

Formula Dice Regelverk

Innehållsförteckning	Sida
Grunder	
Principer för ett bra spel	1
Förkortningar	1
Inför loppet	
Startordning	2
Väder	2
Före loppet	
Spelarkortet	3
Däck	3
Vinginställning	4
Under loppet	
Spelets förlopp	5
Starten	5
Krock	5
Växla	5
Kurvtagning	6
Fjädringsskada	6
Pressa motorn	7
Blockering	7
Pit-stop	7
Efter loppet	
Poängutdelning	8
Förrarpoäng	8

GRUNDER

Principer för ett bra spel

Det mest grundläggande för att det ska bli kul att spela är att vi hjälper varandra under spelkvällens framskridande. Till detta hör att se till att folk inte gör stora misstag och att vara uppmärksam när andra försöker hjälpa dig.

En annan sak som är viktig är att man har sitt fokus på spelet. Eftersom ett lopp på tre varv tar ett par timmar så är det bra om man observant på när det är ens tur. Om alla tänker ut sitt slag före det är dags så blir det snabbare ens tur igen.

Förkortningar

<u>Förkortning</u>	<u>Beskrivning</u>	<u>Växel</u>	<u>Slag</u>
T.Svart	Svart tärning		1 - 20
T.Gul	Gul växeltärning	1	1 - 2
T.Orange	Orange växeltärning	2	2 - 4
T.Röd	Röd växeltärning	3	4 - 8
T.Grön	Grön växeltärning	4	7 - 12
T.Lila	Lila växeltärning	5	11 - 20
T.Blå	Blå växeltärning	6	21 - 30

Exempel

T.Svart(1-3) Resultat 1 till 3 på slag med svart tärning.

INFÖR LOPPET

Startordning

Startordningen är föregående lopp i motsatt ordning följt av de förare som under förra loppet inte gick i mål följt av de som inte deltog i föregående lopp. Om en förare medvetet avbröt föregående lopp räknas det som att hon/han var frånvarande.

Om flera förare bröt så baseras startordning på när de bröt loppet. Den som bröt först startar först. (se *1 i exemplet nedan)

Om flera förare var frånvarande föregående lopp så baseras deras startordning på hur länge förarna varit frånvarande. Den med kortast frånvaro startar först. Om flera förare varit frånvarande lika länge så slår de (T.Svart : högst först – lägst sist) om startordningen. (se *2 i exemplet nedan)

Exempel

<i>Lopp 1 (Resultat)</i>		<i>Lopp 2 (Startordning)</i>	
1.	<i>Adam</i>	1.	<i>David</i>
2.	<i>Bertil</i>	2.	<i>Catrin</i>
3.	<i>Catrin</i>	3.	<i>Bertil</i>
4.	<i>David</i>	4.	<i>Adam</i>
<i>Bröt varv 3</i>	<i>Erika</i>	5. *1	<i>Fredrik</i>
<i>Bröt varv 2</i>	<i>Fredrik</i>	6. *1	<i>Erika</i>
<i>Frånvarande</i>	<i>Gustav</i>	7. *2	<i>Helga</i>
<i>Frånvarande</i>	<i>Helga</i>	8. *2	<i>Gustav</i>

Väder

Inför varje lopp ska man slå T.Svart för att få reda på dagens väder. På varje bana finns en liten tabell över vilket väder ett T.Svart-slag ger. Den som står i pole slår första gången. Om tärningen visar regn eller sol gäller detta för resten av loppet men om slaget ger uppehåll fortsätter man att slå för väder i början av varje runda. Då slår den som ligger först ett T.Svart före han/hon kör. För att vädret ska landa på sol eller regn så måste samma väder slås två gånger i rad. Observera att upphållsväder och solsken är lika i alla tabeller.

Exempel

Före start slår Catrin T.Svart(12) och vädertabell visar uppehåll. Adam gör en bra start och hamnar i ledningen och får därför slå för väder före andra rundan påbörjas. Han slår T.Svart(2) och vädret slår om till regn. Nu gäller tillfälligt regn i alla tabeller. Inför tredje rundan slår Adam T.Svart(18) och solen skiner genom målmen. Nu gäller tillfälligt sol i tabellerna. Före fjärde rundan slår Catrin (som nu kört om Adam) T.Svart(17) och nu gäller solsken för resten av loppet eftersom man slagit "sol" två gånger i rad. Man behöver nu inte slå om vädret fler gånger.

FÖRE LOPPET

Spelarkortet

Inför varje lopp har man 20 poäng att fördela på Däck, Broms, Växel, Chassi, Motor och Fjädring. Utöver detta har man alltid 2 Reparationspoäng (REP.) och de eventuella Förarpoäng (F.P.) man lyckats samla.

Däck

Däcktyp väljs före loppets start och kan sen ändras under både kort och långt pit-stop. Det finns tre olika däcktyper.

Mjuka däck ger bra grepp i sol men slits snabbt. De ger mycket dålig kurvhantering i regn.

Hårda däck är ok i sol och fungerar bättre än mjuka däck på regnig bana.

Regndäck är det självklara valet i regn men slits snabbt i solsken och har även lite sämre grepp på torrt underlag.

Tabell 3.1

		Däcktyp		
		Mjuka	Hårda	Regn
Sol	Kurva	-	-	-
	Raka	1*	-	-1
	Förbi	x2	x1	x3
Regn	Kurva	3	2	-
	Raka	-	-	-
	Förbi	x1	x1	x1
* Föraren kan välja att använda dessa steg				

Om bilens däck blivit så slitna att den sista däckpoängen använts kommer bilen få en sladd så att den hamnar i fel riktning. Föraren måste, vid nästa slag, börja om på 1:ans växel.

Exempel

David kommer ut ur en kurva och har 4 steg kvar att gå efter kurvans slutlinje. Tyvärr har David inga Bromspoäng och bara 2 däckpoäng kvar. David använder sina Däckpoäng och hamnar då två rutor efter kurvans slutlinje men måste på nästa slag börja i 1:ans växel. Om David haft 4 däckpoäng så hade han sluppit detta men så var tyvärr inte fallet.

FÖRE LOPPET

Vinginställning

Vinginställning ska sättas före loppets start och kan endast ändras under ett långt pit-stop. Alternativen är lågt, normalt och högt ställd vinge.

Låg vinge ger högre fart på rakorna men sämre styrförmåga i kurvorna. Man kan ta extrasteg på rakorna i växel 4,5 och 6 men måste gå två extrasteg i kurvorna.

Hög vinge ger bättre kurvhantering men lägre maxfart på rakorna. Man kan gå ett steg kortare i kurvor men kan inte gå max i växel 4,5 och 6. Om maxslag slås i växel 4,5 eller 6 så ska Motorslag göras även om man inte kan gå alla steg.

Normal vinge ger varken för- eller nackdelar.

Tabell 3.2

	Kurva	Raka		
		Växel 4	Växel 5	Växel 6
Låg	2	1*	2*	3*
Normal	-	-	-	-
Hög	-1*	max 11	max 18	max 26
* Föraren kan välja att använda dessa steg				

UNDER LOPPET

Spelets förlopp

En runda spelas i ordningen från ledande bil till sista bil. Om två bilar ligger bredvid varandra så börjar den som ligger i högst växel. Om båda ligger i samma växel börjar den som slog först föregående runda. En bil som kommit ur en kurva kör alltid före en bil som är inne i kurvan. Om en bil bryter så ska den inte lyftas bort från banan förrän rundan avslutats. Om en bil bryter på grund av Fjädring, Motor, Chassi eller utslagen i en blockeringskrock så ska rutan markeras som ”Skräp på banan” efter bilen lyfts bort.

Starten

Starten sker alltid i två steg. Först slår man för vilken typ av start det blir. Om man får T.Svart(1) så får man en feltändning och kommer inte iväg första rundan. Man får sen starta andra rundan i 1:ans växel. Om man slår T.Svart(20) så får man till en kanonstart och kan gå fyra steg. Alla andra slag (T.Svart(2-19)) ger en normal start i 1:ans växel.

Tabell 4.1

Slag	Startresultat
T.Svart(1)	Feltändning! Stå över en runda
T.Svart(20)	Kanonstart - Gå fyra!

Krock

Krockslag sker endast då bägge förarna ”stannat” i en kurva och rutorna angränsar till varandra. Normalt sker endast skada vid slag T.Svart(1) men detta påverkas av väder och svårighetsgrad på kurvan. Om en kurva kräver mer än ett stopp så höjs maxtalet vid krockslag. Om det blir krockskada på en bil ska rutan markeras för att indikera ”skräp på banan”.

Tabell 4.2

Väder	Antal stopp i kurvan		
	1	2	3
Sol	T.Svart(1)	T.Svart(1-2)	T.Svart(1-3)
Regn	T.Svart(1-3)	T.Svart(1-4)	T.Svart(1-5)

Växla

Man får aldrig växla upp mer än en växel i taget men man kan växla ned upp till 4 växlar på en gång. Att växla ned en växel ger inget slitage på bilen men vid stora nedväxlingar kommer viss skada alltid uppstå. När man använt sin sista växelpoäng kommer föraren bara kunna växla ned en växel i taget.

Tabell 4.3

Antal växlar	Växelpoäng	Bromspoäng	Motorpoäng
2	-1	-	-
3	-1	-1	-
4	-1	-1	-1

UNDER LOPPET

Kurvtagning

Kurvorna markeras med en röd linje i start och slut av kurvan samt randiga markeringar längs kurvans ytterkant. I början av varje kurva finns en gul flagga som visar antalet stopp som ska göras i kurvan samt en vit skylt med antalet max- och minimumsteg genom kurvan

Om man kör förbi kurvans slutlinje utan att gjort korrekt antal stopp tar bilen skada. Denna skada består av valfri kombination av Däck och Broms. Om man sakar Broms måste bilen backas en ruta. Detta gäller ej vid sakande av Däck.

Exempel

En förare har vid kurvans slutlinje 3 steg kvar att gå:

<i>Sakar</i>	<i>Hamnar</i>
<i>3 Däck</i>	<i>3 rutor efter linjen</i>
<i>2 Däck + 1 Broms</i>	<i>2 rutor efter linjen</i>
<i>1 Däck + 2 Broms</i>	<i>1 ruta efter linjen</i>
<i>3 Broms</i>	<i>Innanför linjen</i>

Däck och väder påverkar också hur bilen skadas av att köra förbi kurvan.

Tabell 4.4

	Däcktyp		
Väder	Mjuka	Hårda	Regn
Sol	steg x 2	steg x 1	steg x 3
Regn	steg x 1	steg x 1	steg x 1

Om en förare går förbi kurvan och in i nästa kurva dubbleras skadan samt att den ruta som bilen "stannar" på inte räknas som ett stopp i den andra kurvan.

Exempel

Erika har vid kurvans slutlinje 4 steg kvar att gå och det är bara 3 steg fram till nästa kurva. Erikas bil är utrustad med mjuka däck och vädret är strålande solsken.

Eftersom Erika kör med mjuka däck och det är soligt så är det 8 skadepoäng som ska dras från Däck+Broms. Om det inte finns tillräckligt med Broms för att stanna före nästa kurva börjar så går skadan upp till 16 poäng.

Fjädringsskada

När det sker en krock mellan bilar så ramlar alltid en del skräp ned på banan. Om man kör över en del av banan där skräp finns riskerar man skada fjädringen på bilen. Risken att råka åka på skräp är lite större i regn.

Tabell 4.5

	Fjädringsslag
Sol	T.Svart(1-4)
Regn	T.Svart(1-5)

UNDER LOPPET

Pressa motorn

När man får höga slag i de höga växlar (växel 4-6) finns alltid risken att motorn tar skada av de höga påfrestningarna. Givetvis är risken lite lägre i regnvåde eftersom regnet kyler och eftersom lufttemperaturen är lägre.

Tabell 4.6

Vid maxslag i växel 4, 5 och 6 = Gör ett motorslag	
Väder	-1 motorpoäng vid
Sol	T.Svart(1-4)
Regn	T.Svart(1-2)

Blockering

Ibland blir det väldigt trångt på banan, speciellt i kurvorna, och det händer att man blir tvungen att göra kraftiga inbromsningar för att undvika att köra på famförvarande bilar. Man räknar de steg som är kvar att gå efter man "stannat" där man kan/vill.

Tabell 4.7

Steg kvar	Bromspoäng	Däckpoäng
1	-1	-
2	-2	-
3	-3	-
4	-3	-1
5	-3	-2
6	-3	-3
7	Utslagen	Utslagen

Pit-Stop

Samtliga lag kan använda valfri depå. Alla tio bilar kan befinna sig i samma depå och man behöver inte komma in med exakt antal steg. Dock måste man alltid nå in i den större färgade rutan för att "ha kommit i i depån".

Kort stopp ger föraren tid att byta Däcktyp samt "laga" sina Däckpoäng. Inga Reparationspoäng behövs för att laga Däckpoäng.

Långt stopp ger föraren tid att byta Däcktyp, "laga" sina Däckpoäng, ändra Vinginställning samt använda Reparationspoäng (och/eller Förarpoäng om så önskas) för att laga poäng på Broms, Växel, Chassi, Motor eller Fjädring. Ett Reparationspoäng = ett lagat poäng.

Observera! När man lagar sin bil kan man aldrig få fler poäng än det antal man hade när man startade loppet. Har man 3 Chassi så går det inte att få 4 efter en reparation.

EFTER LOPPET

Poängutdelning

Poäng delas ut till alla förare som påbörjar ett lopp. Även de som blivit tvungna att avbryta ett lopp får poäng som om de gått i mål. Inga poäng utdelas om man medvetet avbryter ett lopp.

Tabell 5.1

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Poäng	12	10	8	7	6	5	4	3	2	1

Förrarpoäng

De som går i mål som 1:a, 2:a och 3:a får ett Förrarpong var. De förare som går i mål med 15-20 poäng kvar av de 20 man fick inför loppet får också en Förrarpoäng. Förrarpoängen kan under kommande lopp användas som vilken annan poäng som helst eller som ett extra steg.