

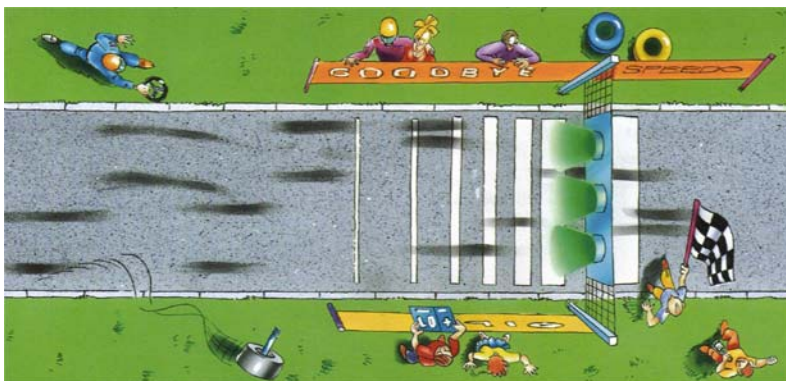


Grand Prix
Ravensburger, 1998
Toytrend Designs
02 - 04 spelers vanaf 6 jaar
± 30 minuten

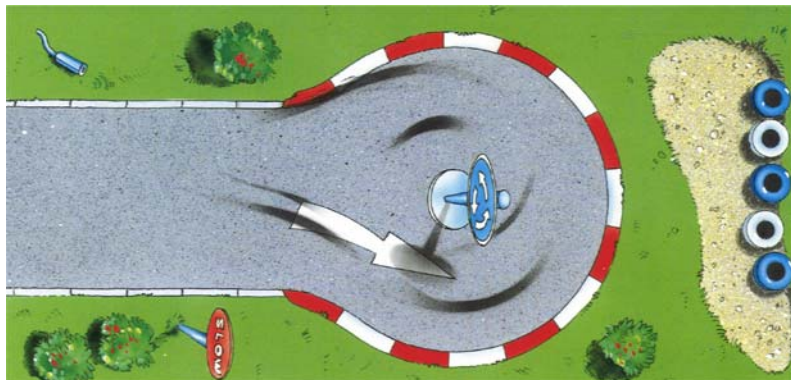
Enkele voorbereidingen

Vooraleer het spel begint, worden **de twee grote kaarten** (de startkaart en de terugkeerkaart) opzij gelegd.

De **overige kaarten** worden goed gemengd en als omgekeerde stapel in het midden van de tafel gelegd.

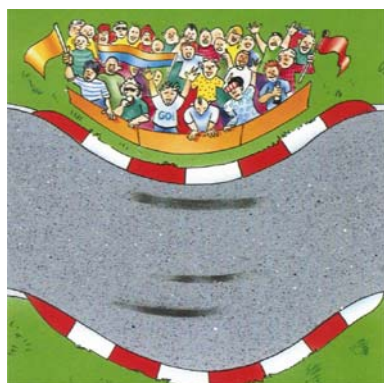
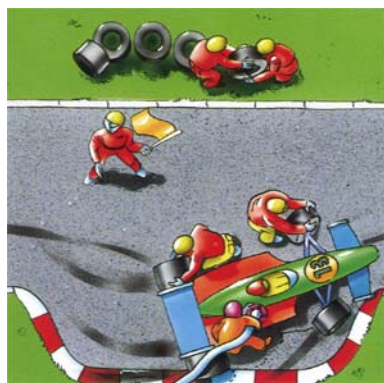


de startkaart en tevens ook aankomstkaart



de terugkeerkaart

De **vier gebeurteniskaarten** moeten gelijkmatig in de stapel worden verdeeld zodat ze niet onmiddellijk na elkaar kunnen komen.



De terugkeerkaart wordt helemaal onderaan de stapel geschoven. De startkaart komt open op tafel. Elke speler krijgt een auto en plaatst die op de startkaart.

Doel

Het doel van het spel bestaat erin om, na één ronde, als eerste over de finish te rijden.

Spelverloop

De jongste speler begint.

Bij elke beurt beslist de speler of hij :

- een kaart van de stapel neemt en de renbaan verder aanbouwt ;
- dobbelt om met het aantal gegooide ogen zijn auto te verplaatsen.

Bij het begin van het spel is het eerder zinvol de renbaan uit te bouwen.

Baanstukken

Elke kaart stelt één baanvak voor. De kaarten worden zo gelegd dat een doorlopende baan ontstaat. Afritten mogen niet worden gebouwd. De speler die meer ogen dobbelt dan er kaarten liggen, kan met zijn auto niet rijden en moet zijn auto laten staan.

Vanaf het moment dat de terugkeerkaart wordt gelegd, kunnen de auto's via deze kaart de terugweg aanvatten. De eerste speler die het doel bereikt, wint het spel. De finish moet niet noodzakelijk met een exacte worp worden bereikt.

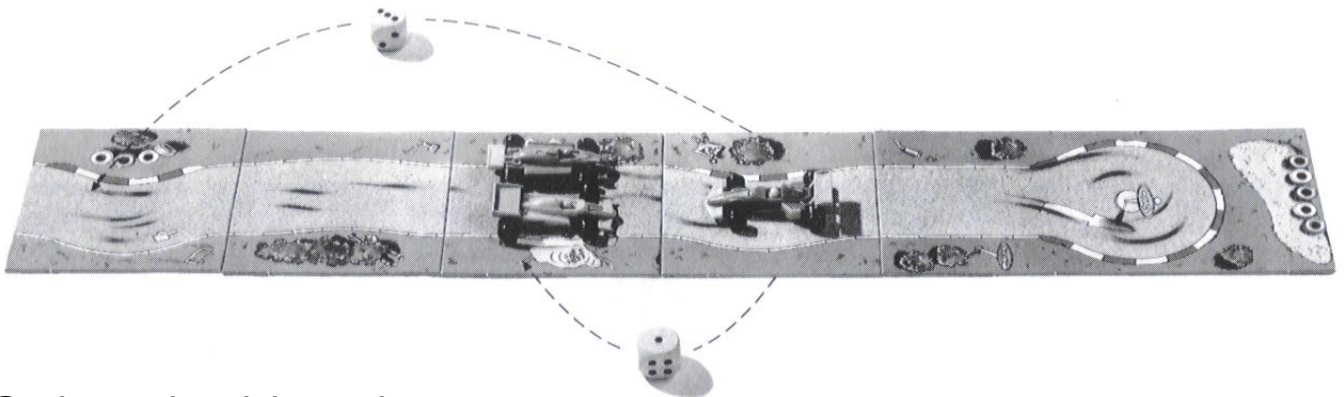
Op elke kaart mogen hoogstens twee auto's staan. Vanaf het moment dat er twee auto's op één kaart staan, vormen ze een blokkade en niemand kan hier voorbij. Als een derde speler zodanig dobbelt dat hij op of voorbij die kaart zou moeten komen, moet hij achter de twee auto's blijven staan. Zijn overtollige dobbelsteenpunten vervallen.

Uitzondering

Piloten die zich reeds op de terugweg bevinden, kunnen door twee aanstormende auto's niet worden tegengehouden. De piloot die op de terugweg is mag de hindernis voorbij rijden en mag ook op de kaart blijven staan.

voorbeeld

Indien de piloot op de terugweg een drie zou gooien mag hij gewoon de drie vakjes verder en mag de hindernis dus voorbij rijden. Indien de piloot op de terugweg een één zou gooien dan mag hij op het geblokkeerde baanvak blijven staan zodat er drie wagens op één baanvak staan.



Gebeurteniskaarten

Er zitten vier speciale kaarten in het spel. Deze worden, zoals de andere kaarten, in de racebaan ingebouwd en gelden enkel als een auto er exact op landt. Wat gebeurt er dan ?

Ongeval

Deze kaart remt de wedstrijd af. Op deze kaart mag maar één auto staan. Alle achtervolgende auto's kunnen niet inhalen en moeten een kaart voor dit ongeval blijven staan.

Van zodra het veld met het ongeval vrij komt, kan weer verder worden gereden.



Pitstop

Autobanden wisselen kost tijd.

De speler die hier stopt, moet een beurt overslaan.



Oliespoor

Slipgevaar, dat betekent langzaam rijden !

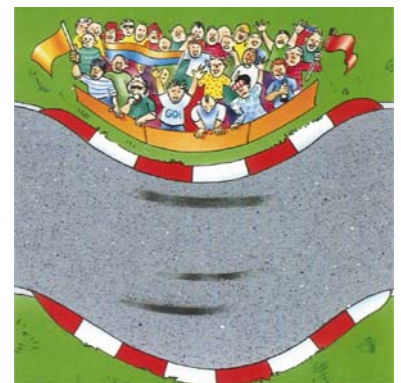
De speler die hier stopt, moet een beurt overslaan.



Tribune

De speler die hier landt, wordt door zijn fans luid aangemoedigd.

De speler mag een tweede keer zijn gedubbelde punten gebruiken om zijn auto te verplaatsen. Als er nog niet genoeg kaarten liggen, dan gaat de auto zover als mogelijk (overtollige bewegingspunten vervallen).



Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra de eerste speler over de finish is gereden.

Hij wordt de winnaar van de Grand Prix !

