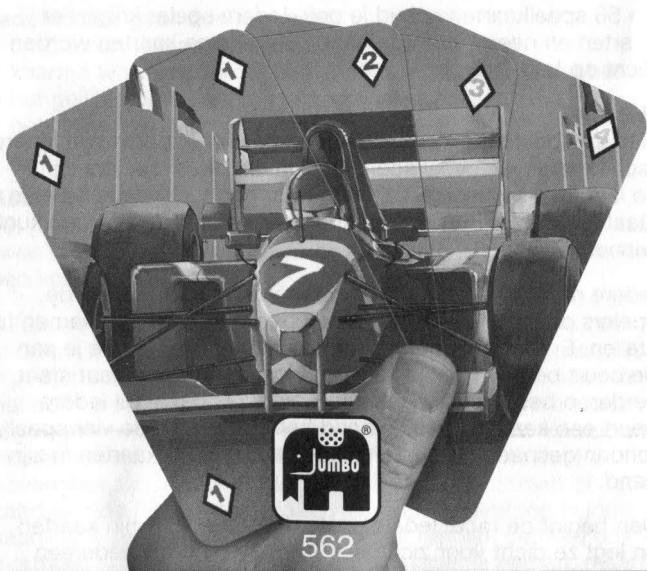


JUMBO GRAND PRIX



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

