



HIGHLAND CHALLENGE

Een race voor sleehonden in de Schotse "highlands"

Welkom in de magnifieke Schotse hooglanden! Bereidt u voor om één van de mooiste landschappen in de wereld te doorkruisen. Klaar voor de start?

De etappes

De race bestaat uit 5 etappes:

1. Aviemore – Fort William
2. Fort William – Mallaig
3. Mallaig – Kyle of Lochalsh
4. Kyle of Lochalsh – Inverness
5. Inverness – Aviemore

Puntentelling

Elke race levert punten op als volgt: 1^{ste} plaats = 5 punten, 2^{de} plaats = 3 punten, 3^{de} plaats = 2 punten, 4^{de} plaats = 1 punt, 5^{de} plaats = noppes. Als u uitgeschakeld wordt tijdens een etappe, vergeet dan niet om de positie waar u vandaan kwam, te noteren. Dat kan belangrijk zijn als een andere speler er niet in zou slagen u in te halen alvorens zelf in het decor te eindigen!

De speler die na alle 5 etappes de meeste punten heeft, wint de *Highland Challenge*. In geval van gelijke stand, wint die speler die het laatst een etappe heeft gewonnen. Als de spelers er zelf niet uitgeraken, wint diegene met de grootste whiskycollectie.

Startposities kiezen

Van zodra de eerste etappe achter de rug is, kiezen de spelers hun startplaats in de volgende etappe in de omgekeerde klassemingsvolgorde. Zo kan de speler met de minste punten als eerste zijn startpositie voor de volgende race kiezen, enzovoort. Laat het lot beslissen bij gelijke stand.

Speciale regels

LET OP: tijdens sommige etappes, gelden speciale regels!

Veel geluk en veel plezier! En vooral: als u ons onderweg zou tegenkomen, aarzel dan niet om ons een glas te trakteren. 😊

Gordon en Fraser (de gebroeders Lamont)



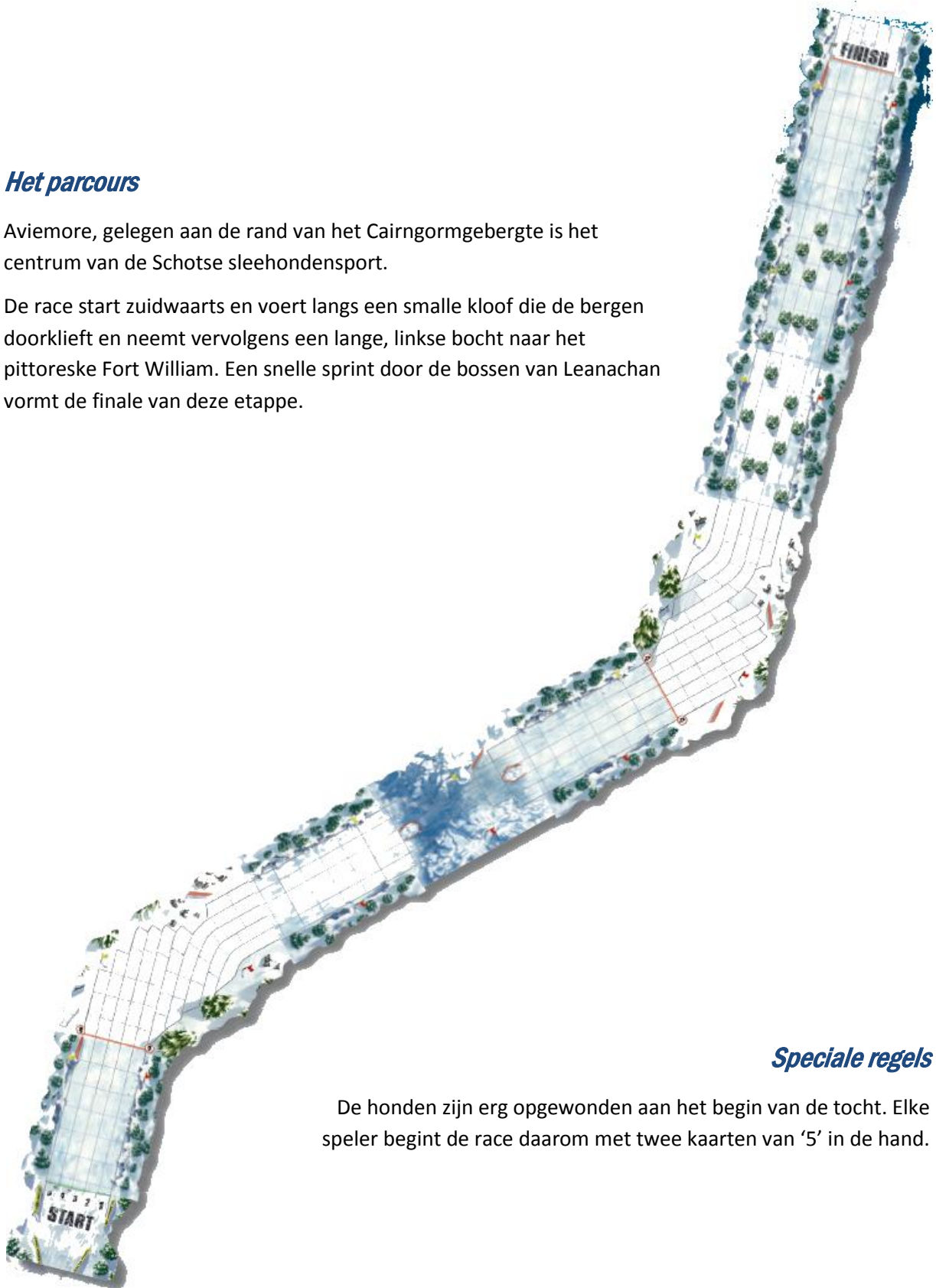
Highland Challenge – Etappe 1

Aviemore – Fort William

Het parcours

Aviemore, gelegen aan de rand van het Cairngormgebergte is het centrum van de Schotse sleehondensport.

De race start zuidwaarts en voert langs een smalle kloof die de bergen doorklieft en neemt vervolgens een lange, linkse bocht naar het pittoreske Fort William. Een snelle sprint door de bossen van Leanachan vormt de finale van deze etappe.



Speciale regels

De honden zijn erg opgewonden aan het begin van de tocht. Elke speler begint de race daarom met twee kaarten van '5' in de hand.



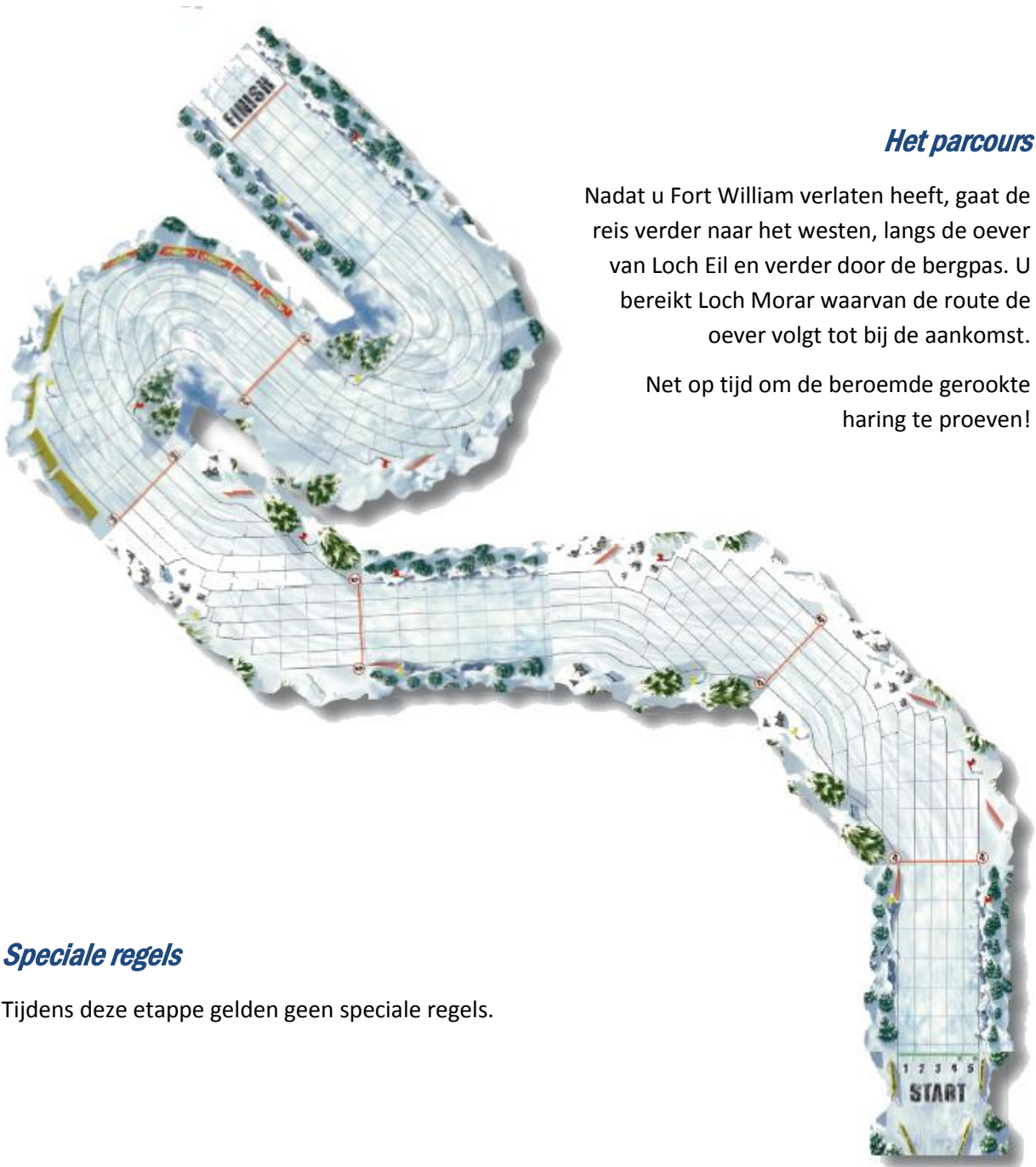
Highland Challenge - Etappe 2

Fort William - Mallaig

Het parcours

Nadat u Fort William verlaten heeft, gaat de reis verder naar het westen, langs de oever van Loch Eil en verder door de bergpas. U bereikt Loch Morar waarvan de route de oever volgt tot bij de aankomst.

Net op tijd om de beroemde gerookte haring te proeven!



Speciale regels

Tijdens deze etappe gelden geen speciale regels.



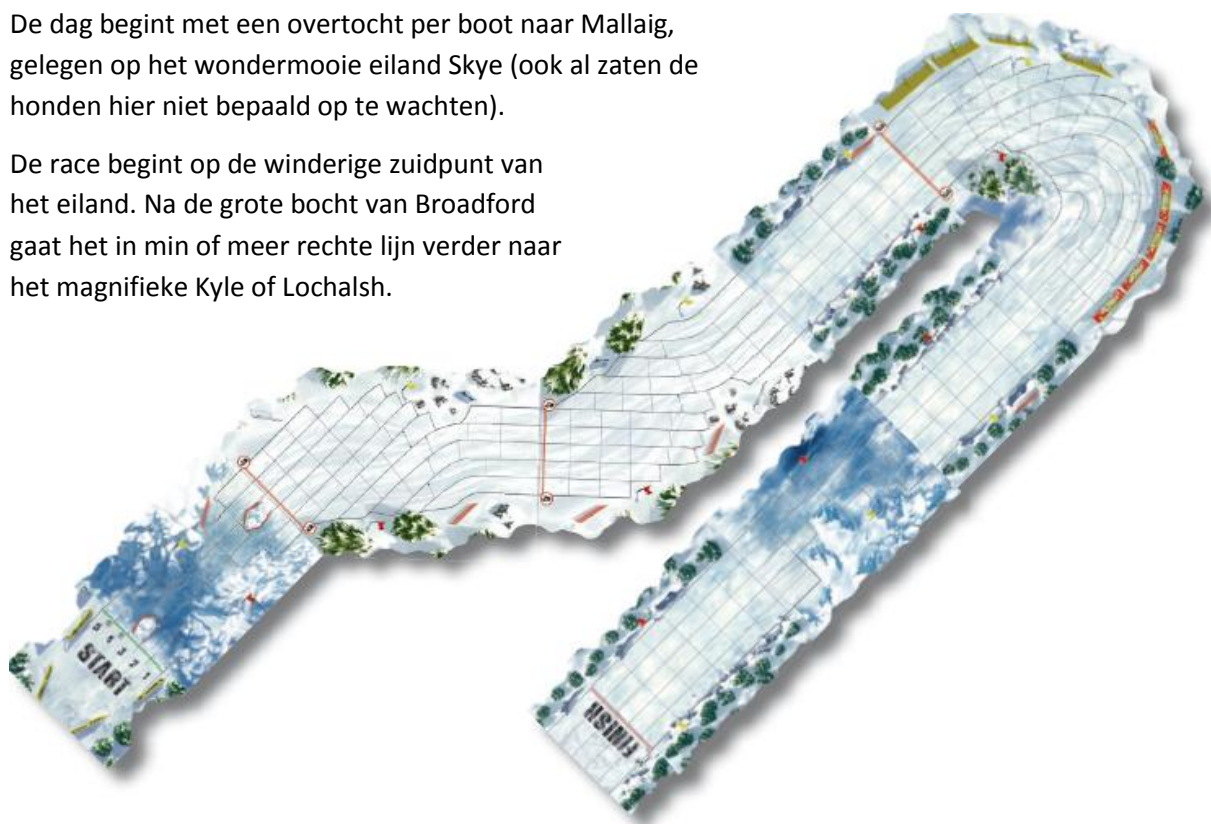
Highland Challenge – Etappe 3

Mallaig – Kyle of Lochalsh

Het parcours

De dag begint met een overtocht per boot naar Mallaig, gelegen op het wondermooie eiland Skye (ook al zaten de honden hier niet bepaald op te wachten).

De race begint op de winderige zuidpunt van het eiland. Na de grote bocht van Broadford gaat het in min of meer rechte lijn verder naar het magnifieke Kyle of Lochalsh.



Speciale regels

De honden hebben af te rekenen met zeeziekte. Begin de race met een kaart van '2' op beide honden.

De rem heeft zoals altijd een beginwaarde van '3'. Denk erom: uw stapel kaarten bevat nu minder kaarten van '2' dan normaal.



Highland Challenge - Etappe 4

Kyle of Lochalsh - Iverness



Speciale regels

Tijdens deze etappe gelden geen speciale regels.

Het parcours

De weg slingert eerst langsheen Loch Long en doorkruist daarna het nationale park van Glen Affric, waar meer dan één boom ontweken moet worden. Daarna vervolgt de weg langs de oevers van het beroemde Loch Ness, tot in het historische Iverness.



Highland Challenge – Etappe 5

Iverness – Aviemore

Het parcours

U bent bijna daar! Na het monster van Loch Ness achter u gelaten te hebben, gaat u een toegankelijke, rechte strook gevolgd door een bochtig en uitdagend parcours. Na de doortocht in Carridge volgt nog een rechtse bocht naar de ijsvlakten die de finishlijn aankondigen.

Geniet van het uitzicht onderweg en een welverdiend glas whisky achteraf!



Speciale regels

Het einde van de race nadert en de vermoeidheid laat zich voelen. Het kost u tijd om op dreef te komen.

Alle spelers beginnen de etappe daarom met één handkaart minder dan normaal (1^{ste}, 2^{de} en 3^{de} = 4 kaarten, 5^{de} = 4 kaarten, 5^{de} = 6 kaarten).

Na de eerste beurt vult u uw handkaarten weer aan tot het aantal waar u normaal recht op heeft.



De parcours en spelregels van de *Highland Challenge* vormen een promotionele bonus en werden eind 2009 in wekelijkse afleveringen gepubliceerd op de Franse en Duitse websites van Asmodee.



Deze vertaling wordt u aangeboden door FORUM-Federatie vzw.

Kijk op www.forumfederatie.be voor meer spelregelvertalingen.