

Ausgebremst

Auteur: Wolfgang Riedesser
Uitgegeven door ASS, 19??
3 tot 6 spelers vanaf 10 jaar.

Spelregels

1. Voorbereiding:

- Elke speler krijgt een wagen en de bijhorende kaartenset.
- Uit deze kaartenset sorteert elk de volgende kaarten: 2x "6", 1x "5" en 1x "4"; deze kaarten worden in dit basispel niet gebruikt.
- Als minder dan 6 spelers deelnemen aan het spel, worden de stapels kaarten van die auto's die niemand toebehoren niet verminderd.
- Pas op: alle auto's nemen hoe dan ook deel aan de race!
- De genummerde stapelkaarten worden ook opzij gelegd.

2. Welke parcours?

Je kan 8 verschillende parcours samenstellen. Normaal gezien worden de volgende 8 races in deze volgorde gereden:

zie tabel blz. 2

3. Startopstelling

eerste race

Er komen 6 auto's aan de start (zelfs met minder deelnemers). De auto's die niemand toebehoren, rijden als hindernis mee.
Elke speler neemt blind een kaart; de hoogste kaart krijgt de beste startpositie, anderen volgen in uurwijzerzin.
Bij minder dan 6 spelers, worden de auto's die niemand toebehoren op de beste plaatsen gezet.
plaatsing: zie figuur blz. 3

tweede tot achtste race

Vanaf de tweede race wordt de startopstelling bepaald door de volgorde van aankomst in de voorgaande race.
Ook hier worden echter de auto's die niemand toebehoren eerst op de beste plaatsen gezet.

4. Zitvolgorde

De zitvolgorde van de spelers is gelijk aan de speelvolgorde.
Dit betekent dat de spelers bij elke nieuwe race op een andere stoel moeten zitten.

5. Het renkaartprincipe

- Voor de race mengt elke speler zijn eigen set kaarten.
- De kaarten van de auto's zonder eigenaar worden tussen de best en slechtst geplaatste spelers in een rij gelegd.

- Elke speler mag de eigen bovenste 3 kaarten nemen en inkijken.
- Bij het familiespel hebben de punten naast de getallen geen betekenis.
- Bij minder dan 6 spelers starten de auto's zonder eigenaar. De speler die zo'n auto mag verplaatsen, neemt de bovenste kaart en rijdt met die wagen het meest gunstigste parcours.
- Als de eerste speler dan aan de beurt is, legt hij één van zijn 3 kaarten open op tafel en verplaatst zijn auto evenveel velden vooruit. Dan vult hij zijn kaartvoorraad terug aan tot 3.
- Daarna volgen de spelers in uurwijzerzin.
- Elke race gaat over **drie** ronden, waarbij elke speler **eenmaal** langs de pitstop moet rijden.
- De renkaarten stellen een krap gemeten puntenvoorraad voor om een race te kunnen rijden; nl. 84 punten.
In de tabel op blz. 2 kan je aflezen hoe groot elk parcours is als je uit de startpositie vertrekt en steeds de ideale lijn door de bochten volgt.

6. De verplaatsingsregels

speelveld	op elk speelveld mag slechts 1 auto staan
enkel voorwaarts	auto's kunnen enkel vooruit geplaatst worden
vakverandering	auto's mogen schuin diagonaal vooruit geplaatst worden zie vbn die goed en slecht zijn op blz. 5 je mag andere spelers blokkeren (zie fig blz. 6)
verplicht spelen	Je moet je wagen verplaatsen, zelfs al komt dit niet zo gunstig uit. Enkel als je kan bewijzen dat je met geen enkele van je 3 kaarten kan spelen, mag je passen (je moet je kaarten dan wel tonen).
renkaart 6	Behalve bij de start mag de speler op kop geen "6" gebruiken. Dit telt ook voor spelers die gelijk op kop staan. Bezit je toevallig op dat moment niets anders dan zessen, moet je passen.
Uitzonderingen	Een speler op kop met drie zessen, mag een 6 uitspelen als: - zijn auto op een chicaneveld staat (zie verder) - er nog een speler op kop met 3 zessen is en de volgende speler geblokkeerd is Zodra de winnaar aangekomen is, mogen de andere spelers zessen gebruiken.
geblokkeerd	Staat een wagen zo vast, dat deze niet vooruit kan, moet de speler een beurt overslaan zonder een renkaart af te geven.
doorlopende witte lijn	Doorlopende witte lijnen mogen niet overschreden worden. Maar net voor en net achter deze witte lijn kan nog van rijvak verwisseld worden.
inhalen	Je kan geen wagens inhalen op hetzelfde vak. Je moet inhalen via vakken ernaast (zie fig. blz. 7 onderaan).
chicaneveld	Dit zijn velden waarbij de piste tot één spoor herleid wordt. De wagens die volgen, worden dan geblokkeerd.

7. Pitstop

- Elke wagen moet tijdens elke race éénmaal een pitstop doen.

- Je kiest zelf of je dit na de eerste of na de tweede ronde doet. Niet direct na de start echter!
- Er kunnen meerdere wagens in de pitstop rijden (slechts één per vak echter).
- Als je geen pitstop kan nemen tijdens de race, moet je gelijk stoppen aan de race.
- De bijgevoegde formulieren helpen je in de administratie.

8. Wagens zonder eigenaar

- Deze wagens moet altijd zo ideaal mogelijk verplaatst worden (zelfs al valt dit uit in het nadeel van één of meerdere spelers). Bij betwisting moet er gestemd worden.
- Telkens de bovenste kaart van de stapel nemen.
- Kan de kaart niet gespeeld worden: kaart wegleggen en geen verplaatsing
- Een "6" mag gespeeld worden volgens de spelregels voor iedereen (zie hoger).
- Deze wagens moeten na de eerste ronde de pitstop in (indien mogelijk).

9. Doel niet bereikt

- Heeft een speler geen kaarten meer (en is de wagen nog niet aangekomen), dan wordt de auto van het spelbord verwijderd.
- Deze speler krijgt natuurlijk geen punten. De volgende race moet hij als laatste starten.

10. Doel bereikt

- Na drie ronden wint de speler die als eerste de eindlijn overschrijdt.
- De bekomen plaatsen worden met de volgende punten beloond:
-

1ste plaats	9 punten
2de plaats	6 punten
3de plaats	4 punten
4de plaats	3 punten
5de plaats	2 punten
6de plaats	1 punt

- Auto's zonder eigenaar krijgen geen punten. Hun positie is echter wel van belang voor de volgende spelers.

Prof spelregels

Er zijn drie belangrijke wijzigingen t.o.v. het basisspel om een partij tactischer te laten verlopen.

- Elke speler kan voor elke race tussen drie verschillende kaartsets kiezen.
- De kaartvoorraad wordt in 4 zelf te kiezen stapels gesorteerd
- De speler kan kiezen of hij het parcours met of zonder pitstop rijdt.

1. Spelregel

De basisspelregels blijven geldig. Enkel de aanpassingen maken dit spel anders.

2. Voor de start

Elke speler krijgt een renkaartset van 28 kaarten en 4 stapelkaarten in een eigen kleur. Hij moet nu een selectie maken om de 84 punten te besteden aan een snel, middelmatig of traag tempo.

- Vlugge kaartenset: verwijder de 9 kaarten met de 9 stippen (er blijven 19 kaarten over).
- Middelmatige kaartenset: verwijder de 6 kaarten met 6 stippen (er blijven 22 kaarten over).
- Langzame kaartenset: verwijder de 4 kaarten met 4 stippen (er blijven 24 kaarten over).

Zorg dat je medespelers niet te weten komen welke set je samengesteld hebt.

3. Pitstopkaarten deponeren

Lees de tabel op blz. 12 en deponeer de 1 of 2 kaarten bij de pitstop. Deze kaarten kan je enkel gebruiken als je een pitstop doet.

4. Stapelkaarten sorteren

Nadat de pitstop kaarten gesorteerd werden, mengt elke speler grondig zijn kaartstapel. Daarna mag hij elke kaart eventjes bekijken en omgekeerd op één van de 4 stapels leggen. De 4 stapels moeten niet even hoog worden. Elke speler bepaalt zelf welke waarden aan elke stapel toegewezen worden.

5. Enkel 2 kaarten in de hand

Bij de start neemt elke speler twee kaarten in zijn hand, speelt er één van uit, verplaatst zijn wagen volgens die kaart en vult hij zijn kaartvoorraad terug tot twee aan. Als hij zijn 4 stapels goed kent, kan de speler zijn tactiek aanpassen aan zijn positie op dat moment.

6. Pitstop

Beslist een speler om na de eerste of na de tweede ronde een pitstop te doen, dan mag hij zijn daar gelegde kaarten nemen zodra hij in de pitstop stil staat. Eén kaart dient om je kaartvoorraad terug tot 2 aan te vullen. Een eventuele tweede kaart wordt aan een stapel toegewezen.

Een pitstop is echter NIET VERPLICHT.

7. Wagens zonder eigenaar

Deze moeten geen pitstop doen. Ze kunnen wel de pitstop in- of uitgang blokkeren.

8. Controle

Na elke race controleren de spelers elkaars gebruikte stapels. Een vals geprepareerde kaartset leidt onvermijdelijk tot diskwalificatie.