

UM REIFENBREITE



3554

Vertaald door:
Han Schmitz, Pijnacker
2019



Spelregels



OM BANDBREEDTE

Voor 2 tot 4 spelers
Vanaf 8 jaar

INHOUD

Deel I: Basisregels

1. Voorbereiding
2. Het Spel Na De Basisregels
3. Het Spelmateriaal Voor Het Basisspel
4. Voorbereiding Van Het Spel
 - 4.1 De Wedstrijdleider
 - 4.2 De Teams
 - 4.3 De Energiekaarten
5. Het Verlopen Van Een Race
 - 5.1 Beginnen
 - 5.2 De Rijder Verplaatsen
 - 5.3 Vertrekken Door Dobbelen
 - 5.4 Verplaatsen Door Uit De Wind Rijden (Aanhaken)
 - 5.5 Loop Minder Velden
6. Inzet Vanf Energie-Kaarten
 - 6.1 Afsplitsen
7. De Kanskaarten
 - 7.1 Crash
8. Het Doel
 - 8.1 De Waardering
 - 8.2 Andere Routes Rijden

Deel II: Geavanceerde Basisregels

9. Impact Van De Weg
 - 9.1 Uit De Wind Rijden En Wegsoorten
 - 9.2 Bergop Rijden
 - 9.3 Afdalen
 - 9.4 Rijden Op Kasseien
10. Energiekaarten En Wegdek

Deel III: Professionele Regels

11. Het Spel Na De Professionele Regels
12. Spelmateriaal Voor Het Profi-Spel
13. Voorbereiding Van Het Spel
 - 13.1 De Wedstrijdleider
 - 13.2 De Routeselectie
 - 13.3 De Teams
 - 13.4 Beginnen
14. Laten Meetrekken Door Begeleidingswagen
15. Sprints En De Gele Trui
 - 15.1 De Gele Trui
16. Veranderen Van Koploper
17. Een Etappewedstrijd
18. Waarderingsblad

Samenvatting Van De Spelregels

DEEL 1: BASISREGELS

1. VOORBEREIDING

Jaar na jaar kijken sportfans naar 's werelds grootste race-evenement: de Tour de France. Miljoenen volgen de spannende race van internationale topruiters in en tegen elkaar en het gevecht tegen de elementen van de natuur.

Je kunt nu zo'n geweldige race ervaren in je eigen vier muren: het duel van de toprijders en hun "waterdragers", verrassende ontsnappingspogingen, moeilijke bergroutes, snelle afdalingen en baanbrekende keien. Ze functioneren als "Teamchef", die zijn vier rijders de baan op stuurt.

Start dit spel met de basisregels die je met de belangrijkste mechanismen van dit spel laten kennismaken. Veel voorbeelden helpen u de regels te begrijpen, maar ze dragen ook bij aan de grote omvang van dit boekje.

Na een paar races kun je de volgende stap zetten met de "Basisregels uitbreiden": Door de opname van de verschillende wegdekken leidt tot een nieuwe speldimensie voor "Om bandbreedte".

Als je de basisregels kent, kun je genieten van een uitstekende racefietswedstrijd.

Als je nog meer plezier wilt beleven, kun je naar de Profiregels gaan.

Hier worden nieuwe opties toegevoegd.

Je zult zien hoe realistisch en opwindend deze game is, hoeveel kansen en je hebt om je team naar de overwinning te leiden!

2. HET SPEL NA DE BASISREGELS

"Om bandbreedte" is geen bijzonder moeilijk veld, hoewel de regels uitgebreid zijn.

De belangrijke regels die we hebben gemarkeerd door een zijbalk. Maar om de mechanica beter te illustreren, werden de regels aangevuld met voorbeelden en illustraties. Onze tip: speel de voorbeelden na en probeer de verschillende mogelijkheden.

Als beginner moet je altijd beginnen met de basisregels, en zo gemakkelijk de spelmechanica leren. De "uitgebreide basisregels" bieden nog meer plezier. Als u wilt, kunt u dit ook meteen doen in het basisspel.

Om Bandbreedte gaat niet over een rijder die als eerste de finish haalt. Het doel is altijd bij je om de meeste punten voor zijn hele team te scoren en zo het spel als het beste team af te ronden!

3. HET SPELMATERIAAL VOOR HET BASISPEL

1 spelplan
20 piloten (4 teams van 4 piloten elk)
56 energiekaarten
22 kanskaarten
2 dobbelstenen
1 scoreblad



Fig. 1
Druk op de rijders van
jouw team in de gelijk-
gekleurde plastic houder

4. VOORBEREIDING VAN HET SPEL

De kleuren van het wegdek

De route heeft verschillende soorten wegen. De kleuren van het wegdek spelen geen rol in deze basisvariant.

Kanskaarten uitsoorten

Selecteer uit de kanskaarten de enige kaart waarvan de tekst op de "fotokaarten" staat verwijst. Fotokaarten worden niet gebruikt in het basisspel.

4.1 DE WEDSTRIJDLEIDER

Een speler wordt geselecteerd als Teamleider. Hij is ervoor verantwoordelijk dat de route volgens de regels wordt afgelegd.

Zijn speciale taken:

- Hij schudt de kansen en plaatst ze als een gedekte stapel.
- Hij neemt de gespeelde energiekaarten in bewaring.
- Hij zorgt ervoor dat iedereen die een "7" heeft gegooid een kans maakt.

- Hij voltooit het scoreblad aan het einde van het spel.

4.2 DE TEAMS

Elke speler is een Chef van een wielploeg en fungeert als een "teambaas". Elke teambaas ontvangt 1 wielploeg bestaande uit 4 renners.

Vier teams zijn beschikbaar:

- de Trickster (rood) nummers: 21,22,23,24
- de IJzeren (blauwe) cijfers: 31,32,33,34
- de Rompertjes (zwart) nummers: 41,42,43,44
- de Schuivers (groen) nummers: 51,52,53,54

De rijders met het nummer "1" zijn de sterren, de sterkste rijders.

4.3 DE ENERGIEKAARTEN

Elke teambaas ontvangt de 14 energiekaarten die de kleur van zijn team op de rug dragen. Hij legt de energiekaarten voor zich neer.



Fig. 2

Tien kaarten dragen nummers van renners. Genummerde energiekaarten mogen alleen worden gebruikt voor renners met hetzelfde nummer.

Vier energie-kaarten zijn jokers, ze zijn niet gebonden aan een specifieke rijder.

* Het verbodsteken op sommige kaarten wordt in het basisspel niet gebruikt.

Opmerking: alleen korte routes worden gebruikt, zoals "Parijs - Roubaix" of "Luik -

Bastenaken - Luik", dus elke teambaas mag alleen de 7 bovenste energiekaarten gebruiken.

5. HET VERLOPEN VAN EEN RACE

* Gespeeld wordt in rondes.

* Eerst wordt de rijder die op de eerste rij staat altijd verplaatst. Als meerdere rijders zich op dezelfde hoogte bevinden, vertrekt de rijder die aan de rechterkant eerst.

* De tweede kan de rijder volgen die zich in de slipstream bevindt. Zal of kan deze rijder niet volgen, dan vertrekt de tweede die nu de voorste positie rechtsbuiten inneemt. Hetzelfde geldt voor alle andere rijders.

* Eén ronde is voorbij wanneer elke rijder eenmaal is verplaatst.

Daarna volgt onmiddellijk de volgende ronde.

5.1 BEGINNEN

Gereden wordt de route "Parijs - Roubaix". De start vindt plaats in de velden van START 2 (het label heeft geen betekenis voor de spel). De rijders starten in de richting van finis C - dus tegen de klok in. Het traject eindigt bij finish A, de finish.

Elke teambaas gooit beide dobbelstenen.

Wie het hoogste aantal punten behaalt, plaatst eerst een rijder op een vrij Startveld.

Zijn linkerbuurman plaatst ook een rijder op een leeg veld en vervolgens de andere spelers met de klok mee.

Daarna, wanneer het zijn beurt is, zet iedereen zijn 2e rijder op een startlijn totdat alle hun 4e en laatste renners op een rij hebben staan.

De spelers kunnen hun renner op elk startveld plaatsen, maar er mogen nooit 2 renners uit een team in dezelfde baan zijn; zie voorbeeld 3.

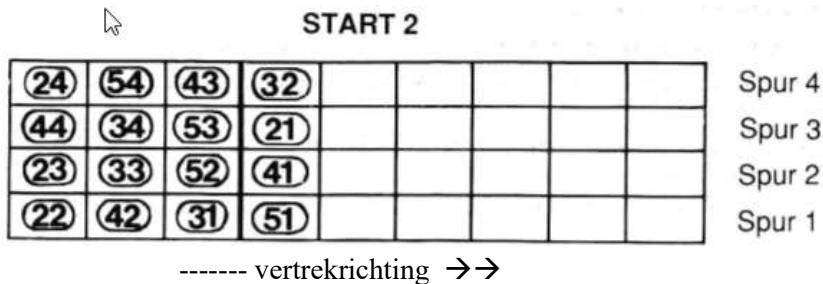


Fig. 3

Voorbeeld voor Fig.3

Hier mocht de renner nr. 24 als laatste niet in de rijstroken 1, 2 en 3 worden geplaatst, omdat daar andere renners van zijn team al stonden (nrs. 22, 23 en 21).

5.2 DE RIJDER VERPLAATSEN

- Er wordt gespeeld in opeenvolgende rondes!
- In één ronde moet de rijder eenmaal worden verplaatst. Een ronde is voorbij wanneer elk team al zijn 4 renners eenmaal heeft verplaatst.
- De volgorde waarin de rijders worden verplaatst, is afhankelijk van de positie van de rijder tijdens de race. De volgorde van de beurten is niet afhankelijk van hoe de teambazen rondom de tafel zitten.
- In elke ronde wordt de renner op de eerste rij altijd als eerste verplaatst.
- Als twee of meer renners zich op dezelfde hoogte bevinden (dwz naast elkaar), wordt de renner die rechts in de rijrichting staat eerst verplaatst,.

Elke rennen kan op 2 manieren voortbewogen worden

- * Door gooien met 2 dobbelstenen
- * Door "windluwrijden" ("aansluiten"), in welk geval niet meer mag worden gerold.

5.3 VERTREKKEN DOOR DOBBELEN

- * Het teamchef van de renners, die zich het meest rechts in de eerste rij bevindt, gooit met 2 dobbelstenen (in Fig. 4 is dat rijder 51).
- * De stafchef nr. 51 trekt deze rijder nu evenveel naar voren als hij rolt Aantal ogen komt overeen (zie Fig. 4).

Een rijder mag alleen naar voren worden verplaatst en ook van rijstrook veranderen

- rechtdoor (op het volgende veld hetzelfde spoor);
- diagonaal vooruit (naar het volgende veld van een aangrenzende rijstrook);
- nooit verticaal omlaag of omhoog (in aangrenzende rijstroken);
- nooit meer terug.
- Een dikke lijn (rijstrookgrens in bochten) mag nooit worden overschreden.

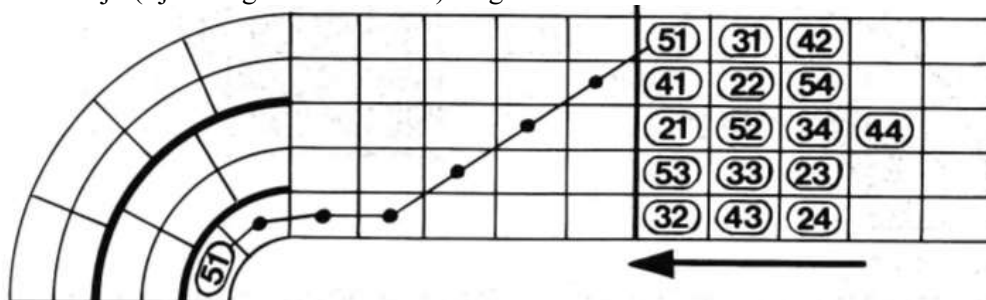


Fig. 4

Voorbeeld voor figuur 4

Renner 51 beweegt in eerst, omdat hij helemaal rechts vooraan staat. Zijn teambaas werpt bv. 7 ogen. De rijder probeert natuurlijk de kortste weg te rijden en rijdt schuin naar de binnenste curve.

Verdere regels voor het verplaatsen van de rijders zijn:

- ┌ Een rijder mag minder velden afleggen om tactische redenen, dan hij aan ogen gegooid heeft.
- ┌ Er mag slechts één rijder op elk veld zijn en daarom kan hij niet over een veld als er al een andere rijder staat.
- ┌ Als de weg helemaal is geblokkeerd, moet een rijder zijn rit achter een andere rijder afbreken - zijn resterende worppunten vervallen.
- ┌ Een rijder kan zich echter diagonaal tussen 2 rijders door passeren.

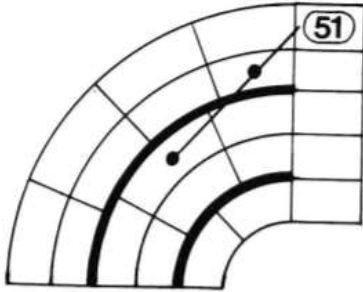


Fig 5a

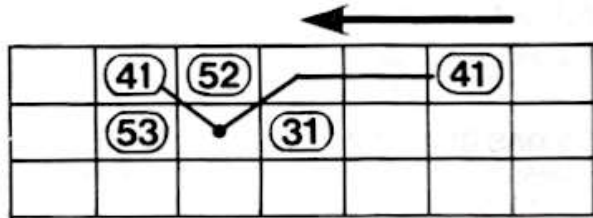


Fig. 5b

Voorbeeld voor fig. 5 a
De rijder 51 wil in de bocht naar binnen gaan, moet daarbij de dikke lijn overschrijden, wat NIET is toegestaan. Dunne lijnen mogen normaal worden overschreden.

Voorbeeld voor figuur 5 b
Rijder 41 schiet diagonaal tussen anderen rijders doorrijden.

5.4 VERPLAATSEN DOOR UIT DE WIND RIJDEN (Aanhaken)

Staan twee of meer rijders in een spoor op een rij achter elkaar, dan kunnen de "achterliggers"

┌ onmiddellijk in de "slipstream" van de wegtrekkende "frontman" meeverstappen zonder zelfs te dobbelen.

┌ Dat betekent: de volgorde van het 'treintje' hangt af van het feit of rijders in de slipstream zitten of niet!

In de luwte van zijn frontman kan rijden, die direct achter het veld volgt.

De slipstream-rijder moet:

- ┌ - zijn zet recht achter zijn frontman afbreken
- ┌ - mag niet meer velden bestrijken dan zijn frontman
- ┌ - en trek volgens de regels

Deze bijlage in de slipstream is mogelijk voor alle rijders die volgen in een treintje direct achter elkaar.

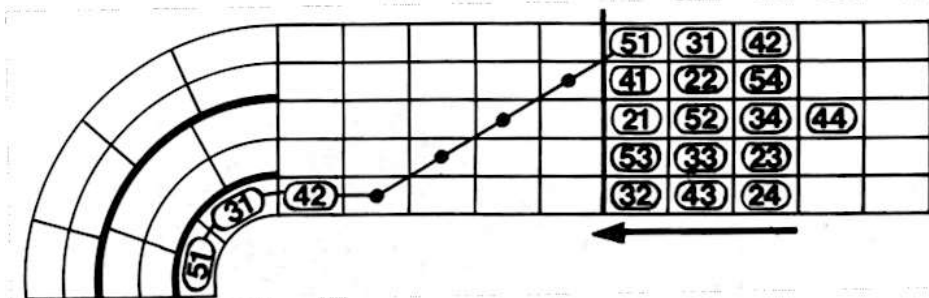


Fig 6.

Voorbeelden voor figuur 6

* Als de eerste rijder wegrijdt, kan de rijder in het veld direct achter hem in de luwte van zijn frontman rijden zonder te hoeven dobbelen (in Fig. 6 rijder 31 die bij 51 aanklampt)

* Als rijder 31 in de slipstream zit (als de eerste rijder een hoog aantal gooit), mag 31 in het veld gaan staan achter de frontman (51).

"Als 31 zich echter niet in de slipstream aansluit bij 51, kunnen 42 (en andere renners die achter elkaar in een rij staan) niet meedoen.

Dientengevolge is slipstreaming niet geoorloofd in de volgende situaties:

- * als een rijder een veld zijwaarts moet bewegen om aan te haken (zie voorbeeld 7)
- * als een rijder meer velden moest gebruiken dan de rijder bij wie hij wil aanhaken (zie voorbeeld 7)
- * Als het veld achter de rijder die u wilt aansluiten al bezet of onbereikbaar is.
- * een rijder om aan te klampen, een dikke lijn moet kruisen (voorbeeld 7).
- * als het rijder zich niet in een ononderbroken rij bevindt.

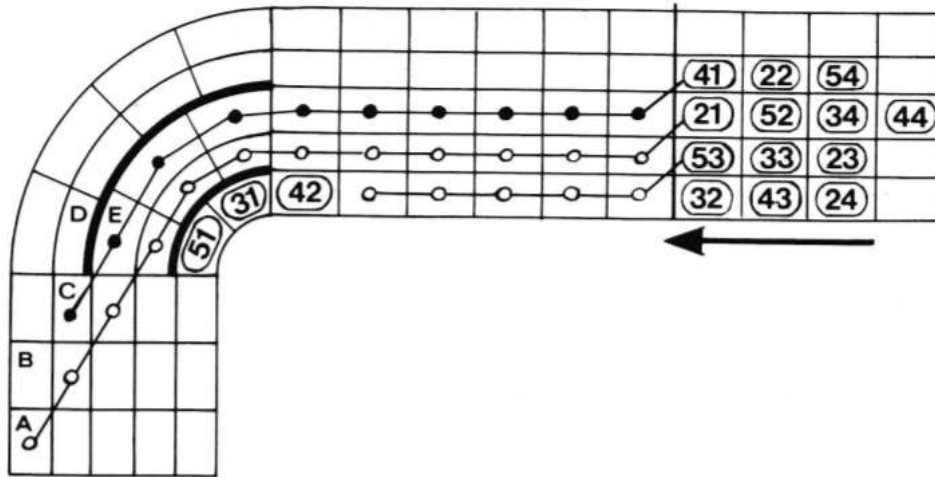


Fig. 7

Tip: de voorbeelden voor figuur 7 zijn zeer informatief voor het begrijpen van het spel!

Voorbeeld voor Fig. 7 = Renner 41

Aan de beurt is rijder 41 en gooit "10". Rijder 41 zwaait naar binnen en gaat na de bocht zo ver mogelijk naar rechts op veld C (op de buitencircel had hij slechts veld D bereikt).

Om twee redenen heeft de rijder 41 zich zo ver mogelijk naar rechts verplaatst op veld C :

- * Eerstens - wanneer meerdere rijders naast elkaar staan, mag de rijder het eerst starten die het verst naar rechts staat;

- * Ten tweede - rijders 22 en 54 kunnen niet aanhangen.

- Want als 22 dezelfde route nemen als 41, landt hij op veld E terwijl hij D bereiken moest (de regel verlangt: op het veld erachter).

- Proeft 22 om de dikke lijn heen door de bocht te gaan, dan heeft hij 11 velden nodig, maar hij heeft slechts 10 stappen).

- Aangezien 22 niet kan aanhaken, kan 54 het ook niet

Voorbeeld voor Fig. 7 = Renner 21

Nu is het de beurt aan rijder 21, die een '12 gooit.

"De rijders achter hem willen graag aanhaken.

Nr. 21 kan dit verhinderen door zich aan veld A te houden. Welke weg 52 ook probeert, hij kan punt B achter rijder 21 niet bereiken met slechts 12 stappen. Over veld C kan hij niet, want daar is al rijder 41.

Als 52 de buitenste bocht neemt, mist hij 1 veld, gaat hij rechtdoor, dan moet hij de dikke lijn in de bocht overschrijden (wat niet is toegestaan), en hij wil op hetzelfde pad gaan zoals 21, moet hij om naar punt B te komen een veld omhoog, wat niet is toegestaan.

Voorbeeld voor Fig. 7: Renner 53

Aangezien rijders 52, 34 en 44 zich niet kunnen aansluiten, is het de beurt voor 53. Die gooit een "5", waarmee hij gewoon rechtdoor kan gaan.

- * No.53 staat ondertussen achter 42. Hij hoopt dat nr. 51 geluk bij het gooien heeft, zodat dan de rijders 31 en 42 en hij aan kunnen sluiten.

- * Nr 33 besluit niet aan te sluiten (5 punten zijn te weinig voor hem) en dit betekent ook dat 23 niet kan aansluiten. Nu is het tijd voor nr. 32.

5.5 LOOP MINDER VELDEN

Soms is het beter om minder velden te lopen dan de ogen die zijn gegooid.

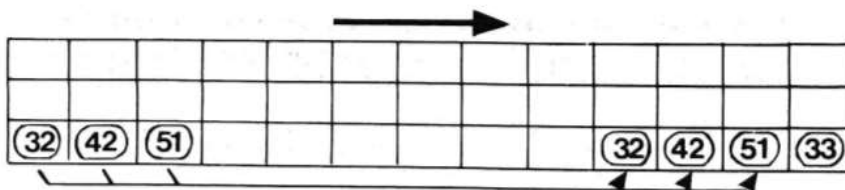


Fig. 8

Rijder # 51 gooide een "10" en kon deze naast rijder 33 zetten; hij stelde zichzelf echter rechtstreeks op achter 33 (dwz 1 veld minder dan dat hij gegooid had) en heeft dus de kans om bij 33 aan te haken. De rijders 32 en 42 zijn uiteraard meegetrokken met nr. 51.

- ▮ Het is iedere rijder toegestaan minder velden ver te rijden dan de ogen die hij heeft geworpen.
- ▮ Uitzondering: wanneer een rijder de finishlijn passeert.

6. INZET VANF ENERGIE-KAARTEN

Elke teambaas heeft 14 energiekaarten, die hij kan gebruiken om de capaciteiten van zijn renners te beïnvloeden (Belangrijk: gebruik alleen de 7 bovenste energiekaarten op korte afstanden!

Zie paragraaf 4.3)

- ▮ De energie-kaarten met het nummer van een rijder, kan alleen door deze rijder worden gebruikt. De energie-kaarten zonder nummer kunnen optioneel worden gebruikt voor elke rijder in het team.
- ▮ Energiekaarten kunnen alleen worden gebruikt vanaf de tweede ronde niet in de startronde.

Deze energiekaart is alleen van toepassing op de rijder met dit nummer



Energie-kaarten vervangen dobbelen:

- ▮ Elke energiekaart vervangt een dobbelsteen.
- ▮ Maximaal 2 energiekaarten zijn toegestaan voor één rijder. Wie één energiekaart inzet mag slechts één dobbelsteen gebruiken, wie twee energiekaarten gebruikt, mag niet meer gooien
- ▮ De energiekaarten zijn, afhankelijk van de opdruk, 5 of 6 punten waard.

6.1 AFSPLITSSEN

Een rijder wil zich afsplitsen, dus alleen zijn van een groep. Hij moet daarbij voorkomen dat anderen hem onmiddellijk volgen.

- ▮ Als een renner wil afsplitsen, moet zijn teambaas dat vooraf melden en zal 1 of 2 energiekaarten afleggen (de renners achter hem mogen niet volgen - zie Fig. 9).

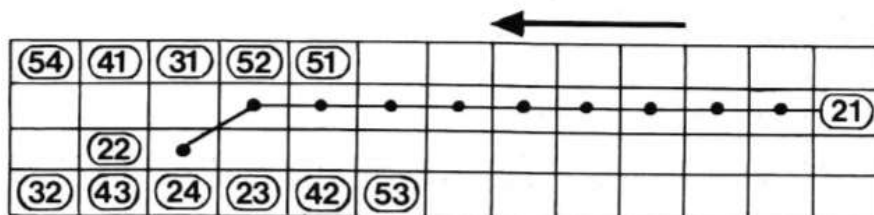


Fig. 9

Voorbeelden van figuur 9

- A. Rijder 21 is achtergebleven. Hij gebruikt één energiekaart (bv. 6 punten) en hij zal één dobbelsteen gooien (4 ogen). Hij mag nu $6 + 4 = 10$ velden vooruit en staat dan achter de rijder 22, zijn teamgenoot. Hij kan zich nu uitstekend aan hem vastklampen wanneer het diens beurt is.
- B. Renner 54 gebruikt 2 energiekaarten (bv. $5 + 6 = 11$ punten); in het belang van zijn teamgenoten 52 en 51 start hij geen ontsnappingspoging; met grote waarschijnlijkheid zouden 41 en 31 volgen in de luwte en hij kunnen dan 52 en 51 meetrokken.
- C. Renner 32 speelt 1 energiekaart en zegt: "Ik ben weg!". Dan werpt hij met 1 dobbelsteen. Aan de geworpen ogen worden de punten van zijn energiekaart toegevoegd. Renner 32 mag nu overeenkomstig veel velden gaan vooruit, zonder dat iemand in de slipstream hem volgt (ook achter hem liggende teamgenoten niet).

7. DE KANSKAARTEN

Er moet een kanskaart worden getrokken als je 7 ogen gooit.

Uitzondering: als een rijder het START-veld verlaat, is deze regel niet van toepassing, dat wil zeggen kanskaarten worden vanaf de tweede ronde gespeeld.

Wie een energiekaart gebruikt en vervolgens een "1" of "2" werpt met de dobbelsteen, moet je er een kanskaart trekken wanneer de som van punten 7 is.

* De instructies op de kanskaarten moeten worden gevolgd. Daarna wordt de kanskaart op de aflegstapel gelegd. Zodra de stapel op is, worden de aflegkaarten geschud en dicht neergelegd.

* Op sommige kanskaarten krijg je een energiekaart of je moet er een inleveren. Hierbij wordt altijd een kaart gekozen van de betreffende rijder. Heeft een rijder geen kaart meer, dan kunt je een joker nemen. Als er geen joker beschikbaar is, wordt er geen kaart afgelegd.

7.1 CRASH

Sommige kanskaarten zullen een val veroorzaken. Dat wil zeggen, de rijder crasht, waarvoor de kanskaart wordt getrokken. Als je crasht, kun je in deze ronde niet verder rijden - zie tekst op de kanskaarten. Het volgende is van toepassing:

* Een rijder die de val niet heeft veroorzaakt, kan alleen crashen als hij zich direct achter de veroorzaker bevindt of volgt in een doorlopende rij achter de veroorzaker.

* Een rijder crasht ook, als het veld waarop hij staat grenst aan het veld waarop hij gecrashte rijder staat. Uitzondering: een rijder die **rechts** naast de veroorzaker staat, valt niet (hij heeft een voorsprong op de vallende rijder).

* Een rijder die rechts van een opvallende "achtervolger" staat, crasht ook zelf

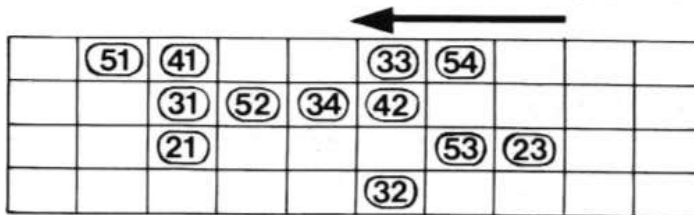


Fig. 10

Voorbeeld bij fig. 10

Rijder 31 veroorzaakt een massale crash!

* Hierdoor dreunen de volgende renners: 21, 52, 34, 42, 33 en 54 (omdat een van de zijanten van hun veld aan het veld van een valler grenst)

* De renners 51 en 41 eindigen omdat ze voor 31 op de baan zijn (Regel: het verst naar rechts rijdende rijder heeft een voorsprong op zijn linker buurman).

* De nummers 32, 53 en 23 worden gespaard omdat ze niet grenzen aan een veld van een rijder.

8. HET DOEL

Een rijder die de race beëindigt, moet zoveel mogelijk velden doortrekken als hij heeft gegooid. Hij moet op het veld blijven staan waarop hij landt door de worp. Dit is cruciaal omdat sommige rijders mogelijk de finish bereiken in de slipstream en anderen misschien niet.

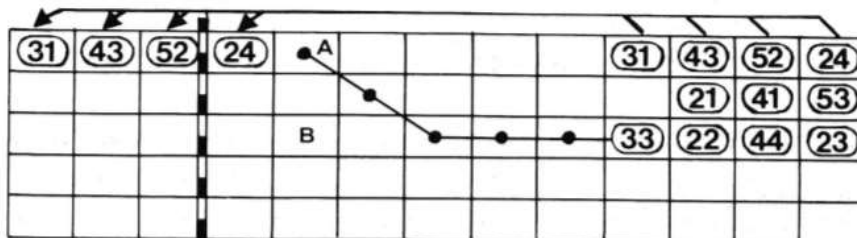


Fig. 11

Voorbeeld 11: Rijden over de finishlijn

Rijder 31 is de verste rechts en staat als eerste aan de beurt. Als de rijder nog steeds een energiekaart heeft, kan hij uitbreken en alleen door de finish rijden, zonder de drie die achter hem rijden.

Om de rijder mee te nemen. Links van hem staat zijn teamgenoot nr. 33, die dan in de gelederen zit en zo komt hij tweede op het rechte stuk, waarmee hij veel meer punten bereikt.

Rijder 31 heeft geen energiekaart mee, gooit 9 en bereikt het derde veld na de finish. 'Natuurlijk zitten rijders 43, 52 en 24 in de slipstream. Uiteindelijk bereikt rijder 24 de finishlijn niet. Daarom kunnen de laatste 6 rijders van dit voorbeeld vóór 24 uur bij de finish arriveren.

Daarna is de beurt aan rijder 33. Hij gooit 5 zijn en het lijkt logisch dat hij direct naar de finishlijn gaat en op veld B eindigt. Het zou echter beter zijn als hij naar veld A ging. Als 24 in de volgende ronde (als de meest rechtse rijder) eerste dobbelt, kan 33 aanhaken en bereikt zo de finishlijn als 5^e, wat nog 300 punten oplevert.

8.1 DE WAARDERING

Aan het einde van het spel vult de wedstrijdleider het beoordelingsformulier als volgt in:

- * Hij merkt in de linkerkolom (onder "Rijder Nr.") elke rijder die finishte - in rijvolgorde
- * De gescoorde punten na het voltooien van het spel neemt hij over naar de vier kolommen voor de teamranglijst.
- * Vervolgens voegt hij de score voor elk team toe. Het het team dat de meeste punten krijgt wint.

8.2 ANDERE ROUTES RIJDEN

Je kunt op elk moment, zelfs tijdens de eerste games, andere routes kiezen en rijden.

Het bord bevat een hele reeks verschillende routes.

Als suggestie kunt u verwijzen naar paragraaf 13.2 (Profi-regels), maar u kunt ook een eigen route selecteren: u hoeft alleen een start en een bestemming in te stellen

DEEL II: GEAVANCEERDE BASISREGELS

De uitbreiding van de BASISREGELS is simpelweg om rekening te houden met de effecten van verschillende wegdekken.

Dit zijn weinig regels, maar hebben een vrij grote impact. We raden daarom alle nieuwkomers aan om deze regels te introduceren na verschillende "basisspellen".

9. IMPACT VAN DE WEG

Het circuit bestaat uit verschillende straattypen, vertegenwoordigd door verschillende kleuren

Deze verschillende wegdekken hebben een impact op het spel.

Beige: asfalt

Red: stijging

Blauwgroen: Curvestenen

Ochre: daling

9.1 UIT DE WIND RIJDEN EN WEGSOORTEN

Het 'uit de wind rijden' (aanklampen) mogen alleen die rijders hun treintje starten op velden met hetzelfde wegdek.

Alleen de kleur is bepalend, verschillende nummers op dezelfde gekleurde velden voorkomen niet dat ik me vastklamp!

Fig. 12

Voorbeeld voor Fig. 12: Uit de wind rijden op een wegdek van andere kleur (Kasseien)

Rijder 51 gooit "8"; 33 kan zich niet aan hem vastklampen omdat hij op Asphalt (beige straat) staat, terwijl 51 op kasseien staat (blauwgroen).

Renner 41 gooit een "9"; 32 en 23 kunnen aanklampen omdat ze op dezelfde straatkleur rijden.

Rijder 44 kan zichzelf niet aanklampen, omdat hij met een veld-afstand niet langer in de ononderbroken rij staat.

☐ Ook in de bergen is slipstreaming mogelijk. Maar: de rijder en zijn "Aanhangsel" moeten op velden van dezelfde kleur staan!

Als de renners aan het begin van de ronde op verschillende wegdekken staan, is slipstreamen niet toegestaan.

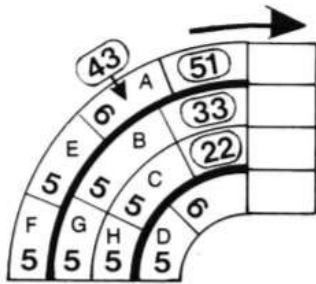
9.2 BERGOP RIJDEN

De rode velden markeren bergketens, die men moet "opwerken". De snelheid van de rijder daalt aanzienlijk.

Elke rijder die aan zijn beurt op een rood veld **begint**, moet het in het veld aangegeven getal aftrekken van het geworpen aantal punten.

Voorbeeld: een rijder heeft een "6" gegooid. Hij staat op een rood veld met de getal 3. Hij mag nu slechts $6-3=3$ velden vooruit gaan.

Een rijder die zo'n laag aantal gooit tijdens het bergop rijden dat zijn resultaat 0 of lager is na aftrek van het cijfer in zijn veld, moet afstappen. Hij zal daarom ook op dit punt *naast* de baan worden gezet. Pas als alle rijders in de betreffende ronde aan de beurt zijn geweest, mag de rijder hieraan deelnemen. Plaats terug op de weg. Als dit veld ondertussen bezet is, wordt de rijder 1 veld teruggeplaatst verschoven met één veld.



Voorbeeld voor figuur 13:

Rijder 43 stond in een veld met cijfer 6 (A)

Gooit een 6 (of minder) en bereikt geen snelheid.

Daarom moet rijder 43 afstappen en zal naast de straat worden gezet.

Fig. 13

Als er meerdere rijders naast de weg moeten worden geplaatst, die dan naast elkaar staan, zullen ze in dezelfde volgorde op het parkoers worden gezet als dat ze van hun fiets moesten afstappen - als alle andere rijders aan de beurt zijn geweest.

Het is mogelijk dat plaatsen bezet zijn door andere rijders. In dit geval moet een rijder tevreden zijn met het veld erachter. Het veld achter de rijder is alleen een optie als alle velden daadwerkelijk bezet zijn door andere rijders.

9.3 AFDALLEN

Op het okerkleurige deel van de baan, de afdalingen, neemt het tempo snel toe.

Een rijder, die vertrekt vanuit een okerkleurig veld, mag het nummer op het veld aan zijn gegooiden ogen toevoegen.

Voorbeeld: Een rijder vertrekt vanaf een oker veld met cijfer 4. Hij gooidde 6 en mag $6+4=10$ velden vooruit. Ook in het geval van afdalingen is 'uit de wind rijden' toegestaan. Verschil in kleuren van het wegdek van de kopman betekenen altijd dat aanhaken niet is toegestaan!

9.4 RIJDEN OP KASSEIEN

Veel rijders bevinden zich in de problemen op de kasseienstrook dat beroemd is geworden op de route Parijs-Roubaix en de klassieke Belgische races. Dergelijke stroken zijn hier blauw-groen.

Een rijder die vertrekt vanuit een blauwgroen veld moet het aangegeven getal op dat veld van het geworpen aantal ogen aftrekken.

Voorbeeld: een rijder start vanuit een blauwgroen veld met cijfer 3. Hij gooidde 5. Hij mag $5-3=2$ velden voorwaarts gaan.

De kasseien worden onderbroken door kleine beige velden (asfalt). Wie hierop vertrekt, moet niets aftrekken.

Zelfs als u op kasseien rijdt geldt: renners die op velden met andere kleuren beginnen, mogen niet aanhaken!

Een rijder die zo weinig telt op de kasseien dat hij na het aftrekken 0 of minder overhoudt, wordt naast de weg geplaatst. Teruggaan naar op het parkoers is wat ik beschreef bij "bergop rijden".

10. ENERGIEKAARTEN EN WEGDEK

De volgende beperkende regels zijn van toepassing op de uitvoering van energiekaarten:

Energiekaarten met een verbodsbord mogen nooit worden gebruikt om de bergen te beklimmen.

Per kasseienstrook mag slechts één energiekaart per rijder worden gebruikt (nooit 2).

Asfalt (beige): 1 of 2 energiekaarten	Kasseien (blauwgroen): slechts 1 energiekaart
Helling (rood): alleen energiekaarten zonder verbodsteken	Afdaling (oker): 1 of 2 energiekaarten

DEEL III: PROFESSIONELE REGELS

11. HET SPEL NA DE PROFESSIONELE REGELS

"Om bandbreedte" is een zeer variabel spel. De eerder bekende basisregels geven al echt fietsplezier. Je kunt dit plezier nog verder uitdiepen als je rekening houdt met de volgende professionele regels. Natuurlijk kunt u kiezen welke van de "Profi-regels" u wilt gebruiken en welke niet. De regels van het basisspel en het uitgebreide basisspel blijven van toepassing - dit zijn "professionele regels", pure toevoegingen, waarmee ook rekening wordt gehouden.

12. SPELMATERIAAL VOOR HET PROFI-SPEL

- 1 speelbord
- 20 rijders (4 teams van elk 4 rijders) plus 4 rijders in de gele truien
- 56 energiekaarten
- 22 kansen-gronden
- 6 fotokaarten
- 2 dobbelstenen
- 1 scoreblad

13. VOORBEREIDING VAN HET SPEL

13.1 DE WEDSTRIJDLEIDER

Een speler wordt geselecteerd als wedstrijdleider. Zijn informatie:

- * Hij noteert de resultaten van de sprints en de finish op het scoreblad en berekent de waardering.
- * Hij schudt de kanskaarten en legt ze gedekt neer.
- * Hij houdt de foto-tuin.
- * Hij neemt de gespeelde energiefondsen in bewaring.
- * Hij zorgt ervoor dat iedereen die een "7" gooit, een kanskaart trekt.
- * Hij bepaalt samen met de teambazen welke afstand wordt afgelegd: waar start en finish zijn, welke bergetappes worden gereden en waar de sprints plaatsvinden.

13.2 DE ROUTESELECTIE

Het bord biedt veel speelmogelijkheden: grote en kleine banen, afhankelijk van de gewenste speeltijd, Hier zijn enkele "klassieke" routevarianten (speeltijd ongeveer 3/4 tot 2 uur), inclusief de bijbehorende sprints en de te behalen punten.

A. Parijs-Roubaix Startveld: Start 2 Soort route: Kassei bestrating / Asphalt Circuit: Over Finish C, D Sprint: Finish D Eindstreep: Finish A Punten: 1= 11; 2= 8; 3= 5	B. Luik-Bastenaken-Luik Startveld: Start 1 Soort route: Asphalt / bergroute Circuit: Via afwerking A, B Sprint: Finish B Eindstreep: Finish C Punten: 1=11; 2= 8; 3= 5
C. Giro d'Italia Startveld: Start 2 Soort route: Kassei / Asphalt / bergroute Circuit: Over Finish C, D A, B Sprint: Finish D; Finish A; Finish B : Finish C Punten Sprint D 1=11; 2= 8; 3= 5 Punten Sprint A 1=7; 2= 5; 3= 3 Punten Sprint B 1=5; 2= 4; 3= 2 Punten Finish: 1=11; 2= 8; 3= 5 *1) *1) toegevoegd door vertaler.	D. Tour de France Startveld: Start 1 Soort route: Bergroute / Kopfsteinpflaster / Bergroute Circuit: Finish A, B; C, E Sprints: Finish B, Finish C, Finish E Eindstreep: Finish A Punten Sprint B 1=11; 2= 8; 3= 5 Punten Sprint C 1=7; 2= 5; 3= 3 Punten Sprint E 1=5; 2= 4; 3= 2 Punten Finish: 1=11; 2= 8; 3= 5 *1)

Natuurlijk kunt u op elk gewenst moment uw eigen route kiezen, volgens uw wensen en de beschikbare speeltijd.

13.3 DE TEAMS

* Elke speler fungeert als Teamchef. Hij ontvangt een wielploeg, bestaande uit 4 rijders, en één rijder in de gele trui.

* Elke teambaas ontvangt 14 energiekaarten voor zijn team.

13.4 BEGINNEN

'Gestart wordt op het veld van het geselecteerde START-gebied. De rijders starten in de richting van het geselecteerde DOEL en rijden de afgesproken route.

14. LATEN MEETREKKEN DOOR BEGELEIDINGSWAGEN

Elke rijder kan zich een stuk door de begeleidingswagen mee laten trekken. Als hij wordt gepakt, wordt hij gediskwalificeerd. Er zijn twee mogelijkheden om "mee te trekken":

Als je je wilt laten meetrekken, gooi dan met een dobbelsteen en voeg zes ogen toe - de som is de afstand in velden.

Daarna trekt de rijder een afgedekte fotokaart, het nummer aan de achterzijde wordt genoteerd door de raceregisseur op het scorebord - met het nummer van de rijder. De fotokaart wordt terug op de stapel gelegd en gemengd.

Een rijder kan ook heel lang meetrekken, wat zijn kansen om gesnapt te worden sterk vergroot:

De rijder verplaatst 12 velden zonder dobbelen. Vervolgens trekt hij een fotokaart en de race-directeur noteert het getal op het blad. De kaart wordt teruggegeven, alle worden geschud en de rijder trekt opnieuw een fotokaart waarvan het nummer ook wordt genoteerd.

Een rijder kan zich tijdens een race maximaal vier keer voort laten trekken. Voor elk meetrekken moet hij 1 of 2 fotokaarten trekken.

Wanneer de race voorbij is en het algemeen klassement is vastgesteld, trekt de racedirecteur twee fotokaarten.

Elke rijder, voor wie een van deze nummers op het scoreformulier is genoteerd, wordt gediskwalificeerd.

Alle punten van de gediskwalificeerde rijder zijn ongeldig en vallen ook buiten de Teamscore.

15. SPRINTS EN DE GELE TRUI

De wedstrijdleader kan sprints op elke race inbouwen, in overleg met de teamchefs. Het aantal sprints - 1, 2 of 3 - is afhankelijk van de lengte van de baan. Het overzicht in paragraaf 13.2 toont de tussentijdse sprints van de tracks en laat zien hoeveel punten het oplevert.

Tijdens de race noteert de wedstrijdleader de 3 rijders die als eerste over de finishlijn van een sprint zijn gekomen. Deze rijders ontvangen de opgegeven punten (zie ook scoreformulier), die ook worden opgenomen in de teamclassificatie.

Als er meer dan één sprint in een race is, dan is dit de "gele trui" voor de meeste totaalpunten.

15.1 DE GELE TRUI

De gele trui krijgt de rijder die de finishlijn van de eerste sprint passeert als eerste. Voor elke ronde waarin deze rijder de gele trui vasthoudt, krijgt hij 2 punten extra.

* Deze rijder wordt vervangen op het veld waar hij landde door de rijder in de gele trui van zijn team (geen nummer). De uitgewisselde renner wordt naast het speelbord gezet.

Als de drager van de gele trui de eerste plaats in de volgende sprint behoudt, behoudt hij de gele trui. Maar als een andere rijder eerder over de sprint-finish gaat, berekent de raceregisseur wie de meeste punten heeft; alleen de punten die een rijder scoort in de "sprints" worden gescoord.

* Als dit een nieuwe rijder is, wordt hij naast het veld geplaatst en ingeruild voor zijn rijder met de gele trui.

* De renner van de eerdere gele trui wordt terug op het veld geplaatst waar de eerdere gele trui eindigde.

Voorbeeld (zie beoordelingsblad, hoofdstuk 18):

Renner 21 wint de eerste sprint, hij ontvangt de gele trui en de gegeven 11 punten.

Rijder 42 wint de tweede sprint en verdient hem 7 punten. 42 heeft al 5 punten in de eerste sprint (3rd plaats) gewonnen, dus hij heeft een puntenrekening van 12 punten.

Omdat rijder 21 slechts 11 punten heeft (de punten van de gele trui worden hier niet geteld), wordt de gele trui nu aan rijder 42 gegeven

Tijdens de wedstrijd kunnen de teambazen gemakkelijk zien wie de gele trui draagt: het is de rijder, die naast het veld staat.

Opmerking: de sprints worden binnen het normale spel uitgevoerd, ze worden niet verlengd. Het spel wordt alleen onderbroken zolang de wedstrijdleider de score noteert.

16. VERANDEREN VAN KOPLOPER

De krachten van de rijders, inclusief de koprijders, hebben hun grenzen. Het is daarom moeilijk om er een te krijgen die de breakout-poging voor een langere tijd volhoudt. Om de kansen op wegsprints te verbeteren, worden de volgende regels geïntroduceerd:

Rijders die achter elkaar in een rij rijden, kunnen afwisselend van elkaar wisselen leiderschap overnemen.

Dit geldt zowel voor de topgroep als voor de groep vervolgers.

De rijder, die vooraan een ononderbroken rij rijders leidt, kan, de rijder achter hem vragen of hij de leiding wil nemen.

* Als die akkoord gaat, kunnen de twee rijders van plaats wisselen.

* Als de gevraagde weigert, kan de toprijder de volgende in de rij vragen, enz.

Deze regel geeft de teambazen de mogelijkheid om afspraken te maken over het doelgericht gebruik van energiekarten om de afstand tot het peloton te behouden.

Een teamleider is echter niet verplicht om energiekarten te gebruiken als hij zelf bovenaan staat.

Hij kan zelfs de andere teambazen voor de gek houden door plotseling uit te breken nadat hij de top heeft overgenomen! (zie voorbeeld 14).

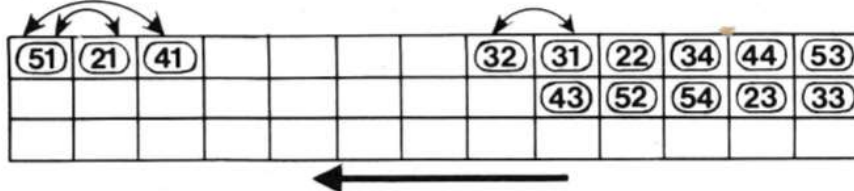


Fig 14

Voorbeeld 14: De rijders 51, 21 en 41 zijn weggereden van het veld. Ze vormen de kopgroep.

Als ze veranderen van positie (51 verandert met 21, of, als 21 niet naar de top wil, 41), kunnen ze mogelijk weggrijden van het hoofdveld dat door rijder 32 wordt aangevoerd. Dit als ze allemaal energiekarten inzetten wanneer het hun beurt is.

Als bijvoorbeeld 51 op de lijn staat, maar 41 voor de plaats ruilt, dan maakt rijder 41 eerst zijn beurt. Het nemen van de leiding kost rijder 41 geen ronde.

In het hoofdveld kunnen natuurlijk ook posities worden gewijzigd: rijders 32 en 31 zijn teamgenoten. Rijder 43 zal de leiding niet opgeven. Als tweede achter de zijn teamgenoot 41 zal hij proberen het peloton te vertragen.

17. EEN ETAPPEWEDSTRIJD

Naast klassieke routes van één dag is het ook mogelijk om meerdere dagen te reizen.

Dergelijke "etappes" gedurende meerdere dagen worden samengesteld uit verschillende routes, die dan achter elkaar worden gereden. Voor dit doel kunnen de routevarianten van paragraaf 13.2 worden gebruikt.

Het eindresultaat van een meerdaagse rittenkoers wordt als volgt bepaald:

* Voor elke etappe wordt een evaluatieblad ingevuld. De resultaten van elke fase zijn voor elke rijder en voor elk team toegevoegd.

* Bonuspunten worden berekend en toegevoegd aan deze score voor elk team:

- Voor elk team wordt bepaald wie de meeste punten in alle fasen heeft behaald.

- Deze punten worden vermenigvuldigd met het aantal gereden fasen.

- De som wordt opgeteld bij de punten van het hele team.

- Het team met de meeste punten wint

Voorbeeld:

Rijder nr. 41 heeft de volgende punten verdiend in 5 fasen

Etappe	Punten Rijder 41	Punten team
1	18 punten	46 punten
2	55 punten	68 punten
3	40 punten	92 punten
4	22 punten	66 punten
5	26 punten	47 punten
Totaal	161 punten	319 punten

Met 161 punten heeft nummer 41 de hoogste score van zijn team bereikt. Het totale resultaat wordt op de volgende manier berekend:

Aantal fasen x totale renner + rennerresultaat = eindresultaat team.

Dus: $5 \times 161 + 319 = 1124$.

Eindresultaat team: 1124 punten.

Het gevolg van deze vorm van puntenprijs is dat elk team een van zijn renners "ondersteunt" zodat ze zoveel mogelijk punten voor hun team kunnen scoren. De rest van de rijders rijden echt voor de man bovenaan.

18. WAARDERINGSBLAD

De wedstrijdleider vult het scoreblad als volgt:

(1) Hier voert hij de nummers van de eerste 3 rijders in die op de finishlijn van de eerste sprint over de finish kwamen.

In de onze

Voorbeelden waren de rijders 21, 33 en 42. Vanaf nu wordt elke wisseling van de gele trui genoteerd.

(2) Hier volg op dezelfde wijze de nummers van de eerste 3 rijders die de tweede sprintlijn passeerden (in ons voorbeeld Renners 42, 51 en 43).

Vergeet niet de wisseling van de gele trui te noteren!

(3) Hier de nummers van de 3 renners over de derde sprintlijn (als 3 sprints worden gereden).

(4) In deze kolom worden van boven naar beneden het nummers vermeld van de rijders die de finish bereikten (in ons voorbeeld is de rijder eerst 31, daarna 43, enz.)

(5) In deze kolom wordt ingevoerd, hoeveel punten een rijder in de 3 sprints en gele trui heeft gewonnen.

Wertungs-Blatt

④		⑤		⑥	
Ziel	Fahrer Nr.	Erreichte Punkte	Sprints + Gelbes Trikot	Gesamt	
1	31	50	4	54	
2	43	40	8	48	
3	51	35	7	42	
4	42	32	28	60	
5	33	30	8	38	
6	21	28	19	47	
7	23	26		—	
8	53	24		—	
9	52	22		—	
10	22	20		—	
11	24	18		—	
12	41	16		—	
13	32	14		—	
14	54	12		—	
15	44	10		—	
16	34	8		—	

1. Sprint ①			
Erreichte Punkte	Fahrer	Gelbes Trikot	Gesamt
11	21	X 2	19
8	33		8
5	42		5

2. Sprint ②			
Erreichte Punkte	Fahrer	Gelbes Trikot	Gesamt
7	42	X 2	23
5	51		5
3	43		3

3. Sprint ③			
Erreichte Punkte	Fahrer	Gelbes Trikot	Gesamt
5	43		5
4	31		4
2	51		2

Team I 21-24	Team II 31-34	Team III 41-44	Team IV 51-54 ⑦
21 47	31 54	41 16	51 42
22 20	32 14	42 60	52 22
23 26	33 38	43 48	53 24
24 18	34 8	44 10	54 12
111	114	134	100

Fotokarten ⑧	

- (6) Deze kolom toont het algemene resultaat van elke rijder. Het wordt berekend op basis van de vorige scores. De algemene resultaten van alle 16 rijders worden in deze kolom vermeld.
- (7) In deze kolommen vindt de teamclassificatie plaats. Het totale resultaat van elke rijder is hier Over het dragen. De score van alle vier de rijders worden bij elkaar opgeteld om het teamresultaat te geven. Het team dat de hoogste score behaalt, wint.
- (8) De rijders worden vastgelegd in het veld, dat door een escortvoertuig zou kunnen zijn meegenomen. Dit is het nummer van de rijder en het nummer van zijn / haar fotokaart (en).

SAMENVATTING VAN DE SPELREGELS

1. Wedstrijdleider kiezen
2. Elk teamlid ontvangt een rijdersteam en zijn energiekaarten
3. Het parkoers is geselecteerd: startveld en bestemming
4. Startspeler wordt bepaald: wie het hoogste aantal punten scoort
5. Plaats de rijder op het startveld:
 - Eerste speler stelt één rijder op, daarna beurtelings na elkaar.
 - Startspeler stelt zijn tweede rijder in en vervolgens alle anderen. Enz.
 - Geen enkele speler mag meer dan één rijder per track inzetten.
6. Het spel wordt gespeeld in rondes.
 - Het aantal stappen wordt bepaald door dobbelstenen (2 dobbelstenen) of resultaten van aanhaken in de slipstream.
 - Eerst vertrekt de rijder die op de eerste rij staat (in de richting van het parkoers).
 - Als er meerdere renners op dezelfde hoogte staan, verplaats dan eerst die uiterst rechts staat
 - Als de tweede rijder start, wie bij de eerste in de slipstream kan aansluiten. Er gelden voorwaarden.
 - Alle renners die direct achter elkaar in een rijstrook staan, kunnen in de slipstream rijden!
 - Wil of kan de tweede (of een van de volgende) rijder niet in de slipstream rijden, dan is de rijder aan de beurt die dan uiterst rechts op de voorste rij staat.
 - Een ronde eindigt wanneer alle renners eenmaal zijn verplaatst.
 - De volgende ronde begint degene die zich vooraan of rechts bevindt als eerste.
7. Energiekaarten kunnen voor elke rijder worden gebruikt - in plaats van dobbelen.
 - Energiekaarten kunnen ook worden gebruikt om een demarage-poging te starten.
8. Als je 7 ogen hebt, moet je een kanskaart trekken en voordat je verder zet de instructies volgen.
 - Dit is zelfs waar als de "7" afkomstig is van een combinatie van een kaart en een dobbelsteen.
 - Kanskaarten kunnen leiden tot valpartijen.
9. Wie de finish bereikt, moet het volledige geworpen ogen uitvoeren.
 - De wedstrijdleader bepaalt de eindscore zodra alle renners in het doel zijn - met behulp van het Scoreblad.

Uitgebreide basisregels

10. Er wordt rekening gehouden met het wegdek:
 - Uit de wind rijden is alleen mogelijk voor rijders die op velden met hetzelfde wegdek staan.
 - Als u bergop gaat (rode velden), moet u het cijfer in het veld van uw beurt aftrekken van de geworpen ogen. Is dat mogelijk?
Resultaat "0" of kleiner, de rijder moet afstappen (naast de weg gaan staan).
 - Als je bergaf gaat (okerkleurige velden) moet u het cijfer in het veld van uw beurt toevoegen aan de geworpen ogen.
 - Wie op kasseien (blauwgroene velden) staat, moet het cijfer in het veld van uw beurt aftrekken van de geworpen ogen. Bij "0" of minder moet hij afstappen.
 - Energiekaarten zijn onderworpen aan bepaalde beperkingen, afhankelijk van het oppervlak.