

SPEED

SPOT

Spelregels



Wat is Speed Spot?



Welkom bij Speed Spot, een spel van snelle reflexen en scherpe observatie! Geïnspireerd door de razendsnelle wereld van de Formule 1 daagt Speed Spot spelers uit om bijpassende symbolen te vinden op kaarten met iconische F1-elementen.

Inhoud



- ✓ 57 Speed Spot Kaarten
- ✓ Spelregels

Elke kaart in Speed Spot bevat 8 unieke Formule 1-thema symbolen. Elke kaart heeft exact één symbool gemeen met een andere kaart. Uw missie: vind het als eerste!

Basis Regels

- ✓ Elke speler is aan de beurt om twee kaarten om te draaien of de trekstapel en de omgedraaide kaart te bekijken, afhankelijk van de spelmodus.
- ✓ Vind het symbool dat overeenkomt tussen de twee kaarten.
- ✓ De eerste speler die het overeenkomende symbool correct identificeert en benoemt, wint de ronde.
- ✓ Wees snel maar nauwkeurig – foutieve antwoorden betekenen dat je uit bent voor de ronde!

Example of the Symbols



Stuur



Podium



Gele vlag



Marshall



Ticket



Shoey



Safety Car Ending



Penalty



Halo



Achter
Vleugel



Red Bull Ring



Pet



Snelste Ronde



onder
onderzoek



Ronde Tracker



Team Radio



Fan



Start Lichten



Benzine



Pedalen



Pit Crew



Lanyard



Monza



Wheel Gun



Medaille



Laurel Wreath



Safety Car



Virtual
Safety Car



Handschoenen



Barcelona



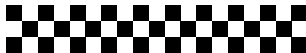
Curb

Race Formats

De Klassieke Wheel-to-Wheel



- ✓ Spelers zitten in een cirkel. Leg één kaart met de afbeelding naar boven in het midden.
- ✓ Deel de rest van het deck gelijkmatig uit aan de spelers, met de afbeelding naar beneden.
- Bij "Go!" draait iedereen hun bovenste kaart om en
- ✓ zoekt naar het overeenkomende symbool tussen hun kaart en de centrale kaart.
- ✓ De eerste speler die het symbool ziet, roept het symbool en legt hun kaart op de centrale kaart.
- ✓ Het spel gaat door totdat een speler geen kaarten meer heeft. Die speler wint!



Race Formats

Grid Battle



- ✓ Leg 9 kaarten met de afbeelding naar boven in een 3x3 raster.
- ✓ Spelers racen om overeenkomende symbolen te vinden tussen twee willekeurige kaarten in het raster.
- ✓ De speler die een match ziet, pakt de twee kaarten op en legt ze in zijn of haar stapel.
- ✓ Vervang de ontbrekende kaarten uit de trekstapel.
- ✓ Ga door totdat de trekstapel op is. De speler met de meeste kaarten wint!

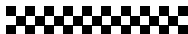


Race Formats

Pole Position



- ✓ Elke speler begint met één kaart. Leg de rest van de kaarten met de afbeelding naar beneden in een trekstapel.
 - ✓ Draai de bovenste kaart van de trekstapel om, zodat deze met de afbeelding naar boven ligt.
 - ✓ Spelers moeten het overeenkomende symbool vinden tussen hun kaart en de onthulde kaart.
- De eerste die het overeenkomende symbool noemt,
- ✓ pakt de onthulde kaart en voegt deze toe aan zijn stapel.
- De speler met de meeste kaarten aan het einde wint.



Race Formats

Speed Champion



- ✓ Leg één kaart met de afbeelding naar boven in het midden. Verdeel de rest van de stapel gelijkmatig onder de spelers.
- ✓ Spelers draaien om de beurt hun bovenste kaart om en racen om de overeenkomstige symbool te vinden met de kaart in het midden.
- ✓ Als een overeenkomst wordt gevonden, voegt de speler zijn kaart toe aan de stapel in het midden en draait zijn volgende kaart om.
- ✓ De eerste speler die geen kaarten meer heeft, wordt uitgeroepen tot Speed Champion!



Race Formats

Team Relay



- ✓ Speel in teams van twee.
- ✓ Eén speler draait een kaart om, terwijl de andere op zoek gaat naar de match en deze omroept.
- ✓ Verwissel van rol na elke ronde.
- ✓ Het team met de meeste juiste matches na een bepaald aantal rondes wint.



Tips voor Success

- ✓ Scan de kaarten systematisch in plaats van willekeurig.
- ✓ Memoriseer vaak herhaalde symbolen om een voorsprong te krijgen.
- ✓ Blijf kalm onder druk – precisie wint van snelheid als je het niet zeker weet.

Penalties

- ✓ Het onjuist aangeven van een match betekent dat je de volgende beurt overslaat.
- ✓ Als een speler de flow van het spel verstoort, verliest hij een kaart als straf.