



FORMULA D ist ein Brettspiel rund um Formel-1-Rennen, bei dem jeder Gang seinen eigenen Würfel hat. Ihr wählt vor jedem Zug die Geschwindigkeit, würfelt und zieht euren Boliden entsprechend weit über die Strecke. Wer zu schnell in die Kurve geht, verliert Verschleißpunkte oder scheidet aus – gewonnen hat, wer als Erster über die Ziellinie fährt.

Spielziel

Überquert als Erster nach zwei Rennrunden die Ziellinie. Dabei müsst ihr den technischen Zustand eures Wagens im Blick behalten.

Vorbereitung

Legt die beiden Hälften des Spielplans mit dem Monaco-Kurs nebeneinander aus. Jeder nimmt einen Wagen, ein Armaturenbrett mit Schalthebel-Figur und einen Protokollbogen. Setzt die Marker für die Verschleißpunkte auf die Startwerte: 6 Reifen, 3 Bremsen, 3 Getriebe, 3 Karosserie, 3 Motor, 2 Straßenlage. Die Startplätze werden mit dem schwarzen Würfel ausgewürfelt.

So spielt ihr

- 1 Sagt an, welchen Gang ihr einlegt, und stellt die Schalthebel-Figur auf dem Armaturenbrett darauf.
- 2 Würfelt mit dem Würfel, der zu diesem Gang gehört.
- 3 Zieht euren Wagen genau so viele Felder vorwärts, wie der Würfel zeigt. Rückwärtsfahren und das Überspringen anderer Autos sind verboten.
- 4 In Kurven müsst ihr die im gelben Rahmen geforderte Anzahl an Stopps einhalten, sonst fliegt ihr aus der Kurve und verliert VP Reifen.
- 5 Prüft nach der Bewegung, ob Kollision, Motorschaden oder ein gefährliches Feld einen Würfelwurf mit dem schwarzen Würfel verlangen.
- 6 Der Nächste ist an der Reihe – die Reihenfolge richtet sich nach der Position auf der Strecke.

So gewinnt ihr

Wer als Erster nach zwei Runden die Ziellinie überfährt, gewinnt. Das Rennen läuft weiter, bis alle Autos im Ziel sind, damit die Rangfolge feststeht.

Spielziel

Ihr steuert je einen Formel-1-Wagen über den Rundkurs von Monaco und wollt als Erster durchs Ziel fahren. Gefahren wird über zwei Rennrunden. Dazu braucht es Mut beim Gangwechsel, Gespür dafür, wie die nächste Kurve zu nehmen ist, und ein wachsames Auge auf die Verschleißpunkte des Autos. Wer zu viel riskiert, verliert Technik-Reserven und kann ganz aus dem Rennen fliegen.

Spielmaterial

1 Spielplan mit dem Rundkurs Monaco

6 Gang-Würfel

1 Schwarzer Würfel

1 Anleitungsheft mit den kompletten Regeln

10 Formel-1-Boliden

10 Armaturenbretter

10 Figuren "Schalthebel"

10 Protokollbögen

60 Marker für Verschleißpunkte (VP)

20 Schadensmarker

Spielaufbau

- Breitet die beiden Spielplanhälften aus und legt sie mit dem Monaco-Kurs nach oben nebeneinander auf den Tisch.
- Jeder Mitspieler wählt einen Boliden und nimmt sich das passende Armaturenbrett, eine Schalthebel-Figur und einen Protokollbogen mit der Formel-1-Seite nach oben.
- Legt das Pappplättchen des Protokollbogens auf das Kunststoff-Armaturenbrett, so wie es in der Anleitung abgebildet ist.
- Setzt für jeden Bereich des Wagens einen Marker auf den im Protokollbogen angegebenen Startwert: 6 Reifen, 3 Bremsen, 3 Getriebe, 3 Karosserie, 3 Motor, 2 Straßenlage.
- Legt den schwarzen Würfel und die sechs Gang-Würfel für alle erreichbar in die Tischmitte.
- Im Spiel für Fortgeschrittene nutzt ihr vom Armaturenbrett nur die Verschleißpunkte und den Schalthebel.

Spielbeginn

Zuerst würfelt jeder einmal mit dem schwarzen Würfel: Das höchste Ergebnis bekommt die Poleposition, die übrigen Wagen reihen sich absteigend dahinter ein, bei Gleichstand wird unter den Betroffenen neu gewürfelt. Anschließend wirft jeder erneut den schwarzen Würfel für den Start. Bei einer 1 wird der Motor abgewürgt und der Wagen bleibt eine Runde stehen, bei 2 bis 19 läuft der Start normal, bei einer 20 gelingt ein Traumstart mit 4 Feldern Vorsprung.

Spielablauf

Die Gänge und ihre Würfel

Jeder der 6 Gänge hat seinen eigenen Würfel. Je höher der Gang, desto größer die möglichen Felderzahlen:

- 1. Gang: 1 bis 2 Felder
- 2. Gang: 2 bis 4 Felder
- 3. Gang: 4 bis 8 Felder
- 4. Gang: 7 bis 12 Felder
- 5. Gang: 11 bis 20 Felder
- 6. Gang: 21 bis 30 Felder

Bei den pyramidenförmigen Würfeln zählt die Zahl an der Spitze. Beim Hochschalten darf kein Gang übersprungen werden, ihr geht also immer nur eine Stufe höher. Beim Herunterschalten dürft ihr 1, 2 oder 3 Gänge überspringen – das kostet aber Verschleißpunkte.

Ein Zug

Wer an der Reihe ist, nennt den Gang, stellt den Schalthebel um, würfelt den zugehörigen Würfel und zieht das Auto um die gewürfelte Zahl an Feldern vorwärts. Das Feld, auf dem die Bewegung endet, gilt als "Stopp". Dieser Begriff ist in den Kurven entscheidend.

Reihenfolge

In jeder Runde ziehen die Wagen in der Reihenfolge ihrer Position auf der Strecke – der Führende zuerst. Stehen zwei Autos gleichauf, zieht das Auto mit dem höheren eingelegten Gang zuerst. Ist auch der Gang gleich, hat das Auto Vorrang, das bezogen auf die nächste oder aktuelle Kurve weiter innen steht.

Fahren auf der Strecke

- Gefahren wird in den Spuren der Rennstrecke. Andere Autos dürfen nicht übersprungen, sondern nur umfahren werden. Rückwärts geht es nie.
- Auf einer Geraden – also dem Abschnitt zwischen zwei Kurven – darf ein Wagen höchstens auf die übernächste Spur wechseln.
- Zickzack ist auf der Geraden verboten: Ihr dürft nicht ausscheren und in derselben Bewegung auf die Ausgangsspur zurück. Erlaubt ist dieser Bogen nur, wenn ihr damit ein anderes Auto überholt.
- Die Bewegung muss auf der Geraden immer so gezogen werden, dass die kürzestmögliche Strecke in Feldern gewählt wird.
- Vor und in Kurven gibt nur die Pfeilrichtung vor, wie gefahren werden darf.

Kurven und Pflichtstopps

Jede Kurve gibt im gelben Rahmen vor, wie viele Stopps ihr innerhalb ihrer Markierung mindestens machen müsst. Erst wenn diese Stopps erledigt sind, darf der Wagen die Kurve in der nächsten Runde normal verlassen. Die rot-weißen Markierungen zeigen den Kurvenbereich, die roten Linien Anfang und

Ende. Die Zahl im grünen Kasten steht für die längste, die im roten Kasten für die kürzeste Strecke durch die Kurve.

Aus der Kurve fliegen

Endet eine Bewegung hinter der Kurvenbegrenzung, ohne dass die Pflichtstopps eingehalten wurden, fliegt der Wagen aus der Kurve. Für jedes Feld, das er über die Kurve hinausgefahren ist, verliert er einen VP Reifen.

- Kurve mit 2 Pflichtstopps: Wer keinen einzigen Stopp gemacht hat, ist sofort aus dem Rennen.
- Kurve mit 3 Pflichtstopps: Wer gar keinen oder nur einen Stopp gemacht hat, ist sofort aus dem Rennen.
- Bei der Ausfahrt aus einer Kurve darf die Spur nicht gewechselt werden.
- Endet die Bewegung in einer weiteren Kurve, zählt dieser Stopp für die neue Kurve nicht mit.
- Blockiert ein anderes Auto den Weg, darf es nicht umfahren werden, es muss gebremst werden.
- Verliert ein Auto beim Kurvenflug seinen letzten VP Reifen, dreht es sich um die eigene Achse und wird verkehrt herum auf sein Endfeld gestellt. In der nächsten Runde wird es wieder gedreht und fährt im ersten Gang weiter. Ist es dabei um mehr als ein Feld hinausgeschossen, scheidet es aus.
- Wer mehr VP Reifen verlieren müsste, als er noch hat, ist aus dem Rennen.

Bremsen

VP Bremsen dürft ihr jederzeit ausgeben, um weniger Felder zu ziehen, als der Würfel anzeigt. So lässt sich zum Beispiel ein Kurvenflug verhindern. Blockieren ein oder mehrere Autos den Weg, zieht ihr so weit vor wie möglich und rechnet dann die fehlenden Felder ab:

- 1 Feld: 1 VP Bremsen
- 2 Felder: 2 VP Bremsen
- 3 Felder: 3 VP Bremsen
- 4 Felder: 3 VP Bremsen und 1 VP Reifen
- 5 Felder: 3 VP Bremsen und 2 VP Reifen
- 6 Felder: 3 VP Bremsen und 3 VP Reifen
- 7 Felder: Der Wagen scheidet aus.

Wer nicht genug VP Bremsen und Reifen hat, um vor einer Blockade zu bremsen, wird aus dem Rennen genommen.

Herunterschalten

Wer Gänge überspringt, beansprucht die Technik:

- 1 Gang übersprungen: 1 VP Getriebe
- 2 Gänge übersprungen: 1 VP Getriebe, 1 VP Bremsen
- 3 Gänge übersprungen: 1 VP Getriebe, 1 VP Bremsen, 1 VP Motor

Vier Gänge auf einmal, also vom 6. direkt in den 1., sind nicht möglich. Ohne VP Getriebe darf ein Wagen bis Partieende nur noch stufenweise herunterschalten.

Kollisionen

Endet eure Bewegung auf einem Feld neben oder hinter einem oder mehreren anderen Wagen, entsteht ein Kollisionsrisiko. Jeder beteiligte Gegner würfelt einmal mit dem schwarzen Würfel, und der ziehende Spieler würfelt einmal für jeden dieser Gegner. Bei einer 1 verliert der jeweilige Wagen 1 VP Karosserie. Wer seinen letzten VP Karosserie verliert, scheidet aus.

Motorschaden

Würfelt jemand im 5. Gang eine 20 oder darf im 6. Gang 30 Felder fahren, wird der Motor extrem belastet. Nach der Bewegung würfelt dieser Spieler den schwarzen Würfel – und zusätzlich alle anderen, die gerade im 5. oder 6. Gang unterwegs sind. Bei 1 bis 4 kostet das 1 VP Motor. Ohne VP Motor ist das Rennen für den Wagen beendet.

Gefährliche Felder und Straßenlage

Jeder Verlust eines VP Karosserie oder VP Motor wird mit einem Schadensmarker auf dem Endfeld der Bewegung markiert. Dasselbe gilt, wenn ein Wagen ausscheidet. Solche Felder sind ab jetzt gefährlich. Wer darüberfährt oder darauf hält, würfelt den schwarzen Würfel und verliert bei 1 bis 4 einen VP Straßenlage. Durch Ausscheren lassen sich diese Felder umfahren. Ohne VP Straßenlage scheidet der Wagen aus.

Windschatten

Ab dem 4. Gang könnt ihr im Windschatten fahren. Der Verfolger muss dabei mindestens so schnell sein wie das Auto vor ihm und seine Bewegung direkt hinter diesem beenden. Dann darf er 3 zusätzliche Felder ziehen, und zwar auf eine dieser Arten:

- 1 Eine Spur ausscheren, den Vordermann überholen und zurück auf die Ausgangsspur.
- 2 Eine Spur ausscheren und zwei Felder geradeaus.
- 3 Zwei Spuren ausscheren und ein Feld geradeaus.

Die 3 Felder müssen vollständig gezogen werden; nur mit VP Bremsen lässt sich die Zahl senken. Landet der Wagen dadurch wieder direkt hinter einem Auto, darf er erneut Windschatten nutzen. Endet die Zusatzbewegung in einer Kurve, kostet das 1 VP Bremsen, ohne dass die Felderzahl verringert werden darf. In der Kurve gelten auch im Windschatten die normalen Verkehrsregeln. Absichtliches Bremsen, nur um in den Windschatten zu kommen, ist nicht erlaubt. Nutzen muss man den Windschatten nie.

Boxenstopp

Am Ende der ersten Rennrunde dürft ihr in die eigene Box abbiegen und dort alle verlorenen VP Reifen zurückholen. In der Boxengasse gibt es kein Tempolimit, und ihr müsst die Punktzahl nicht genau treffen – es genügt, mindestens so viele Felder zu würfeln, wie noch bis zur Box fehlen. Ein- und Ausfahrt laufen über die mit zwei Pfeilen gekennzeichneten Felder. In der Box würfelt ihr den schwarzen Würfel:

- 1 bis 10: schneller Stopp. Halbiert das Ergebnis (bei Bedarf aufrunden) und fahrt sofort so viele Felder im 4. Gang aus der Box heraus.
- 11 bis 20: langsamer Stopp. Der Wagen bleibt bis zur nächsten Runde stehen und fährt dann im 4. oder einem niedrigeren Gang weiter.

In der Boxengasse gelten die Regeln zu Zurückschalten, Kollision, Bremsen und Motorschaden nicht. Überholen ist dort nicht möglich, ihr wartet ohne VP-Verlust hinter dem Vordermann. Autos, die auf der Strecke zwischen Boxeneinfahrt und Boxenausfahrt sind, ziehen vor den Wagen, die in der Boxengasse warten.

Der Spielzug

- 1 Gang ansagen und die Schalthebel-Figur auf dem Armaturenbrett entsprechend setzen. Beim Hochschalten nur eine Stufe, beim Herunterschalten dürfen 1 bis 3 Gänge übersprungen werden (mit VP-Verlust).
- 2 Den Würfel werfen, der zum gewählten Gang gehört.
- 3 Den Wagen um die gewürfelte Felderzahl vorwärts ziehen und dabei Spur- und Kurvenregeln beachten.
- 4 Bei Bedarf VP Bremsen ausgeben, um weniger Felder zu ziehen.
- 5 Prüfen, ob der Wagen aus der Kurve geflogen ist oder blockiert wurde, und die entsprechenden VP abrechnen.
- 6 Falls möglich und gewollt, Windschatten nutzen und 3 weitere Felder ziehen.
- 7 Kollisionsrisiko, Motorschaden und gefährliche Felder mit dem schwarzen Würfel auswerten und Schadensmarker legen.

Sonderregeln

- Überspringen anderer Autos und Rückwärtsfahren sind grundsätzlich verboten.
- Auf einer Geraden muss immer die kürzeste Strecke in Feldern gezogen werden.
- Zickzack auf der Geraden ist nur beim Überholen erlaubt.
- Ein Gangsprung beim Hochschalten ist ausgeschlossen, vom 6. direkt in den 1. Gang geht es auch beim Bremsen nicht.
- Wer in einer Kurve mit 2 Pflichtstopps keinen und in einer Kurve mit 3 Pflichtstopps höchstens einen Stopp einlegt, ist sofort aus dem Rennen.
- Bei der Kurvenausfahrt darf die Spur nicht gewechselt werden.
- Der Verlust des letzten VP in Karosserie, Motor oder Straßenlage bedeutet das Ende des Rennens für diesen Wagen.
- Beim Verlust des letzten VP Reifen durch einen Kurvenflug dreht sich der Wagen einmal um die eigene Achse und fährt in der nächsten Runde im ersten Gang weiter.
- Bremsen, um erst in den Windschatten zu kommen, ist nicht erlaubt.

Spielende und Gewinn

Gewonnen hat, wessen Wagen nach zwei Rennrunden als Erster die Ziellinie überquert. Das Rennen wird danach weitergespielt, bis alle Autos im Ziel sind, damit die komplette Rangfolge feststeht. Mit der optionalen Regel für drei Runden gewinnt entsprechend der erste Wagen nach drei Runden. Im Mannschaftsrennen zählen stattdessen Siegpunkte: 10 für Platz 1, 8 für Platz 2, 6 für Platz 3, dann 5, 4, 3, 2 und 1; die Plätze 9 und 10 bringen keine Punkte. Das Team mit der höheren Summe gewinnt.

Varianten

- **Eigenen Wagen konstruieren:** Jeder verteilt 20 VP frei auf die sechs Bereiche. Grenzen: Reifen 1 bis 14, Bremsen, Getriebe, Karosserie, Motor und Straßenlage jeweils 1 bis 7.
- **Trainingsrunde mit Stoppuhr:** Statt zu würfeln fährt jeder einzeln eine Trainingsrunde. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Schiedsrichters mit Stift, Papier und Stoppuhr. Bewegungs- und Verkehrsregeln gelten, VP werden ignoriert. Gezählt werden die Würfelwürfe pro Runde, dazu ein zusätzlicher Wurf pro voller gebrauchter Minute und ein Wurf pro Feld, das der Wagen aus der Kurve geflogen ist. Wenigste Würfe bedeutet Pole, bei Gleichstand entscheidet die Zeit. Wer in einer Kurve mit 2 oder 3 Pflichtstopps keinen Stopp einlegt, beendet das Training und startet von der letzten Position.
- **Rennen über drei Runden:** Sieger ist der erste Wagen nach drei Runden, zwei Boxenstopps sind möglich.
- **Witterungsbedingungen:** Vor dem Training und vor dem Rennen wird der schwarze Würfel geworfen und die Wettertabelle der Strecke gelesen. Bei wechselhaftem Wetter kann das Wetter im Rennen kippen: Immer wenn jemand im 5. Gang eine 20 würfelt oder im 6. Gang 30 Felder fährt, wird neu gewürfelt und die Bedingung um eine Reihe nach oben oder unten verschoben. Bei Regen kollidieren Wagen bereits bei 1 oder 2, der Motorschaden tritt bei 1 bis 3 ein, und die Straßenlage leidet bei 1 bis 5.
- **Reifenwahl:** Harte Reifen fahren bei Regen drei Felder zusätzlich, sobald ein Feld der Bewegung im Kurvenbereich liegt. Weiche Reifen geben bei trockenem oder wechselhaftem Wetter ein freiwilliges Zusatzfeld pro Bewegung, verdoppeln aber die Strafe für Kurvenflüge. Regenreifen bringen bei Regen ein Zusatzfeld in Kurvenbewegungen, verdoppeln sonst die Kurvenflug-Strafen. Wer die Reifen nicht rechtzeitig beim Boxenstopp wechselt, verliert Boni oder erhält verdreifachte Strafen.
- **Erweiterte Boxenstopps:** Die Box hat 2 VP Vorrat für das ganze Rennen. Beim Boxenstopp Reifen darf zusätzlich die Reifensorte gewechselt werden, beim technischen Boxenstopp bekommt man bis zu 2 VP in einem oder zwei Bereichen außer den Reifen zurück. Nach dem Stopp geht es höchstens im 4. Gang weiter.
- **Mannschaftsrennen:** Bei gerader Spielerzahl bilden je zwei Spieler einen Rennstall in einer Farbe. Jedes Team hat 4 VP zum Reparieren und entscheidet gemeinsam über deren Einsatz. Gewertet wird über Siegpunkte.
- **Straßenrennen:** Auf der Rückseite des Spielplans wird ein Stadtkurs mit 10 GT-Wagen und festen Fahrern samt Sonderfähigkeiten gefahren. Alle Autos fahren mit harten Reifen und haben einmal pro Runde eine Nitro-Einspritzung, die Zusatzfelder in Höhe des aktuellen Gangs bringt. Boxen werden nicht genutzt. Dazu kommen Streckenbesonderheiten: eine Schusszone an den Fenstern der Anwohner, eine Gefahrenzone, deren schwarze Felder wie Schadensmarker-Felder zählen, ein Polizeirevier, an dem der Schnellste 2 VP gewinnt, und ein Tunnel, durch den Autos von einem Zahlenfeld zum gleichnamigen Feld versetzt werden. Beim Überqueren der Ziellinie gibt es alle VP Reifen und 2 frei verteilbare VP zurück.

Tipps

- Zählt vor der Gangwahl die Felder bis zum Kurvenende und vergleicht sie mit der Spanne des Würfels. Nur so wisst ihr, ob ihr die Pflichtstopps noch schaffen könnt.
- Haltet immer ein paar VP Bremsen zurück. Sie sind euer Notausgang, wenn der Würfel zu hoch ausfällt oder ein Gegner den Weg blockiert.
- Große Gangsprünge beim Herunterschalten kosten Getriebe, Bremsen und Motor gleichzeitig. Sind die VP Getriebe aufgebraucht, dürft ihr für den Rest der Partie nur noch stufenweise runterschalten.
- Nutzt die Angaben im grünen und roten Kasten: Die kurze Linie spart Felder, die lange lässt sich mit hohem Tempo besser durchfahren.
- Auf Geraden ab dem 4. Gang lohnt es sich, die Bewegung direkt hinter einem Gegner zu beenden – die 3 Windschattenfelder können mehrfach hintereinander greifen.
- Meidet Felder mit Schadensmarkern durch Ausscheren, denn ein Wurf von 1 bis 4 kostet dort VP Straßenlage, und von denen habt ihr nur 2.

Häufige Fragen

Darf ich beim Beschleunigen einen Gang überspringen?

Nein. Beim Hochschalten geht es immer nur eine Stufe weiter, vom 1. direkt in den 3. Gang ist nicht erlaubt. Nur beim Herunterschalten dürft ihr 1, 2 oder 3 Gänge überspringen, und das kostet Verschleißpunkte.

Was passiert, wenn ein anderes Auto meinen Weg blockiert?

Ihr zieht so weit vor wie möglich und rechnet die fehlenden Felder ab: 1 bis 3 Felder kosten entsprechend viele VP Bremsen, ab 4 Feldern kommen zusätzlich VP Reifen dazu. Fehlen 7 Felder, scheidet der Wagen aus.

Wie viele Stopps muss ich in einer Kurve machen?

Die Mindestzahl steht im gelben Rahmen an der jeweiligen Kurve. Erst wenn diese Stopps innerhalb des Kurvenbereichs erledigt sind, darf der Wagen die Kurve in der nächsten Runde normal verlassen.

Zählt ein Stopp, der schon in der nächsten Kurve liegt, für diese neue Kurve mit?

Nein. Endet eine Bewegung nach der Kurvenausfahrt direkt in einer weiteren Kurve, wird dieser Stopp für die neue Kurve nicht angerechnet.

Was heißt "aus der Kurve fliegen" genau?

Endet eure Bewegung hinter der Kurvenbegrenzung, obwohl die Pflichtstopps nicht erledigt sind, verliert ihr für jedes Feld hinter der Kurve einen VP Reifen. Bei einer Kurve mit 2 Pflichtstopps ohne einen einzigen Stopp und bei 3 Pflichtstopps mit höchstens einem Stopp scheidet der Wagen sofort aus.

Wer ist zuerst am Zug, wenn zwei Autos gleichauf stehen?

Das Auto mit dem höheren eingelegten Gang zieht zuerst. Bei gleichem Gang fährt der Wagen vor, der bezogen auf die nächste oder aktuelle Kurve weiter innen steht.

Muss ich den Windschatten nutzen, wenn ich hinter einem Auto stehe?

Nein, der Windschatten ist freiwillig. Entscheidet ihr euch dafür, müssen die 3 Zusatzfelder aber vollständig gezogen werden; nur mit VP Bremsen darf die Zahl verringert werden.

Darf ich bremsen, um in den Windschatten eines Gegners zu kommen?

Nein. Es ist ausdrücklich nicht erlaubt, absichtlich abzubremsen, nur um hinter einem anderen Wagen zu landen und vom Windschatten zu profitieren.

Muss ich beim Boxenstopp die exakte Augenzahl würfeln?

Nein. Es genügt, mit dem Würfel des gewählten Gangs mindestens so viele Felder zu würfeln, wie bis zum Boxenfeld noch fehlen. Ein Tempolimit in der Boxengasse gibt es nicht.

Wann endet das Rennen wirklich?

Gewonnen hat der erste Wagen über der Ziellinie, gespielt wird aber weiter, bis alle Autos das Ziel erreicht haben. Nur so lässt sich die vollständige Rangfolge festhalten.

Informationen zum Spiel

Verlag	PLAY MACHINES
Autoren	Eric Randall, Laurent Lavour
Edition / Regelstand	Profiregeln / Spiel für Fortgeschrittene
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von PLAY MACHINES, Regelstand Profiregeln / Spiel für Fortgeschrittene, zuletzt geprüft am 14.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/formula-d/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/formula-d/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026