

Formula Dé Mini - säännöt Suomalaisittain

Formula Dé Mini on alkuperäisen Formula Dé -pelin pikkuserkku. Sääntöjä on yksinkertaistettu, jolloin yksi peli kestää noin 45 minuuttia. Laudan kahdesta radasta kaksikaistainen soveltuu paremmin pienille pelaajamäärille (2-3), kun kolmikaistainen rata on parhaimmillaan (4-8) pelaajalla.

Tässä esitellyt säännöt poikkeavat joiltain osin mukana tulevista englanninkielisistä ohjeista. Yhteenvedo muutoksista löytyy sääntöjen lopusta.

Sisältö

1 kaksipuolinen pelilauta
6 monitahoista noppaa
8 formula-auton runkoa ja takasiivekettä
8 vaihdelaatikkoo ja niihin sopivaa jatkopalaa
8 puista vaihdekeppiä
200 kolikkoa
Ohjekirja

Alkuvalmistelut

Irrota pelin komponentit varovasti. Autojen irrotuksessa kannattaa käyttää vaikka pieniä kynsisaksia, jolloin osat irtoavat siististi. Kiinnitä haluamasi värinen takasiipi valitsemaasi runkoon. Pelissä on kahdeksan pahvista vaihdelaatikkoo, joiden väri vastaa formula-auton rungon väriä. Auton takasiipi puolestaan määrää, minkä värinen jatkopala vaihdelaatikkoon kuuluu.

Kullekin pelaajalle jaetaan 25 kolikkoa, jotka edustavat auton kuntosysteitä (KP). Pelin edetessä erilaiset tapahtumat, kuten törmäilyt vähentävät auton kuntoa, jolloin kolikoita otetaan pois. Mikäli kisa kestää vähemmän kuin kolme kierrosta, alun pelaajien kolikot jaetaan seuraavasti: 18 kolikkoa kahdelle kierrokselle ja 12 kolikkoa yhdelle kierrokselle. Huom. kolmen tai kahden kierroksen peleissä on mahdollista käydä kerran varikolla hakemassa lisää kolikoita.

Jokainen pelaaja valitsee auton ja siihen sopivan vaihdelaatikon ja vaihdekepin. Vaihdekeppi (puinen pelinappula) asetetaan vaihdelaatikon X-kirjaimen päälle. Formula Dé Mini pelissä käytössä on vain viisi vaihdetta. On mahdollista ajaa myös kahta tai useampaa autoa, mutta ensimmäistä kertaa pelattaessa kannattaa valita yksi auto per pelaaja.

Kun autot on valittu, heitetään mustaa noppaa. Pienimmän luvun heittänyt lähtee paalulta. Toiseksi pienimmän saanut lähtee ruudusta kaksi ja niin edelleen. Saman luvun heittäneet heittävät uudelleen, kunnes lähtöjärjestys on selvä.

Lähtö

Radalla ensimmäisenä oleva aloittaa. Autojen startatessa lähtöruudusta heitetään mustaa noppaa, joka määrää miten lähtö onnistuu.

1-4: Huono lähtö

Pelaaja siirtää vaihdekepin ykkösvaihteelle, mutta menettää vuoronsa ja auto jää ruutuun. Seuraavalla vuorolla ei enää heitetä mustaa noppaa ja vaihteen voi halutessaan siirtää kakkoselle.

5-16: Normaali lähtö

Pelaaja siirtää vaihdekepin ykkösvaihteelle ja heittää ykkösvaihteen noppaa (keltainen). Autoa siirretään eteenpäin nopan näyttämä määrä tai niin pitkälle kuin radalla on tilaa. (ks. myös jarruttaminen, estäminen, törmäys)

17-20: Erinomainen lähtö

Pelaaja siirtää vaihteen ykköselle ja siirtää autoaan suoraan neljä askelta eteenpäin noppaa heittämättä. Välttääkseen törmäämästä muihin pelaaja voi vaihtaa kaistaa tai jarruttaa. (ks. myös jarruttaminen, estäminen, törmäys)

Pelin kulku

Kilpailun johdossa oleva aloittaa aina pelivuoron. Pelivuoro koostuu seuraavista tapahtumista:

- pelaaja päättää millä vaihteella hän ajaa (ks. vaihtaminen)
- pelaaja heittää kyseisen vaihteen noppaa (ks. nopat)
- pelaaja liikuttaa autoaan nopan osoittaman määrän noudattaen sääntöjä (ks. radalla liikkuminen yms.)
- tutkitaan tapahtuiko erikoistilanne ja toimitaan tarvittaessa ohjeiden mukaa (ks. erikoistilanteet)

Tämän jälkeen pelivuoro siirtyy seuraavalle ja niin edelleen. Kun kaikki ovat liikuttaneet autoaan, kilpailun ensimmäinen aloittaa uuden kierroksen.

Vaihtaminen (over-revving: -1, -3 tai -5 KP)

Ennen vuoroaan pelaaja pitää ilmoittaa millä vaihteella hän ajaa. Ylöspäin vaihdettaessa vaihdetankoa saa siirtää vain yhden pykälän, esimerkiksi 3:lta voi vaihtaa 4:lle, mutta ei 5:lle. Alaspäin saa siirtää niin paljon kuin haluaa, mutta seuraavin säännöin: yhden vaihteen alaspäin siirtäminen ei kuluta auton kuntosysteistä. Kaksi vaihdetta pudottamalla menettää yhden kuntosysteistä, kolme pykälää pudottamalla menettää kolme pistettä ja neljästä raketetaan 5 kuntosysteistä. Esimerkiksi:

5 --> 4, ok

5 --> 3, -1 KP

5 --> 2, -3 KP

5 --> 1, -5 KP

Nopat

Jokaista vaihdetta vastaa yksi noppa. Ykkösvaihde on keltainen (numerot 1-2), Kakkonen on oranssi (numerot 2-4), Kolmonen on punainen (4-8), Nelonen on vihreä (numerot 7-12) ja Vitonen on lila (numerot 11-20). Lisäksi pelissä on yksi 20-tahoinen musta noppa, jota käytetään erikoistilanteissa ja varikolla. Huom. radan reunoissa on pienet numerot, joista näkee montako ruutua suorassa on. Helpottaa kummasti ruutujen laskemista suuremmilla vaihteilla ajettaessa.

Radalla liikkuminen

Auto voi liikkua vain vapaaseen ruutuun. Samassa ruudussa ei siis voi olla kahta autoa. Ohittaminen onnistuu, mikäli radalla on tilaa. Pelivälinettä ei saa koskaan siirtää toisen auton yli (ks. estäminen). Autoa voi liikuttaa suoraan eteen tai vinoittain, jolloin auto vaihtaa ajolinjaansa. Suorilla ajolinjan voi valita vapaasti, mutta saman vuoron aikana ei saa palata samalle ajolinjalle, ellei kyseessä ole ohitus. Toisin sanoen pujottelemisen on kielletty, ohjekirjaseen kuva selventää asiaa parhaiten. Mutkissa ajolinjaa voi vaihtaa, vain mikäli radalla oleva nuoli sen sallii.

Mutkat

Mutkat on merkitty katkoviivoin ja rajattu punaisilla viivoilla. Jokaisessa mutkassa on keltainen lippu, joka kertoo montako pakollista pysähdystä siinä pitää suorittaa. Formula Dé Minissä kaikki mutkat on ns. ykkösmutkia, mikä tarkoittaa, että jokaisessa mutkassa on pakko pysähtyä kerran, mikäli ei halua menettää autonsa kuntosysteistä.

Pitkäksi mennyt mutka (overshoot: -2 KP / ruutu)

Jos auto ajaa mutkan läpi yhdellä vuorolla pysähtymättä on kyseessä pitkäksi mennyt mutka. Jokaisesta mutkan yli menneestä ruudusta menettää 2 KP/ruutu. Jos auton kuntosysteet eivät riitä sanktion maksamiseen, niin silloin auto menettää ne pisteet jotka sillä on ja spinnaa (ks. spinnaaminen).

Pyörähtäminen (spinouts: -1 vuoro ja lähtö 1-vaihteella)

Auto spinnaa, eli pyörähtää mikäli ajaa mutkaan liian lujaa. Silloin auto asetetaan nokka tulosuuntaan ensimmäiseen mutkan jälkeiseen ruutuun samalle ajolinjalle, missä auto alunperin oli. Vaihde siirretään X:n päälle. Seuraava vuoro menee auton kääntämiseksi oikein päin. Sitä seuraavalla vuorolla auto lähtee jälleen liikkeelle normaalisti ykkösvaihteella kiihdyttäen.

Auton päätellään ajaneen mutkaan liian lujaa, jos se ylittää mutkan useammalla ruudulla kuin auton vaihde näyttää. Esimerkiksi 5 vaihteella mutkan voi ajaa maksimissaan 5 ruutua pitkäksi (tästä menettää 10 KP), mutta kuudennesta ruudusta eteenpäin auto spinnaa. Kuntopisteitä menettää vaihteen osoittaman määrän kaksinkertaisena, eli:

- 10 KP, vitosvaihteella (suurin sallittu ylimeno ilman pyörähdystä: 5 ruutua)
- 8 KP, nelosvaihteella (suurin sallittu ylimeno ilman pyörähdystä: 4 ruutua)
- 6 KP, kolmosvaihteella (suurin sallittu ylimeno ilman pyörähdystä: 3 ruutua)
- 4 KP, kakkosvaihteella (suurin sallittu ylimeno ilman pyörähdystä: 2 ruutua)
- 2 KP, ykkösvaihteella (suurin sallittu ylimeno ilman pyörähdystä: 1 ruutu)

Esimerkki

Pelaaja ajaa nelosella ja heittää nopalla 12. Mutka menee pitkäksi 6 ruutua. Tällöin auto menettää 8 KP ja auto spinnaa, jonka jälkeen se asetetaan alkuperäiselle ajolinjalle perä menosuuntaan. Seuraavalla vuorolla auto käännetään ja sitä seuraavalla vuorolla auto lähtee ykkösellä liikkeelle.

Ensimmäisellä pelikerralla tämä sääntö kannattaa unohtaa.

Keskeytys

Mikäli auto, jolla ei ole yhtään kuntopistettä ajaa mutkan pitkäksi, kolaroi tai muuten joutuu tilanteeseen, jossa auto vaurioituu, eli menettää KP:ta, kisa on siltä erää ohi. Poikkeus. Mikäli kuntopisteetön auto ajaa mutkan pitkäksi vain (ja ainoastaan vain) yhdellä ruudulla, auto pyörähtää.

Auto, jolla on yksikin kuntopiste ei voi keskeyttää. Jos tilanne vaatii vähentämään enemmän kuntopisteitä kun autolla on, pelaajalta poistetaan jäljellä olevat kuntopisteet ja vaihde laitetaan asentoon X (vapaa). Seuraavalla vuorolla auto lähtee ykkösellä liikkeelle.

Esimerkki. Autolla on 1 KP ja auto ajaa mutkan 2 ruutua pitkäksi vitosvaihteella (-4 KP). Auto menettää kuntopisteensä ja vaihde laitetaan vapaalle. Seuraavalla vuorolla pelaaja laittaa ykkösen silmään ja heittää noppaa.

Jarruttaminen (braking: -1 KP / ruutu, max 3 ruutua)

Koska pitkäksi mennyt mutka rokottaa rankasti auton kuntopisteitä ja pahimmillaan johtaa spinnaukseen, kannattaa käyttää jarrua. Jarrua voi käyttää jokaisella vuorolla maksimissaan kolme ruutua, jokainen jarrutettu ruutu maksaa yhden kuntopisteen. Esimerkiksi jos noppa näyttää 12, vähentämällä autosta 2 KP autoa voi siirtää 10 ruutua eteenpäin.

Estäminen (blocking: -2 KP / ruutu)

Jos edessä on autoja, joiden ohi ei pääse, mutta nopassa on vielä käyttämättömiä ruutuja puhutaan estämisestä. Auto menettää 2 KP / jokainen ruutu, jonka edellä ajava estää. Jarruttamalla estämisen sanktiota voi vähentää, ehkä kokonaan jopa estää.

Raju törmäys (kisan keskeytys sekä -2 KP edellä ajavalta)

Mikäli edellä ajava auto estää takaa tulevaa 7 ruutua tai enemmän on kyseessä raju törmäys. Peräänajajan auto hajoaa ja hänen kisansa on ohi. Edellä ajavalta törmäyksen uhrilta vähennetään kaksi kuntopistettä, josta voi myös seurata keskeytys, mikäli auton kuntopisteet ovat valmiiksi nollassa.

Törmäys (collisions: jos musta noppa 1-4, -1 KP)

Mikäli auto tulee toisen auton taakse, jarruttamalla tai kyseessä on estäminen, tutkitaan tapahtuiko törmäys. Myös tilanteessa, jossa auto tulee tasaluvulla toisen taakse, eikä käytä imun (ks. imussa ajaminen) tarjoamaa ohitusmahdollisuutta pakottaa tutkimaan mahdollisen törmäyksen. Jokainen osapuoli heittää mustaa noppaa, mikäli tulokseksi tulee 1-4, pelaaja menettää yhden kuntosuorituksen. Se joka tuli paikalle heittää noppaa yhden kerran jokaista autoa kohden, jonka lähellä hän on. Ohjeen kuva selvittää asian erinomaisesti.

Sääntösuositus: Mikäli auto on vapaasti (ilman että edessä on toista autoa) toisen auton rinnalla, törmäystä ei tutkita.

Moottorivaurio (engine damage: jos musta noppa 1-4, -1 KP)

Ajettaessa nelos- tai vitosvaihteella ja nopan näyttäessä suurinta mahdollista lukua (12 tai 20), tutkitaan tapahtuiko moottorivaurio. Ison luvun heittänyt pelaaja heittää mustaa noppaa, mikäli tulos on 1-4 autosta vähennetään yksi kuntosuoritus. Muut pelaajat eivät tee mitään.

Turbo (turbo boost: -3 KP)

Maksamalla kolme kuntosuoritusta autoaan voi liikuttaa yhden ylimääräisen ruudun koko pelin aikana. Tämä voi tulla esimerkiksi kyseeseen silloin, kun pelaaja on jäänyt yhden ruudun päähän mutkasta ja haluaa pitää vauhtia yllä.

Imussa ajaminen (slipstream: -1 KP)

Mikäli auto tulee toisen auton taakse tasaluvulla, ilman jarruttamista tai että kyseessä on estäminen on kyse imussa ajamisesta. Lisäksi imussa ajamisen edellytyksenä on, että molempien osapuolten vaihde on vähintään kolmosella ja takaa tulevan vaihde on vähintään sama tai suurempi kuin edessä ajavalla. Imuun päässyt auto vaihtaa ajolinjaansa ja ampuu välittömästi 3 ruutua eteenpäin. Ohjeen kuva kertoo kaiken oleellisen. Jos auto pääsee imuun, se menettää yhden kuntosuorituksen. Mikäli auto ajaa imun vuoksi mutkan pitkäksi, siitä ei sakoteta. Imua ei tarvitse käyttää hyödyksi, jolloin kuntosuoritusta ei menetä, mutta tällöin mahdollinen törmäys on pakko tutkia (ks. törmäys).

Varikkokäynnit

Varikolla saa käydä kerran koko kilpailun aikana. Kolmen kierroksen kisoissa varikkokäynti voi ajoittua joko ensimmäisen tai toisen kierroksen jälkeen. Varikolle voi ajaa millä vaihteella tahansa, mutta varikolla ajetaan aina kolmosvaihteella, toisin sanoen vaihde siirretään kolmoselle kun tullaan varikkotielle olipa se ollut sitä ennen mikä tahansa. Ylivaihtamisesta ei seuraa sanktiota.

Varikolla Auto ajetaan etummaiseen vapaana olevaan omanväriseen pilttuuseen. Mikäli varikolle tullessa nopasta jää silmiä yli, ne jätetään huomioimatta. Pilttuuseen ajaminen päättää aina vuoron. Huomattavaa, että muut radalla ajamisen säännöt, kuten törmäys, raju törmäys tai estäminen eivät ole voimassa varikolla, mutta ohittaminen on kielletty. Jos auto on jumissa toisen takana, on ainoa mahdollisuus odottaa, kunnes toinen siirtyy pois alta

Varikolta pääsee aikaisintaan pois seuraavalla vuorolla, jolloin heitetään mustaa noppaa. Jos nopan silmäluku on yhtä suuri tai suurempi, kuin autossa jäljellä olevien KP -kolikoiden määrä, pelaaja saa lähteä varikolta. Mikäli pelaaja päättää lähteä, niin hän saa ottaa KP -kolikoita siten, että niiden määrä on sama kuin mustassa nopassa ollut luku. Tämän jälkeen varmistetaan, että kolmas vaihde on pykälässä, heitetään noppaa ja edetään normaalien sääntöjen mukaan. Halutessaan varikolta voi lähteä myös kakkos- tai ykkösvaihteella.

Esimerkki

Auto, jolla on 7 kuntosuoritusta saapuu varikolle. Seuraavalla vuorolla pelaaja heittää 10, jolloin hän saisi lähteä, mutta koska pelaaja arvelee, ettei kymmenen kolikko riitä kisan läpiviemiseen, hän päättää odottaa. Toisella vuorolla pelaaja heittää 5, hän ei pääse varikolta. Kolmannella vuorolla pelaaja saa 15, jolloin hän saa 8 kolikko lisä (7 + 8 = 15 kolikko) ja pistää kolmosen pesään ja poistuu varikolta.

Kisan voittaja

Pelaaja joka ylittää maaliviivan ensimmäisenä voittaa kilpailun. Maaliviiva pitää ylittää kokonaan. Peli päättyy kun kaikki ovat tulleet maaliin. Turnauksessa pisteet jaetaan seuraavasti:

- 1 sija - 10 pistettä
- 2 sija - 8 pistettä
3. sija - 6 pistettä
4. sija - 5 pistettä
5. sija - 4 pistettä
6. sija - 3 pistettä
7. sija - 2 pistettä
8. sija - 1 piste

Keskeyttäneet eivät saa pisteitä, ellei erikseen toisin sovita.

Muutokset alkuperäisiin sääntöihin

Formula Dé Minin säännöt ovat suoraviivaisemmat kuin Formula Dé:ssä. Sääntöjä on yksinkertaistettu ehkä vähän liikaa, sillä alkuperäisiä sääntöjä noudattamalla mutkien pitkäsi ajaminen on hyvä tapa voittaa kisa. Jarruttaminen ei kannata, sillä mutkan yliajaminen rokottaa yhden kuntosuorituksen per ruutu - saman kuin jarruttaminen, mutta silloin auto kulkee lyhyemmän matkan. Pitkäsi ajatun mutkan ja estämisen haittavaikutusta lisäämällä, pelaajaa kannustetaan jarruttamaan, koska silloin auto kestää pidempään .

Alkuperäisissä mini -säännöissä ei myöskään ole estetty sitä, montako ruutua mutka voi mennä pitkäksi, kunhan maksaa sanktiona tarvittavan määrän kolikoita. Kytkemällä ylimenevien ruutujen määrän ajattavaan vaihteeseen, pelaajan on pakko ennakoida kaarreajoa joko jarruttamalla tai vaihtamalla ajoissa pienempään vaihteeseen. Riski spinnata pitää pahimmat kaaharit kurissa.

Muita pienempiä viilauksia on myös tehty, mutta pääosin nämä ohjeet noudattavat alkuperäisiä Formula Dé Minin sääntöjä. Kokemuksen karttuessa, omia sääntömuutoksia on helppo tehdä itsekin sen mukaan haluaako pelaaja vaikeampia vai helpompia. Esimerkiksi spinnaussäännön tai imuksen ajamisen voi jättää kokonaan pois, jos ne tuntuvat hankalilta.

Muutetut kohdat:

- Kolmen kierroksen kisaan jaetaan 25/kolikkoa per pelaaja, alkuperäisissä säännöissä puhutaan 20:sta kolikosta.
- Alaspäin ylivaihtaminen, eli auton huudattaminen verottaa kuntosuorituksia suhteellisesti enemmän.
- Pitkäsi menneen mutkan vaikutusta on tiukennettu 2 KP/ruutu.
- Jarrutusmatka rajattu kolmeen ruutuun, alkuperäisissä säännöissä voi jarruttaa rajattomasti 1 KP/ruutu
- Mutka voi mennä pitkäksi vaihteen osoittaman määrän ruutuja, alkuperäisissä säännöissä ei ole mitään rajoitusta.
- Todella pitkäksi menneestä mutkasta seuraa spinnaus, alkuperäisessä vain, jos autolla on 0 KP.
- Estämisen vaikutusta on tiukennettu 2 KP/ruutu, alkuperäisissä säännöissä menettää 1 KP/ruutu
- Törmäystä viereisessä ruudussa olevaan ei tutkita, mikäli ajolinja on esteetön, alkuperäisissä säännöissä tutkitaan aina.
- Moottorivauriotarkistus tehdään vain sille pelaajalle, joka tuloksen heitti, alkuperäisessä kaikki samalla vaihteella ajavat heittivät mustaa noppaa.
- Moottorivaurion vaikutusta lievennetty 1KP:een , alkuperäisessä 2 KP
- Imussa ajaminen voi toteutua vain kerran per vuoro, alkuperäisissä ohjeissa imu voi toteutua optimitalanteessa useasti peräkkäin.
- Varikolta voi lähteä vasta seuraavalla vuorolla, alkuperäisissä säännöissä valikolta voi poistua jo saman vuoron aikana, jolloin auto voi teoriassa kulkea jopa 20 + 8 ruutua, mikä on selvä epäkohta.

Alkuperäisten sääntöjen pohjalta muokannut: Ari Kekkonen 22.1.2004 (versio 1.0)