SPIELREGELN

2-6 SPIELER | 20-60 MIN | ALTER : +10

INHALT

- Ein Spielbrett mit der Strecke,
- 36 Radfahrern in 6 verschiedenen Teams +Eine Mannschaft von 6 weißen Radfahrern, die in Ihren Wunschfarben individualisiert werden können.
- 54 Sockeln,
- 4 Medaillen-Chips,
- 1 Trophäen-Chip,
- 11 Punkte-Chips,
- 20 kleine Wind-Chips,
- 1 großer Wind-Chip zur Bestimmung der Windrichtung in der Expertenversion,
- 2 Verpflegungszonen-Chips,
- 5 abnehmbare Laschen (2 blaue, die den Beginn der Ebene-Abschnitte markieren,eine grüne, die den Beginn des Sprint-Abschnitts markiert, eine gelbe, die den Beginn des Gebirgspass -Abschnitts markiert, und eine doppelte weiße Linie, die das Ende des Rennens markiert),
- 6 felsige Berge,
- 4 Gedächtniskarten
- 1 Regelbuch.

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel ist, der beste Mind Cycling Manager zu werden, indem man mit seinem Team die meisten Medaillen gewinnt :

- Die Medaillen werden an den Gewinner des Rennens (der Radfahrer, der als Erster die Ziellinie überquert),
- En besten Sprinter (der Radfahrer, der den Sprint-Abschnitt als Erster abschließt),
- Den besten Bergfahrer (der Radfahrer, der den Gebirgspass -Abschnitt als Erster abschließt)
- Und das beste Team (basierend auf den Platzierungen der Radfahrer jedes Teams in der endgültigen Wertung des Rennens) vergeben.



AUFSTELLUNG

Jeder Spieler wählt ein Team aus 3 bis 6 Radfahrern (abhängig von der gewünschten Spieldauer: 3 = kurz, 6 = lang, komplette strecke).

Jedes Team besteht aus Radfahrern, die aus 3 Typen ausgewählt wer-den können :

- **Sprinter** (grüne Helme), sie sind am schnellsten im Sprint-Abschnitt,
- **Kletterer** (gelbe Helme), sie sind am schnellsten im Gebirgspass-Abschnitt und
- **Helfer** (blaue Helme), sie sind am schnellsten im Ebene-Abschnitt.







Radfahrer mit blauem Helm müssen einen blau-en Sockel haben, die anderen einen schwarzen Sockel.

Die Spieler einigen sich auf die Länge eines Rennens und die verschiedenen Abschnitte, indem sie abnehmbare Laschen (blau = Beginn des Ebene-Abschnitts, grün = Beginn des Sprint-Abschnitts, gelb = Beginn des Gebirgs pass-Abschnitts, doppelte weiße Linie = Zieleinlauf) zwischen zwei beliebigen Reihen von Feld-ern auf der Strecke platzieren.

Ein Abschnitt endet dort, wo ein neuer beginnt. Die verschie-denen Medaillen werden an ihren jeweiligen Positionen auf dem Spielbrett platziert.
Die erste abnehmbare Lasche (blau, grün oder gelb nach Wahl) markiert den tatsächlichen Start des Rennens. Diese erste Lasche wird so platziert,dass genügend Felder vorhanden sind, um alle teilnehmenden Radfahrer zwischen der fiktiven Startlinie (START) und dieser ersten Lasche (tatsächlicher Start) unterzubringen. Beispiel: Wenn mit 36 Radfahrern gespielt wird (maxima-le Anzahl von Radfahrern), muss die erste Lasche (tatsächlicher Start) zwischen den Reihen 8und 9 platziert werden.

/! Achtung! Der Bereich zwischen dem fiktiven Start (START) und dem tatsächlichen Start (erste Lasche) ist ein Ebene-Abschnitt.

SPIELBEGINN

Der unerfahrenste oder jüngste Spieler kann beginnen. Er wählt seinen ersten Radfahrer aus und platziert ihn auf einem beliebigen Feld vor der tatsächlichen Startlinie.

Dann ist der Spiel-er links von ihm an der Reihe, einen Radfahrer auszuwählen und zu platzieren, und so weiter. In diesem Bereich, vor der tatsächlichen Startlinie, dürfen die Radfahrer seines Teams nicht hintereinander platziert werden. Wenn alle Radfahrer platziert sind, kann das Spiel beginnen.

NORMALE BEWEGUNG DER FAHRER



Ein Radfahrer bewegt sich diagonal und/oder geradeaus, wenn die Straße frei ist (d.h. wenn mindestens ein benachbartes Feld vor ihm frei ist).

Er kann sich daher nicht seitwärts bewe-gen oder rückwärts fahren, um sein endgültiges Ziel zu erreichen.

Wenn keine freien Felder mehr vorhanden sind, kann der Radfahrer nicht passieren. Ein Radfahrer, der sich bewegt, darf die Straße nicht verlassen, um sein endgültiges Ziel zu erreichen.

Ein Radfahrer muss mindestens 1 Feld vorwärts gehen (außer wenn kein freies Feld vor ihm ist).

Jeder Radfahre-rtyp hat eine unterschiedliche Bewegungsfähigkeit (Anzahl der Schritte) je nach dem Absch-nitt, in dem er sich zu Beginn seines Zuges befindet. 1 Schritt = 1 Feld.

NORMALE BEWEGUNG	EBENE	SPRINT	GEBIRGSPASS
SPRINTER	5	7	3
HELFER	7	5	5
BERGFAHRER	5	3	7
GEGEN DEN WIND = -1			

Der Sprinter (grüner Helm) kann maximal 5 Schritte im Ebene-Abschnitt, 7 Schritte im Sprint Abschnitt und 3 Schritte im Gebirgspass-Abschnitt gehen.

Der Helfer (blauer Helm) kann maximal 7 Schritte im Ebene-Abschnitt, 5 Schritte im Sprint-Abschnitt und 5 Schritte im Gebirgspass-Abschnitt gehen.

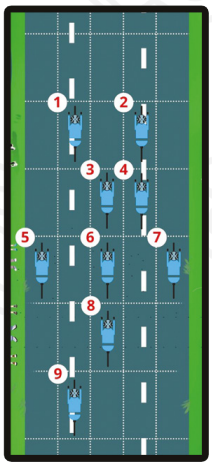
Der Kletterer (gelber Helm) kann maximal 5 Schritte im Ebene-Abschnitt, 3 Schritte im Sprint Abschnitt und 7 Schritte im Gebirgspass-Abschnitt gehen.

REIHENFOLGE DER BEWEGUNG DER RADFAHRER

Am Anfang jeder Runde ist der Radfahrer an der Spitze des Rennens an der Reihe. Der Radfahrer an der Spitze des Rennens ist derjenige, der am weitesten auf der Strecke vorgerückt ist.

Bei Gleichstand beginnt immer der Radfahrer links. Dann ist der zweitweiteste Radfahrer an der Reihe, und so weiter (siehe Schema 1).Wenn alle Radfahrer sich bewegt haben, ist wieder der Radfahrer an der Spitze des Rennens an der Reihe, um eine weitere Spielrunde zu beginnen, und so weiter.

SCHEMA 1

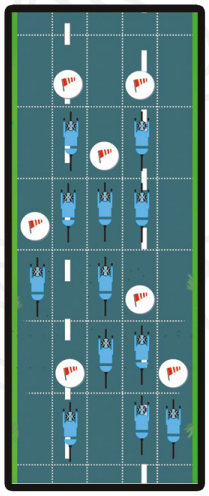


/! Achtung! Es gibt eine Ausnahme in der Reihenfolge der Bewegung im Falle der Rad / Übernehmen Strategie (siehe weiter unten).

WIND

In der Grundversion des Spiels wird immer angenommen, dass der Wind von vorne kommt. Ein Radfahrer fährt gegen den Wind, wenn sich kein Radfahrer direkt vor ihm befindet. Ein Radfahrer, der gegen den Wind fährt, verliert 1 Schritt im Vergleich zu seiner normalen.
Bewegung.Vor jeder Spielrunde werden die Wind Chips als Gedächtnishilfe direkt vor den Radfahrern platziert, die gegen den Wind fahren (siehe Schema 2).

SCHEMA 2

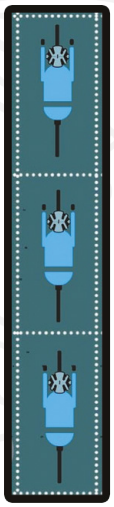


STRATEGIE

Es gibt zwei Strategien, um die normale Bewegung der Radfahrer zu verbessern.
1. Rad / Übernehmen : Ein Radfahrer, der sich in einem Zug befindet, kann diese Strategie verfolgen und sich gegenüber anderen priorisiert bewegen.
Zug = zwei oder mehr Radfahrer, hintereinander (siehe Schema 3).

Wenn ein Radfahrer in einem Zug vorwärts fährt, kann der Radfahrer direkt hinter ihm sofort entweder ihm folgen und direkt hinter ihm bleiben = Rad, oder direkt vor ihn an die Spitze des Zuges treten = Übernehmen (siehe Schema 4) (1).

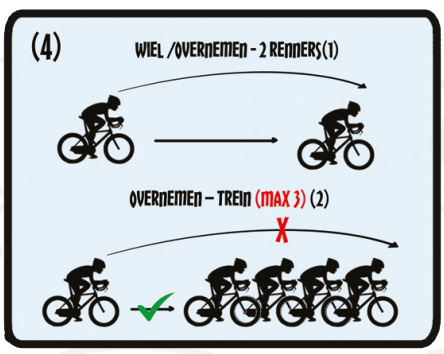
SCHEMA 3



/! Ein Wechsel in einen Zug von höchstens 3 Radfahrern ist möglich. Über 3 Radfahrern kann man dem Zug folgen, aber keinen Wechsel übernehmen(siehe Schema 4) (2).
/! Ein Radfahrer, der die Rad / Übernehmen Strategie-verwendet, muss im Zug bleiben, in dem er sich befindet. Ein Wechsel in einen anderen Zug ist nur durch seine normale Bewegung möglich.
/! In der Gebirgspass Sektion können die Sprinter (grüne Helme) die Rad/Übernehmen-Strategie nicht verwenden.



SCHEMA 4

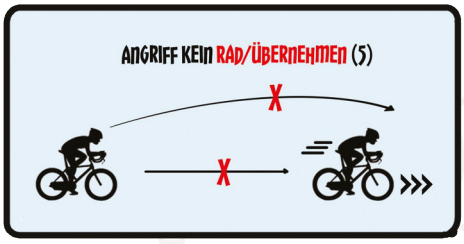


2. Angriff : Es gibt 2 Farben von Sockeln. Die Farbe der Sockel bestimmt, ob ein Radfahrer einen Trinkflaschenhalter hat oder nicht (kein Trinkflaschenhalter = schwarzer Sockel, 1 Trinkflaschenhalter = blauer Sockel). Die Sockel können zwischen den Radfahrern desselben Teams ausgetauscht werden.
Jeder Helfer (blauer Helm) hat zu Beginn des Rennens einen Trinkflaschenhalter. Er kann seine Trinkflasche behalten oder einem anderen Teammitglied geben. Dafür muss sein Teamkollege auf einem Feld direkt hinter ihm platziert sein. Das Abgeben der Trinkflasche an einen Teamkollegen kostet keinen Zug. Ein Radfahrer, der eine Trinkflasche abgibt oder erhält, muss seinen Sockel wechseln.

- Ein **Sprinter** mit einer Trinkflasche (blauer Sockel) kann in der Sprint-Sektion angreifen, indem er seine Trinkflasche verwendet, und 3 zusätzliche Schritte gegenüber seiner normalen Bewegung machen.
- Ein **Kletterer** mit einer Trinkflasche (blauer Sockel) kann in der Gebirgspass-Sektion angreifen, indem er seine Trinkflasche verwendet, und 3 zusätzliche Schritte gegenüber seiner norma en Bewegung machen.
- Ein **Rundfahrer** mit einer Trinkflasche (blauer Sockel) kann in der Ebene-Sektion angreifen, indem er seine Trinkflasche verwendet, und 3 zusätzliche Schritte gegenüber seiner normale Bewegung machen. Eine Trinkflasche = 1 Angriff.

/! Wenn ein Radfahrer angreift, muss er seine Trinkflasche abwerfen und daher seinen Sockel wechseln.
/! Es ist nicht möglich, dem Rad zu folgen oder einen Radfahrer, der angreift, abzulösen.
Keine Rad / Übernehmen Strategie möglich (siehe Schema 5).

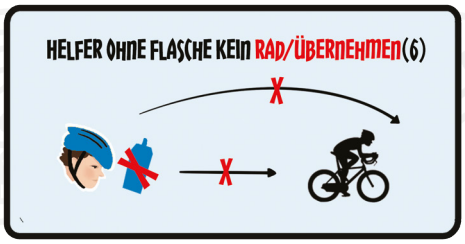
SCHEMA 5



ERSCHÖPFUNG DES HELFERS

Ein Rundfahrer, der keine Trinkflasche mehr hat, hat seine Arbeit als Helfer erledigt, ist erschöpft und verliert 1 Schritt im Vergleich zu seiner norm len Bewegung bis zum Ende des Rennens. Er kann nicht mehr im Windschatten des vor ihm fahrenden Radfahrers fahren oder Ablösungen übernehmen. Keine Rad / Übernehmen Strategie möglich (siehe Schema 6)

SCHEMA 6



/! Wichtig!! Vor Beginn jeder Spielrunde wird die Situation der Radfahrer (Abschnitte, Wind, Strategien, Trinkflaschen, Erschöpfung) immer überprüft.

VERPFLEGUNG

Die Spieler entscheiden vor dem Beginn des Spiels, die Tankstellen-Zonen-Token auf ausgewählten Feldern entlang der Strecke zu platzieren. Wenn ein Helfer (blaue Helm) ohneBidon (schwarzer Sockel) das Verpflegungsfeld passiert, kann er eine Trinkflasche nehmen und somit seinen Sockel wechseln und einen blauen Sockel nehmen.

FELSIGE BERGE

Zu Beginn des Spiels können die Spieler Felsengebirge auf ausgewählte Felder legen, um Engpässe auf der Straße zu erzeugen. Die Radfahrer können diese Felder weder passieren noch anhalten.

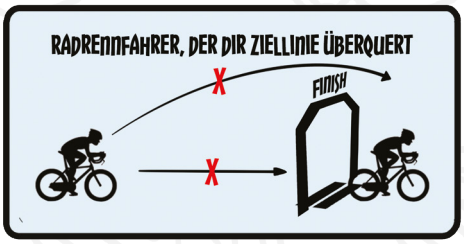
SPIELENDE

Der Radfahrer, der als Erster die Ziellinie überquert, gewinnt das Rennen. Der Radfahrer, der als Zweiter die Ziellinie überquert, wird Zweiter, und so weiter.



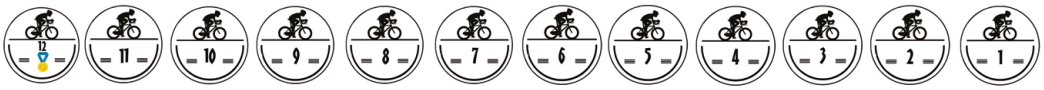
⚠ Es ist nicht möglich, dem Rad zu folgen oder einen Radfahrer, der die Ziellinie überquert, abzulösen. Das bedeutet, dass ein Radfahrer, der die Ziellinie überquert, den Zug, in dem er sich befand,unterbricht. Keine Rad / Übernehmen Strategie möglich (siehe Schema 7).

SCHEMA 7



Es gibt 4 Wertungen :

1. Eine Bester Radfahrer-Medaille für den Gewinner des Rennens, Wert = 12 Punkte, sowie Jetons für die folgenden Radfahrer, die jeweils 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, Punkte bringen.



2. Medaille für den Gewinner des Sprint- Sektion Bester Sprinter



3. Medaille für den Gewinner des Gebirgspass-Sektion Bester Bergfahrer



4. Medaille für das beste Team Best Mind Team.Diese Wertung basiert auf der Addition der Punkte, die von den Fahrern jedes Teams im Endergebnis der Etappe erzielt wurden (Platzierung 1).



Der Spieler, der die meisten Medaillen sammelt, gewinnt die Trophäe “Best Mind Cycling Manager” Im Falle eines Gleichstands schaut man sich an, wer die Medaille für das beste Team gewonnen hat (Platzierung 4).

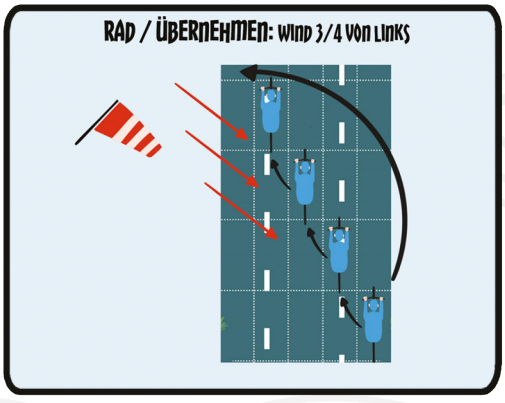


EXPERTEN-VERSION

Die Spieler können die Richtung des Windes bestimmen.

Zum Beispiel: Wind 3/4 von links (Schema 8) Ein Radrennfahrer fährt gegen den Wind 3/4 von links, wenn sich kein Radrennfahrer direkt vor ihm auf der linken Seite befindet.
Es ist nicht möglich, die Strategie Rad/ Übernehmen anzuwenden, wenn ein Radrennfahrer gegen den Wind fährt.
Die letzten 3 Radrennfahrer in der Abbildung (Schema 8) fahren nicht gegen den Wind,
sie sind durch den ersten Fahrer geschützt. Daher können sie die Strategie Rad/ Übernehmen diagonal in entgegengesetzter Richtung zum Wind anwenden.

SCHEMA 8





Viel Spaß beim Mind Cycling!

Mind Cycling ist ein Produkt, das nach einer Idee von Philippe Scheinok erstellt wurde. Der Inhalt dieses Spiels, die Spielregeln und die Verpackung unterliegen dem Urheberrecht von @Philippe Scheinok. @Alle Rechte vorbehalten - 2023. Informationen wie Texte, Bilder und die Form des Spiels dürfen ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Philippe Scheinok nicht reproduziert, übertragen oder verteilt werden. Es ist ausdrücklich untersagt, Änderungen am Spiel vorzunehmen.

