er möchte. Den Anfängern wird aber empfohlen, zu Beginn nur einen Wagen zu fahren. Erfahrenere Spieler können die zwei Boliden der gleichen Mannschaft führen oder sich eine eigene Mannschaft zusammenstellen.


SPIELMATERIAL

Die Schachtel von FORMULA DÉ enthält :

-  **ein Spielplan**, der beidseitig bedruckt ist. Auf der einen Seite befindet sich der Grand Prix von Monaco und auf der anderen Seite der Grand Prix von Zandvoort in Holland. Zu letzterem wird dann ein Ausbauplan erhältlich sein und diese beiden Kurse können zu einem Megakurs zusammengesetzt werden.
-  **6 Würfel in verschiedenen Farben**, die den 6 verschiedenen Gängen/Geschwindigkeitsstufen der Wagen entsprechen.
-  **1 schwarzen 20-seitigen Würfel**, zur Ermittlung eventueller Schäden an den Fahrzeugen.
-  **1 Grundregelheft für die ersten Rennen** mit einer oder zwei Runden.
-  **1 Fortgeschrittenenregelheft** für den ultimativen Adrenalinstoß (Rennen mit 2 oder 3 Runden)
-  **10 Rennwagen und 10 Heckflügel** in 5 verschiedenen Farben, die 5 verschiedene Rennställe repräsentieren.
-  **10 Spielsteine "Schalthebel"** in den Farben der Rennställe. Mit den "Schalthebeln" wird die Geschwindigkeit der Wagen angezeigt.
-  **1 Block mit Protokollblättern für 1, 2 oder 3 Rennrunden**. Ein Protokollblatt wird in das Armaturenbrett jedes Wagens gelegt, um im Verlauf des Rennens Schadenspunkte an dem Wagen anzuzeigen : Reifen, Bremsen, Karosserie etc...
-  **10 Armaturenbretter** in den Farben der Rennställe mit einem Feld "Gang" (für jeden Gang wird ein anderer Würfel benutzt) und Zustand des Wagens (Protokollblatt).
-  **1 Bleistift mit Radiergummi** (um Fehler beim Notieren von Schäden auszubessern).

RENNVORBEREITUNG

Zunächst wählen die Spieler einen Grand Prix, auf dem das Rennen ausgetragen wird. Die beiden Spielhälften des Grand Prix werden nebeneinander gelegt. Jeder Spieler sollte einen Bleistift und einen Radiergummi haben. Jeder Spieler wählt einen Wagen, einen Heckflügel, ein Armaturenbrett und einen Schalthebel der gleichen Farbe. Die Wagen werden in die Boxenfelder gesetzt, die ihre Farbe besitzen.

Danach wird in jedes Armaturenbrett ein Protokollblatt mit dem Symbol  "1" eingelegt, das der Renndauer einer Runde entspricht.

Auf das Protokollblatt wird in den entsprechenden Feldern der Name des Piloten  und der Name des Rennstalls  eingetragen.

Schließlich wird der Schalthebel jedes Wagens auf das gelbe Symbol  des ersten Gangs gelegt.

Wenn sich zwei Spieler die Wagen des gleichen Rennstalls teilen oder ein Spieler beide Wagen des gleichen Teams fährt, sollte der Heckspoiler jedes Wagens eine andere Farbe haben, um die beiden Wagen unterscheiden zu können.

Sie stecken nun in der Haut eines Formel 1 Piloten. Aber bevor Sie Ihren Boliden starten, sollten Sie drei Grundregeln kennen, um ein Rennen von FORMULA DÉ gewinnen zu können.

DIE DREI GRUNDREGELN

1 - GANG UND FAHREN

GANG

Ein Wagen besitzt 6 Gänge. Für jeden Gang wird ein anderer Würfel benutzt. Vom Würfelerggebnis kann direkt die Anzahl der Felder abgelesen werden, die ein Wagen vorrückt. Je höher der eingelegte Gang ist, desto weiter fahren die Wagen (siehe Tabelle). Wenn der Wagen beschleunigt, kann immer nur in den nächsthöheren Gang geschaltet werden. **Beispiel** : Man kann nicht vom 1. in den 3. Gang schalten. Wenn ein Wagen aber abbremst kann man beim Herunterschalten sehr wohl einen, zwei oder sogar drei Gänge überspringen. **Beispiel** : Es ist möglich vom 6. in den 4., vom 4. in den 1. herunterzuschalten oder vom 5. in den 1. Gang. Das Überspringen von Gängen beim Herunterschalten schadet allerdings dem Wagen, was später erläutert wird.

Anmerkung : Das Ergebnis des gelben Würfels des 1. Gangs kann von der Spitze des Würfels abgelesen werden.

Geschwindigkeit/ Würfel		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

FAHREN

Wie in der Realität auch starten die Wagen im 1. Gang, schalten dann in den 2. und so weiter bis in den 6. Gang, um die größte Geschwindigkeit zu haben. Bevor ein Pilot seinen Wagen fährt, muß er ankündigen, ob er den aktuellen Gang ändern möchte oder nicht. Er verschiebt dementsprechend seinen Schalhebel auf dem Armaturenbrett und würfelt mit dem entsprechenden Würfel des eingelegten Gangs. Danach bewegt er seinen Wagen so viele Felder nach vorne wie die Zahl des Würfelerggebnis angibt. Am Ende der Bewegung hat der Wagen einen "Stop". Diese "Stops" sind für den Kursverlauf von entscheidender Bedeutung (siehe 2 - Kursverlauf)

In jeder Spielrunde wird die Spielreihenfolge der Piloten durch die Position ihrer Wagen auf der Rennstrecke ermittelt. **Beispiel** : In einer Spielrunde überholt der Wagen von Spieler B den Wagen von Spieler A, der bis dahin an erster Stelle war. In der nächsten Spielrunde bewegt nun Spieler B seinen Wagen als erster, vor Spieler A, da er nun an erster Stelle ist.

Wichtig : Sollten sich zwei Wagen auf gleicher Höhe befinden, fährt der Wagen zuerst, der den höheren Gang eingelegt hat. Wenn die beiden Wagen den gleichen Gang eingelegt haben, dann darf der Pilot zuerst seinen Wagen bewegen, der als erster diese Position erreicht hat.

Der schwarze Würfel dient der Ermittlung von Schäden, die die Wagen im Verlauf des Rennens erleiden (siehe Regel Rennen über 1 Runde).

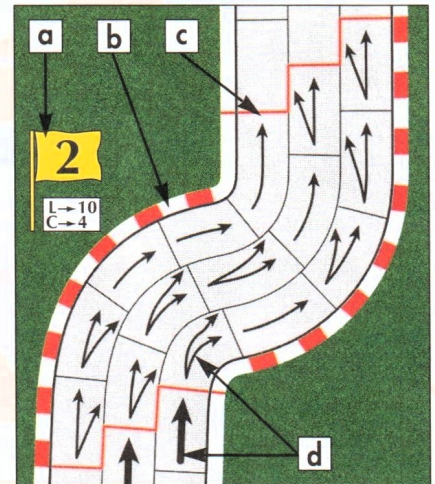
Schaden		1 bis 20
---------	--	----------

2 - FAHRREGELN

Die Wagen fahren in einer der drei Spuren, wobei in den Kurven andere Regeln berücksichtigt werden müssen, als in den geraden Streckenabschnitten. Es ist verboten andere Wagen zu überspringen, sie müssen umfahren werden. Man darf nicht rückwärts fahren.

DIE FAHRREGELN IN DEN KURVEN

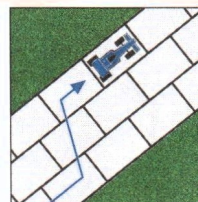
- Um eine Kurve oder Schikane korrekt zu durchfahren, muß die auf den gelben Fähnchen angegebene Zahl von Stops in der Kurve oder Schikane eingelegt werden. Wenn die vorgegebene Anzahl Stops in der Kurve eingelegt wurde, dann kann der Wagen die Kurve in der nächsten Runde normal verlassen. Um die Kurvenfahrt zu erleichtern sind unter jedem Fähnchen folgende Angaben zu finden : L = längste Strecke durch diese Kurve ; C = kürzeste Strecke durch die Kurve.
- Die rot-weißen Linien kennzeichnen die Kurven oder Schikanen.
- Die roten Linien geben den Anfang bzw. das Ende jeder Kurve für die drei Spuren an.
- Innerhalb der Kurven und vor den Kurven kann nur entlang der Pfeile gefahren werden. Ein beliebiger Spurenwechsel ist nicht möglich.



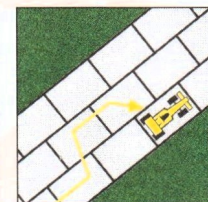
DIE FAHRREGELN IN DEN GERADEN STRECKENABSCHNITTEN

Gerade Streckenabschnitte befinden sich zwischen den Kurven und Schikanen. Zwischen den Kurven benötigen die Wagen eventuell mehrere Spielrunden, um den geraden Streckenabschnitt zu durchfahren, bevor sie die nächste Kurve erreichen. Auf einem geraden Streckenabschnitt kann ein Wagen maximal zwei Spuren ausscheren (1).

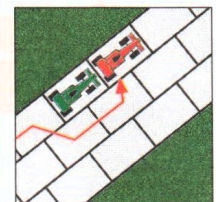
Achtung : Es ist verboten, mit seinem Wagen auf einem geraden Streckenabschnitt Zick-Zack zu fahren (2). Das heißt, ein Wagen darf nicht eine Spur ausscheren und auf die ursprüngliche Spur zurückscheren, es sei denn daß durch diese Bewegung ein anderer Wagen überholt wird (3) oder einem Hindernis ausgewichen wird (Bsp. : gefährliches Feld, siehe Fortgeschrittenenregel, Kapitel "Straßenzustand"). Auf jeden Fall muß ein Wagen immer den kürzesten Weg wählen.



(1) JA



(2) NEIN



(3) JA

3 - VERSCHLEISSPUNKTE DER WAGEN (VP)

Im Verlauf eines Rennens wird ein Wagen in 5 neuralgischen Bereichen erheblich beansprucht und für jede dieser Stellen hat der Wagen eine bestimmte Zahl an Verschleißpunkten (VP). Für ein Rennen, das nur über eine Runde geht, ist die Zahl der verfügbaren VP in der Tabelle rechts angegeben. Im Verlauf eines Rennens gibt es 6 verschiedene Ereignisse, die zu einem Verschleiß führen können. Jeder Pilot sollte sein Armaturenbrett verdeckt halten und verwaltet die Verschleißkapazität des Wagens gemäß seiner Renntaktik. Er verbraucht die Verschleißpunkte nach den eingegangenen Risiken und Ereignissen während des Rennens. Jeder verbrauchte Verschleißpunkt wird auf dem Protokollblatt abgestrichen.

Bereich	VP	Ereignis
Reifen	4	Aus einer Kurve fliegen
Bremsen	3	Bremsen/blockierte Spur
Verbrauch	2	Überbeanspruchung
Karrosserie	2	Kollision
Motor	2	Motorschaden

STARTPOSITIONEN

Vor Beginn eines Rennens, müssen die Startpositionen der Wagen ermittelt werden. Jeder Spieler würfelt für jeden seiner Wagen mit dem schwarzen Würfel. Der Wagen mit dem kleinsten Ergebnis erhält den ersten Platz - die Pole Position. Die folgenden Plätze werden mit den nachfolgenden Würfelerggebnissen besetzt. Bei Gleichstand würfeln die Spieler mit dem gleichen Ergebnis erneut.

RENNEN ÜBER 1 RUNDE

1 - START.....Schwarzer Würfel ► 1 oder

Sind Sie bereit ? Achtung, der Startschuß ist gefallen ! Bevor die Piloten im 1. Gang anfahren, muß jeder Spieler mit dem schwarzen Würfel ermitteln, ob er einen Fehlstart oder vielleicht sogar einen Traumstart erwischt.

WÜRFELERGEBNIS 1 : FEHLSTART

Der Pilot würgt seinen Motor ab. Er fährt nicht im 1. Gang an, sondern bleibt stehen. In der nächsten Runde kann er dann im 1. Gang losfahren - er muß nicht noch einmal wegen Ermittlung eines Fehlstarts würfeln.

WÜRFELERGEBNIS 20 : TRAUMSTART

Der Pilot schießt nach vorne. Der Traumstart berechtigt den Spieler sofort 4 Felder nach vorne zu fahren, obwohl er sich nur im 1. Gang befindet. Er kann 1 oder 2 Spuren ausscheren, um anderen Wagen auszuweichen. In der nächsten Runde kann der Pilot den 2. Gang einlegen. Alle anderen Würfelerggebnisse beim Start haben keine Auswirkung.

2 - AUS DER KURVE FLIEGEN ..VP Reifen ►

Jedes mal, wenn ein Wagen eine Kurve verläßt und nicht die vorgeschriebene Zahl Stops eingelegt hat, fliegt er aus der Kurve. Der Wagen verliert so viele VP Reifen wie er zu viele Felder aus der Kurve gefahren ist, bevor er den obligatorischen Stop einlegen konnte. Wenn ein Rennen aus nur einer Runde besteht, muß ein Wagen ganz aus dem Rennen genommen werden, wenn er mehr als 4 VP Reifen auf einmal oder in mehreren Kurven verliert.

Wichtig : Bei einer Kurve oder Schikane mit 2 Stops, scheidet der Wagen aus, wenn er kein einziges Mal hält, bei einer Kurve oder Schikane mit 3 Stops scheidet der Wagen sofort aus, wenn er nur einmal oder gar nicht hält.

Wenn ein Wagen eine Kurve verläßt, muß der Pilot drei Regeln beachten :

- 1) Er muß in der gleichen Spur bleiben, in der er die Kurve verläßt.
- 2) Wenn er aus einer Kurve herausfährt und in der nächsten Kurve zum Stehen kommt, wird dieser Stop nicht als Stop für diese neue Kurve gezählt.
- 3) Wenn sein Ausfahrtfeld durch einen anderen Wagen blockiert wird, dann kann er diesen Wagen nicht überholen. Die Spur ist blockiert (siehe Regel 4 - Blockierte Spur)

SONDERFALL : SCHLEUDERN

Wenn ein Pilot seinen letzten VP Reifen abstreicht, gerät er ins Schleudern. Der Wagen bleibt in dem letzten Feld stehen und wird in die andere Richtung gedreht. In der nächsten Runde dreht der Pilot seinen Boliden wieder in Fahrtrichtung und fährt im 1. Gang weiter. Wenn der Pilot im weiteren Verlauf noch einmal um 1 Feld aus der Kurve fliegt, gerät er wieder ins Schleudern und muß in der nächsten Runde im 1. Gang weiterfahren. Wenn er um mehr als 1 Feld aus einer Kurve fliegt, scheidet er aus dem Rennen aus.

3 - BREMSEN.....VP Bremsen ►

Ein Pilot kann seine Bremsen immer dann einsetzen, wenn er weniger Felder fahren will oder muß als das Würfelerggebnis vorgibt. Wenn er aus der Kurve fliegen sollte, weil er überschüssige Felder fahren muß, dann kann er, um seine Reifen zu schonen, seine Bremsen einsetzen. Er kann auch den entstandenen Verschleiß zwischen VP Reifen und VP Bremsen aufteilen. Für jeden eingesetzten VP Bremsen fährt der Wagen ein Feld weniger. Wenn ein Wagen seinen letzten VP Bremsen verliert, dann führt er das Rennen weiter - allerdings kann er nicht mehr bremsen.

4 - BLOCKIERTE SPURVP Bremsen, Reifen ►

Es kann vorkommen, daß die Fahrbahn eines Wagens durch einen oder mehrere Wagen blockiert ist, ohne daß er diese umfahren kann. Der Wagen kann dann seine Bewegung nicht vollständig ausführen : er hat überschüssige Bewegungspunkte. Die Anzahl der Felder, die er nicht ziehen kann, nachdem er sich möglichst weit bewegt hat, führt zu den Verlusten bei Bremsen und Reifen wie in der Tabelle rechts abzulesen

Wichtig : Ein Wagen, der nicht mehr genügend Bremsen oder Reifen hat, um nicht in die blockierenden hineinzurasen oder ein Wagen der mehr als 7 Felder abbremst, scheidet aus. Wenn dies geschieht, dann muß der blockierende Wagen unmittelbar vor ihm ein Verlust VP Karosserie abstreichen.

Felder	Bremsen	Reifen
1	1	0
2	2	0
3	3	0
4	3	1
5	3	2
6	3	3
7	Ausscheiden	Ausscheiden

5 - ÜBERBEANSPRUCHUNG....VP Verbrauch, Bremsen, Motor ►

Wenn ein Pilot gewaltsam einen, zwei oder drei Gänge beim Herunterschalten überspringt, dann beansprucht er seinen Motor. Die Zahl der übersprungenen Gänge bestimmt die VP Verbrauch, Bremsen und Motor, die sein Wagen verliert (siehe Tabelle). Wenn ein Wagen seinen letzten VP Verbrauch verliert, dann führt der Fahrer das Rennen ganz normal fort - er kann allerdings nicht mehr gewaltsam herunterschalten.

Wichtig : Es ist nicht erlaubt, mehr als 4 Gänge gewaltsam herunterzuschalten.

Anzahl der übersprungenen Gänge	Verbr.	Bremsen	Motor
1 Gang (Bsp. : 6. in 4.)	1	0	0
2 Gänge (Bsp. : 5. in 2.)	1	1	0
3 Gänge (Bsp. : 6. in 2.)	1	1	1

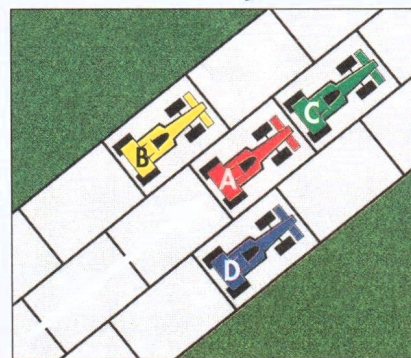
6 - KOLLISION.....Schwarzer Würfel ▷ 1 = VP Karrosserie

Wenn ein Wagen seine Bewegung in einem Feld beendet, das sich neben oder hinter einem oder mehreren Wagen befindet, besteht die Gefahr der Kollision. Um zu ermitteln, ob zwei Wagen miteinander kollidieren, muß der schwarze Würfel herangezogen werden. Wenn ein Spieler eine "1" würfelt, hat er seinen Wagen beschädigt und streicht einen VP Karrosserie auf seinem Protokollblatt ab.

Wenn ein Wagen seinen letzten VP Karrosserie abstreicht, ist er zerstört und scheidet aus.

Im Beispiel gegenüber riskiert Fahrer A eine Kollision mit den Wagen B, C und D. Nun wird folgendermaßen vorgegangen : 1) Die Piloten der Wagen B, C und D würfeln einmal mit dem schwarzen Würfel, um zu ermitteln, ob sie kollidieren. 2) Der Fahrer des Wagens A muß den schwarzen Würfel 3 mal werfen - dies für Wagen B, C und D, um zu sehen, ob er mit diesen Wagen kollidiert.

Wichtig : Der Pilot, der die Kollision provoziert, würfelt als letzter. Wenn dadurch das Ausscheiden eines Wagen folgt, erhält er für jeden ausscheidenden Wagen einen VP Karrosserie abgezogen, ohne daß der Fahrer würfeln muß.



7 - MOTORSCHADEN..Schwarzer Würfel ▷ 1 bis 4 = VP Motor

Wenn ein Pilot im 5. Gang 20 Felder oder im 6. Gang 30 Felder weit fahren darf, dann hat er seinen Motor überbeansprucht. Er würfelt mit dem schwarzen Würfel, um zu sehen, ob er seinen Motor beschädigt. Alle anderen Wagen, die sich im 5. oder 6. Gang befinden, müssen ebenfalls ermitteln, ob ihr Motor Schaden nimmt. Piloten, die zwischen "1" und "4" würfeln, streichen 1 VP Motor auf ihrem Protokollblatt ab. Wenn der letzte VP Motor abgestrichen wird, dann scheidet der Wagen aus.

DAS RENNEN ÜBER ZWEI RUNDEN



Wenn Sie ein Rennen über zwei Runden spielen, legen Sie das entsprechende Protokollblatt in das Armaturenbrett. Die Summe der VP der Wagen erhöht sich in allen Bereichen, wie Sie rechts in der Tabelle sehen können. Die Regeln 1 bis 7 bleiben nach wie vor gültig, wobei die größere Zahl an VP berücksichtigt werden muß.

Bei einem Rennen über zwei Runden haben die Spieler die interessante Wahl nach der ersten Runde an die Boxen zu fahren, um einen Reifenwechsel durchzuführen.

BEREICH	VP	EREIGNIS
Reifen	6	Aus einer Kurve fliegen
Bremsen	4	Bremsen/blockierte Spur
Verbrauch	3	Überbeanspruchung
Karrosserie	3	Kollision
Motor	3	Motorschaden

BOXENSTOPSchwarzer Würfel ▷ 1 bis 10 SCHNELLER BOXENSTOP !

Wenn ein Wagen bereits mehrere VP Reifen verloren hat, wird empfohlen, einen Boxenstop einzulegen, um einen Reifenwechsel durchzuführen. Um an die Box zu gelangen, muß ein Pilot die Trasse, die zu den Boxen führt, entlangfahren. Die Boxein- und -ausfahrt wird durch die beiden Felder mit einem Pfeil gekennzeichnet. Die folgenden Regeln werden für Wagen in der Trasse nicht angewendet : Überbeanspruchung des Motors, Kollision, Bremsen, blockierte Spur und Motorschaden. Wenn in der Trasse ein Wagen vor Ihnen steht, dann können Sie diesen nicht überholen (Die Trasse ist einspurig !). Sie müssen hinter diesem Wagen her fahren.

EINFAHRT IN DIE BOX

Um in ein Boxfeld hineinzufahren gibt es keine Geschwindigkeitsbegrenzung. Überzählige Felder, die nicht ausgefahren werden, können einfach ignoriert werden. Sobald ein Wagen seine Box erreicht hat, radiert der Pilot seine angestrichenen VP Reifen auf dem Protokollblatt aus.

VERLASSEN DER BOX

Sobald ein Wagen seine Reifen gewechselt hat, würfelt er mit dem schwarzen Würfel, um die Geschwindigkeit des Reifenwechsels zu ermitteln :

Würfelergebnis 1 bis 10 : KURZER BOXENSTOP. Super ! Ihre Mechaniker haben tolle Arbeit geleistet und keine Zeit verloren. Der Pilot teilt das Würfelergebnis durch 2, rundet gegebenenfalls ab, und kann diese Zahl Felder sofort weiterfahren und die Box verlassen. Dabei befindet sich der Wagen im 4. Gang. In der nächsten Runde kann der Pilot in den 5. oder in den 3. Gang schalten.

Würfelergebnis 11 bis 20 : SCHLECHTER BOXENSTOP. Au ! Ihre Mechaniker haben nicht ausreichend geschlafen. Sie müssen bis zur nächsten Runde warten, bevor Sie weiterfahren können. In der nächsten Runde kann Ihr Pilot höchstens mit dem 4. Gang weiterfahren.

ZIELEINFAHRT

Der Pilot, der als erster die Ziellinie überquert, hat das Rennen gewonnen, welches zu Ende ist, sobald alle Fahrer die Ziellinie überquert haben.

Ein Spiel von **Laurent Lavour** und **Eric Randall**

Regelredaktion : **Laurent Lavour, Eric Randall**
und **Duccio Vitale**

Illustration des Grand Prix von Zandvoort :
Bernard Daniel

Die Editionsreihe wird durch **Duccio Vitale** betreut

Übersetzung aus dem französischen :
Uwe Walentin

Graphische Gestaltung :
Guillaume Rohmer/Studio In Edit

Ein Spiel von **Eurogames**, herausgegeben von
Jeux Descartes Deutschland
Am Dachsberg 6
D-78479 Konstanz

Illustration des Grand Prix von Monaco :
Elisabeth Daniel

Die Autoren bedanken sich bei allen, die sie von
Anfang an unterstützt haben