

Hartelijk dank voor het kopen van het officiële bordspel Tour Du Jour!
Een bordspel, waarbij kennis wordt getest over de grote wielerklassiekers
en de Tour de France!

RTL7

TOUR DU JOUR

SPELREGELS

SPELCOMPONENTEN

- Spelbord
- 2 verschillende stapels kaarten
- 75 kaartjes met de Tour de France vragen
- 25 kaartjes met Wielerklassieker vragen
- 4 x 4 wielrenners
- 4 peloton-houders
- Dobbelsteen

LEEFTIJD

12+



2-4



MINUTEN
30-45

VOORBEREIDING

Zet het bord op. Druk de 4x4 wielrenners uit het karton en plaats de wielrenners met dezelfde kleuren op de houders.

WIE SPELEN ER?

Dit spel speel je met minimaal 2 en maximaal 4 personen. Leeftijd vanaf 12 jaar.

START SPEL

Alle spelers kiezen een kleur waar ze het spel mee spelen. Plaats de 4 wielrenners in de houder en plaats deze renners op Start. Degene die het hoogste gooit mag beginnen. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. De eerste speler start zijn beurt met het gooien van de dobbelsteen.

DE VRAGEN

Het aantal gegooide ogen op de dobbelsteen bepaalt wat voor soort vraag er wordt gespeeld:

- Hele makkelijke vraag
- Makkelijke vraag (meerkeuze)
- Moeilijke vraag
- Hele moeilijke vraag
- Vragen over Frankrijk (Tourkaarten) / Overige wielerlanden (Klassiekerkaarten)
- Pech/geluks-kaart

De speler links naast de persoon die aan de beurt is pakt de bovenste kaart van de stapel vragen. Pas op, de antwoorden staan op de achterkant. Houd dus de achterkant verborgen voor degene die aan de beurt is. De tegenspeler stelt de vraag passend bij het aantal ogen op de gegooide dobbelsteen. (alleen de eerste vraag).

GOED BEANTWOORD

Op je pion staan vier wielrenners. Is het antwoord goed, dan mag de speler net zoveel plaatsen vooruit als het aantal wielrenners die nog in zijn ploeg over zijn (bij start 4). Vervolgens ga je

naar de Waar/Niet waar vraag. Met de Waar/Niet waar vraag kun je wielrenners verliezen. Hoe groter je peloton, hoe sneller je bent.

FOUT BEANTWOORD

Is het antwoord fout, blijf je op je plek staan, speel je een Waar/Niet waar vraag.

WAAR/ NIET WAAR VRAAG

Indien je 1 t/m 5 gooit volgt er een Waar/Niet waar vraag (ook als de voorgaande vraag fout is beantwoord). Deze vraag staat onder de reeds gestelde vraag. Bij een juist antwoord behoud je je volledige ploeg. Heb je het antwoord fout dan verlies je één wielrenner en mag je bij een volgende beurt minder stappen zetten. Haal deze wielrenner uit de houder en leg deze naast het bord. Indien je 6 hebt gegooit volgt er geen Waar/Niet waar vraag en behoud je je volledige ploeg.

Wanneer de speler nog maar één renner in zijn ploeg heeft, wordt de Waar/Niet waar vraag gebruikt om een renner terug te verdienen. Bij een juist antwoord plaats je één wielrenner terug en speel je weer door met twee renners. Indien je hierna een vraag goed beantwoordt blijf je met twee renners spelen. Indien je een vraag fout beantwoordt verlies je wel een renner. Als je tijdens het potje dus nog maar één renner in je ploeg hebt gehad kun je nooit meer met meer dan twee renners spelen. Hierna is de volgende speler aan de beurt. Er mogen meerdere spelers op één vakje staan.

DE WINNAAR

Wie als eerste de finish bereikt heeft gewonnen. Wil je eerder stoppen dan is de winnaar degene die het verst op het speelbord is gekomen.

*Wij hopen dat je veel plezier beleeft aan dit spel. Indien je nog vragen of ideeën hebt of nog extra speluitleg wil, kijk dan op onze website of stuur een email naar info@tulipgames.nl.
Veel speelplezier!*

Met vriendelijke groet, Tulip Games





© 2015 Tulip Games

RTL7///

Tour Du Jour © 2015 RTL Nederland B.V.