

Introductie

Tijdens een Formule 1-weekend kan er van alles gebeuren - op én naast de baan. Daarom introduceert Race Experience bij elke Grand Prix een bingokaart, zodat je met één oog naar de race kijkt en met het andere naar je kaart. Zo voeg je extra spanning en sensatie toe! Daag je familie en vrienden uit en moge de beste winnen!

Race Experience biedt drie spelvarianten:

Klassieke Bingo – Voorspeller – Anti-Bingo

In dit document lees je alle spelregels en hoe je elke variant speelt.

Algemeen Klassement

Wil jij gedurende het hele seizoen de strijd aangaan met je familie of vrienden? Dan heeft Race Experience een algemeen klassementsformulier gemaakt waarmee je eenvoudig kunt bijhouden wie per race de meeste punten scoort.

Klassieke Bingo

Na elk raceweekend tel je hoeveel vakjes je goed hebt voorspeld en ontvang je een bonus voor elke complete lijn.

- **1 punt per goed vakje:** Na het weekend tel je hoeveel vakjes er op jouw kaart zijn afgekruist omdat die gebeurtenissen daadwerkelijk hebben plaatsgevonden.
- **5 punten per lijn:** Voor elke volledige horizontale, verticale of diagonale lijn die je hebt behaald, krijg je een extra bonus van 5 punten.

Anti-Bingo & Voorspeller

Speel je de Anti-Bingo of de Voorspeller-variant? Dan worden na elke Grand Prix de punten van alle spelers toegevoegd aan het klassement. De punten die je verdient met deze varianten worden telkens opgeteld bij je seizoen totaal.

Eindig je na het volledige seizoen gelijk met iemand anders? Dan wint degene die in één enkel Grand Prix-weekend de hoogste score heeft behaald.

Hieronder kun je de scoresheet downloaden om de punten van elke speler per Grand Prix bij te houden. We bieden zowel een printbare als een online variant.

[Klik hier om de printbare versie te downloaden](#)

[Klik hier om de online versie te downloaden](#)

Klassieke Bingo

Algemeen

Klassieke Bingo is de eenvoudigste vorm van de bingokaart. Je volgt simpelweg wat er tijdens de kwalificatie of race gebeurt en dekt de bijpassende vakjes af met afdekplaatjes.

Het doel is om als eerste een volledige lijn te vormen op je kaart.

Spelregels

Voorafgaand aan de sessie ontvangt iedere speler een bingokaart. Zodra de kwalificatie of race begint, let je goed op wat er in de sessie gebeurt. Wanneer een gebeurtenis op jouw kaart voorkomt, plaats je direct een afdekplaatje op dat betreffende vak, of je kruist het vakje af met een duidelijke pen of stift.

Je volgt gewoon wat er in de sessie gebeurt: welk vakje klopt, dek je af. De volgorde hangt dus helemaal af van wat er écht gebeurt op de baan, niet van een vooraf bedachte strategie. Het belangrijkste is dat je alleen een vakje afdekt als de gebeurtenis duidelijk en zonder twijfel heeft plaatsgevonden. Zo blijft het spel eerlijk én lekker overzichtelijk.

Voor de start spreken de spelers samen af welke bingovormen gelden. Je kunt kiezen voor:

- alleen horizontale lijnen
- alleen verticale lijnen
- alleen diagonale lijnen
- of een extra uitdaging, zoals twee lijnen

Spelers bepalen vooraf zelf welke bingovormen meetellen in hun spel. Zodra de sessie eenmaal begonnen is, blijven die afspraken staan, zodat iedereen precies weet waar hij aan toe is. De speler die als eerste een geldige lijn volgens die afspraken volledig afdekt, roept "Bingo!" en wint!

Tip: De afdekplaatjes vind je op de laatste pagina van de PDF van de bingokaart die in de week van een Grand Prix in de nieuwsbrief wordt meegestuurd. Je kunt deze afdekplaatjes heel makkelijk gebruiken om jouw vakjes te markeren.

Uiteraard is dit niet verplicht: je kunt ook gewoon een dikke pen of stift gebruiken om een vakje af te kruisen wanneer een gebeurtenis heeft plaatsgevonden.

Extra spel-element: de Safety Car-wissel

Ben je op zoek naar een extra spannend spelelement? Probeer dan eens de reguliere bingokaart te spelen met de Safety Car Wissel.

Elke keer dat er tijdens de race een safety car of virtuele safety car op de baan komt, geef je jouw bingokaart door aan de persoon rechts van je. Hij of zij speelt dan verder met jouw kaart, en jij ontvangt de kaart van je buurman of buurvrouw. Hierdoor kan één enkele safety car - zeker laat in de race - het hele spel compleet op z'n kop zetten!

Wanneer een virtual safety car overgaat in een volledige safety car, telt dat als een nieuw wisselmoment. De situatie op de baan verandert immers opnieuw, en dus wisselen de kaarten opnieuw van eigenaar.

Voorspeller Bingo

Algemeen

Bij de Voorspeller Bingo schat je vooraf in welke van de 24 voorspellingen op de bingokaart volgens jou gaan gebeuren. Kies je bijvoorbeeld het vakje: "Russell eindigt op het podium tijdens de Grand Prix" en komt deze voorspelling inderdaad uit, dan krijg je punten. Heb je pech en gebeurt het niet, dan krijg je minpunten.

Spelregels

Pak je bingokaart erbij vóór de start van de sessie. Kies 10 vakjes waarvan jij zeker weet: "Dit gaat gebeuren!" Dit is je verplichte basis voor de race. Zo voegt iedere speler een risico-element toe, terwijl er genoeg ruimte blijft voor een eigen tactiek.

Heb jij extra lef? Dan kan je optioneel ook meer dan 10 voorspellingen meenemen in jouw keuze. Dit is dé manier om veel meer punten te verdienen, maar pas op: het risico is ook groter! Je mag optioneel dus zoveel vakjes als je wil extra omcirkelen, zolang jij denkt dat het gaat gebeuren.

- Gebeurt jouw extra voorspelling inderdaad? Dan pak je dubbele punten (+4).
- Gebeurt jouw voorspelling niet? Dan krijg je helaas ook extra minpunten (-4).

Belangrijk: Markeer deze extra vakjes duidelijk met een gekleurde stif of pen (bijvoorbeeld door de rand van het vakje in te kleuren). Zo is voor iedereen direct zichtbaar dat voor deze specifieke vakjes de dubbele puntentelling geldt.

Zodra je al je voorspellingen hebt bepaald (je basis van 10 én je optionele extra gemarkeerde vakjes), plak je overige vakjes af met de speciale Race Experience afdekplaatjes. Hierdoor vallen de vakjes die je níét hebt gekozen weg. Zo hoef je tijdens de race alleen maar te letten op de plaatjes die je zelf hebt gekozen.

Alle voorspellingen moeten vóór de start van de kwalificatie of race zijn ingevuld. Achteraf aanpassen of veranderen is niet toegestaan.

Na de sessie telt iedereen zijn of haar plus en minpunten op. De speler met de meeste punten is de officiële winnaar!

Puntentelling

Type Voorspelling	Goed Voorspeld	Fout Voorspeld
Basis (10 vakjes)	+2 punten	-2 punten
Extra gemarkeerde vakjes	+4 punten	-4 punten

Aan het einde van de sessie telt iedereen zijn/haar punten van elkaar op en af. De winnaar is degene die de meeste punten heeft.

Scoresheet

Houd je score gemakkelijk bij tijdens het spelen. Download hieronder de scoresheet!

[Klik hier om de scoresheet voor de Voorspeller Bingo te downloaden](#)

Anti Bingo

Algemeen

Normaal gesproken hoop je bij bingo dat er iets gebeurt, maar bij Anti-Bingo is dat precies andersom. Jij bent de voorspeller: jij kiest van tevoren dingen uit waarvan jij denkt dat ze **NIET** gaan gebeuren tijdens de kwalificatie of race.

Stel, er staat op het kaartje een vakje met de tekst "*Max Verstappen pakt een podiumplek*" en jij schat in dat Verstappen het deze race niet zo goed zal doen, dan kies je dit vakje. Indien Max Verstappen buiten het podium blijft, heb jij je voorspelling dus goed.

Spelregels

Pak je bingokaart vóór de sessie begint. Zet een cirkel om 5 vakjes waarvan jij denkt: "Dit gaat vandaag echt niet gebeuren!" Dit is jouw verplichte basisopstelling.

- **Goede voorspelling:** Gebeurt het inderdaad niet? Dan verdien je +2 punten.
- **Foute voorspelling:** Gebeurt het toch wel? Dan verlies je -2 punten.

Durf je meer? Dan mag je extra vakjes omcirkelen. Dit is dé manier om veel meer punten te verdienen, maar pas op: het risico is ook groter! Je mag optioneel dus zoveel vakjes als je wil extra omcirkelen, zolang jij denkt dat dit niet gaat gebeuren.

- Gebeurt jouw extra voorspelling inderdaad niet? Dan pak je dubbele punten (+4).
- Gebeurt het wel? Dan krijg je helaas ook extra minpunten (-4).

Belangrijk: Markeer deze extra vakjes duidelijk met een gekleurde stift of pen (bijvoorbeeld door de rand van het vakje in te kleuren). Zo is voor iedereen direct zichtbaar dat voor deze specifieke vakjes de dubbele puntentelling geldt.

Zodra je al je voorspellingen hebt omcirkeld, plak je deze vakjes af met de speciale Race Experience afdekplaatjes (deze kun je zelf thuis printen). Hierdoor vallen de vakjes die je níét hebt gekozen weg. Zo hoef je tijdens de race alleen maar te letten op de plaatjes die je zelf hebt opgeplakt.

Alle voorspellingen moeten vóór de start van de kwalificatie of race zijn ingevuld. Achteraf aanpassen of veranderen is niet toegestaan.

Puntentelling

Type Voorspelling	Goed Voorspeld	Fout Voorspeld
Basis (5 vakjes)	+2 punten	-2 punten
Extra gemarkeerde vakjes	+4 punten	-4 punten

Aan het einde van de sessie telt iedereen zijn/haar punten van elkaar op en af. De winnaar is degene die de meeste punten heeft.

Scoresheet

Houd je score gemakkelijk bij tijdens het spelen. Download hieronder de scoresheet!

[**Klik hier om de scoresheet voor de Anti Bingo te downloaden**](#)