



Top Race

ASS, 1996

Wolfgang KRAMER

2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar

± 60 minuten

## Doel

De autoracesport is een zeer harde wereld, alleen bestemd voor keiharde profs.

De winnaar kan een fortuin verdienen, maar de verliezer kan ook heel veel geld kwijtspelen.

Het grote geld speelt in deze sport altijd een belangrijke rol. De eigenaars van de renstallen en de sponsors wedijveren met elkaar om de beste piloten en de beste ingenieurs.

De wedstrijdpremies, maar vooral de enorm hoge winsten die met weddenschappen kunnen worden behaald, zorgen voor een financieel succes of een financiële catastrofe.

Met een fris hoofd, de nodige dosis lef op de belangrijke momenten en dat kleine tikje geluk, racen altijd zes piloten naar het doel. Afhankelijk van het aantal spelers bestuurt iedere speler één of meer racewagens met behulp van tempokaarten.

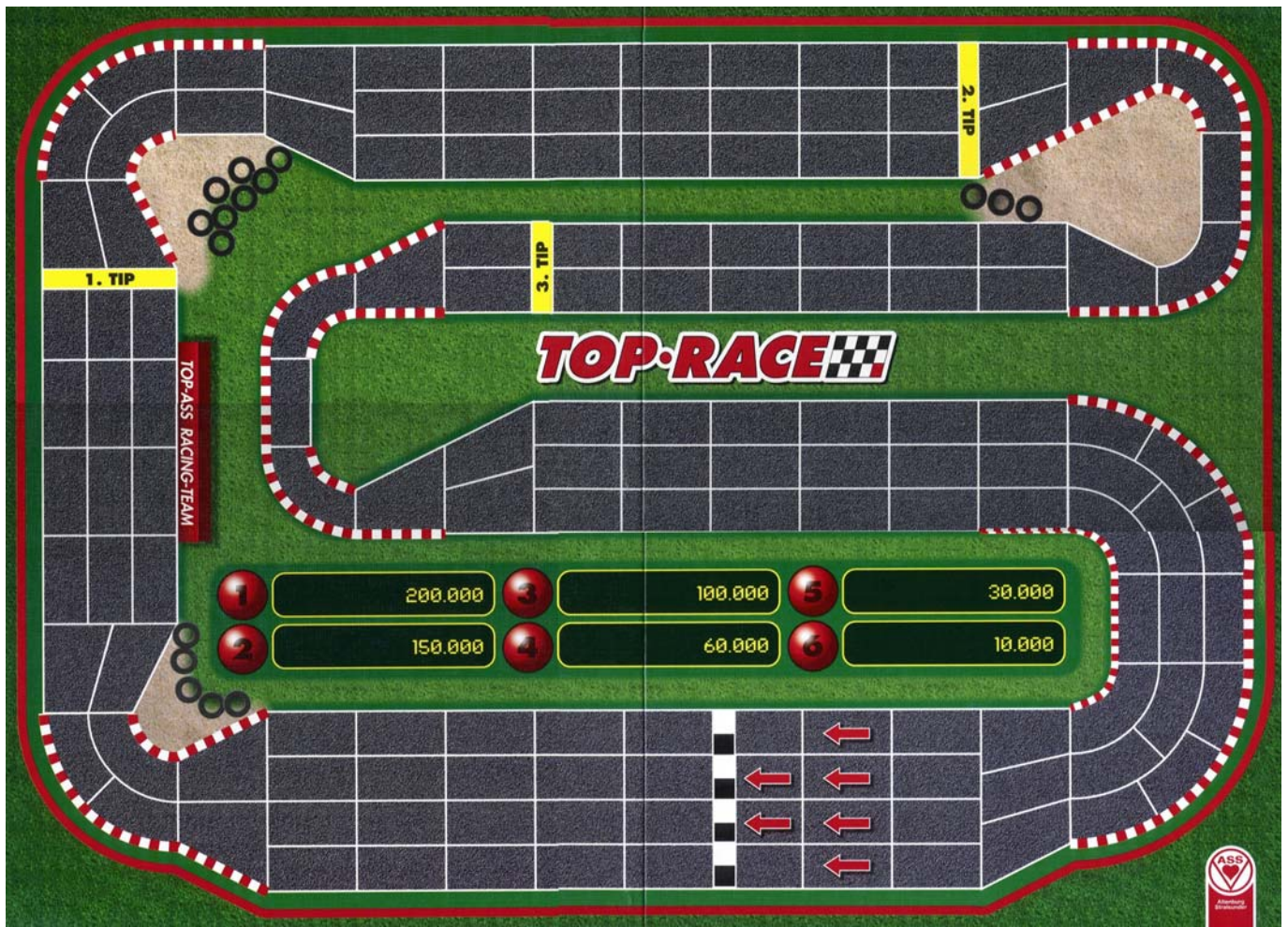
Probeer vooreerst de eigen renstal te voorzien van de beste wagens. Daarna rijdt iedereen met die wagens rond. Probeer steeds de eigen wagens in de beste posities te manoeuvreren.

De eigenaar van de zegevierende wagen wint veel 'Top-Ass dollars'. De winstpremie kan in de profversie nog enorm worden verhoogd door risicovolle weddenschappen.

De speler die na 3 races het meeste geld heeft verdiend, wint het spel.

# Spelmateriaal

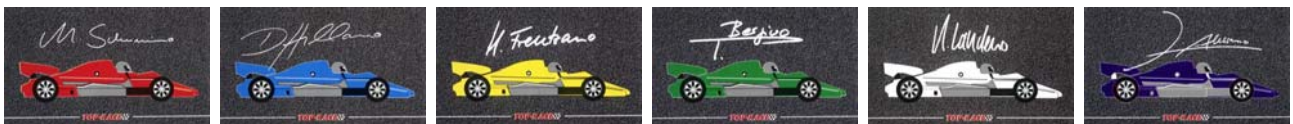
➡ 1 speelbord met het parcours



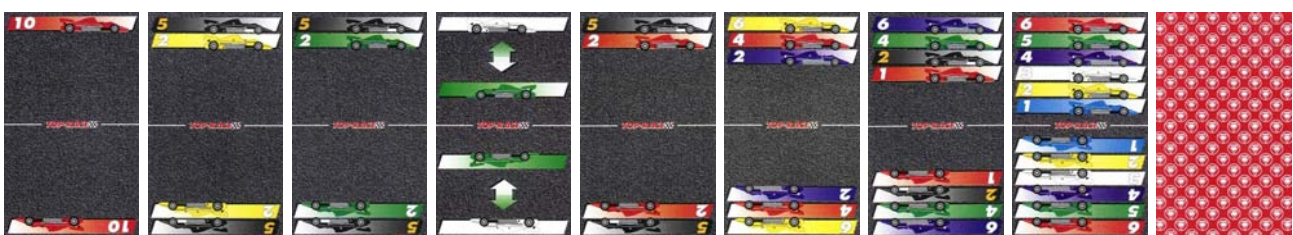
➡ 6 racewagens in zes verschillende kleuren



➡ 6 autocoureurkaarten (1 per auto)



➡ 48 tempokaarten



➡ **99 bankbiljetten** (Top-Ass dollars) met de waardes 10.000, 50.000 en 100.000.



➡ **1 boekje met gokbriefjes**

TOP RACE		GOKBRIEFJE		
Racewagens	gok 1	gok 2	gok 3	
geel				
blauw				
rood				
paars				
groen				
wit				
1. Plaats	90.000	60.000	30.000	
2. Plaats	60.000	40.000	20.000	
3. Plaats	30.000	20.000	10.000	
4. Plaats	0	-10.000	-20.000	
5. Plaats	-10.000	-30.000	-60.000	
6. Plaats	-30.000	-60.000	-90.000	

➡ **1 handleiding**

# TOP RACE

## Spelvoorbereiding

De spelers kiezen een wedstrijdleader. Deze speler mag in het spel de veiling openen.

### De 'Top-Ass dollars'

Elke speler ontvangt 200.000 \$ als startkapitaal. De rest van het geld (de bank) wordt beheerd door de wedstrijdleader.

### De tempokaarten

Alle tempokaarten worden zeer grondig gemixt en gelijkmatig verdeeld over de spelers. Alle spelers krijgen evenveel kaarten en de spelers houden hun kaarten verdekt in hun handen. In een spel met 5 spelers worden de 3 overblijvende kaarten verdekt opzij gelegd.

Elke speler sorteert zijn kaarten op basis van de kleur van de bovenaan op de tempokaart afgebeelde racewagens.

### De autocoureurkaarten

De 6 autocoureurkaarten worden eveneens verdekt zeer grondig gemixt en op een verdekte stapel klaargelegd. De kleuren van de kaarten passen bij de betreffende racewagens.

### De racewagens

De racewagens worden naast deze stapel geplaatst. De 6 racewagens worden pas verdeeld als de autocoureurkaarten een eigenaar hebben gekregen.

### De gokbriefjes

De gokbriefjes worden alleen gebruikt in de profversie.

# Spelverloop

Het spel verloopt in 3 fases:

- ➔ de veiling van de autocoureurkaarten en de bijbehorende racewagens;
- ➔ de race;
- ➔ de eindfase.

## Fase 1: De veiling van de autocoureurkaarten en de racewagens

### Welke autocoureur zou ik inkopen?

Op basis van een analyse van zijn tempokaarten bepaalt een speler welke racewagen hij het liefst zou besturen. De beste kansen maken de racewagen(s) waarvan een speler zoveel mogelijk hoge waardes heeft. De getallen op de tempokaarten geven aan hoeveel velden de afgebeelde racewagen(s) vooruit bewogen mogen worden. De waardes variëren van 1 tot 6 en uitzonderlijk zelfs tot 10.

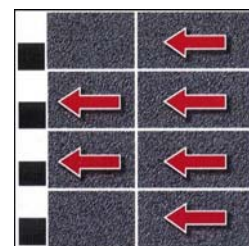
### De wedstrijdleader opent de veiling

Hij draait de eerste autocoureurkaart om. Deze kaart wordt nu geveild. Alle spelers, ook de wedstrijdleader, mogen mee bieden. De spelers bieden door elkaar. Het minimumbod bedraagt 10.000 \$ en het moet steeds worden verhoogd met minimaal 10.000 \$ of een veelvoud daarvan. Als een speler niet wil bieden, mag hij passen. Hij doet dan in deze veiling niet meer mee.

### De toewijzing wordt gegeven door de wedstrijdleader

Met de melding: "Eerste maal, tweede maal, verkocht" wordt de toewijzing gegeven aan de speler die het hoogste bod heeft gedaan. Deze speler betaalt het geboden bedrag aan de bank en ontvangt in ruil daarvoor de autocoureurkaart en de bijpassende racewagen.

De autocoureurkaart legt hij zichtbaar voor zich op de tafel en de racewagen zet hij op een vrij startveld naar keuze (veld met pijl).



### De andere autocoureurs

Op deze manier worden alle wagens geveild. Als er op een bepaalde racewagen niet wordt geboden, dan wordt deze autocoureurkaart onder de stapel geschoven en op een later tijdstip terug aangeboden.

### Voor elke veiling gelden spelregels

- Elke speler moet minimaal 1 racewagen bezitten.  
Bij 6 spelers kan elke speler slechts één racewagen kopen. Als er meer racewagens ter beschikking zijn dan er spelers zijn, mag een speler eventueel een tweede wagen kopen.
- Spelers die nog geen racewagens hebben, mogen altijd mee bieden.
- Spelers die al een racewagen hebben, mogen alleen nog mee bieden als er meer racewagens zijn dan spelers die nog geen racewagens hebben.
- Als er, op het moment dat de laatste racewagen wordt geveild, nog maar één speler is die nog geen racewagen heeft, ontvangt hij deze racewagen automatisch voor een vast bedrag van 30.000 \$.



## Fase 2: De race

### De start van de race

De speler die als laatste een racewagen heeft verworven, begint het spel. Nadat hij als eerste een tempokaart uitspeelt, volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee.

Door een tempokaart uit te spelen worden alle daarop afgebeelde racewagens in de afgebeelde volgorde even veel velden vooruit bewogen als de getallen op de kaart aangeven. De getallen op de tempokaart geven de bewegingspunten aan.

Daarna belandt de tempokaart op de aflegstapel.

### Voor elke race gelden spelregels

- De speler die een tempokaart uitspeelt, verplaatst alle afgebeelde racewagens op de kaart. Elke racewagen moet (indien mogelijk) de volledige afstand, aangegeven door het getal, vooruit worden bewogen.
- De volgorde van de afgebeelde racewagens op de tempokaart, van boven naar onder, moet worden gerespecteerd.
- Een racewagen moet altijd recht vooruit of zijwaarts vooruit worden bewogen, nooit achteruit of alleen zijwaarts. Veranderen van rijstrook is zo vaak als gewenst toegelaten op voorwaarde dat het mogelijk is. Op deze manier kan een speler bijvoorbeeld perfect een binnenbocht nemen.
- Als de rijbaan is geblokkeerd door voorop liggende racewagens, kan de racewagen maar rijden tot aan de blokkade. De resterende bewegingspunten vervallen. De rijbaan geldt als geblokkeerd als men de andere racewagens noch rechtdoor noch zijwaarts kan voorbijsteken.
- Bewegingspunten van wagens die het doel al hebben bereikt, vervallen.

## De tempokaarten in detail

### De getallen op de kleurstroken



De getallen op de kleurstroken van de tempokaart geven niet alleen aan welke kleur van racewagen mag worden verplaatst, maar ook hoeveel velden deze wagen mag worden verplaatst.

De volgorde van de wagens op de kaart moet worden gerespecteerd.

#### Voorbeeld

In dit voorbeeld wordt eerst de hemelsblauwe racewagen 6 velden, daarna de witte racewagen 4 velden, daarna voor de jokerkleur een willekeurige wagen 2 velden en tot slot de gele wagen 1 veld voorwaarts verplaatst.

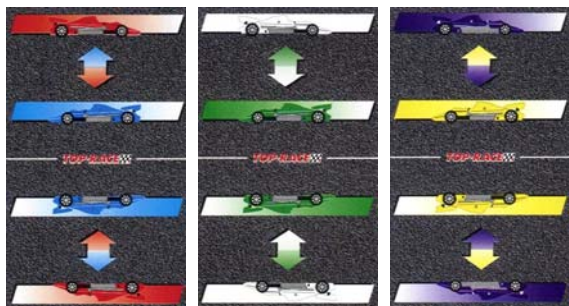
### Zwart is de jokerkleur

Een zwarte racewagen op een tempokaart betekent een joker. Hierdoor mag een willekeurige wagen, die niet op de tempokaart staat afgebeeld, vooruit worden bewogen. Indien gewenst mag ook een wagen worden gekozen die al is aangekomen. Op deze manier vervallen de extra zwarte punten.



## Drie speciale spurtkaarten / pannekaarten

Er zijn 3 speciale spurtkaarten / pannekaarten die een speciale actie mogelijk maken.



Deze kaarten tonen twee racewagens die met een pijl zijn verbonden:

- rood en hemelsblauw

- wit en groen

- paars en geel.

Als één van de daarop afgebeelde racewagens al is aangekomen, vervalt de afgebeelde actie.

De speler die één van deze kaarten uitspeelt, bepaalt zelf op hij de kaart gebruikt als spurtkaart of als pannekaart.

### Spurtkaart

Als de speler de kaart gebruikt als spurtkaart, wordt één van de twee afgebeelde racewagens die achterop ligt op dezelfde hoogte gezet van de andere afgebeelde racewagen.

Dit kan natuurlijk alleen maar als de rijweg volledig vrij is om deze inhaalbeweging uit te voeren. Als dit niet het geval is, eindigt de beweging voor de blokkade.

### Pannekaart

Als de speler de kaart gebruikt als pannekaart, dan heeft één van de twee afgebeelde racewagens die voorop ligt een panne. Deze racewagen wordt naast de rijweg gezet totdat de andere op de kaart afgebeelde wagen deze wagen heeft voorbijgestoken. De pannekaart blijft zo lang op de tafel liggen tot de defecte racewagen is gepasseerd. Tijdens de panne vervallen de punten voor deze racewagen.



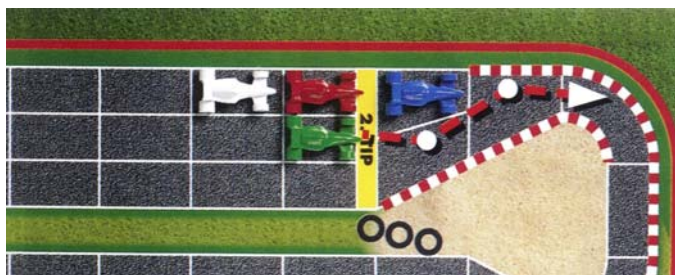
#### Inhalen

De gele racewagen gaat 4 velden vooruit.



#### Blokkeren

De hemelsblauwe racewagen kan maar één veld vooruit, de gele racewagen kan maar twee velden vooruit.



#### Blokkeren

De witte en de rode racewagen zijn momenteel beide geblokkeerd. De groene racewagen kan wel voorbijsteken, daarna kan ook de witte racewagen voorbijsteken.



## Spurtkaart

De spurtkaart (rood en hemelsblauw) werd gespeeld. De hemelsblauwe racewagen die achterop ligt, haalt de rode racewagen bij.

## Fase 3: De eindfase

### De eerste racewagen

De eerste racewagen die de eindstreep overschrijdt, wordt op de eerste plaats gezet en de eigenaar ervan ontvangt de zegepremie van 200.000 \$. De tweede ontvangt een zegepremie van 150.000 \$ ... enzovoort.



### Aangekomen racewagen

Spelers wiens racewagen al over de eindstreep is geraakt, spelen niet meer mee. Hun tempokaarten hebben geen waarde meer.

### Einde van de race

Zodra de op één na laatste wagen de finish passeert, eindigt de race. De zesde en laatste wagen wordt onmiddellijk op de zesde plaats gezet.

De race eindigt ook onmiddellijk als de laatste tempokaart wordt uitgespeeld. De posities die de racewagens op dat moment bekleeden, is dan ook de eindpositie.

### Winnaar

Meestal worden er 3 races na elkaar gereden.

Na een race worden alle tempokaarten opnieuw zeer grondig gemixt en opnieuw verdekt verdeeld. Ook de racewagens en de autocoureurkaarten worden opnieuw geveild. Er wordt natuurlijk geen nieuw startkapitaal gegeven.

De eigenaar die na de uitbetaling van de zegepremies van de drie races de meeste 'Top-Ass dollars' bezit, wint het spel.

## De profrace met de gokbriefjes

### Gokbriefje

Elke speler ontvangt bij de aanvang van een race als extra een gokbriefje. Hierop duidt hij tijdens de races met een kruisje aan welke wagen volgens hem de race gaat winnen of toch op zijn minst bij de eerste 3 zal eindigen.

Afhankelijk van de racewagen waarop hij heeft gegokt, wint of verliest de speler geld (zie gokbriefje).

Vanaf de vierde plaats brengt een racewagen geen geld meer op. De speler kan dan tot 90.000 \$ verliezen.

TOP-RACE		GOKBRIEFJE		
Racewagens	gok 1	gok 2	gok 3	
geel				
blauw				
rood				
paars				
groen				
wit				
1. Plaats	90.000	60.000	30.000	
2. Plaats	60.000	40.000	20.000	
3. Plaats	30.000	20.000	10.000	
4. Plaats	0	-10.000	-20.000	
5. Plaats	-10.000	-30.000	-60.000	
6. Plaats	-30.000	-60.000	-90.000	

## GOK 1

Zodra de eerste racewagen de gele streep '1 TIP' op het speelbord is gepasseerd, wordt het spel even stilgelegd. Elke speler duidt dan op zijn gokbriefje in de eerste kolom met een kruisje een racewagen aan, waarvan hij vermoedt dat die de race zal winnen (of toch tenminste bij de eerste drie zal eindigen). Het speelt geen rol of de aangekruiste racewagen al dan niet eigendom is van de betrokken speler.

Vanzelfsprekend gebeurt het wedden in het geheim. Pas aan het einde van een race worden de weddenschappen bekend gemaakt.

## GOK 2

## GOK 3

Deze mogelijkheid herhaalt zich zodra de eerste racewagen de gele streep '2 TIP' en '3 TIP' overschrijdt. Dan kan er weer worden gewed in de respectievelijke tweede en derde kolom, al dan niet op de voorheen al gekozen wagen.

Hoe later op het parcours de weddenschap wordt afgesloten, hoe lager de mogelijk opbrengsten en hoe hoger de mogelijke kosten.

## De weddenschappen

Nadat een race werd beëindigd en de winstpremies werden uitbetaald, worden nu ook de weddenschappen uitbetaald. Als een speler goed heeft gegokt, ontvangt hij geld voor de eerste 3 plaatsen, heeft hij slecht gegokt dan moet hij betalen vanaf de vierde plaats.

De spelers die hebben gewonnen, ontvangen deze som als extra van de bank.

De spelers die foutief hebben gegokt, moeten de desbetreffende som aan de bank betalen.

## Einde van het spel

De speler die na 3 races het meeste geld heeft verdiend, wint het spel.

<b>TOP-RACE</b>		<b>GOKBRIEFJE</b>		
Racewagens	gok 1	gok 2	gok 3	
geel				
blauw	X			
rood		X		
paars				
groen				
wit			X	
1. Plaats	90.000	60.000	30.000	
2. Plaats	60.000	40.000	20.000	
3. Plaats	30.000	20.000	10.000	
4. Plaats	0	-10.000	-20.000	
5. Plaats	-10.000	-30.000	-60.000	
6. Plaats	-30.000	-60.000	-90.000	

### Voorbeeld

In dit voorbeeld gaan we uit van het volgende resultaat: de rode racewagen eindigt de race op de eerste plaats, de witte racewagen op plaats 3 en de blauwe racewagen op plaats 6.

De afrekening van het wedbriefje van deze speler ziet er uit als volgt:

blauw	- 30.000 \$
rood	+ 60.000 \$
wit	+ 10.000 \$
-----	
totaal	+ 40.000 \$

Deze speler ontvangt 40.000 \$ van de bank.

16 januari 2006