

Doel: Je ploeg een wielervedstrijd laten winnen.

Het parcours:

licht geel:	vlakke weg
groen:	kasseien
rood:	beklimmingen
oker:	afdalingen

Speelwijze A:

- kies een parcours uit (b.v. Start 2 -> Finish A) zonder bergritten
- elke ploegleider plaatst de renners op de rode stippen (geen 2 in zelfde rij)

het verplaatsen:

- de renner voorop (of de meest rechtse) gaat eerst vooruit
- gooi de twee dobbelstenen, plaatst de renner maximum zoveel vakjes vooruit
- altijd voorwaarts: rechtuit of schuin
- dikke lijnen in bochten niet overschrijden
- één renner per vakje, je kan wel diagonaal doorschuiven

het volgen:

- de renner direct achter de renner die vooruit ging mag volgen
- hij moet wel met evenveel vakjes achter de te volgen renner aankomen!
- mag niet als de renners op een verschillend wegdek staan

In één wedstrijdbeurt worden alle renners éénmaal verplaatst.

de finish:

- een renner gaat hoe dan ook zoveel vakjes vooruit als de gegooiden ogen
- scoreblad invullen in kolom 2, score optellen in onderste vak

Speelwijze B: (zoals in A maar rekening houden met kleuren van het wegdek)

het beklimmen en afdalen van cols:

- bij klimmen (rood) trek je het getal op je startvakje af van de ogen
- bij dalen (oker) tel je het getal op je startvakje op bij de ogen
- volgen is toegestaan, ook indien de vakjes een verschillend getal hebben
- als de aftrek ≤ 0 dan gaat de renner naast het wegdek staan
- als alle renners in die speelbeurt voorbij zijn, mag de renner terug op de weg

de kasseien:

- een renner die vertrekt op een groen wegdek, moet ogen - getal rijden

Speelwijze C: (zoals in A en B, maar met krachtkaarten)

- elke ploegleider legt de 14 krachtkaarten voor hem neer
- de renners met een rugnummer dat eindigt op 1 zijn de kopmannen
- een krachtk kaart kan enkel voor de betreffende renner gebruikt worden
- één krachtk kaart vervangt één dobbelsteen
- indien de ploegleider een demarrage aankondigt, mogen renners niet volgen

bepkeringen:

- *niet inzetten op startvakjes*
- *op kasseien één kaartje per ploeg per beurt*
- *sommige kaarten kunnen niet bergop gebruikt worden*

Speelwijze D: (zoals in A + B + C, maar met kanskaarten)

Hoofdregel: trekken als er 7 gegooid wordt

Uitzondering: niet op de rode startvakjes!

Gebruik:

- ook in combinatie van krachtkaarten gebruiken
 - het optellen of aftrekken op de speciale vakjes telt niet mee
 - altijd de kanskaart opvolgen
 - valpartij: de veroorzaker valt + elke renner in de rij er achter elke renner die grenst aan het vakje van een valler, valt ook renners voorop of direct rechts, vallen niet
- => De gevallen renners kunnen in deze speelbeurt niet vooruit gaan!

De professionals:

het hangen aan een volgauto:

- door een dobbelsteen door 6 te vervangen, hang je aan een volgauto
- je trekt een fotokaart (per 6), schrijft dit in op het wedstrijdformulier
- bij aankomst, wordt opnieuw een fotokaart getrokken, indien = pech

sprints onderweg en de gele trui:

- de sprints tellen mee als bonificatie punten
- wie de eerste sprint wint, krijgt de gele trui (vervangen door andere pion)
- elke keer als een renner de gele trui behoudt, krijgt hij extra 2 punten
- bij de volgende sprint kan de gele trui verwisseld worden (te berekenen)

het combine rijden:

- renners die in één rij achter elkaar staan, kunnen de kop van elkaar overnemen
- de renner achter een koprenner moet daartoe instemmen
- bij weigering mag de koprenner dit vragen aan de volgende
- de ploegleiders kunnen dus onderling eventuele afspraken maken