



Pole Position
Piatnik, 1989
KODYS Gerhard
3 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten

Inleiding

De speler die zich laat begeisteren door de motorsport weet dat de 'pole position' bij het autorennen wordt ingenomen door de autocoureur die de snelste tijd heeft neergezet bij de chronoritten.

De opdracht bestaat er in om als teamleider van een autorenstal de 3 raceauto's van jouw renstal op de best mogelijke plaatsen aan de eindstreep te brengen. In het autorennen is het zeer belangrijk om de zeldzame kansen ten volle te benutten en de ongelukjes te vermijden aangezien deze zeer vaak zullen beslissen over winst of verlies.

Maar denk eraan dat het niet de zege is van één enkele wagen die telt maar wel degelijk het ploegenklassement dat de doorslag geeft.

Materiaal

- 1 renbaan ;
- 15 auto's (telkens 3 houten wagens in 5 kleuren) ;
- 43 wegdekschijfjes (22 gekleurde en 21 grijze) ;
- 45 brandstofkaarten (genummerd van 1 tot en met 9 telkens in de 5 kleuren).

Vorbereiding

Plaats de renbaan op tafel en leg alle wegdekschijfjes open naast het speelbord. Elke speler krijgt 3 auto's van dezelfde kleur en de 9 bijhorende brandstofkaarten in dezelfde kleur.



Alle spelers bouwen nu gezamenlijk de renbaan op door om beurt een wegdekschijfje in de voorgedrukte uitsparingen te leggen. Zorg er voor dat de kansenschijfjes gelijkmatig over het parcours worden verdeeld (zo is het best te vermijden dat eenzelfde type te veel bij elkaar ligt).



Spelverloop

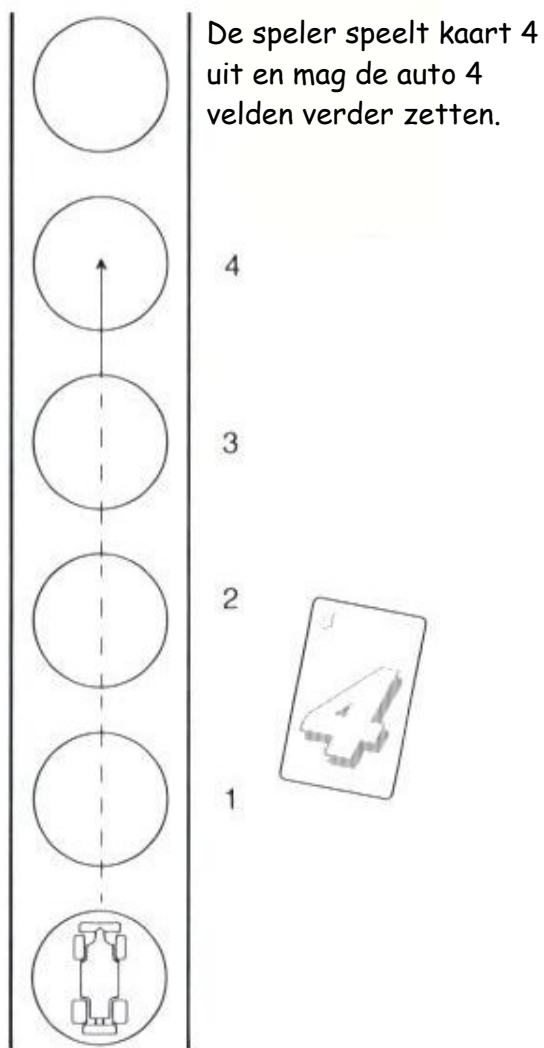
Elke speler plaatst een auto op het zwart-witte startvak. De omloop wordt zo bereid dat de eerste bocht een rechtse bocht is. De brandstofkaarten (genummerd van 1 tot en met 9) dienen om de auto te verplaatsen.

Een uitgespeelde 4 brengt de auto 4 velden verder indien er geen enkele andere auto op die 4 velden staat.

Let op : op elk veld mag ten hoogste één wagen staan.

Staat er echter een andere auto op de velden, dan moet je 1 extra punt gebruiken om die auto te kunnen passeren.

Voorbeeld 1a



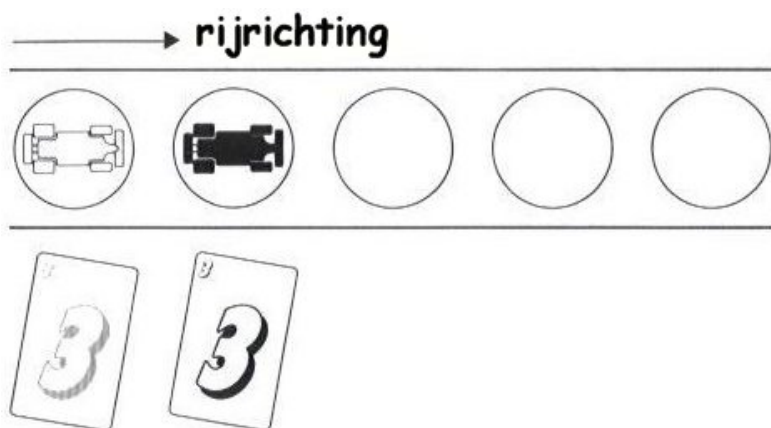
Voorbeeld 1b



In elke ronde leggen alle spelers een brandstofkaart in het geheim af. Pas als iedereen een keuze heeft gemaakt, worden de brandstofkaarten tegelijk omgedraaid. Wie de hoogste kaart heeft gekozen, mag als eerste zijn auto verplaatsen, gevolgd door de persoon met de tweede hoogste kaart, ... enzovoort.

Hebben 2 of meer spelers dezelfde kaart gekozen, dan mag de speler wiens auto het verst voorop staat het eerst spelen.

Voorbeeld 2



De zwarte wagen ligt voor op de gele wagen. De beide spelers hebben kaart 3 getrokken. De zwarte wagen mag als eerste worden verplaatst, daarna de gele.

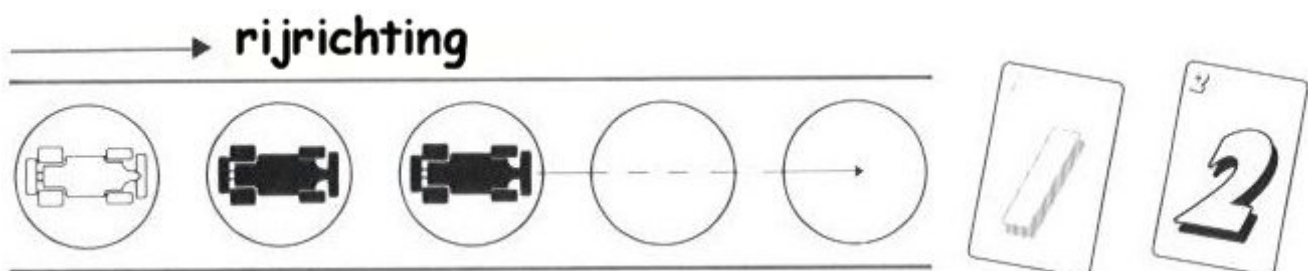
Om de positie te bepalen tellen alle auto's mee (ook de auto's die al zijn aangekomen). Wie dus als eerste aankomt, mag bij gelijkheid van kaarten steeds als eerste spelen !

Uitzondering

Kiezen meerdere spelers (die nog geen andere auto op de renbaan hebben) een zelfde kaart bij het spelbegin, dan vervalt hun kaart : ze kunnen hun auto dus niet verplaatsen aangezien ze anders op hetzelfde veld zouden terechtkomen. Maar de kaart is wel gespeeld en wordt opzij gelegd.

Met welke van zijn 3 wagens een speler beweegt, is van geen belang. Belangrijk is wel dat het volledige puntenaantal moet worden opgebruikt. Het is dus niet zo dat overtollige punten kunnen vervallen. Kan een speler geen zet doen, rekening houdend met deze belangrijke regel dan kan hij zich niet verplaatsen.

Voorbeeld 3



Twee zwarte wagens staan voor een gele wagen. De teamleider van de zwarte wagens zet zijn zwarte wagen die voorop ligt 2 velden verder. Geel wordt door de tweede zwarte wagen geblokkeerd. Stel dat de gele wagen een kaart 5 had gespeeld dan was hij voorbij de zwarte wagens gereden en dan waren de zwarte wagens geblokkeerd.

Als teamchef is het aan te raden om zo vlug mogelijk de 3 auto's in het spel te brengen zodat er steeds meerdere mogelijkheden zijn met de uitgespeelde brandstofkaart. Gespeelde kaarten worden duidelijk op een aflegstapel gelegd. Zijn alle kaarten uitgespeeld, dan mag de volledige stapel terug worden gebruikt.

Komt een auto op een kansveld terecht (kleurrijk veld) dan zijn er, afhankelijk van het kansveld, verschillende mogelijkheden.

Kansvelden

Komt een auto op een speciaal veld, dan gebeuren er speciale acties.

Olievlek (5x)

Deze auto kan in de volgende beurt niet worden verplaatst. Dit betekent dat er maximaal in de volgende beurt tussen twee wagens kan worden gekozen. Om duidelijk te maken dat een wagen niet kan worden verplaatst wordt de auto omgedraaid.

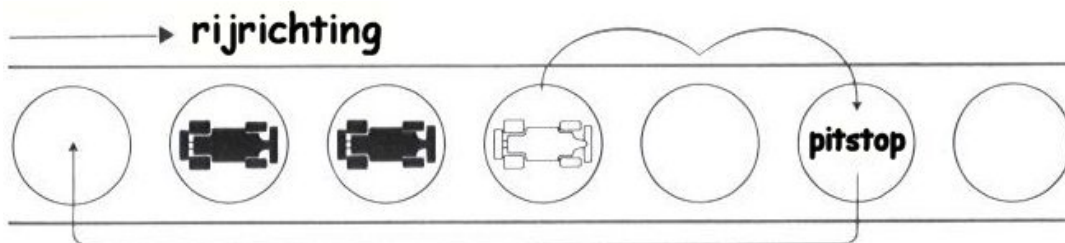


Pitstop (5x)

De wagen valt onmiddellijk een positie in de race terug.
Dit betekent dat hij op het veld achter de onmiddellijk volgende wagen wordt neergezet.
Liggen er meerdere wagens direct achter hem dan valt hij terug op het veld achter die groep van wagens.



Voorbeeld 4



Geel speelt kaart 2 uit en komt op het pitstopveld terecht. Hij wordt onmiddellijk op het veld achter de twee zwarte wagens gezet.

Opmerking

Het terugzetten heeft alleen betrekking op de auto's die nog in de race zitten. Ligt men op het moment dat men op het pitstopveld terecht komt laatst, dan verliest het pitveld zijn betekenis en wordt een gewoon veld.

Turbo (4x)

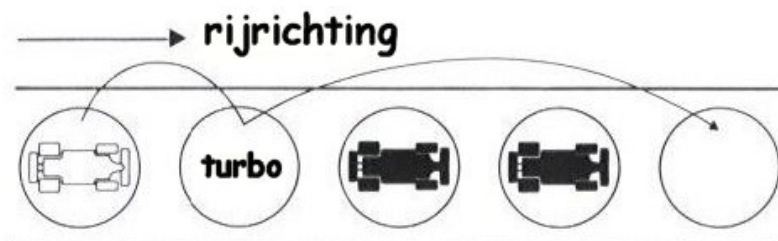
De wagen gaat onmiddellijk een positie verder in de race.
Dit betekent dat hij op het veld onmiddellijk voor de voorliggende wagen wordt neergezet.
Liggen er meerdere wagens direct voor hem dan komt hij op het veld juist voor die groep van wagens terecht.



Opmerking

Het vooruitzetten heeft alleen betrekking op de auto's die nog in de race zitten. Ligt men op het moment dat men op de turbo terecht komt eerst, dan verliest het turboveld zijn betekenis en wordt een gewoon veld.

Voorbeeld 5



Geel speelt kaart 1 en komt op een turboveld. De gele wagen wordt onmiddellijk op het veld juist voor de eerste zwarte wagen van het groepje geplaatst.



Opmerking

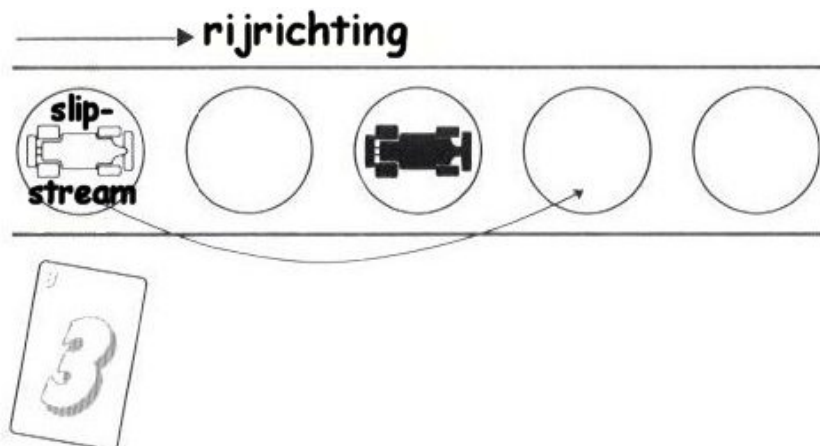
Komt men van een pitstopveld of een turboveld op een pitstopveld of turboveld dan mag het tweede veld niet worden gebruikt. Het kansveld wordt op dat moment gewoon gebruikt als een normaal veld.

Slipstream (4x)

De auto die van dit veld vertrekt, kan inhalen zonder extra punten te verspelen.



Voorbeeld 6



Aangezien geel vanuit een veld met windvoordeel vertrekt, de slipstream, moet de wagen geen extra punt afgeven om de zwarte wagen in te halen zoals in voorbeeld 1b.

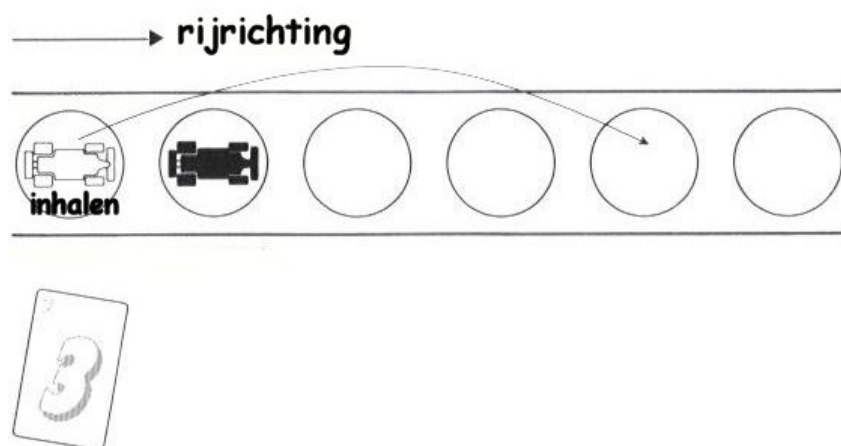
Inhalen (4x)

De auto die vanuit dit veld vertrekt, krijgt een aanvullende bonus aan punten die recht evenredig is aan de positie die deze wagen bekleedt in de race.

Ligt de auto dus tweede in de race dan ontvangt hij bij zijn kaartenwaarde nog twee bijkomende punten. Ligt de auto in twaalfde positie dan ontvangt hij 12 bonuspunten.



Voorbeeld 7



De gele wagen ligt in tweede positie achter de leidende zwarte wagen op een inhaalveld.

Ofschoon geel slechts een kaart 3 heeft uitgespeeld kan hij toch 5 punten verbruiken (3 van de kaart en 2 van de tweede positie). Om zwart te kunnen inhalen verbruikt hij één extra punt, vandaar dat hij dus 4 velden verder kan zetten.

Om de positie van de wagen te bepalen bij het inhaalveld tellen alle wagens mee, ook die wagens die al zijn aangekomen (stel dat er bijvoorbeeld al twee wagens zijn aangekomen dan ligt de eerste auto die zich nog op de renbaan bevindt in derde positie en kan dus 3 aanvullende punten verder).

Bij de pitstopvelden en de turbovelden tellen alleen nog de auto's die zich op de renbaan bevinden. Dit betekent dat indien men als eerste ligt de turbovelden geen betekenis hebben en indien men als laatste ligt de pitstopvelden geen betekenis hebben. Deze velden worden dan behandeld als normale renbaanvelden.

De 21 rijbaanvelden hebben geen bijzondere betekenis. Ze helpen alleen bij de opbouw van de renbaan.

Pole Position Plus

De betekenis van drie kansvelden wordt gewijzigd.

Olievlek

De speler moet in de volgende beurt met al zijn wagens passen. De uitgespeelde punten vervallen en worden gebruikt om de wagens te repareren.



Pitstop

Vertrekt de wagen vanuit een pitstopveld, dan valt de wagen onmiddellijk een positie in de race terug. Dit betekent dat hij op het veld achter de onmiddellijk volgende wagen wordt neergezet. Liggen er meerdere wagens direct achter hem dan valt hij terug op het veld achter die groep van wagens. Pas daarna kunnen de uitgespeelde punten worden gebruikt.



Turbo

Vertrekt de wagen vanuit een turboveld dan gaat de wagen onmiddellijk een positie verder in de race. Dit betekent dat hij op het veld onmiddellijk voor de voorliggende wagen wordt neergezet. Liggen er meerdere wagens direct voor hem dan komt hij op het veld juist voor die groep van wagens terecht. Pas daarna kunnen de uitgespeelde punten worden gebruikt.



In tegenstelling dus tot de normale spelregels, waarbij een pitstopveld en een turboveld onmiddellijk moet worden uitgevoerd, kan hier worden afgewacht tot de situatie het meest gunstig is.

Op die manier kunnen pitstopvelden en turbovelden toch opeenvolgend worden benut zodat er een totaal ander spelverloop kan ontstaan.