

Formel Fun

SPELMATERIAAL:

- 1 speelbord met daarop een renbaan bestaande uit 30 velden
- 18 kleine houten autootjes in 6 kleuren (3 per kleur)
- bij 3 of 4 spelers: 3 auto's per speler
- bij 5 of 6 spelers: 2 auto's per speler
- 110 autokaarten

VOORBEREIDING:

- De auto's rijden in tegen de klok in.
- Op het zwart wit geruite veld plaatst elke speler één auto. Op het veld ernaast (met het getal 9) wordt dit herhaald. De volgorde moet daarbij wel net omgekeerd zijn aan deze van het eerst vak (de binnenste wordt de buitenste, enz. - zie ook fig. p. 4)
- Bij 3 of 4 spelers komt nog een derde rij auto's op het vak met het getal 8 (volgorde zoals in de eerste rij).
- Bij 5 of 6 spelers is de rijbaan te smal en moeten één of twee auto's naast het betreffende vak geplaatst worden.
- De kaarten worden geschud en elke speler ontvangt verdekt 5 handkaarten. De resterende kaarten vormen de neemstapel in het midden van het speelbord. Het andere getekende veld vormt later de aflegstapel.

DE AUTOKAARTEN:

- In elk vak van het speelbord staat een getal van 1 tot 10. Deze reeks wordt drie keer herhaald.
- Deze getallen staan ook op de autokaarten. Ofwel zijn ze zwart gedrukt in een rode cirkel (= maximumsnelheid), ofwel wit op een blauwe achtergrond (= toegelaten snelheid).
- Om de auto aan beurt te kunnen verplaatsen, moet de eigenaar een autokaart afleggen en uitvoeren. Komt het zwarte getal overeen met het vak waarop de auto vertrekt, dan wordt die auto evenveel velden verplaatst als aangegeven door dit getal. Komen beide getallen echter niet overeen, dan moet de auto evenveel rijden als aangeduid door het witte getal in het blauwe veld.
- Er zijn 14 verschillende soorten autokaarten:
 - Bij de kaarten met als zwart getal de waarde '2' t.e.m. '10', is het witte getal steeds '3'. Alleen de kaart met 'maximumsnelheid' '1' heeft de waarde '10' als 'toegelaten snelheid'. (Elk van deze kaarten komt 8 keer voor!)
 - Op 3 soorten autokaarten staat geen maximumsnelheid aangegeven. Hier geldt steeds de vermelde toegelaten snelheid. (Elk van deze kaarten komt 8 keer voor!)
 - Een laatste soort kaarten (6 stuks) zijn de 'turbo-kaarten'. Op deze kaarten staat de waarde '+5' aangeduid. Zo'n kaart mag in een beurt samen met een andere autokaart uitgespeeld worden. (Opgelet: maximaal 2 kaarten per beurt uitspelen!) Met zo'n kaart mag een auto dus 5 velden verder vooruitrijden.

DE EERSTE RONDE:

- De volgorde van rijden wordt bepaald door de actuele stand van de auto's. (Er wordt dus niet in zitvolgorde gespeeld.) De leidende auto rijdt eerst, daarna de tweede, derde, enz. Staan meerder auto's op hetzelfde veld, dan rijdt steeds eerst de auto in de binnenbaan, gevolgd door de auto's in de andere banen.
- Na het uitspelen van een kaart en het verplaatsen van een auto, wordt steeds een nieuwe kaart van de neemstapel genomen. Alleen wanneer een speler een turbo-kaart uitspeelt in combinatie met een andere kaart, mag slechts één kaart bijgenomen worden. Als 'neveneffect' voor het uitspelen van 2 autokaarten, verliest deze speler als het ware één handkaart. Deze handicap blijft behouden tot het einde van het spel!
- Is de neemstapel opgebruikt, dan wordt de aflegstapel geschud en opnieuw gebruikt.

- Op het vak van aankomst wordt de auto steeds zo dicht mogelijk naar binnen geplaatst. De eerste auto die op een vak toekomt, staat dus steeds in de binnenbaan. Later toekomende auto's worden ernaast geplaatst.
- Op eenzelfde baanvak kunnen steeds maximaal 4 auto's naast elkaar staan. Komt in een zeldzaam geval toch nog een auto aan op dat baanvak, dan kan deze auto daar niet gezet worden en moet één veld terug geplaatst worden.
- Inhalen wordt door niets verhinderd. Een vak waarop reeds 4 auto's staan vormt dus geen barrière. Dit veld wordt gewoon meegeteld en de rijdende auto kan er voorbij.
- Hebben alle auto's een eerste keer gereden, dan wordt de procedure gewoon herhaald. Er wordt opnieuw begonnen met de leidende auto.
- Overschrijdt een auto het geruite startveld, dan wordt die ronde toch nog door alle auto's gereden. Hierdoor kan het voorkomen dat meerdere auto's de aankomstlijn passeren. De ronde moet uitgespeeld worden want de bereikte volgorde bepaalt de startvolgorde van de volgende ronde.
- De auto die nu in de laatste positie staat, wordt weggenomen en naast het speelbord geplaatst.

ALLE VOLGENDE RONDES:

- Vanaf de tweede ronde geldt een andere startprocedure. Alle nog deelnemende auto's worden in een aaneengesloten rij achter elkaar geplaatst.
- De winnende auto van de vorige ronde komt vooraan. Het eerste veld van de rij is het baanvak waarvan de waarde '10' in een zwarte cirkel staat (dus in de eerste bocht). De tweede auto komt daarachter, de derde nog eens, enz. Alle auto's worden in de binnenbaan geplaatst, en hebben dus elk een verschillende af te leggen baanlengte.
- Het verdere verloop van de spelronde is identiek aan de eerste spelronde.
- Na elke ronde valt de laatste auto af en wordt de nieuw startvolgorde vastgelegd.
- In de laatste spelronde rijden nog slechts 2 auto's mee voor de overwinning.

PUNTELLING:

- Een eerste mogelijkheid bestaat erin dat de winnende auto ook eveneens de winnaar aanduidt.
- Een betere telling gebeurt als volgt: de eigenaar van de eerste uitgevallen auto krijgt 1 punt, de tweede 2 punten, de derde 3 punten, enz. De verliezer van de eindronde (= de tweede plaats) krijgt wel nog één bonuspunt extra. De uiteindelijke winnaar verdient 3 punten méér dan de tweede. (Vb.: Bij een volle bezetting van 12 auto's krijgt de tweede plaats dus 12 punten en de winnaar 15 punten.)