



SPELREGELS / RÈGLES DU JEU



Spelregels Het Ronde van Vlaanderen spel

Een spel van Kurt Wellens

Beleef zelf de magie van de Ronde van Vlaanderen en de Omloop Het Nieuwsblad met dit familie- en vriendspel voor 2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar. Trotseer weer en wind, overwin de kasseien en hellingen, probeer op het juiste moment je tegenstanders af te schudden en blijf het peloton voor. Doseer je energie, al zal je voor winst en eeuwige glorie toch af en toe diep in je reserves moeten tasten!

Of je nu kiest voor het basisspel of de expertenversie, elk spel zal door een wisselend koersverloop weer anders en verrassend zijn...

Inhoud van de doos:

- 6 renners in verschillende kleuren
- 6 plastic voetjes voor de renners
- 1 peloton
- 1 transparant voetje voor het peloton
- 6 scorepionnen in de kleuren van de renners
- 6 rugnummers in de kleuren van de renners
- 1 jaagpuntfiche
- 28 zeshoekige tegels die het spelbord vormen
- 3 plunderkaarten
- 3 pelotonkaarten
- 48 getalkaarten in de kleuren van de renners
- 1 startspelerfiche (rode lantaarn)
- 1 player-aid
- 26 Radio Koers- en Meteokaarten
- 24 interventiekaarten
- 4 infokaarten
- Een energiemeter
- 1 dobbelsteen
- 12 bevoorradingsfiches
- 5 individuele gebeurtenisfiches
- 3 megafoonfiches
- Spelregels

Doel van het spel

Als eerste over de streep komen zonder al je energie te hebben verbruikt.

Vorbereiding

- Als je het spel voor de eerste keer speelt, duw dan de verschillende kartonnen elementen uit de frames en sorteer ze per soort.
- Voorzie de 6 renners en het peloton van een voetje zodat ze recht kunnen blijven staan.
- Sorteert de kaarten naargelang het type.
- Leg het parcours van de Ronde van Vlaanderen of de Omloop Het Nieuwsblad uit op tafel met de zeshoekige tegels, zoals weergegeven op het legplan. De tegels zijn onderaan genummerd. Leg ook de megafoonfiches en één bevoorradingsfiche op de aangegeven tegels.
- Plaats het peloton voor de starttegel.
- De hellingen in het parcours zijn erg lastig. De renners komen er trager op vooruit dan op vlakke wegen. Daarom bestaan deze tegels uit twee tegeldelen. Om een heuvel te overwinnen zal je dus twee stappen

moeten zetten in plaats van één. Een megafoonfiche op een helling tegel, geldt voor beide tegeldelen.

- Plaats de energiemeter aan de rand van het speelveld.
- Schud de Radio Koers- en Meteokaarten en leg deze gedekt naast de energiemeter.
- Leg de infokaarten in de buurt, zodat elke speler deze kan raadplegen.
- Kies een startspeler. Geef hem/haar de startspelerfiche (de rode lantaarn).
- Laat elke speler een renner en het bijbehorende rugnummer kiezen, eerst de startspeler en dan in wijzerzin de andere spelers. Elke speler legt zijn rugnummer voor zich en stelt zijn renner voor de starttegel bij het peloton.
- Zet de scorepion van elke speler op vak 32 van de energiemeter.
- Maak een stapel van alle gekleurde getalkaarten van de deelnemende renners. Tenminste alle kaarten van 4 kleuren dienen in de stapel te zitten, bij minder dan 4 spelers vul je deze aan met een kleur(en) naar keuze. Voeg de plunderkaarten en de pelotonkaarten toe en schud de stapel. Geef elke speler van de stapel drie handkaarten en leg de rest als een gedekte trekstapel naast de energiemeter.
- De startspeler bepaalt het jaagpunt van het peloton. Daarvoor neemt de startspeler de vier bovenste kaarten van de stapel getalkaarten en telt de waardes ervan bij elkaar. Trekt de speler een plunder- of pelotonkaart, dan legt hij/zij deze aan de kant en trekt een extra kaart, tot er vier getalkaarten getrokken zijn.
- Tel vanaf de start het aantal stappen tot je aan het opgetelde getal komt. Duid dit punt aan met de jaagpunttegel. De gebruikte kaarten worden weer in de stapel gemengd.
 - *In vele gevallen gebeurt het dat er een zgn. "vroeg vlucht" ontstaat. Renners die zich willen in de kijker fietsen vallen aan en rijden alleen of met een klein groepje voor het peloton uit. In de eerste uren van de wedstrijd laat het peloton dit meestal begaan, omdat ze ervan uitgaan dat ze die vluchters nog wel zullen kunnen inhalen. Op een bepaald ogenblik moeten ze wel beslissen om te versnellen en de achtervolging in te zetten willen ze de vluchters nog te pakken krijgen. Dat ogenblik is het jaagpunt.*
- Tenslotte legt de startspeler de individuele gebeurtenisfiches naar keuze gedekt op de tegels tussen het eerste lussen kruispunt en de laatste tegel. Let op, op deze tegels mag geen 🚧 staan. Er kan maximaal 1 fiche per tegel worden gelegd.

Het basisspel spelen (Ideaal met kinderen)

Het Ronde van Vlaanderenspel wordt gespeeld in meerdere rondes, tot één van de deelnemers als eerste de laatste tegel bereikt en zo de aankomst overschrijdt. In elke ronde fietst het peloton als eerste, en daarna de renners elk om beurt in wijzerzin, te beginnen met de startspeler.

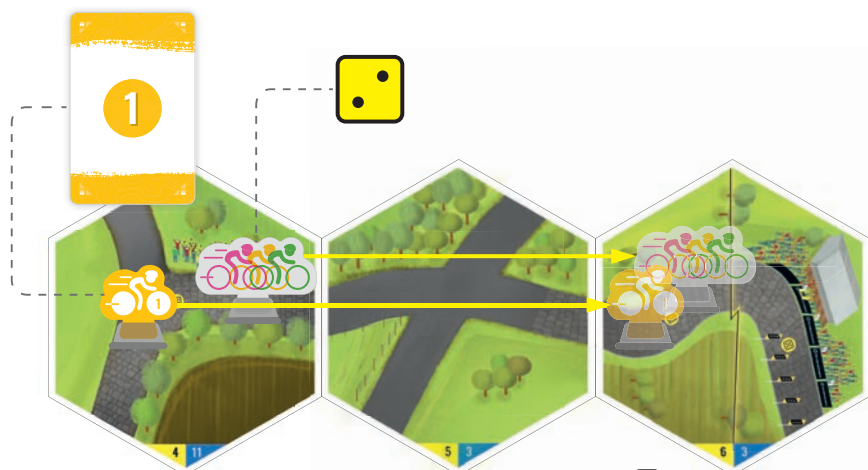
De beweging van het peloton wordt door de startspeler uitgevoerd. Na elke ronde krijgt de speler die laatste staat de startspelerfiche (de rode lantaarn). Deze wordt de nieuwe startspeler, laat het peloton fietsen, enzovoort. Van zodra er een renner de finish overschrijdt, mogen de andere spelers de lopende ronde nog afmaken. Daarna stopt het spel en kan de eindstand worden bepaald.


1 Het peloton rijdt

- De startspeler gooit met de dobbelsteen tenzij een renner die achter het peloton hangt een pelotonkaart speelt. In dit geval sluit deze speler weer aan bij het peloton, slaat het peloton een beurt over, en beschikt de speler maximum over 2 kaarten om tussen te kiezen tijdens zijn/haar beurt.
- Zolang niet alle renners voor het eerst aan het jaagpunt zijn gepasseerd doet het peloton het sowieso rustig aan. Deel het gegooide aantal ogen door twee (afrotonen naar boven) en verplaats het peloton met evenveel stappen.
- Zijn alle renners echter aan het jaagpunt gepasseerd, dan hebben de ploegleiders orders gegeven om de vluchters in te halen. Zet vanaf dan met het peloton evenveel stappen vooruit als de dobbelsteen aangeeft.
- Komt het peloton op een tegel met een megafoonfiche, trek dan een Radio Koers- en Meteokaart en voer deze uit.
 - Radio Koers geeft regelmatig updates van wat er gebeurt in de koers zodat renners en ploegleiders op de hoogte zijn. Deze gebeurtenissen kunnen, net als het weer, een grote invloed hebben op het koersverloop. Dergelijke gebeurtenissen gaan alle renners aan, al is de impact niet voor iedereen gelijk. De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen en voeren onmiddellijk uit wat de kaart voorschrijft. De startspeler begint, tenzij anders vermeld op de kaart.

2 De renners rijden

- De startspeler, en vervolgens de anderen, gaan koersen. De speler die aan de beurt is kan nu beslissen om eventueel een plunderkaart te spelen als hij/zij deze bezit. Bij een plunderkaart neemt een speler bij een andere speler met minstens 2 kaarten 1 kaart. Plunderkaarten spelen is niet verplicht, je kan ze ook sparen tot een latere ronde. Heb je echter nog enkel plunderkaarten, dan moet je deze spelen. Indien in dit geval geen enkele andere speler 2 kaarten heeft, plunder je één kaart van de trekstapel.
- De speler aan zet mag nu één getalkaart spelen en mag evenveel stappen vooruitgaan als de kaart aangeeft. Hij/zij verliest evenveel energiepunten als het getal aangegeven op de getalkaart. Verzet de scorepion van die speler overeenkomstig op de energiemeter. Zolang het peloton de finish niet heeft bereikt, kan de speler er ook voor kiezen om een pelotonkaart te spelen. De renner sluit dan aan bij het peloton zonder gevolg voor de energievoorraad. Gespeelde kaarten komen op een aflegstapel te liggen.
- Daarna neemt de speler één kaart van de gedekte stapel om zijn/haar handvoorraad aan te vullen. Van zodra de trekstapel op is, wordt de aflegstapel geschud en gedekt op tafel gelegd. Dit wordt de nieuwe trekstapel.
- In het geval de renner achter het peloton aanrijdt kan deze tijdens zijn beurt beslissen om een extra inspanning te doen en dichterbij of op dezelfde hoogte van het peloton te komen. Elke stap die de renner vooruitgaat kost 2 energiepunten.
- Het peloton inhalen is niet verplicht. Een renner kan in of achter het peloton blijven rijden. Wil een renner in het peloton blijven rijden, dan kost hem dat minder energie. Als speler mag je tijdens je beurt een kaart uitspelen met een waarde die 1 punt lager is dan de beweging van het peloton en toch op dezelfde hoogte blijven.



- Wanneer een renner tijdens zijn beurt op een heuvel- of kasseitegel met  komt te staan door een getalkaart van zijn eigen kleur te spelen krijgt hij/zij een energieboost! Hij/zij voelt zich in zijn sas, eet nog snel een energiereep en gooit met de dobbelsteen. Het energiepeil van de speler stijgt evenveel punten als het aantal gegooide ogen.
- In het geval de renner op die heuvel- of kasseitegel is beland door het spelen van een getalkaart van een andere kleur, gebeurt het omgekeerde: de renner rijdt zich leeg op de hindernis, gooit met de dobbelsteen en verliest overeenkomstig energiepunten.
- Een renner die in of achter het peloton rijdt, ondervindt geen invloed op zijn energiepunten van de kassei- of hellingstroken.
- Wanneer de speler geen energiepunten meer overhoudt, dan houdt het op. De speler ligt uit de koers en kan deze enkel nog vanuit de bezemwagen volgen. Hij/zij mag drankjes halen voor de andere renners.
- Een renner die voor het peloton tijdens zijn beurt op een tegel terechtkomt met een fiche, lokt een gebeurtenis uit. Bij een megafoonfiche voeren alle renners de opdracht op de bovenste Radio Koers- en Meteokaart uit. Bij een gedekte fiche, draait de speler die aan zet is de fiche om en voert deze uit.
- Een renner die na het rijden van de eerste lus in het parcours op een tegel komt met bevoorradingsfiche of deze passeert, ontvangt per lus tijdens zijn beurt telkens een fiche met 6 energiepunten. De punten worden bijgeteld op de energiemeter.
- De volgende speler is nu aan zet.

3 Hand aanvullen – startspeler doorschuiven

- Eens alle spelers deze ronde hebben uitgespeeld, kan iedereen met minder dan 3 kaarten zijn hand bijvullen door nog één extra kaart van de trekstapel te nemen.
- De startspelerfiche wordt doorgegeven aan de speler die laatste staat en de volgende ronde start weer met de beweging van het peloton. Staan er meerdere renners op de laatste plaats, dan gaat de fiche naar diegene die in wijzerzin het dichtst bij de huidige startspeler zit.

4 Einde van het spel

- De eerste renner die de laatste tegel oprijdt trekt de finale sprint aan. Spelers aangekomen op de laatste tegel nemen plaats achter de finish en nemen niet meer deel aan het vervolg van de spelronde. Alle resterende spelers maken nog de lopende spelronde af, waarna bekeken wordt wie wint en op het podium komt te staan (figuurlijk). De handkaarten worden aan het einde van deze ronde niet meer aangevuld.
- Van diegenen die de laatste tegel en zo de finish hebben bereikt is de winnaar diegene met de meeste resterende energie. In het geval van een gelijkstand wint de speler die, alle handkaarten bij elkaar geteld, nog de grootste waarde in zijn hand heeft.
- Komt het peloton als eerste over de streep en finishen in dezelfde beurt nog renners, dan is dit een massasprint die wordt gewonnen door de gefinishte renner met de meeste resterende energie. In het geval van een gelijkstand, geldt terug de waarde aan handkaarten (zie hierboven). Finisht geen enkele renner in de beurt dat het peloton als eerste de eindtegel bereikt, dan is het peloton de winnaar.

Rij je meerdere malen op 1 avond één van de classics dan kan je ook met een klassement werken. De winnaar van een classic ontvangt 4 punten, de 2^{de} 3 punten, de 3^{de} 2 punten en alle andere spelers die de laatste beurt hebben kunnen uitspelen 1 punt.

Interactieve versie *(Voor doorwinterde spelers)*

Spelers die iets meer dynamiek in het spel willen kunnen de interactieve versie spelen.

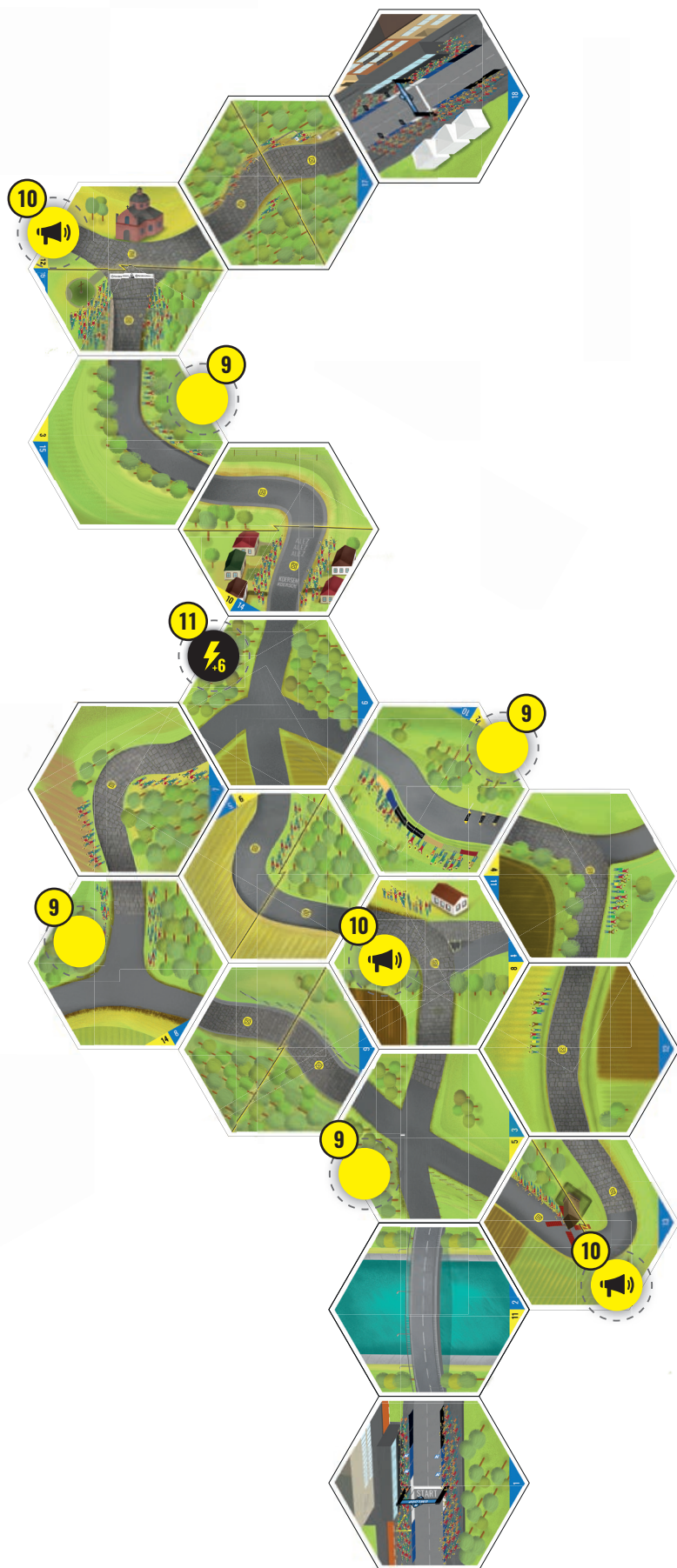
De regels blijven in grote lijnen dezelfde, alleen komen er nu interventiekaarten in het spel. Naast de gebeurtenissen in de koers die omgeroepen worden door de koersradio of die uitgelokt worden door het weer kunnen ook renners zelf invloed uitoefenen. Allianties worden gesmeed en verbroken, afspraken worden gemaakt en er wordt al eens iemand een hak gezet. Maar evengoed wordt een concurrent al eens een handje geholpen, vooral als er een voordeeltje voor zichzelf aanzit ...

Aanpassingen van de regels:

- Geef bij de start aan elk van de spelers naast de getalkaarten ook de 4 verschillende interventiekaarten.
- Op elke interventiekaart staan 2 acties waarvoor eenzelfde kostprijs geldt. Interventiekaarten moeten namelijk samen met een getalkaart gespeeld worden. De waarde die nodig is om de interventiekaart te kunnen spelen staat erop vermeld. Een speler kan enkel een interventie spelen als hij/zij minstens één kaart overhoudt om tijdens zijn/haar spelbeurt uit te spelen.
- Interventies kunnen enkel een effect hebben op renners aan zet die voor het peloton uitrijden. Eens een renner de beurt waarin hij/zij finisht beëindigt, kan deze niet langer door een interventie worden beïnvloed.
- Er kan telkens 1 interventiekaart gespeeld worden tijdens de beurt van een speler, wanneer die een getalkaart heeft gelegd en tot deze zijn/haar renner heeft verplaatst.
- De speler die een interventie wil uitlokken roept “Koersen!” en speelt de interventiekaart. Tegelijkertijd legt de speler een getalkaart met de gevraagde waarde op de aflegstapel. Die kaart moet de kleur hebben van de geïntervieerde renner of van de eigen renner.
- De speler die een interventie uitlokt heeft dus een getalkaart minder ter beschikking tot het einde van de ronde. Pas dan kunnen de handkaarten met één kaart worden aangevuld.
- Eens een interventiekaart is gespeeld wordt deze afgelegd naast de energiemeter. Een speler zal dus moeten kiezen welke van de 2 acties verbonden aan de interventiekaart hij/zij speelt.

Legplan Omloop het Nieuwsblad

Plan de pose Omloop het Nieuwsblad



- 1 **Getalkaarten**
Cartes chiffres
- 2 **Pelotonkaart**
Carte peloton
- 3 **Plunderkaart**
Carte de pillage
- 4 **Startspelerfiche (rode lantaarn)**
Fiche de premier joueur (lanterne rouge)
- 5 **Rugnummer**
Dossards
- 6 **Renner**
Coureur
- 7 **Peloton**
Peloton
- 8 **Jaagpuntfiche**
Fiche de point de poursuite
- 9 **Individuele gebeurtenisfiche**
Fiche d'événement individuel
- 10 **Megafoonfiche**
Fiche mégaphone
- 11 **Bevoorradingfiche**
Fiches de ravitaillement
- 12 **Energiemeter**
Compteur énergétique
- 13 **Scorepion**
Marqueurs de score
- 14 **Infokaarten**
Cartes info
- 15 **Player-aid**
- 16 **Radio Koers- en Meteokaarten**
Cartes radio de la course et météo
- 17 **Interventiekaarten**
Cartes d'intervention



Le jeu du Tour des Flandres Règles du jeu

Un jeu par Kurt Wellens

Découvrez la magie du Tour des Flandres et du Circuit Het Nieuwsblad avec ce jeu, en famille ou entre amis, pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans. Défiiez le vent et les intempéries, survolez les pavés et dévalez les pentes, essayez de lâcher vos adversaires au bon moment et restez en tête du peloton. Dosez votre énergie, même si, pour la victoire, vous devrez parfois puiser au fond de vos réserves !

Que vous choisissiez le jeu de base ou la version expert, chaque partie sera différente et le déroulement varié de la course vous surprendra à chaque fois.

Contenu de la boîte:

- 6 coureurs de couleur différente
- 6 pieds en plastique pour les coureurs
- 1 peloton
- 1 pied transparent pour le peloton
- 6 marqueurs de score aux couleurs des coureurs
- 6 dossards aux couleurs des coureurs
- 1 fiche de point de poursuite
- 28 tuiles hexagonales formant le plateau de jeu
- 3 cartes de pillage
- 3 cartes peloton
- 48 cartes chiffres aux couleurs des coureurs
- 1 fiche de premier joueur (lanterne rouge)
- 1 carte déroulement du jeu
- 26 cartes radio de la course et météo
- 24 cartes d'intervention
- 4 cartes info
- 1 compteur énergétique
- 1 dé
- 12 fiches de ravitaillement
- 5 fiches d'événement individuel
- 3 fiches mégaphone
- Règles du jeu

But du jeu

Soyez le premier à franchir la ligne sans avoir consommé toute votre énergie.

Préparation

- Lorsque vous jouez pour la première fois, détachez les différents éléments en carton et triez-les par type.
- Attachez un pied aux 6 coureurs et au peloton pour qu'ils puissent tenir debout.
- Triez les cartes par type.
- Construisez le parcours du Tour des Flandres ou du Circuit Het Nieuwsblad sur la table à l'aide des tuiles hexagonales, comme indiqué sur le plan de pose. Les tuiles sont numérotées en bas de la tuile. Placez également les fiches Mégaphone et une fiche de ravitaillement sur les tuiles indiquées. Placez le peloton devant la tuile de départ.
- Les pentes du parcours sont très difficiles. Les coureurs y progressent plus lentement que sur des routes plates. C'est pourquoi ces tuiles sont constituées de 2 parties. Pour passer une côte, il vous faudra donc 2 étapes au lieu d'une. Une fiche Mégaphone sur une pente s'applique aux 2 parties de la tuile.

- Placez le compteur énergétique au bord du plateau de jeu.
- Mélangez les cartes radio de la course et météo et placez-les face cachée à côté du compteur énergétique.
- Placez les cartes info à un endroit accessible pour tous les joueurs.
- Sélectionnez un premier joueur. Donnez-lui la fiche du premier joueur (lanterne rouge).
- Demandez à chaque joueur de choisir un coureur et le dossard correspondant, d'abord le premier joueur et ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur place son dossard devant lui et son coureur devant la tuile de départ avec le peloton.
- Placez le marqueur de score de chaque joueur sur la case 32 du compteur énergétique.
- Faites une pile des cartes chiffres de toutes les couleurs des coureurs participants. Toutes les cartes de 4 couleurs doivent au moins se trouver dans la pile. S'il y a moins de 4 joueurs, complétez avec une (des) couleur(s) au choix. Ajoutez les cartes de pillage et de peloton et mélangez-les dans la pile. Donnez 3 cartes de la pile à chaque joueur. Le reste constitue la pioche à placer face cachée à côté du compteur énergétique.
- Le premier joueur détermine le point de poursuite du peloton. Pour ce faire, il prend les 4 premières cartes de la pile des cartes chiffres et en additionne les valeurs. S'il pioche une carte de pillage ou de peloton, il la met de côté et pioche une carte supplémentaire jusqu'à ce qu'il ait tiré 4 cartes chiffres.
 - *Dans de nombreux cas, il se produit une « échappée rapide ». Les coureurs qui veulent se 'montrer' attaquent et roulent seuls ou en petit groupe devant le peloton. Durant les premières heures de la course, le peloton laisse généralement faire, car il suppose qu'il pourra rattraper ces premiers coureurs. À un certain moment, ils doivent décider d'accélérer s'ils veulent les rattraper. Le point de poursuite représente ce moment.*
- Enfin, le premier joueur place les tuiles d'événement individuel au choix face cachée sur les tuiles situées entre le premier carrefour en boucle et la dernière tuile. Attention, il ne peut y avoir aucune ☹️ sur ces tuiles. Il ne peut y avoir que 1 fiche par tuile.

Jeu de base (Idéal avec des enfants)

Le jeu du Tour des Flandres se déroule en plusieurs tours, jusqu'à ce que l'un des participants atteigne en premier la dernière tuile et passe ainsi l'arrivée. À chaque tour, le peloton est le premier à bouger, suivi par les coureurs chacun à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

Le mouvement du peloton est effectué par le premier joueur. Après chaque tour, le joueur qui est le dernier reçoit la fiche du premier joueur (lanterne rouge). Il devient le nouveau premier joueur, fait rouler le peloton, etc.

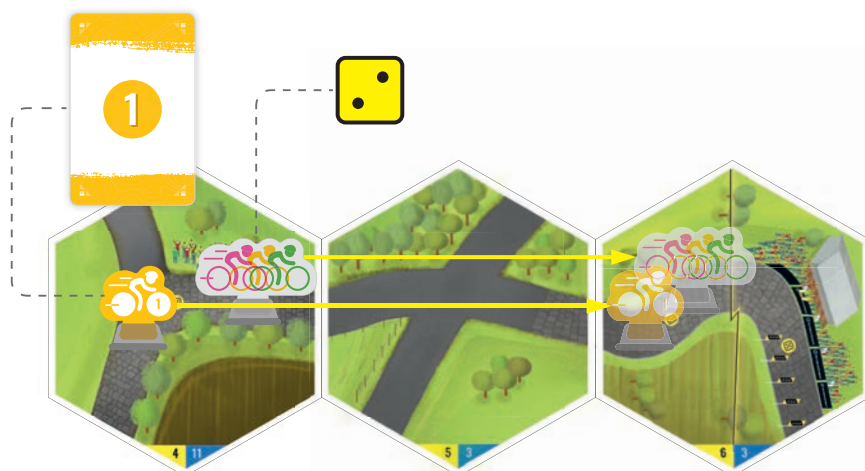
Dès qu'un coureur franchit la ligne d'arrivée, les autres joueurs peuvent terminer le tour en cours. Ensuite, le jeu s'arrête et on détermine le score final.

1 Le peloton roule

- Le premier joueur lance le dé, sauf si un coureur derrière le peloton joue une carte de peloton. Dans ce cas, ce joueur rejoint le peloton qui passe un tour et le joueur n'a maximum plus que 2 cartes pendant son tour.
- Tant que tous les coureurs n'ont pas dépassé pour la première fois le point de poursuite, le peloton roule à son aise. Divisez le nombre de points indiqué sur le dé par 2 (arrondis vers le haut) et déplacez le peloton d'autant de cases.
- Si tous les coureurs ont passé le point de poursuite, les directeurs sportifs donnent l'ordre de rattraper les premiers coureurs. À partir de là, faites avancer le peloton du nombre de cases indiqué par le dé.
- Si le peloton arrive sur une tuile avec une fiche mégaphone, tirez une carte radio de la course et météo et exécutez-la.
 - Radio Course fournit régulièrement des mises à jour sur le déroulement de la course afin d'informer les coureurs et les directeurs sportifs. Comme la météo, ces événements peuvent avoir une influence majeure sur le déroulement de la course. Ces événements affectent tous les coureurs, même si leur impact n'est pas le même pour tous. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et exécutent immédiatement les instructions de la carte. Le premier joueur commence, sauf indication contraire sur la carte.

2 Les coureurs roulent

- Le premier joueur, puis les autres, commencent à rouler. Le joueur dont c'est le tour peut maintenant décider de jouer une carte de pillage s'il en a une. Une carte de pillage permet de prendre 1 carte d'un autre joueur qui en a au moins 2. Il n'est pas obligatoire de jouer les cartes de pillage sauf s'il s'agit de votre dernière carte. Elles peuvent également être gardées pour un tour ultérieur. S'il s'agit de sa dernière carte et qu'aucun autre joueur ne possède encore au moins 2 cartes, il pioche une carte de la pile.
- Le joueur peut maintenant jouer une carte chiffre et avancer du nombre de cases indiqué par la carte. Il perd autant de points énergie que le chiffre indiqué sur la carte. Déplacez le marqueur de score de ce joueur en conséquence sur le compteur énergétique. Tant que le peloton n'a pas atteint l'arrivée, le joueur peut choisir de jouer une carte Peloton. Le coureur rejoint alors le peloton sans conséquence sur sa réserve d'énergie. Les cartes jouées constituent la défausse. Ensuite, le joueur prend une carte de la pile pour compléter sa main. Dès que la pioche est vide, la défausse est mélangée et placée à l'envers sur la table pour former la nouvelle pioche.
- Si le coureur est derrière le peloton, il peut décider de faire un effort supplémentaire et se rapprocher ou se placer au même niveau que le peloton. Chaque case passée coûte 2 points énergie.
- Il n'est pas obligatoire de dépasser le peloton. Un coureur peut continuer à rouler dans ou derrière le peloton. Si un coureur continue à rouler dans le peloton, cela lui coûte moins d'énergie. Quand c'est son tour, un joueur peut jouer une carte avec une valeur inférieure de 1 point au mouvement du peloton et rester malgré tout au même niveau. (exemple)



- Si un coureur arrive sur une tuile côte ou pavés en jouant une carte chiffre de sa propre couleur, le joueur a un regain d'énergie! Il se sent dans son élément, mange rapidement une barre d'énergie et jette le dé. Le niveau d'énergie du joueur augmente du nombre de points indiqué par le dé.
- Si un coureur arrive sur une tuile côte ou pavés en jouant une carte chiffre de couleur différente, l'inverse se produit : l'obstacle épuise le coureur, il jette le dé et perd le nombre de points énergie indiqué par le dé.
- Un coureur qui roule dans ou derrière le peloton ne sent pas l'influence des pavés ou côtes. Ceux-ci n'affectent pas son niveau d'énergie.
- Si le joueur n'a plus de points énergie, il s'arrête. Le joueur est hors course et ne peut la suivre que depuis la voiture-balai. Il peut aller chercher des boissons pour les autres coureurs.
- Un coureur devant le peloton qui arrive sur une tuile avec une fiche entraîne un événement. En cas de fiche mégaphone, tous les coureurs exécutent la mission indiquée sur la première carte radio de la course et météo. Si la fiche est à l'envers, le joueur la retourne et l'exécute.
- Un coureur qui a passé la première boucle du parcours et qui arrive sur une tuile avec une fiche de ravitaillement ou qui la dépasse, reçoit une fiche de 6 points énergie par boucle pendant son tour de jeu. Les points sont ajoutés au compteur énergétique.
- C'est maintenant le tour du joueur suivant.

3 Compléter sa main – Changement de premier joueur

- Quand tous les joueurs ont joué, les joueurs qui ont moins de 3 cartes peuvent compléter leur main en prenant une carte dans la pioche.
- Le premier joueur passe la fiche de premier joueur au joueur qui roule en dernier et le tour suivant reprend avec le mouvement du peloton. Si plusieurs coureurs sont à la dernière place, la fiche revient au joueur le plus proche du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

4 Fin du jeu

- Le premier coureur qui atteint la dernière tuile engage le sprint final. Les joueurs qui sont arrivés sur la dernière tuile se mettent derrière l'arrivée et ne participent plus. Ensuite, on détermine le vainqueur et ceux qui complètent le podium (au sens figuré). À la fin de ce tour, les joueurs ne terminent plus leur main.
- De ceux qui ont atteint la dernière tuile et donc l'arrivée, le gagnant est celui qui a le plus d'énergie restant. En cas d'égalité, le joueur dont toutes les cartes en main additionnées donnent la plus grande valeur est le gagnant.
- Si le peloton franchit la ligne d'arrivée en premier et si d'autres coureurs arrivent à la fin dans le même tour, il s'agit d'un sprint final. Il est remporté par le coureur ayant le plus d'énergie. En cas d'égalité, on prend de nouveau en considération la valeur des cartes (voir ci-dessus). Si aucun coureur ne termine dans le même tour, le peloton est le vainqueur.

Si vous jouez une des classiques plusieurs fois le même soir, vous pouvez également jouer avec un classement. Le vainqueur d'une classique reçoit 4 points, le 2^e 3 points, le 3^e 2 points et tous les autres joueurs ayant joué le dernier tour 1 point

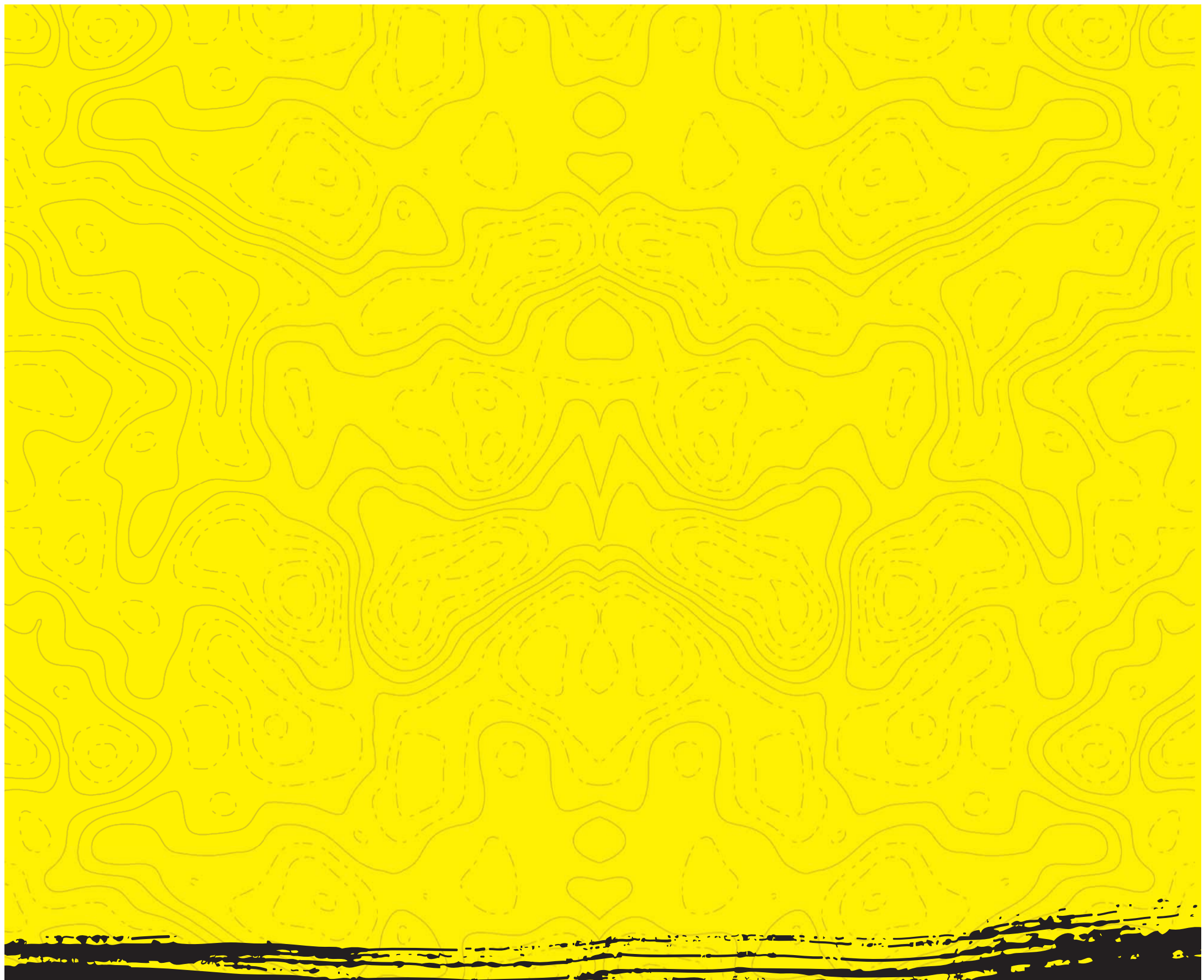
Version interactive *(Pour les joueurs chevronnés)*

Les joueurs qui veulent quelque chose de plus dynamique peuvent jouer à la version interactive.

Les règles sont en grande partie les mêmes, mais les cartes d'intervention entrent maintenant en jeu. Outre les événements de la course annoncés par la radio de la course ou provoqués par la météo, les coureurs peuvent également exercer une influence. Des alliances sont forgées et brisées, des accords sont conclus et un joueur peut être victime d'un mauvais coup. Mais on peut aussi aider un concurrent, surtout s'il y a un avantage à en tirer...

Adaptation des règles:

- Au début, donnez à chaque joueur les 4 cartes d'intervention différentes en plus des cartes chiffres.
- Chaque carte intervention comprend 2 actions possibles qui ont le même coût. Les cartes d'intervention doivent être jouées ensemble avec une carte chiffre. La valeur nécessaire pour pouvoir effectuer l'intervention est indiquée dessus. Un joueur ne peut jouer une intervention que s'il a au moins une carte à jouer pendant son tour.
- Des interventions ne peuvent affecter que les coureurs devant le peloton et seulement pendant son tour. Une fois que le coureur a terminé son tour au cours duquel il a franchi la ligne d'arrivée, il ne peut plus être influencé par une intervention.
- On peut jouer une carte d'intervention pendant le tour d'un joueur, lorsqu'il a placé une carte chiffre et avant qu'il ait fini de déplacer son coureur.
- Le joueur qui veut jouer une intervention crie « course » et joue la carte intervention. En même temps, le joueur dépose une carte avec la valeur demandée sur la défausse. La carte doit avoir la couleur du coureur visé ou de son propre coureur.
- Le joueur qui déclenche une intervention dispose donc d'une carte chiffre en moins jusqu'à la fin du tour. Ce n'est qu'alors qu'il peut compléter sa main en piochant une carte.
- Une carte intervention jouée est défaussée. Le joueur devra donc décider laquelle des actions il veut jouer.



 flandersclassics **sporza.**