

# 1000 KM



## Spelregels

### INHOUD

110 kaarten, als volgt verdeeld:



### DOEL VAN HET SPEL

Leg als eerste speler 1000 kilometer af!

### VOORBEREIDING

- Geef iedere speler een **Informatiekaart**. Verwijder de resterende **Informatiekaarten** uit de stapel.
- Zet de kaarthouder midden op tafel.
- Schud de kaarten en geef iedere speler, inclusief jezelf, zes kaarten met de afbeelding naar beneden.
- Leg de resterende kaarten met de afbeelding naar beneden in de kaarthouder. Deze stapel wordt nu de afneemstapel.
- Iedere speler bekijkt de zes kaarten in de eigen hand, zonder ze aan de tegenstanders te laten zien.
- De jongste speler mag beginnen en het spel verloopt met de klok mee.

### ZO LEG JE DE KAARTEN VOOR JE NEER

Tijdens het spel rangschik je jouw kaarten in je 'speelzones' als volgt:

#### 1. Snelheidstapel

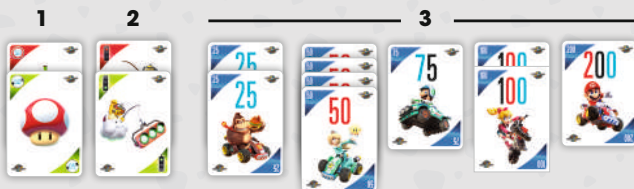
Hier leggen je tegenstanders hun **Maximumsnelheid-aanvalskarten** neer. Speel hier een van je **Einde maximumsnelheid-verdedigingskaarten**, boven op de **Maximumsnelheid-aanvalskarte**.

**Belangrijk:** Zorg ervoor dat je je **Maximumsnelheid-aanvalskarte** en **Einde maximumsnelheid-verdedigingskarte** en je strijdstapel van elkaar gescheiden houdt.

#### 2. Strijdstapel

Je tegenstanders spelen de **Aanvalskarten**, en jij speelt de **Verdedigingskaarten**.

**NB:** Speel je in een team, zorg er dan voor dat je zit zodat je allebei bij je gedeelde speelzone kunt.



#### 3. Kilometerstapel

Rangschik de **Kilometerkaarten** op getal, dat maakt het makkelijker om elk setje op te tellen.

#### 4-5. Beschermingskaarten

De **Beschermingskaarten** worden niet op een stapel gelegd, maar naast elkaar, zodat alle spelers kunnen zien tegen welke aanvallen je beschermd bent. Leg een **Beschermingskarte** horizontaal neer wanneer je hem met een **"MEESTERZET" (4)** (zie de volgende pagina) speelt.

### SPELEN: STANDAARD SPEL VOOR 2 TOT 4 SPELERS

Zodra je aan de beurt bent, trek je een kaart. Je hebt nu zeven kaarten in je hand en zes mogelijkheden:

1. Heb je een **Groen licht-verdedigingskarte** dan mag je met je race beginnen. Leg daartoe je **Groen licht-verdedigingskarte** voor je neer om je eigen speelzone te maken. (Zie 'Zo leg je de kaarten voor je neer' hierna.)  
**NB:** De **Groen licht-verdedigingskarte** is heel belangrijk omdat je pas met de race kunt beginnen als je hem hebt gespeeld.
2. Heb je een **Kilometerkarte** EN ook al een **Groen licht-verdedigingskarte** of de **Voorrang-beschermingskarte** in je speelzone, dan kun je je **Kilometerkarte** neerleggen en verdergaan met de race!
3. Heb je een **Aanvalskarte** dan kun je die op een stapel van een tegenstander leggen om deze op te houden, mits de tegenstander een **Groen licht-verdedigingskarte** voor zich heeft boven op de strijdstapel (of de **Voorrang-beschermingskarte**). Een **Maximumsnelheid-aanvalskarte** is de enige **Aanvalskarte** die je mag neerleggen voor een tegenstander die nog niet is begonnen.

**NB:** Je mag een tegenstander aanvallen, zelfs al ben je zelf al aangevallen of ben je nog niet begonnen.

4. Werd je in de vorige ronde aangevallen, dan kun je die aanval stoppen door de bijbehorende **Verdedigingskarte** bovenop te leggen.  
**NB:** Je hoeft geen **Groen licht-verdedigingskarte** neer te leggen om opnieuw te beginnen. De **Verdedigingskarte** is voldoende om je race te kunnen voortzetten.

5. Heb je een **Beschermingskarte** dan kun je die voor je neerleggen. Daarmee heb je immuniteit tegen een bepaalde aanval.

**NB:** Na het neerleggen van een **Beschermingskarte** mag je direct nog een keer spelen. Trek nog een kaart en speel nog een keer.

6. Kun je geen enkele kaart meer spelen in je eigen speelzone of in die van je tegenstanders, leg dan een van je kaarten op de aflegstapel. Je hebt nu weer zes kaarten in je hand. Je beurt is voorbij en de speler links van je is aan de beurt.

Het spel gaat zo door totdat een van de spelers **PRECIES 1000 kilometer** heeft afgelegd met de kilometerkaarten voor zich, of zodra er geen **Kilometerkaarten** meer in de kaarthouder zijn.

**NB:** Als niemand 1000 kilometer heeft afgelegd, wint de speler die het dichtst in de buurt komt zonder dat deze meer dan 1000 kilometer heeft gereden.

### 4 TOT 8 SPELERS, IN TEAMS VAN 2

Vorm voordat je begint teams van elk twee spelers. Iedere speler van een team speelt met zijn of haar eigen kaarten, maar ze spelen samen in dezelfde speelzone. De spelers spelen om de beurt.

### VOOR DE JONGSTE SPELERS

Nast de zes speelkaarten die iedere speler aan het begin van het spel krijgt, krijgen alle spelers ook een **Groen licht-verdedigingskarte**, die ze direct in hun eigen speelzones leggen. Je hoeft niet meer te wachten op een **Groen licht-verdedigingskarte** om te kunnen beginnen!

Je kunt nu een route maken door de kaarten naast elkaar te leggen! Elke **Aanvalskarte** blokkeert je route.

### VARIANT

Je speelt volgens de oorspronkelijke spelregels van 1000 KM, maar nadat je je tegen een aanval hebt verdedigd, moet je een **Groen licht-verdedigingskarte** spelen om na die aanval opnieuw te kunnen beginnen.

## KILOMETERKAARTEN

Met deze kaarten kun je vooruitrijden. Het getal op de kaart geeft het aantal kilometers aan. Als je de kilometerkaart in je speelzone hebt neergelegd, zijn dit de kilometers die je hebt afgelegd.

**Belangrijk:** tijdens het spel mag je hooguit twee 200-kaarten in je speelzone hebben.

**Waarschuwing:** om een **Kilometerkaart** te kunnen neerleggen, moet je aan het begin van het spel een **Groen licht-verdedigingskaart** of de **Voorrang-beschermingskaart** hebben.



## AANVALS- EN VERDEDIGINGSKAARTEN

- Als je een tegenstander wilt **vertragen**, dan kun je een **Maximumsnelheid-aanvalskaat** op zijn of haar snelheidstapel leggen. De **Maximumsnelheid-aanvalskaat** kan worden gecombineerd met elk van de vier soorten **Aanvalskarten**.



- Om een tegenstander te laten stoppen met rijden, kun je hem of haar aanvallen. Daartoe leg je een **Aanvalskaat** (maar niet een **Maximumsnelheid-aanvalskaat**) op zijn of haar strijdstapel!

- Als een tegenstander een **Aanvalskaat** op je strijdstapel legt, moet je de bijbehorende **Verdedigingskaart** spelen voordat je weer een **Kilometerkaart** kunt spelen om verder te rijden.

**NB:** Een speler kan niet met twee aanvallen tegelijkertijd worden aangevallen op zijn of haar strijdstapel. Maar wel kan de speler het slachtoffer zijn van een **aanval** op zowel zijn of haar strijdstapel als van **maximumsnelheid** op zijn of haar snelheidstapel!

### AANVALS- KAARTEN

### VERDEDI- GINGSKAARTEN

#### ROOD LICHT

Met deze **Aanvalskaat** mogen je tegenstanders pas een **Kilometerkaart** spelen als ze eerst een **'Groen licht'-verdedigingskaart** spelen.



Rood licht



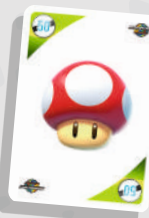
Groen licht

#### MAXIMUMSNELHEID

Met deze **Aanvalskaat** mogen je tegenstanders geen **Kilometerkaarten** hoger dan 50 km spelen. Deze kaart wordt opgeheven door een **'Geen maximumsnelheid'-verdedigingskaart**.



Maximumsnelheid



Geen maximumsnelheid

#### LEGE TANK

Met deze **Aanvalskaat** mogen je tegenstanders pas een **Kilometerkaart** spelen als ze eerst een **'Benzine'-verdedigingskaart** spelen.



Lege tank



Benzine

#### LEKKE BAND

Met deze **Aanvalskaat** mogen je tegenstanders pas een **Kilometerkaart** spelen als ze eerst een **'Reserveband'-verdedigingskaart** spelen.



Lekke band



Reserveband

#### ONGELUK

Met deze **Aanvalskaat** mogen je tegenstanders pas een **Kilometerkaart** spelen als ze eerst een **'Autoreparatie'-verdedigingskaart** spelen.



Ongeluk



Autoreparatie

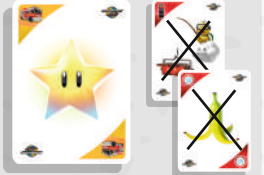
## BESCHERMINGSKAARTEN

**Beschermingskaarten** bieden gedurende het hele spel immuniteit tegen de aanvallen waarop ze betrekking hebben.

- Speel een **Beschermingskaart** om tijdens het hele spel te voorkomen dat je tegenstanders een bepaalde **Aanvalskaat** tegen je gebruiken.
- Als er een **Aanvalskaat** op je strijdstapel is gelegd en je de bijbehorende **Beschermingskaart** speelt, dan maakt die **Beschermingskaart** direct het effect van de aanval ongedaan.
- Als je een **Beschermingskaart** speelt, ben je direct weer aan de beurt.

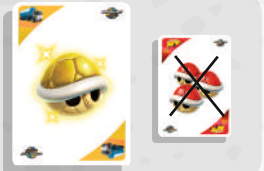
### VOORRANG

De **Voorrang-beschermingskaart** is de krachtigste kaart van het spel! Zodra je deze **Beschermingskaart** hebt gespeeld, kunnen je tegenstanders je niet meer aanvallen met een **Rood licht-aanvalskaat** of een **Maximumsnelheid-aanvalskaat**.



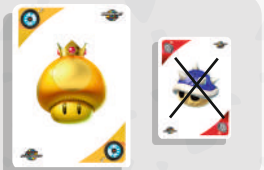
### TANKWAGEN

Als je deze **Beschermingskaart** speelt, mogen je tegenstanders je niet aanvallen met een **'Lege tank'-aanvalskaat**.



### LEKVRIJE BAND

Als je deze **Beschermingskaart** speelt, mogen je tegenstanders je niet aanvallen met een **'Lekke band'-aanvalskaat**.



### TOPCOUREUR

Als je deze **Beschermingskaart** speelt, mogen je tegenstanders je niet aanvallen met een **'Ongeluk'-aanvalskaat**.



## MEESTERZET

Hierbij speel je een **Beschermingskaart** **direct** nadat een tegenstander de bijbehorende **Aanvalskaat** op jouw strijdstapel heeft gelegd, zelfs al ben je niet aan de beurt.

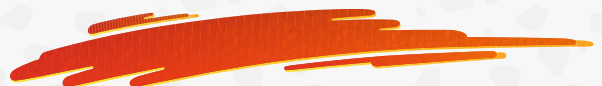
**Voorbeeld:** Een tegenstander legt een **'Lege tank'-aanvalskaat** op je strijdstapel, maar je hebt de **Tankwagen-beschermingskaart** in je hand, dus versla je je tegenstander direct terwijl je **'MEESTERZET!'** roept.

De **MEESTERZET** levert je drie voordelen op:

- Als je hem speelt (zelfs al ben je niet aan de beurt) dan maak je daarmee direct het effect van de aanval ongedaan.
- Pak een kaart uit de kaarthouder om de kaarten in je hand aan te vullen; je hebt immers net een kaart gespeeld zonder dat je eerst een kaart uit de kaarthouder hebt gepakt.
- Je bent meteen weer aan de beurt. Pak nog een kaart uit de kaarthouder en speel direct alsof jij aan de beurt was. Daarna is de speler links van je aan de beurt. Zitten er spelers tussen jou en degene die je heeft aangevallen, dan zijn die hun beurt kwijt.

**NB:** Zodra de **Beschermingskaart** is gespeeld, ben je gedurende de rest van het spel immuun voor dezelfde soort aanvallen.

**Belangrijk:** Om te laten zien dat je de **Beschermingskaart** als **'MEESTERZET'** hebt gespeeld, leg je hem horizontaal neer in je speelzone.



Bewaar de spelregels voor raadpleging in de toekomst.



Jumbo Group  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,  
The Netherlands.

© 1954-2025 Jumbo Group

jumboplay.com

© Nintendo

1110100913 - NL