

# Flamme Rouge - Grand Tour Racing

Desiderate giocare il Grand Tour collegando più corse? Ecco le regole per poterlo fare.

## Obiettivo

Lo scopo del Grand Tour è di finire tutte le corse col maggior numero di Punti Tour (TP). I punti Tour rappresentano sia i premi in denaro che il raggiungimento di obiettivi personali e la felicità dei nostri sponsor. I TP si ottengono terminando le singole gare nelle prime tre posizioni e terminando sul podio nella classifica generale alla fine del Tour.

## Materiali

Serviranno i seguenti materiali:

- Una stampa A4 del Grand Tour Tracker mostrato nella figura sottostante (compreso nel PDF).
- 1 segnalino per il tracciato Stage per tenere traccia dell'ultima corsa effettuata. Parte sulla posizione numero 1.
- 1 segnalino per ogni giocatore da posizionare sul tracciato dei Tour Points Partono tutti da zero e vengono mossi quando la nostra squadra ottiene punti.
- 2 segnalini ciclisti per ogni giocatore per il tracciato tempo, uno per ogni corridore.

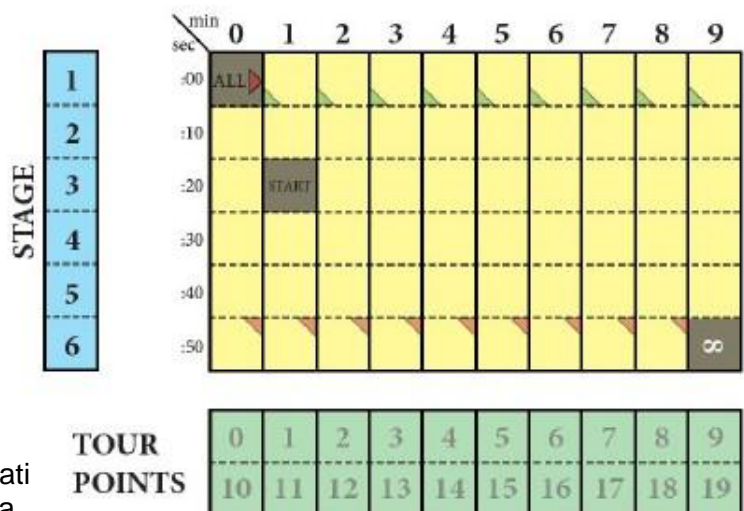
## Tour Points

- I ciclisti che terminano la corsa in posizione 1/2/3 ottengono 3/2/1 TP
- I ciclisti che terminano il Grand Tour in posizione 1/2/3 nella classifica generale ottengono ulteriori 3/2/1 TP dopo l'ultima corsa.

## Classifica Generale

Le regole sono:

- All'inizio del primo livello posizionare tutti i segnalini dei ciclisti sullo spazio START.
- Alla fine della corsa, quando un ciclista ha tagliato il traguardo;
  - Tutti i segnalini dei ciclisti che non hanno tagliato il traguardo sono mossi di uno spazio verso destra.
  - Tutti i segnalini dei ciclisti che hanno tagliato il traguardo sono mossi di uno spazio verso l'alto per ogni casella raggiunta dopo la linea del traguardo. Se devono muoversi oltre il margine superiore della tabella, vanno spostati sulla riga più bassa di uno spazio verso sinistra prima di riprendere il movimento.
- Tutti i ciclisti che hanno tagliato la linea del traguardo ottengono lo stesso tempo del ciclista più avanti se si trovano all'interno dello stesso gruppo di ciclisti. (non si applica la scia)
- Se si raggiunge la casella in basso a destra con un segnalino ciclista si smette di calcolare la posizione per questo ciclista.
- Se un segnalino ciclista raggiunge la casella in alto a sinistra tutti i segnalini vengono mossi di una casella verso destra.
- I primi due ciclisti di ogni corsa sono premiati con ulteriori 10 secondi di bonus (un movimento di uno spazio verso l'alto).



Per ogni corsa i ciclisti continueranno a perdere tempo finché non hanno tagliato la linea del traguardo. Questo può essere scoraggiante all'inizio, muovere orizzontalmente rappresenta i minuti, verticalmente rappresenta l'incremento di 10 secondi.

## Tra una corsa e l'altra

- Tra una corsa e l'altra i ciclisti non scartano tutte le carte fatiche che hanno ricevuto. Metà delle carte, arrotondata per difetto, viene rimessa nel mazzo faticato, quindi la metà, arrotondata per eccesso resta nel mazzo all'inizio della gara successiva.
- A partire dalla seconda corsa in Avanti, le squadre sono posizionate in ordine inverso di TP (chi ha meno TP inizia)

## Spareggi

- Ogni spareggio è risolto a sfavore del giocatore che ha il ciclista col tempo migliore tranne che per determinare il vincitore alla fine del Grand Tour.
- Se due ciclisti hanno lo stesso tempo, il giocatore che ha avuto l'ultimo miglior piazzamento decide.

## Carte speciali

Le regole delle carte speciali sono opzionali e non sono necessarie per giocare il Grand Tour. Non aggiungono però molta complessità al gioco ma aggiungono un po' di ambientazione extra creando team asimmetrici. Se desideri giocare con le carte speciali vanno stampate. (si trovano più avanti nel PDF)

- Prima dell'inizio della prima corsa tutti i giocatori pescano due carte a caso, ne scelgono una da assegnare al velocista o al gregario e scartano la seconda.
- Se la carta specifica per è ad uso singolo, può essere usata una volta per corsa, altrimenti è un potere sempre attivo.

## Cooperare

Nel Grand Tour it è ammesso condividere informazioni con i tuoi avversari, non si è obbligati a dire la verità ma si può rivelare agli avversari quale carta si sta per giocare. Creare delle alleanze tra le squadre avviene anche nel ciclismo reale. Questo può portare a situazioni di kingmaking e se non ti piace, puoi evitare di usare questa regola!

Buone Corse!  
Asger Harding Granerud  
Settembre 2016

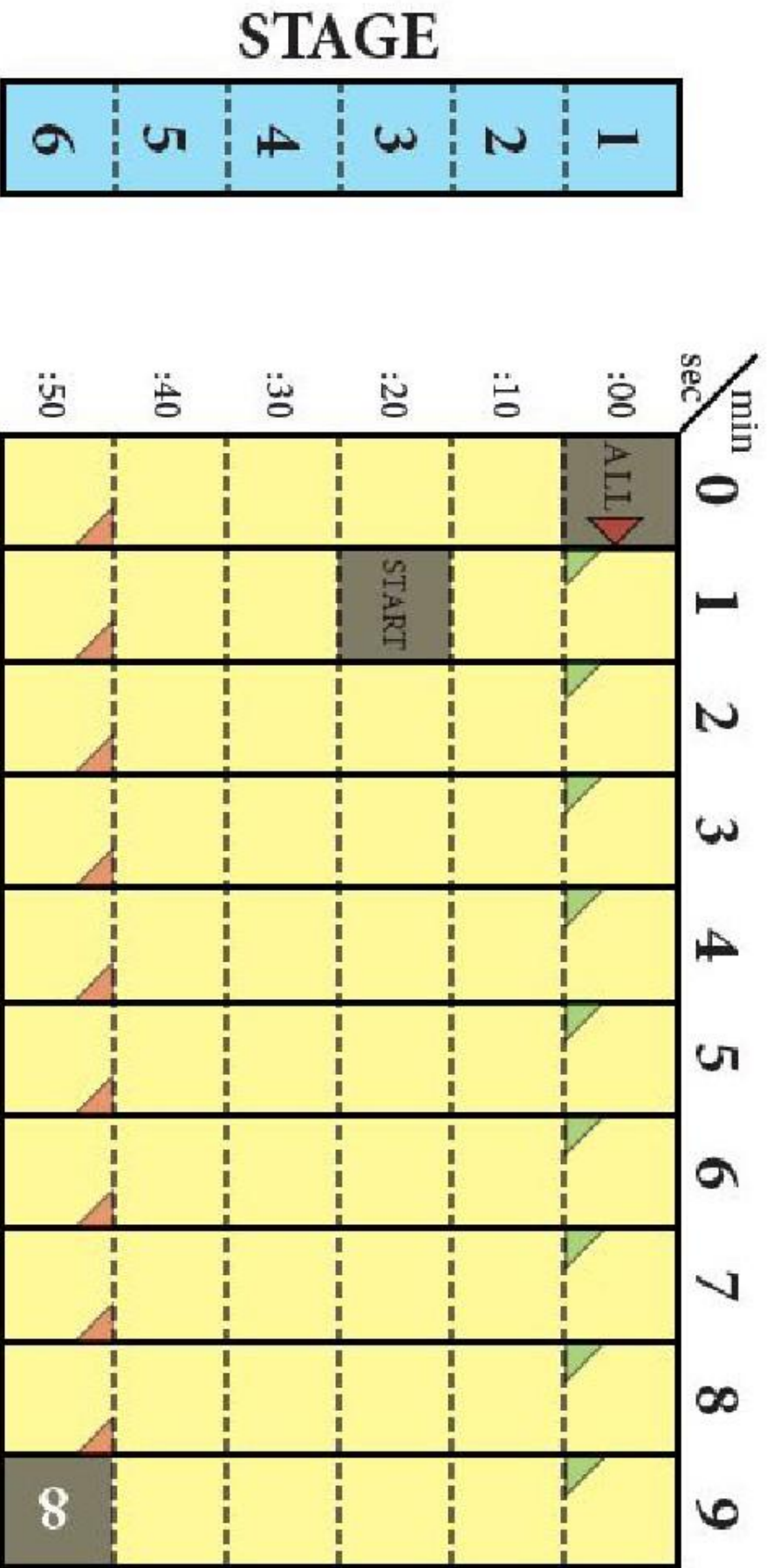
**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione a cura de IGiullari





# STAGE

1
2
3
4
5
6

# TOUR POINTS

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

<p style="text-align: center;"><b>The Professor</b></p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Scarta l'intera mano del ciclista al fondo del mazzo e pesca quattro nuove carte.</p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Una volta per corsa Ribaltare dopo l'uso</p>	<p style="text-align: center;"><b>The Tashkent Terror</b></p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Scarta una carta fatica dalla mano del ciclista poi pesca una nuova carta.</p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Una volta per corsa Ribaltare dopo l'uso</p>	<p style="text-align: center;"><b>The Cannibal</b></p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Dopo che tutte le carte sono state rivelate il ciclista può aumentare la propria carta di 1.</p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Una volta per corsa Ribaltare dopo l'uso</p>
<p style="text-align: center;"><b>The Badger</b></p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Dopo che tutte le carte sono state rivelate il ciclista può aumentare la propria carta di 1.</p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Una volta per corsa Ribaltare dopo l'uso</p>	<p style="text-align: center;"><b>The Sheriff</b></p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Tra una corsa e l'altra, quando le carte fatica vengono scartate, scarta una carta aggiuntiva.</p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Permanente</p>	<p style="text-align: center;"><b>Monsieur Chrono</b></p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Ogni volta che questo ciclista scarta una carta fatica si muove di 3 anziché di 2 spazi.</p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Permanente</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Il Pirata</b></p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">In montagna eusto ciclista può muoversi fino a 6.</p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Permanente</p>	<p style="text-align: center;"><b>Il Campionissimo</b></p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">I ciclisti delle altre squadre non possono sfruttare la scia di questo ciclista.</p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Permanente</p>