

# UM REIFENBREITE

## **INDICE**

- 1 Contenuto del gioco;
- 2 Introduzione / Come imparare a giocare facilmente.

## **DILETTANTI**

- 3 Commissario di gara e scelta del percorso;
- 4 Formazione delle squadre;
- 5 La corsa comincia;
- 6 Il movimento dei ciclisti;
- 7 L'inseguimento;
- 8 La salita;
- 9 La discesa;
- 10 I lastricati (pavé);
- 11 Le carte "energia" e la partenza;
- 12 Le carte "fortuna" (le cadute collettive, ed altre).

## **PROFESSIONISTI**

- 13 Imbrogliare;
- 14 Gli sprint e la maglia gialla;
- 15 I cambi;
- 16 L'organizzazione di una corsa a tappe;
- 17 Il traguardo;
- 18 Il foglio segna punti.

## **1 - CONTENUTO DEL GIOCO**

- 1 Mappa di gioco;
- 20 Ciclisti (4 squadre di 4 ciclisti, e 4 ciclisti con la maglia gialla);
- 56 Carte "energia";
- 22 Carte "fortuna";
- 6 Carte foto;
- 2 Dadi;
- 1 Manuale delle regole del gioco.

## **2 - INTRODUZIONE**

Ogni anno in Europa, i media sportivi rivolgono la loro attenzione al più grande avvenimento ciclistico del mondo: *Le Tour de France*. Milioni di persone seguono con interesse la lotta appassionante delle Star del ciclismo internazionale.

Fate entrare questa corsa nel vostro salotto! Un gioco dove intervengono leader e membri di una squadra, partenze sprint per lasciare il gruppo, salite estenuanti, discese ultrarapide e lotte accanite sul pavé. In quanto direttore sportivo (il giocatore), elaborate la vostra

strategia durante le appassionanti tappe. Imparate a piazzare lo scatto decisivo al momento giusto. Non è il caso, che determina il successo della vostra squadra, ma l'utilizzo della tattica dalle numerose possibilità che offre il gioco, sebbene il rischio di foratura o di caduta collettiva resta una minaccia permanente.

Imparerete molto rapidamente a giocare a questo gioco, e potrete, dopo averci giocato parecchie volte, estenderne le possibilità grazie alle regole speciali destinate ai professionisti. Il numero di possibilità di gioco di cui dispone ogni direttore sportivo, è ben più grande di ciò che si crede, dopo averci giocato le prime volte.

È dopo avere fatto solamente parecchie corse che vi accorgete a che punto questo gioco è appassionante e pieno di sorprese, e che sarete capaci di determinare qual'è la migliore tattica per condurre la vostra squadra alla Vittoria!

## **COME APPRENDERE LE REGOLE SEMPLICEMENTE**

Come vedete... le regole sono numerose e dettagliate.

Non è possibile aprire la scatola del gioco e voler giocare secondo tutte le regole, così facendo si comincia a giocare ad un ritmo troppo veloce, e diventa difficile arrivare fino al traguardo. Questo perché le regole del gioco sono divise in due parti: Dilettanti e Professionisti. Cominciate come Dilettanti, e solamente una volta che siete diventato un Dilettante smalzato potrete apprendere le regole destinate ai Professionisti. È nella categoria dei professionisti che apprenderete tutti trucchi del mestiere, e faranno di voi un ciclista appassionato, anche se non avete mai inforcato una bici da corsa.

In quanto Dilettante, non bisogna bruciare le tappe. Il motto è di progredire lentamente, ma inesorabilmente. Cominciate così a giocare la vostra prima partita secondo "l'opzione A", la vostra seconda partita secondo "l'opzione B", e così via, così facendo apprenderete,

giocando, le finezze che rendono interessante questo gioco.

#### OPZIONE A

La Parigi Roubaix sarà la vostra prima corsa. Può sembrare dura, ma si tratta di una corsa di prova, semplicemente per comprendere il principio di Um Reifenbreite. Giocate solamente con:

- a) il movimento dei ciclisti;
- b) "l'inseguimento".

Ciò significa che dovrete occuparvi solamente dei capitoli 3, 4, 5, 6 e 7. Non utilizzate dunque ancora le carte "energia" e le carte "fortuna", e non tenete conto del colore del percorso. Tutto questo entrerà in gioco più tardi.

Al superamento del traguardo, riempiete unicamente sul foglio segna punti i numeri dei giocatori nell'ordine di arrivo (vedere paragrafo 4 del capitolo 18).

La squadra di 4 ciclisti che ha ottenuto più punti di tutti ha vinto la corsa.

#### OPZIONE B

Giocate secondo le stesse regole del gioco citate nell'opzione A, tenendo conto tuttavia del colore del percorso (montagne, pavé, ecc.); capitoli 8, 9, e 10 delle regole del gioco. Potete scegliere il vostro percorso, sapendo che la prima volta è preferibile non fare le corse (lunghe), Il Giro e Il Tour de France.

#### OPZIONE C

È a questo punto che le carte "energia" entrano in gioco (capitolo 11 delle regole del gioco). Quando dominerete bene questa tappa, avrete raggiunto già un buon livello.

#### OPZIONE D

Sono introdotte nel gioco le carte fortuna (capitolo 12 delle regole del gioco).

#### I PROFESSIONISTI

Congratulazioni! Siete diventato un professionista. Bisognerà ancora, progredire lentamente ma inesorabilmente. Scegliere voi stesso il ritmo per arrivare al traguardo. Un "prof" deve aver acquisito sufficiente esperienza per sapere ciò che deve fare.

### DILETTANTI

#### 3 - IL COMMISSARIO DI GARA

Si sceglie il commissario di gara tra i (giocatori) direttori sportivi. Il commissario di gara è responsabile dello svolgimento della corsa conformemente alle regole del gioco, e riempie il foglio segna punti.

Il percorso offre differenti possibilità per fare corse lunghe o corte, per la quale bisogna tenere conto del tempo che si ha a disposizione per la partita.

Variazioni del percorso (durata): dai 45 minuti alle 2 ore.

Con ciascun percorso che ha gli sprint intermedi corrispondenti ed il numero di punti attribuiti.

<b>A</b>	<b>Paris Roubaix</b>		Sprint Intermedi			
			1°	2°	3°	
	Partenza	2	Sprint D	11	8	5
	Percorso	pianura, pavé (lastricato)				
	Linea del traguardo	A				
<b>B</b>	<b>Liège Bastogne Liège</b>		Sprint Intermedi			
			1°	2°	3°	
	Partenza	1	Sprint B	11	8	5
	Percorso	pianura, salita (sprint B), discesa, pianura				
	Linea del traguardo	C				

<b>C</b>	<b>Giro d'Italia</b>		Sprint Intermedi			
			1°	2°	3°	
	Partenza	2 pianura	Sprint D	11	8	5
	Percorso	pianura, pavé (lastricato) (sprint D), (sprint A), salita (Sprint B), discesa, pianura	Sprint A	7	5	3
	Linea del traguardo	C	Sprint B	5	4	2
<b>D</b>	<b>Tour de France</b>		Sprint Intermedi			
			1°	2°	3°	
	Partenza	1	Sprint D	11	8	5
	Percorso	pianura, salita (Sprint B), discesa, pianura (sprint C), pavé (lastricato), salita (sprint E), discesa, pianura	Sprint A	7	5	3
	Linea del traguardo	A	Sprint B	5	4	2

### I COLORI DEL PERCORSO

Il percorso comporta differenti tipi di strade, messi in evidenza dai colori utilizzati per ogni tipo. Ci si renderà conto dell'importanza di questi colori più avanti nel gioco.

Giallo chiaro: pianura (asfalto)

Verde: pavé (lastricati) difficilmente praticabile (capitolo 10)

Rosso: salita (capitolo 8)

Giallo Ocra: discesa (capitolo 9)

### 4 – FORMAZIONE DELLE SQUADRE

Ogni direttore sportivo riceve adesso “1” squadra di 4 ciclisti. Sono disponibili 4 squadre: I Bulli, gli Uomini d' Acciaio, i grossi Polpacci ed i Ricattatori. Ogni direttore sportivo riceve un ciclista supplementare per la sua squadra, che porta la maglia gialla.

Questo ciclista è utilizzato solamente con le regole del gioco per Professionisti. Prima d' iniziare a giocare i direttori sportivi devono preparare i loro ciclisti, mettendo il piedistallo sotto ogni figurina in cartone.

#### I Bulli

n°	colore
21	rosso
22	rosso
23	rosso
24	rosso

#### Gli uomini d' Acciaio

n°	colore
31	blu
32	blu
33	blu
34	blu

#### I grossi Polpacci

n°	colore
41	nero
42	nero
43	nero
44	nero

#### I Ricattatori

n°	colore
51	verde
52	verde
53	verde
54	verde

Ogni squadra ha un ciclista più bravo rispetto agli altri (leader), ed ognuno ha il numero 1.

Um Reifenbreite è un gioco di squadra e non ci si comporta soltanto per sapere chi sarà il primo ciclista a superare il traguardo. Si tratta al contrario di ottenere per ogni squadra il massimo di punti.

### 5 – LA CORSA COMINCIA

Una volta scelto il vostro percorso, conoscerete il punto di partenza dei ciclisti.

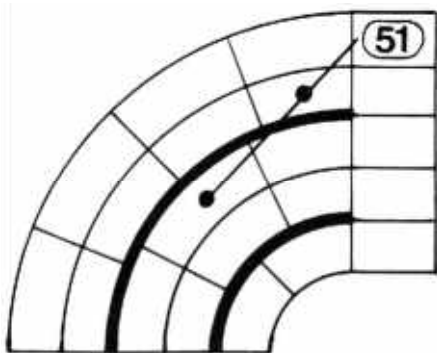
Sono i direttori sportivi che determinano chi può piazzare per primo un ciclista su una delle caselle di partenza, per mezzo di un tiro di dado. È poi il turno del giocatore alla sua sinistra di piazzare un ciclista, e così via

finché tutti i ciclisti non sono stati piazzati. Ci sarà un ciclista su ogni casella di partenza. Si è totalmente liberi di piazzare i propri ciclisti sulle caselle di propria scelta, ma bisogna evitare che 2 ciclisti di una stessa squadra si trovino l'uno dietro l'altro al momento della partenza. (vedere esempio 2).

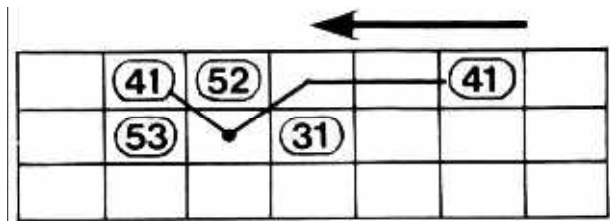
*Esempio 2: ammesso che i ciclisti 21, 22, e 23 siano già stati piazzati. Il ciclista 24 non può essere messo nelle corsie 1, 2 o 3, dato che gli altri ciclisti della sua squadra già sono in quelle corsie (ciclisti 21, 22, e 23).*



**Esempio 4:** Il ciclista 51 vuole ripiegare improvvisamente all'interno, ma per fare ciò deve superare la linea marcata, e ciò è vietato. Le altre linee nelle curve possono essere superate normalmente.



**Esempio 5:** Il ciclista 41 può muoversi diagonalmente tra gli altri ciclisti

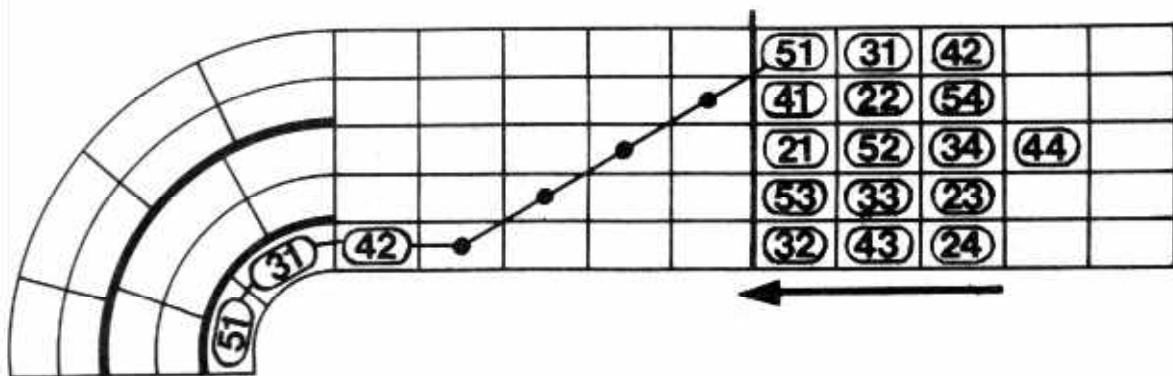


### 7 - L'INSEGUIMENTO

Una volta spostato il primo ciclista, il ciclista che si trova nella casella immediatamente dietro, nell'esempio 6, il ciclista 31, è posto davanti ad una scelta importante. Può all'occorrenza seguire il ciclista 51, mettersi nella sua scia, senza che sia necessario un tiro di dadi!

Se questo ciclista (31) opta per questa soluzione, ed egli lo farà tanto più che il primo ciclista avrà ottenuto molti punti ai dadi, può mettersi allora direttamente nella casella dietro quella del ciclista che si è appena spostato (51). Il ciclista 42 può avanzare direttamente allo stesso modo (vedere esempio 6). Non hanno bisogno di aspettare il loro turno dunque!

**Esempio 6:** "l'inseguimento" di un ciclista.



Se il 31 non insegue il 51, allora né il 42, né altri ciclisti eventualmente collocati subito dietro, possono iniziare l'inseguimento.

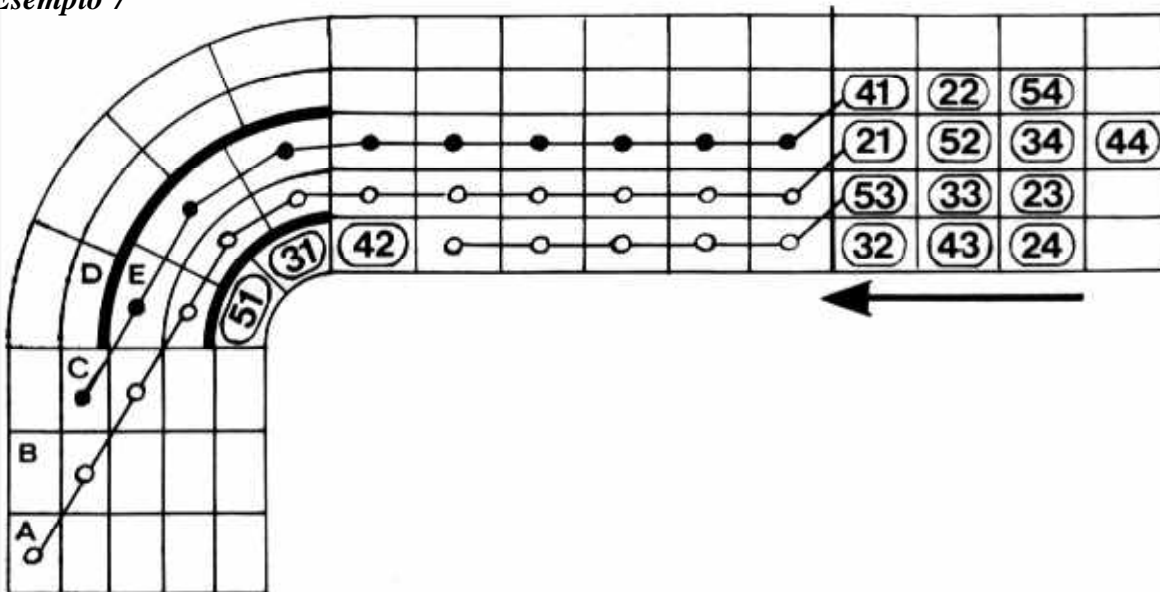
L'inseguimento è vietato nelle "7" situazioni seguenti:

- a. quando un ciclista non può avanzare in diagonale per seguire un altro ciclista, ma deve saltare lateralmente una casella (vedere esempio 7).
- b. quando un ciclista deve utilizzare più caselle del ciclista che vuole inseguire (vedere esempio 7).

- c. quando la casella dietro il ciclista da inseguire è già occupata.
- d. quando un ciclista deve superare una linea continua per potere finire l'inseguimento. (esempio 7)
- e. quando i due ciclisti in questione si trovano su delle caselle di colori differenti al momento dell'inizio dello spostamento (esempio 8)
- f. quando i ciclisti non formano una fila ininterrotta (esempio 8)
- g. quando è in corso la partenza (capitolo 11).



### Esempio 7



I ciclisti 51, 31 e 42 sono già stati spostati e bloccano la curva interna.

È il turno del ciclista 41 che ottiene 10 punti. Il 41 ripiega un po' verso l'interno e gira il più possibile a destra dopo la curva per mettersi sulla casella C, se avesse preso la curva esterna, sarebbe potuto avanzare fino alla casella D. Il ciclista 41 è andato a mettersi il + lontano possibile a destra sulla casella C per 2 ragioni: la prima è che quando parecchi ciclisti si trovano uno accanto all'altro, il ciclista posto il più a destra ha la precedenza; la seconda è che i ciclisti 22 e 54 non possono inseguirlo. Tuttavia, se il 22 seguisse la stessa strada del 41, arriverebbe alla casella E, mentre dovrebbe arrivare alla casella D. Se il 22 prova ad andare sempre dritto e costeggiare l'esterno della linea marcata per fare la curva, allora 11 caselle gli sono necessarie per giungere alla casella D, ed invece non può utilizzarne che 10. Ecco dunque un altro caso in cui è importante che il superamento della linea marcata in una curva sia vietato. Poiché il 22 non può iniziare l'inseguimento, ciò non è possibile neanche per il 54.

È il turno adesso del 21 che ottiene 12 punti con i dadi per esempio. I ciclisti dietro lui

hanno certamente molta voglia d'inseguirlo. Il 21 riesce ad impedire ciò mettendosi sulla casella A. Quale che sia la strada scelta dal 52, non gli è più possibile, con 12 caselle da percorrere, di arrivare sulla casella B dietro il ciclista 21. D'altra parte, non può passare neanche dalla casella C poiché il ciclista 41 si trova già là. Se prende la curva esterna, gli manca una casella; se va sempre dritto, deve superare la linea marcata nella curva, e questo è vietato. E se sceglie di chiedere in prestito la stessa strada del 21, il 52 dovrà spostarsi allora lateralmente di una casella per arrivare al punto B, che ciò è vietato.

Poiché i n. 52, 34 e 44 non possono iniziare l'inseguimento, allora è il turno del 53. Questo lancia i dadi ed ottiene 5 punti, ciò che gli permette di avanzare sempre dritto. Il 53 si astiene dal fare ciò, e si mette appena dietro il 42. Sperando che il 51 realizzi un buono tiro di dadi, così che il 31 e 42 l'inseguiranno, e anche lui potrà seguirli.

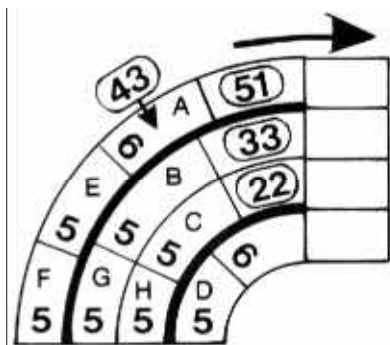
Il 33 decide di non inseguire, giudica i suoi 5 punti insufficienti, e così il 23 si trova nell'impossibilità di iniziare l'inseguimento. È il turno del 32.



numero di punti così basso che dopo aver sottratto la cifra indicata sulla sua casella il risultato è inferiore o uguale a 0, incontra visibilmente delle difficoltà, e **deve** mettersi immediatamente sul lato del percorso. Questo ciclista potrà riprendere il suo posto sul percorso solamente quando tutti gli altri

ciclisti saranno stati spostati. Sarà ricollocato sulla stessa casella che aveva lasciato, se questa è libera, se no sarà messo su una delle caselle libere sulla stessa linea o, se tutte queste caselle sono occupate, sulla linea seguente.

**Esempio 10:** Il ciclista ottiene tanti punti con i dadi, quanti indicati sulla sua casella da sottrarre.



Il ciclista 43 si trova su una casella che indica una sottrazione di 6 (A). Ottiene 6 punti ai dadi (o meno), e dunque deve essere spostato dal percorso. Se parecchi ciclisti che si trovano uno dietro l'altro devono spostarsi dal percorso, sono messi da parte nell'ordine in cui si sono dovuti mettere con "il piede a terra". Quando tutti gli altri ciclisti hanno giocato, sono rimessi nell'ordine nel quale avevano lasciato il percorso. Il primo può scegliere la sua area (sulla linea che occupava prima di essere spostato, evidentemente!), e così via. È probabile che nel frattempo dei posti siano stati occupati da altri ciclisti. In questo caso, il ciclista, deve accontentarsi di indietreggiare di una casella. È possibile indietreggiare di una casella solo nel caso dove tutte le caselle sono state occupate da altri ciclisti.

### 9 - LA DISCESA (COLORE OCRA)

Sulle parti del percorso che sono di colore ocra, ossia le discese, la velocità aumenta rapidamente. Un ciclista che si trova su una casella ocra, può aggiungere la cifra che è indicata, al suo tiro di dadi.

**Esempio:** Un ciclista parte da una casella ocra che indica la cifra 4. Ottiene 6 punti con i dadi e può avanzare di  $6+4=10$  caselle. Gli inseguimenti possono svolgersi normalmente

anche qui, vale lo stesso per i ciclisti dalle cui caselle riportano delle cifre differenti. Ma dei colori differenti significano sempre: **inseguimento vietato**.

### 10 - LASTRICATO - PAVÉ (COLORE VERDE)

Molti ciclisti incontrano delle difficoltà sui lastricati (celebri nella Parigi Roubaix e le classiche belga). Si tratta del percorso di colore verde. Un ciclista posto su una casella verde deve sottrarre, dal suo risultato di dadi, la cifra indicata su questa casella.

#### **Esempio di un ciclista sui lastricati (Pavé):**

Un ciclista parte da una casella verde che indica la cifra 3. Ottiene 5 punti. Può avanzare di  $5-3=2$  caselle. I lastricati sono interrotti da piccole zone giallo chiaro (asfalto).

Qui, non è necessaria alcuna sottrazione. Bisogna ricordare tuttavia lo spirito della regola fondamentale: **I ciclisti che si trovano su delle caselle di colori differenti non possono iniziare l'inseguimento!** Un ciclista che si trova sui lastricati ed ottiene un risultato così basso ai dadi che dopo la sottrazione della cifra indicata sulla casella ottiene 0 (o meno), viene spostato dal percorso. Vedere l'esempio 10 per il suo riposizionamento.



## 11 - L'UTILIZZO DELLE CARTE "ENERGIA" E LA PARTENZA

Ogni direttore sportivo riceve 14 carte "energia" del suo colore e le dispone davanti a se nell'ordine indicato qui sotto. Dieci carte portano il numero del ciclista corrispondente, e quattro carte riportano un jolly, è indipendente dai ciclisti della squadra.

Prima di mettere i ciclisti sulla linea di partenza, bisogna sapere che i ciclisti che portano i n° 21, 31, 41 e 51, sono i leader di ogni squadra. Come forse avrete visto guardando la carte "energia" disposte davanti a voi, sono questi ciclisti che hanno più carte.

*Esempio 11: Ogni direttore sportivo ha disposte le carte "energia" davanti a se, come segue:*



La carta è valida per il ciclista che porta lo stesso numero.

Il simbolo "triangolo in un cerchio" in alto a sinistra della carta significa: *Utilizzo vietato in montagna*. Il valore di questa carta è indicato in alto a destra.

Finora è stato fatto uso dei dadi o dell'inseguimento per spostare i propri ciclisti. Per poter influenzare ulteriormente la corsa, ogni direttore sportivo dispone di queste carte "energia". Nelle corse reali, ogni direttore sportivo sa che bisogna tenere conto dei punti forti e dei punti deboli dei suoi ciclisti. Queste qualità importanti entrano in gioco anche in "Um Reifenbreite".

Esaminando le carte, ci si accorge subito che i leader (21, 31, 41, 51), hanno molto talento: 4 carte portano il loro numero. Il direttore sportivo che utilizza al meglio le sue carte vince quasi sempre la corsa.

Le carte che riportano il numero di un ciclista, non possono essere utilizzate che per questo ciclista, e sono associate dunque ad un ciclista in particolare. I 4 jolly possono essere utilizzati per qualsiasi ciclista. Per una piccola corsa (Parigi Roubaix o Liegi Bastogne Liegi), utilizzare solamente 7 carte per squadra al posto di 14 (solamente le carte della parte superiore dell'illustrazione).

La carta "energia" può essere utilizzata per: sostituire un dado o 2 dadi (1 carta per dado sostituito). Ci sono delle carte da 6 punti e altre da 5 punti.

Si può utilizzare la carte "energia" nelle seguenti situazioni:

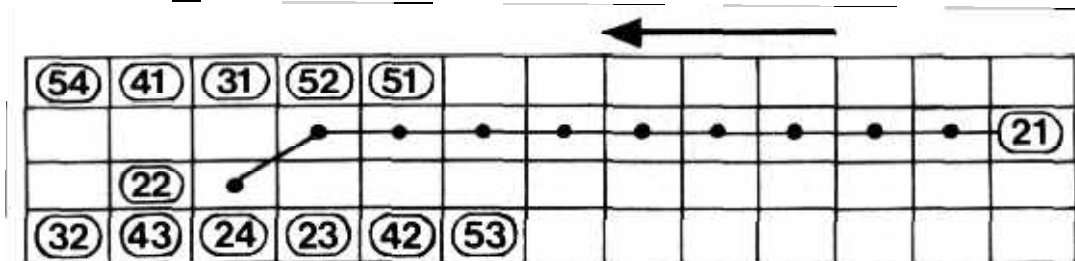
**A. Corsa in solitario:** un ciclista corre solo in testa e non è seguito dal gruppo, o si trova completamente dietro. Vuole avanzare velocemente e può dunque utilizzare una o due carte "energia".

**B.** Un ciclista è in testa al gruppo o conduce il gruppo in testa, essendo seguito da una serie di altri ciclisti. Vuole, per ragioni tattiche, trascinare tutto questo gruppo verso la parte interna e fa ricorso ad una o due carte. I ciclisti che si trovano dietro lui possono seguirlo.

**C. Partenza:** Un ciclista vuole avviarsi (provare a scappare solo da un gruppo). Vuole evitare che lo si segua direttamente. È un aspetto molto importante del gioco.

Quando un ciclista vuole avviarsi, il suo direttore sportivo deve annunciarlo **prima** e giocare perciò una o due carte "energia". I ciclisti posti dietro questo ciclista non possono iniziare l'inseguimento (vedere esempio 12).

**Esempio 12:** Utilizzo della carte "energia".



**A.** Il ciclista 21 ha perso terreno. Utilizza per questa ragione una carta "energia" (di un valore di 6 punti per es.) e lancia un dado (4 punti). Può avanzare dunque adesso di  $6 + 4 = 10$  caselle e va' a mettersi dietro il suo compagno di squadra 22. È dunque perfettamente posizionato per l'inseguimento quando sarà il turno del 22.

**B.** Il ciclista 54 utilizza 2 carte "energia" (per es. una di 5 ed una di 6 punti = 11 punti). Non annuncia, nell'interesse dei suoi compagni di squadra 51 e 52 nessuna partenza, perché è praticamente sicuro che il n° 31 ed il n° 41 lo inseguiranno, e così potrà trascinare anche il n° 51 ed il n° 52.

**C.** Il ciclista 32 utilizza una carta e dice: "mi avvio!". Lancia poi 1 dado. Il numero di punti ottenuti è addizionato al valore della sua carta e può avanzare di un numero di caselle uguali al risultato così ottenuto, senza che si possa inseguirlo, non ha ad ogni modo compagni di squadra dietro di lui.

L'utilizzo della carte "energia" è condizionata da tre restrizioni:

1. Nel primo turno di corsa (quando i ciclisti si trovano ancora nella loro posizione di partenza), nessuna carta può essere utilizzata.
2. Su certe carte "energia" c'è un cartello di divieto, significa che non può essere utilizzata da un ciclista che si trova in una montagna (rosso). Le carte che riportano un cartello di divieto possono essere utilizzate liberamente su tutte le altre parti del percorso, ma mai al momento delle salite.
3. Si può utilizzare solamente una sola carta per turno di gioco sui lastricati (Pavé), e per ciclista (**mai 2**). Questa regola non si applica evidentemente per le caselle giallo chiaro tra i lastricati!

**12 - CARTE FORTUNA**

**Regola fondamentale:** Deve essere girata una carta fortuna, se tirando i dadi sono ottenuti "7 punti".

**Eccezione:** Questa regola non si applica al momento della partenza di ogni ciclista; non si girano carte fortuna in questo caso.

UTILIZZO DELLE CARTE FORTUNA.

**A.** Anche nel caso di utilizzo della carta "energia", se si lancia "1" dado bisogna girare una carta fortuna se il totale dei punti è uguale a 7.

**Esempio:** 1 carta da 5 punti ed il dado indica  $2 = 7$  punti ottenuti in totale, girare una carta fortuna.

**B.** L'addizione o la sottrazione delle cifre che sono raffigurate sulle caselle al momento delle salite, delle discese e dei percorsi su lastricati (Pavé), non hanno nessuna influenza sull'ottenimento del numero della carta fortuna.

**C.** Bisogna sottostare alle indicazioni della carta fortuna.

**D.** Le carte fortuna devono essere mescolate e disposte in un mazzo a faccia in giù. Le carte utilizzate sono disposte accanto come scarti. Quando tutte le carte sono state utilizzate, bisogna mescolarle di nuovo e rimetterle a formare il nuovo mazzo delle pescate.

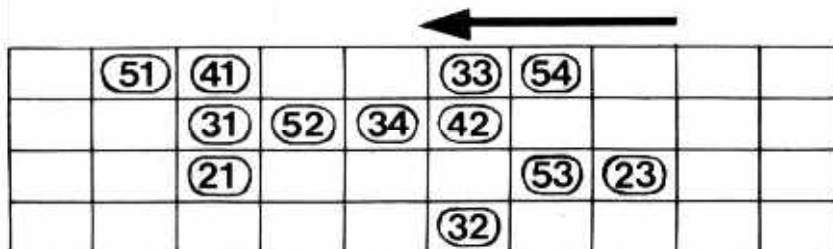
**E.** Certe carte fortuna indicano di ricevere o che si deve dare una carta "energia". Questo riguarda innanzitutto la carta "energia" del ciclista in questione. Se non è disponibile, si può utilizzare un jolly. Se nessun jolly è disponibile, non accade niente.

**F.** Caduta collettiva: Un certo numero di carte fortuna indicano che il ciclista ha provocato una caduta collettiva. Si applica la seguente regola in questo caso:

Un ciclista che **non** ha provocato la caduta, può cadere solamente se si trova direttamente dietro quello che ha causato la caduta, o in una fila ininterrotta dietro questo. I ciclisti cadono se uno dei 4 lati della casella che tocca la casella di un ciclista è caduto.

**Eccezione:** un ciclista che si trova alla destra di quello che ha provocato la caduta non cade, poiché si trova davanti a lui. Un ciclista che si trova a destra di un “inseguitore” cade, certamente.

**Esempio 13:** Caduta collettiva.



Il ciclista 31 provoca una caduta collettiva.

Sono trascinati nella caduta i n° 21, 52, 34, 42, 33 e 54, perché uno dei lati della loro casella tocca quella di un ciclista che è caduto.

I ciclisti 51 e 41 scappano perché precedono il n° 31 nella corsa (regola): il ciclista più a destra precede il suo vicino di sinistra.

I n° 32, 53 e 23 sfuggono alla caduta perché la loro casella non è contigua a quella di un ciclista che è caduto.

## I PROFESSIONISTI

(solamente per giocatori esperti)

Questa variante utilizzatela solamente quando siete diventati ciclisti esperti e conoscete tutte le sfaccettature di questo sport difficile, con ciò potete rendere questo gioco ancora più appassionante introducendo le seguenti regole:

1. Imbrogliare;
2. Gli sprint e la maglia gialla;
3. I cambi;
4. L'organizzazione di una corsa a tappe.

### 13 - IMBROGLIARE

I ciclisti possono farsi tirare per un po' dall'automobile, ma corrono il rischio di farsi fotografare. Un ciclista che si fa fotografare è squalificato.

Un ciclista che vuole farsi rimorchiare da un'automobile lancia un dado ed aggiunge 6 a questo risultato. Poi pesca dalle carte una “foto”, con un numero che sarà scritto sul foglio segna punti per il commissario di gara. Un ciclista può avanzare anche di 12 caselle senza lanciare i dadi; essendosi fatto rimorchiare a lungo, così si aumenta la probabilità di farsi fotografare, pesca allora 2

carte “foto” ed il commissario di gara annota i 2 numeri sul foglio segna punti. Quando la corsa è finita, e la classifica è stabilita, il commissario di gara tira 2 carte “foto”. I ciclisti di cui uno dei numeri scritti sul foglio segna punti corrisponde ad uno dei due numeri tirati dal commissario sono squalificati. Ciò vuole dire che i loro punti, classifica finale e bonus, sono annullati e che non figurano più nella classifica finale. Un ciclista può farsi rimorchiare da un'automobile soltanto quattro volte al massimo.

### 14 - GLI SPRINT E LA MAGLIA GIALLA

In ogni corsa, in funzione della lunghezza del percorso, i commissari, in accordo coi direttori sportivi, organizzano uno, due o tre sprint intermedi. Le tabelle delle corse proposte in “le varianti del percorso”, nel capitolo 3, indica di quali sprint intermedi si tratta, sui differenti percorsi e quanti punti sono attribuiti. Il commissario di gara è responsabile di questo tavolo delle corse.

Parigi Roubaix  
Sprint intermedi  
Sprint D

1°    2°    3°  
 11    8    5

Lo sprint ed i punti attribuiti

Durante la corsa il commissario annota direttamente sul foglio segna punti i tre ciclisti che hanno superato per primi la linea di sprint intermedio.

#### LA MAGLIA GIALLA.

Quello che supera per primo la linea del primo sprint intermedio si impossessa della maglia gialla. Supponiamo che sia il ciclista n° 21; questo ciclista è sostituito sulla mappa di gioco dalla maglia gialla, senza numero, corrispondente alla sua squadra. Il ciclista scambiato (21) è ritirato temporaneamente dalla mappa di gioco. Per ogni turno di gioco che conserva la maglia gialla, questo ciclista ottiene 2 punti. Questi 2 punti sono annotati, ad ogni turno, sul foglio segna punti nella colonna “maglia gialla” della rubrica che corrisponde allo sprint in questione (in questo esempio il “primo sprint”).

Se la maglia gialla è di nuovo prima al momento dello sprint seguente intermedio, il gioco prosegue normalmente.

Se invece, è il ciclista 52 che vince questo sprint, allora il commissario calcola qual'è il ciclista che ha ottenuto più punti a questo momento.

Se si tratta del n° 52, questo è posto accanto al piano di gioco e sostituito dalla maglia gialla della sua squadra. Il ciclista 21 torna sulla

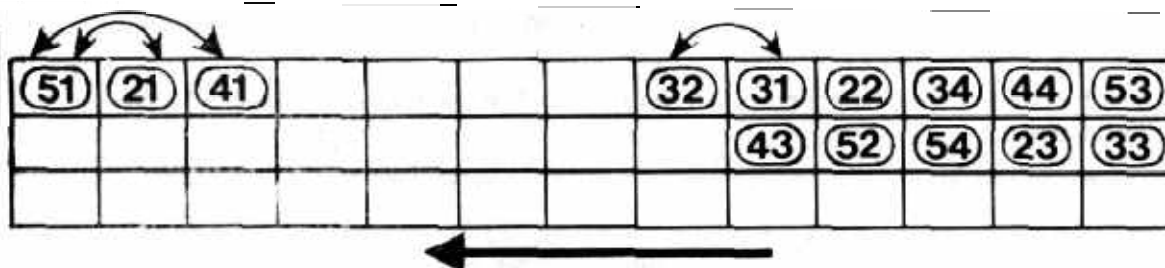
casella occupata dalla maglia gialla che lo rappresentava. Ad ogni superamento del traguardo di uno sprint intermedio, il gioco continua normalmente fino al traguardo finale; non si inizia dunque una nuova corsa dopo ciascuno di questi sprint intermedi.

#### 15 - I CAMBI

L'energia dei ciclisti, ivi compresa quella dei leader delle squadre è limitato. Questo perché è difficile condurre per bene una lunga fuga, poiché l'energia dei ciclisti si esaurisce velocemente quando questi sono in testa. Per permettere delle fughe durature, è introdotta la seguente regola: I ciclisti che formano una fila ininterrotta possono avvicinarsi a turno in testa nel seguente modo: Un ciclista che si trova in testa di una fila ininterrotta di ciclisti (2 ciclisti o più), può, quando è il suo turno, chiedere al ciclista collocato appena dietro di se, se vuole prendere la testa. Se quest'ultimo è d'accordo, i 2 ciclisti si scambiano di posto. In caso di rifiuto, il ciclista di testa può porre la domanda al ciclista seguente nella fila, ecc. Questa regola offre ai leader la possibilità di beneficiare di relax, per esempio concludendo a turno delle alleanze per l'utilizzo delle carte energia!

Un direttore di squadra non è mai costretto ad usare carte energia. Lui può imbrogliare anche i ciclisti che sono dietro a lui giocando una carta energia per staccarsi da quel gruppo! (vedere esempio 14)

#### Esempio 14: Il cambio.



*I ciclisti 51, 21 e 41 sono scappati dal gruppo e hanno formato la testa della corsa. Dandosi il cambio continuamente in testa (il 51 si cambia con il 21, o se il 21 rifiuta di mettersi in testa, con il 41), giungono a turno utilizzando delle carte energia per restare fuori portata del gruppo condotto dal 32. Se è il turno del 51, ma il 41 prende la testa (51 e 41 scambiano i loro posti), allora è il turno del 41 di giocare. Prendere il cambio in testa dunque non fa perdere il turno.*

Dei cambi sono possibili anche nel gruppone; tra il 32 e 31 per esempio (compagni di squadra). Il 43 non cederà invece tanto facilmente il suo posto in testa. In quanto compagno di squadra del 41, tenterà di rallentare il gruppo.

## 16 - L'ORGANIZZAZIONE DI UNA CORSA A TAPPE

Piuttosto che correre una sola corsa, possono essere organizzate delle corse a tappe (correre parecchie corse tracciate differentemente). Vedere anche "Varianti del Percorso" (capitolo 3). Il risultato finale di una corsa a tappe è determinato del seguente modo: I risultati di ogni squadra sono addizionati dopo ogni tappa.

Per ogni squadra, dei punti di bonus sono aggiunti a questi risultati nel modo seguente: Per ogni squadra, i punti del ciclista che ha ottenuto il totale più elevato nell'insieme delle tappe, sono moltiplicati per il numero di tappe corse. Questo totale di punti di bonus ottenuto è addizionato al risultato totale della squadra (vedere esempio 15).

### **Esempio 15:**

*Numero di punti vinti per il ciclista 41 in 5 tappe:*

Tappa	N° 41	Tot. squadra
1°	18 punti	46 punti
2°	55 punti	68 punti
3°	40 punti	92 punti
4°	22 punti	66 punti
5°	26 punti	47 punti
<b>Totali</b>	<b>161 punti</b>	<b>319 punti</b>

E' evidente che con 161 punti, il 41 ha ottenuto il punteggio più elevato della sua squadra. Il risultato finale è calcolato nel seguente modo:

Numero di tappe x punteggio totale del migliore ciclista + totale della squadra = risultato finale della squadra.

*Quindi:*  $(5 \times 161) + 319 = 805 + 319 = 1124$ .

Risultato finale della squadra = 1124 punti.

La conseguenza di questo modo di calcolo dei punti, è che ogni squadra "proteggerà" un ciclista perché deve ottenere il maggior numero di punti possibili per la sua squadra. I

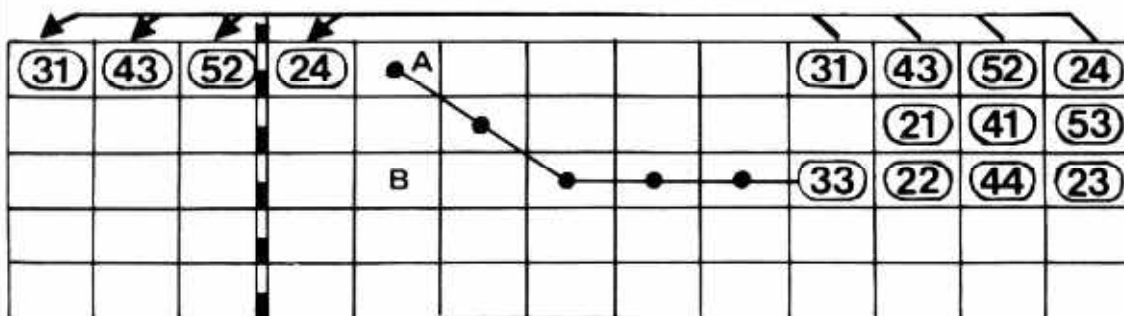
3 ciclisti restanti corrono infatti al servizio del loro leader.

## 17 - IL TRAGUARDO

**A.** Un ciclista che supera il traguardo deve avanzare di altrettante caselle quante il numero di punti ottenuti con i dadi. Non può fermarsi dietro il traguardo dunque, ma deve continuare fino alla casella sulla quale arriva. Così, è possibile che un certo numero di ciclisti "inseguitori" possa superare il traguardo e altri forse no.



**Esempio 16: Il superamento del traguardo.**



**B.** Il 31 è prioritario in quanto è il ciclista posto il più a destra nell'esempio. Se possiede ancora una carta energia, la gioca e supera così il traguardo senza trascinare con lui i 3 ciclisti che lo seguono, è ciò che ha di meglio da fare. Il suo compagno di squadra il 33 si trova alla sua sinistra, e come tocca a lui, può superare il traguardo in seconda posizione e guadagnare così molti più punti che in quarta posizione.

**C.** Il ciclista 31 non ha più carte energia ed ottiene 9 punti ai dadi; arriva così sulla 3° casella dopo il traguardo (vedere esempio 16). I n° 43, 52 e 24 seguono ovviamente; tuttavia il n° 24 non arriva, come vedete, a superare il traguardo, ed esiste anche la possibilità che tutti i 6 ciclisti restanti nell'esempio superino il traguardo prima del ciclista 24.

**D.** È il turno del 33 che ottiene 5 punti ai dadi. Sembra logico che si sposti in corsia a destra per mettersi sulla casella B, è in effetti meglio

che egli vada a mettersi sulla casella A. Quando il ciclista 24 sarà prioritario al turno di gioco seguente in quanto ciclista posto il più a destra, il 33 potrà inseguire direttamente dalla casella A, superare probabilmente il traguardo in 5° posizione e guadagnare così 30 punti!

Ne conviene che "Um Reifenbreite" fino agli ultimi metri prima del traguardo resta appassionante e pieno di imprevisti. È anche possibile, giocando in modo tattico, ottenere numerosi punti al momento dell'ultimo turno di gioco.

**18 - IL FOGLIO SEGNA PUNTI**

Il foglio segna punti è tenuto aggiornato dal commissario di gara. Se non giocate, ancora, secondo le regole avanzate dei professionisti dovrete lasciare in bianco alcune colonne.

## Feuille de marque

place à l'arrivée	n° coureur	points	5		total
			sprints + maillot jaune	6	
1	31	50	4	54	
2	43	40	0	43	
3	51	35	7	42	
4	42	32	20	60	
5	33	30	8	38	
6	21	28	19	47	
7	23	26	—	—	
8	53	24	—	—	
9	52	22	—	—	
10	22	20	—	—	
11	24	18	—	—	
12	41	16	—	—	
13	32	14	—	—	
14	54	12	—	—	
15	44	10	—	—	
16	34	8	—	—	

1 premier sprint			
score	coureur	maillot jaune	total
11	21	III x 2	19
8	33		8
5	42		5

2 deuxième sprint			
score	coureur	maillot jaune	total
7	42	III x 2	23
5	51		5
3	43		3

3 troisième sprint			
score	coureur	maillot jaune	total
5	43		5
4	31		4
2	51		2

7							
équipe I 21 - 24	équipe II 31 - 34	équipe III 41 - 44	équipe IV 51 - 54				
21	47	31	54	41	16	51	42
22	20	32	14	42	60	52	22
23	26	33	38	43	48	53	24
24	18	34	8	44	10	54	12
	111		114		134		100

8 cartes photo	
(8)	

Riempire il foglio nel seguente ordine:

(1) scrivete qui i numeri dei primi tre ciclisti che superano il primo sprint (vedere capitolo 3). Nell'esempio si trattava dunque dei n° 21, 33 e 42. Si inserirà 2 punti nella colonna "maglia gialla" ad ogni turno di gioco del ciclista che la porta.

(2) scrivete qui i numeri dei primi tre ciclisti che superano il secondo sprint (i n° 42, 51 e 43 sull'esempio). Non dimenticate di annotare ai prossimi turni i 2 punti della maglia gialla!

(3) sono scritti qui i numeri dei primi tre ciclisti che superano il terzo sprint, ciò dipende dal percorso. Non dimenticate la maglia gialla.

(4) scrivete in questa colonna cominciando per l'altezza i numeri dei ciclisti che superano il traguardo alla fine della corsa (il n° 31, primo, poi 43, ecc.).

(5) scrivete in questa colonna il numero di punti che un ciclista ha guadagnato, all'occorrenza, nei 3 sprint intermedi e con la maglia gialla.

(6) nella colonna totali scrivete per ogni ciclista il totale del piazzamento, sprint e maglia gialla che si trovano a sinistra del suo numero. Per esempio: il ciclista 31, in alto, ha segnato 50 punti arrivando primo + 4 punti con gli sprint = 54 punti nella colonna del totale. Alla linea sotto il ciclista 43 ha segnato 40 punti + 8 punti (sprint) = 48 punti in totale. Si scrivono così i totali dei sedici ciclisti in questa colonna.

(7) in queste colonne scrivete il totale dei punti di ciascuno dei ciclisti. Per esempio: sotto "squadra I" si scrive 47 punti per il ciclista 21, all'arrivo finale il ciclista 21 è arrivato sesto con un totale di 47 punti. Quando i punti sono stati annotati in questa colonna per ciascuno dei ciclisti, e dopo avere effettuato l'operazione indicata sotto nel punto 8, potete aggiungere il totale dei punti per squadra e vedere in che ordine le squadre si sono classificate. La squadra che ha più punti ha vinto.

(8) in questa casella si trovano i ciclisti e la carte "foto" che hanno girato. Il commissario di gara gira due carte ed i giocatori che hanno uno di questi due numeri è squalificato (vedere capitolo 13). Il loro punteggio è annullato per la classifica finale.

## FOGLIO SEGNA PUNTI

Piazzamento finale	N. ciclista	Punti	Sprint + maglia gialla	Totale	<b>Primo Sprint</b>									
					<i>Punteggio</i>	<i>Ciclista</i>	<i>Maglia gialla</i>	<i>Totale</i>						
<b>1</b>		50												
<b>2</b>		40			11									
<b>3</b>		35			8									
<b>4</b>		32			5									
<b>5</b>		30			<b>Secondo Sprint</b>									
<b>6</b>		28												
<b>7</b>		26			<i>Punteggio</i>	<i>Ciclista</i>	<i>Maglia gialla</i>	<i>Totale</i>						
<b>8</b>		24			7									
<b>9</b>		22			5									
<b>10</b>		20			3									
<b>11</b>		18			<b>Terzo Sprint</b>									
<b>12</b>		16												
<b>13</b>		14			<i>Punteggio</i>	<i>Ciclista</i>	<i>Maglia gialla</i>	<i>Totale</i>						
<b>14</b>		12			5									
<b>15</b>		10			4									
<b>16</b>		8			2									
<b>Carte Foto</b>					<b>Squadra 1</b>		<b>Squadra 2</b>		<b>Squadra 3</b>		<b>Squadra 4</b>			
					<b>21-24</b>		<b>31-34</b>		<b>41-44</b>		<b>51-54</b>			
					<b>21</b>		<b>31</b>		<b>41</b>		<b>51</b>			
					<b>22</b>		<b>32</b>		<b>42</b>		<b>52</b>			
					<b>23</b>		<b>33</b>		<b>43</b>		<b>53</b>			
		<b>24</b>		<b>34</b>		<b>44</b>		<b>54</b>						