

Aufregende Auto-Rallye

Auteur: onbekend

Uitgegeven door Clementoni, ?

Een autorallye waarbij je goed op het wegdek moet letten, voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar.

Spelmateriaal:

- 4 auto's, elk op een voetstuk
- 1 speciale dobbelsteen (vooraf te beplakken met de bijgevoegde zelfklevers)
- 36 wegkaartjes (18 geasfalteerde stukken, 18 grindstukken)

Doel:

De spelers rijden over een vooraf samengesteld parcours. De speler die als eerste het laatste wegkaartje kan overschrijden, wint deze 'geheugenkoers'.

Vorbereiding:

- Alle spelers stellen vooraf een parcours samen. De stukken liggen daarbij allemaal open, d.w.z. met de rode kant naar onder. Probeer een parcours te creëren met zoveel mogelijk S-bochten, dit maakt het de deelnemers extra moeilijk. Let er wel op dat het parcours open blijft. Het begin en eindveld mogen dus niet aan elkaar grenzen. (In een vereenvoudigde versie kan het aantal wegkaartjes verminderd worden. Gebruik wel steeds minstens 20 kaartjes.)
- Vervolgens bestuderen alle spelers zo goed mogelijk het parcours en proberen te onthouden waar de geasfalteerde en de grindstukken liggen. Na ongeveer twee minuten worden alle stukken omgedraaid waardoor het parcours vervangen wordt door een doorlopende rode streep. Het is nu onmogelijk om de twee wegbedekkingen nog te onderscheiden.
- Alle auto's worden aan één van beide uiteinden (= start) geplaatst.
- De dobbelsteen toont de waarden 1, 2 (2x), 3 (2x) en een autootje.

Spelverloop:

- Vooraf wordt gedobbeld. De speler die als eerste het autootje dobbelt, begint. De andere spelers volgen in wijzerzin.
- De speler aan beurt dobbelt. De getalwaarde geeft aan hoeveel velden hij mag 'raden' om vooruit te komen. Voor elk kaartje waarop men wil rijden, moet nl. eerst geraden worden of het al dan niet geasfalteerd is. Als evenveel kaartjes geraden werden als de gedobbelde waarde aangaf, mag dezelfde speler nog eens dobbelen.

- Telkens nadat de speler aangaf of het volgende baanvak uit asfalt of grint bestaat, wordt dat kaartje omgedraaid. Is het juist, dan blijft het open liggen en rijdt de auto van die speler op dat kaartje en mag deze speler zijn beurt verderzetten. Maakt de speler een fout, dan blijft zijn wagen staan op het laatste veld dat juist geraden werd. Het foute kaartje wordt verdekt terug gelegd. Let op: nu moeten ook alle reeds geraden en gepasseerde wegkaartjes terug verdekt gelegd worden. Alleen het door het wagentje bezette kaartje blijft open liggen.
- Dobbelt iemand bij zijn beurt het autootje, dan mag deze speler zomaar - zonder raden - de twee eerstvolgende kaartjes voor zijn auto omdraaien en daarop verder rijden. Daarenboven mag deze speler een willekeurig kaartje van het parcours bekijken. Let wel: de andere spelers mogen het wegdek niet zien! Daarna is zijn beurt voorbij.
- Is het eerstvolgende vak dat iemand moet passeren reeds zichtbaar en door een andere speler bezet, dan mag deze speler zijn autootje zomaar op dit veld plaatsen. Daar deze speler niet moest raden (en dus ook geen fout kon maken), gaat zijn beurt gewoon verder. Het reeds openliggende vak moest dus niet geraden worden maar wordt wel meegeteld!
- Twee speciale velden:
 - Wie zijn beurt beëindigt op het asfaltkaartje met de olievlek, moet zijn eerstvolgende beurt overslaan.
 - Wie zijn beurt beëindigt op het grindkaartje met de gekantelde wagen, verwisselt zijn auto met de speler die op dat moment de laatste positie inneemt... De auto's worden daarbij gewoon van plaats verwisselt! (Komt de 'laatste' speler op dit veld terecht, dan gebeurt er niets.)

Winnaar:

De speler die als eerste voorbij het laatste kaartje rijdt, wint. Dit is dus steeds de eerste speler die het laatste kaartje van het parcours juist kon raden...

Date Last Modified: 06-08-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief