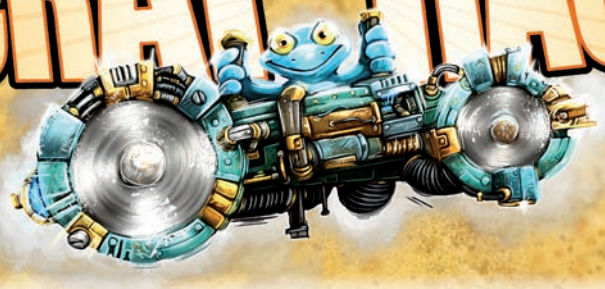
SCRAP RACER



Een spel van Anika & Sebastian Richter
voor 2 tot 6 racers vanaf 8 jaar

Spelmateriaal ____ *pagina 1*
Spelopbouw ____ *pagina 2-3*
Spelidee en doel van het spel ____ *pagina 3*
Spelverloop ____ *pagina 4-7*
- *Dobbelen & boosterfiches inzetten* ____ *pagina 4*
- *A) De racer verplaatsen* ____ *pagina 5*
- *B) Een doublet gedobbeld* ____ *pagina 6*
- *Het overschrijden van de finishlijn* ____ *pagina 6-7*
- *Het verzamelen van boosterfiches* ____ *pagina 7*

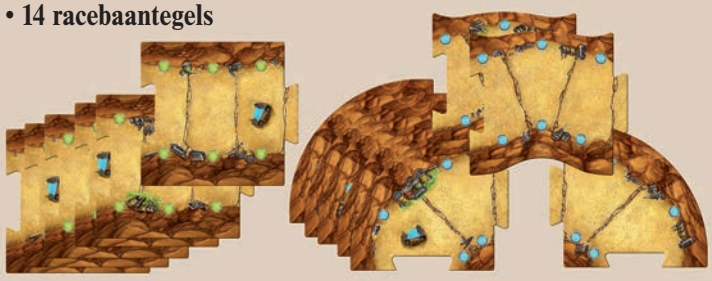
Einde van het spel en prijsuitreiking ____ *pagina 7*
Wijzigingen in het spel voor twee spelers ____ *pagina 8*
Spelvariant voor drie spelers ____ *pagina 8*
Racecircuit varianten ____ *pagina 9*
Overzicht van de kaarten ____ *pagina 10-11*
- *Crashkaarten* ____ *pagina 10*
- *Doelkaarten* ____ *pagina 11*
- *Bonuskaarten* ____ *pagina 11*

Vaardigheden racevehikels ____ *pagina 12*
Overzicht speelbeurt ____ *pagina 12*

Scrap Racer - Op uw plaatsen, klaar, start! *Als gedurfde schrootracers neem je deel aan de snelste, gevaarlijkste en gekste race in de Melkweg. Alle racevehikels zijn opgebouwd uit allerlei oud schroot en de racers zijn misschien wel supersnel, maar daardoor ook vatbaar voor kleine en grote mankementen door verschillende storingen. Lef, slimme tactieken en geluk zowel met de dobbelstenen als de kaarten zijn nodig om na drie ronden de winnaar te worden van deze chaotische race.* ***Mogen de dobbelstenen jouw goedgezind zijn!***

Spelmateriaal

- **14 racebaantegels**



6x rechtdoor: groene lichten | *8x bocht: blauwe lichten*

- **6 racevehikels & 6 opzetvoetjes**

Swifty *Jackal* *Crusher* *Hover* *Twister* *Steel Jacket*

- **6 racerborden**

- **1 finishlijn & 1 opzetvoetje**

- **16 doelkaarten**

telkens 4x 2, 3, 5, 7

achterzijde

- **18 doelfiches**

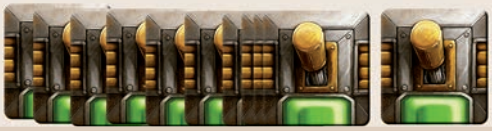
voorzijde *achterzijde*

- **28 bonuskaarten**

voorzijdes

achterzijde

- **17 bonusfiches**



- **56 crashkaarten**

voorzijdes

18x doublet 1/2: *18x doublet 3/4:* *20x doublet 5/6:*

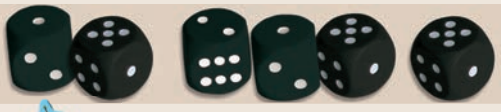
achterzijdes

- **18 boosterfiches**

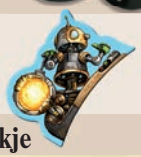
telkens 6x +/- 1, draaien, dobbelen

achterzijde

- **6 dobbelstenen**



- **1 startfiche**



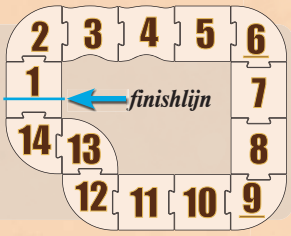
- **1 spelregelboekje**

Spelopbouw

1) Voordat de race kan beginnen, beslissen de spelers hoe ze hun **racecircuit** samenstellen en ze puzzelen de racebaantegels in elkaar zoals ze willen. Voor het eerste spel raden wij aan om het racecircuit op te bouwen zoals hier wordt getoond. Na de spelopbouw wordt de **finishlijn** op de afgebeelde racebaantegel op zijn plaats gezet.

Opbouw racecircuit A:

Op de achterzijde van elke racebaantegel staat een nummer dat gebruikt kan worden om de verschillende racecircuits heel gemakkelijk samen te stellen.



Opmerking: *Op pagina 9 van dit spelregelboekje vindt men enkele voorbeelden voor een meer uitdagend raceparcours.*

2) Alle **boosterfiches** worden verdekt *(met de beeldzijde naar beneden)* goed geschud en dan wordt op elk gemarkeerd racebaanveld één boosterfiche verdekt neergelegd. De resterende fiches worden verdekt in de buurt van de racebaan als voorraad klaargelegd.

3) De **bonuskaarten** worden geschud en als verdekte stapel naast het circuit gelegd. De **bonusfiches** worden er als voorraad naast gelegd.

4) De **doelkaarten** worden eveneens geschud en als verdekte stapel naast het circuit gelegd. De **doelfiches** worden er als voorraad naast gelegd.

5) Ook de **6 dobbelstenen** worden naast de racebaan klaargelegd.

6) Alle **crashkaarten** worden verdekt volgens hun rugzijde *(1/2, 3/4 & 5/6)* gesorteerd en dan per soort goed geschud en als drie afzonderlijke stapels naast het racecircuit klaargelegd.

7) De **racerborden** worden met de rugzijde naar boven gemixt. Elke speler trekt één racerbord en legt dit open voor zich neer. Hij neemt nu de bijpassende **racer** en zet die op het racerbord.

Wijzigingen in het spel voor twee spelers: *zie pagina 8.*

8) De jongste speler wordt de startspeler en hij ontvangt de **startfiche** die hij aan zijn racerbord aanlegt.

Spelidee en doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van gedurfde 'scrap racers' *(schrootracers)* die maar één doel voor ogen hebben: **de race winnen!** Een race duurt **drie rondes** en de schrootracer die op dat moment het **verst vooruit ligt, is de winnaar.**

De speler die aan de beurt is, dobbelt met maximaal zes dobbelstenen en zet zijn racer, in overeenstemming met het dobbelresultaat, vooruit.

Maar wees voorzichtig, bij **een doublet** *(worp met dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen)* moet de speler **een crashkaart** trekken die, afhankelijk van het doublet, zijn racer vooruit zet, vertraagt, achteruit zet of andere racers laat inhalen.

Een speler kan voor herhaalde doubletten **bonuskaarten** ontvangen die hij tactisch kan inzetten om verloren posities opnieuw goed te maken.

Door de **individuele vaardigheden van het racevehikel** en de ingezamelde boosterfiches kunnen de spelers de uitkomst van de race in hun voordeel beïnvloeden.

En als al het ene of het andere onderdeel toch faalt, moet er soms ook voor een positie worden **gevochten**. Als er twee racers op hetzelfde veld staan, beslist een duel wie moet blijven staan en wie een veld vooruit mag gaan.

Uiteindelijk zal het passeren van de **finishlijn** de posities van de racers nog door elkaar halen vanwege de effecten van de **doelkaarten**.

Veel lef, slimme tactieken en heel wat geluk met de dobbelstenen en de kaarten zullen nodig zijn voor de racer om na drie rondes als winnaar gelauwerd te worden.

Op uw plaatsen, klaar, start!

Spelverloop

Scrap Race wordt om de beurt gespeeld, met de wijzers van de klok mee. Telkens nadat de actieve speler zijn speelbeurt heeft voltooid, is de volgende speler aan de beurt. **Alleen de actieve speler mag de vaardigheden van zijn racevehikel gebruiken**, de andere spelers kunnen de vaardigheid van hun racer op dit moment niet gebruiken.

Elke keer dat de racer van een speler de finishlijn overschrijdt, neemt hij een doelfiche en plaatst deze op zijn racerbord. Als een speler het derde doelfiche op zijn racerbord legt, komen alle andere spelers die nog vóór de startspeler zitten, met de wijzers van de klok, nog één keer aan de beurt en dan eindigt het spel. De speler wiens racer nu aan de leiding ligt, is de winnaar van de schrootrace.

Een speelbeurt in detail:

Dobbelen

De speler moet eerst maximaal zes dobbelstenen dobbelen. De dobbelstenen worden één voor één en na elkaar gedobbeld, waarbij de speler na elke worp controleert of hij een doublet heeft gegooid.

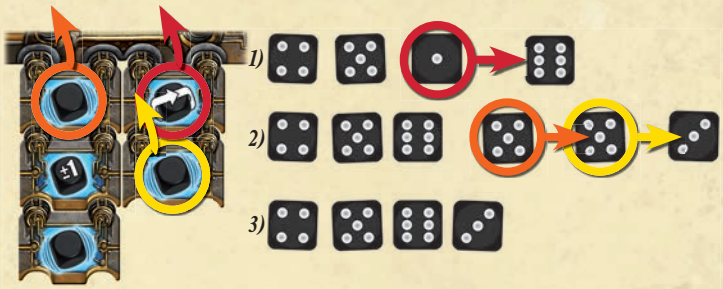
Voorbeeld: Bij zijn derde worp gooide de speler helaas een doublet van 3 en moet nu de bijbehorende crashkaart trekken. Hij mag de dobbelstenen niet opnieuw dobbelen.

Als dit het geval is, moet hij onmiddellijk stoppen en een crashkaart trekken zonder zijn racer te verplaatsen, zie hoofdstuk **B) Een doublet gedobbeld**.

Als er nog geen doublet is gedobbeld, beslist de speler of hij wil stoppen of opnieuw wil dobbelen. Ten laatste nadat hij alle 6 dobbelstenen heeft gedobbeld zonder een doublet, moet de speler stoppen en vervolgens zijn racer verplaatsen volgens het gedobbelde resultaat, zie hoofdstuk **A) De racer verplaatsen**.

Voorbeeld: Na de vierde worp besluit de speler niet meer te dobbelen en dus mag hij zijn racer 13 velden verplaatsen.

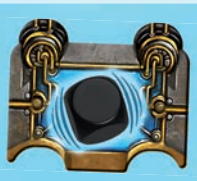
Dankzij de inzet van boosterfiches kan de speler nog steeds het resultaat van **de geworpen dobbelsteen** beïnvloeden voordat het resultaat van de worp telt. De speler mag een aantal boosterfiches naar keuze inzetten, ook voor één enkele dobbelsteen. Een ingezette boosterfiche wordt uit het spel **verwijderd en terug in de doos gelegd.**



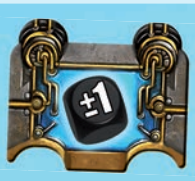
Voorbeeld: 1) Bij zijn derde worp gebruikt de speler het boosterfiche om een 1 naar een 6 te draaien. 2) Bij de vierde worp gebruikt hij twee boosterfiches om de dobbelsteen twee keer opnieuw te dobbelen en vermijdt zo een doublet.

Hoe een speler boosterfiches kan verkrijgen, wordt uitgelegd op pagina 7.

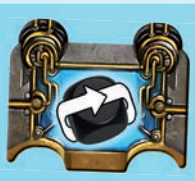
De boosterfiches



Dobbelen:
De speler dobbelt de **laatst gedobbelde** dobbelsteen opnieuw en alleen het nieuwe resultaat telt.



+/- 1:
Het resultaat wordt gecorrigeerd met één cijfer omhoog of omlaag. De **laatst gedobbelde** dobbelsteen wordt naar de correcte kant gedraaid. Het is echter niet mogelijk om van een 6 naar een 1 te gaan en vice versa.



Draaien:
De **laatst gedobbelde** dobbelsteen wordt naar de tegenoverstaande zijde gedraaid.

Afhankelijk van het gedobbelde resultaat zijn er de volgende mogelijkheden: **A) De racer verplaatsen** of **B) Een doublet gedobbeld**

A) De racer verplaatsen

Afhankelijk van de uitkomst van de dobbelsteenworp zijn er de volgende opties:

1 Dobbelsteenresultaat en bonuskaarten

De speler telt het aantal ogen van de gebruikte dobbelstenen op en zet zijn racevehikel, in overeenstemming met het gedobbelde resultaat, vooruit op het racecircuit. Hierbij wordt elk veld geteld, ook de velden die zijn bezet door andere racers.

Opmerking: *De allereerste keer dat men een racer verplaatst, begint men te tellen vanaf het eerste veld net achter de finishlijn. De racer wordt dan van het racerbord op het overeenkomstige veld van de racebaantegel gezet.*

Als de speler bonuskaarten bezit, kan hij deze gebruiken voor en/of na het verplaatsen van de racer door de inzet van zijn dobbelstenen. De speler mag een aantal bonuskaarten naar believen in één speelbeurt uitspelen.

De effecten van de bonuskaarten worden uitgelegd op pagina 11 van het spelregelboekje. Hoe een speler bonuskaarten kan verkrijgen, wordt uitgelegd op pagina 6.

Voorbeeld: Kai (rood) gooide een 8 en plaatst zijn racer op het 8ste veld na de finishlijn.

Voorbeeld: Phil (groen) gebruikt eerst zijn bonuskaart en verplaatst zijn racer naar het eerstvolgende bochtveld. Daarna voert hij zijn dobbelresultaat uit.

2 De vaardigheid van het racevehikel

De speler controleert eerst of de racevaardigheid van zijn racer wordt geactiveerd en indien dit het geval is, **moet** hij er gebruik van maken. Als de vaardigheid niet wordt geactiveerd, gebeurt er op dit moment niets. Alle individuele vaardigheden worden uitgelegd op pagina 12 van het spelregelboekje.

Voorbeeld: Jules (blauw) activeert de vaardigheid van zijn racer omdat hij tot stilstand is gekomen op een bochtveld. Hij zet zijn racer één veld verder.

3 Gevecht

Als de racer van de speler op hetzelfde veld komt bij een andere racer, vindt er een gevecht plaats om te beslissen welke racer nog één veld vooruit gaat.

Als er geen andere racer op het veld staat, waarop hij landt, gebeurt er niets.

Tijdens een gevecht dobbelen beide spelers één dobbelsteen en vergelijken hun resultaten. De speler met het hoogste resultaat is de winnaar van het gevecht en zet zijn racevehikel één veld vooruit. In het geval van een gelijkspel, dobbelen beide spelers opnieuw totdat er een winnaar is bepaald. Het is niet toegestaan om boosterfiches te gebruiken tijdens een gevecht om de worp van de dobbelsteen te beïnvloeden.

Als de winnaar van het gevecht op een veld van het circuit wordt gezet waarop opnieuw een andere racer staat, vindt er opnieuw een nieuw gevecht plaats … enzovoort. Dit gaat zolang door totdat alle racers alleen op een veld van het raceparcours staan.

Voorbeeld: Jules (blauw) en Phil (groen) zijn betrokken in een gevecht. Beide dobbelen eenmaal en vergelijken hun resultaat. Jules wint met een 5 en zet zijn racer één veld verder.

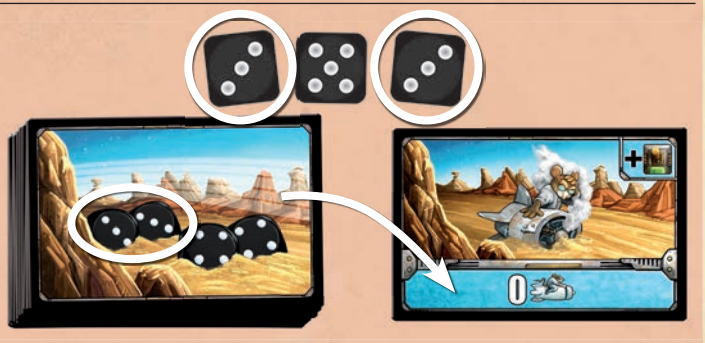
Dan gaat het spel verder met het **overschrijden van de finishlijn** en het **verzamelen van de boosterfiches.**

B) Een doublet gedobbeld

Als men zijn racevehikel elke speelbeurt tot het uiterste drijft, kan men de race winnen, maar men moet ook met de onverwachte gevolgen kunnen leven!

1. Een crashkaart trekken

De speler trekt de bovenste kaart van de stapel crashkaarten die overeenstemt met zijn doublet en legt deze open op tafel zodat iedereen deze kaart kan zien. Vervolgens wordt het effect van de kaart toegepast. Hoe hoger het doublet, des te erger zijn de gevolgen voor de speler. Alle crashkaarten en hun effecten worden uitvoerig uitgelegd op pagina 10-11 van dit spelregelboekje.

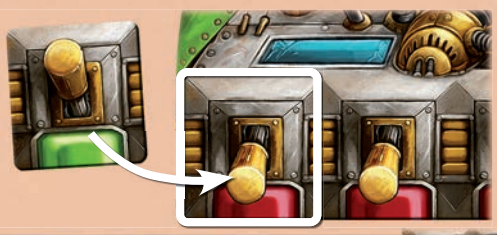


Voorbeeld: Vanwege het effect van de 3/4 crashkaart mag de speler zijn racer niet verplaatsen.

Als na het toepassen van het effect van de kaart een racer op een veld met een andere racer landt, vindt er tussen deze racers een gevecht plaats. Zie **3 Gevecht** op pagina 5.

2. Een bonusfiche nemen

Zodra de crashkaart compleet is afgehandeld, neemt de speler een bonusfiche uit de gemeenschappelijke voorraad en legt deze op zijn racerbord.



Als dit het **derde bonusfiche** is, legt hij de drie bonusfiches terug in de voorraad en trekt de bovenste kaart van de stapel **bonuskaarten** en legt deze *(verdekt)* aan zijn racerbord. Hij kan deze bonuskaart gebruiken in één van zijn volgende speelbeurten. De spelers mogen zoveel bonuskaarten verzamelen als ze willen.

De crashkaart wordt op de aflegstapel gelegd. Als de voorraadstapel leeg is, wordt de aflegstapel goed geschud en als nieuwe verdekte voorraadstapel klaargelegd.

Belangrijk: *Geen enkele speler kan tijdens dit proces de vaardigheid van zijn racer gebruiken. De racer wordt alleen verplaatst door het effect van de crashkaart: de gedobbelde dobbelstenen spelen hierbij geen enkele rol.*

Dan gaat het spel verder met het **overschrijden van de finishlijn** en het **verzamelen van de boosterfiches.**

Het overschrijden van de finishlijn en het verzamelen van de boosterfiches

1) Het overschrijden van de finishlijn

De racers naderen de finish en het publiek joelt en tiert dol enthousiast! Het publiek juicht vooral voor de racers op de laatste plaatsen en geeft hen een extra aanmoediging.

1) Als de speler de finishlijn overschrijdt, neemt hij een doelfiche uit de voorraad en legt het fiche op zijn racerbord af. Hij trekt dan een doelkaart van de stapel waarvan het effect onmiddellijk wordt uitgevoerd.

Voorbeeld: Tobi (paars) is voor de tweede keer over de finishlijn geracet en ontvangt hiervoor een doelfiche. Vervolgens trekt hij een doelkaart.

Als een racer na het toepassen van het effect op een veld met een andere racer landt, vindt er een gevecht plaats. Zie **3 Gevecht** op pagina 5.

Belangrijk: *Als een speler zijn derde doelfiche ontvangt, trekt hij geen doelkaart!*

Als andere spelers de finishlijn overschrijden omwille van een doel- of een crashkaart, trekken deze spelers ook een doelfiche en een doelkaart. De kaarten worden na elkaar, met de wijzers van de klok mee, afgehandeld. De effecten van de doelkaarten worden uitgelegd op pagina 11 van het spelregelboekje.

2) Als ten minste één speler de finishlijn heeft overschreden, worden nu de lege boostervelden gevuld met verdekte boosterfiches uit de voorraad. Men begint met het eerste boosterveld na de finishlijn en dan volgt men het verloop van het raceparcours totdat alle velden zijn aangevuld of de voorraad is opgebruikt. De voorraad boosterfiches wordt niet aangevuld. De boosterfiches zijn dus beperkt voorhanden.

Opmerking: *Als een racer op een boosterveld staat waarop een nieuwe boosterfiche wordt gelegd, ontvangt hij dit fiche onmiddellijk.*

Voorbeeld: Jules (blauw) heeft bij het aanvullen van de laatste twee boosterfiches geluk. Hij staat op een leeg boosterveld en ontvangt het boosterfiche onmiddellijk.

2) Het verzamelen van boosterfiches

Af en toe kan men nuttige dingen op de route vinden om motorstoringen te voorkomen, men zou het ook wel rampenpreventie kunnen noemen!

Aan het einde van zijn speelbeurt controleert elke speler of zijn racer op een veld staat met een boosterfiche. Als dit het geval is, neemt de speler de boosterfiche op en legt deze open op zijn racerbord.
De spelers mogen zoveel bonusfiches verzamelen als ze willen.

Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

Einde van het spel en prijsuitreiking

Het einde van het spel wordt ingeluid zodra ten minste één van de spelers zijn derde doelfiche heeft ontvangen.

Alle andere spelers die nu nog vóór de startspeler zitten, komen nog één keer aan de beurt, met de wijzers van de klok mee. Dan eindigt het spel en volgt de prijsuitreiking.

Voorbeeld:

Kai (rood) luidt het einde van het spel in omdat hij voor de derde keer over de finish is geracet. Aangezien Phil (groen) de startspeler is, hebben alleen Jules (blauw) en Lars (oranje) nog een laatste zet te goed.

Prijsuitreiking

De speler wiens racer drie volledige rondes op het circuit heeft afgelegd en nu het verst vooruit staat op het parcours, wordt tot grote winnaar uitgeroepen van de schrootrace.

Voorbeeld: Met zijn laatste speelbeurt is Lars (oranje) erin geslaagd om Kai (rood) toch nog voorbij te steken en zo de overwinning van hem weg te kapen!

Bekijk de vaardigheden van de verschillende racers op de laatste pagina en begin dan gewoon met spelen! Als men tijdens het spelen een nieuwe kaart ontdekt, kan men de betekenis ervan opzoeken in de overzichten op de volgende pagina's.

Wijzigingen in het spel voor twee spelers

De racers bundelen hun krachten en vormen een team. Met twee is beter of dubbele problemen!

Spelopbouw

Elke speler trekt willekeurig twee racerborden, legt ze open voor zich neer en neemt de bijbehorende racers. Vervolgens wordt een startspeler gekozen.

Spelverloop

De spelregels blijven hetzelfde, met uitzondering van de volgende wijzigingen:

Spelersvolgorde:

De startspeler kiest zijn startracer en plaatst het startspelerfiche op deze racer. Dan voert hij een speelbeurt uit met elk van zijn twee racers.

Vervolgens kiest de tweede speler zijn racersvolgorde en voert hij een speelbeurt uit met zijn beide racers. Deze vastgelegde spelersvolgorde blijft tot het einde van het spel behouden.

Gevechten:

Een gevecht tussen twee spelers wordt zoals gewoonlijk afgehandeld. Als er een gevecht is tussen de twee racers van één speler, beslist de speler zelf, zonder te dobbelen, welke racer het gevecht wint en deze racer wordt dus één veld verder gezet.

Bonuskaarten:

Elke speler mag zijn bonuskaarten gebruiken voor elk van zijn 2 racers, ongeacht welke racer deze bonuskaart heeft ontvangen. Dit biedt heel wat nieuwe tactische mogelijkheden.

Einde van het spel en prijsuitreiking

Het einde van het spel wordt ingeluid als ten minste één van de racers van een speler zijn derde doelfiche heeft ontvangen. Alle racers die nu nog vóór de startspeler *(de racer met het startspelerfiche)* zitten, moeten hun speelbeurt nog uitvoeren.

1) Als slechts één racer een derde doelfiche heeft ontvangen, wint de speler die deze racer in zijn renstal heeft.

2) Als minstens twee racers een derde doelfiche hebben behaald, wint de speler die het verst vooruit ligt met zijn tweede racer. In dit geval speelt het geen rol welke racer op positie 1 staat!

Voorbeeld: Aan het einde van het spel is Hendrik (rood) de enige speler die een racer heeft met drie doelfiches en dus is hij de winnaar.

Voorbeeld: Zowel Hendrik (rood) als Uschi (oranje) hebben een racer met drie doelfiches. Zo wordt de race beslist door de racer op de derde plaats. Uschi is dus de winnaar omdat haar racer (blauw) op de derde positie ligt.

Spelvariant voor drie spelers

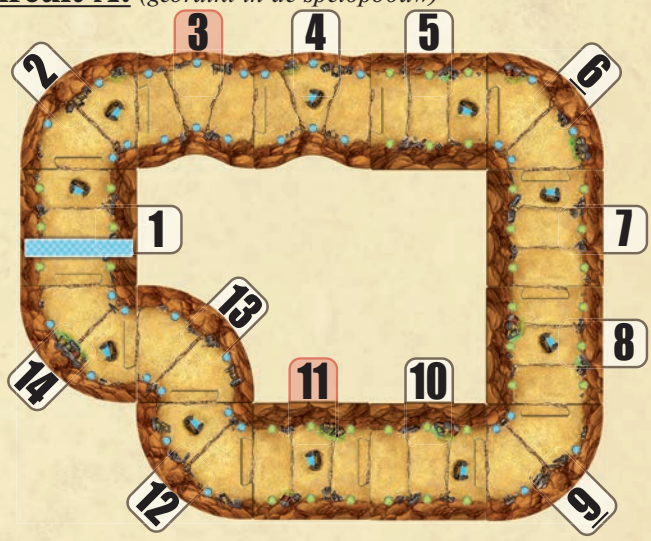
Ook met drie spelers kan men kiezen om elk met twee racers te spelen. Dezelfde spelregels zijn van toepassing als bij het spelen met twee.

Racecircuit varianten

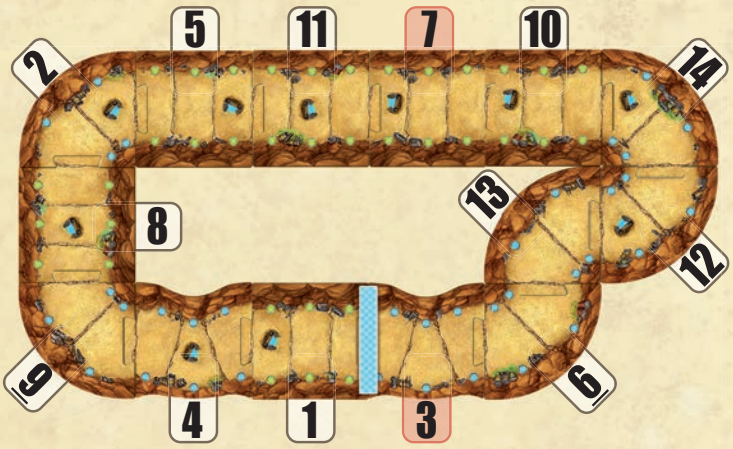
De racebaantegels kunnen worden gerangschikt om verschillende racecircuits te vormen. Hieronder volgen 6 voorbeelden A-F voor speelbare racecircuits.

- *De nummers op de achterkant van elke tegel helpen om de tegels snel te sorteren en het circuit vlot samen te stellen.*
- *De finishpositie op elk circuit is een suggestie. Men kan de finishlijn ( ) ook op een andere baantegel plaatsen.*
- *Om een korter spel te hebben, kunnen de spelers besluiten om de rood gemarkeerde tegels te verwijderen (X). Dat verkort het circuit.*
- *Spelers kunnen ook hun eigen circuits bouwen, zolang er maar een ronde omloop wordt gevormd.*

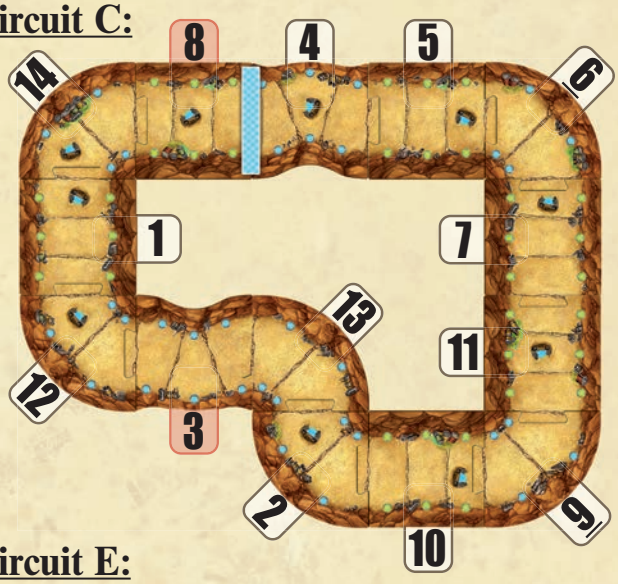
Circuit A: *(gebruikt in de spelopbouw)*



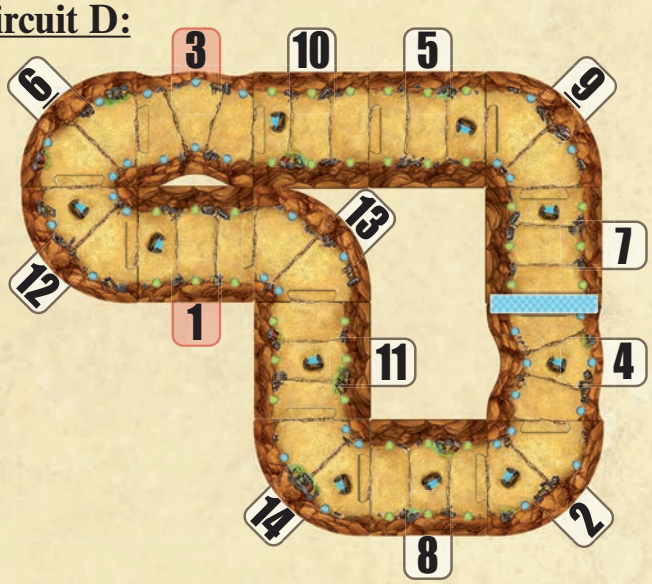
Circuit B:



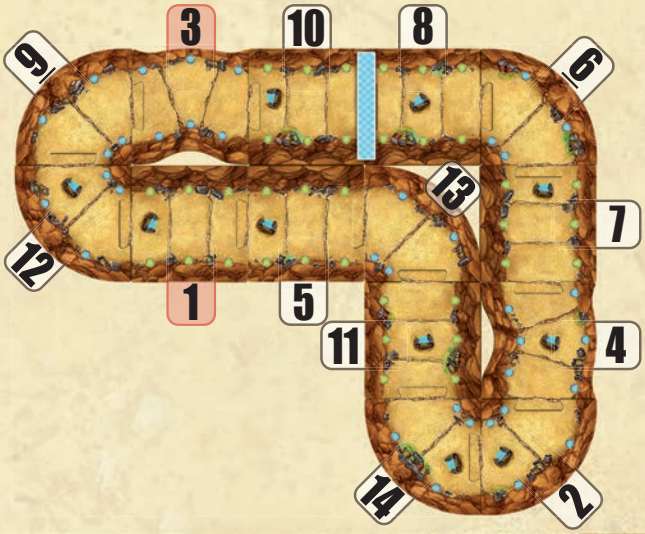
Circuit C:



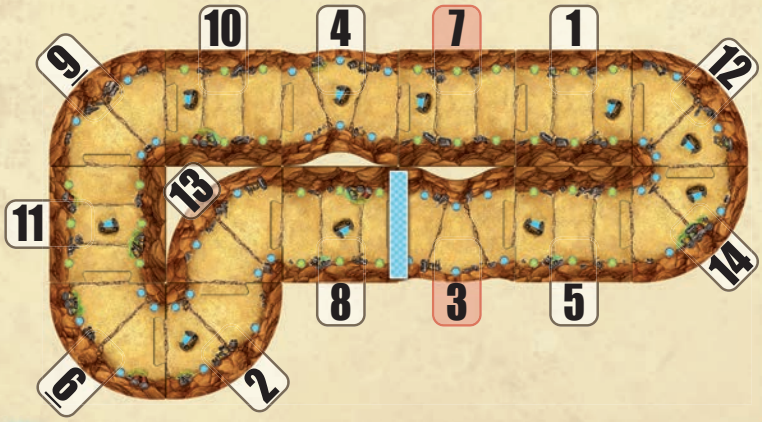
Circuit D:



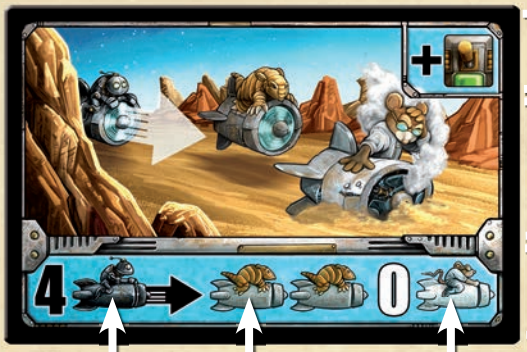
Circuit E:



Circuit F:



Crashkaarten



Herinnering:
Neem 1 bonusfiche

De illustratie

Het crash effect

Een bepaalde andere speler — *De andere spelers* — *De actieve speler*

Belangrijk: *Als een racer door een crashkaart achter de finishlijn zou worden teruggezet, blijft hij op het eerste veld net achter de finishlijn staan. Het maakt niet uit hoeveel rondes de racer al heeft afgelegd.*

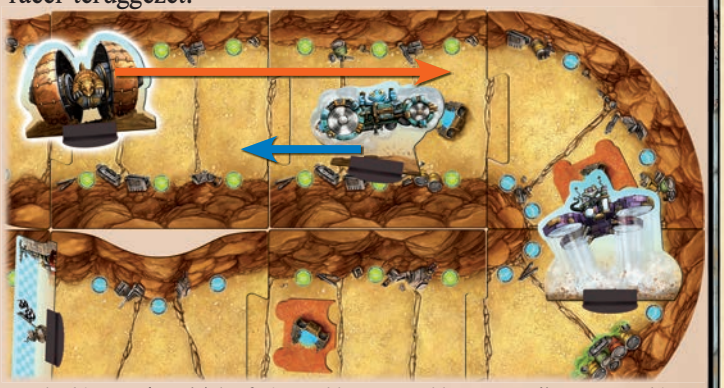
Bijzonderheid: *Aan het begin van het spel wordt de spelersvolgorde gebruikt om de positie te bepalen voor alle racers die nog niet op het racecircuit staan. Als een crashkaart aan het begin van het spel van toepassing is op een speler wiens racers nog niet op de racebaan staan, bepaalt de spelersvolgorde wiens racer zal bewegen. In dat geval worden racers alleen naar voor verplaatst, nooit naar achter.*

2,3,5 velden vooruit: De speler zet zijn racer het corresponderende aantal velden vooruit.

2 dobbelstenen: De speler dobbelt met twee dobbelstenen en zet zijn racer het aantal gedobbelde ogen vooruit. *In dit geval trekt een speler geen crashkaart voor een doublet, maar verplaatst hij zijn racer het totaal vooruit.*

Voorbeeld: Lukas (geel) heeft de crashkaart getrokken en moet nu met twee dobbelstenen dobbelen. Hij zet zijn racer volgens het resultaat (12) vooruit. Hij trekt geen andere crashkaart of bonusfiche omdat hij tweemaal het getal 6 heeft gedobbeld.

5 vooruit 2 achteruit: De speler zet zijn racer 5 velden vooruit en de racer die direct voor hem ligt, wordt 2 velden teruggezet. Als de racer op de eerste positie ligt, wordt er geen enkele andere racer teruggezet.



Voorbeeld: Lars (oranje) heeft de crashkaart getrokken en zet zijn racer 5 velden vooruit. Jules (blauw), die één positie voor Lars staat, moet zijn racer 2 velden achteruit zetten.

3 velden vooruit: De speler zet zijn racer 3 velden vooruit.

Blijven staan: De speler verplaatst zijn racer niet.

Opkomende racer 2 vooruit: De speler verplaatst zijn racer niet. In plaats daarvan wordt de racer die direct achter de eigen racer ligt 2 velden vooruit gezet.

Voorbeeld: Lukas (geel) heeft de crashkaart getrokken en zijn racer moet blijven staan waar hij is. Phil (groen), die één positie achter Lukas ligt, zet zijn racer 2 velden vooruit.

Dobbelsteen achteruit: De speler dobbelt met één dobbelsteen en zet zijn racer het aantal gedobbelde ogen achteruit.

max. 5 vooruit of een duw: De speler zet zijn racer maximaal 5 velden vooruit. Zijn racevehikel moet echter onmiddellijk stoppen als het landt op een veld met een andere racer erop. Zijn racer blijft dan staan op dit veld en de andere racer wordt 2 velden vooruit gezet (een duw).

Voorbeeld A: Toont een situatie waarin geen duw plaatsvindt.

Voorbeeld B: Toont een situatie waarin wel een duw plaatsvindt.

4 of 6 velden achteruit: De speler zet zijn racer het overeenkomstige aantal velden achteruit.

Opkomende racer 4 vooruit: De speler verplaatst zijn racer niet. In plaats daarvan wordt de racer die direct achter de eigen racer ligt 4 velden vooruit gezet.

Dobbelsteen achteruit: De speler dobbelt met één dobbelsteen en zet zijn racer het aantal gedobbelde ogen achteruit.

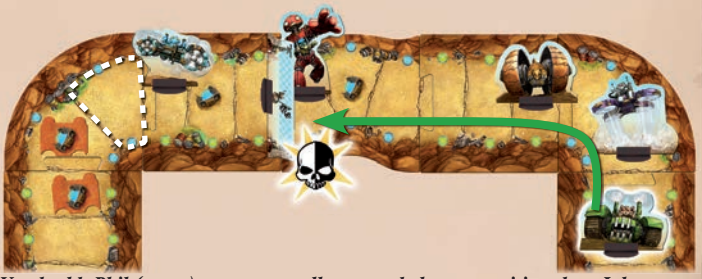
Laatste racer 4 vooruit: De speler verplaatst zijn racer niet. In plaats daarvan wordt de racer die op de laatste positie ligt 4 velden vooruit gezet.

Opmerking: *Als de actieve speler op de laatste positie ligt, wordt hij 4 velden vooruit gezet.*

Verlies van positie: De speler plaatst zijn racer op het veld achter de racer die op de laatste positie ligt.

Opmerkingen:

- *De racer mag niet achter de finishlijn worden teruggezet. De racer stopt dan 1 veld voor de finishlijn.*
- *Als de actieve speler op de laatste positie ligt, beweegt hij niet.*



Voorbeeld: Phil (groen) moet terugvallen naar de laatste positie achter Jules (blauw) vanwege de crashkaart. Maar aangezien geen enkele racer achter de finishlijn mag worden teruggezet, heeft hij geluk en hoeft hij alleen maar terug te vallen tot het veld net vóór de finishlijn. Dit leidt tot een gevecht met Kai (rood).

Doelkaarten

Laatste racer: De racer die op de laatste positie ligt wordt 7 velden vooruit gezet.

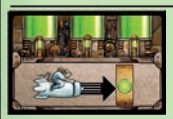
Laatste en voorlaatste racer: De racers die op de laatste en op de voorlaatste positie liggen worden 5 velden vooruit gezet.

Alle racers, met uitzondering van de eerste: Alle racers, met uitzondering van de racer op de eerste positie, worden 2 velden vooruit gezet.

Alle racers, met uitzondering van de eerste en de tweede: Alle racers, met uitzondering van de racers op de eerste en de tweede positie, worden 3 velden vooruit gezet.

Bonuskaarten

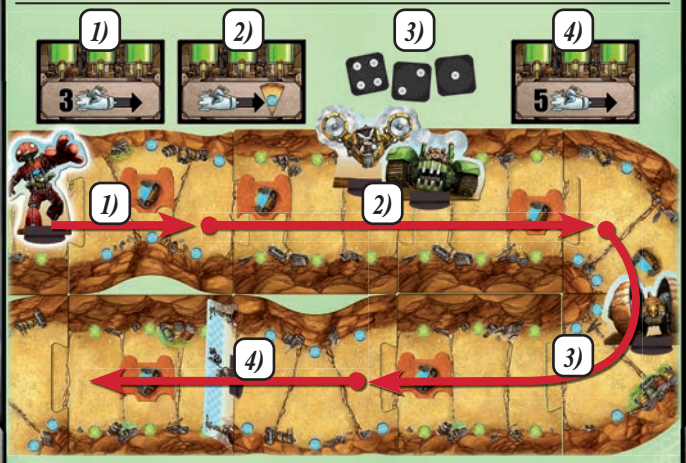
3,5,7 velden vooruit: De racer wordt 3, 5 of 7 velden vooruit gezet.



Rechtdoor: De racer wordt vooruit op het dichtstbijzijnde rechte stuk gezet.

Bocht: De racer wordt vooruit op het dichtstbijzijnde bochtveld gezet.

Inhalen: De racer haalt de racer in die net voor hem ligt en komt op hetzelfde veld terecht. ***Opmerking:*** *Als de racer daarna niet onmiddellijk wordt verplaatst (via een bonuskaart of via een dobbelresultaat), vindt er een gevecht plaats.*



Voorbeeld: Kai (rood) speelt eerst twee bonuskaarten voordat hij zijn dobbelresultaat gebruikt. Aansluitend speelt hij nog een bonuskaart zodat hij net over de finishlijn geraakt.

Vaardigheden racevehikels

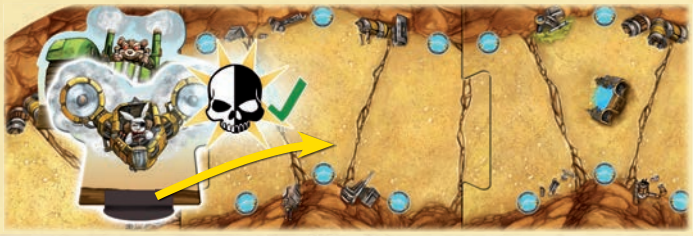
Steel Jacket: Als de racer op een veld rechtdoor staat, wordt hij eenmalig 1 veld verder gezet.

Swifty: Als de racer zich op een bochtveld bevindt, wordt hij eenmalig 1 veld verder gezet.

Twister: Als de racer in zijn speelbeurt ten minste één andere racer heeft ingehaald, gaat hij 1 veld vooruit.

Crusher: Als de racer in zijn speelbeurt ten minste één andere racer heeft ingehaald, neemt de speler één bonusfiche uit de voorraad.

Jackal: Deze racer wint automatisch alle gevechten met de andere racers en wordt bij een gevecht 2 velden vooruit gezet *(in plaats van het gebruikelijke 1 veld vooruit)*. Deze vaardigheid komt alleen in het spel tot uiting tijdens een gevecht.



Hover: Deze racer heeft slechts twee bonusfiches nodig om een bonuskaart te ontvangen. Dit geldt tijdens de hele race. Dit is een vaardigheid die men niet kan activeren.

Overzicht speelbeurt

Dobbelen & boosterfiches inzetten

A) De racer verplaatsen

1 Dobbelsteenresultaat en bonuskaarten

2 De vaardigheid van het racevehikel

3 (Gevecht)

B) Een doublet gedobbeld

1. Een crashkaart trekken

& 3 (Gevecht)

2. Een bonusfiche nemen

Het overschrijden van de finishlijn

1) Een doelfiche nemen

2) Een doelkaart trekken

& 3 (Gevecht)

3) De boosterfiches aanvullen

Het verzamelen van boosterfiches

est. 1989

QUEEN GAMES

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