

# Racing Demon

2-8 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

**Maak je demonstapel van 13 kaarten leeg door te bouwen op gedeelde funderingsstapels voor iemand anders dat doet.**

## OPZET

- Elk van de 2-8 spelers gebruikt zijn eigen dek van 52 kaarten met een unieke rug.
- Leg 13 kaarten gedekt neer als demonstapel; draai de bovenste kaart open.
- Leg 4 open werkkolommen neer; de resterende kaarten zijn je trekstapel.

## SCORE

- Elke kaart die je bijdroeg aan gedeelde stapels levert 1 punt op.
- Elke kaart die overblijft in je demonstapel kost 2 punten.
- Eerste speler op een doelscore over meerdere rondes wint.

*Tip: Geef voorrang aan zetten die demonstapelkaarten vrijmaken boven algemene funderingsspelen.*

## AAN DE BEURT

- Iedereen speelt tegelijkertijd zonder beurten.
- Bouw gedeelde funderingen van aas oplopend per kleur; rangschik werkstapels aflopend in afwisselende kleuren.
- Speel de bovenste demonstapelkaart zodra mogelijk.
- Roep Stop wanneer je demonstapel leeg is om de ronde te beëindigen.

*Racing Demon, ook bekend als Nerts, is een opwindend real-time competitief kaartspel waarbij meerdere spelers tegelijkertijd racen om kaarten te spelen naar gedeelde funderingsstapels. Het combineert patience-achtig spel met hectische meerspelercompetitie.*

## Doel

Wees de eerste speler die zijn persoonlijke voorraadstapel (de demonstapel) leegmaakt door gedeelde funderingsstapels in het midden van de tafel op te bouwen. Punten komen van kaarten die je bijdraagt aan de gedeelde stapels, minus kaarten die overblijven in je demonstapel.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 8 spelers, elk met hun eigen dek met een herkenbare rug.
2. **Dek:** Elke speler gebruikt een volledig dek van 52 kaarten met een unieke kaartrug voor identificatie.
3. **Demonstapel:** Elke speler deelt 13 kaarten gedekt uit als persoonlijke stapel, met de bovenste kaart open.
4. **Werkstapels:** Elke speler legt 4 open werkkolommen neer van het resterende dek.
5. **Hand:** De overgebleven kaarten dienen als persoonlijke trekstapel, omgedraaid met 3 tegelijk.

## Spelverloop

1. **Gelijktijdig spelen:** Er zijn geen beurten. Iedereen speelt tegelijkertijd zo snel als hij kan.
2. **Funderingen bouwen:** Zodra een aas verschijnt, leg die in het gedeelde centrale gebied. Iedereen kan op elke funderingsstapel bouwen in oplopende volgorde per kleur.
3. **Werkstapels rangschikken:** Rangschik je werkkolommen in aflopende volgorde met afwisselende kleuren, zoals bij standaard patience.
4. **Demonstapel gebruiken:** Speel de bovenste kaart van je demonstapel zodra mogelijk naar je werkstapels of de gedeelde funderingen.
5. **Stop roepen:** Zodra een speler zijn demonstapel heeft geleegd, roept hij 'Stop!' en eindigt de ronde.

## Scoren

- **Funderingskaarten:** Elke kaart die je bijdraagt aan de gedeelde stapels levert 1 punt op.
- **Demonstraf:** Elke kaart die overblijft in je demonstapel kost je 2 punten.
- **Scheiding:** Na de ronde sorteer je de gedeelde stapels op kaartrug om ieders bijdrage te tellen.
- **Spelwinnaar:** Speel meerdere rondes; de eerste speler die een doelscore bereikt, wint.

## Varianten

---

- **Nerts:** De Amerikaanse naam voor hetzelfde spel, met identieke regels.
- **Pounce:** Een andere regionale naam met kleine scorewijzigingen.

## Tips en strategieën

---

- Richt je boven alles op het leegmaken van je demonstapel, want die kaarten hebben de zwaarste straf.
- Speel snel maar niet roekeloos. Een kaart verkeerd plaatsen op een funderingsstapel verspilt tijd voor iedereen.
- Houd de gedeelde funderingen in de gaten zodat je geen kansen mist om je kaarten te spelen voordat iemand anders de plek vult.

## Tips & strategie

---

Snelheid is belangrijk maar niet alles. Geef voorrang aan zetten die demokaarten vrijmaken, en houd je werkstapels georganiseerd om knelpunten te voorkomen.

Ervaren spelers ontwikkelen een ritme: drie omdraaien van de hand, de funderingen scannen, de demostapel checken en werkkolommen beheren in een snelle cyclus.