

**PLOEGEN KANSKAARTEN - AANVULLENDE UITLEG
TEAMS CHANCE CARDS - ADDITIONAL EXPLANATION
DIE TEAMS CHANCE KARTEN - ZUSÄTZLICHE ERKLÄRUNG**



HUST  **GAMES**



NL

PLOEGEN KANSAARTEN – AANVULLENDE UITLEG

Ploegen kanskaarten hebben alleen geldigheid als alle renners van uw ploeg zich nog op het parcours bevinden. Dus als er een renner nog niet gestart is, in een valpartij ligt of al over de finish is, dan is de ploegenkaart niet geldig. (Leg hem in dat geval weer onder op de stapel, u mag geen nieuwe kanskaart pakken).

EN

- Er zijn ploegenkaarten waarbij u ook andere renners van uw ploeg moet verplaatsen; indien deze dan op een kanskaart of een wisselvakje uitkomt, mag deze renner de kanskaart of wisselfunctie niet gebruiken. (de renner is immers niet aan de beurt)

DE

- Er bestaan kanskaarten, waarbij renners extra vakjes of seconden voorwaarts mogen of bijvoorbeeld mogen oprukken tot naast de tweede renner van zijn ploeg in deze etappe. Bij wegblokades (omdat daar bijvoorbeeld al renners staan) kunt u er echter niet langs en stopt u op de plaats tot waar u kunt komen. Bij het uitvoeren van deze kanskaart dient u tevens rekening te houden met het passer principe. Als er in deze ronde nog renners na u aan de beurt zijn moeten deze er wel langs kunnen. Houdt daar de ruimte vrij voor (niet naast een andere renner gaan staan als er dan niet meer gepasseerd kan worden).
- Ditzelfde geldt voor de uitvoering van de kanskaart, waarbij een renner vakjes of seconden terug moet. Ook hier mag u de weg niet blokkeren. U gaat in dat geval slechts zoveel vakjes terug dat de volgende renners in dezelfde beurt kunnen passeren.

Wanneer er in een kanskaart gesproken wordt over uw tweede, derde... c.q. laatste renner van uw ploeg, dan wordt daar altijd mee bedoeld de tweede, derde... c.q. laatste renner van uw ploeg in de huidige etappe.

U kunt de ploegenkanskaarten gezamenlijk met de kanskaarten van het basisspel op een stapel leggen. U kunt er ook voor kiezen om er twee aparte stapels van te maken. Als U dan een kanskaart wilt pakken bepaalt u zelf van welke stapel U deze wilt nemen. Dit biedt u extra tactische mogelijkheden.

NL

TEAMS CHANCE CARDS - ADDITIONAL EXPLANATION

Team's chance cards are only valid if all riders of your team are still on the trail. So if a rider is not started yet, is in a crash or has already crossed the finish line, the team card is not valid. (Put him in that case again bottom of the pile, you may not take a new chance card).

EN

- There are team cards where you have to move other riders of your team; if this then leads to a chance card box or an exchange box, this rider may not use the opportunity card or swap function. (Indeed, the rider is not to act)
- There are chance cards, in which riders may extra boxes or seconds forward or may advance to next the second rider of his team in this stage. At roadblocks (e.g. because there are already riders), you cannot pass there and have to stop at the place where you can arrive. In carrying out this chance card, you must also take into account the pass-principle. In this round, if there are riders after you in turn, they must be able to pass you. Keep space to let them pass you.
- The same applies to the implementation of the chance card, in which a rider needs to go back. Again, do not block the road. You will then only go the number boxes back which leaves space for the runners after you.

DE

When speaking into a chance card on your second, third ... or last rider of your team, then there is always meant the second, third ... or last rider of your team in the current stage.

You can put the team chance cards jointly with the chance cards from the base game on a stack. You can also choose to make two separate piles. If you then want to take a chance card, you decide on what you want to take this pile. This provides you with additional tactical possibilities.



NL

EN

DE

DIE TEAMS CHANCE KARTEN - ZUSÄTZLICHE ERKLÄRUNG

Die Teams Chance Karten haben nur Gültigkeit, wenn alle Fahrer des Teams noch auf der Spur sind. Also, wenn ein Fahrer noch nicht gestartet ist, ist bei einem Crash oder bereits die Ziellinie überquerte, ist das Team Chance Karte nicht gültig. (Setzen Sie ihn in diesem Fall wieder unter den Stapel. Sie können keine neue Chance Karte nehmen).

- Es Gibt Team-Karten, wo Sie andere Fahrer des Teams bewegen; Wenn diese dann zu einer Chance Feld oder einem Wechsel Feld kommen, kann der Fahrer nicht die Chance Karte oder Wechsel-Funktion ausnutzen. (In der Tat; der Fahrer, ist nicht an der Reihe)
- Es sind Chance Karten, in dem Fahrer zusätzliche Felder oder Sekunden vorwärts können. Zum Beispiel bis zu der zweite Fahrer seines Team. Bei Straßen sperren (Zum Beispiel weil es da schon Fahrer gibt) kann man nicht passieren und halten dann am Ort, wo Sie kommen können. Bei der Durchführung dieser Chance Karte, müssen Sie auch berücksichtigen, das Pass-Prinzip zu nehmen. Wenn in dieser Runde Fahrer, nachdem Sie müssen, sollten Sie passieren können. Halten Sie dann genug Platz das andere Renner ihn können passieren.
- Gleiches gilt für die Durchführung der Chance Karte, in der ein Fahrer Felder oder Sekunden zurück muss. Auch hier darf man nicht die Straße blockieren. Sie werden dann nur so viele Felder sichern das folgenden Fahrer in der gleichen Runde passieren kann.

Beim Sprechen mit einer Chance Karte auf Ihre zweite, dritte ... oder letzte Fahrer des Teams, dann bedeutet es immer die zweite, die dritte ... oder letzte Fahrer Ihres Teams in der aktuellen Etappe.

Sie können die Pflug Chance Karten gemeinsam mit den Chancen Karten aus dem Grundspiel auf einen Stapel legen. Sie können auch zwei getrennte Haufen machen. Wenn Sie dann eine Chance Karte nehmen, entscheiden Sie von welche Stapel Sie nehmen wollen. Dies bietet Ihnen weitere taktische Möglichkeiten.

↑(LINKEBALLEN)