

# Crazy Rally

Een kaartspel van Piero Cioni en Giovanni Melega voor 3-6 spelers  
Vertaling : Koen Windels voor de VZW Vlaams Spellenarchief

Spelduur : ongeveer 45 minuten

## Inleiding

Crazy Rally is een kaartspel rond de wereld van de rally, de autorace's die plaatsvinden op de gevaarlijkste en moeilijkste wegen van de wereld. Elke speler neemt de leiding over een wagen voor en tijdens de wedstrijd.

## Inhoud

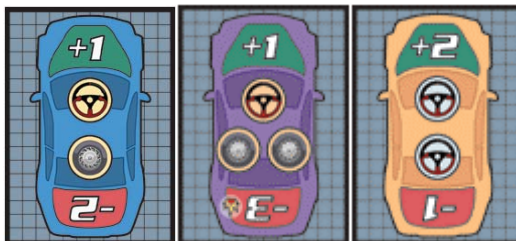
- 15 blauwe aanpassingskaarten
- 15 gele aanpassingskaarten
- 12 paarse aanpassingskaarten
- 14 parcourskaarten
- 8 gebeurteniskaarten

## Doel van het spel

Elke speler moet de race (bestaande uit 14 parcourskaarten) zo snel mogelijk afleggen. De totale tijd wordt berekend door de tijden van elk afgelegd parcours samen te tellen. De spelers moeten zo snel mogelijk gaan, zonder de controle over de wagen te verliezen en van het parcours af te raken. Op het einde van de races heeft de persoon met de hoogste snelheid de kortste tijd nodig gehad, en wint bijgevolg het spel.

## Beschrijving van de kaarten

Op parcourskaarten zijn symbolen en getallen terug te vinden. Linksonder is de maximum snelheid terug te vinden, bovenaan rechts is de moeilijkheidsgraad opgenomen en onderaan rechts staan de schadesymbolen. Op bepaalde parcourskaarten is linksboven een geruite vlag afgebeeld, dit duidt aan dat het gaat om de mogelijke start van een race.



In het midden van de aanpassingskaarten zijn de symbolen opgenomen van de wageneigenschappen die de kaart kan beïnvloeden, bovenaan zijn de versnellingspunten en onderaan de afremmingspunten terug te vinden.

Gebeurteniskaarten dragen geen symbolen en bestaan in vier verschillende kleuren. Deze kleuren hebben geen invloed op het normale spelverloop, ze laten enkel toe om bepaalde varianten te spelen.

## Het spelverloop

Het spel bestaat uit drie fases : de aanpassingsfase, de testronde en de eigenlijke race. Tijdens de aanpassingsfase stellen de spelers hun wagen af. Tijdens de testronde wordt het parcours verkend, waarna de eigenlijke race in de derde fase wordt verreden.

## Wageneigenschappen

Elke wagen heeft 3 eigenschappen : maximum snelheid, sterkte van het koetswerk en wendbaarheid. Bij de aanvang van het spel hebben alle wagens de waarde 7 voor elke eigenschap.

## Vorbereiding

Schud de 7 parcourskaarten met de geruite vlag en leg zonder ernaar te kijken twee ervan opzij. Schud de overgebleven 5 kaarten met de 7 parcourskaarten zonder vlag : deze vormen de racestapel. Leg de twee opzij gelegde parcourskaarten bovenop de racestapel - zo ben je zeker dat de eerste twee kaarten de start van een parcours aanduiden.

Schud de overige kaarten per soort en geef elke speler een gebeurteniskaart. Elke speler heeft pen en papier nodig om de eigenschappen van hun wagen te noteren. De volgende zaken moeten worden bijgehouden : maximum snelheid, sterkte van het koetswerk, wendbaarheid, effectieve snelheid en de afgelegde weg.

## Fase 1 : aanpassing

Elke speler trekt twee kaarten van de stapel blauwe aanpassingskaarten, kiest er één van uit en legt deze onmiddellijk voor zich neer, de andere kaart wordt op de hand genomen. De eigenschappen van de wagen worden gewijzigd zoals de symbolen op de kaart aangeven. De afbeelding van een stuur komt overeen met één punt wendbaarheid, een band komt overeen met één punt snelheid en de moer komt overeen met één punt sterkte van het koetswerk. Doe hetzelfde met de gele en de paarse aanpassingskaarten. Op het einde van de eerste fase heeft elke wagen de definitieve waarde voor zijn eigenschappen.

## Fase 2 : testronde

In deze fase wordt het parcours verkend. Draai de parcourskaarten één na één om en laat elke kaart gedurende enkele seconden zien aan de spelers vooraleer hem terug te bedekken. Let wel : de volgorde van de racestapel mag niet worden gewijzigd ! Het is uiteraard verboden om de kaartvolgorde te noteren.

## Fase 3 : de race

Noteer de aanvankelijke waarde van de wageneigenschappen. De effectieve snelheid heeft als beginwaarde vijf en de afgelegde weg bedraagt nul. Schud alle gebeurtenis- en aanpassingskaarten dooreen en vorm één voorraadstapel (de tijdens de aanpassingsfase uitgespeelde kaarten worden in deze stapel opgenomen !).

Een spelbeurt verloopt als volgt :

- elke speler neemt een kaart van de voorraadstapel
  - elke speler kiest een van de aanpassingskaarten op zijn hand en legt deze verdekt voor zich neer. In functie van de oriëntatie van de kaart gaat de wagen versnellen of afremmen (hier wordt best vooraf afgesproken hoe de kaarten moeten worden gelegd)
- Het uitspelen van een aanpassingskaart is **verplicht**, men kan niet verkiezen geen kaart uit te spelen.

- zodra iedereen zijn keuze gemaakt heeft, worden alle gekozen kaarten gelijktijdig omgedraaid
- de effectieve snelheid van de wagen wordt aangepast met de waarde die op de uitgespeelde kaart aangegeven is
- de bovenste parcourskaart wordt voor iedereen zichtbaar omgedraaid en de erop vermelde maximumsnelheid wordt vergeleken met de effectieve snelheid van elke wagen. Er zijn twee mogelijkheden :
  - de effectieve snelheid van de wagen is kleiner dan of gelijk aan de maximale snelheid vermeld op de parcourskaart. De wagen legt dit stuk parcours zonder problemen af. De effectieve snelheid wordt bij de afgelegde weg van de wagen opgeteld.
  - de effectieve snelheid van de wagen is groter dan de maximale snelheid vermeld op de parcourskaart. De wagen legt dit stuk parcours te snel af - de effectieve snelheid wordt gereduceerd tot de maximale snelheid vermeld op de parcourskaart. De wendbaarheid van de wagen wordt gereduceerd met de moeilijkheidsgraad vermeld op de parcourskaart en met het verschil tussen de effectieve snelheid en de maximale snelheid van de parcourskaart. Indien de wendbaarheid kleiner wordt dan nul, crasht de wagen - de effectieve snelheid wordt gelijk aan nul en de wendbaarheid neemt de originele waarde aan. Verminder de sterkte van het koetswerk van de wagen met de opgelopen schade (deze is op de parcourskaart terug te vinden). Indien de sterkte van het koetswerk van de wagen kleiner dan of gelijk aan nul wordt, is de speler uitgeschakeld. Een crash reduceert op drastische wijze de winstkansen.

### **Bijzondere parcourskaarten**

Op twee parcourskaarten is de snelheidsaanduiding in rode cijfers in plaats van witte. Dit betekent dat de opgenomen waarde geen maximale snelheid is, maar de minimale snelheid. De afhandeling gebeurt zoals hoger beschreven, met dit verschil dat de effectieve snelheid van de wagen nu groter moet zijn dan de snelheid vermeld op de parcourskaart. Indien de effectieve snelheid van de wagen kleiner is dan snelheid op de parcourskaart, wordt de effectieve snelheid verhoogd tot deze waarde. Verminder vervolgens de wendbaarheid van de wagen met de moeilijkheidsgraad van de parcourskaart en het verschil in snelheid.

### **Turboversnelling of noodstop**

De paarse aanpassingskaarten laten een versnelling of afremming met drie punten toe. Een dergelijke versnelling of sterke afremming beschadigen de wagen. Verminder de sterkte van het koetswerk van de wagen met 1 punt.

### **Maximale snelheid overschrijden**

Wagens kunnen niet sneller rijden dan hun maximale snelheid die bepaald werd in de aanpassingsfase. Indien dit door een gebeurteniskaart of een versnelling tijdens de race toch zou gebeuren, wordt de actuele snelheid van de wagen gelijk aan de maximale snelheid en wordt de sterkte van het koetswerk met 1 punt verlaagd.

### **Einde van de race**

Na het afhandelen van de laatste parcourskaart, wint de speler met de langste afgelegde weg. Bij een gelijke stand wint de wagen met de hoogste actuele snelheid. Een auto die in het laatste parcours crasht kan nooit de winnaar zijn, men kan enkel winnen indien men de race beëindigt.

## **Gebeurteniskaarten**

Gebeurteniskaarten kunnen gebruikt worden om bijzondere speleffecten tijdens de race te veroorzaken. Een gebeurteniskaart moet worden uitgespeeld nadat elke speler zijn aanpassingskaart getoond heeft, maar voordat de parcourskaart wordt getoond. Een gebeurteniskaart kan de volgende effecten hebben :

- kaarten bijnemen : een speler mag twee kaarten van de voorraadstapel nemen
- versnellen : verhoogt de actuele snelheid van de eigen wagen of de wagen van een tegenstander met één punt
- remmen : verlaagt de actuele snelheid van de eigen wagen of de wagen van een tegenstander met één punt

De gebeurteniskaarten worden gespeeld in omgekeerde volgorde van de lengte van de afgelegde weg - de speler met de kleinste afgelegde weg mag als eerste een kaart spelen. Per beurt mag een speler slechts één gebeurteniskaart uitspelen. Indien een speler de race uitrijdt met één of meerdere gebeurteniskaarten nog op de hand, dan wordt zijn afgelegde wegsscore verhoogd met twee punten per niet gebruikte gebeurteniskaart.

## **Geen aanpassingskaarten op de hand**

Indien een speler geen aanpassingskaarten op de hand heeft na het trekken van de kaarten, moet hij zijn handkaarten tonen, op de aflegstapel leggen en evenveel nieuwe kaarten van de voorraadstapel nemen.

## **Aanleggen van een nieuwe voorraadstapel**

Indien de voorraadstapel tijdens het spelverloop uitgeput raakt, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe voorraadstapel gebruikt.

## **Opeenvolgende spellen**

Eén spelletje Crazy Rally simuleert één proef van een echte rally. Om een volledige rally af te werken kunnen verschillende spelletjes na elkaar worden gespeeld (minstens 3), waarbij men telkens vertrekt van de bereikte afgelegde wegsscore in plaats van nul.

## **Varianten**

Op de volgende website <http://www.redomegastudio.com> kan je alternatieve regels, FAQ's en verdere informatie terugvinden.