

Der Ausreisser  
FX Schmid, 1989  
JACQUOT Pierre  
02 tot 06 spelers vanaf 8 jaar  
± 45 minuten

# Inleiding

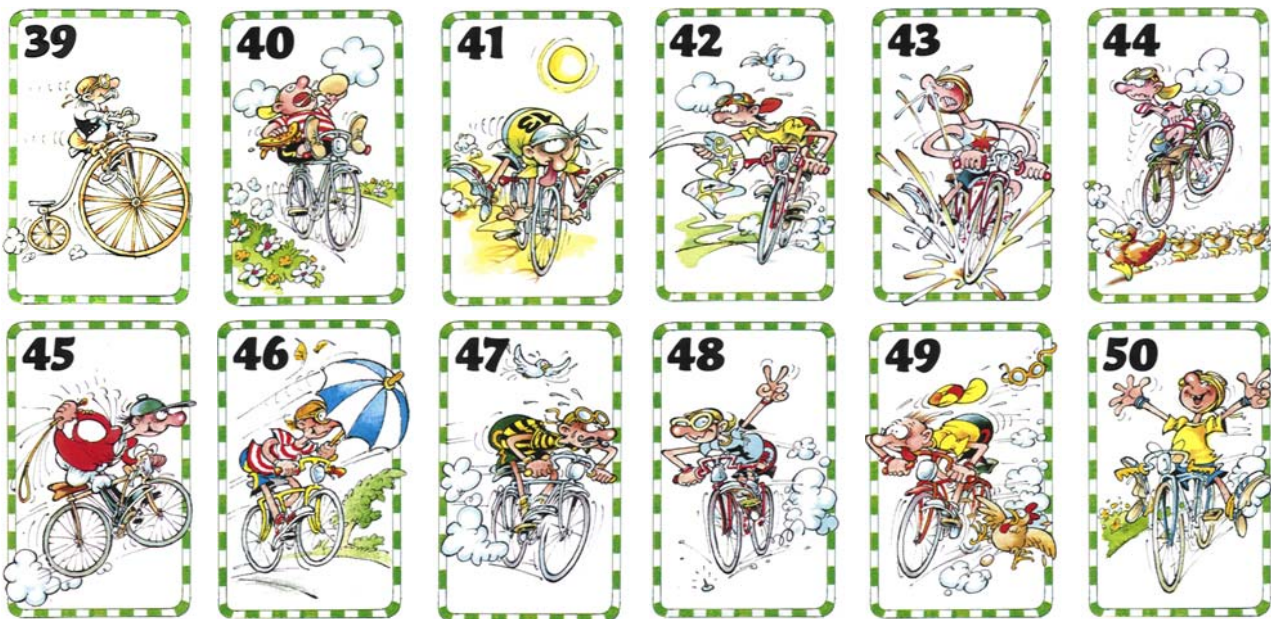
Alle favorieten trappen als gekken op de pedalen om de gele trui te kunnen bemachtigen ... weliswaar met behulp van kaarten. Niet echt druipend van het zweet dus, maar in de plaats wel nerveuze kriebelingen en veel pret. Snelheidskaarten, spurtkaarten en stijgingskaarten moeten tactisch en verstandig worden uitgespeeld om krachtensparend en uit de wind te kunnen fietsen. Daarbij kan een tegenwind soms handig te pas komen. Wie meer als 2 km/uur terugvalt ontvangt strafminuten. Er wordt gespeeld in meerdere etappes. Winnaar wordt diegene die na een vooraf afgesproken aantal etappes de koppositie, in casu de gele trui, in zijn bezit heeft.



## Spelmateriaal

Het spel bestaat uit 99 kaarten :

- 84 snelheidskaarten met de waarden van 39 km/uur tot en met 50 km/uur ;



- 5 klimkaarten met het verbodsteken om in te halen ;
- 5 tegenwindkaarten met een -2 in een rode driehoek ;
- 5 spurtkaarten met een +2 in een blauwe schijf.



Als kenteken voor de koploper is er een houten schijf die de gele trui symboliseert.

Als aanduiding van behaalde strafminuten :

- 20 blauwe schijfjes voor telkens 1 strafminuut ;
- 20 rode schijfjes voor telkens 5 strafminuten.

# Spelvoorbereiding

Voor de start van de eerste etappe trekt iedere speler een kaart uit de goed gemengde kaarten. Wie de hoogste snelheidskaart trekt wordt bij de start van de eerste etappe van het spel de spelleider (de gele trui) en hij deelt de kaarten uit aan de andere medespelers.

Alle spelers ontvangen 6 kaarten in de hand (verdekt voor de andere spelers).

De rest van de kaarten komt als verdekte stapel in het midden van de tafel te liggen.

Uitgedeelde tegenwindkaarten worden onmiddellijk open uitgesorteerd en men ontvangt verdekt een andere kaart in de plaats.

De spelleider legt de gele trui, die hem als koploper symboliseert, voor zich op de tafel.

De schijfjes voor de strafminuten worden klaargelegd, één speler ontfermt zich over deze schijfjes.

## Start van de eerste etappe

De koploper met de gele trui begint. Hij trekt eerst een kaart van de verdekte stapel en speelt daarna één van zijn snelheidskaarten uit. Deze kaart bepaalt de snelheid waarmee hij als koploper het tempo aangeeft.

Uitgespeelde kaarten worden onmiddellijk voor zich neergelegd op een open stapel.

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Ook hij trekt eerst een kaart van de verdekte stapel en speelt daarna een snelheidskaart uit.

Daarbij heeft hij 3 mogelijkheden :

- 1. Hij speelt een kaart uit die hetzelfde tempo aangeeft of die maximaal tot 2 km/uur minder snel is dan de tempokaart van de koploper. In dit geval blijft de speler in het zog (windvoordeel) en de volgende speler met de klok mee is aan de beurt.
- 2. Hij speelt een kaart uit die minstens 3 km/uur minder snel is dan diegene van de koploper. Nu wordt die speler uit de wielen gereden en incasseert hij strafminuten onder de vorm van schijfjes : per 1 km/uur verschil met de koploper ontvangt hij één strafminuut. Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

### **voorbeeld**

**De koploper A rijdt 45 km/uur en de speler B slechts 40 km/uur. Speler B ontvangt een rood schijfje voor 5 strafminuten.**

- 3. Hij speelt een kaart uit die hoger is als de kaart van de koploper. Nu wordt hij zelf de koploper en neemt de gele trui over. Zijn gespeelde kaart bepaalt nu het tempo voor de volgende speler.

**Opmerking :** Wie vergeet een kaart te trekken vooraleer de volgende speler aan de beurt is, mag geen kaart meer natrekken. Dit betekent dat hij moet verder spelen met een verminderd aantal kaarten.

## Help, ik heb strafminuten !

Wanneer een speler uit de wielen wordt gereden, moet hij voor zich alleen het tempo gaan bepalen aangezien hij niet meer kan gebruik maken van het windvoordeel van de koploper.

Om geen verdere strafminuten aan het been te krijgen moet hij minstens hetzelfde tempo proberen te rijden als datgene van de koploper. Voor elke km/uur dat hij minder snel rijdt, ontvangt hij één strafminuut (een blauw schijfje). Hij zal dus al de moeite van de wereld doen om zijn achterstand af te bouwen om zo weer in het windvoordeel van de koploper terecht te komen.

## Strafminuten afbouwen

Wanneer een speler, die strafminuten heeft, sneller rijdt als de koploper dan kan deze strafminuten afbouwen. Voor elke km/uur dat hij sneller rijdt dan de koploper, mag hij een blauw schijfje aan de voorraad teruggeven. Van zodra hij geen strafminuten meer heeft, kan hij opnieuw in het windvoordeel rijden van de koploper zonder strafminuten te incasseren. Koploper kan men alleen worden wanneer men bij het uitspelen van een tempokaart geen strafminuten heeft. Strafminuten afbouwen en in één beurt onmiddellijk koploper worden is niet mogelijk.

## Voordeel en risico van de koploper

Is de beurt opnieuw aan de bezitter van de gele trui, dan kan hij risicoloos een willekeurig kleinere tempokaart spelen. Hij geeft immers het tempo aan en incasseert dus ook geen strafminuten. Uiteraard, hoe trager het tempo wordt hoe meer kans hij heeft dat een andere speler het commando overneemt, in casu de gele trui in zijn bezit neemt, en het tempo optrekt.

## De speciaal-kaarten

Deze kaarten maken het spel pas echt interessant en brengen meer leven in de brouwerij.

**Opmerking :** wie het spel echt heel eenvoudug wil maken, kan de speciale kaarten uit het spel verwijderen.

### Klimkaart

De klimkaart heeft een tweeledige bedoeling :

1. De bergweg wordt kronkelig en zeer smal zodat de koploper niet door andere rijders kan worden voorbijgereden. Wie dus in die situatie een hogere kaart uitspeelt als de koploper kan toch de kop niet overnemen. Strafminuten kunnen wel worden afgebouwd !
2. De klimkaart zet de regels van het windvoordeel volledig buiten spel. Reeds vanaf 1 of 2 km/uur langzamer rijden incasseert men strafminuten.



Klimkaarten kunnen op een willekeurig ogenblik worden gespeeld :

- vanwege de koploper aanvullend bij een tempokaart. Deze regel geldt zolang tot hij opnieuw aan de beurt is. De kaart wordt demonstratief schuin boven op de eigen aflegstapel gelegd. De kaarten in de hand worden weer tot 6 aangevuld, wat betekent dat hij dus een aanvullende kaart mag trekken.
- vanwege een willekeurig andere speler en het mag ook buiten de speelvolgorde om, onmiddellijk nadat de koploper zijn tempokaart heeft uitgespeeld. Ook deze speler legt zijn klimkaart schuin op de stapel van de koploper. Ook hij vervolledigt zijn handkaarten tot 6 stuks. De klimkaart geldt weer zolang tot de koploper opnieuw aan de beurt is.

### Spurtkaart

Met een spurtkaart kan men zijn eigen tempo tot 2 km/uur verhogen, maximaal tot 52 km/uur. Als de speler aan de beurt is kan hij één of meerdere spurtkaarten aanvullend aan zijn tempokaart uitspelen wanneer dit voor hem gunstig lijkt. Hij vervolledigt zijn handkaarten opnieuw tot 6 kaarten.

**Uitzondering :** bij een klimkaart mag de snelheid niet hoger bedragen dan 50 km/uur. Wie in deze situatie een 49 km/uur kaart en een spurtkaart speelt, verkrijgt toch maar een snelheid van 50 km/uur.



## Tegenwindkaart

De tegenwindkaart vermindert het eigen tempo met 2 km/uur.

Wie een tegenwindkaart tijdens het spel van de stapel trekt, moet deze kaart onmiddellijk schuin op de eigen aflegstapel leggen en zijn kaartenaantal opnieuw tot 6 aanvullen.

Trekt hij opnieuw tegenwindkaarten dan moeten ook die onmiddellijk worden afgelegd. Aansluitend wordt gans normaal een tempokaart uitgespeeld waarvan het tempo met 2 km/uur wordt verminderd.



### **Spurkaarten en tegenwindkaarten heffen elkaar op !**

**Uitzondering :** de tegenwindkaart wordt als vervangkaart van een uitgespeelde klimkaart getrokken. In dit geval moet zij eveneens onmiddellijk worden afgelegd (het best schuin) maar zij geldt pas vanaf het uitspelen van de volgende tempokaart.

## Einde van een etappe

De etappe, of speelronde, eindigt vanaf het ogenblik dat een speler de laatste kaart van de afneemstapel trekt en zijn kaart uitspeelt.

Alle nog niet uitgespeelde kaarten zijn nu ongeldig en hebben geen nut meer.

De uitslag van de etappe wordt volgens het volgende schema genoteerd :

- de speler, die als koploper en bezitter van de gele trui, aan het einde van de etappe aan de leiding ligt verkrijgt 1 plusminuut (1 punt) en begint de volgende etappe ;
- de speler die geen strafminuten heeft opgelopen verkrijgt 0 punten ;
- de speler met strafminuten verkrijgt minpunten voor elke strafminuut.

Er wordt gespeeld in 3 tot 5 etappes, het aantal kan vooraf worden afgesproken. Winnaar is hij die na al de etappes de meeste punten heeft.