

Top-Race

Auteur: Wolfgang Kramer

Uitgegeven door ASS, 1996

Een spannend Formule-1 spel voor 2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

DOEL

De automobielsport is een harde wereld: je kunt er (heel) veel geld verdienen, maar... je kunt er ook (heel) veel verliezen. Probeer vooreerst je renstal te voorzien van de beste wagen(s), daarna rijdt iedereen met die wagens rond maar probeer zelf steeds je eigen wagen(s) in de beste positie(s) te manoeuvreren. De eigenaar van de zegevierende wagen zal uiteindelijk een (vette) premie opstrijken, de anderen moeten het met veel minder doen. Ben je een echte 'prof', dan wil je natuurlijk ook geld inzetten en enkele gokjes wagen... o wee echter als je het bij het verkeerde eind had...

De speler die na drie wedstrijden uiteindelijk de meeste poen bezit, is winnaar.

SPELMATERIAAL

- 1 speelbord
- 6 raceauto's
- 6 eigendomskaarten (1 per auto)
- 48 tempokaarten
- 99 dollarbiljetten (10.000\$ - 50.000\$ - 100.000\$)
- 1 blok gokblaadjes

SPELVOORBEREIDING

- Elke speler ontvangt 200.000\$ startkapitaal. De rest vormt de bank.
- Alle tempokaarten worden geschud en verdeeld over de spelers. Alle spelers krijgen evenveel kaarten en houden deze verdekt in hun handen. (Bij 5 spelers worden de 3 overblijvende kaarten verdekt opzij gelegd.)
- De 6 eigendomskaarten worden eveneens verdekt geschud en op een stapel klaargelegd. De raceauto's worden naast deze stapel geplaatst.
- De 'gokbriefjes' worden enkel bij de uitgebreide spelregels gebruikt.

DE TEMPOKAARTEN

- De getallen in de gekleurde balkjes geven aan hoeveel plaatsen de wagen van de overeenkomstige kleur vooruit mag rijden. De waarde van deze getallen ligt tussen 1 en 6 of is gelijk aan 10.
- De zwarte balkjes (met oranje getallen) gelden als jokerkleur. Deze waarde

mag gebruikt worden voor om het even welke kleur die niet op de tempokaart voorkomt. (Hiervoor mag natuurlijk ook de kleur gekozen worden van een wagen die langs de kant staat of reeds is aangekomen.)

- Er komen 3 speciale tempokaarten voor in het spel, de zogenaamde 'spurt- of defectkaarten'. Ze leggen telkens een link tussen twee welbepaalde wagens (blauw/rood - wit/groen - lila/geel). Bij het uitspelen van zo'n kaart kan de betreffende speler kiezen uit 2 mogelijkheden.
- Gebruikt hij de kaart als 'spurtkaart', dan rijdt hij met de wagen van de kleur die achter staat in één beweging door tot op dezelfde hoogte als de andere aangeduide wagen. Is de weg echter ergens niet vrij, dan stopt de actie op die plaats.
- Gebruikt hij de kaart als 'defectkaart', dan heeft de wagen van de kleur die voorstaat een defect en wordt deze naast de baan geplaatst. Die auto mag pas opnieuw vertrekken als de wagen van de andere aangeduide kleur voorbij gereden is. (De 'defectkaart' blijft open liggen totdat de achteropliggende auto gepasseerd is.)
- Opmerking: Is één van beide aangeduide auto's reeds aangekomen, dan kan die kaart niet meer ingezet worden.

DE AUTOVERKOOP

- Vooreerst analyseren de spelers hun tempokaarten om na te gaan welke wagen(s) ze zouden willen aankopen. Een speler koopt het best de wagen die hij het verst kan verplaatsen.
- De veilingregels:
 - De volgorde van de verkoop wordt bepaald door de eigendomskaarten. De bovenste kaart wordt omgedraaid en de eerste veiling begint. Alle spelers bieden door elkaar en kunnen een bod verhogen of passen. Het minimumbod bedraagt 10.000\$.
 - De speler die het hoogste bod deed, betaalt aan de bank, legt de eigendomskaart open voor zich neer en plaats de raceauto van dezelfde kleur op een startveld (= veld met pijltje).
 - Indien alle spelers voor een bepaalde wagen passen, wordt deze kaart onder de stapel geschoven en wordt later opnieuw geveild.
 - Elke speler moet minstens één eigendomskaart aankopen. Bij zes spelers zal elke speler dus slechts één auto kunnen bezitten, bij 5 spelers kan slechts één speler twee auto's hebben, enz. Een speler die nog geen auto heeft aangekocht mag dus steeds meebieden. Bezit een speler reeds een auto, dan mag hij enkel meebieden indien er nog meer auto's verkocht moeten worden als er spelers overblijven zonder auto.
 - Indien de laatste auto geveild wordt én iemand heeft nog geen auto aangekocht, dan betaalt deze speler de vastgestelde prijs van 30.000\$.

HET RIJDEN

- De speler die de laatste auto kocht, wordt startspeler. Daarna wordt in wijzerzin gespeeld.
- Is een speler aan beurt, dan legt hij een tempokaart naar keuze open op tafel en verplaatst alle wagens in de aangeduide volgorde. Daarna wordt de tempokaart op een aflegstapel gelegd.
- Opmerkingen bij het rijden:

- alle aangeduide wagens moeten verplaatst worden
- een auto moet steeds (indien mogelijk) zover mogelijk verplaatst worden
- de volgorde van verplaatsen moet gerespecteerd worden (= van boven naar onder)
- het verplaatsen gebeurt steeds rechtdoor of diagonaal in de richting van de aankomst
- een auto mag steeds (indien mogelijk) van rijbaan veranderen
- is de rijbaan geblokkeerd, dan moet een wagen stoppen op het eerste vrije veld achter de blokkade (resterende punten vervallen)

DE AFREKENING EN SPELEINDE

- De eerste wagen die de aankomstlijn passeert wordt op vak 1 (200.000\$) geplaatst, de tweede op vak 2 (150.000\$), enz.
- De speler van wie alle eigen wagens reeds aangekomen zijn, neemt niet meer deel aan de race. De tempokaarten van deze speler worden op de aflegstapel gelegd.
- De race eindigt zodra de voorlaatste wagen aangekomen is (de laatste plaats is dan automatisch ook bekend...) of indien de laatste tempokaart is uitgespeeld. Stonden nog meerdere wagens op de weg, dan bepaalt de volgorde op de baan de eindposities.
- Alle eigenaars krijgen nu hun winstpremie uitbetaald.
- Het spel wordt het best 3 maal naeen gespeeld. Tussen elk spel worden alle tempokaarten opnieuw geschud en verdeeld. Daarna worden de auto's geveild en de wedstrijd gereden.
- De speler die uiteindelijk het meeste geld verzamelde, wint.

UITBREIDING: DE 'GOKREGELS'

- Elke speler krijgt een 'gokblaadje' en een potlood. Hierop moet hij tijdens de race (op welbepaalde momenten) 3 keer een gok noteren. Hierdoor kan hij na elke race (veel) geld winnen of verliezen.
 - Zodra een auto de eerste gele lijn (= 1. Tip) overschrijdt, moeten alle spelers gokken. Ze plaatsen elk (in het geheim) in de eerste kolom (= 1. Tip) een kruisje naast de kleur die volgens hen zal winnen. (De eigenaar van de aangeduide wagen speelt daarbij geen enkele rol!)
 - Dit gokken wordt herhaald bij de tweede en derde gele lijn. Een speler mag telkens een andere auto aanduiden. (Een voorgaande gok mag natuurlijk niet 'aangepast' worden.)
 - Nadat alle wagens zijn aangekomen en de winstpremies werden uitbetaald aan de eigenaars, worden alle gokblaadjes omgedraaid en bekeken. Voor elke kolom wordt gekeken welke plaats de aangeduide wagen in werkelijkheid bereikt heeft. De waarde die naast die plaats vermeld staat in de tabel onder die kolom wordt toegekend. (Voorbeeld: Staat in de eerste kolom een kruisje naast blauw en was deze wagen uiteindelijk derde, dan ontvang de speler voor deze eerste gok nog 30.000\$.)
- De totale winst (evenals het maximumverlies) kan 180.000\$ bedragen!

