

NITRO DICE

Spelvoorbereiding

Kaart “toestand van de wagen”

Elke speler krijgt: 2 Nitro-kaarten plus een bijhorende gekleurde dobbelsteen en schijf om de toestand aan te duiden. Leg de overtollige weg, ze zullen niet gebruikt worden. Elke speler zet zijn schijf op 9 op de kaart “toestand van de wagen”. Dit geeft je maximale snelheid weer.

Schudt de stapel en geef elke speler 9 kaarten. Dat is je hand. De overige kaarten worden gesloten op een stapel gelegd en vormen de trekstapel.

Elke speler gooit nu zijn dobbelsteen om de startspeler te bepalen. Dit is de enige keer dat je met de dobbelsteen gooit. Na de spelvolgorde te hebben vastgelegd, leg de dobbelstenen op de overeenkomstige startposities zoals hieronder aangegeven. Leg de dobbelstenen met de 0 naar boven om je startsnellheid weer te geven.

Start!

Spelonderdelen

- 130 kaarten
- 1 start/finish lijn kaart
- 6 toestand van de wagen kaarten
- 6 speler ID kaarten
- 12 Nitro kaarten
- 104 track/besturing kaarten
- 6 10 tienzijdige polyhydrale dobbelstenen
- 6 voertuig toestand schijven

Overzicht

Je hebt de wagen. Je hebt de moed. Je hebt wat er nodig is om de nitro-verbrandende race in de open straten te winnen wat je roem en fortuin zal opbrengen.

Het zal niet makkelijk zijn met tegenstanders die weten hoe ze moeten vals spelen en krakken zijn in een stratencircuit. Je zal ze moeten ontwijken alsook alles wat ze naar je hoofd gooien, inclusief de afwasbak. Wie het snelst, slimst en sterkst rijdt zal de Nitro kampioen worden.

Doel van het spel

De eerste zijn die het vereiste aantal rondjes aflegt.

Vorbereiding voor het spel

Leg het parkoers zoals beneden aangegeven voor een koers over 2 rondes. Elke speler begint als volgt :

- > toestand van de wagen kaart.
- > 2 Nitro-kaarten plus een bijhorende gekleurde dobbelsteen en toestand schijf. Leg de overtollige weg, ze zullen niet gebruikt worden. Elke speler zet een toestand schijf op 9 op de kaart “toestand van de wagen”. Dit geeft je maximale snelheid weer.
- > Schudt de stapel en geef elke speler 9 kaarten. Dat is je hand.
- > De overige kaarten worden gesloten op een stapel gelegd en vormen de trekstapel.
- > Elke speler gooit nu zijn dobbelsteen om de startspeler te bepalen. Dit is de enige keer dat je met

de dobbelsteen gooit.

> Na de spelvolgorde te hebben vastgelegd, leg de dobbelstenen op de overeenkomstige startposities zoals hieronder aangegeven.

> Leg de dobbelstenen met de 0 naar boven om je startsnelheid weer te geven.

Hoe racen

De rondes worden opgedeeld in 2 fases : bepalen van de snelheid en beweging. De spelvolgorde kan verschillend zijn voor beide fases. Nadat alle spelers beide fases hebben afgewerkt, worden kaarten verdeeld op basis van volgorde.

Samenvatting van een ronde

1. fase voor bepalen van de snelheid
2. bewegingsfase
 1. beweeg de dobbelsteen
 2. plaats gevaren
3. vul hand aan.

Voorbeelden gevaar

Fase voor het bepalen van de snelheid.

Beginnende bij de verst gevorderde speler en zo terugwerkend bepaalt elke speler zijn snelheid. Ze mogen hun snelheid gratis met 1 vermeerderen of verminderen of met 2 indien ze een kaart uit hun hand afleggen. De nieuwe snelheid wordt aangegeven door de dobbelsteen van de speler, maar mag de maximale snelheid niet overschrijden die aangegeven staat op de toestand van het voertuig kaart.

Verst gevorderde speler : De speler wordt beschouwd als zijnde het verst gevorderd indien hij het minste aantal vakjes moeten overschrijden om de eindstreep te halen. Indien beide spelers zich op dezelfde kaart bevinden, dan is de speler die het minste vakjes nodig heeft om de volgende kaart te bereiken zonder van baanvak te wisselen, de verst gevorderde speler. Bij gelijke stand heeft de speler aan de binnenkant van de baan voordeel en spelers in de garage komen als laatste (zie garage.)

Bewegingsfase

De beurtvolgorde wordt in eerste instantie bepaald door de snelheid en dan door wie het verst gevorderd is bij het begin van de fase.

Elke speler om beurt verplaatst vervolgens zijn of haar dobbelsteen het aantal vakjes gelijk aan het aantal ogen op de dobbelsteen. De spelers moeten de kaarten die het hen mogelijk maken te sturen en te remmen, voor zich uit spelen totdat hun beurt voorbij is. Pas nadat hun beurt voorbij is en de effecten van de kaarten werden afgewikkeld, mogen de spelers deze kaarten op de aflegstapel leggen. Indien een speler op een vak komt waar gevaar dreigt, dan krijgen ze 1 punt schade (zie schade)

Nitrous

Gedurende zijn beweging mag een speler een nitro kaart gebruiken. Deze kaart geeft hem gedurende deze beurt 2 bonus bewegingen zonder de snelheidswaarde van de dobbelsteen te wijzigen. Deze bewegingen mogen enkel gebruikt worden om zich op 2 opeenvolgende vakjes te verplaatsen en enkel in een rechte lijn van het parkoers.

Slipstream

Indien de dobbelsteen van de speler aan de beurt een snelheid heeft die gelijk of hoger is dan die van de dobbelsteen die zich dadelijk achter hem in hetzelfde rijvak bevindt, dan wordt deze laatste dobbelsteen 1 vak meegezogen bij de eerste beweging van de leidende dobbelsteen.

De spelers wiens dobbelstenen op een andere kaart worden gezogen, moeten de kost voor het besturen betalen alsof ze deze beweging in hun beurt hadden uitgevoerd en lopen ook schade op voor elk gevaar waar ze worden opgezogen. De speler die wordt aangezogen heeft de optie om te remmen door een kaart af te leggen. Hierdoor weerstaat hij het aanzuigefect zonder van snelheid te wijzigen.

De voorste dobbelsteen (4) beweegt zijn eerste vakje en zuigt de (2) dobbelsteen mee. De (3) dobbelsteen achter de bocht wordt niet meegezogen.

Besturen

Telkens een speler op een nieuwe kaart komt, moeten ze dadelijk één van de volgende zaken doen om de kost van het sturen te betalen :

- > De gelijke soort kaart uit hun hand afleggen : rechte lijn, bocht type A of bocht type B.
- > om het even welke 3 kaarten uit hun hand afleggen.
- > een schadepunt oplopen.

Wisselen van baanvak

Een speler mag om het even wanneer tijdens zijn beweging van baanvak wisselen wanneer hij een kaart aflegt per keer hij van baanvak wisselt.

Het wisselen van baanvak verlengt niet de voorwaartse beweging.

De (4) dobbelsteen beweegt deze beurt als eerste omdat hij de snelste is. De speler wil een botsing met de andere spelers vermijden dus doet hij zijn eerste zet, legt een kaart af om van baanvak te veranderen, doet zijn 2° en 3° zet, legt een recht baanvak af wanneer hij naar de nieuwe kaart gaat, legt een kaart af om van baanvak te wijzigen en doet zijn 4° zet.

Drifting

Een speler mag een baanvakwissel en voorwaartse beweging combineren. Dit houdt in dat een kaart wordt afgelegd en een bewegingspunt wordt gebruikt.

Het eerste drifting manoeuvre is bij zet 1; de speler moet een kaart afleggen om dit uit te voeren en een rechte lijn kaart om op de nieuwe sectie van de baan te komen. Bij zet 3 gebeurt opnieuw een drifting manoeuvre en dient opnieuw een kaart te worden afgelegd. Voor zet 4 is een A-bocht nodig om op de nieuwe kaart uit te komen en bij zet 5 moet opnieuw een kaart worden afgelegd om het drifting manoeuvre uit te voeren.

Remmen

Gedurende hun verplaatsing mogen de spelers op gelijk welk ogenblik kaarten afleggen om te remmen, waarbij 1 kaart nodig is om de snelheid met 1 te verminderen. Ze mogen hun snelheid echter niet laten zakken onder het totaal afgelegde aantal vakjes tijdens die beurt. Dit effect treedt dadelijk in werking en wordt weergegeven op de dobbelsteen van de speler.

Botsing en het vermijden ervan

2 spelers mogen niet hetzelfde vak bezetten van het parkoers. Een botsing vermijden kan men doen door van rijvak te wisselen, te remmen of een combinatie van beiden.

Kop-staart botsing

Wanneer er een botsing optreedt dan stopt de speler die aan het bewegen was, dadelijk in het vakje achter de dobbelsteen waarmee hij in botsing kwam en krijgen beide spelers 1 schadepunt. De speler die de botsing onderging, ziet zijn snelheid vermindert tot de snelheid van de wagen die in hem inreed, indien deze lager is.

Zijwaartse botsing

Indien een speler op een dergelijke manier van rijvak wisselt dat hij een andere speler zijwaarts raakt dan duwt hij hem naar het aangrenzende vakje in die richting, indien dat vrij is. Je kan niet iemand van de baan duwen en je mag dit manoeuvre niet uitvoeren indien het aangrenzende vak waar de wagen wordt heen geduwd niet vrij is. Beide spelers lopen 1 schadepunt op.

Schade

Schade wordt opgelopen door de kost van het manoeuvre niet te betalen wanneer je naar een nieuw parkoerskaart gaat, als je over gevaar rijdt of bij botsingen.

Voor elk schadepunt verminder je de maximale snelheid op de toestand van de wagenkaart van de speler met 1 punt. Indien de maximale snelheid van de speler daalt onder de snelheid die hij op dat ogenblik had, dan wordt die snelheid op de dobbelsteen aangepast aan de snelheid op de kaart. Het effect van de vermindering is dadelijk en zal de speler doen stoppen indien hij een aantal zetten gedaan heeft, gelijk of groter dan de nieuwe snelheid. Schade beperkt ook de handgrootte van de speler. De speler zal op het einde van zijn beurt kaarten moeten wegleggen indien zijn handgrootte zijn snelheidslimiet overtreft.

Garage

Spelers met een toestand van 8 of lager mogen naar de garage gaan. Onafgezien van hoeveel schade ze hebben opgelopen, mogen ze de garage niet binnenrijden met een snelheid groter dan 5. Je moet van rijbaan wisselen om de garage binnen en buiten te rijden. Je mag op gelijk welke van de 3 vakken binnen of buiten rijden. Indien een speler reeds op dat vakje staat, dan mag je hem voorbijrijden als je voldoende snelheid hebt of stoppen en jezelf naast hem zetten in de richting van de pijl. Elk garagevak kan gedeeld worden en een onbeperkt aantal wagens bevatten. Er zijn nooit botsingen in de garage.

In de garage mag je terwijl je stilstaat per punt snelheid dat je afgeeft 1 schadepunt herstellen.

Noteer deze reparatie op je toestand van de wagen kaart. Als je toestand opnieuw 9 is, ben je niet verplicht de garage te verlaten, maar krijg je geen bonus meer. De spelers die in de garage staan op het ogenblik dat de hand wordt aangevuld krijgen een extra kaart.

Wanneer je moet bepalen wie het verste gevorderd is om de volgende spelbeurt vast te leggen onthou dan dat de wagen aan de binnenzijde van het parkoers voorrang heeft op die aan de buitenzijde. (volgorde : binnenste rijbaan, buitenste rijbaan, garage 1, garage 2 garage 3 enz. °

Plaatsen en verwijderen van gevaar

Eenmaal een speler gestopt is met het verplaatsen van zijn wagen, dan mag hij 1 kaart van het parkoers vervangen door eenzelfde type van parkoerskaart (rechte lijn, gele bocht of rode bocht) dat

hij op handen heeft zolang hij de start/finishlijn , de garage of een sectie waar geen dobbelsteen op staat niet vervangt. De vervangen kaart wordt weggelegd.

Hand aanvullen.

Op het einde van de ronde zullen de spelers kaarten trekken op basis van hun positie in koers. Ze mogen maximaal kaarten trekken tot hun hand limiet, die gelijk is aan hun snelheid.

Eerste plaats 3 kaarten
laatste plaats 5 kaarten
alle andere 4 kaarten
in de garage +1 kaart

Indien een speler ten gevolge opgelopen schade meer kaarten op hand zou hebben dan toegestaan, dan moeten ze kaarten wegleggen tot ze hun handlimiet bereiken. Als de trekstapel op is, schudt dan de aflegstapel en vorm een nieuwe trekstapel.

De race winnen

Bij het einde van het afgesproken aantal ronden is die speler de winnaar die de finishlijn het verst heeft overschreden. Punten kunnen toegekend worden indien er een serie wedstrijden of kampioenschap gereden wordt. Het aantal punten dat een speler krijgt is gelijk aan het aantal deelnemers aan de race min het aantal spelers dat voor hem eindigden.

Suggesties om een eigen parkoers te bouwen

Door je eigen parkoers te bouwen kan je de lengte en moeilijkheid van je parkoers aanpassen. Hou rekening met de volgende opmerkingen als je een parkoers bouwt.

- ⤴ Races die te kort zijn geven de spelers die achteraan starten niet genoeg tijd om op te schuiven. Zorg ervoor dat de racers 16 of meer kaarten moeten doorlopen alvorens te finishen.
- ⤴ Parkoers die te lang zijn gaan vervelen wanneer de snelheid terugvalt ten gevolge van opgelopen schade. Zorg ervoor dat de garage niet te ver uit de buurt is.
- ⤴ Een race over verschillende ronden zorgt ervoor dat de spelers meermaals obstakels en gevaar zullen ontmoeten. Hou er rekening mee wanneer je deze plaatst.
- ⤴ Een groot aantal kaarten van een soort zal de moeilijkheid van het parkoers vergroten. Hou een goede balans tussen rechte lijnen, type A bochten en type B bochten zodat je onnodige tekorten van soorten kaarten voorkomt.

Varianten

Nitro dice steet racing is uiterst flexibel en laat je toe parkoers te bouwen naar ieders smaak. Hieronder enkele varianten ter overweging.

Rampgebied : Begin het parkoers met willekeurig gekozen gevaren, hoe meer hoe liever. Laat de spelers om beurt een gevaar plaatsen.

Lap leader : De speler die als eerste over de finish gaat van elke ronde krijgt dadelijk 2 bonuskaarten. Dit werkt het best bij korte parkoers met vele ronden.

Nitro Madness : Nitro kaarten mogen gebruikt worden voor een turbo van 3 i.p.v. 2. Dit doen levert echter een schadepunt op.

Hieronder enkele parkoers die je kan bouwen om je ervaring uit te breiden.

Ga naar www.MinionGames.com voor meer opties

2 lap joined loops

Out & back race

2 lap race

3 lap race

2 lap 8 race.