

LE TOUR DE FRANCE
OFFICIAL LICENSEE

HET OFFICIËLE **TOUR DE FRANCE** SPEL

Le
de **TOUR**
FRANCE
Spelregels



Le Tour de France

Leeftijd:



Spelers:



Speelduur:



SPEL IN HET KORT

Het Tour de France bordspel wordt gespeeld met secondekaarten. Door een secondekaart op tafel te leggen mag je je renner vooruit verplaatsen op het speelbord. Je probeert daarbij zo tactisch en voordelig mogelijk te koersen. Laat waar mogelijk een ander het kopwerk doen en profiteer van het windvoordeel. Bewaar je goede kaarten voor het plaatsen van een sprintje, wanneer je het gevoel hebt dat je tegenspeler dat net op dat moment niet kan.

DOEL VAN HET SPEL

In het Tour de France bordspel speel je als ploeg mee in etappes. Een ploeg bestaat uit drie renners. Het is van belang om met jouw ploeg zo goed mogelijke resultaten te behalen. Per speler en per ploeg worden klassementen bijgehouden. Een Tour bestaat uit meerdere etappes, waarbij de snelste renner over meerdere etappes in de gele trui komt te rijden. De speler die met zijn ploeg de snelste tijd neerzet en daarmee de meeste punten weet te winnen in het eindklassement wint de tour.

SPEL MATERIAAL



EEN DUBBELZIJDIG SPEELBORD MET 2 ETAPPES



112
SECONDEKAARTEN

32
KANSKAARTEN

EEN NOTITIEBLOK MET
KLASSEMENTSOVERZICHT



12 RENNERS + 1 GELE TRUI RENNER

VOORBEREIDING

Je spreekt met elkaar af, hoeveel en welke etappes je wilt gaan rijden. In de doos tref je een dubbelzijdig speelbord aan. De ene zijde is bedrukt met een vlakke etappe, de andere met een bergetappe. Wij raden je aan om te beginnen met de vlakke etappe. Bepaal door de hoogste secondekaart te trekken welke speler als eerste mag beginnen. Schud de secondekaarten en geef iedere speler 5 kaarten per renner. Wanneer in de loop van het spel alle secondekaarten verbruikt zijn, ontvang je weer 5 nieuwe secondekaarten per renner. Tevens krijgt 1 speler aan tafel een notitievel voor het bijhouden en verwerken van de etappe scores en het klassementsoverzicht. Bepaal van te voren wie dit gaat zijn. Door middel van de URL code op elk speelbord kun je hiervoor ook onze ondersteunende Tourcalculator gebruiken.

BEGINSITUATIE:



HET SPEL BEGINT

De kaarten zijn verdeeld, het spel kan beginnen! De eerste speler kiest één van zijn secondekaarten en legt deze op tafel. Hij verplaatst zijn eerste renner met het aantal seconden (vakjes) dat overeenkomt met de neergelegde secondekaart. Hierdoor bepaal je je eigen snelheid. De verplaatsing mag overigens alleen rechtdoor of diagonaal zijn. Je mag dus niet zijwaarts naar hetzelfde vak nummer of achteruit fietsen. Ook kun je niet fietsen over vakjes waar al een renner staat (zie hoofdstuk 'Valpartijen').



DE EERSTE RONDE

Nadat de eerste speler renner 1 verplaatst heeft doen de andere spelers dit ook met renner 1. Als alle spelers met hun eerste renner hun beurt (met de klok mee) hebben gehad, komt speler 1 opnieuw aan de beurt om renner 2 te spelen. Vervolgens zijn de overige spelers met hun tweede renner aan de beurt. Dit gaat zo door tot iedere speler al zijn renners heeft geplaatst.

DYNAMISCHE SPEELRONDES

Zodra alle renners op het speelbord staan, volgt vanaf de 2e speelronde een dynamische speelvolgorde. De renner die dan op kop fietst is als eerste aan de beurt vervolgens de renner op plaats 2, 3, 4 enz.... tot alle renners hun beurt hebben gehad. De volgende ronde begint men weer vooraan met de renner die nu op kop ligt.

VAK-NUMMERS:

De ene kant van het parcours heeft op de vakken vak-nummers, hier rijd je uit de wind en ben je dus sneller. Dit noemen we ook wel de voordeeltkant. De renner aan de voordeeltkant is eerder aan de beurt dan de renner(s) ernaast. Toevoegingen van letters uit het alfabet zijn bedoeld als hulpmiddel om in complexere bochten extra duidelijkheid te geven. (Eerst A, dan B, enz.)



WINDVOORDEEL (WIELTJES PAKKEN)

Windvoordeel (en als gevolg daarvan wielmpjes pakken) ontstaat bij het rijden in een peloton of achter een andere renner. Met windvoordeel mag je in een vlakke etappe 1 seconde verder komen dan de kaartwaarde die je opgegooid hebt, als je daarmee achter of naast een andere renner kunt komen te staan. De voorop liggende renner heeft dus nooit windvoordeel, maar fungeert vaak als trekker voor de achtervolgers. Wielmpjes pakken is overigens niet verplicht.



BIJZONDERHEDEN OP HET SPEELBORD

WISSELVAKJES:

Op het speelbord bevinden zich wisselvakjes. Als je met je renner op een dergelijk vakje terecht komt, moet je 3 secondekaarten afleggen en 3 nieuwe pakken. Heb je op dat moment minder kaarten in je hand, dan dien je al je secondekaarten (dus 1 of 2) te wisselen.



KANS VAKJES:

Als je op een kans vakje terecht komt, moet je een kanskaart pakken en direct uitvoeren, tenzij dit anders wordt aangegeven. De kanskaart geldt voor de renner, die op dat moment aan de beurt is. Het is niet mogelijk wanneer je je door een kanskaart verplaatst een valpartij te veroorzaken. Wel kan het zo zijn dat je in een valpartij terecht komt die al is ontstaan of dat de kanskaart zelf een valpartij veroorzaakt.



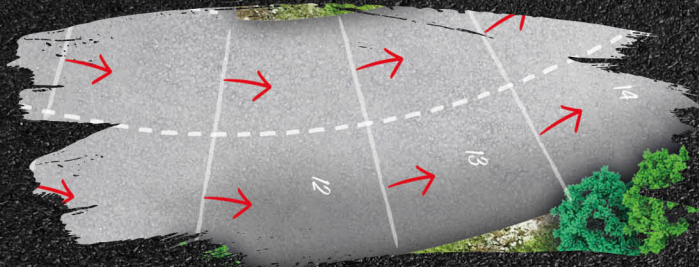
TUSSENSPRINTS:

Bij het passeren van een tussensprint kunnen 1 of meer renners bonificatiesecunden en bonificatiepunten verdienen. Dit staat op de tussensprint aangegeven. Deze seconde(n) en/of punt(en) worden direct genoteerd in het klassementoverzicht. De bonificatiesecunden worden na afloop van de etappe ter bepaling van het tussenklassement van de tijd van de renner afgetrokken en de bonificatiepunten bijgeteld. (Voor meer informatie; zie het kopje bonificatiesecunden).



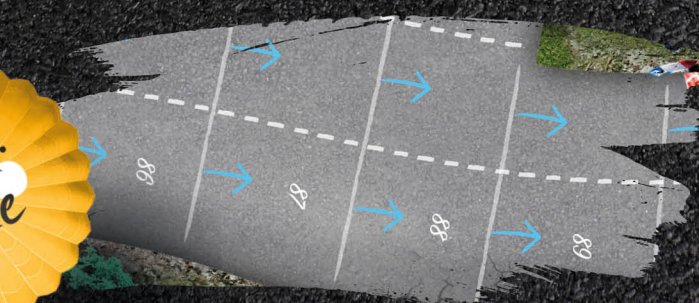
BERGOPWAARTS:

Het tempo ligt bergopwaarts fors lager dan bij vlakke etappes. Bergopwaarts is te herkennen door de rode pijlen in de vakjes. Voor de snelheid van de renner betekent dit, dat men de kaartwaarde moet halveren en naar beneden afronden. Zolang als een renner zich bevindt op een vakje die bergopwaarts gaat kan er geen windvoordeel plaatsvinden.



BERGAFWAARTS:

Bergafwaarts is te herkennen door de blauwe pijlen in de vakjes. Bergafwaarts gelden de zelfde regels als bij een vlakke etappe, behalve bij het pakken van 'windvoordeel'. Bergafwaarts kun je 2 seconden windvoordeel pakken in plaats van 1 seconde. Er is nog een ander belangrijk verschil; door het gebruikmaken van 2 seconden windvoordeel kun je de voorgaande renner ook passeren. Je kunt hiermee maximaal op 1 vakje voor de voorgaande renner uitkomen en dus kop overnemen. Net als bij vlakke etappes geldt ook hier voor het wietjes pakken, dat het mag maar niet verplicht is. Je mag ook 1 seconde pakken in plaats van 2 seconden als dat beter uitkomt.



VALPARTIJ

Helaas komen er bij het wielrennen, waarbij risico's worden genomen, valpartijen voor. Een valpartij kan ontstaan naar aanleiding van een kanskaart of door ongunstig koersen van jezelf of medespelers. Omdat het niet mogelijk is om je renner over of op het zelfde vakje te plaatsen als je medespelers ontstaat er een valpartij wanneer twee renners met elkaar in contact komen. Bij een valpartij dien je de volgende beurt over te slaan. Deze beurt dien je wel een secondekaart in te leveren. Een valpartij vindt altijd plaats over de volle breedte van de weg, waardoor de volgende renners betrokken raken bij de valpartij:

- De renner die de valpartij veroorzaakt.
- De renner waar hij tegenop botst.
- Alle renners op hetzelfde vak nummer in de breedte, incl. A, B, C enz.
- Alle renners die in dezelfde ronde niet meer tijdig kunnen afremmen en op een van de betrokken vakjes komen.

LET OP!: Wanneer er door een kanskaart een valpartij veroorzaakt wordt, dan moeten (na het onderop de stapel leggen van de huidige kanskaart) alle kanskaarten opnieuw geschud worden.

LET OP!: Bij gescheiden rijbanen geraken de renners aan de andere kant van de rijbaanscheiding niet in de valpartij. Het betreffende vakje moet dan wel geheel zijn afgezonderd van de betrokken vakjes.

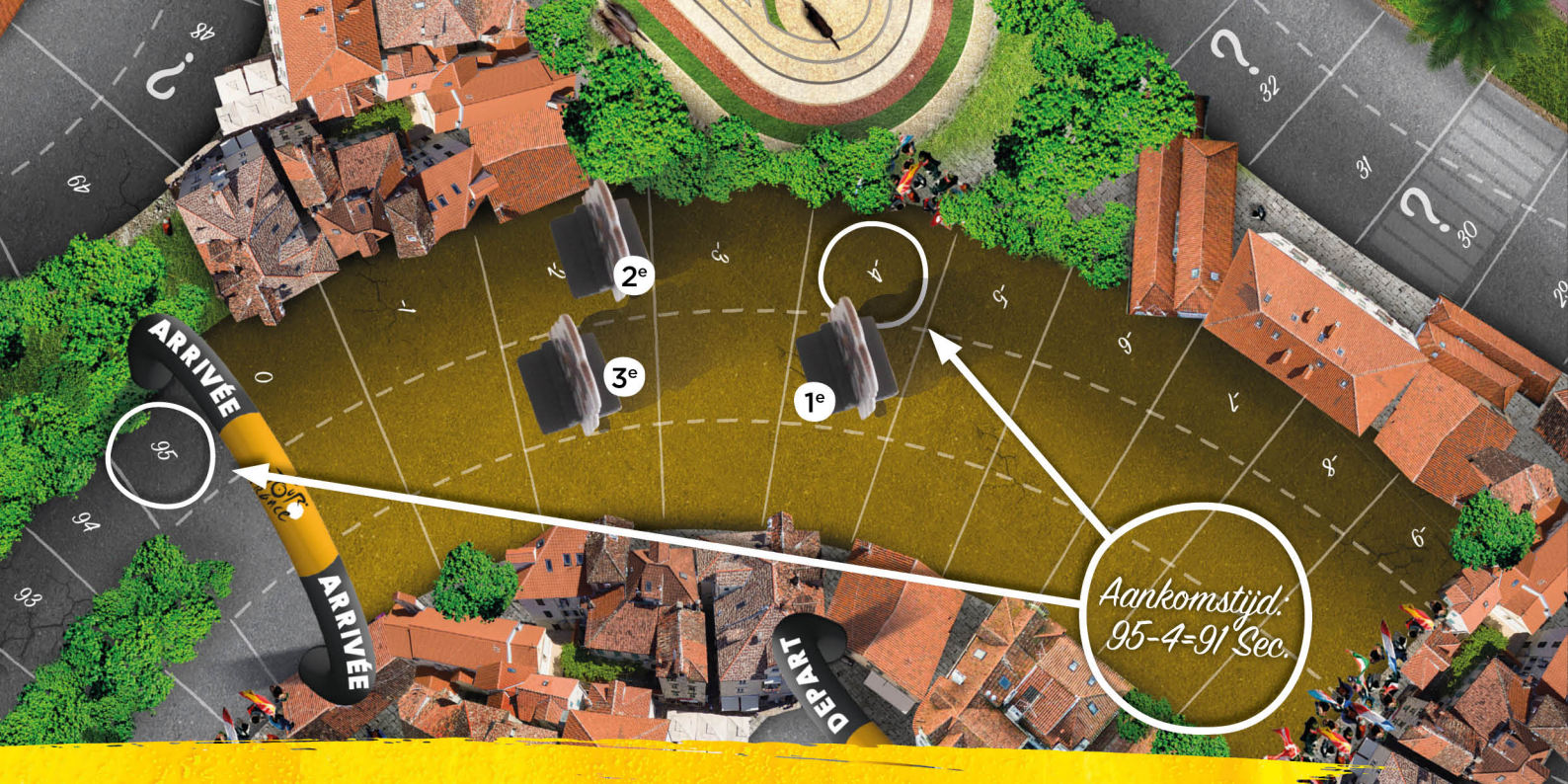
De gevallen renners plaats je naast de baan, op de plaats waar het ongeluk plaatsvond. Plaats de gevallen renners van eerst aangekomen renner tot de renner die het laatst bij de valpartij aansluit, dit is namelijk na de 'beurt overslaan' ook weer de startvolgorde voor de volgende ronde. Op het moment dat de valpartijrenners naast de baan staan en hun beurt overslaan kunnen andere renners weer normaal passeren.

LET OP! Als je de keuze hebt om uit meerdere rijstroken te kiezen en in beide keuzes een valpartij zal veroorzaken, dan dien je altijd de valpartij te veroorzaken op het vakje dat het verst verwijderd is van de vak-nummers.

PASSEERPRINCIPE

Om het aantal valpartijen niet uit de hand te laten lopen, dient de renner bij opzettelijk zacht koersen, altijd rekening te houden met de renners die na hem aan de beurt zijn. Hiervoor gebruiken we de regel "Passeerprincipe": geef de eerstvolgende renner die na jou aan de beurt komt de ruimte om een secondekaart met de waarde 4 op te gooien tenzij deze gewoon kan passeren. Bij bergop is dit secondekaart waarde 6 (3 vakjes). Achteropkomende renners mogen alleen een valpartij veroorzaken als ze de valpartij niet kunnen voorkomen. De desbetreffende speler laat zijn overige secondekaarten zien om te bewijzen dat hij niet anders kan dan een valpartij veroorzaken.





EINDE VAN EEN ETAPPE

De einduitslag van een etappe wordt als volgt berekend:

Diegene die in dezelfde ronde het verst over de finishlijn komt, heeft de beste tijd en dus de etappe gewonnen. De eindtijd wordt per renner genoteerd en als volgt berekend:

De renners die over de finishlijn worden geplaatst noteren als aankomsttijd het aantal vakjes van de etappe, minus de finish waarde (voorbeeld: op een etappe met 95 vakjes geëindigd op -4 over de finish, geeft als eindtijd 91 seconden).

LET OP!: Zelfs de renner die niet als eerste over de finishlijn gaat kan hierdoor een beter tijd hebben dan zijn voorgangers.

Na de finishlijn kunnen er geen seconden windvoordeel meer worden gepakt. Ook kan er na de finish geen valpartij meer voorkomen, de renner kan zover als er op de uitloopstrook plaats is binnenkomen en aansluiten. Als je een hogere secondekaart hebt opgegooid vervalt de restwaarde.

Wanneer twee of meer renners in dezelfde ronde, even ver over de finishlijn komen, dan is de speler die zijn renner op de vak-nummers heeft geplaatst hoger geëindigd. Wel hebben beide dezelfde tijd genoteerd.

Vaak komen niet alle spelers over de finishlijn in de zelfde ronde. De spelers die in de volgende rondes

eindigen kunnen nooit een betere einduitslag hebben. Dit komt door de volgende regel: na iedere ronde tellen we 10 seconden bij de eindtijd op. Als de nog niet gefinishte renners in de volgende ronde wel over de finishlijn komen, dan wordt hun tijd: Het aantal vakjes van de etappe + 10 seconden voor de volgende ronde - het aantal vakjes over de finish. Op deze manier maken alle renners de speelronden af, tot iedereen binnen is. Let er wel op, dat telkens bij een nieuwe speelronde er 10 seconden bij de eindtijd voor de resterende renners worden opgeteld.

Om het correcte aantal secondekaarten in de hand te houden, moet voor iedere renner die al gefinisht is, bij het begin van een nieuwe ronde een secondekaart ingeleverd worden. Zo hebben alle spelers, voor iedere renner die nog onderweg is, een gelijk aantal secondekaarten in hun bezit.

Direct na een ronde, worden de renners die over de finish zijn gekomen nadat hun tijd, plaats en punten genoteerd zijn, van het parcours genomen. Zij kunnen dan geen blokkade vormen voor de renners van de volgende ronde.

BONIFICATIESECONDEN

Tijdens de etappe heeft een speler op sommige "tussensprints" bonificatiesseconden kunnen verdienen. Deze seconden tellen mee om de uiteindelijke tijd van de renners te bepalen. Stel dat een renner vier bonificatiesseconden heeft verdiend, dan wordt zijn uiteindelijk te noteren tijd: **etappe secondes - 4 bonificatiesseconden - het aantal vakjes over de finish.**

LET OP!: Bonificatiesseconden worden pas meegerekend bij het bepalen van het tussen- en eindklassement. In het berekenen van de etappe-uitslag in tijd tellen we dus de bonificatiesseconden nog niet mee. Voor het berekenen van het tussenklassement (gele trui) tellen deze bonificatiesseconden echter wel mee.

BONIFICATIEPUNTEN

Tijdens de etappe heeft een speler ook op sommige "tussensprints" bonificatiepunten kunnen verdienen. Het puntenklassement geldt voor de gehele ploeg. De behaalde punten van alle renners van een ploeg worden dus per ploeg bij elkaar opgeteld.



PUNTEENTELLING:

PUNTENKLASSEMENT:

Het puntenklassement is een ploeggerichte puntentelling. Dus met al je renners kun je punten verdienen voor je gehele ploeg. Iedere etappe kun je, naast de eerder genoemde bonificatiepunten, punten verdienen op basis van de plaats die jouw wielrenners die etappe behalen.

De formule die gehanteerd wordt om de punten te berekenen is:

punten = 11 - positie waar de renner geëindigd is (waarbij het punten aantal nooit lager is dan 0)

+ behaalde bonificatiepunten

plaats	=	punten
1 ^e		10
2 ^e		9
3 ^e		8
4 ^e		7
5 ^e		6
6 ^e		5
7 ^e		4
8 ^e		3
9 ^e		2
10 ^e		1
11 ^e		0
12 ^e		0
		+ -
		bonificatiepunten
		= -

TUSSENKLASSEMENT:

Na elke etappe wordt er een nieuw tussenklassement berekend en wordt er een gele truidrager, snelste ploeg en aanvoerder van het puntenklassement bekend. De renner, die na een etappe de snelste totale tijd heeft, is dus in het tussenklassement de snelste renner en ontvangt de gele trui. Aan het eind levert de gele trui extra punten op. Als er is afgesproken dat er maar één etappe wordt gespeeld, dan is er geen "Tussenklassement" en gaan de punten van de gele trui direct naar de snelste renner.



De gele trui vervangt de snelste renner.

EINDKLASSEMENT:

Na het spelen van de laatste etappe berekenen de spelers het eindklassement. Naast de eer om de snelste ploeg of renner te hebben gehad, willen we een overall winnaar benoemen:

Bij het eindklassement worden alle tijden omgezet naar punten om een uiteindelijke winnaar te bepalen. Zo rekenen we het eindklassement uit:

- De punten uit het puntenklassement
- De ploeg met de snelste totale tijd ontvangt 40 extra punten
- De tweede ploeg ontvangt 15 extra punten
- De derde ploeg ontvangt 5 extra punten
- De speler met de renner met de snelste totale tijd (en dus de gele trui) ontvangt 15 extra punten
- De tweede renner ontvangt 10 extra punten
- De derde renner ontvangt 5 extra punten

KLASSEMENT/CLASSEMENTS	Ploeg totaal		
	Tijd/Temps B+D	+	+
Pnt A+C		+	=
Bon. pnt ploeg/équipe	1 ^e =40 pnt / 2 ^e =15 pnt / 3 ^e =5 pnt		
Bon. pnt gele trui/maillot jaune	1 ^e =15 pnt / 2 ^e =10 pnt / 3 ^e =5 pnt		+
Total pnt			

NOTE:

Door middel van de URL code op elk speelbord kun je gebruik maken van onze ondersteunende Tourcalculator. Dit hulpmiddel houdt voor jou de standen e.d. bij. (Het aanmaken van een gratis account op de website is hier wel voor benodigd). Natuurlijk kunnen deze ook handmatig op bijgevoegde scoreformulieren worden bijgehouden. Heb je geen smartphone maar wel een pc/laptop/mac? Dan kun je de Tourcalculator vinden via de website www.hulstgames.nl.

MOGELIJKE SPEEL VARIANT

Naast de eerder genoemde manier van spelen kun je ook kiezen voor een ploegentijdrit. Iedere speler krijgt 5 kaarten voor iedere renner van zijn ploeg. Men krijgt slechts eenmalig nieuwe kaarten als er voor elke renner 1 kaart over is. In één beurt speel je met al je renners (gehele team) direct achter elkaar. Het is de kunst om de ploeg zoveel mogelijk bij elkaar te houden om zoveel mogelijk windvoordeel te pakken. Kaarten wisselen kan van essentieel belang zijn bij een ploegentijdrit.

START VAN EEN PLOEGENTIJDRIJ:

Iedere ploeg dient 1 beurt later te starten dan zijn voorganger. Zo komt er bij aanvang gemiddeld 10 seconden tussen iedere ploeg op het parcours. De eerste speler speelt 3 kaarten voor zijn 3 renners(ploeg), dan doet dezelfde speler dit nogmaals. Dan is speler 2 voor het eerst aan de beurt en legt ook 3 kaarten af voor zijn 3 renners/ploeg. Vervolgens is ploeg 1 weer aan de beurt gevolgd door ploeg 2 en speelt ploeg 3 zijn eerste 3 kaarten voor zijn ploeg... en zo verder. Punten bij een "Tussensprint" kunnen niet verdient worden bij een ploegentijdrit en tellen dan ook niet mee.

PUNTEENTELLING:

In de ploegentijdrit neem je het getal 200 en trekt hier het hokjesnummer van je laatst gefinishte renner van af (Je slechtste renner van deze etappe). Al jouw renners krijgen deze dezelfde slechtste tijd. Belangrijk daarbij is, dat direct nadat de tijden van de renners genoteerd zijn en alle teams aan de beurt zijn geweest, de renners ook van het parcours worden verwijderd. Zij vormen dus nooit een blokkade voor de volgende renners. Op renners, die van het parcours zijn genomen, kun je dus ook geen wieltes meer pakken.

Tijdens de ploegentijdrit verdien je punten, afwijkend van de standaard te verdienen punten. Bij de ploegentijdrit zijn de verdiensten voor het puntenklassement als volgt:

- Ploeg nr. 1 ontvangt 18 punten
- Ploeg nr. 2 ontvangt 12 punten
- Ploeg nr. 3 ontvangt 6 punten
- Overige ploegen krijgen helaas geen punten.

TOT SLOT

Beste speler,

Wat leuk dat je een van onze spellen speelt. We hopen dat je er veel plezier aan beleeft. Als je vragen of ideeën hebt, check dan even onze website of stuur een e-mail naar info@justgames.nl.

Heb je extra uitleg of vragen over ons Tour de France bordspel, neem dan contact op via: www.HulstGames.nl of stuur een mail naar info@hulstgames.nl.

*Met vriendelijke groeten,
De spellenmakers van Hulst Games en Just Games.*

Voor meer informatie over Hulst Games kijk je op:

www.hulstgames.nl

Voor meer leuke spellen kijk je op:

www.justgames.nl

  / [hulstgames](https://www.facebook.com/hulstgames)     / [playjustgames](https://www.instagram.com/playjustgames)

Woord van de bedenkers:

"In onze vriendenkring, waar dit spel in eerste instantie getest is en vervolmaakt (o.a. door uitbreidingen op het basisspel), is dit spel al gedurende vele jaren een hit. Dat heeft ons tot de overtuiging gebracht, dit spelplezier voor iedereen beschikbaar te moeten stellen. Wij wensen jullie veel speelplezier!"

LE TOUR DE FRANCE
OFFICIAL LICENSEE

Le de TOUR France

© 2017 Just Games, het bordspel Tour de France is door Just Games geproduceerd en ontwikkeld door Hulst Games.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervoelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Just Games.

N.B. Just Games heeft met zorg dit spel uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor enige fout of onduidelijkheid die in deze uitgave zou kunnen voorkomen en waaruit eventuele schade zou kunnen voortvloeien.

Spelauteur: Barry van der Hulst, Hans van der Hulst en Ron van der Hulst
Co-productie: René Groen
Vormgeving: Pim van der Werff, John van Es en André Visser
Coördinatie: Liselotte Richard
Sales: René Knip
Licensing: Gerrit van Dijk

Speciale dank gaat uit naar Eric de Groot en Alexander Wächter die de totstandkoming van dit spel mogelijk hebben gemaakt.



WAARSCHUWING! Wegens kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar, in verband met verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie zorgvuldig.



WWW.HULSTGAMES.NL



www.justgames.nl

Just Games | Koninginneweg 31 | 1217 KR Hilversum | Nederland
Just Games is a member of Just Media Group