

Leader 1, Hell of the North

DE WEDSTRIJD VOORBEREIDEN



1. Wedstrijd opzet

Er zijn 4 verschillende terreinsoorten, die overeenkomen met de hoogte: **Vlak** (groen omrand terrein), **Heuvels** (oranje), **Bergen** (rood) en **Afdaling** (zwart). **Fig.1**

Daarnaast zijn er 3 typen asfalt: **normaal asfalt** (licht grijs), **gevaarlijk asfalt** (donker grijs) en **geplaveide ondergrond** (kasseien). **Fig.2**

Kies en plaats de terrein zeshoeken na elkaar om een wedstrijdroute te maken. De zeshoeken maken het mogelijk om elke keer weer een andere wedstrijd te spelen.

De route moet aan de volgende voorwaarden voldoen:

1. Plaats een **start** token aan het begin van de wedstrijd en een **finish** token aan het einde. **Fig.3**
2. Als je een etappe rijdt, plaats dan één of twee **bonustijd** tokens op de route. **Fig.4**
3. Plaats één **sprintzone start** token voor de finish en voor elke bonus tijd token. De spelers bepalen zelf de afstand van de wedstrijd. Er mag echter geen sprintzone start token geplaatst worden als de bonus tijd token of de finish op een berg zeshoek staat. **Fig.4**
4. Plaats alleen één bergbeklimmingcategorie token aan het begin van elke berg (waardes van 1 tot 4). De token bepaalt de moeilijkheidsgraad en het "breek" risico voor die bergbeklimming. **Fig.5**
5. Plaats één of meer **voedingzone** tokens zoals in de afbeelding. **Fig.6**
6. Schud de 36 **voedingzone tokens** en plaats deze in drie gedekte stapeltjes (groen, geel en rood) op de tafel.
7. Als je wilt spelen met de **weersomstandigheden**, kijk in de spelregels onder kopje "weer".

2. De renners

De 12 renners in de doos zijn leden van 4 verschillende ploegen. Elke ploeg heeft:

- 3 **renners** met hetzelfde **rode** shirt. De basis van de renners bepaalt het type renner: vlakrijder (groene basis), leider (gele basis) en klimmer (rode basis)
- 1 token (van dezelfde kleur). Dit is de **knecht van de ploeg**. **Fig.7**

De spelers bepalen het aantal renners waarmee ze gaan spelen: Als ze met 2 of 3 renners rijden, dan zijn individuele tactieken van grotere invloed dan samenwerking. Als met 1 renner wordt gereden, dan moet er veel overlegd worden tussen de spelers.

3. Het Peloton

Het Peloton wordt voorgesteld door een token op een kaartstand en een tegel. **Fig.8**

- De **token** wordt bewogen door de worp van de dobbelsteen.
- Plaats de **tegel** op de **tafel**. De renners in het peloton worden er op geplaatst. De knecht tokens blijven altijd op de tegel.
- De tegel is verdeeld over 2 gedeeltes: **achterkant** van het peloton en **voorkant** van het peloton.
- Alle renners blijven in de achter- of voorkant van het peloton. De knechten kunnen zich alleen in het voorste gedeelte van het peloton bevinden.

4. Energie en aantal achtervolgers

Alle renners beginnen de wedstrijd met dezelfde energiewaarde en alle ploegen (knecht token) starten met even veel beschikbare achtervolgingen.

- De startwaarde aan **energie** wordt bepaald door de waardes van de mijlpalen van de zeshoeken van de wedstrijd bij elkaar op te tellen.
- Elk team start met 6 **beschikbare achtervolgingen**.
- Elke speler plaatst zijn renner(s) voor hem (inclusief zijn knecht token) en zijn energietabel. Hij schrijft de totale energie van de wedstrijd bij zijn renner(s), het aantal achtervolgingen voor zijn knecht en de naam van zijn renner(s) op de energietabel (zie **figuur 9**). De energietabel moet voor iedereen zichtbaar zijn gedurende het spel.



fig.1 Terreinsorten



fig.2 Asfalt: normaal, gevaarlijk, geplaveide ondergrond

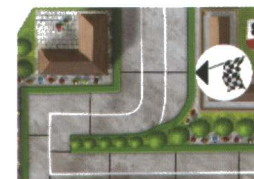


fig.3 Finish of start



fig.4 Sprintzone start en bonustijd



fig.5 Bergbeklimmingcategorie

- Waarde 1:** erg moeilijke beklimming
- Waarde 2:** moeilijke beklimming
- Waarde 3:** standaard beklimming
- Waarde 4:** gemakkelijke beklimming



fig.6 Voedingzone

1 voedingzone voor een etappe wedstrijd met 10 zeshoeken of voor een klasieker

2 voedingzones voor een etappe wedstrijd met 15-20 zeshoeken



fig.7 knecht tokens

Zwart, wit, groen en oranje knechten



fig.8 De Peloton token en Peloton tegel

5. De vaardigheden van de renners

Elke speler besluit welke renner een extra vaardigheid heeft: afdaler, sprinter en aanvaller (kruis de overeenkomstige vakken op de energietabel aan) (zie **figuur 9**).

Alle:



afdalers krijgen 1 extra vrij vak voor elke beweging die op een afdaling begint.



aanvallers lopen het risico om te vallen alleen vanaf het tweede zwarte vak dat ze passeren tijdens het betaalde deel van hun beweging.



sprinters krijgen 1 extra vrij vak voor elke beweging die in de sprintzone begint (gebied tussen de "sprint zone" token en de finish of "bonus tijd" token).

Deze verdeling van vaardigheden zorgt voor meer variatie en strategische mogelijkheden in het spel!

6. De organisatie van het Peloton

Plaats de peloton token in zijn kaarthouder op de startlijn.

• Aan het begin van de wedstrijd starten alle renners in het Peloton en worden op de peloton tegel geplaatst.

De eerste die mag kiezen is:

- De leidende ploeg van het algemeen klassement als er een etappe gereden wordt;
- De ploeg van de speler die het laatst op een fiets heeft gezeten als *eye* en klassieker wordt gereden.

Plaatsen van de knechten

De spelers plaatsen hun knecht tokens eerst. De eerste speler zet hem in de eerste positie van de peloton tegel (naast de pijl). De andere spelers plaatsen hun token daarna van hoog naar laag. **fig.10**

- De knecht tokens bepalen de beurtvolgorde voor de acties in het peloton.
- De speler van de leidende ploeg neemt de dobbelsteen.

Plaatsen van de renners

In dezelfde volgorde, zoals bepaald door de knechten, bepalen de spelers de positie van hun renners op de peloton tegel (voor of achterin het peloton).

DOEL VAN HET SPEL

Nu ben je klaar om te beginnen! Het doel is als eerste met een renner over de finish lijn te komen. Deze renner is de winnaar van de wedstrijd.

SPEL BEURTEN

1. Bewegen van de renners die ontsnapt zijn (als dit het geval is) volgens de rangorde (de eerste renner als eerste)
2. Bewegen van de ontsnapte renners
3. Bewegen van de renners in het peloton
4. Melding van de achtervolging door het peloton en het bewegen van het peloton
5. Bewegen van de renners die achtergelaten werden door het peloton (als die er zijn) volgens de rangorde

1. Bewegen van de ontsnapte renners

De renners bewegen over de vakken van de wedstrijd. Er kan nooit meer dan één renner op een vak staan. Een renner kan niet door een vak heen waar een andere renner op staat, tenzij hij niet anders kan.

• Als een renner is ontsnapt, dan beweegt hij (1ste actie van elke spelbeurt) volgens de rangorde (de speler die vooraan staat begint);

• Zodra een renner een gat heeft geslagen met het peloton, dan plaatst de speler de renner op het bord. Vanaf nu beweegt hij hem volgens zijn specifieke kenmerken. Elke renner ontvangt **een gratis basis beweging**, die varieert als gevolg van zijn specialiteit (leider, vlakrijder, and klimmer), zijn kenmerken (afdaler, sprinter of aanvaller) en op basis van het soort terrein waarop hij zich bevindt voordat hij beweegt (vlak terrein, heuvels, bergen of afdaling). **fig.11**

• Na deze basisbeweging, mag een renner **een betaalde beweging** kiezen. **fig.12** en **13** De energiekosten van deze beweging worden direct afgetrokken van de energie tabel van deze renner.

• Renners kunnen alleen rechtdoor of diagonaal bewegen. Het is niet toegestaan stil te staan of naar de zijkant te gaan (**fig.14**) tenzij het aangrenzende vak een beweging voorruit is.

51		51		51		6	
>3	>4	4&4	>3	>4	4&4	>3	>4

fig.9 De energietabel

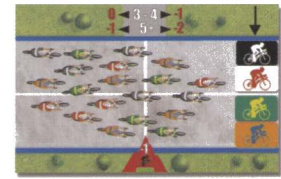


fig.10 De zwarte ploeg leidt het peloton, gevolgd door wit, groen en oranje

	Vrije Beweging			
	VLAK	BERG	AFDALING	EKLIMMING
VLAKRIJDER	3	1	4	2
LEIDER	2	2		
KLIMMER	1	3		

fig.11 Vaardigheden Vrije vakken (basis beweging)

"Betalen" Beweging	1	2	3	4	5	6
Gebruik Energie	1	3	5	8	11	15

fig.12 Kosten betaalde vakken

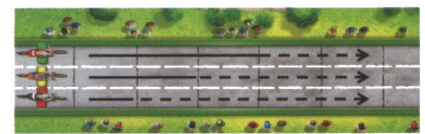
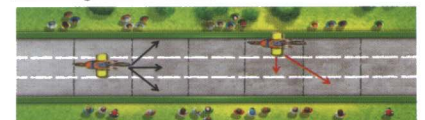


fig.13 Vrije vakken + Betaalde vakken

Vlakrijder (groene basis) Gebruikte energie = 3
 Leider (gele basis) Gebruikte energie = 5
 Klimmer (rode basis) Gebruikte energie = 8

Beweegt naar voren



Bocht



- Toegestaan
- Verboden

fig.14 Soorten bewegingen

Bijzondere situaties

Doorgang bezet

Een renner mag door bezette vakken **heen als het volledige terrein in de volle breedte bezet is**. Echter, hij moet (fig.15):

- De langste weg kiezen
- Eén extra energiepunt betalen voor elk bezet vak waar hij doorheen moet.

Beurtvolgorde

Als een renner achter een andere renner aan komt na een beweging, beweegt hij pas weer in de volgende beurt. Het is verstandig de renner die al bewogen heeft iets naar voren te schuiven om de beurtvolgorde te bepalen (fig.16). Deze regel is heel belangrijk tijdens sprints.

Als het peloton:

- naast een ontsnapte renner komt, dan wordt deze weer opgenomen in het peloton;
- een ontsnapte renner passeert, dan wordt deze weer opgenomen in het peloton.

Energie opladen

Door een voeding zone

Als een renner een voedingzone tegel passeert, dan neemt de speler deze tegel.

- De speler trekt een groene kaart indien de renner een vlakrijder is; hij trekt een gele kaart als de renner een leider is en een rode als de renner een klimmer is.
- Deze kaart geeft extra energie voor de renner (van 2 t/m 5 punten).
- Deze energie kan onmiddellijk worden toegevoegd aan de energie van de renner, of kan geheim worden gehouden en op een later moment gebruikt worden.

Let op! Een speler die vergeten is de voedingzone tegel te pakken en een andere renner heeft al bewogen dan kan hij de tegel niet meer pakken. Ook als de andere renner van hemzelf is.

Door energie uit te sparen

Renners die minder dan het aantal van hun vrije beweging (basis beweging + mogelijke slijpstreaming + vaardigheden) gebruiken, krijgen direct 1 energie punt voor elk ongebruikt vrij beschikbaar vak. Deze bespaarde energie wordt op de energietabel bijgeschreven.

2. Demarreren

Startend bij de speler met zijn knecht in de **tweede positie** (zie de volgorde van knecht token) en daarna de nummer 3 en 4 en tenslotte de speler in de eerste positie, krijgt elke speler de kans om één of meer renners uit het peloton te laten ontsnappen.

- Alleen renners **in het voorste deel** van het peloton mogen demarreren.
- Om te demarreren moet een renner minimaal **4 vakken vooruit**.
- Als de renner het peloton verlaat, gaat hij rijden volgens zijn eigen kenmerken. De bewegingen die hij kan maken zijn afgebeeld in **fig. 17 A, B en C**.

3. Beweging van de renners in het peloton

Nu is het de beurt van de renners in het peloton om te bepalen of ze hun positie binnen het peloton willen veranderen:

- In volgorde van hun positie, mogen zij de volgende bewegingen doen als ze zich bevinden in:
 - het **achterste** deel van het peloton: deze renners kunnen achterin blijven, naar het voorste deel van het peloton of zich laten zakken om achtergebleven renners achter het peloton te hulp te schieten om terug in het peloton te komen;
 - het **voerste** deel van het peloton: deze renners kunnen voorin blijven of naar het achterste deel van het peloton.

4. Melding van de achtervolging van het peloton en beweging van het peloton

Achtervolging

- Aan het begin van de wedstrijd heeft elke knecht **6 achtervolgingen** (rechter kolom op de energietabel). Met deze achtervolgingen kunnen de knechten het peloton versnellen.



fig.15 De vlakrijder in laatste positie heeft het terrein "geblokkeerd". De speler besluit 4 vakken te bewegen: 4 vakken zijn gratis (vlakrijder op Afdaling terrein) + 2 extra punten door zijn transit op 2 bezette posities. Totale kosten: 2 energiepunten

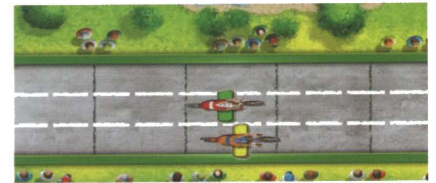


fig.16 Volgens de rangorde De leider bereikt de vlakrijder. Hij wordt voor de vlakrijder geplaatst. Hij zal als eerste bewogen worden in de volgende beurt.

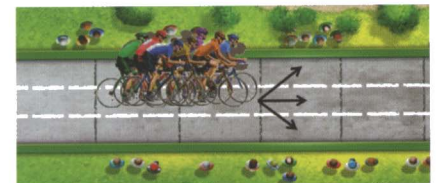


fig.17 A De eerst beschikbare vakken bij een demarrage uit het peloton.



fig.17 B De eerst beschikbare vakken bij een demarrage in een bocht.



fig.17 C Bijzondere ontsnapping: in dit geval kan de renner ontsnappen vanaf een vlak stuk. Hij zal dan de overeenkomstige gratis vakjes (3 voor een renner, 2 voor een leider, 1 voor een klimmer) hebben.

• Beginnend met de eerste speler met de token van de leidende knecht, bepalen de spelers of ze het peloton willen versnellen. Zodra een speler aangeeft dat hij het peloton sneller wil laten rijden, dan wordt zijn knecht token op de eerste positie gezet. De hoger gelegen tokens van de andere spelers worden hierdoor omlaag geschoven, zoals hieronder wordt aangegeven in de afbeelding (fig.18):

- Als een speler besluit tot een versnelling van het peloton, dan trekt hij 1 achtervolging van de energietabel af.
- Een speler mag het peloton niet meer dan 2 keer achter elkaar laten versnellen.
- Als geen van de spelers versnelt, dan blijven de knecht tokens op dezelfde posities.

Beweging van het Peloton

Het peloton bezet 2 vakken en beweegt over de stippellijn als deze aanwezig is.

• De speler die de leiding over het peloton heeft (bovenste token), werpt de dobbelsteen. Het peloton beweegt het aantal ogen van de dobbelsteen dat geworpen is.

• Als de achtervolging door het peloton is aangekondigd, dan beweegt het peloton 1 vak extra.

• Als de beweging van het peloton is gedaan, dan moeten alle renners in het peloton met energie betalen afhankelijk van hun positie in het peloton:


Als het peloton **3 of 4** vakken beweegt, alle renners

- in het achterste deel van het peloton betalen geen energiepunten;
- in het voorste deel van het peloton betalen één energiepunt*.

Als het peloton **5 vakken of meer** beweegt, alle renners :

- in het achterste deel van het peloton betalen één energiepunt*;
- in het voorste deel van het peloton betalen *twee energiepunten.*

Bijzondere situaties:

 - Als het peloton vanaf een bergvak beweegt, dan verbruiken alle renners 1 extra energiepunt.

- Als het peloton over een zwart vak beweegt lopen alle renners in het peloton geen risico.

- Als er geen renners in het peloton zijn, dan beweegt het peloton 1 extra vak!

5. Beweging van de renners gelost door het peloton

Zodra een renner niet meer kan betalen, een lekke band krijgt of niet meer wil betalen, dan wordt hij uit het peloton gelost.

• Na de beweging van het peloton wordt de renner op het vak dat zich direct achter het peloton bevindt; vanaf nu zal de renner bewegen volgens de individuele kenmerken, zoals ook voor ontsnapte renners geldt;

• De renners die achter zijn gebleven (5de actie van elke spelbeurt) zullen volgens de rangorde bewegen;

• Achtergebleven renners kunnen niet van de slipstream van het peloton profiteren.

GEBEURTENISSEN

1. Slipstreaming

Een renner die zijn beweging **exact achter een andere renner** eindigt, voordat de ander heeft bewogen, maakt gebruik van een gratis beweging in zijn volgende beurt (fig.19).

• Dit gebeurt nadat de voorste renner heeft bewogen. Als deze renner stilvalt door een val of een lekke band, dan verliest de achterste renner de slipstream.

• Slipstream gaat ook verloren als de voorste renner een beweging van 6 vakken of meer maakt, vanaf vlak terrein, heuvel of berg, 5 vakken of meer vanaf de kasseien en 8 vakken vanaf een afdalingsvak.

2. Risico's: breken en vallen

Een speler kan een renner een risico laten lopen (breken of vallen).

• De uitkomst van het genomen risico wordt door de dobbelsteen bepaald;

• Des te meer risico een renner neemt, des te groter de kans dat het mis gaat. Na elk risico neemt de renner de rode dobbelsteen en neemt het risico toe:

- **1ste risico** (breken of vallen): de worp van de dobbelsteen moet hoger dan 3 zijn. Onafhankelijk van het resultaat, moet de speler het eerste vak van de renner zijn risico lijn doorstrepen (fig.20).

- **2de risico** (breken of vallen): de worp van de dobbelsteen moet hoger dan 4 zijn. Onafhankelijk van het resultaat, moet de speler het tweede vak van de risico lijn van de renner doorstrepen.

- **3de risico** of meer (breken of vallen): de worp moet 4 oranje of 4 blauw zijn.

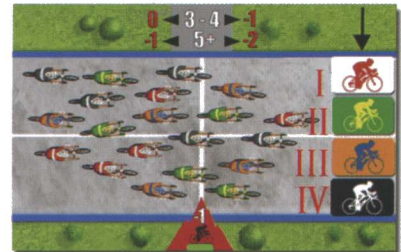
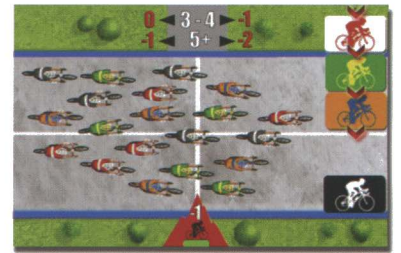
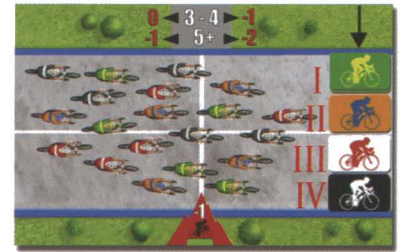


fig.18 Wijziging van de knecht zijn positie na een achtervolging door het peloton.

1. Beginsituatie
2. De groene en de oranje speler besluiten het peloton niet te versnellen. De witte speler besluit tot versnelling van het peloton. De witte speler komt in de eerste positie en de groene en oranje token schuiven omlaag
3. Nieuwe situatie



 Slipstream

 Geen Slipstream

fig.19 Slipstream









							
>3	>4	4&4	>3	>4	4&4	>3	>4
5	1	4	8	5	1	4	3
5	1	4	8	5	1	5	0

fig.20 Risico regel

- Een renner mag alleen het risico nemen als hij voldoende energie heeft om de kosten te betalen.

Breken

Als een renner in de Bergen de waarde van de token overschrijdt, dan loopt hij het risico te breken (fig.21):

- Aan het begin van elke berg wordt een bergcategorie token geplaatst. Deze waarde geeft het **maximale aantal betaalde vakken aan dat een renner kan bewegen zonder het risico om te breken**;
- Als een renner deze waarde na zijn beweging overschrijdt, dan werpt hij met de dobbelsteen;
- Als een renner breekt, dan moet twee keer de kosten van zijn beweging betalen.

Uitzondering:

Als een klimmer uit het peloton ontsnapt op een bergvak, dan loopt hij geen risico te breken voor deze beweging.

Uitzondering:

Als een klimmer uit het peloton ontsnapt op een bergvak, dan loopt hij geen risico te breken voor deze beweging.

Vallen

Op het **gevaarlijke asfalt** kan een renner **tijdens zijn betaalde beweging vallen**: een renner kan maar één keer een risico nemen tijdens zijn beweging. Fig.22

- De zwarte vakken zijn "val" gebieden (gevaarlijk asfalt);
- Renners lopen geen risico als ze een zwart vak passeren als onderdeel van hun vrije beweging (basisbeweging + mogelijke slipstream);
- Als een renner het risico van een val loopt na zijn beweging, dan werpt hij de dobbelsteen. Het benodigde aantal ogen wordt getoon op de risico regel van de energie tabel;
- **Als een renner valt**, dan wordt hij naast het vak waar hij terecht had moeten komen geplaatst en moet hij een beurt overslaan;
- Na een val, start de renner weer op het vak waar hij gevallen is en naast staat. Hij volgt de rangorde. Is het vak bezet, dan beweegt de renner nadat de renner die zijn vak bezet bewogen is.

Let op! De aanvaller loopt het risico van een val vanaf het tweede vak dat hij passeert in het "betaalde" deel van zijn beweging.

3. Lekke band

Als de dobbelsteen van het peloton is geworpen en het op het **rode** vlak valt, dan lopen alle renners (binnen en buiten het peloton) het risico van een lekke band.

1. Eerst wordt het peloton verschoven volgens de worp van de dobbelsteen of meer.
2. Daarna werpen alle renners de dobbelsteen in de rangorde. Werpt een renner 4 rood, dan heeft hij een lekke band.
3. De speler van de best geklasseerde renner werpt als eerste, daarna de nummer twee in de wedstrijd, etc...voor de renners in het peloton wordt de volgorde van de knechten aangehouden.

- **Bij een lekke band**, zal de renner in de volgende beurt niet in de rangorde mogen bewegen, maar als laatste, ook na het peloton;
- De renner met de lekke band blijft op zijn vak en verliest de slipstream (ook voor renners die achter hem fietsten).
- De renners in het peloton met een lekke band komen één vak achter het peloton te staan; vanaf de volgende beurt spleen zij alsof zij achter het peloton rijden.
- De andere renners mogen niet stoppen op de plaats waar een renner met een lekke band staat; ze mogen dit vak passeren.

4. Kasseien

Als een renner over de kasseien rijdt, dan wordt dezelfde regel gehanteerd als bij normaal asfalt. Echter, als hij **over gevaarlijk asfalt beweegt gedurende de betaalde beweging**, loopt hij het risico van een val of een lekke band (fig.23).

- Als een renner risico loopt, dan moet hij na zijn beweging met de dobbelsteen werpen. Gaat het mis (zie de tabel hiernaast), dan moet hij de gevolgen van de val of de lekke band dragen, maar hij hoeft het risico niet aan te geven op de risicolijn.
- Op de Kasseien verliezen de renners de slipstream als de voorste renner een beweging maakt van 5 vakken of meer vanaf de Kasseien.



fig.21 Voorbeelden van bergbewegingen

De **klimmer** beweegt 7 vakken: 2 gratis en 5 betaalde vakken: kosten = 11. De renner heeft maar 2 betaalde vakken bergopwaarts bewogen; daarom blijft hij onder de waarde van de bergcategorie en loopt hij geen risico om te breken.

De **leider** beweegt 4 vakken: 2 gratis en 2 betaalde vakken: kosten = 3. De renner heeft 2 betaalde vakken bergopwaarts bewogen; hierdoor blijft hij onder de waarde en loopt geen risico;

De **vlakrijder** beweegt 4 vakken: 1 gratis en 3 betaalde vakken: kosten = 5. De renner heeft 3 betaalde vakken bewogen op de bergpas; hierdoor overschrijdt hij de vaste waarde en loopt hij het risico om te breken.

Bijv.: Verplaatsingskosten = 5. Indien hij een inzinking heeft => verplaatsingskosten = 15.

Voor het lopen van dit risico, moet de renner minstens 15 energiepunten hebben.



fig.22 Vallen

De **leider** beweegt van 5: 4 gratis + 1 "betaalde" vakken (1 energiepunt). Echter, als hij riskeert een val, omdat hij ~~na~~ een betaalde beweging over een zwart vak maakt. De **klimmer** beweegt 8 vakken: 4 gratis + 4 betaalde vakken (8 energie punten). Ookal beweegt de renner over zwarte vakken, hij loopt geen risico van een val omdat hij bewoog met het vrije deel van zijn beweging.

Let op! De groene vlakrijder verliest de slipstream, omdat de klimmer 8 vakken vooruit is bewogen vanaf de afdaling.

Voorbeeld Vallen: bewegingskosten = 5. Bij een val zijn de kosten 5 maar hij moet een beurt overslaan

Dobbelsteen worp	Gevolgen
4 oranje-4 blauw	Val
4 rood	Lekke band

fig.23 Kasseien risico's

- De aanvaller behoudt zijn kenmerken.

5. Het weer

Bij de voorbereiding van de wedstrijd, bepalen de spelers hoeveel weertokens ze willen gebruiken en ze plaatsen deze vervolgens gedekt langs de route. Maximaal 1 weertoken per zeshoek. Een weertoken wordt open gedraaid, zodra de eerste renner (of het peloton) de zeshoek bereikt die net voor de zeshoek met de token ligt. De weersomstandigheden op de token geldt voor de hele zeshoek waarop de token ligt. Het peloton wordt niet beïnvloed door de weertokens.

Regen: Renners lopen het risico van een val als ze over zwarte vakken gaan tijdens hun beweging (het betaalde én het vrije deel). De aanvaller behoudt zijn kenmerken.

Warmte: Als een renner 6 vakken of meer beweegt* over een zeshoek met een warmte token, dan heeft hij last van de warmte. De speler moet aan alle andere spelers zijn voedingstegel laten zien en onmiddellijk aan zijn energietabel toevoegen. Als de renner geen voedingstegel heeft, dan gebeurt er niets.

Wind tegen: Als een renner over een zeshoek beweegt* met een wind tegen token zonder slipstreaming, dan betaalt hij 1 of 2 (afhankelijk van de token) extra energiepunten voor zijn beweging.

Wind mee: Als een renner over een zeshoek beweegt met een wind mee token, dan trekt hij 1 of 2 energiepunten (afhankelijk van de token) minder af van zijn beweging.

* De beweging van de renners kan gedeeltelijk, compleet of volledig over de zeshoek heen zijn

WEDSTRIJD VARIANTEN

1. Ééndagswedstrijd

Als je een ééndagswedstrijd (klassieker) wilt rijden, vergeet dan niet één voedingzone tegel per renner voor de start van het spel te trekken. Deze tegel kan direct worden ingezet om de energie te verhogen, mag geheim worden gehouden en kan op elk moment in de wedstrijd worden ingezet. Dit is de vorm van de renner op die dag.

2. Etappewedstrijden

Als je een etappewedstrijd wilt rijden, dan moet je een lange termijn strategie volgen. Het algemene klassement wordt bijgehouden door het aantal beurten te tellen dat de volgende renners nodig hebben om binnen te komen nadat de winnaar van de etappe binnen is. De winnaar krijgt een bonus van 2 beurten, de tweede een bonus van 1 beurt.

Uitschakeling

Als een renner meer dan 22 beurten achter de leider in het klassement staat, dan wordt hij uit het klassement verwijderd.

Bonus tijd

Vergeet dan niet één of meer bonus tijd tokens in de wedstrijd op te nemen aan het begin van de wedstrijd. De eerste renner die de "Bonus tijd" token passeert, krijgt 1 beurt.

Resterende energie en achtervolgingen

Als renners energie over houden na een etappe, dan houden ze deze energie en krijgen de energie van de volgende etappe er bij. Echter, de toevoeging mag nooit meer dan 15 punten zijn!

Vanaf de tweede etappe is het aantal achtervolgingen aan het begin van de wedstrijd 4. Als een knecht nog achtervolgingen over heeft na afloop van een etappe, dan worden deze toegevoegd aan deze 4. Echter het maximale aantal achtervolgingen dat "meegenomen" mag worden is 2. Hierdoor kan een knecht aan het begin van een etappe nooit meer dan 6 achtervolgingen hebben.

INHOUD VAN DE DOOS



20 terrein zeshoeken



12 renners
(4 ploegen van 3)



4 tuiles « équipiers »



1 peloton (zet deze op de standaard)



1 peloton tegel



36 voedingzone tegels
(12 geel, 12 rood, 12 groen)



1 energietabel block-note

23 tokens:



2 voedingzone



2 bonustijd



1 start, 1 finish



8 bergbeklimmencategorie



3 sprint zone/start



6 weersomstandigheden



1 twaalfzijdige peloton dobbelsteen (met waardes 3, 4 en 5)



12 herinneringskaartjes

1 boekje

Nadere uitleg en extra regels:
Een nadere uitleg van de regels en extra mogelijkheden om te simuleren met Leader 1 kun je vinden op www.thegamemaster.nl, www.ghenosgames.com en www.blackrockeditions.com.

Ghenos games bedankt Daniel Kazaniecki, Andreas Ervald, Tonni Jensen, Claudio Crivelli en Luca Viero voor hun bijdragen over de zeshoeken.

Leader 1 : L'enfer du Nord



PRÉPARATION D'UNE COURSE

1. Configuration de la course

Il existe 4 types de routes différentes : **Plat** (bordure de route verte), **Faux plat** (bordure de route orange), **Col** (bordure de route rouge) et **Descente** (bordure de route noire). **fig.1**

Il existe également 3 types de chaussées : **Normale** (gris clair), **Abîmée** (gris foncé) et **Pavés** (pierres). **fig.2**

Les hexagones permettent de modifier la configuration de chaque course. Vous pouvez placer n'importe quel hexagone (plat, faux plat ou descente) avant un hexagone col.

Après avoir placé les hexagones :

1. Choisir le début et la fin de la course en plaçant les jetons « **départ** » et « **arrivée** ». **fig.3**
2. Placer un ou deux jetons « **bonification** » (uniquement pour les courses à étapes). **fig.4**
3. Placer un jeton « **début de sprint** » sur un des deux derniers hexagones de la course et sur l'hexagone précédant toute bonification. Il n'est pas possible de placer ce jeton lorsque l'arrivée se trouve dans un col.
4. Toujours placer un seul jeton « **catégorie de la montagne** » (valeur de 1 à 4) au début de chaque col. Il détermine la difficulté du col et le risque de « coup de pompe ». **fig.5**
5. Placer 1 ou 2 jetons « **ravitaillement** » tel qu'illustré. **fig.6**
6. Mélanger et placer sur la table, faces cachées les 36 tuiles « **ravitaillement** » en 3 tas (vert, jaune, rouge).
7. Pour intégrer les **conditions climatiques**, se reporter au point 5 des faits de course.

2. Les coureurs

Vous trouverez dans la boîte 12 cycliste représentant 4 équipes. Chaque équipe est constituée par :

- 3 **cyclistes** aux maillots de la même couleur mais avec des socles différents, qui déterminent la spécificité de chacun : rouleur (socle vert), leader (socle jaune), grimpeur (socle rouge);
- 7 **équipiers** regroupés sur un jeton « **équipiers** » (chaque équipe a un jeton « **équipiers** » de sa couleur). **fig.7**

Pour chaque course, les joueurs utilisent leur jeton « **équipiers** » et ils déterminent le nombre de cyclistes. Si chaque joueur prend 2 ou 3 cyclistes, les tactiques individuelles priment sur les alliances. Au contraire, si chaque joueur joue avec un seul cycliste, la partie sera faite d'ententes et de désaccords autour de la table.

3. Le peloton

Le peloton est représenté par une tuile sur un socle et par une plaque plus grande. **fig.8**

- La **tuile** avec le socle permet de visualiser le déplacement du peloton sur la route.
 - La **plaque** est placée sur la table, à côté de la course, et permet de visualiser la position des cyclistes au sein du peloton.
- Cette plaque est divisée en 2 zones : l'arrière et l'avant du peloton. Les jetons « **équipiers** » restent toujours dans le peloton et seront placés à l'avant de cette tuile.

4. Énergie et points de poursuite

Avant une course, chaque cycliste recevra le même nombre de points d'énergie et chaque équipe (jeton « **équipiers** ») recevra le même nombre de points de poursuite.

- L'**énergie** attribuée à chaque cycliste est égale à la somme des valeurs inscrites sur les bornes kilométriques des hexagones utilisés.
 - Les **points de poursuite** attribués à chaque équipe est égale à 6
- Chaque joueur prend son ou ses cyclistes et une feuille « **tableau des énergies** ». Il y inscrit l'énergie attribuée pour la course à ses cyclistes, les points de poursuite à ses équipiers et éventuellement le nom de son ou de ses coureurs. **fig.9**. Durant la course, les « **tableaux des énergies** » resteront visibles de tous.

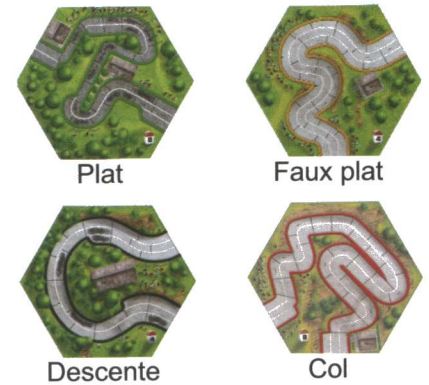


fig.1 Types de route



fig.2 Types de chaussées: normale, abîmée, pavés

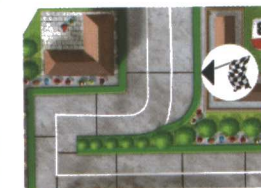


fig.3 Départ ou arrivée



fig.4 Début de sprint et arrivée intermédiaire



fig.5 Catégorie de la montagne

- Valeur 1** : col extrêmement difficile
- Valeur 2** : col difficile
- Valeur 3** : col moyennement difficile
- Valeur 4** : col simple

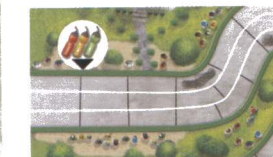


fig.6 Ravitaillement

- 1 ravitaillement** pour une course d'environ 10 hexagones ou une classique
- 2 ravitaillements** pour une course d'environ 20 hexagones



fig.7 Les jetons « **équipiers** »

Équipiers noirs, blancs, verts et orange



fig.8 La tuile et la plaque peloton

Cas particulier :

Si la route est totalement bloquée dans sa largeur par des cyclistes, un cycliste pourra tout de même passer (fig.15). Il devra :

- emprunter le chemin le plus long ;
- payer 1 point d'énergie supplémentaire pour chaque case occupée par laquelle il passe.

• Un cycliste qui revient à la hauteur d'un autre suite à son déplacement jouera avant celui-ci au tour suivant (pensez à décaler sa position légèrement en avant afin de vous souvenir de l'ordre de jeu). fig.16. Cette règle est fondamentale dans les sprints.

• Si, lors de son déplacement, le peloton :

- revient à la hauteur d'un cycliste, celui-ci sera intégré à l'avant du peloton. On placera donc le cycliste à l'avant de la plaque peloton ;
- dépasse un cycliste, celui-ci sera intégré à l'arrière du peloton. On placera donc le cycliste à l'arrière de la plaque peloton.

* considérer l'avant du coureur et l'avant du peloton

Récupération d'énergie

Lors des ravitaillements

Lorsqu'un cycliste finit son déplacement au-delà du ravitaillement (qu'il soit échappé ou à l'intérieur du peloton), le joueur doit prendre une tuile « ravitaillement ».

- Le joueur prendra une tuile verte pour le rouleur, une tuile jaune pour le leader et une tuile rouge pour le grimpeur.
- Ces tuiles apportent de l'énergie supplémentaire au coureur (de 2 à 5 points), qui peut être immédiatement ajoutée au capital du coureur ou gardée secrète afin d'être utilisée plus tard (solution préconisée).

Attention ! Un joueur ne pourra plus prendre le ravitaillement d'un de ses cyclistes si le cycliste qui suit a effectué son déplacement. Cela peut aussi se produire si le cycliste suivant lui appartient.

Lors d'un déplacement

Un cycliste effectuant un déplacement inférieur à son déplacement gratuit (déplacement de base + éventuellement aspiration et spécificité) récupère immédiatement 1 point d'énergie par case gratuite non utilisée. Il rajoute donc ce(s) point(s) dans le « tableau des énergies ».

2. Sorties de peloton

L'un après l'autre, chaque joueur peut décider de faire sortir un ou plusieurs de ses cyclistes. Le premier à parler est celui dont l'équipe est classée 2ème dans le peloton (voir position des jetons « équipiers »), puis celui classé 3ème, puis celui classé 4ème et enfin celui classé 1er.

- Seuls les cyclistes qui se trouvent en la tête du peloton peuvent s'échapper.
- Pour s'échapper, un cycliste doit faire un déplacement d'au moins 4 cases.
- Lorsqu'il s'échappe du peloton, le cycliste se déplace selon ses caractéristiques et ses qualités. Ses déplacements possibles hors du peloton sont donc ceux indiqués en fig. 17 A, B et C.

3. Déplacements des cyclistes au sein du peloton

Après les sorties de peloton, un tour de déplacement des cyclistes au sein du peloton a lieu. Ces déplacements ont un intérêt stratégique pour le tour suivant.

Changement de position des cyclistes au sein du peloton :

- depuis l'arrière : ils peuvent soit rester à l'arrière du peloton, soit rejoindre la tête du peloton. Pour aider un coureur déjà lâché, ils peuvent éventuellement décider d'être distancé par le peloton en se plaçant sur la case de route juste derrière celui-ci.
- depuis l'avant : ils peuvent soit rester à l'avant, soit aller à l'arrière du peloton

4. Poursuite et déplacement du peloton

Poursuite

• Chaque équipe a 6 points de poursuite au début d'une course (colonne de droite sur le tableau des énergies). Ces points permettent aux « équipiers » d'accélérer le peloton.

• A partir de l'ordre de classement déterminé par les jetons « équipiers », chaque joueur va dire s'il veut que son équipe accélère le peloton. Dès qu'un joueur annonce qu'il accélère le peloton, son jeton « équipiers » est placé en 1ère position, recréant ainsi un

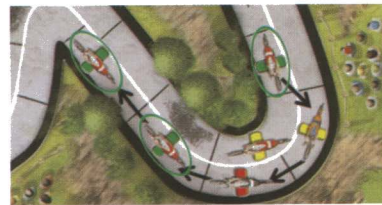


fig. 15 Le rouleur en dernière position se trouve devant une route « bloquée ». Le joueur décide de la traverser et fait un déplacement de 4 cases. 4 cases gratuites (descente) + 2 points supplémentaires pour passage par 2 cases occupées. Coût : 2 points d'énergie

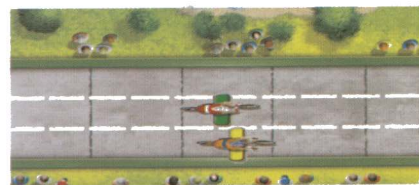


fig. 16 Jouer selon l'ordre de classement. Le leader rejoint le rouleur. Il se place devant le rouleur et jouera avant lui au prochain tour.

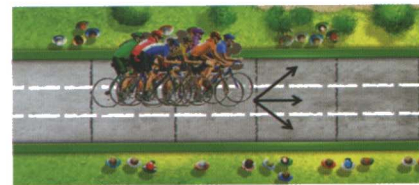


fig. 17 A Premières cases possibles de déplacement pour une sortie de peloton en ligne droit.



fig. 17 B Premières cases possibles de déplacement pour une sortie de peloton dans un virage.



fig. 17 C Sortie de peloton particulière : dans cet exemple, le coureur sort du peloton depuis la zone de plat. Il obtiendra donc les cases gratuites correspondantes (3 pour un rouleur, 2 pour un leader, 1 pour un grimpeur).

gie pour payer.

Coup de pompe

Si, lors d'un déplacement dans un col, un cycliste dépasse la valeur de la catégorie de la montagne, il risque le coup de pompe (fig.21).

- Au début de chaque col, le nombre maximal de case(s) payante(s) autorisée(s) par déplacement dans le col est fixé par un jeton « catégorie de la montagne ».
- Si un cycliste dépasse la valeur du jeton, il devra lancer le dé après son déplacement et se conformer aux exigences de résultat du lancer fixées ci-dessus.
- S'il échoue, il devra payer deux fois le prix total de son déplacement.

Cas particulier

Lorsque le peloton est dans un col et qu'un grimpeur s'échappe de celui-ci, il n'est pas soumis pour ce déplacement au risque de coup de pompe.

Chute

Lorsqu'un cycliste passe (ou finit son déplacement) sur une case noircie dans la partie « payante » de son déplacement, il risque la chute (fig.22).

- Les cases « chute » sont les cases noircies (chaussée abîmée)
 - Un cycliste qui passe sur une case noircie durant la partie gratuite de son déplacement (déplacement de base + aspiration et spécificité éventuelles) ne risque pas la chute.
 - Avant de résoudre son risque de chute par le dé, le cycliste réalisera d'abord son déplacement complet. Dans un même déplacement, un cycliste ne peut prendre qu'un seul risque de chute.
 - Si un cycliste risque la chute, il lance le dé et doit se conformer aux exigences de résultat du lancer fixées ci-dessus (résultat et barrer la case sur la ligne de prises de risques).
 - Si un cycliste chute, il est placé en dehors de la route à hauteur de la case où il a fini son déplacement. Il paye normalement son déplacement et passe un tour.
 - Après une chute, le cycliste repart depuis la case où il a fini le déplacement qui a provoqué sa chute et dans l'ordre de classement. Il ne peut pas bénéficier d'aspiration. Si sa case est occupée, le cycliste repartira après le déplacement du cycliste qui occupe cette case.
- Rappel !** Le cycliste ayant la qualité de baroudeur n'est soumis au risque de chute qu'à partir de la 2ème case noircie payante de son déplacement.

3. Crevaison

Si le lancer de dé qui détermine le déplacement du peloton tombe sur la face rouge, le peloton (et les lâchés s'il y en a) sont déplacés. Puis, tous les cyclistes (échappés, dans le peloton ou lâchés) sont soumis au risque de crevaison dans l'ordre de classement.

1. Le joueur dont le cycliste est en tête lance le dé. Si la valeur du dé est 4 rouge, le cycliste crève.
 2. Puis, le joueur dont le cycliste est classé 1er lance le dé. Si la valeur du dé est 4 rouge, le cycliste crève et ainsi de suite jusqu'au dernier cycliste. Pour les cyclistes du peloton, l'ordre du lancer de dé est déterminé par le positionnement des jetons « équipiers ».
 - S'il y a crevaison, au tour suivant, le cycliste qui a subi une crevaison ne jouera pas en fonction de son classement mais en dernier, après le peloton (et les lâchés s'il y en a).
 - Le cycliste qui a crevé reste sur sa case. Toute aspiration est perdue (aussi bien pour celui qui a subi une crevaison que pour celui qui le suivait).
 - Tout cycliste qui crève dans le peloton est placé sur une des cases situées derrière le peloton. Au prochain tour, il jouera donc après le peloton.
- Les autres cyclistes ne pourront pas s'arrêter sur la case occupée par le coureur qui a subi une crevaison mais ils pourront tout de même y passer sans devoir s'acquitter d'un paiement supplémentaire.

4. Pavés

Quand un cycliste passe sur des cases "pavés" abîmées dans la partie payante de son déplacement, il s'expose à un risque de chute ou de crevaison. fig.23

La prise de risque 'chute-crevaison' sur les pavés est indépendante de la ligne de risques du tableau d'énergie.

Si le cycliste prend ce risque, le joueur lance le dé :

- 4 orange ou 4 bleu, le cycliste chute.
- 4 rouge, le cycliste crève.
- Sur les pavés, l'aspiration est coupée si le cycliste qui précède fait un déplacement de 5 cases ou plus.



fig.21 Coup de pompe

Le grimpeur réalise un déplacement de 7 cases : 2 cases gratuites et 5 cases payantes: coût = 11. Le coureur n'a réalisé dans le col qu'un déplacement de 2 cases payantes, il respecte donc la valeur fixée par le jeton et n'est pas soumis au risque de coup de pompe.

Le leader réalise un déplacement de 4 cases : 2 cases gratuites et 2 cases payantes: coût = 3. Le coureur n'a réalisé dans le col qu'un déplacement de 2 cases payantes, il respecte donc la valeur fixée par le jeton et n'est pas soumis au risque de coup de pompe.

Le rouleur réalise un déplacement de 4 cases: 1 case gratuite et 3 cases payantes: coût = 5. Le coureur a réalisé dans le col un déplacement de 3 cases payantes, il dépasse donc la valeur fixée par le jeton et est soumis au risque de coup de pompe.

Ex.Coup de pompe. Coût d'un déplacement : 5. En cas de coup de pompe, le coût du déplacement est de 10. Avant de courir ce risque, le coureur en question doit donc posséder au moins 10 points d'énergie.



fig.22 Chute

Le leader réalise un déplacement de 5 cases: 4 gratuites + 1 payantes (1 point d'énergie). Il risque la chute car il passe sur case noircie alors que son déplacement est payant.

Le grimpeur réalise un déplacement de 8 cases. 4 cases gratuites + 4 cases payantes (8 points d'énergie). Bien que passant par 2 cases noircies il n'est pas soumis au risque de chute car lorsqu'il est passé par ces 2 cases il était dans la partie gratuite de son déplacement.

À noter : en réalisant ce déplacement (8 cases en partant d'une descente) le grimpeur coupe l'aspiration au rouleur qui le suit.

Ex: coût d'un déplacement = 5. Si chute: coût du déplacement = 5 + passe un tour. Avant de prendre ce risque, ce coureur doit donc posséder au moins 5 points d'énergie.

Dé	Effets
4 orange - 4 bleu	chute
4 rouge	crevaison

fig.23 Prise de risque sur le pavé

• Le « baroudeur » conserve sa spécialité sur les pavés.

5. Conditions climatiques

Avant le départ de la course, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de jetons « conditions climatiques » utilisé pour la course et les placent faces cachées sur des hexagones. Un hexagone ne peut recevoir qu'un jeton « conditions climatiques ».

- Quand il ne reste plus qu'un hexagone entre la tête de la course (échappé ou peloton) et l'hexagone ayant un jeton « condition climatique », celui-ci est retourné face visible. La caractéristique climatique s'applique alors sur tout l'hexagone ayant le jeton.
- Le passage du peloton par un hexagone avec un pion « condition climatique » n'a aucune conséquence pour les cyclistes présents dans le peloton.

Pluie : sur l'hexagone « pluie », tout cycliste qui passe sur une case noircie de chute risque la chute qu'il soit dans la partie gratuite ou payante de son déplacement. Le baroudeur garde sa qualité.

Chaleur : suite à un déplacement de 6 cases ou plus* sur l'hexagone « chaleur », le joueur devra révéler aux autres un de ses ravitaillements et l'ajouter au total d'énergie de son cycliste. Si les cyclistes n'ont pas de ravitaillement, il n'y a pas de conséquences.

Vent défavorable : suite à un déplacement* réalisé sur l'hexagone « vent défavorable », tout échappé sans aspiration ajoutera 1 ou 2 points d'énergie (selon le jeton) au coût de son déplacement.

Vent favorable : suite à un déplacement* réalisé sur l'hexagone « vent favorable », tout échappé enlèvera 1 ou 2 points d'énergie (selon le jeton) au coût de son déplacement.

* Les effets des jetons « conditions climatiques » se réalisent :

- si le déplacement des échappés (ou lâchés) est partiellement ou totalement effectué sur l'hexagone avec le jeton « conditions climatiques »;
- si un échappé (ou lâché) traverse cet hexagone sans s'y arrêter;
- si un cycliste sort du peloton depuis cet hexagone.

QUELQUES CONSEILLES POUR LES COURSES

1. Classique

Si vous choisissez une course classique (d'une journée), chaque cycliste doit prendre un jeton ravitaillement avant la course. Sa valeur peut être ajoutée immédiatement à l'énergie ou gardée secrète et utilisée par la suite pendant la course. Il représente l'état de forme du cycliste. La stratégie consistera à l'attribuer au cycliste le plus en forme ou à être assez flexible pour changer de stratégie durant la course, en fonction des événements.

2. Course à étapes

Si vous choisissez une course à étapes, votre stratégie devra être plus générale. Le classement général est déterminé en comptant les tours d'avance du vainqueur de l'étape. Le vainqueur de l'étape gagne 2 coups sur tous les adversaires, le deuxième 1 coup sur tous les adversaires.

Élimination

Un cycliste ayant plus de 22 coups de retard au classement général est éliminé.

Bonification

N'oubliez pas de placer 1 ou plusieurs jeton bonification pendant la préparation d'une course.

Le cycliste franchissant le premier la ligne correspondant au jeton bonification gagne 1 coup sur tous les adversaires.

Énergie restante

• Si, à la fin de chaque étape un cycliste a encore de l'énergie, cette dernière viendra s'ajouter à l'énergie attribuée pour l'étape suivante. Néanmoins, cet ajout n'excédera pas 15 points.

• avant le départ d'une étape (à partir de la 2ème), chaque équipe récupérera 4 points de poursuite qui s'ajouteront à ceux restant de l'étape précédente. Toutefois, le total des points de poursuite ne dépassera jamais 6.

CONTENU DE LA BOÎTE



20 hexagones « route »



12 coureurs (4 équipes de 3)



4 tuiles « équipiers »



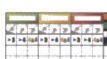
1 peloton (à fixer sur son socle)



1 plaque « peloton »



36 tuiles « ravitaillement » (12 jaunes, 12 rouges, 12 vertes)



1 carnet « tableau des énergies »

23 jetons :



2 « ravitaillement »



2 « arrivée intermédiaire »



1 « départ » et
1 « arrivée »



8 « catégorie de la montagne »



3 « début de sprint »



6 « conditions climatiques »



1 dé à 12 faces (valeurs :
3, 4 et 5)



12 cartes aides de jeu

1 règle du jeu

Précisions et supports :

Pour les courses à étapes, supports et informations sur www ghenosgames.com et sur www.blackrockeditions.com

Ghenos games remercie Daniel Kazaniecki, Andreas Ervald, Tonni Jensen, Claudio Crivelli et Luca Viero pour les idées sur les hexagones.