

Allgemeine Informationen

Service Garantie:

Wir haben Ihr Tour de France Spiel sorgfältig verpackt, aber sollten trotzdem Teile fehlen, können Sie diese bei KLEO GAMES requirieren.

KLEO GAMES A/S
Gartnerivej 31
DK-7500 Holstebro

Fax: +45 70 232 132

Extra Ergebnisblöcke:

Über unsere Home-Page können Sie extra Ergebnisblöcke holen. Dazu kommt, daß Sie in Zukunft neue und interessante Informationen über die Tour de France und andere Spiele generell dort bekommen können.
www.kleo-games.dk

SPIELREGELN



LE TOUR
DE
FRANCE



KLEO GAMES

Produziert bei: KLEO GAMES A/S . Dänemark . Tel. +45 70 232 233

Tour de France Spielregeln

Fahrer zu halten. Ist ein Fahrer aus dem Feld ausgebrochen und hat der Hilfsfahrer die Karte, dann ist es perfekt, insbesondere wenn der Hilfsfahrer mit relativ geringem Tempo fährt. Sie können die Karte auch einsetzen, wenn einer Ihrer Konkurrenten plötzlich ein hohes Tempo erreicht hat und gestoppt werden muß. Die drei Runden beginnen bei dem Fahrer mit der Karte "Taktisches Fahren". Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler".

Willkommen zu einem neuen und spannenden Spiel. Wir sind davon überzeugt, daß es Ihnen viel Vergnügen bereiten wird. Um den bestmöglichen Start und die schnellste Einführung in die Spielregeln zu erreichen, empfehlen wir Ihnen, den Abschnitt "Quick-Start" zu lesen. Wenn Sie den Anweisungen genau folgen, werden Sie bald auf der ersten Etappe sein.

Spielen Sie Tour de France zum erstenmal, dann gibt es einige Dinge, mit denen Sie sich vertraut machen sollten. Für das bestmögliche Spielerlebnis empfehlen wir höchstens 6-8 Fahrer auf der Strecke und höchstens 2 pro Spieler. Haben Sie die Spielregeln stets zur Hand. So erhalten Sie Antworten auf Ihre Fragen, sobald sie entstehen.

Am Ende der Spielregeln finden Sie ein Stichwortregister, um es Ihnen zu erleichtern, Zweifelsfragen, die während des Spiels entstehen, zu lösen.

Inhaltsverzeichnis

Seite 2 Inhalt der Schachtel	Seite 10 Begriffserläuterungen
Seite 3 Zahl der Spieler und Zeitbedarf	Seite 13 Erläuterung der Chancenkarten
Eine Etappe ist ein Spiel für sich	Seite 17-18 Erläuterungen zu "Im Windschatten"
Wie man ein Team auswählt	
Seite 4 Was man zum Spielen braucht	Seite 24 Allgemeine Informationen
Seite 5 Quick-Start	

Inhalt der Schachtel:

135 Fahrerkarten	62 Etappenbauteile
135 Fahrertrikots	2 Ergebnisblock
15 gelbe Trikots	4 x 48 Sprintkarten
15 Bergtrikots	1 Würfelbecher
15 grüne Trikots	96 Chancenkarten
1 Bogen mit Fahrernummern	22 Etappengewinner-Medaillen
32 Kartonlineale	1 Tour-Guide
1 Bogen mit Fahnen und Bannern	4 Sätze Spielregeln
1 Beutel mit Fahrerhalterungen	1 Eiffelturm
1 Beutel mit Fahnenstangen	1 Triumphbogen
8 weiße Würfel	1 Podium
1 gelber Würfel	

Tauschkarte
"Sie bekommen neue Informationen über Ihre Gegner. Dies ergibt, daß Sie zu einem wahlfreien Zeitpunkt Ihre Sprintkarte mit einer beliebigen Karte Ihrer Gegner tauschen können. (Kann aufbewahrt werden)"

Dies ist eine "Teamkarte", d.h. Sie dürfen eine wahlfreie Sprintkarte von einem Ihrer Teamkollegen nehmen, und sie mit einer wahlfreien Karte der Konkurrenten (Chancen- oder Sprintkarte) tauschen. Sie dürfen aber keine Karte von einem Konkurrenten nehmen, der im Begriff ist, sie zu benützen (z.B. "Bestform am Berg", die über 4 Runden benutzt wird).

Teamfahren

"Sie und ein Fahrer Ihres Teams fahren ein taktisches Rennen und rücken gleich viele Felder vor und zurück (jeweils max. 5 Felder). Beide fahren in der Tempomr. weiter, in welcher der Bessere fährt. (Kann aufbewahrt werden)"

Wieder opfert sich ein Mitglied des Teams, um einem anderen nach vorn zu helfen. Die Karte bietet zahlreiche taktische Möglichkeiten: Setzen Sie die Karte z.B. ein, um einen Fahrer aus einer Steigung herauszubringen oder um einen, vielleicht sogar beide, auf ein Sprintkartenfeld rücken zu lassen. Befinden sich die Fahrer danach nicht im selben Gelände, z.B. der eine auf ebener Strecke, Tempomr. 3, und der andere auf einer Steigung, Tempomr. 2, dann darf der Fahrer auf ebener Strecke das Lineal auf ebene Strecke Tempomr. 3 versetzen. Der Fahrer, der in ein anderes Gelände rückt, befolgt die Tempomr. dieses Geländes, wonach die beiden Fahrer verglichen werden, um die Tempomr. des langsamsten zu erhöhen.

Vorrückkarte

"Sie dürfen Ihr Tempo zu einem wahlfreien Zeitpunkt um 1 oder 2 Tempomr. erhöhen. (Sie dürfen nur eine Karte pro Runde einsetzen) (Kann aufbewahrt werden)"

Setzen Sie die Karte ein, um das Tempo des Fahrers zu erhöhen. Befindet sich der Fahrer bereits in der höchsten Tempomr. oder ist er auf dem Weg in ein anderes Gelände, ist es taktisch klug, die Karte aufzubewahren.

sehen, wie viele Runden sie ausspielen müssen. Weiter in Tempomr. 2. (Sofortige Verwendung)

Wird die Karte innerhalb der letzten 20 Felder vor der Ziellinie gezogen, befolgen sie alle Fahrer, die sich in der Zielgeraden (20 Felder) befinden. Alle anderen Fahrer fahren ungehindert weiter, auch wenn sie in die Zielgerade einfahren und gestürzte Fahrer noch immer auf die Weiterfahrt warten. Benutzen Sie die weißen Würfel als "Rundenzähler". Wird die Karte außerhalb der Zielgeraden gezogen, so ist sie unten in den Stapel zurückzulegen, und alle fahren ungehindert weiter.

Superfahrt

"Sie fahren souverän. Wenn Sie einen oder mehrere Fahrer in Ihrem Windschatten haben, fahren Sie in der höchsten Tempomr. weiter und lassen den/die Fahrer in Ihrem Windschatten in Tempomr. 2 zurück. (Kann aufbewahrt werden)"

Eine taktische Karte, die zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt werden sollte. Beispielsweise wenn Sie einen oder mehrere Fahrer in Ihren Windschatten haben oder auch nur wünschen. Ihr Tempo auf das Maximum zu erhöhen.

Ein supermotivierter Start

"Sie dürfen auf einer wahlfreien Etappe mit einer um 2 höheren Tempomr. als angegeben starten. (Kann aufbewahrt werden)"

Eine taktische Karte, die es Ihnen ermöglicht, in einer der folgenden Etappen einen wirklich guten Start zu erwischen. Beginnt die Etappe z.B. auf ebener Strecke, Tempomr. 2, dürfen Sie die Etappe mit Hilfe der Karte auf ebener Strecke mit Tempomr. 4 angehen. Nach dem Einsatz ist die Karte in den Stapel zurückzulegen. Es darf nur eine Karte pro Fahrer eingesetzt werden - das gilt auch für den "Motivierten Start".

Taktikkarte

"Der Teamkapitän darf zu einem wahlfreien Zeitpunkt eine Karte von einem seiner Teamkollegen übernehmen. (Kann aufbewahrt werden)"

Es ist immer schön, von seinen Hilfsfahrern Hilfe zu bekommen. Hier ist der handgreifliche Beweis dafür, daß sich einige für den Erfolg anderer opfern müssen. Nur der Kapitän (Endziffer 1) darf eine Karte übernehmen, egal ob andere im Klassement besser plaziert sein mögen.

Taktisches Fahren

"In den nächsten 3 Runden kann Sie keiner überholen oder neben Ihnen fahren. In diesen 3 Runden würfeln Sie jeweils zuerst. (Kann aufbewahrt werden)"

Die Karte läßt sich einsetzen, um den Rest des Feldes hinter einem führenden

Zahl der Spieler und Zeitbedarf

Am Tour de France-Spiel können von 2 bis zu 32 Spieler teilnehmen.

Man kann entweder mit einem Fahrer pro Spieler spielen, oder mit Teams aus 2 bis 9 Fahrern pro Person.

Wir empfehlen, daß Sie mit 2-3 Fahrern pro Person beginnen.

Am Beginn jeder Etappe ist das Feld immer vereint. Das heißt, daß alle Fahrer sich in einem Abstand von 1-2 Feldern untereinander befinden. Es kann deshalb etwas chaotisch wirken, wenn mehr als 10 Fahrer im Spiel sind. Bei 5 Spielern empfehlen wir höchstens 2 Fahrer pro Teilnehmer. Aus Rücksicht auf die Überschaubarkeit und den Platz empfehlen wir höchstens 12 Fahrer pro Spiel.

Beispielsweise dauert das Durchspielen der 1. Etappe bei 4 Teilnehmern mit je 3 Fahrern 1,5 bis 2 Stunden. Verringert man die Zahl der Spieler und/oder Fahrer, so verringert sich auch die Spielzeit pro Etappe.

Das Durchspielen des Prologs dauert bei der gleichen Anzahl Fahrer rund eine halbe Stunde. Sind Sie 4 Spieler mit je 3 Fahrern, dauert ein ganzes Tour de France-Spiel durchschnittlich $22 \times 1,5$ -2 Stunden, also zwischen 33 und 44 Stunden. Deshalb ist es sicher sinnvoll, die ganze Tour über mehrere Abende/Wochenenden zu spielen.

Eine Etappe ist ein Spiel für sich

Man kann ohne weiteres nur eine oder zwei Etappen spielen. Jede Etappe für sich ist ein ganzes Spiel. Möchten Sie nur eine Etappe spielen, empfehlen wir, daß Sie nicht die Zeitfahrt-Etappen spielen, da diese nicht den gleichen sozialen Aspekt beinhalten wie die übrigen.

Wie man ein Team auswählt

Entweder kann das Los oder ein Wurf mit dem Würfel entscheiden. Im letzteren Fall wählt der Spieler mit der höchsten Augenzahl zuerst, danach der Spieler links von ihm und so fort. Alle Teams haben die gleiche Gewinnchance, da die Kapitäne, 1.-Fahrer usw. jeweils gleich stark sind. Es ist deshalb im Prinzip gleichgültig, welches Team man zieht, nur der psychologische Effekt, der darin liegt, sein Favoritteam zu haben, kann von Bedeutung sein.

Wir haben uns dafür entschieden, die Teams gleich stark zu machen, damit nicht schon nach der Auslosung ein sicherer Sieger feststeht.

Wenn die Teams verteilt sind, wählt man die vereinbare Anzahl Spieler für jedes Team.

Sie müssen austreten

"Eine Runde aussetzen, während Sie zu diesem Zweck absteigen. (Sofortige Verwendung)"

Sie müssen eine Runde aussetzen. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler".

Sprint-Tauschkarte

"Haben Sie mindestens 3 Sprintkarten, so geben Sie 2 an den Fahrer ab, der in der Gesamtwertung an letzter Stelle liegt. Liegen Sie selbst an letzter Stelle, dürfen Sie zwei Sprintkarten 'stehlen'. (Sofortige Verwendung)"

Die Tour de France ist für Fair play bekannt. Hier helfen Sie dem in der Gesamtwertung am schlechtesten platzierten Fahrer. Hat Ihr Team insgesamt 3 oder mehr Sprintkarten, so müssen Sie 2 wahlfreie Karten an den letztplazierten Fahrer abgeben. Sind sie selbst der Letztplazierte, so dürfen Sie einem oder zwei Konkurrenten zwei wahlfreie Karten abnehmen. Hat Ihr Team weniger als 3 Sprintkarten, so legen Sie die Karte einfach unten in den Stapel zurück, und das Spiel geht weiter. Teilen sich zwei oder mehrere Fahrer den letzten Platz, so wird die Karte ignoriert.

Was man zum Spielen braucht

Jeder Spieler bekommt eine Fahrerkarte, ein Lineal und ein Trikot für jeden Fahrer.

Die Fahrerkarte ist die Karte mit dem Namen und einem Bild des Fahrers. Auf der Rückseite der Fahrerkarte befindet sich eine Tabelle mit Pfeilen und Zahlen.

Das Lineal ist der blaue Kartonschieber mit aufgedruckten Würfeln. Montieren Sie das Lineal so auf die Fahrerkarte, daß die aktuelle Tempom. des Fahrers sich leicht ablesen läßt. Bei Spielbeginn muß das Lineal immer auf Tempom. 2 im grünen Bereich stehen: "Ebene Strecke".

Das Trikot ist die Sportbluse des Fahrers. Es fungiert als der Spielstein, der zur Fahrerkarte gehört. Oben auf dem Trikot montieren Sie die Fahrernummer, so daß die Fahrerkarte und das Trikot dieselbe Nummer tragen.

Außerdem brauchen Sie natürlich eine Strecke, auf der Sie spielen können.

Wenn Sie das erstmal spielen, empfehlen wir Ihnen, mit dem Prolog zu beginnen. So machen Sie sich leicht und elegant mit den Regeln und der etwas besonderen Art, die Fahrer zu bewegen, vertraut. Haben Sie die Regeln gelernt, dann können Sie leicht zwischen den verschiedenen Etappen wechseln oder auch Ihre ganz eigenen erfinden.

Sturz

"(Nur wenn Sie mehrere sind.) Sie und der/die Fahrer, die bis zu 2 Felder vor Ihnen und bis zu 4 Felder hinter Ihnen stehen, stürzen. Jeder Fahrer würfelt, um zu sehen, wie viele Runden er aussetzen muß. Weiter in Tempom. 2. (Sofortige Verwendung)"

Eine schlimme Karte, die ein Feld wirklich zersplittern kann. Gilt für alle Fahrer, die sich bis zu 2 Felder vor Ihnen und bis zu 4 Felder hinter Ihnen befinden, egal wie weit die Runde ist. Es ist zu würfeln, um zu sehen, wie viele Runden der jeweilige Fahrer aussetzen muß. Dies bewirkt, daß nicht alle Fahrer gleich schwer verletzt sind, einige können starten, nachdem sie eine Runde ausgesetzt haben, während andere vielleicht 6 Runden aussetzen müssen. Wenn ein Fahrer wieder in die Runde eintritt, darf er nur in Tempom. 2 weiterfahren. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler" für jeden Fahrer.

Sturz in der Zielgeraden

"(Gilt nur, wenn die Karte in der Zielgeraden gezogen wird.) Sämtliche Fahrer in der Zielgeraden (die letzten 20 Felder) stürzen und müssen würfeln, um zu

Chancenkarte "Defekter Servicewagen", darf der Fahrer in zwei Runden nicht würfeln. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler".

Quick-Start

Schneesturm

"In den nächsten 6 Runden kann man höchstens in Bergtempo. 2 und Abfahristempo. 1 fahren. Man darf keine Karten ziehen/einsetzen. Dies gilt für alle Fahrer (siehe die Regeln)."

Ziehen Sie die Karte auf ebener Strecke oder bei einem Zeitfahren, so ist die Karte beiseite zu legen. Sie gehört dann bei der restlichen diesjährigen Tour de France nicht mehr zu den Chancenkarten. Ziehen Sie die Karte jedoch in den Bergen, entweder auf der Steigung oder der Abfahrt, so gelten in den nächsten 6 Runden folgende Regeln:

Die Schneesturm-Runden beginnen, wenn alle gleich oft gewürfelt haben.

Alle Fahrer, die sich auf einer Steigung oder Abfahrt befinden oder dort hinkommen (roter und gelber Bereich auf der Fahrerkarte), dürfen auf der Steigung (roter Bereich auf der Fahrerkarte) nur im Tempo. 1 und 2 und auf der Abfahrt (gelber Bereich auf der Fahrerkarte) nur in Tempo. 1 fahren. Fahrer, die die Chancenkarte "Bestform" im Einsatz haben, müssen diese abliefern. Fahrer, die in einem Windschatten liegen, verlassen diesen und fahren in den obengenannten Tempopr. weiter.

In den 6 Runden, die der Schneesturm dauert, dürfen Sprint- oder Chancenkarten in den Geländen Steigung und Abfahrt weder gezogen noch eingesetzt werden. Fahrer, die sich auf ebener Strecke befinden, dürfen jedoch Karten einsetzen, solange sie auf der ebenen Strecke bleiben, da sie erst in den Bergen vom Schneesturm betroffen werden.

Wenn die 6 Runden beendet sind, fahren die Fahrer weiter, als sei nichts geschehen. Die Chancenkarte "Schneesturm" wird in die Schachtel zurückgelegt. Sie wird bei der restlichen diesjährigen Tour de France nicht mehr verwendet.

Schweinerei

"Sie stoßen einen anderen Fahrer (den nächsten vor Ihnen fahrenden) um, so daß er eine Runde aussetzen muß. Die Rennleitung entdeckt dies, und Sie müssen 2 Runden aussetzen. (Sofortige Verwendung)"

Sie müssen 2 Runden aussetzen, der von Ihnen umgestoßene 1 Runde. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler". Sind Sie selbst der vorderste Fahrer, legen Sie die Karte unten in den Stapel, ohne Konsequenzen für Sie.

Sprintchance

"Nach eigener Wahl eine Sprintkarte von einem der Stapeln ziehen. (Sofortige Verwendung)"

Der Fahrer darf eine rote, gelbe oder grüne Sprintkarte von einem der Stapel nehmen.

Zuerst bauen Sie den Prolog auf.

Auf Seite 2 im Tour-Guide finden Sie die Bauanleitung für den Prolog. Es ist nicht so wichtig, ob die Streckenbauteile völlig mit denen im Tour-Guide übereinstimmen, nur müssen Sie sicherstellen, den richtigen Typ zu benutzen: ebene Strecke (Bauteile mit Graskanten).

Beim Prolog brauchen Sie somit 1 Start-, 1 "Übergangs"-, 1 ebenes und ein Zielbauteil.

Montieren Sie die Anzahl Fahnenstangen mit zugehörigen Fahnen, die Sie für den Prolog benötigen. Fahnen mit Zahlen sind an langen Fahnenstangen zu montieren, Fahnen mit Ausrufungszeichen (!) auf kleinen Fahnenstangen. Banner werden mit zwei langen Fahnenstangen montiert und quer über die Straße gehängt. (Siehe im übrigen die Anleitung zum Montieren der Fahnen.)

Es sind einige Felder mit einer schwarzen Fahne mit Ausrufungszeichen markiert. Hier ist eine kleine Fahnenstange mit einer schwarzen Fahne mit einem Ausrufungszeichen (!) anzubringen. Am Startfeld bringen Sie eine lange Fahnenstange mit einer grünen Fahne mit aufgedruckter 2 an. Die Ziffer 2 bedeutet, daß in Tempopr. 2 auf ebener Strecke (grüner Bereich) zu starten ist. Am Zielbauteil bringen Sie das Arrivée-Banner über der Ziellinie an.

Wenn die Etappe zusammengebaut ist, kann das Spiel beginnen. Alle Spieler montieren ein Kartonlinear so auf den teilnehmenden Fahrerkarten, daß Tempopr. 2 auf ebener Strecke (grüner Bereich) markiert ist.

Der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Danach kommen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Es ist nur mit dem gelben Würfel zu würfeln. Die weißen Würfel werden als "Rundenzähler" benutzt, wenn ein Fahrer eine oder mehrere Runden aussetzen muß.

Jeder Spieler beginnt immer mit dem Fahrer mit der niedrigsten Fahrernummer, dann kommt der Fahrer mit der zweitmiedrigsten Nummer an die Reihe und so fort. Die Reihenfolge, in der ein Spieler für seine Fahrer würfelt, wird das ganze Spiel hindurch bewahrt.

Beim Prolog gilt es, ihn mit möglichst wenigen Würfen zu durchfahren. Der Prolog fungiert als Zeitfahren und unterscheidet sich vom übrigen Zeitfahren

dadurch, daß er sehr kurz ist. Deshalb führt jeder Spieler einen Fahrer ohne Unterbrechung vom Start zum Ziel. Der betreffende Spieler würfelt also, bis der Fahrer im Ziel ist. Die Zahl der Würfe und das erreichte Zielfeld werden notiert, wonach der nächste Spieler an der Reihe ist.

Die Spieler bewegen ihre Fahrer gemäß der Tabelle auf der Fahrerkarte. Würfelt man z.B. für Bjørn Riis eine 6, so darf er 4 Felder vorrücken und danach das Kartonlineal auf Tempomr. 3 versetzen. Würfelt man hingegen eine 1, darf er 3 Felder vorrücken und muß danach das Lineal auf Tempomr. 1 versetzen. Bei den Würfen 2, 3 oder 4 rückt er 4 Felder vor, das Lineal bleibt in Tempomr. 2.

Jetzt würfelt der 1. Spieler seinen Fahrer ins Ziel. Die Zahl der Würfe wird mit der Fahrernummer und dem Schlußfeld im Ziel notiert (Beisp.: 8 Würfe und Feld Nr. 3 im Ziel = 8,3). Erreichen 2 Fahrer das Ziel mit gleich vielen Würfen, so bestimmt das Ankunftsfeld im Zielbereich den Sieger. Besteht noch immer Gleichheit, wird die Plazierung geteilt. Wenn ein Fahrer auf ein mit einer schwarzen !-Fahne markiertes Feld trifft, muß er eine schwarze Chancenkarte ziehen. Die schwarzen Chancenkarten sind sofort zu befolgen und danach unten in den Stapel zurückzulegen.

Wenn der erste Fahrer ins Ziel gelangt und das Ergebnis notiert worden ist, ist der nächste Spieler an der Reihe, einen Fahrer ins Ziel zu würfeln. So wechseln sich alle Spieler ab, einen Fahrer durch den Prolog zu führen, bis alle Fahrer im Ziel sind.

Nachdem die Würfe aller Fahrer notiert sind, ist es an der Zeit, die gegenwärtige Stellung zu ermitteln, damit das gelbe Trikot überreicht werden kann. Der Fahrer, der am wenigsten Würfe benötigte, evtl. am längsten in den Ziellbereich hinein gelangte, führt jetzt in der Tour de France. Auch die übrigen Plazierungen müssen ermittelt werden. Liegen zwei Fahrer völlig gleichauf, hinsichtlich sowohl der Würfe als auch des Ankunftsfeldes im Ziel, wird die Plazierung geteilt. Sofern der erste Platz geteilt wird, muß ausgelost werden, wer in der nächsten Etappe das gelbe Trikot tragen darf.

Auf dem Ergebnisblock werden alle Würfe um die Anzahl reduziert, den der Sieger benötigte, um ins Ziel zu kommen, so daß der Inhaber des gelben Trikots immer mit 0 Würfen notiert ist.

Beispiel:
Fahrer Nr. 21 benötigte 9 Würfe und kam auf Feld Nr. 5 im Ziellbereich
Fahrer Nr. 28 benötigte 8 Würfe und kam auf Feld Nr. 3 im Ziellbereich
Fahrer Nr. 41 benötigte 9 Würfe und kam auf Feld Nr. 3 im Ziellbereich

Eine taktische Karte, die es Ihnen ermöglicht, auf einer der folgenden Etappen einen guten Start zu erwischen. Startet die Etappe z.B. auf ebener Strecke, Tempomr. 2, dürfen Sie mit Hilfe der Karte die Etappe auf ebener Strecke in Tempomr. 3 angehen. Die Karte wird nach ihrem Einsatz in den Stapel zurückgelegt.

Es darf nur eine Karte pro Fahrer eingesetzt werden - das gilt auch für den "Supermotivierten Start".

Mückenstein

"Sie werden von einer lästigen Mücke gestochen. Dies bewirkt, daß Sie Ihr Tempo um 1 Tempomr. reduzieren müssen, um sie wegzuscheuchen. Befinden Sie sich in der niedrigsten Tempomr., setzen Sie eine Runde aus. (Sofortige Verwendung)"

Befolgen Sie die Karte wie obenstehend. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler".

Nehmen Sie ... Sprintkarte

"(Kann aufbewahrt werden)"

Hier wird angegeben, welche Sprintkarte der betreffende Fahrer vom Stapel nehmen darf.

Pedalbruch

"Fahren Sie in Tempomr. 1, 2 oder 3, müssen Sie eine Runde ausssetzen. In Tempomr. 4 und 5 stürzen Sie und müssen 2 Runden ausssetzen sowie in der niedrigsten Tempomr. weiterfahren. (Sofortige Verwendung)"

Eine tempoabhängige Karte. Je schneller Sie fahren, um so ernster wirkt sie sich auf den Fahrer aus. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler".

Proviant

"Sie kommen an einer Versorgungsstation vorbei. Dies bedeutet, daß Sie Ihr Tempo um 2 Tempomr. erhöhen dürfen, wenn möglich. (Kann aufbewahrt werden)"

Setzen Sie die Karte ein, um das Tempo des Fahrers zu erhöhen. Befindet sich der Fahrer bereits in der höchsten Tempomr. oder ist er auf dem Weg in ein anderes Gelände, so ist es taktisch klug, die Karte aufzubewahren.

Reifenpanne

"Sie haben eine Reifenpanne und müssen eine Runde darauf warten, daß Ihr Servicewagen Ihnen ein neues Rad bringt. Ist der Servicewagen defekt, setzen Sie 2 Runden aus. (Sofortige Verwendung)"

Der Fahrer darf in der nächsten Runde nicht würfeln. Haben Sie bereits die

Nach Beendigung der 4 Windschattenrunden fährt der hinten liegende Fahrer in einem um 1 Tempom. höheren Tempo weiter als der vorn liegende. Er hat ja eine Zeitlang seine Kräfte gespart. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler". Der Würfel wird neben die Fahrerkarte des vorn liegenden Fahrers gelegt, so daß dessen Runden gelten. Es ist ein Vorteil, seinen Fahrer in den Windschatten eines Fahrers zu legen, der entweder in einem höheren Tempo als der eigene Fahrer fährt oder der beispielsweise viele einsatzbereite Sprintkarten liegen hat.

Sie dürfen sich natürlich gern in den Windschatten eines Konkurrenten legen, aber seien Sie vorsichtig, wenn er Bremskarten besitzt.

"Knack"

"Ihr Gangkabel reißt. Berg: Eine Runde aussetzen und weiter in Tempomr. 2. Ebene Strecke: Eine Runde aussetzen und weiter in Tempomr. 3. Bergab: Sie stürzen und müssen 2 Runden aussetzen; weiter in Tempomr. 1. (Sofortige Verwendung)"

Je nachdem, in welchem Gelände Sie fahren, wirkt sich die Karte unterschiedlich für Sie aus. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler".

Magenvorstellung

"Ix würfeln. 1-2: Sie mußten nur austreten und setzen 1 Runde aus. 3-4: Sie haben Hunger und Durst und dürfen nicht in Tempomr. 5 fahren. Außerdem dürfen Sie keine Karte einsetzen, bevor Sie auf ein Chancenfeld treffen (max. 6 Runden). 5-6: Krämpfe bewirken, daß Sie höchstens in Tempomr. 3 fahren können. Sie dürfen keine Karte einsetzen, bevor Sie auf ein Chancenfeld treffen (max. 6 Runden). (Sofortige Verwendung)"

Der Fahrer muß würfeln. Je nach Augenzahl wirkt sich die Karte unterschiedlich auf Sie aus. Je höher die Zahl, um so schlimmer.

Würfeln Sie 1 oder 2: Der Fahrer darf in der nächsten Runde nicht würfeln. Würfeln Sie 3 oder 4: Es ist dem Fahrer nicht erlaubt, in Tempomr. 5 zu fahren. Außerdem darf er keine Sprint- oder Chancenkarte einsetzen, bevor er wieder auf ein Chancenfeld trifft. Dies gilt jedoch höchstens in den nächsten 6 Runden.

Würfeln Sie 5 oder 6: Es ist dem Fahrer nicht erlaubt, in Tempomr. 4 oder 5 zu fahren. Außerdem darf er keine Sprint- oder Chancenkarte einsetzen, bevor er wieder auf ein Chancenfeld trifft. Dies gilt jedoch höchstens in den nächsten 6 Runden. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler".

Ein motivierter Start

"Sie dürfen auf einer wahlfreien Etappe mit einer um 1 höheren Tempomr. als angegeben starten. (Kann aufbewahrt werden)"

Fahrer Nr. 44 benötigte 11 Würfe und kam auf Feld Nr. 1 im Zielbereich
Fahrer Nr. 77 benötigte 10 Würfe und endete auf der Ziellinie
Fahrer Nr. 71 war mit 7 Würfen am schnellsten und kam auf Feld Nr. 2 im Zielbereich

Allen Fahrem werden 7 Würfe abgezogen, der beste Fahrer wird so mit 0 Würfen notiert (Nr. 71). Das Ankunftsfield im Ziel wird nur bei Wurfgleichheit berücksichtigt. Die Gesamtwertung sieht jetzt so aus:

Fahrer Nr. 21	2 Würfe hinter dem Sieger	gegenwärtig Nr. 4
Fahrer Nr. 28	1 Wurf hinter dem Sieger	gegenwärtig Nr. 2
Fahrer Nr. 41	2 Würfe hinter dem Sieger	gegenwärtig Nr. 3
Fahrer Nr. 44	4 Würfe hinter dem Sieger	gegenwärtig Nr. 6
Fahrer Nr. 77	3 Würfe hinter dem Sieger	gegenwärtig Nr. 5
Fahrer Nr. 71	0 Würfe (Sieger)	gegenwärtig Nr. 1

Jetzt sind Sie also für die erste Etappe der Tour de France bereit. Alle im Tour-Guide dargestellten Etappen (bis auf den Prolog) sind getreue Kopien der 1998er Tour de France. Jedes Feld entspricht 1,3 Kilometer.

1. Etappe

Seite 3 im Tour-Guide

Die Etappe wird aufgebaut aus: 1 Startbauteil, 1 Übergang, 15 Bauteilen "ebene Strecke", 1 Übergang zum Berg, 1 Berg, 1 Übergang zu ebener Strecke, 1 Zielbauteil, 3 grünen Punktebannern, 1 Bergpunktbanner, 1 Arrivéebanner, 2 grünen Tempo-2-Fahnen, 1 rote Tempo-3-Fahne, 1 gelbe Tempo-2-Fahne, 6 Bergsprintfahnen, 5 Ebenensprintfahnen, 4 Abfahrtssprintfahnen und 10 Chancenkantfahnen.

Montieren Sie die Anzahl Fahnenstangen mit zugehörigen Fahnen, die Sie für die 1. Etappe benötigen. Fahnen mit Zahlen sind an langen Fahnenstangen zu montieren, Fahnen mit Ausrufungszeichen (!) auf kleinen Fahnenstangen. Banner werden mit zwei langen Fahnenstangen montiert und quer über die Straße gehängt. (Siehe im übrigen die Anleitung zum Montieren der Fahnen.)

Bauen Sie die Etappe wie im Tour-Guide gezeigt auf. Es ist nicht so wichtig, daß sich die Strecke wie im Tour-Guide windet. Wichtig ist die Anordnung der Sprintbanner sowie des Berges. Der Übergang zum Berg wird aus den speziellen Bauteilen mit sowohl Fahrt auf ebener Strecke als auch Bergfahrt aufgebaut.

Sämtliche Fahrer ordnen das Kartonmeal so an, daß Tempom. 2 auf ebener Strecke markiert ist. Es werden keine Würfe gezählt, bevor der 1. Fahrer das Ziel erreicht hat.

Der Spieler, der den Fahrer mit dem gelben Trikot hat, beginnt und würfelt zuerst für den Fahrer mit der niedrigsten Nummer.

Der Spieler würfelt einmal für jeden Fahrer und bewegt den jeweiligen Fahrer gemäß der Fahrerkarte. Hat der Spieler alle seine Fahrer einmal bewegt, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Trifft ein Fahrer auf ein Feld mit einer Fahne mit Ausrufungszeichen (!), so zieht er eine Karte in der Farbe der Fahne. Treffen Sie z.B. auf das erste Feld mit der roten Fahne, dürfen Sie eine rote Bergsprintkarte ziehen, die Karte jedoch nicht einsetzen, bevor Sie am Berg sind. Trifft ein Fahrer auf ein Feld mit einer roten, gelben oder grünen Fahne mit einem !, so darf der Fahrer eine Sprintkarte ziehen.

Die Sprintkarte darf **NUR** auf den entsprechenden Strecken eingesetzt werden.

Auf ebener Strecke (grüner Bereich auf der Fahrerkarte): **EBENENSPRINT**

Am Berg (roter Bereich auf der Fahrerkarte): **BERGSPRINT**

(gelber Bereich auf der Fahrerkarte): **ABFAHRTSSPRINT**

Die Sprintkarte kann aufbewahrt und zu einem wahlfreien Zeitpunkt eingesetzt werden, auch in der nächsten Etappe. Entscheidet sich ein Spieler dafür, eine Sprintkarte für einen Fahrer einzusetzen, ist dies mitzuteilen, bevor gewürfelt wird. Ist es eine Sprintkarte mit einer festen Anzahl Felder, die vorgerückt werden dürfen, so ersetzt die Karte ein Würfeln für den betreffenden Fahrer. Handelt es sich um eine Sprintkarte mit Wurfabelle und würfelt man z.B. eine 6, so darf man nicht auch die Tempori. erhöhen.

Trifft ein Fahrer auf ein mit einer blauen Fahne markiertes Feld, muß der Spieler eine Chancenkarte ziehen. Einige Chancenkarten können aufbewahrt werden, andere sind sofort zu befolgen. Dies ist immer auf der Karte angegeben.

Die Sprintkarten und Chancenkarten dürfen nur von dem Fahrer eingesetzt werden, der sie aufgesammelt hat, wenn nichts anderes auf der Karte angegeben ist. Die 1. Etappe enthält 3 Punktesprints, in denen man Sprintpunkte gewinnen kann. Wenn der erste Fahrer das Punktebanner passiert, wird die laufende Runde zu Endgespielt, so daß alle gleich oft gewürfelt haben. Die Sprintpunkte werden erst berechnet, wenn alle Spieler gleich oft gewürfelt haben.

Da der Spieler, der das gelbe Trikot trägt, die jeweilige Etappe einleitet, ist es sehr einfach zu kontrollieren, wann eine Runde zu Ende ist.

Die Sprintpunkte werden gemäß der Tabelle auf der ersten Seite im Ergebnisblock ermittelt. Der Fahrer, der am weitesten am Punktebanner vorbeigekommen ist, ist Nr. 1 usw. Werden alle Sprintpunkte nicht in derselben Runde vergeben, so ist jedesmal Bilanz zu ziehen, wenn alle Teilnehmer an der Reihe gewesen sind, bis alle Sprintpunkte vergeben sind. Die Sprintpunkte werden im Ergebnisblock, auf

vergeben werden, erhält nur dieser Fahrer die Karten. Wenn der Fahrer im Windschatten auf Felder trifft, auf denen Sprint- oder Chancenkarten vergeben werden, zieht entsprechend nur dieser Fahrer die Karten.

Zieht der vorn liegende Fahrer eine der folgende Karten, so hat das keinen Einfluß auf den hinten liegenden Fahrer. Umgekehrt gilt das gleiche:
"**Tauschkarte**" - "**Defekter Servicewagen**" - "**Ein Motivierter Start**" - "**Ein Supermotivierter Start**" - "**Erfrischungen**" - "**Blasen an den Füssen**" - "**Taktikkarte**" - "**Teamfahren**" - "**Sie erhalten ...**" - "**Hilfsfahrerkarte**" - "**Nehmen Sie ...**"

Zieht der vorn liegende Fahrer eine der folgenden Chancenkarten, so kann sich der hinten liegende entscheiden, den Windschatten zu verlassen und in Tempori. 3 weiterzufahren:
"**Beinsäure**" - "**Bremsversagen**" - "**Doping**" - "**Sie müssen austreten**" - "**Knack**" - "**Die Fahrradkette fällt ab**" - "**Magenverstimmung**" - "**Mückenstich**" - "**Pedalbruch**" - "**Reifenpanne**" - "**Schweinerei**" - "**Durst**"
Die Karte wirkt sich nicht auf den hinten liegenden Fahrer aus, sondern nur auf den, der die Karte gezogen hat.
Zieht der vorn liegende Fahrer eine Chancenkarte, die eine Tempoerhöhung betrifft, so folgt ihm der hinten liegende einfach.

Zieht der hinten liegende Fahrer eine der folgenden Chancenkarten, so kann er sich nicht im Windschatten halten, befolgt die Karte und fährt in Tempori. 2 weiter:
"**Beinsäure**" - "**Bremsversagen**" - "**Doping**" - "**Sie müssen austreten**" - "**Knack**" - "**Die Fahrradkette fällt ab**" - "**Magenverstimmung**" - "**Mückenstich**" - "**Pedalbruch**" - "**Reifenpanne**" - "**Schweinerei**" - "**Durst**"
Die Karte wirkt sich nicht auf den vorn liegenden Fahrer aus, sondern nur auf den, der die Karte gezogen hat.
Zieht/verwendet der vorn liegende Fahrer eine der folgenden Karten, so wird der hinten liegenden aus dem Windschatten geworfen, und er muß in Tempori. 2 weiterfahren:
"**Taktisches Fahren**" - "**Sturz**" - "**Schneesturm**" (nur in den Bergen) - "**Sturz in der Zielgeraden**" (nur in der Zielgeraden) - "**Superfahrt**" - "**Hilfsbereitschaft**"

Zieht der hinten liegende Fahrer eine der folgenden Karten, so wird die Windschattenkarte aufgehoben:
"**Sturz**" - "**Schneesturm**" (nur in den Bergen)
in der Zielgeraden)

Man kann sich nicht in den Windschatten eines Fahrers legen, der das Ziel erreicht hat.

Eine gute Karte, die Ihren Fahrer in die höchste Tempont. bringen kann, wenn Sie es wünschen. Setzen Sie die Karte zum richtigen Zeitpunkt ein, um Ihren Vorsprung erheblich zu vergrößern. Die Karte kann auch zum Abbremsen eingesetzt werden, wenn Sie auf ein bestimmtes Feld treffen möchten.

Hilfsbereitschaft

"Sie reichen dem Fahrer Ihres Teams, der am dichtesten hinter Ihnen fährt (max. 5 Felder) Ihre Hand und helfen ihm, an Ihnen vorbeizukommen. Sie geben ihm auch etwas zu trinken, wodurch er in die zweithöchste Tempont. kommt. (Kann aufbewahrt werden)"

Um eine Tour de France zu gewinnen, muß man sich im Team gegenseitig helfen. Hier helfen Sie einem Teamkollegen, sogar ohne selbst an Tempo einzubüßen. Bewahren Sie die Karte auf, bis tatsächlich einer da ist, dem Sie helfen können.

Hilfsfahrerkarte

"(Darf vom Kapitän nicht eingesetzt werden) Sie dürfen eine Sprintkarte von einem anderen Hilfsfahrer übernehmen. (Sofortige Verwendung)"

Die Karte ist nur relevant, wenn Sie 3 oder mehr Fahrer in Ihrem Team haben. Setzen Sie die Karte ein, um den Hilfsfahrer mit Hilfe einer Sprintkarte weiter nach vorn zu bringen. Wird die Karte vom Kapitän (Endziffer 1) gezogen, ist sie unten in den Stapel zurückzulegen.

Im Windschatten

"(Kann aufbewahrt werden)"

Hier bekommt der Fahrer die Chance, in den nächsten 4 Runden im Windschatten eines Fahrers vor ihm zu fahren. Der Fahrer stellt sich auf das Feld unmittelbar hinter dem Fahrer, in dessen Windschatten er sich legt. Er darf nicht rückwärts rücken, um sich in den Windschatten eines Fahrers unmittelbar hinter ihm zu legen. Um in den Windschatten eines anderen zu gelangen, darf der Fahrer höchstens die folgende Anzahl Felder vorrücken (das Vorrücken in den Windschatten ersetzt einen Wurf):

Steigung:

Fahrt auf ebener Strecke:

Abfahrt:

max. 3 Felder vor
max. 4 Felder vor
max. 5 Felder vor
In den nächsten 4 Runden rückt der Fahrer somit synchron mit dem vor ihm liegenden vor, ohne seine eigene Fahrerkarte zu befolgen.

Der hinten liegende Fahrer befolgt alle Sprintkarten, die der vorn liegende im Laufe der nächsten 4 Runden einsetzt.
Trifft der vorn liegende Fahrer auf Felder, auf denen Sprint- oder Chancenkarten

der Seite mit der 1. Etappe, notiert.

Wenn man sich dem Berg nähert, muß man darauf achten, wann die Steigung beginnt. Die Steigung ist durch eine rote Fahne mit einer 3 markiert. Wenn der Fahrer die rote Fahne mit der 3 passiert hat, muß er einen Tempowechsel auf Bergfahrt vornehmen. In diesem Fall ist es die Tempont. 3, da es sich um einen relativ flachen Berg handelt. Der Spieler ver-setzt sein Kartonlineal in den roten Bereich auf der Fahrerkarte, so das Steigung, Tempont. 3 markiert ist. Dies gilt natürlich nur für den Fahrer, der sich jetzt im Bergbereich befindet. Wenn der Fahrer die mit einer 2 markierten gelbe Fahne passiert, wechselt die Strecke auf Abfahrt. Das Kartonlineal wird in den gelben Bereich auf der Fahrerkarte versetzt, so daß Abfahrt, Tempont. 2 markiert ist. Schließlich passiert der Fahrer die grüne Fahne mit einer 2, welches markiert, daß er wieder auf ebener Strecke fährt. Deshalb wird das Lineal wieder auf ebene Strecke, Tempont. 2 versetzt.

Jetzt ist es nicht mehr weit zum Ziel, und es müssen wieder Runden gezählt werden.

Wenn ein Fahrer die Ziellinie überquert, wird die laufende Runde zu Ende gespielt, so daß alle Teilnehmer gleich oft gewürfelt haben. Sieger ist der Fahrer, der am weitesten über die Ziellinie gelangt.

Die Spieler würfeln weiter, bis alle Fahrer im Ziel sind oder bis die Höchstgrenze erreicht ist. Die Plazierung der Fahrer wird notiert, wenn sie jeweils das Ziel erreichen. Jedesmal, wenn eine Runde vergangen ist, wird unten auf dem Etappenblock ein Kreuz gemacht, und für jeden Fahrer, der das Ziel erreicht, wird die Anzahl der Würfe nach dem Sieger notiert. Für jede Etappe ist eine Höchstgrenze dafür festgelegt, wie viele Würfe man hinter dem ersten Fahrer im Ziel sein darf. Die Höchstgrenzen sind mit Hilfe der Kreuzkästchen angegeben. Erreichen ein oder mehrere Fahrer das Ziel nicht innerhalb der festgesetzten Höchstgrenze, scheiden sie für den Rest der Tour aus. Der Spieler kann dann nur mit den übriggebliebenen Fahrern teilnehmen.

Sieger der Etappe ist natürlich immer derjenige, der zuerst die Ziellinie überquert, allerdings nicht notwendigerweise mit den wenigsten gebrauchten Würfen, da die Punktesprints Bonuswürfe geben können. Der Gewinner des Prologs oder einer Einzeletappe erhält eine Etappengewinner-Medaille mit der entsprechenden Etappenummer.

Jetzt werden die Ergebnisse aus dem Prolog und der 1. Etappe zusammengezählt. Derjenige, für den insgesamt die wenigsten Würfe verbucht worden sind, erhält

das gelbe Trikot. Die Zahl der Gegenrechnungswürfe, die im Laufe der Etappe in den Sprints gewonnen wurden, werden vom Ergebnis des Fahrers im Zielbereich abgezogen. Erst dann wird das Trikot dem Fahrer mit den insgesamt wenigsten Würfen überreicht.

Ist für das gelbe Trikot eine negative Anzahl Würfe notiert, dann werden den Gesamtergebnissen aller Fahrer Würfe zugeschlagen, bis die Zahl des gelben Trikots null Würfe beträgt. Ist die Zahl der Würfe des gelben Trikots positiv, dann sind den Gesamtergebnissen aller Fahrer Würfe abzuziehen, bis die Zahl des gelben Trikots null Würfe beträgt.

Das grüne Trikot wird an den Fahrer vergeben, der gegenwärtig die meisten Punkte hat. Ein Fahrer kann nicht mehrere Trikots gleichzeitig tragen.
Ist der Träger des gelben Trikots auch derjenige mit den meisten Punkten, so geht das grüne Trikot an den Fahrer mit der zweithöchsten Anzahl Sprintpunkten.
Gleiches gilt für das gepunktete Bergtrikot.

Die Priorität der Trikots: GELB - GRÜN - GEPUNKTET

In den übrigen Etappen gehen Sie jetzt ebenso vor wie im Prolog und der 1. Etappe. Ist die Etappe ein Zeitfahren, so wird das Verfahren des Prologs angewendet, in den übrigen Etappen verfahren Sie wie in der 1. Etappe.

Begriffserläuterungen

Banner

Markiert ein Feld, auf dem Sprintpunkte zu gewinnen sind, sowie das Zielfeld. Es gibt 3 verschiedene Banner: Ebenensprintpunkte, Bergsprintpunkte und das Zielfeld. Das durch das Banner markierte Feld wird bei der Punktevergabe mitgezählt, man muß das Feld nicht passiert haben, um Punkte zu erhalten.

Bergfahrt

Ein Bereich, wo es bergauf geht. Hier kann man nicht besonders schnell fahren. Fährt man den Berg hinauf, so folgt man den roten Bereich der Fahrerkarte.

Gangwechsel

Ein Bereich, wo es bergauf geht. Hier kann man nicht besonders schnell fahren. Fährt man den Berg hinauf, so folgt man den roten Bereich der Fahrerkarte.

Da die Karte sofort einzusetzen ist, ändern Sie sofort die Tempom. in die gewünschte.

Doping

"Sie sind beim Doping erwischen worden, und die Rennleitung hat beschlossen, ein Exempel zu statuieren. Sie müssen vier Runden aussetzen und dürfen den Rest der Etappe nur in Tempom. 1 oder 2 fahren. (Sofortige Verwendung)"
Das ist eine ernste Angelegenheit, aber immerhin dürfen Sie weiterfahren, es sei denn, Sie fallen der Zeitbegrenzung zum Opfer. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler".

Durst

"Setzen Sie eine Runde aus, und fahren Sie im niedrigsten Tempo weiter. Ist Ihr Servicewagen defekt, setzen Sie 2 Runden aus. (Sofortige Verwendung)"
Sie müssen eine Runde aussetzen. Hat Ihr Team bereits die Karte "Defekter Servicewagen", so müssen Sie 2 Runden aussetzen. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler".

Erfrischung

"Ein Hilfsfahrer bringt neues Zuckewasser. Dies bewirkt, daß Sie Ihr Tempo um 1 Tempom. erhöhen dürfen, wenn möglich. (Kann aufbewahrt werden)"
Setzen Sie die Karte ein, um das Tempo des Fahrers zu erhöhen. Befindet sich der Fahrer bereits in der höchsten Tempom. oder ist er auf dem Weg in ein anderes Gelände, ist es taktisch klug, die Karte aufzubewahren.

Erfrischungen

"Sie bekommen Probleme mit der Flüssigkeitsbalance und müssen eine Runde auf den Servicewagen warten. Danach dürfen Sie in der nächsthöheren Tempom. weiterfahren. (Sofortige Verwendung)"
Reichlich Flüssigkeit ist unerlässlich. Befolgen Sie die Karte, und benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler".

Die Fahrradkette fällt ab

"Sie müssen eine Runde aussetzen, um die Kette wieder zu montieren. (Sofortige Verwendung)"
Setzen Sie eine Runde aus, und legen Sie die Karte dann unten in den Stapel zurück. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler".

Gangwechsel

"Gut disponiert, der Gangwechsel findet genau zum richtigen Zeitpunkt statt. Sie dürfen in einer wahlfreien Tempom. weiterfahren. (Kann aufbewahrt werden)"

Bremskarte

"Sie dürfen Ihr Tempo zu einem wahlfreien Zeitpunkt um eine Tempom. reduzieren. (Kann aufbewahrt werden)"

Es kann taktisch klug sein, das Tempo zu reduzieren, damit eine größere Chance besteht, auf ein bestimmtes Feld zu treffen, z.B. auf eines, das eine Sprintkarte auslöst.

Bremsversagen

"(Nur bergab) 1 x würfeln: 4, 5 oder 6: Sie fahren in der nächsthöheren Tempom. weiter, als sei nichts geschehen. 1,2 oder 3: Sie und die nächsten Fahrer vor Ihnen (max. 5 Felder) stürzen und müssen 2 Runden aussetzen. (Sofortige Verwendung)"

Die Karte ist nur gültig, wenn Sie sie auf einer Abfahrt ziehen (gelber Bereich auf der Fahrerkarte). Je nach Augenzahl wirkt sich die Karte für Sie positiv aus oder für Sie und die am nächsten vor Ihnen liegenden Fahrer negativ.

Würfeln Sie 1, 2 oder 3, so gilt der Sturz allen Fahrem einschl. Ihnen selbst ab dem Feld, auf dem sich Ihr Fahrer befindet, und 5 Felder weiter. Alle diese Fahrer müssen 2 Runden aussetzen. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler" für jeden Spieler.

Würfeln Sie 4, 5 oder 6, so dürfen Sie Ihr Tempo um 1 Tempom. erhöhen.

Defekter Servicewagen

"Während der restlichen Etappe können Sie die Chancenkarten bezüglich Efrischung und Proviantversorgung nicht einsetzen. (Sofortige Verwendung)"

Die Karte gilt für Ihr ganzes Team bis zum Ende der betreffenden Etappe. Ziehen Sie danach die Karten "Proviant" oder "Erfirschung", legen Sie sie unten in den Stapel zurück. Ziehen Sie die Karte "Reifenpanne", muß der Fahrer 2 Runden aussetzen. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler".

Die Anstrengungen haben sich gelohnt

"Sie fahren an den nächsten Fahrer vor Ihnen heran (max. 5 Felder) und fahren in seinem Windschatten. (Die Karte ist sofort zu verwenden, kann nicht aufbewahrt werden)"

Rücken Sie den Fahrer zum Feld unmittelbar nach dem betreffenden Fahrer vor und befolgen Sie die Regeln für "Im Windschatten". Befindet sich kein Fahrer innerhalb der nächsten 5 Felder vor Ihnen, legen Sie die Karte unten in den Stapel zurück, und der Fahrer fährt wie bisher weiter.

Die Fans sind da

"Ihre Fans jubeln Ihnen zu. Dies bewirkt, daß Sie noch mehr Kraft bekommen und mit wahlfreier Tempom. weiterfahren dürfen. (Sofortige Verwendung)"

Chancenkarte

Die blauen Karten. Sie sind in der Regel sofort einzusetzen, andere dürfen bis zu einem strategisch richtigen Zeitpunkt aufbewahrt werden.

Ebene Strecke

Ein Bereich, wo das Gelände keine Steigungen oder Abfahrten aufweist. Hier kann man in mäßigem Tempo fahren. Fährt man auf ebener Strecke, so befolgt man den grünen Bereich auf der Fahrerkarte.

Fahren mit Zahlen (2 oder 3)

"Die Fahne markiert ein Feld, wo das Gelände sich ändert, z.B. von ebener Strecke in Bergfahrt. Das Lineal wird nun zur betreffenden Farbe und Tempom. auf der Fahrerkarte versetzt."

Fahren mit ! (Ausrufungszeichen)

"Die Fahne markiert ein Feld, wo Sprint- oder Chancenkarten gezogen werden können. Die Farbe der Fahne gibt die Farbe der zu ziehenden Karte an."

Fahrer

"Ein Fahrer besteht aus Trikot, Fahrerkarte und Lineal. In jeder Runde ist das Trikot gemäß der Fahrerkarte eine Anzahl Felder im Gelände vorzurücken."

Fahrerkarte

"Eine Karte mit allen wesentlichen Informationen über den betreffenden Fahrer. Auf der Rückseite der Fahrerkarte befindet sich eine Tabelle, nach deren Angaben der Fahrer fährt. Es wird mit einem Würfel gewürfelt, wonach man abliest, wie viele Felder der Fahrer vorrücken darf. Befindet sich unterhalb des betreffenden Würfels ein Pfeil, so ist das Lineal um eine Tempom. in der Pfeilrichtung zu versetzen, nachdem das Trikot vorgerückt worden ist. Die Nummer auf der Karte verweist auf die Nummer des Fahrers bei der Tour de France 1998. Die gleiche Nummer ist auf dem Trikot zu montieren."

Lineal

"Ein "Kartonschieber", durch den es leichter und überschaubarer wird, sich die Tempom. zu merken, in welcher der Fahrer fährt."

Prolog

Die 1. Etappe der Tour, der Prolog, ist sehr kurz. Eigentlich ist der Prolog nur vorhanden, damit Sie sich mit dem Spiel vertraut machen können, und natürlich, um das gelbe Trikot an einen Fahrer zu vergeben.

"Rundenzähler"

Wenn die Anweisung "Benutzen Sie einen der weißen Würfel als Rundenzähler" erfolgt, legt man einen weißen Würfel so hin, daß die Anzahl Runden, die man aussetzen muß, der angezeigten Augenzahl entspricht. Muß man z.B. 4 Runden aussetzen, so muß der Würfel mit 4 Augen nach oben liegen. Wenn man das nächste Mal an der Reihe ist, dreht man den Würfel, so daß er 3 Augen anzeigt usw.

Sprintkarte

Setzen Sie die Sprintkarte ein, um weiter voranzukommen, als Sie es sonst geschafft hätten. Die Sprintkarten dürfen nur auf den zugehörigen Strecken eingesetzt werden. Grüne Karten, während Sie auf ebener Strecke fahren (grüner Bereich auf der Fahrerkarte) usw. Setzen Sie eine Sprintkarte ein, ersetzt dies den Wurf, der dem Fahrer sonst zugestanden hätte. Handelt es sich um eine Sprintkarte mit Wurftabelle, wo Sie würfeln müssen, wird die Tempom. nicht geändert, auch wenn Sie eine 1 oder eine 6 würfeln. Es ist den anderen Teilnehmern vor dem Würfeln mitzuteilen, daß Sie eine Sprintkarte einsetzen wollen. Sagen Sie es nicht, und würfeln Sie, wird das als gewöhnlicher Wurf ohne Sprintkarte betrachtet.

Team

Teamfahren kann auf verschiedene Weise stattfinden. Sind Sie wenige Spieler, bildet jeder Spieler sein eigenes Team, z.B. Telekom. Nehmen viele Spieler teil, dann ist es ein Vorteil, wenn mehrere Spieler in einem Team sind. Beispielsweise können zwei Spieler ein Team mit insgesamt 4 Fahrern bilden, die zusammen Telekom ausmachen. Jeder Spieler hat dann zwei Fahrer im Team.

Tempom.

Jedes Gelände hat 5 verschiedene Tempom. Je höher die Tempom. ist, um so weiter darf das Trikot auf der Strecke vorrücken. Die Tempom. ändert sich je nachdem, wie viele Augen man würfelt. Befinden Sie sich z.B. in Tempom. 2 und würfeln Sie eine 6, so dürfen Sie das Lineal zur nächsthöheren Tempom. versetzen, also zur Tempom. 3. Würfeln Sie jedoch eine 1, müssen sie das Lineal um eine Tempom. zurückversetzen, also zur Tempom. 1. Man ändert erst die Tempom., nachdem man seinen Fahrer vorgerückt hat. Die neue Tempom. gilt also erst ab dem nächsten mal.

Tour-Guide

Ein Katalog mit Bauanleitung für den Prolog und 21 Etappen. Hier wird Ihnen gezeigt, wie die jeweilige Etappe aufzubauen ist, um eine komplette Tour de France 1998 nachzustellen.
Wenn Sie einmal gespielt haben, können Sie leicht eigene Etappen "erfinden".

Trikot

Der Spielstein des Fahrers, der markiert, wie weit der Fahrer im Rennen gekommen ist. Auf jedes Trikot wird eine nur ihm zugehörige Nummer montiert, so daß Fahrerkarte und Trikot dieselbe Nummer tragen.

Zeitfahren

Etappen, wo die Runden von Beginn bis zum Ende gezählt werden. Hier kann man keine Sprintkarten ziehen, nur die schwarzen Zeitfahrtkarten. Falls man Sprintkarten aus den übrigen Etappen aufbewahrt hat, darf man sie beim Zeitfahren einsetzen.

Erläuterung der Chancenkarten

Beinsäure

"Am Berg: Eine Runde aussetzen und weiter in Tempom. 1. Auf ebener Strecke:
Weiter in Tempom. 1. Bergab: Während der restlichen Abfahrt darf das Tempo nicht erhöht werden. (Sofortige Verwendung)"

Je nachdem, in welchem Gelände sich der Fahrer befindet, wirkt sich die Karte unterschiedlich aus. Benutzen Sie einen der weißen Würfel als "Rundenzähler".

Bestform am/auf...

"In den nächsten 4 Runden müssen Sie nach diesem Schema würfeln.
(Sofortige Verwendung, nur am/auf...)"

Eine phantastische Karte, wenn man sie auf der richtigen Strecke zieht. Würfeln Sie, und rücken Sie gemäß dem Schema vor. Rückt der Fahrer aus dem betreffenden Gelände heraus, bevor die 4 Runden vorbei sind, ist die Karte bei Erreichen des neuen Geländes in den Stapel zurückzulegen, und der Fahrer fährt weiter, als sei nichts geschehen. Ziehen Sie die Karte nicht in dem angegebenen Gelände, ist sie ebenfalls zurückzulegen, und der Fahrer fährt weiter wie bisher.

Blasen an den Füßen

"Sie haben eine Blase bekommen. Dies bedeutet, daß Sie in der nächsten Etappe in der niedrigsten Tempom. starten. Außerdem dürfen Sie vor der ersten Fahne keine Karten einsetzen. (Beim nächsten Etappenstein zu verwenden)"

Die Karte wirkt sich erst beim Start der nächsten Etappe aus. Starten Sie in der niedrigsten Tempom. in dem betreffenden Gelände, z.B. ebene Strecke. Die beiden Karten "Ein motivierter Start" und "Ein supermotivierter Start" dürfen nicht eingesetzt werden.