

Tour de France – Artikel Nr. 358

bis zu 4 Spieler

Figuren auf Startplatz stellen.

Glücksrad kräftig zum Drehen bringen.

Die angezeigte Zahl darf der jeweilige Spieler vorrücken.

Trifft eine Spielerfigur auf ein bereits besetztes Feld, so belegt er das Feld und der Gegner rückt immer um 3 Punkte zurück.

Das kreisrunde weiße Feld 20 muß von jedem der Spieler einmal besetzt sein.

Beispiel: Steht die Figur auf Feld 17 muß der Spieler unbedingt eine 3 erzielen, damit das Feld 20 besetzt wird.

Pluspunkte:

+ 2	bedeutet: Bergwertung	= 2 Punkte vorrücken
+ 5	bedeutet: Sieg im Zeitfahren	= 5 Punkte vorrücken
+ 6	bedeutet: Etappensieg mit großem Vorsprung	= 6 Punkte vorrücken
+ 1	bedeutet: Spurt – Sieg	= 1 Punkt vorrücken
+ 2	bedeutet: Bergwertung	= 2 Punkte vorrücken

Minuspunkte:

- 4	bedeutet: Sturz	= 4 Punkte zurück
- 5	bedeutet: Geschlossene Schranke	= 5 Punkte zurück
0	bedeutet: Dopingkontrolle	= Spieler setzt eine Spielrunde aus
- 4	bedeutet: Reifenpanne	= 4 Punkte zurück
- 5	bedeutet: Materialwagen nicht zur Stelle	= 5 Punkte zurück
0	bedeutet: Dopingkontrolle	= Spieler setzt eine Spielrunde aus
- 1	bedeutet: Kleiner Defekt	= 1 Punkt zurück
- 20	bedeutet: Massenkarambolage verursacht	= 20 Punkte zurück

Das Feld 50 muß im direkten Spiel erreicht werden.

Beispiel: Stehen die Figuren auf Feld 49, so muß der Spieler unbedingt eine 1 erzielen.

Wer zuerst ins Stadion einfährt (Feld 50) = Tour-de-France-Sieger.

Tour de France – Art. No 358

up to 4 players

Place all cycles in starting position.

Spin arrow on dial fast.

Move your cycle in accordance with number shown on dial.

Should your cycle come to a field already occupied it stays there while the opponent has to move back 3 points.

The circular white field 20 has to be occupied once by every player.

Example: If your cycle is on field 19, it is necessary to dial a 1 to reach 20.

Extra + points:

you won:		
+ 2	a mountain rating	= move forward 2 points
+ 5	a time trial	= move forward 5 points
+ 6	the day's lap with great lead	= move forward 6 points
+ 1	the final dash	= move forward 1 point
+ 2	a mountain rating	= move forward 2 points

Extra – points:

- 4	crash	= move back 4 points
- 5	a closed level-crossing gate	= move back 5 points
0	doping control	= you have to pause one round
- 4	flat tire	= move back 4 points
- 5	supply vehicle not present	= move back 5 points
0	doping control	= you have to pause one round
- 1	minor defect	= move back 1 point
- 20	you caused a mass collision	= move back 20 points

Field 50 must be reached directly

Example: If your cycle is on field 49 you absolutely need a 1.

Whoever arrives in the stadium (field 50) first is Tour de France winner.

Tour de France – Article n° 358

4 joueurs maximum

Placer les coureurs sur la ligne de départ.

Chaque joueur fera tourner très vite la roulette et avancera du nombre de cases indiqué.

Si un coureur tombe sur une case déjà occupée, il y restera tandis que son adversaire reculera de 3 cases.

La case 20 devra être occupée une fois par chaque joueur.

Exemple: si un coureur se trouve sur la case 17 le joueur devra obligatoirement faire 3 afin d'occuper la case 20.

Points en plus

+ 2	signifie: bonification de grimpée	= avancer de 2 cases
+ 5	signifie: vainqueur au chrono	= avancer de 5 cases
+ 6	signifie: vainqueur de l'étape avec une grosse avance	= avancer de 6 cases
+ 1	signifie: vainqueur au sprint	= avancer de 1 case
+ 2	signifie: bonification de grimpée	= avancer de 2 cases

Points en moins

- 4	signifie: chute	= reculer de 4 cases
- 5	signifie: barrières fermées	= reculer de 5 cases
0	signifie: contrôle doping	= le joueur laisse passer un tour
- 4	signifie: crevaillon	= reculer de 4 cases
- 5	signifie: voiture matériel en retard	= reculer de 5 cases
0	signifie: contrôle doping	= le joueur laisse passer un tour
- 1	signifie: petite panne	= reculer d'1 case
- 20	signifie: carambolage gigantesque	= reculer de 20 cases

La case 50 doit être atteinte directement.

Exemple: si les coureurs sont sur la case 49 le joueur doit faire 1.

Le premier arrivé au stade (case 50) a gagné le Tour de France.

Tour de France – Articolo No. 358 per 4 persone

Sistemare le figure in zone START.

Far girare energicamente la ruota della fortuna.

Il giocatore di turno faccia avanzare la propria figura di tante caselle quanti sono i punti indicati dalla ruota della fortuna.

Quando una figura entra in una casella già occupata da una figura avversaria fa retrocedere la figura avversaria di 3 punti.

La casella rotonda e bianca contrassegnata con il No. 20 deve venir occupata, perlomeno una volta, da tutti i giocatori.

Esempio: se una figura si trova sulla casella 17, il giocatore deve assolutamente ottenere un 3 per poter occupare la casella 20.

Punti attivi

+ 2	significa: vincitore del gran premio della montagna	= avanzare di 2 caselle
+ 5	significa: vincitore della tappa a cronometro	= avanzare di 5 caselle
+ 6	significa: vincitore di tappa con gran distacco	= avanzare di 6 caselle
+ 1	significa: vincitore della volata	= avanzare di 1 casella
+ 2	significa: vincitore del gran premio della montagna	= avanzare di 2 caselle

Punti passivi

- 4	significa: caduta	= retrocedere di 4 caselle
- 5	significa: barriera chiusa	= retrocedere di 5 caselle
0	significa: controllo antidoping	= astenersi dal gioco per 1 giro
- 4	significa: foratura	= retrocedere di 4 caselle
- 5	significa: auto ammiraglia non al seguito	= retrocedere di 5 caselle
0	significa: controllo antidoping	= astenersi dal gioco per 1 giro
- 1	significa: piccolo guasto tecnico	= retrocedere di 1 casella
- 20	significa: responsabile di caduta del gruppo	= retrocedere di 20 caselle

La casella 50 deve essere raggiunta con un tiro diretto.

Esempio: se una figura si trova sulla casella 49, il giocatore deve assolutamente ottenere un 1 per poter occupare la casella 50.

Vince chi per primo arriva allo stadio e cioè alla casella 50.

Tour de France – Art. Nr. 358

2-4 spelare.

Sätt figurerna på startplattan.

Snurra på lyckohjulet och flytta fram som pilen visar.

Kommer en pjäs till ett redan upptaget fält stannar han där och motspelaren på detta fält får flytta 3 steg bakåt.

Det runda vita fältet 20 måste alla spelare nå – t. ex. om en spelare befinner sig på fält 17 måste han slå en trea, slår han en fyra eller högre får han stå kvar.

Plus-Siffror

+ 2	betyder: Bergspris	= flytta 2 steg fram
+ 5	betyder: Seger i tempo	= flytta 5 steg fram
+ 6	betyder: Etappseger	= flytta 6 steg fram
+ 1	betyder: Spurtseger	= flytta 1 steg fram
+ 2	betyder: Bergspris	= flytta 2 steg fram

Minus-Siffror

- 4	betyder: Omkullkörning	= flytta 4 steg bakåt
- 5	betyder: Stängd bom	= flytta 5 steg bakåt
0	betyder: Dopingkontroll	= stå över ett slag
- 4	betyder: Punktering	= flytta 4 steg bakåt
- 5	betyder: Servicebilen ej på plats	= flytta 5 steg bakåt
0	betyder: Dopingkontroll	= stå över ett slag
- 1	betyder: Liten skada	= flytta 1 steg bakåt
- 20	betyder: Orsak till stor krock	= flytta 20 steg bakåt

Fältet 50 måste nås med ett slag som går jämnt upp. T. ex. om spelaren står på fält 49 måste han slå en etta.

Den spelare som först når fält 50 blir "Tour-De-France"-segrare.

Tour de France – No. 358

Voor 2-4 spelers

Spelregels:

De figuren op "Start" plaatsen.

De pijl krachtig laten draaien en het aangeduide aantal vooruit gaan.

Komt een speler op een nummer, dat reeds bezet is, dan moet degene, die erop staat 3 plaatsen terug.

Het ronde witte nummer 20 moet door iedere speler eenmaal bezet worden. Bijv.: Staat een speler op 17, dan moet hij eerst een drie gooien voor hij verder kan gaan.

Punten, die bijgeteld worden, krijgt men als een plaats bereikt is, waarop een plusteken is aangegeven.

+ 2	Het eerst de top van de berg bereikt	2 plaatsen vooruit
+ 5	Overwinning in de tijdrit	5 plaatsen vooruit
+ 6	Etappezege met grote voorsprong	6 plaatsen vooruit
+ 1	Sprintzege	1 plaats vooruit

Punten, die afgetrokken worden, krijgt men als een plaats bereikt is, waarop een minusteken is aangegeven.

- 4	Gevallen	4 plaatsen terug
- 5	Gesloten spooroverweg	5 plaatsen terug
0	Kontrole op doping	eenmaal de beurt overslaan
- 4	Lekke band	4 plaatsen terug
- 5	Materiaalwagen komt de laait	5 plaatsen terug
- 1	Klein defect aan fiets	1 plaats terug
- 20	Algemene valpartij veroorzaakt	20 plaatsen terug

Bereikt een speler 46, dan kan hij alleen 50 bereiken, wanneer de pijl een 4 aangeeft.

(Bij 47 een 3, bij 49 een 1 enz.)

Wie het eerst 50 bereikt, is winnaar.