

SULJE IKKUNA



Formula 1 --säännöt

[Pelin sisältö](#)	[Pelin tarkoitus](#)	[Pelin valmistelu](#)
[Auton valinta](#)	[Pelin kulku](#)	[Ylimääräiset autot](#)
[Ohittaminen](#)	[Varikolla käynti](#)	
[Osakilpailun voitto](#)	[Voittopisteet/osallistuja](#)	



AJA VOITTAJANA RUUTULIPULLE !

Pelin sisältö

- 6 eri väristä Formula-autoa
- pelilauta
- arpakuutio
- pistevihko
- pelisäännöt

Pelin tarkoitus

Pelissä ajetaan pelilaudalla neljä formulaosakilpailua ja kaikkien osakilpailujen yhteenlasketut voittopisteet ratkaisevat voittajan.

Pelin valmistelu

Pelin valmistelut Ennen pelin alkua kukin pelaaja valitsee itselleen auton.

Auton valinta

Kukin pelaaja valitsee talliinsa auton pelaajien lukumäärästä riippuen seuraavasti:

- jos pelaajia on kuusi, viisi tai neljä, kullekin yksi auto
- jos pelaajia on kolme tai kaksi, kullekin kaksi autoa

Kaikki autot osallistuvat jokaiseen neljään eri osakilpailuun.

Pelin kulku

Kisa:

Jokaisen osakilpailun alussa ratkaistaan aloittaja arpakuutiolla. Suurimman luvun heittänyt aloittaa ja tämän jälkeen heittovuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle. Yksi osakilpailu on yhden pelilaudan kierroksen mittainen. Jokaisella kierroksella on oma aloitusruutu: Monaco, Monza, Silverstone ja Hockenheim.

Autot lähtevät kierrokselle vuorollaan samasta lähtöruudusta ja etenevät radan ruuduilla arpakuution mukaisesti. Ruudussa saa olla vain yksi auto kerrallaan. Kun pelaaja on kaksi tai kolme, he siirtävät

vuorollaan erikseen molempia autojaan arpakuution mukaisesti.

Ylimääräiset autot

Ylimääräiset autot, joita pelaajat eivät ole valinneet osallistuvat peliin siten, että viimeksi aloittanut pelaajaa heittää arpakuutiota ja siirtää niitä peliin. Joka kierroksen jälkeen pelaaja, joka on viimeisenä heittää arpakuutiota ja siirtää ylimääräisiä autoja.

Ohittaminen



kuva 1



kuva 2

Pelaaja voi ohittaa autoja ja ajaa tyhjiin ruutuun niin pitkälle kuin hänen arpalukunsa osoittaa. Mikäli siinä ruudussa on auto, hänen on jätävä ensimmäiseen tyhjiin ruutuun edessä olevan auton perään.

Varikolla käynti



kuva 3

Varikolla on käytävä kerran osakilpailun aikana, siirtyminen varikolle ei vaadi tasalukua. Pelaajan on valittava, kummalla varikolla hän käy osakilpailun aikana. Varikolla käyvä pelaaja ajaa autonsa radan sivuun siirtymisruuduista varikolla käynnin merkiksi ja odottaa yhden heittokierroksen ajan. Paluu varikolta (keltainen nuoli).

Osakilpailun voitto

Saapuessaan osakilpailun maaliin, voittaja siirtää autonsa palkintokorokkeelle I. Toiseksi tullut korokkeelle II ja kolmas korokkeelle III. Neljäs, viides ja kuudes auto asetetaan riviin pistelaskua varten.

Voittopisteet / osallistuja

Osakilpailun voittaja 10 pistettä
• toinen 6 pistettä,
• kolmas 4 pistettä,
• neljäs 3 pistettä,
• viides 2 pistettä
• kuudes 1 piste

Peli loppuu kun neljännen osakilpailun kaikki autot ovat maalissa. Kaikkien neljän osakilpailun yhteenlasketut pisteet ratkaisevat Formula 1 kisojen voittajan.

Onnea kisaan!



SULJE IKKUNA