

Libretto da conservare

Clementoni S.p.A.
Z.I. Fontenoce
62019 Recanati - Italy
Tel. (071) 72.811

Anleitungsheft bitte aufbewahren

Clementoni GmbH
Balger Hauptstraße 8
76532 Baden-Baden
Tel. (07221)95490

FERRARI F1

MICHAEL SCHUMACHER

Istruzioni Spielanleitung



MICHAEL
SCHUMACHER
COLLECTION

Michael Schumacher




Clementoni

I - D

TAGLIANDO DI CONTROLLO
8005125-10030.3

gen, um zu tanken und seine angesammelten “Unfall”-Spielmarken abzugeben. Jeder Fahrer kann nur die Box entsprechend der Farbe des eigenen Renners benutzen. Wenn der Renner kein Benzin mehr hat, kann er nur zu seiner Box gelangen, in dem er sich in seinem gewählten Gang fortbewegt, da für den zweiten Spielschritt Benzin erforderlich ist. Wenn der Wagen sich in der Höhe der Box befindet, kann der Fahrer nur vom hinteren Feld neben der Box einfahren und muß sich beim Verlassen der Box auf das vordere Feld neben der Box stellen.

In die Box kann mit einem beliebigen Gang eingefahren werden. Nachdem die Tankmarkierung wieder auf den grünen Strich gestellt ist (der Tank ist wieder voll) und die Spielmarken abgegeben wurden, kann der Fahrer nach einem einmaligen Aussetzen das Rennen in der nächsten Spielrunde wieder aufnehmen. Der Fahrer startet mit seinem Renner im 1. Gang.

**FERRARI FORMEL 1-SPIEL
MICHAEL SCHUMACHER**

Viel Spaß mit dem FERRARI- FORMEL 1- SPIEL MICHAEL SCHUMACHER
und herzlichen Glückwunsch an den GRAND-PRIX-SIEGER!

Ihr CLEMENTONI FORMEL 1 - TEAM

DIE STEIL-KURVEN

Die Steil-Kurven sind grün gekennzeichnet. Jede dieser Kurven ist mit zwei Nummern versehen: Die erste, mit einem blauen Kreis gekennzeichnet, gibt den empfohlenen Gang an, die zweite Nummer, mit einem gelben Kreis gekennzeichnet, die Kurvenlage. Nimmt ein Spieler diese Kurve mit einem Gang, der unter der ersten Zahl liegt, kann er die Kurve ganz normal durchfahren.

Wenn der Fahrer aber einer höheren Gang gewählt hat als vorgegeben, muß er die Bodenhaftung des Wagens in der Kurve kontrollieren. Er würfelt mit allen 6 Würfeln und addiert die gewürfelten farbigen Flächen (rot und blau) zu seinem gewählten Gang. Wenn die Summe gleich oder geringer als die vorgegebene Zahl im gelben Kreis ist, passiert dem Fahrer nichts und der Wagen kann ganz normal durch die Kurve fahren. Ist die Summe aber höher als der angegebene Wert, wird der Wagen aus der Kurve getragen. In diesem Fall muß der Fahrer eine Spielmarke mit der Aufschrift "Unfall" auf seinen Schaltpult legen. Seinen Wagen muß er auf dem schwarzen Feld außerhalb der Rennpiste abstellen. Bei der nächsten Spielrunde kann er dann weiterfahren, aber wieder im 1. Gang.

Hier ein Beispiel: Die Gang- Empfehlung an der Kurve lautet 3. Gang. Michael hat aber für seinen Rennwagen den 4. Gang gewählt. Er würfelt nun mit allen 6 Würfeln und erhält folgende Summe: 3 x rot, 1 x blau und 2 x "X", ergibt insgesamt 4. Jetzt wird diese Summe zum gewählten Gang addiert und er erhält eine 8. Da aber der empfohlene Wert der Kurvenlage 7 ist, wird Michaels Renner aus der Kurve getragen.

Jedes Mal, wenn ein Fahrer aus einer Kurve getragen wird, muß er sich eine Spielmarke mit der Aufschrift "Unfall" nehmen und vor sich auf das Schaltpult legen.

CRASH

Es kommt nur zu einem Crash zweier Wagen auf der Piste, wenn das Feld bereits von einem anderen Wagen besetzt ist und es keine andere Möglichkeit gibt, seinen eigenen Wagen zu platzieren.

In diesem Fall muß der "Unfallverursacher" seinen Rennwagen hinter dem anderen platzieren und beide Fahrer müssen eine Spielmarke "Unfall" ziehen, sowohl derjenige, der den Unfall verursacht hat, als auch der, der seinen Wagen auf diesem Feld hatte.

Ist ein Fahrer im Besitz einer "Unfall"-Marke, darf er nicht mehr mit dem 6. Gang fahren, bei zwei "Unfall"-Marken, darf er nicht mehr im 5. und 6. Gang fahren, bei drei "Unfall"-Marken ist ebenfalls der 4. Gang nicht mehr zugelassen. Bei vier "Unfall"-Marken wird der Rennwagen disqualifiziert.

TANKEN

Es besteht die Möglichkeit, die Renner zu einem Boxen-Stop an die Boxen zu brin-

FERRARI- FORMEL 1-SPIEL

MICHAEL SCHUMACHER

SPIELANLEITUNG

INHALT DER PACKUNG:

- 1 vierteiliger Spielplan, der zu 18 unterschiedlichen Rennstrecken zusammgebaut werden kann
- 4 Schaltpulte
- 4 Drehscheiben für die Benzinanzeige
- 4 Drehscheiben für die gewählte Gangschaltung
- 4 Formel 1 -Wagen
- 4 Begrenzungszäune mit 8 Halterungen
- 8 Plastikstifte für das Montieren der Räder
- 6 Würfel mit dazugehörigen Aufklebern
- 16 Spielmarken mit der Aufschrift "Unfall"

SPIELZIEL

Beim "Ferrari Formel 1"-Spiel erleben alle Fahrer die Emotionen eines Formel 1-Rennens in klarer, unkomplizierter und fesselnder Spiellaune. Auf 18 Rennstrecken kann mit immer neuen Varianten gespielt und gefahren werden. Zwei bis vier Spieler kämpfen heiß um die ersten Plätze. In diesem Spiel zählen Strategie, Geschicklichkeit, Glück und ... ein kleines bißchen Risikobereitschaft.

Alle Spieler müssen versuchen das Rennen als Sieger des "Großen Preises" zu beenden. Jedes Formel 1 - Rennen besteht aus wenigstens zwei kompletten Umläufen.

SPIELVORBEREITUNG

Die Rennstrecke wird von den Spielern ausgewählt und zusammengesetzt. Dabei muß darauf geachtet werden, daß man entweder nur die dunkelgrau- gekennzeichnete Rennstrecke oder nur die hellgraue Rennstrecke zu einer Spielfläche zusammensetzen kann. Mit jeder der beiden Farbtönungen kann man 9 verschiedene Kombinationen bilden, d.h. insgesamt stehen 18 verschiedene Möglichkeiten zur Wahl. Der Rennkurs beinhaltet (abhängig von der gewählten Kombination) eine oder zwei Steil-Kurven, die mit einer grünen Randlinie gekennzeichnet sind. Die Spielfläche wird am äußeren Rand mit Hilfe des Zaunes und den entsprechenden Halterungen fixiert (siehe Abbildung 1).

Jeder Fahrer bekommt ein Schaltpult und montiert die zwei Drehscheiben gemäß der Anleitung

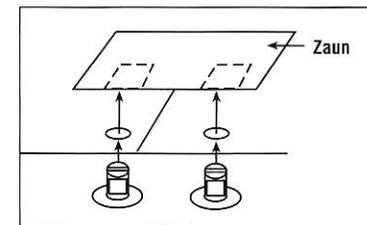


Abb. 1

(siehe Abbildung 2). Die linke Drehscheibe reguliert den Benzinverbrauch und wird bei Spielbeginn auf den dunkelgrünen Strich positioniert, der auf gleicher Höhe mit der Zahl 12 gekennzeichnet ist. Dieser zeigt einen vollen Tank an. Die rechte Drehscheibe zeigt den ausgewählten Gang an. Bei Spielbeginn wird der erste Gang eingelegt.

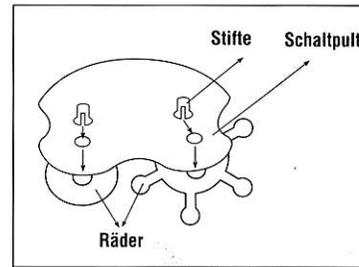


Abb. 2

Die Formel 1- Renner werden entsprechend der

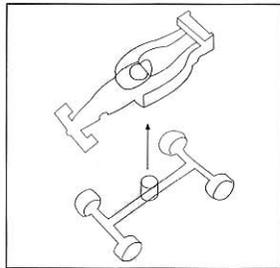


Abb. 3

Abbildung 3 montiert. Jeder Fahrer wählt sich sein Auto aus.

Jeder Würfel wird mit zwei roten, zwei blauen und zwei Aufklebern mit "X" versehen, wobei die gleichen Farben immer auf den gegenüberliegenden Seiten des Würfels angebracht werden.

SPIELBEGINN

Vor dem Start einigen sich die Fahrer über die Anzahl der zu fahrenden Runden. Zu empfehlen sind 2-4 Runden, es gibt jedoch keine Begrenzung nach oben.

Jeder Fahrer würfelt mit den 6 Würfeln. Wer die meisten blauen Punkte würfelt, ist im Besitz der Pole Position, d.h. er kann sich ein Startfeld auswählen und kann als Erster abfahren (siehe Abbildung 4). Danach wählt der Fahrer mit der zweithöchsten Punktzahl u.s.w.. Bei gleicher Punktzahl würfeln die betreffenden Fahrer nochmals. Gestartet werden kann entweder von den 4 roten oder von den 4 blauen Startfeldern. Ob das Rennen in Uhrzeigerichtung oder entgegengesetzt verläuft, bleibt den Spielern überlassen.

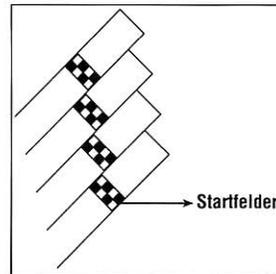


Abb. 4

DAS RENNEN

Die Fahrer haben zwei Möglichkeiten in einem Spielschritt Ihre Formel 1 - Renner nach vorne zu fahren:

1. Pflicht für jeden Spieler: Setzen seines Formel 1-Renners entsprechend der Anzahl der Gänge

2. Freie Entscheidung des Spielers: Anschließendes Würfeln

1) Das Rennen beginnt damit, daß der erste Fahrer ein Feld nach vorn fährt, denn er startet im ersten Gang. Während des Spiels fährt der Spieler, der am Zug ist, so viele Felder entsprechend der gewählten Gänge nach vorn. Die Formel 1-Renner dürfen nur nach vorn fahren. Damit es nicht zu einem Start-Crash kommt, kann er auf ein

beliebiges freies Feld, unabhängig von der Farbe fahren. (Siehe Abbildung 5).

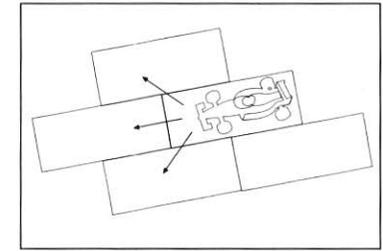


Abb. 5

2) Entscheidet der Spieler nun zu würfeln, bestimmt der geschaltete Gang die Anzahl der zu benutzenden Würfel. Die Addition der gewürfelten Farben zeigt an, wieviel Felder der Rennwagen nach vorne fahren kann. Ein gewürfeltes "X" zählt keinen Punkt. Würfelt der Fahrer beim Start (1. Gang) mit einem Würfel ein "X", darf er sein Fahrzeug nicht bewegen.

Beispiel: Peter fährt im 4. Gang, d.h. er bewegt seinen Formel 1-Renner 4 Felder vorwärts. Dabei ist es ohne Bedeutung, ob es rote oder blaue Felder sind. Dann entschließt er sich zu würfeln. Mit den 4 Würfeln würfelt er 2 x rot, 1 x blau und 1 x ein "X". Er kann also seinen Renner über zwei rote und ein blaues Feld nach vorn fahren. Dabei steht ihm frei, in welcher Reihenfolge die Farben benutzt werden. So kann er z.B. über ein rotes, ein blaues und dann wieder in ein rotes Feld fahren. Da Peter sich für das Würfeln entschieden hat, ist er verpflichtet alle gewürfelten Punkte zu setzen. Selbst wenn es für ihn vorteilhafter wäre, kann er nicht einfach weniger Felder setzen.

Aufgepaßt: Da die Wagen nur vorwärts bewegt werden können, kann es auch passieren, daß man nicht die entsprechende Farbe der Felder würfelt. Z.B. würfelt ein Fahrer 3 x rot, das Feld vor seinem Renner ist jedoch blau. In diesem Fall kann der Wagen nicht bewegt werden.

Mit jedem Würfeln wird Benzin verbraucht, d.h. die Tankanzeige fällt um einen Strich. Nachdem Peter gewürfelt hat, muß auch er die Drehscheibe seines Benzintankes entgegen dem Uhrzeigersinn drehen, damit die Tankanzeige um einen Strich fällt. Wenn der Tankanzeiger auf rot angekommen ist (Der rote Strich ist mit einer 1 gekennzeichnet), kann solange nicht mehr gewürfelt werden, bis der Tank wieder aufgefüllt ist.

Wenn jeder Fahrer seinen Zug gemacht hat, wählt er einen Gang, ohne daß es seine Konkurrenten sehen können. Jeder Fahrer kann den bisherigen Gang beibehalten, oder einen Gang höher oder niedriger schalten, aber wirklich nur einer Gang. D.h. wenn ein Fahrer im 3. Gang gefahren ist, kann er in der nächsten Runde im 3. Gang bleiben oder in den 4. oder 2. Gang schalten. Alle anderen Möglichkeiten sind unzulässig. Wenn alle Fahrer ihren Gang gewählt haben, wird dieser den anderen gezeigt. Derjenige, der den höchsten Gang gewählt hat, fährt zuerst weiter. Bei Fahrern mit gleich hohen Gängen, beginnt derjenige, dessen Wagen am weitesten gekommen ist. Liegen die Wagen auf gleicher Rennhöhe, ist derjenige am Zug, der seinen Wagen mehr zur Mitte der ersten Kurve positioniert hat.