SPILLEREGLER

2-6 2 - 6 SPIELER

20-60 min 20 - 60 MIN

10+ ALTER : +10

MATERIALE

- Et spilbræt med banen,
- 36 cyklister fordelt på 6 forskellige hold, + 1 hold af 6 hvide cyklister, der kan tilpasses i dine valgte farver.
- 54 sokler,
- 4 medaljejetoner,
- 1 trofæjeton,
- 11 pointjetoner,
- 20 små vindjetoner,
- 1 stor vindjeton til at bestemme vindens retning i ekspertversionen,
- 2 ravsningszonejetoner,
- 5 aftagelige faner (2 blå, der markerer begyndelsen af flad afsnittet, en grøn, der markerer begyndelsen af sprint afsnittet, en gul, der markerer begyndelsen af "bjergpas" afsnittet, og en dobbelt hvid linje, der markerer løbets afslutning),
- 6 stenbjerge,
- 4 memo-kort,
- 1 regelbog med spillets regler

MÅLET MED SPILLET

Målet er at blive den bedste Mind Cycling Manager ved at vinde så mange medaljer som muligt med sit hold :

- Medaljer tildeles til vinderen af løbet (cyklisten, der krydser målstregen først),
- den bedste sprinter (cyklisten, der slutter sprint sektionen først),
- den bedste bjergrytter (cyklisten, der slutter bjergpas sektionen først),
- og det bedste hold (baseret på placeringerne af holdets cyklister i den endelige rangering af løbet).



OPSÆTNING

Hver spiller vælger et hold bestående af 3 til 6 cyklister (afhængig af ønsket spilvarighed : 3 = kort, 6 = lang, hele banen).

Hvert hold består af cyklister, der skal vælges fra 3 typer :

- **Sprintere** (grønne hjelme) er de hurtigste sprint sektionen,
- **Bjergryttere** (gule hjelme) er de hurtigste bjergpas sektionen,
- **Hjælperyttere** (blå hjelme) er de hurtigste flad sektionen.







Cyklister med en blå hjelm skal have en blå sokkel, mens de andre skal have en sort sokkel.

Spillerne bliver enige om at fastlægge længden af et løb og de forskellige sektioner ved at placere de aftagelige faner (blå = starten på flad sektionen, grøn = starten på sprint sektionen, gul = starten på bjergpas sektionen, dobbelt hvid linje = målstregen) mellem 2 rækker af valgfrie felter på banen.

En sektion slutter der, hvor en ny begynder. De forskellige medaljer placeres på deres respektive steder på brættet.

Den første aftagelige fane (blå, grøn eller gul efter eget valg) vil være det faktiske startpunkt for løbet. Denne første fane placeres sådan, at der er tilstrækkeligt med felter til at placere alle deltagende cyklister mellem den fiktive startlinje (START) og denne første fane (faktisk start). For eksempel, hvis man spiller med 36 cyklister (det maksimale antal cyklister), skal den første fane (faktisk start) placeres mellem række 8 og 9.

/!\ Området mellem den fiktive start (START) og den faktiske start (første fane) er et fladt område.

SPILSTART

Den mindst erfarne spiller eller den yngste spiller kan begynde. Han vælger sin første cyklist og placerer ham på et valgfrit felt før den faktiske startlinje.

Derefter er det den spiller til venstre for ham, der vælger og placerer sin cyklist, og sådan fortsætter det. I dette område, før den faktiske startlinje, må man ikke placere cyklister fra sit hold lige bag hinanden. Når allcyklister

NORMAL CYKLISTBEVÆGELSE



En cyklist bevæger sig diagonalt og/eller ligeud, når vejen er fri (dvs. når der er mindst ét ledigt felt foran ham).

Han kan derfor ikke bevæge sig sidelæns eller bakke for at nå sin endelige

destination. Hvis der ikke er flere ledige felter, kan cyklisten ikke passere. En cyklist, der bevæger sig, kan ikke forlade vejen for at nå sin endelige destination.

En cyklist skal bevæge sig mindst 1 felt (medmindre der ikke er nogen ledige felter foran ham).

Hver type cyklist har en forskellig bevægelseskapacitet (antal trin), afhængig af afsnittet, han befinder sig i i begyndelsen af sin tur. 1 trin = 1 felt.

NORMAL CYKLISTBEVÆGELSE	FLAD	SPRINT	BJERGPA
SPRINTERE	5	7	3
HJÆLPERYTTERE	7	5	5
BJERGRYTTERE	5	3	7
	EN CYKLIST KØRER MOD VINDEN = -1		

Sprinteren (grøn hjelm) kan maksimalt tage 5 trin fladt afsnit, 7 trin sprint afsnit og 3 trin bjergpas afsnit.

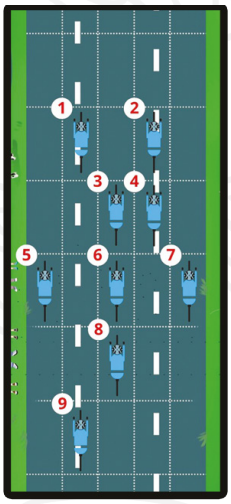
Hjælperytteren (blå hjelm) kan maksimalt tage 7 trin fladt afsnit, 5 trin sprint afsnit og 5 trin bjergpas afsnit.

Bjergrytterne (gul hjelm) kan maksimalt tage 5 trin fladt afsnit, 3 trin sprint afsnit og 7 trin bjergpas afsnit.

CYKLISTERNES RÆKKEFØLGE

I begyndelsen af hver omgang er det cyklisten i spidsen for løbet, der tager sin tur. Cyklisten i spidsen for løbet er den, der er længst fremme på ruten. I tilfælde af uafgjort er det altid den venstre cyklist, der starter. Derefter er det den næstforreste cyklist, og så videre (se skema 1). Når alle cyklister har bevæget sig, er det igen cyklisten i spidsen af løbet, der skal spille for en anden tur, og sådan fortsætter det.

SKEMA 1

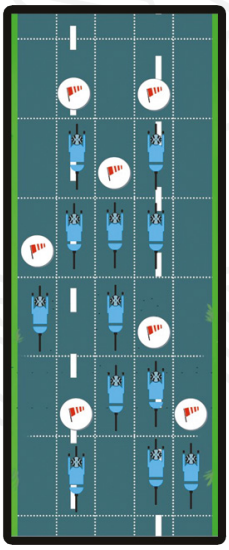


/! Bemærk! Der er en undtagelse i rækkefølgen af bevægelser i tilfælde af strategien Hjulet eller Overtage (se længere nede).

VIND

I den grundlæggende version af spillet antages det altid, at vinden kommer forfra. En cyklist kører imod vinden, når der ikke er nogen cyklist lige foran ham. En cyklist, der kører imod vinden, vil miste 1 trin i forhold til hans normale bevægelse.
Før hvert spil omgang placeres vind jetoner som huskere lige foran de cyklister, der kører imod vinden (se skema 2).

SKEMA 2

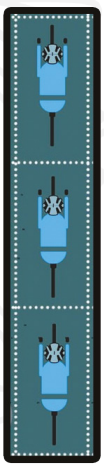


STRATEGI

Der er to strategier til at forbedre cyklisternes normale bevægelser.
1. Hjul / Overtage : En cyklist, der befinder sig i en tog, kan følge denne strategi og rykke frem i prioritet i forhold til de andre.Tog = to eller flere cyklister, der følger efter hinanden (se skema 3).

Når en cyklist i et tog rykker frem, kan den cyklist lige bagved straks enten følge ham og blive ved at være lige bagved = Hjul, eller komme foran og tage pladsen forrest i toget = Overtage (se skema 4) (1).

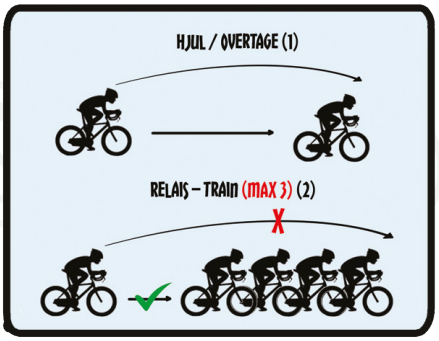
SKEMA 3



/! Man kan overtage et tog med op til 3 cyklister. Hvis der er mere end 3 cyklister, kan man følge toget, men man kan ikke overtage det (se skema 4) (2).
/! En cyklist, der bruger strategien Hjul / Overtage, skal forblive i det tog, hvor han befinder sig. Man kan kun slutte sig til et andet tog ved at bruge sin normale bevægelse.
/! I bjerg afsnittet kan sprintere (grønne hjelme) ikke bruge strategien Hjul / Overtage.



SKEMA 4

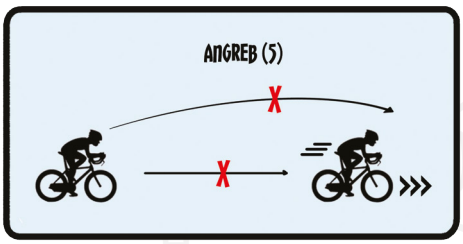


2. Angreb : Der er 2 farver af sokler. Farven på soklen bestemmer, om en cyklist har en flaske eller ej (ingen flaske = sort sokkel, 1 flaske = blå sokkel). Soklerne kan udveksles mellem cyklister fra det samme hold. Hver hjælperytter (blå hjelm) har 1 flaske i starten af løbet. Han kan enten beholde sin flaske eller give den til en holdkammerat. For at gøredette skal hans holdkammerat være placeret på en felt lige bag ham. Det koster ikke en tur at give sin flaske til en holdkammerat. En cyklist, der giver eller modtager en flaske, skal skifte sokkel.

- **En sprinter**, der har en vandflaske (blå base), kan angribe ved at bruge sin vandflaske i sprint -sektionen og tage 3 ekstra trin i forhold til sin normale bevægelse.
- **En bjergryttere**, der har en vandflaske (blå base), kan angribe ved at bruge sin vandflaske i bjergpas -sektionen og tage 3 ekstra trin i forhold til sin normale bevægelse.
- **En hjælperytter**, der har en vandflaske (blå base), kan angribe ved at bruge sin vandflaske i flad -sektionen og tage 3 ekstra trin i forhold til sin normale bevægelse.
  En flaske = 1 angreb.

/! Når en cyklist angriber, skal han kaste sin flaske væk og derfor skifte sokkel.
/! Det er ikke muligt at følge hjulet eller overtage for en cyklist, der angriber. Ingen strategi med hjul / overtagelse. (se skema 5)

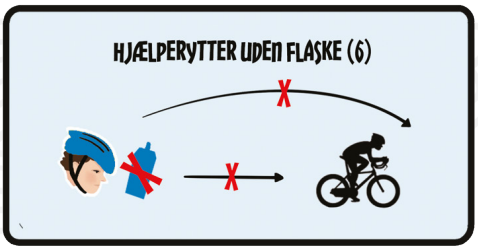
SKEMA 5



TRÆTHED HOS HJÆLPERYTTEREN

En hjælperytter, der ikke længere har en flaske, har udført sit arbejde som hjælperytter, han er udmattet, og han mister 1 trin i forhold til sin normale bevægelse indtil løbets afslutning. Han kan ikke længere følge hjulet på cyklisten foran ham eller tage over. Ingen strategi med hjul / overtagelse. (se skema 6)

SKEMA 6



/! Vigtigt!! Vi vurderer altid cyklisterne situation (sektioner, vind, strategier, flasker, træthed) inden starten på hvert spiltur.

FORPLEJNING

Spillerne beslutter før spillets start at placere én eller flere forplejningsbrikker på udvalgte felter langs banen. Hvis en holdkammerat-rytter uden en vandflaske (sort sokkel) passerer forplejningsfeltet, kan han tage en vandflaske og dermed få en blå sokkel tilbage.

KLIPPEBJERGENE

Ved spillets begyndelse kan spillerne placere Klippebjergene på valgte felter for at forårsage indsnævringer på vejen. Cyklisterne vil ikke kunne stoppe eller passere disse felter.

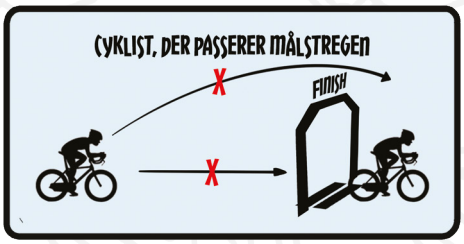
SPILLETS AFSLUTNING

Den cyklist, der passerer målstregen først, vinder løbet. Den cyklist, der passerer målstregen som nummer to, vil være nummer to osv.



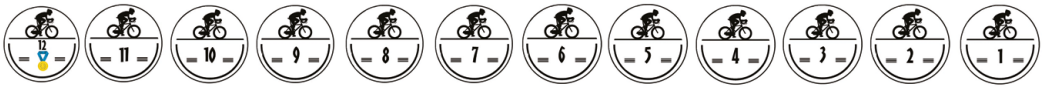
/!\ Det er ikke tilladt at følge hjulet eller overtage en cyklist, der passerer målstregen. Det betyder, at en cykelrytter, der krydser målstregen, ødelægger det tog, han sad i.
Ingen strategi med hjul / overtage er tilladt (se skema 7).

SKEMA 7



Der er 4 rangeringer :

1. En medalje Bedste Cyklist til vinderen af løbet, værdi = 12 point, og jetoner til de efterfølgende cyklister, der henholdsvis giver 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 point.

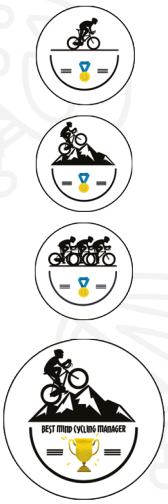


2. En medalje « **Bedste Sprinter** » til cyklisten, der slutter sprintsektionen først.

3. En medalje « **Bedste Bjergrytter** » til cyklisten, der slutter bjergpassektionen først.

4. En medalje « **Bedste Hold til spilleren** », der har opnået flest point (rangering 1)

Spilleren, der optjener flest medaljer, vinder trofæet « **Best Mind Cycling Manager** »
I tilfælde af uafgjort, kigger vi på, hvem der har vundet medaljen « **Bedste hold** » (rangering 4).



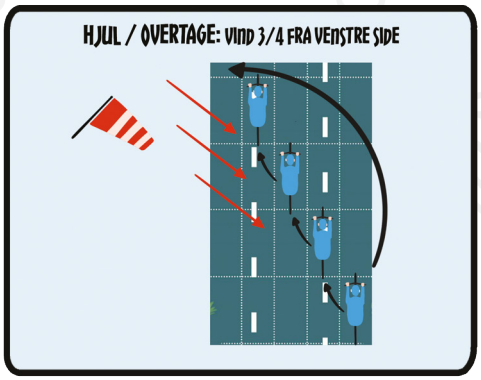
EKSPERTVERSION

Spillerne kan beslutte vindens retning ved at placere den store vindchip på brættet.

Eksempel: Vind 3/4 fra venstre side (se skema 8). En cyklist kører mod vinden 3/4 fra venstre side, når der ikke er nogen cyklister på feltet lige foran ham til venstre.

Der er ingen mulighed for at bruge Hjul/overtagelsesstrategi, når en cyklist kører mod vinden.
De sidste 3 cyklister på skema 8 kører ikke mod vinden; de er beskyttet af den første.
De kan derfor bruge Hjul/overtagelsesstrategien diagonalt i modsat retning af vinden (sort pil).

SKEMA 8





God fornøjelse med Mind Cycling !

Mind Cycling er et produkt, der er lavet ud fra en idé af Philippe Scheinok.
Indholdet af dette spil, spillets regler,
emballagen er underlagt ophavsrettighederne © Philippe Scheinok. Alle rettigheder forbeholdes - 2023. Oplysninger som tekst, billeder, spillets former må ikke reproduceres, transmitteres eller distribueres uden Philippe Scheinoks skriftlige forudgående samtykke.
Det er strengt forbudt at ændre på spillet.

