

Spelreglement

(,Elfstedentocht' kan met 2 spelers worden gespeeld maar het is leuker als er meer meedoen. Leeftijd vanaf plm. 10 jaar.)

Voorwoord

Het rijden van een Elfstedentocht is geen eenvoudige opgave. En omdat het karakter van de tocht zo echt mogelijk in spelvorm is gebracht, is ook het Elfstedentochtspel niet eenvoudig. De Friese schaatsmarathon wordt gereden met sterke benen, maar ook met een helder verstand. Ook het spel vereist het nodige denkwerk. Maar ook zonder geluk - en is dat ook niet zo in het echt? - vaart niemand wel... Jeen van den Berg kent de tocht. En hij kent het spel omdat hij er zelf aan meewerkte. Dit zegt hij ervan:

"Elfstedentocht! Spanning tot en met, precies als in de echte wedstrijd. Steeds wisselen aan kop, want het spel is getoetst aan de werkelijkheid. Ouderen beleven de tocht opnieuw en jongeren weten wat hun te wachten zal staan. Op sportieve wijze je krachten meten en daarbij is konditie erg belangrijk. Maar zoals in de wedstrijd zelf is het ook hier: je hersens gebruiken, krachten sparen en zuinig zijn met je reserves. En krijg je een tegenslag, ook daar kom je overheen. Zet door! Een 'oud'-elfstedenrijder wenst jullie vele gezellige en spannende uren!"



Het spelmateriaal

Belangrijk is het onderscheid in de diverse kaarten. Neem ze samen even door.

a. Rijderskaarten - alle kaarten met op de achterkant het Elfsteden-motief. Deze kaarten worden door de spelers in de hand gehouden. Het zijn de volgende soorten: **kilometerkaarten** (blauw) nodig om de afstanden tussen de steden af te leggen, **hulpkaarten** (geel) om tegenslagen te overwinnen, en **skrikkaarten** (*) die voor- of tegenspoed aankondigen.

b. Wedstrijdkaarten - alle kaarten met op de achterkant het Friese vlagmotief. Deze kaarten geven aan wat zich tijdens de tocht voordoet en wáár dat gebeurt. Ze zijn rood bij tegenspoed en groen bij voorspoed.

Van de rijderskaarten heeft de **konditie-hulpkaart** bijzondere waarde: hij helpt in nood maar is ook **naar keuze 1, 2 of 3 kilometer waard**.

De hulpkaart 'Elfstedenkruis' is de machtigste kaart in het spel. Hij kenmerkt de ervaren rijder. De kaart is goed voor het overwinnen van **elke** tegenspoed en kan zodoende één of meer hulp- en km kaarten vervangen. U kunt hem **na doorkomst Bolsward** ook als speciale kilometerkaart gebruiken en wel met een waarde van **naar keuze 1 tot 11 kilometer**. Deze kaart is vooral op de tweede helft van de tocht zeer waardevol.

Op het speelbord zijn met nummers de elf steden aangegeven, met daartussen de namen van dorpen, vaarten en andere herkenningpunten op de tocht. De tussenplaatsen hebben voor het aanleggen van de stempelkaart geen betekenis. Zij hebben alleen betrekking op de tegenslagen zoals die op de wedstrijdkaarten zijn aangegeven.

(*) Skrik is Fries voor schrik.

ElfSteden

Vorbereiding

- a. Alle deelnemers krijgen een stempel- of controlekaart (aparte kleuren), die zij trapsgewijs buiten het bord bij de start in Leeuwarden leggen. Ongebruikte controlekaarten worden uit het spel gelegd.
- b. De rijderskaarten worden duchtig geschud en rondgedeeld. Iedere deelnemer krijgt er zeven. De rest wordt **blind** in vak 1 gelegd.
- c. De wedstrijdkaarten worden eveneens grondig geschud en **blind** in vak 2 gelegd.

We gaan van start

De rijders gaan op weg naar Sneek, d.w.z. **alle stempelkaarten** worden nu doorgeschoven tot op het traject Leeuwarden-Sneek (11-1). Beurten gaan met de klok mee; degene links van de gever begint. Het afleggen van een traject gaat zoals in de echte wedstrijd:

- a. de rijder legt een traject af, b. bij doorkomst van de bereikte stad stempelt hij af, c. hij rust zonodig even uit en vat nieuwe moed, d. hij begint aan het volgende traject.

In het spel gaat dit in feite op dezelfde wijze:

- a. de speler legt de kaarten die nodig zijn voor het precieze aantal kilometers voor het traject **open af in vak 3**
- b. hij legt zijn stempelkaart bij de bereikte stad
- c. hij vult zijn hand aan met nieuwe rijderskaarten, dus tot een aantal van zeven
- d. hij legt zijn stempelkaart aan bij het volgende traject (onder de km. bordjes).

De kilometerkaarten worden **hardop tellend** afgelegd. Hierbij mag de rijder ook één of meer konditiekaarten gebruiken, die naar keuze 1, 2, of 3 km. waard zijn en ter vólmaking aan het kilometertal worden toegevoegd. Leeuwarden-Sneek kan bijvoorbeeld als volgt worden afgelegd: 1x12 km. en 1x7 km. plus een konditiekaart tellend voor 3 km., of 2x5 km. en 1x7 km. en 1x3 km. plus een konditiekaart tellend voor 2 km., etcetera. Het afleggen van kilometers vereist tactiek, d.w.z. de goede rijder houdt waar mogelijk rekening met het km. aantal van het volgende traject. De genoemde spelhandelingen a tot en met d zijn als geheel één beurt.

Let op! De kaart 'Elfstedenkruis' kan **elke hulpkaart** vervangen, dus ook de konditiekaart als aanvulling met 1, 2 of 3 km!

Positieverbeteren

Een rijder die niet het precieze aantal kilometers kan maken, of onvoldoende kilometers heeft, kan als hij aan de beurt is proberen zijn positie te verbeteren door naar keuze 1 of 2 kaarten uit de hand open af te leggen in vak 3 en evenveel nieuwe rijderskaarten te nemen. Voorbeeld: iemand ruilt lage km. tallen in de hoop hogere te krijgen, of omgekeerd, of een rijder heeft dubbele hulpkaarten (bijv. EHBO of Reserve-schaatsen) die hij wel kwijt durft. Welke kaarten te ruilen hangt natuurlijk af van de situatie. Positieverbeteren is een **volledige** beurt.

Skrik

Skrikkaarten duiden op tegenspoed maar kunnen ook voorspoed betekenen. In de hand is het een lastige kaart, want hij heeft geen waarde op zichzelf. Een skrikkaart **moet** worden geruild voor een wedstrijdkaart en wel vóór het finishen, want: wie finisht met een skrikkaart wordt gediskwalificeerd! Getrokken wedstrijdkaarten houdt men **blind voor zich op tafel**, zodat de andere spelers niet weten welke voor- of tegenspoed u heeft.



Skrikkaart – wedstrijdkaart

Een rijder kan bij aanvang of tijdens het spel één of meer skrikkaarten in handen krijgen. Op één van zijn volgende beurten moet hij zijn skrikkaart inruilen voor een wedstrijdkaart (als hij er meer heeft slechts één per beurt). Men mag de skrikkaarten dus vasthouden zolang men wil, maar men kan deze ook spoedig inwisselen. Het inruilen van een skrikkaart is een **volledige** beurt en gaat als volgt in zijn werk: **a.** de skrikkaart wordt open afgelegd in vak 3, **b.** de rijder vult zijn hand weer aan met een rijderskaart van de stapel, **c.** en hij neemt een kaart van de stapel wedstrijdkaarten. Wedstrijdkaarten worden niet in de hand maar op tafel uitgespeeld. De rijder heeft de volgende kansen:

1. Hij trekt een wedstrijdkaart die een traject aangeeft, dat hij al heeft afgelegd. Dan heeft hij geluk en legt de kaart **direkt uit het spel** (bijv. in de doos).
2. Hij trekt een wedstrijdkaart met aanduiding van een traject dat hij nog moet gaan. Dan legt hij de kaart **blind voor zich op tafel**. In de beurt dat hij op dit traject aankomt legt hij de kaart open en leest hem hardop voor. Op zijn **daaropvolgende** beurt overwint hij zo mogelijk zijn tegenslag zoals aangegeven op de wedstrijdkaart. Goed opletten en geen tegenslag overslaan want dan moet u onverbiddelijk terug om alsnog de tegenslag te overwinnen.
3. Hij trekt een wedstrijdkaart zonder trajectaanduiding (bijv. 'Schaats gebroken'). Deze legt hij **direkt open voor zich**, leest hem hardop voor en tracht de tegenslag bij zijn **volgende beurt** te overwinnen.
4. Hij trekt een wedstrijdkaart 'Alleen op kop'. Rijders in het peleton laten soms de koploper opzettelijk alleen doorgaan. Dit vergt van hem uiteraard een extra goede konditie. De rijder die een 'Alleen op kop'-kaart in handen krijgt, kan deze bewaren en op het geschiktste moment, als hij aan de beurt is, deze open neerleggen voor de koploper (degene die één of meer trajecten op alle anderen voorligt). Deze moet dan op zijn beurt de op de kaart vermelde konditie- of kilometerkaarten afleggen in vak 3. Hierna wordt de kaart 'Alleen op kop' uit het spel gelegd. De 'Alleen op kop'-kaart is de enige kaart waarmee men een andere deelnemer kan hinderen. Het leggen van die kaart is een **volledige** beurt.
5. Hij trekt een wedstrijdkaart met voorspoed (groen). Deze kaarten bieden de rijder extra kilometers. Hij bewaart de kaart blind voor zich op tafel en past hem toe als reserve bij het afleggen van kilometers.



Zoals elke andere wedstrijdkaart wordt deze na gebruik uit het spel gelegd, terwijl de blauwe kilometerkaarten via vak 3 blijven rouleren. Als vak 1 leeg is, worden de afgelegde rijderskaarten uit vak 3 duchtig geschud en weer blind in vak 1 gelegd. Mocht de stapel wedstrijdkaarten geheel opgebruikt raken, dan betekent dit dat alle tegenslagen in het spel zijn, of zijn overwonnen. De skrikkaarten blijven in het spel en dienen nu alleen nog als ruilobject bij het positieverbeteren. Finishen met een skrikkaart in de hand is verboden.

Enkele opmerkingen

- * Na het afleggen van kaarten in vak 3 volgt altijd het aanvullen van de hand tot 7, van de stapel rijderskaarten.
- * Rijders op het zelfde traject mogen als ze aan de beurt zijn aan elkaar **Reserve-schaatsen of een EHBO-kaart** vragen. Als de ander die heeft, dan verlangt de sportiviteit deze ook te geven. De vrager geeft er een andere hulpkaart of kilometerkaart voor terug. Het vragen van een kaart aan een andere rijder, is een volledige beurt voor de vrager, ook als de ander de gevraagde kaart niet heeft.
- * Een rijder mag een ander die op het zelfde traject rijdt, en die Reserve-schaatsen of EHBO nodig heeft, best die hulp aanbieden. Bij de tegenslag 'Valpartij' is wederzijdse hulp meestal voorwaarde om samen verder te kunnen gaan (zie tekst op kaart 'Valpartij').
- * Als men meer dan één tegenslag op het zelfde traject krijgt, dan mag men die, als men daarvoor de middelen heeft, in één beurt overwinnen.
- * Als men een tegenslag krijgt die men niet spoedig kan overwinnen, dan benut men de beurt door te ruilen (positieverbeteren) of te vragen (aan een andere speler) tot men de middelen heeft om de tegenslag te overwinnen - men speelt dus door.
- * Let op: de kaarten 'U geeft op' bij Vrouwbuurstermolen en Lekkum zijn speciale, en tevens de zwaarste tegenslagkaarten. Als de rijder geen Elfstedenkruis in zijn bezit heeft, kan hij zich niet op dit traject begeven, want eenmaal op dit traject, heeft hij het kruis bij zijn **eerstvolgende beurt** nodig, om niet uitgeschakeld te raken!

De finish

Winnaar is de rijder die het eerst in Leeuwarden aankomt; er wordt doorgespeeld om de tweede en derde plaats, of evenveel plaatsen als er spelers zijn. Wie finisht moet al zijn kaarten openleggen. Een rijder die met een skrikkaart finisht wordt gediskwalificeerd. Maar ook kan men geen winnaar worden als men bij het finishen nog één of meer **rode wedstrijdkaarten** zou hebben. Een rijder die een tegenslag moet overwinnen, maar het betreffende traject aflegt zonder dit te doen, moet naar dit traject terugkeren om alsnog zijn tegenslag te overwinnen. De aangekomen rijder legt tenslotte zijn overgebleven rijderskaarten in vak 3.

Resumerend geldt voor een **volledige** beurt één van de volgende mogelijkheden:

- a. het afleggen van een traject
- b. het verbeteren van de positie
- c. het ruilen van een skrikkaart voor een wedstrijdkaart
- d. het overwinnen van een tegenslag
- e. het met een rijder op het zelfde traject ruilen van een kaart
- f. het plaatsen van een 'Alleen op kop'-kaart

Wie de uiteindelijke winnaar wordt, blijft bij een zware, enerverende wedstrijd als de Elfstedentocht tot het laatste moment een spannende vraag. Dit waren winnaars van de tot nu toe gereden Elfstedentochten:

1909: Minne Hoekstra
1912: Coen de Koning
1917: Coen de Koning
1929: Karst Leembrug
1933: Abe de Vries en Sipke Kastelein
1940: geen prijs toegekend

1941: Auke Adema
1942: Sietse de Groot
1947: Jan van der Hoorn
1954: Jeen van den Berg
1956: geen prijs toegekend
1963: Reinier Paping