

Pitch Car

Een spel van Jean Poël uitgegeven door Ferti in 2003

Nieuwe versie van het spel Carabande uitgegeven door Gold Sieber.

Vanaf 6 jaar, voor 2 tot 8 spelers.

De speler die er als eerste in slaagt om 3 rondes op het parcours af te leggen, wint het spel.

Vrij vertaald in het Nederlands door spellenwinkel Luk De Lombaerde

Materiaal:

8 verschillende wagens

16 veiligheidsstroken.

4 rechte baanstukken.

10 gebogen baanstukken.

1 zelfklevende strook om de start aan te geven.

Spelregels.

Doel van het spel:

De klassieke koers:

Na uw plaats te hebben ingenomen op de startlijn gaat het erom om de vugste te zijn om 3 toeren op het circuit af te leggen.

Hoe spelen:

De verplaatsing van de wagen gebeurt door een vingerknip zie foto 1.

Alle vingers mogen eventueel gebruikt worden. De spelers spelen om beurt. Indien uw wagen zich omdraait of van het circuit gaat moet de wagen terug geplaatst worden waar je stond.

Het is dan aan de volgende speler.

Indien uw wagen een tegenspeler van de baan rijdt moet je uw wagen en die van de tegenspeler terug verplaatsen naar de plaats van de botsing.

Daarna is het aan de volgende speler. De spelers mogen om beurt hun eigen circuits leggen. Zie voorbeelden op rode blad.

De spelers hebben het recht alvorens te spelen hun wagen te verschuiven over een baandikte of als hij tegen een andere speler staat of tegen de veiligheidsstroken aan ligt.

De klassieke koers:

Voor de koers moeten de spelers beginnen met een kwalificatieronde.

Speler per speler moet proberen om in zo weinig mogelijk vingerknippen 1 parcours te rijden.

Degene die het minst vingerknippen nodig heeft, mag beginnen en zo verder.

Zie foto 2.

Dan begint het spel en degene die als eerste over de aankomstlijn komt na 3 toeren is de winnaar.

De uitgedrukte punten zijn dan de volgende:

1 ^{ste} 10 punten	3 ^{de} 6 punten	5 ^{de} 4 punten	7 ^{de} 2 punten
2 ^{de} 8 punten	4 ^{de} 5 punten	6 ^{de} 3 punten	8 ^{ste} 1 punt

Je kan een wereldkampioenschap organiseren individueel of per groep van 2 wagens.

Elke speler bouwt zijn eigen circuits en begint de voorbereidingsronde.

Opmerking:

Het is mogelijk dat 1 wagen door een stevig vingerknip over verschillende delen van het circuit gaat. Deze slag is toegelaten indien de slag niet meer dan 2 delen van het circuit overbrugt.

1^{ste} Variatie: Achtervolgingskoers

Deze variatie wordt gespeeld met 2 of per groep.

De spelers plaatsen zich tegen over elkaar, 8 delen van het circuit moeten hen scheiden.

Met 2 is degene die zijn tegenspeler inhaalt gewonnen.

In groep - als 1 speler is gedubbeld wordt hij uit het spel genomen. Zodra de laatste speler van de tegenpartij is ingehaald is het spel gewonnen.

2^{de} Variatie: La cours Trach

Deze variatie wordt gespeeld als de klassieke koers op enkel uitzonderingen na.

- Het is toegelaten de tegenspeler uit de piste te halen door vb. een botsing. In dit geval wordt de tegenspeler uit de piste gehaald en plaatst men de wagen op het vertrekpunt van de speler die de botsing veroorzaakte.
- De wagens kunnen zich omdraaien. in dit geval integendeel met het basisspel is de speler die zich omdraait zijn beurt kwijt en hij is niet verplicht zijn wagen naar de start te brengen.