



DaCart rally

Een moeilijk memospel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Katja & Markus Nikisch

Illustraties: Thies Schwarz

Speelduur: ca. 15 minuten

Inhoud van het spel

- 4 rallyauto's
- 24 straatplaatjes
- 1 pitstraatplaatje
- 4 start-/finishplaatjes
- 4 jerrycanplaatjes
- 1 handleiding



Spelidee

De motoren loeien! Iedereen wil de beker van de DaCart rally winnen. Het parcours is echter onoverzichtelijk en verandert voortdurend. Het komt erop aan de beste weg te onthouden en vooral niet een doodlopende straat in te rijden! Wie loodst zijn supersnelle bolide het snelste via de pitstraat naar de juiste finish?

De winnaar neemt de grote beker mee naar huis en is de kampioen van de DaCart rally.

Voorbereiding van het spel

Leg het pitstraatplaatje in het midden van de tafel. Meng de straatplaatjes verdekt en leg ze met de achterzijde naar boven als een rooster van 5 x 5 rond het pitstraatplaatje. De vier start-/finishplaatjes worden elk op een hoek van het speelveld gelegd, zodat ze niet aan elkaar grenzen. Neem per speler een jerrycanplaatje, meng deze verdekt en leg ze met de afbeelding van de jerrycan naar boven op het pitstraatplaatje. Eventueel overblijvende jerrycanplaatjes zijn in dit spel niet nodig en worden opzijgelegd. Elke speler kiest een rallyauto en zet deze op één van de start-/finishplaatjes aan de hoeken van het rooster. De kleur speelt hierbij geen rol.



Verloop van het spel

Er wordt kloksgewijs gespeeld. De jongste speler begint.

Wie aan de beurt is, mag één van deze twee mogelijkheden kiezen:

Ofwel ...

- een straatplaatje omdraaien en zijn auto erop zetten,

ofwel ...

- twee straatplaatjes met elkaar verwisselen.

Een straatplaatje omdraaien en je auto erop zetten

Je mag per ronde maximaal één plaatje omdraaien. Dit moet aan het plaatje grenzen waarop je auto op dat ogenblik staat. Leg het omgedraaide plaatje op dezelfde plaats terug. Je mag het daarbij zo draaien, dat je je weg kunt voortzetten. Indien er meerdere mogelijkheden zijn, mag je vrij kiezen. Uitzondering: Wie in de eerste ronde een doodlopende straat heeft omgedraaid, mag het plaatje zo draaien, dat het stuk weg op een van de beide aangrenzende (nog verdekte) plaatjes aansluit en niet op het start-/finishplaatje.

Vervolgens moet je je auto op dit plaatje zetten, ook als de weg in de verkeerde richting loopt of een doodlopende straat is. Draai daarna het straatplaatje dat je auto zojuist verlaten heeft, weer om, zodat het verdekt op de tafel ligt.

Als je wilt, kun je je auto ook op een openliggend plaatje zetten, waarop al een andere auto staat. Dit natuurlijk alleen als het zich direct naast je auto bevindt en op je weg aansluit. In dit geval draai je geen kaart om.

Belangrijk: Denk er altijd aan om de kaart die je auto net verlaten heeft, direct weer om te draaien, tenzij er nog een andere auto op staat.

Two streetplates with each other exchange

Verwissel twee verdeckte straatplaatjes naar keuze met elkaar. Je mag de plaatjes hierbij niet bekijken.

Belangrijk: Als de vorige speler net twee straatplaatjes met elkaar heeft verwisseld, mag je tijdens jouw beurt geen van deze twee plaatjes opnieuw verwisselen.



Pitstop

Wanneer je je auto op het pitstraatplaatje zet, mag je het bovenste jerrycanplaatje omdraaien en voor je leggen. De kleur van de achtergrond geeft aan naar welk finishplaatje je nu moet rijden om de beker te winnen. Hierbij gelden dezelfde regels als hierboven beschreven.

Einde van het spel

De autocoureur die na het omdraaien van het jerrycanplaatje, als eerste de juiste finish bereikt, wint het spel en mag de beker in ontvangst nemen.

Vrij spel: Gebruik de straatplaatjes en bouw een circuit, waarop jullie dan naar hartenlust met de auto's kunnen racen.



Rallye Mémo

Un jeu de mémoire et de course automobile palpitant pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteurs : Katja & Markus Nikisch
Illustration : Thies Schwarz
Durée de la partie : env. 15 minutes

Contenu du jeu

- 4 voitures de rallye
- 4 plaquettes pistes
- 1 plaquette stand
- 4 plaquettes départ/arrivée
- 4 plaquettes jerrican
- 1 règle du jeu



Règle

Les moteurs s'emballent ! Tous les pilotes veulent remporter la coupe du célèbre rallye « Mémo ». Mais la piste est difficile à anticiper et change constamment. Pas d'autre solution que de mémoriser le meilleur chemin et d'essayer de ne pas finir dans une impasse ! Qui conduira son bolide le plus vite possible jusqu'au stand, puis réussira à atteindre la bonne arrivée en premier ? Le gagnant remporte la grosse coupe et sera le grand vainqueur du rallye « Mémo ».

Préparatifs

Posez la plaquette stand au centre de la table. Mélangez les plaquettes pistes faces cachées, puis disposez-les toujours faces cachées au centre de la table autour de la plaquette stand en formant des rangées de 5 x 5 plaquettes. Les quatre plaquettes départ/arrivée sont posées à chaque coin du plan de jeu pour qu'elles ne se retrouvent pas les unes à côté des autres. Prenez une plaquette jerrican par joueur, mélangez-les faces cachées et posez-les sur la plaquette stand face jerrican visible. Les plaquettes jerrican éventuellement restantes ne seront pas utilisées et doivent être retirées du jeu. Chaque joueur prend une voiture de rallye et la pose sur une des plaquettes départ/arrivée disposées aux coins de la grille. La couleur n'a, dans un premier temps, pas d'importance.



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

Il a deux possibilités :

- retourner une plaquette piste et poser sa voiture dessus

ou

- échanger deux plaquettes pistes entre elles.

Retourner une plaquette piste et poser sa voiture dessus

Tu ne peux retourner qu'une seule plaquette par tour et cela ne peut être qu'une des plaquettes disposées à côté de celle sur laquelle se trouve ta voiture. Repose la plaquette retournée au même endroit. Tu peux la tourner de manière à ce que ton chemin puisse se poursuivre. Si plusieurs possibilités se présentent, à toi d'en choisir une. Exception : si un joueur retourne une impasse au premier tour, il peut tourner la plaquette pour que le morceau de chemin se retrouve à côté d'une des deux plaquettes avoisinantes (encore non retournées) et non pas du côté de la plaquette départ/arrivée.

Tu dois ensuite avancer ta voiture sur cette plaquette même si elle te mène dans la mauvaise direction ou dans une impasse. Retourne ensuite de nouveau face cachée la plaquette piste que tu viens de quitter.

Si tu veux, tu peux également te déplacer sur une plaquette face visible sur laquelle se trouve déjà une autre voiture. Seulement bien sûr si cette plaquette se trouve directement à côté de ta voiture et si ton chemin peut t'y mener. Dans ce cas, tu ne retournes aucune carte.

Important : n'oublie pas de retourner tout de suite face cachée la plaquette que ta voiture vient de quitter, si aucune voiture ne se trouve dessus.

Echanger deux plaquettes pistes entre elles

Intervertis deux plaquettes pistes non retournées de ton choix entre elles. Tu n'as pas le droit de regarder le chemin qui se cache en dessous.

Important : si le joueur précédent vient d'échanger deux plaquettes pistes entre elles, tu n'as pas le droit d'intervertir une de ces plaquettes pendant ton tour.



Arrêt aux stands

Si ta voiture arrive à la plaquette stand, tu peux retourner la première plaquette jerrican et la poser devant toi. La couleur du fond t'indique maintenant la plaquette d'arrivée vers laquelle tu dois te diriger pour remporter la coupe. Le jeu continue selon les règles précédemment expliquées.

Fin de la partie

Le premier pilote automobile à atteindre son arrivée après avoir obtenu la plaquette jerrican remporte la partie et repart avec la coupe du grand vainqueur.

Jeu libre : utilisez les plaquettes pistes pour construire un circuit automobile sur lequel vos voitures rouleront à toute vitesse et s'en donneront à cœur joie.