AS REGRAS DO JOGO

2 - 6 JOGADORES | 20 - 60 MIN | IDADE +10

MATERIAL

- Um tabuleiro de jogo com o percurso,
- 36 ciclistas divididos em 6 equipes diferentes + uma equipe de 6 ciclistas brancos para personalizar nas cores de sua escolha.
- 54 bases,
- 4 fichas de medalha,
- 1 ficha de troféu,
- 11 fichas de pontos,
- 20 fichas pequenas de vento,
- 1 ficha grande de vento para determinar a direção do vento na versão especialista,
- 2 fichas de zona de abastecimento,
- 5 abas removíveis (2 azuis marcando o início das seções plano, uma verde marcando o início da seção sprint, uma amarela marcando o início da seção passo e uma linha branca dupla marcando a chegada da corrida),
- 6 montanhas rochosas,
- 4 cartas de memória,
- 1 manual com as regras do jogo

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo é se tornar o melhor Mind Cycling Manager ganhando o maior número de medalhas com sua equipe :

- As medalhas são distribuídas ao vencedor da corrida (o ciclista que cruza a linha de chegada primeiro),
- Ao melhor sprinter (o ciclista que termina a seção sprint em primeiro lugar),
- Ao melhor escalador (o ciclista que termina a seção passo em primeiro lugar),
- E à melhor equipe (com base nas posições dos ciclistas de cada equipe na classificação final da corrida).

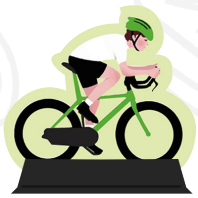


PREPARAÇÃO

Cada jogador escolhe uma equipe de 3 a 6 ciclistas (dependendo da duração desejada do jogo: 3 = curta, 6 = longa, percurso completo).

Cada equipe é composta por ciclistas a serem escolhidos entre 3 tipos :

- Os **sprinters** (capacetes verdes) que são os mais rápidos na seção sprint,
- Os **escaladores** (capacetes amarelos), que são os mais rápidos na seção passo,
- Os **ajudantes-roladores** (capacetes azuis), que são os mais rápidos na seção plano.







Os ciclistas com capacete azul devem ter uma base azul, enquanto os outros devem ter uma base preta.

Os jogadores concordam em definir o comprimento de uma corrida e das diferentes seções colocando as abas removíveis (azul = início da seção plano, verde = início da seção sprint, amarela = início da seção passo, linha dupla branca= chegada da corrida) entre duas fileiras de casas de escolha no percurso.

Uma seção começa onde a seção anterior termina. As diferentes medalhas são colocadas em seus respectivos lugares no tabuleiro.

A primeira aba removível (azul, verde ou amarela à escolha) será o ponto de partida real da corrida, e essa primeira aba é colocada de forma a haver espaço suficiente para acomodar todos os ciclistas participantes entre a linha de partida fictícia (INÍCIO) e essa primeira aba (partida real). Por exemplo, se estivermos jogando com 36 ciclistas (o número máximo de ciclistas), a primeira aba (partida real) deve ser colocada entre a fileira de casas 8 e 9.

/! A área entre a partida fictícia (INÍCIO) e a partida real (primeira aba) é uma área plana.

INÍCIO DO JOGO

O jogador menos experiente ou o mais jovem pode começar. Ele escolhe seu primeiro ciclista e o coloca em uma casa de sua escolha antes da linha de partida real.

Em seguida, é a vez do jogador à sua esquerda escolher e colocar seu ciclista, e assim por diante. Nessa área, antes da linha de partida real, os ciclistas de uma equipe não podem ser colocados um atrás do outro. Quando todos os ciclistas estão posicionados, o jogo pode começar.



MOVIMENTO NORMAL DOS CORREDORES

Un ciclista avança diagonalmente e/ou em linha reta quando a estrada está livre (ou seja, quando há pelo menos uma casa adjacente vazia à sua frente).

Ele não pode se mover lateralmente ou retroceder para chegar ao seu destino final.

Se não houver mais casas livres, o ciclista não poderá avançar. Um ciclista que se move não pode sair da estrada para chegar ao seu destino final.

Um ciclista deve avançar pelo menos 1 casa (a menos que não haja nenhuma casa vazia à sua frente).

Cada tipo de ciclista tem uma capacidade de movimento (número de passos) diferente, dependendo da seção em que ele está no início de seu turno. 1 passo = 1 casa.

MOVIMENTO NORMAL	PLANO	SPRINT	PASSO
SPRINTER	5	7	3
AJUDANTE ROLADOR	7	5	5
ESCALADOR	5	3	7

UM CORREDOR ESTÁ PEDALANDO CONTRA O VENTO = -1

O sprinter (capacete verde) pode avançar no máximo 5 passos na seção plana, 7 passos na seção sprint e 3 passos na seção passo.

O ajudante-rolador (capacete azul) pode avançar no máximo 7 passos na seção plana, 5 passos na seção sprint e 5 passos na seção passo.

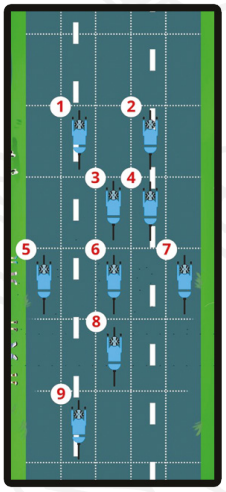
O escalador (capacete amarelo) pode avançar no máximo 5 passos na seção plana, 3 passos.

ORDEM DE MOVIMENTO DOS CICLISTAS

No início de cada turno, o ciclista na liderança da corrida joga primeiro. O ciclista na liderança da corrida é aquele que está mais à frente no percurso.

Em caso de empate, é sempre o ciclista à esquerda que começa. Em seguida, é a vez do segundo ciclista mais avançado, e assim por diante (veja o esquema 1).Quando todos os ciclistas avançaram, é novamente a vez do ciclista na liderança da corrida jogar para um segundo turno de jogo, e assim por diante.

ESQUEMA 1

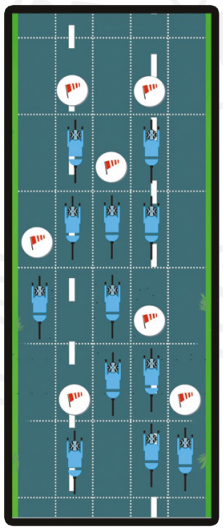


/! Há uma exceção na ordem de movimento em caso de estratégia Roda ou Revezamento (veja mais adiante).

VENTO

Na versão básica do jogo, sempre consideramos que o vento está vindo de frente. Um ciclista está pedalando contra o vento quando não há nenhum ciclista diretamente à sua frente. Um ciclista que pedala contra o vento perderá 1 passo em relação ao seu movimento normal.
Antes de cada turno de jogo, colocamos fichas de vento como lembrete imediatamente à frente dos ciclistas que estão pedalando
contra o vento (veja o esquema 2).

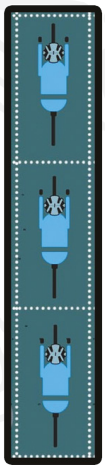
ESQUEMA 2



STRATÉGIE

Existem duas estratégias para melhorar o movimento normal dos ciclistas.
1. Roda / Revezamento : um ciclista que está em um trem pode seguir essa estratégia e avançar com prioridade em relação aos outros.Trem = dois ou mais ciclistas, um atrás do outro (veja o esquema 3).Quando um ciclista que está em um trem avança, o ciclista imediatamente atrás dele pode escolher entre segui-lo e permanecer imediatamente atrás dele = Roda, ou pode optar por se posicionar imediatamente à frente,
na liderança do trem = Revezamento (veja o esquema 4) (1).

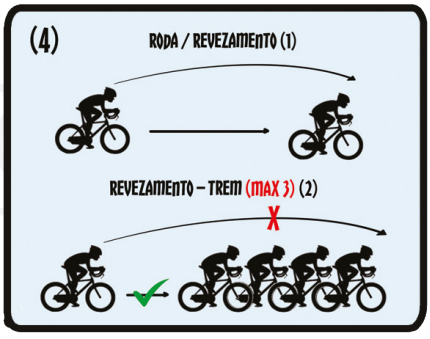
ESQUEMA 3



/! É possível pegar o revezamento de um trem com um máximo de 3 ciclistas. Além de 3 ciclistas, é possível seguir o trem, mas não pegar o revezamento (veja o esquema 4) (2).
/! Um ciclista que utiliza a estratégia Roda / Revezamento deve permanecer no trem em que se encontra. Não é possível se juntar a outro trem amenos que seja por meio de seu movimento normal..
/! Na seção passo, os sprinters (capacetes verdes) não podem usar a estratégia Roda / Revezamento.



ESQUEMA 4

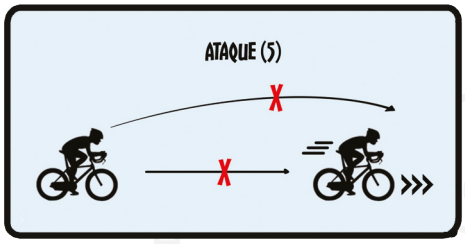


2. Ataque : Existem 2 cores de bases. A cor das bases determina se um ciclista tem uma garrafa de água ou não (nenhuma garrafa = base preta, 1 garrafa = base azul). As bases podem ser trocadas entre ciclistas da mesma equipe. Cada ajudante-rolador (capacete azul) começa com 1 garrafa de água. Ele pode manter sua garrafa ou dá-la a um companheiro de equipe.
Para fazer isso, seu companheiro de equipe deve estar posicionado em uma casa diretamente atrás dele. Não custa uma jogada ceder sua garrafa a um companheiro de equipe. Um ciclista que cede ou recebe uma garrafa deve trocar de base.

- Um **sprinter** que tem uma garrafa (base azul) pode atacar usando sua garrafa na seção sprint e dar 3 passos adicionais em relação ao seu movimento normal.
- Um **escalador** que tem uma garrafa (base azul) pode atacar usando sua garrafa na seção passo e dar 3 passos adicionais em relação ao seu movimento normal.
- Um **ajudante-rolador** que tem uma garrafa (base azul) pode atacar usando sua garrafa na seção plano e dar 3 passos adicionais em relação ao seu movimento normal. Uma garrafa = 1 ataque.

/! Quando um ciclista ataca, ele deve descartar sua garrafa e,portanto, trocar de base.
/! Não é possível seguir a roda ou pegar o revezamento de um ciclista que está atacando.
Não há estratégia de Roda / Revezamento disponível (veja o esquema 5)

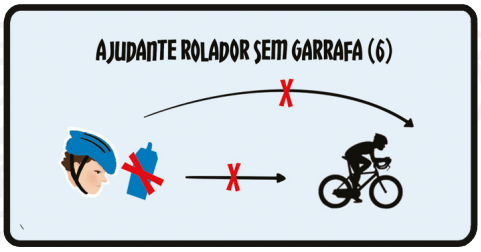
ESQUEMA 5



FADIGA DO AJUDANTE ROLADOR

Um ajudante-rolador que não tem mais garrafa fez o seu trabalho como ajudante, está exausto e perde 1 passo em relação ao seu movimento normal até o final da corrida. Ele não pode mais seguir a roda do ciclista à sua frente ou pegar revezamentos. Não há estratégia de Roda / Revezamento disponível (veja o esquema 6).

ESCHEMA 6



/! Importante!! Sempre analisamos a situação dos ciclistas (seções, vento, estratégias, garrafas, fadiga) antes do início de cada turno de jogo.

ABASTECIMENTO

Os jogadores decidem antes do início do jogo onde colocar as fichas de abastecimento em casas ao longo do percurso. Se um ajudante-rolador sem garrafa (base preta) passar por uma casa de abastecimento, ele pode pegar uma garrafa e, assim, recuperar uma base azul.

MONTANHAS ROCHOSAS

No início do jogo, os jogadores podem colocar as montanhas rochosas em casas de sua escolha para criar estreitamentos na estrada. Os ciclistas não podem parar nem passar por essas casas.

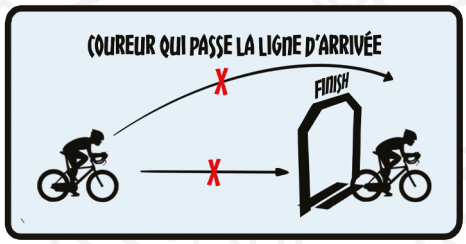
FIM DO JOGO

O ciclista que cruza a linha de chegada em primeiro lugar vence a corrida, o ciclista que cruza a linha em segundo lugar fica em segundo lugar, e assim por diante.



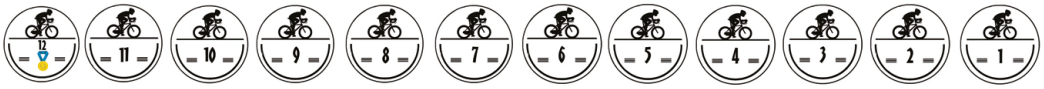
/!\ Não é possível seguir a roda ou pegar o revezamento de um ciclista que cruza a linha de chegada.
Isto significa que um ciclista que cruza a meta parte o trem em que se encontrava.
Não há estratégia de Roda / Revezamento disponível (veja o esquema 7).

SCHÉMA 7



Existem 4 classificações:

1. Uma medalha de Melhor Ciclista para o vencedor da corrida, com valor de 12 pontos, e fichas para os ciclistas seguintes que valem, respectivamente, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 e 1 ponto(s).



2. Uma medalha de « **Melhor Sprinter** » para o ciclista que termina a seção de sprint em primeiro lugar.

3. Uma medalha de « **Melhor Escalador** » para o ciclista que termina a seção de passo em primeiro lugar.

4. Uma medalha « **Melhor equipe** » para o jogador que obteve a maior pontuação (classificação 1)



O jogador que acumular mais medalhas ganha o troféu « **Best Mind cyclist manager** ».
Em caso de empate, verificamos quemgahou a medalha « **Melhor Equipe** » (classificação 4).

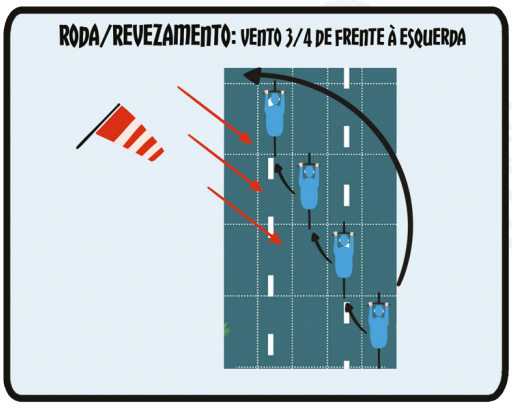
VERSÃO AVANÇADA

Os jogadores podem decidir a direção do vento colocando a ficha de vento grande no tabuleiro.

Exemplo: Vento 3/4 de frente à esquerda (ver esquema 8). Um cclista está pedalando contra o vento 3/4 de frente à esquerda quando não há nenhum ciclista na casa imediatamente à sua esquerda.

Não é possível utilizar a estratégia de Roda/Revezamento quando um ciclista está pedalando contra o vento.
Os três últimos ciclitas no esquema 8 não estão pedalando contra o vento, eles estão protegidos pelo primeiro.
Portanto, eles podem usar a estratégia de Roda/Revezamento na diagonal na direção oposta ao vento (seta preta).

ESQUEMA 8





Divirta-se muito com o Mind Cycling !

Mind Cycling é um produto criado com base em uma ideia de Philippe Scheinok. O conteúdo deste jogo, as regras deste jogo, a embalagem estão sujeitos a direitos autorais @PhilippeScheinok. Todos os direitos reservados - 2023.
As informações, como texto, imagens e formatos do jogo, não podem ser reproduzidas, transmitidas ou distribuídas sem a prévia autorização por escrito de Philippe Scheinok. É estritamente proibido fazer modificações no jogo.

