



ZWECK DES SPIELS

„Formula corsa“ („Formula Racing“) ist ein Strategiespiel (und Kartenspiel), bei dem die Spieler ihre Ressourcen optimal einsetzen müssen, um die besten Platzierungen in einer Reihe von Rennen zu erreichen und die insgesamt höchste Punktzahl zu erzielen. Es reicht nicht aus, nur eine einzelne Herausforderung zu gewinnen (indem man möglicherweise nur die besten verfügbaren Karten für diese verwendet, um den höchsten Wert „♣“ zu erreichen), denn der Sieger wird erst nach allen geplanten Rennen bestimmt. Nach jeder Runde (Rennen) erhalten die Spieler „Anwerbekarten“ und vor allem eine Punktzahl basierend auf der erreichten Endposition (auf jeder „Rennstrecke“-Karte angegeben), die anhand des eingesetzten Werts „♣“ berechnet wird (siehe unten). Der Gewinner ist daher derjenige, der am Ende die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat oder, bei Gleichstand, derjenige, der die meisten „Anwerbekarten“ besitzt, oder im Falle weiterer Gleichstände derjenige, der in allen Rennen die höchste Gesamtsumme der Werte „♣“ erzielt hat. Der Schwierigkeitsgrad steigt (und erfordert mehr Strategie), je mehr Spieler es gibt.

An jedem Spiel können 3 bis 5 Spieler (im Alter von 7 bis 99 Jahren) teilnehmen.

VORBEREITUNG

Die Verpackung enthält 30 „Technik“-Karten, 30 „Strategie“-Karten, 9 „Fahrer“-Karten, 10 „Rennstrecke“-Karten, 35 „Anwerbungs“-Karten, 5 „Ergebnis“-Ordner und einen abwischbaren Marker zum Notieren der Punkte (es wird empfohlen, alle Aufschriften vor dem Verstauen der Ordner am Ende des Spiels zu löschen), einen Würfel und diese Anleitung (auf beiden Seiten).

Entscheiden Sie, ob die Herausforderung in 5 oder mehr Rennen stattfinden soll (empfohlen sind 8, wenn Sie zu dritt spielen, oder mindestens 6, wenn Sie zu viert oder zu fünft spielen, aber nie mehr als 9 - Achtung: Wenn Sie sich für 7 oder mehr Rennen entscheiden, wird jeder Spieler früher oder später gezwungen sein, Strategiekarten zu kaufen, da die zu Beginn verteilten nicht ausreichen werden). Mischen Sie dann alle einzelnen Kartendecks und legen Sie sie verdeckt auf den Spieltisch (außer dem der Fahrer, deren Karten immer sichtbar bleiben können). Verteilen Sie jedem Spieler 3 „Technik“-Karten, 6 „Strategie“-Karten, 6 „Anwerbungs“-Karten (7, wenn Sie zu viert oder zu fünft spielen) und einen „Ergebnis“-Ordner (die anderen nicht zugewiesenen „Ergebnis“-Ordner werden aus dem Spiel entfernt), auf dem die eigenen Werte „♣“ und erzielten Punkte notiert werden sollen. Lassen Sie die nicht verteilten Kartendecks bereitliegen.

SPIELANLEITUNG

Das Spiel ist in so viele Runden (Rennen) unterteilt, wie zu Beginn beschlossen wurde.

In jeder Runde (Rennen) zieht jeder Spieler eine „Technik“-Karte aus dem entsprechenden Deck (immer die oberste Karte), zeigt sie dann allen und enthüllt die erste „Rennstrecke“-Karte, die dazu dient zu verstehen, welche Eigenschaften für eine gute Platzierung am wichtigsten sind (jeder Kurs bevorzugt mehr oder weniger Bremsen und Reifen, eher als Aerodynamik und/oder Motor).

In dieser Phase ist es auch möglich, eine zusätzliche „Technik“-Karte und/oder „Strategie“-Karte zu kaufen (sofern verfügbar und indem man immer die oberste Karte der entsprechenden Decks zieht), indem man der Bank für jede Karte zwei „Anwerbungs“-Karten zahlt (im Gegensatz dazu muss jeder, der nicht mindestens eine „Anwerbungs“-Karte besitzt, dem Banker eine oder mehrere „Technik“- oder „Strategie“-Karten aus seinem Besitz verkauft und im Gegenzug für jede eine „Anwerbungs“-Karte erhält. Wer keine „Strategie“- und „Anwerbungs“-Karten mehr hat, wird nicht nur von der einzelnen Runde, sondern auch vom Spiel ausgeschlossen).

Dann findet eine Art „Losziehung“ der Fahrer statt: Das heißt, es wird gefragt, wie viele Spieler Fahrer einstellen möchten (indem sie der Bank die entsprechende Anzahl von „Anwerbungs“-Karten zahlen), die +6 Punkte „♣“ einbringen (wenn die Anfragen die Anzahl der verfügbaren Fahrer übersteigen, wird jedem Beteiligten erlaubt, den Würfel zu werfen, und diejenigen, die die höchsten Werte erhalten, bekommen die Fahrer). Dann wird auf die gleiche Weise vorgegangen, um Fahrer einzustellen, die +4 Punkte „♣“ einbringen, und schließlich diejenigen, die +2 einbringen. Jeder Spieler muss jedes Mal verpflichtend einen Fahrer für jedes einzelne Rennen einstellen, das ausgetragen wird.





Dann erstellen alle einen eigenen kleinen Stapel mit den Karten, die sie verwenden möchten, um in diesem einzelnen Rennen einen Platz zu erreichen (es ist nicht gesagt, dass alle unbedingt gewinnen wollen), nämlich den „**♣**“-Wert, den sie erreichen können glauben: Es muss zwingend eine „Strategie“-Karte und die Karte des eingestellten „Fahrers“ verwendet werden (die offen oben auf den eigenen Stapel gelegt wird und unter den anderen versteckt ist), dazu optional von keinem bis zu maximal 2 „Technik“-Karten.

An diesem Punkt findet das eigentliche Rennen statt: Jeder Spieler enthüllt seinen eigenen „**♣**“-Wert, der als Summe der auf den für das Rennen verwendeten Karten angegebenen „**♣**“-Werte berechnet wird. Dies umfasst den auf der „Strategie“-Karte, den auf der „Fahrer“-Karte und die auf den „Technik“-Karten, die jedoch (nur für letztere) mit der auf dem jeweiligen Circuit angegebenen Anzahl multipliziert werden müssen (Beispiel: „Motor **♣** 3“ mit einem „Rennstrecke“, auf dem der Motor „x2“ ist = +6), plus der Wert, der durch einmaliges Würfeln erzielt wird.

Basierend auf dem Gesamtwert von „**♣**“ jedes Spielers wird die endgültige Rangliste des Rennens erstellt (bei Gleichstand werfen die Gleichplatzierten erneut den Würfel), der „**♣**“-Wert (ohne die Würfelwürfe für Gleichstand) und die erzielten Punkte für die erreichte Position werden auf den eigenen „Ergebnis“-Ordnern notiert, Sie erhalten alle fälligen „Anwerbungs“-Karten, und die verwendeten „Strategie“-Karten und „Technik“-Karten werden wieder in die entsprechenden Decks eingefügt (die erneut gemischt werden müssen). Die „Fahrer“-Karten werden offen in das entsprechende Deck zurückgelegt, während die „Rennstrecke“-Karte aus dem Spiel genommen wird (nicht alle „Rennstrecke“-Karten zu verwenden, sorgt für mehr Spannung bei der Art der „Technik“-Karten, die es besser zu besitzen gilt).

Es wird empfohlen, nach jedem Rennen die Gesamtpunkte der verschiedenen Spieler zu berechnen, um immer eine aktualisierte „endgültige“ (teilweise) Rangliste zu haben.

Viel Spaß.

ÜBERSETZUNG VON SPIELKARTEN

STRATEGIA	STRATEGIE
TECNICA	TECHNIK
Aerodinamica	Aerodynamik
Freni e gomme	Bremsen und Reifen
Motore	Motor
INGAGGIO	ANWERBUNGS
PILOTA	FAHRER
CIRCUITO	RENNSTRECKE
TOTALE	GESAMT