



Race Pace

Steer to Victory Edition



Pagina 1



Page 11

Race Reglement

SPEELMATERIAAL	2	OVERIGE RACE REGELS	8
VOORBEREIDING	3	SPELVARIANTEN	9
SPELVERLOOP	4	EINDE VAN HET SPEL	10
STUURWIEL (SPELERSBORD)	6	DISCLAIMERS	10
SPELBORD DETAILS	7	DANKWOORD	10

SPEELMATERIAAL

A Circuit informatie
B Klassement
C Banden Slijtage balk
D Boordradio knoppen (actieveld)
E Banden informatie
F Weersvoorspelling

Dubbelzijdige Spelers bord (8 x Race Team, 8 x Coureur)

1 Start speler kaart (kartonnen standee)
 1 Snelste Ronde kaart (karton)
 7 dubbelzijdige circuit kaarten (14 circuits)
 15 Weer kaarten
 16 Race Situatie I kaarten
 16 Race Situatie II kaarten
 1 Referentie kaart

8 Actie tokens
 8 Klassement tokens
 8 x 6 Banden tokens
 8 Skill tokens
 8 x 6 Coureur tokens
 8 Race Pace Markers
 8 Bandenslijtage (TD) markers
 8 Race auto's

1 Finish token dubbelzijdig
 2 Box Box tokens
 4 weer tokens dubbelzijdig
 2 Out of order tokens
 14 Race Pace penalty tokens
 1 Snelste ronde token (Campaign mode)

Speed count
 Default speed: +1
 Team tablet: +0 laps +2
 Tyres: +1 (Soft) -1 (Hard)
 Action buttons: STRATEGIC +1 before pitstop, BOX BOX -3 laps -2
 Other: Special skill: Unknown, Race situation: Unknown, RP tokens: +1, -1, -2, -3

VOORBEREIDING

1. VOORBEREIDING CIRCUIT

G Plaats een Circuit kaart op het spelbord.
H De Circuit kaart geeft aan op welk rondenummer en hoe (A of B zijde boven) de Finish Token moet worden geplaatst op het circuit.
I De Circuit kaart geeft aan hoeveel ronden **SOFTS / MEDIUMS** mee gaan. Plaats de Box-Box tokens boven die nummers op de Bandenslijtage balk.
J Trek blind het aantal Regenkaarten zoals aangegeven op de Circuitkaart. Voeg alle Zonkaarten bij deze Regenkaarten, en verwijder de overige Regenkaarten uit het spel. Schud de stapel Weerkaarten en plaats de stapel gedekt naast het bord.

2. VOORBEREIDING SPELERSBORDEN

K **RACE TEAM:** De speler die als laatst een auto heeft bestuurd, mag als eerste uit één van de 8 Race Teams selecteren (linkerdeel van het Stuurwiel). Met de klok mee kiest iedere speler een Race Team.
L **COUREUR:** De laatste speler die een Team heeft gekozen, is de eerste die een Coureur kiest (rechterdeel van het Stuurwiel) en **ontvangt ook de Startspeler kaart**. Schuif het Team en Coureur deel ineen om een Stuurwiel te maken. Neem alle tokens van je coureur (zie het lichtgrijze deel op de linkerpagina). Tegen de klok in kiest iedere speler een Coureur.
M Plaats 6 Coureur Tokens op de witte basisposities van de 6 balken op je Stuurwiel.
N Tel je basis RP (standaard 1, plus mogelijke bonus uit PU, AER en SKI). Plaats je Race Pace (RP) Marker op dat RP-aantal aan de bovenzijde van je stuurwiel. Voorbeeld: Orange Motors met Dutch Speed start met 3 RP: 1 basis RP + 0 RP (PU) + 1 RP (AER) + 1 RP (SKI)
O Bepaal de startgrid. De grid posities worden bepaald door de som van het Team nummer **01** en het Coureur nummer **02** op het stuurwiel. De speler met de hoogste som start op Pole Position. Bij gelijkspel, start de speler met het hoogste Coureur nummer voor de ander.

- Plaats je Race auto op je positie op de start grid van het circuit.
- Plaats je Klassementstoken op je positie in het Klassement.

3. SELECTEER EEN BANDENCOMPOUND

Alle spelers kiezen een band om de race mee te starten.

- Plaats de gekozen Banden Token in het "Current tyre" veld.
- Plaats een Bandenslijtage (TD) Marker op de Bandenslijtage Balk op veld "0".
- Check de effecten van de de weersvoorspelling op je banden. Je gekozen band kan hebben geleid tot een verandering in de RP vanwege de weersomstandigheden. Indien nodig, pas de RP marker op je Stuurwiel daarvoor aan. Voorbeeld: bij droog weer, stijgt de basis RP van Dutch Speed met 1RP als hij op **SOFTS** start.



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 vbovenal een echte teamsport. Honderden ingenieurs, ontwerpers en 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 veranderen. Vanachter de pitmuur maak jij de belangrijke beslissingen: 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** toe neemt. 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 is standaard 1 plus de RP vanuit je power unit, aerodynamics, driver skill, vanuit je gekozen bandencompound, race situatie kaarten, acties die je kiest en penalties die je kunt ontvangen. Check de Referentiekaart om te zien hoe je RP verdient en wat je RP beperkt.

De **gameplay is simpel**: iedere spelronde kies je een actie voor je coureur, waardoor de Race Pace geleidelijk verbetert. Tel je RP (aantal ronden die je coureur deze spelronde kan rijden) en verplaats daarmee je auto over het circuit. De eerste die de finish bereikt, wint!

STAP 1 - DRAAI KAARTEN

Aan het begin van iedere spelronde worden de bovenste Race Situatie en Weerkaarten gedraaid. Deze stap kan worden overgeslagen in spelronde 1, omdat het draaien van de kaarten onderdeel is van de spelvoorbereiding.

RACE SITUATION I EN II KAARTEN kunnen resulteren in safety car situaties, beperken sommige actievelen (tenzij de XP van je coureur op niveau E zit), beïnvloeden je Power Unit (PU), Aerodynamics (AER) of Mechanics team (MEC), beïnvloeden de bandenslijtage of zijn simpelweg race situaties die je kunt vermijden als je coureur voldoende XP heeft.

Let op:

- De effecten van Race Situatie kaarten zijn van toepassing nadat spelers hun acties hebben gekozen. Dit betekent dat je mogelijke negatieve effecten nog net op tijd kunt voorkomen door het kiezen van de juiste actie.
- Als de stapel kaarten op is, wordt de aflegstapel geschud en hergebruikt. Net als bij de spelvoorbereiding worden de eerste 3 kaarten gedekt afgelegd en wordt de 3e open gedraaid.
- De Startlampen onderaan de Race Situatie kaarten zijn alleen relevant als je Bots hebt toegevoegd aan het spel. De kleur van de lampen correspondeert met de kleur van de Bot. Het nummer in de lamp betreft de specifieke actie die deze Bot in deze spelronde doet.

OVERZICHT VAN EEN SPELRONDE



Stap 1 - Draai de bovenste Weerkaart en Race Situatie I en II kaarten.

Stap 2 - Kies 1 van de 11 acties op het spelbord. De speler met de Startspeler kaart begint. Klokgewijs kiest iedere speler een andere actie.

Stap 3a - Voer je actie uit en pas je RP marker (RP) aan op je Spelersbord als gevolg van wijzigingen in je auto, coureur, gekozen actie, race situatiekaarten, wijzigingen in banden, weersomstandigheden, of gebruik van special skills of RP tokens.

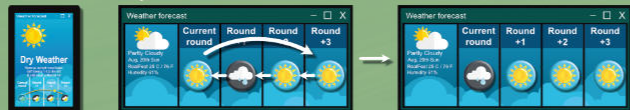
Stap 3b - Om de beurt, in de volgorde van de posities in het Klassement, verplaats je je Bandenslijtage Marker (SD) op de Bandenslijtage balk en je Race auto op het circuit met je RP van deze spelronde.

De Weersvoorspelling op het spelbord bevat ten alle tijde 4 Weertokens. Deze tokens geven de weersvoorspelling voor de komende 4 spelronden:

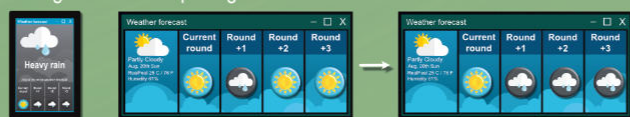
- Droog weer wordt aangegeven met een Zon-token.
- Regenachtig weer wordt aangegeven met een Regen-token.

Na het draaien van de **WEERKAART**, pas je de Zon en Regentokens op de Weersvoorspelling als volgt aan:

- ZON KAART**: De Weertoken in "Current round" wordt met de zonzijde naar boven verplaatst naar "Round +3". De andere 3 Weertokens schuiven 1 vakje naar links.



- REGEN KAART**: De weersvoorspelling op de Regenkaart overschrijft de huidige weersvoorspelling. Pas de Weertokens aan naar de Weerkaart.



STAP 2 - KIES EEN ACTIE

Iedere spelronde mag de startspeler als eerste een actie kiezen door zijn Actietoken op één van de 11 actievelen te leggen (zie onder). Met de klok mee kiest iedere volgende speler een actie. **Na het kiezen van je actie pas je direct de effecten ervan toe en herbereken je je RP.**

Mechanics MEC 1 level up	Power Unit PU 1 level up	Aerodynamics AER 1 level up	Driver Skill SKI 1 level up	Driver Experience XP 1 level up
MECHANICS MEC: LEVEL UP	POWER UNIT PU: LEVEL UP	AERODYNAMICS AER: LEVEL UP	DRIVER SKILL SKI: LEVEL UP	DRIVER EXPERIENCE XP: LEVEL UP
CHARGE EBS EBS LEVEL UP AND NO TYRE WEAR	USE EBS +RP FROM EBS, THEN EBS 2 LEVELS DOWN	DEFEND OVERTAKERS -2RP TOKEN, YOU +1RP TOKEN	START +1 RP NOW AND START PLAYER NEXT ROUND	REACT COPY ACTION OF ANY DRIVER AHEAD OF YOU

Charge EBS EBS 1 level up en geen bandenslijtage deze spelronde.	Use EBS Krijg extra RP van je EBS level in deze spelronde. Daarna zakt je EBS met 2 levels.	Defend Coureurs die je inhalen krijgen een penalty token van -2 RP. Jij krijgt een token van +1 RP. Alle tokens worden pas in de volgende spelronde gespeeld.	Start RP +1 deze spelronde en je mag de Startspeler kaart pakken. Je kan deze actie niet kiezen als je al de startspeler bent.	React Nadat iedereen een actie heeft gekozen, mag jij een actie kopiëren van een coureur die voor je staat in het Klassement	Box Box Maak een pit stop. Dit veld mogen alle spelers tegelijk kiezen. Check de MEC bar op je Stuurwiel voor RP penalty of boost
--	---	---	--	--	---

Alle actievelen hebben een nummer en 7 kleinere lampjes boven zich:

BOT ACTIE - Het nummer is alleen relevant als je Bots hebt toegevoegd aan het spel, en correspondeert met de **BOT ACTIE** zoals aangegeven op de Race Situatie kaart.

BANDEN COMPOUND - De eerste 4 lampjes boven de actievelen geven aan welke **BANDEN COMPOUND** je auto moet hebben om deze actie uit te kunnen voeren: **SOFT, MEDIUM, HARD, WET**. Als het lampje zwart is (licht is uit), kan de actie niet worden uitgevoerd met die bandencompound.

TEAM PLAY - De eerste 2 lampjes aan de rechterzijde boven het actieveld zijn alleen relevant in de **TEAM PLAY** spelvariant. In de Team Play spelvariant moet je voor je ene coureur een actie kiezen waar het "A" lampje groen is, en voor de andere coureur een actie waar het "B" lampje groen is.

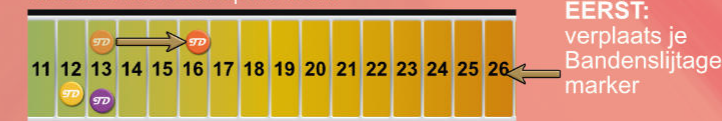
SAFETY CAR - Het meest rechtse lampje boven het actieveld, naast de letters "SC", geeft aan of de actie kan worden uitgevoerd in een **SAFETY CAR** situatie (hierna: SC situatie). Als het lampje zwart is (licht is uit), kan de actie niet worden uitgevoerd in een SC situatie.

Let op:

- Een actieveld kan niet door meer dan 1 speler worden gekozen in dezelfde spelronde. Uitzonderingen zijn de Box Box actie of wanneer je de Team Play variant speelt.
- De Defend actie werkt niet tegen coureur Jesús

STAP 3 - VERPLAATS BAND EN RACE AUTO

Tel je RP, inclusief effecten van situatiekaarten, weer, banden, etc. In de volgorde van de klassementsposities (voorste eerst), verplaats je met je RP zowel je Bandenslijtage marker naar voren op de Bandenslijtage balk én je Race auto naar voren op het circuit.



Er is geen limiet aan het aantal race auto's in dezelfde raceronde. Stapel ze maar op elkaar!

STUURWIEL (SPELERSBORD)



Het STUURWIEL bestaat uit 2 delen: een RACE TEAM (links) en een COUREUR (rechts). Samen gevoegd toont het Stuurwiel:

- K** Team naam, team nummer and team logo (linker handvat)
 - L** Coureur naam, coureur nummer and coureur foto (rechter handvat).
 - M** De status van je Team en Coureur op de 6 balken, welke je met je 6 Driver Tokens bij houdt.
 - De startstatus op de 6 balken van je gekozen Team en Coureur worden aangegeven met een witte kleur (zie VOORBEREIDING).
 - Tijdens het spel kun je iedere balk tot level E verhogen door de bijbehorende actie te kiezen. Pas de actie toe door de token naar boven te schuiven op je spelersbord, of naar beneden als de status wordt beïnvloed door Race Situation kaarten.
 - N** De Race Pace (RP) van je auto middels de 11 genummerde lampjes.
 - Je RP bestaat uit 1 basis RP, plus RP uit **PU**, **AER** en **SKI**, plus/minus RP van je banden, en indien van toepassing plus/minus RP uit situatie kaarten, pit stops, EBS en penalties.
 - Check de RP Referentiekaart om te zien waar je je RP mee kan verhogen en wat je RP beperkt.
 - Voorbeeld: Team Orange Motors met Driver Dutch Speed heeft
 - 1 basis RP
 - + 0 RP **PU** + 1 RP **AER** + 1 RP **SKI**
 - = 3 RP (plaats je RP marker **RP** op 3)
- Let op:**
- De team en coureur nummers tezamen **bepalen de start grid** (hoogste som eerst, laagste som laatst. Tie-breaker: de hoogste coureur nummer)
 - Iedere coureur heeft een special skill.** Deze skill wordt in tekst en beeld uitgelegd op de Special Skill Token van de coureur. Deze special skill kan elke spelronde worden gebruikt.

RACE TEAM EN COUREUR STATUS:

GROENE KNOPPEN: additionele RP is iedere spelronde van toepassing:

- PU** (power unit): hoe hoger het motorvermogen, des te hoger je RP. Als je PU op level C zit, krijg je 1 additionele RP per spelronde. Op de hoogste motorstand (E) krijg je 2 additionele RP per spelronde.
- AER** (aerodynamics): hoe beter de aerodynamica van de auto is afgesteld, des te hoger je RP. Als je Aerodynamics op level C is afgesteld, krijg je 1 additionele RP per spelronde. Op de hoogste afstelling (E) krijg je 2 additionele RP per spelronde.
- SKI** (driver skill): hoe beter de skill van je coureur, des te hoger je RP. Als je coureur's skill op level C zit, krijg je 1 additionele RP per spelronde. Op de hoogste skill (E) krijg je 2 additionele RP per spelronde.

BLAUWE KNOPPEN: level bepaalt RP bonus / penalty uit Situatiekaarten

- XP** (experience): afhankelijk van de XP van je coureur, leiden race situaties tot penalties of bonus RP. XP A is de laagste, E is de hoogste.

RODE KNOPPEN: alleen van toepassing als je de gerelateerde actie kiest

- MEC** (mechanics): de MEC balk toont hoeveel RP penalty een pit stop kost, **wanneer je de Box Box action kiest.** Beginnend met -3 RP penalty, maar als je MEC team beter op elkaar is ingespeeld, kan deze penalty worden verlaagd naar -2 RP en zelfs gebruik van je EBS toestaan.
- Bastian** mag een pit stop maken zonder penalty (via Box Box) als deze spelronde een Regenkaart is getrokken
- EBS** (Energy Boost System): staat voor Energy Boost System. **Wanneer je de actie "Use EBS" kiest,** krijg je deze spelronde de extra RP zoals weergegeven op de status van je EBS balk. Als je EBS charge op level C zit, krijg je 1 extra RP en bij level D of hoger zelfs 2 RP. Let op dat na gebruik via de EBS actie, je EBS charge met 2 levels terug zakt.

Let op:

- Het is belangrijk om elke spelronde je **RP** aan te passen naar de huidige status van je Race Team / Coureur. **Pas je RP Marker direct aan als een race situatie zich voordoet of wanneer een actie wordt uitgevoerd.**
- Je RP kan worden beperkt door:
 - Regen: je staat deze spelronde stil als je in de regen rijdt op **SOFT** of **MEDIUM** banden.
 - Box-Box Tokens: je kan niet verder rijden op je huidige banden, zodra je TD Marker **TD** de Box-Box Token van je bandencompound bereikt op de Bandenslijtage balk.
 - SC situaties: zie toelichting op het spelbord.

SPELBORD DETAILS

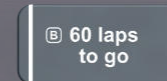
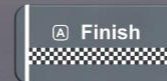


CIRCUIT INFORMATIE

In de linkerbovenhoek van het spelbord wordt de circuitkaart geplaatst. Het spel bevat 14 verschillende circuits, elk met zijn eigen specificaties zoals aantal ronden, weersomstandigheden en bandenslijtage van **SOFTS** en **MEDIUMS**. Ook geeft de circuitkaart de verwachte speeltijd en moeilijkheidsgraad aan.

Circuit	Aantal raceronden	Raceronde Finish Token	Speelduur in minuten	Moeilijkheidsgraad
USA - Austin	56	56 - side A	60	*
Mexico	71	11 - side B	75	*
Italy	53	53 - side A	75	**
Spain	66	6 - side B	90	**
Japan	53	53 - side A	75	**
USA - Miami	57	57 - side A	75	**
Austria	71	11 - side B	105	**
Great Britain	52	52 - side A	75	***
Singapore	61	60 - side A	90	***
Netherlands	72	12 - side B	105	***
Canada	70	10 - side B	120	***
Brazil	71	11 - side B	105	***
Belgium	44	44 - side A	90	****
Monaco	78	18 - side B	120	****

Let op: plaats de **FINISH TOKEN** **H** met de correcte zijde naar boven (A of B) op het rondenummer op het circuit zoals aangegeven op de Circuitkaart. De A-zijde van de Finish Token is de echte finish. Wanneer de token met de B-zijde naar boven wordt geplaatst, wordt deze omgedraaid als alle race auto's de token voor het eerst hebben gepasseerd.



BANDENSLIJTAGE BALK



De bandenslijtage balk toont de levensduur per bandencompound en de status van de banden per coureur. De levensduur wordt aangegeven met 2 variabele Box-Box Tokens (**B**) en 2 vaste Box-Box Tokens (**B**) boven de balk.

Iedere speler houdt met de TD Marker **TD** bij hoeveel raceronden er met de huidige band zijn gereden. Zodra je TD Marker de Box-Box Token van je huidige Bandentoken **B**, zijn de banden "op" en kan je race auto niet meer verder.
Na iedere pitstop, zet je de TD Marker terug naar veld 0.

KLASSEMENT

Het Klassement toont de huidige raceposities van de coureurs. De race positie is belangrijk, omdat de volgorde van het verplaatsen van de auto in de volgorde van het klassement gebeurt, startend met de coureur op de eerste plek.

CIRCUIT

Start grid



Aan het begin van de race positioneren alle coureurs hun auto op de start grid. De gehele grid bestaat uit 4 delen. Let op: als je op grid positie 3 tot en met 8 start, zul je 1 tot 3 raceronden extra rijden tot de finish.

Free Energy Boost laps (FEB laps)



Het bord bevat enkele raceronden met gele omlijnning: FEB laps. Wanneer je auto een raceronde start vanuit deze velden, krijg je gratis de EBS RP (dus zonder terugval in EBS level), mits je EBS voldoende is opgeladen (minimaal level C). De FEB werkt bij alle bandencompounds, behalve bij **WETS**. Dus: alhoewel je met **HARD** banden geen EBS RP krijgt als je de "Use EBS" actie kiest, je deze EBS RP wel krijgt vanuit een FEB-lap.



Eddy krijgt altijd 1 RP extra als zijn beurt start vanuit een FEB lap.

Corners



Onderstreepte raceronde nummers zijn "corner laps".



Kimi krijgt een extra +1 RP wanneer zijn beurt start vanuit een corner lap.

Backmarkers



Er zijn 3 velden met een blauwe vlag: Backmarkers. De eerste 3 auto's die deze ronden in gaan ontvangen resp. -3, -2 and -1 penalty RP. Ze worden vertraagd door fictieve race auto's die worden gelapd. Plaats bij de start van het spel de penalty tokens in de aangewezen velden.



Bjorn ontvangt 2 penalty RP minder bij elke backmarker.

OVERIGE RACE REGELS

BANDEN EN PIT STOPS

Iedere auto moet tijdens de race op minstens twee verschillende banden compounds hebben gereden. **Banden wisselen doe je door een pit stop te maken. Een pit stop voer je uit door de Box Box actie te kiezen.**

Je moet van banden wisselen wanneer je een pit stop maakt, maar het is toegestaan om te wisselen naar dezelfde bandencompound. Na het vervangen van je banden, gaan gebruikte **MEDIUM** en **SOFT** Bandentokens naar het Used Tyre Field. Je plaatst je nieuwe Bandentoken op je coureur in het "Current Tyre" veld en je verplaatst je TD Marker naar veld 0 op de Bandenslijtage balk.



De band waarmee je je RP berekend in deze spelronde, is de band op je auto na de pit stop.

De Bandeninformatie op het spelbord toont de RP per bandencompound in droog en regenachtig weer. Je kunt kiezen uit 4 compounds:

Compound	Aantal sets	Race pace bonus droog weer	Race pace bonus regenachtig weer
SOFT	2	+1	0
MEDIUM	2	+0	0
HARD	Kan worden hergebruikt	+0	-1
WET	Kan worden hergebruikt	-2	+1

Compound	Levensduur	Overig
SOFT	Laag	Staat stil bij regenachtig weer
MEDIUM	Medium	Staat stil bij regenachtig weer
HARD	Lang, max 37 rondes	Acties "Use EBS" en "Defend" kunnen niet worden uitgevoerd
WET	Lang, max 37 rondes	Acties "Use EBS" en "Defend" kunnen niet worden uitgevoerd

Dutch kan in de regen rijden op **MEDIUM** banden alsof het **HARD** banden zijn.

RACE POSITIES EN INHALEN

Herschik de race posities in het Klasseмент onmiddellijk wanneer iemand een auto inhaalt. Voor auto's in dezelfde raceronde wordt de volgorde bepaald door de auto die de raceronde het eerste in ging. Echter, wanneer een auto deze raceronde met EBS in ging, ligt deze auto voor.

Valentino krijgt direct 1 extra RP als hij tijdens zijn beurt minstens 1 auto heeft ingehaald.

ENERGY BOOST SYSTEM (EBS)

Charge

Tijdens de race kun je je EBS opladen en daarmee een level omhoog brengen met de "Charge EBS" actie. Met deze actie heb je deze spelronde tevens geen last van slijtage (TD Marker wordt niet verplaatst op de Bandenslijtage balk)!

Use

Wanneer je de "Use EBS" actie kiest, krijgt je eenmalig de RP bonus behorende bij je EBS level op je Stuurwiel: 1RP bij EBS level C en 2RP vanaf EBS level D. Na gebruik van je EBS via deze actie, zakt je EBS charge met 2 levels.

Let op:

- Je kan geen EBS bonussen combineren. EBS kan maar 1 keer per spelronde worden gebruikt. Dus, je kan geen gratis EBS uit een FEB-lap combineren met een EBS vanuit je MEC of met de "Use EBS" actie.
- Of je de bonus RP vanuit je EBS kan gebruiken is wel afhankelijk van je bandenslijtage. Immers, je kan je TD Marker niet voorbij de Box Box tokens verplaatsen.

Celine krijgt direct een extra boost van +2RP als zij haar beurt eindigt met een leeg veld tussen haar en de eerstvolgende auto voor haar.

SAFETY CAR SITUATIES

Safety Car (SC) situaties kunnen ontstaan als de condities voor een SC situatie zoals beschreven op de Race Situation kaarten van toepassing zijn: ergens op het circuit rijden er 3 auto's in dezelfde raceronde, of 2 auto's in dezelfde raceronde waarbij de XP level van de coureurs onvoldoende is. Vervolgens gelden er speciale regels tijdens een SC situatie (zie ook spelbord):

- De RP van de auto op de 1e plek is beperkt tot maximaal 3 RP
- De coureur(s) die de SC situatie hebben veroorzaakt rijden max 2 RP
- Andere auto's kunnen zo hard gaan als ze kunnen en mogen inhalen
- De raceleider kan echter niet worden ingehaald, behalve bij een pitstop
- Sommige actievelen zijn niet actief tijdens de Safety Car situatie
- EBS kan niet worden gebruikt bij Safety Car situaties
- Pit stops tijdens de Safety Car situatie zijn gratis!
- Er komen deze spelronde geen penalty tokens van Backmarkers

RACE PACE TOKENS

Race Pace (RP) tokens worden altijd opgelost in de eerstvolgende spelronde, positief of negatief. Eventuele resterende RP die je in die spelronde niet kunt inlossen, worden daarna kwijtgescholden.

SPELVARIANTEN

SINGLE PLAYER MODE OF VUL DE GRID AAN MET BOTS



In Bot mode kun je racen tegen in het spel gebouwde "bots" (geautomatiseerde tegenstanders). Race Pace is zo ontworpen dat je met elke coureur tegen tot 7 Bots kunt racen. Dit maakt het circuit een beetje drukker en het spel nog leuker.

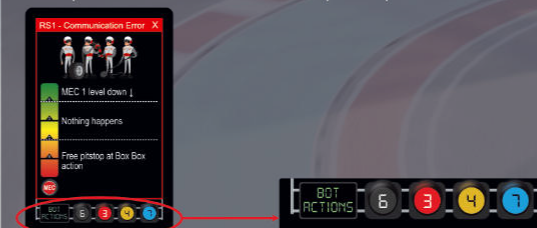
Voor de start van het spel beslissen de spelers of en hoeveel Bots ze toevoegen aan het spel. Daarnaast wijzen de spelers iemand aan om de Race Pace van de Bots bij te houden. Het spel is verder hetzelfde, maar met een paar belangrijke wijzigingen:

Out of order: REACT

Het REACT actievel is buiten gebruik in de Bot mode. Plaats de **OUT OF ORDER** token op dit actievel.

Bot Acties

De acties per Bot staan in de Startlampen onderaan de Race Situatie kaarten. De kleur correspondeert met de coureur. Het nummer in de lampen correspondeert met het actievel op het spelbord.



Bot regels

- Net als in een regulier spel, is de coureur die de startspeler is, de eerste die een actie kiest. Dit geldt ook wanneer de startspeler een Bot is. Markeer de Bot actie op het spelbord met de Actietoken van die coureur.
- Bots nemen altijd de actie die op de Race Situatie kaart is getoond, zelfs als het hun niets oplevert.
- Bots kunnen altijd hun actie kiezen, ook als deze al is gekozen door een andere coureur (Bot of echte speler).
 - Uitzondering is de Start actie. De Bot die deze actie als eerste heeft gekozen, krijgt de Startspeler kaart. Beide Bots krijgen wel de +1RP.
- Bots rijden altijd met een RP +0 uit banden. Je hoeft geen Bandenmarkers of Bandentokens te gebruiken voor Bots. De spelers uiteraard wel.
- Bots maken nooit een pit stop. De spelers moeten dat wel.
- Bots maken nooit gebruik van de special skill van de coureur (maar jij wel)
- Bots EBS charge zakt nooit terug na gebruik.
- Bots ontvangen nooit RP penalty tokens.
- De RP van Bots wordt niet beïnvloed door Race Situatie kaarten.
- Bots houden zich wel aan de Safety Car voorwaarden en regels.

TEAM PLAY - MANAGE 2 COUREURS OF MANAGE SAMEN 1 TEAM



In de Team Play mode managed elke speler een team met 2 verschillende coureurs, of spelen 2 spelers samen 1 team met 2 verschillende coureurs. Het spel is in de basis hetzelfde, maar met een paar belangrijke wijzigingen:

Spelvoorbereiding

- Spelers nemen 2 spelersborden van hetzelfde Race team (linkerhelften van het Stuurwiel zijn hetzelfde).
- Bij het kiezen van de coureurs is de speler die als laatste een Race team heeft gekozen, de eerste speler die een Coureur kiest. Deze coureur krijgt ook de Startspeler kaart. Tegen de klok in, kiest iedere volgende speler hun eerste coureur.
- De laatste speler die een 1e coureur heeft gekozen, mag meteen een 2e coureur kiezen. Kloksgewijs kiest daarna iedere speler een 2e coureur.

Speciale regels

- Beurten zijn per coureur en niet per team. Net als in het reguliere spel, kiest de startspeler als eerste een actie. Met de klok mee kiest iedere volgende coureur een actie.
- Teamgenoten moeten hun acties verdelen over "A" en "B" actievelen. In dezelfde spelronde kun je niet voor beide coureurs een "A" actie (of een "B" actie) kiezen. Echter, **teamgenoten kunnen wel dezelfde actie kiezen!**
- Als voor beide teamgenoten de Box Box actie is gekozen, krijgt de teamgenoot met de hoogste positie in het Klassement een penalty van -1 RP. De pit crew was er niet klaar voor om bij 2 auto's in dezelfde spelronde de banden te wisselen en maakten een fout bij je beste coureur.
- Teamgenoten worden niet gehinderd door elkaars Defend actie.

Winnen in Team Mode

Het spel eindigt wanneer de laatste race auto over de finish is. Het **team** dat de meeste punten heeft, wint. De punten per finish positie 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

SPELVARIANTEN



DRIVER ACADEMY MODE - EENVOUDIG, SNEL EN VOOR IEDEREEN

Driver Academy

Met Driver Academy Mode kan iedereen Race Pace op een laagdrempelige manier spelen. Het spel is in de basis hetzelfde, maar met 1 belangrijk verschil: je speelt zonder Race Situatie I en II kaarten.

Out of order: DRIVER EXPERIENCE



Driver XP is niet relevant in de Driver Academy Mode, omdat Race Situatie kaarten niet worden getrokken. Plaats de **OUT OF ORDER** token op dit activeld.

CAMPAIGN MODE - KAMPIOEN VAN EEN RACE SEIZOEN

Campaign Mode

Speel een compleet kampioenschap van 14 races (of een selectie van circuits). Bij de start van iedere race, verlies je je upgrades en leg je je coureur tokens op de basisposities van je Stuurwiel. Wat je wel meeneemt uit de vorige race is:

- De startpositie op de grid: de nummer 1 in het kampioenschap start de volgende race achteraan. De coureur op de onderste plaats in de ranking start daarentegen van pole position.
- De punten die zijn gescoord in alle vorige races in dit kampioenschap.

Fastest Lap kaart en token

De speler met de hoogste RP in een speelronde (die zijn race auto de meeste vakjes vooruit weet te plaatsen) krijgt de Fastest Lap kaart. Deze kaart is aan het einde van de race 1 punt waard (en veel lof).

- Voorbeeld: een coureur heeft een RP van 4 en kan zijn auto 4 velden in 1 speelronde verplaatsen. Deze coureur ontvangt de Fastest Lap kaart en legt de Fastest Lap Token op vakje 4. Als een andere speler zijn auto 5 velden weet te verplaatsen, krijgt deze speler de Fastest Lap kaart en legt de Token op vakje 5. Etcetera.

EINDE VAN HET SPEL



Het spel eindigt wanneer de eerste coureur de finish passeert. De spelronde wordt nog wel uitgespeeld.

- Als meerdere coureurs in dezelfde spelronde de finish passeren, wint de coureur die het verst over de finish is geëindigd. Bij een gelijkspel, wint de coureur die dankzij EBS de finish heeft gepasseerd. Is er nog steeds een gelijkspel, dan wint de coureur die deze spelronde de hoogste RP heeft.

DISCLAIMERS



- Dit is een fictief werk. Namen, personages, zaken en gebeurtenissen zijn een product van de gestoorde fantasie van de auteur.
- 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. Houd kleine kinderen daarom uit de buurt van het spel. Ze zullen je toch alleen maar afleiden.
- De gameplay kan ervoor zorgen dat je medespelers vals spelen... of zich misrekenen. Vertrouw jij je medespeler aan je rechterkant?
- Als het spel langer duurt dan de aangegeven speeltijd, had je sneller beslissingen moeten nemen. Het is maar een spel, er is geen champagne aan de finish (maar zou dat niet geweldig zijn!).

DANKWOORD



Onze dank gaat uit naar een aantal mensen, zonder wie dit spel nooit tot stand zou zijn gekomen.

- Robertjan Rijnveen, die ons de inspiratie heeft gegeven voor dit spel.
- Olaf Rietzschel en Maaïke Aarssen, voor hun ondersteuning bij het maken van de eerste editie.
- Andrea Falcone, voor zijn suggesties voor de bot/single player mode. Hij gaf ons het laatste zetje om de single player mode werkend te krijgen.

FAQ / ONLINE HULP



Heb je vragen over bepaalde spel elementen of zoek je naar een digitale versie van de Race Pace spelregels, of in een andere taal? Check onze website door de onderstaande QR code te scannen voor FAQs, Handleidingen en meer.



GET IN TOUCH



www.badrulegames.com

info@badrulegames.com



Paul ten Hout

Caroline ten Hout