



für 2 bis 7 Spieler\*innen ab ca. 8 Jahren

## Spielidee

FORMEL FUN ist ein Autorennen, aber schon ein reichlich verrücktes. Denn es werden jeweils mehrere einzelne Runden um den ovalen Kurs gefahren. Nach jeder Runde muss das letzte Auto ausscheiden. Das Feld schrumpft also ständig, bis es schließlich in der letzten Runde zum Duell zwischen den beiden übrig gebliebenen Autos kommt. Da jeder Spieler mehrere Autos im Rennen hat, heißt das aber nicht, dass bereits nach der ersten Runde einer nicht mehr mitspielen darf! Bewegt werden die Autos mittels spezieller Karten, von denen man immer fünf zur Auswahl hat. Diese geschickt einzusetzen, gepaart mit ein bisschen Glück, das macht den Reiz von FORMEL FUN aus!

## Spielmaterial

- 1 Spielplan mit Vorder- und Rückseite. Beide zeigen jeweils eine ovale Rennstrecke.
- 21 kleine Holzautos in sieben verschiedenen Farben.
- 7 Sets Spielkarten in sieben verschiedenen Farben mit jeweils 24 Karten (Aufteilung, je 2x: 1/10, 4/3, 5/3, 6/3, 7/3, 8/3, 9/3, 10/3, 5 Turbo, 6, 7 und 8. Mit diesen Karten werden die Autos bewegt.

## Spielvorbereitung

Das Grundspiel wird auf der hellen Seite des Spielplans gespielt. Die Autos befahren den Kurs gegen den Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler erhält ein Set Spielkarten und die dazu farblich passenden Autos. Spielt man zu zweit oder dritt, bekommt jeder drei Autos einer Farbe. Im Spiel zu viert, fünft, sechst oder siebt erhält jeder nur zwei Autos.

Auf das karierte Startfeld stellt zunächst jeder Spieler sein erstes Autos. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. Auf das 9-er Feld dahinter stellt jeder das zweite Auto. Man wählt hierbei die Reihenfolge der Autos umgekehrt zur ersten Reihe.

Beim Spiel zu zweit oder dritt wird dann auch noch das dritte Auto auf das anschließende 8-er Feld gestellt.

*Beispiel: Startaufstellung für 3 Spieler\*innen*



*Beispiel: Startaufstellung für 4 Spieler\*innen*



Jeder Spieler mischt die eigenen Spielkarten und legt den Stapel verdeckt vor sich ab. Die obersten fünf Karten des Stapels nimmt man auf die Hand. Die übrigen Karten bilden den persönlichen Nachziehstapel. Direkt neben dem Nachziehstapel entsteht später ein persönlicher Ablagestapel aus den ausgespielten Karten.

## Die Autokarten

Die ovale Rennstrecke ist in dreißig Felder unterteilt, die jeweils mit einer Zahl zwischen 1 und 10 gekennzeichnet sind.

Diese Zahlen findet man auch auf den Karten. Dort sind sie in Gestalt von Verkehrszeichen für "zugelassene Höchstgeschwindigkeiten" - schwarz im roten Kreis - und "Richtgeschwindigkeiten" - weiß auf blauem Grund - dargestellt.

Um das Auto, das gerade an der Reihe ist, zu bewegen, legt sein Besitzer eine seiner Handkarten offen ab. Stimmt die dort angezeigte Höchstgeschwindigkeit mit der Nummer des von dem Auto momentan besetzten Feldes überein, so zieht das Auto um **genau** diese Anzahl Felder weiter. Stimmen die beiden Zahlen aber **nicht** überein, so gilt die angegebene Richtgeschwindigkeit!



Es gibt zwölf unterschiedliche Autokarten. Die Richtgeschwindigkeit beträgt für die Karten „4“ bis „10“ (= Höchstgeschwindigkeit) jeweils 3, auf der Karte „1“ jedoch beträgt sie 10!

Diese Karte befördert ein Auto also fast immer um 10 Felder weiter. (Man wird sich hüten, sie ausgerechnet dann einzusetzen, wenn das Auto auf einem 1-er Feld steht. Denn von dort ginge es ja nur ein Feld weiter.)

Auf vier Karten ist KEINE Höchstgeschwindigkeit angegeben. Für diese gilt immer die angegebene Richtgeschwindigkeit unabhängig von dem Feld, auf dem das Auto gerade steht.





„Turbo“-Karte

Eine dieser vier speziellen Karten ist die „Turbo“-Karte mit der Richtgeschwindigkeit „5“. Einzeln ausgespielt bewegt die „Turbo“-Karte das Auto um genau fünf Felder weiter. Diese Karte darf aber auch **ZUSÄTZLICH** zu einer beliebigen anderen Autokarte ausgespielt werden! Wird eine „Turbo“-Karte zusammen mit einer anderen Karte ausgespielt, so zieht das Auto einfach um fünf Felder weiter als es ohne „Turbo“ gekommen wäre. Man darf sogar zwei „Turbo“-Karten zugleich ausspielen, die das Auto dann um zehn Felder weiter befördern. Mehr als zwei Karten gleichzeitig darf man aber nicht ausspielen.

## Das erste Rennen

Die Reihenfolge, in der die Autos fahren, richtet sich nach ihrer aktuellen Position im Rennen. Das führende Auto fährt zuerst, dann das auf der zweiten Position usw. Befinden sich mehrere Autos auf demselben Feld, so gilt die Reihenfolge von innen nach außen! Ein weiter innen stehendes Auto liegt im Rennen quasi ein wenig vor den äußeren.

Das erste Rennen und damit das Spiel wird demnach von dem Auto ganz innen auf dem 10-er Start-/Zielfeld begonnen. Sein Besitzer legt dazu eine der Handkarten offen auf den Ablagestapel, bewegt das Auto entsprechend und zieht dann eine Karte vom verdeckten Stapel nach.

**ACHTUNG!** Wie oben erwähnt, kann man unter Verwendung der „Turbo“-Karte auch zwei Karten zugleich ausspielen, es wird aber immer nur **EINE** Karte nachgezogen! Dadurch verringert sich für den gesamten Rest der Partie die Anzahl der Karten, die ein Spieler auf der Hand hält. Doch manchmal muss man dieses Risiko eingehen.

Nachdem das erste Auto gestartet ist, folgt ihm das nächste auf dem 10-er Feld. Sein Besitzer spielt also ebenfalls eine Karte aus, und so geht es weiter, bis auch das letzte Auto auf dem 9-er (bzw. 8-er) Feld bewegt wurde.

Man stellt das Auto auf dem neuen Feld immer so weit nach innen wie möglich. Autos, die ein bereits besetztes Feld erreichen, werden außen angeschlossen.

Nachdem nun alle Autos ein erstes Mal bewegt worden sind, wird die ganze Prozedur, beginnend mit dem aktuell in Führung liegenden Auto wiederholt.

Dieser Ablauf wiederholt sich so oft, bis schließlich nach Abschluss einer Bewegungsrunde eines oder mehrere Autos das karierte 10-er Zielfeld **überschritten** haben. Ein bloßes Erreichen dieses Feldes genügt nicht!

Das erste Rennen ist damit beendet. Jetzt wird geprüft, welches Auto aktuell auf der letzten Position liegt. Dieses wird dann sofort aus dem Spiel entfernt!

## Die weiteren Rennen

Ab dem zweiten Rennen gilt eine veränderte Startaufstellung! Das 10-er Feld **nach** dem Zielfeld zeigt die Zahl in Weiß auf schwarzem Grund. Hier startet nun dasjenige Auto, das nach Abschluss des vorhergehenden Rennens in Führung lag. Auf dem 9-er Feld dahinter startet das Auto auf der zweiten Position usw.. Jedes Auto startet also auf einem eigenen Feld!

Natürlich ist es von Vorteil, ein Rennen auf einem der vorderen Plätze zu

beenden, da ja die Rennstrecke für dieses Auto kürzer ausfällt. Aber das richtet sich letztlich auch nach den Autokarten, die man gerade auf der Hand hält.

Genau wie im ersten Rennen werden dann wieder der Reihe nach Karten ausgespielt und die Autos bewegt.

Ist der Stapel mit den verdeckten Karten aufgebraucht, so wird einfach der mit den ausgespielten Karten gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel ausgelegt.



Nach jedem Rennen wird das Auto auf der letzten Position aus dem Spiel entfernt. Schließlich sind nur noch zwei Autos übrig. Diese fahren dann in einem letzten Rennen um den endgültigen Sieg.

## Wertung

Man kann natürlich einfach den Besitzer des siegreichen Autos auch zum Gewinner des Spiels erklären. Befriedigender ist aber die folgende Punktwertung.

Für jedes ausscheidende Auto erhält sein Besitzer Punkte, die sich einfach nach der Nummer des Rennens richten, in dem es ausscheidet. 1 Punkt bekommt also, wessen Auto das erste Rennen verliert. nach dem zweiten Rennen gibt es 2 Punkte usw. Der Verlierer des letzten Rennens, bekommt noch 1 Bonuspunkt zusätzlich, und für das siegreiche Auto gibt es 4 Bonuspunkte.

*(In voller Besetzung und mit vierzehn Autos am Start erhält man als Besitzer des Gewinners dafür somit 17 Punkte.)*

Wer insgesamt die meisten Punkte holen konnte gewinnt das Spiel.

Damit man die Punkte nicht auf einem Zettel notieren muss, stellt man den jeweiligen Rundenverlierer einfach an den inneren Rand der Strecke - mit der Vorderseite zum Rennkurs beginnend bei dem 1er Feld nach dem Startfeld.

## Variante Nachrennen

Diese Variante wird auf der dunklen Seite des Spielplans gespielt.

Sie zeigt einen Rundkurs, der ein Feld kürzer ist als der auf der hellen Seite (es fehlt ein zer Feld, s. Kreis in der Abbildung).



Außerdem hat dieser Kurs eine enge Stelle (s. Pfeil in der Abbildung). Hier ist nur Platz für ein Auto. Kommt hier ein Auto zum Stehen können andere Autos nicht überholen. Autos, die später kommen, müssen „Abbremsen“ und dahinter stehen bleiben.