

## **2RUOTE**

### *Simulazione del Ciclismo su strada (per 2-6 giocatori)*

#### *1. Componenti del gioco*

1 plancia del gruppo/testa del gruppo con relativa velocità assunta.  
2 plance di fuga  
1 plancia ritardo  
1 set carte terreno  
60 gettoni azione – 6 base + 4 speciali per giocatore in 6 colori  
100 gettoni fatica (da 1 e 5)  
1 scheda sfida  
1 scheda volata  
6 schede azioni (1 per giocatore)  
60 miniature di ciclisti (10 x 6 colori)  
30 Schede ciclisti individuali  
1 pedone “primo giocatore”

#### Plancia del gruppo

Sono i settori di terreno destinati al plotone durante la corsa. Sono divisi in due parti: la parte gruppo contiene i ciclisti del gruppo. Sono i ciclisti inattivi. Per fare qualcosa devono uscire dal gruppo. La parte testa del gruppo rappresenta i ciclisti attivi nel gruppo che possono compiere azioni valide per tutto il gruppo (anche per chi sta nel gruppo): in ogni fase del gioco nella testa del gruppo devono essere sempre presenti minimo 5 ciclisti e al massimo 15. Gruppo e testa del gruppo sono 2 settori separati, ma sono considerati appartenenti ad un'unica unità di tempo. Il passaggio fra settori comporta l'accumulo di punti fatica in avanti, nessuno se si retrocede.

#### Plancia di fuga/plancia di ritardo

Sono i settori di terreno di fuga o ritardo ognuno pari all'incirca a 30 secondi di vantaggio/svantaggio dal gruppo. Nel gioco sono previsti 6 settori di fuga e 3 di ritardo. E' possibile aggiungerne altri a piacimento. Il passaggio fra settori comporta l'accumulo di punti fatica in avanti, una riduzione di fatica se si retrocede.

#### Carte terreno

Rappresentano le caratteristiche del terreno che i ciclisti stanno affrontando. In ogni carta, che rappresenta un percorso di 10-15 Km, è indicata la velocità base che il gruppo inizia ad affrontare quel tipo di terreno e quanti punti fatica accumula ogni ciclista nell'attraversarlo se sta in gruppo (o in testa) oppure è fuori dal gruppo (in fuga o in ritardo).

Sono presenti diversi tipi di terreno. Per ogni gara nel gioco base sono previste 10 carte terreno + una carta partenza e una carta arrivo. Nel gioco avanzato si usano invece apposite schede di tappa o classica dove sono stabiliti i terreni. Le carte partenza/arrivo non rappresentano un terreno in particolare ma la fase iniziale o finale della corsa.

Possono essere previsti traguardi intermedi nel gioco avanzato, in cui si svolgono diverse volate. In questo caso è inserita una speciale carta di volata detta GPM o TV.

Infine nel gioco avanzato è presente una carta R (rifornimento) che permette di utilizzare da quel momento in poi l'azione “Energia”.

La vittoria della Volata determina nel gioco base il vincitore della corsa.

Le vittorie in volata di GPM, TV o Arrivo determinano nel gioco avanzato la classifica della Maglia Rosa, Maglia Verde e Maglia Ciclamino.

#### Carte Ciclisti

Rappresentano le caratteristiche di ogni ciclista della squadra di ogni giocatore. Ogni ciclista ha un valore diverso di velocità in base al terreno che percorre (pianura, montagna, discesa, collina). I valori di velocità

vanno da 1 a 9 e rappresentano all'incirca 6-8 km/h per punto di velocità. Valori speciali sono invece attribuiti per la Volata e la Cronometro. Più il valore è alto, più un ciclista può mantenere una velocità più alta nel settore di terreno che sta attraversando senza affaticarsi.

### Gettoni Fatica

Ogni volta che un ciclista percorre un terreno o fa un'azione accumula fatica. Il massimo numero di punti fatica che un ciclista può accumulare durante una corsa è 20 (25 nel gioco avanzato). I punti fatica possono accumularsi immediatamente per le azioni compiute e/o le sfide a cui ha partecipato o a fine turno per il terreno percorso e per la velocità tenuta dal gruppo. I gettoni di fatica, che valgono da 1 a 5 punti fatica, vengono collocati sulla scheda ciclista e possono essere rimossi da alcune azioni. Se il ciclista non ha gettoni fatica sulla propria scheda una eventuale riduzione di fatica non ha effetto.

### Gettoni azione

Durante ogni turno ogni giocatore ha a disposizione per ogni turno 6 gettoni azione, ognuno pari a 1 punto azione. Ogni azione nel gioco ha un costo variabile di punti azione che possono essere spesi; ogni giocatore in ogni turno di gara o nella volata deve spendere un minimo 3 punti azione (3 gettoni), ma l'eccedenza avanzata e non utilizzata non viene riportata al turno successivo.

Ogni giocatore ha poi a disposizione alla partenza 4 gettoni azione speciali che possono essere usati dal giocatore in qualsiasi azione, in aggiunta ai gettoni di azione base (valgono anch'essi nel limite di 3 punti azione minimi). Una volta utilizzati vengono eliminati oppure, nel gioco avanzato, devono essere collocati sopra le carte eventi negativi. Alcuni eventi nel gioco avanzato permettono di guadagnare nuovi gettoni di azione speciali fino ad un massimo di 9.

### Scheda sfida e volata

Ogni azione scelta dal giocatore può comportare o no una sfida.

La sfida contrappone due gruppi di ciclisti: un gruppo che compie attivamente l'azione e l'altro gruppo che la ostacola. Se la somma dei valori indicati in ogni carta in base al terreno di tutti i ciclisti che compiono l'azione supera quello di coloro che la ostacolano, la sfida è vinta e l'azione ha successo. In caso contrario l'azione non viene compiuta. Per la volata occorre utilizzare l'apposita scheda volata che può interessare fino ad un massimo di 10 ciclisti.

### Scheda azione

E' la scheda a disposizione di ogni giocatore che rappresenta le azioni che ogni giocatore può compiere, quanti punti azione costa ogni azione (cioè quanti gettoni devono essere collocati sopra), se tale azione scelta provoca una sfida, se l'azione ha come effetto l'accumulo o la riduzione dei punti fatica e i casi eccezionali. Ogni giocatore colloca di volta in volta i gettoni azione necessari e svolge l'azione (base o speciali).

### Miniature ciclisti

Sono le miniature numerate dei ciclisti dalla propria squadra che vengono collocate nei vari settori. Ogni scheda ciclista posta davanti a ogni giocatore è abbinata a una determinata miniatura ciclista numerata per tutta la gara.

## 2. Il gioco

### Setup

All'inizio del gioco viene collocata la plancia di gruppo e davanti a essa le 2 plance di fuga. Dietro alla plancia di gruppo viene collocata invece la plancia di ritardo (da assemblare dopo averle ritagliate).

I giocatori scelgono Il primo Giocatore a cui viene assegnato il "pedone di primo giocatore".

Ogni ciclista ha stampato sulla carta un valore da 1 a 4. Il valore è proporzionale alla "forza" totale del ciclista nei vari tipi di terreno. Ogni giocatore ha a disposizione 10 punti scelta e può formare una squadra che abbia al massimo il valore complessivo di 10. L'assegnazione avviene collocando tutte le carte ciclisti sul tavolo e, partendo dal primo giocatore, ogni giocatore sceglierà a turno una carta effettuando più giri di tavolo. E' anche possibile accordarsi per selezionare i ciclisti per squadra.

I ciclisti selezionati vengono posti davanti ad ogni giocatore sul tavolo da sinistra a destra (o in verticale). Il primo ciclista della propria squadra sarà il n° 1: segue poi il ciclista n° 2 e così via fino al ciclista n° 5. Ad ogni

scheda sul tavolo corrisponde una ed una sola miniatura ciclista abbinata con lo stesso numero che verrà collocata sulla plancia del gruppo.

I giocatori scelgono infine a turno sempre partendo dal primo giocatore 10 tipi di terreno anche ripetuti. All'inizio ed alla fine di queste carte terreno vengono inserite una carta partenza ed una carta arrivo dove si esegue la volata.

Per fare un esempio: 5 carte pianura, 1 carta montagna, 1 carta discesa, 3 carte pianura. In testa si colloca la carta partenza ed in fondo la carta arrivo per la volata.

Il mazzo di percorso così costruito viene posto capovolto (nel gioco avanzato il mazzo viene stabilito da apposite schede di tappa o classica ad eccezione delle crono).

### ***In generale***

Il gioco si svolge in turni. Il turno di gara, ripetuto tante volte quante sono le carte terreno scelte, è diviso in fasi. Nella fase di attività inizia dal primo giocatore che svolge una attività e poi si prosegue con il giocatore alla sua sinistra che esegue una nuova attività e così via fino a che tutti i giocatori non passano almeno una volta. Se qualcuno sceglie una azione che comporta una sfida, gli altri giocatori sono coinvolti in un giro di tavolo e devono completare la sfida o passare prima di svolgerne altre. Alla fine del turno il "pedone di primo giocatore" viene assegnato al giocatore a sinistra dell'ultimo che ha eseguito l'ultima azione o, in alternativa, a chi ha scelto con una attività, di essere il primo giocatore nel prossimo turno.

Le azioni che vengono svolte da ogni giocatore mentre si attraversa un determinato tipo di terreno provocano una variazione dei distacchi ai ciclisti in gara. Se un ciclista resta nel gruppo rimane inattivo, spende unicamente energie per percorrere il tratto di strada della carta terreno alla velocità stabilita dalla testa del gruppo. Se un ciclista cerca di passare in testa al gruppo, va in fuga o si attarda, allora diventa un ciclista attivo. Ogni settore in cui il ciclista entra è rappresentato da 30 secondi di differenza circa dal settore precedente, mentre portarsi da o verso il settore di testa del gruppo dal gruppo o viceversa non ha conseguenze in termini di distacco temporale. Il gruppo e la testa del gruppo rappresentano per il gioco un unico gruppo di tempo diviso però in 2 settori. Alla fine della corsa solo i ciclisti che sono in testa alla gara effettueranno la volata. Se non ci sono ciclisti in fuga, la volata verrà eseguita solamente dai ciclisti in testa al gruppo.

Le azioni svolte dai ciclisti saranno meno dispendiose in termini di accumulo di fatica se altri ciclisti aiuteranno chi vuole compiere l'azione. Analogamente chi cerca di ostacolare l'azione di un altro ciclista sarà più rapido e reattivo se interviene prima, mentre accumulerà più fatica nel caso intervenga dopo.

I turni sono:

#### ***Turno di Partenza***

Si gira la prima carta dal mazzo delle carte terreno che rappresenta la Partenza. Nella partenza tutte le miniature ciclisti sono collocate in gruppo (sono inattive). Viene determinato un primo giocatore iniziale in modo casuale che prende il pedone del primo giocatore e sceglierà un proprio ciclista per collocarlo in testa al gruppo. Successivamente il giocatore in senso orario prosegue nel collocare un suo ciclista finché sulla plancia ci saranno almeno 5 ciclisti. Dopo che sono stati collocati almeno 5 ciclisti si proseguirà in senso orario giocatore per giocatore per collocare a scelta 1 ciclista fino a quando tutti passeranno oppure sarà raggiunto il numero massimo di 15 ciclisti. Ogni giocatore può passare 2 volte complessivamente durante tutto il turno. Chi passa la seconda volta termina il suo turno. In questo turno il pedone di primo giocatore resta davanti al primo giocatore.

#### ***Scelta delle carte di evento negativo*** (vedere gioco avanzato)

#### ***Turno di gara***

Questo turno viene ripetuto di seguito tante volte quante sono le carte di terreno che formano il mazzo di carte gara (10 nel gioco base oppure in base alla scheda gara). E' diviso in differenti fasi che sono:

#### ***Determinazione del "primo giocatore"***

Si determina il primo giocatore, che prenderà il pedone (non compreso nel gioco ma può essere rappresentato da un bottone, un cilindro di legno ecc..) di primo giocatore di fronte a se.

- All'inizio della gara il primo giocatore è già stato identificato nel turno di partenza

- Durante la gara viene assegnato al giocatore a sinistra dell'ultimo che ha eseguito l'ultima azione del turno di gara precedente
- Durante la gara o nella volata, in alternativa punto al precedente, al giocatore che ha scelto l'azione specifica di essere il primo giocatore nel turno di gara precedente.

Il primo giocatore però nella fase di attività di ogni turno di gara può decidere sempre se agire per primo o per ultimo. In questo ultimo caso il pedone viene subito ceduto al giocatore alla sua sinistra.

N.B. Dopo ogni azione il pedone viene ceduto seguendo sempre un giro orario.

### ***Determinazione del tipo di terreno attraversato***

Il primo giocatore gira la carta di terreno assegnato a quel tratto. Nel caso in cui venga girata l'ultima carta "Arrivo" si procede direttamente con il turno di Arrivo ossia alla volata dei ciclisti in testa alla gara.

### ***Scelta della velocità***

Ogni carta terreno stabilisce la velocità base del gruppo che deve essere assunta per quel terreno. Viene collocato un segnalino sull'indicatore di velocità del gruppo. Indipendentemente dalla velocità raggiunta nel turno precedente tutti i ciclisti in gara assumeranno inizialmente per il turno di gara corrente la velocità base stabilita dalla carta, mantenendo inalterati i settori in cui sono collocati.

### ***Attività***

Ogni giocatore ha 6 punti azione + i punti azione speciali (4 ad inizio gioco) e, sceglie un'attività da svolgere e colloca sulla scheda azioni tanti gettoni quanti punti azioni costa. Si inizia dal giocatore che ha davanti il pedone di primo giocatore che eseguirà l'azione prescelta. Al termine dell'azione il pedone va passato al giocatore alla propria sinistra che potrà scegliere una nuova azione e così via. Se l'azione scelta comporta una "sfida" questa va completata coinvolgendo anche gli altri giocatori in un solo giro completo di tavolo che giocheranno i relativi punti azione (o gettoni) prima di eseguirne un'altra: in questo caso se non si vuole partecipare alla sfida è possibile passare. Al termine del giro di tavolo di un'azione di sfida il pedone passa al giocatore alla sinistra di quello che ha scelto l'azione di sfida e potrà scegliere una nuova azione.

Se al termine di una azione avviene un superamento del limite dei ciclisti nel settore di testa del gruppo il giocatore che riceve il pedone deve eseguire obbligatoriamente l'azione di "controllo della testa del gruppo".

Si ricorda che ogni giocatore deve giocare almeno tanti gettoni che raggiungano almeno 3 punti azione prima di passare definitivamente. Il giocatore che passa mentre ha davanti il pedone termina definitivamente la fase delle attività e non potrà più giocare gettoni di attività avanzati ad esclusione dell'azione passiva di sfida "Ostacolare/Aiutare".

Si prosegue giocatore per giocatore con azioni successive passandosi di volta in volta pedone finché alla fine tutti i giocatori terminano la propria fase delle attività.

Il pedone viene consegnato al giocatore a sinistra di quello che ha eseguito l'ultima attività, salvo che ci sia stato un giocatore che durante il turno ha scelto per primo l'azione di "primo giocatore". In questo caso sarà egli il primo giocatore il prossimo turno e prenderà il pedone. I gettoni base usati vanno recuperati per la prossimo turno di gara, i gettoni dei punti azioni speciali giocati vanno rimossi (oppure vanno utilizzati nel gioco avanzato). Non si possono accumulare gettoni base non usati nel turno precedente: ogni giocatore a turno ha sempre 6 azioni base.

Le attività disponibili in questa fase sono:

**Ridurre l'andatura: costo punti azione 1.** Il ciclista che vuole ridurre l'andatura arretra immediatamente di 1 settore e toglie 1 gettone fatica. Se è in fuga si sposta di un settore a sinistra, se è in ritardo aumenta di un settore di ritardo. Se per effetto dell'arretramento dai settori di fuga dovesse giungere nel settore di testa del Gruppo, la miniatura del ciclista sarà collocata nel Gruppo (diventerà inattivo).

N.B. Dalla testa del gruppo al gruppo c'è un settore di differenza e pertanto il ciclista che arretra dalla testa del gruppo al gruppo risparmia 1 gettoni di fatica, dal 1° settore di fuga al gruppo risparmia 2 gettoni di fatica.

**Bere: Costo punti azione 1** - il giocatore sceglie un ciclista della propria squadra e gli toglie 1 gettone di fatica.

**Alimentarsi: costo punti azione 2.** - il giocatore sceglie un ciclista della propria squadra e toglie 4 gettoni di fatica.

**Piccolo Affaticamento: costo punti azione 2.** Il giocatore sceglie un ciclista che aumenta di 3 gettoni di fatica. La somma dei gettoni di fatica attribuiti dai giocatori avversari + quelli totali già accumulati in un turno di gara non potrà mai superare i 15. L'eccedenza è persa.

**Diventare primo giocatore nel prossimo turno; costo punti azione 2.** Chi per primo sceglie questa attività e paga il costo di 2 punti azione diventerà sempre il primo giocatore nel prossimo turno escludendo gli altri. Il primo giocatore può scegliere se agire per primo o per ultimo nel turno successivo.

**Aumentare l'andatura in fuga o in ritardo: costo punti azione 3.** L'azione riguarda 1 ciclista che deve trovarsi in un settore di fuga. Costa 3 gettoni di fatica per aumentare di 1 solo settore il distacco dalla testa del gruppo. Se il ciclista è in ritardo riduce di 1 settore il distacco dal gruppo. In seguito, partendo dal giocatore a sinistra del giocatore che compie l'azione, gli altri giocatori a turno possono aggiungere all'azione un altro ciclista che si trova nel medesimo settore fino a un massimo complessivo di 3 (compreso quello che ha iniziato l'azione). Il costo dell'azione è di 2 gettoni di fatica per ogni ciclista.

**Affaticare squadra avversaria: costo punti azione 3.** Il giocatore che sceglie quest'attività dovrà identificare una squadra avversaria a cui saranno aggiunti immediatamente 5 gettoni di fatica, uno per ogni ciclista. Tuttavia in questa fase la somma dei gettoni di fatica attribuiti dai giocatori avversari + quelli totali già accumulati da ogni singolo ciclista non potrà mai superare i 15. L'eccedenza è persa.

**SFIDA – Ostacolare/Aiutare: costo punti azione 1 + variabile** – E' una attività "passiva" cioè da eseguire sempre e solo in risposta ad una azione di Sfida attiva. Il giocatore sceglie un ciclista nel settore in cui avviene una sfida e rimuove la miniatura e la colloca sulla scheda di sfida nel lato sinistro se ostacola, sul lato destro se aiuta. Aiutare significa che il ciclista non compie l'azione, ma la favorisce. Per distinguere i ciclisti che aiutano da quelli che compiono l'azione la miniatura sarà collocata in orizzontale, mentre i ciclisti che compiono l'azione vanno collocati in verticale.

Un giocatore può collocare contemporaneamente fino ad un massimo di 4 ciclisti della propria squadra che ostacolano nel lato sinistro pagandone il relativo costo in fatica individuale, mentre se aiutano la somma di chi compie l'azione attiva e di chi aiuta non può superare i 3 ciclisti.

- Il 1° 2° 3° ciclista della propria squadra che ostacola/aiuta ha un costo di 1 punto azione.
- Il 4° ciclista della propria squadra che ostacola ha un costo di 2 punti azione.

Per ogni miniatura collocata ogni ciclista, accumulerà immediatamente i gettoni di fatica indicati nella scheda di sfida ed il valore stampato sulla carta del ciclista in base al terreno che si sta percorrendo va sommato alla velocità di sfida.

Non ostacolare equivale ad opporre in una qualsiasi sfida la somma dei valori dei ciclisti in base al terreno pari a zero.

N.B. Un giocatore può contemporaneamente scegliere una azione attiva (es. andare in testa al gruppo) e l'azione passiva Aiutare pagando il relativo costo di punti azione. In questo caso può avere quindi ciclisti della propria squadra che eseguono attivamente l'azione ed altri che aiutano, purché tutti i ciclisti siano all'interno del medesimo settore di tempo.

**SFIDA - Andare in testa al gruppo: costo punti azione 1 + variabile** – Il giocatore sceglie un ciclista inattivo nel gruppo e lo colloca sulla scheda di sfida nel lato destro.

In aggiunta può collocare contemporaneamente altri 2 ciclisti della propria squadra fino ad un massimo di 3 ciclisti attivi per squadra.

Il Costo in punti fatica per ogni ciclista è determinato dalla scheda + 1 se l'azione riesce e si cambia di settore. E' ammesso collocare una combinazione di ciclisti attivi o passivi che "aiutano" in qualsiasi sequenza. Per ogni miniatura collocata sulla scheda di sfida quel ciclista accumulerà immediatamente i punti fatica indicati a destra della scheda di sfida ed il valore stampato sulla propria carta in base al terreno che si sta percorrendo verrà aggiunto sulla sezione velocità della scheda di sfida. In seguito il giocatore alla sua sinistra potrà aggregarsi all'azione con i suoi ciclisti aiutando o ostacolando (vedi azione precedente), e così via finché tutti i giocatori avranno scelto se passare o ostacolare o partecipare all'azione. Se la somma dei valori stampati sulla carta in base al tipo di terreno percorso da parte dei ciclisti del lato destro (che compiono l'azione o aiutano) supera la somma della velocità dei ciclisti del lato sinistro (che ostacolano), cioè se la velocità della scheda di sfida dei ciclisti attivi supera quella dei ciclisti che ostacolano, l'azione ha successo, altrimenti l'azione non

verrà compiuta. In caso di parità l'azione ha successo. Se l'azione ha successo tutti i ciclisti in posizione orizzontale (cioè che hanno compiuto attivamente l'azione) andranno in testa al gruppo accumulando 1 punto fatica aggiuntivo.

**SFIDA – Aumentare l'andatura del Gruppo: costo punti azione 1 + variabile** - Il giocatore sceglie fino ad un massimo di 3 ciclisti attivi della propria squadra nel settore di testa del gruppo e li colloca sulla scheda di sfida nel lato destro.

Per ogni ciclista della propria squadra che tenta di aumentare l'andatura il costo è di 1 punto azione.

Per ogni miniatura collocata sulla scheda di sfida quel ciclista accumulerà immediatamente i punti fatica indicati a destra della scheda di sfida ed il valore stampato sulla propria carta in base al terreno che si sta percorrendo verrà aggiunto alla sezione velocità della scheda di sfida. In seguito il giocatore alla sua sinistra **deve** unirsi all'azione (se può) oppure ostacolare (vedi azione precedente), e così via finché tutti i giocatori che hanno ciclisti nel settore di testa del gruppo avranno scelto se ostacolare o partecipare all'azione. Se la somma dei valori stampati sulla carta in base al tipo di terreno percorso da parte dei ciclisti del lato destro (che compiono l'azione o aiutano) supera la somma della velocità dei ciclisti del lato sinistro (che ostacolano), cioè se la velocità della scheda di sfida dei ciclisti attivi supera quella dei ciclisti che ostacolano, l'azione ha successo, altrimenti l'azione non verrà compiuta. In caso di parità l'azione ha successo. Se l'azione riesce, il gruppo aumenterà l'andatura di 1 punto di velocità. Come conseguenza tutte le miniature dei ciclisti in fuga nei settori di fuga arretreranno/avanzaranno di 1 settore. Se per effetto dell'arretramento/avanzamento una miniatura del ciclista dovesse giungere il Gruppo, la miniatura sarà sempre collocata nel Gruppo (diventerà inattivo).

Tutte le miniature dei ciclisti invece che sono nei settori di ritardo si allontaneranno di 1 settore dal gruppo. La fatica è determinata dalla scheda.

N.B. Questa è una azione corale da eseguirsi da parte di tutti i ciclisti in testa al gruppo. Solo se un giocatore non dispone più di gettoni di azione base (non speciali) per eseguire l'azione della propria squadra o non è presente con proprie miniature in testa al gruppo può evitare di partecipare.

*Attenzione:*

Se nella sfida di aumento della velocità non ci sono ciclisti sul lato sinistro della scheda di sfida (che ostacolano), Ogni giocatore può scegliere se i ciclisti attivi nella scheda di sfida vanno in fuga di 1 settore consumando 2 gettoni fatica prevista per entrare in un nuovo settore ed il gruppo NON aumenta la velocità, oppure tutti i giocatori che hanno vinto la sfida possono scegliere di aumentare ugualmente la velocità di 1 punto restando in testa al gruppo. E' anche possibile non fare nulla.

Sono ammessi SOLO 2 incrementi della velocità di base nei settori di Montagna
---

**SFIDA - Andare in fuga: costo punti azione 2 + variabile.** Il giocatore sceglie fino ad un massimo di 3 ciclisti attivi nel settore di testa del gruppo e lo colloca sulla scheda di sfida nel lato destro al costo di 2 punti azione per ciclista.

E' ammesso collocare una combinazione di ciclisti attivi o che "aiutano". Per qualsiasi miniatura collocata sulla scheda di sfida quel ciclista accumulerà immediatamente i punti fatica indicati nella scheda di sfida ed il valore stampato sulla propria carta in base al terreno che si sta percorrendo verrà aggiunto alla sezione velocità della scheda di sfida.

In seguito il giocatore alla sua sinistra potrà passare o aggregarsi all'azione per aiutare, ostacolare (vedi azione aiutare/ostacolare), e così via finché tutti i giocatori avranno scelto se passare, ostacolare o partecipare all'azione. Per ogni ciclista collocato verrà aggiornata la sua fatica e la velocità della scheda di sfida.

Se la somma dei valori stampati sulla carta in base al tipo di terreno percorso da parte dei ciclisti del lato destro (che compiono l'azione o aiutano) supera la somma della velocità dei ciclisti del lato sinistro (che ostacolano), cioè se la velocità della scheda di sfida dei ciclisti attivi supera quella dei ciclisti che ostacolano, l'azione ha successo, altrimenti l'azione non verrà compiuta.

Se l'azione riesce, i ciclisti su settore di destra della scheda di sfida posti in orizzontale (che quindi non si sono limitati a "aiutare") andranno in fuga per un numero di settori scelti dal giocatore. In caso di parità l'azione riesce.

Il costo in gettoni di fatica di chi ha compiuto l'azione di fuga è indicato sulla scheda + la fatica all'estrema destra della scheda di sfida (2 gettoni aggiuntivi + 2 gettoni per ogni settore di fuga per i ciclisti che compiono attivamente l'azione).

N.B. L'azione di fuga rappresenta lo sforzo di staccarsi dalla testa del gruppo, aumentare l'andature in fuga o ritardo si può scegliere dopo essere andati in fuga o ritardo. Le due azioni non sono alternative.

#### Controllo della Testa del Gruppo: costo punti azione nessuno.

Questa azione deve essere eseguita obbligatoriamente se dopo una qualsiasi azione precedente (o nel turno precedente) nel settore testa del gruppo ci sono meno di 5 ciclisti oppure più di 15 ciclisti. Nel primo caso dovranno essere aggiunti ciclisti fino a raggiungere se possibile il minimo di 5, nel secondo caso vanno ridotti i ciclisti fino a raggiungere il massimo consentito di 15 ciclisti.

Nel caso in cui si debbano aggiungere ciclisti fino al minimo di 5 il giocatore se può sposterà al costo di 1 gettone di fatica 1 proprio ciclista dal gruppo alla testa del gruppo. Se non potrà eseguire l'azione passerà e dovrà farlo il giocatore alla successiva sinistra in senso orario e così via fino al compimento di un giro completo di tavolo.

Durante il giro è possibile passare:

- Se è il giocatore che nell'azione precedente ha compiuto un'azione con successo che ha sottratto almeno 1 proprio ciclista fino ad andare sotto il minimo di 5;
- Se è un giocatore che nell'azione precedente ha scelto l'azione "ostacolare" collocando almeno 1 ciclista nella parte sinistra della scheda di sfida;
- Se non ha ciclisti della propria squadra nel gruppo o nel primo settore di fuga;
- Se è già stato raggiunto il limite di 5 ciclisti;

Se il settore "gruppo" è vuoto, il giocatore deve, se possibile, spostare un ciclista dalla prima casella di fuga nella testa del gruppo togliendo in questo caso 1 gettone di fatica.

Se al termine di un giro completo non si raggiunge il minimo di 5 ciclisti, il giocatore successivo deve obbligatoriamente eseguire nuovamente la medesima azione di "controllo della testa del gruppo" e così via finché verranno ripristinati almeno 5 ciclisti. Inoltre se l'azione precedente è stata "controllo della testa del gruppo" un giocatore può passare solo se:

- non ha ciclisti della propria squadra nel gruppo o nella prima casella del settore di fuga;
- è già stato raggiunto il limite di 5 ciclisti;
- è impossibile raggiungere il numero minimo di 5 ciclisti.

Solo qualora si è raggiunto il minimo di 5 ciclisti oppure è impossibile raggiungere tale numero, al termine del giro il giocatore successivo può scegliere una nuova azione.

Nel caso invece in cui si debbano ridurre i ciclisti fino al massimo di 15 il giocatore, sposterà 1 proprio ciclista dalla testa del gruppo al gruppo togliendo 1 gettone di fatica dal ciclista interessato. Se passerà dovrà eseguire l'azione il giocatore alla successiva sinistra in senso orario e così via fino al compimento di un giro completo di tavolo.

Durante il giro è possibile passare:

- Se è il giocatore che nell'azione precedente ha compiuto un'azione con successo che ha aggiunto almeno 1 ciclista in testa al gruppo fino ad andare oltre il massimo di 15;
- Se è un giocatore che nell'azione precedente ha scelto l'azione "ostacolare" collocando almeno 1 ciclista nella parte sinistra della scheda di sfida;
- Se non ha ciclisti della propria squadra nel settore di testa del gruppo;
- Se è già stato raggiunto il limite di 15 ciclisti;

Se al termine di un giro completo non si raggiunge il massimo di 15 ciclisti, il giocatore successivo deve obbligatoriamente eseguire nuovamente la medesima azione di "controllo della testa del gruppo" e così via finché verranno ripristinati il massimo di 15 ciclisti. Inoltre se l'azione precedente è stata "controllo della testa del gruppo" un giocatore può passare solo se:

- Se non ha ciclisti della propria squadra nel settore di testa del gruppo
- Se è già stato raggiunto il limite di 15 ciclisti

Solo qualora si è raggiunto il massimo di 15 ciclisti, al termine del giro in senso orario il giocatore successivo può scegliere una nuova azione.



### **Aumento della fatica**

Ogni giocatore in questa fase assegna nuovi gettoni fatica o settori di distacco sulle carte di tutti i propri ciclisti in gara.

- Assegna su ogni carta ciclista tanti gettoni fatica stabiliti dalla carta terreno. Se il ciclista si trova in gruppo o nella testa del gruppo, si applicano tanti gettoni fatica previsti per chi sta in gruppo. Se il ciclista è in fuga o in ritardo si applicano invece tanti gettoni di fatica per chi è "fuori gruppo". Se sulla carta terreno il valore è negativo i gettoni fatica si rimuovono.
- Aggiunge 1 gettone fatica sulla carta ciclista per ogni punto di velocità del gruppo superiore a quella indicata nella carta del ciclista oppure:
- Toglie 1 gettone di fatica sulla carta ciclista per ogni punto di velocità del gruppo inferiore a quella indicata sulla carta del ciclista.

Il numero massimo di gettoni di fatica che possono essere aggiunti sulla scheda di ogni ciclista in questa fase è 5.

Se un ciclista accumula più di 5 punti fatica, deve arretrare la relativa miniatura di tanti settori quanti sono i gettoni di fatica che eccedono 5.

I ciclisti in gruppo e in testa al gruppo appartengono ad un unico settore di tempo per cui un ciclista in testa al gruppo si sposterà in un settore di fuga o di ritardo; un ciclista in un settore di fuga che arretra fino al gruppo finirà in gruppo, ma non in testa al gruppo.

Se il numero di gettoni accumulati in totale sulla carta di ogni ciclista in questa fase supera 20 (25 nel gioco avanzato) il ciclista si ritira immediatamente dalla corsa.

Se per effetto di questi avanzamenti o arretramenti il settore di testa del gruppo avrà meno di 5 ciclisti non verrà eseguita alcuna fase di adeguamento, ma questa sarà la prima attività da svolgere nel turno di gioco successivo ad eccezione del Turno di Arrivo.

### **Turno di Arrivo**

All'estrazione della carta terreno "Arrivo" si esegue la "Volata" per la vittoria.

- Solo i ciclisti in testa nel settore più avanzato rispetto alla testa del gruppo eseguiranno la volata.
- Se non ci sono ciclisti in fuga, la volata verrà eseguita solamente dai ciclisti presenti nel settore di testa del gruppo (Max 10 su un totale di ciclisti possibile di 15).
- Se c'è un solo ciclista in testa in fuga o nel settore di testa del gruppo vince senza eseguire la volata.

La volata è una Sfida particolare:

Nella scheda di volata sono presenti 10 caselle disponibili.

Partendo dal primo giocatore egli sceglierà una miniatura dei propri ciclisti e la collocherà nella colonna più a sinistra non occupata fino al valore determinato dalla somma e così via finché tutti i giocatori schiereranno i ciclisti che effettueranno attivamente la volata.

Ogni giocatore successivamente schiererà liberamente i ciclisti rimasti della propria squadra in aiuto distribuendoli fra quelli della propria squadra che effettuano attivamente la volata nell'apposito settore di base della scheda di volata.

In un secondo giro di tavolo ogni giocatore partendo da primo giocatore (che potrà agire per primo o per ultimo a sua scelta) distribuirà i gettoni "azione speciale" avanzati fra i ciclisti che effettuano attivamente la volata.

Il valore complessivo di ogni ciclista sulla scheda di volata nella prima fase sarà dato dalla somma:

- Del valore di base di volata di ogni ciclista
- +1 per ogni ciclista che aiuta
- -1 per ogni punto di fatica sulla scheda ciclista oltre 15 nel turno d'Arrivo
- -1 per ogni punto di fatica sulla scheda ciclista oltre 10 per le volate TV e GPM (gioco avanzato).

Il valore di ogni ciclista nella seconda fase di volata sarà aumentato:

Questo gioco può essere liberamente stampato e giocato ma non è di pubblico dominio

---



- +2 per ogni gettone di azione speciale a lui assegnato.

Vince il giocatore con il valore più alto di volata.

In caso di parità vince il ciclista che ha il valore più alto in volata sulla sua scheda. (1 bicicletta di differenza)  
In caso di ulteriore parità chi ha il valore più basso di fatica (1 ruota di differenza). In caso ulteriore di parità vince il ciclista che si è collocato più a sinistra sulla scheda (fotofinish).

Si ignora in questa turno l'accumulo dei punti fatica.

LUCA REVELLO  
2009