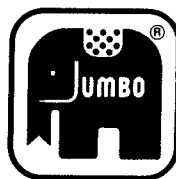


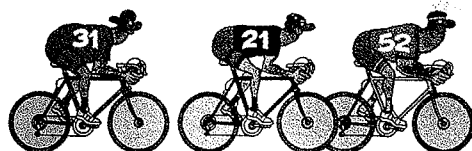
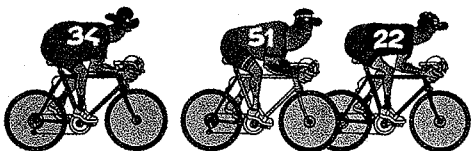
UM REIFENBREITE



3554



Spielregeln



UM REIFENBREITE

Für 2 bis 4 Spieler
Ab 8 Jahren

INHALTSVERZEICHNIS

Teil I: Grund-Regeln

1. Einführung
2. Das Spiel nach den Grund-Regeln
3. Das Spielmaterial für das Grundspiel
4. Vorbereitung des Spiels
 - 4.1 Der Rennleiter
 - 4.2 Die Teams
 - 4.3 Die Energie-Karten
5. Ablauf eines Rennens
 - 5.1 Die Startaufstellung
 - 5.2 Das Bewegen der Fahrer
 - 5.3 Ziehen durch Würfeln
 - 5.4 Ziehen durch Windschattenfahren (Anhängen)
 - 5.5 Weniger Felder ziehen
6. Einsatz von Energie-Karten
 - 6.1 Ausreißen
7. Die Chancen-Karten
 - 7.1 Stürze
8. Das Ziel
 - 8.1 Das Wertungs-Blatt
 - 8.2 Andere Strecken fahren

Teil II: Erweiterte Grund-Regeln

9. Auswirkungen des Straßenbelages
 - 9.1 Windschattenfahren und Straßenbelag
 - 9.2 Das Fahren bergauf
 - 9.3 Das Fahren bergab
 - 9.4 Das Fahren auf Kopfsteinpflaster
10. Energie-Karten und Straßenbelag

Teil III: Profi-Regeln

11. Das Spiel nach den Profiregeln
12. Spielmaterial für das Profi-Spiel
13. Vorbereitung des Spiels
 - 13.1 Der Rennleiter
 - 13.2 Die Streckenwahl
 - 13.3 Die Teams
 - 13.4 Die Startaufstellung
14. Vom Begleitfahrzeug mitziehen lassen
15. Sprints und das Gelbe Trikot
 - 15.1 Das Gelbe Trikot
16. Abwechseln in der Führungsarbeit
17. Ein Etappenrennen
18. Das Wertungsblatt

Kurzfassung der Regeln

TEIL 1: GRUND-REGELN

1. EINFÜHRUNG

Jahr für Jahr blicken die Sportfans auf das weltweit größte Radrennereignis: die Tour de France. Millionen verfolgen das spannende Rennen der internationalen Spitzenfahrer, die in Frankreich gegeneinander und gegen die Naturelemente kämpfen.

Ein solch großartiges Rennen können Sie jetzt in Ihren eigenen vier Wänden erleben: Das Duell der Spitzenfahrer und ihrer "Wasserträger", überraschende Ausbruchsversuche, schwierige Bergstrecken, rasend schnelle Abfahrten und halsbrecherisches Kopfsteinpflaster. Sie fungieren als "Teamchef", der seine vier Fahrer auf die Strecke schickt.

Beginnen Sie dieses Spiel mit den Grund-Regeln, die Sie mit den wichtigsten Mechanismen dieses Spiels vertraut machen.

Viele Beispiele helfen Ihnen, die Regeln zu verstehen, tragen aber auch zum großen Umfang dieses Regelheftes bei.

Nach wenigen Rennen können Sie mit den "Erweiterten Grund-Regeln" den nächsten Schritt tun: Durch die Einbeziehung der unterschiedlichen Straßenoberflächen tritt "Um Reifenbreite" in eine neue Spiel-dimension.

Wenn Sie die Grund-Regeln beherrschen, können Sie ein ausgezeichnetes Radrennspiel genießen. Wenn Sie dann noch mehr Spaß erleben wollen, können Sie zu den Profi-Regeln übergehen. Die Grundregeln werden hier um neue Möglichkeiten erweitert.

Sie werden feststellen, wie realistisch und spannend dieses Spiel ist, wie viele Chancen und Möglichkeiten Sie haben, um Ihr Team zum Sieg zu führen!

2. DAS SPIEL NACH DEN GRUND-REGELN

"Um Reifenbreite" ist kein besonders schwieriges Spiel, obwohl das Regelwerk umfangreich ist. Die wichtigen Regeln haben wir durch einen seitlichen Balken gekennzeichnet. Aber, um die Spielmechanik besser darzustellen, wurden die Regeln um Beispiele und Abbildungen ergänzt. Unser Tip: Stellen Sie die Beispiele nach und probieren Sie die verschiedenen Möglichkeiten aus.

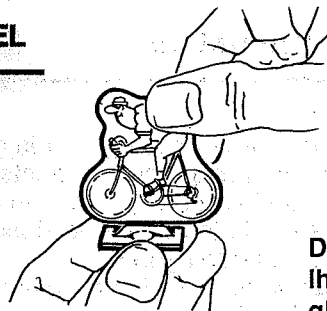
Als Einsteiger sollten Sie immer mit den Grund-Regeln beginnen, um so ganz leicht die Spielmechanik kennenzulernen.

Die "Erweiterten Grund-Regeln" bieten dann noch mehr Spaß. Wenn Sie es wünschen, können Sie diese Erweiterung aber auch gleich mit in das Grund-Spiel einbeziehen.

Bei "Um Reifenbreite" geht es nicht darum, daß ein Fahrer zuerst das Ziel erreicht. Ziel ist es immer, mit seinem ganzen Team die meisten Punkte zu holen und somit das Spiel als bestes Team zu beenden!

3. DAS SPIELMATERIAL FÜR DAS GRUNDSPIEL

- 1 Spielplan
- 20 Fahrer (4 Teams zu je 4 Fahrern)
- 56 Energie-Karten
- 22 Chancen-Karten
- 2 Würfel
- 1 Wertungsblatt



Drücken Sie die Fahrer Ihres Teams in die gleichfarbigen Plastikfüße.

4. VORBEREITUNG DES SPIELS

Die Farben des Straßenbelages

Die Strecke hat verschiedene Straßenarten. Die Farben des Straßenbelages spielen in dieser Grund-Variante noch keine Rolle.

Chancen-Karte aussortieren

Bitte sortieren Sie aus den Chancen-Karten die eine Karte aus, deren Text sich auf die "Foto-Karten" bezieht. Foto-Karten werden im Grund-Spiel nicht verwendet.

4.1 DER RENNLEITER

Ein Spieler wird zum Rennleiter gewählt. Er ist dafür verantwortlich, daß die Strecke nach den Regeln befahren wird.

Seine speziellen Aufgaben:

- * Er mischt die Chancen-Karten und legt sie als verdeckten Stapel aus.
- * Er nimmt die ausgespielten Energie-Karten in Verwahrung.
- * Er achtet darauf, daß jeder, der eine "7" gewürfelt hat, eine Karte *Chance* zieht.
- * Er füllt am Ende des Spiels das Wertungsblatt aus.

4.2 DIE TEAMS

Jeder Spieler ist Chef eines Radrennteams und fungiert als "Teamchef". Jeder Teamchef erhält 1 Radrennteam, bestehend aus 4 Fahrern.

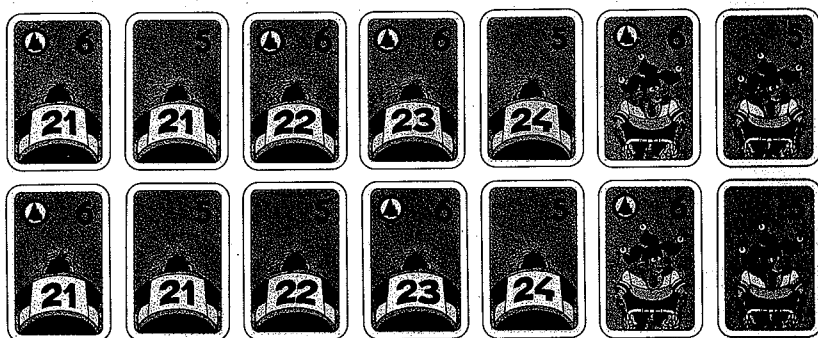
Vier Teams stehen zur Auswahl:

- die Trickser (rot) Nummern : 21, 22, 23, 24
- die Eisernen (blau) Nummern : 31, 32, 33, 34
- die Strampler (schwarz) Nummern : 41, 42, 43, 44
- die Schieber (grün) Nummern : 51, 52, 53, 54

Die Fahrer mit der Endnummer "1" sind die Stars, die stärksten Fahrer.

4.3 DIE ENERGIE-KARTEN

Jeder Teamchef erhält die 14 Energie-Karten, die auf der Rückseite die Farbe seines Teams tragen. Die Energie-Karten legt er vor sich aus.



* Zehn Karten tragen Nummern von Fahrern. Numerierte *Energie*-Karten dürfen nur für Fahrer mit der gleichen Nummer verwendet werden.

* Vier *Energie*-Karten tragen einen Joker, sie sind nicht an einen bestimmten Fahrer gebunden.

* Das Verbotsschild auf einigen Karten wird in diesem Grund-Spiel nicht berücksichtigt.

Hinweis: Werden nur kurze Strecken gefahren, wie zum Beispiel "Paris - Roubaix" oder "Lüttich - Bastenaken - Lüttich", so darf jeder Teamchef nur die 7 oberen *Energie*-Karten verwenden.

5. DER ABLAUF EINES RENNENS

* Gespielt wird in Runden.

* Als Erster wird immer der Fahrer bewegt, der in der ersten Reihe steht. Stehen mehrere Fahrer auf gleicher Höhe, so zieht der Fahrer zuerst, der rechts außen steht.

* Als Zweiter kann dann der Fahrer folgen, der im Windschatten mitfährt. Will oder kann dieser Fahrer nicht folgen, so fährt als Zweiter derjenige, der jetzt die vordere Position rechts außen einnimmt.

* Das gleiche gilt für alle weiteren Fahrer.

* Eine Runde ist beendet, wenn jeder Fahrer einmal bewegt wurde.

Danach folgt sofort die nächste Runde.

5.1 DIE STARTAUFGSTELLUNG

Gefahren wird die Strecke "Paris - Roubaix". Der Start erfolgt auf den Feldern von *START 2* (die Beschriftung hat keine Bedeutung für das Spiel). Die Fahrer starten in Richtung *Finish C* - also entgegen dem Uhrzeigersinn. Die Strecke endet bei *Finish A*, dem ZIEL.

Jeder Teamchef würfelt mit **beiden** Würfeln.

Wer die höchste Augenzahl erreicht, stellt zuerst einen Fahrer auf ein freies Startfeld.

Sein linker Nachbar setzt dann ebenfalls einen Fahrer auf ein freies Feld, dann die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Danach setzt jeder, wenn er wieder an der Reihe ist, seinen 2. Fahrer auf ein *Startfeld*, bis schließlich alle ihren 4. und letzten Fahrer aufgestellt haben.

Die Spieler können ihre Fahrer auf beliebige Startfelder stellen, es dürfen jedoch nie 2 Fahrer aus einem Team in der gleichen Spur stehen; siehe Beispiel 3.

START 2

(24)	(54)	(43)	(32)						Spur 4
(44)	(34)	(53)	(21)						Spur 3
(23)	(33)	(52)	(41)						Spur 2
(22)	(42)	(31)	(51)						Spur 1

Zugrichtung →

Beispiel zu Abb. 3

Hier durfte der Fahrer Nr. 24 als letzter nicht in den Spuren 1, 2 und 3 aufgestellt werden, weil dort bereits andere Fahrer seines Teams standen (Nr. 22, 23 und 21).

5.2 DAS BEWEGEN DER FAHRER

Gespielt wird in aufeinanderfolgenden Runden!

In einer Runde muß jeder Fahrer einmal gezogen werden.

Eine Runde ist beendet, wenn jeder Teamchef alle seine 4 Fahrer einmal gezogen hat.

Die Reihenfolge, in der die Fahrer bewegt werden, ergibt sich aus der Position der Fahrer im Rennverlauf. Die Zugreihenfolge hängt nicht davon ab, wie die Teamchefs um den Tisch herum sitzen!

In jeder Runde wird immer der Fahrer zuerst bewegt, der in der vordersten Reihe steht.

Wenn zwei oder mehrere Fahrer auf gleicher Höhe stehen (also nebeneinander), wird der Fahrer zuerst bewegt, der in der Fahrtrichtung gesehen außen rechts steht.

Jeder Fahrer kann auf zwei Arten vorwärts bewegt werden:

* Durch das Würfeln mit 2 Würfeln.

* Durch "Windschattenfahren" ("Anhängen"), wobei dann nicht mehr gewürfelt werden darf.

5.3 ZIEHEN DURCH WÜRFELN

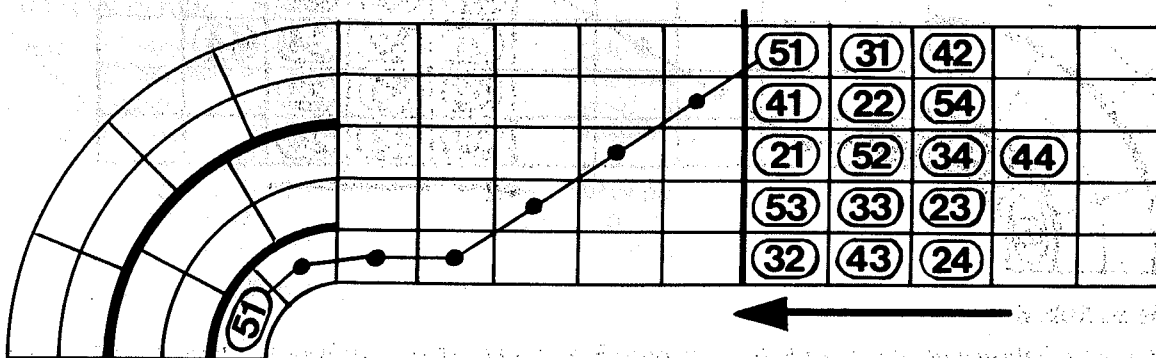
* Der Teamchef des Fahrers, der in der ersten Startreihe am weitesten rechts steht, **würfelt mit 2 Würfeln** (in Abb. 4 ist das Fahrer 51).

* Der Teamchef von Nr. 51 zieht nun diesen Fahrer um so viele Felder nach vorne, wie es der gewürfelten Augenzahl entspricht (siehe Abb. 4).

Ein Fahrer darf immer nur vorwärts bewegt werden und dabei auch die Spur wechseln:

- geradeaus (auf das nächste Feld der gleichen Spur);
- schräg nach vorne (auf das nächste Feld einer benachbarten Spur);
- nie senkrecht nach unten oder oben (in benachbarte Spuren);
- nie rückwärts.

Eine dicke Linie (Spurgrenze in Kurven) darf niemals überquert werden.



Beispiel zu Abbildung 4

Fahrer 51 zieht als Erster, denn er steht ganz rechts vorne. Sein Teamchef würfelt z.B. 7 Augen. Der Fahrer versucht natürlich, die kürzeste Strecke zu fahren und fährt schräg zur Innenkurve.

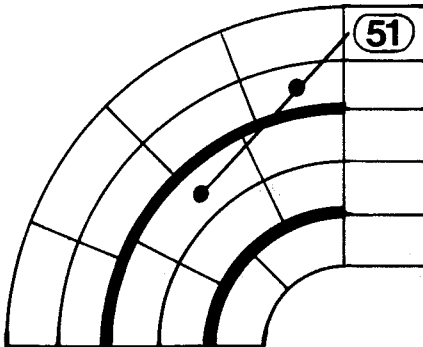
Weitere Regeln für das Bewegen der Fahrer sind:

Ein Fahrer darf aus taktischen Gründen weniger Felder ziehen, als er Augen gewürfelt hat.

Auf jedem Feld darf sich nur ein Fahrer befinden. Demnach darf auch nicht über ein Feld gefahren werden, auf dem schon ein anderer Fahrer steht.

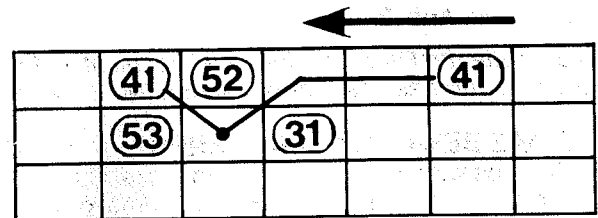
Ist die Straße in ganzer Breite blockiert, muß ein Fahrer seinen Zug hinter einem anderen Fahrer beenden - seine restlichen Würfelaugen verfallen.

Ein Fahrer darf sich aber diagonal zwischen 2 Fahrern hindurchschieben, um vorbeizukommen.



Beispiel zu Abb. 5 a

Der Fahrer 51 will in der Kurve nach innen schwenken, müßte dabei aber die dicke Linie überqueren, was NICHT erlaubt ist. Dünne Linien dürfen normal überquert werden.



Beispiel zu Abb. 5 b

Fahrer 41 darf diagonal zwischen anderen Fahrern hindurchziehen.

5.4 ZIEHEN DURCH WINDSCHATTENFAHREN (ANHÄNGEN)

Stehen zwei oder mehr Fahrer in einer Spur in direkter Folge hintereinander, so können sich die "Hintermänner" **sofort** im "Windschatten" an den davonziehenden "Vordermann" anhängen, ohne selbst zu würfeln!

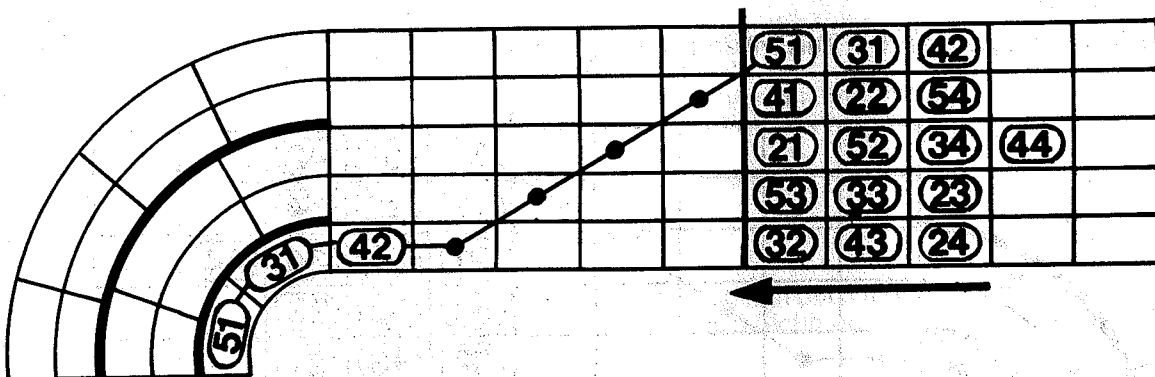
Das heißt: Die Zugreihenfolge hängt davon ab, ob Fahrer im Windschatten mitfahren oder nicht!

Im Windschatten seines Vordermanns kann mitfahren, wer direkt auf dem Feld dahinter folgt.

Der Windschattenfahrer muß aber:

- seinen Zug auf dem Feld direkt hinter seinem Vordermann beenden,
- darf nicht mehr Felder zurücklegen als sein Vordermann,
- und entsprechend den Regeln ziehen.

Dieses Anhängen im Windschatten ist allen Fahrern möglich, die in einer Spur direkt hintereinander folgen!



Beispiele zu Abb. 6

* Zieht der erste Fahrer weg, kann der Fahrer auf dem Feld direkt dahinter im Windschatten seines Vordermanns mitfahren, ohne selbst würfeln zu müssen (in Abb. 6 ist das Fahrer 31, der sich an 51 anhängt).

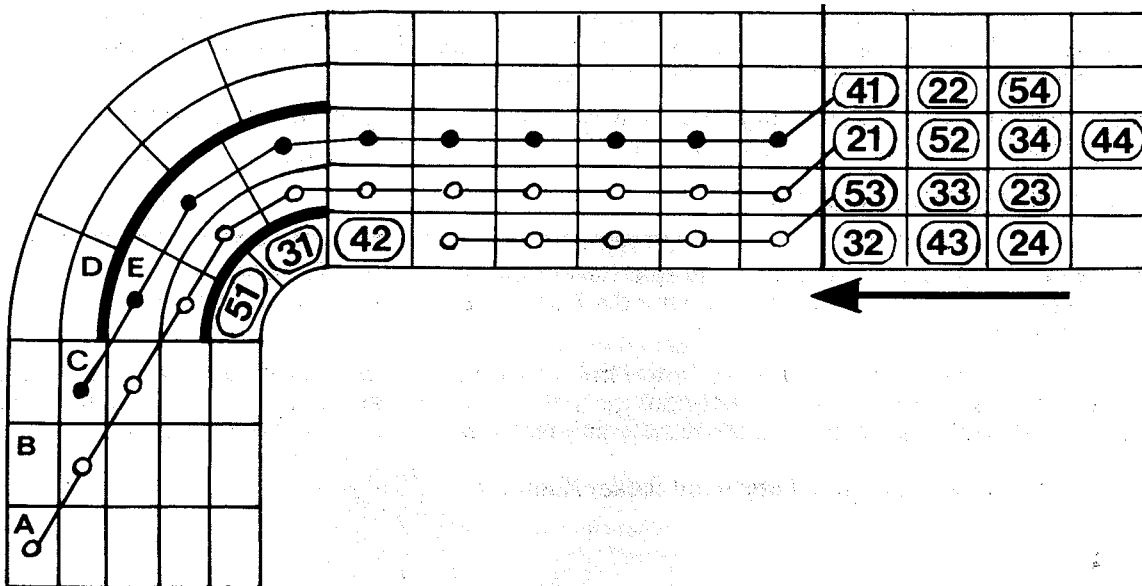
* Hängt sich Fahrer 31 im Windschatten an (das wird er, wenn der erste Fahrer eine hohe Zahl würfelt), darf sich 31 auf das Feld direkt hinter seinen davongezogenen Vordermann (51) stellen.

* Ebenso darf sich jetzt auch Fahrer 42 direkt anhängen.

* Fährt jedoch 31 nicht im Windschatten mit, dann kann sich auch 42 (und weitere Fahrer, die in einer ununterbrochenen Reihe dahinter stehen) nicht anhängen.

Daraus ergibt sich, daß das Windschattenfahren in den folgenden Situationen nicht erlaubt ist:

- * Wenn ein Fahrer, um sich anzuhängen, um ein Feld in seitlicher Richtung ziehen müßte (siehe Beispiel 7).
- * Wenn ein Fahrer mehr Felder benutzen müßte als der Fahrer, an den er sich anhängen will (siehe Beispiel 7).
- * Wenn das Feld hinter dem Fahrer, dem man folgen will, bereits besetzt oder nicht erreichbar ist.
- * Wenn ein Fahrer, um sich anzuhängen, eine dicke Linie überqueren müßte (Beispiel 7).
- * Wenn die Fahrer nicht in einer ununterbrochenen Reihe hintereinander stehen.



Tip: Die Beispiele zu Abbildung 7 sind für das Verständnis des Spiels sehr aufschlußreich!

Beispiel zu Abb. 7: Fahrer 41

Fahrer 41 ist an der Reihe und würfelt eine "10". Fahrer 41 schwenkt nach innen und geht nach der Kurve wieder so weit wie möglich nach rechts auf das Feld C (auf der Außenkurve hätte er nur Feld D erreicht). Aus zwei Gründen hat sich der Fahrer 41 so weit wie möglich nach rechts auf Feld C gestellt:

- * Erstens - wenn mehrere Fahrer nebeneinander stehen, darf der Fahrer zuerst ziehen, der am weitesten rechts steht;
- * Zweitens - die Fahrer 22 und 54 können sich nicht anhängen.
 - Denn, wenn 22 den gleichen Weg fährt wie 41, landet er auf Feld E, während er doch Feld D erreichen sollte (die Regel verlangt: auf das Feld dahinter).
 - Versucht 22 geradeaus, außen an der dicken Linie durch die Kurve zu fahren, bräuchte er 11 Felder, um Feld D zu erreichen, er hat aber nur 10 zur Verfügung.
 - Da sich 22 nicht anhängen kann, kann es auch 54 nicht.

Beispiel zu Abb. 7: Fahrer 21

Jetzt ist Fahrer 21 an der Reihe, der eine "12" würfelt.

- * Die Fahrer hinter ihm würden sich natürlich gerne anhängen. Nr. 21 kann dies verhindern, indem er sich auf Feld A stellt. Welchen Weg 52 auch wählt, es ist ihm nicht möglich, mit nur 12 Schritten auf Punkt B hinter Fahrer 21 zu kommen. Über Feld C kann er nicht ziehen, denn dort steht schon Fahrer 41. Nimmt 52 die Außenkurve, fehlt ihm 1 Feld; fährt er geradeaus, müßte er in der Kurve die dicke Linie überqueren (was nicht erlaubt ist). Und wählt er den gleichen Weg wie 21, müßte 52, um Punkt B zu erreichen, ein Feld nach oben ziehen, was ebenfalls nicht erlaubt ist.

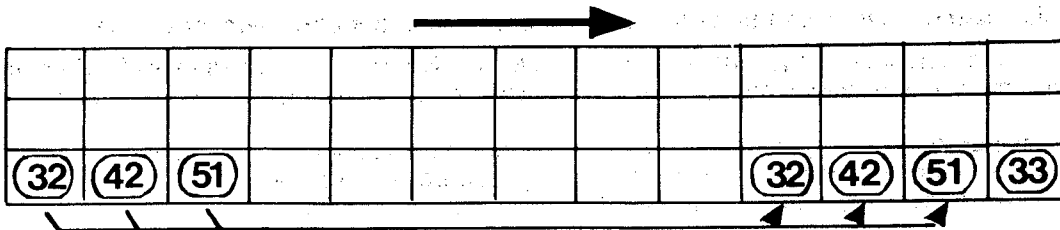
Beispiel zu Abb. 7: Fahrer 53

Da sich die Fahrer 52, 34 und 44 nicht anhängen können, ist 53 an der Reihe. Dieser würfelt eine "5"; damit könnte er einfach geradeaus fahren.

- * Nr. 53 stellt sich stattdessen auf das Feld hinter Nr. 42. Er hofft, daß Nr. 51 Glück beim Würfeln hat, daß sich dann die Fahrer 31 und 42 anhängen und er mitfahren könnte.
- * Nr. 33 beschließt, sich nicht anzuhängen (5 Punkte sind ihm zu wenig) und dadurch kann sich auch 23 nicht anhängen. Nun ist Nr. 32 an der Reihe.

5.5 WENIGER FELDER ZIEHEN

Manchmal ist es besser, weniger Felder weit zu ziehen, als Augen gewürfelt wurden.



Fahrer Nr. 51 würfelt eine "10" und könnte damit bis neben Fahrer 33 ziehen; er stellt sich jedoch direkt hinter 33 auf (also 1 Feld weniger, als er gewürfelt hat) und hat so die Chance, sich an 33 anhängen zu können. Die Fahrer 32 und 42 hängen sich natürlich an Nr. 51 an.

Es ist jedem Fahrer erlaubt, auch weniger Felder weit zu ziehen, als man Augen gewürfelt hat.
Ausnahme: Wenn ein Fahrer durch das Ziel fährt.

6. EINSATZ VON ENERGIE-KARTEN

Jeder Teamchef verfügt zusätzlich über 14 Energie-Karten, mit denen er die Fähigkeiten seiner Fahrer beeinflussen kann. (Wichtig: auf Kurzstrecken nur die 7 oberen Energie-Karten verwenden! Siehe Abschnitt 4.3)

Die Energie-Karten, die die Nummer eines Fahrer tragen, können nur für diesen Fahrer eingesetzt werden. Die Energie-Karten ohne Nummer können wahlweise für jeden Fahrer im Team verwendet werden. Energie-Karten dürfen erst ab der zweiten Runde eingesetzt werden, nicht in der Startrunde.

Diese Energie-Karte gilt nur für den Fahrer mit dieser Nummer.



Energie-Karten ersetzen Würfel:

Jede Energie-Karte ersetzt einen Würfel.

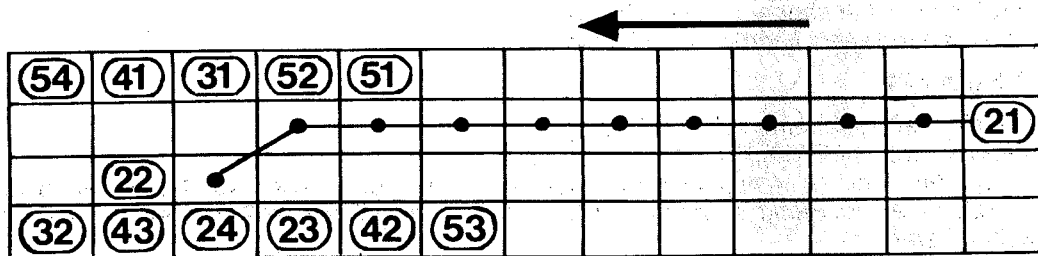
Maximal 2 Energie-Karten dürfen für einen Fahrer gleichzeitig eingesetzt werden. Wer eine Energie-Karte einsetzt, darf nur noch einen Würfel verwenden, wer zwei Energie-Karten benützt, darf nicht mehr würfeln.

Die Energie-Karten sind, je nach Aufdruck, 5 oder 6 Punkte wert.

6.1 AUSREISSEN

Ein Fahrer möchte ausreißen, sich also alleine von einer Gruppe lösen. Er muß deshalb verhindern, daß andere ihm unmittelbar folgen.

Wenn ein Fahrer ausreißen will, muß sein Teamchef das vorher ankündigen. Daraufhin gibt der Teamchef 1 oder 2 Energie-Karten ab. Die Fahrer hinter ihm dürfen jetzt nicht folgen (siehe Abb. 9).



Beispiele zu Abbildung 9

A) Fahrer 21 ist zurückgeblieben. Er setzt deshalb 1 Energie-Karte ein (z.B. 6 Punkte) und würfelt einmal (4 Augen). Er darf jetzt also $6+4=10$ Felder vorwärts ziehen und steht dann hinter Fahrer 22, seinem Teamkameraden. An ihn kann er sich jetzt ausgezeichnet anhängen, wenn 22 an der Reihe ist.

B) Fahrer 54 setzt 2 Energie-Karten ein (z.B. $5+6=11$ Punkte); im Interesse seiner Teamkameraden 52 und 51 kündigt er keinen Ausbruchsversuch an; mit großer Wahrscheinlichkeit werden ihm 41 und 31 im Windschatten folgen und er kann dann 52 und 51 ebenfalls mitziehen.

C) Fahrer 32 setzt 1 Energie-Karte ein und kündigt an: "Ich reiße aus!". Dann würfelt er mit 1 Würfel. Zu den gewürfelten Augen werden die Punkte seiner Energie-Karte addiert. Fahrer 32 darf jetzt entsprechend viele Felder vorwärts ziehen, ohne daß ihm jemand im Windschatten folgen darf (hinter ihm steht ja auch keiner seiner Teamkameraden).

7. DIE CHANCEN-KARTEN

Eine Chancen-Karte muß gezogen werden, wenn man 7 Augen gewürfelt hat.

Ausnahme: Fährt ein Fahrer vom START-Feld los, gilt diese Regel nicht. Das heißt, Chancen-Karten werden erst ab der zweiten Runde gezogen.

Wer eine Energie-Karte eingesetzt und dann mit dem Würfel eine "1" oder "2" würfelt, muß eine Chancen-Karte ziehen, wenn die Summe der Punkte 7 beträgt.

- * Die Anweisungen auf den Chancen-Karten müssen befolgt werden. Danach wird die Chancen-Karte offen unter den Stapel geschoben. Ist der Stapel aufgebraucht, werden die Karten erneut gemischt und verdeckt abgelegt.
- * Bei einigen Chancen-Karten erhält man eine Energie-Karte oder muß eine abgeben. Hierbei gilt, daß eine Karte immer dem betroffenen Fahrer zugeordnet ist. Muß ein Fahrer eine Karte abgeben, hat aber keine mehr, so darf man einen Joker abgeben. Ist auch kein Joker vorhanden, wird keine Karte abgegeben.

7.1 STÜRZE

Durch einige Chancen-Karten wird ein Sturz verursacht. Das heißt, der Fahrer stürzt, für den die Chancen-Karte gezogen wird. Wer stürzt, kann in dieser Runde nicht mehr ziehen - siehe Text auf den Chancen-Karten. Weiter gilt:

- * Ein Fahrer, der den Sturz nicht verursacht hat, kann nur stürzen, wenn er direkt hinter dem Verursacher steht oder in einer ununterbrochenen Reihe hinter dem Verursacher folgt.
- * Ein Fahrer stürzt auch, wenn das Feld, auf dem er steht, an eines der Felder grenzt, auf dem der gestürzte Fahrer steht. Ausnahme: Ein Fahrer, der rechts neben dem Verursacher steht, stürzt nicht (er hat dem Verursacher gegenüber einen Vorsprung).
- * Ein Fahrer, der rechts neben einem stürzenden "Verfolger" steht, stürzt selbst ebenfalls.

	(51)	(41)			(33)	(54)			
		(31)	(52)	(34)	(42)				
		(21)				(53)	(23)		
					(32)				

Beispiel zu Abbildung 10:

Fahrer 31 verursacht einen Massensturz!

- * Dadurch stürzen folgende Fahrer: 21, 52, 34, 42, 33 und 54 (weil eine der Seiten ihres Feldes an das Feld des gestürzten Fahrers grenzt).
- * Die Fahrer 51 und 41 reißen aus, weil sie vor 31 auf der Strecke sind (Regel: der am weitesten rechts fahrende Fahrer hat gegenüber seinem linken Nachbarn einen Vorsprung).
- * Die Nr. 32, 53 und 23 bleiben verschont, weil sie nicht an ein Feld eines gestürzten Fahrers grenzen.

8. DAS ZIEL

Ein Fahrer, der ins Ziel kommt, muß so viele Felder ziehen, wie er gewürfelt hat. Er muß auf dem Feld stehenbleiben, auf dem er durch das Würfeln landet. Das ist deshalb entscheidend, da eventuell einige Fahrer "im Windschatten" das Ziel erreichen können und andere vielleicht nicht.

(31)	(43)	(52)	(24)							(31)	(43)	(52)	(24)
											(21)	(41)	(53)
										(33)	(22)	(44)	(23)

Beispiel 11: Das Fahren über die Ziellinie

Fahrer 31 steht am weitesten rechts und ist zuerst an der Reihe. Besitzt der Fahrer noch eine Energie-Karte, kann er ausbrechen und dadurch alleine über die Ziellinie fahren, ohne die drei hinter ihm liegenden Fahrer mitzuziehen. Links neben ihm steht nämlich sein Teamkamerad Nr. 33, der dann an der Reihe ist und also als Zweiter über die Zielgerade kommt, womit er weit mehr Punkte erreicht.

Fahrer 31 hat jedoch keine Energie-Karte mehr und würfelt 9; er erreicht damit das dritte Feld nach dem Ziel. Natürlich folgen die Fahrer 43, 52 und 24 im Windschatten. Allerdings kommt Fahrer 24 damit nicht über die Ziellinie. Es ist sogar möglich, daß alle übrigen 6 Fahrer dieses Beispiels noch vor 24 im Ziel ankommen.

Danach ist Fahrer 33 an der Reihe. Er würfelt 5 und es erscheint logisch, daß er geradewegs auf das Ziel losfährt und sich auf Feld B stellt. Besser wäre es jedoch, wenn er auf Feld A geht. Wenn 24 in der nächsten Runde (als der am weitesten rechts stehende Fahrer) zuerst würfeln darf, kann sich 33 von Feld A aus sofort anhängen, erreicht so vielleicht das Ziel und erhält damit als Fünfter immerhin 30 Punkte.

8.1 DAS WERTUNGS-BLATT

Der Rennleiter füllt beim Ende des Spiels das Wertungsblatt wie folgt aus:

- * Er notiert in der linken Spalte (unter "Fahrer Nr.") jeden Fahrer, der die Ziellinie überfährt - in genauer Reihenfolge.
- * Die erreichten Punkte überträgt er nach Ende des Spiels in die vier Spalten für die Teamwertung.
- * Dann addiert er für jedes Team die Punktezahl. Es gewinnt das Team, das die meisten Punkte erreicht hat.

8.2 ANDERE STRECKEN FAHREN

Sie können jederzeit, auch während der ersten Spiele, andere Strecken auswählen und diese befahren. Der Spielplan enthält eine ganze Reihe verschiedener Strecken.

Als Anregung können Sie unter Abschnitt 13.2 nachschlagen (Profi-Regeln), aber Sie können auch eigene Strecken auswählen: Sie müssen lediglich einen Start- und einen Zielort festlegen.

TEIL II: ERWEITERTE GRUND-REGELN

Die Erweiterung der GRUND-REGELN besteht ganz einfach darin, daß zusätzlich die Auswirkungen der unterschiedlichen Straßenoberflächen berücksichtigt werden.

Das sind nur wenige Regeln, die aber recht große Auswirkungen haben. Wir empfehlen deshalb allen Einsteigern, diese Regeln erst nach mehreren "Grund-Spielen" einzuführen.

9. AUSWIRKUNGEN DES STRASSENBELAGES

Die Rennstrecke besteht aus unterschiedlichen Straßenarten, dargestellt durch verschiedene Farben. Diese unterschiedlichen Straßenoberflächen haben Auswirkungen auf das Spiel.

Beige : Asphalt
Blaugrün: Kopfsteinpflaster
Rot : Steigung
Ocker : Talwärts

9.1 WINDSCHATTENFAHREN UND STRASSENBELAG

Das Fahren im Windschatten ist nur den Fahrern erlaubt, die ihren Zug auf Feldern mit **gleichem Straßenbelag** beginnen. Entscheidend ist nur die Farbe, unterschiedliche Zahlen auf gleichfarbigen Feldern verhindern das Anhängen nicht!

								1	3	2	1
								2	2	3	4
	(44)		(23)	(32)	(41)			3	2	1	1
						(33)	(51)	1	2	2	2

Beispiel zu Abb. 12: Windschattenfahren bei einem Straßenbelag anderer Farbe (Kopfsteinpflaster)

Fahrer 51 würfelt "8"; 33 kann sich nicht an ihn anhängen, denn er steht auf Asphalt (beiger Straßenteil), während 51 auf Kopfsteinpflaster (blaugrün) steht.

Fahrer 41 würfelt eine "9"; 32 und 23 können sich anhängen, denn sie stehen auf der gleichen Straßenfarbe. Fahrer 44 kann sich nicht anhängen, denn er steht mit einem Feld Abstand nicht mehr in der ununterbrochenen Reihe.

Auch in den Bergen ist Windschattenfahren möglich. Aber: Der Fahrer und sein "Anhängsel" müssen auf Feldern gleicher Farbe stehen!

Stehen die Fahrer zu Beginn der Runde auf unterschiedlichen Straßenbelägen, ist das Anhängen im Windschatten nicht erlaubt.

9.2 DAS FAHREN BERGAUF

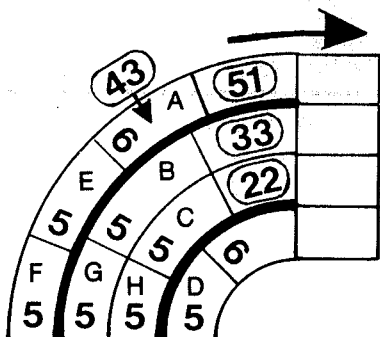
Die roten Felder kennzeichnen Bergstrecken, die man sich "hinaufarbeiten" muß. Die Geschwindigkeit der Fahrer sinkt erheblich ab.

Jeder Fahrer, der seinen Zug auf einem roten Feld **beginnt**, muß die auf diesem ersten Feld angegebene Zahl von der gewürfelten Augenzahl abziehen.

Beispiel: Ein Fahrer würfelt eine "6". Er steht auf einem roten Feld mit der Zahl 3. Er darf dann nur $6-3=3$ Felder nach vorne gehen.

Ein Fahrer, der beim Bergaufwärtsfahren eine so niedrige Zahl würfelt, daß sein Resultat nach Abzug der Ziffer auf seinem Feld 0 oder niedriger ist, muß absteigen. Er wird daher auch an dieser Stelle neben die Straße gestellt.

Erst wenn alle Fahrer in der betreffenden Runde an der Reihe gewesen sind, darf der Fahrer an dieser Stelle wieder auf die Straße gestellt werden. Wenn diese Felder inzwischen besetzt sind, dann wird er um ein Feld zurück versetzt.



Beispiel zu Abb. 13:

Fahrer 43 stand auf einem Feld mit Ziffer 6 (A). Er würfelte eine 6 (oder weniger) und erreicht Geschwindigkeit Null. Deshalb muß Fahrer 43 absteigen und wird neben der Straße aufgestellt.

Müssen mehrere Fahrer neben die Straße gestellt werden, die dann nebeneinander stehen, werden sie in der gleichen Reihenfolge wieder auf die Straße gestellt, in der sie von ihrem Rad absteigen mußten - wenn alle anderen Fahrer an der Reihe gewesen sind.

Es kann vorkommen, daß inzwischen Plätze von anderen Fahrern besetzt wurden. In diesem Falle muß sich ein Fahrer mit dem dahinterliegenden Feld zufriedengeben. Das dahinterliegende Feld kommt nur dann in Frage, wenn tatsächlich alle Felder von anderen Fahrern besetzt sind.

9.3 DAS FAHREN BERGAB

Auf dem ockerfarbenen Teil der Strecke, den Abfahrten, nimmt das Tempo rasch zu.

Ein Fahrer, der von einem ockerfarbenen Feld abfährt, darf die darauf genannte Zahl zu seiner gewürfelten Zahl addieren.

Beispiel: Ein Fahrer fährt von einem Feld in ocker mit der Ziffer 4 ab. Er würfelt 6 und darf $6+4=10$ Felder vorwärts ziehen.

Auch bei Abfahrten ist das Anhängen im Windschatten erlaubt. Unterschiedliche Farben der Ausgangsfelder bedeuten jedoch immer, daß Anhängen nicht erlaubt ist!

9.4 FAHREN AUF KOPFSTEINPFLASTER

Auf dem von der Strecke Paris-Roubaix und den klassischen Rennen in Belgien bekannt gewordenen Kopfsteinpflaster kommt so mancher Fahrer in Schwierigkeiten. Solche Strecken sind hier blaugrün.

Ein Fahrer, der von einem blaugrünen Feld losfährt, muß die darauf angegebene Ziffer von der gewürfelten Zahl abziehen.

Beispiel: Ein Fahrer fährt von einem blaugrünen Feld mit der Ziffer 3 los. Er würfelt 5. Er darf $5-3=2$ Felder vorwärts ziehen.

Das Kopfsteinpflaster wird durch kleine beige Felder (Asphalt) unterbrochen. Wer hierauf startet, muß nichts abziehen.

Auch bei Fahrten auf Kopfsteinpflaster gilt: Fahrer, die auf Feldern mit verschiedenen Farben starten, dürfen sich NICHT anhängen!

Ein Fahrer, der auf Kopfsteinpflaster eine so niedrige Zahl würfelt, daß nach dem Abziehen eine 0 oder weniger herauskommt, wird neben die Straße gestellt. Für das Zurückstellen auf die Straße gilt, was unter "bergaufwärts fahren" beschrieben wird.

10. ENERGIE-KARTEN UND STRASSENBELAG

Für das Ausspielen von Energie-Karten gelten die folgenden, einschränkenden Regeln:

Energie-Karten mit einem Verbots-Schild dürfen niemals zum Bergaufwärtsfahren eingesetzt werden. Auf Kopfsteinpflaster darf jeweils nur 1 Energie-Karte pro Fahrer eingesetzt werden (niemals 2).

Asphalt (beige) : 1 oder 2 Energie-Karten
 Steigung (rot) : nur Energie-Karten ohne Verbots-Schild
 Talwärts (ocker) : 1 oder 2 Energie-Karten
 Kopfsteinpflaster (blaugrün): nur 1 Energie-Karte

TEIL III: PROFI-REGELN

11. DAS SPIEL NACH DEN PROFI-REGELN

"Um Reifenbreite" ist ein sehr variables Spiel. Die bisher bekannten Grund-Regeln ermöglichen bereits echten Radrennspaß.

Diesen Spaß können Sie weiter vertiefen, wenn Sie die jetzt folgenden Profi-Regeln berücksichtigen. Natürlich können Sie frei wählen, welche der "Profi-Regeln" Sie übernehmen wollen und welche nicht.

Die Regeln des Grund-Spiels und des erweiterten Grundspiels gelten weiter - die "Profi-Regeln" sind reine Ergänzungen, die zusätzlich berücksichtigt werden.

12. SPIELMATERIAL FÜR DAS PROFI-SPIEL

- 1 Spielplan
- 20 Fahrer (4 Teams zu je 4 Fahrern) plus 4 Fahrer in den gelben Trikots
- 56 Energie-Karten
- 22 Chancen-Karten
- 6 Foto-Karten
- 2 Würfel
- 1 Wertungs-Blatt

13. VORBEREITUNG DES SPIELS

13.1 DER RENNLEITER

Ein Spieler wird zum Rennleiter gewählt. Seine Aufgaben:

- * Er notiert die Ergebnisse der Sprints und des Zieleinlaufs auf dem Wertungs-Blatt und berechnet die Gesamtwertung.
- * Er mischt die Chancen-Karten und legt sie als verdeckten Stapel aus.
- * Er bewahrt die Foto-Karten auf.
- * Er nimmt die ausgespielten Energie-Karten in Verwahrung.
- * Er achtet darauf, daß jeder, der eine "7" würfelt, eine Karte *Chance* zieht.
- * Er legt gemeinsam mit den Teamchefs fest, welche Strecke gefahren wird: Wo Start und Ziel sind, welche Bergetappen gefahren werden und wo die Sprints stattfinden.

13.2 DIE STRECKENWAHL

Der Spielplan bietet viele Spielmöglichkeiten: große und kleine Strecken, je nach gewünschter Spieldauer. Hier einige "klassische" Strecken-Varianten (Spieldauer ca. 3/4 bis 2 Stunden), mitsamt der dazugehörigen Sprints und der erreichbaren Punkte.

A. Paris-Roubaix

Startfeld : Start 2
 Streckenart : Kopfsteinpflaster/Asphalt
 Streckenverlauf : Über Finish C, D
 Sprint : Finish D
 Ziel : Finish A
 Punkte : 1. = 11; 2. = 8; 3. = 5

B. Lüttich-Bastenaken-Lüttich

Startfeld : Start 1
 Streckenart : Asphalt/Bergstrecke
 Streckenverlauf : Über Finish A, B
 Sprint : Finish B
 Ziel : Finish C
 Punkte : 1. = 11; 2. = 8; 3. = 5

C. Giro d'Italia

Startfeld : Start 2
 Streckenart : Kopfsteinpflaster/Asphalt/Bergstrecke
 Streckenverlauf : Über Finish C, D, A, B
 Sprints : Finish D, Finish A, Finish B
 Ziel : Finish C
 Punkte Sprint D : 1. = 11; 2. = 8; 3. = 5
 Punkte Sprint A : 1. = 7; 2. = 5; 3. = 3
 Punkte Sprint B : 1. = 5; 2. = 4; 3. = 2

D. Tour de France

Startfeld	: Start 1	
Streckenart	: Bergstrecke/Kopfsteinpflaster/Bergstrecke	Punkte Sprint B : 1. = 11; 2. = 8; 3. = 5
Streckenverlauf	: Über Finish A, B, C, E	Punkte Sprint C : 1. = 7; 2. = 5; 3. = 3
Sprints	: Finish B, Finish C, Finish E	Punkte Sprint E : 1. = 5; 2. = 4; 3. = 2
Ziel	: Finish A	

Natürlich können jederzeit eigene Streckenführungen gewählt werden, ganz nach Wunsch und zur Verfügung stehender Spielzeit.

13.3 DIE TEAMS

- * Jeder Spieler fungiert als Teamchef. Er erhält ein Radrennteam, bestehend aus 4 Fahrern, dazu einen Fahrer im gelben Trikot.
- * Jeder Teamchef erhält die 14 Energie-Karten für sein Team.

13.4 DIE STARTAUFSTELLUNG

- * Gestartet wird auf den Feldern des ausgewählten **START**-Bereiches. Die Fahrer starten in Richtung des ausgewählten **ZIELES** und fahren die vereinbarte Strecke.

14. VOM BEGLEITFAHRZEUG MITZIEHEN LASSEN

Jeder Fahrer kann sich vom Begleitfahrzeug ein Stück mitziehen lassen. Wird er dabei ertappt, wird er disqualifiziert. Es gibt zwei Möglichkeiten des "Mitziehens":

Wer sich mitziehen lassen will, würfelt mit einem Würfel und addiert dazu sechs Augen - die Summe ist seine Zugweite.

Danach zieht der Fahrer eine verdeckte Fotokarte. Die Zahl auf der Rückseite wird vom Rennleiter auf dem Wertungsblatt notiert - mit der Nummer des Fahrers. Die Fotokarte wird wieder zurück auf den Stapel gelegt und gemischt.

Ein Fahrer kann sich auch sehr lange mitziehen lassen, wodurch seine Chance, ertappt zu werden, sehr viel größer wird:

Der Fahrer zieht 12 Felder vor, ohne zu würfeln. Dann zieht er eine Fotokarte und der Rennleiter notiert die Zahl auf dem Wertungsblatt. Die Karte wird zurückgegeben, alle werden neu gemischt und der Fahrer zieht wieder eine Fotokarte, deren Zahl ebenfalls notiert wird.

Ein Fahrer darf sich bis zu viermal während eines Rennens mitziehen lassen. Für jedes Mitziehen muß er 1 oder 2 Fotokarten ziehen.

Wenn das Rennen vorbei ist und die Gesamtwertung aufgestellt wird, zieht der Rennleiter zwei Fotokarten.

Jeder Fahrer, für den eine dieser Zahlen auf dem Wertungs-Blatt notiert wurde, wird disqualifiziert. Alle Punkte der disqualifizierten Fahrer sind ungültig und fallen aus der Teamwertung heraus.

15. SPRINTS UND DAS GELBE TRIKOT

Der Rennleiter kann bei jedem Rennen, in Absprache mit den Teamchefs, "Sprints" einbauen. Die Anzahl der Sprints - 1, 2 oder 3 - richtet sich nach der Länge der Strecke. Die Übersicht in Kapitel 13.2 enthält alle Zwischensprints der verschiedenen Strecken und zeigt, um wieviel Punkte es dabei geht.

Während des Rennens notiert der Rennleiter sofort, welche 3 Fahrer zuerst über die Ziellinie eines Sprints fahren.

Diese Fahrer erhalten die angegebenen Punkte (siehe auch Wertungs-Blatt), die mit in die Teamwertung eingehen.

Bei mehr als einem Sprint in einem Rennen geht es dann um das "Gelbe Trikot" des Punktbesten.

15.1 DAS GELBE TRIKOT

Das Gelbe Trikot erhält der Fahrer, der die Ziellinie des ersten Sprints als Erster überquert. Für jede weitere Runde, in der dieser Fahrer das Gelbe Trikot hält, bekommt er 2 Punkte gutgeschrieben.

- * Dieser Fahrer wird auf dem Feld, auf dem er gelandet ist, gegen den Fahrer im Gelben Trikot aus seinem Team (ohne Nummer) ausgetauscht. Der ausgetauschte Fahrer wird neben den Spielplan gestellt.

Wird der Träger des Gelben Trikots beim folgenden Sprint wieder Erster, behält er das Gelbe Trikot. Gewinnt den nächsten Sprint aber ein anderer Fahrer, so berechnet der Rennleiter, welcher Fahrer jetzt die meisten Punkte hat: Gewertet werden nur die Punkte, die ein Fahrer bei den "Sprints" erzielt.

- * Ist dies der neue Fahrer, so wird er neben das Spielfeld gestellt und gegen seinen Fahrer mit dem Gelben Trikot ausgetauscht.
- * Der bisherige Träger des Gelben Trikots wird zurück auf das Feld gestellt - auf den Platz des bisherigen Fahrers im Gelben Trikot.

Beispiel (siehe Wertungs-Blatt, Kapitel 18):

Fahrer 21 gewinnt den ersten Sprint. Er erhält das Gelbe Trikot und die angegebenen 11 Punkte. Den zweiten Sprint gewinnt Fahrer 42. Er erhält dafür 7 Punkte. Im ersten Sprint hat 42 bereits 5 Punkte (3. Platz) gewonnen, er hat damit ein Punktekonto von 12 Punkten. Da Fahrer 21 nur 11 Punkte hat (die Punkte durch das Gelbe Trikot werden hier nicht gezählt), erhält Fahrer 42 jetzt das Gelbe Trikot.

Während des Spiels können die Teamchefs leicht feststellen, wer im Gelben Trikot fährt: es ist der Fahrer, der neben dem Spielfeld steht.

Hinweis: Die Sprints erfolgen innerhalb des normalen Spielablaufs, sie werden nicht extra ausgefahren. Das Spiel wird nur solange unterbrochen, wie der Rennleiter die Wertung vornimmt.

16. ABWECHSELN IN DER FÜHRUNGSARBEIT

Die Kräfte der Fahrer, auch die der Spitzenfahrer, haben ihre Grenzen. Es ist deshalb schwierig, einen Ausbruchversuch für längere Zeit durchzuhalten. Um die Chancen von Ausreißern zu verbessern, wird folgende Regel eingeführt:

Fahrer, die in einer ununterbrochenen Reihe hintereinander fahren, dürfen abwechselnd voneinander die Führung übernehmen.

Das gilt sowohl für die Spitzengruppe als auch für die Gruppe der Verfolger.

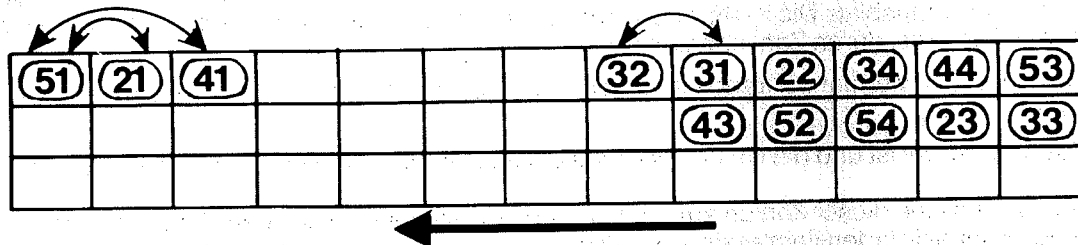
Der Fahrer, der an der Spitze einer ununterbrochenen Reihe von Fahrern fährt, kann, wenn er an der Reihe ist, den hinter ihm folgenden Fahrer fragen, ob er die Führung übernehmen möchte.

* Ist dieser damit einverstanden, können die beiden Fahrer ihre Plätze tauschen.

* Lehnt der Befragte jedoch ab, darf der Spitzen-Fahrer den nächsten in der Reihe befragen usw.

Diese Regel bietet den Teamchefs die Möglichkeit, Vereinbarungen über den gezielten Einsatz von Energie-Karten zu treffen, um den Abstand vom Hauptfeld zu halten.

Ein Teamchef ist jedoch nicht dazu verpflichtet, Energie-Karten einzusetzen, wenn er selbst die Spitze hält. Er darf die anderen Teamchefs sogar hinters Licht führen, indem er nach der Übernahme der Spitze plötzlich ausbricht! (siehe Beispiel 14).



Beispiel 14: Die Fahrer 51, 21 und 41 haben sich vom Feld gelöst. Sie formen die Spitzengruppe. Wenn sie abwechselnd die Führung übernehmen (51 tauscht mit 21, oder, wenn 21 nicht an die Spitze will, mit 41), können die Ausreißer vielleicht dem von Fahrer 32 angeführten Hauptfeld entkommen. Dazu gehört, daß alle ihre Energie-Karten einsetzen, wenn sie an der Reihe sind.

Ist zum Beispiel 51 an der Reihe, tauscht aber mit 41 den Platz, so macht Fahrer 41 zuerst seinen Zug. Das Übernehmen der Führung kostet Fahrer 41 also keine Runde.

Im Hauptfeld können natürlich ebenfalls Positionen gewechselt werden: Fahrer 32 und 31 sind sogar Teamkameraden. Fahrer 43 wird dagegen nicht auf die Führung verzichten. Als Zweiter hinter seinem Teamgefährten 41 wird er versuchen, das Hauptfeld zu bremsen.

17. EIN ETAPPENRENNEN

Neben "eintägigen" Klassikern Strecken können auch mehrtägige Strecken gefahren werden.

Solche "Etappen" über mehrere Tage werden aus verschiedenen Strecken zusammengestellt, die dann hintereinander gefahren werden. Zu diesem Zweck können auch die Strecken-Varianten aus Kapitel 13.2 verwendet werden.

Das Endergebnis eines mehrtägigen Etappen-Rennens wird folgendermaßen ermittelt:

* Für jede Etappe wird ein Wertungsblatt ausgefüllt. Die Ergebnisse jeder Etappe werden für jeden Fahrer und für jedes Team addiert.

* Zu dieser Punktezahl jedes Teams werden Bonuspunkte errechnet und addiert:

- Für jedes Team wird der Fahrer ermittelt, der in allen Etappen die meisten Punkte erreicht hat.
- Diese Punkte werden mit der Anzahl der gefahrenen Etappen multipliziert.
- Die Summe wird zu den Punkten des ganzen Teams addiert.
- Es gewinnt dann das Team, das die meisten Punkte hat.

Beispiel:

Fahrer Nr. 41 hat in 5 Etappen folgende Punkte verdient:

Etappe	Punkte Fahrer 41	Punkte des Teams
1.	18 Punkte	46 Punkte
2.	55 Punkte	68 Punkte
3.	40 Punkte	92 Punkte
4.	22 Punkte	66 Punkte
5.	26 Punkte	47 Punkte
Insgesamt:	161 Punkte	319 Punkte

Mit 161 Punkten hat Nr. 41 die höchste Punkteanzahl seines Teams erreicht. Das Gesamtergebnis wird nun folgendermaßen berechnet:

Anzahl Etappen x Gesamtergebnis bester Fahrer + Teamergebnis = Endergebnis Team.

Also: $5 \times 161 + 319 = 1124$.

Endergebnis Team = 1124 Punkte.

Die Folge dieser Art der Punkteprämie ist, daß jedes Team einen seiner Fahrer "unterstützen" wird, damit er möglichst viele Punkte für sein Team erzielen kann. Die übrigen Fahrer fahren also wirklich für den Mann an der Spitze.

18. DAS WERTUNGS-BLATT

Der Rennleiter füllt das Wertungsblatt wie folgt aus:

Wertungs-Blatt

④ Ziel	Fahrer Nr.	Erreichte Punkte	Sprints + Gelbes Trikot	Gesamt
1	31	50	4	54
2	43	40	8	48
3	51	35	7	42
4	42	32	28	60
5	33	30	8	38
6	21	28	19	47
7	23	26		
8	53	24		
9	52	22		
10	22	20		
11	24	18		
12	41	16		
13	32	14		
14	54	12		
15	44	10		
16	34	8		

① 1. Sprint

Erreichte Punkte	Fahrer	Gelbes Trikot	Gesamt
11	21	III X 2	19
8	33		8
5	42		5

② 2. Sprint

Erreichte Punkte	Fahrer	Gelbes Trikot	Gesamt
7	42	III X 2	23
5	51		5
3	43		3

③ 3. Sprint

Erreichte Punkte	Fahrer	Gelbes Trikot	Gesamt
5	43		5
4	31		4
2	51		2

⑦ Teamwertung

Team I 21-24	Team II 31-34	Team III 41-44	Team IV 51-54
21 47	31 54	41 16	51 42
22 20	32 14	42 60	52 22
23 26	33 38	43 48	53 24
24 18	34 8	44 10	54 12
171	114	134	100

⑧ Fotokarten

① Hier trägt er die Nummern der ersten 3 Fahrer ein, die die Ziellinie des ersten Sprints überqueren. In unserem Beispiel waren das die Fahrer 21, 33 und 42. Von nun ab wird jeder Wechsel des Gelben Trikots notiert.

② Hier folgen entsprechend die Nummern der ersten 3 Fahrer, die die zweite Sprintlinie überfahren (in unserem Beispiel die Fahrer 42, 51 und 43). Vergessen Sie nicht, den Wechsel des Gelben Trikots aufzuschreiben!

③ Hier folgen die Nummern der 3 Fahrer, die die dritte Sprintlinie überfahren (falls 3 Sprints gefahren werden).

④ In diese Spalte werden von oben nach unten die Nummern der Fahrer notiert, die das Ziel erreichen (in unserem Beispiel ist Fahrer 31 Erster, danach 43 usw.)

⑤ In dieser Spalte wird eingetragen, wieviele Punkte ein Fahrer in den 3 Sprints und im Gelben Trikot gewonnen hat.

⑥ In dieser Spalte steht das Gesamtergebnis jedes Fahrers. Es errechnet sich aus den vorherigen Punktwerten. Die Gesamtergebnisse aller 16 Fahrer werden in dieser Spalte notiert.

⑦ In diesen Spalten erfolgt die Teamwertung. Das Gesamtergebnis jedes Fahrers wird hierher übertragen. Die Werte aller vier Fahrer werden addiert und ergeben das Teamergebnis. Es gewinnt das Team, das den höchsten Punktwert erreicht.

⑧ In diesem Feld werden die Fahrer notiert, die sich von einem Begleitfahrzeug mitziehen ließen. Aufzuschreiben ist jeweils die Nummer des Fahrers und die Nummer(n) seiner Fotokarte(n).

KURZFASSUNG DER SPIELREGELN

1. Rennleiter wählen
 2. Jeder Teamchef erhält ein Fahrer-Team und seine Energiekarten
 3. Die Strecke wird ausgewählt: Startfeld und Ziel
 4. Startspieler wird ermittelt: Wer die höchste Augenzahl würfelt
 5. Fahrer auf das Startfeld setzen:
 - Startspieler setzt einen Fahrer, dann reihum jeder andere.
 - Startspieler setzt seinen zweiten Fahrer, dann reihum jeder andere. Usw.
 - Kein Spieler darf mehr als einen Fahrer pro Spur setzen.
 6. Gespielt wird in Runden.
 - Die Zugweite wird durch Würfeln (2 Würfel) ermittelt bzw. ergibt sie sich durch das Anhängen im Windschatten.
 - Zuerst zieht der Fahrer, der in der ersten Reihe (in Zugrichtung) steht.
 - Stehen mehrere Fahrer auf gleicher Höhe, zieht zuerst, wer ganz rechts außen steht (in Zugrichtung).
 - Als zweiter Fahrer startet, wer sich beim Ersten im Windschatten anhängen kann. Bedingungen beachten!
 - Alle Fahrer, die in einer Spur direkt hintereinander stehen, können im Windschatten mitfahren!
 - Will oder kann der zweite (oder einer der nächsten) Fahrer nicht im Windschatten mitfahren, so ist der Fahrer an der Reihe, der dann in der vorderen Reihe ganz rechts außen steht.
 - Eine Runde endet, wenn alle Fahrer einmal bewegt wurden.
 - In die nächste Runde startet zuerst, wer ganz vorne steht, bzw. rechts außen.
 7. Für jeden Fahrer können Energie-Karten eingesetzt werden - anstatt zu würfeln.
 - Energie-Karten können auch eingesetzt werden, um einen Ausreißversuch zu starten.
 8. Wer 7 Augen würfelt, muß eine Chancen-Karte ziehen und vor dem Ziehen des Fahrers die Anweisungen befolgen.
 - Das gilt auch, wenn die "7" durch eine Kombination aus Karte und Würfel entsteht.
 - Durch Chancen-Karten kann es zu Stürzen kommen.
 9. Wer ins Ziel fährt, muß die komplette Augenzahl ziehen.
 - Der Rennleiter ermittelt die Endwertung, sobald alle Fahrer im Ziel sind - mit Hilfe des Wertungsblattes.
- Erweiterte Grund-Regeln
10. Die Straßenoberfläche wird berücksichtigt:
 - Windschattenfahren ist nur den Fahrern möglich, die auf Feldern mit gleichem Straßenbelag stehen.
 - Wer bergauf fährt (rote Felder), muß die Ziffer auf dem Feld von seiner Zugweite abziehen. Ist das Ergebnis "0" oder kleiner, muß der Fahrer absteigen.
 - Wer bergab fährt (ockerfarbene Felder) muß die Ziffer auf den Feldern zu seiner Zugweite addieren.
 - Wer auf Kopfsteinpflaster fährt (blaugrüne Felder), muß die Ziffern auf dem Feld von seiner Zugweite abziehen. Bei "0" oder kleiner muß er absteigen.
 - Für Energie-Karten gelten, je nach Belag, bestimmte Einschränkungen.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

© 1991 by Koninklijke Hasekamp en Hütte nv, Amsterdam, under
Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands

