



Tour de France Board Game

Ein Brettspiel mit offizieller A.S.O. Lizenz



Das Brettspiel Tour de France ist eine realistische Simulation des größten Radrennens auf der Welt.

Packungsinhalt

Der Packungsinhalt enthält 4 Etappen der tatsächlichen Etappen des 109. Jahrganges:

- ROSKILDE > NYBORG,
- BRIANCON > ALPE D'HUEZ,
- CARCASSONNE > FOIX
- PARIS LA DÉFENSE ARENA > PARIS CHAMPS-ÉLYSÉES

Das Spiel kann nach und nach um weitere Etappen erweitert werden, die getrennt verkauft werden.

Das Spiel enthält:

- 6 Sets mit Figuren von jeweils sechs Fahrern aus jedem Team. Die Figuren haben Startnummern und unterschiedliche Teamfarben.
- 5 Spielwürfel (jeder hat seine eigene Funktion).
- Startkorridor, in dem gestartet wird und auf dessen gegenüberliegender Seite sich das Siegerpodest für die 3 erfolgreichsten Fahrer im Ziel befindet.
- So wie die echte Tour de France geht es auch hier um Einzelsieger, Teamwertung, Sprintwertung und Bergwertung. Zur Kennzeichnung der Führenden der jeweiligen Wertung dienen die Trikotaufkleber. Die Fahrer mit den jeweiligen Trikots können ihre außergewöhnlichen Fähigkeit mit speziellen Karten ausüben (gelb, grün und gepunktet).

Beschreibung des Spielplans

Der Spielplan stellt eine Etappe dar. Die Straße besteht aus sechseckigen Spielfeldern, auf denen sich die Figuren bewegen. Jede Etappe besteht aus einem Abschnitt, der durch eine markante gelbe Linie abgegrenzt ist. Die Abschnitte sind für die Fahrtrichtung entscheidend. Die weißen Pfeile bestimmen die Fahrtrichtung des jeweiligen Abschnitts. Die hellblaue Linie am Straßenrand und die daraus hervorgehenden Pfeile zeigen die Richtung an, von wo der Wind bläst, und dient während des Spiels zur Bestimmung der Reihenfolge der Figuren, die am Zug sind. Die schwarzen Pfeile im gelben Feld zeigen die reale Kennzeichnung der Etappe und dienen im Spiel als Orientierungsmarkierungen. Sie zeigen die gleiche Fahrtrichtung an wie der weiße Pfeil und befinden sich immer auf der Seite, von wo der Wind bläst, daher bestimmen sie auch die Richtung der Reihenfolge der Figuren. Auf den Abschlussetappen gibt es Abschnitte, in denen Anstiege beginnen und enden, die durch einen 3D-Effekt an der gelben Grenzlinie hervorgehoben werden, die Asphaltoberfläche am Berganstieg ist deutlich heller.

Das Spielprinzip

Jeder Spieler spielt mit den Figuren seines Rennteams. Die Bewegung der Figuren bestimmen die Spielwürfel. Die Würfel haben unterschiedliche Funktionen, je nachdem ob man gerade über eine Ebene oder bergauf fährt oder eine taktische Situation entstanden ist. Gespielt wird anhand einzelner Spielzüge. Die Reihenfolge der Figuren auf der Spielfläche wird durch die Richtungspfeile bestimmt. Die Spieler ziehen mit den Figuren in der bestimmten Reihenfolge. Der gesamte Spielzug ist beendet, wenn die Spieler alle Figuren bewegt haben. Dann folgt der nächste Zug. Jeder neue Zug wird mit Hilfe der App aufgezeichnet. Die Summe der Züge ermöglicht es, die Zielzeit und die Ergebnisliste zu berechnen.

Der Spielmechanismus baut nicht nur auf dem Zufall auf, sondern auch auf den Entscheidungen für jeden einzelnen Zug der Figuren. Das sechseckige Netz ermöglicht relativ freie Bewegungen. Die Aufstellung der Figur kann unter Berücksichtigung der Bewegungen der anderen Figuren in der Reihenfolge geplant werden. Die Wahl der Würfel ermöglicht wiederum, die jeweiligen Manöver zu planen, die beispielsweise zum Zersprengen der Gruppe dienen und eine Flucht ermöglichen oder im Gegenteil die Verfolger aufhält.

Regeln

1. Los geht's

Wir legen vor dem Etappenstart den Startkorridor an den Spielplan an, damit die Sechsecke richtig aneinanderliegen. Der Start des Rennens erfolgt mit Hilfe der App, wo die Reihenfolge gezogen wird. Gezogen wird die Reihenfolge der Teams. Gemäß dieser Reihenfolge besetzen die Spieler nacheinander die Startfelder im Startkorridor mit den einzelnen Figuren. Die Position der Figur wird ausschließlich vom Spieler bestimmt. Die Reihenfolge richtet sich nach den Pfeilen des Abschnittes, den die Figuren nach dem Start erreichen. **Abb.1** Das Rennen beginnt mit dem 1. Zug in der App. Die Figur, die das Spiel beginnt, muss mit dem gelben Würfel die Geschwindigkeit vorgeben. Die anderen fahren so fort, wie oben angeführt. Der Schiedsrichter bestätigt jeden beginnenden Spielzug in der App. Die Bestätigung erfolgt mittels eines Tons. Die Startreihenfolge der weiteren Etappen richtet sich dann nach der laufenden Reihenfolge, und die Spieler stellen ihre Figuren gemäß der Startliste auf.

2. Bewegungsmöglichkeiten der Figuren

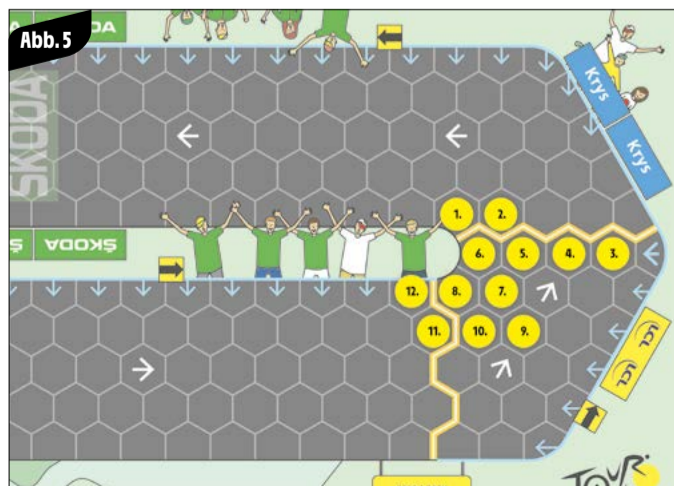
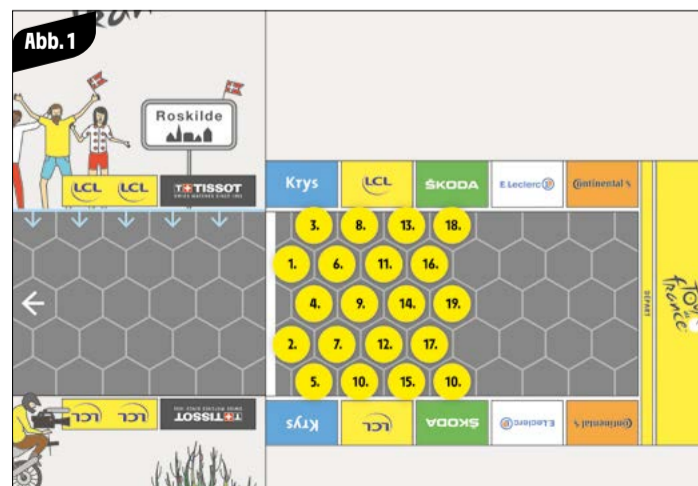
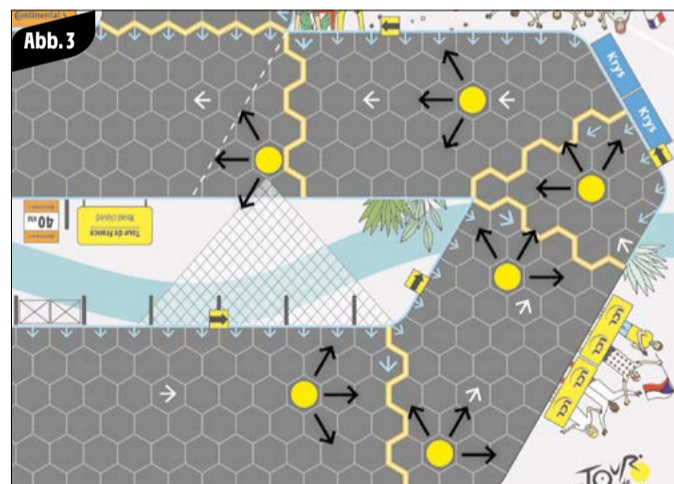
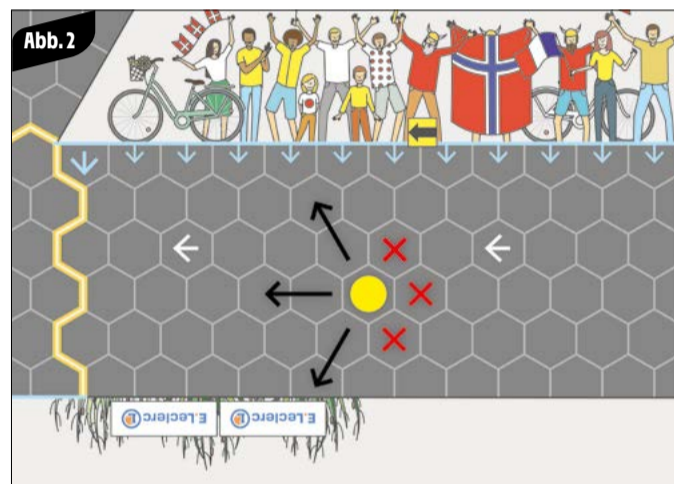
Die Figuren können sich über die sechseckigen Felder nur in 3 Richtungen nach vorne bewegen, so wie es die weißen Pfeile für den jeweiligen Abschnitt anzeigen. Sie dürfen sich auf keinen Fall nach hinten, gegen die Pfeilrichtung bewegen. **Abb.2** Die Bewegungsrichtung wird auch durch die schwarzen Pfeile auf gelbem Untergrund an der Seite bestimmt. **Abb.3**

3. Bestimmung der Reihenfolge der Figuren

Zu Beginn jedes Zuges befindet sich in führender Position jene Figur, die sich am nächsten an der gelben Linie des Abschnitts befindet. Wenn die Figuren gleich weit entfernt stehen, dann entscheidet der hellblaue Pfeil an der „Windseite“ des Abschnitts über die Reihenfolge. Wenn der Wind von rechts bläst, sind auch die Figuren in der Reihenfolge von rechts nach links am Zug und umgekehrt. Für eine bessere Übersicht dienen auch die gelb-schwarzen Orientierungspfeile entlang des jeweiligen Abschnitts. Der Pfeil zeigt nicht nur die Vorwärtsrichtung an, sondern er zeigt je nachdem auch, auf welcher Straßenseite sie sich befindet, aus welcher Richtung die Figuren kommen. **Abb.4**

4. Vorrang der Bewegung der Figuren je nach Abschnitt

Die Figuren, die die gelbe Linie überfahren, befinden sich im nächsten neuen Abschnitt und folgen den Richtungspfeilen. Die Reihenfolge der Figuren wird durch die neue „Windseite“ bestimmt. Die Figuren, die sich zu Beginn des nächsten Zuges bereits auf dem neuen Abschnitt hinter der gelben Linie befinden, haben stets Vorrang vor den Figuren, die die Linie des vorherigen Abschnitts noch nicht überschritten haben. Die Figuren können während des Zuges auch mehrere Linien. **Abb.5**



5. Bewegungsgeschwindigkeit

Die Bewegungsgeschwindigkeit wird durch den Würfelwurf bestimmt.

Gelber Würfel (2/ATTACK-3-3-4-5-6) wird nur auf geraden Strecken verwendet. Das Symbol 2/Attack hat 2 Bedeutungen. Für Figuren, die sich in einer Angriffsposition befinden, gilt, dass sie diesen Angriff durchführen können. Für die Figuren, die sich nicht in einer solchen Position befinden, gilt nur der Wert 2 für eine Bewegung.

Gepunkteter Würfel (1/ATTACK-2-2-3-3-4) wird nur für das Bergauffahren verwendet. Das Symbol 1/Attack hat 2 Bedeutungen. Für Figuren, die sich in einer Angriffsposition befinden, gilt, dass sie diesen Angriff durchführen können. Für die Figuren, die sich nicht in einer solchen Position befinden, gilt nur der Wert 1 für eine Bewegung.

Grüner Würfel (3-4-4-5-5-6) wird nur zur Beschleunigung bei Angriffen verwendet.

Weißer Würfel (1-1-2-2-3-3) ein taktischer Würfel, der dazu dient, das Tempo einer Gruppe zu bremsen. Der Spieler kann ihn jederzeit benutzen, aber nur auf Geraden.

Roter Würfel (4-5-6-7-CRASH-BIG CRASH) wird dann verwendet, wenn der Spieler in einer entscheidenden Situation ein Risiko eingehen will. Der Spieler kann ihn jederzeit verwenden, aber nur auf Geraden. Crash und Big Crash bedeuten einen Sturz. Achtgeben auf die Folgen!



Jeder neue Zug wird von dem Spieler eröffnet, dessen Figur an der Spitze liegt. Anhand eines Würfelwurfs wird die Geschwindigkeit bestimmt. Die Figur an der Spitze aber bricht den Wind und fährt deshalb um ein Feld weniger als die Punktezah des Würfels. Die anderen Spieler können sich der Reihe nach aussuchen, ob sie dem Tempo folgen oder mit dem Würfel eine andere Geschwindigkeit werfen wollen. Die Figuren können sich frei nach vorne bewegen, und es liegt nur am Spieler, wie taktisch klug er sich im Fahrerfeld bewegt.

6. Keine Bewegungsmöglichkeit

Wenn die Situation eintritt, dass sich die Figur um kein einziges Feld nach vorne bewegen kann (sie darf sich auf keinen Fall nach hinten bewegen!), bedeutet dies eine Kollision. In diesem Fall bleibt die Figur an der betreffenden Stelle und kann erst beim nächsten Zug bewegt werden.

7. Hauptfeld, Gruppe

Das Hauptfeld bzw. eine Gruppe besteht aus 2 oder mehr Figuren, die auf den benachbarten Feldern stehen. Das gilt auch dann, wenn sie sich auf unterschiedlichen Straßenabschnitten befinden. Sie bilden ein geschlossenes Feld. Die erste Figur in der Gruppe muss die Geschwindigkeit jeweils mittels des Würfels vorgeben. Die anderen Figuren der Gruppe können die Geschwindigkeit der ersten Figur übernehmen, ohne mit dem Würfel zu werfen, oder die Spieler versuchen, die Geschwindigkeit durch einen Wurf mit dem Würfel zu verändern.

8. Windwiderstand, Wind

Der Fahrer an der Spitze muss den Windwiderstand überwinden. Deshalb zieht die Figur an der Spitze der Gruppe 1 Feld weniger, als der Würfel anzeigt. Die anderen Figuren nutzen den Effekt des Hintereinanderfahrens, weshalb sie sich mit der vollen Punktezah, die geworfen wurde, nach vorne schieben können. Dadurch wechseln sich die Fahrer an der Spitze des Hauptfeldes oder der Gruppe ab. Das ist auch der wesentliche Vorteil einer Gruppe, die ihr Tempo halten oder steigern kann.

9. Einsamer Fahrer

Ein einsamer Fahrer ist jede Figur, auf deren Nachbarfeld sich keine andere Figur befindet. Eine solche Figur muss ihre Geschwindigkeit jeweils mit dem Würfel bestimmen. Sie bewegt sich stets 1 Feld weniger, als der Würfel anzeigt. Ein weiterer Nachteil ist, dass sie nicht angreifen kann. Wenn der Spieler 2/Attack wirft, kann er nur um 2 Felder vorrücken. Der Wert 2 wird in diesem Fall nicht mehr gesenkt.

10. Fahrt auf einer Geraden

Gerade Abschnitte haben eine dunkelgraue Asphaltoberfläche. Für die geraden Abschnitte wird der gelbe Würfel verwendet. Die Figur an der Spitze fährt immer 1 Feld weniger, d.h. bei einem Wert von 3 fährt die Figur 2 Felder nach vorne, bei einem Wert von 4 sind es 3 Felder, bei 5 sind es 4 Felder und bei einem Wert von 6 sind es 5 Felder. Die anderen Figuren können wahlweise entweder den geworfenen Wert benutzen, oder jederzeit versuchen, mit einem neuen Wurf eine neue Geschwindigkeit zu bestimmen. Richtung und Reihenfolge werden durch die Pfeile für den jeweiligen Abschnitt

bestimmt, wie oben beschrieben. Wenn sich die blauen Pfeile auf der rechten Seite befinden, ziehen die Spieler mit den Figuren in der Reihenfolge von rechts nach links und umgekehrt. Ist der nächste Abschnitt erreicht, ziehen die Figuren zur nächsten gelben Linie und behalten die vorgegebene Richtung und Reihenfolge gemäß den Pfeilen des jeweiligen Abschnittes bei. Die Figuren im neuen Abschnitt haben immer Vorrang vor denen, die sich hinter der gelben Linie befinden, auch wenn es in einigen Kurven auf den ersten Blick nicht so aussieht.

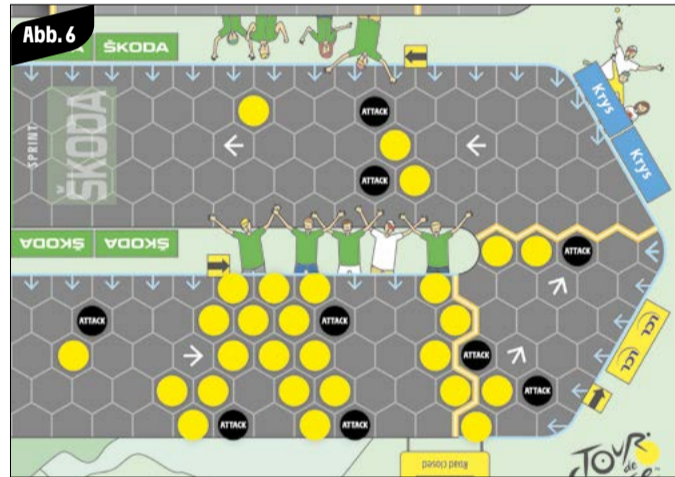
11. Angriff auf einer Geraden

Die Fahrer können aus einer guten Position heraus angreifen und einen Fluchtversuch unternehmen. Vor Beginn jedes Zuges klären die Spieler, welche Figuren sich in der Angriffsposition befinden. Die Positionen, von denen aus angegriffen werden kann, sind auf jeden Fall die führende Position in der Gruppe, und weiter alle Positionen, in denen die Figur 3 freie Felder vor sich hat. Am Straßenrand genügen 2 freie Positionen in Fahrtrichtung. **Abb.6** Wenn der Spieler in einer solchen Position das Symbol 2/Attack wirft, kann er von dieser Position aus angreifen. Der Angriff kann auf zwei Arten erfolgen:

A/ Er unternimmt einen Fluchtversuch. Der Spieler zieht mit der Figur zuerst 2 Felder weiter und wirft dann mit dem grünen Würfel und zieht die nächsten Felder nach vorne. Bei einem Angriff werden die beiden Werte nicht verringert, auch wenn die Figur von der ersten Position aus angreift.

B/ Nutzen Sie einen Angriff, um die gesamte Gruppe mitzuziehen. Der Spieler teilt den Gegenspielern sein Vorhaben mit. Er zieht mit der Figur nicht gleich 2 Felder weiter, sondern wirft den grünen Würfel. Die Figur rückt um die Summe der beiden Würfe nach vorne. Die restlichen Figuren der Gruppe können sich ebenfalls um den Gesamtwert der beiden Würfe nach vorne bewegen. Diese Geschwindigkeit kann jeder Spieler durch einen Wurf mit dem gelben oder eventuell mit dem weißen Würfel verändern. Für die Figuren gilt dann jener Wert, der bei diesem Wurf gefallen war.

Achtung! Eine alleinstehende Figur kann diesen Angriff nicht nutzen, für sie gilt die Geschwindigkeit 2.



12. Das Abwehren eines Angriffs

Jede Figur, die dann am Zug ist, wenn ein Fluchtversuch gelungen ist, muss den Würfel erneut werfen. Wenn wieder 2/Attack fällt, kann ein solcher Angriff abgewehrt werden und die Figur rückt um genauso viele Felder vor, wie die Figur, die den Fluchtversuch unternommen hatte. Das gilt stets dann, wenn die Spieler 2/Attack werfen. Die anderen Figuren können die Fluchtversuche abwehren, bis einer der Spieler eine andere Zahl wirft. Dann bedeutet 2/Attack nur noch, dass man 2 Felder nach vorne rücken kann.

13. Bergauffahren

Die Figuren beginnen das Bergauffahren mit der Geschwindigkeit, die sie auf der Geraden gehabt hatten. Dies gilt auch für jene Figuren, die einen Fluchtversuch unternehmen. Wenn die Geschwindigkeit bereits am Berg mit dem grünen Würfel geworfen wird, wird der Wert im gesamten Umfang wie auf der Geraden verwendet. Beim Bergauffahren entstehen so oft Situationen, bei denen die Gruppen aufeinanderfahren.

14. Bergfahrt

Hinter der Berglinie wird der gepunktete Würfel verwendet. Ähnlich wie auf einer Geraden muss die Figur an der Spitze das Tempo durch einen Würfelwurf vorgeben, die anderen können wählen, ob sie die Geschwindigkeit übernehmen oder den Würfel werfen wollen. Am Berg wird die Geschwindigkeit der Figur an der Spitze nicht verringert. Im Gegenteil, wenn die Figur an der Spitze mit dem Würfel die Geschwindigkeit 4 wirft, verringert sich die Geschwindigkeit für die nachfolgende Figur um 1 Feld. Das ist deshalb so, weil der Fahrer an der Spitze ein hohes Tempo vorgibt, dem die anderen Figuren nicht folgen können. Die Spieler können entweder die um 1 gesenkte Geschwindigkeit übernehmen und um 3 Felder vorrücken oder versuchen, eine neue Geschwindigkeit zu werfen. Wenn erneut 4 geworfen wird, wiederholt sich die Situation. Das gilt immer, wenn jemand eine 4 wirft, auch in der Mitte der Gruppe.

15. Angriff am Berg

Ein Angriff am Berg erfolgt so wie auf einer Geraden. Die Figur kann von der ersten Position in der Gruppe oder von der Position angreifen, in der Sie 3 freie Felder vor sich hat (2 freie Felder, wenn sie am Rand ist). Wenn der Spieler in dieser Position 1/Attack wirft, rückt er 1 Feld vor und kann dann so wie auf einer Geraden mit dem grünen Würfel die Geschwindigkeit erhöhen und die jeweiligen Fel-

der vorrücken. Im Unterschied zu einem Angriff auf einer Geraden kann nicht die Variante des Zuges der gesamten Gruppe verwendet werden. Die Figur kann nur alleine entfliehen. So wie auf der Geraden können die anderen Spieler den Angriff abwehren. Und so wie auf der Geraden gilt diese Möglichkeit des Angriffes nicht für eine einzelne Figur, diese rückt nur 1 Feld vor.

16. Talfahrt

Die Figuren fahren den Berg mit der Geschwindigkeit hinunter, die der gepunktete Würfel vorgibt. Die Figuren, die die Berglinie bereits überfahren haben und sich auf der Geraden befinden, können sich mit dem gelben Würfel weiterbewegen. Die Figuren, die noch am Berg sind, können nicht die Geschwindigkeit der Figuren übernehmen, die sich auf der Geraden befinden. Sie müssen daher den gepunkteten Würfel werfen. So entstehen Situationen, wo die Spitzenfahrer der Gruppe am Gipfel abreißen und sich mit dem gelben Würfel weiterbewegen und schneller fahren als jene, die noch am Berg sind.

17. Bremsen

Eines der taktischen Elemente ist das Abbremsen des Tempos der Gruppe, beispielsweise wenn der Spieler mit seiner Figur einen Fluchtversuch unternimmt und nicht will, dass ihm die Hauptgruppe folgt. Um die Gruppe abzubremsen, kann er den weißen Würfel verwenden. Die Geschwindigkeit wird nicht um 1 gesenkt, auch wenn die Figur die anderen von der führenden Position aus bremst. Die nächsten 2 Figuren in der Reihenfolge können die Geschwindigkeit, die auf dem weißen Würfel gefallen ist, entweder übernehmen oder versuchen, das Tempo durch einen Würfelwurf zu beschleunigen. Sie dürfen aber jeweils nur den weißen Würfel verwenden! Die anderen Figuren können wieder den gelben Würfel verwenden. Der Spieler kann das Abbremsen für seine Strategie wiederholt anwenden. Es kann nur auf einer Geraden abgebremst werden.

18. Risiko

Manchmal gibt es Situationen, in denen sich ein Risiko für den Spieler auszahlen könnte. Dazu dient der rote Würfel. Mit ihm kann die riskierende Figur ihr Tempo merklich steigern und den Gegner überholen oder den Zielspurt gewinnen. Die so gewonnene Geschwindigkeit wird nicht um 1 gesenkt, selbst wenn die Figur an der Spitze ein Risiko eingeht. Eine riskante Fahrt kann jedoch einen Sturz verursachen. Ein Crash bedeutet nur für die riskierende Figur einen Sturz. Diese bleibt an der Stelle stehen und kann sich erst wieder beim nächsten Spielzug bewegen. Ein Big Crash hat auch für die nächsten Fahrer negative Folgen. Die riskierende Figur kann nicht mehr weiterspielen und muss das Rennen wegen einer Verletzung beenden. Die 2 nächsten Figuren sind auch vom Sturz betroffen. Sie bleiben an der Stelle stehen und können erst beim nächsten Spielzug weiterfahren. Der nächste Spieler der Reihenfolge muss das Tempo erneut mit dem gelben Würfel vorgeben. Es kann nur auf einer Geraden riskiert werden.

19. Hilfe durch Übergabe der Geschwindigkeit

Die Figur, die nicht die volle Anzahl der Felder vorrückt, kann einen Teil der Bewegung an eine Figur aus demselben Team weitergeben, indem sie diese genau um die Anzahl der Felder, die von der übergebenden Figur nicht genutzt wurde, nach vorne schiebt. Sie kann sie überholen und hinter sich herziehen oder umgekehrt nach vorne schieben. Bedingung dafür ist, dass beide Figuren am Ende des Spielzuges nebeneinanderstehen. Das gleiche Manöver kann auch gegenüber der Figur des Gegenspielers angewandt werden, jedoch nur mit Zustimmung des Spielers!

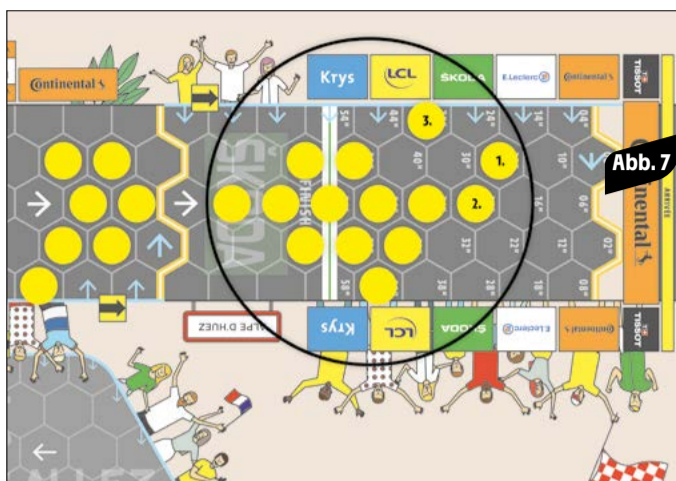
20. Sprint- und Bergprämien, Wertungen, Punkteerfassung

Sprintprämien sind mit einem grünen Zielband und der Aufschrift Sprint gekennzeichnet. Bergprämien sind mit einem weißen Zielband und der Aufschrift Sommet gekennzeichnet. Die ersten 4 Figuren, die die Prämie überfahren oder das Feld erreichen, das das Zielband schneidet, erhalten 5-3-2-1 Punkte. Die Punkteverteilung ist für beide Prämien gleich. Die Eintragung der Platzierungen bei den Prämien erfolgt mittels der App.

21. Schlusspurt, Zieleinlauf

Das Ziel ist mit einem grünen Zielband mit weißem Streifen und der Aufschrift Finish markiert. Die Figuren sind im Ziel, wenn Sie das Zielband überfahren oder wenn Sie ein Feld erreichen, das vom Zielband geschnitten wird. Die Zielfelder sind anhand von Sekunden gekennzeichnet. Es gewinnt die Figur, die das Feld mit der geringsten Sekundenanzahl erreicht. Je schneller die Figur beim Spurt fährt, umso weiter kommt sie auf den Feldern mit der geringeren Sekundenanzahl. Wenn eine Gruppe das Ziel erreicht, gilt für alle Figuren der gleiche Sekundenwert wie der des Siegers, d.h. dass alle in der Gruppe die gleiche Zeit haben. Im Zielraum müssen die Figuren nicht mehr unbedingt nebeneinanderstehen, sie sind trotzdem Teil der Gruppe. Dies gilt jedoch nur für den Bereich hinter der Ziellinie. Der Gruppe, die bei dem Spielzug das Ziel erreicht hat, gehören auch jene Figuren an, die das Zielband nicht überquert haben, aber mit den Figuren eine Gruppe bilden, die sich bereits im Zielbereich befinden. **Abb.7** Den ersten 3 Figuren im Ziel wird eine Zeitgutschrift von 10"- 6"- 4" gutgeschrieben. Einzelfahrer oder Gruppen, die im Ziel erfasst werden, werden vor dem nächsten Spielzug vom Spielbrett genommen.

Die ersten 3 Figuren können die Spieler auf das Siegespodest stellen, das sich auf der anderen Seite des Startsektors befindet. Beim nächsten Zug kommen die Einzelfahrer und Gruppen mit einem Zeitabstand ins Ziel.



22. Zeitmessung

Die App, die Teil des Spieles ist, erleichtert die Zeitmessung und sorgt für die komplette Verarbeitung der Ergebnisse. Die Zielzeit wird wie folgt gemessen: Jede Etappe hat eine sogenannte Grundzeit. Zu dieser wird für jeden Spielzug 1 Minute hinzugerechnet. Beispiel: Die Etappe mit dem Ziel Paris hat eine Grundzeit von 2:10:00. Nehmen wir einmal an, dass die Spieler diese Etappe in 28 Spielzügen schaffen und die Figur des Siegers im Spurt das Feld mit dem Wert 14" erreicht. Die Endzeit des Siegers, eventuell der gesamten Gruppe, die das Ziel erreicht hat, beträgt also 2:37:14. Sie können die Endzeit mit den Zeiten der echten Etappen der Tour de France vergleichen.

23. Verwendung der App, Eintragung von Zeit und Punkten

Die Spieler bestimmen einen Schiedsrichter, der in der App jeden Beginn eines neuen Spielzuges festhält und die Reihenfolge der Figuren für die Prämien und im Ziel notiert. Die Zeit wird durch die Anzahl der Spielzüge mit der Taste TURN am Ziffernblatt der Stoppuhr gemessen. Der Schiedsrichter muss vor jedem Spielzug den Beginn bestätigen. Beim Überfahren der Prämien erfasst der Schiedsrichter mit den Tasten SPRINT POINTS und MOUNTAIN POINTS die ersten 4 Figuren, die das Band überqueren. Er bestätigt ihre Nummern, die Reihenfolge, in der sie die Prämien durchfahren haben, im Angebot. Die Bestätigung der Nummern der Figuren wird durch einen gelben Untergrund bestätigt. Bei der Zieldurchfahrt erfasst der Schiedsrichter mit der Taste FINISH die Reihenfolge der Figuren, wie sie im Ziel ankamen. Für die Figur an der Spitze der Gruppe bestätigt er im Angebot SELECT FINISH TIME die Zielsekunden des Feldes, das sie beim Zielspurt erreicht haben. Im Angebot SELECT RIDERS erfasst er alle Figuren, die das Ziel als Gruppe erreicht haben. Die bestätigten und hervorgehobenen Nummern der Figuren werden mit SAVE gespeichert. Dann fährt er mit dem Zählen der weiteren Spielzüge fort.

Beispiel: Bei der Paris-Etappe hat eine Gruppe von 5 Rennfahrern das Ziel mit 28 Spielzügen erreicht. Der Rennfahrer mit der Nr. 17 hat beim Spurt das Feld 26" erreicht. Die weiteren Rennfahrer 22, 3, 14 und 7 haben das Ziel in der angeführten Reihenfolge erreicht. Der Schiedsrichter bestätigt dies. Das bedeutet, dass die gesamte Gruppe das Ziel mit einer Zeit von 2:37:26 erreicht hat. Beim nächsten Spielzug erreicht der einsame Rennfahrer das Feld 46". Seine Zeit beträgt 2:38:46. Nach den nächsten 2 Zügen

erreicht die Hauptgruppe das Ziel. Der Fahrer an der Spitze führt die Gruppe auf das Feld 8". Die Zeit aller Fahrer der Hauptgruppe beträgt 2:40:08.

Die App erfasst die Zielzeit, verbucht die Boni der Sieger, errechnet die Punkte für die Prämien und erstellt eine Ergebnisliste. Die Ergebnisse werden nach jeder Etappe berechnet, und am Ende des Etappenrennens werden die Gesamtergebnisse ausgewertet.

24. Rennen

Gelbes Trikot = Einzelrennen. Es siegt die Figur, die nach allen Etappen die niedrigste Endzeit hat. Die führende Figur muss das gelbe Trikot anziehen. Wenn eine Figur mehrere Trikots hat, muss sie vorrangig das gelbe Trikot anziehen.

Grünes Trikot = Sprintrennen. Es siegt die Figur mit den meisten Sprintprämien. Die führende Figur muss das grüne Trikot anziehen.

Gepunktetes Trikot = Bergrennen. Es siegt die Figur mit den meisten Bergprämien. Die führende Figur muss das gepunktete Trikot anziehen.

Teams = Teamrennen. Für das Rennen sind immer die Zeiten der bestplatzierten 3 Figuren im Team entscheidend. Es siegt jenes Team, das nach allen Etappen die niedrigste Endzeit hat.

Die Trikots haben die Form von Aufklebern, die die Spieler an die jeweilige Figur stecken.

25. Verwendung der Karten

Die Figuren, die die einzelnen Rennen anführen, haben die Möglichkeit, während des Spiels Karten zu verwenden, die ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten zum Ausdruck bringen und aus ihnen Leader machen.



Die gelbe Karte kann der Spieler immer 1x pro Etappe für die Figur im gelben Trikot und nur auf einer Geraden verwenden! Wenn sich die Figur in Angriffsposition befindet, kann er die Karte nutzen, ohne dass er diese mit dem Würfel wirft, und gleich mit dem grünen Würfel werfen. Wenn er sich nicht in einer solchen Position befindet, kann er jederzeit im Hauptfeld oder auch einzeln den grünen Würfel verwenden, um zu beschleunigen. Die anderen Figuren rücken mit der Geschwindigkeit weiter vor, die vor dem Einsatz der Karte gegolten hatte, oder sie können erneut mit dem gelben Würfel würfeln.

Die grüne Karte kann der Spieler immer 1x pro Etappe für die Figur mit dem grünen Trikot und nur auf einer Geraden verwenden! Wenn sich die Figur in Angriffsposition befindet, kann er die Karte nutzen, ohne dass er diese mit dem Würfel wirft, und gleich mit dem grünen Würfel werfen. Wenn er sich nicht in einer solchen Position befindet, kann er jederzeit im Hauptfeld oder auch einzeln den grünen Würfel verwenden, um zu beschleunigen. Die anderen Figuren rücken mit der Geschwindigkeit weiter vor, die vor dem Einsatz der Karte gegolten hatte, oder sie können erneut mit dem gelben Würfel würfeln.

Die gepunktete Karte kann der Spieler immer 1x pro Etappe für die Figur mit dem gepunkteten Trikot und nur bei einer Berganfahrt verwenden! Wenn sich die Figur in Angriffsposition befindet, kann er die Karte nutzen, ohne dass er diese mit dem Würfel wirft, und

gleich mit dem grünen Würfel werfen. Wenn er sich nicht in einer solchen Position befindet, kann er jederzeit im Hauptfeld oder einzeln 4 Felder vorrücken, ohne den Würfel zu werfen. Die nächste Figur in der Reihenfolge rückt 1 Feld weniger vor, oder sie kann erneut den gepunkteten Würfel werfen.

Wenn die Figur 2 oder mehr Karten besitzt, kann sie diese während des Spiels nacheinander verwenden. Die Karten gelten immer nur für die jeweilige Etappe.

26. Besonderheiten der Etappen

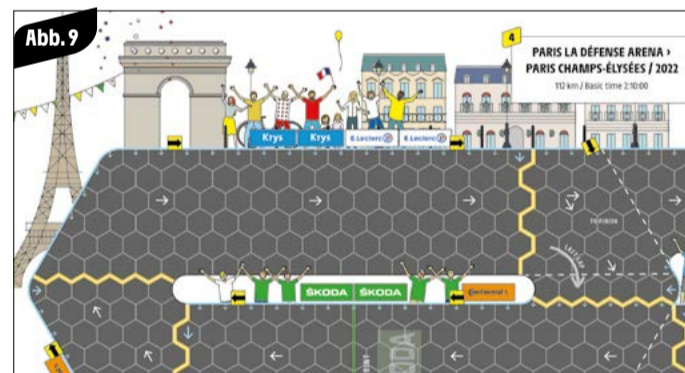
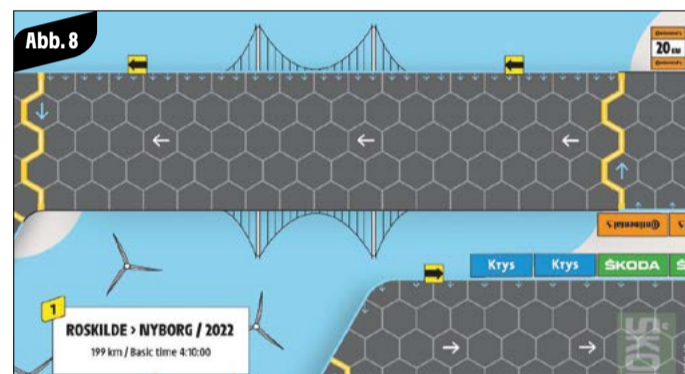
Es gibt 2 Etappen, die abweichende Besonderheiten haben, auf die wir hinweisen müssen:

ROSKILDE > NYBORG

Während der ersten Etappe muss die Hauptgruppe über die Great Belt Bridge fahren. Auf der Brücke bläst der Wind sehr stark, so dass es den großen Windwiderstand zu überwinden gilt. Deshalb hat eine einzelne Figur oder eine Figur an der Spitze einer Gruppe einen großen Nachteil, ihre Geschwindigkeit wird um 2 Felder reduziert! Die „Windseite“ wird hier mit Doppelpfeilen markiert. Bei einer Geschwindigkeit von 2 wird die Bewegung um 1 Feld reduziert (sofern es sich um keinen Angriff handelt). Bei einer Geschwindigkeit von 3 und mehr wird diese jeweils um 2 Felder reduziert! Bei einem Angriff wird die Geschwindigkeit nicht reduziert, und es gilt die gleiche Bewegung wie auf einer Geraden. **Abb.8**

PARIS LA DÉFENSE ARENA > PARIS CHAMPS-ÉLYSÉES

Die Abschlussetappe führt nach Paris. Die Hauptgruppe absolviert dort 2 Runden über die Champs-Élysées. Die Figuren richten sich, nachdem sie die erste Runde absolviert haben, nach den Zeichen Last lap und den Richtungspfeilen sowie nach der Reihenfolge gemäß dem jeweiligen Abschnitt. Nachdem sie die Runde abgeschlossen haben, fahren sie nach den Richtungspfeilen To finish und nach den Pfeilen, die sie auf die Zielgerade führen. Sie absolvieren 2 Premiumspurts. **Abb.9**



Die APP

Die App ist ein wichtiger Teil des Spiels. Mit ihrer Hilfe können Sie ihr eigenes Team bearbeiten, eine Startliste erstellen, die Zeit messen, die Punkte der Rennen addieren und die laufenden Ergebnisse und die kompletten Ergebnisse schnell und bequem erstellen.

Die Applikation für iOS und Android können Sie über QR-Codes herunterladen und in Ihrem mobilen Gerät installieren.

Nach der Einleitungssequenz wird im Menü START GAME und LOAD GAME angezeigt.

STAGE RACE: bietet die Etappen an, Sie können das Etappenrennen beliebig aus den angebotenen Etappen mit Hilfe der Schaltfläche ADD STAGE zusammenstellen. Die App führt sie durch das gesamte Etappenrennen.

SINGLE RACE: bietet die Etappen an, die Sie für ein Einzelrennen auswählen können.

SELECT TEAM SIZE: Sie können bestimmen, mit wie vielen Figuren Sie am Rennen teilnehmen werden. Das Minimum sind 3 Figuren pro Team. Mehr Figuren bedeuten, dass das Rennen länger dauern wird.

SELECT TEAMS: Die Anzahl der Teams hängt von der Anzahl der Spieler ab. Danach bestätigen Sie, welches Team sich am Start aufstellt. Sie können jedes Team bearbeiten und nicht nur den Teamnamen, sondern auch die Namen der einzelnen Rennfahrer eingeben.

STARTING LIST: Aufgrund Ihrer Eingabe wird die Startliste angezeigt.

DRAW TEAM ORDER: Für ein Einzelrennen oder die erste Etappe muss die Startreihenfolge ausgelost werden. Dies erfolgt automatisch durch Drücken der Schaltfläche DRAW, die die Reihenfolge bestimmt, in der die Figuren im Startkorridor aufgestellt werden.

Mit der Schaltfläche START wird die Zeitmessung gestartet. Im oberen Bereich befinden sich der Name der Etappe, ihre Länge und die voreingestellte Basiszeit.

TURN: die Schaltfläche, die der Schiedsrichter vor dem Beginn jedes Spielzuges bestätigt.

MOUNTAIN POINTS: Schaltfläche zur Erfassung der ersten 4 Figuren, die die Bergprämie erreicht haben. Die App berechnet die Punkte der Figuren in der Reihenfolge, wie sie der Schiedsrichter notiert hat.

SPRINT POINTS: Schaltfläche zur Erfassung der ersten 4 Figuren, die den Geschwindigkeitsbonus überfahren haben. Die Applikation berechnet die Punkte der Figuren in der Reihenfolge, wie sie der Schiedsrichter notiert hat.

FINISH: Zuerst wird das Angebot SELECT FINISH TIME geöffnet, wo der Schiedsrichter die im Ziel erreichten Sekunden notiert. D.h. das erste Feld, das die erste Figur in der Reihenfolge erreicht hat. Wenn die Figur wegen eines Sturzes nicht das Ziel erreicht hat, gibt der Schiedsrichter statt einer Sekunde die Angabe DNF ein. Nach der Bestätigung öffnet sich das Angebot SELECT RIDERS, wo der Schiedsrichter gemäß dem Zieleinlauf alle Figuren notiert, die mit der gleichen Zeit als Gruppe das Ziel erreicht haben. Durch die Speicherung mit SAVE gelangen Sie zurück zur Zeitmessung, wo die nächsten Spielzüge fortgesetzt werden. Bei der Zieleinfahrt der nächsten Einzelfahrer oder Gruppen ist der Ablauf der gleiche.

FINAL RESULTS = hier werden die Endergebnisse angezeigt: INDIVIDUAL, TEAM, MOUNTAINS, SPRINT

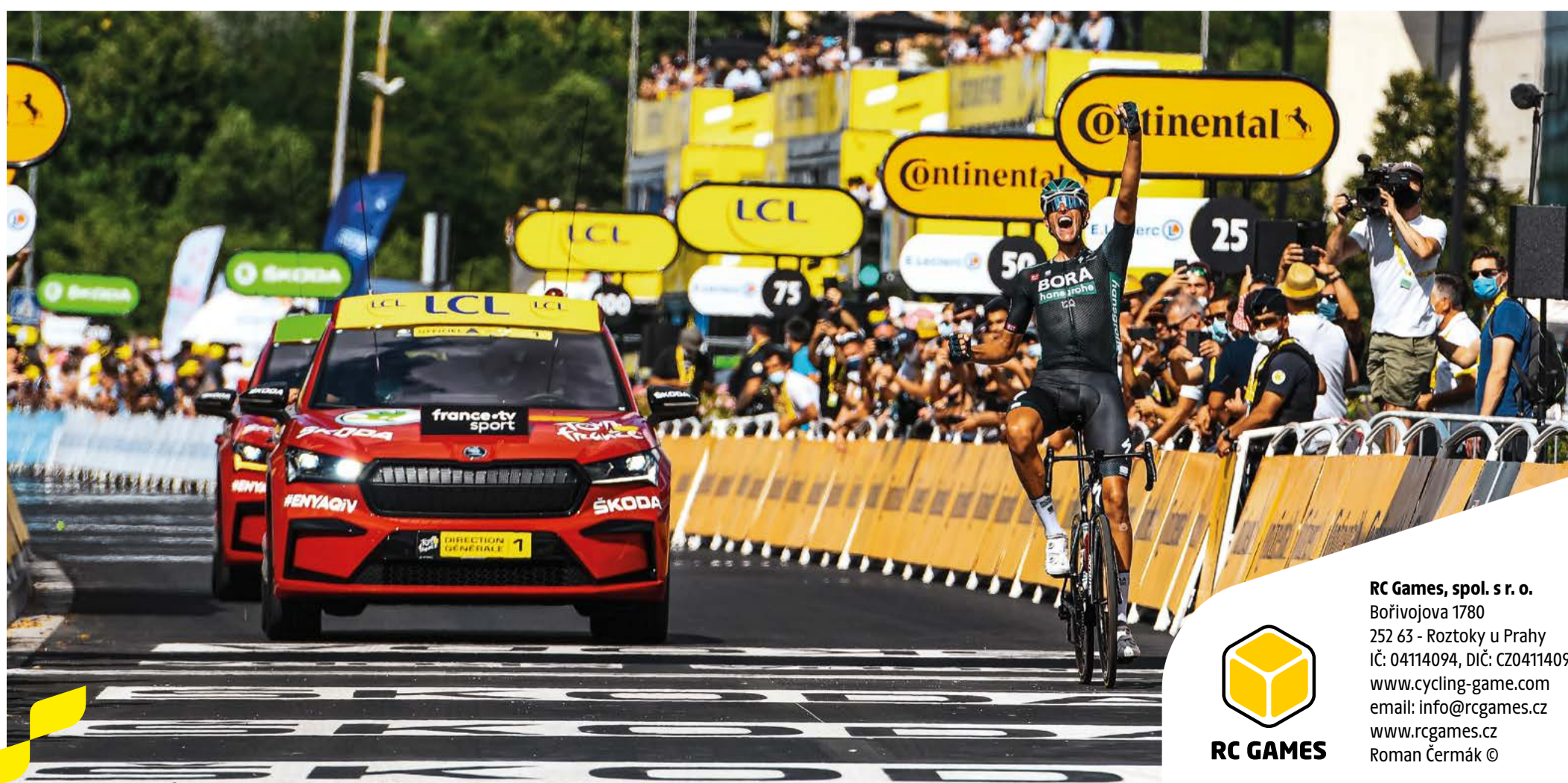
STAGE RANKING = Ergebnisse nach der aktuellen Etappe

GENERAL RANKING = Endergebnisse nach Etappen

RESULTS = ermöglicht es während des Rennens, das aktuelle vorläufige Ergebnis anzuzeigen

SAVE = Speicherung des Spiels

SHARE = die Gesamtergebnisse können geteilt werden



RC GAMES

RC Games, spol. s r. o.
Bořivojova 1780
252 63 - Roztoky u Prahy
IČ: 04114094, DIČ: CZ04114094
www.cycling-game.com
email: info@rcgames.cz
www.rcgames.cz
Roman Čermák ©