

Depårutorna utgör inte en del av banan och Ni får inte köra på andra depårutor än Er egen.

Taktikkort. Taktikkorten, som erhållits innan spelets början, får användas när som helst under loppet, utom efter en avkörning från banan. Använda kort läggs på spelplanen.

Med ett undantag måste Taktikkorten användas **omedelbart efter en normal flyttning**, men innan tärningarna kastas vid en kurvtagning. Undantaget utgörs av kortet "Toppkörning", vilket används före en normal flyttning. Detta kort gör det möjligt att ta en kurva med toppfart utan risk.

Endast ett Taktikkort åt gången får användas.

Finish. När en bil stannar på eller passerar mållinjen efter att ha fullbordat sista varvet är loppet slut för hans del.

Det är emellertid inte säkert han vunnit (om han inte har högsta bilnumret). Alla skall nämligen avsluta pågående omgång, för att inte bil med lågt nummer skall ha orättvis fördel.

Om flera bilar på detta sätt passerar mållinjen har den vunnit som ligger längst fram.

Ni kan också ordna serietävlingar omfattande flera lopp om t. ex. 5 varv och poängsätta placeringarna i varje lopp. Förslagsvis erhåller segraren i varje lopp 10 poäng, tvåan 8 poäng, trean 6 poäng, o. s. v.

ab alga

Gävlegatan 12 a, Stockholm Va

SPELREGLER

FORMULA 1

Spännande racerspel för 2-6 deltagare från 9 år och uppåt.

Formula 1 är ett annorlunda racerspel, spännande, realistiskt och fyllt av överraskningar. Det är inte ett tärningsspel i vanlig mening. Var och en bestämmer själv sitt körsätt, både hastighet och vägval. Tärningarna används endast vid fastställande av strafftillägg.

Spelet innehåller

- spelplan
- 6 bilar
- 6 instrumentbräden
- 30 taktikkort
- 16 depåkort
- 2 tärningar

Spelet i korthet

Ni avgör själva (före starten förstås) hur många varv ett lopp skall omfatta. 3 varv är dock minimum, om alla faktorer skall hinna påverka utgången. Antalet varv markeras på instrumentbrädans varvräknare (som alltså inte har något med motorvarvtal att göra). Skall loppet gå 5 varv, ställs visaren in på 5 och flyttas ett steg nedåt för varje varv Ni fullbordat.

Varje ruta på banan representerar 30 km/tim. Visar Er hastighetsmätare på 90, flyttar Ni alltså tre steg.

Ni får ändra hastigheten varje gång Ni står i tur. Ni får dock inte öka med mer än 90 km/tim. åt gången. Minska farten får Ni göra med högst 150 km/tim., men observera slitaget på däck och bromsar enligt "Bromstabellen".

Hastighetsbeteckningarna i kurvorna anger säkerhetsgränser. Ni kan ta en chans och överskrida gränsen med maximalt 60 km/tim. Så snart Ni passerat eller hamnat i en kurva med högre hastighet än den i kurvan angivna, måste Ni kasta tärningarna och följa instruktionerna i tabellen "Straff tillägg".

Har Ni överskridit säkerhetsgränsen med mer än 60 km/tim. åker Ni av banan.

Start

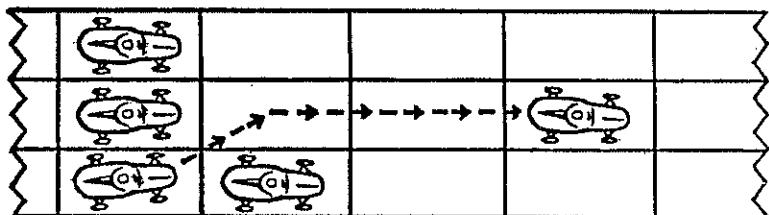
Lotta ut bilarna och placera dem på sina startplatser. Starten sker i nummerordning. Varje deltagare erhåller en instrumentbräda. Alla instrument nollställs utom varvräknaren, vars visare ställs in på det antal varv som överenskommit.

Depåkortet blandas och placeras med texten nedåt på spelplanen.

Taktikkortet blandas och varje deltagare erhåller 5 kort. Eventuellt överflödiga kort samt — längre fram — använda kort placeras på spelplanen med texten nedåt.

Körningen sker enligt hastighetsmätaren. Ni får — och bör — starta med 90 km/tim., vilket Ni markerar på Er mätare. Detta motsvarar 3 steg. Nästa gång Ni står i tur får Ni öka så mycket Ni anser lämpligt, dock med högst 90 km/tim. (till 180 km/tim).

Förflyttningen sker alltid framåt, även diagonalt, men aldrig i sidled. Se teckning. Det får aldrig stå mer än en bil i varje ruta. En bil kan inte hoppa över en annan.



Kurvtagning. Om Ni överskrider säkerhetsgränsen i en bana med mer än 60 km/tim. åker Ni av banan och hamnar bland halmbalarna. Placera bilen i rutan märkt "Halmbalar" och nollställ hastighetsmätaren.

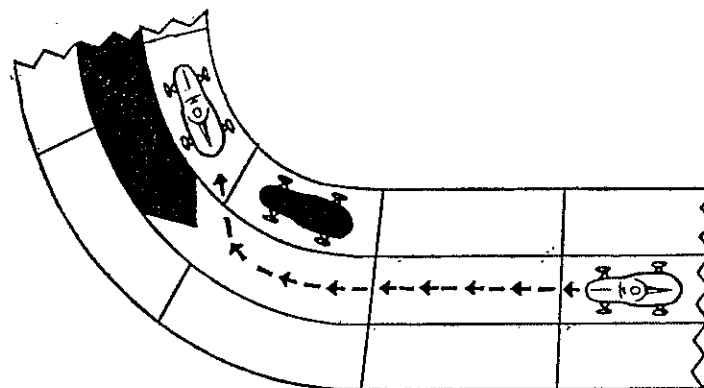
Om Ni överskrider säkerhetsgränsen med 30–60 km/tim. måste Ni kasta tärningarna och följa instruktionen i spelplanens tabell med "Straff tillägg". Tärningarna summeras. Dubbel-ettor, dubbel-treor (3/3), dubbel-fyror (4/4) och dubbel-sexor ger inget straff tillägg. Får

Ni sex på tärningarna, t. ex. en etta och en femma eller en tvåa och en fyra (men ej dubbel-treor) måste Ni markera ökat däckslitage två steg, såvida Ni inte redan har 4 eller mer markerat. I det senare fallet åker Ni av banan, men behöver inte markera däckslitage.

Inbromsning. Då och då måste Ni minska farten för att passera en kurva eller för att gå in i depån. En minskning med 30 km/tim. klarar Ni med nedväxling, med kraftigare inbromsning sliter Ni på däck och bromsar och måste markera slitaget på respektive instrument. Bromstabellen på spelplanen ger besked om hur mycket.

Blockering. I kurvorna och ibland också vid Prenton Pool kan Ni blockera banan, vilket är till Er fördel. Den bil som blockeras får gå till rutan närmast Er vagn (men ej hoppa över Er).

Om den blockerande bilen har lägre hastighet än den som kommer efter, måste den senare minska farten till samma som den blockerande. Eventuellt slitage på däck och bromsar (se Bromstabellen) måste omedelbart markeras.



Bilden visar hur den vita bilen, som gör 90 km/tim., har gått om den svarta och blockerar denna. Om den svarta bilen kör fortare än 90 km/tim måste föraren alltså, när han står i tur, minska till 90 km/tim. Depåbesök. Efter varje varv har Ni rätt att gå in i depån. Där kan Ni byta däck, justera bromsar och göra andra reparationer för att fortsätta med bilen i gott skick. Kontrollera alltså däck- och bromsslitage fortlöpande under loppet.

Vid depåbesök måste hastigheten anpassas så att Ni kommer exakt till den ruta som markerar Er plats i depån. Felbedömer Ni farten, så att Ni passerar Er plats, måste Ni fortsätta ett helt varv, eftersom Ni inte får backa eller gå i sidled.

När Ni kommit in i depån nollställs alla instrument utom varvräknaren. Ni måste också ta det översta Depåkortet och följa dess instruktioner. Kortet läggs sedan tillbaka underst i högen.