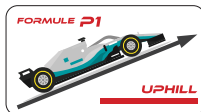
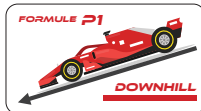




Betekenis van de 4 soorten kaarten:



Uphill-premie: voor het goede antwoord krijg je punten van het Steward Point System, geen goed antwoord, geen boete.



Downhill-boete: bij een fout of geen antwoord geef je de boetepunten aan het Steward Point System op het bord.



Science/history-premie: voor het goede antwoord krijg je punten van het Steward Point System, geen goed antwoord, geen boete.



Prohibi-boete: bij een fout of geen antwoord geef je de boetepunten aan het Steward Point System op het bord. De straf vervalt als je het goede antwoord geeft.

10. Steward Point System

Alle boetes van Prohibi en Downhill kaarten worden gegeven aan het Steward Point System op het bord. Diegene die op het vakje van Steward Point System komt, ontvangt de punten van het bord.

Steward Point System kaartjes liggen bij iedere speler met de nummers naar boven op tafel. Zo kan iedereen zien hoeveel punten iedere coureur heeft. Voor de speler die geen punten meer heeft is het spel beëindigd.

11. Pionnen:

Bij het passeren van de finish ontvangt elke coureur een pion. Zo kan iedereen zien, wie voorop ligt en hoeveel ronden er zijn gereden.

12. Zandloper

Op het moment dat de vraag is voorgelezen wordt de zandloper gedraaid. Elke coureur krijgt maximaal 30 seconden de tijd om te antwoorden.



SPELREGELS PI RACING GAME

1. Start

Alle coureurs (spelers) gooien 2 dobbelstenen. Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag als eerste een team/auto kiezen en start op pole position en krijgt pitbox 1. Daarna mag de coureur met het op 1 na hoogste aantal ogen, enz. Gooien meerdere coureurs hetzelfde aantal ogen, dan gooien zij opnieuw.

De coureur op pole position is tevens **bankier van het Steward Point System** en geeft per ronde een pion aan de speler die de start/finish passeert.

De overige coureurs zijn de **stewards**. Als er onenigheid is over het spel, dan bepalen zij met elkaar de oplossing, zonder de bankier.

2. Rijrichting

We racen met de klok mee.

3. Dobbelen

Alle coureurs gooien om de beurt in volgorde van de startposities. Iedere coureur gooit telkens 2 dobbelstenen, tenzij anders aangegeven. Zelfde aantal ogen met beide dobbelstenen:

Gooi je dubbel, verplaats dan eerst je auto naar de nieuwe positie. Neem zonodig een kaart en volg de instructies. Als er geen straf is, mag je nog een keer gooien met 2 dobbelstenen.

Gooi je drie keer achter elkaar dubbel, dan moet je direct terug naar de pitbox. Je ontvangt dan geen start/finish-punten en moet 1 beurt overslaan.

4. Hoeveel racerondes?

Spreek van tevoren met elkaar af hoeveel tijd er wordt gespeeld. Een ronde duurt ongeveer 30 minuten. Zo bepaal je zelf hoe lang het spel ongeveer duurt. Wij adviseren ± 2 uur.

5. Over start/finish

Iedere coureur ontvangt bij de start van het spel van de bankier 150 punten; 4 x 5 punten, 4 x 10 punten, 2 x 20 punten en 1 x 50 punten. Na elke ronde bij het passeren van start/finish ontvangen de coureurs 20 punten van de bankier (tenzij de regels anders bepalen). Ook ontvangen zij een pion per ronde. En de eerste die na de 1e ronde door de finish gaat ontvangt 25 punten extra. 2de finish 20 punten extra. 3de finish 15 punten extra. 4de finish 10 punten extra. Na elke ronde worden deze extra punten uitgegeven.



6. Naar de pitbox

Trek je een kaart met pitbox of kom je op een vakje pitbox, ga dan direct naar de pitbox. Je ontvangt geen start/finish punten.

Je mag de pitbox verlaten (verder rijden) nadat je een beurt hebt overgeslagen en een boete van 5 punten hebt gegeven aan het Steward Point System op het bord.

Ben je in het bezit van een vrijkaart 'Verlaat pitbox', dan kun je die inleveren en direct verder spelen.

Betaal je de boete niet en heb je geen vrijkaart, dan moet je 3 beurten overslaan. Je mag wel bij elke beurt proberen dubbel te gooien, dan kom je ook vrij en mag je vanaf de pitbox verder spelen.

7. In de Pitstraat

In de Pitstraat speel je met 1 dobbelsteen, verlaat je de Pitstraat dan speel je verder met 2 dobbelstenen.



8. DRS

Kom je op een vakje met DRS, bij de volgende beurt, telt het aantal ogen dat je gooit dubbel.

9. Speelkaarten

Kom je op een vakje waar je een kaart moet nemen, dan doet de vorige coureur dat. Die leest aan jou de vraag voor en controleert jouw antwoord.