

FORMULA D



REGUŁY PODSTAWOWE

2

FORMULA D

PRZECZYTAJ NA POCZĄTKU

▶ Cel gry

FORMULA D to wyścig samochodowy. Celem gry jest wygranie wyścigu (jednego okrążenia) i jako pierwszy przekroczenie linii mety. Podczas wyścigu mogą wystąpić różne typy zagrożeń, które musisz przewidzieć. Musisz obrać swoją strategię, zawierzyć losowi, trzymać się reguł i zawsze sprawdzać w jakim stanie znajduje się twój wóz.

▶ Zawartość

Następujące elementy są wykorzystywane w grze podstawowej:

- 1 plansza z torem w Monako
- 6 kostek symbolizujących 6 biegów w samochodzie
- 1 czarna kosta określająca uszkodzenia samochodu lub inne nieprzewidywalne zdarzenia
- 1 instrukcja zawierająca reguły podstawowe
- 10 samochodów F1 w 5 kolorach obrazujących 5 różnych zespołów wyścigowych



W grze podstawowej kartonik jest umieszczany na plastikowym kopcicie w następujący sposób:

Drążek zmiany biegów

Znacznik określający punkty serwisowe (ustawiony na 18)

- 10 kokpitów
- 10 „drażków zmiany biegów”
- 10 znaczników punktów wytrzymałości samochodu (PW)



Informacje podstawowe

Biegi

Samochody posiadają 6 biegów a każdy bieg ma swoją własną kostkę. Liczby na kostkach obrazują o ile pól może przesunąć się samochód. Im wyższy bieg wybierzesz tym kostka przypisana do danego biegu pozwoli na szybszą i dłuższą jazdę samochodem (patrz tabela ruchu poniżej). Podczas przyspieszania nie można pomijać biegów (np.: zmieniać bieg z 1 bezpośrednio na 3). Podczas hamowania możesz pominać 1, 2 lub 3 biegi (np.: z 6-go na 4-ty lub z 4-go na 1 bieg); jednakże taki ruch wiąże się z karą (patrz strona 6).

Bieg	Kostka	Ruch (liczba pól)
1		1 do 2
2		2 do 4
3		4 do 8
4		7 do 12
5		11 do 20
6		21 do 30

Uwaga: Kiedy rzucasz kostką w kształcie piramidy wtedy użyj numeru, który jest na szczycie.

Kierowanie

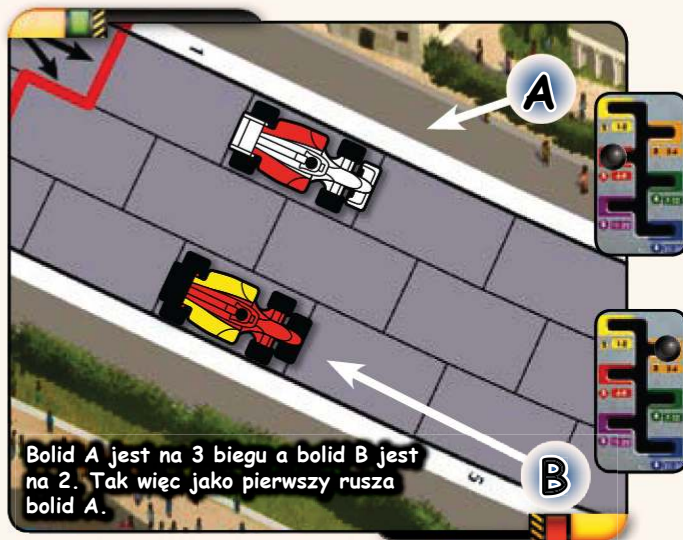
Tak ja w zwykłym życiu bolidy zaczynają do 1-go biegu. Następnie przełączasz na 2 a w końcu na 6 bieg by poruszać się tak szybko jak to możliwe. Gracz, kiedy nadchodzi jego tura, ogłasza jaki bieg wybrał, odpowiednio przesuwa drążek zmiany biegów w swoim kokpicie i wreszcie rzuca kostką przypisaną do danego biegu. Następnie przesuwa swój samochód do przodu o wyrzuconą liczbę na kości. Auto „zatrzymuje się” kiedy kończy się przemieszczanie. Ten zapis jest istotny zwłaszcza podczas pokonywania zakrętów (patrz strona 6).

Kolejność gry: W każdej rundzie gracze zagrywają zgodnie ze swoją pozycją na torze.

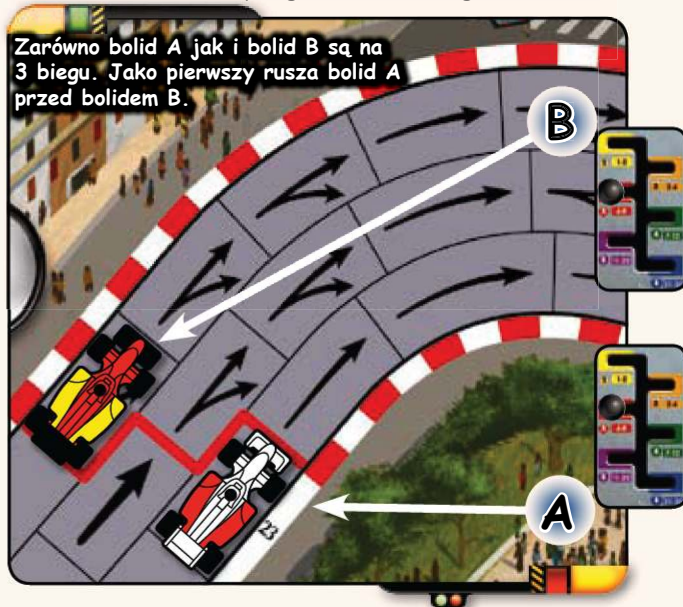
Przykład: Podczas rundy gry bolid A wyprzedza bolid B, który był na 1 pozycji. Kiedy rozpocznie się następna runda wtedy to bolid A, teraz znajdujący się już na czele, rozpocznie ruch przed bolidem B.



Ta sama pozycja: Jeśli na torze dwa bolidy są obok siebie w tej samej linii wtedy jako pierwszy zagrywa kierowca, który jest na wyższym biegu.



Jeśli oba bolidy są na tym samym biegu wtedy jako pierwszy rusza bolid bliższy krawędzi wewnętrznej w odniesieniu do następnego lub bieżącego zakrętu.



Zasady ruchu

Bolidy poruszają się po pasach ruchu. Inne zasady ruchu obowiązują na zakrętach a inne na prostych. Generalnie nie dopuszcza się poruszania przez inne bolidy - muszą one zostać ominięte. Jazda do tyłu jest również zabroniona.

Zasady ruchu na zakręcie

Aby przejechać przez zakręt bolid musi zatrzymać się minimalną ilość razy (oznaczoną na żółtym polu) w obszarze zakrętu. Po wymaganej liczbie zatrzymań bolid może jechać dalej i wyjść z zakrętu podczas następnego ruchu.

By łatwiej przejechać zakręt kierowca powinien zwrócić uwagę na wskazaną liczbę pól. Liczba na zielonym polu określa najdłuższą drogę a liczba na czerwonym polu określa drogę najkrótszą.



Zasady ruchu na prostych

Proste to obszar toru pomiędzy zakrętami. W zależności od długości każdej z prostych bolidy mogą potrzebować kilku rund zanim wejdą w nowy zakręt.

Ważne: Manewr musi być ukończony wykorzystując najmniejszą możliwą liczbę pól.



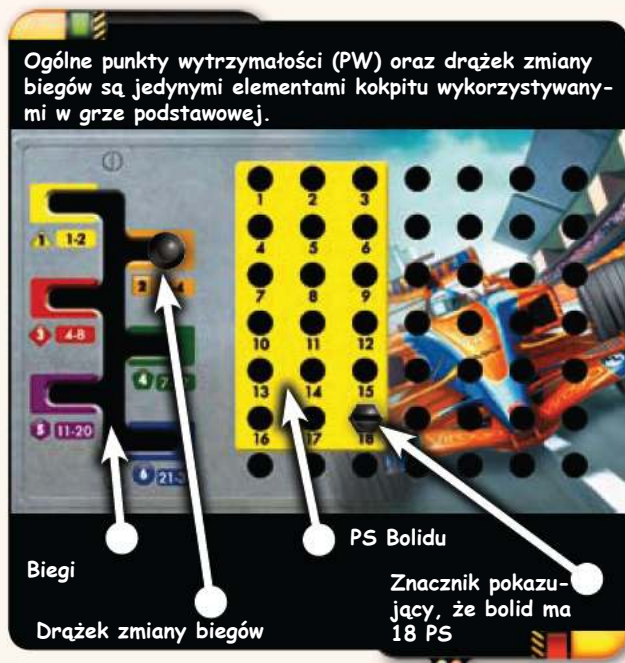
Punkty wytrzymałości (PW)

Odzwierciadlają możliwości bolidu do pozostania na torze i pokonania wydarzeń podczas wyścigu. Każdy z bolidów na początku wyścigu ma 18 PW. Gracze korzystają z tych punktów aby pokonać różnorodne zdarzenia oraz ryzykowne manewry.

Przygotowanie do gry

Wyścig odbywa się na torze w Monako. Planszę należy rozłożyć na stole do gry. Każdy z graczy otrzymuje samochód, kokpit oraz drążek zmiany biegów. Karty kierowców nie są wykorzystywane w grze podstawowej. Wybrany bieg jest zaznaczany w kokpicie „drążkiem zmiany biegów”.

Każdy z graczy umieszcza ten znacznik na wartości 18 - co obrazuje PS danego bolidu.



Ważne: Bolid jest eliminowany z gry kiedy nie zostanie mu już żadnych PW.

Pozycja startowa

Każdy z graczy rzuca czarną kostką aby określić pozycję startową swojego bolidu. Pole startowe zdobywa ten z graczy, który wyrzuci największą liczbę. Pozostałe bolidy są rozmieszczane w kolejności malejącej względem wyrzuconych liczb. W przypadku remisu, remisujący rzucają ponownie.

Start

Przed włączeniem 1 biegu każdy z graczy rzuca czarną kostką by określić na ile udanie może wystartować.

Wyrzucona 1 - słaby start. Gracz zgasił silnik swojego bolidu. Nie może włączyć 1 biegu więc musi czekać do następnej rundy. Wtedy może włączyć 1 bieg bez ponownego rzucania czarną kostką.

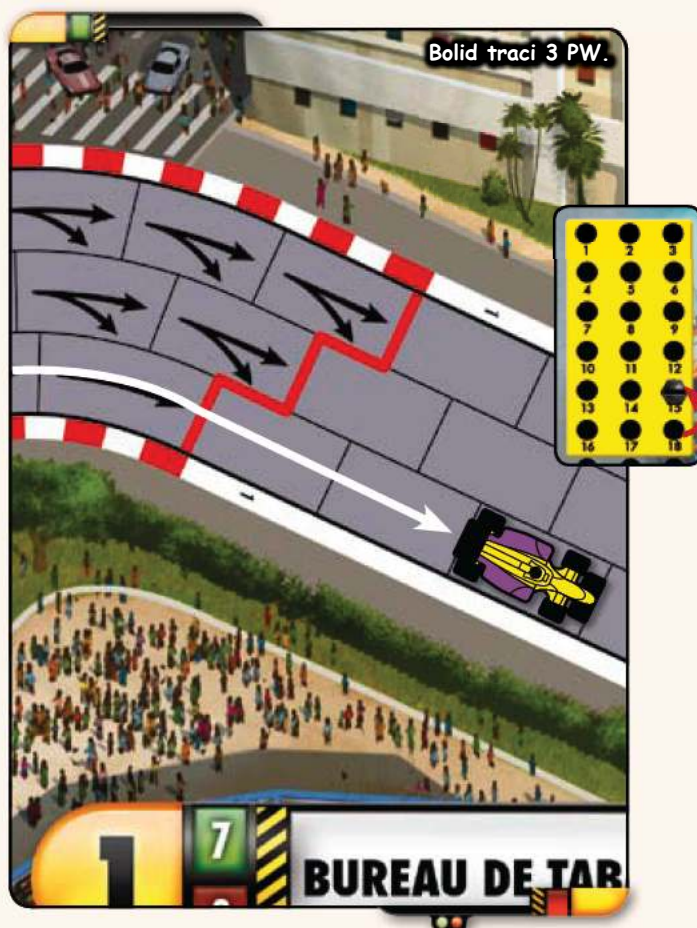
Wyrzucona liczba: pomiędzy 2 a 16 - normalny start. Gracz może wystartować normalnie.

Rzuca kostką dla pierwszego biegu i przesuwa swój bolid do przodu zgodnie z wyrzuconą liczbą.

Wyrzucona liczba: pomiędzy 17 a 20 - świetny start! Gracze udają się fantastycznie wystartować. Natychmiast przesuwa swój bolid o 4 pola do przodu mimo, iż wciąż jest na 1 biegu. Bolid może zmienić jeden lub dwa pasy by ominąć inne bolidy. W następnej rundzie gracz może zmienić na 2 bieg.

Wypadnięcie z zakrętu

Kiedy bolid przejeżdża przez zakręt na koniec swojego ruchu bez odpowiedniej liczby zatrzymań wtedy wypada z zakrętu. Liczba pól o które bolid przekroczył zakręt jest odejmowana od PW bolidu jako kara.



Zakręt z 2 przestojami: Jeśli bolid nie zrobił żadnego przestoju to jest usuwany z gry.

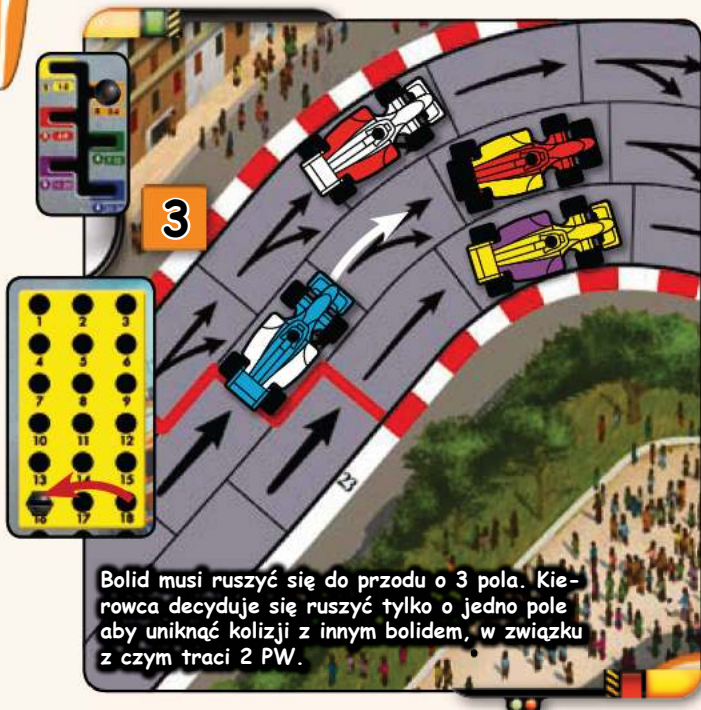
Zakręt z 3 przestojami: Jeśli bolid nie zrobił żadnego przestoju, lub tylko jeden, to jest usuwany z gry.

Bolid nie może zmieniać pasa kiedy wychodzi z zakrętu, musi pozostać na tym samym. Kiedy ruch kończy się na następnym zakręcie wtedy ten przestój nie zalicza się do nowego zakrętu. Jeśli bolid jest blokowany przez inny pojazd to nie może go wyminąć - musi hamować.

6

Hamowanie

Gracz może w dowolnym momencie wykorzystać swoje PW aby uniknąć ruchu o pełną liczbę oczek wyrzuconych na kostce. W ten sposób może lepiej kontrolować swój ruch, na przykład kiedy pasy są zablokowane przez inne bolidy.



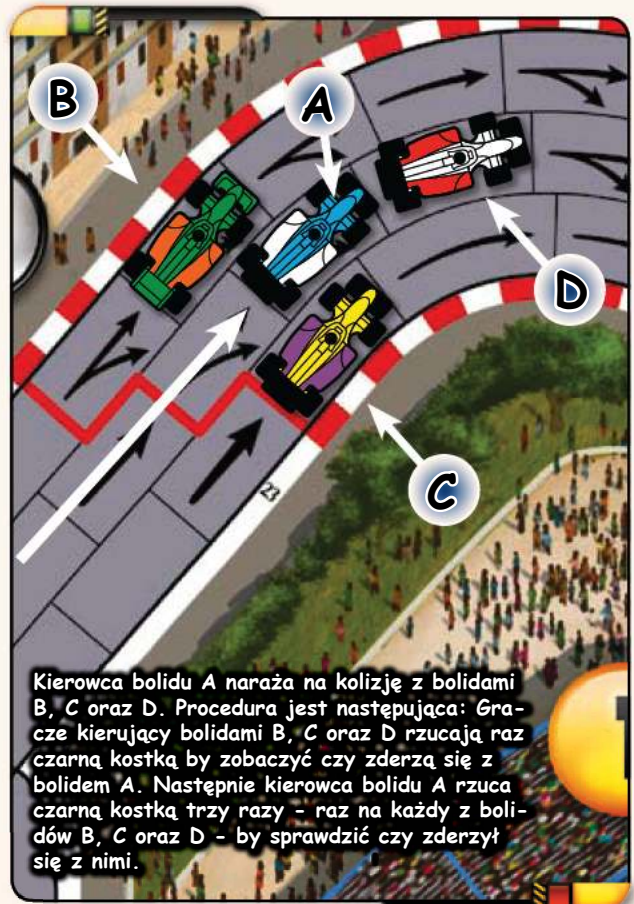
Bolid musi ruszyć się do przodu o 3 pola. Kierowca decyduje się ruszyć tylko o jedno pole aby uniknąć kolizji z innym bolidem, w związku z czym traci 2 PW.

Redukcja biegów

Kierowca podczas redukcji może pominąć jeden, dwa lub trzy biegi ale taki ruch niszczy skrzynię biegów. W rezultacie liczba pominiętych biegów jest odejmowana od PW danego bolidu. Uwaga: Nie można pominąć czterech biegów (zmiana z 6 biegu na 1 bieg).

Kolizje

Kiedy bolid kończy swój ruch na polu obok lub za jednym lub kilkoma bolidami wtedy istnieje ryzyko kolizji. W takiej sytuacji kierowca musi rzucić czarną kostką by zobaczyć czy kolizja miała miejsce. Jeśli wyrzuci liczbę pomiędzy 1 a 4 wtedy traci 1 PW.



Kierowca bolidu A naraża na kolizję z bolidami B, C oraz D. Procedura jest następująca: Gracze kierujący bolidami B, C oraz D rzucają raz czarną kostką by zobaczyć czy zderzą się z bolidem A. Następnie kierowca bolidu A rzuca czarną kostką trzy razy - raz na każdy z bolidów B, C oraz D - by sprawdzić czy zderzył się z nimi.

Uszkodzenia silnika

Jeśli gracz wyrzuci 20 na 5 biegu lub 30 na szóstym wtedy silnik narażony jest na wielkie obciążenie. Dlatego też, po tym jak bolid skończy ruch, gracz musi rzucić czarną kostką by sprawdzić czy silnik to obciążenie wytrzymał. Wszyscy gracze, którzy w tym momencie są na 5 lub 6 biegu muszą także rzucić czarną kostką. Jeśli zostanie wyrzucona liczba pomiędzy 1 a 4 wtedy odpowiedni bolid traci 1 PW.

Finisz

Wygrywa gracz, którego bolid jako pierwszy przekroczy linię mety. Wyścig kończy się kiedy wszystkie bolidy przekroczą metę - w celu ustalenia kolejności.

**WIESZ JUŻ WYSTARCZAJĄCO DUŻO
BY ROZEGRAĆ SWÓJ PIERWSZY WYŚCIG**

▶ Wyścig na 2 okrążenia

Dla graczy, którzy ukończyli już kilka gier z jednym okrążeniem.

Wygrywa ten, kto jako pierwszy przekroczy linię mety po ukończeniu drugiego okrążenia. Gracze mogą skorzystać z pit-stopu pomiędzy pierwszym a drugim okrążeniem by odzyskać punkty PW, które stracili podczas pierwszej rundy.

▶ Pit-stop

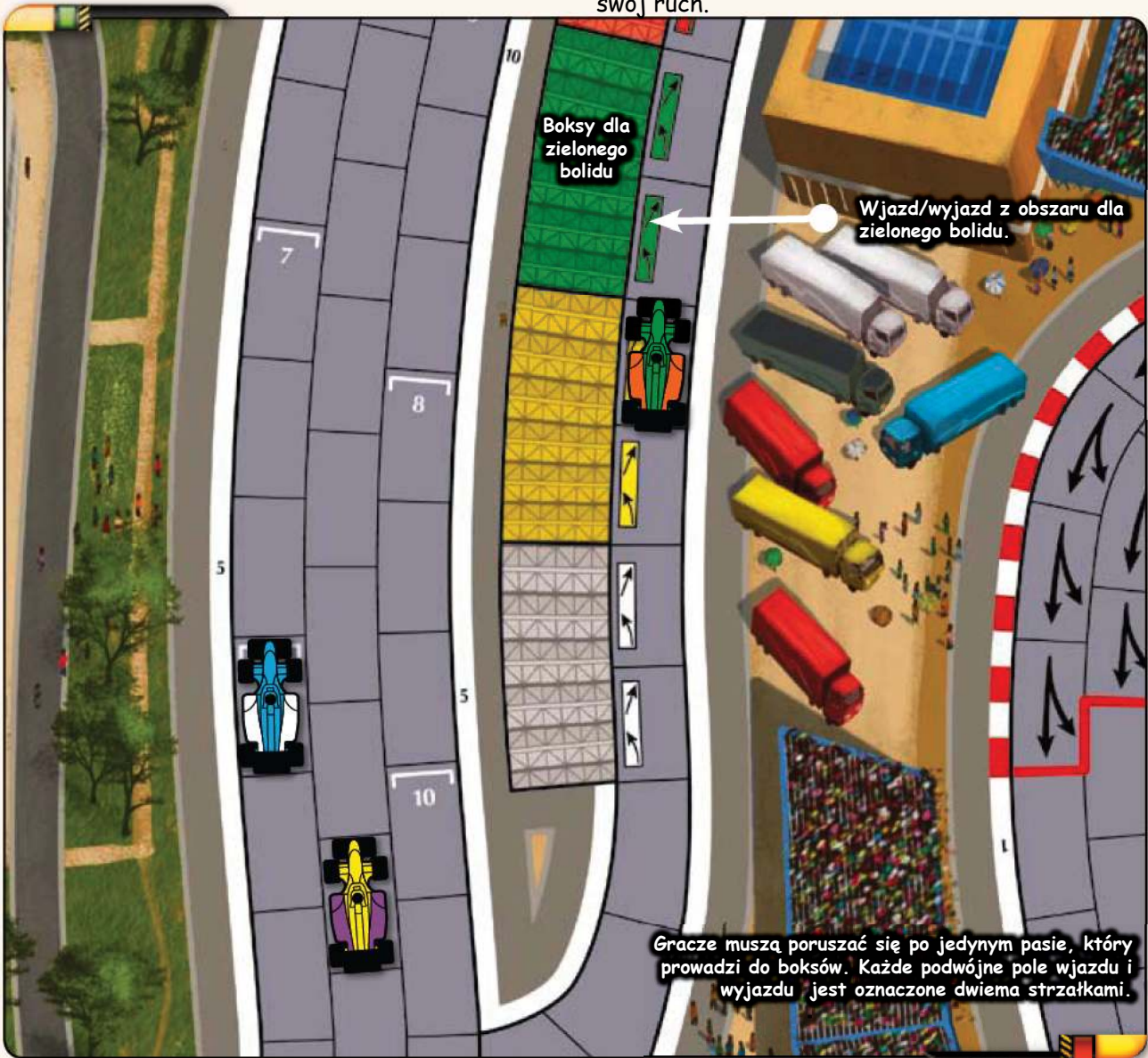
Na koniec pierwszego okrążenia gracz może zdecydować się na pit-stop by odzyskać wszystkie stracone PW. W alejce serwisowej nie ma ograniczenia prędkości. Ponadto nie jest wymagane wyrzucenie dokładnej liczby potrzebnej do dojazdu do własnego boksu.

▶ Zjazd do boksów

Aby zjechać do boksów wystarczy wyrzucić wymaganą minimalną liczbę lub wyższą korzystając z kości odpowiedniej dla wybranego biegu. Bolid otrzymuje z powrotem wszystkie 18 PW i czeka na swoją następną turę by wyruszyć z boksów na 4 biegu (maksymalnie).

W alejce serwisowej nie mają zastosowania reguły dotyczące redukcji biegów, kolizji, hamowania, oraz uszkodzenia silnika. Wyprzedzanie nie jest możliwe gdyż to jest tylko jeden pas. Gracze muszą być cierpliwi i czekać aż bolid przed nimi odjedzie, niezależnie od wybranego biegu oraz bez wpływu na PW.

Bolidy w alejce serwisowej mogą wykonać ruch dopiero po tym jak bolidy znajdujące się na torze pomiędzy wjazdem i wyjazdem z boksów wykonają swój ruch.



ZASADY DLA WYŚCIGÓW ULICZNYCH

8

Jeśli chciałbyś skorzystać z samochodów GT oraz toru dla wyścigu ulicznego ale jeszcze nie zaznał się z zasadami zaawansowanymi to nie musisz czekać: możesz rozpocząć grę od razu korzystając z zasad podstawowych z niewielkimi modyfikacjami wyjaśnionymi poniżej.

Kierowcy i ich samochody

W zasadach podstawowych dla wyścigów ulicznych kierowcy oraz samochody różnią się tylko wyglądem. Wartości oraz symbole na kartach kierowców są nieistotne. Kierowca jednakże raz na okrążenie, po tym jak rzuci kostką biegu, może skorzystać z dopalacza nitro. Dopalacz daje dodatkową premię ruchu równą biegowi na którym właśnie się samochód znajduje (1 pole na pierwszym biegu, 2 pola na drugim biegu, itd.). Ta premia musi być całkowicie wykorzystana. Następnie gracz umieszcza znacznik zniszczenia na odpowiednim polu na karcie kierowcy.

Tor uliczny

Wyścigi mają specyficzne cechy dlatego należy zaznać się z następującymi zasadami:

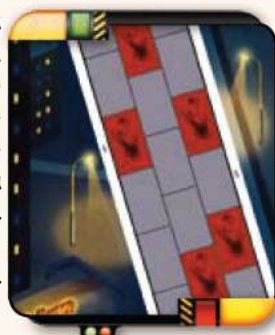
Silniki hałasują...

Mieszkańców bardzo irytuje hałas samochodów i na to się skarżą. Kilku z nich, wyjątkowo krewkich i nieskorych do kompromisu, postanowiło strzelać do przejeżdżających koło ich okien samochodów. Kierowcy wszystkich samochodów, którzy zakończą ruch w tej strefie muszą rzucić czarną kostką. Jeśli wypadnie 11 lub więcej wtedy samochód traci 2 PW.



Strefa niebezpieczeństwa

Strefa niebezpieczeństwa jest obszarem na torze, który jest w wyjątkowo zniszczony a którego obawiają się wszyscy kierowcy. Wszystkie czarne pola są traktowane jak pola ze znacznikami zniszczenia. Jeśli samochód znajdzie się na jednym z tych pól wtedy kierowca musi rzucić



czarną kostką. Jeśli wyrzuci liczbę pomiędzy 1 a 4 wtedy traci 1 PW. Dopuszczalna jest zmiana pasa w celu uniknięcia zniszczeń (patrz „Zasady ruchu na prostych”).

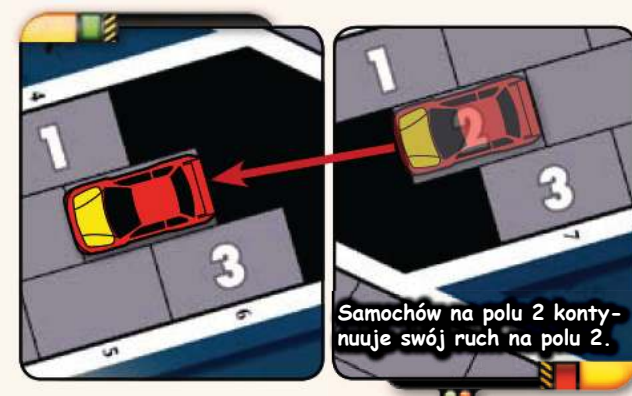
Posterunek policji

W całym mieście obowiązuje ograniczenie prędkości ale przemykanie koło posterunku policji sprawia wielką frajdę. Za każdym razem gdy kierowca przekracza tą linię jego prędkość musi być zanotowana (tj. liczba na kostce biegu pomnożona przez 10). Kiedy wszyscy kierowcy przekroczą tą linię wtedy najszybszy otrzymuje 2 PW (max. suma punktów: 18 PW). W przypadku remisu nagrodę otrzymuje ten, który pierwszy minął linię.



Tunel

Na polach pod tunelem nie można sterować. Kiedy samochód opuszcza pole z symbolem tunelu wtedy jest umieszczany na polu o tym samym numerze co te po drugiej stronie tunelu.



Samochód na polu 2 kontynuuje swój ruch na polu 2.

Punkt kontrolny!

Jeśli samochody ścigają się na dwóch okrążeniach wtedy każdy otrzymuje 10 PW kiedy przekroczy linię mety za pierwszym razem (max. suma punktów: 18 PW).

Autorzy: Eric Randal and Laurent Lavour
©2008 PLAY MACHINES
Translation: Birgit Irgang
Polska instrukcja: Tomasz Baron dla Rebel.pl