

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.

Voorbeeld:
Windvoordeel
(Wielmpjes pakken)



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.



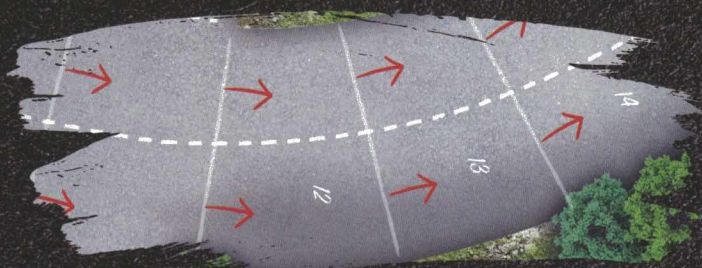
TUSSENSPRINTS:

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 klassementsoverzicht. 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).



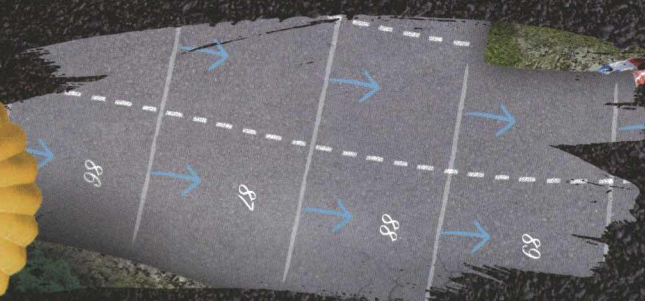
BERGOPWAARTS:

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.

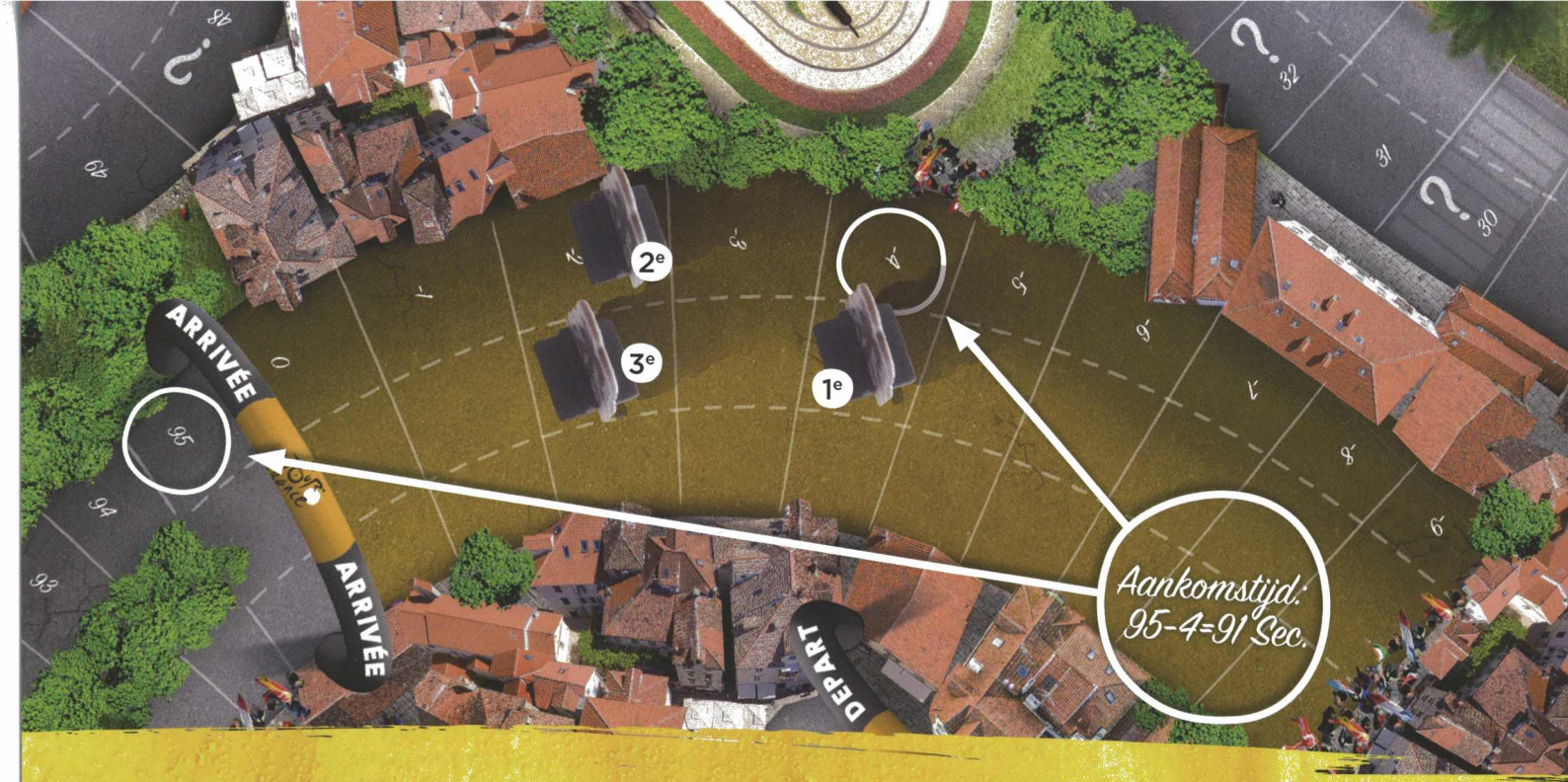
De gevallen renners plaats je naast de baan, op de plaats waar het ongeluk plaatsvond. Plaats de gevallen renners van eerst aangekomen renner tot de renner die het laatst bij de valpartij aansluit, dit is namelijk na de 'beurt overslaan' ook weer de startvolgorde voor de volgende ronde. Op het moment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



PUNTENTELLING:

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 geïndigd 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

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.

PUNTENTELLING:

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 wieltjes 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*

f t / hulstgames f t YouTube i / 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

Âge: 8+

Joueurs: 2-4

Temps de jeu: 60'

PRESENTATION DU JEU

Le jeu de société du Tour de France se joue avec des cartes Seconde. En jouant une carte Seconde, vous pouvez faire avancer votre coureur sur le plateau de jeu. Faites preuve de tactique pour laisser vos adversaires faire le travail en tête de peloton et prenez de la vitesse grâce au phénomène d'aspiration. Gardez vos meilleures cartes pour lancer un sprint lorsque vous estimez que vos adversaires n'en sont pas capables.

BUT DU JEU

Dans le jeu du Tour de France, vous participez aux étapes par équipe de trois coureurs. Votre équipe doit tenter d'obtenir le meilleur score possible. Un classement est tenu par joueur et par équipe. Un Tour comprend plusieurs étapes. Le coureur le plus rapide sur l'ensemble des étapes porte le maillot jaune. Le vainqueur du Tour est le joueur dont l'équipe obtient le meilleur temps et remporte le plus de points au classement général.

CONTENU



PLATEAU DE JEU RECTO-VERSO AVEC 2 ETAPES



112 CARTES SECONDE 32 CARTES CHANCE BLOC-NOTES (FORMULAIRE DE CLASSEMENT)



12 COUREURS + 1 COUREUR AVEC MAILLOT JAUNE

PREPARATION

Déterminez tout d'abord le nombre d'étapes de la partie. Vous trouverez dans la boîte un plateau de jeu recto-verso. Une face représente une étape de plaine et l'autre une étape de montagne. Nous vous conseillons de commencer par le plat. Le joueur qui pioche la carte Seconde la plus élevée commence. Mélangez toutes les cartes Seconde et distribuez 5 cartes par coureur. Lorsque vous aurez joué toutes vos cartes, vous recevrez 5 nouvelles cartes Seconde par coureur. Désignez un joueur chargé de tenir le classement en notant les résultats à chaque étape. Le plateau de jeu comporte un code URL qui vous donne accès à un outil de calcul en ligne : le Tourcalculator.

SITUATION DE DEPART :



DEBUT DE LA PARTIE

Lorsque les cartes sont distribuées, la partie peut commencer !

Le premier joueur choisit une de ses cartes Seconde et la pose sur la table. Il déplace son premier coureur du nombre de secondes (= cases) correspondant à la carte Seconde jouée. Vous déterminez vous-même le rythme de votre coureur. Le coureur peut se déplacer tout droit ou en diagonale, mais pas sur le côté (même numéro de case) ni en arrière. Vous ne pouvez pas traverser de case déjà occupée (voir Chutes en série).



PREMIERE PHASE DE JEU

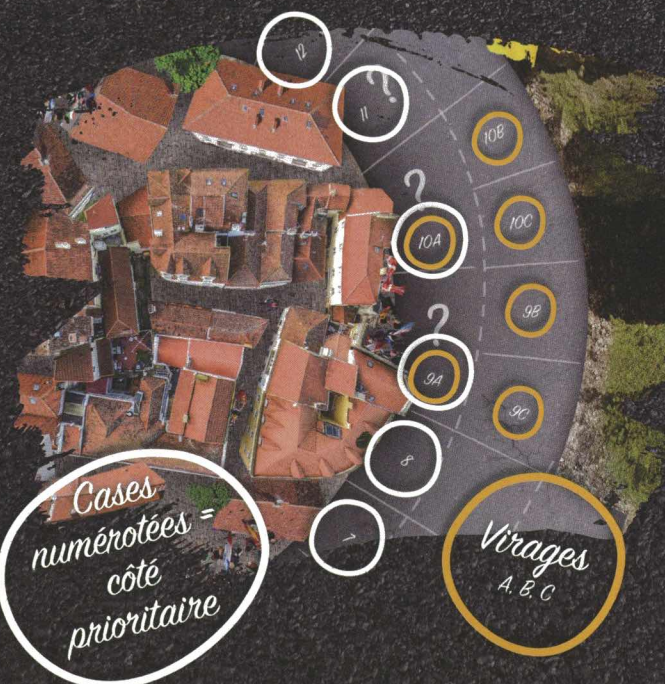
Une fois que le premier joueur a déplacé son coureur n° 1, les autres joueurs déplacent leur coureur n° 1. Une fois que chaque joueur a déplacé son coureur n° 1 (dans le sens des aiguilles d'une montre), le premier joueur déplace son coureur n° 2 puis les autres joueurs déplacent leur coureur n° 2, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait placé ses coureurs sur le plateau de jeu.

PHASES DE JEU DYNAMIQUES

Une fois que tous les coureurs sont placés sur le plateau de jeu, la phase de jeu dynamique commence. Le coureur de tête est déplacé en premier, puis c'est le tour du coureur en position 2, puis 3, puis 4 etc. jusqu'au coureur en queue de peloton. Puis on recommence avec le (nouveau) coureur de tête et ainsi de suite.

NUMEROS DE CASES :

Un côté du parcours est constitué de cases numérotées sur lesquelles les coureurs sont à l'abri du vent et avancent plus rapidement : il s'agit du côté prioritaire. Le coureur situé sur le côté prioritaire passe avant le(s) joueurs situés sur la case voisine. Dans les virages, les numéros sont accompagnés de lettres pour faciliter la compréhension de la découpe des cases (A, B, C etc.).



ASPIRATION (PRISE DE VITESSE)

Un coureur profite du phénomène d'aspiration (et de la prise de vitesse qui en résulte) lorsqu'il est au sein d'un peloton ou directement derrière un autre coureur. La prise de vitesse permet d'avancer d'une seconde supplémentaire sur une étape de plaine : le coureur avance d'une case de plus que la valeur de la carte jouée si cela lui permet ensuite de se positionner derrière ou à côté d'un autre coureur. Le coureur de tête ne peut pas profiter du phénomène d'aspiration mais il en fait profiter les coureurs qui le suivent. La prise de vitesse n'est pas obligatoire si elle ne s'avère pas avantageuse.



PARTICULARITES SUR LE PLATEAU DE JEU

CASES ECHANGE :

Sur le parcours, vous trouverez des cases Echange. Si l'un de vos coureurs s'arrête sur cette case, vous devez vous défausser de trois cartes Seconde et en piocher 3 nouvelles. Si vous avez moins de 3 cartes en main à cet instant, vous devez échanger toutes vos cartes Seconde (1 ou 2).



CASES CHANCE :

Si vous vous arrêtez sur une case Chance, vous devez piocher une carte Chance et l'utiliser immédiatement, sauf mention contraire. La carte Chance doit être utilisée par le coureur qui s'y arrête. Un déplacement dû à une carte Chance ne peut pas provoquer de chute en série. Il est toutefois possible que la carte déplace le coureur vers une chute ayant déjà eu lieu ou que la carte Chance soit destinée à provoquer une chute en série.



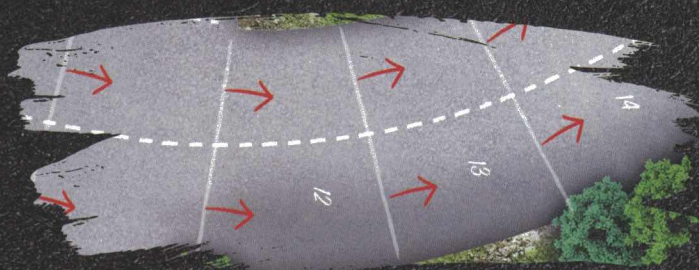
SPRINTS INTERMEDIAIRES :

En passant un sprint intermédiaire, 1 ou plusieurs coureurs peuvent gagner des secondes de bonification et des points de bonification. Ceux-ci sont indiqués au niveau des sprints intermédiaires. Ces seconde(s) et/ou point(s) sont notés directement sur le classement. Pour déterminer le classement intermédiaire à la fin de l'étape, les secondes de bonification sont retirées du temps du coureur et les points de bonification sont ajoutés au score de son équipe (pour plus d'informations, voir Secondes de bonification).



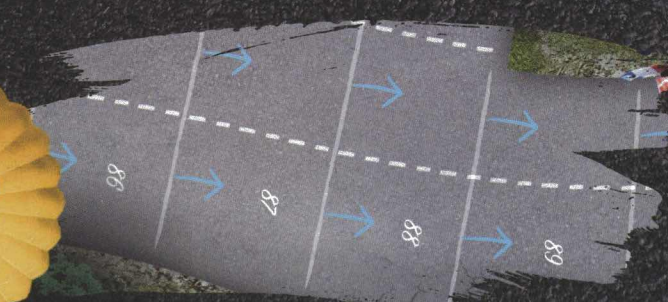
MONTEES :

En montée, les coureurs avancent nettement moins vite que sur une étape de plaine. Les cases situées en montée sont marquées par des flèches rouges. Pour déterminer la vitesse d'un coureur en montée, divisez par deux la valeur de la carte jouée et arrondissez au plus bas. Un coureur en montée ne peut pas profiter du phénomène d'aspiration.



DESCENTE :

Les cases situées en descente sont marquées par des flèches bleues. En descente, les règles sont les mêmes que sur une étape de plaine à l'exception du phénomène d'aspiration : la prise de vitesse équivaut alors à 2 secondes au lieu d'1 seconde. Autre différence importante : en utilisant une prise de vitesse de 2 secondes, vous pouvez doubler le coureur situé devant vous. Vous pouvez dépasser le coureur d'1 case maximum et prendre la tête de la course. Comme pour les étapes de plaine, vous n'êtes pas obligé d'utiliser la prise de vitesse. Vous pouvez donc avancer d'1 seconde au lieu de 2 secondes si cela s'avère plus prioritaire.



CHUTES EN SERIE

Pas de course cycliste sans risque de chute. Une chute en série peut être provoquée par une carte Chance ou par le déplacement d'un coureur. Il n'est pas possible de passer par la case d'un autre coureur ou de s'y arrêter : tout contact entre deux coureurs provoque une chute en série. Lors d'une chute en série, les coureurs concernés doivent se défausser d'une carte Seconde puis passer un tour. Une chute en série a lieu sur toute la largeur de la route et implique les coureurs suivants :

- Le coureur ayant provoqué la chute en série.
- Le coureur avec lequel il entre en contact.
- Tous les coureurs situés sur les cases adjacentes portant le même numéro, y compris les lettres A, B, C etc.
- Tous les coureurs qui, lors de ce tour de jeu, ne peuvent pas freiner à temps et arrivent sur une des cases affectées par l'accident.

ATTENTION ! Lorsqu'une chute en série est provoquée par une carte Chance, vous devez ranger ensuite la carte en dessous du paquet et mélanger de nouveau toutes les cartes Chance.

ATTENTION ! Lorsque les deux voies d'une route sont séparées par un terre-plein, l'autre voie n'est pas affectée par la chute en série si la case où se trouve le coureur est entièrement séparée des cases affectées par l'accident.

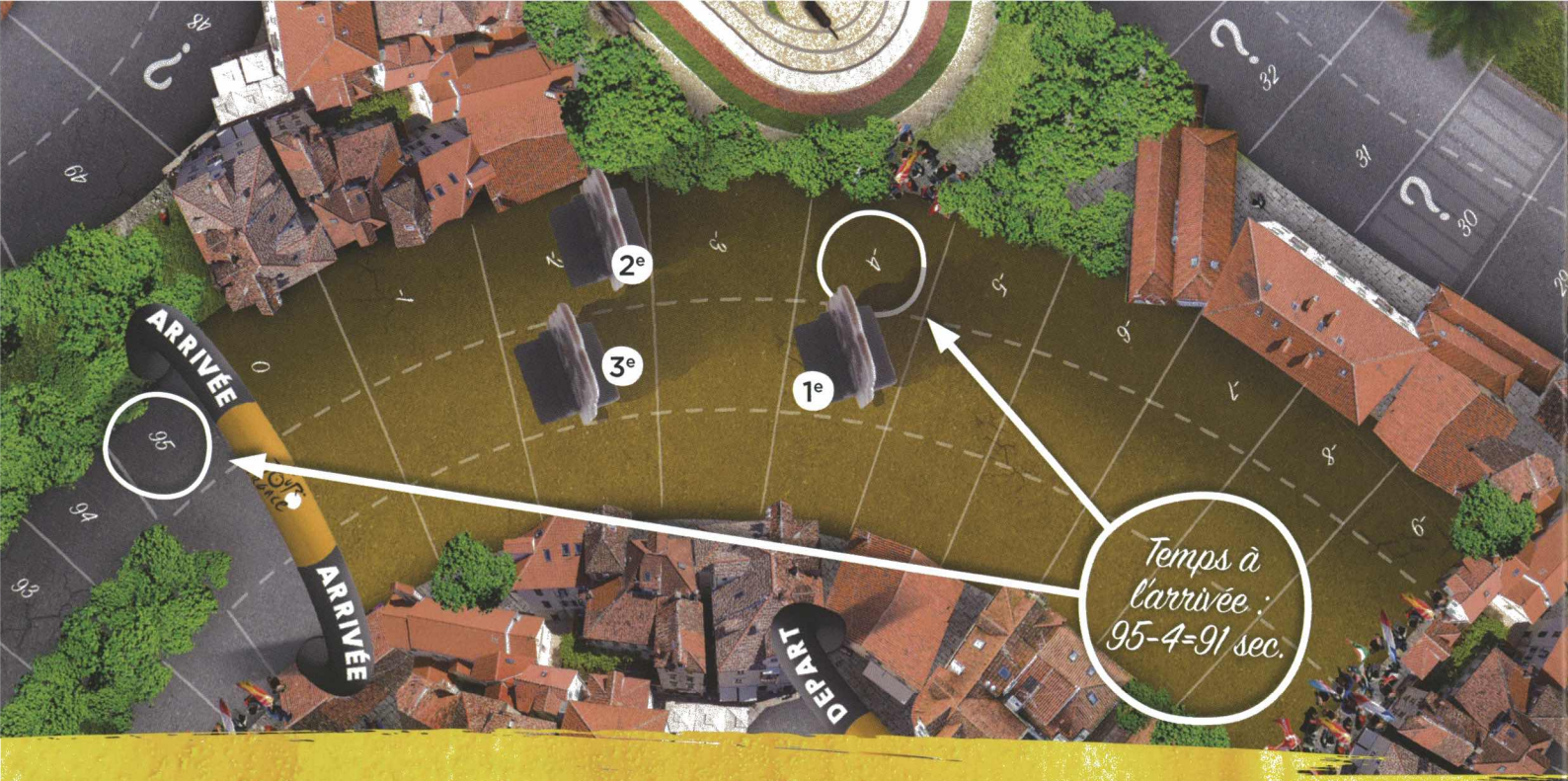
Les coureurs impliqués dans une chute en série sont placés sur le bord de la route à l'endroit de l'accident. Positionnez les coureurs dans l'ordre de la chute, du coureur qui a provoqué la chute au coureur qui a rejoint plus tard le lieu de l'accident. Une fois que tous ces coureurs auront passé leur tour, ils repartiront dans cet ordre. Lorsque des coureurs ayant chuté sont en train de passer leur tour au bord de la route, les autres coureurs peuvent traverser la zone normalement.

ATTENTION ! Si vous avez le choix entre plusieurs voies et qu'une chute en série est inévitable dans tous les cas, vous devez opter pour la case vide la plus éloignée des cases numérotées afin que la chute en série n'ait pas lieu sur le côté prioritaire de la route.

REGLE DE DEPASSEMENT

Pour limiter le nombre de chutes en série, un coureur qui choisit délibérément d'avancer lentement doit systématiquement tenir compte des coureurs qui le suivent. C'est là que s'applique la règle de dépassement : vous devez laisser au coureur situé juste derrière vous la possibilité d'utiliser une carte 4 Secondes (carte 6 Secondes en montée = 3 cases), sauf si ce coureur peut vous doubler normalement. Les coureurs suivants n'ont le droit de provoquer une chute en série que si cette dernière est inévitable. Le joueur à l'origine de la chute doit alors montrer ses cartes Seconde restantes afin de prouver qu'il ne pouvait pas faire autrement.





FIN D'UNE ETAPE

Calcul du score final d'une étape :

Le coureur qui termine le plus loin derrière la ligne d'arrivée obtient le meilleur temps et gagne l'étape. Comment calculer et noter le temps de chaque coureur :

Les coureurs qui passent la ligne d'arrivée combinent le chiffre inscrit dans leur case d'arrivée au nombre total de cases de l'étape (exemple : l'étape fait 95 cases et le coureur termine sur la case -4 derrière la ligne d'arrivée : $95-4=91$ secondes).

ATTENTION ! De cette manière, les coureurs qui ne passent pas la ligne d'arrivée en premier peuvent quand même obtenir un meilleur temps.

Le phénomène d'aspiration ne peut pas être utilisé après la ligne d'arrivée. Une chute en série ne peut pas non plus se produire après la ligne d'arrivée. Les coureurs peuvent avancer sur la voie de décélération là où il y a de la place et rejoindre les autres coureurs. Si la valeur de la carte Seconde jouée est supérieure au nombre de cases disponibles, les secondes restantes sont perdues. Si plusieurs coureurs terminent sur des cases de même valeur lors d'un même tour, le coureur situé sur la case numérotée l'emporte mais les joueurs inscrivent le même temps d'arrivée au classement.

Souvent, les joueurs ne dépassent pas tous la ligne d'arrivée lors du même tour. Les coureurs qui

terminent lors d'un tour suivant ne peuvent jamais obtenir un meilleur temps que les coureurs ayant déjà terminé. Dans ce cas, la règle de calcul est la suivante :

Après chaque tour, 10 secondes sont ajoutées au temps d'arrivée. Si les coureurs qui n'ont pas encore terminé parviennent à passer la ligne d'arrivée au tour suivant, leur temps est calculé comme suit : Nombre de cases de l'étape + 10 secondes de pénalité (tour suivant) - nombre de cases situées après la ligne d'arrivée. Cela permet à tous les coureurs de terminer la course. A chaque nouveau tour de jeu, n'oubliez pas d'ajouter les 10 secondes de pénalité aux temps d'arrivée des coureurs encore en lice.

Lors d'un nouveau tour de jeu, les joueurs doivent rendre une carte Seconde pour chaque coureur ayant passé la ligne d'arrivée afin de garantir que tous les joueurs disposent du même nombre de cartes Seconde pour chaque coureur encore en lice.

A la fin d'un tour, une fois que le temps d'arrivée des coureurs a été noté, les coureurs ayant passé la ligne d'arrivée sont enlevés du parcours afin de ne pas gêner les coureurs restants au tour suivant.

SECONDES DE BONIFICATION

Lors d'une étape, le joueur obtient des secondes de bonification lors de sprints intermédiaires. Ces secondes compteront dans le temps final des coureurs au classement.

Exemple : si un coureur a gagné 4 secondes de bonification, son temps est calculé comme suit :

Total des secondes de l'étape - 4 secondes de bonification - nombre de cases situées après la ligne d'arrivée.

ATTENTION ! Les secondes de bonification comptent uniquement dans le classement intermédiaire et le classement général. Elles ne comptent pas dans le calcul du résultat d'une étape et seront intégrées au classement des sprints intermédiaires pour déterminer quel coureur portera le maillot jaune.

POINTS DE BONIFICATION

Lors d'une étape, le joueur obtient des points de bonification lors de sprints intermédiaires. Le classement par points vaut pour toute une équipe. Les points obtenus par tous les coureurs d'une équipe sont additionnés par équipe.



S

NO 1:

4 PNT + 2 SEC

SPRINT ROUTE DES PUGETS

Secondes de bonification

Points de bonification

CALCUL DES POINTS :

CLASSEMENT PAR POINTS :

Le classement par points est un classement par équipes. Vos coureurs peuvent gagner des points pour votre équipe toute entière. A chaque étape, en plus des secondes de bonification, vous pouvez gagner des points en fonction de la place d'arrivée de vos coureurs à la fin de l'étape. Formule de calcul des points :
Total des points = 11 - position d'arrivée du coureur (résultat = zéro si négatif) + points de bonification obtenus

CLASSEMENT INTERMEDIAIRE :

Le classement des sprints intermédiaires est calculé après chaque étape pour déterminer le porteur du maillot jaune, l'équipe la plus rapide et le meneur du classement par points. Le coureur qui obtient le meilleur score total est le coureur le plus rapide du classement intermédiaire et obtient le maillot jaune. A la fin de la partie, le maillot jaune remporte des points supplémentaires. Si vous décidez de ne jouer qu'une seule étape, il n'y aura pas de classement intermédiaire et le coureur le plus rapide de l'étape remportera directement le maillot jaune.



position	= points
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
+ -	
bonification obtenus	
= -	

CLASSEMENT GENERAL :

A la fin de la dernière étape, les joueurs calculent le classement général. En plus des titres honorifiques pour l'équipe et le coureur les plus rapides, les joueurs déterminent le vainqueur du Tour. Lors du classement général, tous les temps sont transformés en points afin de désigner le vainqueur. Calcul du classement général :

- Tous les points du classement par points
- 40 points supplémentaire pour l'équipe ayant réalisé le meilleur temps total
- 15 points supplémentaires pour l'équipe en 2ème place
- 5 points supplémentaires pour l'équipe en 3ème place
- 15 points supplémentaire pour le coureur ayant réalisé le meilleur temps total (= le maillot jaune)
- 10 points supplémentaires pour le coureur en 2ème place
- 5 points supplémentaires pour le coureur en 3ème place

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

REMARQUE :

Le plateau de jeu comporte un code URL qui vous donne accès à un outil de calcul en ligne : le Tourcalculator. Cet outil vous aide à tenir les scores des joueurs (accessible après ouverture d'un compte d'utilisateur gratuit sur le site). Les scores peuvent également être tenus manuellement à l'aide du formulaire de classement fourni. Sur PC, Mac et ordinateur portable, vous trouverez le Tourcalculator sur le site www.hulstgames.nl.

AUTRE VARIANTE DE JEU

Vous pouvez aussi jouer des courses contre la montre par équipe. Chaque joueur reçoit 5 cartes pour chaque coureur de son équipe. Vous ne pourrez recevoir de nouvelles cartes qu'une seule fois en cours de jeu, lorsqu'il ne vous restera qu'une carte par coureur. A chaque tour, vos coureurs se déplacent en équipe les uns derrière les autres. Pour gagner, vous devrez essayer de garder votre équipe la plus groupée possible afin de profiter au maximum du phénomène d'aspiration. L'échange de cartes revêt une importance cruciale lors d'une course contre la montre par équipe.

DEPART D'UNE COURSE CONTRE LA MONTRE PAR EQUIPE :

Chaque équipe prend le départ avec un tour d'écart, ce qui permet aux équipes de se suivre avec une moyenne de 10 secondes d'écart. Premier tour : le joueur 1 joue 3 cartes pour les 3 coureurs de son équipe. Deuxième tour : le joueur 1 rejoue puis le joueur 2 joue à son tour 3 cartes pour les 3 coureurs de son équipe. Deuxième tour : les joueurs 1 et 2 rejouent puis le joueur 3 joue à son tour 3 cartes pour les 3 coureurs de son équipe, et ainsi de suite. Il n'y a pas de sprints intermédiaires ni de points de bonification lors d'une course contre la montre par équipe.

CALCUL DES POINTS :

Lors d'une course contre la montre par équipe, déduisez de 200 le numéro de la case où termine le dernier coureur de votre équipe. Le résultat obtenu, basé sur votre coureur le plus lent de l'étape, s'applique à tous les coureurs de votre équipe. Une fois que les temps des coureurs ont été notés et que toutes les équipes ont joué leur tour, pensez à bien enlever du parcours les coureurs ayant passé la ligne d'arrivée afin qu'ils ne gênent pas les coureurs suivants. Il n'est pas possible d'utiliser une prise de vitesse avec les coureurs qui ne sont plus en lice.

Les points gagnés lors de la course contre la montre par équipe sont calculés comme suit :

- L'équipe vainqueur remporte 18 points
- La deuxième équipe remporte 12 points
- La troisième équipe remporte 6 points
- Les autres équipes ne remportent malheureusement aucun point.

POUR FINIR

Cher joueur,
Nous sommes heureux que vous ayez choisi ce jeu et nous espérons que vous passerez un très bon moment ensemble. Si vous avez des questions ou des remarques, vous pouvez consulter notre site Internet ou envoyer un e-mail à info@justgames.nl.

Si vous avez besoin d'explications supplémentaires ou souhaitez poser des questions précises concernant le jeu de société Tour de France, vous pouvez consulter le site www.HulstGames.nl ou envoyer un e-mail à info@hulstgames.nl.

Bien cordialement,
Les équipes de Hulst Games et Just Games.

Vous trouverez plus d'informations concernant Hulst Games sur le site : www.hulstgames.nl
Pour découvrir d'autres jeux passionnants, consultez le site : www.justgames.nl



Message des inventeurs de ce jeu :
« Dans notre cercle d'amis, où nous avons tout d'abord testé et amélioré ce jeu (notamment en élargissant les fonctionnalités du jeu de base), ce jeu remporte un franc succès depuis de nombreuses années. C'est ce qui nous a donné envie de mettre ce jeu à la disposition du grand public. Amusez-vous bien et que le meilleur gagne ! »