



SZABÁLYOK KEZDŐKNEK

Először ezt olvasd el!

▶ A JÁTÉK CÉLJA

A Formula D egy autóversenyről szól. A játék célja az, hogy megnyerjünk egy (egykörös) versenyt úgy, hogy elsőként hajtunk át a célvonalon. Különböző kockázatokkal is számolnunk kell, és mindig figyelembe kell vennünk, hogy mikor mi várható a verseny során. Versenyautó-pilótaként döntést kell hoznunk a stratégiánkról, bízunkunk kell a szerencsénkben, be kell tartanunk a szabályokat, és fél szemmel mindig figyelniünk kell az autónk műszaki állapotát.

A kezdőknek szóló alapjátékban a kartonlapot a képen látható módon helyezzük a műanyag „műszerfalra”.

▶ A JÁTÉK TARTOZÉKAI

A dobozban található tartozékok közül a következőkre lesz szükségünk az alapjátékban:

- 1 tábla a monacói pályával
- 6 dobókocka, amelyek a kocsi 6 sebességfokozatát szimbolizálják
- 1 fekete kocka az autó sérülésének és egyéb előre kiszámíthatatlan eseményeknek a modellezésére
- 1 szabálykönyv
- 10 Forma 1-es autó 5 különböző versenyzistálló színében
- 10 műanyag „műszerfal”
- 10 „sebváltó” elem
- 10 kopásfokjelző



▶ ALAPOK

A sebességfokozatok

Az autóknak 6 sebességfokozata van, mindegyikhez tartozik egy dobókocka. A dobókockán látható számok megmutatják, hány mezőt halad előre az autó. Minél magasabb fokozatot választunk, annál gyorsabban és messzebbre tud haladni az autó. Gyorsítás közben tilos sebességfokozatot átugrani (vagyis az első fokozatról nem válthatunk rögtön a harmadikra). Fékezés közben viszont átugorhatunk 1, 2 vagy 3 sebességfokozatot (válthatunk tehát például hatodikról negyedik, vagy negyedikről első sebességre), ám ezért büntetés jár (lásd a *Lefelé váltás* c. fejezetet az 5. oldalon).

Sebesség	Kocka	Haladás (lépések száma)
1		1–2
2		2–4
3		4–8
4		7–12
5		11–20
6		21–30

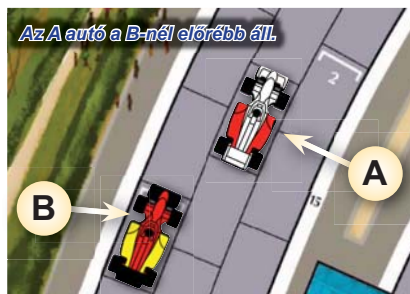
Megjegyzés: ha a piramisforma kockával dobunk, mindig a felső csúcsánál látható szám az érvényes.

Vezetés

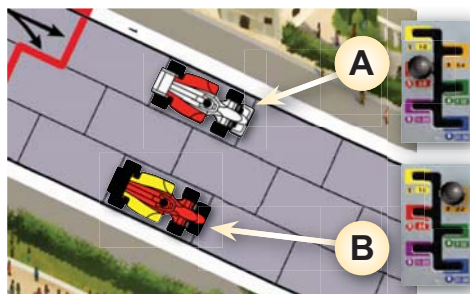
Ahogy a valóságban is, az autó az első sebességfokozattal indul, majd átváltunk a másodikba, és így tovább, hogy a lehető leggyorsabban mozoghassunk. Amikor a pilótán a sor, bejelenti, hogy melyik sebességet választotta, a sebváltót maga előtt ennek megfelelően mozgatja, majd a választott sebességnek megfelelő dobókockával dob. Ezt követően előrehalad az autójával annyi mezőt, amennyit a kocka mutat. A mozgás végén az autó „megáll”. Ez különösen fontos lesz a kanyarokban.

Lépéssorrend: a pilóták minden körben a pályán látható helyezésüknek megfelelő

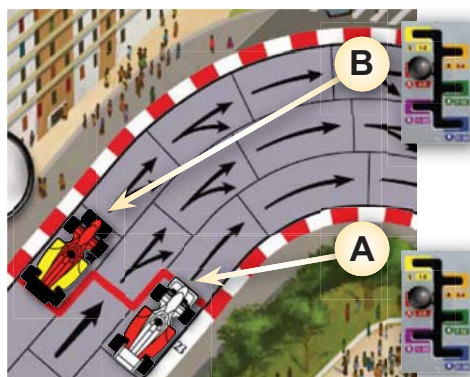
sorrendben lépnek. Tehát például, ha egy kör során az A autó lehagyja az addigi első helyezett B-t, akkor a következő kör kezdetén a most már első helyen álló A autó pilótája fog előbb lépni, és csak utána a B autóté.



Fej fej mellett: ha két autó fej fej mellett áll egymás mellett a pályán, a kör kezdetén nagyobb sebességfokozatnál tartó pilóta lép először.



Az A autó harmadik sebességben, a B második sebességben van, ezért az A halad tovább előbb.



Az A és B autó egyaránt harmadik sebességben van. Az A autó haladhat tovább először.

Ha mindkét autó ugyanabban a sebességfokozatban van, akkor az az autó haladhat tovább először, amelyik a következő (vagy aktuális) kanyart tekintve bentebbi sávon áll.

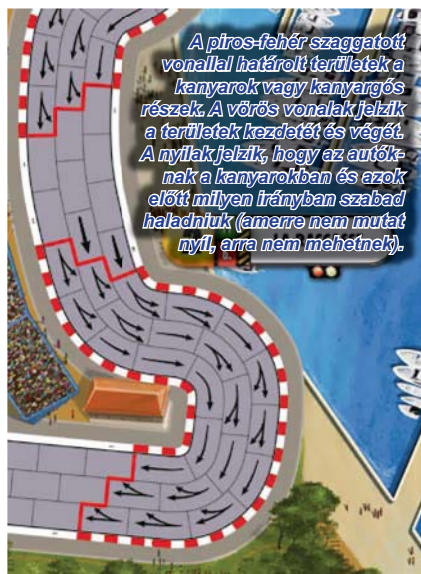
Vezetési szabályok

Az autók a mezősávokon haladnak. Különböző szabályok érvényesek a kanyarokra és az egyenes szakaszokra. Általános érvényű szabály, hogy másik autót „átugrani” nem lehet – meg kell kerülni őket. Ugyanígy nem lehet visszafelé haladni sem.

Vezetési szabályok a kanyarokban

Amikor egy autó keresztül akar hajtani egy kanyaron, meg kell állnia néhányszor a kanyar határain belül (hogy legalább hányszor, azt a kanyar melletti sárga alapon fekete szám mutatja). Az előírt számú megállást követően az autó továbbhaladhat, és a következő lépésben elhagyhatja a kanyart.

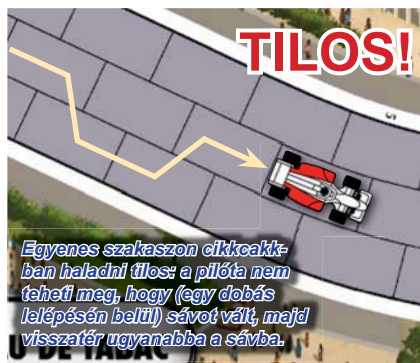
Hogy könnyebb legyen egy kanyaron keresztülhajtani, a pilóták figyelembe vehetik a megjelölt mezőszámokat. A zöld négyzetben látható szám a kanyaron belüli leghosszabb utat, míg a piros négyzetben látható a legrövidebbet mutatja.



Vezetési szabályok az egyenes szakaszokon

Egyenes szakaszoknak a pálya azon részeit nevezzük, amelyek a kanyarok között vannak. Az egyenes szakaszokat a hosszuktól függően az autók talán csak többször tudják megtenni.

Fontos! Az egyenes szakaszon végighajtás manőverét mindig a lehető legkevesebb mező felhasználásával kell végrehajtani. Vagyis:



Kopási pontok (KP)

A Kopási pontok megmutatják, az autó mennyire képes a pályán maradni, és túlélni bizonyos eseményeket a verseny során. A játékosok ezeket a pontokat arra használják, hogy túléljenek különféle bal-eseteket és kockázatos manővereket.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

A verseny a monacói pályán zajlik. A tábla két felét egymás mellé letesszük az asztalra. Minden játékos kap egy autót, egy „műszerfalat” és egy sebváltót. A pontozókártyákat nem használjuk az alapjátékban. A kiválasztott sebességfokozatot a műszerfalon a sebváltóval jelezzük. Minden játékos elhelyez egy jelzőt a 18-as szám fölé – ez mutatja az autója KP-jét.

A kezdőknek szóló alapjátékban csak az általános kopási pontokat (KP) és a sebváltót használjuk.



Fontos! Amelyik autónak nem marad KP-je, az kiesik a játékból (és lekerül a mezőről is)!

Rajtfelállítás

Minden játékos dob a fekete kockával, hogy meghatározhassa, honnan indul a kocsija. Az indulhat az élről, aki a legnagyobbat dobta. A többi játékos a dobások értékének megfelelő sorrendben következik utána. Döntetlen esetén a döntetlenben érintett játékosok újra

dobnak, hogy egymás között eldöntsék a sorrendet. Ha tehát például valaki 6-ot dob, ketten 3-at és egyvalaki 2-t, a 3-ast dobó játékosok újra dobnak, hogy kitálálják, ki indul a 2. és ki a 3. helyről; aki viszont már elsőre 2-t dobott, mindenképpen a 4. helyről fog indulni.

Rajt

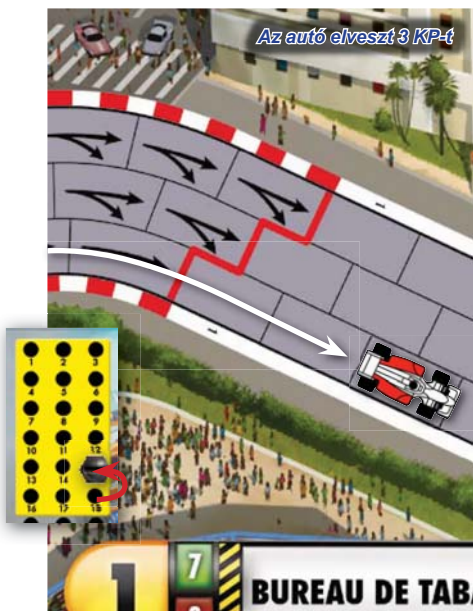
Mielőtt első sebességbe kapcsolnának, a játékos ismét dobnak a fekete kockával, hogy lássák, mennyire sikeres az indulásuk.

- **1-es dobás:** gyenge indítás. A játékos motorja befulladt. Nem válthat 1. sebességbe, ezért el sem indulhat: várnia kell, amíg újra sorra kerül. Akkor viszont már kezdhet 1. sebességben anélkül, hogy újra kellene próbálkoznia a fekete kockával.
- **2-es és 16-os közötti dobás:** normál indítás. A játékos a szabályoknak megfelelően indulhat, vagyis az 1. sebességnek megfelelő kockával dob, és előrébb mozdítja az autóját annyi mezővel, amennyit dobott.
- **17 és 20 közötti dobás:** nagyszerű indítás! A játékos fantasztikusan indul. Az autóját rögtön 4 mezővel előrébb mozdíthatja, noha még mindig csak 1. sebességben van. Az autó válthat egy vagy két sávot, hogy kikerüljön másik autókra. A játékos a következő körben válthat 2. sebességre.

TÚLREPÜLÉS

Ha egy játékos a lépése befejeztével anélkül haladt túl egy sarkon, hogy megállt volna a kanyar területén annyiszor, ahányszor az elő volt írva, túlrepül a sarkon. Ahány mezővel elhagyta a kanyar végét jelölő piros vonalat, annyi KP-t kell levonni tőle büntetésként (lásd az előző oldali képet!).

- **Kanyar 2 kötelező megállással:** ha az autó nem állt meg a kanyar területén belül, automatikusan kikerül a játékból.
- **Kanyar 3 kötelező megállással:** ha az autó nem állt meg, vagy csak egyszer, automatikusan kikerül a játékból.



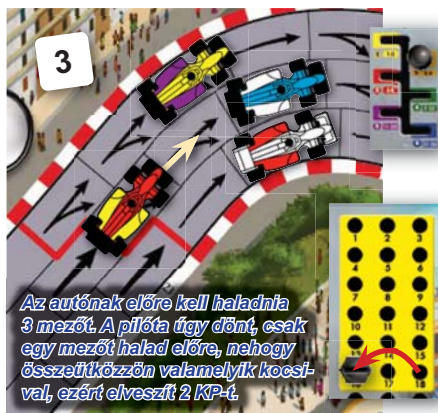
Miután az autó kiért a kanyar területéről, nem válthat sávot. Ha az autó nem is áll meg az egyenes szakaszon, vagyis az egyik kanyar területéről egy egyenes szakaszon megállás nélkül áthalad, és egy újabb kanyar területén áll meg, ez a megállás nem számítható bele a következő kanyar kötelező megállásaiba! Ha a kanyarból kiérkező, már egyenes szakaszon haladó autónak ebben a lépésben egy másik autó az útjában áll, ilyenkor nem kerülheti meg, fékeznie kell.

➤ FÉKEZÉS

A játékos bármikor használhatja a KP-it arra, hogy a dobott értéknél kevesebbet kelljen lépnie. Így jobban kontrollálhatja az előrehaladását, például amikor a sávokat másik autók blokkolják.

➤ LEFELE VÁLTÁS

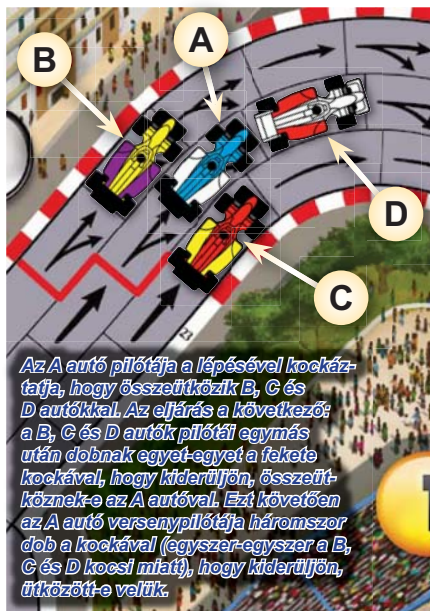
Amikor a pilóta lefelé váltja a sebességet, nemcsak egyesével válthat: át is ugorhat egy, kettő vagy három sebességi fokozatot



(tehát ötödikről negyedik helyett ugorhat akár rögtön az első fokozatra is). Ám ez KP-ba kerül: ahány sebességi fokozatot átugrott, annyi KP-t veszít az autója. Négy sebességet nem lehet átugrani (vagyis a 6.-ból az 1. sebességre váltani).

➤ ÜTKÖZÉS

Ha egy kocsi egy vagy több másik kocsi mellett vagy mögött áll meg (ott fejezi be



a lépését), felmerül az ütközés kockázata. A pilótáknak ilyenkor dobniuk kell a fekete kockával, hogy kiderüljön, történt-e ütközés vagy sem. Aki 1 és 4 közötti értéket dob, annak az autója veszít 1 KP-t.

MOTORKÁROSODÁS

Ha egy játékos az 5. sebességben 20-at, vagy a 6. sebességben 30-at dob, azzal túlerőlteti a motorját. Miután a dobásnak megfelelően előrehaladt a kocsival, dobnia kell a fekete kockával, hogy megtudja, a motorja hogy bírta a gyűrődést. Ilyenkor

minden játékosnak, akinek az autója 5. vagy 6. sebességben van, szintén dobnia kell a fekete kockával. Aki 1 és 4 közötti értéket dob, annak az autója elveszít 1 KP-t.

A JÁTÉK VÉGE

Az a játékos nyeri meg a versenyt, akinek az autója elsőként halad át a célvonalon. A versenynek akkor van vége, ha már minden versenyben lévő autó átjutott a célvonalon: beérkezési sorrendjük a végeredmény.

MOST MÁR ELEGET TUDSZ AHHOZ, HOGY ELKEZDD AZ ELSŐ JÁTÉKODAT!



KÉTKÖRÖS VERSENY

Azoknak a játékosoknak, akik már számos egykörös versenyt játszottak.

Az nyeri a versenyt, aki elsőként halad át két kör után a célvonalon. A játékosok az első és második kör között betérhetnek a boxutcába, hogy visszaszerezzék elvesztett KP-jukat.

BOXUTCA

Az első kör végén a játékos dönthet úgy, hogy kimegy a boxutcába, hogy visszaszerezze az összes elvesztett KP-ját.

A boxutcában nincs sebességi korlátozás, és nem szükséges pontosan dobni ahhoz, hogy a saját boxunkba bejussunk (vagyis dobhatunk többet is, és akkor is megállhatunk a saját boxunkban).

Eljutás a boxhoz

Hogy a boxunkhoz eljussunk, annyit vagy többet kell dobunk az éppen aktuális sebességünknek megfelelő kockával, ahány mezőre a boxunk eléréséhez szükség van. Az autó visszanyeri mind a 18 KP-ját, és a boxban várakozhat a következő körére, amikor is maximum 4-es sebességgel indíthat.

A sebesség lefelé váltására, ütközésre, fékezésre és motorkárosodásra vonatkozó szabályok nem érvényesek a boxutcában. Az előzés itt nem lehetséges, hiszen egy-sávos útról van szó. A pilótáknak türelmesen kell várakozniuk, amíg az előttük álló autó továbbindul, és csak ezt követően mozdulni tovább, függetlenül az aktuális sebességtől, és anélkül, hogy a KP-ból bármilyen okból le kellene vonni valahány pontot.

A lépéssorrend megállapításakor először mindig azok a pilóták indulnak, akik a pályán vannak, és a boxutca bejáratán túl járnak. Ezt követően a boxutcában álló autók, majd azok az autók, amelyek a boxban vannak (feltéve, hogy a box valamelyik kijárata szabad), és csak ezután

következnek azok, akik a pályán vannak, de még a boxutca bejáratával egy szintben, vagy annál hátrébb.

Fontos! Annak a játékosnak, amelyik betér a boxutcába, be is kell mennie a csapatához tartozó boxba, vagyis a boxutcat tilos pusztán a pálya lerövidítésére használni!

SZABÁLYOK UTCAI VERSENYEKHEZ

Ha szeretnéd használni az utcai versenyautókat és az utcai verseny pályáját, de még nem volt idő elolvasni a haladóknak szóló, bővített játékszabályokat, ne habozz sokáig: rögtön kezdhetsz játszani az alap szabálykészlettel, mindössze néhány további szabállyal, amelyeket alább olvashatsz.

VEZETŐK ÉS AZ AUTÓIK

Az utcai versenyek alap szabálykészletében a vezetők és az autók csak kinézetükben térnek el egymástól. A pontozólappon található értékeket és szimbólumokat nem vesszük figyelembe. Ám a vezető egy körben egyszer nitro-benzint is adagolhat az autójába a sebességének megfelelő kocka dobása után. Ennek segítségével haladási bónuszt kap, amelynek értéke megegyezik a sebességfokozata értékével (vagyis 1-gyel többet lép 1. sebességben, 2-vel többet 2. sebességben stb.). Ezt a bónuszt teljes egészében ki kell használni (vagyis nem lehetséges az, hogy 2. sebességben a nitro-benzin bónuszaként csak eggyel több mezőt lépjünk előre).

A játékos ezt követően elhelyez egy károsodásjelzőt a pontozókártya megfelelő helyére.

VÁROSI PÁLYA

Az utcai pályának van néhány speciális tulajdonsága.

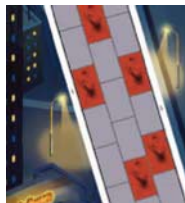
Felzúgnak a motorok...

A város lakói az autók zaját borzasztóan idegesítőnek találják. Előfordul, hogy egy-egy könnyen feldühíthető bajkeverő elveszi a puskáját, és lövöldözni kezd az ablaka alatt elhaladó autókra. Minden olyan autó vezetőjének, amelyik ebben a (pályától eltérő színű) zónában állt meg, dobnia kell a fekete kockával. Ha az eredmény 11 vagy több, az autó elveszít 2 KP-t.



Veszélyzóna

A veszélyzóna a pályának az a része, amelyik nagyon rossz állapotban van, ezért minden vezető retteg tőle. Amelyik autó a megjelölt mezők valamelyikén fejez be az előrehaladását, annak a vezetője dob a fekete kockával. Ha 1 és 4 közötti értéket dob, veszít 1 KP-t. Természetesen a károk elkerülésére lehetősége van arra, hogy sávot váltson (a *Vezetési szabályok az egyenes szakaszokon* fejezet szabályainak betartásával).



Rendőrőr

Az egész városban érvényes a sebességkorlátozás, de külön jó móka a rendőrség előtt elszáguldani. Amikor valaki áthajt ezen a vonalon (vagy éppen megérkezik rá), fel kell írni a sebességét (legyen ez az aktuális kocka által mutatott érték tízszerese). Amikor minden játékos áthajtott már a vonalon, a leggyorsabb vezető kap két KP-t (de 18-nál több KP-ja senkinek nem lehet). Döntetlen esetén az kapja a bõ-

nuszponton, aki előbb haladt át ezen a vonalon.

Alagút

Az alagútban nem tudjuk navigálni a kocsit. Amikor egy autó az alagút elején számmal jelzett mezők egyikéről lép tovább (vagy azért, mert innen indul, vagy azért, mert keresztülhalad rajta), a következő lépésével az alagút másik oldalán az ugyanilyen számú mezőre lép.



A 2-es számú mezőről továbbhaladó autó a 2-es mezőn folytatja útját.

ELLENŐRZŐ PONT!

Ha két kört kell végigcsinálni a versenyben, a célvonalon első alkalommal áthaladva minden autó kap 10 KP-t (de maximum csak 18 KP-jük lehet).

SZABÁLYOK HALADÓKNAK

Először játssz sokszor a kezdőknek szóló alap játékszabály szerint, mielőtt a következő, bővített játékszabályra rátérnél...

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

A dobozban található tartozékok közül a következőkre lesz szükségünk a haladóknak szóló játékban:

- 1 tábla a monacói pályával
- 6 dobókocka, amelyek a kocsi 6 sebességfokozatát szimbolizálják
- 1 fekete kocka az autó károsodásának és egyéb kiszámíthatatlan eseményeknek a modellezésére
- 1 szabálykönyv
- 10 Forma 1-es autó 5 különböző versenystílláló színében
- 10 műanyag „műszerfal”
- 10 „sebváltó” elem
- 10 pontkártya (a Forma 1-es oldallal felfelé)
- 60 kopásfokjelző
- 20 károsodásjelző

ALAPOK

A haladó játék alapjai megegyeznek a kezdőknek szóló szabályokkal (lásd az *Alapok* c. nagy fejezetet a 2–3 oldalon). Vagyis ugyanúgy működnek a sebességfokozatok, és ugyanazok a vezetés szabályai. Az egyetlen eltérést a kopási pontok, KP-k területén találjuk:

Kopási pontok (KP)

A KP-k megmutatják, az autó mennyire képes a pályán maradni és túlélni bizonyos eseményeket a verseny során. Minden autónak van egy bizonyos mennyiségű KP-ja a verseny kezdetén, amelyeket felosztunk hat különböző területre. A haladóknak szóló Forma 1-es szabályok szerint ez a felosztás a következő:

A gumik KP-ja:	6
A fékek KP-ja:	3
A sebváltó KP-ja:	3
A karosszéria KP-ja:	3
A motor KP-ja:	3
Úttartási KP:	2

A haladóknak szóló játékban a kartonlapot így tesszük a műanyag műszerfalra.

Kopásfokjelzők az autó minden zónájához

A gumik KP-ja

A fékek KP-ja

A sebváltó KP-ja

Sebváltó

A karosszéria KP-ja

A motor KP-ja

Úttartási KP

Autókártya (városi utcai versenyekhez információk a hátoldalán)



A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

A verseny a monacói pályán zajlik. A tábla két felét egymás mellé letesszük az asztalra. Minden játékos kap egy autót, egy „műszerfalat” és egy sebváltót. A kiválasztott sebességfokozatot a műszerfalon a sebváltóval jelezzük.

Minden játékos elhelyez egy-egy jelzőt az autó minden zónájába, oda, ahova a műszerfal mellé elhelyezett pontkártya mutatja.

A haladóknak szóló játékban a speciális kópi pontokat (KP) és a sebváltót használjuk.



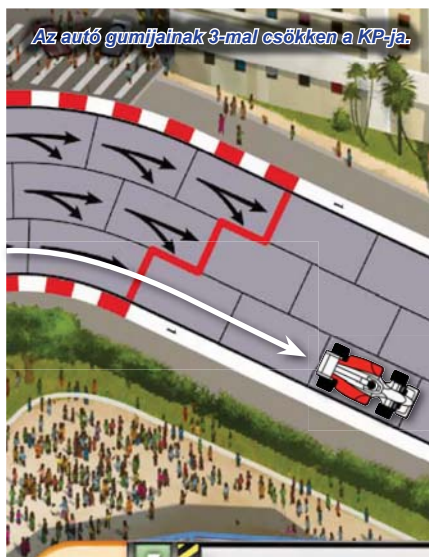
Rajtfelállás és rajt

A rajtfelállás és a rajt a kezdőknek szóló szabályokkal megegyezően történik (ld. 4. oldal).

TÚLREPÜLÉS

Ha egy játékos a köre végén anélkül halad túl egy sarkon, hogy megállt volna a kanyar területén annyiszor, ahányszor az elő volt írva, túlrepül a sarkon. Ahány mezővel elhagyta a kanyar végét jelölő piros vonalat, annyit kell levonni a gumik KP-jából büntetésként.

- **Kanyar 2 kötelező megállással:** ha az autó nem állt meg a kanyar területén belül, automatikusan kikerül a játékból.
- **Kanyar 3 kötelező megállással:** ha az autó nem állt meg, vagy csak egyszer, automatikusan kikerül a játékból.



Miután az autó kiért a kanyar területéről, nem válthat sávot. Ha az autó nem is áll meg az egyenes szakaszon, vagyis az egyik kanyar területéről egy egyenes szakaszon megállás nélkül áthalad, és egy újabb kanyar területén áll meg, ez a megállás nem számítható bele a következő kanyar kötelező megállásaiba! Ha a kanyarból kiérkező, már egyenes szakaszon haladó autónak ebben a lépésben egy másik autó az útjában áll, ilyenkor nem kerülheti meg, fékeznie kell.

Amikor egy kanyar túlrepülésekor egy autó kerékgumijai elvesztik az utolsó KP-jukat, a jármű megpördül. Az autót visszafelé fordítva, a menetiránnyal szembenézve helyezzük arra a mezőre, ahol a mozgása befejeződött. Amikor legközelebb a játékoson van a sor, visszafordítja az autót, és ismét 1. sebességfokozattal indul. Ha egy autó már egyszer megpördült, vagyis a gumik KP-ja 0, és egy újabb kanyaron is túlrepül, akkor megint megpördül. Azonban ha ilyenkor egyenél több mezővel repül túl a kanyaron, azonnal kikerül a játékból.

Ha egy autó gumijai több KP-t veszítenek, mint amennyiük van, az autó kikerül a játékból.

FÉKEZÉS

A játékos bármikor használhatja a fékjei KP-it arra, hogy a dobott értéknél kevesebbet kelljen lépnie. Így jobban kontrollálhatja az előrehaladását, például ezzel elkerülheti, hogy a gumijai KP-i csökkenjenek, ha enélkül túlrepülne egy kanyaron.



Előfordulhat, hogy a pilóta útjában áll egy vagy több autó, akiket nem tud megkerülni. Miután a vezető előrelépett annyit, amennyi lehetséges volt, kiszámolja, hány mezőt kellett volna még lépnie, ha nem blokkolták volna a többiek. Az alábbi táblázat megmutatja, hogy ebben a helyzetben az autó hány fék- és gumi KP-t veszít.

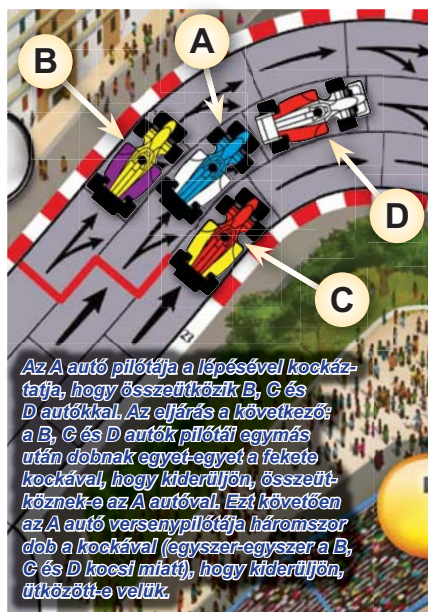
Ennyi mező volt hátra	Fék KP	Gumi KP
1	1	0
2	2	0
3	3	0
4	3	1
5	3	2
6	3	3
7 vagy több	Az autó kikerül a versenyből.	

LEFELÉ VÁLTÁS

Amikor a pilóta lefelé váltja a sebességet, nemcsak egyesével válthat: át is ugorhat egy, kettő vagy három sebességi fokozatot (tehát ötödikről negyedik helyett ugorhat akár rögtön az első fokozatra is). Am ez KP-ba kerül neki; az alábbi táblázat megmutatja, mennyibe. Négy sebességet nem lehet átugrani (vagyis a 6.-ból az 1. sebességbe váltani).

Átugrott sebességi fokozat	Sebváltó KP	Fék KP	Motor KP
1	1	0	0
2	1	1	0
3	1	1	1

Ha egy autónak nem marad sebváltó KP-ja, a pilóta a játék végéig már lefelé is csak egyesével válthat, vagyis nem ugorhat át sebességi fokozatokat.



ÜTKÖZÉS

Ha egy kocsi egy vagy több másik kocsi mellett vagy mögött áll meg (ott fejezi be a lépését), felmerül az ütközés kockázata. A pilótáknak ilyenkor dobniuk kell a fekete kockával, hogy kiderüljön, történt-e ütközés vagy sem. Ha 1 és 4 közötti értéket dob, az autója karosszériája veszít 1 KP-t.

MOTORKÁROSODÁS

Ha egy játékos az 5. sebességben 20-at, vagy a 6. sebességben 30-at dob, azzal túlerőlteti a motorját. Miután a dobásnak megfelelően előrehaladt a kocsival, dobnia kell a fekete kockával, hogy megtudja, a motorja hogy bírta a gyűrődést. Ilyenkor minden játékosnak, akinek az autója 5. vagy 6. sebességben van, szintén dobnia kell a fekete kockával. Aki 1 és 4 közötti értéket dob, annak az autója elveszít 1 motor KP-t.

Amelyik autó elveszíti az utolsó motor KP-ját, kikerül a versenyből.

KÁROK ÉS ÚTTARTÁS

Valahányszor egy autó veszít a karosszéria vagy a motor KP-jából, az nyomot hagy az úton: ahol ez a lépés végződött, oda leteszünk egy károsodásjelzőt is. Oda is le kell tenni károsodásjelzőt, ahonnan egy autó kikerül a játékból. Ezeket a mezőket mostantól „veszélyes” mezőkként kezeljük. Amelyik autó keresztülhalad egy ilyen mezőn, vagy éppen egy ilyenre érkezik, annak a pilótája dob egyet a fekete kockával. Ha az eredmény 1 és 4 között van, a pilóta elveszt egy úttartás-KP-t. A veszélyes mezőket elkerülhetjük sávváltással.

Amelyik autó elveszíti az utolsó úttartás-KP-ját, kikerül a versenyből.

SZÉLÁRNYÉK

Ha egy autó közvetlenül egy másik autó nyomában halad, ezt szélárnyéknak nevezzük. A pilóta akkor tudja kihasználni

a szélárnyék nyújtotta előnyöket, ha mindkét kocsi legalább a 4. sebességben van. Az autónak legalább olyan gyorsan, vagy gyorsabban kell haladnia, mint az előtte haladónak.

Ha egy autó ki akarja használni a szélárnyék előnyeit mozgás után, közvetlenül egy másik autó mögött kell megállnia. Ebből a pozícióból ekkor előremozdulhat három mezőt a következő módok valamelyikén:

- sávot vált, leelőzi az előtte álló kocsit, és visszatér az eredeti sávba
- sávot vált, és egyenesen előrelép kettőt
- két sávot vált, és egyenesen előrelép egyet.

Ha a játékos úgy dönt, kihasználja a szélárnyéket, mindenképpen három mezőt kell lépnie (de a szabályoknak megfelelően felhasználhatja a fék KP-it, hogy csökkentse ezt a lépésszámot). Ha a szélárnyék kihasználásával éppen egy másik autó szélárnyékába kerül, akkor megismételheti ezt a műveletet (és így tovább).

Ha egy autó a szélárnyéknak megfelelő három mező lelépésekor kanyarba kerül, elveszít egy fék KP-t (de ettől még 3 mezőt kell lépnie).

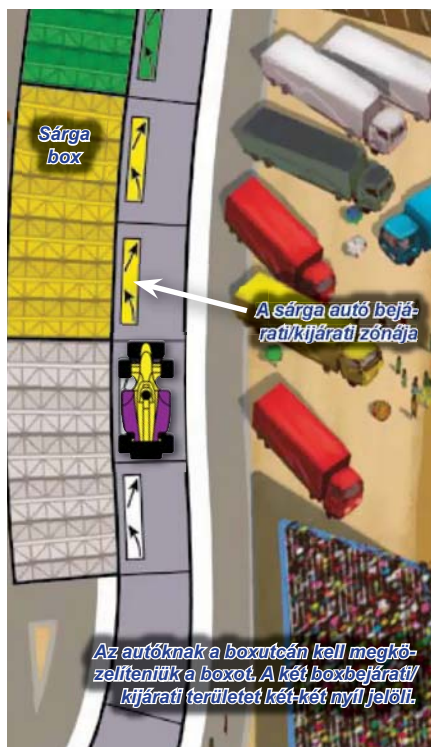
Kanyarban a szélárnyéket kihasználó autónak a szabályokat be kell tartania (pl. követnie kell a nyilakat).

Tilos azért fékezni mozgáskor, hogy valamelyik autó mögé kerülhessünk, és ezzel kihasználhassuk a szélárnyékát.

A szélárnyék kihasználása nem kötelező!

BOXUTCA

Az első kör végén a játékos ha akar, kimehet a boxutcába, hogy kerékcseréje révén visszaszerezze az összes elvesztett gumi KP-ját. A boxutcában nincs sebességi korlátozás, és nem szükséges pontosan dobni ahhoz, hogy a saját boxunkhoz kerüljünk (vagyis dobhatunk nagyobbat is, és akkor is megállhatunk a saját boxunknál). Hogy a boxunkhoz eljussunk, annyit vagy többet kell dobunk az éppen aktuális sebességünknek megfelelő kockával, ahány mezőre a boxunk eléréséhez szükség van.



Amint az autó bekerül a boxba, kerékcserre történik, vagyis visszanyeri az összes gumi KP-ját. A játékos most dob a fekete kockával, hogy lássa, milyen gyorsan dolgoznak az emberei.

- **1 és 10 közötti eredmény: gyors szerelők.** A játékos elosztja kettővel a fekete kockán mutatott számot (és felfelé kerekíti, ha szükséges). Az eredménynek megfelelő mezőt azonnal előreléphet, elhagyva a boxot, maximum 4-es sebességben; a következő körben ha akar, már válthat 5-ös sebességre is.
- **11 és 20 közötti eredmény: lassú szerelők.** Az autó a boxutcában marad a következő körig. Ekkor maximum 4-es sebességgel indíthat majd, a sebességének megfelelő kocka dobásával.

A sebesség lefelé váltására, ütközésre, fékezésre és motorkárosodásra vonatkozó szabályok nem érvényesek a boxutcában. Az előzés itt nem lehetséges,

hiszen egysávos útról van szó. A pilótáknak türelmesen kell várakozniuk, amíg az előttük álló autó továbbindul, és csak ezt követően mozdulni tovább, függetlenül az aktuális sebességtől, és anélkül, hogy a KP-ból bármilyen okból levonnánk valahány pontot.

A lépéssorrend megállapításakor először mindig azok a pilóták indulnak, akik a pályán vannak, és a boxutca bejáratán túl járnak. Ezt követően a boxutcában álló autók, majd azok az autók, amelyek a boxban vannak (feltéve, hogy a box valamelyik kijárata szabad), és csak ezután következnek azok, akik a pályán vannak, de még a boxutca bejáratával egy szintben, vagy annál hátrébb.

Fontos! Annak a játékosnak, amelyik betér a boxutkába, be is kell mennie a csapatához tartozó boxba, vagyis a boxutcat tilos pusztán a pálya lerövidítésére használni!



A JÁTÉK VÉGE

Az a játékos nyeri meg a versenyt, akinek az autója elsőként halad át a célvonalon. A versenynek akkor van vége, ha már minden versenyben lévő autó átjutott a célvonalon: beérkezési sorrendjük a végeredmény.

VÁLASZTHATÓ SZABÁLYOK

Az alábbi szabályok egymástól függetlenül is, szabadon választhatók és variálhatók.

A SAJÁT AUTÓNK MEGÉPÍTÉSE

Minden játékosnak a saját belátására van bízva, hogy hogyan osszon fel 20 KP-t az autója különböző zónái között. Csupán a következő korlátozásokat kell figyelembe venni:

A gumik KP-ja	1 és 14 között
A fékek KP-ja	1 és 7 között
A sebváltó KP-ja	1 és 7 között
A karosszéria KP-ja	1 és 7 között
A motor KP-ja	1 és 7 között
Üttartási KP	1 és 7 között

IDŐMÉRŐ FUTAM STOPPERRAL

A versenyzők egyesével, egymás után körbemennek a pályán, hogy a rajtfelállást eldöntsék. A haladás és a vezetés szabályai nem különböznek az alapszabályoktól, csupán a KP-ket nem vesszük számításba. Kivéve a kanyarokon való túlrepülést, ami büntetéssel jár (lásd lejjebb).

- Az egyik játékost kinevezzük bírónak. Kap egy papírt, ceruzát és egy stopper-órát.
- Az időmérő futamra készülő játékos elhelyezi a rajtvonalhoz, a középső sávba az autóját.
- A bíró elindítja az órát, mielőtt a játékos dobna az 1. sebesség kockájával.
- A bíró ezt követően feljegyzi, hányszor kellett a pilótának dobnia ahhoz, hogy befejezze a körét.

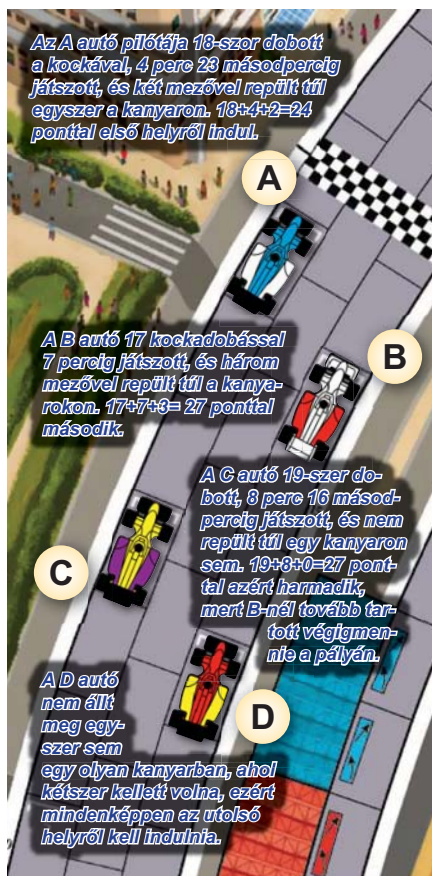


- Amint az autó átért a célvonalon, a bíró megállítja az órát.
- A bíró feljegyzi a pontos menetidőt, és a kockadobások számához hozzáad egyet minden egész percért, amennyi ideig a játékosnak a kör megtétele tartott.
- Továbbá valahányszor túlrepül a játékos egy-egy kanyaron, a kockadobások számához a bíró hozzáad annyit, amennyivel a játékos túljutott a kanyaron anélkül, hogy megállt volna annyiszor, ahányszor kell.

Figyelem! Az időmérő körnek azonnal vége, ha a játékos egyáltalán nem áll meg azokban a kanyarokban, amelyekben kettő vagy három megállás szükséges. Ebben az esetben a játékos a legutolsó helyről indul majd a versenyben.

Amikor mindenki túl van már az időmérő körén, megállapítjuk a sorrendet.

A legkevesebb kockadobás-ponttal teljesítő játékos indul az első helyről. A többi autó utána következik, a pontok alapján meghatározott sorrendben. Ha két autó döntetlenre áll a pontok számát illetően, a stopperóra dönt közöttük: aki gyorsabban száguldott végig a körén, azé a jobb rajtpozíció.



HÁROMKÖRÖS VERSENY

Az nyeri a versenyt, aki elsőként halad át három kör után a célvonalon. A verseny közben kétszer is ki lehet térni a boxut-cába.

IDŐJÁRÁSI KÖRÜLMÉNYEK

Minden Formula D versenypályához tartozik egy időjárási táblázat, amelyet minden játékos láthat a verseny előtt, így az időjárási körülményekről jól informáltak

lehetnek a verseny és az időmérő futamok közben.

Az időjárási szabályok alkalmazása esetén mindenképpen fontos, hogy a kerék-választási szabályokat is használjuk.

Az időmérő körök előtt dobunk egyszer a fekete kockával, és megnézzük, mit mutat az időjárási táblázat:

- **Jó idő:** semmi probléma a pilóták számára
- **Változékony:** a felhők rosszat sejtetnek, de az időmérő körökre nincsenek hatással.
- **Eső:** az időmérő körét minden játékos kénytelen esőben végigcsinálni.

Mielőtt maga a verseny elkezdődne, ismét dobunk a fekete kockával, és megnézzük az időjárási körülményeket.

- **Jó idő:** semmi probléma.
- **Változékony:** borult az ég a verseny kezdetén, de nem esik az eső. Ám a verseny folyamán változhat a helyzet. Valahányszor egy játékos 5. sebességben 20-at, vagy 6. sebességben 30-at dob, dobnia kell a fekete kockával, és megnézni az időjárási táblázatot:
 - o Ha „jó idő” látszik, az időjárási körülmények úgy változnak, hogy az alábbi táblázatban az eggyel feljebb látható körülményre ugrunk.
 - o Ha az eredmény „eső”, az időjárási körülmények a táblázat szerint eggyel lejjebbre váltanak.
 - o Ha az eredmény „változékony”, az időjárás marad az, ami volt.

Időjárás Hatása a versenyre

Jó	semmi (és ez nem változik)
Változékony	semmi
Esős, változékony	eső
Eső	eső (és ez nem változik)

- **Eső:** az egész versenyt esőben kell végigjátszani.



Az eső hatása

- **Ütközés:** ha 1-et vagy 2-t dobunk, ütközés történik (ellentétben a jó idővel, amelyben csak akkor, ha 1-et dobtunk).
- **Motorkárosodás:** akkor történik, ha az eredmény 1–3 (jó időben ez 1–4).
- **Úttartás:** az autó 1 úttartási KP-t veszít 1 és 5 közötti dobás esetén (jó időben ez 1 és 4 közötti dobásokra érvényes).

A gumik kiválasztása

A gumik kiválasztása kulcsfontosságú nemcsak az időmérő futam, de a verseny végkimenetele szempontjából is. Miután az időjárási körülmények kiderültek az időmérő vagy a verseny előtt, minden játékos felszerelheti a kocsiját speciális kerekekkel. Lehetőség van arra is, hogy kereket cseréljünk az időmérő futam és a verseny között.

- **Kemény gumi:** száraz útra javasoljuk; nedves pályán nem elég hatékony.
 - Ha az időjárás jó vagy változékony, a szokásos szabályok érvényesek.

- Ha esik az eső, akkor ha a lépésünk során legalább egy kanyarmezőt érintünk (keresztülhaladunk rajta vagy ott ér véget a lépés), a lépésünk végén az autónk három további mezőt halad.
- **Lágy gumi:** száraz útra javasoljuk; nem hatékony nedves úton.
 - Ha az időjárás változékony vagy jó, az autó mindig egy mezővel többet haladhat, mint amennyit a játékos dobott – ez a pluszlépés nem kötelező. De ha egy autó túlrepül egy kanyaron, a büntetéspontok megduplázódnak (vagyis kétszeres mennyiségű gumi-KP-t vonunk le büntetésként). Ha a pilóta nem cserél kereket a boxutcában az első köre végén, elveszíti a bónuszok lehetőségét. Ha egyik kör után sem cserél kereket a boxutcában, a harmadik körben a kanyaron túlrepülésért tripla büntetéspont jár.
 - Ha esik az eső, akkor ha a lépésünk során legalább egy kanyarmezőt érintünk (keresztülhaladunk rajta vagy ott ér véget a lépés), a lépésünk végén az autónk három további mezőt halad az időmérő futamban és a verseny első két körében. Ha a pilóta nem áll ki kerékcserére a harmadik kör kezdete előtt, a kanyaron túlrepülés büntetéspontjai megtriplázódnak.

Ha a pilóta úgy dönt, hogy lágy gumit használ, ezt azzal jelzi, hogy egy károsodásjelzőt feltesz a pontkártyájára, a „nap” oldallal fölfelé.

- **Esőgumi:** esős időben maximálisan ajánlott a használatuk, máskülönben viszont nagyon érzékeny.
 - Ha az időjárás változékony vagy jó, a kanyaron túlrepülés büntetéspontjai megduplázódnak (vagyis kétszeres mennyiségű gumi-KP-t vonunk le büntetésként) az időmérő futamban és a verseny első két körében. Ha a pilóta nem áll ki kerékcserére a harmadik kör kezdete előtt, a kanyaron túlrepülés büntetéspontjai megtriplázódnak.

- o Ha esik az eső, akkor ha a lépésünk során legalább egy kanyarmezőt érintünk (keresztülhaladunk rajta vagy ott ér véget a lépés), a lépésünk végén az autónk egy további mezőt halad.

Ha a pilóta úgy dönt, hogy esőgumit használ, ezt azzal jelzi, hogy egy károsodásjelzőt feltesz a pontkártyájára, a „nap” oldallal felfelé.

Boxutca

A boxban „van 2 KP”, amelyet bármilyen elvesztett KP-k visszanyerésére használhatunk (kivéve gumi KP-t). Ha a vezető betér a boxutcába, két lehetőség közül választhat:

- **Gumicsere:** a haladó játékosoknak szóló szabályoknak megfelelően, annyi kiegészítéssel, hogy a pilóta ha akarja, lecserélheti a gumi típusát, valahányszor kereket cserél. Ezt követően rögtön jöhet a dobás a fekete kockával, hogy lássuk, gyorsak vagy lassúak voltak az emberei (a haladóknak szóló szabályok *Boxutca* fejezetének megfelelően).
- **Technikai megállás:** a vezető kicserélheti a kerekeit (lásd fent), továbbá visszanyerhet legfeljebb két KP-t az autó egy vagy két zónájában. Ez a 2 KP-„készlet” az egész verseny idejére érvényes, még akkor is, ha kettőnél több körrel van szó, vagyis az egész verseny ideje alatt csupán összesen 2 KP visszanyerhető a boxutcában. A technikai megállás mindenképpen több ideig tart, ezért a játékos csak a következő körben hagyhatja el a boxot.

A boxot maximum 4-es sebességi fokozattal szabad elhagyni. Mivel a gumiknak be kell melegedniük, a box elhagyásának lépésében a lágy gumikkal felszerelt autó nem hajthat végre pluszlépést.

Csapatverseny

Ezeket a szabályokat nagyobb (páros) létszámú játékosok esetén lehet bevetni

A játékosok kétautós csapatokat, „versenyistállókat” hoznak létre, minden szín egy külön csapatot szimbolizál. Az alábbi két kivételtől eltekintve a szabályok változatlanul érvényesek:

- **Boxutca:** minden csapatnak 4 felhasználható KP-ja van a csapathoz tartozó boxban. A két játékos eldöntheti, hogy miként akarják felhasználni, illetve elosztani egymás között ezeket a pontokat.
- **Győzelem a pontok alapján:** a csapatversenyt nem feltétlenül a célvonalon elsőként áthaladó autó nyeri. Minden autónak jár bizonyos mennyiségű pont a helyezéseért, a pontverseny első helyezettje (vagyis amelyik csapatnak összesen a legtöbb pontja van) nyeri a versenyt.

Helyezés	Pontszám
1	10
2	8
3	6
4	5
5	4
6	3
7	2
8	1
9 és 10	0

UTCAI VERSENYEK

A Formula D eme új kiadásának egyik újdonsága a második pálya választásának lehetősége (a Monaco pálya hátoldalán) izgalmas utcai versenyek kedvéért. A haladónak szóló játékszabályt használjuk ezen a pályán is, de számos kis változtatással, amelyeket alább részletezünk. Ajánljuk továbbá, hogy a választható szabályok közül az időjárási körülmények legyen érvényesek az utcai verseny során is. Ellenkező esetben Julien Marcellin nem vehet részt a versenyben.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

A dobozban található tartozékok közül a következőkre lesz szükségünk a haladónak szóló játékban:

- 1 tábla az utcai verseny pályájával
- 6 dobókocka, amelyek a kocsi 6 sebességfokozatát szimbolizálják
- 1 fekete kocka az autó károsodásának és egyéb előre kiszámíthatatlan eseményeknek a modellezésére
- 1 szabálykönyv
- 10 utcai versenyautó
- 10 műanyag „műszerfal”
- 10 „sebváltó” elem
- 10 pontkártya (az utcai karakterekkel felfelé)
- 60 kopásfokjelző
- 20 károsodásjelző

VEZETŐK

(Legfeljebb) 10 vezető versenyez az utcai versenyeken. Minden játékos kap egy pontkártyát az általa választott autóhoz. A pontkártyán információk találhatók az autó tudásáról, illetve a vezetők különleges képességeiről, amelyeknek hasznát vehetjük a verseny során.

AUTÓK

Minden vezetőknek saját, a többiekétől különböző autója van. A vezetők kemény kerékgumit használnak (lásd a választható szabályokban). Lágy és esőgumik nincsenek ebben a játékmódban.

A vezető egy körben egyszer nitro-benzint is adagolhat az autójába némi azonnali gyorsítás kedvéért, a sebességének megfelelő kocka dobása után. Ennek segítségével haladási bónuszt kap, amelynek értéke megegyezik a sebességi fokozata értékével (vagyis 1-gyel többet lép 1. sebességben, 2-vel többet 2. sebességben stb.). Ezt a bónuszt teljes egészében ki kell használni (vagyis nem lehetséges az, hogy 2. sebességben a nitro-benzin bónuszaként csak eggyel több mezőt lépjünk előre). A játékos ezt követően elhelyez egy károsodásjelzőt a pontkártya megfelelő helyére.

Az utcai versenyhez a kartonlapot így tesszük a műanyag műszerfalra.

Kopásfokjelzők az autó minden zónájához

A gumik KP-ja

A fékek KP-ja

A sebváltó KP-ja

Sebváltó

A karosszéria KP-ja

A motor KP-ja

Úttartási KP

Autókártya (Forma 1-es versenyekhez információk a hátoldalán)



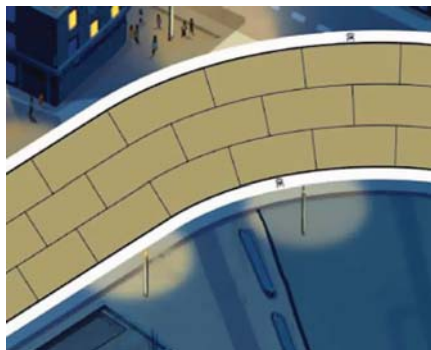
VÁROSI PÁLYA

Az utcai pályán van ugyan boxutca, ám ezt az utcai verseny során nem használjuk. Kizárólag akkor használhatók, ha az utcán Forma 1-es autók versenyeznek – természetesen saját felelősségre. A pályának számos különleges tulajdonsága van, amely befolyásolja a játékmenetet. A játék célja természetesen, csakúgy, mint a Forma 1-es verzióban, az, hogy elsőként haladjunk át a célvonalon!

FELZÚGNAK A MOTOROK...

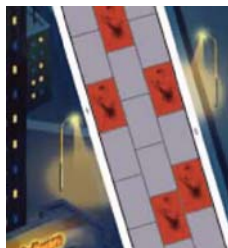
A város lakói az autók zaját borzasztóan idegesítőnek találják. Előfordul, hogy egy-egy könnyen feldűhíthető bajkeverő előveszi a puskáját, és lövöldözni kezd az ablaka alatt elhaladó autókra. Minden olyan autó vezetőjének, amelyik ebben a (pályától eltérő színű) zónában állt meg, dobni kell a fekete kockával, majd az alábbi táblázat szerint értékelni a dobást:

Fekete kocka	Következmény
1-15	Túl késő: a lövés nem ért a kocsi nyomába.
16-18	Súrolta: az autó veszít egy gumi KP-t.
19	Nem rossz: az autó veszít egy karosszéria KP-t
20	Eltalálta!: az autó veszít egy motor KP-t



VESZÉLYZÓNA

A veszélyzóna a pályának az a része, amelyik nagyon rossz állapotban van, ezért minden vezető retteg tőle. A vörös mezőket úgy kezeljük, mint azokat a mezőket, amelyekeken károsodásjelző van (lásd a *Károk és úttartás* fejezetet a 12. oldalon).



RENDŐRŐRS

Az egész városban érvényes a sebességkorlátozás, de külön jó móka a rendőrség előtt elszáguldan. Amikor valaki áthajt ezen a vonalon (vagy éppen megérkezik rá), fel kell írni a sebességét (legyen ez az aktuális sebességkocka által mutatott érték tízszerese). Amikor minden játékos áthajtott már a vonalon, a leggyorsabb vezető kap két KP-t, amelyet az autója hat zónája között úgy oszt el, ahogy akar (de a kártyán látható pontszámokat felülmúlni egy zónában sem szabad). Döntetlen esetén az kapja a bónuszpontot, aki előbb haladt át ezen a vonalon.



ALAGÚT

Az alagútban nem tudjuk navigálni a kocsit. Amikor egy autó az alagút elején számmal jelzett mezők egyikéről lép tovább (vagy azért, mert innen indul, vagy azért, mert keresztülhalad rajta), a következő lépésével az alagút másik oldalán az ugyanilyen számú mezőre lép.

▶ ELLENŐRZŐ PONT!

Ha több kört kell végigcsinálni a versenyben, a célvonalon áthaladva minden autó visszanyeri a gumijai KP-ját, továbbá kap 2 KP-t, amelyet az autója hat zónája között úgy oszt el, ahogy akar (de a kártyán látható pontszámokat felülmúlni egy zónában sem szabad).



Li Tsu Sin (Szin Li Cu)

Milyen bájos! Amikor bármelyik másik (akár férfi, akár nő) vezető áthalad a célvonalon, egy mezővel kevesebbet halad, mert mindenképpen látni szeretné ezt a vonzó fiatal hölgyet.



Julien „Békás” Marcellin

Időjós béka: valahányszor dobunk a fekete kockával az időjárás körülmények eldöntésére (beleértve az első dobást, amikor a játék előtt döntünk az időjárásról), ő dönthet úgy, hogy újra dob a kockával – ilyenkor a második dobás számít. Ha esik az eső, csak egy mezővel csúszik előre (három helyett), ha kanyarban áll meg.



Derek Manson

Agresszív: valahányszor ütközésigyanús helyzet áll elő, az ellenfelének kétszer kell dobnia a fekete kockával egy helyett, és ennek megfelelően csökkenteni annak karosszéria KP-ját.



Jack Owens

Profi csúszáskontroll: minden kanyarban minden dobását, ha akarja, csökkentheti vagy növelheti eggyel. Ha ezt megteszi, ez 1 gumi KP-ba kerül neki.



Jenny Slivers

Gyakorlott szerelő: a célvonalon való áthaladáskor mindig 4 KP-t kap 2 helyett (de a kártyán látható pontszámokat felülmúlni egy zónában sem szabad).



Diane Montfort

Gyorsan hagyja el a helyszínt: ha több autó is azonos pozícióban áll, mindig Diane halad előre először – még akkor is, ha a többi játékos gyorsabb és/vagy a következő kanyarhoz képest belső sávon halad. Akkor is ő „nyer”, ha a rajtpozíciók kockával való eldöntésekor döntetlenbe kerül valakivel.

▶ KARAKTEREK: AZ UTCAI VERSENYEK SZEREPLŐI

Hogy melyik autó melyik zónájában megyni a KP maximális értéke, az a pontkártyákon látható. Az alábbiakban csak a karakterek speciális képességeinek ismertetése következik.



Stanley Washington

Autórádió: versenyenként egyszer Stanley úgy gondolja, hogy az autórádióján elviselhetetlen zenét játszanak, ezért dühében kidobja azt az ablakon, rá egy szomszédos mezőn álló autóra. Ez az autó ekkor elveszít 1 KP-t abban a zónában, amelyiket a fekete kocka dobásával megállapítunk:

1-4	gumi KP
5-7	fék KP
8-10	sebváltó KP
11-13	karosszéria KP
14-17	motor KP
18-20	úttartás KP



Temana Matahi

Szemétkupac: körönként egyszer elhelyezhet egy károsodásjelzőt arra a mezőre, amelyet éppen elhagy. Ennek a tulajdonságnak a jelére is kerül egy károsodásjelző, hogy jelezze, ezt a tulajdonságát ebben a körben Matahi használta már. Továbbá amikor olyan helyen végződik a lépése, amelyiken károsodásjelző van, csak akkor veszít 1 úttartás-KP-t, ha 1-et vagy 2-t dob.



Dimitri Tzarof

A kis géniusz: az autója képességei rendkívüliek, a motor pedig különösen robusztus. Motorkárosodás esetén csak akkor veszít 1 motor kp-t, ha 1-et, 2-t vagy 3-at dob (eső esetén 1-et vagy 2-t).



Montoya Cadena

Erősebb nitro: ha úgy akarja, nitrobenzin-adagolás esetén 3 mezővel is léphet többet a dobásánál.