

Formula Dé

:: DE START

- startopstelling bepalen met zwarte D: laagste worp = pole position
- eerste rijbeurt: gooi zwarte D
 - "1" = slechte start: beurt overslaan
 - "2-19" = gewone start: vertrek in 1ste versnelling
 - "20" = sublieme start: verplaats wagen 4 vakjes

:: TIJDENS HET SPEL

1. **SCHAKELEN**
 - a. optrekken: 1 versnelling hoger
 - b. terugschakelen: 1 versnelling lager
maar: 1 versn. overslaan = **1 verbruik**
2 versn. overslaan = **1 verbruik + 1 band**
3 versn. overslaan = **1 verbruik + 1 band + 1 motor**
2. **VERPLAATSEN**
 - a. dobbelen – wagen verplaatsen – stoppen
 - b. **volgorde** = positie wagens op het speelbord
(bij gelijkheid: hoogste versnelling – eerst aangekomen)
 - c. je kan **remmen** om zachter te rijden dan de dobbelsteenworp
maar elk vakje minder = **1 rem**
(zonder remmen kan je nog rijden, maar niet meer remmen)
 - d. **noodstop** = remmen om botsing te voorkomen
maar: 1-2-3 vakjes = **1-2-3 remmen**
4 vakjes = **3 remmen + 1 band**
5 vakjes = **3 remmen + 2 banden**
6 vakjes = **3 remmen + 3 banden**
7+ vakjes = uitschakeling + **1 carrosserie** voor voorligger
(heb je te weinig van die punten over, dan ✗)
 - e. kans op **blikschade** = stoppen op vakje grenzend aan andere wagens
hoe? beide renners gooien zwarte D: "1" = **1 carrosserie**
(laatste carrosseriepunt weg = uitgeschakeld)
 - f. **motorpech**: in 5de "20" gooien of in 6de "30" gooien
gevolg: iedereen die in 5de of 6de rijdt gooit de zwarte D
bij "1-4": **1 motor**
(laatste motorpunt weg = uitgeschakeld)
3. **RIJDEN OP RECHT STUK**
 - a. max. 2 keer van rijstrook wisselen
 - b. niet zigzaggen tenzij je na een inhaalmanoeuvre terugkeert naar de strook die je net verliet
4. **STOPPEN IN BOCHTEN**
 - a. maak minimaal het aantal stops aangegeven in de vlag
maar: rijd je te hard = **1 band** per vakje te ver
+ blijf in dezelfde rijstrook rijden
sla je 2 of meer stops over: perte total
(geen banden meer = spin = terug starten in 1ste)
 - b. volg steeds de pijlen
5. **PITSTOP** (voor race met 2 ronden)
 - a. binnenrijden moet niet met exact aantal punten gebeuren
 - b. gum al je strafpunten "banden" uit
 - c. buitenrijden: zwarte D: "1-10" = D:2 + volgende beurt in 4de
"11-20" = beurt overslaan + 4de

Formula Dé

:: DE START

- startopstelling bepalen met zwarte D: laagste worp = pole position
- eerste rijbeurt: gooi zwarte D
 - "1" = slechte start: beurt overslaan
 - "2-19" = gewone start: vertrek in 1ste versnelling
 - "20" = sublieme start: verplaats wagen 4 vakjes

:: TIJDENS HET SPEL

6. **SCHAKELEN**
 - a. optrekken: 1 versnelling hoger
 - b. terugschakelen: 1 versnelling lager
maar: 1 versn. overslaan = **1 verbruik**
2 versn. overslaan = **1 verbruik + 1 band**
3 versn. overslaan = **1 verbruik + 1 band + 1 motor**
7. **VERPLAATSEN**
 - a. dobbelen – wagen verplaatsen – stoppen
 - b. **volgorde** = positie wagens op het speelbord
(bij gelijkheid: hoogste versnelling – eerst aangekomen)
 - c. je kan **remmen** om zachter te rijden dan de dobbelsteenworp
maar elk vakje minder = **1 rem**
(zonder remmen kan je nog rijden, maar niet meer remmen)
 - d. **noodstop** = remmen om botsing te voorkomen
maar: 1-2-3 vakjes = **1-2-3 remmen**
4 vakjes = **3 remmen + 1 band**
5 vakjes = **3 remmen + 2 banden**
6 vakjes = **3 remmen + 3 banden**
7+ vakjes = uitschakeling + **1 carrosserie** voor voorligger
(heb je te weinig van die punten over, dan ✗)
 - e. kans op **blikschade** = stoppen op vakje grenzend aan andere wagens
hoe? beide renners gooien zwarte D: "1" = **1 carrosserie**
(laatste carrosseriepunt weg = uitgeschakeld)
 - f. **motorpech**: in 5de "20" gooien of in 6de "30" gooien
gevolg: iedereen die in 5de of 6de rijdt gooit de zwarte D
bij "1-4": **1 motor**
(laatste motorpunt weg = uitgeschakeld)
8. **RIJDEN OP RECHT STUK**
 - a. max. 2 keer van rijstrook wisselen
 - b. niet zigzaggen tenzij je na een inhaalmanoeuvre terugkeert naar de strook die je net verliet
9. **STOPPEN IN BOCHTEN**
 - a. maak minimaal het aantal stops aangegeven in de vlag
maar: rijd je te hard = **1 band** per vakje te ver
+ blijf in dezelfde rijstrook rijden
sla je 2 of meer stops over: perte total
(geen banden meer = spin = terug starten in 1ste)
 - b. volg steeds de pijlen
10. **PITSTOP** (voor race met 2 ronden)
 - a. binnenrijden moet niet met exact aantal punten gebeuren
 - b. gum al je strafpunten "banden" uit
 - c. buitenrijden: zwarte D: "1-10" = D:2 + volgende beurt in 4de
"11-20" = beurt overslaan + 4de