

LAST LAP

LEAD OR LOSE

Spelverloop

Last Lap is een vlot kaartspel waarin spelers strijden om zoveel mogelijk punten te behalen in een reeks races. Spreek voor aanvang van het spel af hoeveel races er gespeeld worden. Het aantal races moet gelijk zijn aan het aantal spelers, zodat iedereen een gelijke kans krijgt om een race te starten.

Elke race bestaat uit 5 rondes. Aan het einde van de vijfde ronde tellen de spelers de punten op van de kaarten die ze nog in hun hand hebben. Dit is hun score voor die race. Nadat het afgesproken aantal races is voltooid, worden de scores van elke speler uit alle races bij elkaar opgeteld. De speler met de hoogste totaalscore wint.

Vorbereiding

Schud de kaarten en deel er vier uit aan elke speler. Spelers houden hun kaarten gedurende het hele spel verborgen voor hun tegenstanders. Als een speler de kaart 'Race Leader' ontvangt, moet deze direct open voor de speler op tafel worden gelegd, terwijl de overige drie kaarten in de hand blijven.

Leg de rest van de kaarten gedekt neer om de trekstapel te vormen. Bepaal wie de eerste race mag starten. Gedurende het spel moet elke speler een gelijke kans krijgen om een race te beginnen. De startende speler is ook verantwoordelijk voor het beheer van de rondekaarten tijdens de race.

Spel voor 2 spelers

Voor de beste spelervaring met 2 spelers raden we aan het gereduceerde kaartspel te gebruiken. Kaarten die verwijderd moeten worden, zijn duidelijk gemarkeerd met "2 Players: Remove" voordat het spel wordt geschud.

Het gebruik van het gereduceerde kaartspel houdt het spel in balans en zorgt voor een spannendere, competitievere race.

LAST LAP

LEAD OR LOSE

Hoe speel je een ronde?

Kies tijdens je beurt één van de volgende acties:

Speel een speciale kaart

Als je een speciale kaart hebt (elke kaart behalve een positiekaart), mag je deze spelen en het effect ervan uitvoeren. Trek na het uitvoeren van de actie één kaart van de trekstapel, zodat je je beurt eindigt met 4 kaarten in je hand.

Trek een kaart

Trek één kaart van de trekstapel en kies vervolgens een kaart uit je hand om af te leggen. Je moet je beurt altijd eindigen met 4 kaarten. Je mag de kaart die je van de trekstapel hebt gepakt meteen afleggen op de aflegstapel.

Pak de bovenste kaart van de aflegstapel

Als de bovenste kaart van de aflegstapel een positiekaart is, mag je deze pakken in plaats van een kaart van de trekstapel te trekken. Leg vervolgens een kaart uit je hand af, zodat je 4 kaarten overhoudt.

De race eindigt nadat elke speler 5 ronden heeft voltooid. Elke speler telt de punten van de kaarten in de hand bij elkaar op en noteert de score op het scoreformulier. Schud alle kaarten door elkaar om een nieuwe trekstapel te vormen en begin vervolgens aan de volgende race.

Einde van het spel

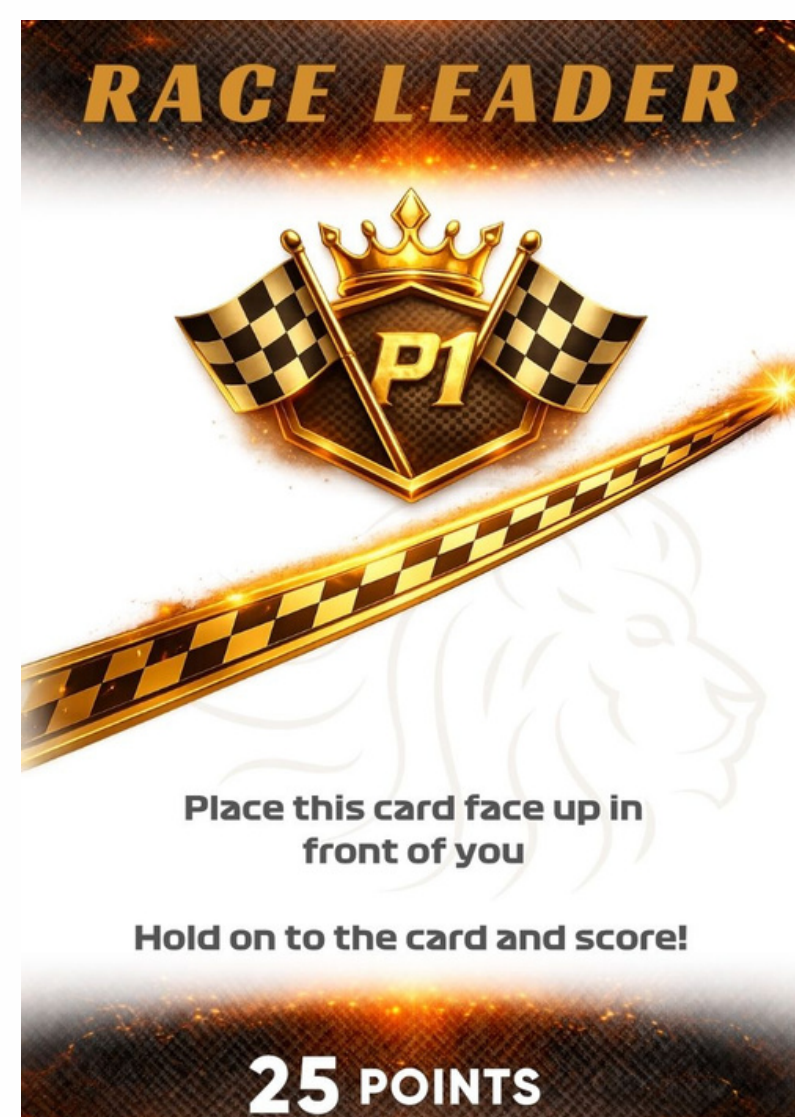
Het spel eindigt zodra het afgesproken aantal races is voltooid. Tel de scores van elke speler uit alle races bij elkaar op om de eindstand te bepalen.

De speler met de hoogste totale score wordt uitgeroepen tot winnaar van Last Lap: Lead or Lose. In de racerij is er geen beloning voor een tweede plaats. Er is maar één winnaar: de eerste die de finishlijn overschrijdt.

LAST LAP

LEAD OR LOSE

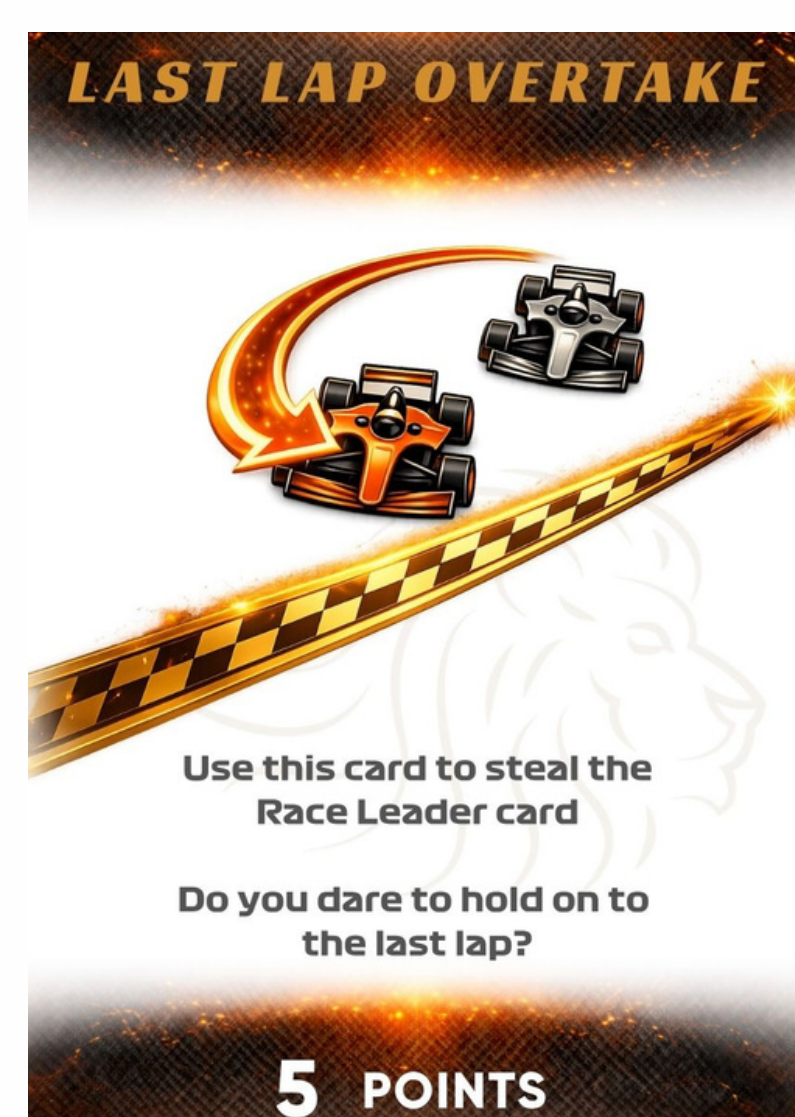
Alle kaarten



Race Leader (1 kaart – 25 Punten)

Leg deze kaart met de afbeelding naar boven voor je neer zodra je hem ontvangt. Vanaf dit moment heeft deze speler nog maar 3 gesloten kaarten op hand.

Als de kaart 'Raceleider' aan het einde van de race nog voor je ligt, is deze 25 punten waard.

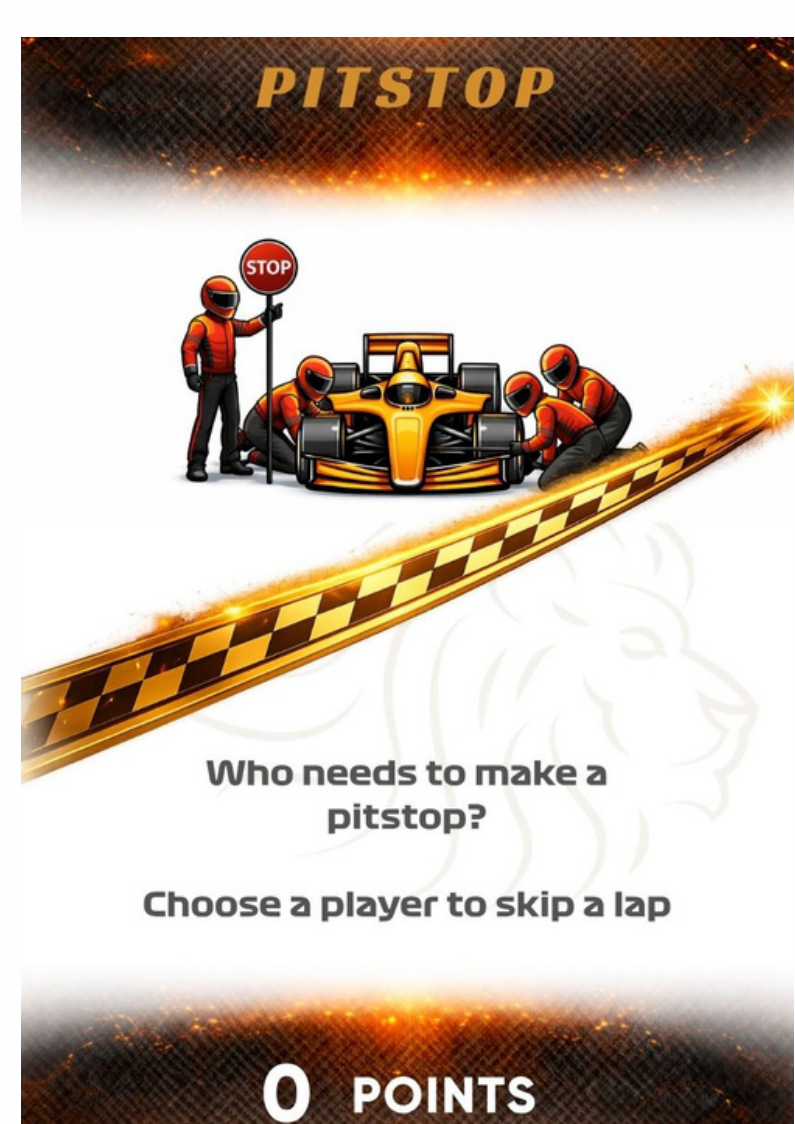


Last Lap Overtake (4 kaarten – 5 Punten)

(Gebruik 3 kaarten in een spel met 2 spelers.)

Speel deze kaart om de Raceleider-kaart van een andere speler te stelen. Als je de Last Lap Overtake kaart aan het einde van de race nog in je hand hebt, is deze 5 punten waard.

De speler die de Raceleider-kaart verliest, trekt onmiddellijk één kaart van de trekstapel en legt deze met de afbeelding naar beneden voor zich neer. Hij of zij mag deze kaart niet bekijken tot het begin van zijn of haar volgende beurt. Voordat hij of zij zijn of haar volgende actie uitvoert, voegt hij of zij de kaart met de afbeelding naar beneden toe aan de hand.



Pit Stop (4 Kaarten – 0 Punten)

(Gebruik 3 kaarten in een spel met 2 spelers.)

Speel deze kaart om een willekeurige speler te dwingen zijn volgende beurt over te slaan. Als je deze kaart aan het einde van de race nog in je hand hebt, is deze 0 punten waard.

Belangrijk: Een 'Pitstop'-kaart mag alleen tijdens ronde 1 t/m 4 worden gespeeld. Hij mag niet worden gespeeld om iemands beurt in ronde 5 te blokkeren.

LAST LAP

LEAD OR LOSE

Alle kaarten

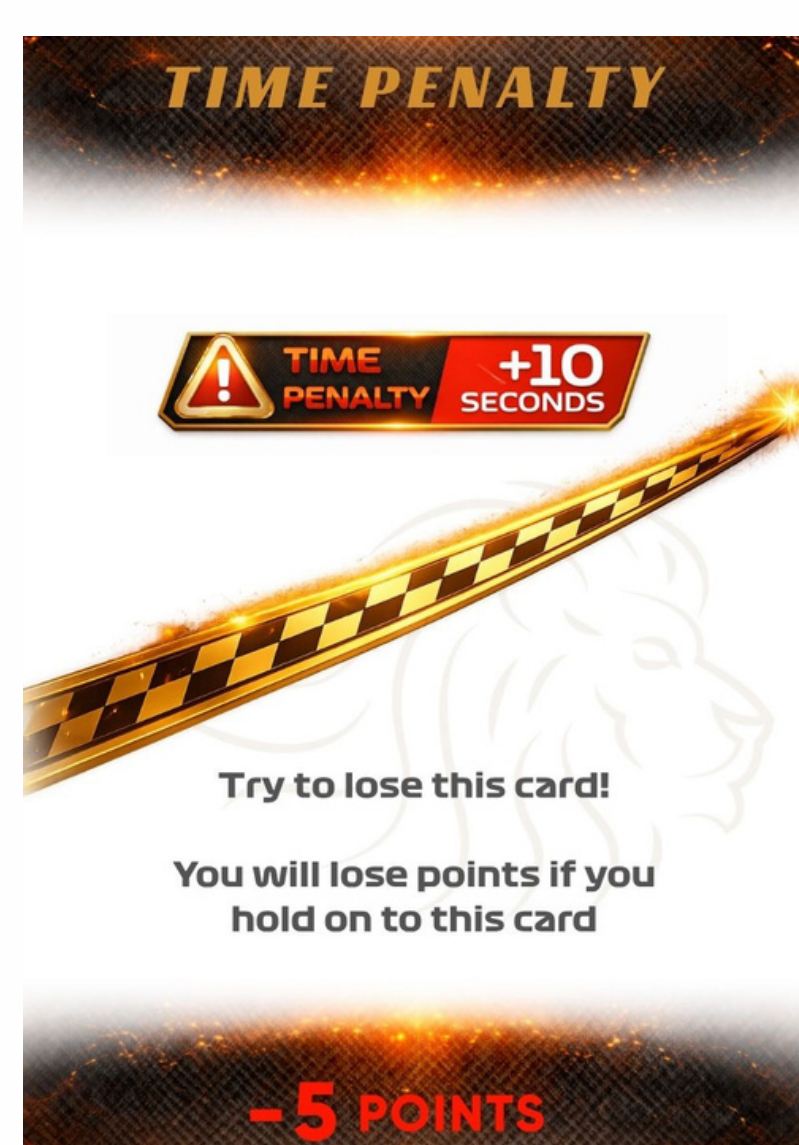


Undercut (4 Kaarten – 2 Punten)

(Gebruik 3 kaarten in een spel met 2 spelers.)

Speel deze kaart om een positiekaart te ruilen met een andere speler. Geef eerst een van je eigen positiekaarten aan de gekozen speler. Die speler moet jou vervolgens een positiekaart geven die minstens één positie hoger is dan de kaart die jij hebt gegeven. Als de gekozen speler geen positiekaart heeft die minstens één positie hoger is, moet diegene in plaats daarvan een willekeurige andere positiekaart uit zijn hand aan jou geven.

Als de gekozen speler helemaal geen positiekaarten heeft, mislukt de actie. Pak één kaart van de trekstapel om je beurt te beëindigen.

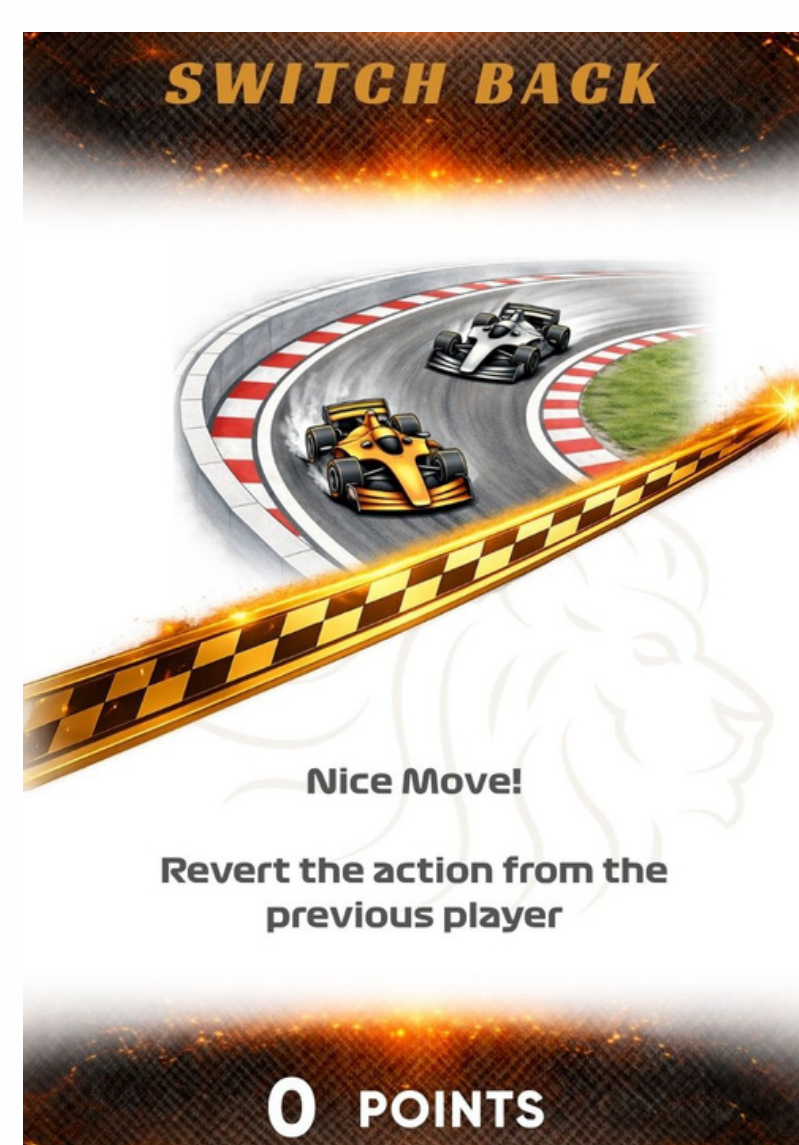


Time Penalty (4 Kaarten – -5 Punten)

(Gebruik 3 kaarten in een spel met 2 spelers.)

Een tijdstraf kan je eindscore ernstig schaden. In tegenstelling tot de meeste kaarten levert deze kaart tijdens de race geen voordeel op; het is enkel een last om hem in je hand te houden.

Als je deze kaart aan het einde van de race nog in je hand hebt, krijg je een straf van 5 punten (-5 punten). Een tijdstraf kwijtraken vóór de finishvlag kan het verschil maken tussen winst en verlies.



Switch Back (4 Cards – 0 Points)

(Use 3 cards in a 2-player game.)

Switch Back mag direct worden gespeeld nadat een andere speler een actie heeft voltooid, zelfs als het niet jouw beurt is.

Wanneer de kaart wordt gespeeld, wordt de volledige actie van de vorige speler teruggedraaid. Alle getrokken, afgelegde of geruilde kaarten, evenals de effecten van kaarten, worden onmiddellijk ongedaan gemaakt. Na het afhandelen van Switch Back trek je één kaart om weer vier kaarten in je hand te hebben; daarna gaat het spel verder. Als je Switch Back aan het einde van de race nog in je hand hebt, levert deze 0 punten op.

Belangrijk: zodra een speler aan zijn volgende beurt is begonnen of zijn laatste beurt van de race al heeft voltooid, kan de voorgaande actie niet meer worden teruggedraaid.