

DE RACE GAAT VERDER

Voordat je de tweede race begint, draai je een nieuwe rood racefiche om naar de groene kant en leg je drie nieuwe trofee kaarten klaar. Kies opnieuw in het geheim met hoeveel knikkers je wilt racen. Plaats de knikkermikker en je bent klaar voor de start. Om punten te tellen, gebruik je dezelfde regels als bij de eerste race. Vergeet de traagheidsbonus niet! Zo speel je door tot alle acht races geweest zijn.

WINNEN

Na acht races tel je jouw punten bij elkaar op. De speler met de meeste punten is de Whirly-Derbykampioen van het hele Whirlyversum. Bij een gelijkspel nemen de betreffende spelers het tegen elkaar op in een laatste race met een van hun knikkers.

GECRASHT!

Heel soms ontstaat er een opstopping van knikkers in het midden van de baan en raakt het gat verstopt. Als dit gebeurt, deel je de prijzen zoals gewoonlijk uit aan de spelers die wél de finish gehaald hebben. De traagheidsbonus is nu niet van toepassing.



VEELGESTELDE VRAGEN

Mag ik een race overslaan?

Als je nog knikkers in jouw ring hebt liggen, moet je met minstens één knikker racen.

Wat gebeurt er als ik mijn resetfiche al 2x heb gebruikt, maar geen knikkers meer heb voor het einde van het spel?

Relax en geniet als toeschouwer van de laatste race(s). Hopelijk heb je met jouw tactiek genoeg punten verzameld!

VEELGESTELDE VRAGEN - REGELS VOOR GEVORDERDEN

Wat gebeurt er als het tweede bonusbalfiche wordt omgedraaid, de speler met de bonusbal deze nog niet heeft ingezet en die speler nu niet meer de minste punten heeft?

Helaas, kans gemist! De speler moet de bonusbal aan de nieuwe speler met de minste punten geven.

Mag ik naast de bonusbal ook mijn normale knikkers laten racen?

Ja. Je mag zoveel knikkers als je wil laten racen, naast de bonusbal.

©2025 Tedman Getschman. Whirly Derby™ is ontworpen, geproduceerd en uitgegeven door Big Potato Ltd, 63 Gee Street, London, EC1V 3RS (VK), Big Potato Games EU GmbH, Winterhuder Weg 29, 7 Stock, 22085, Hamburg, Duitsland (EU) en Big Potato USA Inc, 211 E 43rd Street, Suite 1402, New York, NY 10017 (VS). Waarschuwing: stop geen knikkers in je neus. Je kunt ze beter gewoon in de doos bewaren tot je volgende spel. Inhoud kan afwijken van getoonde afbeeldingen. Geproduceerd in China.

Nederlandse editie:
Demi Avontuur-Bartels,
Marieke Versmissen en
Stefan Meeuwssen.

Distributie:
Asmodee The Netherlands
Vossenbeemd 51
5705 CL Helmond
Nederland
www.asmodee.nl

INHOUD

34 kaarten
30 knikkers
8 racefiches
6 ringen
6 resetfiches
2 bonusbalfiches
1 bonusbal
1 knikkerbaan
1 knikkermikker
1 spelhandleiding
1 blad met regels voor gevorderden

bigpotato.com



@bigpotatogames



WAARSCHUWING:
Verstikkingsgevaar.
Bevat kleine onderdelen.
Niet geschikt voor kinderen
jonger dan 3 jaar.



SPELREGELS



You Tube whirly derby

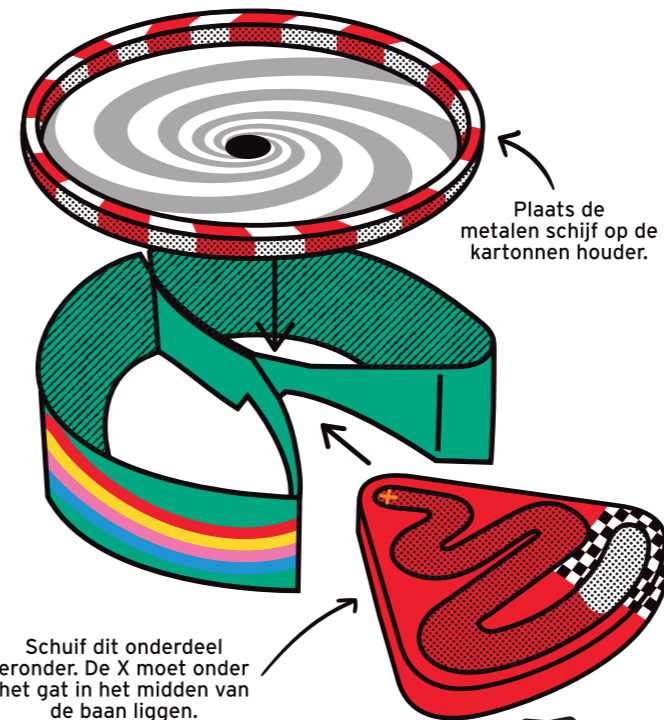


DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat jouw knikkers iedere race in de top drie eindigen. Hoe sneller ze binnen zijn, hoe meer punten je krijgt. De speler die na acht races de meeste punten heeft verzameld, wordt uitgeroepen tot Whirly-Derbykampioen van het hele Whirlyversum.

1 VOORBEREIDING

Zet eerst de knikkerbaan in elkaar.

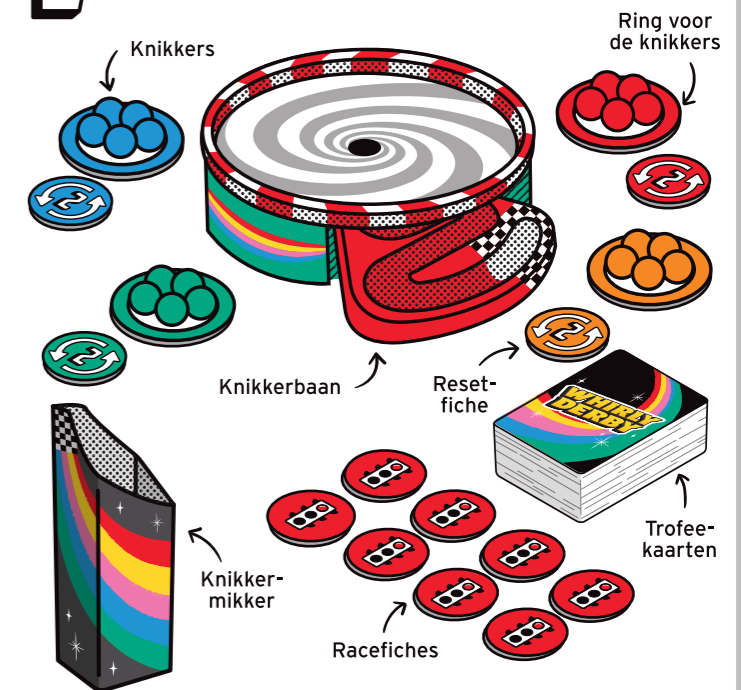


Plaats de metalen schijf op de kartonnen houder.

Schuif dit onderdeel eronder. De X moet onder het gat in het midden van de baan liggen.

2

Zet alles neer zoals in het voorbeeld hieronder. Dit is een voorbeeld van een spel met 4 spelers:



Schud de trofee kaarten en leg de stapel gedekt op tafel. Iedere speler kiest een teamkleur en pakt het bijbehorende resetfiche, de knikkers en de ring. Leg al jouw knikkers in de ring, zodat ze niet van tafel kunnen rollen..

Klaar? Rollen maar!

LET OP!

Het valt je misschien op dat de doos extra onderdelen bevat. Deze worden alleen gebruikt bij de regels voor gevorderden. Laat ze liggen tot je de normale regels onder de knie hebt.



HET SPEL

DE PRIJZENPOT

Voor het begin van de eerste race draai je een racefiche met de groene kant naar boven en draai je drie trofeekaarten open op tafel. Dit is de prijzenpot voor deze race. Op sommige kaarten staat onderaan een verzamelbonus. Die bonus mag je voor nu negeren, want die hoort bij de regels voor gevorderden.

Let niet op de verzamelbonus, want die hoort bij de regels voor gevorderden.

Racefiches

Draai fiche om vóór de race

Punten

Trofeekaarten

KIES JOUW RACERS

Iedere speler bepaalt nu in het geheim hoeveel knikers ze voor de eerste race willen inzetten. Je moet altijd minstens één knikker inzetten. Na iedere race haal je de gebruikte knikers uit het spel. Leg ze terug in de doos. (Er is één uitzondering, zie: traagheidsbonus.)

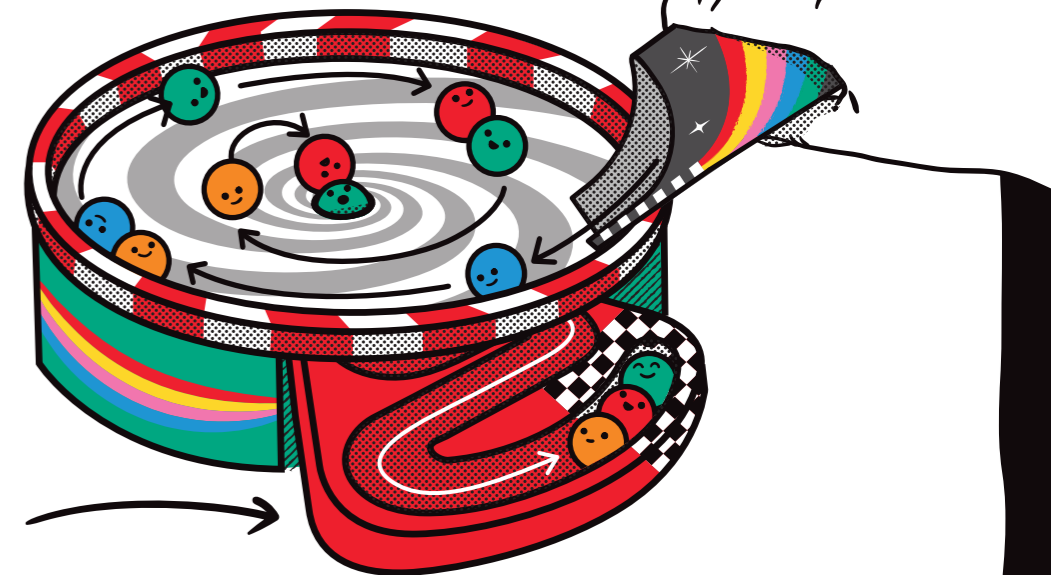
Zodra alle spelers hebben besloten hoeveel knikers ze deze race inzetten, nemen alle spelers hun knikers in de hand. Als iedereen klaar is, draaien alle spelers hun hand tegelijkertijd open zodat de knikers zichtbaar zijn. Plaats al deze knikers in de knikermikker.



DE RACE

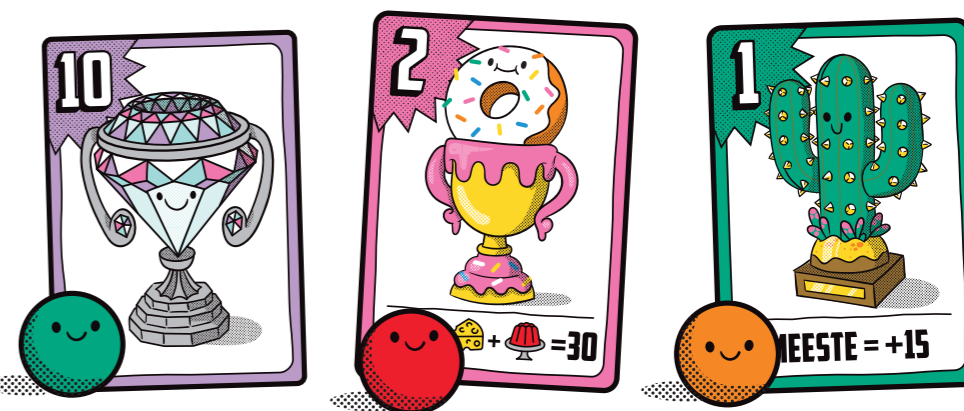
Om de race te beginnen, lanceer je de knikers vanuit de knikermikker in de knikkerbaan. Daardoor racen ze langs de buitenkant van de baan, net als het balletje in een roulettewiel.

De drie snelsten winnen trofeekaarten. Let ook goed op welke knikker als laatste is geëindigd.



KIES JE PUNTEN

De speler die de race gewonnen heeft, kiest één van de drie trofeekaarten. Daarna kiest de speler die tweede is geworden. De speler die derde is geworden, pakt de laatste kaart.



TRAAGHEIDSBONUS

De eigenaar van de knikker die als laatste geëindigd is, mag die knikker terugnemen. Leg de knikker terug in je ring. Haal alle andere knikers die meededen aan de race, uit het spel. Leg ze terug in de doos. Hun strijd is gestreden... voor nu althans.

RESETFICHES

Iedere speler heeft een resetfiche. Tussen de eerste en de laatste race, kunnen spelers kiezen om dit fiche in te zetten. Met het resetfiche krijg je alle knikers terug die je in eerdere races hebt ingezet. Iedere speler mag dit twee keer in het spel doen. Nadat je jouw resetfiche één keer hebt gebruikt, draai je deze naar de kant met de 1 erop. Nadat je het fiche de tweede keer hebt gebruikt, leg je jouw resetfiche terug in de doos.

