

LINKEBALLEN UITBREIDINGSSET 2 (DEMARRAGE):
LINKEBALLEN EXPANSION KIT 2 "DEMARRAGE" (SPRINT):
LINKEBALLEN ERWEITERUNG-KIT 2 "DEMARRAGE" (ZWISCHENSPURT)

↑ LINKEBALLEN ↑





NL

LINKEBALLEN UITBREIDINGSSET 2 (DEMARRAGE):

Tussendoor even wegsprinten van de concurrent?
Met de demarrage uitbreiding krijgen de woorden tactiek en strategie pas echt betekenis.

EN

DE

Naast uw speelkaarten ontvangt u nu ook demarrage kaarten. Deze kaarten kunnen een waarde twee of vier hebben. De demarrage kaarten zijn gemerkt voor de renners 1 t/m 3. Als een demarragekaart voor een renner 1 is bedoeld mag deze niet gebruikt worden voor een andere renner van uw ploeg.

De werkwijze bij een ploeg bestaande uit 3 renners:

- Iedereen krijgt 2 demarrage kaarten (een 2 en een 4) voor elke renner (6 totaal).
- Let hierbij op de nummering van der renners.

Behalve bij de start en over de finish mag iedere ronde totaal 1 demarragekaart voor een renner worden gebruikt. Voor welke renner u deze gebruikt bepaalt u zelf en is afhankelijk van de kaarten, die u nog in uw bezit heeft. De demarragekaart gooit u tegelijk met de snelheidskaart op tafel. De kaartwaarde van de demarragekaart geeft het aantal seconden weer, dat u die beurt voor die ene renner extra vooruit mag. U bent verplicht de seconden op de kaart ook werkelijk vooruit te gaan en kunt bij een verkeerde berekening mogelijk in een valpartij komen.

NL

LINKEBALLEN EXPANSION KIT 2 "DEMARRAGE" (SPRINT):

In between, just sprint away from the competition?
With the expansion "Demarrage" get the words tactics and strategy really meaning.

EN

DE

Besides your cards you will also receive "sprinting" cards. These cards may have a value of two or four. The sprinting cards are marked for the riders 1, 2 and 3. If a sprinting card is intended for rider 1, it should not be used for another rider on your team.

The process by a team consisting of three riders:

- Everyone receives two sprinting cards (a 4 and a 2) for each rider (6 total).
- Note the numbering of the riders.

Except at the start and finish each round may be used in total 1 sprinting card for one of the riders. Which rider using it you decide, depending on the cards you have in your possession. Throw the sprinting card together with the speed card on the table. The card value of the sprinting card indicates the number of seconds that one of the riders must go forward.

The sprinting card who remain, place them shaken and doc- ked covered on or next to the board. After playing a sprinting card, place it under the pile sprinting cards

Maak van alle demarragekaarten die overblijven een af- legstapel en leg deze (goed geschud) gedekt op of naast het speelbord. Leg na het inzetten van de demarragekaart deze open op de tafel voor je neer en plaats hem vervolgens onder in de stapel demarragekaarten.

Kanskaarten:

Bij deze uitbreiding krijgt u ook extra kanskaarten. Deze kaarten zijn een toevoeging op uw huidige kanskaarten en in de meeste gevallen gericht op de demarragekaarten.

Opmerking.

Het is in een latere beurt toegestaan om meerdere demarrage- kaarten gelijktijdig in te zetten voor een enkele renner.

Theoretisch kunt u dan bijvoorbeeld het volgende opgooien:

- 12 (speelkaart) + 4 (demarrage kaart) + 2 (demarrage kaart) = 18 (+eventueel windvoordeel)
- Uiteraard dienen deze kaarten wel geldig te zijn voor de betreffende renner die op dat moment aan de beurt is.

U kunt de demarrage kanskaarten gezamenlijk met de kanskaarten van het basisspel en de uitbreiding 1 – Ploegen kanskaarten op 1 stapel leggen. U kunt er ook voor kiezen om er twee aparte stapels van te maken. U maakt dan een stapel van de kanskaarten van het basisspel en een stapel van de kanskaarten van gezamenlijk uitbreiding 1+ uitbreiding 2. Als U dan een kanskaart wilt pakken bepaalt u zelf van welke stapel U deze wilt nemen. Als U de uitbreiding 1 (Ploegen) niet in uw bezit heeft, dient u de kanskaarten van het basisspel altijd met de kanskaarten van uitbreiding 2 Demarrage samen te voegen tot 1 stapel.

Chance Cards:

This expansion will also give you an extra chance cards. These cards are an addition to your current chance cards and, in most cases aimed at the sprinting (demarrage) cards.

Note.

It is allowed on a later turn to use multiple sprinting cards simultaneously for a single rider.

Theoretically, you can toss the following example: 12 (playing cards) + 4 (sprinting card) + 2 (sprinting card) = 18 (+ possibly wind advantage)

Naturally, these cards are only valid for the relevant rider's turn at that time.

You can place sprinting chance cards jointly with the chance cards from the base game and expansion 1 - Teams chance cards on one pile. You can also choose to make two separate piles. You make a pile of the chance cards from the base game and a pile of chance cards of expansion joint 1+ extension 2. If you then want to take a chance card, you decide on what you want to take this pile.

If you don't have the first extension in your possession, you should always merge the chance cards of expansion 2 with the chance cards from the base game to one pile.





LINKEBALLEN ERWEITERUNG-KIT 2 "DEMARRAGE" (ZWISCHENSURT)

Dazwischen einfach nur Sprint von der Konkurrenz?
Mit dem Erweiterung-Kit 2 bekommen die Worte Taktik und Strategie wirklich Bedeutung.

Neben Ihre Spielkarten (Sekunden Karten) erhalten Sie auch Zwischenspur Karten.

Diese Karten können Werte bis zwei oder vier haben. Die Zwischenspur Karten werden für die Fahrer 1 bis 3 markiert. Wenn eine Zwischenspur Karte für einen abtrünnigen Reiter 1 bestimmt ist, sollte dies nicht zu einem anderen Fahrer Ihres Teams verwendet werden.

Das Verfahren von einem Team bestehend aus drei Fahrer:

- Jeder bekommt zwei abtrünnigen Karten (die 2 und die 4) für jeden Fahrer (6 insgesamt).
- Beachten Sie die Nummerierung der Fahrer.

Außer am Start und Ziel kann jeder Runde insgesamt 1 zwischen Spurt Karte für einen Fahrer verwendet werden. Für welche Fahrer Sie die Karte benutzen entscheiden Sie abhängig von den Karten, die Sie in Ihrem Besitz haben. Die zwischen Spurt Karte wirft Sie zugleich mit dem Geschwindigkeit Karte auf dem Tisch.

Der Kartenwert des zwischen Spurt Karte zeigt die Anzahl der Sekunden, die Sie weiter können / müssen, Sie müssen die Sekunden auf die Karte, auch tatsächlich nach vorne gehen und möglicherweise zu einem Absturz kommen an einer Fehlkalkulation.

Legen Sie alle zwischen Spurt Karten, die nicht benutzt werden (geschüttelt) abgedeckt auf der Ablagestapel, die am oder neben dem Spielplan. Legen Sie nach dem Einsatz der Zwischenspur Karte geöffnet auf den Tisch vor Ihnen und dann legen Sie sie unter den Stapel Zwischenspur Karten.

Chance Karten:

Bei diese Erweiterung erhalten Sie auch 24 Zwischenspur Chance Karten. Diese Karten sind eine Ergänzung zu Ihrem aktuellen Chance Karten und sind in den meisten Fällen im Zusammenhang mit die zwischen Spurt Karten.

Hinweis.

Auf einem spätere Zeit ist es erlaubt mehrere zwischen Spurt Karten gleichzeitig für einen einzelnen Fahrer ein zu setzen. Theoretisch können Sie das folgende Beispiel werfen:
 $12 \text{ (Spielkarten)} + 4 \text{ (abtrünnigen-Karte)} + 2 \text{ (abtrünnigen Karte)} = 18 \text{ (+ evtl. Wind Vorteil)}$
Selbstverständlich sind diese Karten gelten für Zug des bestimmten Fahrers zu dieser Zeit

Sie können die Zwischenspur Chance Karten gemeinsam mit den Chance Karten aus dem Grundspiel und mit Erweiterung 1 (Team) auf einen Haufen legen. Sie können auch zwei getrennte Haufen machen. Sie machen einen Haufen der Chance Karten aus dem Grundspiel und einen Haufen der Chance Karten Erweiterung 1 und Erweiterung 2. Wenn Sie dann eine Chance Karte nehmen, entscheiden Sie von welche Haufen Sie die Karte nehmen wollen.

Wenn die erste Erweiterung Team nicht in Ihrem Besitz ist, sollten Sie immer die Chance Karten aus Erweiterung 2 mit die Chance Karten aus dem Grundspiel zu einem Haufen

NL

EN

DE





↑ LINKEBALLEN ↓

