

SPRINT!



SPELREGELS



SÉBASTIEN DECAD



INLEIDING

“Zou je tegen mij durven racen?” vraagt de zelfzekere Schildpad aan haar sympathieke vriend met lange oren. De geamuseerde Haas en de Schildpad nemen plaats aan de start en maken zich klaar voor een gekke race doorheen de moestuin.

Help de Schildpad in deze spannende race om als eerste over de finish te komen.

MATERIAAL

- 6 speelbordtegels
- 32 Racekaarten
- 18 Doelstellingskaarten
- 1 Schildpad-pion
- 1 Haas-pion



DOEL VAN HET SPEL

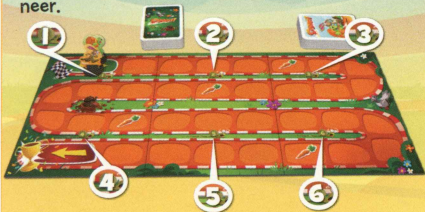
In dit coöperatieve spel speelt iedereen samen tegen de Haas en tracht men de Schildpad als eerste naar het Aankomstvak te brengen om zo de race tegen de Haas te winnen.



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- Vorm het speelbord in het midden van de tafel door de tegels zoals hieronder afgebeeld samen te leggen: (Gebruik de rode zijde van de tegels).
- Plaats de Schildpad en de Haas op het Startvak van het bord.
- Schud de 18 Doelstellingskaarten en leg ze in een dek naast het bord, met de speelzijde naar beneden.
- Schud de 32 Racekaarten en vorm ook een dek naast het bord, met de speelzijde naar beneden.

De jongste speler wordt aangewezen als eerste speler. Hij neemt het dek Racekaarten met de speelzijde naar beneden en legt die voor zich neer.



Om beurten voert elke speler dan, met de klok mee, deze beide acties achtereenvolgens uit:

1. De Schildpad verplaatsen
2. De Haas verplaatsen

1. De Schildpad verplaatsen

De speler trekt een Doelstellingskaart, draait ze om zodat ze zichtbaar wordt en legt deze naast de stapel.

De speler moet nu proberen hetzelfde aantal Racekaarten te nemen als aangegeven op de Doelstellingskaart. Hiervoor mag hij slechts één hand gebruiken en dus het Racekaartendek in twee delen scheiden.



Opmerking: het aantal kaarten moet worden ingeschat zonder de kaarten te tellen.

Zodra de stapel in 2 is verdeeld, telt de speler de kaarten die hij in zijn hand heeft. Naargelang het aantal genomen kaarten, mag de Schildpad vorderen volgens volgende verplaatsingsregels:

- De Schildpad vordert met 4 vakjes als het aantal genomen kaarten gelijk is aan het getal van de Doelstellingskaart.
- De Schildpad vordert met 3 vakjes als de speler 1 kaart minder genomen heeft dan het getal van de Doelstellingskaart.
- De Schildpad vordert met 2 vakjes als de speler 2 kaarten minder heeft genomen dan het getal van de Doelstellingskaart.
- De Schildpad gaat slechts met een vakje vooruit als de speler 3 kaarten minder heeft genomen dan het getal van de Doelstellingskaart.

- De Schildpad gaat niet vooruit als de speler 4 (of meer) kaarten minder heeft genomen dan het getal van de Doelstellingskaart.
- De Schildpad gaat ook niet vooruit als de speler meer kaarten heeft genomen dan het getal van de Doelstellingskaart.

Voorbeeld: de Doelstellingskaart geeft het getal 15 aan. De speler moet nu proberen 15 kaarten van het Racekaartendek te nemen. De speler neemt 14 Racekaarten; er ontbreekt 1 kaart van de 15 gevraagde, en de Schildpad gaat dus 3 vakjes vooruit.



2. De Haas verplaatsen

De speler schuift de Racekaarten die werden genomen onder het dek Racekaarten dat op de tafel is blijven liggen.

De speler neemt vervolgens de bovenste kaart van het Racekaartendek, en deze geeft aan wat de actie van de Haas zal zijn.

De Haas mag dan vorderen volgens volgende verplaatsingsregels:

Volgens wat op de kaart aangegeven staat:



De Haas vordert met 1 vakje op het bord.



De Haas vordert met 2 vakjes op het bord.



De Haas vordert met 3 vakjes op het bord.



De Haas vordert met 4 vakjes op het bord.



De Haas gaat vooruit of achteruit tot op het vak waar de Schildpad is.



De Haas rust uit. Hij blijft ter plaatse.

De Haas vordert met hetzelfde aantal vakjes als wat de Schildpad net heeft afgelegd. Als de Schildpad niet vooruit mag, gaat de haas ook niet vooruit.

De Haas gaat vooruit of achteruit naar het dichtstbijzijnde vakje met een wortel. Als een speler een kaart omdraait waarop een wortel afgebeeld staat en de Haas zich al op een vakje met een wortel bevindt, dan blijft hij ter plaatse.



Zodra de actie is verricht, schuift de speler de Racekaart terug onder het Racekaartendek.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Opmerking: als het dek met Doelstellingskaarten uitgeput is, neem dan alle Doelstellingskaarten en schud ze om een nieuw dek te vormen.

EINDE VAN HET SPEL

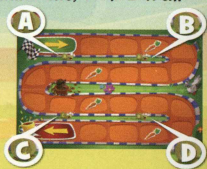
Het spel stopt onmiddellijk wanneer een van de twee dieren de aankomstlijn overschrijdt. Men moet niet noodzakelijk met het exacte getal vorderen om het Aankomstvak te bereiken.

- Als de Schildpad als eerste aankomt, winnen alle spelers het spel.
- Als de Haas als eerste aankomt, verliezen alle spelers het spel.

VARIANTEN

Kortere omloop:

Voor een korter spel (ongeveer 10 min.), gebruik je de 4 blauwe speelbordtegels bij de voorbereiding van het spel.



Jonge Schildpad:

Als je met jonge kinderen speelt, mogen ze het getal van de Doelstellingskaart overschrijden. In dit geval vordert de Schildpad met:

- 3 vakjes, als de speler 1 kaart meer heeft genomen dan het getal dat op de Doelstellingskaart staat aangegeven.

- 2 vakjes als de speler 2 kaarten meer heeft genomen dan het getal dat op de Doelstellingskaart staat aangegeven.
- Slechts 1 vakje als de speler 3 kaarten meer heeft genomen dan het getal dat op de Doelstellingskaart staat aangegeven.
- De Schildpad mag niet verder als de speler 4 (of meer) kaarten meer heeft genomen dan het getal dat op de Doelstellingskaart staat aangegeven.

Voorbeeld: de speler heeft de Doelstellingskaart omgedraaid waarop het getal 15 staat. De speler moet nu proberen om 15 Racekaarten tegelijk van het Racekaartendek te nemen. Als de speler een pakje van 18 Racekaarten neemt, heeft hij nog 3 kaarten meer dan de gevraagde 15, en de Schildpad gaat met 1 vakje vooruit.

