

Crazy Race
FX Schmid
GEWALT Michael
3 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 45 minuten

Kan het nog zotter ?

Bij elke etappe wordt één iemand steeds de eerste, en aan het einde blijkt hij toch de laatste te zijn. Degene die tweede werd, wou eigenlijk derde worden maar wordt uiteindelijk slechts vierde. En de laatste wordt als vijfde toch de eerste !
In het spel Crazy Race is immers alles mogelijk.

De wedkaarten bepalen hoe er moet worden gespeeld. Elke speler ontvangt één wedkaart, die hij geheim houdt voor zijn tegenstanders. Dankzij de wedkaart weet hij precies welke posities hij in de drie etappes moet trachten te behalen.

Met de baankaarten kan een speler de eigen baan verkorten of verlengen, maar de racebanen van de tegenstanders kunnen ook worden verkort of verlengd.

Ook de actiekaarten zorgen voor nog meer afwisseling in het spel. Zo kan een speler die erg gehaast is plotseling een beurt moeten overslaan en kan een speler die met een slakkengang vooruit gaat ineens tweemaal aan beurt komen.

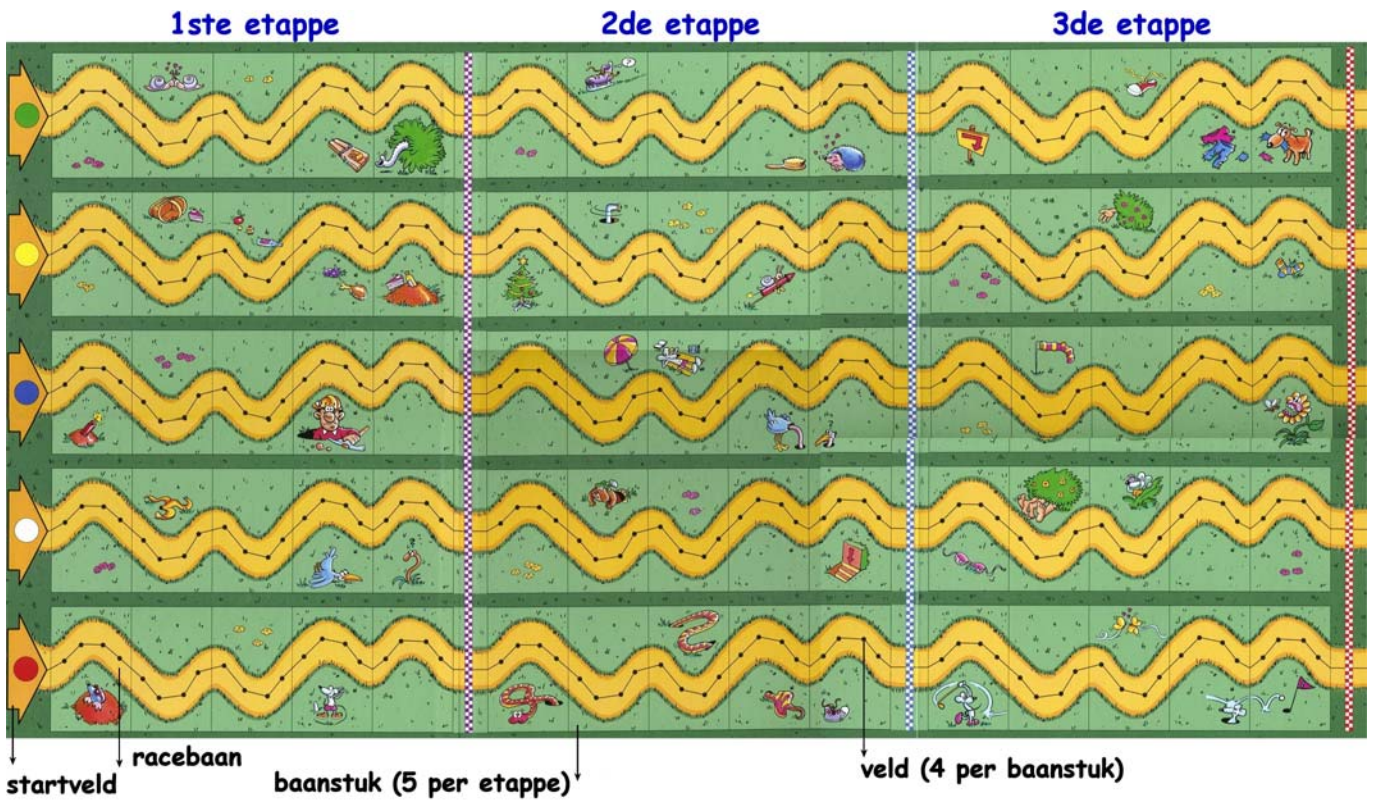
Hoe spannender de race, hoe gekker zijn verloop. Pas aan het einde van de race worden de wedkaarten blootgelegd.

De winnaar van het spel is de speler die de opdracht van zijn wedkaart het beste heeft vervuld.

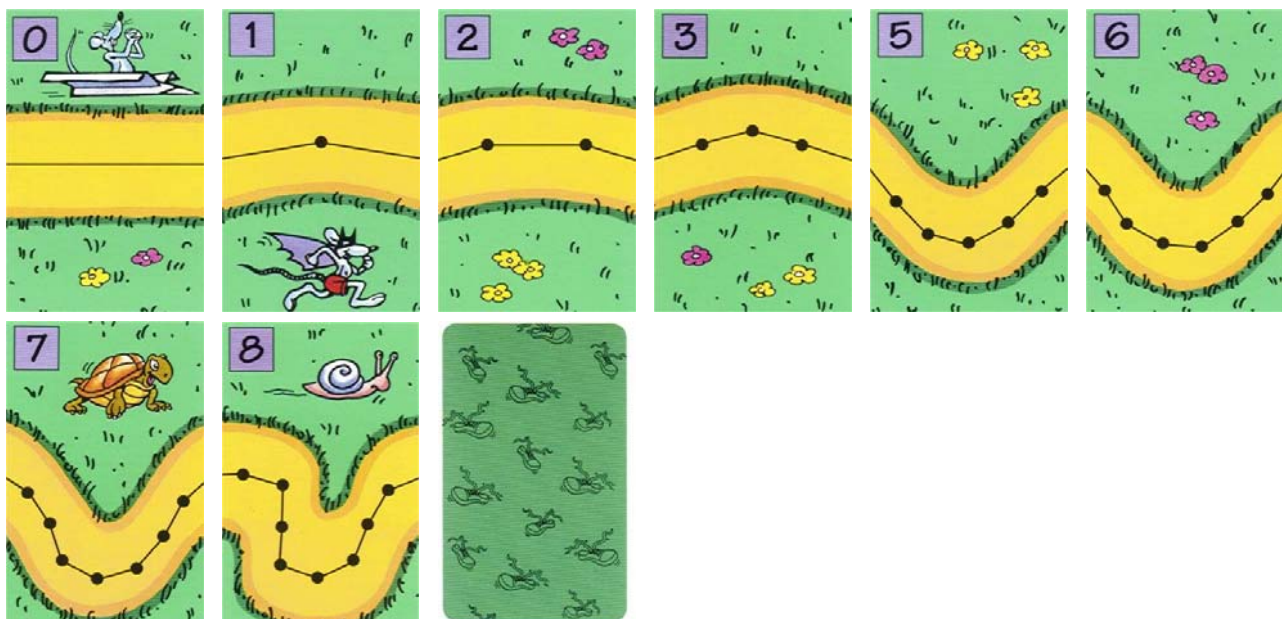
Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 56 baanstukken ;
- 27 actiekaarten ;
- 20 wedkaarten ;
- 10 bekerkaarten ;
- 5 spelfiguren ;
- 2 dobbelstenen.

Het **speelbord** toont vijf identieke racebanen die zijn onderverdeeld in 3 etappes (paars, blauw en rood). Elke etappe is op zijn beurt onderverdeeld in 5 baanstukken met telkens 4 velden.




De **56 baanstukkaarten** tonen telkens een baanstuk met 0 tot en met 8 velden. Ze worden tijdens het spel op het speelbord gelegd en verlengen of verkorten de racebaan.



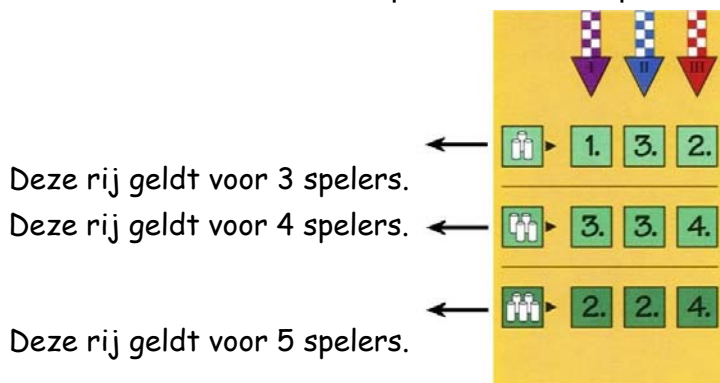
De 27 actiekaarten kunnen door de spelers voor zichzelf of voor de tegenstanders worden ingezet.

 Kaarten voor de speler zelf.

 Kaarten voor de tegenstander.



De 20 wedkaarten tonen de opdracht die de spelers in de 3 etappes te vervullen hebben.



Tip

In een race met 5 deelnemers vindt men geen opdracht voor de eerste en de vijfde plaats.

De 15 bekerkaarten geven de plaats aan (van 1 tot en met 5) in de 3 afzonderlijke etappes. Tijdens de race worden ze aan de spelers verdeeld.



Er zijn 5 spelfiguren. Het kan eenvoudiger zijn om de kleur om beurt te verdelen zoals aangegeven op het speelbord.



De twee dobbelstenen spelen ook een rol.

Het basisspel

We stellen voor om eerst, als training en om op te warmen, het basisspel te spelen. Het basisspel wordt gespeeld zonder de actiekaarten. Dit basisspel is zeer interessant om het spel te leren kennen en biedt het voordeel dat ook jonge kinderen kunnen meespelen.

De voorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Elke speler ontvangt :

- **1 spelfiguur**

De spelfiguur wordt op het gelijkgekleurde startveld geplaatst. Deze spelfiguur beweegt over de aangesloten renbaan. Er wordt dus nooit gewisseld van racebaan.

- **1 wedkaart**

De wedkaart wordt verdekt gehouden voor de nieuwsgierige blikken van de medespelers. Elke speler weet alleen voor zichzelf welke posities hij moet bekleden in de drie etappes om het spel te kunnen winnen.

De resterende wedkaarten moeten niet worden gebruikt en worden verdekt in de doos teruggelegd.

- **4 baanstukkaarten**

De vier baanstukkaarten worden, verdekt voor de andere spelers, in de hand gehouden. De overige baanstukkaarten worden grondig geschud en als verdekte afneemstapel naast het speelbord gelegd.

De actiekaarten worden in het basisspel niet gebruikt en worden in de doos gelegd.

De bekerkaarten worden gesorteerd per etappe en naast het speelbord gelegd.

De 'snelste' speler mag het spel beginnen. De dobbelstenen worden aan de startspeler gegeven.

Het startschot is gevallen.

De 'snelste' speler mag het spel beginnen. Vervolgens wordt er om beurt, met de klok mee, gespeeld.

De speler die aan de beurt is, heeft twee opeenvolgende zetmogelijkheden :

- 1. **hij mag** een baanstukkaart uitspelen ;
- 2. **hij moet** dobbelen en zijn spelfiguur vooruit bewegen.

1. Het uitspelen van een baanstukkaart

Vóór het dobbelen kan de speler dus één baanstukkaart per beurt spelen. Hij mag dit doen, maar hij moet niet.

Een baanstukkaart mag op een willekeurige vrije locatie worden gelegd. Dit betekent dat een baanstukkaart dus ook op een vrije locatie van de tegenstanders mag worden gelegd. Een vrije locatie betekent dat er noch een spelfiguur en noch een baanstukkaart op deze locatie aanwezig is.

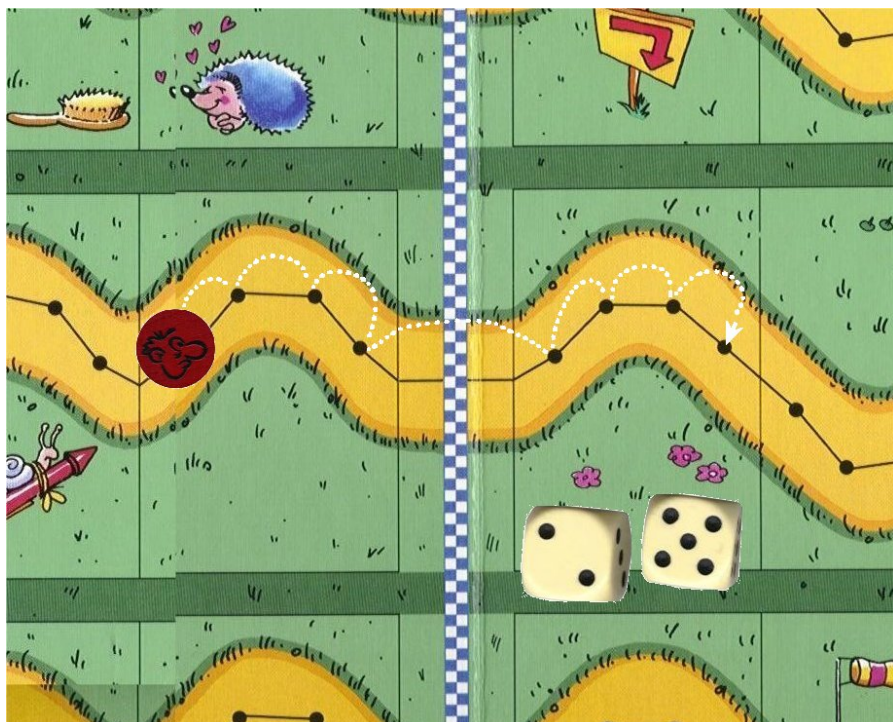
In plaats van op het speelbord kan een baanstukkaart ook op de aflegstapel worden gelegd. Dit met de hoop dat een meer interessantere kaart kan worden nagetrokken.

Aan het einde van zijn beurt mag de speler die een baanstukkaart heeft gespeeld een nieuwe baanstukkaart van de afneemstapel trekken zodat hij steeds over 4 baanstukkaarten beschikt.

2. Dobbelen en zijn spelfiguur vooruit bewegen

De speler moet met de beide dobbelstenen gooien en zijn spelfiguur hetzelfde aantal velden vooruit bewegen. Elk veld telt daarbij voor één dobbelpunt.

Overschrijdt een speler de eindmeet van een etappe dan worden de overige dobbelpunten gewoon op de nieuwe etappe verder gezet.



Overschrijdt de speler de eindmeet van de laatste etappe dan vervallen de overtollige dobbelpunten. De race is voor deze speler beëindigd en hij legt zijn baanstukkaarten op de aflegstapel.

Van zodra een speler een eindmeet van een etappe overschrijdt, ontvangt hij de overeenstemmende bekerkaart en legt deze open voor zich neer. Aan het einde van het spel weet men op deze manier welke positie elke speler in elke etappe heeft bereikt.

Voorbeeld

Een speler die de eindmeet van de tweede etappe als derde overschrijdt, ontvangt de afgebeelde bekerkaart.



Tip

Het is van het grootste belang om tijdens het spel niet te verraden welke positie u volgens uw wedkaart zou moeten behalen. Dit maakt het voor uw tegenstanders te gemakkelijk om eventueel te anticiperen.

De eindmeet wordt bereikt.

Als de **voorlaatste speler de eindmeet overschrijdt**, zijn alle posities bepaald.

De **wedkaarten worden blootgelegd** en worden vergeleken met de werkelijk behaalde posities van de spelers.

Om dit eenvoudig te kunnen doen worden de bekerkaarten, in volgorde van de etappes, zo op de wedkaart gelegd dat onmiddellijk de beide getallen met elkaar kunnen worden vergeleken. Als de getallen niet overeenstemmen, wordt de bekerkaart weggenomen.

Voorbeeld

Een spel met drie deelnemers.

De posities in de eerste en de derde etappe waren correct zodat de getallen van de wedkaart overeenstemmen met de getallen van de bekerkaarten.

Om het overzicht voor alle spelers goed te bewaren, blijven de correcte bekerkaarten op de wedkaart liggen. De foutieve bekerkaart wordt weggelegd.



De zegepunten worden bepaald.

Een speler ontvangt voor elke correcte positie in een etappe telkens 1 punt en tevens, omdat dit het moeilijker maakte, voor elke speler die dezelfde positie in een etappe had moeten behalen ook telkens 1 punt.

Een uitgewerkt voorbeeld van een spel met 4 spelers

SPELER A

de wedkaart	4.	3.	2.
het resultaat	3.	2.	3.

Speler A heeft geen enkele correcte positie behaald en ontvangt 0 punten.

SPELER B

de wedkaart	2.	3.	4.
het resultaat	2.	3.	1.
	+ C	+ A	+ D

Speler B ontvangt voor de eerste en de tweede etappe telkens 1 punt. Tevens ontvangt hij 1 punt omdat speler C in de eerste etappe ook een tweede plaats diende te behalen. Hij ontvangt ook nog twee punten omdat zowel speler A als speler D in de tweede etappe ook een derde plaats dienden te behalen. Speler B behaalt een totaal van 5 punten.

SPELER C

de wedkaart	2.	1.	2.
het resultaat	1.	1.	2.
		+ A	

Speler C ontvangt voor de tweede en de derde etappe telkens 1 punt. Tevens ontvangt hij 1 punt omdat speler A in de derde etappe ook een tweede plaats diende te behalen. Speler C behaalt een totaal van 3 punten.

SPELER D

de wedkaart	4.	3.	4.
het resultaat	4.	4.	4.
	+ A		+ B

Speler D ontvangt voor de eerste en de derde etappe telkens 1 punt. Tevens ontvangt hij 1 punt omdat speler A in de eerste etappe ook een vierde plaats diende te behalen. Bovendien ontvangt hij nog 1 punt omdat speler B in de derde etappe ook een vierde plaats diende te behalen. Speler D behaalt een totaal van 4 punten.

Speler B is de winnaar, daarna volgen de spelers D, C en A.

De winnaar is steeds de speler die in totaal de meeste zegepunten heeft behaald.

Het hoofdspel

Wie het basisspel al enkele malen heeft gespeeld, is klaar voor het echte hoofdspel. In het hoofdspel speelt het gelukselement minder een rol en komen tactiek en bluff meer aan bod. In het hoofdspel worden ook de actiekaarten gebruikt.

Aan het begin van het spel ontvangen de spelers naast hun 4 baanstukkaarten ook nog 4 actiekaarten. De resterende actiekaarten worden als een verdeckte stapel naast het speelbord gelegd.

Actiekaarten worden volgens dezelfde regels gespeeld als baanstukkaarten : Vóór het dobbelen kan de speler dus één actiekaart per beurt spelen. Hij mag dit doen, maar hij moet niet. Het speelt daarbij geen rol of hij in deze beurt een baanstukkaart heeft gelegd of niet. Het leggen van een baanstukkaart mag voor of na het leggen van een actiekaart. De volgorde speelt geen rol.

In plaats van een actiekaart uit te spelen, mag de actiekaart ook op de aflegstapel worden gelegd. Dit met de hoop dat een meer interessantere kaart kan worden nagetrokken.

Aan het einde van zijn beurt mag de speler die een actiekaart heeft gespeeld een nieuwe actiekaart van de afneemstapel trekken zodat hij steeds over 4 actiekaarten beschikt.

De actiekaarten met een punt kunnen enkel voor de speler zelf worden ingezet.



Kaarten voor de speler zelf.



Verplaats een vrij baanstuk naar een andere vrije locatie.

De speler die deze kaart speelt, kan een baanstuk op het speelbord waarop geen spelfiguur staat op een vrije locatie leggen.



De zojuist uitgespeelde actiekaart heeft geen enkel effect.

Deze kaart kan onmiddellijk worden ingezet als een medespeler een actiekaart tegen u gebruikt. De beide actiekaarten worden op de aflegstapel gelegd. Deze kaart kan niet worden uitgespeeld tegen een baanstukkaart en ook niet tegen een speler die een actiekaart bij een andere speler legt. Hoewel de kaart buiten de normale volgorde werd gespeeld, mag de speler zijn actiekaarten maar aanvullen tot 4 stuks na het beëindigen van zijn beurt.

De actiekaarten met een pijl kunnen enkel tegen een medespeler worden ingezet. Deze actiekaarten moeten niet worden verklaard, ze spreken voor zich.



Kaarten tegen een medespeler.

De actiekaart wordt open voor een medespeler neergelegd. Van zodra deze speler aan de beurt komt, moet hij de aanwijzingen op de actiekaart uitvoeren. Daarna wordt de actiekaart op de aflegstapel gelegd.

Vóór elke speler mag ten hoogste één actiekaart liggen.



U bent nogmaals aan de beurt.

Deze kaart betekent dat de speler die deze kaart voor zich liggen heeft tweemaal na elkaar aan de beurt is. Hij moet dus eerst kaarten spelen (als hij wil), daarna dobbelen en vervolgens nogmaals kaarten spelen (als hij wil) en dobbelen. Pas aan het einde van de tweede beurt mag hij zijn baanstukkaarten en actiekaarten aanvullen tot 4 stuks.



U moet een beurt overslaan.

Deze kaart betekent dat de speler die deze kaart voor zich liggen heeft een beurt moet overslaan. De speler mag dus geen kaarten spelen en mag niet dobbelen.

Als de afneemstapel is opgebruikt, worden de afgelegde actiekaarten grondig geschud en als nieuwe afneemstapel klaargelegd. Hetzelfde geldt voor de stapel van de baanstukkaarten. Ook de baanstukkaarten die achter de spelfiguren liggen, mogen worden verwijderd en samen met de aflegstapel worden geschud en als nieuwe afneemstapel worden klaargelegd.

Alle regels van het basisspel blijven gelden.

De winnaar is de speler die aan het einde de meeste zegepunten heeft behaald.