

**LEGO** **RACERS**

# GRAND PRIX

## Het flitsende autoracespel

(NL)

Ravensburger® spel nr. 21 037 4  
Voor 2-4 dappere coureurs  
vanaf 6 jaar  
Auteur: W. Riedesser

### Inhoud

4 LEGO® Racers



1 spinner (bestaand uit een kartonnen schijf, een pijl en houders)



20 turbo-fiches

20 crash-fiches



15 weggedeeltes (12 bochten, 3 rechte stukken)



1 start/finish deel

Maak je klaar voor een spannende autorace!

4 Rondes moeten jullie op de racebaan afleggen. Daarbij moeten jullie je door nauwe chicanes wurmen, raken jullie in een slip op een met olie bevuild stuk weg en kun je op de lange stukken vol gas geven! Met veel geluk en tactische behendigheid kom je als overwinnaar over de finish!

### Doel van het spel

is, na 4 spannende wedstrijdrondes als eerste over de finish te rijden.



## Voor de start

Als eerste moeten jullie de racebaan opbouwen. Met de flexibel inzetbare weggedeeltes kun je zelf de koers bepalen. (Aan het einde van de spelregels vind je ook een paar racebaan-voorbeelden.) Let erop, dat de actievelden (dat zijn weggedeeltes met oliesporen, chicanes, bandensporen, etc.) niet direct naast elkaar liggen, maar dat er een neutraal stuk weg tussen ligt. Vervolgens zet je de spinner in elkaar, daarvoor bevestig je de pijl boven op de kartonnen schijf. Sorteert de turbo- en crash-fiches en leg ze allebei als stapel op tafel naast de racebaan. Iedere speler mag nu een LEGO® Racer uitkiezen en in elkaar zetten.

Let op: drie stukken van je Racer monteer je nog niet, maar leg je in de pits (op het start- / finish deel) van je Racer. Met deze onderdelen rust je je voertuig na iedere pits-stop verder uit.



### Tip 1:

je kunt daarvoor ook 3 andere geschikte LEGO®-onderdelen in het spel brengen.



### Tip 2 :

telkens 2 Racers kunnen, zoals in de handleiding beschreven, met elkaar gecombineerd worden. Zijn jullie met 2 spelers, dan kan ieder een grote Racer bouwen.

## Het gaat beginnen!

De kleinste racer mag beginnen en draait aan de spinner. De spinner bepaalt hoeveel velden (= weggedeeltes) je met je Racer naar voren mag zetten. Zo gaat het om de beurt verder met de wijzers van de klok mee. Wie aan de beurt is, draait de spinner en zet zijn LEGO® Racer het overeenkomstige aantal weggedeeltes vooruit. De racebaan heeft maar 2 rijstroken, dus kunnen op ieder veld hooguit twee Racers staan. Tegelijkertijd blokkeren twee naast elkaar staande Racers de weg en inhalen is in dit geval niet mogelijk. Komt er dus een derde Racer aangestormd, dan kan deze er helaas niet voorbij, maar moet zich aansluiten op het veld achter de beide blokkerende Racers. Het overige aantal punten vervalst.





Opgelet, want in de loop van de race moeten jullie nog meer hindernissen overwinnen:

**Pas op, chicane!**

De racebaan vernauwt zich op dit weggedeelte. Hier is alleen ruimte voor één Racer en het is niet mogelijk in te halen.



**Pas op, olievlek!**

Er ligt olie op de weg en jullie Racer raakt in een slip! Jullie moeten de Racer een veld terugzetten.



**Pas op, bandenpech!**

Jullie Racer heeft een lekke band! Zet je Racer aan de kant van de weg en sla een beurt over om de band te verwisselen.



**Maximum snelheid!**

Op deze lange stukken bereiken jullie Racers de maximumsnelheid! Ga voluit en draai de spinner gelijk nog maar een keer!

**Pitstop!**

Na iedere ronde moeten de racers de pits in en daar een korte stop maken (het overige aantal punten vervalt). Je mag nu één van de in het begin afgelegde onderdelen aan je Racer bouwen en in de volgende ronde verder rijden... Tenzij, je één of meer crash-fiches hebt verzameld:

**Crash-fiches:**

Te snel rijden verslijt de voertuigen en beschadigt ze...

Wie een 4 op de spinner draait en daarmee op topsnelheid rijdt, die mag met zijn Racer 4 velden vooruit maar krijgt een crash-fiche. Alle crash-fiches worden in de pit verzameld en na iedere ronde gewaardeerd.

- Wie 1-3 crash-fiches in de loop van een ronde heeft verzameld, moet nu een beurt overslaan. (In deze tijd wordt de auto weer in orde gebracht.)
- Wie zelfs meer dan 3 crash-fiches in een ronde heeft verzameld, moet 2x een beurt overslaan. (De Racer is zwaar beschadigd en heeft een grote reparatie nodig.)  
Wie zijn "strafronde" heeft uitgezeten, mag de crash-fiches weer in het midden op tafel leggen.

MAAR: in de laatste ronde worden geen crash-fiches meer verzameld. Nu gaat het om de overwinning en ieder rijdt zo snel hij kan! Misschien heb je zelfs nog een paar "turbo-fiches", die je handig kunt inzetten om hindernissen te ontwijken:



## Turbo-fiches:

Voorzichtig en bedachtzaam rijden wordt beloond!

Wie "1" draait, mag met zijn Racer een veld vooruit en krijgt een turbo-fiche, die iedere speler voor zich neerlegt. Het gaat om een bonuspunt, dat jullie 1 veld verder brengt. Je kunt turbo-fiches altijd inzetten, als je aan de beurt bent. Wie turbo-fiches slim inzet, kan menige hindernis nemen. (Voorbeeld: eindigt je beurt op het "bandenpech-veld", dan kun je een turbo-fiche inzetten en een veld verder zetten. Zo hoef je geen beurt over te slaan.) Ingezette turbo-fiches worden in het midden op tafel teruggelegd.



**Tip**

aan het aantal LEGO®-onderdelen in je pits kun je zien in welke ronde je bevindt:

- in de 1e ronde zijn er 3 onderdelen in je pits
- in de 2e ronde zijn er 2 onderdelen in je pits
- in de 3e ronde is er 1 onderdeel in je pits
- in de 4e en laatste ronde is er geen onderdeel meer in je pits

Gewonnen heeft de coureur, die na 4 rondes als eerste over de finish rijdt.



© 2006 Ravensburger Spieleverlag

LEGO, the LEGO logo and the Knob configuration are trademarks of the LEGO Group.  
© 2006 The Lego Group. Manufactured by Ravensburger under license from the LEGO Group.

www.ravensburger.com  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg



225579

**Ravensburger**