
Victory

Victoire

Spielregeln
Règles du jeu
Spelregels
Regole del gioco
Rules

Vous continuerez à jouer de cette manière, coup par coup et un tour après l'autre, jusqu'à la fin de la course. (Mais n'oubliez pas les inscriptions dans le bloc à compter les tours, c'est la seule façon d'être toujours au courant de la situation à chaque moment de la course).

Victory

Inhoud: 12 speelborden, 6 auto's, 5 dobbelstenen, 1 finish-kaart, 25 verbindingsbruggen, 1 blok voor het tellen van de ronden.

Aantal deelnemers: 2–6 spelers.

Doel: Net als bij een echte autorace proberen de spelers door behendig „sturen“ als eerste door de finish te gaan. Dobbelstenen bepalen de afstand.

Zo wordt gespeeld:

Met de 12 speelborden wordt een willekeurig parcours uitgezet, liefst met veel bochten. De speelborden worden met de groene bosjes (verbindende delen) aan elkaar verbonden, zodat ze niet kunnen verschuiven. Iedere speler kiest een auto. Het lot beslist wie mag beginnen. De overige spelers volgen in de richting van de wijzers van de klok. De kaart met het startteken wordt tegen een rode buitenlijn gelegd, zodat de punt van de pijl op een rode punt wijst.

Start en finish zijn hier. Nu wordt de rijrichting vastgesteld. De eerste drie wagens komen van links en rechts op de eerste startlijn, alle overige auto's daarachter op de tweede lijn.

De blok voor het tellen van de ronden:

Een voorbeeld: u speelt met zijn vieren en de race is bepaald op 3 ronden. De startvolgorde van de auto's ziet er in de eerste ronde als volgt uit: rood, blauw, groen, geel. Deze volgorde wordt nu eerst onder het cijfer 3 ingevuld (zie fig. 1). In de tweede ronde passeren de wagens in de volgende volgorde de finishlijn: rood, groen, blauw, geel. Dit wordt nu onder het cijfer 2 genoteerd. Nu gaat de volgende ronde van start.

Nu is de volgorde van aankomst: blauw, rood, geel, groen. Dit schrijft u onder het cijfer 1. Nu komt de finish: winnaar wordt de speler met de groene auto — hij gaat het eerst over de finish — en dan volgen rood, geel en blauw. Deze binnenkomst wordt onder „Ziel“ (finish) genoteerd.

De race:

De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen, en wel **altijd twee** worpen. Totaal hebben ze 5 dobbelstenen. Voor de eerste worp neemt men 3 dobbelstenen, voor de tweede worp naar keuze 1 of 2 dobbelstenen.

De totalen van de eerste en de tweede worp kunnen direkt na elkaar gezet worden; men zet echter pas, nadat beide worpen gegooid zijn. Daarbij heeft u verschillende kombinatiemogelijkheden. Voorbeeld voor twee worpen:

1e worp: 1 dobbelsteen blauw, 1 kruis, 1 rood.

2e worp: 1 dobbelsteen blauw, 1 rood.

Als bij 2 dobbelstenen dezelfde kant bovenkomt, zijn er bij dit voorbeeld 2 mogelijkheden: of u doet 2 zetten op de rode lijn en 2 zetten op de blauwe lijn, of 1 zet op de blauwe lijn, dan 1 op de rode lijn, dan weer 1 op de blauwe lijn en 1 op de rode lijn. De dobbelsteen met het kruis vervalt; hier wordt niet gezet. De volgorde en de lengte van de zetten speelt daarbij geen rol.

Iedere door de dobbelstenen aangegeven worp moet zet voor zet bij elke ronde uitgevoerd worden — ook al is dit geen voordeel. Tevens moeten alle zetten altijd bij de punten beginnen en eindigen, op de kruisingen van de rode en blauwe lijnen. Elke zet afzonderlijk moet in **rechte** lijn gereden worden. Door een handig gebruik van de baan te maken, vindt men de 'ideale lijn', d. w. z. de lijn waarop u met uw wagen het snelste een ronde aflegt.

(Voorbeeld van een ideale lijn: met de rode dobbelsteen langs de rode lijn naar punt 1, dan met de blauwe dobbelsteen langs de blauwe lijn naar punt 2) (zie afb. 2).

Hieronder volgt in het kort de betekenis van de dobbelstenen:

Als bij 1 dobbelsteen het rode vlak bovenkomt:

U mag uw wagen op de rode lijn naar believen

vooruitbewegen. Dit mag echter alleen in rechte lijn gebeuren. U mag daarbij net zoveel rode punten passeren als u zelf wilt, maar blijft uiteindelijk altijd op een rode punt staan. Ook mag u niet over een andere auto heenspringen.

Als bij 1 dobbelsteen het blauwe vlak bovenkomt:

U mag uw wagen op de blauwe lijn, naar believen, in rechte lijn, van de ene rode punt naar de andere brengen. Daarbij mag u echter niet over een andere auto heenspringen.

Als bij 2, 3, 4 of 5 dobbelstenen vlakken van dezelfde kleur bovenkomen (rood of blauw):

U mag uw wagen op de betreffende lijn (rood of blauw) 2, 3, 4 of 5 maal verzetten, in rechte lijn van de ene rode punt naar de andere. Ook nu mag u niet over een andere auto heenspringen.

Als bij 1 dobbelsteen een kruis bovenkomt:

U mag hiervoor niet zetten.

Als bij 2 dobbelstenen een kruis bovenkomt:

Er vervallen 2 zetten.

Als bij 3 dobbelstenen een kruis bovenkomt:

U moet in deze ronde een beurt voorbij laten gaan.

Als bij 4 dobbelstenen een kruis bovenkomt:

Uw auto heeft een ongeluk gehad, u moet opgeven. Juist met het oog op het risico om 3 of 4 kruisen te gooien, werpt men twee keer. Heeft u b. v. bij de eerste gooi al 2 kruisen, dan is het raadzaam om bij de tweede gooi slechts één dobbelsteen te nemen — want met 4 kruisen moet u het opgeven.

Zo speelt u door, zet voor zet en ronde om ronde, tot aan het einde van de race. (Vergeet u daarbij niet om de stand op de blok bij te houden, want dat is de enige manier om te weten hoe de stand is.)