



millatoner games 2006

Wielerspel voor 3 tot 6 spelers

Inhoud van de doos

1 spelbord (uit 4 stukken)
42 renners in 6 verschillende kleuren
1 renner met regenboogtrui, die het peloton voorstelt
2 dobbelstenen: een gele en een witte
25 kanskaarten
10 kleine jetons van elke kleur
10 grote jetons van elke kleur (een grote jeton heeft de waarde van 5 kleine)
kaarten met de truien op

Vorbereiding van het spel

Schudt de kanskaarten en plaats ze met de bedekte zijde op het voorzien vakje op het spelbord.

Plaats de 4 sets met truienkaarten op de voorzien vakjes, met de beeltenis naar boven. Enkel de set met de regenboogtrui wordt met de bedekte zijde naar boven geplaatst.

Plaats de renner met de regenboogtrui op het startvak (het vak is gemerkt door een regenboogtrui).

De volgorde van de renners in het peloton bij de start wordt bepaald door lotrekking. Plaats een renner van elke ploeg ("de kopman") in de volgorde die getekend is in de grote voorziene ruimte aan de binnenkant van het parcours, let daarbij op de richting en de pijlen. (Zoals je kan zien is de ruimte groot genoeg om de renners van volgorde te laten wisselen zonder ze elke keer te moeten herschikken, desondanks zal dit af en toe toch nodig zijn).

Elke speler krijgt 6 renners ("knechten"), 10 grote jetons en 10 kleine, dit in dezelfde kleuren als de kopman. De jetons geven het energieniveau van de kopman weer. Een grote jeton heeft de waarde van 5 kleine.

Doel van het spel

Elke speler bestuurt een wielerteam. Een van de renners is de kopman, de rest zijn knechten die de kopman helpen op de verschillende parcourssdelen. Zij gaan ook de kopman helpen bij het ontsnappen. De overwinnaar is diegene die als eerste 3 regenboogtruien verzameld. Om dit doel te bereiken is het de kunst om het energieniveau van de renners goed te beheren en het juiste moment voor een aanval te kiezen.

Er is ook een alternatieve manier om het spel te winnen (alhoewel dit zeer moeilijk is). Indien de kopman ontsnapt en een voorsprong bij elkaar fietst van meer dan 3 minuten (door het einde van de binnenste traject te bereiken) zal hij automatisch het spel winnen, los van het aantal regenboogtruien dat hijzelf of een andere speler reeds heeft verzameld.

Spelverloop

Elke speler start het spel met 60 energie-eenheden (10 grote jetons en 10 kleine) van zijn eigen kleur. Dit is de maximale hoeveelheid energie die je kan hebben. **Een speler kan nooit meer dan 60 energie-eenheden hebben.**

Het speelbord heeft 2 verschillende trajecten.:

- a) Het buitenste traject. De renner met de regenboogtrui beweegt zich op dit buitenste traject. de knechten worden op dit buitenste traject geplaatst. De witte dobbelsteen wordt gebruikt om de beweging te bepalen van de renner met de regenboogtrui.
- b) Het binnenste traject. De kopmannen bewegen zich over dit traject. De gele dobbelsteen wordt gebruikt voor ontsnappingen van de kopmannen op dit binnenste traject.

De renner met de regenboogtrui geeft de positie van het peloton in de race weer, en wat er ook gebeurd binnen dat peloton wordt weergegeven door de kopmannen op het binnenste traject.

De witte dobbelsteen wordt altijd gegooid door de speler van wie de kopman de voorste positie in de wedstrijd heeft. De renner met de regenboogtrui beweegt (op het buitenste traject) het aantal vakjes dat met de **witte dobbelsteen** werd geworpen. Afhankelijk van het type vakje waarop deze terechtkomt, en afhankelijk of een van de kopmannen een succesvolle ontsnappingspoging uit het peloton heeft gedaan, zullen verschillende acties plaatsvinden en overeenstemmend worden uitgevoerd (zie verder) Tenslotte, indien het vakje waarop de renner met de regenboogtrui terechtkomt een onbezet inspanningsvakje, is er een keuze om te beslissen of de spelers dit willen bezetten met hun knechten.

Een kopman kan uit het peloton ontsnappen (a) op een "ontsnappingsvakje" , (b) op een inspanningsvakje dat bezet is door één van zijn knechten, of (c) indien een "kanskaart" een ontsnapping toelaat. **Slecht één enkele renner kan ontsnappen uit het peloton op éénzelfde moment.** Op een ontsnappingsvakje kan enkel de kopman van het team dat aan kop van het peloton rijdt (dat is het team van de speler die de witte dobbelsteen heeft geworpen) ontsnappen uit het peloton. Op een bezet inspanningsvakje kan enkel de kopman van het team dat dit vakje bezet ontsnappen (tenzij er natuurlijk reeds een andere ontsnapping zou zijn).

Voor de kopman die ontsnapt wordt met de gele dobbelsteen gegooid en wordt er (op het binnenste traject) overeenkomstig bewogen (elke pijl geeft een voorsprong van 10 seconden op het peloton weer).

Tijdens een ontsnapping zal de renner een extra inspanning moeten leveren en daardoor energie verliezen: de ontsnapte renner moet daarvoor energie-eenheden (jetons) **inleveren**, dit in het

begin van de beurt en evenveel dan dat er aangegeven zijn door de pijl in het vakje waarop hij staat. (één energie-eenheid indien de voorsprong minder dan een minuut is, twee eenheden indien de voorsprong tussen de één en twee minuten is, drie eenheden indien die voorsprong groter is dan 2 minuten).

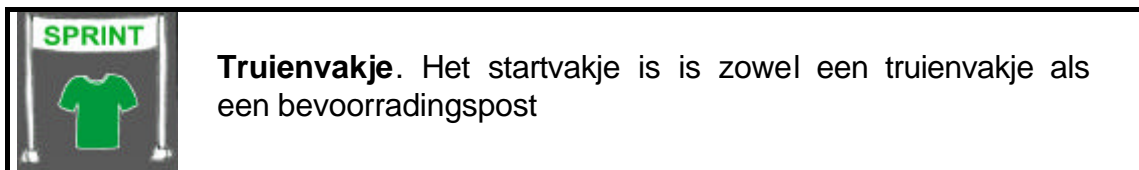
Indien de ontsnapte renner wordt ingelopen door het peloton (zie "uitwerken posities in de wedstrijd"), zullen alle renners in het peloton hem voorbijgaan (hij gaat dus naar de **laatste positie**). De nieuwe leider van de wedstrijd (diegene die de witte dobbelsteen gooit) zal dan de renner worden die het peloton aanvoerde.

Nadat de ontsnapte renner zijn energie-eenheden ingeleverd heeft zal hij de witte dobbelsteen gooien (omdat hij de leider in de wedstrijd is) en de renner met de regenboogtrui verzetten. Het kan natuurlijk voorkomen dat hij meer energie-eenheden moet inleveren in dezelfde beurt, afhankelijk van het type vakje waar de renner met de regenboogtrui op terecht komt.

Bij het begin van de beurt kan de ontsnapte renner ervoor kiezen om de ontsnapping op te geven en zich te laten inlopen door het peloton. In dit geval ontsnapt hij aan het inleveren van de nodige energie-eenheden en gaat hij naar de laatste plaats in het peloton. De witte dobbelsteen wordt dan geworpen door de speler waarvan de renner aan de kop van het peloton rijdt.

Truien

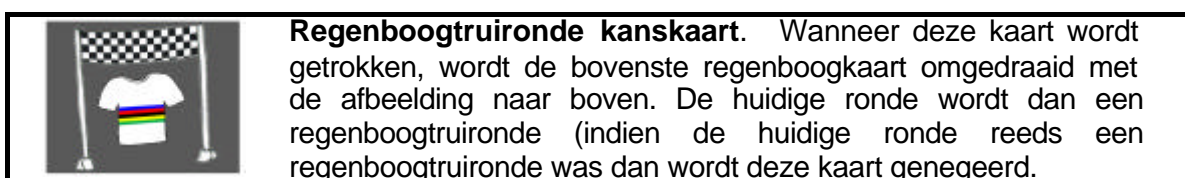
Zolas reeds eerder gezegd is het doel van het spel het winnen van **drie regenboogtruien**. Een regenboogtrui kan direct worden gewonnen indien ze met de afbeelding naar boven op de stapel kaarten ligt of kan worden omgeruild voor groene truien en bolletjestruien. Drie groene truien en 10 bolletjestruien zijn één regenboogtrui waard.



Truien worden gewonnen door de renner die aan de kop van de wedstrijd rijdt als de renner met de regenboogtrui op een truienvakje terecht komt of indien hij het vakje met de regenboogtrui passeert (aankomstlijn) bij een regenboogtrui ronde. Niet elke ronde worden ruien gewonnen.

Groene (sprint) en **bolletjestruien** (bergprijs), die altijd met de afbeelding naar boven liggen, worden gewonnen door de renner die op kop van de wedstrijd gaat als de renner met de regenboogtrui op het overeenkomstige truienvakje terecht komt. Indien de renner met de regenboogtrui een truienvakje passeert zonder erop terecht te komen wordt de trui in die ronde niet gewonnen. (bemerkt dat er 2 vakjes zijn met bolletjestruien: het eerste is 2 truien waard, het twee drie truien).

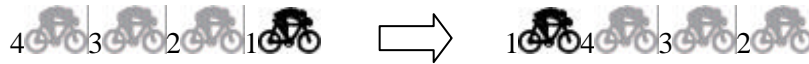
Daarentegen worden **regenboogtruien** met de afbeelding naar beneden gelegd bij het begin van het spel. Wanneer de renner met de regenboogtrui terecht komt op het startvakje dan wordt de bovenste regenboogkaart van de stapel omgedraaid. De volgende ronde zal dan een **regenboogtrui ronde** zijn. De renner die aan kop gaat op het einde van deze ronde (**dus als de renner met de regenboogtrui op het regenboogtrui vakje terecht komt of het passeert**) verdient een regenboogtrui. Indien de renner met de regenboogtrui opnieuw juist op het regenboogtrui vakje terecht komt wordt de bovenste kaart terug omgedraaid en is de volgende ronde opnieuw een regenboogtrui ronde.



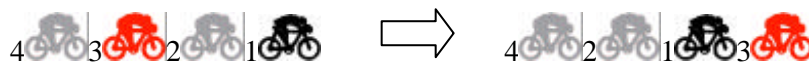
Uitwerken wedstrijd posities

I. Geen ontsnapping

A) Indien de renner met de regenboogtrui terecht komt op een ONBEZET vakje, zal de renner die op kop van het peloton lag naar de laatste positie gaan, terwijl de anderen hun positie houden. De witte dobbelsteen gaan dan naar de renner die in het begin op de tweede positie lag (omdat hij nu de leiding van de wedstrijd heeft).



B) Indien de renner met de regenboogtrui terechtkomt op een vakje dat BEZET IS DOOR EEN ANDER TEAM, dan zal de kopman van dit andere team naar de kop van het peloton gaan (geholpen door zijn "knechten") en kunnen ontsnappen. Of hij nu ontsnapt of niet, hij mag gooien met de witte dobbelsteen vermits hij de leider in de wedstrijd is. De vorige leider gaan naar de tweede positie in het peloton.

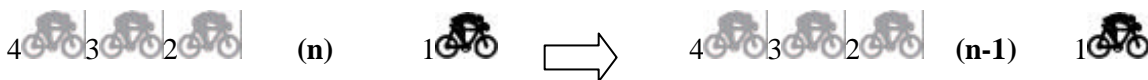


C) Indien de renner met de regenboogtrui terecht komt op een vakje dat BEZET IS DOOR ZIJN EIGEN TEAM of indien hij op een ONTSNAPPINGSvakje terechtkomt, heeft de kopman de mogelijkheid te ontsnappen (indien hij dit doet moet hij een aantal energie-eenheden inleveren overeenkomstig met het cijfer dat aangegeven is op het vakje).. Indien hij ontsnapt of niet, hij blijft aan de leiding (en blijft gooien met de witte dobbelsteen). Alle andere renners blijven in dezelfde positie.

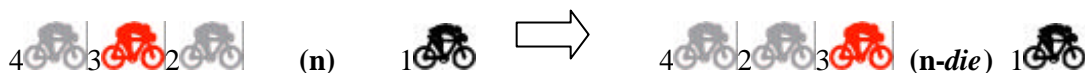


II. Wel een ontsnapping

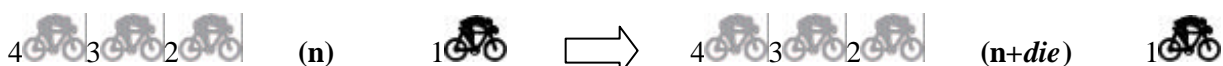
A) Indien de renner met de regenboogtrui terecht komt op een ONBEZET vakje zal hij 10 seconden van zijn voorsprong verliezen (hij gaat dus 1 vakje achteruit op het binnenste traject). De andere renners houden hun positie. Indien de leider door het peloton wordt ingelopen, gaat hij naar de staart van het peloton.



2) Indien de renner met de regenboogtrui terecht komt op een vakje dat BEZET IS DOOR EEN ANDER TEAM, zal de kopman van dit team naar de kop van het peloton gaan en de gele dobbelsteen gooien. De ontsnapte kopman gaat dan evenveel vakjes achteruit als ogen gegooid werd met de gele dobbelsteen (*die*). Indien het peloton de koploper inloopt, zal deze naar de staart van het peloton gaan.



3) Indien de renner met de regenboogtrui terecht komt op een vakje BEZET DOOR ZIJN EIGEN TEAM, of op een ONTSNAPPINGSvakje, dan mag de leider (indien hij dat wenst) de gele dobbelsteen gooien (en daarbij ook het aantal gevraagde energie-eenheden inleveren) en zijn voorsprong vergroten met een aantal vakjes overeenkomstig de dobbelsteenworp.



Inspanningsvakjes

De meerderheid van de vakjes op het bord zijn inspanningsvakjes. Dit zijn ook de belangrijkste vakjes op het bord. Er zijn 22 inspanningsvakjes overeenkomstig met het type wegdek (bergop, afdaling, vlakke weg, wind op kop, kasseien, ...).

2

Inspanningsvakjes. Dit zijn de enigste vakjes die kunnen BEZET worden door een knecht. Een onbezet vakje zal "geveild" worden indien de renner met de regenboogtrui er op komt.

Indien de regenboogtrui renner op een inspannings-vakje terechtkomt, moeten alle spelers **zoveel energie-eenheden (jetons) betalen als aangeduid op het vakje**. Enkel de ploeg waarvan een knecht op het vakje staat moet niet betalen.

De kopman van de ploeg waarvan een knecht het inspanningsvakje bezet, mag ontsnappen uit het peloton (of zijn voorsprong vergroten mocht hij reeds ontsnapt zijn). Indien hij dit doet moet hij ook het aantal energie-eenheden betalen die op het vakje zijn aangeduid.

Indien een inspanningsvakje ONBEZET is als de renner met de regenboogtrui er op komt, zal het worden **geveild**. Voor de veiling zullen al de spelers het aantal energie-eenheden betalen dat op het vakje is aangeduid en de posities in de wedstrijd moeten worden uitgewerkt. (zie "Uitwerken wedstrijd posities"), pas dan gaat de veiling door op de volgende manier.

De speler die aan kop van de wedstrijd gaat (NA het uitwerken van de wedstrijdposities) doet een eerste bod. Hij biedt een aantal energie-eenheden voor dat inspanningsvakje. Daarna, en in de volgorde die de spelers in de wedstrijd hebben, kunnen zij om beurt een hoger bod doen. De speler die het hoogste bod gedaan heeft betaalt de energie-eenheden en plaatst een knecht om het vakje. **Vanaf de volgende beurt** zal deze knecht werk leveren voor zijn kopman.

Een speler die reeds alle knechten op het bord heeft, kan toch nog bieden voor een inspanningsvakje. Indien hij het wint, moet hij een knecht van een ander vakje weghalen.

Tips:

Betaalde energie-eenheden worden in het midden van het bord geplaatst (voorzie hier eventueel een bakje voor).

Om het spel sneller te laten verlopen kan één van de spelers de rol van bankier op zich nemen (die de te betalen energie-eenheden ontvangt). Een ander speler kan als taak krijgen om de bewegingen van de kopmannen op het binnenste traject uit te werken (de posities in de wedstrijd te verwerken and de renners indien nodig te herschikken).

Ontsnappingsvakjes



Ontsnapping. Op dit vakje mag de kopman ontsnappen, indien hij reeds ontsnapt is, mag hij zijn voorsprong vergroten. Indien hij dat niet doet blijft hij aan kop van het peloton of indien in een ontsnapping, behoudt hij dezelfde voorsprong. (Dit vakje is gelijkaardig aan een inspanningsvakje met waarde nul waarop een knecht van de ploeg zou staan).

Kansvakjes



Kans. Wanneer de renner met de regenboogtrui terecht komt op een kansvakje, wordt er een kanskaart getrokken en het vakje zal voor deze beurt het type vakje zijn dat op de kanskaart voorkomt.

Bevoorrading

Er zijn 2 bevoorradingplaatsen langs het traject plus een algemene bevoorrading (voor alle spelers) op het einde van elke ronde. Wanneer de renner met de regenboogtrui op een bevoorradingpost terechtkomt, zal de koploper (en dit voor de uitwerking van de posities in de wedstrijd - dus diegene die de witte dobbelsteen geworpen heeft) 5 energie-eenheden verkrijgen.



Bevoorrading. De koploper krijgt het aangeduide aantal energie-eenheden, zolang hij niet de limiet van 60 energie-eenheden overschrijdt.

Groen genummerde kanskaarten hebben hetzelfde effect als bevoorradingposten, zo ook "rugwind" waarbij de koploper 2 energie-eenheden wint.



Bevoorrading.



Wind in de rug.

Op het einde van elke ronde, dus wanneer de renner met de regenboogtrui op het startvakje terecht komt of het passeert, krijgt elke speler 15 energie-eenheden (indien geen kanskaart iets anders oplegt).



Geen bevoorrading! Er zal op het einde van de ronde geen bevoorrading zijn. Wanneer deze kanskaart wordt getrokken, zal ze in de buurt van het startvakje worden gelegd tot het einde van de ronde, om de spelers eraan te herinneren dat er geen bevoorrading zal zijn.

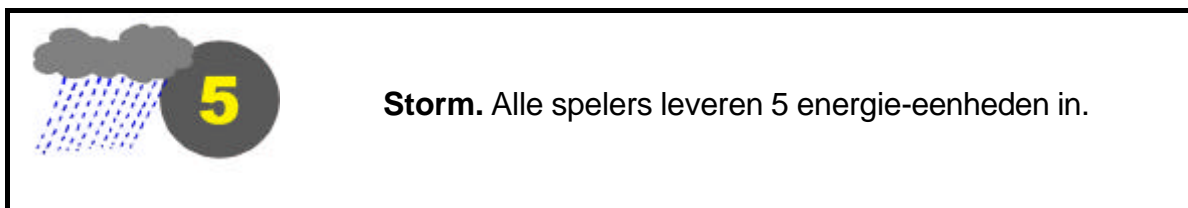
Een speler kan nooit meer dan 60 energie-eenheden bezitten. Indien een speler er meer zou gaan verdienen, dan gaat de overschot verloren (Bijvoorbeeld: als hij op het einde van de ronde 48 energie-eenheden heeft kan hij er maar 12 bij krijgen in plaats van 15).

Gebeurtenissen

Er zijn twee gebeurtenisvakjes op het traject (een rond punt en wegeniswerken) en sommige andere bij de kanskaarten (aangeduid met rode nummers). Enkel de renner die op kop gaat (voor het uitwerken van de posities in de wedstrijd - dus diegene die de witte dobbelsteen heeft gegooid) moet het aangeduide aantal energie-eenheden inleveren.



Er is een gebeurtenis bij de kanskaarten die van toepassing is op alle spelers, die is aangeduid met het gele nummer.



Knechten geven op

Op elk moment van de wedstrijd kan een speler beslissen om een knecht uit de wedstrijd te laten stappen. Voor elke opgever krijgt hij **15 energie-eenheden**. Zowel de knechten die op het bord staan als knechten die nog niet op het bord zijn gezet kunnen uit de wedstrijd stappen. Een knecht die opgeeft kan niet meer terug in de wedstrijd komen.

Er is ook een kanskaart die de speler verplicht 1 knecht te laten opgeven:



Wanneer een speler uitgeput is (als hij meer energie-eenheden moet betalen dan dat hij heeft) en hij heeft ondertussen al zijn knechten laten afstappen, moet de kopman het spel verlaten. De speler is compleet uit het spel. In het bijzondere geval dat alle spelers uitgeput raken voordat iemand 3 regenboogtruien heeft verzameld, zal de winnaar diegene zijn die het meest aantal regenboogtruien heeft, ook indien hij als eerste in de beurt ronde uitgeput is geraakt. Indien dit allemaal gelijk is wint diegene die de meeste groene truien heeft en indien nog gelijk die met het grootst aantal bolletjestruien (en als dat ook nog steeds gelijk is, is er een echt gelijkspel).

Tactische tips

De prijs die betaald wordt voor een inspanningsvakje is cruciaal in het verloop van de wedstrijd, peer dan het werpen van de dobbelstenen. Niet alle inspanningsvakjes hebben dezelfde waarde: diegene die het dichtst bij de regenboogtrui vakje liggen zijn zeer belangrijk want zij verhogen de kans om de ronde als eerste te beëindigen. De bergvakjes zijn op hun beurt belangrijk omdat het bezetten van die vakjes een hoop energie kan sparen..... The veilingwaarde zal afhangen van de omstandigheden van de wedstrijd en van de prijs die vooraf voor andere inspanningsvakjes is betaald.

Aan de kop van de wedstrijd rijden als de renner met de regenboogtrui op een onbezet inspanningsvakje terecht komt is een duidelijk voordeel. Omdat de posities in de wedstrijd worden uitgewerkt voor de veiling (en de koploper zal op dat moment naar de laatste positie terugvallen en zo ook als laatste een bod mogen uitbrengen).

Langs de andere kant is het een nadeel van ontsnapt te zijn als er veel onbezette inspanningsvakjes zijn want dit geeft een nadeel bij het veilen. Want wanneer de positie in de wedstrijd is uitgewerkt, zal de koploper slecht 10 seconden van zijn voorsprong verliezen en indien hij daardoor niet ingelopen en voorbijgestoken wordt, zal hij als eerste moeten bieden in de veiling.

Als de renner met de regenboogtrui op een ontsnappingsvakje of op een vakje landt met een knecht van de koploper, dan heeft die koploper altijd de keuze om zijn voorsprong niet te vergroten in plaats van dit wel te doen. Want hoe groter de voorsprong wordt, hoe meer energie-eenheden het vraagt om hem te behouden. Hij kan dus ook zijn voorsprong gelijk houden (en verliest dan ook geen 10 seconden).

De wedstrijd winnen met een succesvolle ontsnapping (meer dan 3 minuten voorsprong) is moeilijk. De hoeveelheid energie die nodig is om zo een grote voorsprong te houden verplicht de speler er waarschijnlijk toe om meerder knechten uit te wedstrijd te nemen. En indien de ontsnapte kopman dan vooralsnog zou worden ingelopen gaat de speler met minder knechten in een vrij ongemakkelijke situatie terechtkomen.

Wanneer de stapel met kanskaarten ver op raakt, wordt de kans groter om de kaart te trekken waarbij een knecht verplicht moet opgeven (de stapel wordt na het trekken van de kaart altijd opnieuw geschud), dus in dit geval is ontsnappen uit het peloton redelijk gevaarlijk.

Wanneer het nodig is om een knecht uit te wedstrijd te nemen, is het natuurlijk het best om er één te nemen die nog niet op het bord staat. Staan ze allemaal op het bord, dan is het best diegene te nemen die op het inspanningsvakje met de minste waarde staat.

Het is niet nodig om onmiddellijk alle bolletjestruien om te ruilen voor een regenboogtrui. Een speler met 11 of 12 bolletjestruien kan deze behouden tot hij er nog exact 10 heeft en ze dan pas omwisselen voor een regenboogtrui. Langs de andere kant is er geen enkele reden om 3 groene truien niet onmiddellijk om te wisselen voor 1 regenboogtrui.

Optionele uitbreidingsregels

Ervaren spelers kunnen kiezen om het spel langer te laten duren. Bijvoorbeeld door te spelen naar 5 regenboogtruien in plaats van naar 3, of om de eerste te zijn die 3 regenboogtruien bezit plus een groene trui plus een bolletjestrui.

Een punt voor strijd lust kan toegekend worden voor elke ontsnappingspoging die een voorsprong oplevert van meer dan 1 minuut (en 2 strijd lust punten indien de voorsprong topt meer dan 2 minuten oploopt). Een ander strijd lust punt kan verdiend worden voor elke groene trui of voor elke 3 bolletjestruien. 3 strijd lust punten kunnen verkregen worden voor een regenboogtrui. Dit winnaar wordt dan bepaald aan de hand van het aantal gewonnen strijd lust punten.

Surf naar www.cyclingboardgames.tk om nieuwe tips, verduidelijkingen, varianten te vinden om of eigen suggesties over te maken.