

Turni di Gioco
PARTENZA (determinazione della testa del gruppo)
GARA
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Determinazione del “primo giocatore”</li> <li>- Cambio di terreno</li> <li>- Velocità base del terreno</li> <li>- Eventi negativi (avanzato)</li> <li>- Attività delle squadre (6 punti azione + 4 speciali)</li> <li>- Aumento della fatica o modifica di settore <ul style="list-style-type: none"> <li>o Per il terreno</li> <li>o Per la velocità</li> </ul> </li> <li>- Riprendere tutti i punti azione giocati</li> <li>- Volate per traguardi intermedi (avanzato)</li> </ul>
ARRIVO (volata)

## VOLATA

11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Aiuti	Aiuti	Aiuti	Aiuti	Aiuti	Aiuti	Aiuti	Aiuti	Aiuti	Aiuti



ARRIVO: Valore di volata – fatica oltre 15 + cheat speciali + 1 per ciclista che aiuta.

TV o GPM: Valore di volata – fatica oltre 10 + cheat speciali + 1 per ciclista che aiuta.