

# ☆☆☆ Spelniveau 3

☆ met tactische kaarten ☆ vanaf 12 jaar ☆ 3 tot 8 spelers

**Neem eerst de spelregels van spelniveau 1 en 2 door.**

**Opgelet:** spelniveau 3 kan je ook alleen met spelniveau 1 spelen (dus zonder peloton). Wel moet je de tactische speelkaarten (twee in totaal) waarmee je een pelotonkaart van iemand kan afnemen, uit het spel nemen.

## VOORBEREIDING

Bij de start van het spel krijgt elke speler 3 demarragekaarten en één tactische kaart. Schud de overige tactische kaarten mee tussen de stapel demarrage- en pechkaarten '1-6'.

## TACTISCHE KAARTEN (GROEN)

Een speler mag tijdens het spel maximaal 2 tactische kaarten in zijn bezit hebben. Bij het nemen van een derde tactische kaart, krijgt men één beurtronde de tijd om er één op de weglegstapel '8-12' te leggen. Hieronder volgt de beschrijving van de tactische kaarten.

**Volgende kaarten kan je, tijdens uw beurt, uitspelen tegen andere renners.**



slechte benen,  
1 beurt overslaan



lekke band,  
1 beurt overslaan.



plaspauze,  
1 beurt overslaan.



stuurbreuk,  
2 beurten overslaan.



man met de hamer,  
3 beurten overslaan.

Wie zo'n tactische kaart ontvangt, moet deze met de speelzijde naar boven voor hem/haar leggen en onmiddellijk uitvoeren. De door pech getroffen renner wordt horizontaal gelegd tot hij alle opgelegde beurten heeft overgeslagen. Pas daarna legt men deze tactische kaart op de weglegstapel '8-12'.

De speler die de tactische kaart heeft uitgespeeld moet in zijn/haar beurt nog gooien met een basisdobbelsteen.

**Met de volgende kaart mag je, tijdens uw beurt, het aantal afgebeelde kaarten (demarrage-, peloton- en/of tactische kaarten) van tegenspeler(s) blind afnemen. Na het uitspelen van deze kaart mag je in uw beurt nog gooien met een basisdobbelsteen.**



neem 2 demarragekaarten en een pelotonkaart van één of meerdere tegenspelers naar keuze.

**Met de volgende kaart mag je, tijdens uw beurt, gooien met de afgebeelde dobbelstenen op de vermelde hellingen. Het doet er niet toe op welk hellingvak (D4 of D6-vak) je staat.**



gooi tweemaal met de rode D10 dobbelsteen op de Koppenberg of de Muur - Kapelmuur. Wanneer je met de eerste worp over de vermelde helling bent (terug op de vlakke speelvakken), mag je de tweede worp ook nog uitvoeren.

**Met de volgende kaart mag je, tijdens uw beurt, met de afgebeelde dobbelsteen gooien op de vernoemde helling of met de grijze D8-dobbelsteen gooien op een niet-vernoemde helling. Het doet er niet toe op welk hellingvak (D4 of D6-vak) je staat.**



gooi met de gele D16-dobbelsteen op de Berendries of met de grijze D8-dobbelsteen op een zelf te kiezen helling.

**Volgende kaarten mag je ook buiten uw beurt uitspelen: deze hebben een paarse cirkelrand.**



met deze **counterkaart** mag je eender welke uitgespeelde kaart (demarrage-, pech-, peloton- of tactische kaart) van een tegenspeler of van jezelf teniet doen.

**Opgelet:** men mag een counterkaart ook teniet doen met een andere counterkaart, enz.

De renner of het peloton dat wordt gecounterd, verliest hierdoor zijn beurt.



met deze **'spring mee'**-kaart mag je evenveel ogen vooruit als de renner die aan beurt is en op gelijke hoogte vertrekt of ergens voor je rijdt. Je moet deze kaart inzetten voor er met de dobbelsteen wordt geworpen.

**Opgelet:** de meespringende renner moet geen halt houden bij de overgang vlak → helling en mag dus in dit geval alle gegooide ogen benutten.

**Opgelet:** wanneer de renner die aan de beurt is je passeert, mag je de spring mee-kaart ook inzetten om mee te profiteren van het resterende aantal ogen. Daardoor kun je bijvoorbeeld ook met twee of meer over de eindstreep komen. Een worp met de gele D16-dobbelsteen is dan doorslaggevend voor het bepalen van de winnaar.



met deze **kwakkaart** kan je eender wie naast je staat (= op hetzelfde speelvak) eender wanneer ten val brengen. De gevallen renner moet dan 2 beurten overslaan (kaart wordt bij de pechrenner gelegd).



met deze **stevige kwakkaart** kan je eender wie naast je staat (= op hetzelfde speelvak) eender wanneer zwaar ten val brengen. De gevallen renner bepaalt met de zwarte D4 dobbelsteen het aantal beurten dat hij door zijn valpartij moet overslaan (kaart wordt bij de pechrenner gelegd).

**Opgelet:** alle uitgespeelde tactische kaarten worden met de speelzijde naar boven op de weglegstapel '8-12' gelegd.

**Alweer geklopt in de finale?  
Met dit spel moet u geen jaar wachten  
op een sportieve revanche!**

De spelregels zijn ook te lezen en te downloaden op de volgende websites:  
[www.rvv.be](http://www.rvv.be)  
[www.crvv.be](http://www.crvv.be)  
[www.ambient-games.com](http://www.ambient-games.com)

Op die websites worden eventueel ook verduidelijkingen van de spelregels gepubliceerd.

Commentaren en suggesties van spelers zijn steeds welkom op [info@ambient-games.com](mailto:info@ambient-games.com).

# Het Grote Ronde van Vlaanderen-spel

## Beste wielers- en spelfanaat,

Het Grote Ronde van Vlaanderen-spel is de jongste telg van mijn Tour-Game® spelproject. Gedurende twee wielerseizoenen (van 2004 tot 2006) hebben we met een enthousiast testteam intens spannende momenten beleefd bij de spelsimulaties van alle UCI-klassiekers en van de Ronde van Frankrijk.

Deze spelsessies hebben ertoe geleid dat ik één van de meest spraakmakende klassiekers, de Ronde van Vlaanderen, in een gloednieuw spel heb kunnen verwerken.

De hellingsprofielen van acht Vlaamse kuitenbijters heb ik nauwgezet gerelateerd met zeer speciale dobbelstenen, waardoor het spel de sfeer en heroïek uitstraalt die de Ronde zo typeren.

Graag breng ik familie en vrienden samen om in dit strijdustig kader de spanning en suspens in jullie middens tot op de spits te drijven.

Hierbij wil ik mijn voltallig testteam (met onder meer Rik, Carl, Ronald, Marek, Roby, Erik, TC, Gerrit, Arne en mijn critici van het eerste uur, Maxime, Noah & Danté) bedanken voor het speels ondergaan van één van mijn passies: spelontwikkeling.

Dat de strafste Leeuw van Vlaanderen onder jullie moge winnen.

Walter Laurent,  
spelauteur  
www.ambient-games.com

*Beleef de Ronde van Vlaanderen iedere dag,  
nu ook bij u thuis.*

De Ronde van Vlaanderen, dat is draaien en keren, zweten en zwoegen, vallen en opstaan, vervensen en vloeken, verliezen en (soms) winnen. De Ronde, dat is hondenweer, scheefgewaaide bomen, loden luchten, beken van modder, een slagregen van ijswater, kapotgevroren vingerkootjes. De Ronde, dat is een pijnbank van kasseien, een roetsjbaan van hellingen, een toren van schroot, een rally van volgwagens, een collectieve koorts, een ontombare draak.

De Ronde is een volksfeest, een hoogmis, een kermis, een lentefestijn, een viering van het leven.

De Ronde, dat is de Kwaremont, de Koppenberg en de Korrekeer, dat is de Paddestraat, de Paterberg en de Berendries, dat is een voorhistorische tocht gespannen tussen de Molenberg en de Muur.

De Ronde is haast honderd jaar wieleroeroë, een waslijst van grote namen, een epos geschreven door en voor onsterfelijke helden.

Kruip in de huid van die helden en dubbel uw eigen boeiende Ronde bijeen met dit unieke gezelschapsspel. Proef zelf van de kasseien, ontplof op de beruchte bulden, demarreer in de finale, klop je medevluchter in de spurt.

Veel spelend fietsplezier!

*Rik Vanwallegem,  
directeur Centrum Ronde Van Vlaanderen, Oudenaarde  
www.crvv.be*

## DOEL VAN HET SPEL

De Ronde van Vlaanderen winnen!

## SPEELDOOSINHOUD

- de spelregels.
- het spelbord.
- 8 miniatuurrennertjes: rood, oranje, geel, groen, blauw, paars, bruin en wit.
- 6 dobbelstenen:
 

 D4 van 1 tot 4	 D6 van 1 tot 6	 D8 van 1 tot 8
 D10 van 1 tot 10	 D12 van 1 tot 12	 D16 van 1 tot 16
- 50 demarragekaarten.
- 8 pechkaarten.
- 10 pelotonkaarten.
- 32 tactische kaarten.
- 3 zwarte miniatuurrennertjes.
- een kunststof plaatje om de 3 zwarte rennertjes op te verkleven (het peloton).

## HET SPELBORD

- 180 speelvakken in totaal, een vertrekplaats (Brugge) en een aankomstplaats (Ninove-Meerbeke).
- 120 **vlakke** vakken, gemerkt met een oranje lijn.
- 60 vakken **bergop** (8 hellingen): gemerkt met een rode lijn met een wit **driehoekje** (= een **D4** vak) of een wit **vierkantje** (= een **D6** vak).
- 3 vlakke **kasseistroken**: gemerkt met een oranje lijn en een cijfer.
- 1 ronde **stapelplaats '1-6'** voor de demarrage, pech- en tactische kaarten: de kaarten worden hier met de rug (blind) naar boven gelegd.
- 1 ronde **weglegstapelplaats '8-12'** voor uitgepeelde demarrage, pech- en tactische kaarten: de kaarten worden hier met de speelzijde naar boven weggelegd.
- 1 ronde **stapelplaats** voor pelotonkaarten '4': de pelotonkaarten worden hier met de rug (blind) naar boven gelegd.
- 1 ronde **weglegstapelplaats** voor uitgepeelde pelotonkaarten '10': de kaarten worden hier met de speelzijde naar boven weggelegd.

## DE DOBBELSTENEN

D4 (zwart), D6 (zwart) en D8 (grijs) zijn de **basisdobbels**ten voor de **vlakke speelvakken**: men mag in zijn beurt kiezen met welke van deze drie dobbelstenen men gaat gooien.

D4 (zwart) en D6 (zwart) zijn de **basisdobbels**ten voor de **hellingen**.

Afhankelijk van het hellingsprofiel van het vak waarop je renner staat moet je met de afgebeelde dobbelsteen werpen: D4-vakken (met een wit driehoekje) zijn de steilste stroken, D6-vakken (met een wit vierkantje) zijn minder steile stroken.

D10 (rood), D12 (oranje) en D16 (geel) zijn de demarrage-dobbels

ten. Deze dobbelstenen worden gebruikt bij het uitspelen van demarragekaarten, pelotonkaarten (spelniveau 2) en tactische kaarten (spelniveau 3) op vlakke stroken (oranje lijn) of op hellingen (rode lijn).

D8 (grijs) wordt ook bergop gebruikt als demarrage-dobbels

**Opgelet:** bij de D4-dobbels

steen (met piramidale vorm) is het leesbare cijfer **onderaan** (op het grondvlak dus) het aantal ogen dat men geworpen heeft.

Bij de overige dobbelstenen is het getal op het **bovenste vlak** het aantal ogen dat men geworpen heeft.

# ★ Spelniveau 1

★ het basisspel ★ vanaf 8 jaar ★ 2 tot 8 spelers

## VOORBEREIDING

Neem elk een miniatuurrennetje en zet het op de startplaats (Brugge). Leuk is dat je jouw rennetje de naam geeft van jouw topfavoriet. Elke speler krijgt 3 demarragekaarten, die hij bekijkt en blind voor zich legt (rugzijde naar boven). Schud de overblijvende demarrage- en de pechkaarten door elkaar en leg ze met de rugzijde naar boven op de stapelplaats '1-6'.

## DEMARRAGEKAARTEN (ROOD)

Met deze kaarten kan men op vlakke stroken of hellingen demarreren. Ze kunnen worden ingezet tijdens je beurt, vooraleer je werpt met een dobbelsteen.

Je kiest zelf wanneer je, in de loop van de koers, een dergelijke kaart inzet.



met deze kaart mag men op een **vlak** gooien met de **rode** (D10) dobbelsteen i.p.v. met een basisdobbelssteen.



met deze kaart mag men op een hellingvak met een wit **driehoekje** (D4-vak) gooien met de **grijze** (D8) dobbelsteen i.p.v. met de zwarte D4-dobbelssteen.



met deze kaart mag men op een hellingvak met een wit **vierkantje** (D6-vak) gooien met de **gele** (D16) dobbelsteen i.p.v. met de zwarte D6-dobbelssteen.



## PECHKAARTEN (BRUIN)

Wie een pechkaart trekt, moet deze met de speelzijde voor hem/haar leggen en onmiddellijk uitvoeren. De door pech getroffen renner wordt horizontaal gelegd tot hij alle opgelegde beurten heeft overgeslagen.

Pas daarna legt men de pechkaart op de weglegstapel '8-12'.

Gooit men met de gele D16-dobbelssteen 13 of meer, dan heeft een pechkaart bovenaan de stapel '1-6' geen effect. De kaart mag dan meteen op de weglegstapel '8-12' worden gelegd.



slechte benen,  
1 beurt overslaan.



lekke band,  
1 beurt overslaan.



plaspaauze,  
1 beurt overslaan.



stuurbreuk,  
2 beurten overslaan.



valpartij,  
2 beurten overslaan.



zeer slechte benen,  
2 beurten overslaan.



man met de hamer,  
3 beurten overslaan.



zware valpartij,  
gooï met de D4  
dobbelssteen en sla  
het gegooide aantal  
ogen over.

## OGEN VAN DE DOBBELSTENEN

Wie 1 of 6 gooit, moet **de bovenste** kaart (demarrage- of pechkaart) nemen van de stapel '1-6'.

Wie 8 of 12 gooit, moet **de bovenste** kaart (demarrage- of pechkaart) nemen van de weglegstapel '8-12': elke gespeelde kaart kan op deze manier terug in het spel komen, ook een pechkaart.

Wanneer de stapel '1-6' op is, worden de kaarten van de weglegstapel '8-12' goed door elkaar geschud en met de rugzijde naar boven op de stapel '1-6' gelegd.

## HET SPEL

De speler die met de gele D16-dobbelssteen het hoogste aantal ogen gooit, begint. Vervolgens gaat men verder in wijzerzin.

Wie aan beurt is en **geen demarragekaart** uitspeelt moet:

- op de vlakke stroken (oranje lijn) gooien met ofwel de D4- (zwarte), de D6- (zwarte) of de D8- (grijze) dobbelsteen.
- op de hellingen (rode lijn) gooien met de dobbelsteen die in het wit op het speelveld staat afgebeeld: een wit driehoekje staat voor de zwarte D4 dobbelsteen, een wit vierkantje staat voor de zwarte D6 dobbelsteen.

In plaats van te gooien met een basisdobbelssteen mag een speler ook één van zijn demarragekaarten uitspelen:

- op de speelvelden met een oranje lijn mogen enkel de kaarten worden gebruikt met de renner die op een vlakke strook rijdt.
- op de speelvelden met een rode lijn mogen enkel de kaarten worden gebruikt met de renner die omhoog rijdt.
  - Op een D4-vak (wit driehoekje) wordt een demarragekaart met wit driehoekje uitgespeeld aan de hand van de erop afgebeelde demarragedobbelssteen.
  - Op een D6-vak (wit vierkantje) wordt een demarragekaart met wit vierkantje uitgespeeld aan de hand van de erop afgebeelde demarragedobbelssteen.

- **Opgelet: een kaart met een wit driehoekje uitspelen op een hellingvak met een wit vierkantje, of omgekeerd, mag niet!**

Wanneer 3 renners naast elkaar rijden (= op hetzelfde vak staan) kan een andere renner hen niet voorbij.

Je moet je renner doen stoppen op het vak net achter dit groepje. Het resterende aantal ogen vervalt.

Wanneer er 3 renners net voor je staan en je bent aan de beurt, dan kan je hen niet passeren.

De beurt gaat naar de volgende renner.

## OVERGANG VLAKE → HELLING (ORANJE LIJN → RODE LIJN)

Wie met het juiste aantal ogen net op het eerste vak van een helling komt, krijgt een extra speelbeurt.

Wie meer ogen gooit, moet ook halt houden op het eerste hellingvak.

Het resterende aantal ogen vervalt en de volgende speler komt aan de beurt.

Bij de overgang van een helling naar een vlakke strook (rode lijn → oranje lijn) moet men niet halt houden en mag men wel alle gegooide ogen gebruiken om de renner te verplaatsen.

## KASSEISTROKEN (PADDESTRAAT, KERKGATE EN HAAGHOEK)

Op het spelbord zijn 3 kasseistroken aanwezig. Daarop gelden speciale regels.

Als een speler met de zwarte D4- of de zwarte D6-dobbelssteen evenveel of meer ogen gooit dan het aantal vermeld op het (kassei)speelveld waarop hij dan terecht komt, rijdt hij te snel over de kasseien en gaat hij tegen de vlakke. Hij moet één beurt overslaan.

Gebeurt dit met de grijze D8- of de rode D10-dobbelssteen, dan gaat hij zwaarder tegen de kasseien en moet hij 2 beurten overslaan.

Gebeurt dit met de oranje D12-dobbelssteen, dan moet hij 3 beurten overslaan.

Gebeurt dit met de gele D16-dobbelssteen, dan moet hij het aantal beurten overslaan, dat wordt bepaald door een extra worp met de D4-dobbelssteen.

Wanneer men op een kasseistrook ten val komt, mag men geen speelkaarten van één van de stapels nemen: dit kan zich voordoen wanneer men bv. 4, 6, 8, 10 en 12 heeft gegooid.

## BEVOORRADING

Wanneer een speler op een bevoorradingsvak komt, krijgt hij 3 kaarten extra van de stapel '1-6'.

Wanneer er een pechkaart bij is, moet hij deze meteen uitvoeren.

Trekt hij 2 of 3 pechkaarten, dan mag hij ze allen op de weglegstapel leggen zonder ze te moeten uitvoeren. Men krijgt dan wel geen extra speelkaarten.

## DE RODE DRIEHOEK

Wanneer men op het vak onder de rode driehoek (= de laatste kilometer) komt, mag men van iemand een demarragekaart afnemen (eventueel een tactische kaart bij spelniveau 3).

Neem eerst de spelregels van spelniveau 1 door.

## VOORBEREIDING

Kleef de 3 zwarte rennertjes op één lijn achter elkaar op het kunststof plaatje, aan één zijde voorzien van een zelfklevende strip. Zet het peloton mee op de startplaats (Brugge).

## PELTONKAARTEN (GEEL)

De 10 pelotonkaarten worden geschud en op de pelotonstapelplaats '4' gelegd.



## OGEN VAN DE DOBBELSTENEN

Gooit een speler 4, dan moet hij een pelotonkaart nemen van stapel '4'.  
Gooit een speler 10, dan moet hij een pelotonkaart nemen van weglegstapel '10'.

## HET SPEL

Het peloton rijdt op drie manieren mee.

- 1 Het peloton volgt automatisch de laatste renner(s) in de wedstrijd.
- 2 Het peloton kan versnellen wanneer een speler een pelotonkaart uitspeelt. Dit kan interessant zijn wanneer die speler niet vooraan in de koers zit.
- 3 Het peloton volgt de laatste renner niet meer wanneer er zich één of meerdere renners achter het peloton bevinden.

We overlopen de drie mogelijkheden:

**1** Het peloton volgt in de regel de laatste renner in de wedstrijd. Wanneer de laatste renner aan de beurt is en een aantal ogen vooruit gaat, neemt hij het peloton vlak achter zich met hem mee. Als die renner daarbij andere renners inhaalt, blijft het peloton staan achter de (nieuwe) laatste renner(s) in koers.

**2** Als een speler aan de beurt is, kan hij een pelotonkaart uitspelen. Hij doet dit vooraleer hij zijn individuele beurt speelt. Bij het uitspelen van een pelotonkaart is het belangrijk op welk vak de voorwacht van het peloton zich bevindt: dit is het vak waarop het eerste zwarte rennertje staat.

Staat de eerste renner van het peloton op een vak met een oranje of een rode lijn, dan mag men enkel de overeenkomstige pelotonkaart uitspelen.



met deze kaart kan je het peloton laten demarreren op een vlakke strook met de oranje D12-dobbelsteen.



met deze kaart kan je het peloton laten demarreren op eender welk vak van een helling met de rode D10-dobbelsteen.



Er bestaat ook een pelotonkaart (waarvan er twee in het spel zijn) dat men op zowel op vlakke weg als op een helling kan uitspelen. Met deze kaart kan je het peloton laten demarreren op een vlakke strook met de gele D16 dobbelsteen of op een helling met de rode D10 dobbelsteen.

Wanneer het peloton versnelt (bij het uitspelen van een pelotonkaart dus) wordt elke ingehaalde renner één plaats voor het peloton gezet. De ingehaalde renners schuiven dus mee vooruit met het versnellende peloton.

**Opgelet:** er kunnen maar 3 renners naast elkaar staan. D.w.z dat de vierde, vijfde en zesde ingehaalde renner op twee plaatsen voor het peloton komt te staan, enz.

**Opgelet:** nadat je hebt gespeeld met het peloton, speel je binnen je beurt nog met je eigen renner.

**3** Wanneer het peloton net achter een renner staat die beurten moet overslaan (en dus horizontaal ligt), wordt deze renner op het vakje achter het peloton geplaatst. Vanaf dit ogenblik volgt het peloton niet meer de laatste renner(s) in koers.

Als de pechrenner achter het peloton aan de beurt is, mag hij niet voor zichzelf spelen, tot hij zijn aantal opgelegde beurten dat hij moet overslaan heeft 'uitgezeten'. Maar hij speelt wel telkens met het peloton. Dat doet hij altijd met de zwarte D4-dobbelsteen (ook op D6-vakken). Het peloton gaat het aantal gegooiden ogen vooruit. De pechrenner(s) achter het peloton gaat eenzelfde aantal ogen vooruit.

Een horizontale renner die door het peloton wordt ingehaald, wordt eveneens op het vakje achter het peloton geplaatst, zit daar ook zijn beurten die hij moet overslaan uit, maar speelt ook iedere beurt met het peloton.

Als de pechrenner achter het peloton zijn beurten heeft uitgezeten, speelt hij opnieuw eerst met het peloton.

Binnen dezelfde beurt speelt hij dan weer met zijn individuele renner. Dat doet hij met de grijze D8-dobbelsteen. Als hij 7 gooit of meer, mag hij plaatsnemen op het vakje net voor het peloton en speelt hij bij de volgende beurt opnieuw mee.

Afhankelijk van het vak waarop de eerste zwarte renner van het peloton zich bevindt (vlakke weg, een hellingvak met een wit driehoekje of een hellingvak met een wit vierkantje), mag men een overeenkomstige demarragekaart inzetten om met de afgebeelde dobbelsteen 7 of meer te gooien.

**Opgelet: wie zich achter het peloton bevindt, kan nooit speelkaarten ontvangen.**

Wanneer de laatste pechrenner zich weer voor het peloton bevindt, zal het peloton opnieuw de laatste renner in koers volgen.

## OVERGANG VLAK → HELLING

Bij het uitspelen van een pelotonkaart moet het peloton ook halt houden op het eerste vak van de helling.

Als het peloton met het juiste aantal ogen het eerste vak van de helling bereikt, krijgt het een extra beurt.

Men moet wel altijd met de D4-dobbelsteen werpen, ongeacht op welk hellingvak het eerste zwarte rennertje van het peloton staat.

Wanneer uw renner door het peloton wordt ingelopen tijdens een overgang vlak → helling, komt uw renner op het tweede vak van de helling terecht.

## KASSEISTROKEN

Een versnellend peloton kan, ongeacht de worp, **nooit vallen** op één van de kasseistroken.

Dat geldt ook voor de door het peloton ingehaalde renners.

## BEVOORRADING

Het is mogelijk dat door een versnellend peloton 1, 2 of 3 renners op een bevoorradingsvak terecht komen.

Die krijgen dan, in wijzerzin, elk 3 speelkaarten.

Uitgespeelde pelotonkaarten worden op de weglegstapel '10' gelegd.

Wanneer de pelotonstapel '4' is uitgeput, kan men enkel nog pelotonkaarten ontvangen via de weglegstapel '10'.

**Opgelet: wanneer het peloton is aangekomen op het eerste hellingvak van de Muur - Kapelmuur, kunnen geen pelotonkaarten meer worden ingezet of van de stapels worden genomen.**

Niet-uitgespeelde pelotonkaarten worden allen op de weglegstapel '10' gelegd.