

FAQ lijst Leader 1 Hell of the North

1. FAQ (veelvoorkomende vragen)
2. Errata van de spelregels + toelichting
3. Snelle opstart, hoe doe je dat?

1. FAQ - veelvoorkomende vragen

De FAQ lijst is in volgorde van het spel, startend bij de voorbereiding met later vragen en antwoorden die je gedurende het spel kunt krijgen.

Wedstrijd opzet en begrip van de energietabel

Vraag	Antwoord
Terreintegels leggen Welke terreintegels kan ik het beste combineren?	Het combineren van de tegels is helemaal vrij, maar een afdaling (zwartomrande stukken weg) is logisch na een bergklim (rode stukken weg). Het is mogelijk om de terreintegels volledig willekeurig te kiezen: schudden en daarna neer te leggen. Of het is mogelijk een Klassieker of een Etappe zo goed mogelijk na te bootsen. Check hiervoor het profiel van een etappe die je in de krant of op Internet vindt. De bergcategorieën staan hierin ook aangegeven.
Sprint Waar moet ik een sprint (voor bonificatiesecunden) plaatsen?	Een tussensprint is meestal op vlak (groen omrand) terrein. Voor een behoorlijke sprint gebruik je minimaal 12 vakken (tussen de sprintzone en de 2 bonustijd token), zodat de sprinters kunnen profiteren van hun specialiteit.
Eerste keer spelen Hoeveel terreintegels moet ik voor de eerste keer gebruiken?	Neem voor een eerste keer 6-8 tegels, zodat je een indruk van het spel krijgt en technieken kunt uitproberen. Gebruik hierbij dan alle verschillende soorten (kleuren) terrein, plaats één tussensprint en een eindsprint. Als je meer tegels voor een eerste keer gebruikt, dan zal de spelduur flink kunnen oplopen.
Peloton Waar in het Peloton moet ik mijn renners zetten?	Voorin als je een ontsnapping plant en achterin als je energie wilt sparen.
Energietabel Wat is de energietabel?	Dat is de witte blocknote met een onderverdeling in een deel voor de vlakrijder, de leider en de klimmer. Zet hier de namen van je favoriete renners op en de energiewaarde voor deze wedstrijd of etappe.
Startwaarde energie Met hoeveel energie starten de renners hun wedstrijd?	De optelsom van de waardes op de mijlpalen (rood-witte paaltjes) op de terreintegels die samen deze wedstrijd vormen. Als je meerdere etappes verrijdt, dan mag een renner maximaal 15 energie meenemen naar een volgende etappe.
Energie gebruik Waar heb je deze energie voor nodig?	Elke renner heeft een basisbeweging, afhankelijk van zijn categorie en het soort terrein waarop hij rijdt. Als een renner uit het peloton wil ontsnappen, dan zal hij extra energie moeten gebruiken. Ook later als de renner uit het peloton ontsnapt is (of gelost), dan zal hij meestal meer energie gebruiken dan zijn basisbeweging en dit "betaal" je met de energie in de tabel. De betaalde energie streep je weg, waardoor de energiewaarde zakt [zie ook de overzichtskaartjes bij het spel hoeveel basisbeweging elke renner heeft].

2. Tijdens de wedstrijd

Vraag	Antwoord
Ontsnappen/demarreren Wanneer plan ik een demarrage/ ontsnapping het beste?	Bestudeer het terrein en vind de plekken waar het peloton een omweg moet maken (de stippelijnen op het terrein), of het terrein waar jouw renner het snelste is (basisbeweging).
Achtersvolgving door Peloton Waar houd ik het aantal achtersvolgingen bij?	Op de energietabel, in de rechterkolom schrijf je "6" en elke keer dat je jouw knecht inzet om extra hard met het peloton te rijden, haal je er 1 achtersvolging af. Let op! Dezelfde ploeg mag niet 2x achter elkaar het peloton versnellen. Om het peloton dus echt in beweging te houden is een samenwerking tussen minimaal 2 ploegen noodzakelijk.
Knechten Waar heb ik een knecht voor nodig?	Om een achtersvolging in te zetten op de ontsnapte renners. Ook geeft de volgorde van de knechten aan (van boven naar beneden) aan in welke volgorde de renners in het peloton mogen bewegen: de ploeg met de bovenste knecht heeft de leiding in het peloton en mag met zijn renners als eerste bewegen. Hij kan zijn renners voorin, of achterin het peloton zetten. Of hij kan proberen te ontsnappen of één of meer renners laten lossen uit het peloton.
Demarreren Waarvoor is demarreren nodig?	Demarreren is nodig om uit het peloton te ontsnappen, maar kan ook handig zijn om andere renners uit je slipstream kwijt te raken! Bij een beweging van 5 vakken raak je de volgers kwijt op de Kasseien, bij een afdeling zijn 8 vakken nodig en op alle andere terreinen is 6 vakken vooruit voldoende om de volgende renners uit je slipstream te krijgen.
Slipstream Wanneer profiteer je van de slipstream van een andere renner?	Als je een andere renner volgt (je staat direct achter deze renner), dan krijg je één gratis beweging. Het is mogelijk dat meerdere renners achter elkaar profiteren van de slipstream. LET OP! Het is mogelijk dat je uit de slipstream raakt als iemand demarreert. Zie ook demarreren .
Kasseien Wat maakt de Kasseien anders dan andere terreinen?	<ol style="list-style-type: none">1) Er zijn meer plekken met gevaarlijk asfalt;2) Als je extra energie gebruikt op gevaarlijk asfalt loop je het risico op vallen én een lekke band3) Al bij 5 vakken vooruit kun je achtersvolgers uit je slipstream halen
Volgorde Welke renners bewegen als eerste en welke als laatsten?	Als er ontsnapte renners zijn, dan bewegen zij als eersten in volgorde van positie. Daarna de renners in het peloton, waarbij bepalend is de volgorde van de knechten in het peloton: de renner wiens knecht "leidt" bepaalt eerst of hij renners wil laten ontsnappen of binnen het peloton naar voren of naar achter wil plaatsen of eventueel wil laten lossen. Daarna volgen de renners van de andere ploegen in volgorde van de rangorde van de knechten. En tenslotte bewegen de renners die achter het peloton rijden in volgorde van positie. Uitzondering: als een renner een lekke band heeft, dan moet hij als laatste bewegen.

2. Errata en nadere toelichting

Errata			
In de spelregels zitten een aantal kleine foutjes, die wij graag recht willen zetten			
Pagina	Paragraaf	Te corrigeren tekst	Correcte tekst
19	Voorbereiding 2. De renners	"3 renners met hetzelfde rode shirt."	"3 renners met hetzelfde shirt."
	Voorbereiding 3. Het Peloton	"... op de tabel ."	"... op de tafel ."
20	Voorbereiding 6. De Organisatie van het Peloton	"... als ere en klassieker wordt gereden."	"... als er een klassieker wordt gereden."
		Plaatsen van de knechten "(naast de pijl)"	"(onder de pijl)"
	Spelbeurten 1. Bewegen van de ontsnapte renners	"(leider, vlakrijder, and klimmer)"	"(leider, vlakrijder en klimmer)"
22	Spelbeurten 4. Melding van de achtervolging en de beweging van het peloton	Regel 5 "hier onder ..."	"hiernaast"
		Beweging van het Peloton "in het voorste deel van het peloton betalen"	"in het voorste deel van het peloton betalen twee energiepunten ."
23	Rechterkolom	Tekst bij figuur 21, bij de Leider : "De renner heeft betaalde vakken bergopwaarts bewogen;"	"De renner heeft twee betaalde vakken bergopwaarts bewogen;"
		Tekst bij figuur 22, bij de Leider : " Echter, als hij riskeert een val, omdat hij met een betaalde beweging over een zwart vak maakt. "	" Echter hij riskeert een val, omdat hij een betaalde beweging over een zwart vak maakt. "

Nadere toelichting spelregels			
Mogelijke onduidelijkheden			
Pagina	Paragraaf		
19	Voorbereiding 4. Energie en aantal achtervolgers	Mijlpalen	Dit zijn de rood-witte paaltjes op de terreintegels. De waardes hierop tel je bij elkaar op om de waarde van elke renner op de energietabel te bepalen.
		Achtervolgingen	Schrijf een "6" op de rechterkolom van de tabel om aan te geven dat je als ploeg 6 achtervolgingen hebt

3. Snelle start

Het is mogelijk Leader 1 Hell of the North snel op te starten. Hieronder een uitleg op welke wijze je zo snel mogelijk start, waarbij de weersomstandigheden nog even buiten beschouwing zijn gelaten.

1. Neem zes willekeurige tegels en leg deze tegen elkaar aan, zodat je een route voor het verrijden van de wedstrijd hebt;
2. Zet de startvlag voor het eerste vak van de eerste terreintegel en de finishvlag aan het einde van de laatste terreintegel; voeg een sprint start token toe, 12 vakken voor het einde van de route;
3. OPTIONEEL in geval van een etappewedstrijd: voeg een sprint start token toe op ongeveer één derde van de route en zet 12 vakken verderop de token met het rode vlagje (2 beurten bonificatie) naast de route; voeg eventueel een tweede sprintzone toe op dezelfde wijze op 1/3^{de} van de route;
4. Voeg een "energietoken" toe, ongeveer in het midden van de route;
5. Heb je beklimmingen in de route (rood omrande gebieden), leg hier dan willekeurig de rode token op met de bergcategorie. 1 per tegel.
6. Elke speler neemt 3 renners met hetzelfde shirt, dat zijn de ploegen. De voetjes (groen, geel en rood) van de renners geven aan of het een vlakrijder, klassementsrijder of klimmer is.
7. Neem de pelotontegels, loot een startspeler en leg de knechttokens (rechthoekig) onder de zwarte pijl, die van de startspeler eerst daarna de rest in volgorde van de klok.
8. Zet de renners in het peloton, in volgorde van de rangorde van de knechten (van boven naar beneden)
9. Zet de peloton token in de plastic houder en zet deze net voor het eerste vakje van de route.
10. Neem de blocknote; tel de waardes van alle mijlpalen (rood-witte paaltjes) op de tegels bij elkaar op en zet deze waarde bij de drie renners van jouw ploeg. Zet dan een "6" in de rechterkolom, dit is het aantal achtervolgingen dat jij met je ploeg kunt doen.

NU BEN JE KLAAR OM TE STARTEN, de leider van het peloton (knecht in bovenste positie) mag als eerste bepalen of hij renners wil laten ontsnappen uit het peloton of niet, of dat hij ze wil verplaatsen binnen het peloton. Daarna volgen de andere spelers. Ontsnapte renners bewegen volgens hun eigen (basis)beweging + eventueel betaalde extra stappen (van energietabel afhalen). Het peloton beweegt door met de dobbelsteen te werpen. Bij een achtervolging beweegt het peloton +1 en als er geen renners meer in het peloton rijden ook +1.

Bij een ontsnapping gebruikt de renner ook zijn individuele basisbeweging! Probeer nu jouw ploeg als eerste bij de meet aan te laten komen!

Een instructievideo volgt binnenkort op de website van The Game Master. Bekijk deze en als je dan nog steeds vragen hebt, dan kun je mailen naar info@thegamemaster.nl