

## REGOLAMENTO

Da 2 a 10 giocatori - A partire da 14 anni - Durata: 45 minuti +

### CONTENUTO DELLA SCATOLA

1 regolamento, 21 esagoni "percorso", 1 esagono "classifica generale", 15 corridori (5 squadre da 3), 16 gettoni "classifica generale", 1 gruppo (da fissare sulla base), 1 gettone "testa del gruppo", 1 dado "gruppo" a 12 facce (con adesivi di valori 3, 4, e 5 da attaccare), 1 dado "eventi" a 12 facce, 36 tessere "rifornimento" (12 gialle, 12 rosse, 12 verdi), 1 block notes "tabella delle energie", 11 gettoni (3 "rifornimento", 2 "abbuono", 6 "categoria di montagna"), 12 tabelle promemoria del gioco

### A. PREPARAZIONE DELLA CORSA

#### A.1 Configurazione della corsa

##### Esistono 4 tipi di percorso

Piano  
(bordo di strada verde)



Falso piano  
(bordo di strada arancione)



Montagna  
(bordo di strada rosso)



Discesa  
(bordo di strada nero)

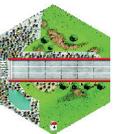


Posizionare gli esagoni percorso per giocare una corsa diversa ogni volta.

**Gli esagoni permettono di modificare la configurazione di ciascuna corsa.**

**Tuttavia, si devono rispettare i seguenti punti:**

1) Posizionare un esagono "partenza" all'inizio e un esagono "arrivo" alla fine.



*Esagoni "partenza"*

*Esagoni "arrivo"*

2) Prima di una montagna, mettere sempre almeno un esagono di falso-piano.

3) All'inizio di ogni montagna, posizionare un gettone "categoria di montagna" (valore da 1 a 3) che determina la difficoltà della salita e il rischio di "affaticamento" (vedere C.2).

**1** Valore 1: montagna di 1<sup>a</sup> categoria; salita molto difficile

**2** Valore 2: montagna di 2<sup>a</sup> categoria; salita difficile

**3** Valore 3: montagna di 3<sup>a</sup> categoria; salita più facile

È possibile mettere in una stessa montagna 2 diversi valori "affaticamento" (v. corsa n°2 sul coperschio all'interno della scatola).

4) Posizionare uno o più gettoni "rifornimento" con la freccia nera che punti su una linea.



Per una corsa corta (circa 10 esagoni): 1 rifornimento  
 Per una corsa lunga (circa 15 esagoni): 2 rifornimenti  
 Per una corsa molto lunga (circa 20 esagoni): 3 rifornimenti

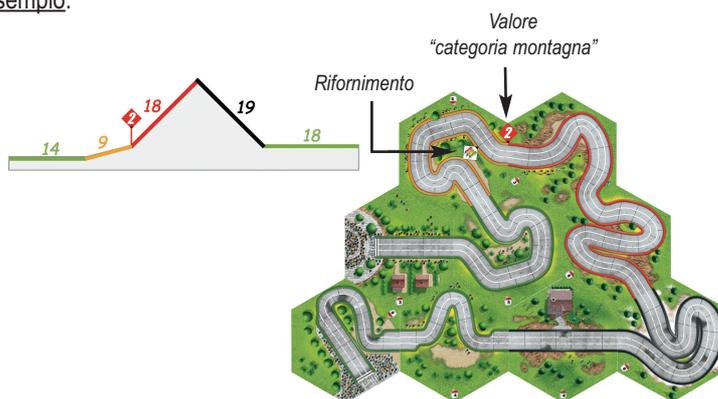
5) Posizionare sul tavolo le 36 tessere "rifornimento" coperte in 3 pile (verde, giallo, rosso).

### Per la vostra prima corsa...

Italiano

Vi consigliamo di preparare una corsa che abbia le seguenti caratteristiche: 1 partenza in piano, 1 piano, 1 falso piano, 2 montagne, 2 discese, 1 piano, 1 arrivo in piano, 1 rifornimento, 1 gettone "categoria di montagna".

Ecco un esempio:



### A.2 I corridori

Nella scatola ci sono 15 corridori che rappresentano 5 squadre. Ciascuna squadra è costituita da 3 corridori con la maglia dello stesso colore ma con le basi diverse. Le basi determinano la caratteristica di ciascun corridore: velocista, leader, scalatore.

Squadra gialla



velocista (base verde)

Squadra gialla



leader (base gialla)

Squadra gialla



scalatore (base rossa)

### **Numero di corridori per giocatore**

- Non ci possono essere più di 12 ciclisti in ciascuna corsa.
- Per ogni corsa, tutti i giocatori devono avere lo stesso numero di corridori.
- I giocatori si mettono d'accordo su tale numero: 1, 2 o 3.
- **2 a 4 giocatori:** ciascun giocatore gioca con 1, 2 o 3 ciclisti. Ciascuno avrà una squadra composta da un velocista, un leader e uno scalatore.

*Le tattiche individuali primeggiano sulle alleanze.*

- **5 giocatori:** ciascun giocatore può giocare solo con 1 o 2 ciclisti. A turno, ciascuno sceglie 2 ciclisti della stessa squadra che gli sembrano meglio corrispondere al profilo della corsa preparata.

*Partita intermedia tra alleanze e tattiche individuali.*

- **6 a 10 giocatori:** ciascun giocatore può giocare solo con 1 ciclista. A turno, ciascuno sceglie 1 ciclista che gli sembra possa meglio corrispondere al profilo della corsa preparata.

*Partita rapida fatta di intese e di disaccordi attorno al tavolo.*

Segnalazioni per le partite da 6 a 10 giocatori con 1 corridore ciascuno:

- *Corridori con maglie uguali (della stessa squadra) possono appartenere a giocatori diversi.*
- *La tipologia di corridore (velocista, leader o scalatore) dipende dal turno in cui si sceglie. Spetterà ai giocatori di sfruttare al meglio queste caratteristiche e trovare buone alleanze durante la corsa.*

### **A.3 Ultimi preparativi**

#### **Energia**

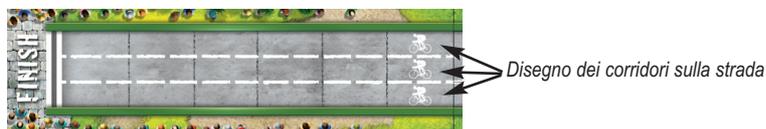
- Ciascun giocatore posiziona davanti a sé il suo o i suoi corridori ed un foglio della "tabella delle energie" che compilerà con il nome del suo corridore/i ed il valore dell'energia attribuita alla corsa (v. fig. 1).
- Prima di ogni corsa, l'energia attribuita a ciascun corridore è uguale. **Essa è pari alla somma dei valori riportati sulle pietre miliari degli esagoni utilizzati.**

***Durante la corsa, l'energia di ciascun corridore sarà visibile a tutti.***

#### **Sprinter e discesista**

- Ciascun giocatore attribuisce a uno dei suoi corridori una qualità di discesista e ad un altro una di sprinter (contrassegnare le caselle corrispondenti sulla tabella delle energie) (v. fig. 1). Un corridore non può mai cumulare le 2 qualità.
- Ciascun corridore scelto come "discesista" beneficerà di una casella gratuita supplementare per ciascuno spostamento che abbia inizio in un esagono discesa.
- Ciascun corridore scelto come "sprinter" beneficerà di una casella gratuita supplementare per ciascuno spostamento che abbia inizio nel tratto di volata (zona tra il disegno dei corridori sulla strada e la riga di arrivo).

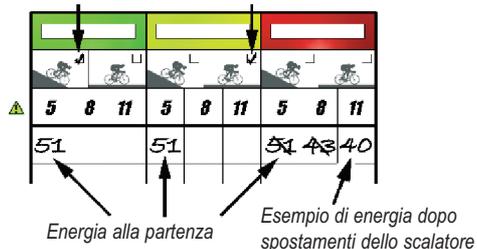
*In caso di arrivo sulla montagna, non c'è zona di volata.*



Il velocista ha qualità di "discesista"

Il leader ha qualità di "sprinter"

fig.1



Italiano

### **Si parte**

- Posizionare il gruppo con la base sulla riga di partenza.



Il gruppo



Il gettone "testa del gruppo"

- Alla partenza, tutti i corridori sono considerati nel gruppo.
- Il giocatore che per ultimo è andato in bicicletta prende la testa del gruppo. Il gettone "testa del gruppo" è posizionato davanti a lui.

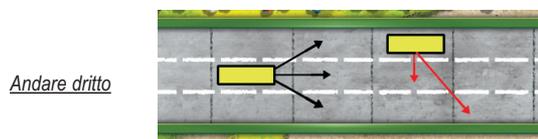
## **B. TURNI DI GIOCO**

1. Spostamento di corridori fuori dal gruppo (se ce ne sono) secondo l'ordine di classifica di gara
2. Scatti dal gruppo
3. Annuncio dell'inseguimento del gruppo
4. Spostamento del gruppo
5. Spostamento dei corridori lasciati indietro dal gruppo (se ce ne sono) secondo l'ordine di classifica di gara
6. Il "gettone gruppo" cambia di mano

### **B.1 Spostamento di corridori fuori dal gruppo**

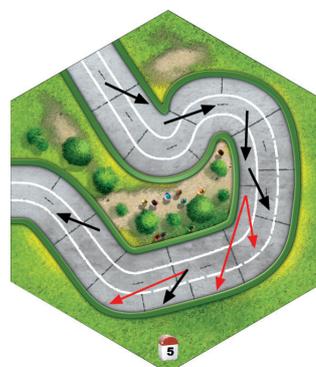
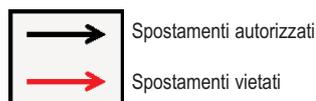
- I corridori si spostano di casella in casella.
- In ciascuna casella può sostare un solo corridore.
- Un corridore non può passare su una casella occupata da un altro corridore.





Andare dritto

fig.6 - Possibilità di spostamenti



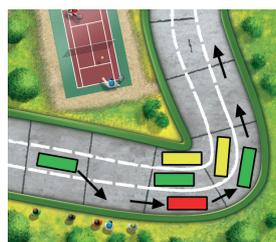
Curva

Italiano

Caso particolare:

Se la strada è **completamente occupata** da corridori nella sua larghezza, un corridore potrà tuttavia passare. Dovrà:

1. Scegliere il percorso più lungo.
2. Pagare 1 punto di energia supplementare per ogni casella occupata che attraversa.



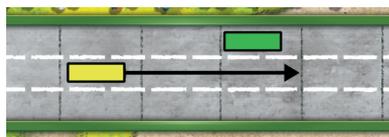
*Il velocista in ultima posizione si trova la strada "bloccata".  
Il giocatore decide di fare uno spostamento di 5 caselle.*

*3 caselle gratuite (velocista sul piano) + 2 caselle a pagamento (3 punti energia)  
+ 2 punti aggiuntivi per il passaggio su 2 caselle occupate.*

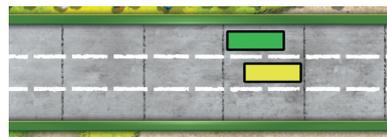
*Costo: 5 punti energia*

- Un corridore che a seguito del suo spostamento arriva all'altezza di un altro, nel turno successivo muoverà prima di questo (pensate di spostare la sua posizione leggermente in avanti per stabilire l'ordine di gioco) (fig.7).

fig.7



Il corridore giallo raggiunge il verde



Si posiziona davanti al verde e giocherà prima al prossimo turno (giocare nell'ordine di classifica)

- Il gruppo riassorbe un ciclista in fuga quando arriva almeno alla sua altezza. Se lo spostamento del gruppo supera il corridore, il gruppo lo porta con sé. Il corridore è nuovamente posizionato davanti al giocatore (il ciclista è nel gruppo come all'inizio della corsa).



*Esempio in caso di una curva*

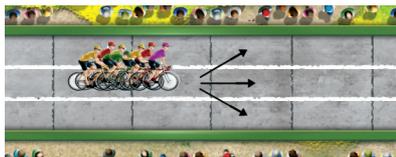
*Il gruppo non ha ancora raggiunto il corridore. Questo non è stato inglobato. Se il gruppo avesse fatto una o più caselle supplementari avrebbe riassorbito il corridore in fuga.*

## **B.2 Scatti dal gruppo**

- A turno, ciascun giocatore può decidere se far scattare uno o più tra i suoi corridori. Il primo a parlare è colui che è in testa al gruppo (ovvero chi ha il gettone “testa del gruppo”) poi, in senso orario, ciascuno sceglie.
- Per uscire dal gruppo, un corridore deve fare uno spostamento di **almeno 4 caselle**.
- Da quando esce dal gruppo, il corridore acquista le sue caratteristiche. I suoi spostamenti possibili sono dunque quelli definiti in *figura 6*.

Italiano

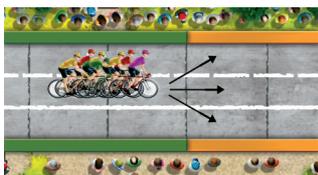
*Esempi di uscita dal gruppo*



*Prime caselle possibili di spostamento per uno scatto dal gruppo in rettilineo.*



*Prime caselle possibili di spostamento per uno scatto dal gruppo in curva.*



*Uscita dal gruppo particolare: in questo esempio, il corridore esce dal gruppo dopo una zona sul piano. Avrà dunque le caselle gratuite ad esso corrispondenti (3 per un velocista, 2 per un leader, 1 per uno scalatore).*

## **B.3 Annuncio dell'inseguimento del gruppo**

Il giocatore in testa al gruppo può, prima di lanciare il dado, dichiarare un “+ 1”. In questo caso, lo spostamento del gruppo sarà aumentato di una casella.

## **B.4 Spostamento del gruppo**

- Il gruppo occupa 2 caselle in lunghezza, ma per determinare il suo ordine di classifica fa fede la casella davanti.
- Il giocatore la cui squadra è in testa al gruppo lancia il dado.
- Il gruppo si sposta del valore del dado.
- Lo spostamento del gruppo sarà **maggiorato di una casella**:
  - se non ci sono più corridori nel gruppo
  - se è stato annunciato l'inseguimento del gruppo (v. B.3).

Italiano

- Velocità del gruppo e conseguenze:
  - Se lo spostamento del gruppo è pari a 5, tutti i corridori nel gruppo\* dovranno pagare 1 punto energia al termine dello spostamento.
  - Se lo spostamento del gruppo è pari a 6, tutti i corridori nel gruppo\* dovranno pagare 2 punti energia al termine dello spostamento.
  - Se lo spostamento del gruppo è pari a 7 (*lancio del dado = 5 + 1 punto "nessun corridore nel gruppo" + 1 punto inseguimento*), tutti i corridori nel gruppo\* dovranno pagare 3 punti energia al termine dello spostamento.

\* *Corridori presenti nel gruppo all'inizio dello spostamento o corridori raggiunti al termine dello stesso.*

- Nelle curve, il gruppo si sposta sulle caselle segnate con il trattino.
- Se il dado mostra la faccia rossa, il gruppo si sposta di 4 ma tutti i corridori sono a rischio foratura (v. C.3).

## **B.5 Spostamento dei corridori lasciati indietro dal gruppo**

- Se un corridore non potesse più pagare un'eventuale spostamento del gruppo di 5 o più caselle, egli sarà lasciato indietro dal gruppo => a seguito dello spostamento del gruppo, il corridore sarà posizionato sulla casella appena dietro al gruppo. Egli giocherà, a partire dal turno successivo, dopo il gruppo e in funzione delle sue caratteristiche, come avviene per i corridori in fuga.
- Un corridore può anche essere lasciato indietro in caso di foratura (v. C.3).
- I corridori lasciati indietro saranno mossi (5<sup>a</sup> azione di ciascun turno di gioco) nell'ordine di classifica.
- Un corridore lasciato indietro non può mai beneficiare della scia del gruppo (v. C.1).
- Un giocatore può sempre volontariamente farsi lasciare indietro dal gruppo per aiutare i compagni in difficoltà a rientrare nel gruppo.

## **B.6 Il gettone "testa del gruppo" cambia di mano**

Quando tutti i corridori e il gruppo sono stati mossi, il gettone "testa del gruppo" cambia di mano in senso orario.



- Più un corridore rischia (caduta o affaticamento), più si riducono le sue chances. Infatti, ad ogni nuovo rischio preso dallo stesso corridore, il risultato richiesto per avere successo aumenta:
  - 1° rischio (affaticamento o caduta): il lancio del dado deve essere uguale o superiore a 5. Indipendentemente dal risultato del dado, il giocatore barra la casella "5" del corridore che ha rischiato (fig.8).
  - 2° rischio (affaticamento o caduta): il lancio del dado deve essere uguale o superiore a 8. Indipendentemente dal risultato del dado, il giocatore barra la casella "8" del corridore che ha rischiato
  - 3° rischio e + (affaticamento o caduta): il lancio del dado deve essere uguale o superiore a 11.
- Un corridore non può rischiare (affaticamento o caduta) se non ha l'energia sufficiente per pagare.

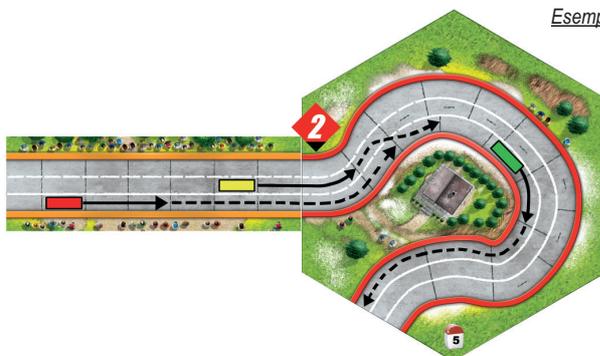
Italiano

### **Affaticamento**

- All'inizio di ciascuna montagna, è fissato il gettone "categoria di montagna", ovvero il numero massimo di casella/e a pagamento per spostarsi senza rischi su quella montagna.
- Quando a seguito di uno spostamento sulla montagna un corridore supera questo numero, rischia l'affaticamento. In questo caso, dopo il suo spostamento, lancia il dado "eventi". Il valore da realizzare deve essere uguale o maggiore a quello fissato sulla tabella delle energie (riga "presa di rischi" fig.8) altrimenti il corridore ha un affaticamento.
- Se un corridore si affatica, deve pagare tre volte il costo totale del suo spostamento.

Es.: costo dello spostamento = 5. In caso di affaticamento => costo dello spostamento = 15  
*Prima di correre questo rischio, il corridore in questione deve dunque avere almeno 15 punti energia.*

*Esempi di spostamento in montagna*



*Lo scalatore (base rossa) si sposta di 7 caselle: 2 caselle gratuite e 5 caselle paganti => costo = 11. Il corridore ha fatto un solo spostamento di 2 caselle paganti sulla montagna; rispetta, dunque, il valore fissato dal gettone e il corridore non rischia l'affaticamento.*

*Il leader (base gialla) si sposta di 4 caselle: 2 caselle gratuite e 2 paganti => costo = 3. Il corridore ha fatto un solo spostamento di 2 caselle paganti sulla montagna; rispetta, dunque, il valore fissato dal gettone e il corridore non rischia l'affaticamento.*

*Il velocista (base verde) si sposta di 4 caselle: 1 casella gratuita e 3 paganti => costo = 5. Il corridore ha fatto un solo spostamento di 3 caselle paganti sul colle, supera il valore fissato dal gettone e il corridore è sottomesso ad affaticamento.*

## Caduta

- Le caselle “caduta” sono le caselle più scure (asfalto insidioso).
- Per non rischiare la caduta, un corridore che passa su una casella nera deve essere, durante questo passaggio, sulla parte gratuita del suo spostamento (spostamento base + eventuale scia). Se è nella parte “a pagamento” del suo spostamento, allora il corridore rischia la caduta. In tal caso, dopo il suo spostamento, lancia il dado “eventi”. Il valore del dado da realizzare è fissato sulla tabella delle energie (riga “presa di rischi” fig.8).
- Se un corridore cade, è collocato fuori della strada all’altezza della casella dove ha finito il suo spostamento. Paga 2 volte il suo spostamento e salta il turno successivo.  
Es.: costo di uno spostamento = 5. Se cade => costo dello spostamento = 10 + salto del turno successivo. *Prima di rischiare, il corridore deve quindi avere almeno 10 punti energia.*
- Attenzione: nello stesso spostamento, un corridore rischia la caduta una sola volta.
- Dopo la caduta, il corridore riparte dalla casella dove è terminato lo spostamento che ha provocato la caduta e nell’ordine di classifica. Non può avere la scia. Se la casella è occupata, il corridore ripartirà dopo lo spostamento del corridore che occupa questa casella.

Italiano



*Il leader (base gialla) si sposta di 7 caselle, 2 gratuite + 5 a pagamento (11 punti energia).*

*Passa sulla montagna con 2 caselle a pagamento, quindi non rischia l'affaticamento.*

*Tuttavia, rischia la caduta poiché passa sulla casella nera con lo spostamento a pagamento.*

*Lo scalatore (base rossa) si sposta di 8 caselle, 4 gratuite + 4 a pagamento (8 punti energia).*

*Anche se passa per le caselle nere, non rischia la caduta poiché le ha attraversate nella parte gratuita del suo spostamento.*

*Nota: con questo spostamento (8 caselle a partire da una discesa) lo scalatore toglie la scia al velocista che lo segue.*

## C.3 Foratura

- Ogni volta che il dado del gruppo cade sulla faccia rossa, il gruppo e i corridori lasciati indietro, se ce ne sono, effettuano il loro spostamento. Successivamente, tutti i corridori (in fuga, nel gruppo o lasciati indietro) sono a rischio foratura nell’ordine di classifica.

- Il gruppo è spostato del valore del dado o + (vedi B.4).
  - Poi, Il giocatore il cui corridore è in testa alla corsa lancia il dado "eventi". Se esce 1, il corridore fora.
  - Poi, Il giocatore il cui corridore è al 2° posto della corsa lancia il dado "eventi". Se esce 1, il corridore fora e così via fino all'ultimo corridore.
- Per i corridori nel gruppo, l'ordine è il seguente: i corridori del giocatore che ha il gettone "testa del gruppo" sono in testa al gruppo nell'ordine: velocista, poi leader poi scalatore e così di seguito per gli altri giocatori in senso orario.*
- Se c'è foratura => nel turno successivo il corridore che ha forato non giocherà in funzione del suo ordine di classifica, ma come ultimo, dopo il gruppo (vedere anche i corridori lasciati se ce ne sono).
  - Il corridore che ha forato rimane sulla sua casella. Perde la scia (sia colui che ha forato che quello che lo segue).
  - I corridori che forano nel gruppo sono posizionati su una casella dietro il gruppo. Nel turno successivo giocherà dopo il gruppo.
- Gli altri corridori non potranno fermarsi sulla casella occupata dal corridore che ha forato, ma potranno passarvi sopra.*

## C.4 Recupero di energie

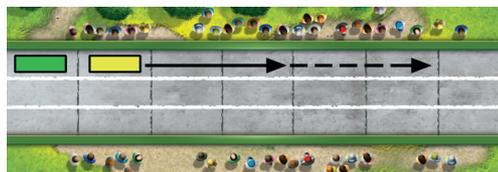
### Per effetto di rifornimento



- Il giocatore deve prendere una carta "rifornimento" per ciascuno dei suoi corridori che abbia superato il contrassegno "rifornimento".
- Il velocista prende una carta verde, il leader una carta gialla, e lo scalatore una carta rossa.
- Questa carta fornisce energia aggiuntiva al corridore (da 2 a 5 punti).
- Questa energia può essere immediatamente aggiunta al capitale del corridore, ma il giocatore può anche conservarla segretamente e utilizzarla più tardi (*soluzione consigliata*).
- Attenzione! Un giocatore non potrà più prendere il rifornimento per uno dei suoi corridori se il corridore che segue ha già effettuato il suo spostamento.

### Per effetto di spostamento

Un corridore che effettua un movimento inferiore al suo spostamento gratuito (spostamento di base + eventuale scia) recupera immediatamente 1 punto di energia per ogni casella gratuita non utilizzata. Aggiunge quindi il/i suo/suoi punto/i sulla "tabella delle energie".



*Il leader (giallo) si sposta di 4 caselle (2 gratuite + 2 paganti).  
Il velocista (verde) ha 4 caselle gratuite (3 gratuite + 1 scia).  
Se si sposta di 3 caselle, recupera 1 punto energia.  
Se si sposta di 2 caselle, recupera 2 punti energia.  
Se si sposta di 1 casella, recupera 3 punti energia.*

## D. CORSA A TAPPE

### D.1 Principio

Per fare una corsa a tappe dovreste sviluppare una strategia a lungo termine. Per il vostro "1° Tour" potete ispirarvi alle tappe raffigurate sul coperchio interno della scatola e dare ad esse un ordine: da 3 a cinque tappe sono sufficienti. Prevedete anche un calendario (1 tappa a sera, 2 tappe a sera...).

La classifica generale è stabilita sull'esagono "classifica generale" (v. sotto). Ci sono 15 gettoni "classifica generale" che sono ciascuno la rappresentazione di un corridore (v. esempi fig.9).

Il gettone più grande permetterà di distinguere sull'esagono "classifica generale" il corridore in testa.

Rappresentazione del velocista della squadra bianca



fig.9

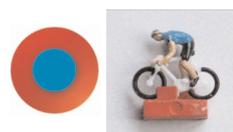
Italiano



Velocista della squadra bianca



Leader della squadra rosa

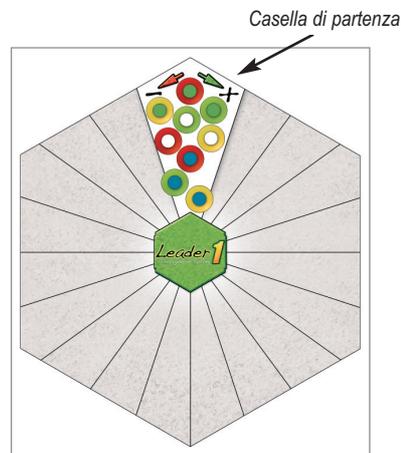


Scalatore della squadra blu

Gettone da posizionare sotto il primo classificato



fig.10



- All'inizio della 1<sup>a</sup> tappa, posizionate i gettoni che rappresentano i corridori partecipanti alla corsa sulla grande casella di partenza (casella bianca) (fig. 10).
- Se un corridore guadagna 1 abbuono (v. D.2) avanza (senso +, orario) il suo gettone di 1 casella.
- Se un corridore vince la tappa: avanza (senso +, orario) il suo gettone di 2 caselle.

- All'arrivo, il gettone di ciascun corridore è retrocesso (senso -, antiorario) di tante caselle quanti sono i turni di ritardo rispetto al vincitore della tappa. Un corridore che finisca la corsa nello stesso turno di gioco del vincitore di tappa non ha ritardi: il suo gettone non si sposta.

Eliminazioni:

- Sull'esagono "classifica generale", se il primo in classifica raggiunge un corridore, questo è definitivamente eliminato.
- Se un corridore finisce la tappa a più di 3 turni di gioco dal gruppo.

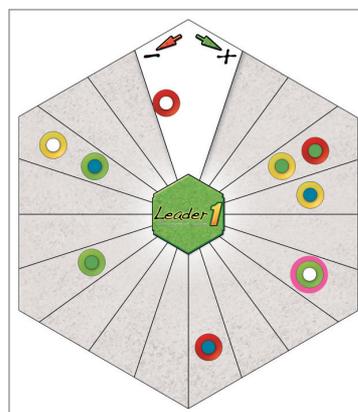
Italiano

- Il gettone in testa alla classifica generale sarà posato sul gettone più grosso (faccia rosa o gialla).
- In caso di ex equo, chi ha energia maggiore è classificato davanti.

Esempio di classifica generale

Il velocista della squadra bianca è in testa.  
 Il leader della squadra blu è 2° a 2 posizioni dal 1°.  
 Lo scalatore ed il leader della squadra verde sono in 3a posizione ex-aequo a 3 posizioni dal 1°.  
 Lo scalatore bianco è 5° a 6 posizioni ecc...

Attenzione, lo scalatore blu (ultimo in classifica) ha solo 3 posizioni che lo separano all'eliminazione!



**D.2 Abbuono**

- Posizionare uno o più abbuoni sul percorso (fig. 11).
- Il corridore che per primo supera la riga in corrispondenza del gettone "abbuono" guadagna una casella nella classifica generale => Il gettone che rappresenta questo corridore sull'esagono "classifica generale" avanza di una casella (senso +).

fig.11



### **D.3 Energia restante**

Alla fine di ciascuna tappa, l'energia restante di ciascun corridore è conservata e si aggiungerà all'energia attribuita per la tappa seguente.

Tuttavia, l'aggiunta non eccederà 15 punti.

*Esempio:*

*Il corridore A finisce la 1<sup>a</sup> tappa con 6 punti.*

*Il corridore B finisce la 1<sup>a</sup> tappa con 22 punti.*

*La tappa seguente: il corridore A inizierà con "energia attribuita per la 2<sup>a</sup> tappa" + 6.  
il corridore B inizierà con "energia attribuita per la 2<sup>a</sup> tappa" + 15.*

Italiano

ITALIANO

ITALIANO

ITALIANO

ITALIANO

ITALIANO