

profiradспортspiel.de

Inhaltsverzeichnis

DIE SPIELIDEE.....	2
DIE TEAMS.....	3
DAS STRECKENPROFIL – der „Terrainbonus“	3
56 (68) SPIELKARTEN zur Fortbewegung der Radler	4
ZUGRANGFOLGE	4
ENERGIECHIPS	5
STURZGEFAHR	5
FORTBEWEGEN DER RADLER (SPIELZUG).....	6
DIE ZUGABE VON MAXIMAL ZWEI E-CHIPS kann bei jedem Spielzug erfolgen (Plus-minus-zwei-Regel)	6
1. Radlerkarten (alternativ: max. zwei E-Chips)	6
2a. ATTACKIEREN mit zwei Radlerkarten.....	6
2b. ATTACKIEREN aus dem Windschatten	6
2c. Attacken – Ermüdungseffekt	6
3. KONTERN	6
4a. WINDSCHATTEN NUTZEN	6
4b. IN DEN WINDSCHATTEN „ANSAUGEN“	6
5. BUMMELN.....	6
6. JOKERKARTEN	6
7. DOPINGKARTEN.....	6
8. FAHREN AM BERG.....	7
9. FAHREN AUF KOPFSTEINPFLASTER („secteur pavé“)	7
DUMMIES (Würfel)	7
BILDEN EINER FLUCHTGRUPPE (nach der Startphase in der 1.Runde).....	7
TEAMARBEIT	7
BELGISCHER KREISEL (teamübergreifende Tempoarbeit)	8
ELLENBOGENDUELL (Radler abdrängen)	8
DOPINGKARTEN	8
EREIGNISKARTEN	8
WETTEREINFLUSS (optionale Profiregel)	9
ENDE DES RENNENS	9
SONDERREGELN FÜR ZIEL- UND ZWISCHENSPRINTS.....	9
FOTOFINISH (bei Ziel- und Zwischensprints)	9
TRIKOT BONUS:	10

DIE SPIELIDEE

Du bist „Sportlicher Direktor“ eines Profi-Radsportteams und führst Deine Radler mit taktischem Geschick und ein wenig Glück durch ein Radrennen, das über ein vorher festgelegte Anzahl von Spielrunden ausgetragen wird. Dein **Team** besteht aus zwei bis vier Radlern – je nachdem wie viel Spieler*innen teilnehmen. Die Radler haben unterschiedliche Eigenschaften: Der Kapitän (gelber Standfuß) und je ein Spezialist für's Bergfahren (roter Standfuß), sprinten (grüner Standfuß) und die Ebene, wo Ausdauer gefragt ist (blauer Standfuß).

Für jeden deiner Radler verfügst du über eine begrenzte Anzahl von „**Fahrerkarten**“ **in der entsprechenden Farbe** mit denen Du ihn fortbewegst, wenn er an der Reihe ist. Zu Beginn des Spiels mischt jeder seine **Fahrerkarten** und verteilt sie verdeckt auf zwei Stapel. Von diesen zieht man fünf Karten auf die Hand. Erst, wenn eine (oder mehrere) Karten ausgespielt wurde *und der Zug als Ganzes beendet ist* darf man wieder entsprechend viele Karten nachziehen. Zusätzlich verfügt jedes Team über sechs **JOKERKARTEN**. Diese können vom Kapitän immer und von den anderen Radlern auf ihrem „Terrain“ genutzt werden.

Du kannst die Kräfte (= Karten) eines Radlers schonen, indem du für ihn keine eigene Karte ausspielst, sondern ihn **im Windschatten** eines Konkurrenten folgen lässt (wenn er direkt hinter diesem steht) oder ihn „bummeln“ lässt (dh. er darf ein Feld vorrücken, ohne eine Karte auszuspielen).

Gezogen wird pro Spielrunde von vorne nach hinten, ein Radler nach dem anderen, dh. der Radler an der Spitze des Feldes zuerst und der am Ende des Feldes zuletzt. Jeder Spieler ist pro Spielrunde also mehrmals am Zug. Eine Radlerkarte kann durch **Zugabe von (maximal zwei) Energiechips** ergänzt oder ersetzt werden. Es gibt im Laufe eines Rennens verschiedene Möglichkeiten, Energiechips für einen Radler zu sammeln, am einfachsten dadurch, dass man einen Zugwert um (maximal zwei) Felder reduziert und sich die Differenz in E-Chips auszahlen lässt. Außerdem können sich die Teamkollegen untereinander (maximal zwei) E-Chips geben, wenn sie nebeneinander zum stehen kommen. Auch durch Bummeln kann man einen E-Chip dazu gewinnen.

Um ein Radrennen zu gewinnen, versucht ein Radler sich irgendwann von den anderen abzusetzen indem er „eine Attacke fährt“. Um zu **attackieren**, spielt man zwei Radlerkarten der entsprechenden Farbe gleichzeitig aus und rückt mit dem Radler um die Summe beider Kartenwerte vor. Niemand darf einem attackierenden Radler im Windschatten folgen. Alle Radler, die durch eine Attacke **überholt wurden**, können den Angriff jedoch **„kontern“** indem sie eine Radlerkarte (oder/und max. zwei Energiechips) einsetzen. Dabei dürfen sie maximal auf die gleiche Höhe ziehen, wie der attackierende Radler. Nach jeder Attacke muss das Team eine „Ermüdungskarte“ (Wert 1) in die Handkarten aufnehmen.

Um Ausreißer einzuholen oder als Ausreißergruppe einen Vorsprung zu vergrößern ist es möglich, dass mehrere Radler, die sich im Windschatten folgen können, **„einen belgischen Kreisel“ bilden**. Jeder Radler, der sich daran beteiligen will gibt max. zwei Energiechips oder eine Fahrerkarte (max. Wert 2) zu der ausgespielten Karte des anführenden Radlers dazu. Gemeinsam rücken alle um die Summe der eingesetzten Punkte vor – der zunächst Führende wird am Ende an die letzte Stelle des Kreisels gesetzt. Die Gesamtzugweite darf jedoch 12 Felder nicht überschreiten.

Auch Doping kann als taktisches Mittel eingesetzt werden, um deinen Radler nach vorn zu bringen. Allerdings birgt der Einsatz einer oder gar mehrerer „Dopingkarten“ auch das Risiko, am Ende bei der „Dopingkontrolle“ aufzufliegen und nachträglich disqualifiziert zu werden.

Es ist allgemein von Vorteil, wenn die Radler eines Teams beieinander (direkt nebeneinander oder hintereinander) fahren, denn sie können sich auf verschiedene Weisen gegenseitig unterstützen. Fährt ein Team geschlossen hintereinander, ist es für die Konkurrenten sinnvoll, diesen „Zug“ zu stören, indem man versucht einen der Radler dieses Teams „wegzudrängeln“. Ein solches **„Ellenbogenduell“** kann jederzeit nach bestimmten Regeln erfolgen, wenn sich ein entschlossener und kampfeslustiger Herausforderer findet.

Gewonnen hat der Spieler, dessen Radler am Ende der letzten Runde an der Spitze des Fahrerfeldes liegt.

DIE TEAMS

Es können zwei bis acht Spieler teilnehmen. Jeder Spieler ist als „Sportlicher Leiter“ verantwortlich für ein **Radsportteam** mit zwei bis vier (fünf) Radlern unterschiedlicher Stärke:

- Rouleur (Symbolfarbe: Blau) – ausdauernd und gut in der Ebene/Hügel (blau markiert).
- Sprinter (Symbolfarbe: Grün) – gut bei ganz flachen Sprintstrecken und Sprintwertungen (grün markiert)
- Bergfahrer (Symbolfarbe: Rot) – gut auf bergiger Strecke (rot markiert)
- Kapitän (Symbolfarbe: Gelb)



Es ist sinnvoll, die maximale Teilnehmerzahl im Peloton auf 18-20 Radler zu beschränken. Dh. die Größe der Teams schwankt zwischen 2 und 4 Fahrern – je nach Anzahl der teilnehmenden Spieler (Teams):

- 2-4 Teams à 4 Radler
- 5-6 Teams à 3 Radler
- 7-8 Teams à 2 Radler

NEUTRALE TEAMS („Dummies“)

Nehmen weniger als vier „echte“ Spieler teil, kann das Feld durch *neutrale Teams* (Dummies) ergänzt werden, die durch Würfeln bzw. Windschattenfahren fortbewegt werden (s.u.)

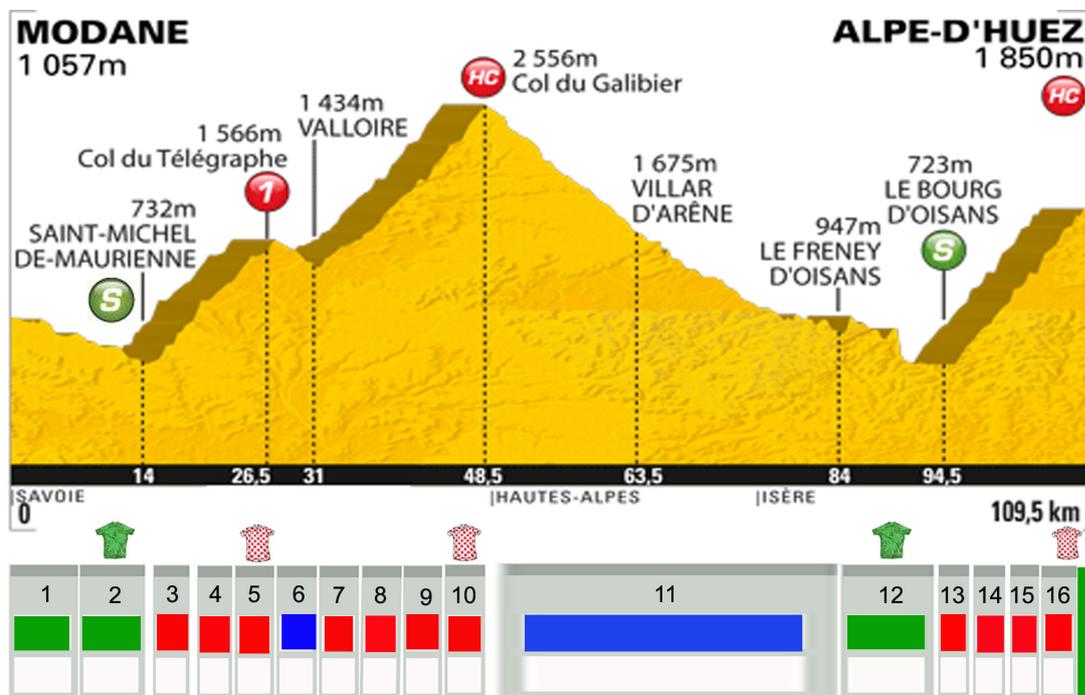
DAS STRECKENPROFIL – der „Terrainbonus“

Jede Etappe wird durch ein individuelles **Streckenprofil** definiert (*oder alternativ*: durch eine festgelegte Strecke auf einem entsprechend präparierten Spielbrett (= Start-Ziel-Rennen).

Im Streckenprofil wird die Anzahl der Spielrunden angegeben und für jede Runde wird durch einen Farbbalken angezeigt, welche Eigenschaft der Streckenabschnitt hat (**Blau: Hügelig** – **Grün: Ebene/Sprint** – **Rot: Berg** – **Kopfsteinpflaster**).

In einem Streckenabschnitt (Terrain), der seiner eigenen Farbe entspricht, hat ein Radler **drei Vorteile**:

- er darf Jokerkarten (statt seiner Fahrerkarten) einsetzen.
- er darf „aus dem Windschatten heraus“ attackieren (siehe dort).
- bei normalem Fahren (dh. NICHT bei Attacken/Kontern) darf er ein Feld zusätzlich fahren.



56 (68) SPIELKARTEN zur Fortbewegung der Radler

Jeder Teammanager verfügt für jeden Radler über individuelle Spielkarten in der passenden Farbe plus Jokerkarten (220 Punkte insgesamt). Jeder der vier Fahrertypen (capitaine=gelb/rouleur=blau/grimpeur=rot/sprinter=grün) kann nur mit den eigenen Karten fortbewegt werden. Die Karten werden vor Spielbeginn gut gemischt und dann auf zwei Stapel verteilt. Der Teammanager darf zu Beginn seines Zuges maximal **fünf Karten auf der Hand** halten. Erst **nach Abschluss eines Spielzuges mit einem Radler** (mit allen sich daraus unmittelbar ergebenden Folgezügen!) darf der Spieler seine Handkarten wieder auf fünf Karten ergänzen.

„Le Capitaine“ 2x2 – 1x3 – 3x4 – 3x5 – 1x6 (10 Karten = total: 40 Punkte):



„Le Routier“ (Blau): 2x2 3x3 – 6x4 – 3x5 (14 Karten = total: 52 Punkte):



„Le Grimpeur“ (Rot): 2x2 – 2x3 – 3x4 – 4x5 – 1x6 (12 Karten = total: 48 Punkte):

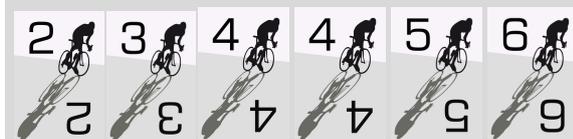


„Le Sprinter“ (Grün): 3x2 3x3 – 2x4 – 3x5 – 1x6 (12 Karten = total: 44 Punkte):



Optional: „Le Domestique“ (Orange): 3x3 – 6x4 – 3x5 (12 Karten = total: 48 Punkte):

Jede Mannschaft verfügt zusätzlich über **acht neutrale Jokerkarten**, die von einem Radler, der sich auf „seinem Terrain“ befindet, als Ersatz für eine Fahrerkarte eingesetzt werden können. Der Kapitän (gelb) und der Domestique (orange) dürfen Jokerkarten überall einsetzen. Auf unspezifischem Terrain dürfen alle Radler Jokerkarten nutzen. Zusammensetzung der zehn Jokerkarten: 4 x 2 und je 1x die Werte 3,4, 5 und 6)



ZUGRANGFOLGE

Gezogen wird von vorne nach hinten je nach Platzierung im Rennen. Stehen mehrere Fahrer *gleichauf*, wird in folgender Reihenfolge gezogen:

1. Der Fahrer, der noch den Windschatten seines Vordermanns nutzen kann.
2. Der Fahrer im Regenbogentrikot des Weltmeisters.
3. Der Fahrer, der am weitesten innen steht (Referenz auf einer Gerade ist die nächste Kurve).

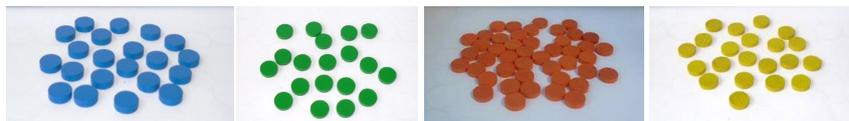
Ein Radler kann das Recht zu ziehen an den nächsten in der Rangfolge (auf gleicher Höhe) weitergeben. Wer keinen weiteren Radler mehr hinter sich in der Zugrangfolge hat, ist gezwungen, seinen Zug auszuführen.

ENERGIECHIPS

- 1) **Tagesform** Jeder Radler geht mit „guten oder schlechten Beinen“ in ein Rennen: vor Beginn des Rennens würfelt jeder Teamchef für jeden Radler einmal und erhält entsprechend des gewürfelten Werts (1-4) E-Chips in seiner Radlerfarbe.

Saison-Energie-Reservoir (SER): maximal vier E-Chips, die ein Radler aus einem Rennen übrig behält, werden seinem SER gutgeschrieben. Maximal vier E-Chips können aus dem SER für das nächste Rennen abgerufen werden. **Das SER kann nie mehr als 12 E-Chips beinhalten.**

- 2) **Im Laufe des Rennens** kann jeder Radler weitere E-Chips erhalten, und zwar durch:
1. **Bummeln** (optional: ein E-Chip)
 2. **Teamkollegen**, der *neben* ihm zum stehen kommt und ihm (maximal zwei) E-Chips übergibt.
 3. **„kräftesparendes Fahren“:** der Radler reduziert den Wert seines Spielzugs (mindestens eine ausgespielte Karte!) um maximal zwei Punkte und erhält die entsprechende Anzahl an E-Chips.
 4. die Aktivierung einer **Dopingkarte** (drei E-Chips)



Energiechips können eingesetzt werden:

- um einen Spielzug (egal welcher Art) um maximal zwei E-Chips zu erhöhen.
- um nebenstehenden Teamkollegen zu versorgen (nach Zugende max. zwei E-Chips abgeben oder bekommen).
- um bei Sturzgefahr eine zweite Würfelchance zu erhalten (1 E-Chips) oder den Sturz zu verhindern (2 E-Chips)
- um bei „Fotofinish“ am Ende den Sieg vor dem Konkurrenten mit weniger verbliebenen E-Chips zu erlangen.
- um mit anderen Radlern einen „belgischen Kreisel“ (siehe unten: Belgischer Kreisel) zu bilden (max. zwei E-Chips).
- um am Berg einem anderen Radler im Windschatten folgen zu können (kostet zwei E-Chips).
- um einen anderen Radler zum „Ellenbogenduell“ zu fordern – oder eine solche Herausforderung anzunehmen.
- um das Saison-Energie-Reservoir zu füllen (max. vier E-Chips werden in's nächste Rennen übernommen).

TRINKFLASCHEN



An vorher festgelegten „Verpflegungsstellen“ auf der Strecke können die Radler Trinkflaschen in ihrer jeweiligen Farbe aufnehmen, indem sie genau auf dem Feld zum stehen kommen, an denen diese platziert sind. Wer zuerst kommt, greift zuerst zu. Es gibt also kein Anrecht auf den Erhalt einer Trinkflasche. Eine Trinkflasche berechtigt, **zwei Felder zusätzlich** zu ziehen und kann – genauso wie E-Chips – jederzeit als Ergänzung einer Fahrerkarte eingesetzt, oder an Teamkollegen weitergegeben werden.

STURZGEFAHR



Muss ein Radler mit dem Sturzwürfel würfeln (z.B. bei Ellenbogenduell oder Regen) und es fällt der Totenkopf, so besteht für ihn akute STURZGEFAHR. Der Radler kann den drohenden **Sturz verhindern, indem er zwei E-Chips abgibt**. Er kann das **Sturzrisiko reduzieren, wenn er einen E-Chip abgibt** und ein zweites Mal würfelt. Beim zweiten Wurf gilt: **Sturz bei 1-3**. Hat er keinen E-Chip mehr (oder will keinen opfern), gilt er unmittelbar als gestürzt.

Beachte: Sturzgefahr muss vor anderen Aktionen abgewendet werden – wer gestürzt ist, kann keine weiteren Aktionen ausführen.

In der Sturzrunde zieht der Gestürzte nicht weiter. In der folgenden Runde ziehen gestürzte Fahrer zuletzt.

ACHTUNG: Fahrer, die auf dem Feld direkt hinter einem Gestürzten stehen, sind ebenfalls automatisch in Sturzgefahr und müssen würfeln. Nebeneinander stehende Teamkollegen, schützen sich gegenseitig vor Sturz.

FORTBEWEGEN DER RADLER (SPIELZUG)

DIE ZUGABE VON MAXIMAL ZWEI E-CHIPS kann bei jedem Spielzug erfolgen (Plus-minus-zwei-Regel)

Ein Spielzug kann durch Zugabe von max. zwei E-Chips erhöht werden (auch am Berg über den maximalen Kartenwert hinaus) – dies **gilt für jede Art Spielzug und auf jedem Terrain. Genauso kann jeder Zug um maximal zwei Felder verringert werden – um dafür E-Chips zu erhalten.**

1. Radlerkarten (alternativ: max. zwei E-Chips)

Ein Radler wird durch Ausspielen einer seiner Radlerkarten um die entsprechende Punktzahl fortbewegt. Andere Radler dürfen ggf. im Windschatten folgen. Es ist möglich, den Zugwert um maximal zwei Felder zu reduzieren und sich dafür ein oder zwei E-Chips zu nehmen. Ebenso kann *jeder Zug* durch Zugabe von max. zwei E-Chips ergänzt werden.

BEACHTET: Eine Radlerkarte kann – in jeder Aktion - durch Ausspielen von max. zwei E-Chips ersetzt werden. Es können jedoch **nicht zwei Radlerkarten** zugleich (als Attacke) durch 2x2 E-Chips ersetzt werden.

2a. ATTACKIEREN mit zwei Radlerkarten

Ein Radler kann jederzeit attackieren, dh. niemand darf ihm im Windschatten folgen, wenn er

- **zwei Radlerkarten zugleich** ausspielt. Ggf. kann er seine Zugweite durch max. zwei E-Chips erhöhen.
- **Der Radler zieht anschließend sofort eine Ermüdungskarte (Wert 1) nach!**

2b. ATTACKIEREN aus dem Windschatten

- *auf eigenem Terrain (Kapitäne überall)* ist es möglich „**aus dem Windschatten heraus zu attackieren**“: der Radler folgt zuerst einem anderen Radler im Windschatten (der maximal vier Felder weit gezogen hat) um dann eine (!) **eigene Radlerkarte (ggf. ergänzt durch max. zwei E-Chips)** auszuspielen. Nach einer Windschattenattacke muss KEINE Ermüdungskarte gezogen werden.

2c. Attacken – Ermüdungseffekt.

Nach einer Attacke mit zwei Radlerkarten muss der Spieler eine „**Ermüdungskarte**“ („**épuisement de l'attaque**“) seiner Teamfarbe (Wert=1) auf die Hand nehmen (statt der sonst vom eigenen Stapel nachgezogenen Karte). BEACHTET: Die Ermüdungskarte ist radlergebunden und kann NICHT für eine weitere Attacke verwendet und von KEINEM ANDEREM als dem betreffenden Radler durch Bummeln getauscht werden!

3. KONTERN

Jeder Radler kann einen Angriff (auch des Teamkollegen) kontern, wenn er auf einem Feld steht, welches der Angreifer mit seinem Angriffszug **überholt** hat. - Er kontert, indem er *eine Radlerkarte seiner Farbe* ausspielt. *Der Konternde darf max. auf gleiche Höhe des Angreifenden ziehen.* (Konterreihenfolge: von hinten nach vorne).

4a. WINDSCHATTEN NUTZEN

Jeder Radler kann, wenn er an der Reihe ist, einem anderen Fahrer im Windschatten folgen, der auf dem Feld **in gerader Linie direkt vor ihm** stand. Dabei muss der Windschattennehmer seinen Zug

- unmittelbar nach dem Windschattengeber ausführen können (Zugrangfolge!).
- unmittelbar *hinter* dem Windschattengeber wieder beenden.
- mit **gleich vielen Schritten** ausführen können, wie der Windschattengeber.

BEACHTET: Durch Zugabe **von ein oder zwei** E-Chips kann er anschließend aktiv neben oder vor den Windschattengeber ziehen!

4b. IN DEN WINDSCHATTEN „ANSAUGEN“

Zieht ein Radler aus eigener Kraft (Karte gespielt) und beendet seinen Zug (in gerader Linie!) zwei Felder hinter einem anderen Radler, so kann er sich an dessen Hinterrad „ansaugen“ und ein Feld zusätzlich ziehen. *Beachte: Dieses „Ansaugen“ zählt nicht zur „Zugweite“, die für evt. anzuwendende Boni oder Mali relevant ist.*

5. BUMMELN

Wer „bummelt“ rückt *um ein Feld* vor, ohne eine Karte zu spielen (**am Berg bleibt man bummelnd stehen**) und: *erhält einen Energiechip **oder** tauscht eine Handkarte **oder** zieht eine Dopingkarte.*

6. JOKERKARTEN

Jokerkarten können statt Radlerkarten gespielt werden, wenn sich der Radler auf „seinem Terrain“ befindet. Der Kapitän eines Teams darf Jokerarten auf jeglichem Terrain statt einer Radlerkarte einsetzen.

7. DOPINGKARTEN

Eine **Dopingkarte** kann jederzeit statt einer Radlerkarte ausgespielt werden (Wert = 3) oder in drei E-Chips eingetauscht werden. Sie kann auch mit einem Teamkollegen getauscht werden (siehe „Teamarbeit“).

8. FAHREN AM BERG

Nur Bergfahrer dürfen am Berg wie gehabt jedem im Windschatten folgen – andere Radler dürfen *jedem anderen Radler am Berg nur dann folgen, wenn sie dafür **zwei E-Chips bezahlen** (ohne Einfluss auf die Zugweite!). Ausgespielte Radlerkarten werden - je nach Kategorie des Anstiegs - auf einen Maximalwert reduziert: **Sprinter max. zwei – Rouleure max. drei – Kapitäne max. vier** (bei Bergkategorie HC, 1. + 2. Kategorie) Kategorie 3: Sprinter max.3 usw., K4: Sprinter max.4 usw.)). Bergfahrer haben keinerlei Einschränkung.*

9. FAHREN AUF KOPFSTEINPFLASTER („secteur pavé“)

Auf Kopfsteinpflaster besteht erhöhte Sturzgefahr, daher gelten folgende Sonderregeln:

- Totenkopfwurf (oder 1) bedeutet immer Sturz (kein zweiter Wurf möglich)!
- wer weniger als 6 Felder weit zieht (Rouleure: weniger als 5), muss sturzwürfeln (außer wer bummelt).
- Sobald ein Straßenfeld in der Breite komplett besetzt ist, müssen alle Radler dort sturzwürfeln.

DUMMIES (Würfel)

Wenn ein Dummie-Team teilnimmt, wird es durch Windschatten oder WÜRFELN fortbewegt:

1 = noch einmal würfeln und um die Summe vorwärts ziehen (jeder kann folgen). Würfelt er noch mal 1: Sturz!

2 = kein Effekt. Der Dummie zieht zwei vor. Jeder kann folgen.

3 = auf eigenem Terrain noch einmal würfeln (bei Kapitänen immer) und als **Attacke** vorziehen.

4 bis 6 = Der Fahrer zieht normal vorwärts – jeder kann ggf. im Windschatten folgen.

ALLGEMEIN GILT:

- Ein neutraler Fahrer nutzt den Windschatten, wenn er dadurch vier oder mehr Felder vorrücken kann.
- An der Spitze eines **potentielles Belgischen Kreisels**, haben nachfolgende Fahrer die Option, sich durch Zugabe von ein oder zwei E-Chips mit dem Dummie zu einem „Zug“ zu formieren.
- Als **Teil eines Zuges**, *beteiligt ein Dummie sich automatisch mit **einem** oder zwei (würfeln!) Bonuspunkten an der Tempoarbeit* – außer, es befindet sich ein Teamkollege in einer *Gruppe* vor ihm.
- Ein neutraler Fahrer reiht sich – wenn möglich - immer so weit wie möglich nach innen ein.

BILDEN EINER FLUCHTGRUPPE (nach der Startphase in der 1.Runde)

1. Die vier farbigen (rot/grün/blau/gelb) Würfel werden gewürfelt.

2. Nach Ansicht der Würfelwerte können alle Teamchefs verdeckt eine Ihrer Handkarten auslegen.

3. Alle Radler, deren gelegte Karte einem der Würfelwerte+Farben entspricht, ziehen um ihren Kartenwert +1 vor. Dieser Ablauf wird zweimal wiederholt. Beim zweiten mal: Kartenwert +2. Dritter Wurf: Kartenwert +3.

*Beachte: Jedes Team darf nur einen Radler in die Ausreißergruppe(n) schicken! Dieser darf jedoch mehrfach ziehen – falls er die passende Karte hat. **Handkarten werden während der drei Phasen nicht nachgezogen!***

4.. Die Ausreißergruppe hat sich nun ggf. formiert und die erste reguläre Runde des Rennens beginnt, nachdem alle Teamchefs nun ihre Handkarten ergänzen dürfen, nach den üblichen Regeln.

TEAMARBEIT

Es bringt Vorteile, wenn Teamkollegen zusammen, dh. „in Kontakt“ bleiben:

„Kontakt“ heißt: zwei oder mehr Fahrer stehen direkt nebeneinander bzw. direkt hintereinander.

- **SCHÜTZEN:** stehen zwei oder mehr Teamkollegen **nebeneinander** kann keiner von ihnen stürzen. Stehen sie *hintereinander*, ist jedoch keiner von beiden geschützt.
- **IN POSITION BRINGEN:** Teamkollegen können *vor dem Zug* ihre Positionen tauschen, wenn sie unmittelbar neben oder hintereinander stehen *und kein anderer Radler in der Zugrangfolge zwischen ihnen steht. Pro Zug nur ein Tausch!*
- **PLATZ MACHEN:** Ein Fahrer darf „durch einen Teamkollegen hindurch“ fahren.
- **GESTÜRZTEN HELFEN:** einem gestürzten Teamkollege kann man helfen, indem man auf das Sturzfeld zieht und mit ihm das Rad tauscht (kostet einen Punkt!). Damit gilt der Helfer als gestürzt. Evt. übrig gebliebene Punkte des Helferzuges darf der weiterfahrende Fahrer unmittelbar ziehen. *Beachte: **Beide** Radler haben damit ihren regulären Zug in der betreffenden Runde ausgeführt.*
- **WASSERTRÄGER:** Kommt ein Radler mit seinem Zug **neben** einem Teamkollegen zum stehen, kann er dem anderen **max. zwei Energiechip oder eine Dopingkarte abgeben oder** von ihm erhalten. **Die alte Dopingkarte wird dabei mit einer neuen Karte vom Stapel getauscht.**

BELGISCHER KREISEL (teamübergreifende Tempoarbeit)

Radler (aus beliebigen Teams) können einen „belgischen Kreisel“ bilden, wenn sie sich im Windschatten folgen können: Jeder, der vom anführenden Radler gefragt wird, kann **maximal zwei Punkte** dazugeben **durch: eine Radlerkarte (max. Wert 2), eine Ermüdungskarte (Wert 1) oder/und ein oder zwei E-Chips oder/und seinen Streckenbonus. Radler, die im Windschatten stehen**, sich aber nicht beteiligen wollen, beenden den Kreisel. Sie dürfen trotzdem folgen, werden aber hinter den letzten willigen Kreiselradler versetzt. Der Kreisel bewegt sich um die Summe der eingesetzten Punkte vor. Der führende Radler (spielt eine beliebige Karte aus und) wird an den Schluss des Kreisels gesetzt.

Beachte: Wenn der Teamchef des nachfolgenden Radlers die Anfrage zum Kreiselfahren angenommen hat, MUSS der Kreisel gefahren werden, egal wer sich ggf. noch beteiligt.

Der Führende Radler muss so ziehen, dass alle, die sich beteiligt haben, im Windschatten folgen können.

Ein Kreiselzug darf den Gesamtwert von 12 Feldern nicht überschreiten.

Kreiselfahren geht für alle auch am Berg – nach den dort geltenden Windschattenregeln.

ELLENBOGENDUELL (Radler abdrängen)

Ein Radler, der mit seinem aktiven Zug (Karte oder E-Chip ausgespielt) **direkt neben** einen Radler zieht, kann diesen zum **Ellenbogenduell fordern** (geht **nicht nach Bummeln**):

Der Herausforderer gibt einen E-Chip ab – der Herausgeforderte weicht entweder kampflös auf das nächste freie hinter ihm liegende Feld oder gibt ebenfalls einen E-Chip ab, um das Duell anzunehmen.

Beide würfeln anschließend mit dem Sturzwürfel (**Totenkopf (1) = Sturzgefahr**).

Würfelt der Herausforderer die höhere Zahl, so nimmt er den Platz des Verdrängten ein.

Bei Gleichstand oder weniger verliert er.

- BEACHTTE: *Gedrängt werden darf nicht nach einem Zug, bei dem Windschatten genutzt wurde.*
- BEACHTTE: *nach einem erfolgreichen Wegdrängeln, darf der nächste Nebenmann ggf. gleich wieder abgedrängt werden, aber jedes weitere Drängeln kostet den Drängler einen E-Chip mehr – also beim zweiten Mal: zwei Chips, beim dritten Mal drei E-Chips usw.*
- BEACHTTE: *nur falls ein Feld komplett besetzt ist, darf auch vom Hinterrad gedrängt werden.*
- BEACHTTE: *wurde das Hinterrad durch „Ansaugen“ oder Bummeln erreicht, ist kein Drängeln möglich.*

DOPINGKARTEN

Immer, wenn ein Radler bummelt, hat er die Möglichkeit, von einem der vier DOPING-Kartenstapel seiner Radlerfarbe die zuoberst liegende Karte zu ziehen. Er kann diese Karte vor seinem Zug in **drei E-Chips** eintauschen – ohne schon offenbaren zu müssen, ob es eine „Doping“ oder „Fairplay“-Karte ist!

Möglich ist auch, die Dopingkarte statt einer Fahrerkarte (Wert 3) einsetzen (auch bei Attacken).

Jeder Radler kann einmal pro Rennen „**den Teamwagen rufen**“ wenn - *bevor er seinen Zug ausführt* – sein Vorsprung auf den nächstfolgenden Radler mindestens 30 Sek. (zwei freie Felder Abstand) beträgt. Er erhält eine Dopingkarte seiner Farbe, die er sofort einsetzen kann. **BEACHTTE: gilt nicht in der ersten und nicht in der letzten Runde (einschließlich der Zielsprintrunde) eines Rennens.**

Nach dem Rennen erfolgt die DOPINGKONTROLLE!

Mit jeweils einem roten, blauen, gelben und grünen Würfel wird zweimal gewürfelt. Alle Radler, die eine Karte, deren Rückseite dem gewürfelten Wert entspricht, eingesetzt haben, müssen diese Karte umdrehen.

Ein Radler, der beim Doping erwischt wurde, wird disqualifiziert und verliert alle ggf. gewonnenen Punkte. Sein Team darf im folgenden Rennen an dem es teilnimmt, keinen Radler dieser Kategorie einsetzen.

EREIGNISKARTEN

Vor jeder Runde wird ein Fahrer gelost, der eine Ereigniskarte ziehen muss.

BEACHTTE: Ereigniskarten, die sich auf die Zugweite beziehen, gelten nur, wenn der Radler eine Fahrerkarte aktiv ausspielt. Beteiligt er sich an einem Zug oder bummelt er, so verfällt die Wirkung der Karte.

Beachte: **In der letzten Runde wird KEINE Ereigniskarte mehr gezogen!**

WETTEREINFLUSS (optionale Profiregel)

Vor jeder Runde wird das Wetter mit dem Wetterwürfel bestimmt. Das Wetter beeinflusst die Fahrleistung:



sehr schön: bummeln: zwei Felder vor und: der Letzte im Feld darf ein Feld mehr fahren.



sehr kalt: wer sechs oder mehr Felder zieht, muß ein Feld wieder abziehen.



sehr nass = erhöhte Sturzgefahr: Ein Fahrer, der sechs oder mehr Felder fährt (egal ob mit Karten oder im Windschatten) muss mit dem roten Würfel würfeln (Totenkopf = Sturzgefahr!).



sehr heiss: bei Attacken/Kontern: einen Punkt abziehen.

ENDE DES RENNENS

Ein Rennen ist beendet, wenn alle Runden (wie im Streckenprofil angegeben) gefahren (oder das Ziel auf dem Spielplan erreicht) wurden. Die Reihenfolge der Fahrer *am Ende der letzten Runde*, ist maßgeblich für die Berechnung der *Zeitabstände* (10sek. pro Feld).

Die **Platzierung in der Spitzengruppe wird anschließend ggf. durch den Zielsprint** (siehe unten) ermittelt.

Wer in der letzten Runde gestürzt ist, kann nicht mehr am Zielsprint teilnehmen. Er wird als letzter seiner Gruppe gewertet.

Bei einer **spielbrettbasierten Zielankunft** wird die Runde, in welcher der erste Radler durchs Ziel fährt, zu Ende gefahren. Bilden danach noch zwei oder mehr Radler eine Gruppe, erfolgt unter ihnen der Zielsprint.

Der Etappensieger erhält (bei Etappenrennen) eine Zeitgutschrift von 10 Sek.

Ein Fahrer, dessen **Rückstand mehr als doppelt so hoch ist, wie das Etappenmittel** (= durchschnittlicher Rückstand aller Fahrer seines Fahrertyps) überschreitet die **Karenzzeit** und scheidet aus. Das Team tritt auf der nächsten Etappe mit einem Fahrer weniger an.

SONDERREGELN FÜR ZIEL- UND ZWISCHENSPRINTS

Für Runden mit einer **Sprintwertung** (und den Zielsprint eines Rennens) gelten folgende **Sprint-Sonderregeln**:

- 1) folgt ein Sprinter einem normalen Fahrer im Windschatten, darf er zwei Felder zusätzlich ziehen.
- 2) folgt ein Sprinter einem Sprinter im Windschatten, darf er ein Feld zusätzlich ziehen.
- 3) folgt ein normaler Fahrer einem Sprinter im Windschatten, verliert er ein Feld (also den Anschluss).

Nur für den Zielsprint (nach der letzten regulären Runde!) gilt zusätzlich:

- 4) Ein Sprinter **kann der Attacke eines Nicht-Sprinters im Windschatten** folgen.
(und dann zwei Felder zusätzlich fahren wie bei 1).
- 5) Ein Sprinter kann **unabhängig von der Zugweite des Vordermanns** aus dem Windschatten attackieren.
Alternativ zu 1) 2) oder 4)!

Alle Radler der Spitzengruppe, die nach der letzten regulären Runde zeitgleich – also miteinander in Kontakt - sind, nehmen am **Zielsprint** teil. Gesprintet wird durch das Auspielen von Radlerkarten etc. wie üblich. Dies wird ggf. solange fortgesetzt, bis ein Radler sich nach Abschluss einer Runde allein an der Spitze befindet - oder bis keiner mehr Karten ausspielen kann. Stehen dann noch zwei oder mehr Radler auf gleicher Höhe *nebeneinander*, entscheidet das Fotofinish – der Radler, der noch mehr E-Chips einsetzen kann, gewinnt.

FOTOFINISH (bei Ziel- und Zwischensprints)

Stehen zwei oder mehr Radler auf gleicher Höhe entscheidet das **Fotofinish**:

- Bei Zwischensprints gewinnt der Radler, der in der Zugrangfolge höher bewertet wird.
- Im Zielsprint gewinnt der Radler, der noch mehr E-Chips zur Verfügung hat (und einsetzt).

TRIKOT BONUS:

Für alle Wertungs-Trikoträger (außer Weltmeistertrikot) gilt:

- 1) Am Start erhalten sie einen E-Chip extra (Gelbes/Rosa/Rotes Trikot: 2).
- 2) Ellenbogenduelle kosten sie keinen E-Chip.

Für den  gilt: er ist erster in der Zugrangsfolge (nach Windschattennutzern) und bummelt immer zwei Felder.

PUNKTEVERGABE BEI RENNEN:

1) GRÜNES TRIKOT



maillot vert

Zielwertung: Anzahl der Mitfahrenden Radler in umgekehrter Reihenfolge.
Bei 16 Teilnehmern also: 1. 16 Punkte, 2. 15 Punkte, 3. 14 Punkte usw.

Zwischensprints bzw. Zieleinlauf: 5 – 3 - 2 - 1 und Zeitbonifikation (5 bzw. 10 Sekunden)

2) BERGTRIKOT (GEPUNKTET)



maillot à pois

Kategorie HC: 20 – 15 – 10 – 5 – 3 – 2 - 1
Kategorie 1: 15 – 10 - 5 - 3 – 2 - 1
Kategorie 2: 10 – 5 – 3 - 2 - 1
Kategorie 3: 5 – 3 - 2 - 1
Kategorie 4: 3 – 2 - 1