



BALK

BERGOP

ZAND

ONVERHARDE ONDERGROND

ONVERHARDE ONDERGROND

MATERIAAL  
MATERIAAL

START  
1 2 3  
4 5 6  
7 8 9

VERHARDE ONDERGROND

AANKOMST

# Helden in het veld

GAZET VAN ANTWERPEN

# SPELTABELLEN

RISICO	
EFFECT	
1	Materiaalpech (zie tabel)
2	Voet aan de grond (blijven staan)
3	Normale beweging
4	Normale beweging
5	Bonus (+3 op aantal ogen worp)
6	Bonus (+5 op aantal ogen worp)

MATERIAALPECH			
	BEWEGING		BEWEGING
2	1	8	4
3	2	9	5
4	2	10	6
5	3	11	7
6	3	12	8
7	4		

ZAND			
	EFFECT		EFFECT
2	Je blijft steken en moet afstappen.	9	Normale beweging
3	Ga 1 vakje vooruit.	10	
4		11	
5		12	
6	Risicoworp		
7			
8			

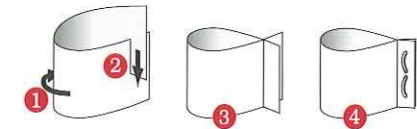


# SPELELEMENTEN

Dit heb je nodig:



Knip de pionnen uit, en schuif ze in elkaar zoals op de tekening. Met een nietje maak je de pion steviger en stabiel.



Knip de dobbelstenen, krachtjokers, pionnen en reserveonderdelen uit.  
Vouw en lijm de dobbelstenen. Een lijmroller is het handigst.

## Krachtjokers Pionnen Reserve


# Helden in het veld

## SPELREGELS

SPEL INFO	
Spelers	2-8
Rondes	2-3
Duur	45-60 min
Leeftijd	8+

Ben je klaar om in het zadel te kruipen van je favoriete veldrijder?

Speel dan snel dit unieke gezelschapsspel en beleef de actie van een echte veldrit! Doseer je krachten, neem risico's waar het gaat, val aan op het juiste moment en de overwinning lonkt je toe.

### Vorbereiding

- Geef iedere speler 3 krachtjokers.
- Gooi om de beurt 2 dobbelstenen. De speler met het hoogste aantal ogen mag een plaats naar keuze innemen achter de start, gevolgd door de speler met het 2de hoogste aantal, enz...

### Spelvolgorde

- De speler die op vakje 1 aan de start staat mag eerst gooien, daarna degene op vakje 2 enz... tot alle spelers de dobbelstenen gegooid hebben.
- Er wordt gespeeld in de volgorde waarin de renners zich in de wedstrijd bevinden. Wanneer 2 renners op gelijke hoogte staan, gaat de meest rechtse voor.

### Bewegen

- Gooi bij elke beurt 2 dobbelstenen.
- Een renner kan enkel vooruit of schuin vooruit bewegen. Niet opzij.
- Indien er in een bocht een dikke streep staat, dan kan een renner deze niet overschrijden.
- Over andere renners 'springen' is niet toegelaten. Wanneer de weg geblokkeerd is, dan moet je achteraan aansluiten. Indien 2 renners schuin achter elkaar staan, dan kan je wel passeren.

### Ondergrond

- Asfalt**
  - Op asfalt kan in het wiel gevolgd worden. Alle renners die recht achter een andere renner staan mogen deze volgen zonder zelf de dobbelstenen te gebruiken.

- Minder vakjes vooruit dan geworpen = toegestaan.
- Wanneer een renner een krachtjoker gebruikt op het asfaltgedeelte dan voert hij een demarrage uit. Andere renners kunnen dan niet in het wiel volgen tenzij ze ook een krachtjoker gebruiken.

### Onverharde weg

- Men kan vrijwillig 1 dobbelsteen opnieuw werpen, maar dan moet men daarna een risicoworp doen.
- Minder vakjes vooruitgaan dan geworpen is niet toegestaan (uitgezonderd bij recupereren).

### Zand

- Over zand rijden vereist de nodige snelheid. Gaat een renner te traag dan moet hij afstappen of een risicoworp doen.
- De tabel "Zand" geeft aan wat er gebeurt wanneer een renner in de zandstrook vertrekt.

### Bergop

- Trek van elke worp de waarde af van het vakje waarin de renner vertrekt.
- Is het resultaat lager dan 2, dan moet de renner afstappen en gaat hij 1 vakje vooruit.

### De balkzone

- Op één plaats op het parcours ligt een balk.
- Een renner die over de balk gaat en voorbij de donkere vakjes terecht komt is op de fiets kunnen blijven en gaat gewoon door.
- Komt de renner in de zone na de balk terecht dan moet hij afstappen. De renner moet terugkeren tot het eerste vakje vlak achter de balk.

### Risicoworp

- Gooi 1 dobbelsteen vóór de beweging wordt uitgevoerd.
- Raadpleeg de tabel "Risico" om na te gaan wat het effect van de worp is.

### Materiaalpech

- Plaats een reserveonderdeel van de renner in de materiaalpost.
- De renner met materiaalpech gaat dan trager vooruit tot hij de materiaalpost is gepasseerd en hij een reserveonderdeel heeft gekregen.
- Raadpleeg de tabel "Materiaalpech" om na te gaan hoeveel vakjes de renner vooruit mag gaan.

### Krachtjokers

- Door een krachtjoker te gebruiken mag de renner 3 vakjes extra vooruit.
- Na elke worp kan er 1 krachtjoker worden gebruikt. Een renner kan maximum 3 krachtjokers hebben.

### Recupereren

- Er zijn 2 manieren om krachtjokers terug te verdienen:
  - In het wiel volgen op asfalt: Per volbeurt krijgt men 1 krachtjoker terug. Dit geldt niet meer in de eindsprint (de asfaltzone in de laatste ronde).
  - Vrijwillig minder vakjes zetten dan geworpen: 4 vakjes minder zetten = 1 krachtjoker.

Spelconcept: Ludo Nauws - 2007 - <http://www.wielerspellen.net>

