

DETROIT - CLEVELAND / GRAND PRIX

Auteur: Wolfgang Kramer
Uitgegeven door Mayfair Games, Inc., 1996

Inleiding

Het is een racedag! Er staan drie races gepland voor de Cleveland- of Detroit-raceparcoursen. Als een investeerder bied je op de zes raceauto's en kijkt vervolgens toe als ze het parcours rond racen, bewogen door de kaarten die jij en de andere spelers spelen. De parcoursen combineren brede rechte stukken met krappe bochten om strategische speel-kansen te creëren. Spelers proberen hun auto's rechtuit te laten rijden en over de finishlijn te krijgen, vóór de andere auto's, terwijl ze moeten vermijden dat ze worden geblok-keerd in de krappe bochten.

Het spel winnen

De speler met het meeste geld na drie races, is de winnaar! Als auto's de finishlijn passeren, ontvangen hun eigenaren hun winsten. \$ 200.000 voor de eerste plaats, \$ 150.000 voor de tweede, enz. Auto's die niet finishen, verdienen niets.

Voorbereiding

- Kies een speler om bankier te zijn. De bankier sorteert het geld per soort en geeft aan iedere speler \$ 200.000.
- Kies een speler om de eerste deler te zijn. De deler verwijdert uit het dek:
 - de zes biedkaarten (de kaarten die één van de zes auto's laten zien: geel, blauw, groen, zwart, rood en oranje; genummerd van 50 t/m 55);
 - de zeven 10-punten-bewegingskaarten (één van iedere kleur plus één witte).
- De zes biedkaarten worden geschud en dicht in het midden van het parcours gelegd en vormt zo het bieddek. De auto's worden voor iedere race geveild, in de volgorde dat ze worden opengedraaid van het bieddek.
- Leg de zes gekleurde 10-punten-bewegingskaarten op dit moment even opzij; deze worden gegeven aan de speler die de overeenkomende auto koopt, om te gebruiken tijdens de race. De witte 10-punten-bewegingskaart wordt uit het spel verwijderd; deze wordt gebruikt bij één van de varianten die later worden beschreven.

Racevoorbereiding

Voor iedere race worden de overgebleven bewegings- en wisselkaarten (de bied- en 10-punten-bewegingskaarten worden eruit gehouden) samen geschud en dicht aan de spelers uitgedeeld. Sommige spelers kunnen een kaart meer ontvangen dan andere spelers, maar het is belangrijk dat alle kaarten worden verdeeld.

Het bieden op auto's

Voordat iedere race begint, moeten de spelers auto's aankopen voor die race door op ze te bieden. De spelers bekijken hun kaarten in de hand en bepalen dan op welke auto's ze willen bieden. Een speler wil waarschijnlijk hoger bieden voor een auto waarvan hij kaarten vast-houdt, die een grotere totaalbeweging hebben voor die kleur (tel wit ook mee, als die voor die kleur kan worden gebruikt).

Om het biedproces te beginnen, draait de deler de bovenste kaart van het bieddek open, die de eerste raceauto laat zien, die wordt geveild. De deler begint de veiling door te bieden of te passen.

Alle biedingen worden in stappen van \$ 10.000 gedaan en het bieden gaat kloksgewijs de tafel rond. De volgende regels zijn van toepassing op het biedproces:

- een speler mag niet meer bieden voor een auto dan hij aan geld heeft;
- een speler die past in plaats van biedt op een auto mag later niet meer mee bieden op diezelfde auto voor deze race;
- iedere speler moet minimaal één auto kopen;
- in een spel met 3, 4 of 5 spelers, kan een speler niet meer dan twee auto's bezitten. In een spel met zes spelers, moet iedere speler één auto bezitten. Als een speler het maximaal aantal auto's heeft gekocht dat hij mag, dan kan hij niet meer bieden op andere auto's.

Als iedereen, op één speler na, past, eindigt de biedronde en de speler die het laatste bod deed (en dus het meest bood), koopt de auto. Die speler:

- betaalt de bank het bedrag van zijn laatste bod;
- plaatst de auto op de geprinte startpositie op het parcours (eerste auto op de "1", de tweede op de "2", enz.);
- pakt de biedkaart en legt deze open voor zich neer om aan te geven dat hij de eigenaar is van die auto;
- pakt de bijbehorende 10-punten-bewegingskaart voor die auto en voegt deze toe aan zijn hand.

Het bieden op de volgende auto begint met de speler aan de linkerkant van de laatste speler die een auto heeft gekocht. De veiling gaat door totdat alle zes auto's op het parcours zijn geplaatst.

Als een speler nog steeds geen auto heeft als de laatste auto moet worden verkocht, dan moet die speler die auto kopen voor \$ 10.000.

Als niemand op een auto biedt, dan wordt de biedkaart onder op het bieddek geplaatst, om aan het eind van de veiling nogmaals te worden aangeboden. Als er weer niemand op deze auto biedt als de auto weer wordt geveild, dan wordt hij op de normale positie gezet op het parcours. De bijbehorende 10-punten-bewegingskaart wordt opzij gelegd en is voor deze race uit het spel.

De winnaar van de vorige race, is de deler en begint het bieden in de volgende race.

De kaarten

Tijdens de race gebruiken de spelers twee soorten kaarten: bewegingskaarten en wissel-kaarten. Bewegingskaarten bewegen auto's het parcours rond. Een speler die een bewegingskaart speelt, beweegt de auto's die op de kaart staan afgebeeld het aantal aangegeven vakjes. De auto's moeten in de volgorde van het lijstje op de kaart worden bewogen, van boven naar beneden; alle auto's die op de kaart staan, moeten het volle aantal vakjes worden bewogen, tenzij ze worden geblokkeerd door andere auto's.

Bijvoorbeeld:

Chris speelt bewegingskaart 39 (zie plaatje blz. 2) en zet de zwarte auto vijf vakjes naar voren op het parcours.

Een ander voorbeeld:

Sam speelt bewegingskaart 17 (zie plaatje linksboven blz. 3). Eerst beweegt hij de zwarte auto zes vakjes; vervolgens beweegt hij de groene auto vier posities; dan beweegt hij de oranje auto twee plekken en tenslotte beweegt hij de gele auto één plaats. De auto's moeten worden bewogen in de volgorde die staat afgebeeld op de kaart en wel van boven naar beneden.

Sommige bewegingskaarten hebben er een witte auto op staan. De witte auto staat de speler toe om te kiezen welke kleur auto hij wil bewegen. Er zijn echter beperkingen aan welke auto's bewogen mogen worden als witte auto:

- er moet een auto worden gekozen die het volle aantal vakjes kan zetten (inclusief degenen die over de finishlijn bewegen, maar exclusief auto's die al klaar zijn met de race);
- de gekozen kleur mag niet overeenkomen met een andere kleur op de kaart.

Voorbeeld: (zie plaatje linksonder blz. 3). Het spelen van kaart 34 staat Alex toe om een willekeurige auto de volle vijf vakjes te zetten. Na het spelen van kaart 14 (zie plaatje rechtsboven blz. 3) beweegt Kyle de oranje auto zes vakjes, vervolgens gaat de zwarte auto vier plaatsen vooruit, dan kiest hij òf de rode, òf de blauwe, òf de groene auto om twee plaatsen naar voren te gaan en tenslotte zet hij de gele auto één plaats naar voren.

De wisselkaarten veroorzaken dat de twee kleuren die op de kaart te zien zijn, worden omgewisseld tot aan het eind van de volgende beurt van de speler.

Voorbeeld: Peg speelt kaart 47 (zie plaatje rechtsonder blz. 3) die zwart en geel omwisselt. Tot aan het eind van Pegs volgende beurt, wordt iedere keer als de zwarte auto op een bewegingskaart verschijnt, de gele auto bewogen; en elke keer als de gele auto verschijnt op een bewegingskaart, wordt de zwarte auto bewogen.

De beide kleuren hoeven niet persé allebei op een bewegingskaart te staan voor het wissel-effect.

Voorbeeld: kaart 7 (zie plaatje rechtsonder blz. 3) beweegt normaal groen zes plaatsen, geel vier vakjes en zwart twee plekken. Als de zwart/geel-wissel geldt, wordt groen nog steeds zes plaatsen vooruit gezet, maar zwart vier vakjes en geel twee plaatsen.

De race rijden

De speler die de auto op de eerste positie beheert, speelt de eerste kaart. Daarna gaat het spel kloksgewijs verder rond de tafel, tot alle auto's zijn gefinisht of alle kaarten zijn gespeeld; welke het eerst gebeurt. De volgende regels bepalen het spelen van kaarten:

- een speler moet iedere beurt een kaart spelen, zelfs nadat al zijn auto's de finishlijn al zijn gepasseerd. Als de speler denkt dat hij geen speelbare kaart heeft, dan moet hij zijn kaarten laten zien om dit feit te bewijzen. Als er toch een speelbare kaart wordt gevonden, moet die worden gespeeld, anders gaat het spel links verder;
- kaarten worden open gespeeld op een aflegstapel in het midden van het speelbord;
- de speler die de kaart speelt, beweegt alle auto's die op de kaart staan afgebeeld het aangegeven aantal vakjes. De auto's worden bewogen in de volgorde zoals ze op de kaart staan (van boven naar beneden). Iedere auto moet het volle aantal plaatsen worden bewogen als dat kan. De eigenaar van de auto mag suggesties doen, maar mag niet voorschrijven hoe zijn auto moet worden bewogen;

- als de witte auto wordt gebruikt om een auto te bewegen, dan moet die andere auto het hele getal kunnen zetten. Als dat niet kan met de geselecteerde auto, dan moet er een andere auto worden gekozen of de speler moet een andere kaart spelen;
- alle auto's moeten telkens vakje voor vakje vooruit, zowel diagonaal van rijstrook naar rijstrook, als rechtdoor. Auto's kunnen niet naar opzij worden bewogen, naar achteren of over andere auto's heen. Twee auto's mogen niet op hetzelfde vakje staan en een auto mag ook niet door een vakje heen dat al is bezet door een andere speler.

Bewegingsvoorbeelden

Figuur 1 (blz. 4).

Chris speelt kaart 38 en beweegt de groene auto vijf vakjes naar voren door de bocht en tussen de auto's achter de bocht, zoals afgebeeld in figuur 1.

Figuur 2 (blz. 4).

Alex speelt kaart 24 en beweegt de auto's zoals in figuur 2 is te zien. Omdat de rode auto wordt geblokkeerd door de blauwe en oranje auto's, beweegt hij niet. De blauwe auto beweegt vier vakjes en moet rond de groene auto bewegen, die de korte route door de bocht blokkeert. De groene auto beweegt het laatst en beweegt één vakje recht naar voren of diagonaal naar links, om dan te worden geblokkeerd door drie auto's.

Figuur 3 (blz. 5).

In dit voorbeeld bezit Kim de gele en blauwe auto's, speelt kaart 5 en beweegt de auto's zoals afgebeeld in figuur 3. Ze zet de blauwe auto zes plaatsen naar voren en blokkeert zo de zwarte auto, zodat die niet kan bewegen. Dan zet ze de gele auto vier vakjes vooruit, zodat deze de oranje auto blokkeert en dat die niet kan zetten. Vervolgens zet ze de rode auto twee plaatsen naar voren. Tenslotte verplaatst ze de groene auto één plek en eindigt zo haar beurt.

Figuur 4 (blz. 5).

In dit voorbeeld speelt Sam kaart 8 met de witte auto erop en beweegt de auto's zoals in figuur 4 is afgebeeld. Eerst beweegt hij de blauwe auto zes plaatsen en blokkeert zo de zwarte auto. Daarna beweegt hij de groene auto vier plaatsen. Nu moet Sam kiezen welke auto hij wil verzetten voor de witte auto. De zwarte auto is geblokkeerd en mag niet worden gekozen. De oranje auto kan slechts één plaats bewegen en kan dus ook niet worden gekozen. De blauwe, groene en rode auto staan op de kaart en kunnen daarom niet worden gekozen. Dus moet Sam ervoor kiezen om de gele auto twee plekken op te schuiven. Hij eindigt zijn beurt door de rode auto één vakje te verzetten.

Figuur 5 (blz. 5).

Stel dat de situatie echter was zoals in figuur 5. Dan kan Sam kaart 8 niet spelen, omdat nadat de blauwe en groene auto's zijn verzet, geen van de drie overige auto's (zwart, oranje en geel) de twee vakjes kunnen zetten als de witte auto. Zwart kan helemaal niet zetten en de gele en oranje auto's kunnen ieder slechts één plaats vooruit. Sam moet daarom een andere kaart spelen.

De race winnen

De eerste auto die de finishlijn passeert, wordt in de winnaarcirkel gezet. De volgende auto die finisht, gaat naar de tweede plaats, enz. De race gaat net zolang door totdat alle auto's over de

finishlijn zijn gekomen, of dat de spelers geen kaarten meer in de hand hebben. Als een auto niet over de finishlijn komt, nadat alle kaarten van de spelers zijn gespeeld, dan finisht de auto niet in deze race en de eigenaar van die auto krijgt ook geen prijzengeld.

Aan het eind van iedere race betaalt de bankier aan de eigenaren van de auto's het prijzen-geld uit, dat ze hebben verdiend per auto. Prijzengeld voor auto's zonder eigenaar blijft in de bank.

Het spel eindigt als er drie races zijn gereden. De speler met het meeste geld is de winnaar.

Toernooi-regels

Als de auto's geplaatst zijn op het parcours, gaan de eigenaren van de auto's in de volgorde zitten van links naar de pole-positie. Als een speler meer dan één auto bezit, gebruikt hij de auto met de hoogste positie om de zitplek te bepalen.

Optionele regels

Spelers kunnen uit het volgende kiezen om de manier van spelen te veranderen. Voel je vrij om varianten van jezelf toe te voegen. Maar vooral, geniet van het spel!

- Alle 10-punten-bewegingskaarten (inclusief wit) worden in het dek geschud.
- Er zit geen maximum aan het aantal auto's dat een speler mag bezitten.
- Spelers hoeven niet persé een auto te bezitten.
- De witte auto mag gebruikt worden om de eigen auto's van de speler te bewegen, zelfs als een volledige beweging niet mogelijk is.
- Een speler mag ervoor kiezen om geen kaarten te spelen als al zijn auto's zijn gefinisht in deze race.