

# M6 TURBO CUP

Auteur: Pascal Giral & Marc-Eric Gervais

Uitgegeven door Schmidt France, 1989

Een autoracespel waarbij je eerst aan een aantal voorwaarden moet voldoen.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Ans Loncke](#)

(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

---

**Uitgave : 1989**

**Auteurs : Pascal Giral - Marc-Eric Gervais**

**Illustratie : Jérôme Dautriat & Fabien Ouvrard**

**FORCES ET MEDIA**

**Schmidt France - Artikelnr 09066**

**9 - 88 jaar**

**2 - 4 spelers**

## Beschrijving achterzijde doos

### M6 TURBO CUP

Versnellen, afremmen, slippen.

Een bevoorradsbeurt.

Na de pitstop blijkt dat je voorop ligt.

Laatste rechte lijn voor de finish. De teammanager en de ploeg mechanici moedigen je aan.

Ademloos werp je een blik op je chrono. Snel! Vervul je alle voorwaarden? Als racepiloot word je met M6 TURBO CUP wereldkampioen.

### Inhoud:

- 1 spelbord
- 2 dobbelstenen
- 1 blocnote (standfiches)
- 4 racewagens
- 4 teammanagers
- 4 ploegen mechanici
- 20 internationale pilotenlicenties / geheime objectieven
- 20 kaarten "beheersing"
- 20 kaarten "conditie"
- 20 kaarten "geluk"
- 24 kaarten "veiligheid"
- 40 bankjes van 5.000 Fr.
- 80 bankjes van 10.000 Fr.
- 60 bankjes van 50.000 Fr.
- 1 spelhandleiding in het Frans

**Aantal spelers:** 2-4

**Leeftijd:** 9 tot 88 jaar

**Speelduur:** 1 uur 30 min

## Handleiding

# M6 TURBO CUP

## 1. Speloverzicht

Type spel : een strategische simulatie van een autorace

Aantal spelers : 2 tot 4

Speelduur : 1 uur 30 min

Auteurs : Pascal Giral en Marc-Eric Gervais

Strategie 0X0000 Geluk

## 2. Speldoel

Voldoen aan alle opgelegde voorwaarden en als eerste de finish bereiken. Hierbij dient men alle opéénvolgende en moeilijke proeven van het autoracen te overwinnen voordat men de eindstreep kan bereiken.

## 3. De koersdirecteur

Er wordt een speler aangeduid als bankbeheerder. Deze speler wordt de koersdirecteur genoemd. Hij verdeelt onder de spelers 10 briefjes van 10.000 Fr., een standfiche ,een racewagen en 6 verdekte veiligheidskaarten. De racewagens worden direct op het startvak geplaatst. Elke veiligheidskaart kan tijdens het spel slechts 1 keer uitgespeeld worden om een tegenspeler aan te vallen of om een aanval af te slaan.

## 4. Startkapitaal

Om beurt gooien de spelers driemaal met een dobbelsteen. Het resultaat van elke worp wordt door de speler onder elke discipline (beheersing, conditie en geluk) op zijn standfiche genoteerd.

resultaat v/d worp	1	2	3	4	5	6
puntenaantal	10	20	30	40	50	60

De speler met het kleinste totale puntenaantal (in de 3 disciplines) mag het spel beginnen. Bij gelijke stand begint de jongste speler.

## 5. Eerste deel van de race

Het doel is om als eerste (zo snel mogelijk) 80 punten te behalen in elk van de 3 disciplines (Beheersing, conditie en geluk) en te beschikken over een teammanager met een ploeg mechanici. Pas dan ontvangt men een internationale pilotenlicentie waardoor men kan starten op het binnencircuit. Het is op deze omloop dat men als racepiloot de titel van wereldkampioen kan bekomen.

## 5.1. **Het behalen van de pilotenlicentie**

Door te rijden op de buitenomloop zal men punten verzamelen. Zolang men zijn objectief niet bereikt heeft, zal men blijven rijden op dit circuit. Gooi de twee dobbelstenen en ga naar keuze één dobbelsteenworp of de som van beide dobbelstenen vooruit op het spelbord. Na het verplaatsen van de racewagen worden de instructies van het eindvakje uitgevoerd.

### 5.1.1. **Beheersing, conditie en geluk**

In dit geval kiezen de spelers of ze een kaart trekken of dat ze punten aankopen. De aankoop van punten gebeurt per 50. De prijs per 50 punten bedraagt 5.000 Fr. vermenigvuldigd met het resultaat van een dobbelsteenworp. Het geld wordt aan de koersdirecteur overhandigd.

### 5.1.2. **De vakjes openbare verkoop**

Op zo'n vakje kan men een teammanager of een ploeg mechanici per opbod aankopen. Het minimum opbod bedraagt 10.000 Fr. en wordt telkens met minstens 5.000 Fr. verhoogd. De speler die het hoogste bedrag aanbood, ontvangt in ruil voor dit bedrag een manager of team technici van de koersdirecteur. Spelers die reeds in het bezit zijn van een manager of ploeg kunnen niet deelnemen aan een openbare verkoop (Men kan immers slechts over één manager en één team beschikken).

### 5.1.3. **Demonstraties van rijkunst**

De speler die aan de beurt is, kan één of meerdere tegenspelers onderwerpen aan één van de volgende gebeurtenissen :

1. Bij elke speler worden er 40 punten afgetrokken van een discipline (volgens de keuze van de speler die aan de beurt is) en opgeteld bij het puntensaldo van de speler die deze actie veroorzaakte.
2. Neem een teammanager of een ploeg mechanici van een tegenspeler naar keuze.
3. Ontvang van een speler naar keuze 50.000 Fr. Wanneer deze speler niet over dit bedrag beschikt, dan is hij verplicht om zijn teammanager of om zijn ploeg technici te verkopen. Indien hij deze som toch niet kan betalen aan zijn schuldeiser, dan wordt hij uitgesloten en moet hij het spel verlaten.

Gelukkig kan een aanval betwist worden door één of meerdere spelers. In dat geval verdedigen deze spelers zich d.m.v. het uitspelen van veiligheidskaarten. Wanneer de spelers zo'n kaart overhandigen aan de koersdirecteur, dan wordt voor hen deze aanval geannuleerd.

## 5.2. **De pilotenlicentie**

Wanneer een speler erin slaagt om 80 punten te verzamelen in alle disciplines (beheersing, conditie en geluk) en beschikt over een teammanager met een ploeg mechanici, dan behaalt men zijn pilotenlicentie. Vanaf dat ogenblik mag men zijn racewagen plaatsen op het binnencircuit. Hierbij is men niet verplicht om de buitenomloop volledig uit te rijden. Wel is men verplicht om verdeckt een licentiekaart te trekken waarop aan de speler nieuwe objectieven worden medegedeeld (deze dienen geheim te blijven t.a.v. de andere spelers). Nochtans kan een speler beslissen om toch verder te rijden op het buitencircuit (o.a. om meer geld of punten te verzamelen). Hij kan ook proberen om het licentievakje (case licence) te bereiken. Dit vakje stelt de speler in staat om zijn vermogen te verdubbelen, t.t.z. nadat hij zijn licentie heeft betaald, ontvangt hij van de koersdirecteur hetzelfde bedrag waarover hij op dat ogenblik beschikt.

**OPMERKING** : Het is mogelijk dat bepaalde spelers tijdens het spel negatieve scores behalen in de disciplines beheersing, conditie of geluk.

## 6. **Tweede deel van de race**

In dit deel van de race moet men het geheime objectief (Het objectief is vermeld op de achterzijde van de licentie.) behalen. Bovendien moet men als eerste de finish bereiken en tevens in het bezit zijn van een teammanager met een ploeg technici. De spelers beginnen op het startvak van het

binnencircuit (Deze omloop is weergegeven in verschillende kleuren op het spelbord). Op de achterzijde van de pilotenlicentie staat het geheime objectief vermeld. De speler moet kiezen uit één van de vier reeksen, zijnde : F1, Formule 3000, Formule 3 en sportprototype. Vervolgens overhandigt de koersdirecteur de kaart die werd gekozen door de speler. Wanneer deze kaart niet meer voorradig is, dan moet deze speler een andere keuze maken. Op de achterzijde van de gekozen kaart wordt vermeld hoe er moet worden gespeeld met de dobbelstenen en hoeveel geld men ontvangt.

Wanneer men eindigt op een vakje, dan volgt men de instructies van dat vakje op. OPGELET : Wanneer men stopt op een vakje "Beheersing, conditie of geluk" en men besluit om punten aan te kopen, dan ontvangt men geen geld van de koersdirecteur. Vervolgens verplaatst men zijn racewagen één of beide dobbelstenen op het spelbord.

De speler die als eerste de eindstreep haalt en tevens zijn objectief heeft vervuld, wint dit spel.

## **7. Speciale gevallen**

### **7.1. Het dubbelgooien**

In beide delen van de race mag men, wanneer men dubbel gooit, zijn racewagen verplaatsen en bovendien punten of een teammanager of een ploeg mechanici aankopen. De prijs wordt dan 10.000 vermenigvuldigd met het getal dat men dubbel gooide. Bijvoorbeeld bij een dubbele zes zal men 60.000 Fr. betalen. Dit geld wordt geplaatst op het eindvakje van de dubbele worp. De speler, die nadien eindigt op dit vakje, ontvangt deze som.

### **7.2. Een ongeval**

Telkens wanneer twee of meerdere spelers op een zelfde vakje terechtkomen, dan vindt er een ongeval plaats. De wagen(s) die aangereden wordt(en), verliest 20 punten in elke discipline (beheersing, conditie en geluk). De veroorzaker van het ongeval verliest 40 punten in elke discipline. Bovendien mag hij de effecten van het vakje niet opvolgen. Opgelet op de volgende vakjes kunnen er geen ongevallen gebeuren : Licentie, Club van de amateurs en het startvakje.

### **7.3. Uitsluiting uit de koers**

Wanneer een speler geld te kort komt om te kunnen betalen, dan moet hij zijn teammanager of zijn ploeg technici verkopen tegen 100.000 Fr. het stuk. Indien nadien nog blijkt dat deze speler over onvoldoende geld beschikt, dan wordt deze speler uitgesloten en verdwijnt hij uit het spel.

### **7.4. Inhalen**

Telkens een speler een andere racewagen inhaalt, dan ontvangt hij 20.000 Fr. van deze speler.



---

[pnotebaert@unicall.be](mailto:pnotebaert@unicall.be)

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief