REGLAS DEL JUEGO

2-6 | 20-60 min | 10+

2 - 6 | ENTRE 20 Y 60 MINUTOS | EDAD +10

MATERIAL

- Un tablero de juego con el recorrido,
- 36 ciclistas distribuidos en 6 equipos diferentes, + 1 equipo de 6 ciclistas blancos para personalizar en los colores de su elección.
- 54 bases,
- 4 fichas de medalla,
- 1 ficha de trofeo,
- 11 fichas de puntos,
- 20 fichas pequeñas de viento,
- 1 ficha grande de viento para determinar la dirección del viento en la versión experta,
- 2 fichas de zona de avituallamiento,
- 5 lengüetas desprendibles (2 azules marcando el inicio de la sección llanura, una verde marcando el inicio de la sección sprint, una amarilla marcando el inicio de la sección puerto y una línea doble blanca marcando la llegada de la carrera),
- 6 montañas rocosas,
- 4 tarjetas de memoria
- 1 folleto con las reglas del juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es convertirse en el mejor Mind Cycling Manager ganando la mayor cantidad de medallas con su equipo :

- Las medallas se otorgan al ganador de la carrera (el ciclista que cruza la línea de meta primero),
- Al mejor sprinter (el ciclista que termina la sección de sprintprimero),
- 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.



PREPARACIÓN

Cada jugador elige un equipo de 3 a 6 ciclistas (según la duración deseada de la partida: 3 = corta, 6 = larga, reccorido completo).

Cada equipo está compuesto por ciclistas de 3 tipos diferentes para elegir :

- los **sprinters** (cascos verdes) son los más rápidos en la sección sprint,
- los **escaladores** (cascos amarillos) son los más rápidos en la sección puerto
- y los **gregario rodadores** (cascos azules) son los más rápidos en la sección llanura.







Los ciclistas con casco azul deben tener una base azul, los demás una base negra.

Los jugadores acuerdan la longitud de la carrera y las diferentes secciones colocando las pestañas desmontables (azul = comienzo de la sección llanura, verde = comienzo de la sección sprint, amarillo = comienzo de la sección puerto, línea doble blanca = llegada de la carrera) entre 2 filas de casillas a su elección en el recorrido.

Una sección termina donde comienza una nueva. Se colocan las diferentes medallas en sus ubicaciones respectivas en el tablero.

La primera lengüeta desmontable (azul, verde o amarilla a elección) será el inicio real de la carrera, y se coloca esta primera lengüeta de modo que haya suficientes casillas para ubicar a todos los ciclistas participantes entre la línea de partida ficticia (START) y esta primera lengüeta (inicio real). Por ejemplo, si se juega con 36 ciclistas (el número máximo de ciclistas), se debe colocar la primera lengüeta (inicio real) entre la fila de casillas 8 y 9.

/! El área entre la partida ficticia (START) y la partida rea (primera lengüeta) es una zona de llanura.

COMIENZO DEL JUEGO

El jugador menos experimentado o más joven puede comenzar. Elige a su primer ciclista y lo coloca en una casilla de su elección antes de la línea de partida real.

Luego, es el turno del jugador a su izquierda para elegir y colocar a su ciclista, y así sucesivamente. En esta zona, antes de la línea de partida real, no se pueden colocar ciclistas de su equipo uno detrás del otro. Cuando todos los ciclistas están colocados, se puede comenzar.

MOVIMIENTO NORMAL DE LOS CORREDORES



Un ciclista avanza en diagonal y/o en línea recta cuando la carretera está despejada (es decir, cuando al menos hay una casilla adyacente libre delante de él).

Por lo tanto, no puede moverse hacia los lados ni retroceder para llegar a su destino final.

Si no hay casillas libres, el ciclista no podrá avanzar. Un ciclista en movimiento no puede salirse de la carretera para llegar a su destino final.

Un ciclista debe avanzar al menos 1 casilla (a menos que no haya casillas libres delante de él).

Cada tipo de ciclista tiene una capacidad de movimiento (número de pasos) diferente según la sección en la que se encuentre al comienzo de su turno. 1 paso = 1 casilla.

MOVIMIENTO NORMAL	LLANURA	SPRINT	PUERTOS
SPRINTER	5	7	3
GREGARIO RODADOR	7	5	5
ESCALADOR	5	3	7

UN CORREDOR RUEDA CONTRA EL VIENTO = -1

El sprinter (casco verde) avanzará un máximo de 5 pasos en la sección llanura, 7 pasos en la sección sprint y 3 pasos en la sección puerto.

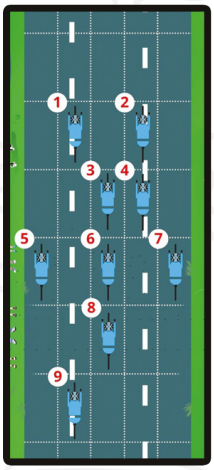
El gregario-rodador (casco azul) avanzará un máximo de 7 pasos en la sección llanura, 5 pasos en la sección sprint y 5 pasos en la sección puerto.

El escalador (casco amarillo) avanzará un máximo de 5 pasos en la sección llanura, 3 pasos en la sección sprint y 7 pasos en la sección puerto.

ORDEN DE MOVIMIENTO DE LOS CICLISTAS

Al comienzo de cada turno, le toca jugar al ciclista que está en cabeza de la carrera.El ciclista en cabeza de la carrera es el que está más adelante en el recorrido.

En caso de empate, siempre comienza el ciclista de la izquierda. Luego, es el turno del segundo ciclista más avanzado, y así sucesivamente (ver esquema 1).Cuando todos los ciclistas han avanzado, vuelve a ser el turno del ciclista que está en cabeza de la carrera para jugar un segundo turno de juego, y así sucesivamente.

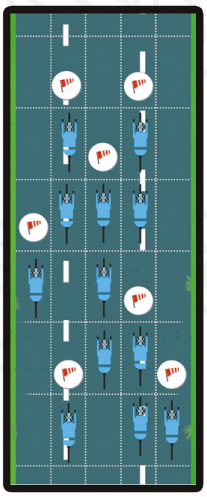


ESQUEMA 1

/! Existe una excepción en el orden de movimiento en caso de la estrategia Rueda o relevos (ver más adelante).

VIENTO

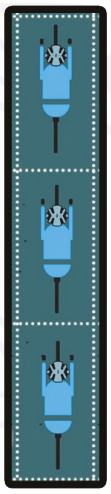
En la versión básica del juego, siempre se considera que el viento viene de frente. Un ciclista está rodando contra el viento cuando no hay ningún ciclista justo delante de él. Un ciclista que rueda contra el viento perderá 1 paso en comparación con su movimiento normal.
Antes de cada turno de juego, se colocan fichas de viento como recordatorio justo delante de los ciclistas que están rodando contra el viento (ver esquema 2).


ESQUEMA 2

ESTRATEGIA

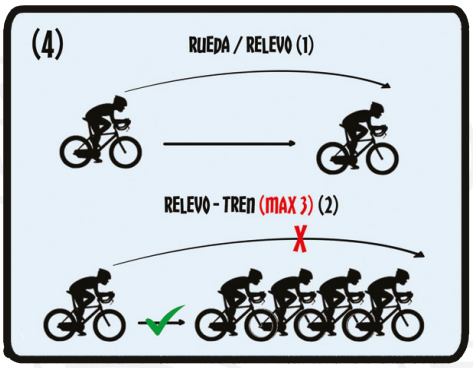
Existen dos estrategias para mejorar el movimiento normal de los ciclistas.
1. Rueda / Relevo : Un ciclista que se encuentra en un tren puede seguir esta estrategia y avanzar con prioridad sobre los demás.Tren = dos o más ciclistas, uno detrás de otro (ver esquema 3).

Cuando un ciclista que se encuentra en un tren avanza, el ciclista justo detrás puede inmediatamente seguirlo y quedarse justo detrás de él = Rueda, o puede colocarse inmediatamente en la parte delantera y liderar el tren = Relevo (ver esquema 4) (1).


ESQUEMA 3

/! Se puede tomar el relevo de un tren de hasta 3 ciclistas como máximo. Más allá de 3 ciclistas, se puede seguir el tren pero no tomar el relevo (veresquema 4) (2).
/! Un ciclista que utiliza la estrategia Rueda / Relevo debe permanecer en el tren en el que se encuentra. No se puede unir a otro tren excepto a través de su movimiento normal.
/! En la sección puerto, los sprinters (cascos verdes) no pueden utilizar la estrategia Rueda / Relevo.





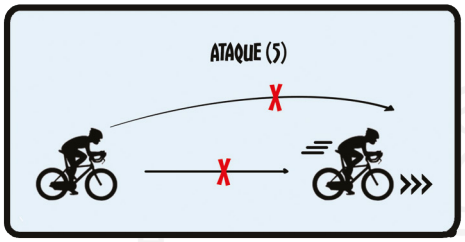
ESQUEMA 4

2. Ataque : Hay 2 colores de bases. El color de las bases determina si un ciclista tiene un bidón o no (sin bidón = base negra, 1 bidón = base azul). Las bases son intercambiables entre ciclistas del mismo equipo.
Cada gregario-rodador (casco azul) tiene 1 bidón al comienzo de la carrera.
Puede mantener su bidón o dárselo a un compañero. Para hacerlo, su compañero debe estar colocado en una casilla justo detrás de él. No cuesta un turno ceder su bidón a un compañero. Un ciclista que cede o recibe un bidón debe cambiar de base.

- Un **sprinter** que tiene una bidón (base azul) puede atacar usando su bidón en la sección sprint y avanzar 3 pasos adicionales en comparación con su movimiento normal.
- Un **escalador** que tiene una bidón (base azul) puede atacar usando su bidón en la sección puerto y avanzar 3 pasos adicionales en comparación con su movimiento normal.
- Un **gregario-rodador** que tiene una bidón (base azul) puede atacar usando su bidón en la sección llanura y avanzar 3 pasos adicionales en comparación con su movimiento normal.
Un bidón = 1 ataque.

/! Cuando un ciclista ataca, debe descartar su bidón y, por lo tanto, cambiar de base.
/! No es posible seguir la rueda ni relevar a un ciclista que ataca. No hay estrategia de Rueda / Relevo (ver esquema 5).

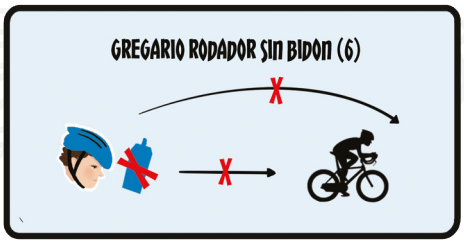
ESQUEMA 5



FATIGA DEL GREGARIO RODADOR

Un gregario-rodador que ya no tiene bidón ha cumplido su función como gregario, está agotado y pierde 1 paso en comparación con su movimiento normal hasta el final de la carrera.
Ya no puede seguir la rueda del ciclista que está delante de él ni tomar relevos. No hay estrategia de Rueda / Relevo (ver esquema 6).

ESQUEMA 6



/! ¡Importante! Siempre se revisa la situación de los ciclistas (secciones, viento, estrategias, bidones, fatiga) antes de comenzar cada turno de juego.

REABASTECIMIENTO

Los jugadores deciden antes del inicio de la partida dónde colocar las fichas de avituallamiento en casillas seleccionadas a lo largo del recorrido. Si un gregario sin bidón (base negra) pasa por la casilla de avituallamiento, puede tomar un bidón y así recuperar una base azul.

MONTAÑAS ROCOSAS

Al comienzo de la partida, los jugadores pueden colocar las montañas rocosas en casillas de su elección para crear estrechamientos en la carretera. Los ciclistas no podrán detenerse ni pasar por estas casillas.

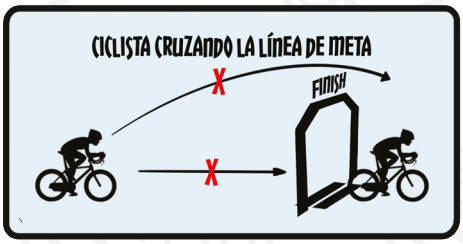
FIN DEL JUEGO

El ciclista que cruza la línea de meta en primer lugar gana la carrera, el ciclista que cruza la línea en segundo lugar es segundo, y así sucesivamente.



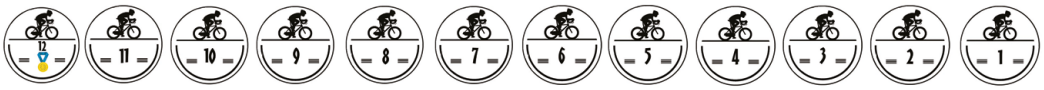
/! No es posible seguir la rueda ni relevar a un ciclista que cruza la línea de meta. Esto significa que un ciclista que cruza la línea de meta rompe el tren en el que iba.
No hay estrategia de Rueda /Relevo (ver esquema 7).

ESQUEMA 7



Hay 4 clasificaciones :

1. Una medalla Mejor Ciclista para el ganador de la carrera, con un valor de 12 puntos, y fichas para los ciclistas siguientes que otorgan respectivamente 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 puntos.



2. Una medalla « **Mejor Sprinter** » para el ciclista que termine primero la sección de sprint.

3. Una medalla « **Mejor Escalador** » para el ciclista que termine primero la sección de puerto.

4. Una medalla « **Mejor Equipo** » para el jugador que haya obtenido más puntos (clasificación 1).



El jugador que acumule la mayor cantidad de medallas se lleva el trofeo « **Best Mind Cycling Manager** ». En caso de empate, se observa quién ha ganado la medalla « **Mejor Equipo** » (clasificación 4).





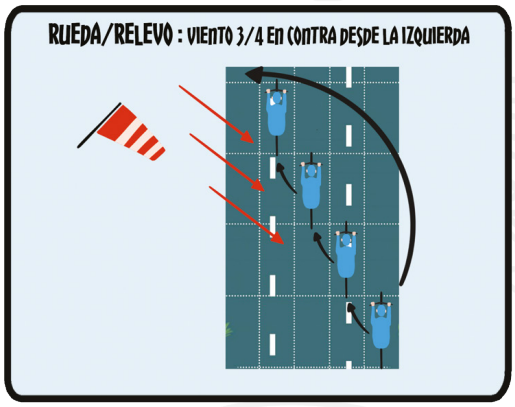
VERSIÓN EXPERTO

Los jugadores pueden decidir la dirección del viento colocando el gran ficha de viento en el tablero.

Por ejemplo: Viento 3/4 en contra desde la izquierda (ver esquema 8).
Un ciclista rueda contra el viento 3/4 desde la izquierda cuando no hay ningún ciclista en la casilla justo delante de él, a la izquierda.

No es posible utilizar la estrategia Rueda/Relevo cuando un ciclista rueda contra el viento. Los tres últimos ciclistas en el esquema 8 no están en contra del viento, están protegidos por el primero. Por lo tanto, pueden usar la estrategia rueda/Relevo en diagonal en la dirección opuesta al viento (flecha negra).

ESQUEMA 8





¡Diviértanse mucho con Mind Cycling!

Mind Cycling es un producto creado a partir de una idea de Philippe Scheinok. El contenido de este juego, las reglas de este juego, el embalaje están sujetos a derechos de autor@PhilippeScheinok.@Todos los derechos reservados-2023.
La información, como el texto, las imágenes, las formas del juego, no puede ser reproducida, transmitida o distribuida sin el previo consentimiento por escrito de Philippe Scheinok. Está estrictamente prohibido realizar modificaciones al juego.

