

CRAZY PILOT

Matteo Cimenti,
Carlo Rigon, Chiara Zanchetta

Julien Bigot



8-99 2-6 10' 121

Doel van het spel

Corkcity is een vreedevolle stad... maar niets is wat het lijkt. Net als alle andere dagen moet je naar het werk, maar vandaag heb je je verslapen.

In Crazy Pilot moet je zo snel mogelijk op verschillende situaties reageren om toch nog op tijd aan te komen. Maar let op: er heeft zich een uitbraak voorgedaan, en zombies verschuilen zich tussen de stadsbewoners. Laat ze je niet afremmen!

Vorbereiding

Schud de **94 situatiekaarten**. Geef elke speler 20 kaarten (18 in een spel met 5 spelers en 15 in een spel met 6 spelers). De spelregels voor 2 spelers vind je aan het einde van de handleiding. Stop ongebruikte kaarten weer in de doos.

Maak een trekstapel met je situatiekaarten, en leg er een **startkaart** op. Geef deze stapel daarna door aan de speler links van je.

Neem een **autokaart** en leg hem voor je neer.

Leg de **strafkaarten** en de **finishkaart** in het midden van de tafel.

Inhoud | 121 Kaarten



6 startkaarten



6 autokaarten



1 finishkaart



14 strafkaarten



94 situatiekaarten

Spelverloop

Een van de spelers geeft het startsignaal.

Alle spelers stoppen hun startkaart onder hun trekstapel. Nu heb je een situatiekaart open voor je liggen. Je moet hem afhandelen voordat je naar de volgende kaart mag. Ga zo verder tot het spel afgelopen is.

Een kaart afhandelen

Je handelt een kaart af door hem rond je autokaart te leggen, onder je autokaart te stoppen, of onder je trekstapel te stoppen. Probeer de situatie te analyseren en te bepalen wat je moet doen. Respecteer hierbij de verkeersregels en veroorzaak geen ongeval! Dit zijn je opties:



De situatie staat je toe om rechtdoor te rijden. Leg de kaart aan de bovenzijde van je autokaart.



Om de situatie op te lossen, moet je naar het **linkerrijvak bewegen**. Leg de kaart links van je autokaart.



Om de situatie op te lossen, moet je naar het **rechterrijvak bewegen**. Leg de kaart rechts van je autokaart.



Om de situatie op te lossen, moet je **rechtsomkeer** maken. Dit gebeurt als je denkt dat stoppen en vertrekken de situatie niet zal oplossen, en je best een andere route zoekt. Leg de kaart aan de onderzijde van je autokaart.



Om de situatie op te lossen, moet je **stoppen en opnieuw vertrekken**. Stop de kaart onder je trekstapel.

Het verschil tussen  en  maken ligt aan hoe de situatie moet worden opgelost. Als de situatie opgelost kan worden door te stoppen en opnieuw te vertrekken (bv. voor een rood licht), moet je stoppen. Als het gevaarlijk of onmogelijk is om voorbij de situatie te rijden (bv. een gigantisch monster op de weg), moet je rechtsomkeer maken.

HEL VETIQ





Let op!

Er is nog één andere optie. Als je 1 of meer **zombies** op je kaart opmerkt, moet je "Zombieeee!" roepen en met je hand op de stapel met strafkaarten slaan.

De ronde wordt tijdelijk gepauzeerd. De andere spelers moeten stoppen met spelen en zo snel mogelijk op jouw hand slaan.

De speler die het spel onderbrak, moet controleren of er al dan niet een zombie op de kaart stond.



Indien ja, dan stopt deze speler de kaart **onder** zijn of haar autokaart. Deze kaart scoort 1 punt aan het einde van het spel.



Indien nee, dan legt deze speler de kaart gedekt aan de kant. Deze kaart scoort -1 punt aan het einde van het spel.

Als er een zombie op de kaart stond, controleer dan ook wie de laatste speler was die op de stapel sloeg. Deze speler neemt **een strafkaart**, die -1 punt scoort aan het einde van het spel.

Zodra de situatie afgehandeld is, geeft de speler die het spel onderbrak een nieuw startsignaal, door op een moment naar keuze "Rijdeeee!" te roepen.

Speciaal geval: als meerdere spelers gelijktijdig "Zombieeee!" roepen, controleer dan hun kaarten zoals gewoonlijk, en volg daarbij de regels zoals hierboven beschreven.

Als er een zombie stond **op minstens 1 van de kaarten** van deze spelers, dan neemt de laatste speler die op de stapel sloeg een strafkaart.





Einde van het spel


Het spel is afgelopen als een van de spelers zijn of haar startkaart onthult. Die speler roept "Watch Out!" en neemt **de finishkaart**.


Iedereen stopt met spelen; het is tijd voor de eindtelling. Spelers met kaarten die nog niet afgehandeld zijn, leggen deze kaarten af.


Draai een voor een de stapels rond je autokaart, onder je autokaart en onder je trekstapel om. Controleer de symbolen aan de achterzijde van elke stapel:


Kaarten met  zouden in de stapel aan de bovenzijde van je autokaart moeten zitten.

Kaarten met  zouden in de stapel links van je autokaart moeten zitten.

Kaarten met  zouden in de stapel rechts van je autokaart moeten zitten.

Kaarten met  zouden in de stapel aan de onderzijde van je autokaart moeten zitten.

Kaarten met  zouden in de stapel moeten zitten die je onder je trekstapel hebt gestopt.

Kaarten met  zouden in de stapel moeten zitten die je onder je autokaart hebt gestopt.

  : deze kaarten mag je op de  -stapel of op een van de   -stapels leggen

Bereken je punten als volgt:

Scoor 1 overwinningpunt voor elke **situatiekaart** die je **correct** hebt ingeschat.

Scoor 2 overwinningpunten als je de **finishkaart** bezit.

Verlies 1 overwinningpunt voor elke **situatiekaart** die je **foutief** hebt ingeschat.

Verlies 1 overwinningpunt voor elk van je **strafkaarten**.

Verlies 1 overwinningpunt voor elke **situatiekaart** die je aan de kant hebt moeten leggen omdat **je dacht dat er een zombie op stond**.

De speler met de meeste punten wint.

Controleer bij een gelijkspel of een van deze spelers de finishkaart heeft. Als dat het geval is, wint die speler. Zoniet, dan delen de spelers de overwinning.

Variant voor 2 spelers

In een spel met 2 spelers gelden de volgende regels:

Verwijder eerst de zombiekaarten.

Neem de resterende kaarten en geef er 20 aan elke speler. Voeg daarna 3 zombiekaarten toe aan elke trekstapel. Schud je kaarten.

De regels zijn identiek aan die van het gewone spel.

Er is echter één uitzondering: als je een zombie opmerkt (of niet opmerkt*), roep dan "Zombieeee!". Leg deze kaart voor het speelveld van je tegenstander neer. Je tegenstander mag op elk moment tijdens het spel naar de kaart kijken, naar een zombie zoeken, en indien gewenst de kaart met een strafkaart bedekken.

Aan het einde van het spel zijn er verschillende mogelijkheden:

Er staat een zombie op de kaart die voor je speelveld ligt, maar je hebt hem NIET bedekt: -1 punt.

Er staat een zombie op de kaart die voor je speelveld ligt, en je hebt hem bedekt: er gebeurt niets.

Er staat GEEN zombie op de kaart die voor je speelveld ligt, maar je hebt hem bedekt: -1 punt.

Er staat GEEN zombie op de kaart die voor je speelveld ligt, en je hebt hem NIET bedekt: -1 punt voor je tegenstander.

*om voor verwarring te zorgen, mag je ook een kaart zonder zombie voor je tegenstander neerleggen, maar... op eigen risico!

Nederlandse vertaling: Jo Lefebure voor The Geeky Pen

