

UN GIOCO PER 3-7 GIOCATORI DAGLI 8 ANNI IN SU



AMBIENTAZIONE

Grazie al lavoro di squadra i corrieri in bicicletta sono quasi imbattibili! Ma quale ditta di corrieri ha la squadra più veloce? Per darsi una risposta, hanno organizzato una gara per tutta la città. Le insidiose coperture dei tombini lungo il tracciato del percorso ostacolano le robuste biciclette dei corrieri. Le squadre daranno vita ad una corsa che vi terrà col fiato sospeso fino al termine!



CONTENUTO



35 corrieri in bicicletta: 5 per ciascuna delle 7 squadre (rossa, nera, gialla, bianca, verde, grigia e blu)



7 dadi, 1 per ciascuna squadra (rosso, nero, giallo, bianco, verde, grigio, blu)



1 dado energia (azzurro)



28 lattine di bevanda energetica (azzurro)



1 foglio di adesivi



Prima di giocare a Velo City dovete attaccare gli adesivi ad entrambi i lati delle pedine a forma di bicicletta del **colore corrispondente**. Fate attenzione al fatto che il profilo degli adesivi corrisponde a quello delle differenti pedine, quindi assicuratevi di incollare l'adesivo ad una pedina col **profilo corrispondente**.

1 regolamento



1 tabellone

PREPARAZIONE

1 Ciascun giocatore sceglie una squadra e riceve il dado e i corrieri in bicicletta del corrispondente colore; la quantità di corrieri che ciascun giocatore riceve dipende dal numero dei giocatori:

- con **3 o 4 giocatori, 5 corrieri.**
- con **5, 6 o 7 giocatori, 4 corrieri.**

2 Ogni giocatore sceglie uno dei propri corrieri come capitano; la pedina scelta viene posta davanti al giocatore per indicare quale sia la sua squadra e non partecipa alla gara. Le rimanenti pedine vanno piazzate sulla casella di partenza del tabellone.

Ponete il tabellone al centro del tavolo così che sia a portata di mano per tutti i giocatori. Il tabellone raffigura le strade della città che rappresentano il tracciato della gara composto da differenti tipi di caselle:

1. La **casella iniziale** raffigura un parcheggio, nel quale vengono piazzati tutti i corrieri in bicicletta all'inizio della partita.
2. Le **caselle vittoria** sono le 8 verdi posizionate dopo il traguardo, e saranno occupate dai corrieri che avranno terminato la gara.
3. Le **caselle rifornimento** sono quelle che contengono l'immagine di una lattina e consentono ai giocatori di ricevere le bevande energetiche. Una spiegazione più approfondita di queste caselle è disponibile più avanti nel regolamento.
4. Le **caselle ostacolo** sono quelle con l'immagine di un tombino. Nel caso in cui un corriere termini il suo movimento su una di queste caselle, sarà costretto a retrocedere oppure a utilizzare una bevanda energetica. Una spiegazione più approfondita di queste caselle è disponibile più avanti nel regolamento.
5. Le **caselle percorso** sono quelle senza alcun disegno.

In funzione del numero di giocatori, prendete un certo numero di lattine di bevande energetica e piazzatele in una **riserva comune** di fianco al tabellone:

- con **3 giocatori 15 lattine.**
- con **4 o 5 giocatori 20 lattine.**
- con **6 giocatori 24 lattine.**
- con **7 giocatori 28 lattine.**

Riponete le eventuali lattine non utilizzate nella scatola.

Nota: All'inizio della partita i giocatori non sono equipaggiati con lattine di bevanda energetica.

Scegliete un giocatore iniziale.

REGOLE DI GIOCO

Il primo giocatore inizia poi seguono gli altri in senso orario: quando tocca a te, completa tutto il tuo turno e poi il gioco prosegue con il giocatore alla tua sinistra.

All'inizio del tuo turno devi decidere se vuoi effettuare un movimento con un corriere isolato o in gruppo; poi lancia il dado e sposta uno dei tuoi corrieri.

Se hai optato per un corriere isolato, hai il diritto di decidere quale spostare **dopo** aver lanciato il dado.

Se hai optato per un movimento di gruppo, devi indicare uno spazio contenente un tuo corriere e almeno un corriere di una squadra avversaria **prima** di lanciare il dado.

Inoltre puoi anche utilizzare delle lattine di bevanda energetica.

La partita termina **non appena** tre corrieri di un giocatore attraversano il traguardo oppure quando otto corrieri in tutto hanno finito la gara.

3

4



Regole generali per il movimento dei corrieri in bicicletta

- i corrieri devono muoversi **esattamente del numero di caselle** indicato dal lancio del dado;
- non è consentito ignorare punti movimento a meno che il corriere non abbia superato il traguardo;
- non c'è limite al numero di corrieri che possono trovarsi su una casella, tranne che per le caselle vittoria, le quali possono contenere solo un corriere;
- il giocatore attivo è sempre il primo a muovere un proprio corriere;
- i giocatori possono utilizzare le lattine di bevanda energetica per cercare di avvantaggiare i propri corrieri in vari modi:

Recuperare energia prima del lancio del dado;
lanciare uno sprint prima del lancio del dado;
sfruttare una scia durante il proprio movimento;
superare le caselle ostacolo dopo il movimento.

Una spiegazione più approfondita dei suddetti vantaggi è disponibile più avanti nel regolamento. Le lattine bevute tornano nella riserva comune.



CORRIERE ISOLATO

Se hai deciso di muovere un corriere isolato, lancia il tuo dado e poi sposta il corriere in bicicletta di un numero di caselle in avanti pari al risultato del dado.

Se hai a disposizione lattine, puoi sfruttarle per ottenere i seguenti benefici:

 **Recuperare energia** – nel tuo turno usa **una** lattina prima di lanciare il dado. Potrai utilizzare il dado azzurro insieme al quello della tua squadra. Scegli quale dei due risultati preferisci e sposta il tuo corriere del numero di caselle indicate.

 **Lanciare uno sprint** – nel tuo turno bevi **due** lattine di bevanda energetica prima di lanciare il dado. Potrai lanciare il dado azzurro insieme a quello della tua squadra e scegliere se muovere il tuo corriere in base al risultato di uno dei due dadi o alla loro somma. Inoltre nessun altro giocatore potrà seguire in scia il tuo corriere (leggi il prossimo punto)

 **Sfruttare una scia** – se vi sono altri corrieri nello spazio dal quale il corriere isolato inizia il proprio movimento, questi corrieri possono sfruttare la scia. Per **ciascun** corriere che vuol sfruttare la scia, il giocatore proprietario dovrà utilizzare **una lattina di bevanda energetica**. Sfruttare la scia significa spostare il corriere inseguitore nello stesso spazio del corriere isolato.

Iniziando con il giocatore attivo, ciascun giocatore in ordine orario, può decidere se seguire in scia o meno.

Non è consentito sfruttare la scia dalla casella iniziale.

MOVIMENTO DI GRUPPO

Se hai deciso per un movimento di gruppo, devi scegliere una casella **prima** di lanciare il dado. Ti è consentito scegliere solo uno spazio che contiene un tuo corriere e **almeno un corriere di una squadra avversaria**.



Il vantaggio di questa scelta risiede nel maggior numero di opzioni rispetto al movimento del corriere isolato. Lo svantaggio è che anche altri corrieri avversari potrebbero ricevere dei benefici.

Prendi il tuo dado e quello di **ogni squadra** rappresentata da almeno un corriere presente nella casella e lanciali insieme.

Nota: I giocatori coinvolti devono dare al giocatore attivo il loro dado e non possono rifiutarsi.

Dopo aver lanciato il tuo dado e quelli ricevuti, devi sceglierne **uno**.

Se scegli **il dado della tua squadra**, seleziona uno dei tuoi corrieri in bicicletta e muovilo avanti di un numero di caselle pari al risultato del dado.

Se scegli **il dado di una squadra avversaria**, devi indicare un tuo corriere **e** uno della squadra avversaria proprietaria del dado che hai scelto. Sposta entrambi i corrieri in avanti del numero di caselle indicate dal dado.

Restituisci i dadi ai legittimi proprietari.



Bernardo (blu) lancia i dadi per il gruppo nella casella 6, formato da corrieri suoi, di Rita (rosso) e di Gerardo (giallo). Quindi lancia 3 dadi: quello blu, quello rosso e quello giallo ottenendo 1, 3, 3. Ora egli deve scegliere un dado ed effettuare il movimento

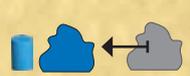
Esempio: Movimento di gruppo

Se hai delle lattine puoi utilizzarle per ottenere i seguenti benefici:

 **Recuperare energia** – solo il giocatore attivo può decidere di ottenere un recuperare energia, come descritto precedentemente. In aggiunta al dado azzurro e a quello della tua squadra, lancia i dadi delle squadre di tutti i corrieri presenti nella casella che hai scelto. Se scegli il tuo dado o quello azzurro, devi muovere solo il tuo corriere in avanti del numero di caselle indicate dal dado.

Nota: il dado energia in pratica garantisce una maggiore varietà di risultati e al contempo riduce il rischio di dover muovere anche il corriere di un'altra squadra.

 **Lanciare uno sprint** – Non è consentito lasciare uno sprint in un movimento di gruppo.

 **Sfruttare la scia** – tutti gli altri corrieri del gruppo possono decidere se sfruttare la scia o meno come descritto precedentemente.

 **CASELLE RIFORMIMENTO**
 Se nel tuo turno porti uno dei tuoi corrieri su una casella rifornimento, ricevi una lattina di bevanda energetica dalla riserva comune. Qualsiasi altro corriere che termina il movimento sulla medesima casella, indipendentemente se da un movimento di gruppo o un inseguimento in scia, non riceve alcunché.

Esempio: Sfruttare una scia



Bernardo (blu) ha ottenuto un 6 e decide di spostare uno dei due suoi corrieri dalla casella 33 alla 27 (non mostrata in figura), la quale è una casella rifornimento con una lattina di bevanda energetica. Bernardo dispone di una lattina e decide di usarla per consentire al suo secondo corriere di sfruttare la scia del primo in scia. Gerardo (giallo), disponendo anch'egli di una lattina, la usa per far andare in scia anche il suo corriere. Dopo che tutti i corrieri sono stati mossi, Bernardo riceve la lattina di bevanda energetica della casella 27; né il suo secondo corriere né Gerardo ne ricevono altre



Se nel momento in cui hai diritto a prendere una lattina la riserva comune è vuota, puoi rubarne una al giocatore che ne ha il maggior numero; in caso di pareggio puoi scegliere da quale dei giocatori a pari merito prendere la lattina. Nel caso in cui tu stesso sia il giocatore che possiede il maggior numero di lattine, non ti è consentito prenderne da un altro giocatore, anche in caso di pareggio!



CASELLE OSTACOLO

Se uno dei tuoi corrieri termina il suo movimento su una casella ostacolo, allora **devi** riportare **indietro** il tuo corriere alla **prima casella ostacolo vuota**. Se tutte le caselle ostacolo sono piene, il tuo corriere dovrà tornare alla casella iniziale.

Superare le caselle ostacolo

Il tuo corriere può bere **una** lattina di bevanda energetica per evitare di dover tornare indietro.

Ciascun corriere, compresi quelli che finiscono su una casella ostacolo per effetto di un movimento di gruppo o di un inseguimento in scia, è costretto a retrocedere oppure deve consumare una lattina. Per primo decide il giocatore attivo, seguito dagli altri giocatori in senso orario.

Nota: I corrieri in bicicletta che si trovano già sulla casella ostacolo all'inizio del turno non sono coinvolti.

Ogni volta che devi riportare indietro un tuo corriere, ricevi **una** lattina dalla riserva comune.

Ogni volta che devi riportare uno dei tuoi corrieri alla casella iniziale, ricevi **due** lattine dalla riserva comune.

Le lattine ricevute possono essere **immediatamente** utilizzate per evitare che un altro proprio corriere debba tornare indietro.



Gerardo (giallo) lancia i dadi per il gruppo nella casella 4. Il dado della sua squadra mostra un 2, mentre quello di Bernardo (blu) un 3 e quello di Rita (rosso) un 6. Poiché per tagliare il traguardo bisogna usare il proprio dado (leggi il prossimo paragrafo), il 6 di Rita non può essere usato (**TAGLIARE IL TRAGUARDO**).



Gerardo decide di sfruttare il 3 del dado di Bernardo. Per prima cosa Gerardo e Bernardo muovono uno dei loro corrieri alla casella 1. Poi Gerardo è il primo a decidere se vuole far sfruttare la scia al suo secondo corriere; utilizza una lattina e sposta il suo secondo corriere in avanti. Adesso tocca a Rita, la quale decide a sua volta di sfruttare la scia, utilizzando una lattina. A questo punto tutti i corrieri si trovano in una casella ostacolo e i giocatori devono decidere se pagare lattine di bevanda energetica per superare l'ostacolo.



Gerardo è il giocatore attivo e quindi decide per primo. Dato che non ha lattine a disposizione, deve far indietreggiare il suo primo corriere allo spazio 3. Come compenso riceve una lattina di bevanda energetica che utilizza per permettere al suo secondo corriere di superare l'ostacolo. Rita è la prossima a decidere e paga una lattina per superare l'ostacolo. Tocca adesso a Bernardo il quale non ha più lattine e quindi deve muovere il suo corriere indietro. Dato che la casella 3 è occupata, deve muovere il suo corriere indietro alla casella 5. Per questo lui riceve una lattina, anche se adesso si trova di una casella più lontano dal traguardo di quanto si trovasse all'inizio del turno.

TAGLIARE IL TRAGUARDO

Il primo corriere che taglia il traguardo va posto sulla casella verde più lontana dal traguardo stesso, per indicare lo status di primo arrivato. Le rimanenti caselle vengono occupate in sequenza, delineando la classifica dal secondo all'ottavo posto.

Puoi utilizzare solamente il **dado della tua squadra** per tagliare il traguardo.

Quando un corriere taglia il traguardo, a **nessun** altro corriere - anche della stessa squadra - è consentito **sfruttare la scia**.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina non appena tutte e otto le caselle verdi sono state occupate. Il giocatore che è riuscito a portare il maggior numero di corrieri oltre il traguardo è il vincitore. In caso di pareggio il vincitore tra i pari merito è colui il cui corriere ha tagliato per ultimo il traguardo.

Il gioco termina immediatamente anche se un giocatore riesce a far tagliare il traguardo a tre suoi corrieri. Tale giocatore è dichiarato vincitore, avendo dimostrato di essere a capo della squadra più veloce.



Bernardo (blu) e Rita (rosso) hanno portato il maggior numero di corrieri oltre il traguardo. L'ultimo corriere di Rita è in settima posizione mentre quello di Bernardo in ottava: perciò vince Bernardo.

Esempio: Pareggio

ALCUNI CONSIGLI

Quando lanci il dado per un movimento di gruppo, devi valutare con attenzione quale dado usare. Se usi il dado di un avversario, lo stai aiutando ad andare avanti. È meglio rinunciare a qualche punto movimento piuttosto che scegliere il dado dell'avversario che è in testa alla gara.

Le lattine di bevanda energetica fanno la differenza in varie situazioni. Pertanto devi assicurarti di averne una scorta sufficiente per affrontare l'ultima porzione del tracciato. È davvero frustrante inchiodarsi sulla casella ostacolo prima del traguardo e non avere una lattina da utilizzare. Tutto ciò può addirittura far sì che il tuo corriere diventi l'ultimo della corsa se tutte le caselle ostacolo alle sue spalle sono già occupate da altri corrieri.

E non dimenticare: nessun corriere può seguirti in scia quando effettui un recupero di energia! Talvolta vale davvero la pena di pagare due lattine per ottenere un recupero di energia e guadagnare del distacco tra te e gli altri corrieri, anche in presenza di un lancio di dadi deludente!

Evidentemente Velo City è caratterizzato da una dose di fortuna a causa dell'impiego dei dadi, ma un utilizzo tempestivo delle lattine di bevanda energetica può minimizzarne gli effetti. Il giocatore iniziale ha un piccolo vantaggio, che tuttavia non è di entità tale da determinare il risultato della gara!

Autore: Kevin G. Nunn, Illustrazioni: Harald Lieske
Layout regolamento: Christian Fiore, www.das-format.de
Traduzione italiana curata da: Michele Mura
La Tana dei Goblin (www.goblins.net)



© 2010 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG,
Dreieich Tutti i diritti riservati.
Made in Germany. www.abacusspiele.de

