

RASANT

auteur: F.J. Lamminger, vertaling: Kurt Van den Branden

Elke speler krijgt 6 kaarten en probeert slagen te winnen. Wie een slag wint mag beginnen voorbijsteken en punten halen... maar zo gemakkelijk is het natuurlijk ook weer niet. Men moet op elk moment proberen de juiste kaarten uit te spelen om de tegenspeler tot passen te dwingen en uiteindelijk als winnaar de eindstreep te halen. (Een kaartspel voor 2 to 5 spelers vanaf 6 jaar oud)

1. Spelmateriaal

- 56 kaarten: Er zijn *Tempo*-kaarten met getal-waarden van '10' tot '120' in de vier kleuren rood, geel, groen en blauw. Hiernaast zijn er nog 8 kaarten met zwarte getal-waarden, deze kunnen als joker voor elke kleur ingezet worden. Er zijn 5 *Snel*-kaarten met getalwaarde '125' en 3 *Limiet*-kaarten met getalwaarde '130'.
- 13 auto's: 1 zwarte en telkens 3 rode, gele, groene en blauwe
- 1 potlood
- 1 nota-blokje
- 1 handleiding

2. Het spel

In RASANT worden kaarten uitgespeeld om slagen te winnen en daarmee auto's elkaar te doen voorbijsteken. Door voorbij te steken krijgt men punten die nodig zijn om het spel te kunnen winnen.

2.1 Voorbereiding

De zwarte start-auto wordt als eerste op tafel gezet.

De andere auto's worden in een willekeurige volgorde achter de start-auto in een rij op tafel gezet. Alle auto's rijden in de zelfde richting als de start-auto.

Er wordt een deler aangeduid die de kaarten schudt en er elke speler 6 geeft. De spelers nemen hun kaarten vast. De rest van de kaarten worden op tafel gelegd als stapel.

2.2 Verloop van het spel

Een slag ontstaat door het afleggen van 1 van je handkaarten. De speler links van de deler legt als eerste een kaart open op tafel. Deze eerste kaart moet een *Tempo*-kaart zijn. Daarna volgen de andere spelers in uurwijzerzin. Wie aan de beurt is kan kiezen om te passen of een kaart bij te leggen.

1. *Passen*: Een speler die past mag tijdens deze slag geen kaarten meer uitspelen. De eerste speler die past tijdens een slag begint de volgende slag.
2. *Een kaart bijleggen*: Als men een kaart bijlegt moet deze dezelfde kleur en een hogere waarde hebben dan wat er al op tafel ligt. De zwarte kaarten tellen als joker en kunnen voor elke kleur gebruikt worden.

Zolang een speler niet past kan hij tijdens een slag meerdere keren aan de beurt zijn. Een slag is gedaan als alle spelers gepast hebben of als een speler de *Limiet*-kaart '130' legt.

De speler die de hoogste kaart van een slag gelegd heeft wint de slag en mag een *inhaalmaneuver* beginnen in de kleur van de slag.

Inhaalmaneuver:

De achterste auto in de kleur van de slag en alle auto's die daarna komen worden in omgekeerde volgorde vooraan de rij auto's gezet. Eerst wordt de achterste auto in de kleur van de slag helemaal vooraan de auto-rij gezet, en daarna de anderen. (een voorbeeld van een inhaalmaneuver is te zien in de duitse handleiding onder UBERHOLVORGANG)

2.3 Puntentelling

Elke auto die bij een inhaalmaneuver verplaatst wordt telt als 1 punt voor de speler die de slag gewonnen heeft.

De punten worden voor elke speler bijgehouden op het nota-blokje.

Uitzondering:

Als de zwarte wagen verplaatst wordt telt deze niet als punt mee, maar hij zorgt er wel voor dat de punten van de andere auto's die tesamen verplaatst worden verdubbelen. De zwarte startauto wordt altijd samen met andere auto's verplaatst, hij kan nooit degene zijn die een inhaalmaneuver inzet.

2.4 Kaarten bijnemen

Als een slag gespeeld is en het inhaalmaneuver voltooid is mag elke speler zijn kaarten bijvullen tot hij er terug 6 heeft. Te beginnen met de speler die de slag gewonnen heeft neemt ieder kaarten van de stapel. De kaarten die bij deze slag uitgespeeld zijn worden opzij gelegd, ze worden tijdens dit spel niet meer gebruikt.

Wie begint de volgende slag?

De volgende slag wordt begonnen door de speler die bij de vorige slag als eerste paste.

2.5 Einde van het spel

Als de kaartenstapel leeg is en men past terwijl men nog kaarten in de hand heeft dan moet een willekeurige kaart opzij gelegd worden. Wie geen kaarten meer heeft past gewoon.

Het spel is gedaan als niemand nog een kaart kan spelen.

Winnaar is de speler met de meeste punten op het einde van het spel.