

Grand Prix

Auteur: Toytrend Designs

Uitgegeven door Ravensburger, 1998

Een autoracespel voor 2 tot 4 spelers van 6 tot 12 jaar oud.



Eerst enkele voorbereidingen

- Voor het spel worden de twee grote kaarten (start- & doelkaart en de keerkringskaart) opzij gelegd. De overige kaarten worden goed gemengd en als omgekeerde stapel in het midden van de tafel gelegd.
- De vier gebeurteniskaarten moeten in gelijke mate in de stapel verdeeld zitten, zodat ze niet onmiddellijk na elkaar komen.
- De keerkringskaart wordt helemaal onderaan de stapel geschoven. De startkaart komt open op tafel. Elke speler krijgt een auto en plaatst die op de startkaart.

Doel

Probeer als eerste terug over het traject met start- en doellijn te aan te komen.

Spelregel

De jongste speler begint. Bij elke beurt beslist de speler of hij:

- een kaart van de stapel neemt en de baan verder aanbouwt of
- dobbelt om volgens dit ogental zijn auto te verplaatsen

Bij het begin van het spel is het eerder zinvol de baan uit te bouwen.

Baanstukken

Elke kaart stelt één vak voor. De kaarten worden zo gelegd dat een doorlopende baan ontstaat. Afritten mogen niet gebouwd worden. Als men meer ogen dobbelt, dan er kaarten liggen, kan men zijn auto niet laten rijden. Men moet blijven staan.

Als de keerkringskaart gelegd wordt, keert de wedstrijd over deze terug totdat de eerste speler het doel bereikt heeft. Het doel moet niet noodzakelijk met het juiste ogental bereikt worden.

Op elke kaart mogen hoogstens twee auto's staan. Hier kan niemand voorbij. Als een derde speler zodanig dobbelt, dat hij op of voorbij die kaart zou moeten komen, dan moet hij achter de twee auto's blijven staan. Overtollige dobbelsteenpunten vervallen dan.

Uitzondering:

Bestuurders die zich reeds op de terugweg bevinden, kunnen door twee aankomende auto's niet tegengehouden worden. Hier mogen ze voorbij rijden. In dit geval mag op of over die kaart gereden worden.

Gebeurteniskaarten:

Er zitten vier speciale kaarten in het spel. Deze worden zoals de andere kaarten ingebouwd en gelden enkel als een auto erop stopt. Wat gebeurt er nu?

Ongeval

Deze kaart remt de wedstrijd. Hier mag enkel één auto staan. Alle achtereenvolgende auto's kunnen niet inhalen en moeten een kaart voor dit ongeval blijven staan. Komt het veld met ongeval vrij, dan kan weer verder

gereden worden.

Pitstop

Autobanden wisselen kost tijd. Wie hier stopt, moet een beurt overslaan.

Oliespoor

Glijgevaar. Dus langzaam rijden! Wie hier stopt, moet een beurt overslaan.

Tribune

Wie hier aankomt, wordt door zijn fans aangemoedigd. De speler mag een tweede keer zijn gedobbeld ogental gebruiken om zijn auto te verplaatsen. Als er nog niet genoeg kaarten liggen, dan gaat de auto zover als mogelijk (overtollige bewegingspunten vervallen).

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra de eerste speler over de doellijn gereden is. Hij wordt de "Grand Prix" winnaar!



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief