

Terry Goodchild

# FORMEL FUN



Lizenz von Lambourne Games



Formel Fun  
Franjos, 1999  
GOODCHILD Terry  
3 - 6 spelers vanaf 8 jaar  
± 60 minuten



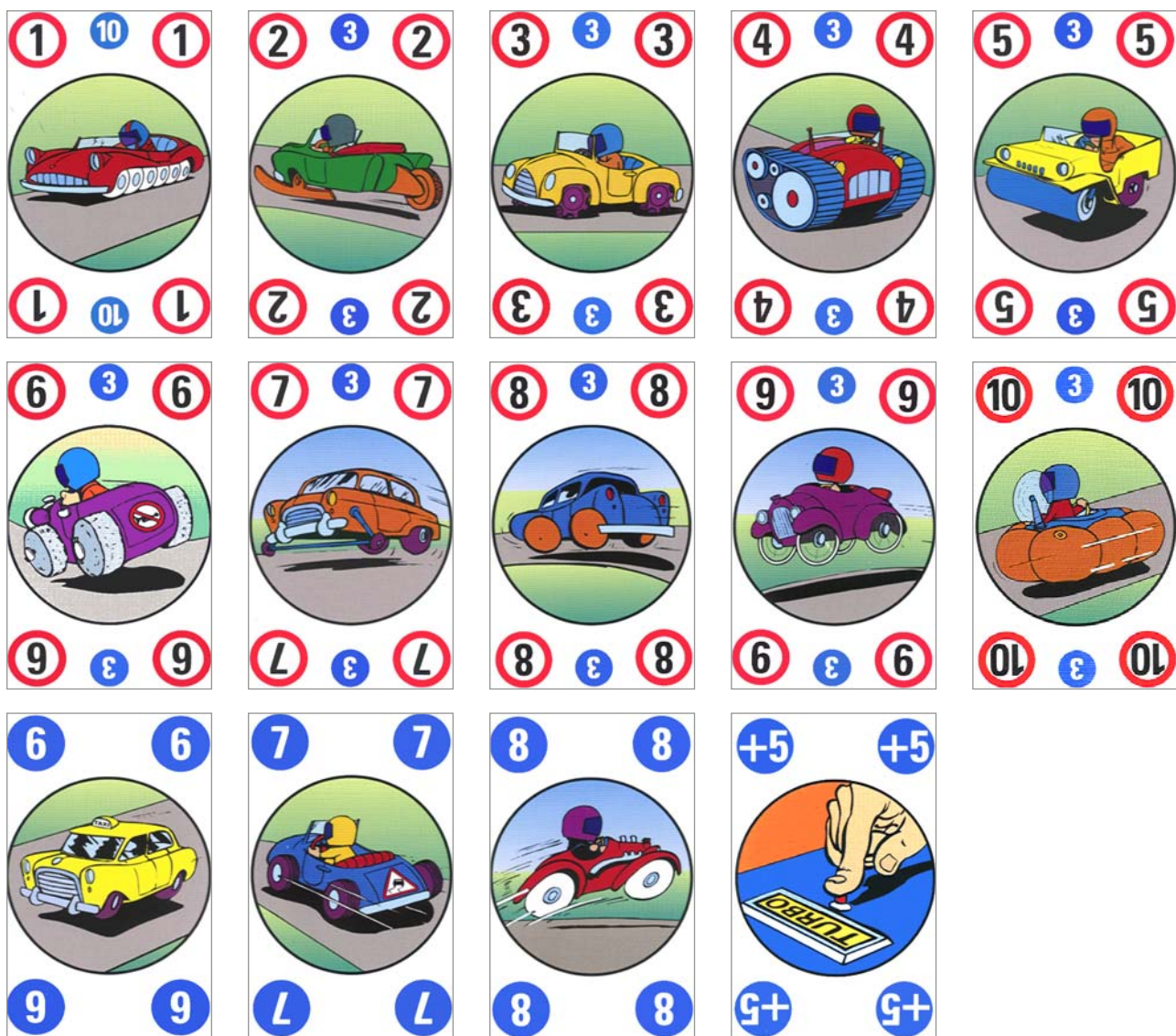


# Inleiding

Formel Fun is een autorenspeel, maar het is geen gewoon racespel. Het komt er niet alleen op aan om als piloot snelle rondes rond het ovale circuit af te leggen. Na elke ronde valt telkens de laatste wagen af. Bij aanvang kunnen er dus 12 brullende motoren klaar staan, op het laatste zullen nog twee wagens een bitsig duel uitvechten om als winnaar gekroond te worden. Omdat iedere speler meerdere wagens bestuurt, is alles nog niet verloren als een speler in de eerste ronde afvalt.

De wagens worden bestuurd door middel van speciale kaarten, waarvan bij aanvang van het spel, iedere speler en 5 in zijn handen heeft. Het inzetten van de kaarten, gepaard met een beetje geluk, maakt het plezier uit van dit racespel. Het komt er dus niet op aan om telkens als eerste de ronde af te leggen. De hoofdzaak is om niet als laatste de ronde te beëindigen, want dan valt men af. En zoals het spreekwoord zegt : "Het venijn zit hem soms in de staart."

## De kaarten



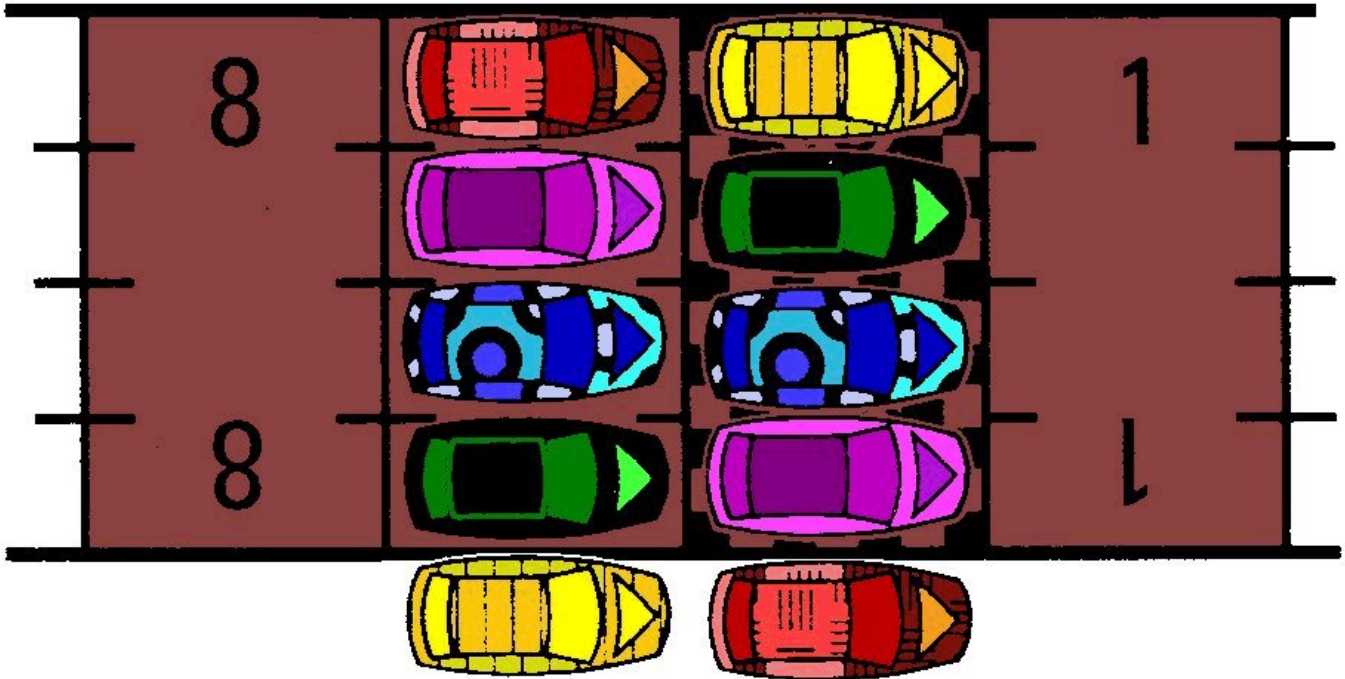
## Het spelmateriaal

- 1 speelbord bestaande uit 30 velden langs een ovale renbaan ;
- 18 kleine houten auto's in zes verschillende kleuren (als men met 3 of 4 spelers speelt dan ontvangt iedere speler 3 auto's, bij 5 of 6 spelers ontvangt iedere speler 2 auto's) ;
- 110 autokaarten waarmee de auto wordt bestuurd.

## Vorbereiding

De auto's berijden het parcours tegen de richting van de klok. Iedere deelnemer aan de race plaatst zijn auto op het geruite startveld, de volgorde speelt totaal geen rol. Op het veld negen van het parcours, naast het geruite startveld, wordt weer van iedere deelnemer een auto geplaatst maar dan wel in omgekeerde volgorde van de eerste rij.

Bij het spel met 3 of 4 spelers wordt ook op het veld acht van het parcours van iedere speler nog een wagen geplaatst.



De kaarten worden grondig geschud en iedere speler ontvangt verdeckt 5 kaarten die hij in de hand neemt. De rest van de kaarten wordt als verdeckte afneemstapel in het midden van het speelbord gelegd.

Op het speelbord zijn er twee speciaal voorziene plaatsen voor de afneemstapel en de aflegstapel.

## De autokaarten

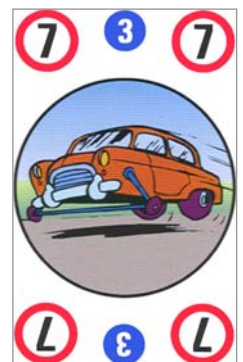
De eenvoudige ovale renbaan is verdeeld in 30 velden, die telkens met een getal van 1 tot 10 zijn gekenmerkt.

Dit getal vindt men ook terug op de autokaarten. Men vindt het getal in de vorm van een verkeersbord dat de 'hoogste toegelaten snelheid' bepaalt (een zwart getal in een rode cirkel) en een verkeersbord dat de 'aangewezen snelheid' bepaalt (een wit getal op een blauwe achtergrond).

Om de auto die aan de beurt is te bewegen, legt de bezitter van die wagen één van zijn kaarten af op de aflegstapel.

Komt het getal van de 'hoogste toegelaten snelheid' overeen met het getal van het veld waarop de wagen zich bevindt, dan mag de wagen onmiddellijk dit aantal velden vooruit rijden.

Komt het getal niet overeen met het getal van het veld dan moet men de 'aangewezen snelheid' volgen en de auto dit aantal velden vooruit laten rijden.



Er zijn 14 verschillende autokaarten. De 'aangewezen snelheid' bedraagt voor de kaarten met de 'hoogst toegelaten snelheid' van 2 tot en met 10 telkens 3.

Op de kaart met de 'hoogst toegelaten snelheid' van 1 bedraagt de aangewezen snelheid echter 10. Deze kaart brengt de wagen dus zeer snel 10 velden verder. Men zal er zich dus voor behoeden om deze kaart uit te spelen als men met een wagen op een veld staat dat de waarde 1 heeft, want dan gaat men slechts 1 veld verder.

Op 4 kaarten is geen 'hoogst toegelaten snelheid' aangeduid. Voor deze kaarten geldt de regel dat de aangewezen snelheid moet worden gebruikt, onafhankelijk op welk veld de wagen staat.

Eén van deze vier bijzondere kaarten is de 'turbokaart' met de aangewezen snelheid '+5'.

Deze speciale kaart mag ook tegelijkertijd met een willekeurig andere kaart worden uitgespeeld. Men mag zelfs twee van deze kaarten uitspelen zodat de auto dan 10 velden verder kan worden gezet.

Als een turbokaart tegelijkertijd met een andere kaart wordt uitgespeeld dan zal de auto dus **steeds vijf velden verder** mogen worden gezet **dan zonder de turbokaart**.

Als de turbokaart alleen wordt uitgespeeld dan mag de wagen dus 5 velden verder worden gezet.

In de volledige kaartenvoorraad zijn er overigens 6 van deze turbokaarten, van de andere kaarten zijn er 8.

## De eerste race

De volgorde waarin wordt gespeeld, wordt bepaald door de positie waarin de wagens zich bevinden. De auto die aan de leiding ligt, speelt het eerst, dan de tweede, dan de derde enzovoort. Bevinden er zich meerdere auto's op het zelfde veld dan geldt de volgorde telkens van binnen naar buiten. Een auto die aan de binnenkant staat bevindt zich dus in een iets betere positie als de auto die meer naar de buitenkant staat.

Het spel wordt dus gestart door de auto die op het startveld aan de binnenkant staat.

De bezitter van de auto speelt een kaart uit, dit wil zeggen hij legt deze kaart op de aflegstapel, hij beweegt zijn auto het overeenkomstige aantal velden verder, en hij neemt ten slotte een kaart van de afneemstapel.

### Opmerking

Zoals hierboven al werd aangegeven kan men door het gebruik van de turbokaart ook twee kaarten tegelijk uitspelen. **Maar ... wanneer een turbokaart als extra kaart wordt afgelegd dan mag men toch maar één kaart natrekken.** Dit betekent dat voor de rest van het spel die speler één kaart minder in de hand heeft, zodat zijn keuze voor een gedeelte wordt beperkt.

Als de afneemstapel is opgebruikt dan wordt de aflegstapel goed geschud en opnieuw als afneemstapel klaargelegd.

Nadat de eerste auto is gestart, volgt daarna de auto die in de tweede positie ligt op het startveld. De bezitter van die auto speelt zijn kaart uit, zet de auto verder en zo gaat het steeds maar door tot ook de laatste auto op het negenveld (of eventueel zelfs het achtveld) wordt verplaatst.





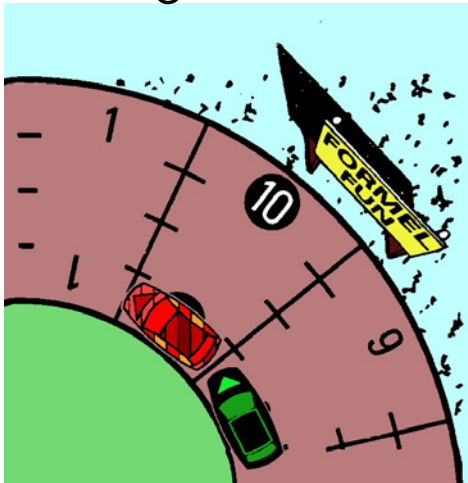
De auto die wordt verplaatst, wordt telkens zo ver mogelijk naar de binnenkant gezet. Auto's die op een bezet veld komen moeten aansluiten naast de al gezette auto. Uitgezonderd bij de start kunnen er dus hoogstens 4 auto's op één veld staan. Zou het toch eens voorkomen dat men met zijn auto op een volledig bezet veld komt (een veld waar zich dus al 4 auto's zouden bevinden) dan kan de auto één veld minder ver zetten en moet hij dus één veld terugvallen.

Deze beperking van het zetten geldt uitdrukkelijk niet voor het inhalen van wagens. Zo kan men dus probleemloos een volledig bezet veld met auto's voorbijsteken.

Nadat alle wagens voor de eerste keer zijn bewogen, wordt de procedure beginnend met de wagen die nu op kop ligt opnieuw herhaald. Deze procedure wordt nu herhaald totdat na het volmaken van een volledige bewegingsronde (elke auto heeft zijn beweging gemaakt) één of meerdere auto's over het startveld zijn geraakt (het bereiken van het startveld is niet voldoende, men moet het startveld overschreden hebben).

De eerste race is nu beëindigd. De auto die op de laatste plaats ligt, wordt uit het spel genomen en wordt opzij gezet.

## De volgende races



Vanaf de tweede race geldt een nieuwe startpositie. De auto die op de eerste plaats lag, wordt op het eerste tienveld na de start gezet (het veld is gekenmerkt met een witte tien op een zwarte achtergrond en wordt gekenmerkt door een Formel Fun vlag). De auto die tweede lag, wordt op het volgende veld gezet (het negenveld) enzovoort. Dus elke wagen bezet telkens maar één veld.

En zoals in de eerste race begint de race met de wagen die in de eerste positie ligt. De bezitter van die wagen speelt een kaart uit, verplaatst zijn auto, trekt een kaart na. En zo worden opnieuw alle wagens die nog deelnemen aan de race verplaatst. Natuurlijk is het dus een klein voordeel wanneer de wagen meer vooraan ligt aangezien de afstand die nog moet worden afgelegd naar de eindstreep korter is. Uiteraard heeft alles ook te maken met de kaarten die men nog in de handen heeft.

En opnieuw wordt de wagen die na deze race op de laatste plaats eindigt uit de wedstrijd genomen. Er start dan opnieuw een volgende race met één wagen minder.

En zo ontwikkelt het spel zich tot er ten slotte nog twee wagens overblijven die een laatste bitsig duel uitvechten om de uiteindelijke zege te bemachtigen.

# Waardering

Men kan eenvoudig stellen om de winnaar van de laatste race uit te roepen tot de winnaar van de ganse wedstrijd.

Meer bevredigend is echter om de posities van alle races te laten meetellen. Zo ontvangt de speler wiens wagen als eerste afviel 1 punt. De speler wiens wagen als tweede afviel ontvangt 2 punten ... enzovoort. De speler wiens auto in de laatste beslissingsrace tweede eindigt (laatst dus) ontvangt nog één extra punt, de overwinnaar ontvangt drie extra punten.

## Voorbeeld

In een race met 12 auto's ontvangt de uiteindelijke winnaar voor zijn auto 15 punten, de tweede ontvangt 12 punten.

Wie dan in totaal de meeste punten heeft vergaard wordt de overwinnaar.



**De auteur : GOODCHILD Terry**