REGOLE DEL GIOCO

2-6 2 - 6 GIOCATORI

20-60 min TRA 20 E 60 MIN

10+ ETÀ +10

MATERIALE

- Un tavolo da gioco con il percorso,
- 36 ciclisti divisi in 6 squadre diverse, 36 ciclisti divisi in 6 squadre diverse,
- 54 basi,
- 4 gettoni medaglia,
- 1 gettone trofeo,
- 11 gettoni punti,
- 20 piccoli gettoni vento,
- 1 grande gettone vento per determinare la direzione del vento nella versione esperta,
- 2 gettoni zona di rifornimento,
- 5 linguette rimovibili (2 blu che segnano l'inizio o gli inizi della sezione pianura, una verde che segna l'inizio della sezione sprint, una gialla che segna l'inizio della sezione colle e una doppia linea bianca che segna l'arrivo della corsa),
- 6 montagne rocciose,
- 4 carte memoria,
- 1 libretto con le regole del gioco.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Lo scopo è diventare il miglior Mind Cycling Manager vincendo il maggior numero di medaglie con la propria squadra :

- le medaglie vengono assegnate al vincitore della corsa (il ciclista che attraversa la linea del traguardo per primo),
- al miglior velocista (il ciclista che finisce la sezione sprint per primo),
- al miglior scalatore (il ciclista che finisce la sezione colle per primo)
- e alla migliore squadra (sulla base delle posizioni dei ciclisti di ciascuna squadra nella classifica finale della corsa).



INIZIO DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie una squadra composta da 3 a 6 ciclisti (in base alla durata desiderata della partita: 3 = breve, 6 = lunga, percorso completo).

Ciascuna squadra è composta da ciclisti di 3 tipi diversi tra cui scegliere:

- I **velocisti** (con caschi verdi), che sono i più veloci nella sezione sprint
- Gli **scalatori** (con caschi gialli), che sono i più veloci nella sezione colle,
- E i **gregari** (con caschi blu), che sono i più veloci nella sezione pianura.







I ciclisti con un casco blu devono avere una base blu, gli altri una base nera.

I giocatori concordano la lunghezza della corsa e delle diverse sezioni posizionando le linguette rimovibili (blu = inizio della sezione pianura, verde = inizio della sezione sprint, giallo = inizio della sezione colle, doppia linea bianca = arrivo della corsa) tra due file di caselle a loro scelta sul percorso.

Una sezione termina dove inizia una nuova. Si posizionano le diverse medaglie nei rispettivi spazi sul tabellone.

La prima linguetta rimovibile (blu, verde o gialla, a scelta) rappresenterà la partenza effettiva della corsa. Questa prima linguetta viene posizionata in modo che ci siano abbastanza caselle per posizionare tutti i ciclisti partecipanti tra la linea di partenza fittizia (START) e questa prima linguetta (partenza effettiva). Ad esempio, se si gioca con 36 ciclisti (il numero massimo di ciclisti), è necessario posizionare la prima linguetta (partenza effettiva) tra la fila di caselle 8 e 9.

/! La zona tra la partenza fittizia (START) e la partenza effettiva (prima linguetta) è una zona pianura.

INIZIO DELLA PARTITA

Il giocatore meno esperto o il più giovane può iniziare. Sceglie il suo primo ciclista e lo posiziona su una casella a sua scelta prima della linea di partenza effettiva.

Successivamente, è il turno del giocatore alla sua sinistra di scegliere e posizionare il suo ciclista, e così via. In questa zona, prima della linea di partenza effettiva, non è possibile posizionare i ciclisti della propria squadra uno dietro l'altro. Quando tutti i ciclisti sono posizionati, si può iniziare.



SPOSTAMENTO NORMALE DEI CORRIDORI

Un ciclista avanza diagonalmente e/o dritto quando la strada è libera (cioè quando cè almeno una casella libera davanti a lui).

Non può quindi spostarsi lateralmente o fare retromarcia per raggiungere la sua destinazione finale.

Se non ci sono più caselle libere, il ciclista non potrà procedere. Un ciclista che si sposta non può uscire dalla strada per raggiungere la sua destinazione finale.

Un ciclista deve avanzare di almeno 1 casella (a meno che non ci siano caselle libere davanti a lui).

Ogni tipo di ciclista ha una capacità di spostamento (numero di passi) diversa a seconda della sezione in cui si trova all inizio del suo turno. 1 passo =1 casella.

SPOSTAMENTO NORMALE	PIANURA	SPRINT	COLL
VELOCISTA	5	7	3
GREGARIO	7	5	5
SCALATOR	5	3	7

UN CORRIDORE SI MUOVE CONTRO IL VENTO = -1

Il velocista (cascoverde) può avanzare fino a 5 caselle nella sezione pianura, 7 caselle nella sezione sprint e 3 caselle nella sezione colle.

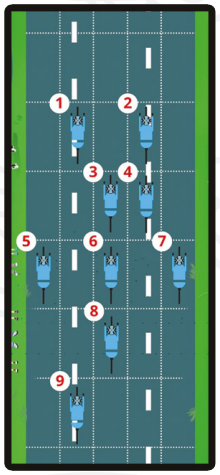
Il gregario (casco blu) può avanzare fino a 7 caselle nella sezione pianura, 5 caselle nella sezione sprint e 5 caselle nella sezione colle.

Il scalatore (casco giallo) può avanzare fino a 5 caselle nella sezione pianura, 3 caselle nella sezione sprint e 7 caselle nella sezione colle.

ORDINE DI SPOSTAMENTO DEI CICLISTI

All inizio di ogni turno è il ciclista in testa alla corsa a giocare. Il ciclista in testa alla corsa è quello più avanzato nel percorso. In caso di parità, è sempre il ciclista a sinistra a iniziare.

Poi è il turno del secondo ciclista più avanzato e così via (vedi schema 1). Quando tutti i cic listi hanno avanzato, è nuovamente il turno del ciclista in testa alla corsa per un secondo turno di gioco e così via.

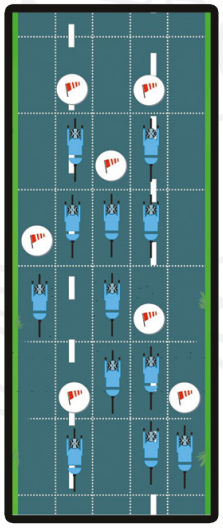


SCHEMA 1

/! Cè un eccezione nell ordine di spostamentoin caso di strategia Ruota/Cambio (vedi in seguito).

VENTO

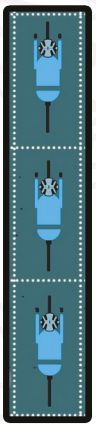
Nella versione base del gioco, si considera sempre che il vento provenga frontalmente. Un ciclista pedala contro il vento quando non cè alcun ciclista direttamente davanti a lui. Un ciclista che pedala contro il vento perderà 1 passo rispetto al suo movimento normale.
Prima di ogni turno di gioco, si collocano i gettoni vento come promemoria proprio davanti ai ciclistiche
stanno pedalando contro il vento (vedi schema 2).


SCHEMA 2

STRATEGIA

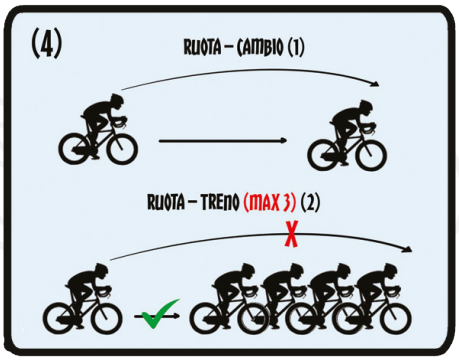
Ci sono due strategie per migliorare lo spostamento normale dei ciclisti.
1. Ruota/Cambio : Un ciclista che si trova in un treno può seguire questa strategia e avanzare in precedenza rispetto agli altri.Treno = due o più ciclisti uno dietro l'altro (vedi schema 3).

Quando un ciclista in un treno avanza, il ciclista subito dietro può immediatamente scegliere se seguirlo e rimanere subito dietro di lui = Ruota, oppure posizionarsi subito davanti a capo del treno = Cambio (vedi schema 4) (1).


SCHEMA 3

/! Si può prendere il cambio di un treno di massimo 3 ciclisti. Oltre i 3 ciclisti, si può solo seguire il treno ma non prendere il cambio (vedi schema 4) (2).
/! Un ciclista che utilizza la strategia Ruota/Cambio deve rimanere nel treno in cui si trova. Non è possibile unirsi a un altro treno tranne che con il proprio spostamento normale.
/! Nella sezione colle, i velocisti (caschi verdi) non possono utilizzare la strategia Ruota/Cambio.





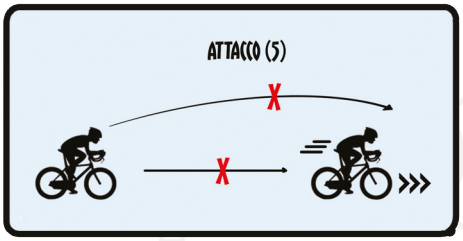
SCHEMA 4

2. Attacco : Ci sono 2 colori di basi. Il colore delle basi determina se un ciclista ha una borraccia o meno (nessuna borraccia = base nera, 1 borraccia = base blu). Le basi possono esserescambiate tra ciclisti della stessa squadra. Ogni gregario (casco blu) ha una borraccia all'inizio della corsa.
Può tenere la sua borraccia o darla a un compagno di squadra. Per farlo, il compagno di squadra deve essere posizionato su una casella subito dietro di lui. Cedere la borraccia a un compagno di squadra o riceverla non richiede un turno e deve comportare un cambio di base per il ciclista coinvolto.

- Un **velocista** con una borraccia (base blu) può attaccare usando la sua borraccia nella sezione sprint e avanzare di 3 caselle aggiuntive rispetto al suo movimento normale.
- Un **scalatore** con una borraccia (base blu) può attaccare usando la sua borraccia nella sezione collee avanzare di 3 caselle aggiuntive rispetto al suo movimento normale.
- Un **gregario** con una borraccia (base blu) può attaccare usando la sua borraccia nella sezione pianura e avanzare di 3 caselle aggiuntive rispetto al suo movimento normale. 1 borraccia = 1 attacco.

/! Quando un ciclista attacca, deve gettare la sua borraccia e quindi cambiare la sua base.
/! Non è possibile seguire o prendere il cambio di un ciclista che sta attaccando. La strategia Ruota/Staffetta non è consentita (vedi schema 5).

SCHEMA 5

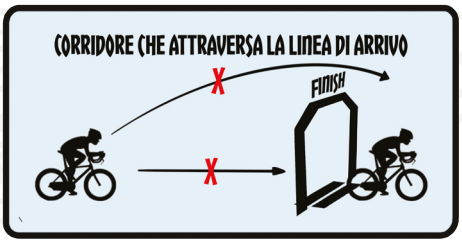


LA STANCHEZZA DEL GREGARIO

Un gregario che ha esaurito la sua borraccia ha completato il suo compito di gregario, è esausto e perde 1 passo rispetto al suo movimento normale fino alla fine della corsa. Non può più seguire la ruota del ciclista di fronte a lui né prendere il ca bio. La strategia Ruota/Cambio non è permessa (vedi schema 6).

/! Importante!! Siempre se debe evaluar la situación de los ciclistas (secciones, viento, estrategias, bidones, stanchezza) antes del inicio de cada turno de juego.

SCHEMA 7



RIFORNIMENTO

I giocatori decidono prima dell'inizio della partita di posizionare i gettoni di rifornimento su caselle scelte lungo il percorso. Se un gregario senza borraccia (base nera) passa per lacasella di rifornimento, può prendere una borraccia e quindi ottenere una base blu.

MONTAGNE ROCCIOSE

All'inizio della partita, i giocatori possono posizionare le montagne rocciose su caselle a loro scelta per creare restringimenti sulla strada.
I ciclisti non potranno né fermarsi né passare su queste caselle.

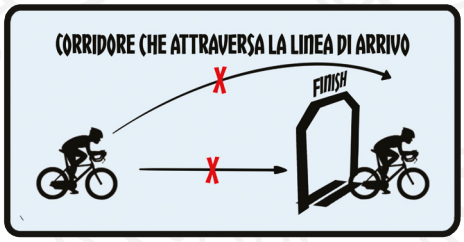
FINE DEL GIOCO

Il ciclista che attraversa per primo la linea del traguardo vince la corsa, il ciclista che attraversa la linea del traguardo per secondo sarà secondo e così via.



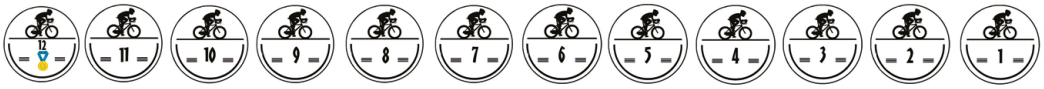
/!\ Non è possibile seguire la ruota né prendere il cambio da un ciclista che attraversa la linea del traguardo. Ciò significa che un ciclista che taglia il traguardo rompe il treno su cui si trovava. La strategia Ruota/Cambio non è consentita (vedi schema 7).

SCHEMA 7



Ci sono 4 classifiche:

1. Una medaglia Miglior Ciclista per il vincitore della corsa, valore = 12 punti, e gettoni per i ciclisti successivi che riportano rispettivamente 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 punti.



2. Una medaglia « **Miglior Sprinter** » per il ciclista che termina per primo la sezione sprint.

3. Une medaglia « **Miglior Scalatore** » per il ciclista che termina per primo la sezione colle.

4. Una medaglia « **Migliore Squadra** » per il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto (classifica 1).









Il giocatore che accumulerà il maggior numero di medaglie vince il trofeo « **Best Mind Cycling** » **Manager**. In caso di parità, si guarda chi ha vinto la medaglia « **Migliore Squadra** » (classifica 4).

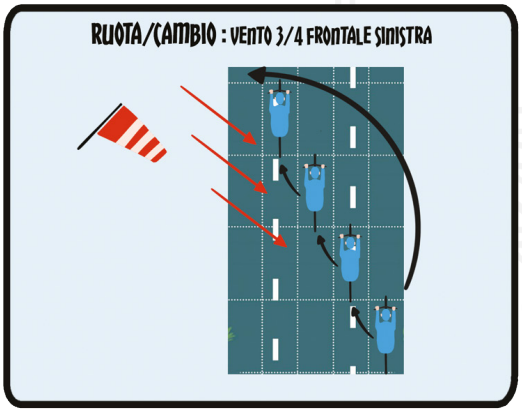
REGOLE AGGIUNTIVE PER I PIÙ ESPERTI

I giocatori possono decidere la direzione del vento.

Esempio: Vento 3/4 frontale sinistra (Schema 8). Un ciclista pedala contro il vento 3/4 frontale sinistraquando non ci sono ciclisti sulla casella proprio davanti a lui a sinistra.

Non è possibile utilizzare la strategia Ruota/Cambio quando un ciclista pedala contro il vento. I 3 ciclisti dell illustrazione (schema 8) che seguono non pedalano contro il vento, sono protetti dal primo.Possono quindi utilizzare la strategia Ruota/Cambio in diagonale nella direzione opposta al vento.

SCHEMA 8





Divertiti con Mind Cycling !

Mind Cycling è un prodotto realizzato secondo un idea di Philippe Scheinok. Il contenuto di questo gioco, le regole di questo gioco, l'imballaggio sono soggetti a copyright @PhilippeScheinok. Tutti i diritti riservati -2019. Le informazioni come il testo, le immagini, le forme del gioco non possono essere riprodotte, trasmesse o distribuite senza il previo consenso scritto di Philippe Scheinok. È vietato apportare modifiche al gioco.

