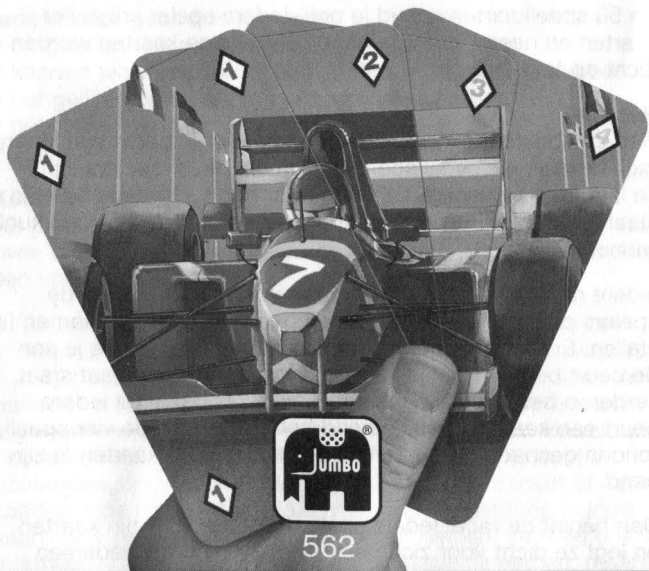


JUMBO GRAND PRIX



Spelregels * Règles du jeu
Spielregeln * Rules of the Game

Aantal spelers: 2 tot 5

Speelduur: ca. 30 minuten

Speelkaarten: 56 speelkaarten (14 carrosseriekaarten, 14 motorkaarten, 14 bandenkaarten en 14 coureurkaarten) en 20 scorekaarten (met de waarde van 1-20).

De voorbereiding

Bij twee spelers leg je de scorekaarten met de oneven nummers terzijde. Die doen niet mee. Bij meer dan twee spelers doen alle scorekaarten mee. Je schudt de scorekaarten en legt ze dicht op tafel.

De 56 speelkaarten schud je ook. Iedere speler krijgt vier kaarten en neemt ze in de hand. De overige kaarten worden dicht op tafel gelegd.

Het spel

Het spel bestaat uit een aantal races. Bij het begin van iedere race draai je evenveel scorekaarten om als er spelers zijn. Je legt ze op volgorde van laag naar hoog. Op deze kaarten staat het aantal overwinningspunten dat je met een race kunt winnen.

Iedere race wordt met **vier** ronden voorbereid, waarin de spelers proberen een zo sterk mogelijke racewagen samen te stellen. Er wordt geloot wie er begint. Iedere keer als je aan de beurt bent, wissel je kaarten. Hoe dat precies gaat staat verderop beschreven. Belangrijk hierbij is dat je bij iedere beurt een kaart meer in je hand hebt. Wanneer de vier speelronden gespeeld zijn, heeft iedere speler acht kaarten in zijn hand.

Dan begint de race. Iedere speler kiest vier van zijn kaarten en legt ze dicht voor zich neer. Vervolgens draait iedereen

deze vier kaarten om. De vier kaarten stellen je racewagen voor. Iedere speler noemt de waarde van zijn combinatie. Hoe je dat uitrekent, lees je verder.

Nu worden de scorekaarten verdeeld. De speler met de beste racecombinatie krijgt de hoogste scorekaart. De speler met de tweede combinatie krijgt de tweede scorekaart enzovoort. De gewonnen scorekaarten leg je dicht voor je neer.

Iedere speler heeft nu nog vier kaarten over. De overige kaarten worden geschud en dicht op tafel gelegd. Daarmee wordt de volgende race gehouden. De winnaar van de vorige race begint.

Iedere race gaat dus als volgt:

- omdraaien van scorekaarten
- kaarten wisselen, totdat alle spelers acht kaarten hebben
- het gelijk omdraaien van vier kaarten
- het toekennen van de scorekaarten
- kaarten schudden

Kaarten wisselen:

Als je aan de beurt bent, wissel je kaarten. Je kunt kiezen uit twee mogelijkheden: in beide gevallen heb je na het wisselen een kaart meer dan ervoor.

A. Je legt eerst één van de kaarten uit je hand open in het midden. De spelers vormen tijdens het spel vier aflegstapels, één met carrosseriekaarten, één met motorkaarten, één met banden- en één met coureurkaarten. Iedere kaart die wordt afgelegd komt op een van deze stapeltjes terecht. Vervolgens neemt een speler twee kaarten uit het midden. Je kunt de bovenste kaart van een openliggend stapeltje nemen of een kaart van de dichte stapel. Van het stapeltje waarop je jouw kaart hebt afgelegd, mag je geen kaart nemen. Je mag ook niet twee kaarten van hetzelfde open stapeltje nemen, maar

je mag wel twee kaarten van de dichte stapel nemen.
Als je een kaart van een open stapeltje en een kaart van de dichte stapel wilt nemen, moet je eerst een kaart van een open stapeltje nemen.

B. Je legt geen kaart af en neemt dan ook maar één kaart op. Hetzij van een open stapeltje, hetzij van de dichte stapel.

De waarde van een combinatie

Nadat alle spelers hun vier kaarten hebben uitgezocht en omgedraaid, worden de punten toegekend.

Een volledige combinatie bestaat uit een carrosseriekaart, een motorkaart, een bandenkaart en een coureurkaart. Een speler die een combinatie omdraait, die niet volledig is, neemt niet aan de race deel en krijgt dan ook geen scorekaart. Scorekaarten die aan het eind van de race blijven liggen, verdwijnen uit het spel. Een speler die geen combinatie volledig krijgt, moet toch vier kaarten inleveren.

De waarde van een combinatie wordt bepaald door de vier kaarten bij elkaar op te tellen.
Een carrosserie van 6, een motor van 7, banden van 4 en een coureur 2 is een combinatie van 19.

Wanneer de kaarten van de auto (carrosserie, motor en banden) dezelfde waarde hebben, dan is deze combinatie altijd 21 waard.

Een carrosserie van 3, banden van 3, een motor van 3 en een coureur van 6 is een combinatie van $21 + 6 = 27$.

Als de coureur ook diezelfde waarde heeft dan is die combinatie 28 waard.

Een carrosserie van 2, een motor van 2, banden van 2 en een coureur van 2 is een combinatie van 28.

Als twee of meer spelers dezelfde waarde hebben, wint de speler met de hoogste coureur. Als de coureurs ook nog gelijk zijn, dan wint de coureur met de krans.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle scorekaarten op zijn. (Bij drie spelers blijven er twee scorekaarten over). Dan telt iedereen zijn scorekaarten op. De speler met de hoogste score wint Jumbo Grand Prix.

JUMBO GRAND PRIX (Un jeu de Reiner Knizia)

F

Nombre de joueurs: 2 à 5

Cartes à jouer: 56 cartes à jouer (14 cartes-carrosserie, 14 cartes-moteur, 14 cartes-pneus, 14 cartes-coureur) et 20 cartes de score (une série de cartes de score d'une valeur de 1 à 20).

Les préparatifs

Lorsqu'on joue à deux, on met de côté les cartes de score ayant un numéro impair. Celles-ci ne font plus partie du jeu. Si on joue à plus de deux, alors toutes les cartes de score font partie du jeu. Tu mélanges les cartes de score et tu les poses sur la table, la face cachée vers le bas.

Tu mélanges également les 56 cartes à jouer. Chaque joueur reçoit quatre cartes et les prend dans sa main. Les autres cartes sont posées, face cachée, sur la table.

Le jeu

Le jeu se compose d'un certain nombre de courses. Au début de chaque course, tu retournes autant de cartes de score qu'il y a de joueurs. Tu les classes dans l'ordre, de la plus haute valeur vers la plus petite.

Sur ces cartes figure le nombre de points gagnants que tu peux remporter avec chaque course.

Chaque course est préparée en quatre tours de jeu, pendant lesquels les joueurs essaient de se constituer la voiture de course la plus rapide possible. On tire au sort pour savoir qui commence. Chaque fois que c'est ton tour, tu changes de cartes à jouer. La manière dont il faut le faire est décrite un peu plus bas. Pour cela, il est important que tu aies après chaque tour une carte de plus dans ta main. Lorsque les quatre tours de jeu ont été joués, chaque joueur a huit cartes dans sa main.

C'est alors que la course commence. Chaque joueur choisit quatre cartes dans son jeu et les pose devant lui sur la table, face cachée. Ensuite tous les joueurs retournent leurs quatre cartes en même temps. Ces quatre cartes représentent ta voiture de course. Chaque joueur annonce la valeur de sa combinaison. Continue à lire pour savoir comment tu peux calculer tout cela.

Il faut maintenant répartir les cartes de score. Le joueur qui a la meilleure combinaison de course, reçoit la carte de score la plus élevée. Le joueur qui a la deuxième combinaison reçoit la deuxième carte de score, et ainsi de suite. Tu mets les cartes de score que tu as gagnées juste devant toi.

Chaque joueur a maintenant encore quatre cartes dans sa main. Les autres cartes à jouer sont mélangées et posées, face cachée, sur la table. C'est avec celles-ci que la prochaine course sera courue. Le gagnant de la course précédente commence.

Chaque course se déroule alors de la manière suivante:

- retourner les cartes de score

- changer de cartes, jusqu'à ce que tous les joueurs aient huit cartes à jouer
- retourner en même temps les quatre cartes à jouer
- attribuer les cartes de score
- mélanger les cartes à jouer

Changer de cartes à jouer

Si c'est ton tour, tu changes de cartes. Tu peux choisir entre deux possibilités: mais dans les deux cas, tu auras une carte de plus après avoir changé une carte.

Tu mets une des cartes que tu as dans la main au milieu de la table, la face côté joueurs. Pendant la partie, les joueurs forment quatre piles. Une avec les cartes-carrosserie, une avec les cartes-moteur, une avec les cartes-pneus et une avec les cartes-coureur. Chaque carte remise est posée sur l'une de ces quatre piles. Ensuite tu prends deux cartes du milieu. Tu peux prendre la première carte d'une pile découverte ou des cartes de la pile retournée vers la table. Tu n'as pas le droit de prendre une carte de la pile sur laquelle tu as remis ta carte. Tu n'as pas le droit non plus de prendre deux cartes de la même pile découverte, mais tu peux par contre prendre deux cartes de la pile retournée vers la table. Si tu veux prendre une carte d'une pile découverte et une carte de la pile retournée, tu dois alors d'abord prendre une carte de la pile découverte.

Tu ne remets pas de carte et donc tu ne prends qu'une seule carte. Soit une carte venant d'une pile découverte, soit une carte venant de la pile retournée.

La valeur d'une combinaison

Après que tous les joueurs ont retourné leurs quatre cartes, les points sont attribués.

Une combinaison complète comprend une carte-carrosserie,

une carte-moteur, une carte-pneus et une carte-coureur.
Un joueur qui retourne une combinaison qui n'est pas complète, ne peut pas participer à la course et ne reçoit donc pas de carte de score. Les cartes de score qui restent à la fin d'une course sont retirées du jeu. Un joueur qui n'arrive pas à avoir une combinaison complète, doit quand même remettre quatre cartes.

La valeur d'une combinaison complète est déterminée en additionnant la valeur des quatre cartes.

Une carrosserie de 3, un moteur de 7, des pneus de 4 et un coureur de 2 donne une combinaison de 16.

Lorsque les cartes de la voiture (carrosserie, moteur et pneus) ont la même valeur, cette combinaison vaut toujours 21 plus la valeur de la carte-coureur.

Une carrosserie de 3, des pneus de 3, un moteur de 3 et un coureur de 6 forment une combinaison de $21 + 6 = 27$.

Si le coureur a également cette même valeur, alors cette combinaison vaut 28.

Une carrosserie de 2, un moteur de 2, des pneus de 2 et un coureur de 2 donne une combinaison de 28.

Si deux ou plusieurs joueurs ont la même valeur, c'est le joueur qui a le coureur dont la valeur est la plus haute qui gagne. Si les coureurs ont encore la même valeur, c'est alors le coureur avec la couronne qui gagne.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsqu'il ne reste plus de cartes de score. (Lorsqu'on joue à trois, il reste deux cartes de score).

Puis tout le monde additionne ses cartes de score. Le joueur qui obtient le plus haut score gagne le Jumbo Grand Prix.

