

Avanti

Zoch, 2011

Heinz MEISTER

3 - 5 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten

Een plezierige race voor 3 tot 5 levensgenieters vanaf 10 jaar.

Materiaal en spelvoorbereiding



- ⇒ Iedere speler ontvangt **2 geldbriefjes** van elke kleur.
- ⇒ Van de **27 zeer goed gemixte vitessekaarten** ontvangt iedere speler er **3 in de hand**. De resterende vitessekaarten worden als voorraadstapel verdeckt op het lichtgroene veld in het midden van het speelbord gelegd.
- ⇒ Iedere speler kiest een auto en legt de bijbehorende **voertuigkaart** open vóór zich neer en plaatst de **spelfiguur** van dezelfde kleur op het **startveld** van het **eilandpad**.

De speler die als **laatste in de auto** zat, wordt de **startspeler** van de eerste ronde. Hij markeert met de eventmarker een straatveld naar keuze als start en doel voor de leveringsronde. Alle spelers plaatsen hun auto op dit veld. Het spel kan nu beginnen.

Doel van het spel

Proberen zoveel mogelijk poen te scheppen en dan naar het droomeiland.

Spelverloop

Er worden na elkaar **meerdere leveringsrondes** gespeeld.

Elke leveringsronde bestaat uit twee zich steeds weer herhalende fases: **de auto verplaatsen** en **geld incasseren**.

Aan het einde van iedere leveringsronde rukken de meest succesvolle leveranciers vooruit op het eilandpad.

De leveringsronde

Auto bewegen

Iedere speler legt **verdekt** één vitessekaart zo neer dat het getal, dat hij voor de verplaatsing van zijn auto wil gebruiken, naar het speelbord wijst.

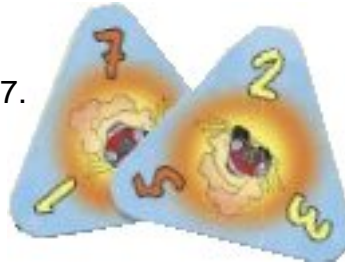


De vitessekaarten

Elke vitessekaart toont drie getallen tussen 1 en 7. De getallen bepalen de reikwijdte van de auto's.

BELANGRIJK

De speler die maar een 1, 2 of 3 speelt, trekt aan het einde van zijn speelbeurt een nieuwe vitessekaart van de voorraadstapel.



Te beginnen met de **startspeler** wordt er nu met de wijzers van de klok mee gespeeld.

Startspeler

- Aan het **begin van het spel** is de startspeler diegene die als laatste in een auto heeft gezeten.
- **Tijdens een leveringsronde** start steeds de speler **wiens auto op de laatste plaats ligt** (zie afbeelding op pagina 5). Met de **'afvaller van de week'** (zie pagina 5 in het kader) wordt hierbij geen rekening gehouden.
- Aan het begin van een **nieuwe leveringsronde** start de speler die de laatste leveringsronde heeft **gewonnen**.

Na de speelbeurt van de **startspeler** wordt er steeds met de wijzers van de klok mee gespeeld.

De **speler die aan de beurt is**, legt zijn vitessekaart zo bloot dat het getal dat hij had gekozen nog steeds naar het speelbord wijst. Dan verplaatst hij zijn auto zoveel velden voorwaarts in overeenstemming met dit getal.



Voorbeeld

Marc zet zijn auto 3 velden vooruit en Anne zet haar auto 2 velden vooruit.



Staat daar al een auto dan zet de spelers zijn auto nogmaals hetzelfde aantal velden vooruit. Dit wordt zo vaak herhaald tot zijn auto een onbezet veld bereikt. Daar eindigt zijn speelbeurt.



Voorbeeld

Carl gaat 3 velden vooruit, daar staat Marc en daarom gaat hij nog eens drie velden verder.

Voorbeeld

Filip (blauw) speelt de 6 en treft daar Carl en zet dus opnieuw zes velden vooruit en nestelt zich aan de kop.



Filip



Herman

Voorbeeld

Als laatste speelt Herman (groen) een 3 en treft daar Marc, dan treft hij Carl en hij beëindigt zijn zet drie velden achter Filip.

De uitgespeelde vitessekaarten legt men **open** op de aflegstapel in het midden van het speelbord. **Alleen de spelers die een 1, 2 of 3 hebben gespeeld**, mogen nu **één nieuwe vitessekaart van de voorraadstapel trekken**.

Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel verdekt zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Geld incasseren

Nadat de auto's zijn verplaatst, incasseert **de bezitter van de leidende auto** geld van de andere spelers.

Iedere medespeler betaalt hem het bedrag dat naast de eigen auto is afgebeeld.

De speler die met zijn auto op een **parkeerplaats** staat, **betaalt niets**. Op welk veld dat de auto van de leidende speler staat, speelt geen rol. De speler die niet kan betalen, moet geld gaan lenen (zie kader rechts) en hiermee betalen.



Voorbeeld

Na de eerste ronde leidt de bolide van Filip.

Herman betaalt hem 1.000, Marc 100 en Anne 300 duiten. Carl moet niets betalen omdat hij op een parkeerplaats staat.

GELD LENEN

Wie niet kan betalen, moet op het eilandpad **achteruit** zetten. Voor elk veld dat hij verlaat, betaalt de bank hem **de helft** van het bedrag dat daar is vermeld. De speler die niet kan terugzetten omdat hij op het startveld staat, betaalt alles wat hij heeft en **de bank betaalt de rest**.



Voorbeeld

Filip moet Anne 1.000 duiten betalen. Omdat hij nog maar 300 duiten heeft, moet hij op het eilandpad achteruit zetten en ontvangt daarvoor 500 duiten. Deze 500 duiten geeft hij samen met zijn 300 duiten onmiddellijk aan Anne. De 200 duiten die Filip nog schuldig is aan Anne, betaalt de bank direct uit omdat Filip op het eilandpad niet verder achteruit kan.

Nadat het geld werd geïncasseerd, wordt de leveringsronde met het uitspelen van nieuwe vitessekaarten verdergezet (auto verplaatsen ➡ geld incasseren ➡ auto verplaatsen ...).



Voorbeeld

Anne die op de laatste positie ligt, moet nu als eerste haar nieuw uitgespeelde vitessekaart blootleggen en haar auto verplaatsen. Daarna volgt, met de wijzers van de klok mee, de volgende speler (Carl).

De afvaller van de week

- ➔ De speler die bij de lopende leveringsronde **niet meer kan** meerijden omdat hij geen vitessekaarten meer heeft, moet dit onmiddellijk aan zijn medespelers meedelen.
- ➔ De speler die **vrijwillig** uit de lopende leveringsronde **wil stappen**, vermeldt dit op het moment dat hij aan de beurt komt. Hij legt dan zijn uitgespeelde vitessekaart ongebruikt op de aflegstapel en rijdt niet meer mee in de lopende leveringsronde.



De speler die uit de leveringsronde is gestapt ...

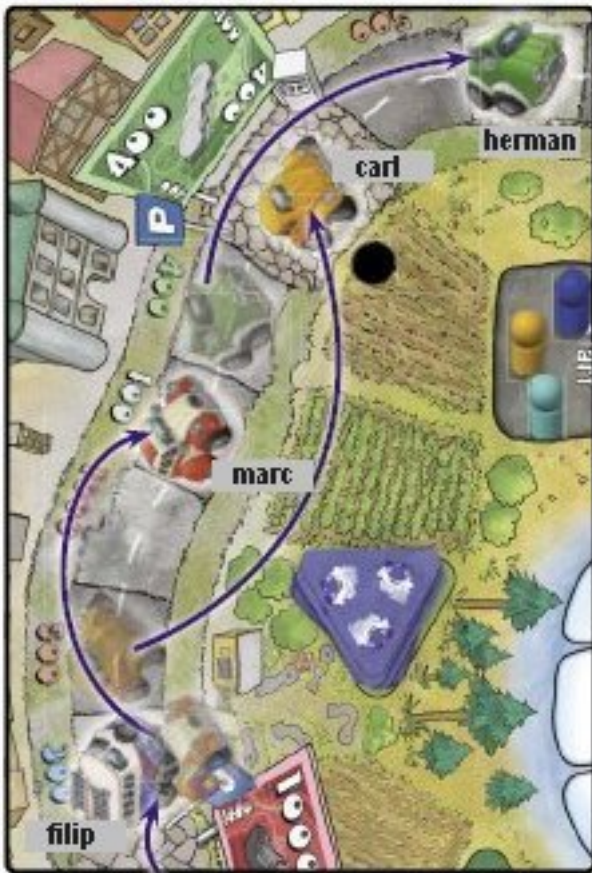
- Plaatst zijn auto **dwars op de rijbaan** (zie afbeelding). De auto bezet dit veld tot het einde van de leveringsronde.
- Mag nog geld incasseren zolang zijn auto aan de leiding ligt.
- Betaalt tot aan het einde van de lopende leveringsronde het bedrag dat op zijn veld is vermeld aan de leidende speler.

Na het incasseren van het geld **eindigt de leveringsronde**

- als minstens 1 speler de eventmarker heeft bereikt
- OF**
- als geen enkele speler nog een vitessekaart kan uitspelen of blootleggen wil
- OF**
- als alleen nog de speler die aan de leiding ligt nog vitessekaarten heeft.

De trip naar het droomeiland

Succesvolle plaatsing



De speler die na **een beëindigde leveringsronde** vooraan ligt met zijn auto, heeft deze leveringsronde gewonnen en gaat met zijn spelfiguur **3 velden vooruit** op het **eilandpad**.

De speler die op de tweede plaats ligt, gaat **2 velden vooruit** en de speler die op de derde plaats ligt, gaat nog **1 veld vooruit** op het eilandpad.

In het spel met drie spelers gaan slechts de eerste twee spelers vooruit op het eilandpad.

Voorbeeld

Carl bereikt met zijn auto de eventmarker.

Daarna rijdt Herman nog voorbij Carl naar de eerste plaats.

Als laatste gebruikt Marc de auto van Filip en bereikt zo de derde plaats. Herman incasseert 100 duiten van Marc en 300 duiten van Filip. Daarna eindigt de leveringsronde.



Nu zet Herman zijn spelfiguur 3 velden vooruit op het eilandpad. De tweede geplaatste (Carl) gaat 2 velden vooruit en Marc op de derde plaats nog 1 veld vooruit.



Voorbeeld

Herman krijgt geen geld. Carl ontvangt 400 duiten, Marc blijft met lege handen achter. Filip ontvangt 1.100 duiten en Anne het geld van de parkeerplaatsen 300, 500 en 200.

Geld afhalen

Nadat de spelers die op de eerste posities zijn geëindigd, op het eilandpad voorwaarts zijn gegaan, halen de spelers geld af. Op elke parkeerplaats staat een geldautomaat met een bord dat een bedrag toont dat op deze automaat kan worden afgehaald. Iedere speler ontvangt uit die automaten geld, die tussen zijn en de daarachter geplaatste auto staan. Hieruit blijkt zeer vaak dat de speler in de laatste positie een groot bedrag kan afhalen. Het geld van bezette parkeerplaatsen krijgt de bezitter van de daarop geplaatste auto's. Het geld wordt uit de bank genomen.

Investeren in geluk

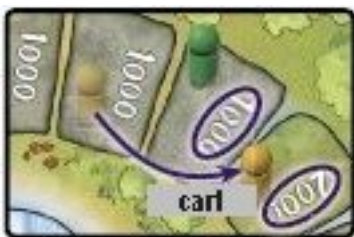
Nu kan ook een financiële investering van een speler hun droomeiland dichtbij brengen: wie op het volgende veld van het eilandpad wil geraken, betaalt het bedrag dat op dit veld is vermeld aan de bank. Iedere speler mag meerdere velden vooruitgaan op voorwaarde dat hij voor elk veld het vermelde bedrag betaalt.

Velden waarop geen bedrag is vermeld, kunnen niet met de hulp van geld worden bereikt.



Voorbeeld

Velden waarop geen bedrag is vermeld, kunnen niet met de hulp van geld worden bereikt.



Voorbeeld

Carl mag twee velden vooruitgaan op het eilandpad. Voor het eerste veld betaalt hij 1.000 duiten. Voor het tweede veld moet hij nog eens 2.000 duiten aan de bank betalen.

Startschot voor de volgende leveringsronde

- ⇒ De **eventmarker** wordt op het straatveld geplaatst waarop de auto staat die in de zonet beëindigde leveringsronde als laatste is geëindigd.
- ⇒ **Alle** andere **auto's** worden **op dit veld** geplaatst.
- ⇒ Alle **vitessekaarten** worden opnieuw verdeckt zeer **grondig gemixt**. Iedere speler ontvangt opnieuw **3 vitessekaarten** in de hand. De overige vitessekaarten worden als voorraadstapel verdeckt op het lichtgroene veld in het midden van het speelbord gelegd.
- ⇒ Aan het begin van een **nieuwe leveringsronde** start de speler die de laatste leveringsronde heeft **gewonnen**.

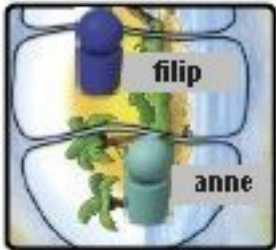
De nieuwe leveringsronde kan beginnen.

Einde van het spel en winnaar

Als één of meerdere spelers het droomeiland hebben bereikt, eindigt het spel.

'Geld afhaken' en 'investeren in geluk' vindt dan niet meer plaats.

De speler die op het droomeiland het verst vooraan is geraakt, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die bij de laatste leveringsronde het best was geclasseerd.



Voorbeeld

Filip en Anne bereiken in dezelfde speelronde het droomeiland.

Filip staat het verst vooraan en wint het spel.



© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
5 augustus 2012