

FORMULA DÉ®

FORTGESCHRITTENEN- REGELN

Für den ultimativen Adrenalinkick...

Die 7 Regeln dieses Heftchens ergänzen die Grundregeln. Sie sind vollkommen unabhängig voneinander. Vor Spielbeginn müssen die Spieler festlegen, welche dieser Regeln sie anwenden wollen.

- 1 - WINDSCHATTEN**
- 2 - TRAININGSRUNDEN**
- 3 - SLICKS : WEICHE UND HARTE REIFEN, REGEN**
- 4 - WITTERUNGSBEDINGUNGEN**

RENNEN ÜBER 3 RUNDEN

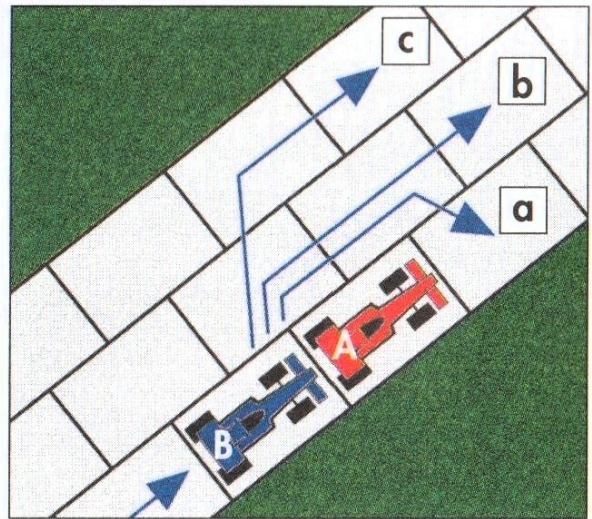
- 5 - KONSTRUKTION DES EIGENEN WAGENS**
- 6 - STRASSENLAGEN**
- 7 - OPTIONEN BEIM BOXENSTOP**

1 - WINDSCHATTEN

Wenn ein Wagen in den Sog eines Wagens vor ihm gerät, kann er dessen Windschatten ausnutzen. Dafür ist es aber notwendig, daß sich der Wagen zwischen 4. und 6. Gang befindet. Im 1. 2. oder 3. Gang gibt es keinen Windschatten.

Um am Ende seiner Bewegung von dem Windschatten von Wagen A zu profitieren, muß Wagen B direkt hinter Wagen A zum Stehen kommen. Er kann nun 3 weitere Felder fahren. Der Windschatten führt zu 3 Bewegungsmöglichkeiten (siehe Abbildung) :

- a) Ausscheren auf eine andere Spur und Wiedereinscheren direkt vor dem überholten Wagen.
- b) Ausscheren und geradeaus weiterfahren.
- c) Ausscheren um 2 Spuren und 1 Feld geradeaus fahren.



REGELN BEIM WINDSCHATTENFAHREN

- 1 - Windschatten kann nur dann ausgenutzt werden wenn sich der Wagen im gleichen oder in einem höheren Gang befindet, als der Wagen direkt vor ihm. Beide Wagen müssen sich mindestens im 4. Gang befinden.
- 2 - Ein Pilot muß alle 3 Felder ausfahren, wenn er den Windschatten nutzt, außer er setzt VP Bremsen ein, um weniger Felder zu fahren.
- 3 - Wenn ein Wagen nach Ausnutzen des Windschattens direkt hinter einem anderen Wagen landet, kann er dessen Windschatten ebenfalls ausnutzen und so fort. Ein Wagen kann auf diese Weise mehrmals während des gleichens Zugs von Windschatten profitieren.
- 4 - Wenn ein Wagen durch Windschatten in eine Kurve gelangt, dann muß der Pilot einen VP Bremsen abstreichen, ohne daß er ein Feld zurückgesetzt wird. Dieser Sonderfall simuliert das verspätete Greifen der Bremsen im Windschatten.
- 5 - In einer Kurve oder Schikane muß ein Wagen, der einmal oder mehrmals den Windschatten ausnutzt, den Pfeilen der Kurve oder Schikane während seiner Bewegung folgen. Für die benötigten Stops in Kurven oder Schikanen ist zu beachten, daß Windschatten innerhalb einer Bewegung staffindet.
- 6 - Es darf nicht gebremst werden, um in den Windschatten einen anderen Wagen zu gelangen.

Anmerkung : Der Windschatten muß nicht ausgenutzt werden.

2 - TRAININGSRUNDEN




Um die Startpositionen zu Beginn eines Rennens zu ermitteln, fahren die Piloten vor einem Rennen eine Trainingsrunde. Während einer Trainingsrunde gelten alle normalen Fahrregeln, außer daß keine VP abgestrichen werden. Nur wenn ein Wagen aus der Kurve fliegt, führt dies zu einer Strafe der "Würfelzahl".

ABLAUF

Ein Spieler wird als "Rennaufseher" bestimmt, dieser besorgt sich eine Stopuhr, einen Stift und ein Blatt Papier. Der Pilot, der als erster seine Trainingsrunde fährt, stellt seinen Wagen in die mittlere Spur hinter die Startlinie.

- 1 - Wenn der Spieler das erste mal würfelt, drückt der "Rennaufseher" die Stopuhr.
- 2 - Der Rennaufseher zählt nun die benötigten Würfelwürfe des Fahrers bis zum Ende der Trainingsrunde zusammen.
- 3 - Jedes Feld, das der Wagen aus der Kurve fliegt hat zur Folge, daß je 1 "Würfelwurf" zum Gesamtergebnis addiert wird.
- 4 - Jede gefahrene Minute wird ebenfalls als 1 "Würfelwurf" am Ende der Trainingsrunde gezählt.
- 5 - Sobald der Fahrer die Ziellinie überfährt, stoppt der "Rennaufseher" die Zeit.

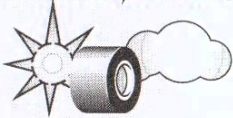
Achtung : Wenn ein Fahrer in einer Kurve mit 2 Stops kein einziges Mal hält, dann ist die Trainingsrunde sofort beendet. Der Fahrer beginnt das Rennen als letzter. Bei einer Kurve mit 3 Stops ist das Training ebenfalls sofort zu Ende, wenn der Fahrer gar nicht oder nur einmal hält. Wenn dieses Mißgeschick mehreren Fahrern passiert, hat der Fahrer, dem dies als ersten passiert die letzte Startposition, der Fahrer, dem dies als zweiten passiert, hat die vorletzte Startposition usw... Der "Rennaufseher" wertet nun das Ergebnis der Trainingsrunde aus :

-  Bsp. : Der Fahrer benötigte 18 Würfelwürfe mit einer Zeit von 4 Minuten und 22 Sekunden, um die Trainingsrunde zu absolvieren. Er ist insgesamt zwei Felder aus einer Kurve geflogen.
-  Zu den 18 Würfelwürfen addiert der Spieler also 6 zusätzliche "Würfe", 4 für die 4 Minuten und 2 als Strafe für die Felder, die er aus der Kurve geflogen ist. Somit hat der Fahrer 24 "Würfe".
-  Sein Trainingsergebnis ist also 24 "Würfe" in 4 Minuten 22 Sekunden.

Die Poleposition bekommt der Spieler mit den wenigsten "Würfen". Sollten mehrer Spieler die gleiche Zahl "Würfe" haben, entscheidet die gestoppte Zeit.

3 - SLICKS : WEICHE UND HARTE REIFEN, REGENREIFEN

Die Wahl der Reifen kann sowohl für eine Trainingsrunde als auch für das Rennen entscheidend sein. Je nach dem welches Wetter herrscht und welche Taktik der Spieler für seinen Rennverlauf bestimmt, wählt er einen bestimmten Reifentyp. Jeder Reifentyp hat je nach Wetter seine Vorteile.



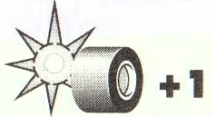
HARTE REIFEN

Diese werden bei sonnigem und wechselhaften Wetter empfohlen. Bei Regen sind diese Reifen unnütz.

SONNE : Mit den harten Reifen fährt der Wagen normal und die Strafen ("Würfelwurf" oder VP) für das "Fliegen aus der Kurve" sind während einer Trainingsrunde und dem Rennen über 1, 2 oder 3 Runden normal.

WECHSELHAFT : Wie bei "Sonne".

REGEN : Der Wagen schlittert 3 zusätzliche Felder am Ende einer Bewegung in einer Kurve oder in einer Schikane. Dies sowohl während einer Trainingsrunde als auch während einem Rennen über 1, 2 oder 3 Runden. Die Strafen ("Würfelwurf" oder VP) für das "Fliegen aus der Kurve" sind normal.



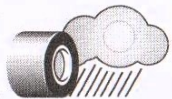
WEICHE REIFENMISCHUNG

Diese werden besonders bei sonnigem Wetter empfohlen. Bei Regen sind diese Reifen unnütz, eigentlich sogar gefährlich.

SONNE : Ein Wagen mit weichen Reifen kann in jedem Gang am Ende seiner Bewegung ein zusätzliches Feld fahren - im Training wie im Rennen. Allerdings wird die Strafe ("Würfelwurf" oder VP) für das "aus der Kurve fliegen" verdoppelt. Das "Bonusfeld" muß nicht in Anspruch genommen werden. Diese Reifen halten auch nur eine Runde. Wenn Sie nach der ersten Runde nicht an die Boxen fahren, um Ihre Reifen überprüfen zu lassen, unabhängig davon, ob Sie VP Reifen abstreichen mußten oder nicht, verlieren Sie den Bonus für die zweite Runde. Wenn Sie bei einem Rennen über drei Runden nach der zweiten Runde nicht an die Boxen fahren (Sie sind ein Dickkopf !), müssen sie am Ende jeder Bewegung um ein Feld zurück und sie müssen dreimal so viele VP Reifen abstreichen, wenn Sie aus der Kurve fliegen.

WECHSELHAFT : Wie bei "Sonne".

REGEN : Es gibt keinen Bonus und der Wagen schlittert 3 zusätzliche Felder am Ende einer Bewegung in einer Kurve oder in einer Schikane. Die Strafen ("Würfelwurf" oder VP) werden während der 1. und 2. Runde verdoppelt. Sollten Sie bei einem Rennen über 3 Runden nicht nach der 2. Runde an die Boxen gefahren sein, müssen Sie Ihren Wagen auf gerader Strecke am Ende der Bewegung ein Feld zurücksetzen und die Strafe wird verdreifacht, wenn Sie aus der Kurve fliegen.



REGENREIFEN

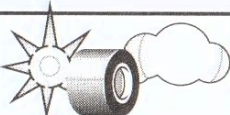
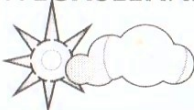

Sie werden wärmstens während regnerischem Wetter empfohlen, bei Sonnenschein aber sind sie weniger geeignet.

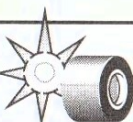

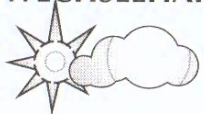

SONNE : Die Strafen ("Würfelwurf" oder VP) werden sowohl während einer Trainingsrunde als auch während dem Rennen über 2 Runden verdoppelt. Wenn Sie bei einem Rennen über 3 Runden am Ende der 2. Runde nicht an die Boxen gefahren sind, werden die Strafen in der 3. Runde verdreifacht, wenn Sie aus der Kurve fliegen.



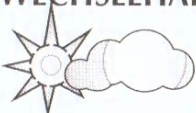

WECHSELHAFT : Wie Sonne.

REGEN : Der Wagen schlittert innerhalb einer Kurve oder Schikane nur ein zusätzliches Feld - dies sowohl während einer Trainingsrunde als auch bei einem Rennen über 1, 2 oder 3 Runden. Die Strafen ("Würfelwurf" oder VP), wenn ein Wagen aus der Kurve fliegt sind normal.

ÜBERSICHT WETTERAUSWIRKUNG

Harte Reifen 			TRAINING-SRUNDE	RENNEN		
				1. Runde	2. Runde	3. Runde
SONNE 	Bewegungs- bonus	Kurven	+0	+0	+0	+0
		Gerade Strecke	+0	+0	+0	+0
	Strafe	Kurvenausfahrt	x1	x1	x1	x1
WECHSELHAFT 	Bewegungs- bonus	Kurven	+0	+0	+0	+0
		Gerade Strecke	+0	+0	+0	+0
	Strafe	Kurvenausfahrt	x1	x1	x1	x1
REGEN 	Schlittern	Kurven	+3	+3	+3	+3
		Gerade Strecke	+0	+0	+0	+0
	Strafe	Kurvenausfahrt	x1	x1	x1	x1

Weiche Reifen  +1			TRAINING-SRUNDE	RENNEN		
				1. Runde	2. Runde	3. Runde
<div>SONNE</div> 	Bewegungs-bonus	Kurven	+1	+1	+0	+0
		Gerade Strecke	+1	+1	+0	-1
	Strafe	Kurvenausfahrt	x2	x2	x2	x3
<div>WECHSELHAFT</div> 	Bewegungs-bonus	Kurven	+1	+1	+0	+0
		Gerade Strecke	+1	+1	+0	-1
	Strafe	Kurvenausfahrt	x2	x2	x2	x3
<div>REGEN</div> 	Schlittern	Kurven	+3	+3	+3	+3
		Gerade Strecke	+0	+0	+0	-1
	Strafe	Kurvenausfahrt	x2	x2	x2	x3

Regenreifen				TRAINING-SRUNDE	RENNEN		
					1. Runde	2. Runde	3. Runde
<div>SONNE</div> 	Bewegungs-bonus	Kurven	+0	+0	+0	+0	
		Gerade Strecke	+0	+0	+0	+0	
	Strafe	Kurvenausfahrt	x2	x2	x2	x3	
<div>WECHSELHAFT</div> 	Bewegungs-bonus	Kurven	+0	+0	+0	+0	
		Gerade Strecke	+0	+0	+0	+0	
	Strafe	Kurvenausfahrt	x2	x2	x2	x3	
<div>REGEN</div> 	Schlittern	Kurven	+1	+1	+1	+1	
		Gerade Strecke	+0	+0	+0	+0	
	Strafe	Kurvenausfahrt	x1	x1	x1	x1	

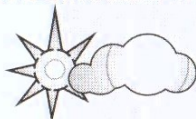
4 - WITTERUNGSBEDINGUNGEN

Die Witterungsbedingungen werden vor den Trainingsrunden und vor dem Rennen ermittelt. Gemäß den Witterungsbedingungen wählen die Fahrer ihre Reifen. Auf jedem Rennkurs gibt es ein Wetterbarometer und mit dem 20-seitigen Würfel wird das aktuelle Wetter ermittelt. Jeder Kurs hat verschiedene Wetterbedingungen. Es gibt 3 Witterungsbedingungen :

REGEN



WECHSELHAFT



SONNE



DIE TRAININGSRUNDEN

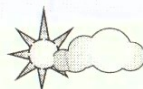
Ein Pilot würfelt mit dem schwarzen Würfel und liest von dem Wetterbarometer des Rennkurses das aktuelle Wetter ab. Das Wetter hat folgende Auswirkung :



SONNE : Während allen Trainingsrunden herrscht schönes Wetter.



REGEN : Während allen Trainingsrunden regnet es.



WECHSELHAFT : Der Himmel ist während allen Trainingsrunden wolkenbedeckt, aber es regnet nicht.

DAS RENNEN

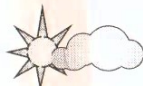
Der Pilot, der die Poleposition hat, ermittelt mit einem Würfelwurf das aktuelle Wetter für das Rennen. Er würfelt mit dem schwarzen Würfel und liest das Wetter vom Wetterbarometer ab. Das Wetter hat folgende Auswirkung :



SONNE : Während des ganzen Rennens scheint die Sonne.



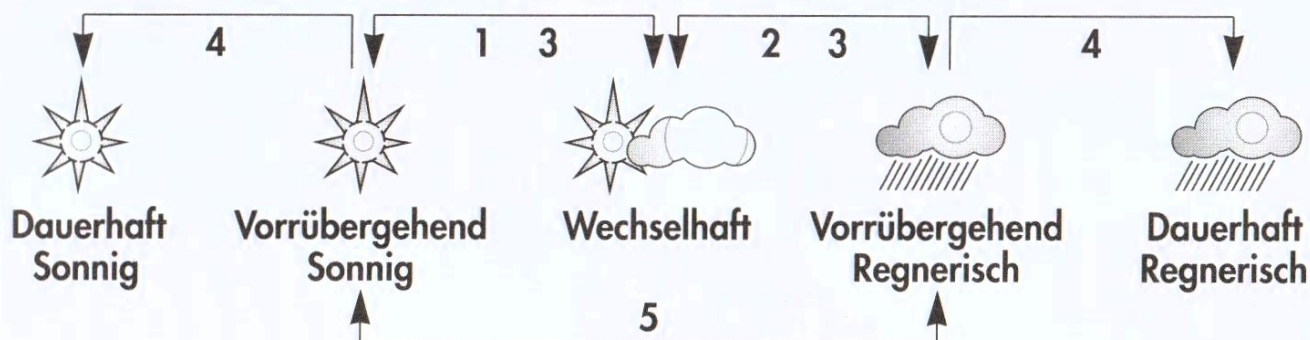
REGEN : Während des ganzen Rennens regnet es.



WECHSELHAFT : Zu Beginn des Rennens scheint die Sonne. Der Himmel ist wolkenverhangen aber es regnet nicht. Im Verlauf des Rennens kann sich das Wetter aber ändern. Immer wenn ein Pilot im 5. Gang 20 Felder oder im 6. Gang 30 Felder fahren darf, muß der Pilot mit dem schwarzen Würfel ermitteln, ob sich das Wetter ändert. Das Würfelergebnis vergleicht er mit der Angabe auf dem Wetterbarometer auf dem Rennkurs.

- 1) Wenn das Ergebnis wechselhaftes Wetter ist, wird obige Prozedur beibehalten.
- 2) Wenn das Ergebnis "Sonne" (soleil) ist, dann herrscht VORRÜBERGEHEND SONNIG bis zur nächsten Ermittlung einer Wetterveränderung.
- 3) Wenn das Ergebnis "Regen" (pluie) ist, herrscht VORRÜBERGEHEND REGNERISCH bis zur nächsten Ermittlung einer Wetterveränderung.
- 4) Wenn das Ergebnis während dem Wetterzustand VORRÜBERGEHEND SONNIG bzw. VORRÜBERGEHEND REGNERISCH "wechselhaft" (variable) ermittelt wird, bleibt das Wetter bis zur nächsten Ermittlung schön bzw. regnerisch.
- 5) Wenn bei der Ermittlung des Wetter zwei mal in Folge Regen oder Sonne ermittelt wird, bleibt das Wetter für den Rest des Rennens regnerisch bzw. sonnig.

Das folgende Schema faßt die verschiedenen Wetterveränderungen zusammen :

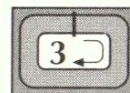


ACHTUNG !

Bei Regen ändern sich die Strafen für Fahrfehler

- 1) Kollision : 1 VP Karrosserie bei einem Würfelergebnis 1 oder 2
- 2) Motorschaden : 1 VP Motor bei einem Würfelergebnis 1 bis 3
- 3) Straßenlage : 1 VP Straßenlage bei einem Würfelergebnis von 1 bis 5

DAS RENNEN ÜBER 3 RUNDEN



5 - KONSTRUKTION DES EIGENEN WAGENS

Legen Sie das Protokollblatt für 3 Runden in das Cockpit Ihres Wagens. Sie werden sehen, daß die Angabe der verfügbaren Verschleißpunkte (VP) blanko ist. Sie bestimmen die Zusammensetzung Ihrer VP.

Ihr Wagen besteht nun aus 6 gefährdeten Bereichen : REIFEN, BREMSEN, VERBRAUCH, KARROS-SERIE, MOTOR und STRASSEN-LAGE.

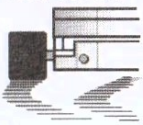
Sie verfügen über 20 VP. Vor dem Rennstart und nach Ermittlung des Wetters teilen Sie diese 20 VP auf die einzelnen Bereiche auf.

Wichtig : Jedem Bereich muß mindestens 1 VP zugeteilt werden.

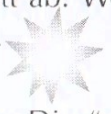
ERINNERUNG DER STRAFEN BEI RENNEN ÜBER 3 RUNDEN

- 1) Ihr Wagen scheidet aus dem Rennen aus, sobald der letzte VP Karrosserie, Motor oder Straßenlage auf Ihrem Protokollblatt abgestrichen wird.
- 2) Sie können nicht mehr bremsen, wenn Sie Ihren letzten VP Bremsen abstreichen.
- 3) Sie können nicht mehr gewaltsam herunterschalten, wenn Sie Ihren letzten VP Verbrauch abstreichen.
- 4) Wenn Ihr Wagen aus der Kurve fliegt, müssen sie so viele VP Reifen abstreichen, wie sie zu viele Felder gefahren sind. Wenn sie Ihren letzten VP Reifen abstreichen, geraten Sie ins Schleudern.

6 - STRASSENLAGEN

Schwarzer Würfel ► **1** bis **4** = VP
Straßenlage 

Wenn im Verlauf eines Rennens über 3 Runden ein Wagen einen VP Karrosserie oder Motor abstreichen muß oder sogar aus dem Rennen ausscheidet, wird das Feld, in dem sich der Wagen während des Vorfalls befindet als "gefährliches Feld" gekennzeichnet. Kleben Sie ein Stück lösbaren Klebestreifen auf das Feld oder kennzeichnen Sie das Feld leicht mit dem Bleistift. Wenn ein Wagen über dieses Feld fährt oder in einem solchen Feld seine Bewegung beendet, muß der Pilot ermitteln, ob er einen VP STRASSENLAGEN abstreichen muß.

Bei einem Ergebnis von 1 bis 4 verliert er einen VP "Straßenlage" und streicht dies auf dem Protokollblatt ab. Wenn ein Wagen seinen letzten VP "Straßenlage" verliert, scheidet er aus dem Rennen aus. 

Anmerkung : Die "gefährlichen Felder", die über die Rennstrecke verteilt sind, können von den Spielern als Hindernisse betrachtet werden, die umfahren werden können wie andere Wagen, indem Sie eine Spur ausscheren.

7 - OPTIONEN BEIM BOXENSTOP

Jedes Mechanikerteam besitzt 4 zusätzliche VP, pro Wagen 2 VP, um Verluste von VP Bremsen, Verbrauch, Karrosserie, Motor und Straßenlage auszugleichen. Jeder benutzte VP, den Sie an den Boxen in Anspruch genommen haben wird auf dem Protokollblatt des Wagens ausgestrichen.

Es gibt nun zwei Arten von Boxenstop :

BOXENSTOP REIFENWECHSEL

Während dieser Art von Boxenstop können lediglich die Reifen gewechselt werden. Es wird wie in den Grundregeln vorgegangen.

LANGER BOXENSTOP

Während diesem Boxenstop können VP Bremsen, Motor, Karrosserie und Straßenlage ausgeglichen werden - zusätzlich können die Reifen gewechselt werden. Der lange Boxenstop funktioniert folgendermaßen : Der Pilot steuert seine Box an und kündigt einen langen Boxenstop an. Er kann erst in der nächsten Runde und maximal im 4. Gang weiterfahren.

Wichtig : Ein Wagen mit weichen Reifen kann nach einem "Boxenstop Reifenwechsel" den Bonus des zusätzlichen Feldes nicht in Anspruch nehmen, wenn er aus der Box fährt.

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