

# Pole Position

Auteur: Gerhard Kodys

Uitgegeven door Piatnik, 1989

Een Formule-1-Grand-Prix spel met vele tactische mogelijkheden (3 tot 5 spelers vanaf 8 jaar).

Vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

---

## Doel

Probeer je drie race-auto's zo goed mogelijk te laten eindigen in een wedstrijd waarbij je positie en de aard van het wegdek uiterst belangrijk is.

## Materiaal

- 1 renbaan
- 15 auto's (3 wagens in 5 kleuren)
- 43 wegdekschijfjes (22 gekleurde en 21 grijze)
- 45 brandstofkaarten (met nummer 1-9 in 5 kleuren)

## Vorbereiding

Plaats de renbaan op tafel en leg alle wegdekschijfjes er naast. Alle spelers bouwen nu gezamenlijk de renbaan door om beurt een wegdekschijfje in de voorgedrukte uitsparingen te leggen. Zorg er voor dat de schijfjes goed over het parcours verdeeld worden (vermijd dat eenzelfde type te veel bij elkaar ligt). Elke speler krijgt 3 auto's en de 9 bijhorende brandstofkaarten.

## Renverloop

Elke speler plaatst een auto op het zwart/witte startvak. De brandstofkaarten dienen om je auto te verplaatsen. Een uitgespeelde 4 verplaatst je auto 4 vakjes. Indien er geen enkele andere auto op de 4 eerste vakjes staat, kan je je auto ook effectief 4 vakken verplaatsen. Staat er echter een auto, dan moet je 1 extra punt gebruiken om die auto te kunnen passeren (zie [voorbeeld 1](#) in Duits spelregelboekje).

In elke ronde kiest elke speler in het geheim een brandstofkaart uit. Pas als iedereen een keuze gemaakt heeft, worden de brandstofkaarten tegelijk omgedraaid. Wie het hoogste nummer koos, mag als eerste zijn auto verplaatsen; gevolgd door de persoon met het tweede hoogste kaartje,...

speciale situaties:

- Hebben 2 of meer spelers dezelfde kaart gekozen, dan mag die speler wiens auto het verst voorop staat het eerst spelen. Om de positie te bepalen tellen

alle auto's mee (ook de auto's die al aangekomen zijn). Wie dus als eerste aankomt, mag bij gelijkheid van kaarten steeds als eerste spelen!

- Kiezen meerdere spelers (die nog geen andere auto op de renbaan hebben) eenzelfde kaart bij het spelbegin, dan vervalt hun kaart: ze kunnen hun auto dus niet verplaatsen, maar de kaart is wel gespeeld.

Als teamchef breng je het best zo vlug mogelijk je 3 autos's in het spel zodat je steeds meerdere mogelijkheden hebt met je uitgespeelde brandstofkaart.

Gespeelde kaarten worden duidelijk voor je op een rijtje op tafel gelegd, zodat iedereen steeds goed kan zien welke kaarten je reeds gespeeld hebt. Zijn alle kaarten uitgespeeld, dan mag je de volledige stapel terug nemen.

## Speciale velden

Komt je auto op een speciaal veld, dan gebeuren er speciale acties:

Olievlek	je auto kan in de volgende beurt niet verplaatst worden (draai de auto op zijn zijkant om dit duidelijk te maken)
Boxstop	je auto keert direct een positie terug: d.w.z. 1 veld achter de onmiddellijk achterliggende auto('s)
Turbo	je auto gaat direct een positie vooruit: d.w.z. 1 veld voor de onmiddellijk voorop liggende auto('s)
Wind	de auto die van hier vertrekt, kan inhalen zonder extra punten te verspelen
Aufholjagd (inhaal)	de auto die van hier vertrekt, krijgt een bonus aan punten erbij BONUS = de positie van je auto in het spel

### opmerkingen:

1. hoe de positie van je auto bepalen?
  - bij boxstop en turbo: kijk enkel naar de auto's die op de baan staan
  - bij Aufholjagd: alle auto's tellen mee (ook diegene die reeds aangekomen zijn)
2. door een speciaal veld kom je weer op een speciaal veld:
  - van boxstop of turbo op boxstop of turbo: geen nieuw effect
  - de andere velden behouden hun effect

## Aankomst

De eerste wagen die het doelveld bereikt of voorbij rijdt, wordt op de eerste plaats van de waardetabel geplaatst; de tweede op de tweede plaats,...

Het spel eindigt als alle auto's aangekomen zijn.

Wie dan de meeste punten gescoord heeft met zijn drie auto's, wint het spel.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief