

Devil Take The Hindmost *spelregels*

De echte wedstrijd

"Devil-take-the-Hindmost" is de Engelse term voor een "afvallingskoers". Deze wedstrijd is één van de attracties tijdens zesdaagsen en andere meetings op de wielbanen. Om de paar ronden zal de laatste renner die de aankomstlijn passeert (achterwiel telt) afvallen en de wedstrijd moeten verlaten. Dit gaat door tot er slecht 2 overblijven die dan een spurt gaan rijden voor de overwinning. Tussen de afvallingspursen door manoeuvreren de renners zich constant door elkaar om toch maar een goede positie te hebben en om de vervelende achterste plaatsen te vermijden. De spanning wordt zo verder en verder opgebouwd tot de uiteindelijke sprint. De aard van de wedstrijd waarbij snelle rondes en sprints afgewisseld worden met tragere tussenrondes waar er gehergroepeerd en de renners mekaar nauwlettend in het oog houden zorgt voor een mix van zowel fysieke als mentale vermoeidheid. De winnaar is niet altijd de snelste spurter maar eerder een snelle renner die daarenboven ook nog veel lef en doorzicht heeft.

Het spel

Dit kaartspel probeert de vaardigheden en de spanning van een afvallingskoers na te bootsen. Elke speler controleert 2, 3 of 4 renners (afhankelijk van het aantal spelers) en het aantal ronden dat je wil dat de wedstrijd duurt. En door een speelkaart te spelen uit zijn hand zal hij zijn renners over de baan met 30 vakjes laten bewegen.

Elke ronde is er 1 renner uitgeschakeld tot er nog maar 2 overblijven, en deze doen dan een laatste sprint tegen elkaar. De winnaar van het spel kan diegene zijn waarvan de laatste renner de eindsprint wint, maar er kan ook gespeeld worden met een puntensysteem waarbij een ploegenklassement kan gebouwd worden. Elke renner krijgt punten volgens de uitslag met bonuspunten voor de eersten. Hiermee kan dan ook over meerder rondes worden gespeeld.

Inhoud

- 1 speelbord
- 18 counters die de wielrenners voorstellen (3 van elke kleur)
- 18 zelfklevende nummertjes voor op de counters
- 2 boeken speelkaarten
- 1 boekje scorebladen

De renners

- Kies het aantal renners die elke speler in zijn ploeg gaat hebben. Suggesties staan hier:

<i>Aantal spelers</i>	<i>aantal renners per speler</i>	<i>aantal ronden</i>
2	3 of 4	5 (8)
3	3 of 4	8 (11)
4	2 of 3	7 (11)
5	2 of 3	9 (14)
6	2	11

Het aantal ronden is uiteraard afhankelijk van het aantal renners die deelnemen. Het aantal ronden is telkens 1 minder dan het aantal renners

- De renners rijden tegen de wijzers van de klok in. Plaats 1 renner van elke ploeg (in willekeurige volgorde op de "10", vlak achter de aankomstlijn. Plaats dan een tweede renner van elke ploeg op de "9" enzovoort.

De baan

- De baan is opgedeeld in 30 vakjes , genummerd van 1 tot 10 en dit 3 keer. Deze nummers worden gebruikt bij het uitspelen van de speelkaarten zoals verderop zal worden uitgelegd , maar het bewegen is eenvoudig: 1 vakje voor 1 bewegingseenheid. Dus een renner die op vakje met nummer 9 staat en 8 vakjes vooruit gaat zal op nummer 7 terechtkomen in de volgende sectie en de renner die op 2 staat en 6 beweegt komt op 8.

De kaarten

- De 2 boeken speelkaarten moeten goed geschud worden en elke speler krijgt bedekt 5 kaarten in zijn hand. De Jokers moeten in het spel blijven want ze hebben een speciale betekenis. Plaats de overschot van kaarten op een bedekte stapel naast het speelbord. Van deze stapel zullen tijdens het spel de kaarten worden getrokken. Wanneer deze stapel uitgeput is worden de kaarten opnieuw geschud en zo een nieuwe stapel gemaakt.

Eerste beurt

- De speler die de renner heeft die aan de binnenkant van vakje "10" staat start de race met het uitspelen van een kaart (of een kaart plus een Joker). en legt ze met de beeldzijde naar boven naast de stapel van te trekken kaarten en trekt ineens een nieuwe kaart.

Noot: ten allen tijd wordt er slecht per keer 1 kaart van de stapel getrokken, ook indien 2 kaarten worden gespeeld (Joker + andere kaart) dan nog wordt er slechts 1 kaart getrokken en zal de speler vanaf dan 1 kaart minder in zijn hand hebben.

De speler verzet zijn renner nu overeenkomstig de gespeelde kaart. Op het bord staat de bewegingstabel afgebeeld. Elke kaart tussen 2 en 10 zal de renner 3 vakjes laten schuiven , behalve indien de waarde van de kaart overeenkomt met de waarde van het vakje op het bord, dan zal de verplaatsing gelijk zijn aan de waarde van de kaart.

Een Heer zorgt voor een beweging van 8 vakjes.

Een Dame voor één van 7 vakjes.

En Boer voor 6 vakjes.

Een Aas geeft een beweging van 10 vakjes , behalve als de renner op het vakje met "1" staat, dan krijgt hij maar een beweging van 1.

Een Joker die alleen wordt gespeeld geeft een beweging van 5 vakjes. Indien de Joker samen met een andere kaart gespeeld wordt, geeft hij een beweging van 5 vakjes extra, maar zal de speler vanaf dan 1 kaart minder in zijn hand hebben (de Joker die in combinatie met een andere kaart wordt gespeeld, wordt niet aangevuld in de hand). Deze Joker Sprint optie kan in sommige gevallen noodzakelijk zijn om een uitsluiting te vermijden. Twee Jokers kunnen tegelijk worden uitgespeeld maar worden dan geteld als een 5 met een 5 extra.. Twee Jokers kunnen niet gespeeld worden in combinatie met nog een derde kaart.

De enige beperking op het spelen van Jokers is dat de speler minstens 2 kaarten in zijn hand moet houden (na aanvullen), wat wil zeggen dat per wedstrijd er door een speler maximum 3 keer een Joker in combinatie met een andere kaart mag worden gespeeld.

- Wanneer de eerste renner bewogen is gaan we over naar de tweede renner op de voorste rij (de binnenzijde van de baan gaat steeds voor). De renners worden ook steeds aan de binnenkant van de baan geplaatst en naar buiten toe aangevuld.

Er kunnen nooit meer dan 4 renners naast elkaar staan. Wanneer een 5de renner op een vakje zou terechtkomen moet hij het vakje erachter worden gezet. Het is wel toegelaten om over een vakje met 4 renners over te springen. De regel van de 4 renners naast mekaar geldt enkel voor het vakje waar de renner zou op terechtkomen. Alle renners moeten ten alle tijde hun volledig aantal vakjes zetten, tenzij ze verhinderd zijn door de bovenstaande regel.

Volgende beurten

- Wanneer alle renners zijn bewogen is de eerste beurt voorbij. Nu wordt de volgorde van speler bepaald door de plaats van de renners in de wedstrijd. Om alle misverstanden uit te sluiten en om te beslissen welke renner er afvalt, gaat de renner langs de onderzijde steeds voor. Dus als 2 renners eenzelfde vakje bezetten gaat de renner aan de binnenzijde eerst en gaat de renner aan de buitenzijde afvallen).
- Het spel loopt op dezelfde manier verder tot er één renner over de aankomstlijn gaat. Gebeurt dit dan bewegen alle andere renners nog 1 keer om de beurt te vervolledigen. De achterste renner valt dan af (de binnenkant gaat voor). De betrokken speler heeft dan 1 renner minder in de wedstrijd. Plaats de afgevalen renners ergens in een volgorde want dit is later van belang voor de puntentelling (als dit van toepassing is).

Onmiddellijk nadat een renner afgevalen is, worden de renners gehergroepeerd. Het pelotonnetje loopt terug samen. De renner aan kop wordt op vakje "10" met het sterretje gezet (dat is het eerste vakje met 10 op na de aankomstlijn). De tweede wordt erachter op "9" gezet. Elke daaropvolgende renner steeds op een eigen vakje.

Dit geldt los van het feit hoever de renners voor het hergroeperen uit elkaar hingen.

- Het spel loopt nu op deze manier verder, elke ronde valt er 1 af, tot er slechts 2 overblijven. Zolas in het vorige puntje beschreven gaan die ook hergroeperen en een sprint voor de overwinning uitvoeren.

Puntentelling

- In de geest van het spel wordt een afvallingswedstrijd gesimuleerd. Het spel speelt snel en spelers die afgevalen zijn hoeven niet lang aan de kant toe te kijken. Om de interesse van diegene die eerst afgevalen zijn te houden kan er met een puntensysteem en ploegenrangschikking worden gespeeld. Om op een alternatieve manier een winnaar aan te duiden. Er kan dan ook op voorhand worden afgesproken over hoeveel wedstrijden het spel gaat. De telling is eenvoudig. De eerste afvaler krijgt 1 punt, de tweede 2 enzovoort. De 2 eerste krijgen respectievelijk 1 en 2 bonuspunten (bij het normale punt voor de betere plaats). Bijvoorbeeld: met 6 renners geeft dit volgende punten: 1,2,3,4,6,9 en met 8 renners: 1,2,3,4,5,6,8,11. Bij gelijke puntenstand van een ploeg is de winnaar die met het hoogst aantal overwinningen.

De weddenschap optie

Hoewel dit spel initieel bedoeld was als plezierig familiespel, kan er ook een element van gokken worden ingebracht. Elke deelnemer zal voor elke afvalronde per renner die hij nog in de wedstrijd heeft 1 "inzet" (muntje, snoepje?) in de pot leggen. Diegene die de afvalronde wint, wint de pot. Gezien de wedstrijd over meerdere afvalrondes loopt kan er toch wel wat gewonnen/verloren worden.

Eigen kaartenstapels

Omdat het spel over meerdere ronden verloopt wordt normaal het geluk van het trekken van de kaarten uitgevlakt. Indien je de geluksfactor nog omlaag wil brengen kun je met meerdere boeken kaarten spelen of kun je elke speler een eigen, identieke stapel geven. Iedereen trekt dan van een gelijkaardige stapel, waar enkel de kaarten in een andere volgorde zitten.

Tactische tips

Kaarten met een afbeelding en Azen zorgen ervoor dat de renners sneller vooruit gaan. Maar vergeet ook niet het belang van de gewone genummerde kaarten indien deze gespeeld worden op het overeenkomstige vakje en vergeet ook niet dat een Aas die op een vakje met een "1" gespeeld wordt slechts voor 1 telt.

Probeer op voorhand te plannen door je renners op een vakje te krijgen met een waarde waarvan je een overeenkomstige kaart in je hand hebt, dit geldt zeker voor de hoger nummers (7, 8, 9 en 10). Let wel op met de

2!! Wanneer je een gewone kaart moet spelen die slechts 3 vakjes opbrengt, speel dan zoveel mogelijk je lage kaarten uit en behoudt de hoge voor later.

Wanneer het einde van de ronde nadert zorg er dan voor dat je renners zo goed mogelijk geplaatst zijn teneinde te vermijden dat ze afvallen. Denk eraan dat andere spelers mogelijk ook hun hogere kaarten bijgehouden hebben voor een eindjump en dat de renners die achteraan rijden het voordeel hebben om te weten wat ze moeten spelen omdat de voorliggende eerst een kaart hebben moeten spelen.

Verspil je hoge kaarten niet aan renners die ver genoeg vooraan rijden zodat ze veilig zijn voor de afvallig. Het heeft geen zin van voorsprong te nemen, want er volgt toch een hergroepering na het afvallen.

Spring ook voorzichtig om met de Jokers. Gebruik ze vroeg in de wedstrijd enkel als individuele kaart (waarde 5 vakjes), mogelijk om je renner op een goed vakje voor de volgende beurt te krijgen. Indien je de Joker gebuikt met een andere kaart zul je wel 5 vakjes extra krijgen maar je zal vanaf dan minder kaarten in je hand hebben om uit te kiezen. Later in de wedstrijd is dit minder belangrijk en kun je voor de Joker Sprint gaan. De Joker in combinatie met een Heer of een Dame kan de overwinning in de eindsprint opleveren.

Probeer steeds zoveel mogelijk renners in de wedstrijd te houden. Hoe meer renners je in de wedstrijd hebt hoe meer keuze je hebt om je kaarten te spelen en verhogen je kansen dat je je lage kaarten kunt uitspelen bij renners die al veilig zijn voor de afvallig. Aan de andere kant moet je ook geen hoge kaarten opofferen aan renners die eigenlijk sowieso gaan afvallen en met slecht nog 1 renner over ga je je optimaal kunnen concentreren op die ene renner en de beste kaarten voor hem uitspelen.

Indien al je renners in een goede positie zijn en je hebt de mogelijkheid om één van hen over de streep te krijgen moet je dit doen, zo ontstaat er direct een afvallig. Aan de andere kant als één van je renners achteraan in moeilijkheden is, kun je de afvallig misschien uitstellen door je eigen eerste renner minder hard te laten gaan en zodoende een bijkomende speelbeurt te krijgen met de kans dat de jouw achterste renner zich toch nog kan redden. Om hier de juiste beslissingen te kunnen nemen hangt alles af van de kaarten die je in de hand hebt en de positie van jouw renners.

Tenslotte denk eraan dat je een kaart moet spelen vooraleer je er een nieuwe trekt. Je kan je beweging voor je volgende renner alvast plannen als de andere spelers nog aan de beurt zijn. Dit helpt om het spel op snelheid te houden en verhoogde de spanning.

Benoem je renners

Sommigen zullen hun spel willen personaliseren door de renners te benoemen. Dit kan door de bijgeleverde nummertjes op de counters te plakken. Er is een boekje met scorebladen toegevoegd waarop de namen van de renners kunnen worden genoteerd alsook hun individuele scores.