

Formula Dé

:: DE START

- startopstelling bepalen met zwarte D: laagste worp = pole position
- eerste rijbeurt: gooi zwarte D
 - "1" = slechte start: beurt overslaan
 - "2-19" = gewone start: vertrek in 1ste versnelling
 - "20" = sublieme start: verplaats wagen 4 vakjes

:: TIJDENS HET SPEL

1. **SCHAKELEN**
 - a. optrekken: 1 versnelling hoger
 - b. terugschakelen: 1 versnelling lager
maar: 1 versn. overslaan = **1 verbruik**
2 versn. overslaan = **1 verbruik + 1 band**
3 versn. overslaan = **1 verbruik + 1 band + 1 motor**
2. **VERPLAATSEN**
 - a. dobbelen – wagen verplaatsen – stoppen
 - b. **volgorde** = positie wagens op het speelbord
(bij gelijkheid: hoogste versnelling – eerst aangekomen)
 - c. je kan **remmen** om zachter te rijden dan de dobbelsteenworp
maar elk vakje minder = **1 rem**
(zonder remmen kan je nog rijden, maar niet meer remmen)
 - d. **noodstop** = remmen om botsing te voorkomen
maar: 1-2-3 vakjes = **1-2-3 remmen**
4 vakjes = **3 remmen + 1 band**
5 vakjes = **3 remmen + 2 banden**
6 vakjes = **3 remmen + 3 banden**
7+ vakjes = uitschakeling + **1 carrosserie** voor voorligger
(heb je te weinig van die punten over, dan ✗)
 - e. kans op **blikschade** = stoppen op vakje grenzend aan andere wagens
hoe? beide renners gooien zwarte D: "1" = **1 carrosserie**
(laatste carrosseriepunt weg = uitgeschakeld)
 - f. **motorpech**: in 5de "20" gooien of in 6de "30" gooien
gevolg: iedereen die in 5de of 6de rijdt gooit de zwarte D
bij "1-4": **1 motor**
(laatste motorpunt weg = uitgeschakeld)
3. **RIJDEN OP RECHT STUK**
 - a. max. 2 keer van rijstrook wisselen
 - b. niet zigzaggen tenzij je na een inhaalmanoeuvre terugkeert naar de strook die je net verliet
4. **STOPPEN IN BOCHTEN**
 - a. maak minimaal het aantal stops aangegeven in de vlag
maar: rijd je te hard = **1 band** per vakje te ver
+ blijf in dezelfde rijstrook rijden
sla je 2 of meer stops over: perte total
(geen banden meer = spin = terug starten in 1ste)
 - b. volg steeds de pijlen
5. **PITSTOP** (voor race met 2 ronden)
 - a. binnenrijden moet niet met exact aantal punten gebeuren
 - b. gum al je strafpunten "banden" uit
 - c. buitenrijden: zwarte D: "1-10" = D:2 + volgende beurt in 4de
"11-20" = beurt overslaan + 4de

Formula Dé

:: DE START

- startopstelling bepalen met zwarte D: laagste worp = pole position
- eerste rijbeurt: gooi zwarte D
 - "1" = slechte start: beurt overslaan
 - "2-19" = gewone start: vertrek in 1ste versnelling
 - "20" = sublieme start: verplaats wagen 4 vakjes

:: TIJDENS HET SPEL

6. **SCHAKELEN**
 - a. optrekken: 1 versnelling hoger
 - b. terugschakelen: 1 versnelling lager
maar: 1 versn. overslaan = **1 verbruik**
2 versn. overslaan = **1 verbruik + 1 band**
3 versn. overslaan = **1 verbruik + 1 band + 1 motor**
7. **VERPLAATSEN**
 - a. dobbelen – wagen verplaatsen – stoppen
 - b. **volgorde** = positie wagens op het speelbord
(bij gelijkheid: hoogste versnelling – eerst aangekomen)
 - c. je kan **remmen** om zachter te rijden dan de dobbelsteenworp
maar elk vakje minder = **1 rem**
(zonder remmen kan je nog rijden, maar niet meer remmen)
 - d. **noodstop** = remmen om botsing te voorkomen
maar: 1-2-3 vakjes = **1-2-3 remmen**
4 vakjes = **3 remmen + 1 band**
5 vakjes = **3 remmen + 2 banden**
6 vakjes = **3 remmen + 3 banden**
7+ vakjes = uitschakeling + **1 carrosserie** voor voorligger
(heb je te weinig van die punten over, dan ✗)
 - e. kans op **blikschade** = stoppen op vakje grenzend aan andere wagens
hoe? beide renners gooien zwarte D: "1" = **1 carrosserie**
(laatste carrosseriepunt weg = uitgeschakeld)
 - f. **motorpech**: in 5de "20" gooien of in 6de "30" gooien
gevolg: iedereen die in 5de of 6de rijdt gooit de zwarte D
bij "1-4": **1 motor**
(laatste motorpunt weg = uitgeschakeld)
8. **RIJDEN OP RECHT STUK**
 - a. max. 2 keer van rijstrook wisselen
 - b. niet zigzaggen tenzij je na een inhaalmanoeuvre terugkeert naar de strook die je net verliet
9. **STOPPEN IN BOCHTEN**
 - a. maak minimaal het aantal stops aangegeven in de vlag
maar: rijd je te hard = **1 band** per vakje te ver
+ blijf in dezelfde rijstrook rijden
sla je 2 of meer stops over: perte total
(geen banden meer = spin = terug starten in 1ste)
 - b. volg steeds de pijlen
10. **PITSTOP** (voor race met 2 ronden)
 - a. binnenrijden moet niet met exact aantal punten gebeuren
 - b. gum al je strafpunten "banden" uit
 - c. buitenrijden: zwarte D: "1-10" = D:2 + volgende beurt in 4de
"11-20" = beurt overslaan + 4de

FORMULA DÉ[®]

BASISPELREGELS

DOEL VAN HET SPEL

FORMULA DÉ is gebaseerd op de Formule 1 races en kan door twee tot tien spelers worden gespeeld. Doel is het winnen van een race (van naar keuze 1, 2 of 3 ronden) door als eerste met een bolide de finishlijn te passeren. Om te winnen moet een speler risico's nemen en gebeurtenissen tijdens de race kunnen voorzien. Hij moet een strategie kiezen en rekening houden met het toeval, zich sportief gedragen en tevens goed letten op de technische staat van zijn bolide.

SPELMATERIAAL

De doos met het Formula Dé-spel bevat :



- Een speelbord in twee delen met aan beide zijden een Formule 1-circuit : de Grand Prix van Monaco en de Grote Prijs van Zandvoort. (Voor Zandvoort is een aparte uitbreidingsset verkrijgbaar waarmee op een dubbel zo groot oppervlak kan worden gespeeld !)
- Zes dobbelstenen in de kleuren van de zes versnellingen van de racewagens.
- Een 20-zijdige zwarte dobbelsteen voor het bepalen van de eventuele pech aan de wagens.
- Een boekje met basisspelregels om het spel te leren kennen (voor races over 1 of 2 ronden) en spelregels voor gevorderden om de spanning nog verder op te voeren (voor races over 2 of 3 ronden).
- Tien racewagens en tien spoilers in vijf kleuren (vijf renstallen).
- Tien versnellingspoken (pionnen) in de kleuren van de racewagens. Hiermee wordt tijdens het verplaatsen de gekozen versnelling aangegeven.
- Tien dashboards in de kleuren van de racewagens, met daarop aangegeven de versnellingsbak en de technische staat van de wagen.
- Een blok wedstrijdformulieren voor races over 1, 2 en 3 ronden, passend op de dashboards.


VOORBEREIDINGEN VOOR DE RACE

De spelers kiezen een circuit en leggen de helften van het speelbord aan elkaar. Ze moeten een potlood en gum hebben. Ieder neemt een bolide, een spoiler, een versnellingspook en een dashboard, alles in dezelfde kleur. De spelers mogen met zo veel auto's rijden als ze willen, maar het is aan te raden om met één wagen te beginnen. Ervaren coureurs kunnen een renstal nemen met twee wagens. Rijden twee spelers met een auto van dezelfde kleur, dan neemt men verschillende kleuren spoilers.

De wagens worden op het circuit op het vakje van hun kleur geplaatst.

De spelers leggen op hun dashboard een wedstrijdformulier met het symbool  voor een race van 1 ronde.

Ze schrijven de naam van hun coureur  en van hun renstal  op het formulier.

Tenslotte zet iedereen de versnellingspook op het gele symbool  van de 1ste versnelling.

Baancommissaris : Bij elke race is een van de spelers baancommissaris. Hij zorgt er voor dat de race goed verloopt en dat de spelregels correct worden toegepast, met name waar het de verplaatsing van de wagens betreft. De baancommissaris wordt in overleg aangewezen of anders door met de zwarte dobbelsteen te gooien.

Alles is nu klaar voor de race. Maar voordat de coureurs hun wagens kunnen starten moeten ze eerst de drie hoofdregels van Formula Dé kennen.

DE DRIE HOOFDREGELS

1 - SCHAKELN EN VERPLAATSEN

Net als in het echt starten de wagens in de 1ste versnelling, schakelen dan naar de 2de versnelling enzovoort, en kunnen ze pas na een aantal beurten hun hoogste snelheid bereiken.

DE VERSNELLINGSBAK

De racewagens hebben zes versnellingen. Bij elke versnelling hoort een aparte dobbelsteen die aangeeft hoeveel vakjes de wagen moet worden verplaatst. Hoe hoger de gekozen versnelling, hoe sneller de wagen rijdt :

Bij het optrekken is het verboden een versnelling over te slaan. Bij het terugschakelen is het toegestaan om maximaal drie versnellingen over te slaan (bijvoorbeeld één versnelling overslaan van de 6de naar de 4de, of drie versnellingen overslaan van de 5de naar de 1ste). Maar daarop staan strafpunten, zoals bij wedstrijdregel 8 - VERBRUIK wordt uitgelegd.

Versnelling/ Dobbelsteen		Aantal vakjes
1ste	▲	1 t/m 2
2de	■	2 t/m 4
3de	◆	4 t/m 8
4de	⬠	7 t/m 12
5de	⬡	11 t/m 20
6de	●	21 t/m 30

BEWEGEN

De speler die aan de beurt is noemt de versnelling waarin hij zijn wagen wil laten rijden. Hij zet de pook op het dashboard in de gekozen versnelling en gooit de bijbehorende dobbelsteen. Vervolgens verplaatst hij zijn wagen precies het aantal vakjes van de worp. Aan het einde van de verplaatsing maakt de auto een zogeheten 'stop'. Zoals zal blijken onder hoofdreel 2 RIJDEN EN STOPPEN is het maken van stops van groot belang bij het rijden in de bochten.

De speelvolgorde : Tijdens de race wordt de volgorde van spelen bepaald door de volgorde op het circuit. Eerst is de koploper aan de beurt, dan de nummer twee, enzovoort. Door de positiewisselingen van de wagens wisselt dus steeds de speelvolgorde.

Opgelet : Bevinden twee bolides zich op gelijke hoogte op het circuit, dan is de wagen in de hoogste versnelling het eerst aan de beurt. Rijden beide wagens bovendien in dezelfde versnelling, dan is de bolide die het eerst daar aankwam ook het eerst aan de beurt.

De zwarte dobbelsteen wordt gebruikt om verschillende gebeurtenissen te bepalen (zie de wedstrijdregels over blikshade en motorpech).

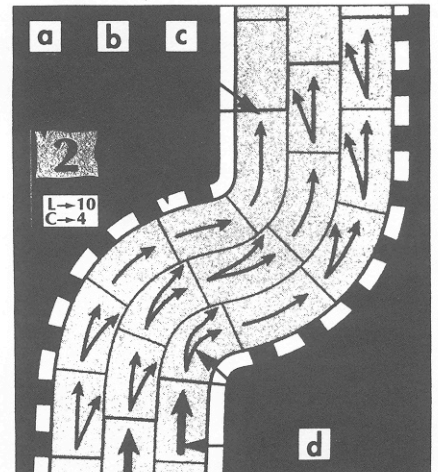
Schade	⬢	1 t/m 20
--------	---	----------

2 - RIJDEN EN STOPPEN

In de bochten gelden andere regels dan op de rechte stukken.

STOPPEN IN DE BOCHTEN

- In een bocht of reeks bochten moet een racewagen het aantal stops maken dat staat aangegeven op de gele vlaggen. Voor het gemak staat onder sommige vlaggen de langste (L) en de kortste (C) afstand door de bocht vermeld. Als alle stops worden gemaakt kan een wagen het spel de volgende beurt normaal vervolgen. Wat er gebeurt als een wagen een of meer stops mist wordt uitgelegd onder wedstrijdregel 2 - UIT DE BOCHT GAAN.
- Bochten worden aangegeven met rood/witte lijnen (curbstones).
- Het begin en einde van de bocht wordt per rijstrook aangegeven met een rode streep.
- In een bocht of bij het verlaten ervan moet een wagen de met pijlen aangegeven rijrichting volgen.



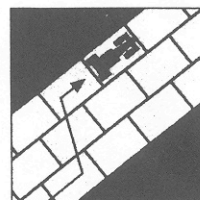
RIJDEN OP DE RECHTE STUKKEN

Het circuit is verdeeld in drie rijstroken. Op de rechte stukken mogen de wagens per beurt hooguit twee maal van rijstrook wisselen (1). Meer dan twee keer van rijstrook wisselen, oftewel zigzaggen, is verboden (2), net als achteruit rijden. Wie niet te hard wil rijden moet op tijd terugschakelen !

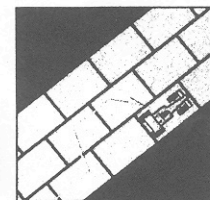
Een wagen mag alleen terugkeren op een rijstrook die hij net heeft verlaten als hij een andere wagen inhaalt (3) of om een obstakel heenrijdt (dit laatste geldt alleen voor gevorderden, zie regel 6 - WEGLIJGING). Kunnen er meer wagens worden ingehaald dan moet de kortst mogelijke route worden gevolgd.

Rechte stukken zijn alle kortere en langere delen van het circuit tussen twee bochten.

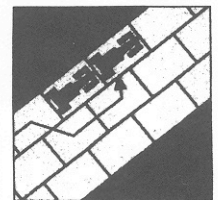
Attentie : racewagens gaan hard, maar kunnen niet vliegen. Bij het inhalen moet altijd om andere wagens heen worden gereden !



(1) GOED



(2) FOUT



(3) GOED

3 - SLIJTAGE

Tijdens de race worden de wagens zwaar belast. Alle onderdelen hebben een bepaalde duurzaamheid, die in punten wordt uitgedrukt. Tijdens de race kan slijtage of schade ontstaan, wat strafpunten oplevert. De technische staat van de onderdelen wordt bijgehouden op het wedstrijdformulier.

Voor een race over 1 ronde geldt de volgende tabel :

Met de beschikbare punten kunnen de spelers tijdens de race hun strategie bepalen. Hoe slijtage ontstaat en wat de gevolgen zijn wordt uitgelegd onder de wedstrijdregels 5 tot 10.

Onderdeel	Punten	Gebeurtenis
Banden	4	Uit de bocht gaan
Remmen	3	Remmen/Noodstop
Verbruik	2	Terugschakelen
Carrosserie	2	Blikshade
Motor	2	Motorpech

DE ZEVEN WEDSTRIJDREGELS



1 - DE STARTZwarte Dobbelsteen ▶



Om de startopstelling te bepalen gooien alle spelers met de zwarte dobbelsteen. De speler met de laagste worp krijgt de eerste plaats in de starrij (pole position). In oplopende volgorde gaat het daarna verder tot de speler met de hoogste worp, die de rij sluit. De coureur met pole position begint.

Voordat een speler gaat gooit hij de zwarte dobbelsteen om te zien of hij misschien een goede of slechte start maakt.

1 IS EEN SLECHTE START

De motor hapert en de speler moet wachten tot de volgende beurt voor hij in de 1ste versnelling mag weggrijden (hij hoeft niet opnieuw met de zwarte dobbelsteen te gooien).

20 IS EEN GOEDE START

De speler start niet in de 1ste versnelling maar verplaatst zijn wagen vier vakjes. Hij mag één of twee keer van rijstrook wisselen om andere wagens te vermijden. In de volgende beurt kan hij doorschakelen naar de 2de versnelling.

2 TOT EN MET 19 IS EEN NORMALE START. De speler gooit de dobbelsteen voor de 1ste versnelling.

2 - UIT DE BOCHT GAAN....Banden ▶



Als een speler door een bocht rijdt zonder een voorgeschreven stop te maken gaat hij 'uit de bocht'. Zijn wagen verliest dan evenveel punten aan banden als hij vakjes te hard rijdt. In een race van 1 ronde is een wagen uitgeschakeld als hij in totaal meer dan 4 punten aan banden verliest (in één keer of in meer keren samen).

Pas op ! : Slaat een wagen in een bocht of reeks bochten twee of meer stops tegelijk over, dan is hij meteen uitgeschakeld !

1) Als een wagen uit de bocht gaat moet hij de rest van de worp in dezelfde rijstrook blijven rijden.

2) Eindigt een wagen na uit de bocht te zijn gegaan in een volgende bocht, dan telt dat niet mee als stop voor de bocht waar hij te hard doorheen is gereden, en ook niet als stop voor de volgende bocht.

SPIN



Als een coureur zijn laatste punt banden moet doorstrepen dan raakt zijn wagen in een spin. De speler zet zijn wagen achterstevoren op het circuit en trekt de volgende beurt weer op in de goede richting, maar in de 1ste versnelling. In deze toestand (met opgebruikte banden) raakt de wagen iedere keer dat hij één vakje uit de bocht gaat opnieuw in een spin. Gaat hij meer vakjes uit de bocht dan is hij uitgeschakeld.

3 - REMMENRemmen ▶



Een coureur kan op ieder willekeurig moment remmen om zachter te rijden dan de dobbelsteen aangeeft. Voor elke punt remmen die hij doorstreept rijdt hij één vakje minder. Om zijn banden te sparen kan een speler dus remmen in plaats van uit de bocht te gaan, of de schade verdelen over de banden en de remmen.

Opmerking : Als het laatste punt remmen is gebruikt kan een wagen wel blijven rijden, maar niet meer remmen.

4 - NOODSTOP.....Remmen, Banden ▶



Het kan gebeuren dat een speler zijn worp niet volledig kan uitvoeren omdat de weg door één of meerdere wagens wordt versperd. In dat geval moet hij een botsing voorkomen en een noodstop maken. Afhankelijk van het aantal vakjes dat de wagen blokkeert levert dat de volgende strafpunten op :

Belangrijk : Als een wagen te weinig punten heeft voor een noodstop dan is hij uitgeschakeld. De wagen direct voor hem krijgt dan 1 strafpunt carrosserie wegens blikshade.

Noodstop	Strafpunten
1 vakje	1 REMMEN
2 vakjes	2 REMMEN
3 vakjes	3 REMMEN
4 vakjes	3 REMMEN en 1 BANDEN
5 vakjes	3 REMMEN en 2 BANDEN
6 vakjes	3 REMMEN en 3 BANDEN
7 vakjes of meer	UITSCHAKELING en voor de voorliggende racewagen 1 strafpunt CARROSSERIE

5 - TERUGSCHAKELLEN.....Verbruik, Remmen, Motor ▶



Een speler die bij het terugschakelen één of meer versnellingen overslaat (overschakelt) krijgt de volgende strafpunten :

Als een speler zijn laatste punt verbruik kwijtraakt kan hij niet meer dan één versnelling terugschakelen.

Opgelet : Eén versnelling terugschakelen kost niets. (Twee versnellingen terugschakelen betekent dat maar één versnelling wordt overgeslagen).

Overgeslagen

1 versnelling
2 versnellingen
3 versnellingen

Strafpunten

1 VERBRUIK
1 VERBRUIK en 1 BANDEN
1 VERBRUIK en 1 BANDEN en 1 MOTOR

6 - BLIKSCHADE.....Zwarte Dobbelsteen

1

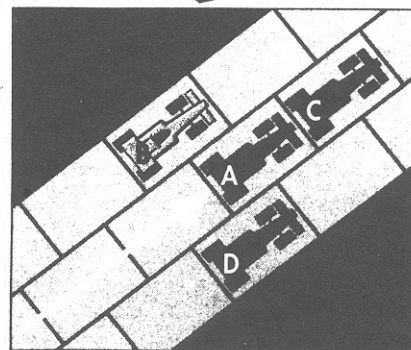
Carrosserie



Als een wagen tot stilstand komt in een vakje direct naast of achter één of meer andere racewagens, dan kan er blikshade ontstaan. De betrokken coureurs gooien met de zwarte dobbelsteen en wie een 1 gooit verliest 1 punt carrosserie. Als het laatste punt carrosserie moet worden doorgestreept is een wagen niet langer in staat te rijden en uitgeschakeld.



In het voorbeeld hierboven heeft wagen A het risico genomen van blikshade in een botsing met de wagens B, C en D. De coureurs van de wagens B, C en D gooien elk één keer met de zwarte dobbelsteen om te zien of ze blikshade hebben opgelopen door wagen A. De coureur van wagen A gooit drie keer met de zwarte dobbelsteen, eenmaal voor elk van de andere wagens.



Belangrijk : De schade van de speler die de botsing heeft veroorzaakt wordt het laatst bepaald. Als door zijn schuld één of meer wagens zijn uitgeschakeld gooit hij niet met de zwarte dobbelsteen, maar verliest hij evenveel punten carrosserie als er wagens zijn uitgevallen.

7 - MOTORPECHZwarte Dobbelsteen

1

4 Motor



Een speler die in de 5de versnelling 20 gooit of in de 6de versnelling 30, belast zijn wagen tot het maximum. Alle spelers die op dat moment in de 5de of 6de versnelling rijden moeten de zwarte dobbelsteen gooien om te zien of hun motor nog intact is. Bij 5 tot 20 is er niets aan de hand, maar bij 1 tot 4 gaat er 1 punt motor verloren. Een wagen die zijn laatste punt motor kwijtraakt is uitgeschakeld.



EINDE VAN HET SPEL

De speler wiens wagen als eerste de finishlijn passeert wint het spel. Als alle wagens die nog in de strijd zijn de finish hebben bereikt is de race geëindigd. Eventueel kan de uitslag worden gebruikt voor de startopstelling van de volgende race !

REGELS VOOR EEN RACE VAN 2 RONDEN



Bij het rijden van een race over 2 ronden kan een pitstop worden gemaakt om banden te wisselen. De drie hoofdregels en zeven wedstrijdregels blijven gewoon van kracht. De spelers doen het bijbehorende wedstrijdformulier op hun dashboard. Daarop wordt de technische staat van de wagens bij een race over 2 ronden aangegeven :

Onderdeel	Punten	Gebeurtenis
Banden	6	Uit de bocht gaan
Remmen	4	Remmen/Noodstop
Verbruik	3	Terugschakelen
Carrosserie	3	Blikshade
Motor	3	Motorpech

PITSTOP.....Zwarte Dobbelsteen

1

10

Door een pitstop kan een coureur banden wisselen. De wagen moet daarvoor de enkele rijstrook nemen die naar de pits gaat. Op de pitstrook gelden de normale spelregels niet en mag met onbeperkte snelheid worden gereden. Er kan niet worden ingehaald, zodat wagens achter elkaar moeten blijven rijden.

BINNENRIJDEN VAN DE PITS

Om in de pits te stoppen hoeft niet het precieze aantal vakjes te worden geworpen. Eenmaal binnen mag de coureur al zijn strafpunten banden uitgummen.

WEGRIJDEN UIT DE PITS

Nadat hij banden heeft gewisseld gooit de coureur de volgende beurt met de zwarte dobbelsteen om te weten of hij een snelle of een langzame pitstop heeft gemaakt.

1 tot 10 is een SNELLE PITSTOP. Je mecaniciens zijn keien ! De speler deelt het aantal ogen van de worp door twee (afronden naar boven) en rijdt dat aantal vakjes weg. De wagen rijdt in de 4de versnelling en kan de volgende beurt meteen doorschakelen naar de 5de of terugschakelen naar een lagere versnelling.

11 tot 20 is een LANGZAME PITSTOP. Je mecaniciens hebben zeker slecht geslapen ! De wagen blijft staan en de volgende beurt rijdt hij weg in de 4de versnelling, of als de speler wil in een lagere.

Een spel van **Laurent Lavour** en **Eric Randall**

De auteurs danken iedereen, die hen vanaf het verschijnen van Formula Dé hebben ondersteund.

Formula Dé is een spel van Eurogames, uitgegeven door Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

Formula Dé wordt in Nederland en België in licentie uitgegeven door 999 Games B.V., Flevo-laan 70, Weesp, Nederland. Niets van deze uitgave mag worden gekopieërd of anderszinds gebruikt zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van 999 Games B.V. Alle rechten voorbehouden. 1997.

Samenstelling spelregels :

Laurent Lavour, Eric Randall en **Duccio Vitale**

Illustratie circuit van Monaco : **Elisabeth Daniel**

Illustratie circuit van Zandvoort : **Bernard Bitler**

Artwork : **Guillaume Rohmer/Studio In Edit**

Vertaling : **Bert Westera**

FORMULA DÉ[®]

REGELS VOOR GEVORDERDEN

voor nog meer spanning

De volgende regels voor gevorderden zijn een aanvulling op de basisspelregels en zijn optioneel.

- 1 - ZUIGING (SLIPSTREAM)**
- 2 - KWALIFICATIERONDE RIJDEN**
- 3 - BANDEN KIEZEN**
- 4 - WEERSOMSTANDIGHEDEN**

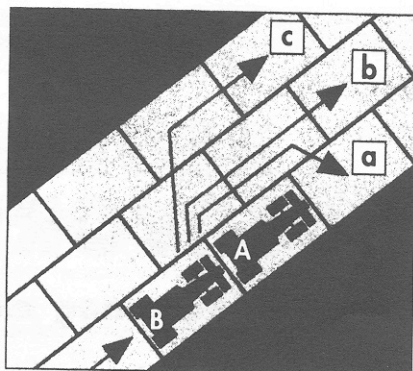
REGELS VOOR EEN RACE VAN 3 RONDEN

- 5 - HET BOUWEN VAN JE EIGEN RACEWAGEN**
- 6 - WEGLIkking**
- 7 - REPARATIE IN DE PITS**

1 - ZUIGING (SLIPSTREAM)

Een coureur kan vanaf de 4de versnelling gebruik maken van de zuiging (slipstream) van een voor hem rijdende wagen. In de 1ste, 2de en 3de versnelling bestaat er geen zuiging.

Een wagen B profiteert van zuiging als hij stopt op het vakje direct achter wagen A. Door de zuiging rijdt wagen B nog eens 3 vakjes verder. Daarbij mag hij (opnieuw) één of twee keer van rijstrook wisselen, zoals te zien onder a, b en c.



- 1 - Een coureur kan alleen van zuiging gebruik maken als hij in dezelfde of een hogere versnelling rijdt als een voorligger. Zijn wagen moet in de 4de, 5de of 6de versnelling rijden.
- 2 - Een coureur kan geen gebruik maken van de zuiging van een wagen die in een hogere versnelling rijdt dan hijzelf.
- 3 - Zuiging geeft altijd 3 vakjes extra snelheid. Wil een coureur minder vaart maken dan moet hij 1 of 2 punten remmen gebruiken.
- 4 - Als de zuiging een wagen precies brengt naar een vakje achter een volgende racewagen, dan kan hij opnieuw profiteren van zuiging. Een speler kan dus meerdere malen in dezelfde beurt van zuiging gebruik maken.
- 5 - Als een racewagen door zuiging in een bocht komt kost dat 1 punt remmen, maar zonder dat hij een vakje minder rijdt (in dit speciale geval remt de wagen namelijk te laat door de zuiging).
- 6 - Een wagen die in een bocht of reeks bochten van zuiging profiteert moet de pijlen blijven volgen.
- 7 - Het is niet toegestaan te remmen om vervolgens van zuiging te profiteren.

Opmerking: Het is niet verplicht van zuiging gebruik te maken.

2 - KWALIFICATIERONDE RIJDEN

Om de startopstelling te bepalen kunnen de wagens een kwalificatieronde rijden. Daarbij zijn de regels voor schakelen en rijden gewoon van kracht, maar wordt er wat slijtage betreft alleen gelet op uit de bocht gaan.

DE PROCEDURE

De baancommissaris neemt een stopwatch en zet de wagen van een speler in de middelste rijstrook, direct voor de finishlijn.

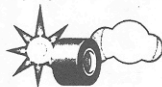
- 1 - Op het moment dat de speler de dobbelsteen voor de 1ste versnelling gooit drukt de baancommissaris de stopwatch in.
- 2 - De baancommissaris telt hoeveel worpen de speler nodig heeft voor het maken van de ronde.
- 3 - Als de wagen uit de bocht gaat krijgt de speler voor elk vakje uit de bocht één strafpunt.
- 4 - Op het moment dat de wagen de finishlijn passeert drukt de baancommissaris de stopwatch weer in. Elke volle minuut die is gereden betekent een strafpunt.
- 5 - Vervolgens berekent de baancommissaris het resultaat.

Voorbeeld : Een coureur heeft zijn kwalificatieronde gereden in achttien worpen en 4 minuten en 22 seconden. Daarbij ging hij een keer 2 vakjes uit de bocht. De baancommissaris telt bij de 18 worpen 6 strafpunten op (4 minuten en 2 vakjes), zodat het totaal 24 is. De coureur met het laagste puntentotaal krijgt pole position, enzovoort. Hebben spelers een gelijk aantal punten, dan is degene met de snelste onderlinge tijd eerst.

Opgelet : Ook in een kwalificatieronde is een wagen uitgeschakeld als hij twee of meer stops overslaat in een bocht. De coureur krijgt in dat geval de laatste plaats in de startrij. Zijn er meer uitvallers dan beslist de dobbelsteen over de onderlinge volgorde.

3 - BANDEN KIEZEN

Een speler kan kiezen uit drie soorten banden met zowel voor- als nadelen. Zijn keuze noteert hij op het wedstrijdformulier.



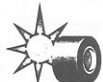
HARDE BANDEN (slicks)

Geschikt bij droog en wisselvallig weer. Ongeschikt bij neerslag.

DROOG : De wagen rijdt normaal.

WISSELVALLIG : De wagen rijdt normaal.

NEERSLAG : De wagen glijdt in de bochten 3 vakjes door; bij uit de bocht gaan worden de strafpunten normaal geteld.



+1

ZACHTE BANDEN (slicks)

Zeer geschikt bij droog en wisselvallig weer, al is het aan te raden om één of twee pitstops te maken. Geheel ongeschikt bij neerslag.

DROOG : De wagen kan in de 1ste ronde per worp 1 vakje extra rijden (niet verplicht), maar de strafpunten voor uit de bocht gaan tellen dubbel. Als de banden niet worden gewisseld verliest de wagen in de 2de ronde zijn extra snelheid, terwijl de strafpunten voor uit de bocht gaan dubbel blijven tellen. Als ook na de 2de ronde geen banden worden gewisseld rijdt de wagen in de 3de ronde op de rechte stukken per worp 1 vakje minder en tellen de strafpunten voor uit de bocht gaan driedubbel.

WISSELVALLIG : De wagen gedraagt zich zoals bij droog weer.

NEERSLAG : De wagen glijdt in de bochten 3 vakjes door. Op de rechte stukken rijdt hij in de 1ste en 2de ronde normaal en, als er geen banden worden gewisseld, in de 3de ronde 1 vakje langzamer per worp. De strafpunten bij uit de bocht gaan tellen in de 1ste en 2de ronde dubbel en, als er geen banden worden gewisseld, in de 3de ronde drie-dubbel.



REGENBANDEN

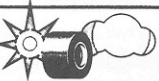



Zeer geschikt bij neerslag. Ongeschikt bij droog en wisselvallig weer.

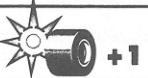



DROOG : De strafpunten voor uit de bocht gaan tellen in de 1ste en 2de ronde dubbel en, als er geen banden worden gewisseld, in de 3de ronde driedubbel.



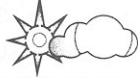

WISSELVALLIG : De wagen gedraagt zich zoals bij droog weer.

NEERSLAG : De wagen glijdt in de bochten slechts 1 vakje door; bij uit de bocht gaan worden de strafpunten normaal geteld.

Tabellen voor bonussen en strafpunten

Harde banden 			Kwalificatie- ronde	Race		
				1e ronde	2e ronde	3e ronde
DROOG 	Snelheids- Bonus	Bochten	+0	+0	+0	+0
		Rechte stukken	+0	+0	+0	+0
	Strafpunten	Uit de bocht	x1	x1	x1	x1
WISSELVALLIG 	Snelheids- Bonus	Bochten	+0	+0	+0	+0
		Rechte stukken	+0	+0	+0	+0
	Strafpunten	Uit de bocht	x1	x1	x1	x1
NEERSLAG 	Slippen	Bochten	+3	+3	+3	+3
		Rechte stukken	+0	+0	+0	+0
	Strafpunten	Uit de bocht	x1	x1	x1	x1

Zachte banden  +1			Kwalificatie- ronde	Race		
				1e ronde	2e ronde	3e ronde
DROOG 	Snelheids- Bonus	Bochten	+1	+1	+0	+0
		Rechte stukken	+1	+1	+0	-1
	Strafpunten	Uit de bocht	x2	x2	x2	x3
WISSELVALLIG 	Snelheids- Bonus	Bochten	+1	+1	+0	+0
		Rechte stukken	+1	+1	+0	-1
	Strafpunten	Uit de bocht	x2	x2	x2	x3
NEERSLAG 	Slippen	Bochten	+3	+3	+3	+3
		Rechte stukken	+0	+0	+0	-1
	Strafpunten	Uit de bocht	x2	x2	x2	x3

Regenbanden 			Kwalificatie- ronde	Race		
				1e ronde	2e ronde	3e ronde
DROOG 	Snelheids- Bonus	Bochten	+0	+0	+0	+0
		Rechte stukken	+0	+0	+0	+0
	Strafpunten	Uit de bocht	x2	x2	x2	x3
WISSELVALLIG 	Snelheids- Bonus	Bochten	+0	+0	+0	+0
		Rechte stukken	+0	+0	+0	+0
	Strafpunten	Uit de bocht	x2	x2	x2	x3
NEERSLAG 	Slippen	Bochten	+1	+1	+1	+1
		Rechte stukken	+0	+0	+0	+0
	Strafpunten	Uit de bocht	x1	x1	x1	x1

4 - WEERSOMSTANDIGHEDEN

Van tevoren kunnen de weersomstandigheden worden bepaald, wat nodig is voor het kiezen van banden. Op beide circuits is een barometer aanwezig met de cijfers 1 tot 20 waarop het weer is af te lezen. De klimatologische omstandigheden op de circuits zijn verschillend. Er bestaan drie soorten weer: neerslag, wisselvallig en droog.

NEERSLAG



WISSELVALLIG



DROOG



HET WEER TIJDENS DE KWALIFICATIE

De baancommissaris gooit met de zwarte dobbelsteen en de barometer geeft aan welk weer het is. Tijdens de kwalificatie blijft het weer onveranderd.



DROOG : het blijft tijdens de alle kwalificatieronden droog weer.



NEERSLAG : het blijft tijdens alle kwalificatieronden regenen.



WISSELVALLIG : het is bewolkt maar het blijft tijdens alle kwalificatieronden droog weer.

HET WEER TIJDENS DE RACE

De speler op pole position gooit de zwarte dobbelsteen en de barometer geeft aan welk weer het is.



DROOG en



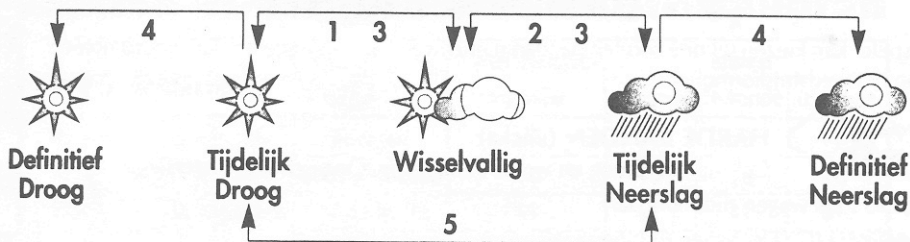
NEERSLAG blijven de hele race duren.



WISSELVALLIG : bij wisselvalligheid kan het weer gedurende de race omslaan. Gooit een coureur in de 5de versnelling 20 of in de 6de versnelling 30, dan moet hij de zwarte dobbelsteen werpen om te zien of de wisselvalligheid plaats maakt voor neerslag of droog weer. Het weer blijft wisselvallig tot er voor de tweede keer achter elkaar neerslag of droog wordt gegooid. Daarna wordt het tijdelijke regenbuitje of opklarinkje blijvend.

- 1) Als wisselvallig weer in Droog verandert, dan is het resultaat Tijdelijk Droog tot de volgende worp.
- 2) Als wisselvallig weer in Neerslag verandert, dan is het resultaat Tijdelijk Neerslag tot de volgende worp.
- 3) Als het weer van Tijdelijk Droog of Tijdelijk Neerslag in Wisselvallig verandert, dan is het resultaat Droog tot de volgende worp.
- 4) Als het resultaat tweemaal achter elkaar Droog of Neerslag is, dan is het weer voor de rest van het spel Definitief Droog respectievelijk Definitief Neerslag.
- 5) Als Tijdelijk Droog verandert in Neerslag dan is het resultaat Tijdelijk Neerslag en vice versa.

Onderstaand schema vat de ontwikkeling van het weer samen :



ATTENTIE !

Als het regent bestaat er een verhoogde kans op slijtage als er met de zwarte dobbelsteen moet worden gooid!

- 1) BLIKSCHADE : 1 strafpunt carrosserie bij de cijfers 1 of 2.
- 2) MOTORPECH : 1 strafpunt motor bij de cijfers 1 tot 3.
- 3) WEGLIJGING : 1 strafpunt wegligging bij de cijfers 1 tot 5.

REGELS VOOR EEN RACE VAN 3 RONDEN

3

5 - HET BOUWEN VAN JE EIGEN RACEWAGEN

Plaats op je dashboard een wedstrijdformulier voor een race over 3 ronden. De duurzaamheid van de onderdelen staat niet vermeld omdat de speler deze naar eigen inzicht mag bepalen.

Er zijn in dit geval zes onderdelen: banden, remmen, verbruik, carrosserie, motor en wegligging. Elke speler beschikt over 20 punten. Na het bepalen van de weersomstandigheden en voor de start verdeelt hij deze naar behoefte over de onderdelen.

Belangrijk : Alle onderdelen moeten tenminste 1 punt krijgen.

DENK ERAAN

- 1) Een wagen is uitgeschakeld als het laatste punt carrosserie, motor of wegligging verloren gaat.
- 2) Remmen is onmogelijk als het laatste punt remmen is afgestreept.
- 3) Het is niet mogelijk om meer dan één versnelling terug te schakelen als alle punten verbruik op zijn.
- 4) Ieder vakje uit de bocht gaan kost één punt banden. Een wagen spint bij het verspelen van het laatste punt banden.

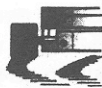
6 - WEGLIkking

Zwarte Dobbelsteen ►

1

4

Wegligging



Tijdens een race van 3 ronden ontstaat er blijvend gevaar op die plaatsen op het circuit waar een wagen een punt carrosserie of motor heeft verloren of is uitgeschakeld. Gevaarlijke vakjes moeten worden gemarkeerd, bijvoorbeeld met plakkertjes.

De coureur die over een gevaarlijk vakje rijdt of er stopt, moet met de zwarte dobbelsteen gooien om te zien of de wegligging van zijn wagen goed blijft. Gooit hij 1 tot 4 dan verliest hij een punt wegligging. Een wagen is uitgeschakeld als zijn laatste punt wegligging verloren gaat.



Opmerking : Gevaarlijke vakjes op het circuit kunnen worden vermeden door net als bij inhalen van rijstrook te wisselen.

7 - REPARATIE IN DE PITS



Iedere wagen kan een pitstop maken om de technische staat van de wagen (gedeeltelijk) te herstellen. Daarbij mogen 2 punten worden verdeeld over de remmen, het verbruik, de carrosserie, de motor en de wegligging. De punten worden op het wedstrijdformulier uitgemumd. Er kunnen dus twee soorten pitstops worden gemaakt:

DE BANDENWISSEL

De coureur laat alleen banden wisselen en hernieuwt zo uitsluitend zijn verloren punten banden. De procedure hiervoor is reeds beschreven onder PITSTOP.

DE LANGE STOP

De coureur laat behalve zijn banden ook één of twee andere onderdelen voor in totaal 2 punten herstellen. Bij het bereiken van zijn pit zegt de speler dat hij een lange stop maakt. Hij slaat zijn volgende beurt over en rijdt pas de beurt daarna weg in de 4de of een lagere versnelling.

Let op : Een wagen die zachte banden wisselt mag bij het verlaten van de pits niet het gebruikelijke 1 vakje sneller rijden.

Een spel van **Laurent Lavour** en **Eric Randall**

Samenstelling spelregels :
Laurent Lavour, Eric Randall
en **Duccio Vitale**

Illustratie circuit van Monaco :
Elisabeth Daniel

Illustratie circuit van Zandvoort :
Bernard Bitler

Artwork :
Guillaume Rohmer/Studio In Edit

Vertaling : **Bert Westera**, 1997

De auteurs danken iedereen, die hen vanaf het verschijnen van Formule Dé hebben ondersteund.

Formula Dé is een spel van Eurogames, uitgegeven door Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

Formula Dé wordt in Nederland en België in licentie uitgegeven door 999 Games B.V., Flevolaan 70, Weesp, Nederland. Niets van deze uitgave mag worden gekopieerd of anderszinds gebruikt zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van 999 Games B.V. Alle rechten voorbehouden.