

SPELREGELS



Onderwerp	Waar
Inhoud van de doos	Pagina 2
Vorbereiding	Pagina 3
Spelbord/indeling doos	Pagina 4
Doel van het spel	Pagina 5
Spelverloop	Pagina 6,7,8,9
Vuילnisfiches	Pagina 9
Overzicht vuילnisfiches	Pagina 10,11,12
Onderdelenkaarten	Pagina 13
Overzicht onderdelenkaarten	Pagina 14,15,16,17
Racers	Pagina 17,18
Spelverloop (samenwatting)	Pagina 19

OOK VERKRIJGBAAR BIJ GEN42 GAMES



Gen Four Two Ltd
The Hive Studio
31 Auckland Road
Potters Bar
Hertfordshire, EN6 3EY
United Kingdom

© 2010 ALL RIGHTS RESERVED

www.gen42.com



Hive for the
iPhone and iPod Touch



Onderdelenkaarten x 80

Tractie

Grasbanden
x 16Modderbanden
x 16

Bewaren

Zadelkassen
x 8

Verdediging

Tijdbomstop
x 4Anti-magnetisch veld
x 4Rockgordijn
x 4

Kracht

Turbomotor
x 4Jetmotor
x 4

Verdediging en sneaky

Bommenvanger
x 4Raketschild
x 4

Aanval

Stomram
x 4Raketwerper
x 4Bommenwerper
x 4

Racewagenkaarten x 8



Overzichtskaarten x 8



Racewagens x 8



Kroonkurken x 80



Finishvlaggen x 48



Dobbelstenen x 15

Groene dobbelstenen
x 3Witte dobbelstenen
x 5Rode dobbelstenen
x 7

Bord tweezijdig



JVuilnisfiches x 100

Zuur
x 10Lijm
x 10Olie
x 10Turbobrandstof
x 10Jetbrandstof
x 10Bom
x 10Tijdbom
x 10Raket
x 10Magneet
x 10Springveer
x 10

Voorbereiding

- 1) Bepaal op welke van de twee parcoursen je wilt racen en leg het bord zodanig neer dat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen.
- 2) Iedere speler zoekt een racewagenkaart en een racewagen uit van dezelfde kleur en legt zijn racewagenkaart dicht voor zich neer. Elke speler krijgt ook een overzichtskaart.
- 3) Schud de vuilnisfiches en plaats ze dicht aan één kant (sleutel naar boven).
- 4) Sorteert de onderdelenkaarten in twee stapels: de groene kaarten en de rode kaarten en plaats de stapels elk aan één kant. Het kan handig zijn om de onderdelenkaarten verder te sorteren op type (de vier turbomotorkaarten bij elkaar, de vier bommenvangers bij elkaar, enzovoorts), zodat ze gemakkelijker op te zoeken zijn als je onderdelenkaarten wilt kopen.
- 5) Leg de kroonkurken en de finishvlaggen ook aan één kant, samen met de dobbelstenen.
- 6) Bepaal wie startspeler wordt. De spelers zetten vervolgens hun racewagen achter de startlijn op één van de drie witte pijlen die de richting aangeven. Het spel verloopt met de klok mee, beginnend bij de startspeler.



Er zijn twee parcoursen; één op elke kant van het spelbord. De parcoursen bestaan uit verschillende soorten ondergrond zoals modder, gras, asfalt, etc. Er is een rivier die stroomt door het centrum van de vuilnisbelt met verschillende plekken om hem te doorwaden. Het open water mag alleen op deze plekken worden overgestoken. Er zijn ingestorte grote bruggen in het midden. Alleen de twee uiteindes hiervan zijn bewaard gebleven. Je kunt proberen naar de overkant te springen. Dit lukt echter alleen als je hoog genoeg gooit met een dobbelsteen. Alle vakjes over de rivier zijn éénrichtingsverkeer in de richting van de pijl. Er mag dus niet in tegenovergestelde richting worden overgestoken. Stenen muren begrenzen de racebaan. Een racewagen mag nooit een muur oversteken. Een racewagen die te water is geraakt, blijft te water totdat de betreffende speler weer aan de beurt is. Hij plaatst zijn racewagen op het landingsspunt in de richting van de blauwe pijl en begint zijn beurt.



INDELING VAN DE DOOS

Er zijn veel onderdelen in dit spel. Om het spel gemakkelijk op te bergen, kun je het beste de indeling op de afbeelding volgen.

Kroonkurken →

Finishvlaggen →

Onderdelenkaarten →



Het bord wordt dan gevouwen en in de doos gelegd. Doe hierna de racewagenkaarten en de overzichtskaarten in de doos, samen met de spelregels.

Vuilnisfiches →

Racewagens →

Dobbelstenen →



Doel van het spel

Spelers racen rond de vuilnisbelt vijf rondes. Degene die na vijf rondes als eerste over de finish gaat, wint het spel. Iedere keer dat een speler over de finishlijn komt, krijgt hij een finishvlag.

- de eerste speler die vijf finishvlaggen heeft, wint het spel
- verkregen finishvlaggen moeten zichtbaar voor de andere spelers worden neergelegd.
- als een speler de finishlijn passeert, moet hij minstens één brug overgestoken hebben voordat hij de finishlijn weer kan passeren om een volgende ronde af te maken.



Racen met een team

Het is erg leuk om in teams te racen als er 4, 6 of 8 spelers meespelen. Je kunt racen met twee teams van drie of met twee teams van vier spelers. Je kunt ook racen met twee, drie of vier teams van twee spelers. De regels zijn hetzelfde als voor de individuele race, behalve dat alle teamleden vijf finishvlaggen verzameld moeten hebben om als team te winnen. Zodra een speler in het team vijf finishvlaggen heeft verzameld, blijft hij in het spel om de andere teamleden te helpen. Teamleden mogen onderdelen ruilen, maar alleen als hun racewagens naast elkaar staan op de baan. Ze mogen zelfs onderdelenkaarten met elkaar ruilen, maar alleen als de racewagens in dezelfde pitstop zijn (hoeft niet per se in aangrenzende vakjes).

Het initiatief voor ruilen ligt bij de spelers wiens beurt het is en gebeurt in fase 2 (zie pagina 6).

Je racewagen verbeteren

Aan het begin van de wedstrijd hebben alle spelers dezelfde racewagen. Gedurende de race mogen ze stoppen op één van de twee pitstops om daar onderdelen te kopen om de racewagen beter te laten racen. De groene onderdelenkaarten kunnen alleen worden gekocht op de groene pitstop, de rode onderdelenkaarten kunnen alleen worden gekocht op de rode pitstop. Deze onderdelenkaarten worden toegevoegd aan de racewagenkaart van de speler op de overeenkomstige plaats. De kaart mag niet ergens anders worden toegevoegd.



Startset 1

Optioneel: Extra onderdelen aan het begin (maakt het spel sneller)

Bereid het spel voor zoals hierboven beschreven, met uitzondering van:

- Aan de achterkant van elke spelerskaart staan twee startsets afgebeeld, afhankelijk van het gekozen karakter. De spelers kiezen elk één van de startsets om het spel mee te beginnen.

Let op: Alle spelers moeten het eens zijn met de keuze om te spelen met deze optionele regel

Startset 2

Als een speler aan de beurt is, voert hij de volgende zes fases uit in de genoemde volgorde. Niet alle fases en acties zijn verplicht, maar zodra de speler aan een fase is begonnen, mag hij niet teruggaan naar een vorige fase. Let op: Voor een samenvatting van het spelverloop, zie pagina 19.

Fase 1: Gemene acties uitvoeren

Tijdens de race rond de vuilnisbelt vind je voorwerpen zoals valstrikken of wapens en kun je verschillende voorwerpen kopen. Deze voorwerpen kun je gebruiken tegen andere spelers. Valstrikken of wapens die je wilt gebruiken, moet je neerleggen op één van de zes hokjes om je racewagen.

Er zijn een aantal beperkingen. Valstrikken en wapens mogen niet geplaatst worden:

- Op een muur (behalve raketten)
- Op een vakje waar al een valstrik of een wapen ligt (behalve raketten en bommen)
- Op het water
- Op een pitstop

Je mag wel valstrikken en wapens plaatsen op:

- Een ophaalpunt voor vuilnis, een verzamelpunt voor kroonkurken en een brug

Let op: Een valstrik of een wapen mag maar één keer worden gebruikt. Zodra het af is gegaan, wordt het van het bord genomen en onderaan de voorraadstapel gelegd.

Sneaky. Sommige onderdelenkaarten zoals de bommenvanger en het raketschild worden op twee manieren gebruikt: als verdediging en als sneaky actie. De tweede manier wordt beschreven bij Sneaky en dient te worden gebruikt in deze fase (zie pagina 15 voor Bommenvanger & Raketschild Sneaky)



Fase 2: Onderdelen kopen voor je racewagen

Als je in een pitstop bent gestopt, mag je onderdelenkaarten kopen, gebruik makend van de kroonkurken die je hebt verzameld. De onderdelenkaarten worden toegevoegd aan je racewagenkaart. Alle onderdelenkaarten die je hebt gekocht, moeten passen. Je mag geen onderdelenkaarten komen voor plaatsen die al bezet zijn, tenzij je ongewenste onderdelenkaarten op de betreffende stapel onderdelenkaarten teruglegt. Je mag zoveel onderdelenkaarten kopen als je kunt betalen. Je mag alleen rode onderdelenkaarten kopen van de rode pitstop en groene onderdelenkaarten kopen van de groene pitstop. De kosten van een onderdelenkaart staan afgebeeld met een kroonkurk. Kroonkurken die uitgegeven zijn, gaan terug naar de voorraad.



Cost of part

Vul je jet- en turbomotor met brandstof

Vanaf elke willekeurige plaats op de baan mag je brandstoffiches (zie pagina 10 voor brandstof) ruilen voor de bijbehorende dobbelstenen (wit voor turbo, rood voor jet). Plaats deze dobbelstenen op het bijbehorende onderdeel.

Let op: Je mag alleen brandstoffiches ruilen voor dobbelstenen als je de betreffende motor op je racewagenkaart hebt.

Fase 3: Gooi de dobbelstenen en beweeg

Je racet door de vuilnisbelt door de groene dobbelstenen te gooien (plus de witte en/of de rode indien van toepassing) en je racewagen het aantal ogen van de dobbelsteen vooruit te bewegen. Normaal gesproken gooi je met drie groene dobbelstenen. Sommige onderdelenkaarten geven je extra dobbelstenen (turbo- en jetmotoren), terwijl andere onderdelenkaarten extra punten geven die je optelt bij het totaal aantal ogen (zoals bij speciale banden). Je mag ervoor kiezen om met minder dobbelstenen te gooien, maar je bent wel verplicht om het aantal ogen dat je gooit, vooruit te gaan. Je bent tevens verplicht om altijd minstens één groene dobbelsteen te gooien, tenzij je te maken hebt met bepaalde valstrikken of wanneer je hebt gekozen achteruit te rijden (zie achteruit rijden, pagina 7).

Let op: Alle dobbelstenen moeten tegelijk worden gegooid. **Bijvoorbeeld:** je mag niet de drie groene dobbelstenen gooien en dan pas besluiten om nog een witte dobbelsteen te gooien nadat je het resultaat van de groene dobbelstenen hebt gezien. Je snelheid wordt niet beïnvloed door rijden door modder, gras en over bruggen. Maar let op, als je je beweging **start** van één van deze terreinen, **dan gelden de volgende regels:**



Gras: Als je je beweging start in het gras, mag je maar één groene dobbelsteen gebruiken en mag je geen turbo- of jetmotor gebruiken. Tel één op bij het aantal ogen van de dobbelsteen voor elke grasband die je op racewagenkaart hebt.

Voorbeeld: Als je een vier hebt gegooid en je hebt twee grasbanden op je racewagenkaart, dan wordt het totaal zes. Je mag zes vakjes bewegen.

Modder: Als je je beweging start in de modder, mag je maar één groene dobbelsteen gebruiken en mag je geen turbo- of jetmotor gebruiken. Als je drie tot en met zes gooit, mag je dat aantal ogen bewegen. Als je één of twee gooit, zit je vast in de modder en mag je niet verder. Tel één op bij het aantal ogen van de dobbelsteen voor elke modderband die je op racewagenkaart hebt. **Voorbeeld:** Als je een één hebt gegooid en je hebt twee modderbanden op je racewagenkaart, dan wordt het totaal drie. Je zit dan niet vast in de modder en je mag drie vakjes bewegen.

Waarschuwing: Zonder modderbanden kun je geruime tijd in de modder vastzitten.

Tip: Als je geen modderbanden hebt, kun je beter achteruit rijden dan het risico lopen vast te zitten in de modder.

Brug: Als je je beweging start op een brug, mag je maar één groene dobbelsteen gebruiken en mag je geen turbo- of jetmotor gebruiken.

Let op: Als je over een ingestorte brug probeert te springen, heb je een hoge worp met de dobbelsteen nodig om dit voor elkaar te krijgen. Als het niet lukt, val je in het water. Daar blijf je tot het begin van je volgende beurt. Bij het begin van je volgende beurt plaats je je racewagen op het landingspunt in de richting van de blauwe pijl.

Achteruit rijden

Je kunt ervoor kiezen om NIET met de dobbelstenen te gooien en in plaats hiervan één, twee of drie plaatsen achteruit te bewegen. Je gaat steeds een vakje tegelijk achteruit, recht naar achter of naar linksachter of naar rechtsachter. Bij ieder vakje dat je achteruit gaat, moet de voorkant van je racewagen wijzen naar het vakje waar je zojuist uit bent bewogen. Zie de tekening beneden (blauwe pijlen duiden de beweging achteruit aan).

De volgende regels zijn van toepassing:

- Je mag niet botsen tegen een andere racewagen terwijl je achteruit rijdt
- Bruggen zijn alleen eenrichtingverkeer (zie bewegen over bruggen, pagina 8). Zodra je op een brug bent als je racewagen in de tegenovergestelde richting terecht komt, moet je hem achteruitrijdend van de brug af zien te krijgen in de richting van de witte pijlen.

Fase 4: Plaats een vuilnisfiche indien mogelijk



Op de vuilnisbelt is een constante aanvoer van vuilnis gedurende de race. Als je in fase 3 met de groene dobbelstenen in totaal 3-18 hebt gerold en als er een leeg ophaalpunt voor vuilnis met dit getal is, dan doe je het volgende. Na het rollen van de dobbelstenen in fase 3 pak je een vuilnisfiche van de voorraad en leg je het ongezien op het ophaalpunt voor vuilnis. Als er een valstrik, een racewagen of een ander vuilnisfiche op dit ophaalpunt staat, dan wordt het punt gezien als bezet en wordt er geen vuilnisfiche neergelegd.

Let op: Alleen het totaal aantal ogen van de groene dobbelstenen telt mee.

Fase 5: Je racewagen bewegen

Zodra je de dobbelstenen van je keuze hebt gerold en zodra je (indien van toepassing) een vuilnisfiche hebt geplaatst, mag je je racewagen bewegen. Als je beweegt, beweeg je één vakje tegelijk in een rechte lijn of naar links of naar rechts. Bij iedere stap die je beweegt moet de achterkant van je racewagen wijzen naar het vakje waar je vandaan komt. Zie diagram links.

(Groen geeft beweging naar voren aan).

Soms moet je een hele cirkel bewegen om jezelf naar de gewenste vuilnisfiche te bewegen of om een andere racewagen te duwen in gras, modder, water of een valstrik. Soms sta je de verkeerde kant op en moet je een cirkel maken om weer de juiste kant op te staan.



Bewegen op of over valstrikken

Zodra je op een vakje met een valstrik komt, moet je onmiddellijk de effecten van die valstrik uitvoeren (zie overzicht van vuilnisfiches pagina 10-12). Zodra de werking van een valstrik is toegepast (positief of negatief), mag je je beweging voortzetten indien dit is toegestaan door de werking van de valstrik en indien je nog bewegingspunten over hebt.



Bewegen over bruggen

Je kunt een brug alleen opgaan vanaf een naastgelegen vakje in de richting van de witte pijlen, sommige bruggen hebben twee ingangen. Je kunt alleen van de brug af gaan naar het vakje dat aangegeven wordt door de witte pijl. De rode pijlen op sommige bruggen geven aan waar een racewagen in het water mag worden geduwd als het op de brug is. (zie Botsen met andere racewagens tijdens het bewegen).

Bewegen door gebieden die één vakje breed zijn

Je mag kiezen in welke richting je de route volgt, inclusief gebieden van de route die maar één vakje breed zijn, zelfs als dit ervoor zorgt dat je op medespelers botst of als je geblokkeerd wordt door andere racewagens.



Botsen met andere racewagens tijdens het bewegen

Gedurende het bewegen mag je botsen met andere racewagens als je in de gelegenheid komt. Als je botst met een andere racewagen, verschuif je de andere racewagen één vakje in de richting waar je eigen racewagen naartoe bewoog op het moment van botsen. De racewagen waar je tegenop bent gebotst, blijft in de richting wijzen die het had voor de botsing, dus de racewagen draait niet rond. Vervolgens gaat je beweging gewoon door achter de racewagen waarop je bent gebotst, als dit vakje tenminste leeg is. Als er geen manier is om om de gebotste racewagen heen te komen, blijf je staan in het vakje waar de andere racewagen vandaan kwam en kun je niet verder. Je mag niet meer dan één keer op dezelfde racewagen botsen tijdens je beurt, maar je mag wel botsen op andere racewagens.

De volgende regels zijn tevens van toepassing:

- Een racewagen die in het water is gekomen na het botsen, blijft in het water totdat de betreffende speler aan de beurt is. De racewagen wordt dan op de landingsplaats gezet in de richting van de blauwe pijl aan het begin van de beurt van de speler.
- Een racewagen die na het botsen in een vakje met een valstrik komt (of naast bepaalde valstrikken), volgt de regels van de betreffende valstrik.
- Een racewagen die na het botsen op een vuilnisfiche of op een kroonkurk belandt, mag onmiddellijk de vuilnisfiche danwel een kroonkurk van de voorraad pakken (zie kroonkurken, pagina 13).
- Als je een racewagen van een verzamelplaats voor kroonkurken afduwt met botsen, mag je onmiddellijk een kroonkurk van de voorraad pakken.
- Je mag een racewagen alleen op of van een brug botsen in de richting van de pijlen.
- Je mag een racewagen niet over een muur duwen.
- Je mag niet tegen een racewagen botsen als je achteruit rijdt.
- Je mag maar één racewagen tegelijk duwen met botsen. Als er dus twee of meer racewagens op een rij staan, kun je niet botsen.



Andere racewagens het water in duwen met botsen

Als de racewagen van een speler in het water is geduwd, begint hij zijn beurt met het plaatsen van de racewagen op de landingsplaats in de richting van de blauwe pijl. Als er een valstrik ligt op dit punt, krijgt de valstrik eerst haar uitwerking voordat het bewegen begint. Als er een andere racewagen staat op dit punt, dan gaat de beurt van de speler voorbij. Een speler mag zijn racewagen alleen op de landingsplaats zetten als deze niet bezet is door een andere racewagen.

De volgende regels gelden voor iedereen om het eerlijk te houden:

- Je beweegt je racewagen één stap per keer. Zodra een racewagen vooruit of achteruit in een vakje is bewogen, telt het als bewogen, of je hand nu nog op de racewagen ligt of niet. Je mag een beweging niet ongedaan maken, tenzij het een illegale beweging is.
- Je moet altijd het volledige aantal ogen van de dobbelstenen bewegen als je dit kunt. Als je niet het volledige aantal kunt bewegen, moet je zo ver mogelijk bewegen, zelfs als je hiervoor moet botsen tegen andere racewagens of als je hierdoor in een valstrik belandt.
- Gedurende je beurt beslis je zelf hoe en waarheen te bewegen. Je mag zelfs besluiten een ongewenste beweging te maken om je beweging voortijdig af te breken, bijvoorbeeld door in een valstrik te stappen.
- Je mag NIET je racewagen tegen een muur crashen als je nog kunt keren en je beweging kunt voortzetten.
- Als er geen mogelijkheid is om ook maar één vakje vooruit te gaan en je kunt wel achteruit, dan moet je achteruit rijden (zie achteruit rijden, pagina 7).

Fase 6: De dobbelstenen doorgeven

Geef de groene dobbelstenen aan de volgende speler. Die is aan de beurt en voert fase 1 tot en met 6 uit.

VUILNISFICHES



Store up
to five
Junk Tiles
here

Vuilnisfiches

Vuilnisfiches worden dicht op het bord gelegd gedurende het spel (dus niet bij de voorbereiding van het spel) op de ophaalpunten voor vuilnis. Ze komen in het spel zodra de groene dobbelstenen zijn gerold, maar niet als het betreffende ophaalpunt al bezet is.

Vuilnisfiches bevatten een grote hoeveelheid krachtige voorwerpen, zoals wapens, valstrikken, enzovoorts, die je kunt inzetten tegen je medespelers of die je kunt gebruiken in je eigen voordeel. Iedere keer als je rijdt over een ophaalpunt voor vuilnis of als je erop wordt geduwd met botsen, krijg je de dichte vuilnisfiche (steeksleutel boven). Deze fiche mag je bewaren om hem later in het spel in te zetten. Er is een maximum aan het aantal vuilnisfiches dat je mag verzamelen. Dit maximum wordt bepaald door de zadeltassen die op je racewagenkaart liggen.

Bewaar hier maximaal vijf vuilnisfiches

Het bewaren van vuilnisfiches

Alle vuilnisfiches die je verzamelt, moet je bewaren in je zadeltassen. Zadeltassen hebben een kleine, zeshoekige aanduiding met een cijfer. Dit cijfer laat zien hoeveel voorwerpen je mag bewaren. Je begint het spel met een zadeltas waar vijf voorwerpen in passen. Deze zadeltas is al afgebeeld op je racewagenkaart. Op die plaats mag je maximaal vijf voorwerpen leggen. Je verliest alle voorwerpen die je daar bewaart zodra je een kaart over dit gedeelte van je racewagenkaart plaatst. Je mag dan ook geen voorwerpen meer verzamelen, totdat je één of meer zadeltassen hebt gekocht. Deze kaarten passen op plaats 4 en 5 op je racewagenkaart. Zodra je meerdere zadeltassen hebt, mag je je voorwerpen over meerdere zadeltassen verdelen. Je mag voorwerpen alleen opnieuw verdelen tijdens je eigen beurt. Vuilnisfiches mag je open of dicht neerleggen. De keuze is aan jou.

Waarschuwing: Je verliest alle vuilnisfiches in zadeltassen die geraakt zijn door een raket, bom etc.

Let op: Je mag GEEN vuilnisfiches op de aflegstapel leggen om ruimte te maken voor een nieuwe vuilnisfiche. Als je vuilnisfiches hebt die je niet meer wilt hebben, moet je ze ofwel zelf gebruiken of (als je in een team speelt) aan een teamgenoot geven.



Brandstof



Turbobrandstof

Zonder turbobrandstof kun je je turbomotor niet gebruiken. Als je een turbomotor hebt, kun je in fase 2 een turbobrandstoffiche ruilen voor de beschikbare witte dobbelstenen. Plaats ze op je turbomotor en gebruik ze eventueel in fase 3. Je mag een turbobrandstoffiche ruilen voor de witte dobbelstenen die beschikbaar zijn vanaf elke positie op de route. Ongebruikte witte dobbelstenen laat je in de turbomotor liggen. Witte dobbelstenen die je hebt gebruikt, leg je in de voorraad terug.



Jetbrandstof

Snel ontvlambaar, maar dit is de enige manier om je jetmotor te gebruiken. Net als bij een turbomotor geldt: als je een jetmotor hebt, kun je in fase 2 een jetbrandstoffiche ruilen voor de beschikbare rode dobbelstenen. Plaats ze op je jetmotor en gebruik ze eventueel in fase 3. Je mag een jetbrandstoffiche ruilen voor de rode dobbelstenen die beschikbaar zijn vanaf elke positie op de route. Ongebruikte rode dobbelstenen laat je in de turbomotor liggen. Rode dobbelstenen die je hebt gebruikt, leg je in de voorraad terug.

Er is een risico bij het gebruik van de snel ontvlambare jetbrandstof

- Als je vijf of meer zessen hebt gegooit met je dobbelstenen (rood, wit, groen) gedurende fase 3 als je een jetmotor gebruikt, explodeert de jetmotor. Als dit gebeurt, verlies je al je rode dobbelstenen en je jetmotor en je beurt is voorbij.

Valstrikken

Magneet



De aantrekkingskracht van een magneet kan je net een beetje extra geven in een race waarin elke centimeter telt. Je kunt een magneet gebruiken om een tegenstander die voor je rijdt terug te halen of om een teamgenoot achter je dichterbij te halen. Leg de magneet in een leeg vakje dat grenst aan je racewagen en kies een racewagen waarop je de magneet wilt laten werken. Dit doelwit moet 10 of minder vakjes van je racewagen vandaan zijn. Tel daarbij het vakje waarop de magneet ligt en het vakje waarop het doelwit staat, mee.

Je mag geen magneet gebruiken om te trekken door een andere racewagen heen of door een muur (je moet om deze obstakels heen tellen) of over een brug in de verkeerde richting. Het doelwit wordt getrokken tot op het vakje waar de magneet staat. De richting waar het doelwit naartoe wijst, wordt gekozen door de speler die de magneet heeft gespeeld. De magneet wordt dan verwijderd en gaat terug naar de voorraad vuilnisfiches.

Tip: Je mag zelfs de magneet gebruiken om jezelf één vakje vooruit te trekken voordat je gooit met de dobbelstenen. Dit kan bijvoorbeeld handig zijn als je vastzit in de modder.

Let op: Magneten werken niet bij racewagens met een anti-magnetisch veld.



Springveer

Brengt niet veel schade toe, maar kan wel irritant zijn

Als je op een vakje met een springveer komt, moet je stoppen en met één dobbelsteen gooien.

- Als je een 1-3 gooit, gaat de springveer af en ga je terug naar het vakje waar je je beurt begon. Je mag kiezen in welke richting je racewagen wijst en je beurt is afgelopen. Haal de springveer weg.
- Als je een 4-6 gooit, is de springveer kapot. Laat hem liggen en ga verder met je beweging.

Let op: Als je geduwd wordt op een springveer, gaat hij NIET af. Als je aan de beurt bent, voer je gewoon je beweging uit zonder dat de springveer iets doet. Laat de springveer liggen.

Vloeibare valstrikken



Zuur

Je denkt misschien dat zuur geen kwaad kan, maar voor een rubberen band is het dodelijk. De standaardbanden van de racewagen zijn bestand tegen zuur. Als je geen gras- of modderbanden hebt, kun je gewoon doorrijden over het zuur. Het zuur blijft liggen. Maar als je gras- of modderbanden hebt, moet je stoppen en gooien met een dobbelsteen:

- Als je 2-5 gooit, smelten je gras- en modderbanden en is je beurt afgelopen. Verwijder al je gras- en modderbanden, leg ze op de stapel groene kaarten terug en haal de valstrik weg.
- Als je 1 of 6 gooit, mag je verder rijden. Laat de valstrik liggen.



Lijm

Gooi deze tube superlijm op de route om een plakkerig probleem te veroorzaken voor achtervolgende racewagens.

Iedere racewagen die op een vakje met lijm komt, moet zijn beurt onmiddellijk beeindigen. Pas als de speler weer aan de beurt is, verwijdert hij de valstrik. Hij mag die beurt echter maar met één dobbelsteen gooien. Verwijder de lijm vlak voordat je gooit.



Olie

Deze plakkerige troep zorgt ervoor dat de bestuurder van de racewagen die eroverheen gaat, de macht over het stuur verliest. Als je over olie gaat, spint je racewagen naar het vakje waar de pijl in de olie naar wijst. De racewagen komt op dat vakje te staan, wijzend in de tegenovergestelde richting. Vervolgens is je beurt afgelopen.

Plaats deze vervelende valstrik op een plek waar hij het meeste schade berokkent, zoals aan het einde van de rivier of naast een andere valstrik.

- Als op de plek waar de olie naartoe wijst, een andere racewagen staat, doet de olie niets. Ga door met je beurt en laat de olie liggen.

Exploderende valstrikken en wapens



Tijdbom

Om deze valstrik heen rijden heeft geen effect. MAAR, er zijn een aantal manieren waarop deze bom af kan gaan.

Iedere racewagen die zijn beurt eindigt op een vakje grenzend aan de tijdbom, moet gooien met een dobbelsteen:

- Als je 4-6 gooit, heb je geluk. De tijdbom blijft tikken. Laat hem liggen.
- Als je 1-3 gooit, explodeert de bom.
- Als je op het vakje van de tijdbom rijdt, explodeert hij.
- Als je op het vakje met de tijdbom wordt geduwd, explodeert hij.
- Als je geduwd wordt naar een vakje naast de tijdbom, gooi dan met een dobbelsteen zoals hierboven beschreven om te bepalen of de bom explodeert.

Een explosie van een tijdbom heeft effect op jouw racewagen en op racewagens die grenzen aan de tijdbom. Alle racewagens die geraakt zijn, draaien om in de omgekeerde richting. Twee dobbelstenen worden gegooid om het effect van de tijdbom te bepalen.

- Als je 2-9 gooit, moet je het betreffende nummer van je onderdelenkaarten verwijderen (als je deze hebt, tenminste). Leg de onderdelenkaart op de voorraadstapel. Verwijder de tijdbom.



Raket

Verkijk je niet op de grootte van dit ding. Het is een bijtertje!

Een raket lanceren:

- Plaats de raket op een aangrenzend leeg veld naast je racewagen en kies een doelwit uit (slechts één racewagen, valstrik of vuilnisfiche kan doelwit zijn).
- Tel het aantal vakjes van de raket tot aan het doelwit, tel het vakje van de raket NIET mee. Raketten kunnen vliegen over elk soort vakje, ook over muren, andere valstrikken, racewagens en vuilnisfiches.
- Gooi met twee dobbelstenen om te bepalen hoe ver de raket vliegt.
- Een raket die niet ver genoeg vliegt, wordt verwijderd.
- Als je het doelwit raakt, explodeert de raket en wordt de racewagen die wordt geraakt, omgekeerd neergezet. De eigenaar van de racewagen gooit nu met twee dobbelstenen om de schade te bepalen. Als je 2-9 gooit, moet je het betreffende nummer van je onderdelenkaarten verwijderen (als je deze hebt, tenminste). Leg de onderdelenkaart op de voorraadstapel.
- Als de raket een valstrik of een vuilnisfiche raakt, leg deze dan terug in de voorraad.



Bom

Een bom is een raket voor arme racers. Rol een bom naar een racewagen, een valstrik of een vuilnisfiche om ze op te blazen. Bommen rollen alleen in een rechte lijn, zonder obstakels onderweg.

Om een bom te rollen:

- Kies je doelwit uit. Dit kan alleen één racewagen, valstrik of vuilnisfiche zijn.
- Plaats de bom op een leeg vakje naast je racewagen, zodanig dat de bom in een rechte lijn met alleen lege vakjes naar het doelwit gerold kan worden. De bom mag niet geplaatst worden op een muur of gerold worden door een muur.
- Gooi één dobbelsteen om te zien hoe ver de bom rolt.
- Tel het aantal vakjes tot aan je doelwit. Het vakje waarin de bom ligt, wordt NIET meegeteld.
- Een bom die niet ver genoeg rolt, wordt verwijderd.
- Als je het doelwit raakt, explodeert de bom en wordt de racewagen die wordt geraakt, omgekeerd neergezet. De eigenaar van de racewagen gooit nu met twee dobbelstenen om de schade te bepalen. Als je 2-9 gooit, moet je het betreffende nummer van je onderdelenkaarten verwijderen (als je deze hebt, tenminste). Leg de onderdelenkaart op de voorraadstapel.
- Als de raket een valstrik of een vuilnisfiche raakt, leg deze dan terug in de voorraad.



Deze getallen bepalen welk onderdeel verloren gaat bij een explosie. Ze geven ook aan waar de kaart aan de racewagen wordt bevestigd.



Onderdelenkaarten

Als je eindigt op een pitstop, kun je onderdelenkaarten kopen en aan je racewagenkaart toevoegen. Dit geeft je voordelen in de rest van het spel, zoals betere tractie bij gras en modder, extra ruimte om spullen op te slaan, meer snelheid en middelen om valstrikken onschadelijk te maken. Sommige onderdelen maken aanvallen van je medespelers onschadelijk of zorgen er zelfs voor dat de aanval terugketst.

Alle onderdelenkaarten hebben een plaats waar ze op de racewagenkaart moeten worden gelegd. Ze mogen niet ergens anders worden geplaatst. Per locatie mag maar één onderdelenkaart worden geplaatst. Je mag zoveel onderdelenkaarten kopen en plaatsen als je wilt in een pitstop, zolang je ze maar kunt betalen.

Het getal in de hoek van de onderdelenkaart geeft de locatie van de kaart aan op je racewagenkaart. Het geeft tevens het nummer aan dat relevant is bij het gooien van een dobbelsteen om te bepalen welke kaart verwijderd moet worden bij schade.

Plaats van de kaart (ook voor gooien voor schade)



Pitstops (waar je de onderdelenkaarten kunt kopen)

vakjes groot. De eerste pitstop is net voor de finish, de tweede pitstop is halverwege. Je mag een pitstop van beide kanten inrijden.

Als je stopt in een pitstop, mag je het volgende doen:

- Koop onderdelen voor je racewagen en leg ze op de juiste, lege, plaats aan je racewagenkaart. Alle onderdelenkaarten die je koopt, moeten geplaatst kunnen worden op je racewagenkaart. Je mag geen onderdelenkaarten kopen voor plaatsen die al bezet zijn, tenzij je eerst de betreffende onderdelenkaart verwijdert. Je mag alleen rode onderdelen kopen van de rode pitstop en groene onderdelen van de groene pitstop.
- Vervang niet gewenste onderdelenkaarten door de onderdelenkaarten die je zojuist hebt gekocht. Leg de verwijderde onderdelenkaarten terug in de betreffende voorraad.

Kosten van een onderdelenkaart



Kroonkurken

Kroonkurken worden gebruikt als geld bij het kopen van onderdelenkaarten. Je verzamelt ze als je met je racewagen over een verzamelpunt voor kroonkurken rijdt. Deze symbolen zijn aangegeven op de route op sommige bruggen en hebben een getal. Dit getal geeft aan hoeveel kroonkurken je mag pakken en bewaren voor de aankoop van onderdelenkaarten.

- Een speler mag niet meer dan 10 kroonkurken bewaren. Als een speler al 10 kroonkurken heeft, mag hij niet meer kroonkurken verzamelen als hij over een brug gaat. Zodra hij een aantal kroonkurken heeft uitgegeven, mag hij doorgaan met het verzamelen van kroonkurken, tot aan de limiet van 10.
- De kosten van een onderdelenkaart zijn aangegeven in de hoek van de onderdelenkaart bij het symbool van de kroonkurk.
- Als je een onderdelenkaart betaalt, gaan de kroonkurken terug naar de voorraad.
- Je krijgt kroonkurken als je over een verzamelplaats voor kroonkurken rijdt, als je op een verzamelplaats voor kroonkurken wordt geduwd of als je je beurt eindigt op een verzamelplaats voor kroonkurken.

Tractie



Grasbanden

Deze banden zijn speciaal bedoeld voor het rijden over gras. Voor iedere grasband op je racewagenkaart mag je één optellen bij je dobbelsteenworp als je start in het gras.

Voorbeeld: Je rolt een zes en je hebt twee grasbanden op je racewagenkaart. Je mag acht plaatsen vooruit.



Modderbanden

Deze banden zijn speciaal bedoeld voor het rijden over modder. Voor iedere modderband op je racewagenkaart mag je één optellen bij je dobbelsteenworp als je start in de modder.

Voorbeeld: Je rolt een vier en je hebt één modderband op je racewagenkaart. Je mag vijf plaatsen vooruit.

Let op: Als je een één of een twee gooit als je start in de modder en je hebt geen modderbanden op je racewagenkaart, blijf je steken in de modder en mag je pas je volgende beurt weer proberen om uit de modder te komen.

Tip: Als je minstens twee modderbanden op je racewagenkaart hebt, kom je gegarandeerd uit de modder, ook al gooi je een één.

Kracht



Jetmotor

Deze krachtige, maar ietwat gevaarlijke, motor kan je net wat meer kracht geven.

Activeer de jetmotor:

- Tijdens fase 2 mag je een jetbrandstoffiche ruilen tegen alle beschikbare rode dobbelstenen uit de voorraad (maximaal zeven rode dobbelstenen kunnen beschikbaar zijn, afhankelijk van hoeveel rode dobbelstenen bij de andere spelers liggen). Plaats alle rode dobbelstenen op je jetmotor.

Let op: Je mag alleen een jetbrandstoffiche ruilen voor rode dobbelstenen als je een jetmotor hebt.

- Tijdens fase 3 beslis je of je je jetmotor wilt gebruiken. Als je dat wilt, beslis je hoeveel rode dobbelstenen je wilt inzetten naast de groene dobbelstenen. Ongebruikte dobbelstenen blijven op je jetmotor liggen. Gebruikte rode dobbelstenen gaan na gebruik naar de voorraad en zijn beschikbaar voor de volgende speler.

Waarschuwing: Vanwege de ontvlambare aard van deze brandstof geldt dat de jetmotor explodeert als je meer dan vijf zessen hebt gegooit in je beurt (groene, rode en witte dobbelstenen samen). Leg de jetmotor dan terug in de voorraad en leg al je rode dobbelstenen weer terug in de voorraad.

Let op: Als je geen andere zadeltassen op je racewagenkaart hebt dan degene die standaard op je racewagenkaart zit en je voegt een jetmotor toe, verlies je al je vuilnisfiches uit de zadeltas. Als je een jetmotorbrandstof hebt, mag je deze wel eerst omruilen voor rode dobbelstenen. Als je de brandstof niet gebruikt, verlies je hem.

Turbomotor

Als je een turbomotor hebt, krijg je net een beetje extra kracht als je dat wilt. Uiteraard heb je turbo-brandstof nodig als je je turbomotor wilt gebruiken.

Activeer de turbomotor:

- Tijdens fase 2 mag je een turbobrandstoffiche ruilen tegen alle beschikbare witte dobbelstenen uit de voorraad (maximaal vijf witte dobbelstenen kunnen beschikbaar zijn, afhankelijk van hoeveel witte dobbelstenen bij de andere spelers liggen). Plaats alle witte dobbelstenen op je turbomotor.

Let op: Je mag alleen een turbobrandstoffiche ruilen voor witte dobbelstenen als je een turbomotor hebt.

- Tijdens fase 3 beslis je of je je turbomotor wilt gebruiken. Als je dat wilt, beslis je hoeveel witte dobbelstenen je wilt inzetten naast de groene dobbelstenen. Ongebruikte dobbelstenen blijven op je turbomotor liggen. Gebruikte witte dobbelstenen gaan na gebruik naar de voorraad en zijn beschikbaar voor de volgende speler.

Let op: Turbomotoren en jetmotoren mogen tegelijk worden gebruikt als je de juiste brandstof hebt. Hierdoor kun je in theorie met maximaal vijftien dobbelstenen gooien. Hiermee kun je twee maal de route rijden als je via de kortste weg gaat!

Let op: Als je een turbomotor of een jetmotor verliest vanwege schade, verlies je ook de bijbehorende brandstof.

Verdediging & sneaky



Bommenvanger

Verdediging:

- **Vangen:** De bommenvanger vangt een rollende bom en maakt hem onschadelijk als je snel bent en geluk hebt. Als je een bommenvanger hebt op je racewagenkaart, gooi met één dobbelsteen. Als je 4-6 gooit, vangt de bommenvanger de bom en maakt hem onschadelijk. Gooi je 1-3, dan faalt de bommenvanger en explodeert de bom. Volg de gebruikelijke regels voor het exploderen van een bom op pagina 12.

Sneaky:

- **Afpakken:** Je kunt je bommenvanger ook in fase 1 van je beurt gebruiken om te proberen vuilnisfiches van naburige medespelers af te pakken. Om dit te proberen, kies je een vakje aangrenzend aan je racewagen uit (maar één poging per racewagen per beurt). Je gooit met twee dobbelstenen en als het aantal ogen correspondeert met een zadeltas, mag je dicht één vuilnisfiche uit de zadeltas pakken. Voeg deze fiche toe aan je vuilnisfiches. Het is niet toegestaan te proberen een vuilnisfiche af te pakken als je niet voldoende ruimte hebt in je zadeltassen.



Raketschild

Verdediging:

- **Verdediging:** Als er een raket op je racewagen afkomt, is een raketschild een handig ding om te hebben. Het kan uiteraard een raketaanval afweren, maar het kan de raket ook terugsturen naar de afzender.

Als je een raketschild op je racewagenkaart hebt en een raket bereikt je racewagen, gooi dan met één dobbelsteen: als je 5 of 6 gooit, wordt de raket teruggestuurd naar de afzender. Maar let op: als de afzender ook een raketschild heeft, kan de raket weer bij je terugkomen als deze speler ook een 5 of een 6 gooit. Als je 1-4 gooit, raakt de raket wel je racewagen. Je racewagen draait om en je volgt de gebruikelijke regels voor een raket, pagina 12.

Sneaky:

- **Verwijderen:** Je kunt je raketschild ook in fase 1 van je beurt gebruiken om te proberen onderdelenkaarten van naburige medespelers te verwijderen. Om dit te proberen, kies je een vakje aangrenzend aan je racewagen uit (maar één poging per racewagen per beurt). Je gooit met twee dobbelstenen en als het aantal ogen correspondeert met een onderdelenkaart, mag je deze onderdelenkaart verwijderen. Als de onderdelenkaart een zadeltas is, verwijder je ook alle vuilnisfiches van deze zadeltas.

Aanval



Raketlanceerder

Dit ding zorgt ervoor dat je raketten over lange afstand kunt afvuren. Als je een raketlanceerder op je racewagenkaart hebt, mag je bij het afvuren van een raket (zie pagina 12, raket) met drie in plaats van met twee dobbelstenen gooien.



Bommenlanceerder

Dit ding zorgt ervoor dat je bommen over lange afstand kunt rollen. Als je een bommenlanceerder op je racewagenkaart hebt, mag je bij het rollen van een bom (zie pagina 12, bom) met twee in plaats van met één dobbelsteen gooien.

Let op: Als je een bommenlanceerder op je racewagenkaart hebt, mag je ook bommen over een muur gooien.



Stormram

Iedere racewagen waarmee je botst, wordt door de stormram één of twee vakjes geduwd. Jij mag beslissen hoeveel.

Bewaren



Zadeltassen

Als je extra zadeltassen op je racewagenkaart hebt, kun je meer vuilnisfiches opslaan. Voor iedere zadeltas op je racewagenkaart kan je vier extra vuilnisfiches opslaan.

Let op: Als je meerdere zadeltassen hebt, mag je je vuilnisfiches verdelen over je zadeltassen. Je mag alleen vuilnisfiches verplaatsen tijdens je beurt. Je mag je vuilnisfiches open of dicht bewaren, dat mag je zelf kiezen.

Verdediging



Anti-magnetisch veld

Magneten kunnen flink irritant zijn, maar met dit voorwerp hebben ze geen invloed op je. Het anti-magnetisch veld neutraliseert het effect van de magneet (pagina 10).



Tijdbomstop

Tijdbommen kunnen erg verwoestend zijn, maar je hoeft je geen zorgen over tijdbommen te maken met een tijdbomstop op je racewagenkaart. De tijdbomstop zet de klok van de tijdbom stil zodat hij niet afgaat als jij er langs komt.

Let op: Je kunt op deze wijze tegen je wil andere spelers helpen als je naast een tijdbom staat, want de bom zal dan ook geen schade berokkenen aan andere spelers zolang je naast de tijdbom staat.

Waarschuwing: Zelfs met een tijdbomstop op je racewagenkaart zal een tijdbom wel exploderen als je op het veld met de tijdbom gaat staan (zie tijdbom, pagina 11)



Rookgordijn

Erg handig voorwerp om op je racewagenkaart te hebben als je aangevallen wordt met een raket of met een bom. Dit voorwerp trekt twee af van het aantal ogen dat is gegooid met de dobbelsteen als je wordt aangevallen met een raket of met een bom (zie raket en bom, pagina 12).

Voorbeeld: Een medespeler gooit twee dobbelstenen om je racewagen aan te vallen met een raket. Hij gooit negen, maar door je rookgordijn mag de raket maar zeven vakjes bewegen.

Let op: Als je een rookgordijn op je racewagenkaart hangt en je hebt geen andere zadeltassen dan de standaardzadeltas, verlies je al je vuilnisfiches uit de standaardzadeltas.

BEMANNING VAN DE RACEWAGENS (OPTIONEEL)



Bemanning van de racewagens

Racen rond de vuilnisbelt wordt gedaan door acht enthousiaste racers die dol zijn op racen en op sleutelen aan hun racewagen. Iedere racer heeft zijn eigen kracht en persoonlijkheid, die hem uniek maakt ten opzichte van de andere racers.

Op de achterkant van iedere spelerskaart zie je een racer afgebeeld en twee startsets. Kies één van deze twee startsets om het spel mee te beginnen. Neem de afgebeelde onderdelenkaarten en leg ze op je racewagenkaart. Pak de afgebeelde vuilnisfiches en kroonkurken.

Spelen met de optionele regels verkort de spelduur en geeft het spel een extra strategische impuls; je kiest je eigen racers en één van beide afgebeelde startsets gebaseerd op je eigen voorkeur.

Let op: Alle spelers moeten het ermee eens zijn als je wilt spelen met deze optionele regels.

18 BEMANNING VAN DE RACEWAGENS



Pockets

Zoals zijn naam al suggereert, heeft Pockets nooit een gebrek aan opbergruimte. Als je in zijn zakken snuffelt, vind je hoogstwaarschijnlijk wat je zocht en bij zijn racewagen is het al niet anders. Hij heeft geen gebrek aan ruimte om alles wat hij tegenkomt te bewaren.

Startset 1: 4 kroonkurken, 1 lijm, 1 olie, 1 zuur, 1 springveer, 1 magneet, 1 zadeltas 5

Startset 2: 1 tijdbom, 1 jetmotor, 1 zadeltas 5



Tilly

Laat je niet op het verkeerde been zetten door de print van een roze hart op haar t-shirt. Zij is niet een type dat chocola stuurt als valentijnscadeau. Ze zal je eerder een krokodil cadeau doen, en dan alleen nog als ze in een goede bui is.

Startset 1: 3 kroonkurken, 1 bom, 1 zuur, 1 tijdbom, 1 bommenwerper

Startset 2: 2 kroonkurken, 1 springveer, 1 magneet, 1 bom, 1 turbomotor

Tiny

Een charmante reus, als je onder charmant verstaat dat hij je bekogelt met bommen en je racewagen tegen de muur sandwich. Handig om aan jouw kant te hebben. Hij mag dan wel niet de snelste racer zijn, hij is wel de taaieste.

Startset 1: 5 kroonkurken, 1 jetbrandstof, 1 raket, 1 olie, 2 modderbanden 3 en 4

Startset 2: 2 kroonkurken, 2 raketten, 1 bom, 1 turbomotor



Gears

Gears houdt ervan om aan zijn motor te sleutelen. Snelheid is alles voor hem. Snelheid, snelheid en nog eens snelheid.

Startset 1: 2 kroonkurken, 1 springveer, 1 magneet, 1 tijdbom, 1 turbomotor

Startset 2: 2 kroonkurken, 1 raket, 1 bom, 1 springveer, 1 raketwerper



Candy

Een lieve naam, maar daar blijft het bij. Blijf uit de buurt van deze gevaarlijke dame. Houdt ervan om je te zien spartelen in het water terwijl zij droog aan de kant staat.

Startset 1: 6 kroonkurken, 1 lijm, 1 olie, 1 zuur, 1 turbobrandstof, 1 stormram

Startset 2: 2 kroonkurken, 1 raket, 1 bom, 1 tijdbom, 1 turbomotor



Jack

Het kleine broertje van Candy. Is net zo lief als zijn zus, namelijk niet. Blijf uit de buurt van dit jongetje, laat je niet van de wijs brengen omdat hij zo klein is. Hij kan hard slaan.

Startset 1: 2 kroonkurken, 1 raket, 1 bom, 1 tijdbom, 1 raketwerper

Startset 2: 1 tijdbom, 1 jetmotor, 1 zadeltas 4

Professor

Ze noemen hem de professor, omdat hij de slimste van het stel is. Hij is degene die het raketschild, het anti-magnetisch veld en de tijdbomstop heeft uitgevonden. Als hij de energie die hij besteedt aan het doen van uitvindingen zou besteden om de mensheid te helpen, zou hij gezien worden als een genie. Helaas houdt hij teveel van racen.

Startset 1: 3 kroonkurken, 1 magneet, 1 springveer, 1 zuur, 1 tijdbom, 1 tijdbomstop, 1 anti-magnetisch veld

Startset 2: 1 bom, 1 zuur, 1 jetmotor, 1 zadeltas 4



Orlando

Orlando rijdt graag aan de verkeerde kant van de weg. Gevaar is alles voor hem en hij is verslaafd aan de adrenaline.

Startset 1: 1 zadeltas 4, 1 jetmotor

Startset 2: 3 kroonkurken, 1 lijm, 1 olie, 1 zuur, 1 springveer, 1 jetbrandstof, 1 zadeltas 5



Als een speler aan de beurt is, voert hij de volgende 6 fases in volgorde uit. Niet alle fases en acties in elke fase zijn verplicht, maar als een speler een fase begint, mag hij niet teruggaan naar een vorige fase. Let op: voor het spelverloop, zie pagina 6-9.

Fase 1: Gemene acties uitvoeren

Activeer valstrikken, rol bommen, lanceer raketten, het mag allemaal. Je mag zoveel acties uitvoeren als je vuilnisfiches hebt, maar ze mogen alleen geplaatst worden in één van de zes vakjes om je racewagen.

Let op: Sommige voorwerpen (bommenvanger en raketschild) worden op twee manieren gebruikt. De tweede functionaliteit ("sneaky") wordt uitgevoerd in fase 1 (zie pagina 15, bommenvanger en raketschild)



Fase 2: Onderdelen voor je racewagen kopen

Als je op een pitstop stopt, mag je onderdelen voor je racewagen kopen. Je betaalt met kroonkurken. De onderdelen worden op je racewagenkaart gelegd. Je moet alle onderdelen die je koopt, op je racewagenkaart leggen. Als er op de bewuste plaats al een onderdeel ligt, moet je dit onderdeel eerst verwijderen en in de voorraad terugleggen. Je mag alleen rode onderdelen kopen bij de rode pitstop en groene onderdelen bij de groene pitstop.

Vul je jet- of turbomotor met brandstof

Je mag brandstoftegels ruilen voor de bijbehorende dobbelstenen (wit voor turbo, rood voor jet). Leg de dobbelstenen op het bijbehorende onderdeel.



Fase 3: Gooi met de dobbelstenen en beweeg

Gooi 1-3 groene dobbelstenen, afhankelijk van je eigen wensen en van het terrein waarvan je start. Je mag extra met rode of witte dobbelstenen gooien als je een turbo- of een jetmotor hebt. Je mag altijd met minder dobbelstenen gooien dan is toegestaan, maar je moet altijd met minstens één dobbelsteen gooien, tenzij je achteruitrijdt (zie pagina 7, achteruit rijden). Je hoeft je jet- of turbomotor niet te gebruiken als je dat niet wilt.

Fase 4: Een vuilnisfiche plaatsen, indien mogelijk

Tel het aantal groene ogen dat je hebt gegooit. Als er een onbezet ophaalpunt voor vuilnis is met dit aantal, pak dan een vuilnisfiche van de voorraad en leg deze dicht op het betreffende ophaalpunt voor vuilnis.



Fase 5: Beweeg je racewagen

Beweeg je racewagen volgens de onderstaande regels. Let op eventuele valstrikken onderweg en overweeg of je je racewagen wilt verbeteren.

Acties gedurende het bewegen:

- Vuilnisfiches en kroonkurken oppakken als je over verzamelplaatsen voor kroonkurken of over ophaalpunten voor vuilnis komt.
- Botsen tegen andere racewagens
- Over valstrikken heengaan (zie overzicht vuilnisfiches op pagina 10-12 om te bepalen of je moet stoppen en wat de consequenties zijn)
- Je beweging eindigen in een pitstop waar je in fase 2 van je volgende beurt de acties onder pitstop (pagina 14) mag uitvoeren

Fase 6: Dobbelstenendoorgeven

Geef de groene dobbelstenen aan de volgende speler. Deze speler begint zijn beurt en voert acties 1-6 uit.