SPELREGELS

2-6 2 - 6 SPELERS

20-60 min 20 - 60 MIN

10+ LEEFTIJD : +10

INHOUD

- Een spelbord met het parcours,
- 36 wielrenners verdeeld over 6 verschillende teams,+1 team van 6 witte wielrenners om aan te passen in de kleuren van uw keuze.
- 54 sokkels,
- 4 medaillefiches,
- 1 trofeeënjeton,
- 11 puntfiches,
- 20 kleine windfiches,
- 1 grote windfiche om de windrichting te bepalen in de expertversie,
- 2 bevoorradingszonefiches,
- 5 verwijderbare tabbladen (2 blauwe die het begin van de vlakke sectie markeren, een groene die het begin van de sprint sectie markeert, een gele die het begin van de bergpas sectie markeert, en een dubbele witte lijn die het eindevan de race markeert),
- 6 rotsachtige bergen,
- 4 herinneringskaarten
- 1 boekje met de spelregels

DOEL VAN HET SPEL

Het doel is om de beste «Mind Cycling Manager» te worden door met je team zoveel mogelijk medailles te winnen: medailles worden uitgereikt :

- Aan de winnaar van de race (de wielrenner die als eerste de finishlijn passeert),
- De beste sprinter (de wielrenner die als eerste de sprint sectie voltooit),
- De beste klimmer (de wielrenner die als eerste de berg sectie voltooit),
- En het beste team (op basis van de plaatsen van de wielrenners van elk team in het uiteindelijke klassement van de race).

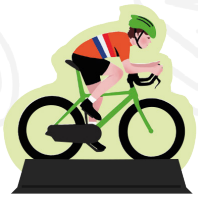


OPSTELLING

Elke speler kiest een team van 3 tot 6 wielrenners (afhankelijk van de gewenste speelduur: 3 = kort, 6 = lang, volledig parcours).

Elk team bestaat uit wielrenners die je kunt kiezen uit 3 types:

- **sprinters** (met groene helmen), ze zijn het snelst in het sprint gedeelte,
- **klimmers** (met gele helmen), ze zijn het snelst in het bergpas gedeelte,
- **knechten-renners** (met blauwe helmen), ze zijn het snelst in het vlakke gedeelte.







Wielrenners met een blauwe helm moeten een blauwe sokkel hebben, de anderen een zwarte sokkel.

De spelers komen overeen om de lengte van een race en de verschillende secties vast te stellen door verwijderbare tabbladen (blauw = begin van vlak gedeelte, groen = begin van sprint gedeelte,geel = begin van bergpas gedeelte, dubbele witte lijn = einde van de race) tussen 2 rijen vakjes naar keuze op het parcours te plaatsen.

Een sectie eindigt waar een nieuwe begint. De verschillende medailles worden op hun respectieve plaatsen op het bord geplaatst.

Het eerste verwijderbare tabblad (blauw, groen of geel naar keuze) vormt het echte startpunt van de race. Plaats dit eerste tabblad zodanig dat er voldoende vakjes zijn om alle deelnemende wielrenners tussen de fictieve startlijn (START) en dit eerste tabblad (echte start) te plaatsen. Bijvoorbeeld: als je met 36 wielrenners speelt (maximaal aantal wielrenners), moet het eerste tabblad (echte start) tussen de rijen vakjes 8 en 9 worden geplaatst.

/! Let op: Het gebied tussen de fictieve start (START) en de echte start (eerste tabblad) is een vlak gedeelte.

BEGIN VAN HET SPEL

De minst ervaren speler of de jongste speler mag beginnen. Hij kiest zijn eerste wielrenner en plaatst deze op een willekeurig vakje vóór de daadwerkelijke startlijn. Vervolgens is het de beurt aan de speler aan zijn linkerzijde om zijn wielrenner te kiezen en te plaatsen, en zo verder. In dit gebied, vóór de echte startlijn, mogen de wielrenners van hetzelfde team niet direct achter elkaar worden geplaatst. Wanneer alle wielrenners zijn geplaatst, kunnen we beginnen.

NORMALE VERPLAATSING VAN DE RENNERS



Een wielrenner beweegt diagonaal en/of recht vooruit als de weg vrij is (dat wil zeggen, als er minstens één vrij vakje voor hem is).

Hij kan dus niet zijwaarts bewegen of achteruit om zijn uiteindelijke bestemming te bereiken.

Als er geen vrije vakjes meer zijn, kan de wielrenner niet verder gaan. Een wielrenner die beweegt, mag de weg niet verlaten om zijn uiteindelijke bestemming te bereiken.

Een wielrenner moet minstens 1 vakje vooruit gaan (tenzij er geen vrije vakjes voor hem zijn).

Elk type wielrenner heeft een verschillend bewegingsbereik (aantal stappen) afhankelijk van het gedeelte waarin hij zich aan het begin van zijn beurt bevindt.
1 stap = 1 vakje.

NORMALE VERPLAATSING	VLAKTE	SPRINT	BERGPAS
SPRINTER	5	7	3
KNECHT	7	5	5
KLIMMER	5	3	7
	TEGEN DE WIND = -1		

De sprinter (groene helm) kan maximaal 5 stappen zetten in het « vlakke » gedeelte, 7 stappen in het « sprint » gedeelte en 3 stappen in het « bergpas » gedeelte.

De knecht (blauwe helm) kan maximaal 7 stappen zetten in het « vlakke » gedeelte, 5 stappen in het « sprint » gedeelte en 5 stappen in het « bergpas » gedeelte.

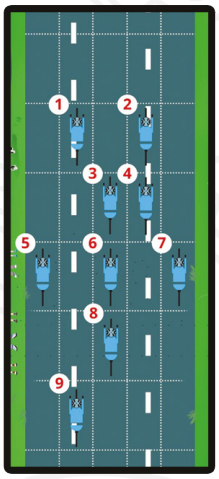
De klimmer (gele helm) kan maximaal 5 stappen zetten in het « vlakke » gedeelte, 3 stappen in het sprint gedeelte en 7 stappen in het « bergpas » gedeelte.

VOLGORDE VAN BEWEGING VAN DE WIELRENNERS

Aan het begin van elke beurt is het de beurt aan de wielrenner die aan de leiding van de race staat. De wielrenner aan de leiding van de race is degene die het verste is opgeschoven op het parcours.

Bij gelijke stand begint altijd de wielrenner aan de linkerkant.Vervolgens is het aan de op een na verste wielrenner, enzovoort (zie schema 1). Wanneer alle wielrenners hebben bewogen, is het opnieuw aan de wielrenner aan de leiding van de race om voor een tweede beurt te spelen, en zo verder.

SCHEMA 1

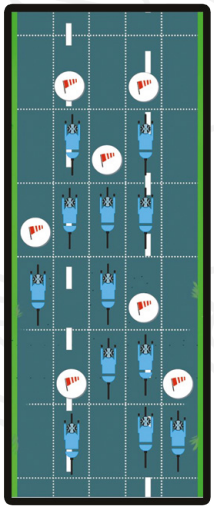


/! Er is een uitzondering in bewegingsvolgorde in geval van de « Wiel of Overnemen » strategie (zie verder).

WIND

In de basisversie van het spel wordt altijd aangenomen dat de wind recht van voren komt. Een wielrenner rijdt tegen de wind in als er geen wielrenner recht voor hem is. Een wielrenner die tegen de wind in rijdt, verliest 1 stap ten opzichte van zijn normale verplaatsing.
Voor elke beurt worden de wind fiches als geheugensteuntje geplaatst recht voor de wielrenners die tegen de wind in rijden (zie schema 2).

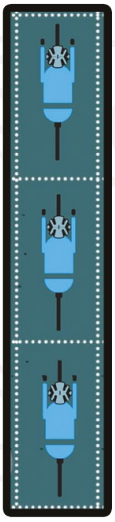
SCHEMA 2



STRATEGIE

Er zijn twee strategieën om de normale verplaatsing van wielrenners te verbeteren. **1. Wiel / Overnemen:** Een wielrenner die zich in een trein bevindt, kan deze strategie volgen en krijgt voorrang ten opzichte van anderen.“Trein” = twee of meer wielrenners achter elkaar (zie schema 3).
Wanneer een wielrenner in een trein beweegt, kan de wielrenner direct achter hem onmiddellijk twee dingen doen: ofwel hem volgen en achter hem blijven = Wiel, ofwel direct voorop gaan staan en de leiding van de trein overnemen = Overnemen (zie schema 4) (1)

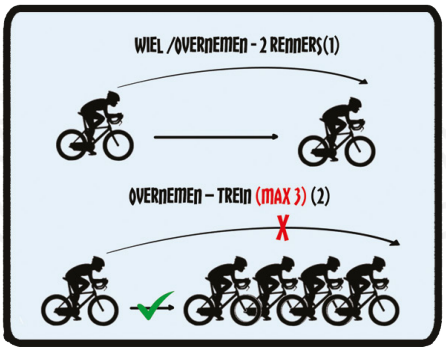
SCHEMA 3



/! Je kunt maximaal 3 wielrenners van een trein overnemen. Als er meer dan 3 wielrenners in de trein zitten, kun je de trein volgen maar niet overnemen (zie schema 4) (2).
/! Een wielrenner die de Wiel / Overnemen strategie gebruikt, moet in de trein blijven waarin hij zich bevindt. Je kunt alleen via je normale. verplaatsing naar een andere trein gaan.
/! In het bergpas gedeelte kunnen sprinters (met groene helmen) de Wiel / Overnemen strategie niet gebruiken.



SCHEMA 4

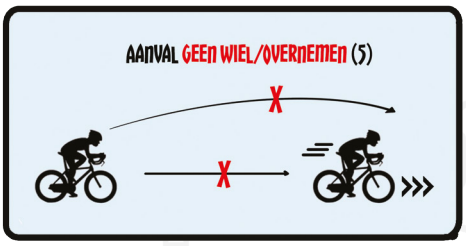


2. Aanval : Er zijn 2 kleuren sokkels. De kleur van de sokkels bepaalt of een wielrenner een bidon heeft of niet (geen bidon = zwarte sokkel, 1 bidon = blauwe sokkel). De sokkels kunnen worden uitgewisseld tussen wielrenners van hetzelfde team. Elke knecht (met blauwe helm) heeft aan het begin van de race 1 bidon.Hij kan zijn bidon behouden of aan een teamgenoot geven. Hiervoor moet zijn knecht zich op een vakje direct achter hem bevinden. Het kost geen beurt om zijn bidon aan een teamgenoot te geven. Een wielrenner die een bidon geeft of ontvangt, moet van sokkel wisselen.

- Een **sprinter** met een bidon (blauwe sokkel) kan aanvallen door zijn bidon te gebruiken in het sprint gedeelte en 3 extra stappen te maken ten opzichte van zijn normalever plaatsing.
- Een **klimmer** met een bidon (blauwe sokkel) kan aanvallen door zijn bidon te gebruiken in het berg gedeelte en 3 extra stappen te maken ten opzichte van zijn normale verplaatsing.
- Een **knecht** met een bidon (blauwe sokkel) kan aanvallen door zijn bidon te gebruiken in het vlakte gedeelte en 3 extra stappen te maken ten opzichte van zijn normale verplaatsing.
  Eén bidon = één aanval.

/! Wanneer een renner aanvalt, moet hij zijn bidon weggooien en dus van sokkel veranderen .
/! Het is niet mogelijk om zijn wiel te volgen of hem over te nemen. Geen Wiel / Overnemen-strategie (zie schema 5)

SCHEMA 5

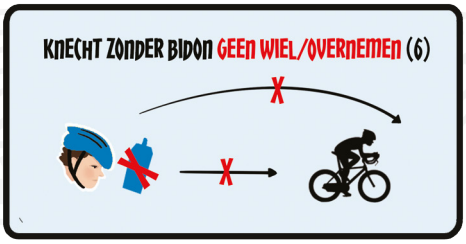


VERMOEIDHEID VAN DE KNECHT

Een knecht dat geen bidon meer heeft, heeft zijn werk als teamgenoot beëindigd, hij is uitgeput en verliest 1 stap tot het einde van de race.
Hij kan het wiel van de renner voor hem niet meer volgen en hij kan niet meer overnemen Geen Wiel / Overnemen-strategie (zie schema 6)

/! Belangrijk! We bekijken altijd de situatie van de wielrenners (secties, wind, strategieën, bidons, vermoeidheid) vóór het begin van elke spelbeurt.

SCHEMA 6



BEVOORRADING

De spelers beslissen voor het begin van het spel om de bevoorrading-jetons op gekozen vakjes langs het parcours te plaatsen. Als een knecht (blauwe helm) zonder bidon (zwarte sokkel) langs het bevoorrading vak gaat, kan hij een bidon pakken en daarmee zijn sokke vranderen naar een blauwe sokkel.

ROTSACHTIGE BERGEN

Aan het begin van het spel kunnen spelers de rotsachtige bergen op door hen gekozen vakjes plaatsen om de weg te versmallen. Wielrenners kunnen deze vakjes niet passeren of erop stoppen.

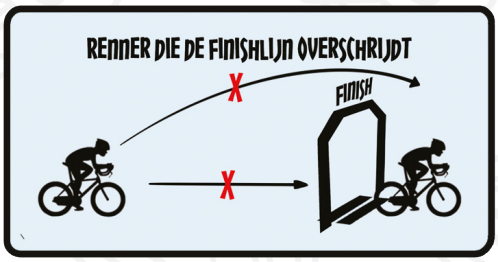
EINDE VAN HET SPEL

De renner die als eerste de finishlijn passeert, wint de race, de renner die als tweede de lijn passeert, wordt tweede en zo verder.

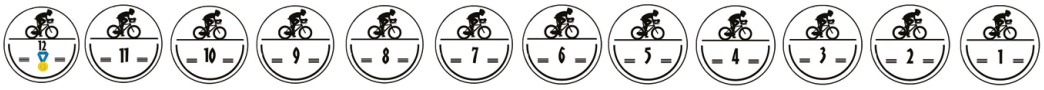


/! Het is niet mogelijk om het wiel te volgen of de leiding over te nemen van een renner die de finishlijn passeert . Dit betekent dat een renner die over de finish komt, de trein waarophjzat, breekt. Geen Wiel / Overnemen-strategie (zie schema 7).

SCHEMA 7



Er zijn 4 klassementen:
1. Medaille “Beste renner”. voor de winnaar van de race waarde = 12 punten, token voor de volgende deelnemers die respectievelijk 11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1 punten waard zijn..

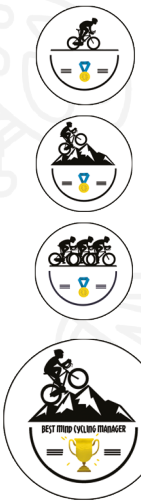


2. Medaille “**Beste Sprinter**” voor de winnaar van de “sprint”-sectie

3. Medaille “**Beste klimmer**” voor de winnaar van de “bergpas”-sectie

4. Medaille “**Beste team**”. Dit klassement is gebaseerd op de optelling van de punten behaald door de renners van elke team in het eindklassement van de race (klassement 1).

De speler die de meeste medailles verzamelt, wint de trofee « **Best Mind Cycling Manager** ».
In geval van gelijkspel, kijken we naar wie de medaille voor het « **Beste team** » heeft gewonnen (rangschikking 4).

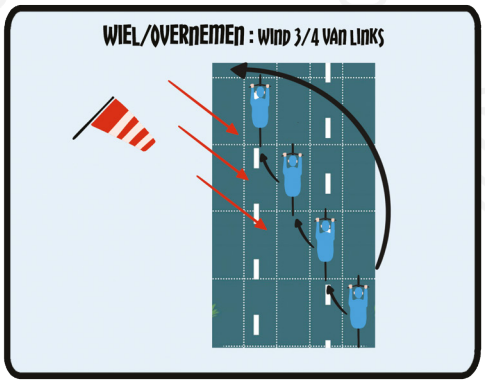


EXPERTVERSIE

De spelers kunnen de richting van de wind bepalen.
Bijvoorbeeld: Wind 3/4 van links (zie schema 8). Een wielrenner fietst tegen de wind in 3/4 van links wanneer er geen andere wielrenners zijn op het vakje direct voor hem aan de linkerkant.

Er is geen mogelijkheid om de strategie Wiel/Overnemen te gebruiken wanneer een wielrenner tegen de wind in fietst. De laatste 3 wielrenners in de illustratie op het schema 8 fietsen niet tegen de wind in; zij worden beschermd door de eerste. Zij kunnen dus de strategie Wiel/Overnemen gebruiken, diagonaal in de tegenovergestelde richting van de wind.

SCHEMA 8





Veel plezier met Mind Cycling!

Mind Cycling is gemaakt vanuit een idee van Philippe Scheinok. De inhoud van dit spel, deze folder en de verpakking is onderworpen aan het auteursrecht @ Philippe Scheinok. Alle rechten zijn voorbehouden. De informatie op deze folder, inclusief maar niet beperkt tot tekst, beeld, vorm, mag niet gereproduceerd, overgedragen, verdeeld of opgeslagen worden zonder voorafgaandelijke schriftelijke toestemming van Philippe Scheinok, behouden schriftelijk andersluidend beding. Het is uitdrukkelijk verboden wijzigingen aan te brengen.

