

Spela avancerad RACE

Tipskuponger: Varje spelare får 1 tipskupong per varv. Vid tre tillfällen under loppets gång tippar samtliga spelare den färg som man tror har störst chans att vinna loppet. Du kan både vinna och riskera att förlora pengar i vadslagningen. Premier och avgifter framgår av tabellen på tipskupongen.

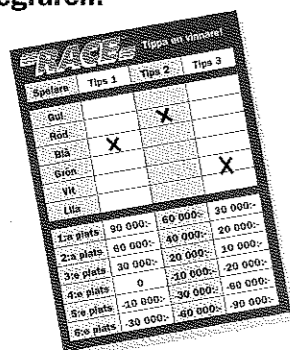
Regler vid vadslagning:

- Tippa valfri färg - egen eller andras spelar ingen roll.
- Du får tippa samma färg vid mer än ett tillfälle.
- Din tipskupong är hemlig för övriga spelare.

**Röd markering =
dax att tippa!**

När röd markering (märkt 1) passeras av den främsta spel-pjäsen, avbryts spelet en kort stund och den första kolumnen på tipskupongen fylls i av samtliga spelare. Proceduren upprepas när ledande spelpjäsa passerar röd markering märkt 2 resp. 3 på spelplanen. Samtliga tre kolumner måste vara ifyllda för att tipskupongen ska gälla.

**Fyll i och tippa
segraren!**



Spelare	Tip 1	Tip 2	Tip 3
Gul		X	
Röd	X		
Blå			
Grön			X
Vit			
Lila			

Plats	90 000:-	60 000:-	30 000:-
1:a plats	90 000:-	60 000:-	30 000:-
2:a plats	60 000:-	40 000:-	20 000:-
3:a plats	30 000:-	20 000:-	10 000:-
4:a plats	0	10 000:-	5 000:-
5:a plats	10 000:-	5 000:-	0
6:a plats	30 000:-	20 000:-	10 000:-

Tipsvinsterna räknas fram av spelledaren efter utbetalning av vinstpremierna.

Så här blev resultatet i detta exempel:

Blå kom sist - 30.000
Röd vann + 60.000
Vit blev trea + 10.000

Tipsvinsten för denna spelare blev alltså 40.000 kronor.

Tippa under ett eller flera varv. Den som tjänat mest på tipsvinster + vinnarpremier vinner RACE.

Wolfgang Kramer

RACE™

För 2-6 spelare från 9 år.

Målet med spelet:

Tjäna så mycket pengar som möjligt genom att placera dig bland de främsta i mål. Spelar du avancerad RACE kan du även tjäna pengar på vadslagning.

Spelinnehåll:

1 spelplan
6 spelpjäser (röd, gul, blå, grön, lila, vit)
6 deltagarkort
48 speedkort
1 sedelbunt
1 block med tipskuponger
regelhäfte

Spelförberedelser:



Pengar: Varje spelare får 200.000 kronor. Resten (=banken) förvaltas av en utnämnd spelledare.

Speedkort: Blanda och dela ut samtliga kort till spelarna. Vid 5 spelare blir det tre kort över som läggs åt sidan. Kortet på hand kan sorteras efter den översta färgen.

De sex deltagarkorten: Blandas av spelledaren och läggs i en hög med bildsidan nedåt. Deltagarkortens färger överensstämmer med spelpjäsernas färger.

Spelpjäserna: Lämnas ut tillsammans med deltagarkorten under auktionen.

Tipskupongerna: Används endast i den avancerade spelvarianten av RACE.

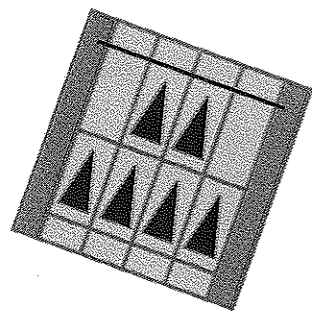
Utauktionering av deltagarkort + spelpjäser

Vilket deltagarkort ska jag köpa? Analysera dina speedkort. Störst vinstchans har du med den eller de färger som du har många kort och höga värden av. Värdet på ett speedkort (1-6 och 10) motsvarar det antal steg som de avbildade spelpjäserna flyttas framåt på spelplanen.

Spelledaren öppnar auktionen. Vänd det översta deltagarkortet. Färgen som visas erbjuds nu på auktion. Alla, även spelledaren, får bjuda. Budgivning börjar på 10.000 och kan sedan höjas med 10.000 per bud. Den som inte vill vara med och bjuda säger: "Jag passar!"



© 1998, BRIO AB
© Wolfgang Kramer



Spelledaren klubbar högsta budet. Första, andra, tredje + klubbslag betyder att budgivningen avslutas och spelaren med högst bud köper deltagarkortet. Betalningen lämnas till banken, som överräcker deltagarkort och spelpjäs i samma färg. Spelpjäsen ställs på valfri startruta på spelplanen. Kortet läggs öppet bredvid spelaren.

Övriga deltagarkort + spelpjäser utauktioneras på samma sätt. Samtliga deltagarkort ska köpas, oavsett spelarantal. Om ingen vill bjuda på ett kort, läggs detta underst i högen och erbjuds på nytt i slutet av auktionen.

Följande regler gäller vid auktionen:

Varje spelare måste köpa minst ett deltagarkort. Vid 6 spelare kan spelarna bara köpa vars ett kort. Vid 5 spelare kan en spelare köpa två kort, övriga var sitt kort. Vid 4 spelare kan två köpa två kort osv.

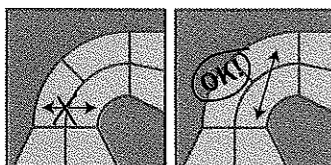
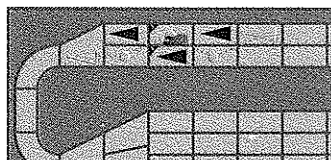
Den som ännu inte köpt deltagarkort får alltid vara med i budgivningen. Den som redan har ett kort får endast vara med och bjuda om det finns fler lediga kort än det finns spelare utan kort.

Om en spelare saknar deltagarkort när det sista kortet utauktioneras, får denne spelare kortet utan budgivning mot en fast summa av 30.000 kronor.

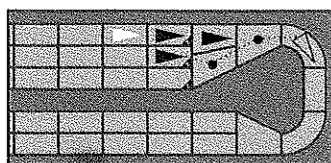
Gör ett lopp

Loppet startas av den spelare som köpte det sista deltagarkortet. Spelaren spelar ut ett av sina speedkort. Samtliga spelpjäser som visas på kortet flyttas framåt lika många steg som kortet anger. I tur och ordning spelas ett speedkort ut i varje drag. Använda kort läggs i en hög på bordet.

Passera



Blockera



Vit spelpjäs är blockerad.

Så flyttas spelpjäserna.

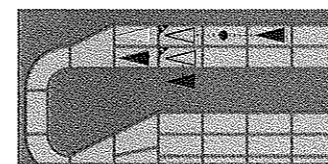
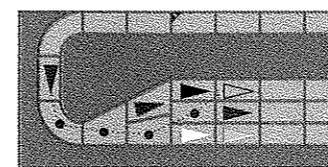
Den som spelar ut speedkortet flyttar samtliga spelpjäser som avbildas på kortet. Varje spelpjäs flyttas fram så många steg som anges, till den grad det är möjligt.

OBS! Turföljden för de avbildade spelpjäserna (uppifrån och nedåt) måste följas.

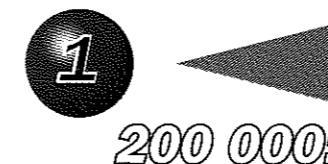
Spelpjäsen flyttas alltid rakt fram eller diagonalt – aldrig åt sidan eller bakåt. Ett banbyte är ofta önskvärt och alltid tillåtet där det är möjligt.

Om banan är blockerad av framförvarande spelpjäser får man inte hoppa över. Banan räknas som blockerad om spelaren varken kan flytta rakt fram eller diagonalt. Ev. resterande steg i draget utgår för blockerad färg.

Speedkortet i detalj



Målgång och premier



Gör tre lopp i följd

Siffrorna i färgfältet visar vilken spelpjäs som ska flyttas och antalet steg framåt. Ordningsföljden uppifrån och nedåt gäller.

I detta exempel ska den blå spelpjäsen flyttas 6 steg, den vita 4 steg, valfri spelpjäs 2 steg (svart = jokerfärg) och den gula 1 steg framåt.

Svart gäller som jokerfärg och får användas för valfri spelpjäs i ett drag. Du får dock inte välja någon av de färger som redan angetts på speedkortet. Svart får även gälla för en spelpjäs som redan gått i mål (stegen utgår då).

Tre speciella spurt/skadekort ingår i speedkortet. Kortet visar två spelpjäser utan stegantal. När ett sådant kort spelas ut, bestämmer spelaren själv om kortet ska betyda skada eller spurt för de båda inblandade pjäserna. Om en av spelpjäserna redan passerat mål förfaller händelsen.

Så görs en spurt:

Den spelpjäs som ligger längst bak av de båda avbildade ställer sig jämsides med den främre i draget. Gäller endast om körbanan är fri. I annat fall får spelpjäsen ställas bakom blockaden.

Detta sker vid en skada:

Den spelpjäs som ligger längst fram av de båda avbildade tvingas av banan pga skada. Först när bakomvarande spelpjäs från samma kort passerat, återtar den skadade spelaren sin forna plats på banan. Steg som berör spelpjäsen under skadeperioden förfaller givetvis.

Först över mållinjen vinner 200.000 kronor i vinstpremier. Andrapristagaren får 150.000 och så vidare. OBS! Spelare med spelpjäser över mållinjen fortsätter att spela ut sina kvarvarande speedkort på vanligt sätt tills loppet är över.

Loppet är slut när den femte spelpjäsen passerat mållinjen. Den sista pjäsen hamnar automatiskt på sjätte plats.

Loppet avslutas även när det sista speedkortet spelats ut. Delar två spelpjäser samma position på banan när loppet avslutas, hamnar båda på samma slutplaceringsplats och därpå följande placering utgår.

Inför varje nytt lopp blandas speedkortet och delas ut på nytt. Deltagarkort och spelpjäser auktioneras åter ut. Men inget nytt startkapital delas ut efter första varvet.

Segrare blir den som efter utbetalda vinstpremier har den högsta prissumman.