

SPELREGELS

ZANDVOORT ZOEFT

Het spel voor race fanaten!



Begin:

Je begint het spel door een kaartje te trekken voor het aantal rondes dat gespeeld moet worden, op deze kaartjes staat 1, 3 of 5. Daarna kiest iedere speler zijn eigen poppetje en gaat iedereen op het startvakje van de kwalificatie staan.

Kwalificatie:

Wanneer het aantal rondes is bepaald, begint elke speler op de kwalificatie baan en wordt er gespind met de kleine getallen (1 t/m 10). Wanneer je door de kwalificatie heen bent, ga je naar de start van de normale baan en ga je met de grote getallen op de schijf spinnen (5 t/m 15). Ook als je op de kwalificatie al op 10 staat en je gooit weer 10, ga je gewoon naar het finishvakje op de normale baan.

Spinnen en soorten kaartjes:

Het aantal stappen wordt bepaald door de spinner. Tijdens je rondjes kom je radiokaarten tegen. Hierbij kun je een voordeel of nadeel krijgen. Bij de radiokaarten kunnen kaartjes zitten die duidelijk zijn. Maar op sommige kaarten staat dat je de **koploper mag inhalen**. (Als je zelf de koploper bent gebeurt er niks). Wanneer je dit kaartje trekt, ga je één vakje vóór de koploper staan.

Op sommige kaarten staat dat je **terug moet naar de pit**, hierbij telt de ronde dan ook niet mee. Als je een kaartje krijgt waarbij staat: **“bewaar tot gebruik”**, dan kan je hem bewaren tot hij het beste uitkomt en vervolgens leg je hem na gebruik terug onder op de stapel. Er zijn ook kaartjes waarop staat **“bewaar tot gebeurt”**, dan moet je hem naast je leggen totdat de straf of het voordeel gebeurd is.

Samen op 1 vakje:

Als je samen met een andere speler op hetzelfde vakje belandt, moet je beiden spinnen. Degene die het hoogste spint, blijft staan en de ander moet 1 vakje achteruit. Wanneer je over de start heen gaat, stop je automatisch op de Finish, ongeacht hoe hoog je gooit en krijg je een radiokaart.

Aantal rondes bijhouden:

Het aantal rondes wordt dus bepaald met de groene startkaartjes. Om de stand bij te houden kunt u het best een kladblaadje pakken om de namen van de spelers op te schrijven. Iedere keer als een speler de finish overgaat, mag er een streepje bij de bijbehorende naam. Kaartjes waarbij gezegd wordt dat je terug naar de pit moet gaan, betekent dan ook dat je direct terug moet en de ronde waarin u zat opnieuw moet beginnen.

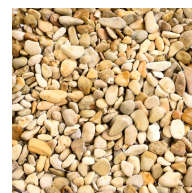
Kaartjes pakken:

Mocht het voorkomen dat je na een getrokken kaartje opnieuw op een kaartje komt, voer je dit gewoon uit. Ieder kaartje moet gepakt worden. Maakt niet uit hoe vaak achter elkaar het voorkomt. Ook wanneer je bij de finish bent, stop je direct zoals eerder gezegd, maar ook dan pak je een kaartje. Dit geldt niet voor de kwalificatie. Wanneer je van de kwalificatie naar de start van de baan bent gegaan, hoeft je geen kaartje te pakken.

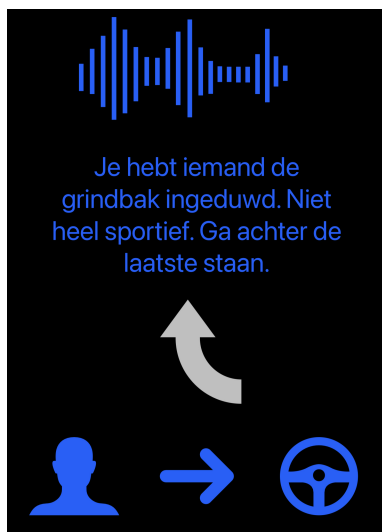
Grindbak:

Ook kun je op verschillende plekken in de grindbak belanden. Deze plekken zijn op de vakjes; 30 t/m 32 en 58 t/m 60. Wanneer je hierin belandt wacht je één beurt. Na deze beurt mag je weer spinnen.

De grindbak ziet er zo uit:



Eventuele onduidelikheden voor kaartjes:



Wanneer dit kaartje wordt getrokken, ga je achter de laatste staan in dezelfde ronde. Dit betekent niet dat je zelf letterlijk laatste wordt, maar laatste in de ronde waar je in zit.

Wanneer dit kaartje wordt getrokken, wacht je tot de speler vóór je voorbij 40 is, tenzij diegene net voorbij 40 is geweest, dan gebeurt er niks.

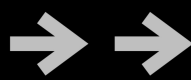


Wanneer dit kaartje wordt getrokken mag iedereen jou inhalen. Ook hier geldt: alleen in dezelfde ronde. Dus stel je staat zelf 1 of 2 rondes voor op de anderen, halen ze je niet twee rondes in maar alleen in hetzelfde rondje.

Team radio



Je hebt een bocht afgesneden, de speler achter je mag jou inhalen.




Hier geldt ook alleen in dezelfde ronde inhalen. Als je een hele ronde voor staat mag de speler achter je je alleen inhalen maar niet je positie overnemen.

De speler die dit kaartje trekt wordt dus automatisch koploper. Het maakt niet hoeveel rondes het scheelt tussen beide. Dit betekent dus ook dat de voormalige koploper naar de andere positie moet en dus ook laatste kan worden (en rondes kan verliezen).

Team radio



Je zit in de verkeerde auto. Wissel van positie met de koploper. (Al koploper? Niks doen.)




Team radio



SAFETY CAR!
Alle spelers sluiten aan achter de koploper.




Wanneer dit kaartje getrokken wordt, sluit iedereen aan bij de koploper. Hier geldt wel dat iedereen in dezelfde ronde komt als koploper. Dit kan dus betekenen dat je in een keer een hele ronde kunt overslaan.

Wanneer dit kaartje getrokken wordt, gaat iedereen terug naar de start en begint iedereen zijn huidige ronde opnieuw. Dus het is niet zo dat het hele spel opnieuw begint.

Team radio



Er komt een regenbui aan. SNEL, verander je banden! Alle spelers keren terug naar start.