

Reiner Knizia

Rapido

Spelregels

8+
2-6
30+





SPELREGELS



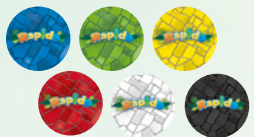
INHOUD



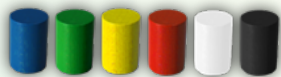
1 speelbord



12 dobbelstenen
(2 van elke kleur)



6 kleurmarkers
(1 van elke kleur)



6 pionnen
(1 van elke kleur)

IDEE & DOEL VAN HET SPEL

De **Escadaria Selarón** in het hart van Rio de Janeiro is een kleurrijke tegeltrap, een kunstwerk en niet in de laatste plaats een toeristentrekker. Maar vandaag is hij de locatie van de woeste dobbelrace RAPIDO.

Iedere speler wil als eerste het doel bereiken. Simpel, hè? Op zich wel, maar de gekleurde treden van Rio zijn zwaar bevochten. Je staat een hele ronde op een dobbelveld zonder eraf te worden gegooid, of je gooit twee gelijke getallen en klimt trede voor trede naar het doel. Maar zodra je een X gooit, ga je achteruit.



VOORBEREIDING

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Elke speler kiest een kleurmarker en legt deze met de twee dobbelstenen van dezelfde kleur voor zich neer.

De daarbij horende pion wordt op het startveld geplaatst. Markers, dobbelstenen en pionnen die je niet nodig hebt, leg je terug in de doos.

De jongste speler mag beginnen, daarna wordt er om de beurt met de wijzers van de klok mee gespeeld.



Kleurmarkers en dobbelsteen
in de kleur van de speler



Doelveld

Dobbelsteenvelden
0-5

Startveld

HET SPEL ZELF

De speler die aan de beurt is, voert na elkaar deze drie acties uit:

1. PUNTEN TELLEN
2. DOBBELEN
3. PLAATSEN (EN ERAF GOOIEN)

1. PUNTEN TELLEN

Let op: De eerste actie „PUNTEN TELLEN“ vervalt tijdens de allereerste zet van een speler.

De speler kijkt aan het begin van zijn beurt of zijn dobbelstenen op een dobbelsteenveld zijn geplaatst:

- ✓ Als dat zo is, zet hij zijn pion het bijbehorend aantal treden naar boven. Daarna pakt hij zijn twee dobbelstenen en gaat verder met de tweede actie, „DOBBELEN“.



Voorbeeld: De dobbelstenen van de rode speler liggen aan het begin van zijn beurt op het dobbelsteenveld 3. Hij mag zijn pion daarom **3 treden naar boven verplaatsen**.

Let op: op één trede mogen pionnen van meerdere spelers staan.

- ✗ Als zijn dobbelstenen niet op een dobbelsteenveld liggen, gaat de speler meteen door met de tweede actie, „DOBBELEN“.



2. DOBBELEN

De speler probeert een zo hoog mogelijke waarde te dobbelen. Daarvoor kan hij - theoretisch - oneindig veel pogingen doen.

DE DOBBELSTENEN EN HUN WAARDEN

Op de twee dobbelstenen van een kleur staan verschillende waarden op de zes kanten.

Dobbelsteen A: **Dobbelsteen B:**



Na elke poging worden de punten van de worp geteld. Daarbij geeft het hoogste aantal ogen altijd de tientallen aan, het laagste aantal ogen altijd de eenheden. Wat de X betekent, lees je bij „EEN X GEDOBBELD“.

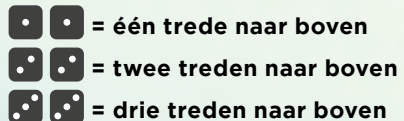
Voorbeelden:



De speler gooit de twee dobbelstenen van zijn kleur altijd tegelijkertijd. Na elke geldige worp (zie „Een X gedobbeld“) mag hij kiezen of hij met beide dobbelstenen **verder dobbelt** of dat hij zijn twee dobbelstenen op een vrij dobbelsteenveld plaatst (zie 3. „PLAATSEN“, pag. 4).“

TWEE GELIJKE GETALLEN

Als de speler twee gelijke getallen dobbelt, mag hij zijn pion meteen als volgt naar boven verplaatsen:



Afgezien daarvan geldt het gooien van twee gelijke getallen als een normale worp. De speler mag dus kiezen of hij verder dobbelt of dat hij zijn twee dobbelstenen op een vrij dobbelsteenveld plaatst. (Opmerking: meestal zal je voor het verder dobbelen kiezen.)

EEN X GEDOBBELD

Als de speler een X dobbelt, hangt het ervan af of dit tijdens de eerste poging of vanaf de tweede poging van zijn beurt gebeurt.

Tijdens de eerste poging van een speelbeurt

De eerste poging van een beurt is altijd geldig. Als de speler één (of twee) X dobbelt, telt deze zonder verdere gevolgen als nul. Bij een eerste worp met X mag je je dobbelstenen dus ook op een dobbelsteenveld plaatsen.

$$\text{X} \text{ } \text{ } = 7 + 0 = 70$$

$$\text{X} \text{X} = 0 + 0 = 0$$

Vanaf de 2de poging van een speelbeurt

Als de speler vanaf de tweede poging een X dobbelt, is deze worp **niet geldig**. De speler moet zijn beurt afmaken zonder zijn dobbelstenen te plaatsen (dederdeactie „Plaatsen“ wordt dus niet uitgevoerd). Bovendien moet hij zijn pion voor elke X die hij heeft gedobbeld één trede naar beneden verplaatsen.

X = pion één trede naar beneden verplaatsen

X X = pion twee treden naar beneden verplaatsen

Let op: je kunt nooit verder naar beneden gaan dan naar het startveld.

3. PLAATSEN (EN ERAF GOOIEN)

Als de speler met het resultaat van zijn worp tevreden is (ongeacht of dat zijn eerste of bijvoorbeeld zijn derde of zesde worp was), plaatst hij zijn dobbelstenen op een dobbelsteenveld. Op de dobbelsteenvelden 1-5 mag slechts één stel dobbelstenen liggen. Op het onderste dobbelsteenveld, het veld 0, mogen meerdere dobbelsteenparen worden geplaatst.

BELANGRIJK: de speler mag zijn dobbelstenen ook boven de dobbelstenen van een tegenstander met hogere waarde plaatsen.

Voorbeeld:

De blauwe speler heeft een 6 en een 2 gedobbeld = 62.



Hij mag zijn dobbelstenen **niet** op het dobbelsteenveld 3 plaatsen, omdat daar al twee dobbelstenen liggen. Alle andere dobbelsteenvelden liggen voor hem open.

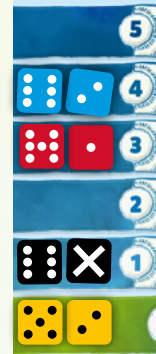
Opmerking: waar je je dobbelstenen het best kunt plaatsen, kun je in het algemeen niet zeggen. Niet alleen de situatie op de dobbelsteenvelden is bepalend, maar ook de positie van de pionnen op de trap. Wat is beter - zelf veel punten (en dus treden naar boven) verzamelen of je medespelers eraf gooien?

ERAF GOOIEN

Als de speler een stel dobbelstenen plaatst, mag en moet hij alle dobbelsteenparen van **dezelfde of een lagere waarde**, die **boven** zijn net geplaatste paar dobbelstenen liggen, eraf gooien. De eraf gegooide dobbelstenen geeft hij terug aan de bijbehorende medespelers. De betreffende spelers hebben hun dobbelstenen dus niet meer op een dobbelsteenveld liggen en kunnen als zij aan de beurt zijn geen punten tellen (actie 1) noch hun pion naar boven verplaatsen.

Voorbeeld:

De witte speler heeft de waarde 62 gedobbeld en wil zijn dobbelstenen plaatsen. Hij heeft de volgende mogelijkheden:



Veld 5: er gebeurt niets. Maar de witte speler heeft nog altijd de kans zijn pion tijdens de volgende beurt 5 treden naar boven te verplaatsen.

Veld 2: de blauwe dobbelstenen gaan eraf. Het rode stel dobbelstenen ligt wel erboven, maar heeft een hogere waarde en kan dus niet eraf worden gegooid. De witte speler maakt kans op 2 punten.

Veld 0: de blauwe en zwarte dobbelstenen gaan eraf. De witte speler krijgt zelf geen punten.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is meteen afgelopen als een speler met zijn pion het doel bereikt. Je hoeft niet precies op het doelveld terecht te komen. Deze speler is de winnaar van RAPIDO.





SPELREGELS VOOR 2 SPELERS



Raak eerst vertrouwd met de basisregels voor je de spelregels voor 2 spelers leest.

VOORBEREIDING

Elke speler krijgt een tweede kleurmarker en een stel dobbelstenen erbij.

Verder spelen de spelers met slechts één pion, en wie hiermee als eerste het doel bereikt, wint het spel.

HET SPEL ZELF

Als een speler aan de beurt is en één of allebei zijn dobbelsteenparen nog voor hem op tafel liggen, gooit hij zoals gebruikelijk een van zijn dobbelsteenparen. Bij het plaatsen van een dobbelsteenpaar moet je erop letten dat je alleen de dobbelstenen van je tegenstander eraf kunt gooien, nooit je eigen dobbelstenen.



Voorbeeld:

Speler 1 (rood/groen) plaatst het rode stel dobbelstenen op het dobbelsteenveld 2. Zijn groene dobbelstenen laat hij liggen, ook al heeft het net geplaatste stel dobbelstenen een hogere waarde en ligt het verder beneden. De zwarte dobbelstenen van zijn tegenstander gooit hij gewoon eraf.

Als een speler aan de beurt is en alle **twee** zijn dobbelsteenparen liggen op de dobbelsteenvelden, verplaatst hij zijn pion zo veel treden omhoog als de som van de twee dobbelsteenvelden aangeeft.



Voorbeeld:

Speler 1 (rood/groen) begint zijn beurt en mag zijn pion **6 treden (2+4) omhoog verplaatsen**.

Daarna haalt de speler beide dobbelsteenparen van de dobbelsteenvelden en legt deze voor zich neer. Vervolgens gooit de speler zoals gebruikelijk een van zijn dobbelsteenparen.



Online ↓



Autor: Dr. Reiner Knizia
Grafik & Illustration: Melanie Friedli
Redaktion: Rico Gadola
Game Factory Version: © 2021 Game Factory
©Game Dr. Reiner Knizia, 2021. All rights reserved.

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

