

WACKY Challenge

Jim Dratwa

-  règles du jeu
-  game rules
-  spelregels
-  regola del gioco
-  spielregeln



*Je doet mee aan een duizelingwekkende koers!
Gedurende 5 rondes en met gebruik van de
verschillende beschikbare voertuigen zal je
proberen zo veel etappesteden als mogelijk te bereiken.*



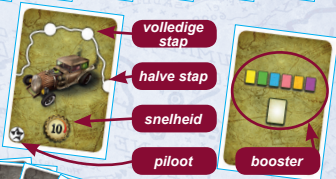
Inhoud

- 7 karakterkaarten.
- 35 koerskaarten:

7 sets (in de kleur van de 7 karakters)
waarbij elke set bestaat uit 5
voertuigkaarten (trein, auto, moto,
boot, vliegtuig). Ieder voertuig heeft
een bepaalde snelheid en doorkruist
meerdere steden. Op de achterkant van
de kaart staat een booster effect (zie §
Boosters).

- 5 hiërarchiekaarten (grijze
achtergrond): trein, auto, moto,
boot, vliegtuig.

- 8 startkaarten (licht bruine
achtergrond): 2 treinen, 2 auto's,
1 moto, 1 boot, 2 vliegtuigen.



Opstelling

- Elke speler kiest een karakterkaart en legt deze open voor zich neer **(a)**. Hij neemt tevens de set van 5 hierbij horende koerskaarten.
- Leg de 5 hiërarchiekaarten verticaal open in het midden van de tafel **(b)** in de volgende volgorde: trein (bovenaan), auto, moto, boot, vliegtuig (onderaan).
- Schud de 8 startkaarten en leg evenveel startkaarten als aantal spelers plus 1 (bv 5 kaarten in een spel met 4 spelers) open aan de rechterkant van de hiërarchiekaarten. De resterende startkaarten gaan terug in de doos en worden tijdens dit spel niet gebruikt.



Spelverloop

- Elke speler kiest één van de koerskaarten die hij nog op handen heeft en legt deze gedekt voor zich neer. Nadat elke speler dit heeft uitgevoerd, draaien alle spelers hun kaart gelijktijdig om zodat deze voor iedereen zichtbaar is.
- Deze gespeelde koerskaarten worden aan de linkerkant van de hiërarchiekaarten gelegd op dezelfde lijn als het voertuig dat erop afgebeeld staat **(c)**.
- Om beurt kiezen de spelers een koers- of een startkaart aan de rechterkant van de hiërarchiekaarten **(e)**. De speler die hiermee begint is degene die de koerskaart met het hoogste voertuig in hiërarchie gespeeld heeft. In geval van gelijkstand wint de hierin betrokken speler die de hoogste snelheid heeft **(f)**. Zo wordt de speelvolgorde bepaald en krijgt iedere speler 1 beurt tot de speler, die de traagste kaart en/of laagste kaart volgens de hiërarchie geplaatst heeft, gespeeld heeft.
- Vergeet niet rekening te houden met het eventuele Booster effect bij het bepalen van de speelvolgorde (zie § Boosters).
- Iedere speler legt de kaart die hij gekozen heeft open aan de rechterkant van zijn karakterkaart, naast de in de vorige ronde gekozen koerskaart. Zo wordt een route opgebouwd **(d)**. Er zijn halve stappen (auto, boot, vliegTuig) die vervuldigd moeten worden om de stap te winnen. De kaarten mogen ten alle tijde herschikt worden om 2 halve stappen samen te leggen zodat het aantal stappen gemaximaliseerd wordt.
- Het voertuig op de koers- of startkaart dat niet gekozen werd, gaat 1 plaats naar boven in de hiërarchie. Indien deze al helemaal bovenaan ligt, gaat deze hierdoor naar helemaal onderaan.

Einde van de ronde

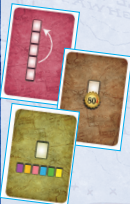
Verplaats de gespeelde koerskaarten van de linkerkant naar de rechterkant van de hiërarchiekaarten **(e)**. De onderste koerskaart wordt naar de boosterkant gedraaid (zie § Boosters) en de eigenaar van deze kaart voert optioneel zijn actie uit. Na het uitvoeren van de booster wordt de kaart terug naar de voertuigkant gedraaid.

Boosters

Leg het voertuig van jouw keuze bovenaan de hiërarchie.

Het voertuig dat je de volgende ronde speelt, zal het snelste in zijn categorie zijn.

Je kiest jouw voertuig nadat alle andere spelers hun gekozen kaart hebben open gelegd.





Het voertuig dat jij met jouw volgende kaart speelt, wordt onmiddellijk omgevormd tot het voertuig bovenaan de hiërarchie. In dat geval wordt de snelheid van jouw voertuig 0.

Vergelijk eerst de snelheid, de volgorde in de hiërarchie wordt gebruikt om gelijkstanden in snelheid te beslissen.

Wissel een kaart van jouw route met één uit jouw hand. De uit jouw hand gekozen kaart mag geen trein zijn.



Einde van het spel

Het spel eindigt na de 5de ronde waarbij geen enkele speler nog kaarten op handen heeft. Iedere speler mag zijn 5 routekaarten nog herschikken en telt daarna het aantal volledige stappen die hij heeft behaald (halve stappen tellen niet mee).

Een volledige aerodroom is 4 stappen waard.

Elke koerskaart in de eigen kleur van de speler levert 1 bonus stap op.

De speler die de meeste stappen behaalt, is de winnaar van het spel.

Bij gelijkstand wint de betrokken speler met de hoogste som van zijn snelheden.



De paarse speler kan een extra bonus stap behalen als hij twee startkaarten in zijn route heeft.