

Autorzy gry: Jan Rojewski i Michał Stajszczak

FORMUŁA 1

Drogi kliencie!
Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakies braki (za co z góry serdecznie przepraszamy) prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adresem: GRANNA, ul. Zabraniecka 82, 03-787 Warszawa

| |
|----------------------------|
| Miejsce zakupu: |
| Data zakupu: |
| Brakujące elementy: |
| Imię i nazwisko, adres: |



GRA DLA 2-6 GRACZY W WIEKU 8-99 LAT

- REKWIZYTY:**
- 16 dwustronnych segmentów toru (po 8 kwadratowych i trójkątnych)
 - 6 samochodów
 - 6 prędkościomierzy
 - 6 strzałek
 - 6 elementów łączących
 - 174 żetony opon
 - 1 kostka

00083/3
PROJEKT GRAFICZNY: GERARD LEPIANKA

Polecamy inne nasze gry:

Mafia Wilki i owce Blokus



GRANNA®

www.granna.pl
www.superfarmer.pl
 e-mail: info@granna.pl

FORMUŁA 1 to gra, która pozwala przeżyć emocje, znane tylko kierowcom wyścigowym. Niepotrzebne prawo jazdy, ani nawet karta rowerowa. Wystarczy tylko przewidywać posunięcia innych graczy i rozsądnie regulować prędkość. Można jechać wolno, ale bezpiecznie, nie przejmując się uciekającymi konkurentami. Można szybko - ryzykując wypadnięcie z toru.

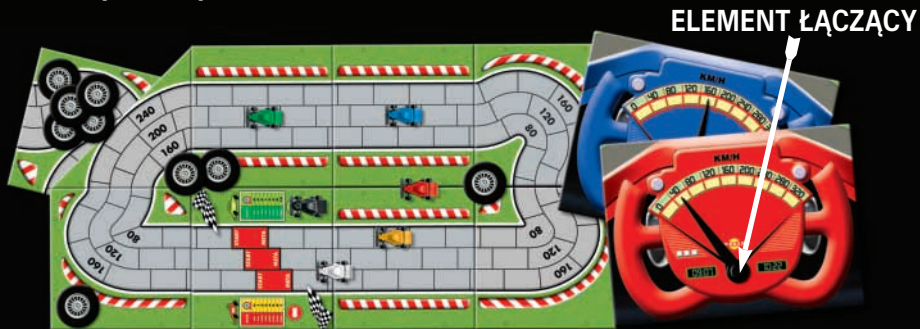


Przed pierwszą grą

Należy ostrożnie wyjąć z arkuszy prędkościomierze, strzałki i opony. Teraz trzeba zmontować wszystkie sześć prędkościomierzy, w ten sposób, aby strzałka znajdowała się na wierzchu planszy z prędkościomierzem i mogła się swobodnie obracać.

Przygotowanie gry

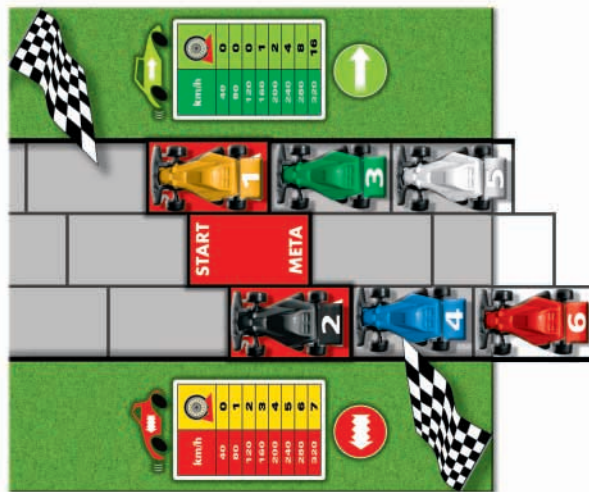
Segmenty toru należy ułożyć tak, aby trasa tworzyła pętlę. Trasa musi zawierać segment Start – Meta. Każdy gracz otrzymuje samochód oraz prędkościomierz, obydwa w tym samym kolorze.



Początek gry

Metodą losowania lub w dowolny inny sposób gracze ustalają kolejność na starcie i ustawiają samochody tak, jak pokazano na rysunku 1.

rysunek 1

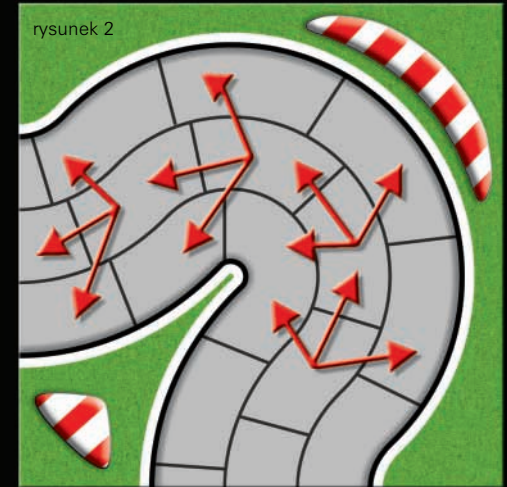


Gracze, których samochody zajmują na starcie miejsca 1 i 2, otrzymują po 28 żetony opon, gracze z miejsc 3 i 4 - po 29, a z 5 i 6 - po 30.

Prędkość każdego samochodu ustawia się na 0.

Sposób poruszania samochodów

Samochody mogą poruszać się tylko do przodu - prosto lub na ukos. Pole, na które wjeżdża samochód przy zmianie pasa ruchu, musi przylegać do pola, z którego zjechał i mieć końcową krawędź położoną dalej od początku wyścigu. Na rysunku 2 pokazano, na które pola może wjechać samochód ze środkowego pasa. Należy zwrócić uwagę na to, że czasami przy zmianie pasa na bardziej wewnętrzny, z dwóch kolejnych pól wjeżdża się na to samo pole. Na jednym polu może stać tylko jeden samochód. Nie można przejeżdżać przez pole, na którym stoi inny samochód. Nie można też przeskakiwać przez takie pole.



Kolejność wykonywania ruchów

Gracze wykonują ruchy w kolejności, wynikającej z ustawienia na trasie ich samochodów. Jako pierwszy wykonuje ruch gracz, którego samochód prowadzi, następnie gracz, którego samochód zajmuje drugie miejsce itd. Tak więc kolejność wykonywania ruchów może być w każdej kolejce inna. O kolejności decyduje położenie przedniej krawędzi pola, zajmowanego przez samochód, co pokazano na rysunku 3. Numery samochodów odpowiadają ich kolejności.



rysunek 3

Prędkość samochodu

Liczba pól, które samochód pokonuje w jednym ruchu, jest związana z jego prędkością. Każde 40 km/h to jedno pole.

Przykłady:

Gracz chce przesunąć samochód o 5 pól. Ustawia prędkość 200 km/h. Ruch z prędkością 320 km/h oznacza przesunięcie samochodu o 8 pól.

Przed każdym ruchem gracz ustala, z jaką prędkością będzie poruszał się jego samochód. Może to być prędkość taka sama, jak w poprzednim ruchu, większa albo mniejsza. Zależy to wyłącznie od decyzji gracza, a jedynym ograniczeniem jest liczba posiadanych opon.

Przyspieszanie i hamowanie

Jeżeli samochód porusza się z taką samą prędkością, jak w poprzednim ruchu, przyspiesza o 40, 80 lub 120 km/h albo hamuje o 40 km/h, to nie zużywa opon. Jeżeli gracz chce bardziej przyspieszyć albo zwolnić, to musi oddać odpowiednią liczbę opon, według tabelki, umieszczonych na segmencie startowym.

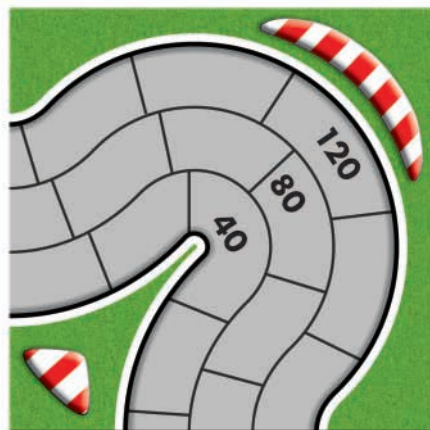
Przykłady:

Gracz przyspiesza z 80 do 240 km/h. Musi oddać jedną oponę.
Samochód rusza z prędkością 320 km/h. Gracz oddaje 16 opon.
Gracz hamuje z 240 do 120 km/h. Musi oddać 2 opony.
Gracz przyspiesza ze 120 do 200 km/h. Nie musi oddawać żadnej opony

Prędkość na zakrętach

Samochody mogą poruszać się po torze z dowolną prędkością. Na polach na środku każdego zakrętu podana została prędkość bezpieczna, obowiązująca tylko na tym polu (rysunek 4). Samochód może przejechać przez takie pole z dowolną prędkością. Jeżeli jest to prędkość większa od prędkości bezpiecznej, gracz rzuca kostką. Za każde 40 km/h przekroczenia prędkości bezpiecznej, wykonuje się jeden rzut kostką. Liczby oczek, wyrzucone na kostce, oznaczają:

- 1 - zużycie 1 opony
- 2 - zużycie 2 opon
- 3, 4, 5 - bez konsekwencji
- 6 - wypadnięcie z toru



rysunek 4

Przykłady:

Samochód jedzie z prędkością 240 km/h przez pole o prędkości bezpiecznej 160 km/h. Przekroczenie prędkości wynosi 80 km/h. Gracz wykonuje dwa rzuty kostką. Przez pole o prędkości bezpiecznej 80 km/h samochód przejeżdża z prędkością 320 km/h. Gracz rzuca kostką sześć razy.

Po każdym rzucie gracz wykonuje polecenie z kostki. Jeżeli kostka wskazuje zużycie opon, a gracz nie posiada dostatecznej ich liczby, to samochód wypada z toru. Rzuty wykonuje się za wszystkie pola, mijane w danym ruchu z prędkością niebezpieczną, włącznie z polem, na którym kończy się przesunięcie. Wypadnięcie z toru przerywa rzucanie kostką.

Przykład (rysunek 5):

Gracz ustawia prędkość na 240 km/h i zamierza przesunąć samochód o 6 pól, pokonując przy tym 3 zakręty, o prędkościach bezpiecznych: 40 km/h, 120 km/h i ponownie 120 km/h. Na pierwszym zakręcie rzuca kostką 5 razy: 2 - dwie opony, 3 - bez strat, 1 - jedna opona i dwukrotnie 4 - bez konsekwencji. Na drugim zakręcie rzuca 3 razy: 5 i 4 - bez strat oraz 1 - jedna opona. Na trzecim zakręcie powinien rzucać znowu trzy razy, ale za pierwszym razem wyrzucił 6, więc drugiego i trzeciego rzutu już nie wykonuje.



rysunek 5

Jeżeli gracz zmienia na zakręcie tor jazdy i przejeżdża samochodem przez należące do tego samego zakrętu dwa lub trzy pola z podaną prędkością bezpieczną, to na każdym polu musi rzucać kostką.

rysunek 6

Przykład (rysunek 6):

Samochód przesuwa się o 3 pola, przejeżdżając z prędkością 120 km/h, przez pola o prędkościach bezpiecznych 80 i 40 km/h. Gracz musi trzy razy rzucić kostką.



Wypadnięcie z toru

Po wypadnięciu z toru samochód ustawia się na poboczu, po zewnętrznej stronie zakrętu, obok pola z prędkością bezpieczną. Niezależnie od tego, czy samochód jechał po wewnętrznym, środkowym, czy zewnętrznym pasie, zawsze jest ustawiany obok pola z prędkością bezpieczną zewnętrznego pasa ruchu. Prędkość ustawia się na zero, a gracz musi oddać tyle opon, ile potrzeba do zahamowania od prędkości, przy której samochód wypadł z toru, do zera. Jeżeli dwa samochody wypadną z toru w tym samym ruchu na tym samym zakręcie, drugi samochód stawia się obok pierwszego.



Przykład (rysunek 7):

Samochód wypadł z toru przy prędkości 240 km/h. Gracz musi oddać 5 opon.

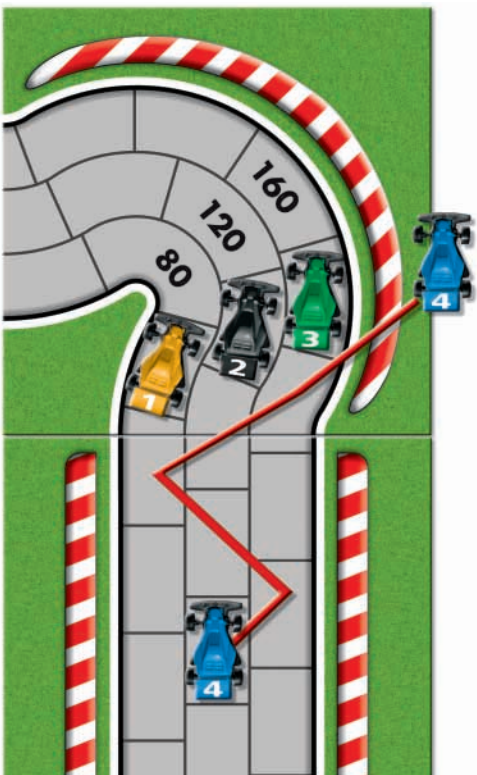
Zablokowanie

Może się zdarzyć, że trzy samochody zajmują całą szerokość toru. Gracz, który nie może z tego powodu przesunąć swojego samochodu o tyle pól, ile wskazuje prędkościomierz i nie ma odpowiedniej liczby opon do zahamowania, wypada z toru. Ustawia samochód na poboczu, obok jednego z blokujących go samochodów.

Przykład (rysunek 8):

Samochody 1, 2 i 3 zostały przesunięte odpowiednio o 1, 2 i 3 pola. Samochód 4 ma prędkość 320 km/h i tylko 1 oponę. Ponieważ może przejechać najwyżej 5 pól (dalej tor jest zablokowany), a do zahamowania do 200 km/h potrzebuje dwóch opon, musi wypaść z toru. Gracz ustawia samochód na poboczu i oddaje ostatnią oponę.

rysunek 8



Powrót na tor

Jeżeli samochód wypada z toru (albo w wyniku pechowego rzutu kostką na zakręcie, albo w wyniku zablokowania), to w następnym ruchu może wjechać na tor tak, jak pokazano na rysunku 9. Przy ustalaniu kolejności, samochód znajdujący się poza torem ma pozycję tuż po samochodzie z pola, obok którego stoi. Jeżeli w tym samym miejscu wypadły dwa samochody, pierwszy z nich jest ten, który stoi bliżej toru (czyli ten, który wypadł wcześniej).



rysunek 9

Zakończenie gry

Aby ukończyć wyścig, trzeba wjechać na jedno z pól mety, zamalowanych na czerwono (rysunek 10), lub przejechać przez takie pole. Gracz, którego samochód jako pierwszy wjedzie na metę, zostaje zwycięzcą.



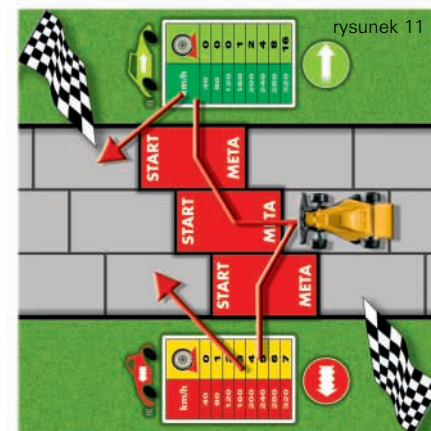
rysunek 10

Wariant dla 2-3 osób

Jeżeli w grze biorą udział dwie lub trzy osoby, każda z nich dysponuje dwoma samochodami. Zasoby opon każdego samochodu należy trzymać osobno.

Wyścig na wiele okrążeń

Gracze mogą uzgodnić, że wyścig będzie rozgrywany na trasie składającej się z więcej niż jednego okrążenia. W trakcie takiego wyścigu można po każdym okrążeniu zjechać na pit stop. Punktami serwisowymi są tabelki na segmencie Start-Meta. Do serwisu można wjechać z dowolną prędkością, z pola zamalowanego na czerwono (rysunek 11). W następnym ruchu gracz ustawia prędkość na zero i uzupełnia liczbę opon do 30 (niezależnie od tego, z iloma oponami startował). W kolejnym ruchu może wjechać na następne, po zamalowanym, pole toru (rysunek 11). Jeżeli pole to jest zablokowane przez inny samochód, gracz traci kolejkę.



rysunek 11