SCRAP RACER
EXPANSION 1

Een spel van Anika & Sebastian Richter voor 2 tot 8 racers

Spelmateriaal

• 2 racevehikels & 2 opzetvoetjes

Rockroaches

Collector

• 2 racerborden

• 6 doelfiches

achterzijde:

• 6 bonusfiches

• 6 boosterfiches

achterzijde:

2 elk van +/- 1, andere kant dobbelsteen, opnieuw gooien

• 3 racebaantegels

Slijmspoor (rechtdoor), Schroothoop (bocht) & Schrootverzamelaar (bocht)

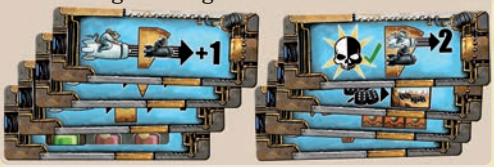
• 12 schrootfiches

achterzijdes:

4 elk, van drie verschillende

• 1 pitstop

• 8 vaardigheidstegels



• 1 spelregelboekje

De twee nieuwe racers + bonus-, doel- en boosterfiches

Met de nieuwe racers is het mogelijk om het spel met maximaal acht spelers te spelen.

De spelregels van het basisspel veranderen niet, alleen kunnen er nu extra racers deelnemen aan de race. Als er toch geen zeven of acht spelers aan de race meedoen, hebben de spelers een breder scala aan racevehikels om uit te kiezen. De bonus-, doel- en boosterfiches worden toegevoegd aan de andere fiches van het basisspel en worden vanaf nu in elk spel gebruikt. Dit betekent dat er meer dan genoeg fiches zijn voor alle spelers. Vanaf nu zijn er ook 6 boosterfiches meer in het spel en kunnen er in de loop van het spel 6 extra boostervelden worden gebruikt.

De twee nieuwe racevehikels hebben elk een nieuwe en unieke vaardigheid die een invloed heeft op wat er op het circuit gebeurt:

Collector: De speler ontvangt een boosterfiche, die op de racebaantegel ligt, niet alleen als hij precies op het veld met de boosterfiche landt, maar ook als de boosterfiche één veld ervoor of één veld erachter ligt.

Voorbeeld: Nina (roze) lande op een ruimte tussen twee boosterfiches.

Vanwege de vaardigheid van haar racer mag ze beide boosterfiches nemen.

Opmerking: *Als de boosterfiches worden aangevuld nadat een racer de finishlijn is gepasseerd, ontvangt de racer de nieuwe fiche alleen als hij zich precies op een boosterveld bevindt dat wordt aangevuld.*

Rockroaches: Als de speler een 3/4 of 5/6 doublet gooit, **kan** hij beslissen om geen bonusfiche te nemen en in de plaats daarvan een lagere crashkaart te trekken: ***5/6 doublet > 3/4 crashkaart | 3/4 doublet > 1/2 crashkaart***

Voorbeeld:

Amir (wit) staat op de eerste plaats en heeft een doublet 5 gegooid. Om het risico te minimaliseren, gebruikt hij de vaardigheid van zijn racer en trekt een lagere crashkaart. Maar ontvangt daarom geen bonusfiche.

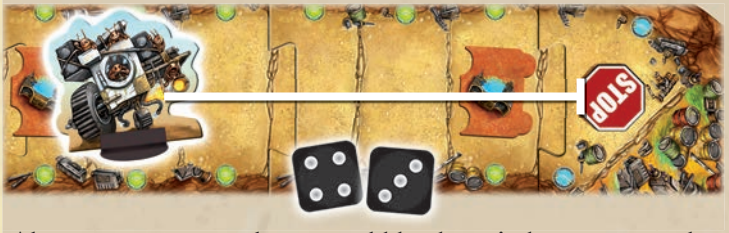
De nieuwe racebaantegels

Elk van deze nieuwe racebaantegels heeft op een eigen manier invloed op de beweging van de racevehikels en heeft specifieke spelregels waarmee men tijdens de race moet rekening houden. Aan het begin van het spel beslissen de spelers of ze 1, 2 of alle drie nieuwe racetegels in het parcours willen inbouwen. Na de complete opbouw van het racecircuit, wisselen de spelers dan enkele passende 'oude' racebaantegels tegen de nieuwe racebaantegels die ze vooraf hebben uitgekozen.

Een voorbeeld van het parcours met alle nieuwe delen toegevoegd.

Schroothoop:

Een racer moet op het stopveld blijven staan en zijn beweging daar beëindigen, ongeacht het aantal bewegingspunten dat hij moet laten vallen. Het gebruik van een vaardigheid of een bonuskaart helpt ook niet, de racer moet op dit veld stoppen. Pas vanaf zijn volgende speelbeurt kan de speler verder racen vanaf dit stopveld. De schroothoop *(achter het stopveld)* geldt als een normaal veld.



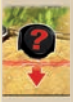
Voorbeeld: Amir (wit) heeft een 7 gegooid maar kan slechts 5 velden vooruit tot hij op het stopveld komt.

Als er twee racers op het stopveld landen, vindt er een gevecht plaats en wordt de winnaar, zoals gebruikelijk, één veld verder gezet *(schroothoop)*.

Voorbeeld: Nina (roze) eindigt op het stopveld waar Amir (wit) ook al staat. Het daaruit ontstane gevecht wordt gewonnen door Amir. Die één veld vooruit, op de schroothoop, wordt gezet.

Slijmspoor:

Een racer die zijn beweging op één van de drie velden beëindigt *(na de inzet van zijn vaardigheid)*, of daar landt via een doel-, een crashkaart of een gevecht, voert onmiddellijk de spelregel uit die overeenstemt met dat veld:



Veld 1: De speler gooit **één** dobbelsteen en zet zijn racer op basis van het resultaat **terug**.

Veld 2: De speler gooit **twee** dobbelstenen en zet zijn racer op basis van het resultaat **vooruit**.

Opmerking: *als een speler een doublet gooit, wordt er geen crashkaart gepakt.*

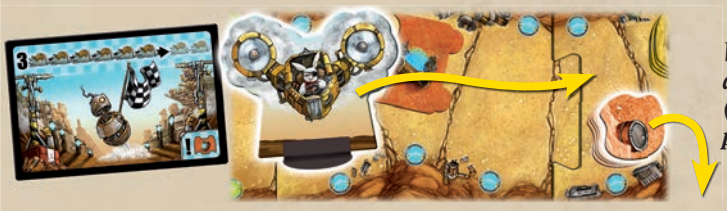
Veld 3: De speler gooit **één** dobbelsteen en zet zijn racer op basis van het resultaat **vooruit**.

Belangrijk: *Als het resultaat van het slijmspoor is afgehandeld en racers staan op hetzelfde veld, ontstaat er een gevecht.*

Schrootverzamelaar:

Aan het begin van het spel worden de schrootfiches op de overeenkomstige velden opgestapeld.

Een racer die zijn beweging op één van de drie velden beëindigt *(na de inzet van zijn vaardigheid)*, of daar landt via een doel-, een crashkaart of een gevecht, neemt één passende schrootfiche, indien beschikbaar, en legt deze schrootfiche voor zich neer.

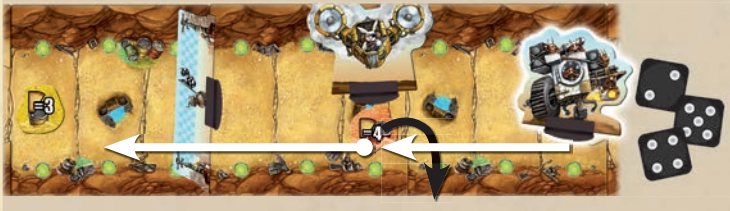


Voorbeeld: door het effect van de doelkaart eindigt Natalie (geel) op een schrootveld, en pakt het schrootfiche op.

Een ontvangen schrootfiche kan de speler aan het einde van één van zijn volgende speelbeurten inzetten en naast zijn racer op het veld afleggen. Een schrootfiche kan niet op één van de drie velden van de schrootverzamelaar worden afgelegd.

Voorbeeld: in een volgende beurt kan Natalie (geel) het schrootfische plaatsen op het veld waar zij eindigt. Vanaf nu telt dit veld als 4 bewegingspunten voor iedere speler.

Een veld met schrootfiches telt vanaf nu als meerdere velden en dit in overeenstemming met het getal op de schrootfiches. Om op een veld of over een veld met een schrootfiche te racen, moet de speler minstens zoveel bewegingspunten over hebben als zijn aangegeven op de schrootfiche en dit om het even of zijn racer zich vooruit of achteruit *(door het gevolg van een crashkaart)* beweegt. Als de speler nog voldoende bewegingspunten heeft, mag hij zijn racer op dit veld zetten, de schrootfiche uit het spel verwijderen en vervolgens zijn racer verder bewegen met de resterende verplaatsingspunten.



Voorbeeld: Amir (wit) kan het eerste schrootfische weghalen, dus uit het spel verwijderen. Maar hij moet voor het tweede schrootfische stoppen, en zijn resterende bewegingspunten laten vervallen.

Als een speler onvoldoende bewegingspunten heeft, moet hij zijn speelbeurt vóór het veld met de schrootfiche beëindigen.

Uitzondering: *Als een racer tijdens een gevecht op een veld met een schrootfiche wordt gezet, wordt de schrootfiche uit het spel verwijderd en wordt de racer op dat veld gezet.*

Voorbeeld: Nina (roze) wint het gevecht met Amir (wit) en Nina gaat 1 plaats naar voren en verwijdert daarom de schrootfiche uit het spel.

Opmerking: *In het geval dat een racer door zijn racevaardigheid op een schrootfiche zou kunnen terechtkomen, moet hij zijn speelbeurt toch vóór het veld met de schrootfiche beëindigen.*

Voorbeeld: Torsten (rood) kan zijn vaardigheid niet gebruiken om 1 veld vooruit te gaan op een recht stuk, omdat het volgende veld als 2 bewegingspunten telt.

Pitstop

Bij de spelopbouw wordt de pitstop ongeveer in het midden van de racebaan gelegd aan twee rechte stukken *(zie afbeelding)*. De vaardigheidstegels worden als open stapel op de pitstop gelegd. In de loop van het spel kunnen spelers naar de pitstop gaan om hun racer nieuwe vaardigheden te geven. Om dit te kunnen doen, moeten ze de omweg nemen via de pitstop en daar hun speelbeurt beëindigen zodat de nieuwe vaardigheid kan worden gemonteerd.

A *= 8 velden met de omweg door de pitstop.*

B *= 6 velden op het normale parcours.*

De pitstop bestaat uit 5 velden, waarbij de 4 buitenste velden gelden als normale velden, die niet recht of gebogen zijn. Er kan maar één racer op deze velden staan, anders vindt er zoals gewoonlijk een gevecht plaats.

Een racer moet zijn speelbeurt in het middenvak beëindigen, zelfs als dit betekent dat er bewegingspunten verloren gaan. Vervolgens mag de speler één van de nog beschikbare vaardigheidstegels uitkiezen en deze tegel toevoegen aan zijn racerbord. Vanaf dit moment beschikt de racer, naast zijn normale vaardigheden, ook over de nieuwe vaardigheid. Op dit middenvak kunnen meerdere racers staan zonder dat er een gevecht plaatsvindt.

Voorbeeld: Nina (roze) pakt de omweg door de pitstop en stopt op het middelste veld. Zij kiest vervolgens een nieuwe vaardigheid uit het aanbod. Ook al staat Amir (wit) op hetzelfde veld er ontstaat geen gevecht.

De vaardigheden omvatten alle bekende vaardigheden van het basisspel, evenals de vaardigheden van deze uitbreiding.

Een racer heeft geen beperking op het aantal vaardigheden dat hij kan verwerven.

De enige uitzondering is dat de vaardigheid, die de racer al vanaf het begin bezit, niet opnieuw kan worden gekozen. Maar voor elke nieuwe vaardigheid moet de racer opnieuw door de pitstop rijden.

Voorbeeld: Torsten (rood) is in de eerste ronde al naar de pitstop geweesten neemt ook de pitstop in de tweede ronde. Zo heeft hij in totaal drie vaardigheden.

© Copyright 2021 | Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989
QUEEN GAMES