

Spielanleitung

FORMEL 1

Fahr deine eigene Weltmeisterschaft

Das große Familienspiel rund um den Formel-1 Sport

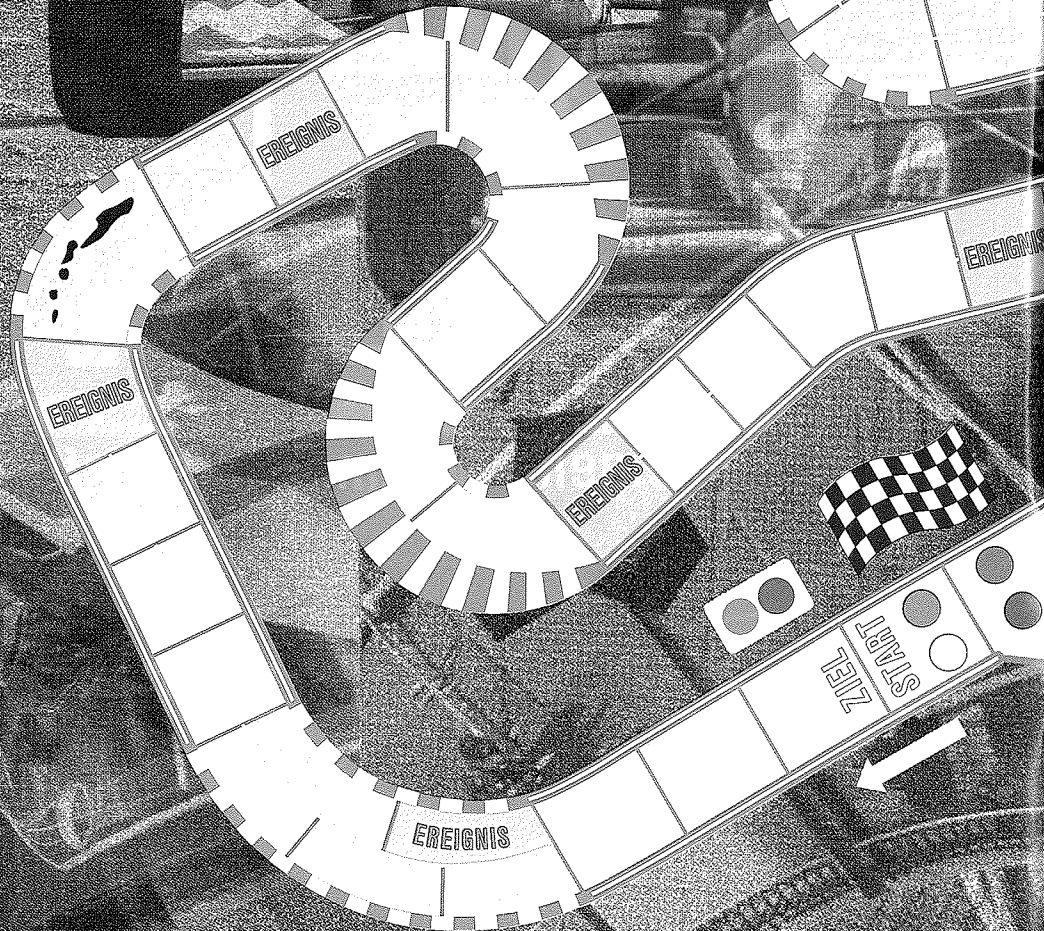
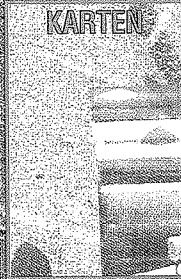
RTL

RENNFAHRER

EREIGNIS

KARTEN

KARTEN



START

ZIEL

EREIGNIS

EREIGNIS

EREIGNIS

EREIGNIS

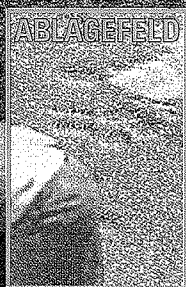
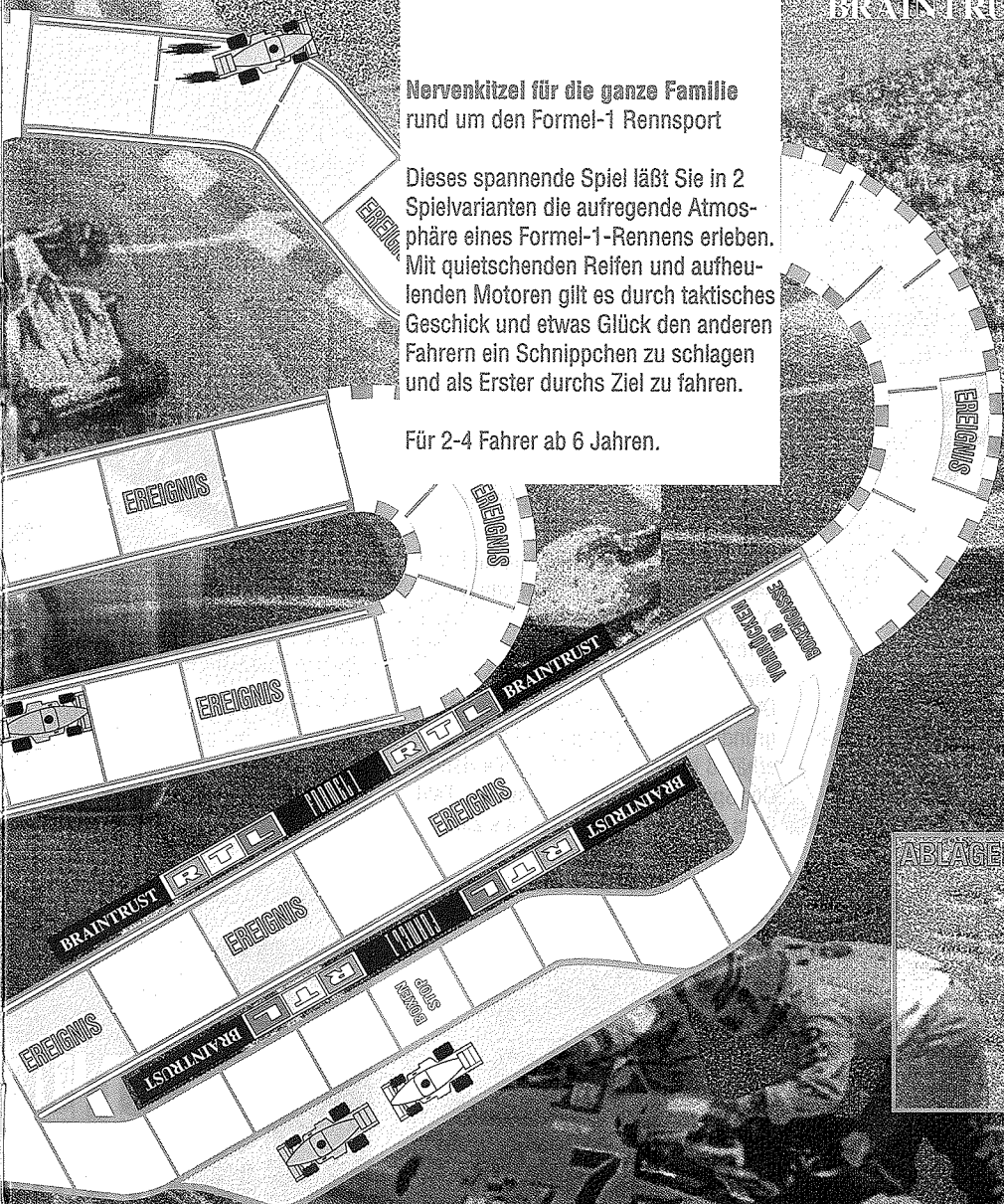
EREIGNIS

EREIGNIS

Nervenkitzel für die ganze Familie
rund um den Formel-1 Rennsport

Dieses spannende Spiel läßt Sie in 2
Spielvarianten die aufregende Atmos-
phäre eines Formel-1-Rennens erleben.
Mit quietschenden Reifen und aufheu-
lenden Motoren gilt es durch taktisches
Geschick und etwas Glück den anderen
Fahrern ein Schnippchen zu schlagen
und als Erster durchs Ziel zu fahren.

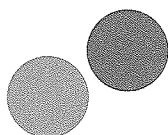
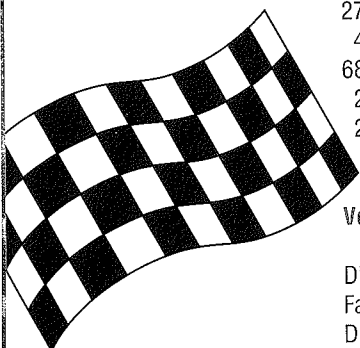
Für 2-4 Fahrer ab 6 Jahren.



RUNDE	0	0	0	0
	1	1	1	1
	2	2	2	2
	3	3	3	3

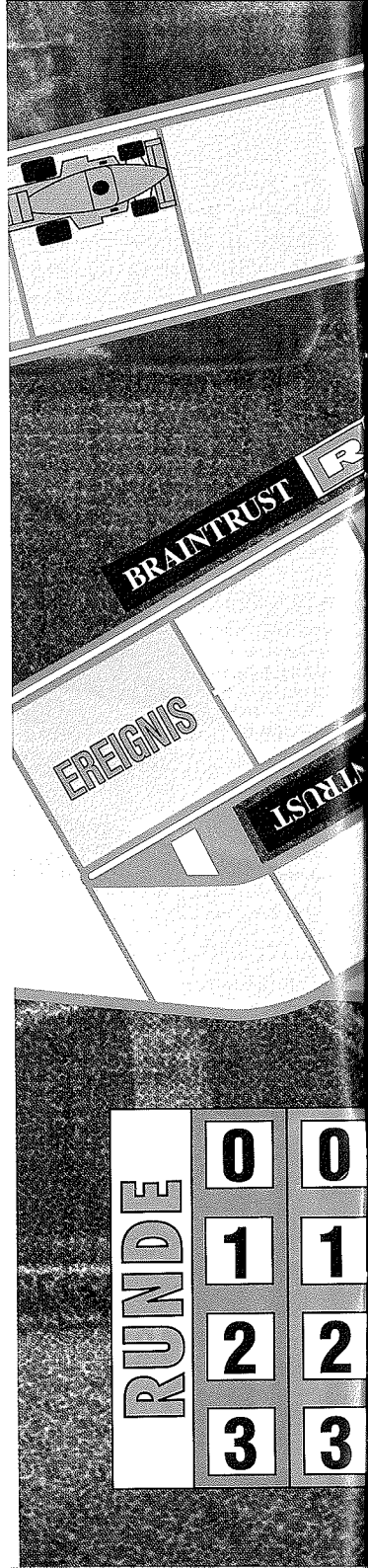
Ausrüstung

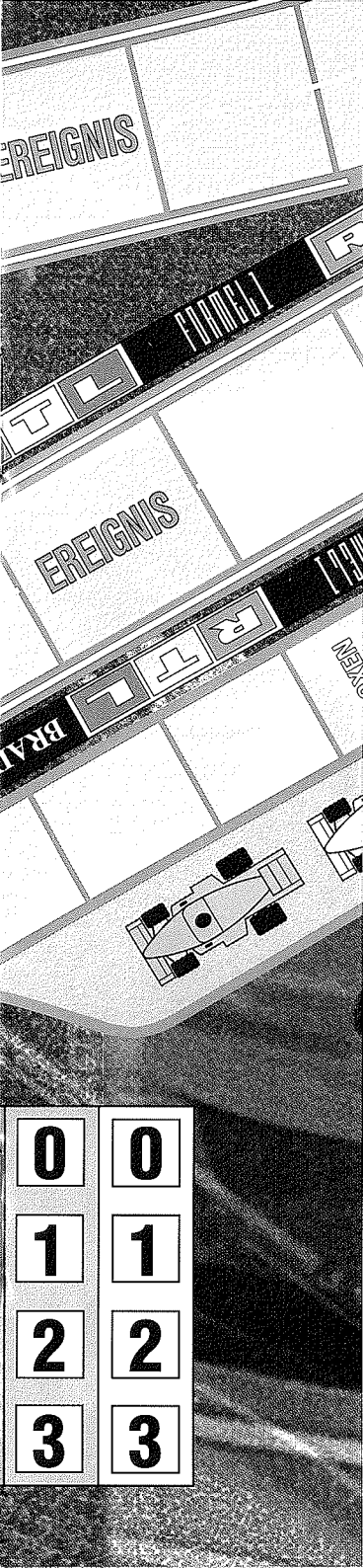
- 1 Rennstrecke
- 4 Rennwagen
- 4 Rennwagenkarten
- 27 Ereigniskarten
- 4 Rundenzähler-Steine
- 68 Rennfahrerkarten
- 2 Zahlenwürfel
- 2 Farbwürfel



Vor dem Start

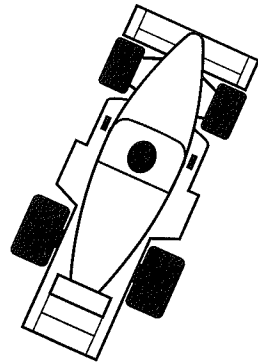
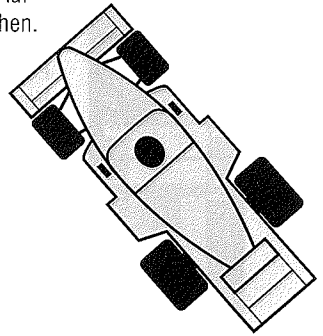
Die Rennwagen werden gemäß ihrer Farbe am Start aufgestellt.
Die Ereigniskarten werden gemischt und auf das Feld links oben gelegt.
Die 4 Rundenzähler-Steine werden auf dem Spielfeld in das Rundenzählerkästchen gemäß Ihrer Farbe auf 0 gesetzt.
Die Rennfahrer-Karten werden nun gründlich gemischt und jeder Fahrer erhält 8 Karten verdeckt auf die Hand.
Der Spielkarten-Rest wird auf das Feld links oben gelegt und dient als Ziehstapel (nur bei Rennvariante 1).
Die Zahlen- und Farbwürfel müssen griffbereit sein (nur bei Rennvariante 2).

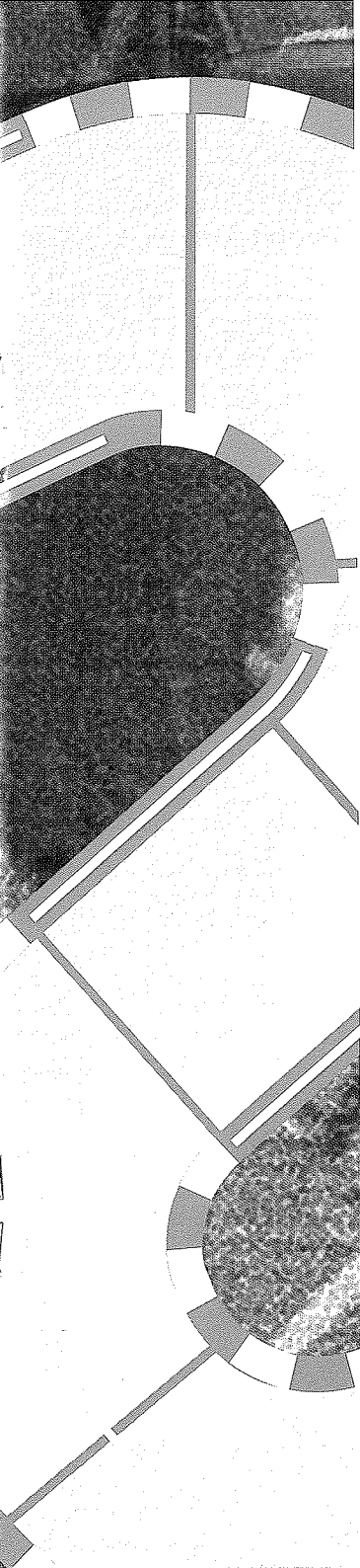




Rennvariante 1 (ab 10 Jahren)

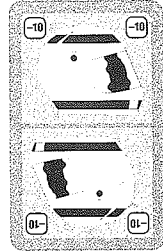
Jeder Fahrer zieht seine „Rennwagen-Karte“ und legt sie offen vor sich hin. Nach den Anweisungen der Rennfahrer-Karten werden die Rennwagen gesetzt, wobei jeder Fahrer jeden Rennwagen bewegen darf. Somit wird auch bei nur 2 Fahrern jeder der 4 Rennwagen bewegt. Die fahrerlosen Wagen sind zusätzliche Schikanen. Durch scharfes Beobachten, geschickten Einsatz der eigenen Karten und durch Ausnützen der Spielzüge der Mitspieler, versucht jeder Fahrer seinen Rennwagen zum Sieg zu führen. Hinderlich dabei sind die über die Fahrstrecke verteilten Ereignisfelder, sowie die eventuell notwendigen Boxenstops. Versuchen Sie ihren Gegner vor den Kurven auszubremsen und auf die längere Außenbahn abzudrängen. Auf einem Feld darf nur ein Wagen stehen.



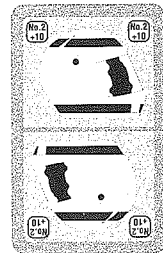


Neutrale „Rennfahrer-Karten“ können für jeden Rennwagen eingesetzt werden.

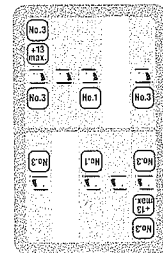
4.
Mit diesen Karten kann ein Wagen um die angegebene Anzahl Felder nach vorne oder nach hinten gesetzt werden. Hierbei gibt es die Werte +7, +10, -7 und -10.



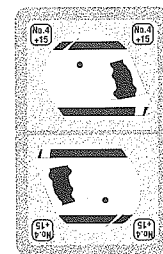
5.
Es gibt acht Karten dieser Art, „No.2 + 10“. Der Rennwagen an zweiter Position wird um die angegebene Anzahl Felder vorgerückt.

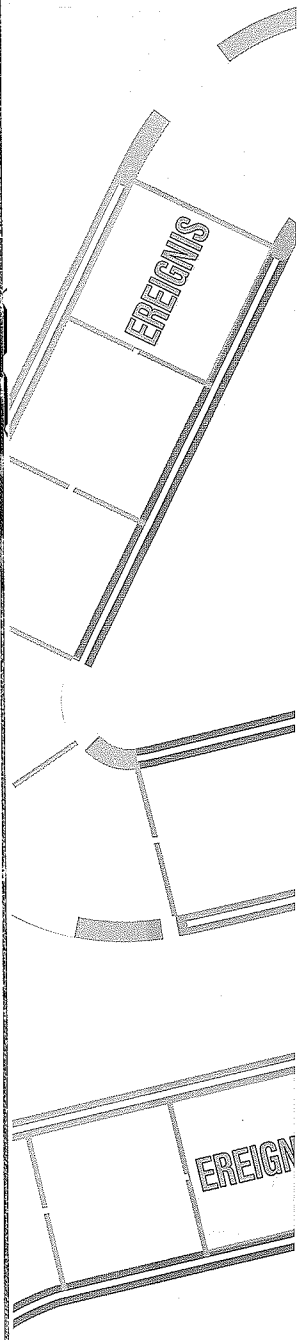


6.
Der Rennwagen an 3. Position rückt maximal 13 Felder vor, aber nicht weiter als ein Feld vor das führende Fahrzeug. Die restlichen Felder verfallen. Diese Karte gibt es viermal.



7.
Es gibt vier Karten dieser Art, „No.4 + 15“. Der Rennwagen an vierter Position wird um 15 Felder vorgerückt.





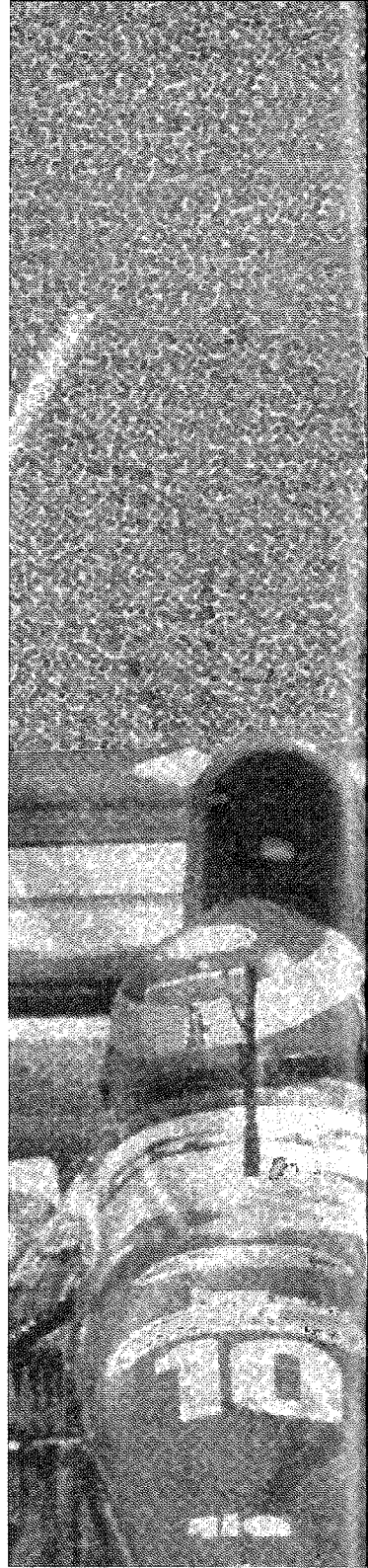
Der Verlauf des Rennens

Ein Rennen besteht aus 3 Runden. Nachdem jeder Fahrer seinen Rennwagen gezogen und seine 8 Rennfahrer-Karten auf der Hand hat, geht es los. Mit einem der Zahlenwürfel wird ausgewürfelt wer beginnt. Der Fahrer der die höchste Zahl gewürfelt hat, fängt an. Er spielt die erste Rennfahrer-Karte aus, legt sie offen auf den Spielplan und rückt den Rennwagen vom Startplatz entsprechend den Angaben der Karte vor. Nachdem man eine Karte ausgespielt hat, muß man sich vom Ziehstapel eine Karte ziehen, so daß jeder Fahrer immer 8 Karten auf der Hand hat. Falls während des Rennverlaufs der Ziehstapel nicht ausreicht, sind die bereits ausgespielten Karten gründlich zu mischen, um ein weiteres Ziehen zu ermöglichen. Reihum spielt nun jeder Fahrer eine Karte aus, legt sie auf die bereits ausgespielten Karten und bewegt den jeweils betreffenden Rennwagen. Es muß grundsätzlich eine Karte ausgespielt werden, man darf nicht „passen“.

Falls im Spielverlauf ein Rennwagen nach ausgeführtem Zug auf einem Ereignisfeld zum Stehen kommt, ist von dem Spieler, der diesen Zug ausgeführt hat, eine Ereigniskarte zu ziehen und deren Anweisung auszuführen. Der Rennwagen, der auf dem Feld „Rücke vor in Boxengasse“ zum stehen kommt, muß leider diesen Umweg in Kauf nehmen. Wenn ein Rennwagen während des Rennens über die Start und Ziellinie kommt, hat er eine Runde absolviert und der Rundenzählerstein ist um eine Runde zu verschieben.

Das Ende des Rennens

Ein Rennen ist beendet, wenn drei Rennwagen das Ziel nach drei Runden erreicht haben.



Rennvariante 2 (ab 6 Jahren)

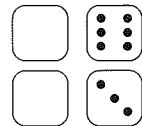
Diese Spielvariante unterscheidet sich von der Spielvariante 1 dadurch, daß hierbei die Rennfahrer-Karten nicht zum Einsatz kommen. Die Rennwagen werden bewegt, indem der Fahrer, der an der Reihe ist, mit allen 4 Würfeln (2 Zahlenwürfel + 2 Farbwürfel) gleichzeitig würfelt. Nach dem Wurf hat der Fahrer nun die Möglichkeit zu entscheiden, welcher Farb- und Zahlenwürfel ein Pärchen bildet. Je nach seiner Wahl kann er nun die oder den Rennwagen bewegen.

Beispiele

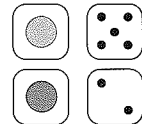
Bewegung der Rennwagen

Gewürfeltes Bild

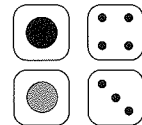
Der gelbe Rennwagen wird 9 Felder vorgerückt.



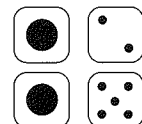
Rot rückt um fünf Felder vor und Grün um zwei oder umgekehrt.



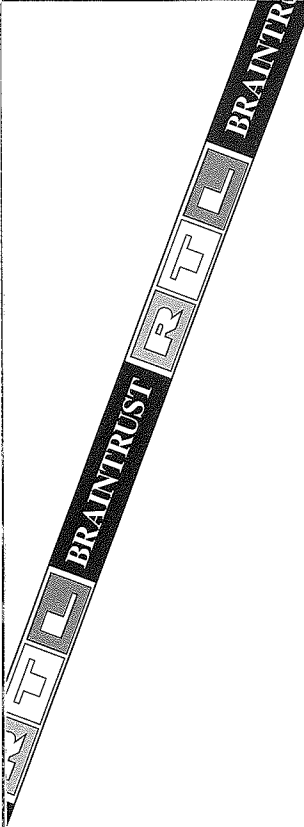
Schwarz ist der Farbjoker. Blau könnte 7 Felder vor oder Blau drei und ein anderer Rennwagen vier oder Blau vier und ein anderer Rennwagen drei Felder vorrücken



Ein beliebiger Rennwagen wird 7 Felder vorgerückt oder einer um zwei und ein weiterer um fünf



Ansonsten verläuft das Renngeschehen wie bei Rennvariante 1.



Folgende Regeln gelten für beide Rennvarianten

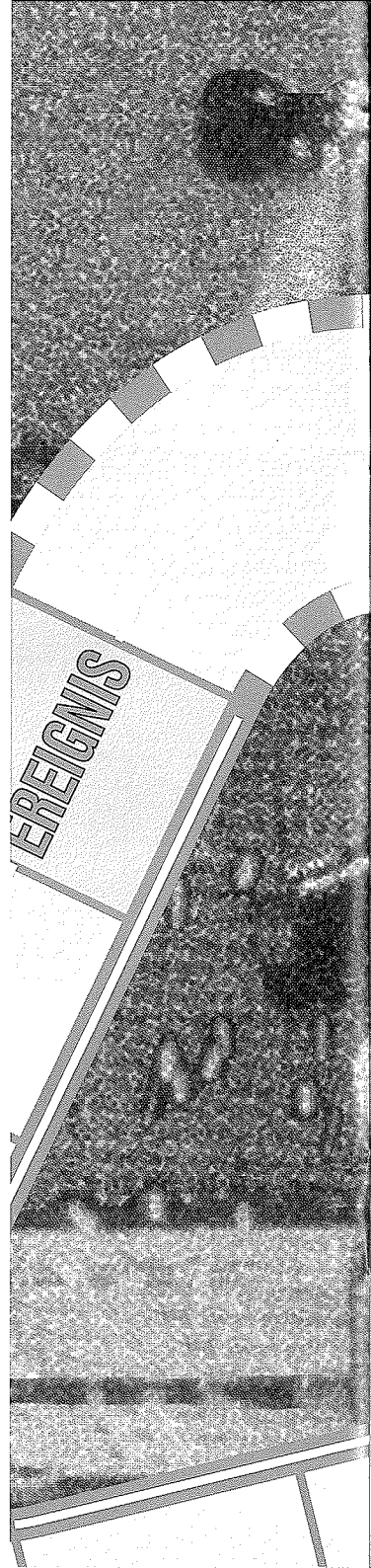
Fahrzeuge können nur überholt und nicht übersprungen werden. Dazu muß eine Fahrspur frei sein. Die Rennwagen dürfen ihre Fahrspur wechseln, indem sie bei jedem Zug vorwärts zugleich ein Feld seitwärts ziehen (Diagonalzug). Ein reiner seitwärts Zug ist nicht möglich. Grundsätzlich muß in Kurven die Innenbahn genommen werden. Ist diese besetzt, wird auf der Außenbahn gefahren. Eine durchgezogene Linie darf nicht überfahren werden. Es kann aber auf dem letzten Feld vor einer durchgezogenen Linie gewechselt werden.

Einige Kurven sind so eng, daß Überholen nicht möglich ist. Steht ein Fahrzeug in einer solchen Kurve, können die anderen Fahrzeuge nur heranfahren. Die restlichen Felder verfallen dann.

An einigen Stellen ist Überholen nicht möglich, da Öl auf der Fahrbahn ist oder die zweite Spur durch ein liegen gebliebenes Fahrzeug blockiert ist. Ist die jeweils andere Spur durch ein Fahrzeug besetzt, können die anderen Fahrzeuge nur heranfahren. Die restlichen Felder verfallen dann.

Für die Boxengasse gelten folgende Regeln. Ein Überholen ist nicht möglich da nur eine Spur vorhanden ist. Darüber hinaus muß der Rennwagen bei der Durchfahrt auf dem Feld „BOXENSTOP“ zum Stehen kommen. Die restlichen Felder verfallen dann.

RUNDE	0	0	0	0
	1	1	1	1
	2	2	2	2
	3	3	3	3



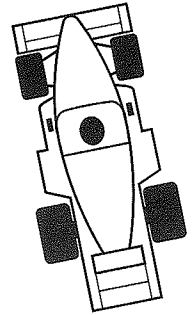
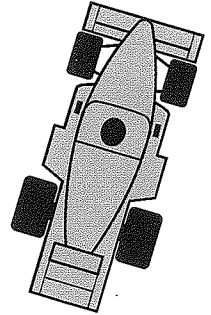
Innerhalb der beiden Spielvarianten können Sie folgende Änderungen vornehmen:

zu Rennvariante 1: Windschattenfahren. Steht ein Fahrzeug direkt hinter einem anderen auf der selben Spur, wird es, sofern das vordere Fahrzeug bewegt wird, im Windschatten mitgezogen. Fahren im Windschatten ist nur auf geraden Streckenabschnitten möglich.

zu Rennvariante 2: Um den Spielverlauf für jüngere Teilnehmer zu vereinfachen, können Sie die Farbwürfel weglassen, d.h. auch, daß nur so viele Fahrzeuge am Rennen teilnehmen wie Fahrer.

zu Rennvariante 1 und 2: Wenn die Rennwagen-Karten gezogen werden, werden die gezogenen Karten nicht offen auf den Tisch gelegt. Die anderen Fahrer wissen somit nicht, welcher Wagen ihnen gehört. Lassen Sie die anderen Fahrer so lange wie möglich im unklaren, welchen Rennwagen Sie fahren. Ihre Gegner können Ihnen so helfen, Ihren Wagen ins Ziel zu bringen. Spielen Sie die Rennfahrer-Karten, die Ihren Wagen weit in Führung bringen, erst zum Schluß eines jeden Rennens aus. Die Kartenarten 5) 6) und 7) sind besonders zu beachten, da sich die Plazierungen der Rennwagen und damit die Einsatzmöglichkeiten dieser Karten bei nahe bei jedem Zug ändern. Mit guter Taktik kann man diese farbneutralen Karten alle für den eigenen Wagen ins Spiel bringen.

VIEL SPASS
und ein gutes Rennen
wünscht Ihnen
BRAINTRUST GAMES



Vorsicht: Dieses Spiel ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da es Kleinteile enthält, die verschluckt werden können.

ERE

Fahr deine eigene Weltmeisterschaft

Champion wird, wer am Ende der Saison (vor Beginn vereinbarte Anzahl von Rennen) die meisten Punkte hat. Der Sieger eines Rennens erhält 10 Punkte, der Zweitplatzierte 6, der Drittplazierte 4 und der vierte muß sich mit 3 Punkten begnügen. Fahrerlose Fahrzeuge bekommen die Punkte gemäß ihrer Platzierung. Bei mehreren Rennen entspricht die Startaufstellung dem Zieleinlauf des vorangegangenen Rennens.

Spielprotokoll

(Bei Bedarf bitte kopieren)

Nr.	Rennen	Fahrer	Fahrer	Fahrer	Fahrer
1	GP Brasilien				
2	GP Japan				
3	GP San Marino				
4	GP Monaco				
5	GP Spanien				
6	GP Kanada				
7	GP Frankreich				
8	GP England				
9	GP Deutschland				
10	GP Ungarn				
11	GP Belgien				
12	GP Italien				
13	GP Portugal				
14	GP Argentinien				
15	GP Japan				
16	GP Australien				
	Endstand				