



# Race Pace

## Race Reglement



1. Spelmateriaal	2	6. Fase 1: Race Situatie kaarten	5	11. Team Play Variant	11
2. Doel van het spel	2	7. Fase 2: Acties	6	12. Team Tablets	12
3. Overzicht van het Spelbord	3	8. Fase 3: Tel je Race Pace	7	13. Maak kennis met: de Teams	13
4. Voorbereiding	4	9. Toelichting op het Spelbord	8	14. Maak kennis met: de Coureurs	14
5. Een Ronde Spelen	4	10. Specifieke Regels	10	15. Disclaimers	16

# 1. Spelmateriaal



- 1 Spelbord
- 8 tweezijdige Team Tablets
- 8 Coureurkaarten (Driver Cards)
- 12 Circuitkaarten (Circuit Cards)
- 16 Weerkaarten (6 Regenkaarten, 10 Droog Weer kaarten)
- 16 Race Situatie I Kaarten
- 16 Race Situatie II Kaarten
- 1 Startspeler kaart met standee
- 8 Race Auto's in de kleur die overeenkomt met de Coureurkaart
- 8 Actietokens (1 per coureur)
- 8 Leaderboard Tokens (1 per coureur)
- 48 Bandentokens (6 per coureur)
- 16 gekleurde kubussen, 2 per kleur (per coureur een Bandenslijtage Marker en een Race Pace Marker)
- 48 vierkante Team Tokens (6 per team)
- 4 Weer Tokens (met regenzijde en zonzijde)
- 2 Box-Box Tokens (1 voor Soft compound banden en 1 Medium compound banden)
- 8 Penalty Tokens (1x -3RP, 4x -2RP, 3x -1RP)
- 1 Finish Token (met een A-zijde en een B-zijde)
- 1 Snelste Ronde Kaart
- 1 Snelste Ronde Token
- 1 informatiekaart over RP en RP beperkingen
- 1 Pole Position kaart (Determine starting grid)
- Handleiding in Nederlands en Engels

Ben je op zoek een digitale versie van de handleiding of naar een andere taal? Kijk op onze website met behulp van onderstaande QR code.



# 2. Doel van het spel



## Verbeter je pace en win de race

In de hoogste raceklasse staan de coureurs in de schijnwerpers. Ze moeten vaardig, onbevreesd en ervaren zijn. Maar racen is bovenal een echte teamsport. Honderden ingenieurs, ontwerpers, monteurs, werken samen om de optimale **Race Pace** te vinden. De verantwoordelijke persoon om het team naar de overwinning te leiden is **de Team Manager**, en **dat ben jij!**

Tijdens de race ontstaan er situaties die het verloop van de race kunnen veranderen. Het is jouw taak om te anticiperen of te reageren op deze situaties. Vanachter de pitmuur neem jij de belangrijke besluiten: selecteer de juiste banden, verbeter de setup van de auto, haal de coureur voor een pitstop naar binnen, gebruik het Boost-systeem, enzovoort. Met elke ronde verbeteren je auto en coureur, waardoor je **Race Pace** toeneemt. Maar dat geldt ook voor de concurrentie. **Heb jij de beste strategie om de race te winnen?**

De **Race Pace** (hierna: RP) is het aantal ronden dat je auto kan rijden in een spelronde. Je RP hangt af van een aantal factoren, maar kort samengevat komt de gameplay in elke spelronde neer op het kiezen van een actie en het geleidelijk verbeteren van je RP, het tellen van de RP (aantal ronden) die je auto kan rijden en je auto verplaatsen over het circuit.

**Het spel eindigt aan het einde van de spelronde waarin de eerste coureur over de finish komt.** Als meerdere spelers over de finish zijn gekomen, is de speler die het verst over de finish is gekomen de winnaar.

# 3. Overzicht van het Spelbord



Het spelbord bestaat uit drie delen/beeldschermen:

- **Bovenste beeldscherm**, toont algemene wedstrijd informatie zoals baanstatistieken, raceposities, bandeninformatie, bandenslijtage en natuurlijk weersomstandigheden
- **Boordradio knoppen**, dat zijn 11 actievelen die elke spelronde beschikbaar zijn
- **Onderste beeldscherm**, toont een fictief circuit met het aantal af te leggen en afgelegde raceronden per speler

### Leaderboard H9.2

Toont de huidige racepositie van elke coureur

### Bandeninformatie H9.4

Informatie over de bandencompound die de coureurs gebruiken en hebben gebruikt, en de snelheid per compound bij droog weer of regen

### Circuitkaart H9.1

De circuitkaart toont de circuitspecificaties zoals weersomstandigheden, aantal raceronden en bandenslijtage

### Bandenslijtagemeter H9.5

Toont de bandenslijtage van de huidige banden per coureur

### Boordradio knoppen H7

11 actievelen die elke spelronde beschikbaar zijn

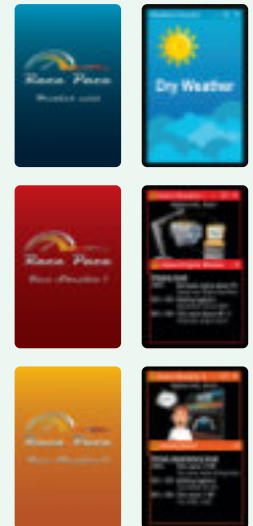
### Circuit H9.3

Toont het aantal afgelegde ronden per coureur

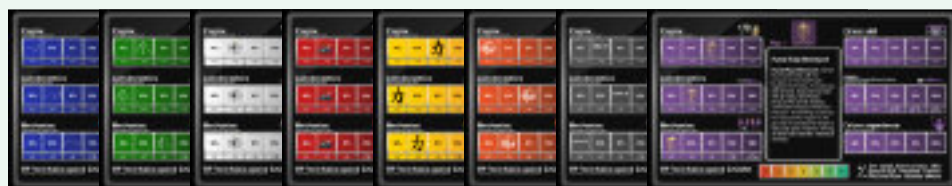
### Weersvoorspelling H6.3

Toont de weersvoorspelling voor de volgende vier spelrondes

### Race Situation Cards H6



### Team Tablets H12



## 4. Voorbereiding



### 1. Selecteer een Circuitkaart

Leg de kaart op de aangewezen plaats op het bord.

- Plaats de Finish Token op het Circuit. Zie H9.1 voor uitleg.
- Plaats de Box-Box tokens bij de Bandenslijtagemeter boven de rondenummers zoals aangegeven op de Circuitkaart.
- Schud de 6 Regenkaarten en trek blind het aantal kaarten zoals aangegeven op de Circuitkaart. Verwijder de andere Regenkaarten uit het spel.
- Voeg de Droog Weer kaarten toe aan de getrokken Regenkaarten, schudt alle Weerkaarten en plaats de stapel gesloten naast het bord.

### 2. Selecteer een Team Tablet

Kloksgewijs kiest iedere speler een Team Tablet en legt deze voor zich neer. Plaats 3 Team Tokens op de met het Teamlogo aangegeven posities van de Engine, Aerodynamics en Mechanics.

### 3. Selecteer een Coureurkaart

De laatste speler die een Team Tablet mocht kiezen, is de eerste speler die een Coureurkaart kiest. Deze speler ontvangt ook de Startspelerkaart.

- Kloksgewijs kiezen de spelers een Coureurkaart en plaatsen deze op het omliggende gebied op hun Team Tablets.
- Plaats 3 Team Tokens op de startposities van de Skill, Experience and EBS, zoals aangegeven op de Coureurkaart.
- Plaats je Race Pace Marker op de juiste plek op de Basis RP balk. Zie H12 voor verdere uitleg.
- Leg de 6 Bandentokens van je coureur naast je Tablet, en plaats je Bandenslijtage Marker op veld "0" van de Bandenslijtagemeter.
- Plaats de Actietoken naast je Team Tablet.

### 4. Bepaal startposities

De startpositie op de grid wordt bepaald door de som van het teamnummer (Tablet) en het coureurnummer (Coureurkaart). **De speler met de hoogste som van de twee nummers, start op Pole.** Bij een gelijkspel, staat de speler met het hoogste coureurnummer voor. Gebruik indien nodig de Pole Position kaart.

- Plaats je auto op de juiste plek op de startgrid op het Circuit
- Plaats je Leaderboard Token op het Leaderboard

### 5. Plaats Race Situatie kaarten

Schud de Race Situatie I en II kaarten en maak 2 gesloten stapels (I en II). Trek de bovenste Race Situatie- en Weerkaarten en plaats de Weer Tokens op de Weersvoorspelling.

### 6. Kies Bandencompound

De speler op pole position kiest als eerste zijn banden om de race mee te starten. Plaats de Bandentoken op het "Current tyre" veld met de afbeelding van je coureur. In de volgorde van het Leaderbord kiezen alle spelers daarna hun banden.

## 5. Een Ronde Spelen



Elke spelronde bestaat uit drie fasen:

### 1. Draai Race Situatie kaarten

Deze fase is niet van toepassing in spelronde 1, omdat dit al in de voorbereiding is gedaan.

- Na het omdraaien van de Weerkaart, pas je de Zon en Regen Tokens op de Weersvoorspelling aan. Zie H6.3 voor verdere uitleg.
- Indien er geen Race Situatie of Weerkaarten over zijn, wordt de aflegstapel geschud en hergebruikt.

### 2. Kies een Actie

De Startspeler kiest als eerste een actie door zijn Actie Token op een van de 11 actievelen te leggen. Kloksgewijs kiest iedere volgende speler zijn of haar actie. De acties worden nader toegelicht in H7.

### 3. Voer actie uit, tel je RP en verplaats je auto

**In de volgorde van de race posities op het Leaderboard** voert iedere speler zijn/haar actie uit. Tijdens je beurt:

- Tel je RP in deze spelronde. Zie H8.
- Verplaats je Bandenslijtage Marker met het aantal RP. Houdt rekening met eventuele beperkingen.
- Verplaats je Auto op het Circuit met het aantal RP dat je Bandenslijtage Marker naar voren kon plaatsen in deze spelronde.

### Na iedere spelronde:

- Indien nodig, herschik de raceposities op het Leaderboard. Het advies is om dit al tijdens het uitvoeren van de acties te doen.
- Geef de Startspeler kaart aan de speler die de actie "Strategic Window" heeft gekozen. Indien niemand deze actie heeft gekozen, blijft de Startspeler kaart bij de huidige speler.
- De Weertoken verschuiven allemaal 1 veld naar links. De Weertoken van de afgelopen ronde wordt met de zonzijde naar boven naar het vakje Round +3 verplaatst.

## 6. Fase 1: Race Situatie kaarten



Race Situation kaarten worden aan het begin van elke spelronde getrokken en hun effecten worden direct toegepast. Er zijn drie soorten Race Situatie kaarten: Race Situation I kaarten, Race Situation II kaarten en Weerkaarten.

### 6.1 Race Situatie I kaarten

Er zijn 16 Race Situatie I kaarten die het verloop van de race en je race pace kunnen beïnvloeden. De speler met de Tactical action ondervindt in zijn spelronde geen negatieve effecten van de Engine, Aerodynamic of Communication kaarten.

- Adjust Engine Module (2 kaarten):
  - Engine level 100%: Verlaag motorvermogen met -5%
  - Engine level 90%-95%: Er gebeurt niets
  - Engine level  $\geq 85\%$ : Deze spelronde bonus RP +1
- Adjust Aerodynamic Set-up (2 kaarten)
  - Aerodynamics level 100%: Verlaag aerodynamica -5%
  - Aerodynamics level 90%-95%: Er gebeurt niets
  - Aerodynamics level  $\leq 85\%$ : Deze spelronde bonus RP +1
- Communication Error (2x)
  - Mechanics level 100%: Verlaag Mechanic level met -5%
  - Mechanics level 90%-95%: Er gebeurt niets
  - Mechanics level 85%: Deze spelronde pit stop zonder penalty
- Tyre-wear (2x): beide Box-box Tokens worden 3 ronden naar voren gezet op het Bandenslijtagespoort.
- Tyre Management (2x): beide Box-box Tokens worden 3 ronden naar achteren gezet op het Bandenslijtagespoort.
- Safety Car kaart (3x): 2 of meer auto's in 1 raceronde: een Safety Car situatie kan ontstaan, o.b.v. van de ervaring van de coureurs
- Er gebeurt niets (3x)

### 6.2 Race Situatie II kaarten

Er zijn 16 Race Situatie II kaarten die het verloop van de race en je race pace kunnen beïnvloeden. Afhankelijk van de ervaring van je coureur, kun je straffen vermijden of bonus RP verdienen. Je kan ook penalty RP vermijden als je de Tactical actie hebt gekozen.

Zes kaarten gelden voor alle spelers. Deze kaarten geven coureurs met een Experience van minder dan 90% een -1RP penalty, en coureurs met een Experience van 100% een +1 RP bonus.

Tien kaarten gelden alleen voor de speler die de specifieke actie kiest die op de kaart vermeld staat. Op basis van de Experience van je coureur kun je de gekozen actie wel of niet uitvoeren en kan je coureur bij een Experience van minder dan 90% -1 RP penalty krijgen.

### 6.3 Weersvoorspelling

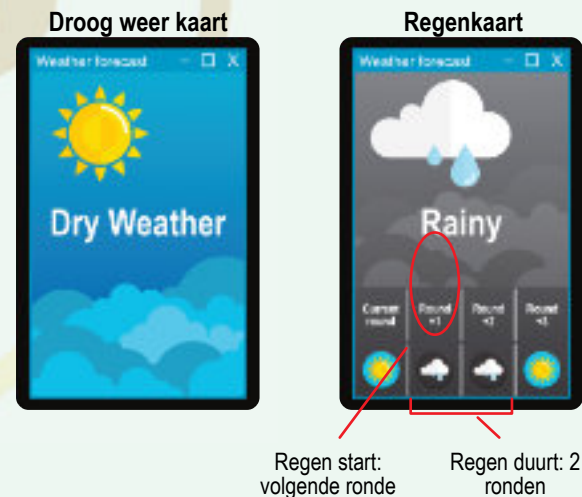
De Weersvoorspelling geeft aan de hand van Weer Tokens de weersomstandigheden voor de volgende vier spelronden aan:

- Droog weer wordt aangegeven met de zonzijde van de Token.
- Regenachtig weer wordt aangegeven met de donkere zijde van de Token.

Het weerbericht op het spelbord bevat altijd 4 Weer Tokens. De eerste Weer Tokens worden geplaatst na het omdraaien van de Weerkaart bij de spelvoorbereiding. Bij droog weer worden er 4 zon-tokens geplaatst. Bij regenachtig weer wordt een mix van zon- en regen-tokens geplaatst zoals aangegeven op de Weerkaart.

Na elke spelronde wordt de voorste Weer Token verplaatst naar het vakje Round +3 met de zonzijde naar boven, en schuiven de laatste drie naar links. Na het omdraaien van de Weerkaart voor de volgende spelronde blijft de vierde positie ingevuld met de zonzijde van de Weer Token, als er een Droog weer kaart wordt getrokken. Als er een Regenkaart wordt getrokken, worden alle Weer Tokens aangepast aan de omstandigheden zoals weergegeven op de nieuwe Regenkaart.

Er zijn 6 regenkaarten in het spel. Zij zijn allemaal verschillend en geven aan wanneer de regen begint en hoeveel spelronden de regen duurt.



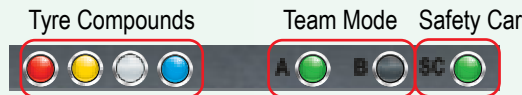
## 7. Fase 2: Acties



Elke spelronde kiezen spelers hun actie door hun Actie Token op één van de elf Boordradio Actieknoppen in het midden van het spelbord te plaatsen.

De speler met de Startspelerkaart is de eerste die een actie kiest. Daarna plaatst kloksgewijs elke speler zijn/haar fiche.

Alle Actieknoppen hebben 7 kleine lampjes boven zich:



De eerste 4 lampjes boven de knoppen geven de bandencompounds aan die de auto moet hebben om de actie te kunnen kiezen:

- Rood betekent Soft
- Geel betekent Medium
- Wit betekent Hard
- Blauw betekent Regenbanden.

Van de onderste 5 actievelen kunnen sommigen niet worden geselecteerd als de auto harde of regenbanden heeft. In dat geval is de het lampje uit (zwart).

### Engine

Verhoog het vermogen met 5%

### Aerodynamics

Verbeter de afstelling met 5%

### Mechanics

Verbeter je Mechanics met 5%

### Driver Skill

Verbeter de Skill van je coureur met 5%

### Driver Experience

Verhoog het ervaringsniveau van je coureur met 5%



### Charge EBS

Laad je EBS op met 5%, en je hebt deze ronde geen last van bandenslijtage.

### Use EBS

Gebruik je EBS en verdien extra RP snelheid in deze spelronde.

### Defend

Andere coureurs die je deze spelronde inhalen, ontvangen een Penalty Token van -2 RP (m.u.v. Jésus). Zij moeten deze in de volgende spelronde gebruiken

### Tactical

Deze spelronde heb jij geen negatieve effecten (RP) uit Race Situation kaarten

### Strategic Window

RP+1 deze spelronde en vanaf de volgende spelronde ben jij de Startspeler. Je kan deze actie niet selecteren als je team al de Startspelerkaart heeft

### Box Box








Maak een pitstop. Dit veld mag door alle spelers tegelijk worden gekozen. Check de Mechanics op je Team Tablet voor RP penalty, boost of out-lap bonus

## 8. Fase 3: Tel je Race Pace



### 8.1 Tel en verplaats

Dit spel draait om het verhogen van je RP: zoveel mogelijk raceronden kunnen rijden in 1 spelronde. **Standaard heeft iedere auto 1 RP**, maar er zijn verschillende **manieren om je RP te verhogen**:

Standaard RP per spelronde		1
Bonus van Engine 	<90%	-
	90% - 95%	+1
	100%	+2
Bonus van Aerodynamics 	<90%	-
	90% - 95%	+1
	100%	+2
Bonus van Driver Skill 	<90%	-
	90% - 95%	+1
	100%	+2
Bonus/penalty bij droog weer 	Softs	+1
	Medium	-
	Hard	-
	Wets	-2
Bonus/penalty bij regen 	Softs	Stilstand
	Mediums	Stilstand
	Hard	-2
	Wets	+1
Bonus van EBS Boost / FEB ronden  	EBS < 90%	
	EBS = 90%	+1
	EBS > 90%	+2
Bonus van Strategic Window		+1
Penalty door Pit stops		Verschillend
Bonus/Penalty Race Situatie kaarten		Verschillend
Penalties van Penalty Tokens		Verschillend

### 8.2 Race Pace beperkingen

**Je RP kan worden beperkt door:**

- Rijden op Soft of Medium banden in de regen kan niet: je staat deze spelronde stil.
- Je kan niet verder rijden op je huidige banden, zodra je Bandenslijtage Marker de Box-Box Tokens op de Bandenslijtagemeter heeft bereikt.
- Safety Car situaties maximeren de RP van de raceleider tot slechts 3 RP. Tevens is het bij Safety Car situaties niet toegestaan om de raceleider in te halen (tenzij de raceleider een pitstop maakt). Daarnaast krijgen de coureurs die de Safety Car Situatie hebben veroorzaakt een maximale RP van 2 in deze spelronde.

In het ergste geval, kun je je auto niet verplaatsen. Het is niet mogelijk om achteruit te rijden.

# 9. Toelichting op het Spelbord



## 9.1 Circuitkaart

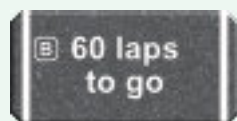
Het spel bevat 12 circuitkaarten. Elk circuit heeft zijn eigen specificaties, zoals het aantal ronden, de weersomstandigheden, de verwachte levensduur van Softs en Mediums. Deze staan allemaal duidelijk aangegeven op de circuitkaart. Afhankelijk van het gekozen circuit kun je een kort spel, een lang spel, een gemakkelijk spel of een moeilijk spel spelen.

Circuit	Race ronden	Raceronde finish token	Spelduur bij 4 spelers	Moelijkheidsgraad
USA	56	56 - zijde A	60	*
Mexico	71	11 - zijde B	75	*
Italy	53	53 - zijde A	75	**
Spain	66	6 - zijde B	90	**
Japan	53	53 - zijde A	75	**
Austria	71	11 - zijde B	90	**
Great Britain	52	52 - zijde A	75	***
Singapore	60	60 - zijde A	90	***
Netherlands	72	12 - zijde B	105	***
Brazil	71	11 - zijde B	105	***
Belgium	44	44 - zijde A	90	****
Monaco	78	18 - zijde B	120	****

### Finish token

Plaats de Finish Token op het Circuit met de juiste zijde (A of B) op het rondenummer zoals aangegeven op de Circuitkaart.

De A-zijde van de Finish Token is de echte "finish". Wanneer de Finish Token op de B-zijde ligt, wordt deze tijdens het spel omgedraaid, zodra alle race auto's de Finish Token voor het eerst hebben gepasseerd.



## 9.2 Leaderboard

Het Leaderboard toont de racepositie aan het begin van de spelronde. De racepositie is belangrijk, omdat de acties worden gespeeld in de volgorde van de positie op het Leaderboard. Voor alle duidelijkheid: het kiezen van de acties begint met de Startspeler, maar de uitvoering van de acties gebeurt in de volgorde van de positie op het Leaderboard.

## 9.3 Circuit

Het Circuit is het belangrijkste deel van het bord. Het toont de voortgang van de auto's in het spel. Het Circuit heeft een maximum van 78 velden. Het werkelijke aantal te racen ronden verschilt echter per circuit. De race van België duurt bijvoorbeeld slechts 44 ronden, waarbij het spel eindigt wanneer de eerste auto ronde 44 heeft voltooid.

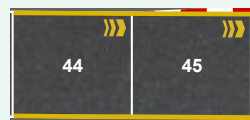
Het Circuit heeft 4 specifieke kenmerken:

### 1. Startgrid



Bij de start van de race zetten alle coureurs hun auto op de startgrid. De startgrid is verdeeld in vier delen, waarbij elk deel plaats biedt aan 2 auto's. Auto's die verder naar achteren op de grid staan moeten extra ronden rijden. Het spel is zo ontworpen dat dit niet noodzakelijk een nadeel is. Onervaren spelers kunnen er echter voor kiezen om de startgrid in zijn geheel als 1 veld te tellen.

### 2. Free Energy Boost ronden (FEB ronden)



Velden met gele randen zijn FEB ronden. Wanneer je een spelronde start in een FEB ronde, kun je bonus RP krijgen op basis van de EBS lading van je auto. De EBS lading zal dan niet worden uitgeput. Zie H10.4.

### 3. Bochten



Rondenummers met een onderstreept getal geven een ronde in een bocht aan. Coureur Kimi kan een extra +1 RP krijgen wanneer hij zich aan het begin van de spelronde in deze velden bevindt.

### 4. Blauwe Vlagzones







Er zijn drie velden met een blauwe vlag en een fictieve raceauto: Blauwe Vlagzones. Bij het bereiken van deze ronden kan de rijder een RP penalty token krijgen, omdat hij wordt vertraagd door fictieve raceauto's die moeten worden gelapt. Wanneer de eerste 3 wagens volgens het Leaderboard ronde 21, 39 of 56 bereiken, krijgen ze respectievelijk -3, -2 en -1 RP penalty token.



## 9.4 Bandeninformatie

Dit deel van het bord geeft de algemene effecten aan van de bandencompounds op de race pace in droge en regenachtige weersomstandigheden. Er zijn 4 bandencompounds om uit te kiezen::

Compound	Beschikbare sets	Race pace bonus droog weer	Race pace bonus regenachtig weer	Levensduur	Overig
 Soft	2	+1	0	Kort	Stilstand bij regenachtig weer
 Medium	2	+0	0	Gemiddeld	Stilstand bij regenachtig weer, m.u.v. bij Dutch (met een penalty van -1RP)
 Hard	Kan worden hergebruikt	+0	-1	Lang, max 37 race ronden	Actie "Use EBS" en "Defend" zijn niet actief
 Wet	Kan worden hergebruikt	-2	+1	Lang, max 37 race ronden	Actie "Use EBS" en "Defend" zijn niet actief

Let op: Tijdens de race moet elke auto minstens twee verschillende compounds gebruiken.

## 9.5 Bandenslijtagemeter

De Bandenslijtagemeter is een belangrijk deel van het spelbord. Het geeft het aantal ronden aan dat met de huidige banden per auto kan worden gereden, alsook het maximum aantal ronden dat met elke bandensoort kan worden gereden in deze race.

**Je kunt niet verder rijden als je Bandenslijtage Marker de "box-box"-Token van je huidige bandentype bereikt.** Je stopt op dat punt en moet in de volgende spelronde een pitstop maken.

- Bijvoorbeeld: als je op Softs rijdt en je bandenfiche staat op ronde 16 van het Bandenslijtagespoor, terwijl de Soft "box-box" Token op ronde 19 staat, dan is het maximum aantal ronden dat je kunt rijden 3, zelfs als je Race Pace 5 ronden is.

Na een pitstop verplaats je jouw Bandenslijtage Marker terug naar veld 0 op het Bandenslijtagespoor en ga je vanaf daar verder. Je mag uiteraard ook eerder een pitstop maken.

Nadat je de RP van je wagen in deze spelronde hebt geteld, verplaats je eerst je Bandenslijtage Marker over het Bandenslijtagespoor. Pas dan beweeg je je auto over het circuit met dezelfde RP als je je Bandenslijtage Marker hebt verplaatst. Er is één uitzondering:

- Charge EBS actie, je banden hebben deze spelronde geen last van slijtage

## 9.6 Gebruikte Banden

Na een pitstop kunnen gebruikte Softs en Mediums niet meer hergebruikt worden. De banden worden dan op het veld met gebruikte banden geplaatst.

Let op: Hard en Wet banden kunnen na een pitstop opnieuw worden gebruikt. Nadat je van deze band naar een andere band bent overgestapt, neem je de Hards/Wets gewoon terug in je voorraad.



# 10. Specifieke Regels



## 10.1 Pit stops

Het spel is zo ontworpen dat een speler altijd minstens 1 pitstop moet maken tijdens de race. Daarnaast moet een auto tijdens de race verschillende type banden hebben gehad.

Wanneer je een pitstop maakt, moet je van banden wisselen. Het is echter toegestaan om dezelfde type band te kiezen, mits je nog een ongebruikte Bandentoken hebt. Let op:

- Na de bandenwisselen worden gebruikte medium en soft Bandentokens afgelegd op het gebruikte bandenveld.
- Je nieuwe bandenfiche plaats je in het veld "Current Tyre".
- Je Bandenslijtage Marker wordt op veld 0 op het Bandenslijtagespoor.
- **De band die je gebruikt om je RP te berekenen, is de band na de pitstop.**

## 10.2 Inhalen

Je tegenstander inhalen is de sleutel om de race te winnen. De makkelijkste manier om in te halen is om... een hogere RP te hebben. In dit spel betekent dit dat je meer raceronden per spelronde moet kunnen rijden dan je tegenstanders. Het is mogelijk dat je in dezelfde ronde eindigt als je tegenstander. Om te bepalen wie er voor ligt, zijn er twee regels:

- De auto die het eerst de ronde inging ligt voor, behalve...
- ... als een auto de ronde is ingegaan met EBS. In dat geval staat de auto met EBS voor.

## 10.3 Energy Boost System (EBS)

EBS staat voor Energy Boost System. Tijdens de race kun je je EBS opladen met de actie "EBS charge". Met deze actie kun je je EBS-balk met 5% opwaarderen. Daarnaast heb je deze spelronde geen last van bandenslijtage (Bandenslijtage Marker wordt niet verplaatst).

Wanneer je de "EBS Boost" actie kiest, krijg je een eenmalige RP bonus die overeenkomt met je EBS Charge level op je Team Tablet: +1RP bij 90% EBS level en +2RP vanaf 95% EBS level. Na het gebruik van je EBS, zal de EBS op je Team Tablet verminderd worden met 10% (op EBS level 90%) of met 15%.

Let op: de mogelijkheid om de bonus RP te gebruiken hangt af van de positie van je Bandenslijtage Marker op het Bandenslijtagespoor. Je moet je Bandenslijtage Marker kunnen verplaatsen om de bonus RP toe te passen. Als de Marker te dicht bij de Box-Box Token staat die overeenkomt met je huidige band, kun je misschien niet de volledige bonus RP toepassen.

## 10.4 Free Energy Boost rondes (FEB-ronden)

In Free Energy Boost rondes (FEB-ronden) kunnen auto's op lange rechte stukken sneller rijden. Het speelbord heeft drie FEB-zones. Deze zones zijn aangegeven met gele lijnen. Wanneer je auto een spelronde start in een FEB-ronde, kun je gratis EBS RP krijgen zonder dat je EBS lading wordt verbruikt. Om deze gratis RP te kunnen gebruiken, moet je EBS minstens 90% zijn opgeladen. Coureur

**De FEB werkt met alle bandencompounds, behalve bij regenbanden.** Dus, hoewel je met harde banden de actie "EBS Boost" niet kunt kiezen, kun je je EBS lading wel gebruiken in een FEB-ronde.

Eddy krijgt altijd 2 extra RP in FEB rondes, zelfs als zijn EBS level maar 80% is en zelfs wanneer hij op Wets rijdt.

Let op: EBS bonussen kunnen niet worden gecombineerd. EBS kan maar één keer per spelronde gebruikt worden. Je kunt niet een gratis EBS van een FEB-ronde combineren met een andere EBS.

## 10.5 Safety Car Situaties

Safety Car situaties kunnen zich voordoen bij bepaalde Race Situatie kaarten, mits wordt voldaan aan de voorwaarden voor een Safety Car situatie zoals beschreven op de kaart. Er gelden dan speciale regels:

- De RP van de auto op de 1e positie is beperkt tot maximaal 3 RP.
- De RP van coureurs die de SC hebben veroorzaakt is beperkt tot maximaal 2 RP
- Andere auto's hebben geen beperkingen, maar ze kunnen de raceleider niet inhalen.
- De raceleider kan tijdens een SC alleen worden ingehaald als deze een pitstop maakt. Vergeet niet het Leaderbord bij te werken!
- Sommige actievelen zijn niet actief tijdens SC situaties: "Use EBS" and "Defend".
- EBS kan niet worden gebruikt tijdens Safety Car situaties
- Pit stops tijdens een Safety Car Situatie kosten geen RP penalty!
- Er zijn geen negatieve effecten van Blauwe Vlagzones.





### 10.6 Snelste Ronde Kaart en Token

De speler die zijn auto in een spelronde het meeste aantal raceronden kan verplaatsen, krijgt de Snelste Ronde Kaart. De Snelste Ronde Kaart is aan het eind van het spel 1 punt waard (en veel lof).

De speler die zijn auto in een spelronde 6 raceronden kan verplaatsen, ontvangt de Snelste Ronde Kaart en plaatst de Snelste Ronde Token op vakje 6. Wie daarna als eerste zijn auto 7 raceronden kan verplaatsen in een spelronde, ontvangt de Snelste Ronde Kaart en schuift de Token naar vakje 7. Et cetera.

### 10.7 Penalty Tokens

In de volgende situaties kan een speler Penalty Tokens ontvangen:

- Wanneer de eerste 3 auto's volgens het Leaderboard de raceronden 21, 39 of 56 bereiken (Blauwe Vlagzones), krijgen zij respectievelijk -3, -2 and -1 penalty RP.
- Wanneer je een coureur inhaalt die de actie "Defend" heeft gekozen, ontvang je een Penalty Token van -2 RP.

De Penalty Token moet in de volgende spelronde worden uitgespeeld. Als je de volgende ronde niet in staat was om de Penalty Token weg te spelen (RP te laag), mag je de Penalty Token terugleggen bij de andere Penalty Tokens naast het spelbord.

**Indien de finish wordt bereikt terwijl de speler nog Penalty Tokens heeft, worden deze alsnog van de RP afgetrokken.** De auto (en Tyre Wear Marker) worden dan teruggezet met dat negatieve aantal.

Voorbeeld:

- De Finish Token ligt op raceronde 53. De speler eindigt zijn beurt op raceronde 54 en is daarmee in principe over de finish. Echter, hij bezit nog een Penalty Token van -2RP. Daarmee komt de auto van de speler alsnog uit op raceronde 52 en is hij dus nog niet gefinished.

Let op:

- Coureur Bjorn krijgt 2 RP minder penalty op Blauwe Vlagzones (ofwel: geen penalty als hij 2e of 3e ligt).
- Er zijn geen negatieve effecten van Blauwe Vlagzones tijdens een Safety Car situatie.

In de Team Modus heeft elke speler de leiding over een team met twee coureurs, of kunnen twee spelers één team vormen met twee verschillende coureurs.

Het spel is in de basis hetzelfde, met een paar belangrijke wijzigingen:

#### Aanvullende voorbereiding

- De spelers nemen twee Team Tablets van hetzelfde team. Je hebt een Tablet nodig voor elk van je coureurs.
- Bij het kiezen van de coureurs mag de speler die als laatste een Team Tablet pakte, als eerste de eerste coureur kiezen. Deze speler ontvangt ook de Startspelerskaart. Vervolgens kiest iedere speler tegen de klok in zijn/haar eerste rijder.
- De speler die als laatste zijn/haar eerste coureur kiest, kiest als eerste de tweede coureur. Met de klok mee selecteert elke speler zijn/haar tweede coureur.

#### Speciale regels

- De beurten zijn per speler en dus per team. De startspeler kiest de acties voor zijn/haar beide coureurs. Met de klok mee maakt iedere speler zijn keuzes voor beide coureurs.
- Voor teamgenoten moet je per spelronde een actie kiezen uit zowel de "A" als de "B" Actieknoppen. Je kunt niet voor beide coureurs een "A" of voor beiden een "B" actie selecteren.
- Er is echter een uitzondering op de vorige regel: Rijders van hetzelfde team mogen wel exact dezelfde actie uitvoeren.
- Als voor beide teamgenoten de "Box Box"-actie is gekozen, krijgt de teamgenoot met de hoogste racepositie op het Leaderboard een penalty van -1 RP. De monteurs waren niet klaar voor twee auto's die in dezelfde spelronde een pitstop maken.
- Teamgenoten worden niet beïnvloed door elkaars Defend actie.
- De Tactical actie geldt voor beide teamgenoten.

#### Winnen als een team

Het team dat de meeste punten scoort wint. Zorg er dus voor dat beide coureurs zo snel mogelijk finishen! Punten per finishpositie zijn:

- 1 = 25 punten
- 2 = 18 punten
- 3 = 15 punten
- 4 = 12 punten
- 5 = 10 punten
- 6 = 6 punten
- 7 = 2 punten
- 8 = 0 punten

## 12. Team Tablets



### Race Pace

Basic speed	+1
Engine = 90%	+1
Aerodynamics = 85%	+0
Driver skill = 90%	+1
<b>Totaal</b>	<b>3</b>



De Team Tablet toont de status van je Team en Coureur en daarmee de standaard RP van je auto. De Tablet bestaat ruwweg uit 4 secties:

- Midden: algemene team informatie. In dit vlak plaats je de gekozen Coureurkaart.
- Onder: de Basis RP balk is een hulpmiddel om je basis RP op basis van de basis RP (+1) plus de RP uit je Engine, Aerodynamics en Driver Skill op je Tablet bij te houden met je RP Marker. Dit bespaart je tijd tijdens het tellen van je totale RP in een spelronde. Vergeet niet om ook andere effecten zoals bandensnelheid, EBS, penalties, etcetera erbij of eraf te trekken.
- Links: status van het team
- Rechts: status van je coureur

Het nummer links van het teamlogo is de positie in het fictieve constructeurskampioenschap van vorig jaar en is nodig om de startpositie van je auto op de startgrid te bepalen (zie H4, stap 4).

De Team Tablet heeft 6 balken, verdeeld in team status (linkerzijde van de Tablet) en coureur status (rechterzijde van de Tablet). Alle balken bestaan uit 5 velden olopend van 80% tot 100%.

- Alle teams hebben een verschillende basisstatus voor de krachtbron (engine), aerodynamica en mechaniciens. Dit is in de balken aangegeven met de Team Logo's.
- De basisstatus van de skill, EBS en ervaring van de coureur is aangegeven op de gekozen Coureurkaart. Naast algemene informatie en de basisstatus, geeft de Coureurkaart ook de speciale vaardigheid van de coureur die de hele race actief is.

- **Engine Balk:** hoe hoger het vermogen van je krachtbron, hoe hoger je RP. Als je krachtbron op 90% staat, heb je 1 extra RP per spelronde. Als je krachtbron op 100% staat, 2 extra RP.
- **Aerodynamics Balk:** hoe beter de afstelling van je aerodynamics, hoe hoger je RP. Als je aerodynamics op 90% staat, heb je 1 extra RP per spelronde. Op 100% zijn het 2 extra RP.
- **Mechanics Balk:** standaard kost een pitstop je -3 RP, maar bij een Mechanics level van 90%, kost een pitstop je nog maar -2 RP. Bij 95% kun je zelfs je EBS charge gebruiken in je out-lap. En bij een Mechanics level van 100% kun je deze EBS gratis gebruiken zonder dat je lading wordt verbruikt (EBS niveau blijft intact).
- **Coureur Skill Balk:** Hoe hoger de vaardigheid van je coureur, hoe hoger je RP. Als de vaardigheid van je coureur op 90% staat, heb je 1 extra RP per spelronde. Bij 100%, 2 extra RP.
- **EBS Balk:** Je kunt je EBS opladen voor een extra energieboost. Als je EBS lading 90% is, krijg je 1 RP extra **als** je de EBS mag gebruiken. Bij 95% krijg je zelfs 2 RP extra. Echter, na gebruik van deze energieboost, zal je EBS lading (gedeeltelijk) zijn verbruikt (behalve bij "free EBS" en FEB ronden).
- **Experience Balk:** Hoe meer ervaren je coureur is, hoe beter hij inspeelt op racesituaties. Met voldoende ervaring kan je coureur zelfs voordelen behalen uit Race Situatie kaarten.

# 13. Maak kennis met: de Teams



**Team nummer 1**  
**Engine 90%**  
**Aerodynamics 85%**  
**Mechanics 80%**

**Purple Reign** doet met maar één doel mee aan het kampioenschap: aantonen dat Purple motoren de beste zijn. Dit bedrijf scheidt graag op over hun snelle auto's. We kunnen Purple niet tegenspreken, want zij zijn al 5 jaar op rij de regerend constructeurskampioen. Purple Reign bezit de krachtigste motor op de grid en het aerodynamische ontwerp is ook behoorlijk goed. Maar het winnen van al deze titels heeft de monteurs een beetje lui gemaakt.



**Team nummer 2**  
**Engine 85%**  
**Aerodynamics 90%**  
**Mechanics 80%**

**Bad Rule** is een spelontwikkelaar die de racesport in ging als marketingstunt om de verkoop te verbeteren. Door in hun beginjaren onverwacht verschillende kampioenschappen te winnen, zijn ze een team om in de gaten te houden. Dit eigenwijze team zoekt altijd de grenzen op en trekt zich maar weinig aan van anderen. Je zou kunnen zeggen dat ze het zwarte schaap van de grid zijn. De motor is niet de krachtigste, maar in de aerodynamica winnen ze een hoop tijd terug.



**Team nummer 3**  
**Engine 80%**  
**Aerodynamics 90%**  
**Mechanics 85%**

**Orange Motor Group** is opgericht door ondernemer Leo Vanderoranje, voortbouwend op de hype van lokale coureur Fer Zwicken die voorheen actief was in het racekampioenschap. Leo is ingenieur op het gebied van lucht- en ruimtevaart, en heeft toegang tot windtunnelfaciliteiten en een ontwerpsteam van topklasse. De OMG auto heeft een prachtig snel design, maar een waardeloze motor.



**Team nummer 4**  
**Engine 90%**  
**Aerodynamics 80%**  
**Mechanics 85%**

**Chikara** is een onafhankelijke Japanse fabrikant van snelle hightech auto's. Op zoek naar een manier om de verkoop van hun auto's op te krikken, besloten ze om het potentieel van hun techniek te demonstreren in de hoogste raceklasse. Samen met Purple Reign heeft Chikara de krachtigste motor op de grid. Het team moet hun eerste race echter nog winnen, want met hun aerodynamica rijdt de auto als een baksteen door de bochten.



**Team nummer 5**  
**Engine 85%**  
**Aerodynamics 85%**  
**Mechanics 85%**

**Scuderia Forza** is het team waar alle coureurs stiekem voor willen rijden. Sterker, Forza maakt auto's waar wij allemaal in willen rijden. Stijlvolle Italiaanse luxe sportwagens of supersnelle supercars, ze zien er allemaal geweldig uit. Deze autofabrikant werd in 1911 opgericht en deed al in de eerste editie van het kampioenschap mee. Forza heeft een glamoureuze geschiedenis, maar na vele successen werden ze een beetje decadent. Laten we maar zeggen dat dit team in alle opzichten middelmatig is geworden.



**Team nummer 6**  
**Engine 85%**  
**Aerodynamics 85%**  
**Mechanics 85%**

**Fission Power Motorsport** zijn visionairs op het gebied van engineering. Dit relatief jonge team met knappe koppen heeft bewezen dat nieuwe technologie ook in de hoogste raceklasse kan werken. Hun krachtbron is nog niet stabiel genoeg, zoals we vorige seizoen hebben gezien met meerdere geplofte motoren die vreemde paddestoelvormige rookwolven gaven. Maar over het algemeen heeft dit team zich snel naar het middenveld van de grid opgewerkt.



**Team nummer 7**  
**Engine 85%**  
**Aerodynamics 80%**  
**Mechanics 90%**

**Highlander Racing Clan** heeft een lange en rijke geschiedenis in het racekampioenschap. Highlander heeft de meeste titels gewonnen, onder andere met beroemde coureurs Connor Lambert en Christopher MacLeod (knipoo) die in hun tijd onoverwinnelijk leken. Helaas dateert hun laatste titel van enkele decennia geleden. Highlander staat op een keerpunt met een nieuw management. Door hun jarenlange ervaring beschikken ze over de beste monteurs. Hun motor heeft wat pit, maar het aerodynamische ontwerp moet echt verbeterd worden.



**Team nummer 8**  
**Engine 80%**  
**Aerodynamics 85%**  
**Mechanics 90%**

Nadat hij fortuin had gemaakt als mediamagnaat, nam Bear Hunter een race team over en doopte het om tot **Ursa Major**, Latijn voor Grote Beer. Dat zegt genoeg over de man. Bear is altijd een groot fan van de sport geweest, en dit stelde hem in staat om toegang te krijgen tot de elegante en luxe afterparties. Ook bezorgde hij zijn zoon een zitje in de hoogste raceklasse. Bear is echter geen ingenieur of ontwerper. Hij huurde de beste monteurs in om de trage motor en de middelmatige aerodynamica te compenseren.

# 14. Maak kennis met: de Coureurs



**Eddy Nfufu**  
Coureur nummer 1



Skill 90%  
Experience 85%  
EBS 80%

Ability: krijgt +2 RP extra als je je spelronde start in een FEB ronde



*"Ik kan niet tegen mijn verlies. Anders stond ik hier niet."*

Onbetwiste kampioen van de laatste jaren. Hij pakte de helft... van alle overwinningen in de afgelopen jaren. Oegandese roots, maar opgegroeid in Engeland. De maatschappelijke kansen tegen hem trotserend, kwam, zag en overwon hij race geschiedenis. Met vele jaren ervaring (en titels), is hij "de baas" van de grid

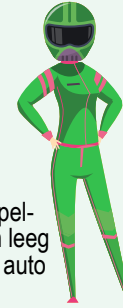
Kun jij zijn titel prolongeren?

**Céline Glace**  
Coureur nummer 4



Skill 85%  
Experience 85%  
EBS 85%

Ability: +2RP als de spelronde eindigt met een leeg veld tussen jou en de auto voor je



*"Wie zegt dat vrouwen niet kunnen rijden?"*

Céline doorbrak het glazen plafond in de racerij en versloeg ervaren mannen in verschillende raceklassen. Door haar prestaties heeft Championship Management Céline een kans gegeven op het hoogste niveau van de autosport. We twifelen er niet aan dat deze pittige vrouw zichzelf zal bewijzen.

Maak jij van haar de eerste vrouwelijke winnares ooit?

**Dutch Speed**  
Coureur nummer 2



Skill 90%  
Experience 80%  
EBS 85%

Ability: kan in de regen op Mediums rijden als ware het Hard compound banden



*"Mijn concurrentie is te oud om mij bij te houden"*

Deze nieuweling is extreem snel en getalenteerd. Sommigen zeggen dat hij al kon rijden voordat hij kon lopen. Al in zijn eerste jaar werd hij 2de in het kampioenschap, en hij wordt nu gezien als de grootste uitdager van Eddy. Hij is nog jong, ongeduldig en agressief en neemt risico's, wat hem punten kost.

Kun jij van Dutch een volwassener coureur maken en hem zijn eerste kampioenschap bezorgen?

**Bastian Schuberg**  
Coureur nummer 5



Skill 80%  
Experience 90%  
EBS 85%

Ability: Een pitstop zonder penalty er deze spelronde een regenkaart is gedraaid



*"Sommigen spelen spelletjes, maar ik kom hier om te racen"*

Als je vader en grootvader beiden beroemde coureurs zijn, zal je nageslacht waarschijnlijk een racemonster worden zoals Bastian. Hij won titels, maar de laatste jaren is hij niet meer op de top van zijn kunnen. Toch kan hij als geen ander anticiperen op racesituaties, wat hem een voorsprong geeft op zijn concurrentie.

Kun jij Bastians carrière nieuw leven inblazen met een titel?

**Jésus Salvador**  
Coureur nummer 3



Skill 85%  
Experience 90%  
EBS 80%

Ability: geen negatieve effecten (penalties) bij het inhalen van coureurs die de "Defend" actie hebben



*"Ik ben als goede wijn; ik wordt beter naarmate ik ouder wordt"*

Zeer ervaren coureur. Heeft veel gewonnen in de grote raceklassen. Niet meer zo snel als vroeger, maar nog steeds een intelligente coureur. In de winter van zijn carrière deelt hij zijn wijsheid met degenen die zo fortuinlijk zijn hem in hun team te hebben. Hij mag dan oud zijn, maar hij is sluw.

Kun jij Jésus nog een laatste overwinning bezorgen?

**Valentino Luciano**  
Coureur nummer 6



Skill 85%  
Experience 80%  
EBS 95%

Ability: +1RP als je deze spelronde minimaal 1 auto hebt ingehaald



*"Ik lach en zwaai terwijl ik mijn concurrenten inhaal"*

Hij is een laatbloeier. Hij werd ontdekt na een 3 uur durende achtervolging door Italië, geëindigd nadat hij zonder benzine kwam te staan. Met hulp van zijn dubieuze familie werden alle aanklachten ingetrokken en kreeg hij een kans in het Young Driver Program van Scuderia Forza. Nu krijgt deze nieuweling een kans in de top.

Help jij hem de titel te winnen?

**Kimi Kaze**  
**Coureur nummer 7**



Skill 80%  
Experience 85%  
EBS 95%

Ability: krijgt +1 RP wanneer hij de spelronde start in een bocht



*"Zodra de lichten uitgaan... sayanora guys!"*

Als kind hield Kimi ervan om aan auto's te werken, dus hij kent auto's door en door. In de loop der jaren leerde Kimi dat hij een meer agressieve rijstijl moest aannemen om het te maken in deze sport. Tegenwoordig stort hij zich in de eerste bocht, en schakelt daarbij een tegenstander of twee uit.

Kun je Kimi vleugels geven en hem naar zijn eerste titel laten vliegen?

**Bjorn Hunter**  
**Coureur nummer 8**



Skill 80%  
Experience 85%  
EBS 95%

Ability: RP penalties van Blauwe Vlagronde worden met 2 verlaagd



*"Ik heb talent en paps geld; die titel is van mij."*

Bjorn werd op jonge leeftijd in de racesport geïntroduceerd door zijn vader, media magnaat Bear Hunter. Hij is nog relatief onervaren en niet de meest getalenteerde coureur, maar met invloed kom je er ook. Bjorn kan in de eerste ronden pushen, maar een hele race vergt uithoudingsvermogen.

Kun jij zijn consistentie verhogen en hem de volgende kampioen maken?

**De gestreste Team Manager**



*"Whattt!?!?! Nooo!!!!"*

Je zult de gestreste Team Manager een paar keer ontmoeten. Zorg ervoor dat de ervaring van je coureur op een behoorlijk niveau is om de toorn van de Team Manager (oftewel jou!!) te vermijden.

## 15. Disclaimers

- Dit is een fictief werk. Namen, personages, zaken, gebeurtenissen en incidenten zijn de producten van de gestoorde fantasie van de auteur. Elke gelijkenis met werkelijke personen, levend of dood, of werkelijke gebeurtenissen berust op louter toeval.
- Bij het creëren van de coureurs hebben we geprobeerd rekening te houden met diversiteit in ras en geslacht, zonder de bedoeling om groepen mensen uit te sluiten of prominenter af te beelden. Wij hebben daarom alle coureurs gevraagd hun helm op te houden, zodat zij neutraal lijken.
- Het spel bevat kleine onderdelen. Hou kleine kinderen daarom uit de buurt van het spel. Ze zullen alleen maar voor overlast zorgen.
- De gameplay kan ervoor zorgen dat je tegenstanders vals spelen...of zich misrekenen. De auteurs van het spel zijn niet verantwoordelijk voor hun onvermogen om hun RP te berekenen.
- Als het spel langer duurt dan de duur die op de doos staat aangegeven, had je sneller moeten beslissen. Het is maar een spel, er is hier geen champagne aan de finish (maar zou dat niet geweldig zijn!).

*“Ik hoopte natuurlijk dat ik dicht bij het podium zou komen. De omstandigheden waren lastig, maar we kozen een goede strategie. We reageerden goed op wat er gebeurde, maakten op het juiste moment pitstops en ik had een aantal goede out-laps. Het was leuk, ik ben met veel coureurs in gevecht geweest vandaag.*

*Het was een knotsgekke race, ik ben blij dat ik heb gewonnen.”*



Follow us



Paul ten Hout



Caroline ten Hout



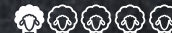
Strategy



Interaction



Luck



uniek  
bordspel  
uitgeverij

