FORMULA 5

MINI CARD GAME

ENGLISH Rules 8+ 2-5 15'

Material
- 5 *car* cards
- 70 *race* cards 14 x 5 colours, back *pit stop*
- 6 *pit stop* cards, back *pit stop*

Idea and goal of the game
The theme of the game is a car race.
The player who finishes the race in the better position will be the winner.

Setup
After assigning each player ONE CAR, shuffle ALL 5 *car* cards and place them RANDOMLY on the table in succession, from first to fifth position. These are the starting positions.

Shuffle the *race* cards. Depending on the starting position of their car, each player receives a hand of 12 cards, hidden from the other players, made up as follows:
- 1st and 2nd position: 2 *pit stop* cards + 10 *race* cards
- 3rd and 4th position: 1 *pit stop* card + 11 *race* cards
- 5th position: 12 *race* cards

The remaining *race* cards form a drawing deck. Should it run out, shuffle the discarded cards to form it again.
5 *race* cards are drawn from the drawing deck and placed FACE UP, next to (below) each *car* card, to form 5 columns.



Fig.1 Example of setup.

If playing with less than 5 players, cars without a player do not receive cards at the start of the game. On their turn, they draw from the drawing deck, and do not pit stop.

How to play
The game is played in turns. The car in first position plays first, the car in second position plays second, and so on.
The active player MUST:
- PLAY a *race* card from their hand (or draw it from the drawing deck in case of cars without a player) and place it in the column corresponding to their CAR, overlapped, so that all *race* cards are always visible.
- DETERMINE THE SPEED of the car by counting all *race* cards of the SAME COLOUR AS THE LAST *RACE* CARD PLAYED IN THE WHOLE COLUMN.
- RESOLVE any overtaking by swapping the position of their *car* card with the *car* card preceding it, only if its SPEED is GREATER than the SPEED of the car preceding it. In the case of a lower or same speed, overtaking does not happen.

You may overtake a SINGLE CAR per turn.
When a car is overtaken, it moves back one position and thus changes column. Consequently, its speed changes, since the speed is always relative to the column the car is in. A car may therefore be overtaken more than once in the same round.

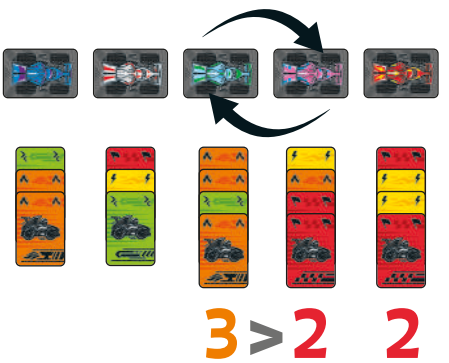


Fig.2 Example of overtaking.

INSTEAD OF playing a *race* card (*race* side), each player, during their turn, MAY decide to make a PIT STOP by playing a *pit stop* card or a *race* card FACE DOWN (*pit stop* side) in the column of their car. The PIT STOP allows the active player to discard as many *race* cards from their hand as they wish (but no *pit stop* cards) and to draw the same number from the drawing deck, to try to improve their hand.
The *pit stop* cards in the hands of some players represent obligatory pit stops. But ALL players are FREE TO MAKE PIT STOPS whenever they wish.

During a pit stop the SPEED of the car is 0 (zero).
If there are several CONSECUTIVE cars stopped for pit stops you are allowed to overtake them all.

The positions in the race are ALWAYS formed from first to fifth place, there is no gap between cars. If a car in fifth position makes a pit stop it will still be in fifth position.



Fig.3 The white player makes a pit stop.



Fig.4 The blue player takes advantage of this and overtakes with a speed of 1.

End of the ROUND
When all cars have played their turn, the round ends. The new round starts considering the new positions. The car in first position plays first, the car in second position plays second, and so on.

End of the game
At the end of the round when the cards in the players' hands run out, the game ends.
The player whose car is in the better position (among players) at the end of the game wins the game.

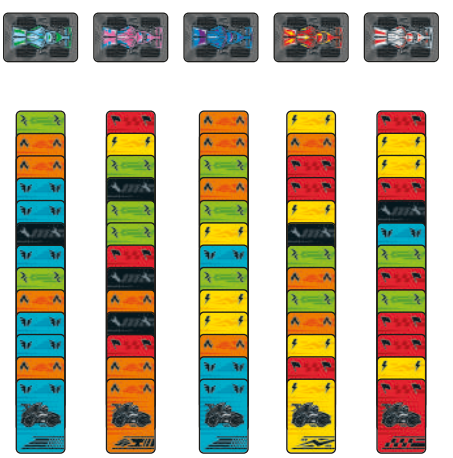
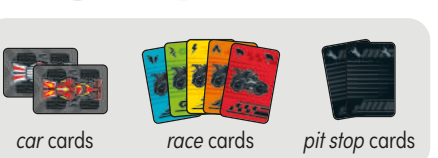


Fig.5 Example of the end of the game.





© 2024 NAIVINA
www.naivina.com

Game design: ***Tobia Botta***
Illustrations: ***Lisa Vertuani***
Graphic design: ***Arianna Vertuani, Davide Lenzi***
Translation & copy editing: ***Translation Circus (Richi Anna Haarhoff)***

FORMULA 5

MINI CARD GAME

Regolamento ITALIANO 8+ 2-5 15'

Materiale
- 5 carte *auto*
- 70 carte *gara* 14 x 5 colori, retro *pit stop*
- 6 carte *pit stop*, retro *pit stop*

Idea e obiettivo del gioco
Il tema del gioco è una gara automobilistica.
Il giocatore che finirà la corsa nella migliore posizione sarà il vincitore.

Preparazione
Dopo aver associato ad ogni giocatore il colore di UN'AUTO, mescolate TUTTE le 5 carte *auto* e posizionatele CASUALMENTE sul tavolo in successione, dalla prima alla quinta posizione.
Queste sono le posizioni di partenza.

Mescolate le carte *gara*. In base alla posizione di partenza della propria auto, ogni giocatore riceve una mano di 12 carte, nascosta agli altri giocatori, così composta:
- 1ª e 2ª posizione: 2 carte *pit stop* + 10 carte *gara*
- 3ª e 4ª posizione: 1 carta *pit stop* + 11 carte *gara*
- 5ª posizione: 12 carte *gara*

Le restanti carte *gara* formano un mazzo di pesca. Dovesse esaurirsi, mescolate gli scarti per formarlo nuovamente.
Si pescano dal mazzo di pesca 5 carte *gara* che si posizionano A FACCIA IN SU, accanto (sotto) ad ogni carta *auto*, per formare 5 colonne.



Fig.1 Esempio di preparazione iniziale.

Se si gioca in meno di 5 giocatori, le auto senza giocatore non ricevono carte ad inizio partita, al proprio turno pescano dal mazzo di pesca e non effettuano pit stop.

Come si gioca
Si gioca a turni. L'auto in prima posizione gioca per prima, l'auto in seconda posizione gioca per seconda, e così via.
Il giocatore di turno DEVE:
- GIOCARE una carta *gara* dalla mano (o pescarla dal mazzo di pesca in caso di auto senza giocatore) e posizionarla nella colonna corrispondente alla PROPRIA AUTO, sovrapposta, in modo che tutte le carte *gara* siano sempre visibili.
- DETERMINARE LA VELOCITÀ dell'auto contando tutte le carte *gara* dello STESSO COLORE DELL'ULTIMA CARTA *GARA* GIOCATA presenti NELL'INTERA COLONNA.
- RISOLVERE l'eventuale sorpasso, scambiando la posizione della carta *auto* con la carta *auto* che la precede, unicamente se la sua VELOCITÀ è MAGGIORE alla VELOCITÀ dell'auto PRECEDENTE. Nel caso di velocità minore o uguale non avviene il sorpasso.

È permesso superare un'UNICA AUTO per turno.
L'auto che subisce un sorpasso, arretra di una posizione e quindi cambia colonna. Di conseguenza cambia la sua velocità, poiché la velocità è sempre relativa alla colonna in cui si trova l'auto. Potrebbe quindi subire altri sorpassi nello stesso round.

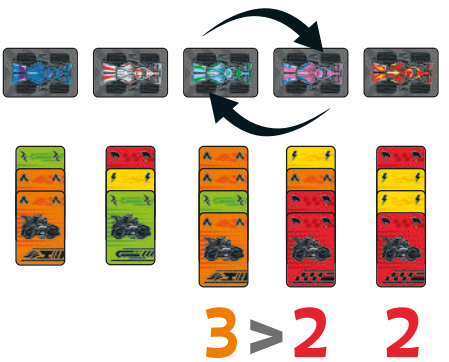


Fig.2 Esempio di sorpasso.

IN ALTERNATIVA al giocare una carta *gara* (lato *gara*) ogni giocatore, durante il proprio turno, PUÒ decidere di effettuare un PIT STOP giocando nella colonna della propria auto una carta *pit stop* oppure una carta *gara* CAPOVOLTA (lato *pit stop*). Il PIT STOP permette al giocatore di turno di scartare dalla sua mano la quantità di carte *gara* che desidera (ma non carte *pit stop*) e di pescarne lo stesso numero dal mazzo di pesca, per cercare di migliorare la mano.
Le carte *pit stop* in mano ad alcuni giocatori rappresentano i pit stop obbligatori.
Ma TUTTI i giocatori sono LIBERI DI EFFETTUARE PIT STOP quando lo desiderano.

Durante un pit stop la VELOCITÀ dell'auto al fine dei sorpassi è 0 (zero). È possibile sorpassare più di un auto alla volta UNICAMENTE se l'auto che effettua il sorpasso è preceduta da diverse auto CONSECUTIVE ferme per pit stop.



Fig.3 Il giocatore bianco effettua un pit stop.



Fig.4 Il giocatore blu ne approfitta e compie un sorpasso con una velocità di 1.

Le posizioni in gara sono SEMPRE formate dal primo al quinto posto, non esistono distacchi tra le auto.
Se un auto in quinta posizione effettua un pit stop si ritroverà ancora in quinta posizione.

Fine del ROUND
Quando tutte le auto hanno giocato il loro turno, finisce il round. Si comincia il nuovo round considerando le nuove posizioni. L'auto in prima posizione gioca per prima, l'auto in seconda posizione gioca per seconda, e così via.

Fine del gioco
Alla fine del round in cui le carte in mano ai giocatori si esauriscono, la partita termina.
Il giocatore la cui auto si trova nella migliore posizione (tra i giocatori) alla fine della partita, è il vincitore.

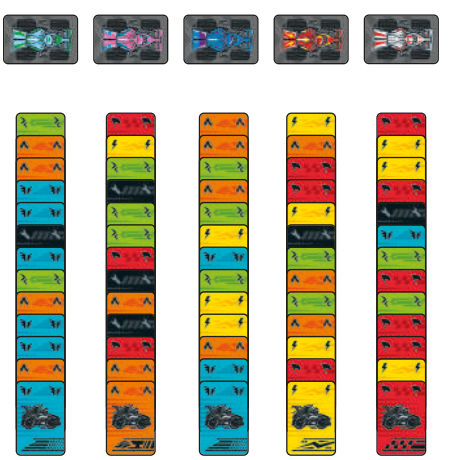


Fig.5 Esempio di fine partita.



© 2024 NAIVINA
www.naivina.com

Autore: ***Tobia Botta***
Illustrazioni: ***Lisa Vertuani***
Grafica: ***Arianna Vertuani, Davide Lenzi***

FORMULA 5

MINI CARD GAME

DEUTSCHE Spielanleitung 8+ 2-5 15'

Spielmaterial

- 5 *Autokarten*
- 70 *Vollgaskarten* (je 14 in 5 Farben mit der *Boxenstopp-Rückseite*)
- 6 *Boxenstopp-Karten* mit der *Boxenstopp-Rückseite*

Spielidee und Spielziel

In diesem Spiel fahrt ihr gegeneinander ein Autorennen. Wer von euch am Ende des Rennens am weitesten vorne liegt, gewinnt.

Spielaufbau

Sucht euch alle 1 AUTO aus, mischt ALLE 5 *Autokarten* und legt sie ZUFÄLLIG nebeneinander aus, um ihre Startpositionen (von rechts nach links vom 1. bis zum 5. Platz) festzulegen.

Mischt die *Vollgaskarten*. Je nach Startposition erhaltet ihr alle jeweils 12 verdeckte Handkarten:

- 1. und 2. Platz: 2 *Boxenstopp-Karten* + 10 *Vollgaskarten*
- 3. und 4. Platz: 1 *Boxenstopp-Karte* + 11 *Vollgaskarten*
- 5. Platz: 12 *Vollgaskarten*

Bildet mit den übrigen *Vollgaskarten* einen verdeckten Zugstapel. Ist der Zugstapel leer, mischt die abgeworfenen Karten zu einem neuen Zugstapel. Zieht 5 Karten vom Zugstapel und legt je 1 davon OFFEN unter jede *Autokarte*, wodurch ihr 5 Spalten bildet.



Beispiel 1: Spielaufbau.

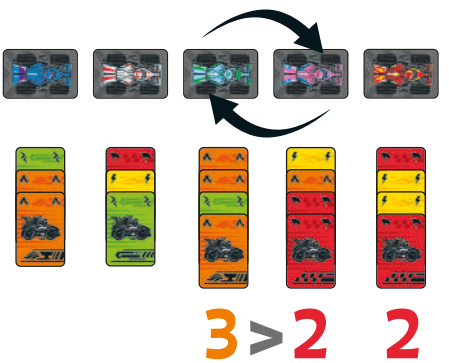
Spielt ihr nicht zu fünft, zieht ihr für Autos, mit denen niemand von euch spielt, beim Spielaufbau keine Handkarten. Spielt in ihren Zügen jeweils die oberste Karte vom Zugstapel. Diese Autos machen nie Boxenstopps.

Spielablauf

Ihr spielt über mehrere Züge. Das Auto auf dem 1. Platz ist zuerst am Zug, dann das Auto auf dem 2. Platz und so weiter.
Bist du am Zug, MUSST DU:

- 1 *Vollgaskarte* offen von der Hand SPIELEN (oder ihr spielt die oberste Karte vom Zugstapel für Autos, mit denen niemand von euch spielt) und sie in die Spalte unter deinem AUTO legen. Lege sie so übereinander, dass immer alle *Vollgaskarten* sichtbar sind.
- DEIN TEMPO BESTIMMEN, indem du alle *Vollgaskarten* in deiner GESAMTEN SPALTE zählst, die DIESELBE FARBE WIE DIE *VOLLGASKARTE* HABEN, DIE DU GERADE GESPIELT HAST.
- EIN AUTO ÜBERHOLEN, indem du deine *Autokarte* gegen die *Autokarte* auf dem Platz vor dir tauschst, falls das TEMPO deines Autos HÖHER ist. Ist das Tempo deines Autos gleich oder niedriger als das des Autos auf dem Platz vor dir, überholst du nicht.

Du darfst in deinem Zug normalerweise GENAU 1 AUTO überholen. Überholst du ein Auto, tauschst du die beiden *Autokarten*. Da das Tempo eines Autos immer von den Karten in seiner aktuellen Spalte abhängt, ändert sich dadurch das Tempo beider Autos. Ein Auto darf mehrfach in derselben Runde überholt werden.



Beispiel 2: Überholen.

STATT eine offene *Vollgaskarte* zu spielen, DARFST du in deinem Zug einen BOXENSTOPP machen. Lege dafür entweder eine *Boxenstopp-Karte* oder eine VERDECKTE Vollgaskarte (mit der *Boxenstopp-Rückseite*) in deine aktuelle Spalte.
Bei einem BOXENSTOPP darfst du so viele *Vollgaskarten* (aber keine *Boxenstopp-Karten*) abwerfen, wie du möchtest, und ziehst genauso viele neue Karten vom Zugstapel, um so hoffentlich deine Hand zu verbessern.
Mit den *Boxenstopp-Karten*, die manche von euch auf der Hand haben, MÜSST ihr irgendwann im Spiel Boxenstopps machen. Ihr DÜRFT aber auch FREIWILLIG jederzeit BOXENSTOPPS machen.
Machst du einen Boxenstopp, ist dein Tempo 0 (Null).

Sind auf den Plätzen vor dir mehrere Autos HINTEREINANDER, die in dieser Runde einen Boxenstopp machen, darfst du sie alle am Stück überholen.



Beispiel 3: Weiß macht einen Boxenstopp.



Beispiel 4: Blau nutzt den Boxenstopp für sich und überholt Weiß mit einem Tempo von 1.

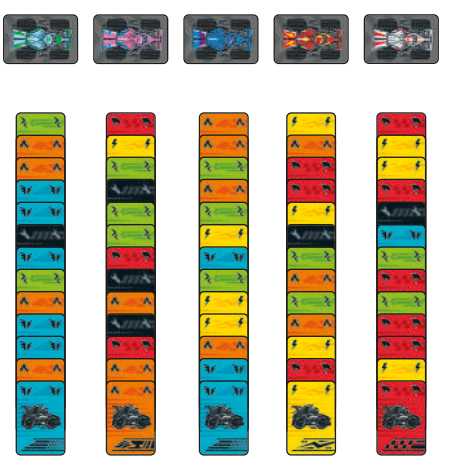
Die Positionen der Autos gehen IMMER vom 1. bis zum 5. Platz, es gibt keine Lücken zwischen den Autos. Macht das Auto auf dem 5. Platz einen Boxenstopp, bleibt es auf dem 5. Platz.

Rundenende

Wart ihr alle am Zug, endet die Runde und eine neue Runde beginnt. Wer auf dem 1. Platz ist, beginnt, dann ist das Auto auf dem 2. Platz am Zug und so weiter.

Ende des Spiels

Am Ende der Runde, in der ihr jeweils eure letzte Handkarte gespielt habt, endet das Rennen.
Wer von euch am weitesten vorne liegt, gewinnt das Rennen. (Ihr zählt die Autos, die niemand von euch spielt, nicht mit).



Beispiel 5: Das Spiel endet.



Autokarten *Vollgaskarten* *Boxenstopp-Karten*

© 2024 NAIVINA
www.naivina.com
Spieldesign: ***Tobia Botta***
Illustrationen: ***Lisa Vertuani***
Grafikdesign: ***Arianna Vertuani, Davide Lenzi***

Übersetzung & Lektorat deutsche Ausgabe: ***Translation Circus (Sebastian Klinge, Paul Wilhelm)***

FORMULA 5

MINI CARD GAME

Règles FRANÇAISES 8+ 2-5 15'

Matériel

- 5 cartes *voiture*
- 70 cartes *course* 14 x 5 couleurs, dos *Arrêt au stand*
- 6 cartes *Arrêt au stand*, dos *Arrêt au stand*

Principe et but du jeu

Le thème du jeu est la course automobile.
Le joueur qui termine la course à la meilleure position sera le vainqueur.

Mise en place

Après avoir assigné UNE VOITURE à chaque joueur, mélangez les 5 cartes *voiture* et placez-les AU HASARD sur la table à la suite les unes des autres, de la première position à la cinquième. Ce sont les positions de départ.

Mélangez les cartes *course*. En fonction de la position de départ de leur voiture, chaque joueur reçoit une main de 12 cartes, qu'il garde sans la montrer aux autres joueurs. Cette main est composée des éléments suivants :

- 1re et 2e position : 2 cartes *Arrêt au stand* + 10 cartes *course*
- 3e et 4e position : 1 carte *Arrêt au stand* + 11 cartes *course*
- 5e position : 12 cartes *course*

Le reste des cartes *course* forme une pioche.
Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes défaussées et formez une nouvelle pioche. Piochez 5 cartes *course* et placez-les FACE VISIBLE, à côté (en dessous) de chaque carte *voiture* pour former 5 colonnes.



Image 1 Exemple de mise en place.

Si vous jouez à moins de 5 joueurs, les voitures sans joueur ne reçoivent pas de cartes au début de la partie, à leur tour elles piochent dans la pioche et elles ne font pas d'arrêt au stand.

Comment jouer

Chaque joueur joue à tour de rôle. La voiture en première position joue en premier, la voiture en deuxième position joue en deuxième et ainsi de suite.
Le joueur actif DOIT :

- JOUER une carte *course* de sa main (ou piocher une carte de la pioche dans le cas des voitures sans joueur) et la placer dans la colonne correspondant à sa VOITURE, les unes sur les autres, légèrement décalée, pour que toutes les cartes *course* soient toujours visibles.
- DÉTERMINER LA VITESSE de la voiture en comptant toutes les cartes *course* de la MÊME COULEUR QUE CELLE DE LA DERNIÈRE CARTE JOUÉE DANS TOUTE LA COLONNE.
- RÉSOUDRE les dépassements en échangeant la position de leur carte *voiture* avec celle de la carte *voiture* qui la précède, seulement si sa VITESSE est SUPÉRIEURE à la VITESSE de la voiture qui la précède. Au cas où la vitesse serait la même ou plus basse, le dépassement ne se produit pas.

Vous êtes autorisé à dépasser une SEULE VOITURE par tour. Lorsqu'une voiture est dépassée, elle recule donc d'une position et change de colonne. Ainsi sa vitesse change, puisque la vitesse est toujours relative à la colonne dans laquelle se trouve la voiture. Une voiture peut donc subir d'autres dépassements dans la même manche.

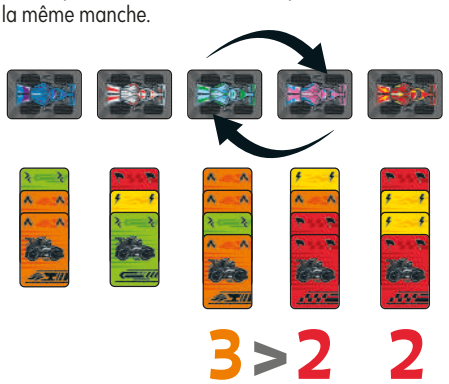


Image 2 Exemple de dépassement.

AU LIEU de jouer une carte *course* (côté *course*), chaque joueur, pendant son tour, PEUT choisir de faire un ARRÊT AU STAND en jouant une carte *Arrêt au stand* ou une carte *course* FACE CACHÉE (côté *Arrêt au stand*) dans la colonne de sa voiture. L'ARRÊT AU STAND permet au joueur actif de défausser autant de cartes *course* de sa main qu'il le souhaite (mais pas les cartes *Arrêt au stand*) et de piocher le même nombre de cartes de la pioche pour essayer d'améliorer sa main. Les cartes *Arrêt au stand* dans les mains de certains joueurs représentent des arrêts au stand obligatoires. Mais TOUS les joueurs sont LIBRES DE FAIRE DES ARRÊTS AU STAND lorsqu'ils le souhaitent.

Pendant un arrêt au stand, la VITESSE de la voiture est de 0 (zéro).
S'il y a plusieurs voitures À LA SUITE qui font des arrêts au stand, vous êtes autorisés à toutes les dépasser.



Image 3 Le joueur blanc fait un arrêt au stand.



Image 4 Le joueur bleu prend avantage de cet arrêt et le dépasse avec une vitesse de 1.

Les positions dans la course sont TOUJOURS formées de la première à la cinquième place, il n'y a pas d'écart entre les voitures. Si une voiture en cinquième position fait un arrêt au stand, elle sera toujours en cinquième position.

Fin de la MANCHE

Lorsque toutes les voitures ont joué leur tour, la manche se termine. La nouvelle manche commence en tenant compte des nouvelles positions. La voiture en première position joue en premier, la voiture en deuxième position joue en deuxième, et ainsi de suite.

Fin de la partie

À la fin de la manche, lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main, la partie est terminée. Le joueur dont la voiture est dans la meilleure position (entre les joueurs) à la fin de la partie remporte la victoire.



Image 5 Exemple de la fin d'une partie.



© 2024 NAIVINA
www.naivina.com
Auteur : ***Tobia Botta***
Conception graphique : ***Arianna Vertuani, Davide Lenzi***
Illustrations : ***Lisa Vertuani***
Traduction et relecture des règles françaises : ***Translation Circus (French team)***