



DAS PROFIRADSPORTSPIEL

Inhaltsverzeichnis

DIE SPIELIDEE.....	2
DIE TEAMS.....	3
DAS STRECKENPROFIL – der „Terrainbonus“	3
Spielbrettbasierte Strecken	3
58 SPIELKARTEN zur Fortbewegung der Radler.....	4
ZUGRANGFOLGE	4
ENERGIECHIPS	5
BEGINN DES RENNENS (STARTPHASE)	5
Bilden einer Fluchtgruppe (nach der Startphase)	5
FORTBEWEGEN DER RADLER (SPIELZUG).....	6
1. Radlerkarte ausspielen (alternativ: max. zwei E-Chips).....	6
2a. WINDSCHATTEN NUTZEN	6
2b. IN DEN WINDSCHATTEN „ANSAUGEN“	6
3a. ATTACKIEREN mit zwei Radlerkarten (sie auch: Ermüdungseffekt).....	6
3b. Ermüdungseffekt bei Attacken	6
3c. ATTACKIEREN aus dem Windschatten (auf eigenem Terrain!).....	6
4. KONTERN	6
5. BUMMELN	6
6. DEN RANDSTREIFEN BEFAHREN	6
FAHREN AM BERG.....	7
FAHREN IN DER ABFAHRT mit „vollem Risiko“.	7
FAHREN AUF KOPFSTEINPFLASTER („secteur pavé“)	7
Fortbewegung für Dummies (Würfel)	7
TEAMARBEIT	7
GEMEINSAM TEMPOMACHEN („Belgischer Kreisel“)	8
ELLENBOGENDUELL (Radler abdrängen)	8
DOPINGKARTEN	8
DEN TEAMWAGEN RUFEN.....	8
DOPINGKONTROLLE	8
EREIGNISKARTEN	8
WETTER (optionale Profiregel).....	9
WIND (optionale Profiregel)	9
STURZGEFAHR	9
ZWISCHENSPRINTS AUF GRÜNEM TERRAIN:.....	9
ZIELSPRINTS/ENDE DES RENNENS:	10
KÄMPFERISCHSTER FAHRER (optionale Profiregel).....	10
TRIKOT BONUS:	10

DIE SPIELIDEE

Du bist „Sportlicher Direktor“ eines Profi-Radsportteams und führst Dein Radlerteam mit taktischem Geschick und ein wenig „Momentum“ durch ein Radrennen, das über eine variable vorher festgelegte Anzahl von Spielrunden ausgetragen wird. Die Rennstrecke ist durch ein Streckenprofil definiert in dem für jede Runde das entsprechende „Terrain“ durch eine Farbe angezeigt wird: Rot für Anstiege, grün für flache Abschnitte, blau für hügeliges Terrain und grau für Kopfsteinpflaster. Dein **Team** besteht aus vier Radlern. Die Radler haben verschiedene Rollen und Fähigkeiten/Aufgaben: Der **Kapitän (gelber Standfuß)**, der **Bergspezialist (roter Standfuß)**, der **Sprinter (grüner Standfuß)**, der **Rouleure (blauer Standfuß)**.

Für jeden deiner Radler verfügst du über eine feste Anzahl von „**Fahrerkarten**“ **in der entsprechenden Farbe** mit denen Du ihn fortbewegst, wenn er an der Reihe ist. Zu Beginn des Spiels mischt jede*r Spieler*in die **Karten** und verteilt sie verdeckt auf drei Stapel. Von diesen Stapeln werden fünf Karten auf die Hand genommen. Erst, wenn eine (oder mehrere) Karten ausgespielt wurden *und der Zug als Ganzes beendet ist* darf wieder entsprechend nachgezogen werden.

Zusätzlich verfügt jedes Team über neutrale **JOKERKARTEN**. Diese können jederzeit vom Kapitän gespielt werden. Die anderen Radlern dürfen Jokerkarten einsetzen, wenn die Rennstrecke gerade über „ihr Terrain“ führt. In einer Spielrunde, die ihrer Radlerfarbe entspricht, haben die Radlertypen auch noch andere spezifische „Terrain-Boni“, die sie dort etwas stärker machen, als die anderen. Im Laufe eines Rennens wechseln die Terrains mehrfach, wodurch alle ihr spezielles Momentum haben.

Gezogen wird pro Spielrunde von vorne nach hinten, indem man für seinen Radler, wenn er an der Reihe ist, die entsprechende Spielkarte ausspielt. Jeder Spieler ist pro Spielrunde also mehrmals am Zug.

Eine Radlerkarte kann durch **Zugabe von (maximal zwei) Energiechips** aufgewertet werden. Es gibt im Laufe eines Rennens verschiedene Möglichkeiten, solche Energiechips für einen Radler zu sammeln. Teamkollegen können sich untereinander (maximal zwei) E-Chips geben, wenn sie nebeneinander stehen.

Du kannst die Kräfte (= Karten) eines Radlers schonen, indem du für ihn keine Karte ausspielst, sondern ihn - falls möglich - **im Windschatten** eines anderen Radlers folgen oder ihn einfach nur „bummeln“ lässt (nur ein Feld vorrücken).

Um das Rennen zu gewinnen, sollte dein Radler irgendwann versuchen, sich von den anderen abzusetzen indem er „attackiert“. Um zu **attackieren**, spielst du zwei Radlerkarten der entsprechenden Radlerfarbe auf einmal aus und rückst mit dem Radler um die Summe beider Kartenwerte vor. Niemand darf einem attackierenden Radler im Windschatten folgen. Andere Radler, die durch eine Attacke **überholt wurden**, können den Angriff „**kontern**“ indem sie selber nochmal eine Radlerkarte einsetzen. Nach jeder Attacke muss dein Radler eine „Ermüdungskarte“ in seine fünf Handkarten ziehen, die ihn danach etwas schwächen wird.

Um Ausreißer einzuholen oder als Ausreißergruppe einen Vorsprung zu vergrößern ist es möglich, dass mehrere Radler, **„einen belgischen Kreisel“ bilden und gemeinsam einen Zug ausführen, indem jeder etwas beisteuert**. Gemeinsam rücken alle dann um die Summe der eingesetzten Punkte vor.

Auch Doping kann als taktisches Mittel eingesetzt werden, um deinen Radler nach vorn zu bringen. Je mehr „Dopingkarten“ ein Radler aber einsetzt, umso höher ist das Risiko, nach Ende des Rennens bei der Dopingkontrolle aufzufliegen. Aber mit etwas Glück kannst, dass du auch unentdeckt bleiben und dir dadurch den entscheidenden Vorteil verschaffen...

Die Radler Deines Teams können sich auf verschiedene Weisen gegenseitig unterstützen, besonders wenn sie direkt neben oder hintereinander fahren. Um dies bei den anderen zu stören, kann man versuchen, einen Konkurrenten „wegzudrängeln“. Ein solches „Ellenbogenduell“ ist legitim, birgt aber immer auch ein Sturzrisiko für beide Radler.

Stürze können auch durch schwierige Wetterbedingungen wie Regen oder auf Kopfsteinpflasterstrecken geschehen. Ein drohender Sturz lässt sich abwenden, wenn dein Radler noch über genug Energiereserven in Form von E-Chips verfügt. Darum ist es wichtig, über das gesamte Rennen hinweg klug mit Deiner Energie zu haushalten und E-Chips zu sammeln.

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)
- Grimpeur (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 bzw. Abfahrt – Grün: Ebene/Sprint – Rot: Berg – Kopfsteinpflaster.

Auf einem Streckenabschnitt (Terrain) der eigenen Farbe, hat jeder Radler Vorteile:

- er darf Jokerkarten (statt seiner Fahrerkarten) einsetzen.
- er darf „aus dem Windschatten heraus“ attackieren (siehe dort).
- er darf bei eigenem aktiven Zug (Karte oder E-Chips eingesetzt) ein Feld zusätzlich fahren.

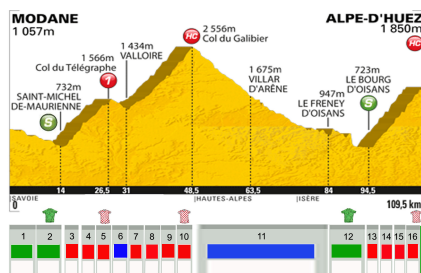
Außerdem hat jeder Radlertyp eine typspezifische Spezialfähigkeit („Superpower“) auf „seinem“ Terrain:

Sprinter: darf unabhängig von der Zugweite des Vordermanns aus dem Windschatten attackieren.

Bergfahrer: darf jedem anderen ohne weiteres im Windschatten folgen.

Rouleur: darf sich ohne dafür zu bezahlen an einem „Belgischen Kreisel“ beteiligen.

Kapitän: darf – auf jedem Terrain - aus dem Windschatten attackieren und Jokerkarten einsetzen.



Spielbrettbasierte Strecken

auf einem Spielbrett (= Start-Ziel-Rennen) werden die Terrainabschnitte entsprechend markiert. Die Wirkung des Terrains wird für einen Spielzug durch das **AUSGANGSFELD** des Zuges bestimmt und gilt für den kompletten Zug (auch wenn er auf einem anderen Terrain endet). Für Bergabschnitte (rot) gilt, alle Radler müssen - abhängig von der Länge des Abschnitts - ihren Zug auf dem roten Bergterrain abschließen:

- 1 x bei einer Länge bis 8 Felder,
- 2 x bei einer Länge bis 16 Felder,
- 3 x bei einer Länge bis 24 Felder, usw.

BEACHTET: zieht ein Radler innerhalb einer Runde mehrfach (z.B. bei Konterzügen), so gilt dies als weiterer „Bergstopp“. Der Radler muss darauf achten, seine erforderlichen Rundenstopps absolviert zu haben, bevor er das „rote Terrain“ verlässt. Ggf. kann der Spielleiter eine Strichliste o.ä. führen.

58 SPIELKARTEN zur Fortbewegung der Radler

Jeder Teammanager verfügt für jeden Radler über individuelle Spielkarten in der passenden Farbe plus Jokerkarten (211 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 oder drei (n.V.) 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. (*Dopingkarten zählen nicht zu den Handkarten und sind immer einsetzbar*).

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



„Le Routier“ (Blau): 4x2 3x3 – 6x4 – 2x5 (15 Karten = total: 51 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):



Jede Mannschaft verfügt zusätzlich über **neun neutrale Jokerkarten**, die von einem Radler, der sich auf „seinem Terrain“ befindet, als Ersatz für eine Fahrerkarte eingesetzt werden können. Der Kapitän (gelb) darf Jokerkarten überall einsetzen. Auf unspezifischem Terrain dürfen alle Radler Jokerkarten nutzen. Zusammensetzung der neun Jokerkarten: 5 x 2 und je 1x die Werte 3, 4, 5 und 6 = total 28)



ZUGRANGFOLGE

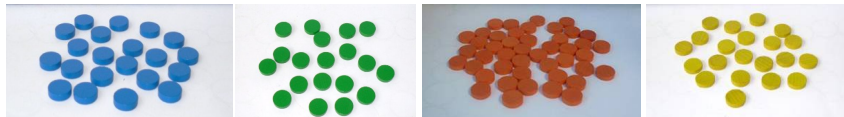
Gezogen wird von vorne nach hinten je nach Platzierung im Rennen. Stehen mehrere Fahrer *gleichauf*, wird in folgender Reihenfolge gezogen:

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 („Vortritt überlassen“). Dieser darf wiederum weitergeben – *jedoch keinen Platztausch mit einem Teamkollegen vornehmen*. Wer keinen weiteren Radler mehr nach sich (in der Zugrangfolge des selben Feldes) 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.
- 2) **Im Laufe des Rennens** kann jeder Radler weitere E-Chips erhalten, und zwar durch:
 1. **Bummeln** (optional: *ein E-Chip* oder eine Dopingkarte ziehen oder eine Handkarte tauschen)
 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. **Dopingkarte** aktivieren (wahlweise: als Radlerkarte-3 einsetzen oder *drei E-Chips auszahlen* lassen)



Energiechips können eingesetzt werden:

- statt eine Radlerkarte auszuspielen – aber insgesamt maximal zwei E-Chips *pro Spielzug*!
- um eine Radlerbewegung zu erhöhen (mit max. zwei E-Chips zwei Felder weiter zu ziehen).
- um mit nebenstehendem Teamkollegen zu tauschen (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 mit anderen Radlern einen „belgischen Kreisel“ (siehe unten: Belgischer Kreisel) zu bilden (max. zwei E-Chips).
- um am Berg einem eigenen Teamkollegen im Windschatten folgen zu können (kostet zwei E-Chips).
- um sich mit „vollem Risiko“ in eine Abfahrt zu stürzen (und den Abfahrtswürfel zu werfen)
- um mit einem anderen Radler ein „Ellenbogenduell“ auszutragen (ein E-Chip)
- um den Würfelwurf bei einem Ellenbogenduell um einen Punkt (ein E-Chip) zu erhöhen
- um das Saison-Energie-Reservoir zu füllen (max. vier übrigbehaltene E-Chips können übernommen werden).

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.

Beachte: Die Trinkflaschen werden **am Ende jeder Runde** an die vergeben, die dann noch dort stehen. Wer zwar im Laufe einer Runde dort zum stehen kommt, dann aber weiter zieht (z.B. durch einen Konterzug) erhält KEIN Fläschchen.

BEGINN DES RENNENS (STARTPHASE)

Ein Rennen beginnt mit der **STARTPHASE**, diese zählt noch nicht als reguläre Runde. Nach einer willkürlich festgelegten Reihenfolge spielen die Spieler*innen reihum eine Karte für je einen ihrer Radler aus und setzen diesen in's entsprechende Feld ein. Die Startphase ist „neutrales Terrain“ – es gelten also keine Terrain-boni. In der Startphase kann ein Radler durch jeden anderen Radler „hindurchfahren“.

Beachte: *In der Startphase sind keine Attacken erlaubt*, - aber die Zugabe von max. zwei E-Chips.

Bilden einer Fluchtgruppe (nach der Startphase)

1. Die vier farbigen (rot/grün/blau/gelb) Würfel werden gewürfelt.
2. Nach Ansicht der Würfelwerte entscheidet jeder Radler, ob er in die Fluchtgruppe gehen will/kann.
3. er legt eine Karte, die dem Würfelwert+Farbe entspricht, und zieht um den Kartenwert +1 (Bonus) vor. Ggf. darf er diesen Wert noch durch die Zugabe von max. zwei E-Chips ergänzen.

Dieser Ablauf wird zweimal wiederholt. Beim zweiten Wurf: Kartenwert + 2. Beim dritten Wurf: Kartenwert + 3.

Beachte: Jedes Team darf nur einen Radler in die Ausreißergruppe(n) schicken! Der einmal losgeschickte Radler darf aber ggf. mehrmals hintereinander ziehen, falls er die passende Würfel/Karte-Kombination hat.

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

FORTBEWEGEN DER RADLER (SPIELZUG)

1. Radlerkarte ausspielen (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, maximal zwei Felder weniger zu ziehen, als die Radlerkarte erlaubt und dafür entsprechend ein oder zwei E-Chips zu erhalten. Ebenso kann *jeder Zug* (auch Windschattenfahren!) durch Zugabe von max. zwei E-Chips ergänzt werden („**PLUS-MINUS-2-Regel**“).

Beachte: Ein normaler Spielzug (*keine Attacke*) kann auch nur mit (max. zwei!) E-Chips ausgeführt werden.

2a. 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 können.
- mit **gleich vielen Schritten** ausführen können, wie der Windschattengeber.

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

2b. IN DEN WINDSCHATTEN „ANSAUGEN“

Zieht ein Radler aus eigener Kraft (Karte gespielt) und beendet seinen Zug (in gerader Linie!) mit einem Feld Abstand hinter einem anderen Radler, so kann er sich an dessen Hinterrad „ansaugen“, also ein Feld zusätzlich ziehen. *Beachte:* Dieses Feld wird **NICHT** zur „Zugweite“ gezählt (bezogen auf „Mali“).

3a. ATTACKIEREN mit zwei Radlerkarten (sie auch: Ermüdungseffekt)

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

- **zwei Radlerkarten zugleich** ausspielt. Ggf. kann er auch hier seine Zugweite durch (max. zwei) E-Chips erhöhen. **Im Anschluss muss der Radler eine „Ermüdungskarte auf die Hand ziehen**

3b. Ermüdungseffekt bei Attacken

Nach einer Attacke *mit zwei Radlerkarten* muss der Spieler eine „**Ermüdungskarte**“ („**épuisement de l'attaque**“) seiner Radlerfarbe (Wert = 1) auf die Hand nehmen (statt der sonst vom eigenen Stapel nachgezogenen Karte). **BEACHTEN:** Die Ermüdungskarte ist radlergebunden und kann nicht getauscht werden! Sie ist wie eine 1er-Radlerkarte einsetzbar für alle Situationen, auch Zufahren - aber **NICHT FÜR ATTACKEN**.

3c. ATTACKIEREN aus dem Windschatten (auf eigenem Terrain!)

- *auf eigenem Terrain (Kapitäne überall)* ist es möglich „**aus dem Windschatten heraus zu attackieren**“: der Radler folgt zuerst einem anderen Radler im Windschatten (der jedoch nur max. vier Felder weit gezogen haben darf), um dann eine (!) **eigene Radlerkarte (ggf. ergänzt durch max. zwei E-Chips)** auszuspielen. *Beachte:* Für Sprinter auf grünem Terrain gilt die Einschränkung der Zugweite auf vier Felder **NICHT**! Nach einer Windschattenattacke muss **KEINE** Ermüdungskarte gezogen werden. *Beachte:* Für „Wettermali“ o.ä. gilt: die Windschattenattacke wird als zwei getrennte Züge gewertet, nicht in Summe.

4. 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* (ggf. ergänzt oder ersetzt durch 1-2 E-Chips) ausspielt.

Der Konternde darf max. auf gleiche Höhe des Angreifenden ziehen. (Konterreihenfolge: von hinten nach vorne).

5. BUMMELN

Wer „bummelt“ rückt *um ein Feld* vor, ohne eine Karte zu spielen (**am Berg - außer Bergfahrer! - oder bei Gegenwind heisst „Bummeln“ = stehenbleiben**). Wer bummelt:

- erhält einen Energiechip **oder** tauscht eine beliebige Handkarte **oder** zieht eine Dopingkarte seiner Radlerfarbe.

6. DEN RANDSTREIFEN BEFAHREN

Ist ein Radler durch vor ihm stehende Radler blockiert, so kann er seinen Spielzug „über den Randstreifen“ ausführen. Dies kostet ein Feld Abzug für die zusätzlich verbrauchte Energie. Er muss den Randstreifen durch reguläre Schritte (jeweils ein Feld diagonal ziehen) erreichen und wieder verlassen können und seinen Zug auf einem regulären freien Feld auf der Straße beenden.

Beachte: Am Ende des Zuges muss mit dem roten Sturzwürfel (1:6 Chance) gewürfelt werden!

FAHREN AM BERG

Nur **Bergfahrer** dürfen am Berg anderen Radlern im Windschatten folgen.

Für alle anderen Radlertypen gilt bei -

Kat. 3 + 4: wer zwei E-Chips bezahlt, darf jedem im Windschatten folgen.

Kat 1 + 2: wer zwei E-Chips bezahlt, darf *ausschließlich Teamkollegen* im Windschatten folgen.

Kat. HC: im Windschatten folgen ist für alle (außer Bergfahrern) ausgeschlossen.

Außerdem gilt (optionale Profiregel): eine ausgespielte Radlerkarte wird – abhängig von der Kategorie des Anstiegs – auf einen Maximalwert reduziert (Bergfahrer haben keine Einschränkungen!):

bei Kat. HC + 1 und 2: Sprinter max. 2 – Rouleure max. 3 – Kapitäne max. 4

Kat.3: Sprinter max. 3 – Rouleure max. 4 – Kapitäne max. 5

Kat.4: Sprinter max. 4 – Rouleure max. 5

FAHREN IN DER ABFAHRT mit „vollem Risiko“.

Erfolgt in der Runde nach einer Bergwertung der Kategorie HC, 1 oder 2 eine Abfahrt (blaues Terrain), so kann jeder Radler entscheiden sich mit „vollem Risiko“ in die Abfahrt zu stürzen. Der Teamchef sagt „Volles Risiko!“ an und würfelt einmal mit dem Abfahrtswürfel (Werte von 1 bis 4 und 2 x Sturzgefahr) und addiert den Würfelwert zu seiner **vorher** ausgespielten Karte.

BEACHTET: Fällt der Totenkopf (1:3 Chance) besteht sofort „akute Sturzgefahr“ (siehe dort!).

FAHREN AUF KOPFSTEINPFLASTER („secteur pavé“)

Auf Kopfsteinpflaster besteht erhöhte Sturzgefahr, daher gelten folgende Sonderregeln für Radler, die ihren Zug auf einem Kopfsteinpflasterabschnitt beginnen, diesen überfahren oder auf ihm beenden:

- wer weniger als 6 Felder weit zieht (Rouleure: weniger als 5), muss sturzwürfeln (außer beim bummeln).
- **Sobald ein Straßenfeld in der Breite komplett besetzt ist, müssen alle die dort stehen sturzwürfeln.**
- gewürfelt wird immer mit dem schwarzen 50:50 Sturzwürfel

Fortbewegung für Dummies (Würfel)

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

2 = kein Effekt.

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 für neutrale Dummie-Radler:

- Ein Dummie nutzt den Windschatten, wenn er dadurch vier oder mehr Felder vorrücken kann.
- An der Spitze eines **potentiellen Belgischen Kreisels**, haben nachfolgende Fahrer die Option, sich durch Zugabe von ein (ggf. zwei) E-Chips mit dem Dummie zu einem „Belgischen Kreisel“ zu formieren.
- Als *Teil eines solchen Zuges*, **beteiligt ein Dummie sich automatisch an der Tempoarbeit. – außer, es befindet sich ein Teamkollege in einer beliebigen Gruppe vor ihm!**
- Ein Dummie stellt sich wenn möglich in den Windschatten hinter einen Vordermann oder in den Wind vor einen anderen Radler (das hat immer Priorität vor Innenbahn!). Allerdings muss der Dummie seine Zugweite immer voll ausfahren, wenn dies möglich ist – auch wenn er dadurch die Außenbahn nimmt.

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** schützen sie sich gegenseitig und können nicht stürzen. Stehen sie *hintereinander*, ist nur der *hintere Radler geschützt* vor einem Sturz! Sollte sein Vordermann allerdings stürzen, so ist er automatisch in akuter Sturzgefahr.
- **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 Spielzug ist nur ein Tausch möglich!
- **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.
- **ZIEHEN AM BERG:** Am Berg Kat.1+2 können Teamkollegen sich im Windschatten folgen, wenn sie dafür zwei E-Chips (oder eine beliebige Fahrerkarte) bezahlen (Keine Auswirkung auf die Zugweite).
- **WASSERTRÄGER:** Kommt ein Radler mit seinem Zug **neben** einem Teamkollegen zum stehen, kann er dem anderen **max. zwei Energiechip oder eine Dopingkarte** tauschen (neu ziehen).

GEMEINSAM TEMPOMACHEN („Belgischer Kreisel“)

Radler (aus beliebigen Teams) können einen „belgischen Kreisel“ bilden, wenn sie sich im Windschatten folgen können: Jeder, *der vom anführenden Radler gefragt wird*, kann einen E-Chip **oder eine 1er-Ermüdungskarte** beisteuern. **Kapitäne und Radler die sich auf ihrem Terrain befinden**, dürfen auch zwei Punkte beisteuern (E-Chips oder 2-er-Karte). Radler, die eine 2-er-Karte beisteuern, aber nur einen Punkt zugeben dürfen, erhalten den zweiten Punkt als E-Chip ausbezahlt.

Der führende Radler legt **verdeckt** seine Startkarte und alle Teilnehmenden legen ihre Karte(n) oder Chips dazu. Der Zug muss so ausgeführt werden, dass alle Kreiselfahrer folgen können!

Der Radlerzug bewegt sich um die Summe der eingesetzten Punkte vor. **Der letzte Mithelfer wird an die Spitze des Zuges vor den ursprünglich anführenden Radler gesetzt, die übrige Reihenfolge bleibt gleich.**

Radler, die zwar im Windschatten folgen wollen, sich aber nicht aktiv beteiligt haben (oder vom Initiator des Zuges nicht gefragt wurden), werden hinter den letzten aktiven Kreiselradler gesetzt.

Beachte: Dummie-Radler beteiligen sich immer an einem Zug, wenn kein Dummie-Teamkollege in einer Gruppe vor ihnen ist.

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 kampfflos auf das nächste freie hinter ihm liegende Feld oder gibt ebenfalls einen E-Chip ab, um das Duell anzunehmen.

Beide würfeln nacheinander mit dem roten Sturzwürfel (**Totenkopf (1) = akute Sturzgefahr**).

Würfelt der Herausforderer *die höhere Zahl*, so nimmt er den Platz des Verdrängten ein, der ein Feld nach hinten versetzt wird. Ansonsten verliert er **und wird selbst ein Feld zurückgesetzt**.

BEACHTET: *nur einmal pro Zug möglich!* und Trikotträger, müssen *als Herausgeforderte* keinen E-Chip abgeben.

DOPINGKARTEN

Wenn ein Radler bummelt darf er von einem der vier DOPING-Kartenstapel seiner Radlerfarbe die zuoberst liegende Karte ziehen. Er kann diese Karte jederzeit in **drei E-Chips** eintauschen – ohne zu offenbaren ob es eine „Doping“ oder „Fairplay“-Karte ist (*was auf der Rückseite der Karte markiert ist aber zunächst geheim bleibt*). Möglich ist auch, die Dopingkarte später statt einer Fahrerkarte (Wert 3) einzusetzen (auch bei Attacken).

DEN TEAMWAGEN RUFEN

Jeder Radler kann **einmal pro Rennen den Teamwagen rufen**. Bedingung dafür ist - *bevor er seinen Zug ausführt* – beträgt sein Vorsprung auf den nächstfolgenden Radler mindestens zwei komplett freie Streckenfelder. Bevor er seinen Spielzug ausführt, *erhält er eine Dopingkarte* seiner Farbe, die er ggf. sofort einsetzen kann.

BEACHTET: *gilt nicht in der ersten und nicht in der letzten Runde (einschließlich der Zielsprinrunde) eines Rennens.*

DOPINGKONTROLLE

Nach dem Rennen wird mit den vier farbigen Würfeln zweimal gewürfelt. Alle Radler, die eine Karte, *deren offene sichtbare Seite* den gewürfelten Farbwert zeigt eingesetzt haben, müssen diese umdrehen und offenbaren, ob es eine „Fairplay“-Karte oder eine „Gedopt“-Karte ist. Ein auf diese Weise des Dopings überführter Radler, wird disqualifiziert und verliert alle in dem Rennen ggf. gewonnenen Punkte.

Ein „positiv getestet“ Radler darf im nächsten Rennen bei dem sein Team startet, nicht eingesetzt werden. Bei Etappenrennen darf das Team in der Folge den Radler dieser Kategorie nicht mehr einsetzen.

Beachte: Von dem Radler in vorherigen Etappen ggf. gesammelte Punkte bleiben jedoch erhalten!

EREIGNISKARTEN

Vor jeder Runde werden ein (oder mehrere) Fahrer ausgelost, der/die eine Ereigniskarte ziehen und anwenden.

BEACHTET: 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!** Bei Spielplanbasierten Rennen: *sobald ein Radler weniger als zehn Felder von der Ziellinie entfernt steht, kann ihn keine Ereigniskarte mehr treffen.*

WETTER (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 (unabhängig vom Kartenwert), muss ein Feld abziehen.



sehr nass = erhöhte Sturzgefahr: Ein Fahrer, der sechs oder mehr Felder zieht, **muss mit dem 3:3 Sturzwürfel würfeln**. (Beachte: Windschattenattacken werden getrennt gewertet, „Ansaugen“ zählt nicht zur Zugweite, bei einem *Belgischem Kreisel* müssen ggf. alle würfeln, die sich am Kreisel beteiligt haben, ggf. unabhängig von der individuell gefahrenen Weite, wenn die Summe des Kreiselsprungs sechs oder mehr ist.



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

WIND (optionale Profiregel)

Vor jeder Runde wird die Windrichtung mit einem W6 **WINDWÜRFEL** bestimmt.

Der ausgewürfelte Wind gilt aber erst in der auf die laufende Runde folgenden Spielrunde!

Der Wind (Würfelergebnis) beeinflusst die Fahrleistung der Radler:

1 = Gegenwind = alle Radler, die *eine Karte ausspielen*, *müssen ein Feld weniger ziehen*.

2 = Seitenwind = Windschatten wirkt diagonal (vom linken zum rechten Straßenrand)

3 = kein Wind = kein Effekt.

4 = Kein Wind = kein Effekt.

5 = Kein Wind = kein Effekt.

6 = Rückenwind = alle Radler, die eine Karte ausspielen, dürfen ein Feld zusätzlich ziehen.

STURZGEFAHR



Muss ein Radler mit einem der beiden Sturzwürfel (1:6 oder 3:3) würfeln (z.B. bei Ellenbogenduell, bei Regen oder auf Kopfsteinpflaster) und es fällt der Totenkopf, so besteht für ihn **akute STURZGEFAHR**.

- **Sturz verhindern: zwei E-Chips abgeben.**
- **Sturzrisiko reduzieren: einen E-Chip abgeben** und nochmal mit dem schwarzen 3:3-Würfel würfeln.
- **Sturz:** wenn er keinen E-Chip einsetzen kann/will oder der zweite Wurf den Totenkopf zeigt.

Wer gestürzt ist, kann keine weiteren Aktionen ausführen.

Erfolgt der Sturz beim Drängeln, muss der Kontrahent trotzdem noch würfeln (ggf. auch mit akuter Sturzgefahr).

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

BEACHTET: Fahrer, die auf dem Feld direkt hinter einem Gestürzten stehen, geraten ebenfalls automatisch in akute Sturzgefahr. Nebeneinander stehende Teamkollegen, schützen sich gegenseitig vor Sturz.

WERTUNGSSPRINTS AUF GRÜNEM TERRAIN:

Für Runden auf grünem Terrain mit einem Ziel- oder Zwischensprint 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).
- 4) folgt ein Sprinter im Windschatten, kann er unabhängig von der Zugweite aus dem Windschatten attackieren (dies gilt nur *alternativ* zu den Sonderregeln 1) und 2)

Bei Gleichstand **in Zwischensprints** gewinnt der Radler, der sich auf seinem Terrain befindet („Terrainhoheit“).

Besteht Terraingleichheit, entscheidet die reguläre Zugrangfolge (s.o.).

ZIELSPRINTS/ENDE DES RENNENS:

Ein Rennen ist beendet, wenn alle Runden (wie im Streckenprofil angegeben) gefahren (oder das Ziel auf dem Spielplan erreicht) wurde. Die Reihenfolge der Fahrer *am Ende der letzten Runde*, ist entscheidend für die **Zeitabstände**: pro freiem Feld Zwischenraum: 10 Sekunden.

Alle Radler der Spitzengruppe, die nach der letzten regulären Runde zeitgleich – also miteinander in Kontakt - sind, nehmen am **Zielsprint als zusätzlicher Spielrunde** teil. *Wer in der letzten Runde gestürzt ist, kann nicht mehr am Zielsprint teilnehmen. Er wird als letzter seiner Gruppe – aber zeitgleich gewertet.*

Der Zielsprint findet auf demselben Terrain statt, wie die letzte reguläre Runde des Rennens und wird nach normalen Zugregeln ausgefahren. Sieger ist, wer am Ende der Zusatzrunde **auf einem Feld alleine** an der Spitze steht.

Wenn zwei oder mehr Radler nach dem Zielsprint **auf gleicher Höhe** stehen, gilt:

- es wird zwischen diesen solange nach normalen Zugregeln weiter gefahren, bis ein Sieger feststeht.

Beachte: Erst wenn sich keiner der Radler mehr bewegen kann, entscheidet zunächst die „Terrainhoheit“, also wer sich auf eigenem Terrain befindet – und erst danach die normale Zugrangfolge (Innenbahn).

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 (wie oben).

Der Etappensieger erhält (bei Etappenrennen) eine Zeitgutschrift von 10 Sek, - der zweitplatzierte 5 Sek.

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

KÄMPFERISCHSTER FAHRER (optionale Profiregel)

Während eines Etappenrennens erhält jeder Radler Punkte für die Wertung des „kämpferischsten Fahrers“ :

Teilnahme an der Fluchtgruppe: einmalig 3 Punkte.

Pro Attacke (Windschatten oder 2-karten): 1 Punkt

Pro Drängelversuch: 1 Punkt.

Fahren über den Randstreifen: 1 Punkt

Als Solo-Ausreißer an der Spitze („Tête de la course“): 1 Punkt (am Ende jeder Runde gewertet)

Der Punktbeste der Etappe erhält einen zusätzlichen E-Chip auf der nächsten Etappe.

TRIKOT BONUS:

Für alle Wertungs-Trikotträger (GrandTours und Weltcup und WM) gilt:

1) Am Start erhalten sie einen E-Chip extra.

2) Ellenbogenduelle kosten sie keinen E-Chip, *wenn sie herausgefordert werden.*



3)  ist in der Zugrangfolge direkt nach Windschattennutzern dran und darf immer zwei Felder bummeln.

PUNKTEVERGABE BEI RENNEN:

1) Für die WELTCUP-WERTUNG:

Zielwertung: Anzahl der Mitfahrenden Radler in umgekehrter Reihenfolge.

Bei 16 Teilnehmern also: 1. 16 Punkte, 2. 15 Punkte, 3. 14 Punkte usw.

2) Für das GRÜNE TRIKOT (**Zwischensprints/ Zieleinlauf: 5 – 3 - 1 und Zeitboni (5 bzw. 10/5 Sek.)**)

2) FÜR DAS BERGTRIKOT

Kategorie HC (mind. 3 Runden/25 Felder): 25 – 15 – 10 – 5 – 3 – 2 - 1

Kategorie 1 (mind. 2 Runden/19 Felder): 15 – 10 - 5 - 3 – 2 - 1

Kategorie 2 (mind. 2 Runden/13 Felder): 10 – 5 – 3 - 2 - 1

Kategorie 3 (mind. 1 Runde/ 7 Felder): 5 – 3 - 2 - 1

Kategorie 4:(mind. 1 Runde/1-6 Felder): 3 – 2 - 1