

DiAGNOSTiC !

DOEL VAN HET SPEL

De wagens beginnen aan een grote rally doorheen Europa. De start wordt te Genève gegeven, de aankomst is in Parijs. Het gaat er dus om als eerste de eindstreep te bereiken. Over het gehele parcours worden er aan de deelnemers vragen gesteld in verband met autotechniek. Deze vragen stemmen absoluut overeen met de incidenten die in werkelijkheid in een auto kunnen voorvallen, alleen de veelvuldigheid van de motorpech is gelukkig verzonnen; anders zou een groot aantal reizigers ontmoedigd zijn door een transportmiddel met zo weinig garanties. Deze vragen werden natuurlijk in het belang van het spel vermenigvuldigd. Als u na enkele partijen het antwoord op de 52 vragen van buiten kent, kunt u in een discussie met kennis van zaken praten met uw vader, uw zoon en zelfs met u garagist en vanzelfsprekend kunt u in geval van motorpech zelf een **diagnose stellen** !

DE ELEMENTEN VAN HET SPEL

Het materiaal bevat :

- 1 reuzepist voor de grote rally
- 6 toeristenwagens en 6 overeenkomstige positiepenningen
- 6 technische depanneerwagens :

3 SOS-wagens



2 kraanwagens



1 platformwagen "CRASH"



- 18 accessoires in miniatuurvorm :
 - 6 zwarte : band, bougie, accumulator, ventilatorriem, radiateurslang, gieter.
 - 6 koperen : cilinder koppakking, lamp, luchtpomp, olieblik, benzineblik, lader.
 - 6 zilveren : kontaktpunt, fles met gedistilleerd water, luchtfilter, zekering, knalpot, aanzetslinger.
- 6 gereedschapskisten, genummerd van 1 tot 6
- 1 centrale winkel "SHOP"
- 2 dobbelstenen
- 20 blauwe speelkaarten, geschreven vragen en 2 bijpassende steekkaarten vragen/antwoorden
- 12 paarse speelkaarten, verrassingsvragen
- 2 oranje steekkaarten vragen/antwoorden om op de 32 getekende vragen te antwoorden die over de piste verspreid zijn.

Opmerking : op de steekkaarten vragen / antwoorden bevat de eerste kolom de antwoorden op de vragen die op de achterkant van de steekkaart worden gesteld. Zodoende kan de bestuurder, als hij dit wenst, de tekening of de voorgestelde antwoorden van dichtbij bekijken zonder daarbij het antwoord te zien.

GEBRUIK VAN DE MARKEUR EN DE PENNING

Gedurende de hele partij en in elke spelomstandigheid zal de penning die op de markeur ligt als geheugensteun dienen.

Positie

1 2 3 4 5 6 Nr. van het voertuig

normaal verloop van de partij.



: men legt de penning op de letter die overeenstemt met het gekozen antwoord. Zodoende kunt u elke discussie, in zekere mate een schriftelijke proef, ontwijken.



: de penning wordt daar gelegd als men op zoek is naar een telefoonpost of een garage.



: de penning wordt daar gelegd, als men 1) voor een vakje een rustetappe moet inleggen (zonder Motel) (regel 2), 2) de batterij moet opladen (schriftelijke vraag Nr. 5), 3) op een wisselstuk moet wachten (regel 4).



: worden door de penning bezet als de automobilist met motorpech één van deze 6 voertuigen bestuurt.



: (staat voor platformwagen).

Bougie
De vonk doet het lucht-
benzinemengsel ontploffen



Luchtfilter
Verhindert het binnendringen
van stof in de karburator



Zekering
Springt bij overbelasting
van een stroomkring



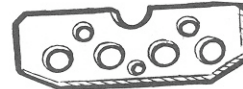
Radiateurslang
Slang die het warme water van
de motor naar de radiator over-
brengt zonder de trillingen over
te brengen



Kontaktpunten
De "schakelaar" die de stroom
aan de bougies geeft.



Cilinderkoppakking
Dichting tussen het bovenste en
onderste gedeelte van de cilinder-
kop, voor het water en de motor-
kompressie



Benzineblik
Om benzine bij te vullen



Reservelamp



Gieter
Om water bij te vullen



Accumulator
Hiermee kan de stroom voor een
volgende start worden opgeslagen
normaliseert de stroom gepro-
duceerd door de generator of
alternator



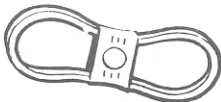
Knalpot
Dempt het motorgeluid



Aanzetslinger
Weinig moderne wagens hebben
zo'n slinger; hiermee kan
men de motor met de hand starten



Ventilatorriem
Hiermee kan de motor de water-
pomp en de generator aandrijven



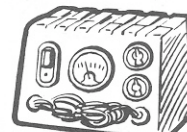
Band
Hiermee kan de wagon rijen
waarbij de oneffenheden van
de weg worden opgevangen



Gedistilleerd water
Om gedistilleerd water in de
accumulator bij te vullen



Lader
Gebruikt om een accumulator
bij te laden



Pomp
Om de banden op te pompen of
de spanning bij te regelen



Olieblik
Om olie bij te vullen



OM TE BEGINNEN

- Elke speler kiest een wagen en neemt plaats aan de tafel bij de overeenkomstige markeur - (merk en kleur). Hij legt de met zijn wagen overeenstemmende positiepenning in de cirkel met het nummer (van 1 tot 6).
- De wagens staan bij de start op het nummer dat met hun markeur overeenstemt; daarentegen zal bij het einde van de rally de eerst aangekomen wagen het vakje Nr. 1 innemen, de tweede wagen het vakje Nr. 2 enz... Zodoende wordt de algemene rangschikking aangeduid.
- De technische voertuigen worden op hun respectievelijk terrein geparkeerd, namelijk: de 3 SOS-wagens op de SOS-parkings 1, 2 en 3 de kraanwagens op de parkings voor kraanwagens 1 en 2 de platformwagens op de parking CRASH.
- De kaarten "schriftelijke vragen"  en "verrassingen"  worden op twee verschillende stapeltjes gelegd.
- Iedere speler gooit één dobbelsteen. De speler, die het grootste aantal ogen gooit kiest een accessoire, vervolgens zijn linkerbuurman, enzovoort tot alle accessoires verdeeld zijn. Men stopt als er niet meer genoeg accessoires overblijven voor een volledige beurt. Elke speler beschikt dus bij de start over hetzelfde aantal accessoires die onmiddellijk in de gereedschapskisten gelegd worden.
 Als men dus met 2 speelt, heeft iedereen 9 accessoires
 3 " " " " 6 " "
 4 " " " " 4 " " (er blijven er 2 in de winkel)
 5 " " " " 3 " " (er blijven er 3 in de winkel)
 6 " " " " 3 " "
- Met behulp van de dobbelstenen wordt de eerste starter aangeduid. De volgende speler is diegene die links van hem zit enz.

SPELREGELS

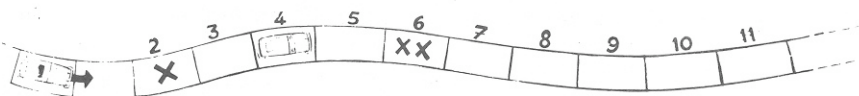
1. De wagens rijden in éénrichtingsverkeer : van Genève naar Parijs. In geval van motorpech nochtans, als men de wagen duwt, door een kraanwagen afgesleept of door een vrachtwagen CRASH weggevoerd wordt, veronderstelt men dat het voertuig zich verplaatst op een uitvalsweg die voorbehouden is aan de depanneerdiensten en die langs de hele autostrade loopt. Op deze denkbeeldige rijstrook kunnen de voertuigen hun rijrichting kiezen, elkaar voorbijsteken, elkaar kruisen, elkaar volgen of langs elkaar rijden.
2. Als men een 12 gooit met de dobbelstenen, moet men bij het zesde punt langs een Motel passeren (etappe van een halve dag) of de beurt op het twaalfde punt uitspelen, vóór een Motel, omdat de etappe zeer lang is. In deze omstandigheid kan men echter bij de volgende beurt normaal verder spelen omdat er verondersteld wordt dat men een nacht heeft kunnen uitrusten.
 Als er zich daarentegen op geen van de twee halve etappes een Motel bevindt, moet de speler aan de rand van de weg stoppen en in de wagen uitrusten; hij moet de volgende spelbeurt overslaan.

De penning wordt gedurende die tijd op  gelegd.

3. Om een wagen in te halen :

- Als een speler met dobbelstenen een aantal punten gooit dat hem op het vakje direct achter een andere concurrent zou brengen, zal hij 1 punt aftrekken om niet te dicht te naderen.
- Als hij op **hetzelfde vakje of vlak vóór een concurrent** terechtkomt, zal hij automatisch één vakje verder gaan om weer op de piste te komen en zodoende niet te vlug uit zijn baan te raken of om de ingehaalde wagen niet af te snijden.

Voorbeeld :

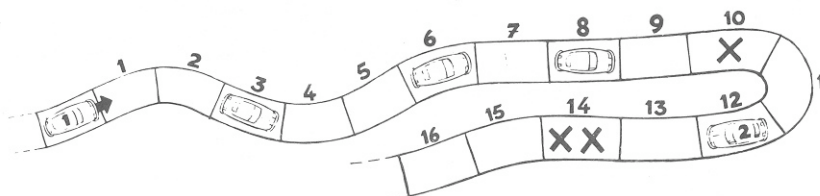


Als Nr. 1 een 2 of een 3 gooit, rijdt hij tot X.
 Als hij een 4, 5 of 6 gooit, rijdt hij tot XX.

Om een file in te halen :

(noodzakelijk met een tussenruimte van één vakje volgens de regels). De speler voert het inhaalmaneuver volledig uit op voorwaarde dat hij een aantal ogen gooit dat hem tenminste op de hoogte van de eerste wagen brengt.

Voorbeeld :



Als Nr. 1 een 2 gooit, mag hij zich niet verplaatsen.

Als hij 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 en 11 gooit, rijdt hij tot het vakje X.

Als hij 12 gooit, mag hij nummer 2 inhalen en tot het vakje XX rijden. (in dit geval : opgelet voor regel 2).

Men zal eveneens opmerken dat men alleen in de file kan binnenrijden als er tenminste 3 vakjes tussen 2 voertuigen zijn.

4. Getekende vragen.

Als men op een vakje met een genummerde tekening stopt, zal de bestuurder zeggen : "Getekende vraag Nr...."; de medespeler aan zijn rechterzijde (d.w.z. de speler die zijn beurt juist beëindigd heeft) neemt de getekende oranje steekkaarten "vragen/antwoorden". Terwijl de bestuurder aandachtig de tekening bekijkt om de motorpech te identificeren leest zijn medespeler de vraag en laat hem de keuze tussen drie antwoorden : A, B of C.

De bestuurder legt zijn penning op de letter die met zijn gekozen antwoord overeenstemt, de medespeler leest hem het gekozen antwoord voor.

Als de letter betekent  : is het antwoord het beste. De piloot kan bij de volgende beurt weer starten, **op voorwaarde dat hij het overeenkomstige wisselstuk in zijn bezit heeft** dat in het antwoord aangeduid staat met 

Als hij dit stuk niet heeft, moet hij een beurt overslaan (penning op  om het te laten komen. (Na deze wachtbeurt kan hij weer normaal verder rijden.

Als geen enkel stuk aangeduid staat, moet hij geen beurt overslaan en mag hij dus bij de volgende beurt opnieuw starten.

Als de letter betekent  of  of  zal hij

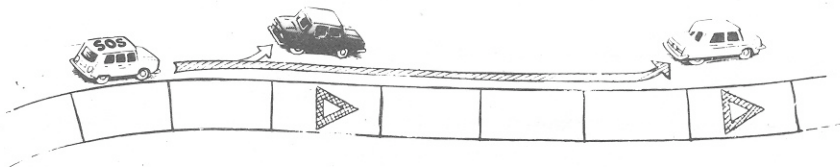
- A — het voertuig aan de rand van de weg plaatsen, op de "uitvalsweg" (regel 1)
- B — Vanaf dit ogenblik zal de piloot, in plaats van de dobbelstenen te gooien, zijn wagen bij elke beurt één vakje vooruitduwen tot hij bij een praatpaal belandt.
De penning wordt op het vakje geplaatst 
- C — Als hij bij deze paal komt zal hij zijn wagen voorlopig verlaten..... om het technisch voertuig te besturen dat door de depanneerdiensten voorgeschreven wordt !
- D — Vanaf dit ogenblik, als het naaste voertuig aangeduid is, (tel de vakjes tussen u en het voertuig als er twijfel bestaat) zal de piloot, die nu mecaniciens geworden is bij elke beurt met twee dobbelstenen spelen, **zonder op de vragen te antwoorden, een andere kaart te trekken, bij 12 te stoppen of aan het schip te vertragen**, tot hij bij de wagen met motorpech aankomt. (in de richting of tegenrichting van de piste, regel 1). Zelfs als de ogen van de laatste worp met de dobbelstenen hoger zijn dan noodzakelijk, zal men hiermee geen rekening houden en gewoon ter hoogte van het voertuig met motorpech stoppen.

In geval van  : (de penning wordt op het vakje gelegd  1, 2, 3).

Over het algemeen is dit geen zware vergissing; het volstaat een "raad te geven" of "onmiddellijk tussen te komen", zodra de SOS-wagen ter hoogte van zijn wagen met motorpech is. Men plaatst de  opnieuw op zijn parking, en zijn eigen wagen weer op de weg. Vanaf de volgende beurt kan men weer starten.

Als een wagen  bestemd voor een andere concurrent langs uw wagen met motorpech passeert, zal de depannage toch plaatsvinden zodra de  uw wagen ingehaald heeft.

Voorbeeld :



Zodra de  bestuurd door Nr. 1 langs Nr. 2 met motorpech passeert, kan hij verder rijden.

In geval van



: (de penning wordt op



of



gelegd)

Dit is al erger. Als de kraanwagen ter hoogte van de wagen met motorpech komt, wordt hij aan de takelwagen gekoppeld en vertrekt men bij de volgende beurt op dezelfde manier tot aan de garage waar men vertrokken is. (Zelfde opmerking voor de punten van de laatste beurt, zie D). Daar zal ook de reparatie uitgevoerd worden en **vanuit deze garage** kan het voertuig bij de volgende beurt weer vertrekken. Voor het samentellen van de punten telt men altijd vanaf het vakje waarop de kraanwagen staat.

Voorbeeld :



Als men 4 gooit :

Als de speler reeds een SOS-wagen op de weg had gestuurd, zet hij die onmiddellijk terug op de overeenkomstige parking en herneemt hij het spel bij de volgende beurt.

In geval van



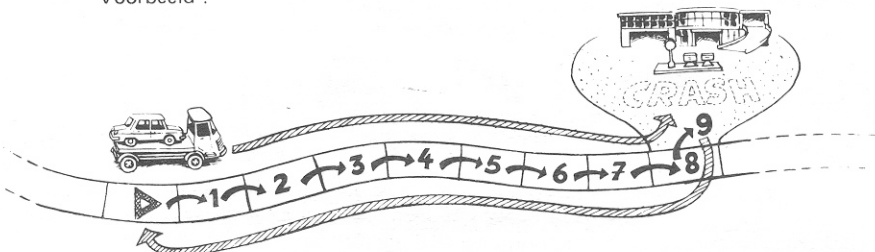
: (de penning wordt op



gelegd).

Zoals bij de kraanwagen, maar de wagen wordt op de platformwaggen geladen.

Voorbeeld :



men heeft een 9 (of meer) nodig om de wagen te gebruiken en evenveel om terug te keren.

Ter herinnering : de technische voertuigen rijden aan de kant van de weg, op een "uitvalsweg", een "denkbeeldige rijstrook" (regel 1).

5. In geval van niet-beschikbaarheid, of om het parcours in te krimpen, kan men ook gebruiken :

in plaats van



: een



of de



: maar door zich naar de

garage terug te laten voeren.

in plaats van een



: de



Aleen de vrachtwagen CRASH kan niet vervangen worden.

Als men hem nodig heeft terwijl hij bezet is, gaat men zijn garage met één vakje per beurt en wacht men tot hij teruggekeerd is.

6. Schriftelijke vragen

Als men op een vakje stopt aangeduid met



(blauw)

De piloot trekt een daarbij horende kaart (stapel van 20 kaarten) en zegt : "schriftelijke vraag Nr....." en leest ze luidop. Men past dezelfde regel toe als bij de getekende vragen (regel Nr. 4).

7. Verrassingsvragen

Als men op een vakje stopt aangeduid met



(paars)

De piloot trekt een daarbij horende kaart (stapel van 12 kaarten), leest ze luidop en volgt de instructies op. In enkele aangeduide gevallen moet hij de kaart bewaren tot hij ze kan gebruiken. Op dit ogenblik zal hij ze anderaan de stapel leggen.

8. Aankoop van wisselstukken

Als men voor een



stopt, kan men bij de volgende beurt bij het vertrek een

nieuw accessoire kopen, OP VOORWAARDE WELISWAAR DAT MEN TENMINSTE 5 PUNTEN MET DE DOBBELSTENEN KAN GOOIEN. In dit geval kiest men een accessoire (één) en speelt men het aantal punten dat men gegooid had -5.

Voorbeeld : Bij de start van **SHOP**, gooit men 7 punten : men zal dan eerder een

accessoire kopen en een 2 spelen - (7 - 5 = 2).

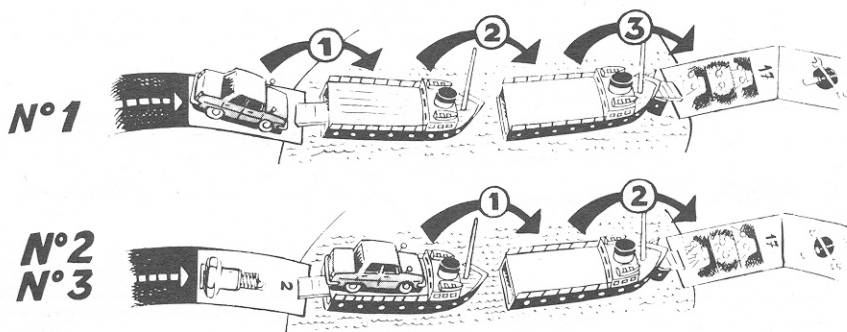
Als men 12 gooit, kan men 7 vakjes rijden (12 - 5) enz... (met andere woorden : geen regel 2 in dit voorbeeld). Gezien de koop van een accessoire één beurt vraagt is het natuurlijk altijd interessant een goed gevulde gereedschapskist te hebben.

9. Om het Kanaal over te steken : men schuift de wagen één "schip" per beurt vooruit, zonder hierbij de dobbelstenen te gebruiken.

eerste geval : uw laatste worp heeft u op het vakje van de kade gebracht : vraag Nr. 2 "een bougie"
Vanaf de volgende beurt schuift u de wagen elke beurt één "schip" vakje vooruit tot u op de kade belandt (vakje van vraag 17).

tweede geval : uw laatste worp heeft u op het eerste schip gebracht.
Daar moet u zich installeren en vanaf de volgende beurt uw wagen tot op de kade duwen (vakje van vraag 17).

derde geval : uw laatste worp brengt u verder dan het eerste schip.
In dit geval stopt u eveneens op het eerste schip en gaat u zoals in het tweede geval te werk.



Hetzelfde maneuver past u toe voor de terugreis uit Engeland met start op het vakje met vraag Nr. 25 en aankomst op het vakje met vraag 17.

Opmerking : De technische voertuigen steken het Kanaal over met de dobbelstenen, zoals op normale vakjes en zonder te vertragen.

En nu, goede reis en goede diagnose !

Erratum : De afbeeldingen aan de achterkant van de "verrassingskaarten" 9, 10, 11 en 12 werden verwisseld met deze op de kaarten met geschreven antwoorden 1, 2, 3 en 4. Leg de kaarten evenwel op de stapel die overeenstemt met de vraag.

KLEIN WOORDENBOEKJE

- C Carter : beschermkast voor de drijfstangen
 Cilinderkop : voornaamste onderdeel van de motor dat de cilinders beschermt
- E Elektroden : metalen delen op het uiteinde van de bougies waartussen de vonk overspringt.
- G Gedistilleerd water : kalkvrij water dat in de batterijen gebruikt wordt
- H Houders : metaalplaatjes dat de kontaktpunten dragen
- I Ingevreten : het metaal van de bougies dat dit gebrek vertoont ziet er beschadigd, afgevijld uit
 Inlaatspruitstuk : laat het mengsel in de cilinders dringen
- K Kompressieverhouding : verhouding tussen het cilindervolume wanneer de zuiger onderaan staat en het volume dat overblijft wanneer de zuiger bovenaan staat.
 Kontaktpunten : schakelaar waardoor de stroom de bougie-elektroden kan bereiken.
- M Mengsel : mengsel van lucht en verdampte benzine dat de brandstof vormt voor de verbrandingsmotor.
- O Octaan : het octaangetal duidt de anti-klopeienschappen van de benzine aan. Algemeen wordt aanvaard dat men bij een kompressieverhouding van 7 1/2 of meer superbenzine met een octaangetal van 98 moet gebruiken, terwijl men onder deze verhouding normale benzine met een octaangetal van 91,5 mag gebruiken. De vorm van de verbrandingskamer (binnenkant van cilinder) heeft echter een grote invloed en daarom moet men zich houden aan de door de constructeur geleverde handleiding
- R Radiateurslang : rubberslang die de motor met de radiator verbindt en dient voor de circulatie van het koelwater.
 Remtrommel : cilindervormig onderdeel dat in de wielen gemonteerd staat en waarop de remvoering wrijft.
- T Toesporing : betekent dat de vlakken van de 2 voorwielen elkaar vóór de wagen moeten snijden.
- U Uitlaatspruitstuk : laat de uitlaatgassen ontsnappen

