

# KERÉKHOSSZAL

(Vadászat a sárga trikóra izmos vádlikkal és szoros kötelékekkel)

2-4 játékos számára 10 éves kortól

Játékidő: kb. 90 perc

*Ne használd fel túl korán erő tartalékaidat!  
Átvenni a vezetést, vagy szélárnyékban maradni?  
Itt oly sokszor kell időben dönteni!  
Kifelé a tömegből – rá az ideális ívre!  
Csak nem belekerülni egy tömegbukásba!  
Ki szerzi meg közben a sárga trikót?  
A csapatmunka fél győzelem.*

## Vigyázz...Kész...RAJT!

Ki veszi át a vezetést? Ki van szorosan az élen haladó nyomában? Az első másodperctől kezdve szükség van taktikázásra és csapatszellemre. Részhajrák, szélárnyékban haladás, az ideális ív keresése, az ellenfél feltartása, a helyes erőbeosztás – a nagy kerekező-óriások minden fogása és furfangja bevetésre kerül. Még a meg nem engedettek is! Aki például egy autóra rácsimpaszkodik, csak azt a kockázatot vállalja, hogy közben megsérülhet! És a szabályok? Azok közben mellékesen megtanulhatók. Tehát nyeregbe, és rá a pedálra! Sprintsza-sz, hegyi verseny, hosszútáv vagy teljes körverseny – szabad a választás.

## 1. BEVEZETÉS

A KERÉKHOSSZAL egy kerékpárverseny-játék, ami a legegyszerűbb alapszabálytőlegy a profi-szabály szerinti átfogó változatig fokozható, mely utóbbi szinte már szimulációnak fogható fel. Aki ezután még több szakaszt is egymáshoz kapcsol, a nagy országúti versenyek, mint a Giro d'Italia vagy a Tour de France egyikét játszhatja le. Minden játékos egy csapatfőnök szerepébe bújik, aki négy kerékpárost küld versenybe. Az alapszabályok a legfontosabb mechanizmusokkal ismertetnek meg. A haladó szabályok különböző útburkolatok figyelembe vételével egészítik ki az alapszabályokat. A profi szabályok végül még több lehetőséget nyújtanak ahhoz, hogy a játék egy kerékpárverseny szimulációjához egész közel kerüljön.

## 2. AZ ALAPSZABÁLY SZERINTI JÁTÉK

A játékszabály felépítése egy határozott szisztematikát követ. Az alapszabály, haladó szabály és profi szabály szerinti tagolásra a bevezetés utalt. Részletes példák világítják meg az olykor tényleg szokatlan lépési mechanizmusokat. Mindenkinek az alapjátékkal kellene kezdenie, ami már kellő szórakozást garantál. Tapasztalt játékosok már rögtön, talán már az első partinál kezdenek a haladó szabállyal. A profi szabályt viszont csak tényleg gyakorlott KERÉKHOSSZAL-játékosok próbálják ki! De minden változat mindig a teljes csapattal a legtöbb pont eléréséről szól. Nem feltétlenül az a csapat nyer, aki egyúttal az első kerekest juttatja a célba.

## 3. AZ ALAPJÁTÉK TARTOZÉKAI

- 1 játéktábla
- 16 kerékpáros (4 csapat 4-4 versenyzővel)
- 56 energiakártya
- 22-1 esélykártya
- 2 kocka
- 1 értékelőlap

## 4. A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az útvonal eltérő útfajtákból áll. Az **útburkolat színének** az alapjátékban még nincs jelentősége. Az **esélykártyák** közül **egyet ki kell venni**, melynek szövege kísérő járműre/fényképkártyára hivatkozik. A **fényképkártyákkal** kapcsolatos szabály csak a **profi játékban** kerül alkalmazásra.

### **4.1. A VERSENYIGAZGATÓ**

Az egyik játékost ki kell jelölni versenyigazgatónak. Ő figyel a szabályok betartására, és főleg a következő feladatai vannak:

- Összekeveri a 22-1 esélykártyát, és lefordított talonként teszi azokat a tábla mellé.
- Ellenőrzi a kijátszott energiakártyák lefordítását.
- Ügyel arra, hogy aki hét mozgáspontot ér el, mielőtt hetet lépne, húzzon egy esélykártyát.
- Vezeti az értékelőlapot.

### **4.2. A CSAPATOK**

Minden játékos egy négy kerékpárosból álló csapat főnöke. Az elején mindenki választ egy csapatot, melynek megkapja a négy azonos színű trikós bábuját.

- A piros "Telecard" csapat rajtszámai: 21, 22, 23, 24
- A kék "Festival" csapat rajtszámai: 31, 32, 33, 34
- A fekete "Oncel" csapat rajtszámai: 41, 42, 43, 44
- A zöld "Fangipani" csapat rajtszámai: 51, 52, 53, 54

Az egyes végű rajtszámmal induló kerékpáros mindig az adott csapat legjobbjára.

### 4.3. AZ ENERGIAKÁRTYÁK

Minden csapatfőnök megkapja csapata színének megfelelő hátoldalú 14 energiakártyáját, melyeket képpel fel-felé egyesével rak ki maga elé a mellékelt ábra szerint két sorba, ahol az azonos és a két 22-es rajtszámú kártyák egymás alá kerülnek.

- A tíz számozott energiakártyáját mindenki csak az azonos rajtszámú kerékpárosához használhatja, míg a négy Joker-kártyát bármelyikhez.
- A hét energiakártyán látható tiltótáblának az alapjátékban nincs jelentősége.

**Tájékoztatás:** A "Paris-Roubaix", "Lüttich-Bastenaken-Lüttich" (12.2.) vagy hasonlóan kialakított rövid szakaszon csak a hét felső energiakártyát lehet használni.

## 5. EGY VERSENY MENETE

A játék körökre tagolódik. Először mindig a legelső helyen álló kerékpáros lép. Másodikként a szélárnyékában lévő követheti, aki ha nem akarja, vagy nem tudja követni, akkor másodikként az lép, aki a következő helyet (adott esetben jobbra a legkülső) foglalja el. E lépésszabály szerint következik minden kerékpáros, majd a kör véget ér, és jön a következő, melyet ismét az első helyen álló kezd.

### 5.1. A RAJTFELÁLLÁS

Első alapjátéknak a "Paris-Roubaix" szakasz ajánlott. A rajt a 2. STARTpiros pontjairól történik. A kerékpárosok az óra járásával ellentétes irányban, a "C" CÉLVONAL felé indulnak el, és a verseny az "A" CÉLVONALON áthaladva ér véget, de már az első játéknál is lehet más útvonalat választani. Amelyik csapatfőnököt kockával nagyobb dob, az kezd. Felállítja egyik kerékpárosát az egyik szabad, piros pontra, majd az óra járásának megfelelően teszik kerékpárosaikkal egyenként ugyanezt a csapatfőnökök, míg mind a négy versenyzőjüket el nem helyezik a rajtnál. A kerékpárosok felállításánál a rajtmezőkre csak egy korlátozás van: egy sávból minden csapatból csak egy kerékpáros indulhat.

**3. példa:** A 44-es a 3. vagy 4. sávba kell tenni, mivel a többiben már állnak csapattársai.

### 5.2. A KERÉKPÁROSOK MOZGÁSA

Minden körben minden kerékpáros egyszer mozog. A sorrendjüket a versenyben elfoglalt helyezésük határozza meg (legelső hely, szélárnyék-használat), és nem a csapatfőnökök helye vagy a bábuk rajtszáma. Minden körben mindig a legelső helyen álló kerékpáros lép elsőként. Egy sorból jobbra a legkülső lép előbb. Minden kerékpáros kétféleképpen mozoghat: kockák dobásával, adott esetben energiakártya figyelembe vételével, vagy szélárnyékban haladással, ami után már nem lehet dobni.

### 5.3. LÉPÉS DOBÁSSAL

A játék elején az a kerékpáros lép először, amelyik az első sor jobb szélső mezejéről indul. Csapatfőnöke két kockával dob, és dobásának megfelelően lép vele a következő szabályok szerint: előre a sáv következő mezejére, vagy átlósan előre a szomszéd sáv következő mezejére. Oldalra és hátra haladni, vagy kivastagított vonalon átlépni tilos.

**4. példa:** Az 51-es kezd, mert ő áll az első sorban a jobb oldalon. Csapatfőnöke hetest dob. A kerékpáros megpróbál a legrövidebb úton haladni, ezért átlósan kétmezős belső ívet választja.

A kerékpárossal taktikai okokból a dobott értéknél kevesebb is megtehető. Minden mezőn csak egy kerékpáros állhat, foglalt mezőre érkezni, vagy azon áthaladni tilos. Ha az út teljes szélessége blokkolt, akkor a lépést egy másik bábú mögött kell befejezni, a maradék pontok elvesznek. Két kerékpáros között átlósan el lehet menni.

**5a. példa:** Az 51-es a kanyarban befelé akar húzni. Ehhez egy kivastagított vonalat kellene lépnie. Ez tilos!

**5b. példa:** A 41-es átlósan minden további nélkül áthaladhat két kerékpáros között.

### 5.4. LÉPÉS SZÉLÁRNYÉKBAN HALADÁSSAL

Ha két vagy több bábú áll egy sorban közvetlenül egymás után, akkor a hátrább állók rögtön követhetik az elhúzott szélárnyékban, dobás nélkül. A kerékpárosok sorrendje szerinti lépésszabály ekkor nem érvényesül. Szélárnyékban haladni csak közvetlenül az elől haladó mögül indulva, a lépésszabályokat betartva lehet, és a lépést is közvetlenül az elől haladó mögötti mezőn kell befejezni, ugyanannyit lépve. Lemaradni tilos! Egy sávban egymás mögött állók haladhatnak együtt szélárnyékban.

**6. példa:** A 31-es használja az azonos sávban közvetlenül előtte haladó 51-es szélárnyékát, főképpen akkor, ha ezzel hosszút léphet. A 31-es ezután nem dob. A 31-es közvetlenül az 51-es által elért mező után fejezi be lépését. A 42-es hasonlóképpen tapadhat rá a 31-esre. Ha a 31-es nem használja a szélárnyéket, akkor a 42-es (vagy a többi közvetlenül mögötte álló kerékpáros) sem teheti meg.

### **Vannak helyzetek, melyekben nem lehet szélárnyékban haladni:**

- Ha egy kerékpárosnak oldalirányban (tehát nem előre) kellene haladnia.
- Ha egy kerékpárosnak több mezőt kellene megtennie, mint akit követne.
- Ha a követni szándékozott kerékpáros mögötti mező foglalt vagy nem elérhető.
- Ha egy kerékpárosnak egy kivastagított vonalat kellene kereszteznie.
- Ha a kerékpárosok nem közvetlenül egymás mögött állnak ugyanabban a sávban (úgy előtte, mint utána).

**Tipp:** A 7. példa a játék megértéséhez nagyon tanulságos, és a táblán is követhető.

**7. példa (41-es):** A 41-es tízet dob, befelé fordul, és a kanyar után amennyire csak tud, jobbra húzódik, a C mezőre. Ha nem fordult volna befelé, akkor a külső ívenszak a D mezőt érte volna el. Két megfontolás, amiért a 41-es így haladt:

1. Ha több kerékpáros áll egymás mellett, az léphet előbb, aki a másiktól jobbra van.
2. A 22-es és az 54-es így nem használhatja a szélárnyékát.
  - Ha a 22-es követi a 41-est, akkor az E-re érkezik. Mivel a C mögötti D mezőre kellett volna érkeznie, így ez a szélárnyékban haladás nem megengedett.
  - Ha a 22-es a külső ívet használja a D mező elérésére, akkor nem éri el, mivel csak 10 mozgáspont áll rendelkezésére, de 11-re volna szüksége.
  - Mivel a 22-es nem haladhat szélárnyékban, az 54-es sem.

**7. példa (21-es):** Most a 21-es kerül sorra, aki 12-t dob. A kerékpáros az A mezőre lép, és így megakadályozza, hogy mögötte a többiek kövessék.

- Az 52-es nem haladhat át a C mezőn, hogy a B mezőt elérje, mert ott áll a 41-es.
- Ha az 52-es a külső ívet használja, akkor egy pont hiányzik neki a B eléréséhez.
- Ha először a középső íven halad, akkor kereszteznie kellene a kivastagított vonalat, ami nem megengedett.
- Ha az 52-es a 21-es útját követi, akkor az utolsó lépését oldalra (nem előre) kellene megtennie, ami szintén nem megengedett.

**7. példa (53-as):** Mivel az 52-es, 34-es, 44-es nem tud szélárnyékban haladni, az 53-as következik. Ötöt dob. Ezzel haladhatna egyenesen.

- Az 53-as viszont helyette a 42-es mögötti mezőre lép. Abban reménykedik, hogy csapattársa (az 51-es) a következő körben sokat haladhat. Talán követi akkor a 31-es és a 42-es, és így ő is kísérheti a szélárnyékban.
- A 33-as úgy dönt, hogy nem követi (öt mozgáspont túl kevés neki), így a 23-as sem tapadhat rá. Most a 32-es kerül sorra.

### **5.5. KEVESEBB MEZŐ MEGTÉTELE**

Minden kerékpáros (taktikai okokból) kevesebb mezőt is haladhat, mint amit dobott. **Kivétel:** Ha egy játékos áthalad a célon, akkor minden dobott pontját le kell lépnie.

**8. példa:** 51-es tízest dobott. A kerékpáros a 33-as mellé is léphetett volna. Az 51-es egy mozgásponttal kevesebbet használva fel közvetlenül a 33-as mögé állt. Most esélye van legközelebb a szélárnyékot használni. A 42-es és a 32-es persze szintén tapad rá, és követi az 51-est.

## **6. ENERGIAKÁRTYÁK HASZNÁLATA**

Minden csapatfőnöknek 14 energiakártya áll rendelkezésre, amelyekkel kerékpárosai teljesítményét befolyásolhatja. Fontos: Rövid szakaszokon, mint az első alapjátéknál, csak hét energiakártya (v.ö. 4.3. pont) használható. A számozott energiakártyák csak az azonos rajtszámú kerékpárhoz, a szám nélküli (Joker) energiakártya csapat minden kerékpárosához használható. **Kivétel:** Az első körben nem lehet energiakártyát használni.

- Minden energiakártya egy kockát helyettesít.
- Aki egy kerékpárhoz bevet egy energiakártyát, az már csak egy kockával dob.
- Aki egy kerékpárhoz két energiakártyát vet be, az már egy kockával sem dobhat.
- Az energiakártyák a feliratuknak megfelelően öt vagy hat mozgáspontot érnek.
- A bevetett energiakártyákat a versenyigazgató ellenőrzésével le kell fordítani.

### **6.1 SZÖKÉS**

Egy szökési kísérlet az üldözők leszakítására szolgál, hogy ne tudják a szélárnyék előnyeit kihasználni. A szökéshez két feltételnek kell teljesülnie:

1. A csapatfőnök kijátszik egy vagy két energiakártyát annak a kerékpárosnak, amellyel szökni akar.
2. A csapatfőnök hangosan bejelenti, a szökési kísérletet: „XY most szökik!”

A szökő mögötti kerékpárosok ebben az esetben nem követhetik őt.

**9. példa (21-es):** A 21-es lemaradt. Bevet egy hatos energiakártyát, és dob még egy négyest. A 21-es tízet léphet, és a 22-es csapattársa mögé zárkózik fel. Most kiválóan tapadhat rá.

**9. példa (54-es):** Az 54-es két energiakártyát vet be (5+6=11). A csapatfőnök viszont az 52-es és 51-es, ugyanabban a sávban mögötte álló csapattársai érdekében nem jelent be szökési kísérletet. A 41-es és 31-es valószínűleg követni fogja a szélárnyékban, és így az 52-est és 51-est is magával húzhatja.

**9. példa (32-es):** A 32-es bevet egy hatos energiakártyát, és szökést jelent be. A csapatfőnök dob még egy hármast, és a 32-est összesen kilenc mezővel előre lépteti anélkül, hogy valaki követné. A csapatfőnök azért

dönt a szökés mellett, mert a 32-es mögötti hosszú sorban egyetlen csapattársa sem áll. De hogy a szökési kísérlet sikerül-e, az csak ezután dől el. Mert ha a többiek (43-as stb.) nagyobbat dobnak, a hátrányt saját erőből ledolgozhatják.

## 7. AZ ESÉLYKÁRTYÁK

Aki hét mozgáspontot ér el, mindegy, hogy kockákkal vagy energiakártyával dobással, annak rögtön húznia kell egy esélykártyát. **Kivétel:** Egy rajthelyéről induló bábura ez a szabály nem érvényes. Esélykártyák csak a második körtől húzhatók. Az esélykártyát fel kell húzni, és hangosan felolvasni. Az utasítását követni kell. Felhasználás után a kártya képpel felfelé a talon alá kerül. Miután minden kártya egyszer már fel lett használva, újra összekeverve azokból ismét lefordított talont kell képezni. Néhány esélykártya egy konkrét kerékpárosra vonatkozik. Ez mindig az, amelyiknek a hét mozgáspont is számít. Ha például valakinek egy energiakártyát kell leadnia, vagy egy újat kap, akkor az mindig az érintett kerékpáros számának megfelelő kártya. Ha nem áll rendelkezésre olyan, akkor egy Joker-kártyát is felvehet, vagy azt kell leadnia. Ha Joker sincs, akkor mást felvenni nem lehet, illetve leadni sem kell.

### 7.1. BUKÁS

Néhány (négy) esélykártya bukást okoz. Így az a játékos bukik, akire az esélykártya vonatkozik. Gyakran még más kerékpárosok is elesnek az érintett körül. Aki bukik, abban a körben már nem léphet. A bábút menetiránnyal szembe kell állítani, és csak a következő kör elején lehet megint visszafordítani, de a mezejére addig sem léphet más. Egy bukásnál a láncreakció a következő kerékpárosokat érinti:

- Azt a kerékpárost, aki egy esélykártya által bukást okoz.
- A bukást okozó sávjában a közvetlenül mögötte vagy balra mellette lévőket.
- Egy bukó sávjában a közvetlenül mögötte vagy balra és jobbra mellette lévőket.

Egy bukásnál a láncreakció a következő kerékpárosokat nem érinti:

- A kerékpárost, aki a bukást okozó mellett jobbra áll. (Az okozóval szembenegy kis előnye van, és meg tud menekülni.)
- Azokat, akik a bukott mezőnnyel csak átlósan szomszédos mezőn állnak.

### 10. példa: A 31-es tömegbukást okoz:

- Ezáltal a 31-es mellett a következő kerékpárosok buknak: 21-es, 52-es, 34-es, 42-es, 33-as és 54-es. Ezek a kerékpárosok közvetlenül egy másik bukó kerékpáros mellett álltak.
- A 41-es és az 51-es megmenekül, mert ők a 31-es előtt vannak. (Szabály: A jobbra álló kerékpárosnak bal oldali szomszédjával szemben előnye van.)
- A 32-es, 53-as és 23-as sértetlenül maradt, mert nem közvetlenül bukó kerékpáros mellett álltak.

## 8. A CÉL

Egy kerékpárosnak, aki beér a célba, annyit kell lépnie, amennyit dobott. Kevesebbet ebben az esetben nem haladhat. A bábút azon a mezőn kell hagyni, amelyikre érkezett. Ez azért fontos, mert esetleg néhány kerékpáros szélárnyékban ugyancsak elérhetia célt, más kerékpárosok viszont talán nem.

**11. példa:** A 31-es áll leginkább jobbra, és ő következik. Ha a csapatfőnöknek még lenne hozzá egy energiakártyája, megszőktethetné. Így ő egyedül érné el a célt anélkül, hogy a három mögötte lévő kerékpárost magával húzná. Balra mellette áll a csapattársa, a 33-as, aki a szökési kísérlet után sorra kerülve, ha esetleg szintén elérné a célt, akkor sokkal több pontot kapnának. De nincs több 31-es energiakártya, ezért dobni kellett, ami kilences lett. A 33-as a célvonal utáni harmadik mezőt éri el. Természetesen szélárnyékban követi a 43-as, 52-es és 24-es, bár a 24-es ezzel nem ér célba, sőt lehet, hogy a példa összes többi kerékpárosa még előtte végez. Ezután a 33-as következik. Csak egy ötöst dob, és logikusnak tűnik, hogy egyenesen a cél felé hajt, és a B mezőre áll. De jobb, ha az A mezőre lép. Mivel a 24-es dobhat először a következő körben, a 33-as az A mezőről rögtön magával húzhatja, és valószínűleg korábban éri el a célt, mintha a B mezőre lépett volna.

### 8.1. AZ ÉRTÉKELŐLAP

A versenyigazgatónak figyelnie kell arra, hogy a játék során pontosan vezesse az értékelőlapot:

- Beírja a kerékpárosok rajtszámát a megfelelő oszlopba ("Fahrer Nr.") egymás alá abban a sorrendben, ahogy átlépték a célvonalat, majd a bábu(ka)t leveszi.
- Minden kerékpáros elért pontszámát átírja a csapatértékelés négy oszlopába.
- Végül összeadja minden csapat négy kerékpárosának pontszámát.

### 8.2. A JÁTÉK GYŐZTESE

Amelyik csapat a legmagasabb pontszámot éri el, az lesz a győztes, és főnökük nyer.

### 8.3. MÁS ÚTVONALAK

Egy játék útvonala - már az első versenyé is - tetszés szerint választható. A játéktábla különböző lehetőségek egész sorát kínálja. Csak egy rajtterületet és egy célvonalat kell kiválasztani. Ötletként a profi szabály útvonala (v.ö. 12.2. pont) szolgálhat.

## 2. RÉSZ: HALADÓ SZABÁLYOK

Az alapszabály bővítése abban áll, hogy figyelembevételre kerülne a különféle burkolatok hatásai. Ennek a néhány szabálynak azonban jelentős kihatásai vannak, melyek persze a játékélményt tovább fokozzák. Aki nem tapasztalt játékos, az a haladó szabályokat csak akkor használja, ha az alapszabályokkal megismerkedett.

### 9. AZ ÚTBURKOLAT KÖVETKEZMÉNYEI

A versenypályán többféle útburkolat van, melyeket különböző színek jelölnek.

Homoksárga	: aszfalt
Kékeszöld	: macskakő
Piros	: hegymenet
Okkersárga	: völgymenet

#### **9.1. SZÉLÁRNYÉKBAN HALADÁS ÉS ÚTBURKOLAT**

A szélárnyékban csak azok a kerékpárosok haladhatnak, akik a lépésüket **ugyanolyan** burkolatú mezőn kezdik. Ebben csak a szín, nem pedig a mező számértéke dönt. Ha a kerékpárosok a kör elején különböző útburkolatokon állnak, a szélárnyékban haladás nem megengedett.

**12. példa:** Az 51-es macskakövön (kékeszöld) áll, és nyolc mezőt léphet előre. A 33-as viszont nem tarthat vele a szélárnyékban, mivel más útburkolaton, aszfalton (homoksárga) áll. A 41-es ugyanúgy aszfalton áll, mint az őt közvetlenül követő 32-es és 23-as. Ezért ráakaszkozhat a 32-es és 23-as a 41-esre, amit meg is tesznek, amikor a 41-es kilencet lép előre. A 44-es az egy mező kimaradása miatt természetesen nem mehet velük a szélárnyékban.

#### **9.2. A HEGYMENET**

A piros mezők hegymeneteket jelölnek, ahol „fel kell küzdeni” magukata versenyzőknek. A kerékpárosok sebessége jelentősen lecsökken. Minden kerékpárosnak, aki lépését **piros** mezőről kezdi, az azon a mezőn lévő számot le kell vonnia mozgáspontjaiból. **Példa:** Egy kerékpáros, aki két kockával hatot dob, és egy hármas, piros hegymenet mezőn áll, az csak három mezőt léphet előre. Szélárnyékban haladni hegyen is lehet. Természetesen az összes kerékpárosnak azonos burkolatról, itt tehát hegymezőről (piros) kell indulnia. A legelső kerékpáros határozza meg a lépés hosszát! Egy kerékpárosnak, aki a hegymenetnél olyan kicsit dob, hogy az eredménye hegymezőn lévő szám levonása után nulla vagy kisebb, le kell szállnia a nyeregből. A bábút menetiránnyal szembe kell állítani, és csak miután minden kerékpáros sorra került a körben, akkor lehet megint visszafordítani, de a mezejére addig más is ráléphet. Ha a mező időközben foglalt lett, akkor egy szomszédosat választhat. Csak ha az mind foglalt, akkor kell a visszafelé következő első szabad mezőre tenni.

**13. példa:** A 43-as egy hatos (táblán ötös) hegymezőn áll (A mező). Két kockával csak egy hatost, vagy kevesebbet dob. Így nulla sebességet ér el. Ezért a 43-asnak le kell szállnia a nyeregből, és a bábuját menetiránnyal szembe kell állítania.

Ha több kerékpárost kell ugyanabban a körben „leszállítani”, akkor a kör végén ugyanolyan sorrendben kell azokat ismét visszafordítani, amilyenben le kellett szállniuk a kerékpárról. Így megtörténhet, hogy nem minden kerékpáros kerül vissza a saját mezejére, illetve ugyanarra a „szintre”. Ekkor ezeknek a kerékpárosoknak meg kell elégedniük egy hátrább lévő mezővel.

#### **9.3. A VÖLGYMENET**

A völgymenetnél (okkersárga útburkolat) felgyorsul a tempó. Egy kerékpáros, aki egy okkersárga mezőről indul, hozzáadhatja az azon megadott számértékét a mozgáspontjaihoz. **Példa:** Egy kerékpáros, aki két kockával hatot dob, és egy négyes, okkersárga mezőn áll, tíz mezőt léphet előre. Völgymenetnél is megengedett a szélárnyékban haladás. Természetesen a kerékpárosok nem indulhatnak különböző útburkolatokról.

#### **9.4. A HALADÁS MACSKAKÖVÖN**

A „Paris-Roubaix” szakasról és a klasszikus belga körversenyről ismertté vált macskaköves úton néhány versenyző nehézségekbe ütközik. Az ilyen szakaszokban a játékban kékeszöldek. Minden kerékpárosnak, aki lépését egy kékeszöld mezőn kezdi, az azon a mezőn megadott értéket le kell vonnia a mozgáspontjaiból.

**Példa:** Egy kerékpáros két kockával csak egy ötöst dob. Egy kékeszöld, hármas macskakövön áll, így most csak két mezőt léphet előre.

A macskakövet helyenként homoksárga aszfaltmező szakítja meg. Aki egy ilyen aszfaltmezőről indul, annak persze semmit sem kell levonnia. A szélárnyékban haladás szabályai itt is érvényesek. Csak aki ugyanolyan útburkolaton áll, az használhatja a szélárnyéket. A kis „aszfaltszigetek” olykor taktikai lehetőségül szolgálnak, ha valaki mozgáspontokról mond le, hogy a következő körre egy kedvező mezőhöz jusson. Egy kerékpárost, aki a macskakövön olyan kis számot dob, hogy a levonás után nulla vagy kevesebb jön ki, a menetiránnyal szembe kell állítani. Ebben az esetben ugyanazok a szabályok érvényesek, amelyek a hegymenetnél (v.ö. 9.2. pont).

## **10. ENERGIAKÁRTYÁK ÉS ÚTBURKOLAT**

Energiakártyák kijátszásánál két korlátozó szabály lép érvénybe:

- Tiltótáblás energiakártyák piros mezőkön (hegymenet) nem használhatók.
- Macskakövön kerékpárosként csak egy (nem két) energiakártya vethető be.

A következő táblázat nyújt további tájékoztatást:

Aszfalt (homoksárga)	: egy vagy két energiakártya korlátozás nélkül
Hegymenet (piros)	: egy vagy két tiltótábla nélküli energiakártya
Völgymenet (okkersárga)	: egy vagy két energiakártya korlátozás nélkül
Macskakő (kékeszöld)	: csak egy energiakártya

A KERÉKHOSSZAL egy nagyon változatos játék. A eddig megismert alap- és haladó szabályok már igazi kerékpárverseny-izgalmat teremtenek. Ez az élmény a következő profi szabályokkal még tovább fokozható. Az alap- és a haladó játék szabályai továbbra is érvényesek. A profi szabályok kiegészítések, melyeket szintén figyelembe kell venni. Emellett minden játékkörben szabadon meghatározható, hogy melyik profi szabályokra kell tekintettel lenni. Lehet csak egy, néhány, vagy minden profi szabályt használni, ahogy tetszik.

## **3. RÉSZ: PROFI SZABÁLYOK**

### **11. A PROFI JÁTÉK TARTOZÉKAI**

- 1 játéktábla
- 16 kerékpáros (4 csapat 4-4 versenyzővel)
- 4 kerékpáros sárga trikóban
- 56 energiakártya
- 22 esélykártya
- 6 fényképkártya
- 2 kocka
- 1 értékelőlap

### **12. A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE**

#### **12.1. A VERSENYIGAZGATÓ**

A versenyigazgatónak az alap- és haladó játékhoz képest kiterjedtebb feladatai vannak:

- Feljegyzi a sprintek és a befutó eredményeit az értékelőlapra, és kiszámolja az összesített eredményt.
- Összekeveri az esélykártyákat, és lefordított talonként teszi azokat a tábla mellé.
- A fényképkártyákat készenlétben tartja.
- Ellenőrzi a kijátszott energiakártyák lefordítását.
- Ügyel arra, hogy aki hét mozgáspontot ér el, mielőtt hetet lépne, húzzon egy esélykártyát.
- A többi játékoskal együtt határozza meg a verseny útvonalát, egy rajtterületet, az útvonalat, az értékelésre kerülő részhajrák helyét és a célt.

#### **12.2. AZ ÚTVONALVÁLASZTÁS**

A táblán számtalan útvonal kitűzhető. Arra kell figyelni, hogy a játék időtartama az útvonal hosszával növekszik. Következik négy klasszikus útvonal felsorolása a hozzájuk tartozó sprintértékelésekkel. A játék időtartama 30 és 120 perc között változik.

##### **A. Paris-Roubaix**

Rajtterület:	2
Útburkolat:	macskakő/aszfalt
Útvonal:	C,D célvonalakon át
Sprint: D célvonal	Sprint:
Sprint-értékelés:	11-8-5
Cél: A célvonal	Cél:

##### **B. Lüttich-Bastenaken-Lüttich**

Rajtterület:	1
Útburkolat:	aszfalt/hegymenet
Útvonal:	A,B célvonalakon át
B célvonal	
Sprint-értékelés:	11-8-5
C célvonal	

##### **C. Giro d'Italia**

Rajtterület:	2
Útburkolat:	macskakő/aszfalt/hegymenet
net/macskakő/hegymenet	
Útvonal:	C,D,A,B célvonalakon át
Sprintek:	D,A,B célvonalak
Sprint-értékelés D:	11-8-5
Sprint-értékelés A:	7-5-3
Sprint-értékelés B:	5-4-2
Cél: C célvonal	Cél:

##### **D. Tour de France**

Rajtterület:	1
Útburkolat:	hegyme-
Útvonal:	A,B,C,E célvonalakon át
Sprintek:	B,C,E célvonalak
Sprint-értékelés B:	11-8-5
Sprint-értékelés C:	7-5-3
Sprint-értékelés E:	5-4-2
A célvonal	

Még egyszer fel kell rá hívni a figyelmet, hogy mindig választható saját útvonal, kívánság és a rendelkezésre álló idő szerint.

### 12.3. A CSAPATOK

Minden játékos csapatfőnök. Kap egy négy kerékpárosból, meg egy sárga trikós kerékpárosból álló kerékpáros-csapatot. Minden csapatfőnök megkapja csapata 14 energiakártyáját, melyeket képpel felfelé maga elé tesz. Rövid versenyeknél mindenki csak hét energiakártyát kap (v.ö. 4.3. pont).

### 12.4. A RAJTFELÁLLÁS

A rajt a kiválasztott RAJT-terület mezőiről (piros pontok) történik. A kerékpárosok megállapított útvonalon hajtanak a kiválasztott cél felé.

## 13. KÍSÉRŐAUTÓVAL HÚZATÁS

Minden kerékpáros húzhatja magát egy darabon a kísérőautóval. Akit rajtakapnak, azt kizárják a versenyből.

1. Aki húzatni akarja magát, az egy kockával dob, és hozzáad hatot. Az összeg az ő mozgáspontja. Ezután húz ennek a kerékpárosnak a csapatfőnöke egy fényképkártyát lefordítva. A versenyigazgató feljegyzi a kerékpáros rajtszámát a húzott kártya számával az értékelőlapra, a megfelelő rovatba (Fotokarten). Végül a fényképkártyát vissza kell keverni a többi közé. Aki hét mozgáspontot ér el, annak előbb esélykártyát kell húznia.
2. Aki tovább akarja húzatni magát, dobás nélkül 12 mezőt lép előre a kerékpárosával. Ezután húz ennek a kerékpárosnak a csapatfőnöke egy fényképkártyát lefordítva. A versenyigazgató feljegyzi a kerékpáros rajtszámát a húzott kártya számával az értékelőlapra, majd a fényképkártyát visszakeveri a többi közé. Most a csapatfőnök egy második kártyát húz. A versenyigazgató ennek értékét is feljegyzi. Kis szerencsével ez ugyanaz a szám, mint az első volt. Ekkor az esély, hogy elkapják, kisebb!

Minden kerékpáros egy verseny alatt négyszer húzhatja magát. Minden alkalommal a csapatfőnökének egy vagy két fényképkártyát kell húznia, melyek számértékeivel kell írni az értékelőlapra. A verseny végén, miután minden kerékpáros célba ért, a versenyigazgató két fényképkártyát húz. Minden kerékpáros, akihez a kettő közül bármelyik fel lett írva az értékelőlapra, kizárásra kerül. A kizárt kerékpárosok összes pontja elvész, és kiesik a csapatértékelésből, ami a versenyben maradtak által szerzett pontszámokon nem változtat.

## 14. RÉSZHAJRÁK ÉS A SÁRGÁ TRIKÓ

Minden verseny előtt a csapatfőnökök megállapodnak a részhajrák helyében és számában. A részhajrák száma a verseny útvonalának hosszához igazodik. Viszonyításul szolgálnak a 12.2. pontban megadott útvonalak. Ott az is fel van jegyezve, hogy hány pontot ér az adott részhajrá. A verseny közben a versenyigazgató rögtön felírja az értékelőlapra, hogy melyik három kerékpáros haladt át először egy részhajrá célvonalán. A megfelelő pontszámot a kerékpáros rajtszáma mellé kell felírni. Az ezekért kapott pontok beszámítanak a csapatértékelésbe. Egy verseny alattiegnél több részhajrá esetén még a sárga trikó viseléséért is folyik a vetélkedés.

### 14.1. A SÁRGÁ TRIKÓ

A sárga trikót az első részhajrá győztese kapja. Jelölésül a bábút ki kell cserélni a csapat sárgatrikós kerékpárosával. A lecserélt kerékpárost a pálya mellé kell állítani. Ha ez a kerékpáros a következő kör elején még mindig az első helyen áll, akkor ezért két pontot kap. A versenyigazgató beírja ezt az értékelőlapra (vonalat húzva a kerékpáros mellé a „Gelbes Trikot” hasábjába). Ezeket a jutalompontokat azokban a további körökben is megkapja, amelyek előtt az első helyen áll. Ha viszont a következő kör elejére egy másik kerékpáros kerül vezető pozícióba, akkor átkerül rá a sárga trikó. A bábukat úgy kell kicserélni, hogy mindig világos legyen, ki viseli a sárga trikót. A sárga trikó felhúzásáért még nem jár két jutalompont, de ha az új sárgatrikós kerékpáros a következő kör elején még vezet, a versenyigazgató jóváírja neki a két pontot.

**Példa** (vö. a 17. ÉRTÉKELŐLAP fejezettel):

- A 21-es nyeri az első részhajrát, és megkapja ezért a sárga trikót és a 11 pontot. A következő négy kör elején is vezet, ezért addig meg is tartja a sárga trikót. A versenyigazgató jelöli a négy kört, és végül megszorozza kettővel.
- Az ötödik körtől a 42-es veszi át a vezetést, és a játék végéig összesen még nyolcszor kezd új kört vezető helyről, ezért a végén a sárga trikó viselőjeként további  $(8 \times 2 =)$  16 pont kerül neki elismerésre.
- Bár a 43-as nyeri a harmadik részhajrát, és kapja meg az érte járó pontokat is, de a sárga trikót, amit felhúzott, nem tudja a következő körig megtartani. Onnantól már megint a 42-es veszi át a vezetést.

A játék folyamán a versenyigazgató könnyen megállapíthatja, hogy ki viseli a sárga trikót: az a kerékpáros, aki a tábla mellett áll.

### 14.2. EGY RÉSZHAJRÁ VESZTESE

Egy részhajránál az a kerékpáros, aki utolsónak halad át a részhajrá célvonalán, mindig kiesik a versenyből. Ez egy hosszú útvonalnál, melynél három részhajrá van, összesen három kerékpárost érint. Mivel az utolsó még mindig 14 pontot kap, érdemes a részhajráknál energiakártyákat bevetni. **Tájékoztatás:** A részhajrákra szabályos játékmenet alapján zajlanak. Nincsenek különleges eljárások. A játék csak addig szakad meg, míg a versenyigazgató elvégzi az értékelést.

## 15. VÁLTOTT VEZETÉS

A kerékpárosok, az élen haladók erőinek is vannak korlátjai. Ezért nehéz egy szökési kísérletet hosszú ideig fenntartani. Hogy egy megszökött csoport növelhesse az esélyeit, váltogathatják a vezetést. A kerékpárosok, akik közvetlenül egymás mögött haladnak, felváltva átvehetik a vezetést. Ez érvényes a vezető és a követő bolyokra is. A kerékpáros, aki a bolyt vezeti, ha sorra kerül, megkérdezheti az őt követő kerékpárost, hogy át akarja-e venni a vezetést.

- Ha ő ezzel egyetért, a két kerékpáros helyet cserél.
- Ha a kérdezett elutasító választ ad, a vezető a sorban következőt kérdezheti meg, stb.

Ez a szabály megállapodásokra ad lehetőséget csapatfőnökök számára, hogy az energiakártyák célzott bevetésével tartsák a távolságot a mezőnytől. Egy csapatfőnök viszont nem köteles energiakártyát bevetni, ha tartja a vezető pozíciót. Sőt a többi csapatfőnököt rászédheti, ha a vezetés átvétele után hirtelen megszökik.

### 14. példa:

- Az 51-es, 21-es és 41-es elszakadt a mezőnytől, és ők alkotják az élbolyt. Ha váltakozva vezetnek (az 51-es cserél a 21-essel vagy a 41-essel, majd az új vezető megint egy másikkal a csoportból, stb.), akkor talán tudják tartani a távolságot a mezőnytől (amit a 32-es vezet). Hozzá tartozik, hogy mindenki beveti energiakártyáit, amikor átveszi a vezetést.
- Ha tehát az 51-es kerül sorra, és a 41-essel helyet cserél, akkor először a 41-es lép ebben a körben. A vezetés átvétele a 41-es számára tehát nem kerül semmibe.
- A mezőny szintén váltogathatja a vezetést. A 32-es és a 31-es ráadásul csapattársak, akik biztosan készek a váltott vezetésre, kiváltképpen, hogy a 34-es is még a sorban van.
- A 43-as ellenben nem mond le sorának vezetéséről, hanem 41-es csapattársa mögötti másodikként megpróbálja a mezőnyt fékezni.

## 16. EGY SZAKASZVERSENY

Egynapos klasszikusok mellett többnapos körversenyeket is lehet rendezni. Ilyen több szakaszos versenyformák különböző útvonalakból kerülnek összeállításra, melyeket egymás után kell teljesíteni. Így természetesen az útvonal-változatoka 12.2. pont alapján is összeállíthatók. Egy többnapos szakaszverseny végeredménye a következőképpen kerül megállapításra:

- Minden szakasról egy értékelőlap kerül kitöltésre. Minden szakasz eredménye kerékpáronként és csapatonként összeadásra kerül.
- Minden egyes csapat pontszámához bónuszpontok is hozzáadásra kerülnek:
  - Minden csapat meghatározza, hogy melyik kerékpárosa érte el a szakaszokon összesítve a legtöbb pontot.
  - Ennek elért pontszámát meg kell szorozni a megtett szakaszok számával.
  - Az eredményt hozzá kell adni a csapat összesített pontszámához.
  - Amelyik csapat így a legmagasabb ponteredményt éri el, az lesz a győztes.

**Példa:** Az "Oncel" csapat 41-esét öt szakasz alatt 161, az "Oncel" csapat összesen 319 pontot szerzett. A 161 pontjával a 41-es szerezte csapatának a legtöbb pontot. Most az összesített eredmény kerül kiszámításra:

*Szakaszok száma x legjobb kerékpáros összeredménye + csapateredmény = összesített végeredmény*

*Tehát:  $5 \times 161 + 319 = 1124$  (az "Oncel" csapat összesített végeredménye)*

**Tanács:** Ez a pontszámítás befolyásolja minden egyes csapat taktikáját. Minden csapat megpróbálja tehát a legjobb kerékpárosát támogatni, hogy az a lehető legmagasabb ponteredményt érje el. A további csapattagok a vízihordók tisztjéig töltik be, akik élversenyzőjükért hajtanak!

## 17. AZ ÉRTÉKELŐLAP

A versenyigazgató feladata az értékelőlap kitöltése:

1. Ide írja be az első részhajrá célvonalán áthaladó első három kerékpáros pontszámait. A példánkban 21-es, 33-as és 42-es volt a sorrend köztük. Innentől kezdve minden kör előtt a sárga trikó értékelését is el kell végezni.
2. Ide kerülnek a második részhajrá célvonalán áthaladó első három kerékpáros pontszámai. A példában 42-es, 51-es és 43-as volt a sorrend köztük.
3. Végül ide kerülnek a harmadik részhajrá győzteseinek pontszámai, ha egyáltalán van három részhajrá.
4. Ebbe a hasádba abban a sorrendben kell felülről lefelé beírni a kerékpárosok rajtszámait, ahogy azok célba érnek. Peldánkban a 31-es az első, őt követi a 43-as, stb. Mivel három részhajrá-értékelés volt, három kerékpáros esett ki, és az utolsó három helyezést ezért nem foglalja el senki.
5. Ebbe a hasádba kerül, hogy egy célba ért kerékpáros a három részhajrá és a sárga trikó értékelések során hány pontot szerzett.
6. Ebben a hasádban áll a kerékpárosok összesített eredménye, ami az előbbi részpontszámok (előző két hasábpontszámai) összege.
7. Itt történik a csapaterértékelés. Minden egyes kerékpáros összesített eredményét kell írni ide. Egy csapat mind a négy kerékpárosának eredménye összeadva adja meg a csapateredményt. Amelyik csapat a legtöbb pontot szerezte, az lesz a győztes.
8. Ebben a mezőbe kell beírni azokat a kerékpárosokat, amelyek egy kísérőautóval húzták magukat. Fel kell írni a kerékpárosok rajtszámát és a húzott fényképkártya-szám(ka)t. Ebben a példában egy kerékpáros sem húzta magát.

## **A JÁTEKSZABÁLYOK RÖVID ÖSSZEFOGLALÁSA**

1. Versenyigazgató választása
2. Minden csapatfőnök kap egy kerékpáros-csapatot a megfelelő energiakártyákkal
3. Az útvonal kiválasztása: rajtmező – útvonal – célvonal
4. A kezdő játékos meghatározása: legnagyobb kockaeredmény két kockával
5. A kerékpárosok felállítása a rajthelyen:
  - A kezdő játékos felállít egy kerékpárost, majd sorban a többiek is
  - A kezdő játékos felállítja második kerékpárosát, majd sorban a többiek is, stb.
  - Egyik játékos sem tehet egynél több kerékpárost egy sávba
6. A körök menete:
  - A lépéshossz két kocka dobásából ill. szélárnyékban haladásból adódik
  - Először az első/legelső sor kerékpárosa lép
  - Ha több kerékpáros van egy sorban, akkor (a lépés irányában) jobbról balra következnek
  - Legközelebb az a kerékpáros lép, aki a szélárnyéket tudja és akarja használni! Minden kerékpáros, aki egy sávban közvetlenül egymás mögött áll, haladhat szélárnyékban
  - A szélárnyékban haladás után ismét a még nem mozdultak legelső kerékpárosai következnek (jobbról balra)
  - A kör vége: az összes kerékpáros mozgása után
  - A következő kört a legelső kerékpáros kezdi (azonos sorban állók közül a jobboldali)
7. Minden játékos dobás helyett energiakártyákat is bevethet
  - Energiakártyák szökési kísérlethez is bevethetők
8. Aki hetet léphetne, annak egy esélykártyát kell húznia, és a lépés előtt követnie az utasítását
  - Ez energiakártya és dobás kombinációja esetén is érvényes
  - Esélykártyákkal bukás is előfordulhat
9. Aki célba ér, annak a teljes lépésszámát le kell lépnie
  - A versenyigazgató az értékelőlapon megállapítja a végeredményt,miután minden kerékpáros célba ért

## **Haladó szabályok**

10. Az útburkolatok figyelembe vétele:
  - Szélárnyékban haladás csak azonos burkolatú (színű) mezőkön állók esetében lehetséges
  - A hegymenetnél (piros mezők): A mező számával lerövidül a lépéshossz;"0"-nál vagy kevesebbnél a kerékpárosnak le kell szállnia a nyeregből
  - Völgymenetnél (okkersárga mezők): a mező száma hozzáadódik a lépéshosszhoz
  - Macskakőnél (kékeszöld mezők): A mező számával lerövidül a lépéshossz;"0"-nál vagy kevesebbnél a kerékpárosnak le kell szállnia a nyeregből
  - Energiakártyákra vonatkozó, útburkolatok szerint meghatározott korlátozások

## **ESÉLYKÁRTYÁK**

- Der ... - Az aszfalt vizes és csúszós. Ezért Ön óvatosabban halad!  
Újra dob, de csak egy kockával, és annak megfelelően lép előre.
- Die ... - A nagy hőség kikészíti. Teljesen kimerül!  
A kerékpáros ebben a körben nem léphet.
- Ein ... - Egy kerék defektes lesz, és a szervizautó nem látható!  
A kerékpáros ebben a körben kimarad.
- Eine ... - Egy gyulladás nagyon kínozza! Dobjon még egyszer egy kockával, majd lépjen a kerékpárossal annak megfelelően előre.
- Für ... - Keményen edz erre a versenyre, ami kifizetődik!  
A kerékpáros egy új energiakártyát kap.
- Ihr ... - Új bukósisakja könnyű és biztonságos. Erőket szabadít fel!  
A kerékpáros egy új energiakártyát kap.
- Ihre Beine ... - Lábai puhák, mint a puding. Egyre lassabban halad!  
A kerékpárosnak egy energiakártyát le kell adnia.
- Ihre Familie ... - Családja integet az út szélén, ami ösztönző!  
A kerékpáros további három mezőt halad előre.
- Ihre Vertrags... - Szerződésének tárgyalása bonyolult, ami felőrli erejét!  
A kerékpárosnak egy energiakártyát le kell adnia.
- Im ... - A szélárnyékban kímélte az erejét. Most belekezd!  
A kerékpáros további két mezőt halad előre. A szélárnyékban senki sem követheti.
- Sie fahren d... - Szülővárosán halad át! Szurkolói tombolva buzdítják.  
A kerékpáros további három mezőt halad előre.
- Sie fahren m... - Könnyűszerrel halad a legmagasabb sebességi fokozatban!  
A kerékpáros egy új energiakártyát kap.
- Sie haben die ... - Az útvonalat alaposan tanulmányozta, és okosan osztotta be erejét!  
Dobjon még egyszer egy kockával, majd léptesse a kerékpárost az első és a második dobás összegének megfelelően előre.
- Sie machen ... - Tempót megy, és senki sem tudja követni!  
A kerékpáros további két mezőt halad előre. A szélárnyékban senki sem követheti.
- Sie schalten ... - Egy nagyobb sebességi fokozatba kapcsol.  
A kerékpáros további négy mezőt halad előre.
- Sie spurten ... - Szökésbe fog!  
A kerékpáros további négy mezőt halad előre. A szélárnyékban senki sem követheti.
- Sie über... - Túlbecsüli az erejét!  
A kerékpáros további négy mezőt halad előre, de egy energiakártyát le kell adnia ezért.
- Sie verursachen einen Massensturz! ... - Tömegbukást okoz, ami erőt vesz el!  
A kerékpáros ebben a körben nem léphet. Le kell adnia egy energiakártyát. Ha további kerékpárosok is elestek, akkor a bukottak egyike sem léphet ebben a körben.
- Sie verursachen einen Sturz! (3) – Bukást okoz!  
A bukott kerékpárosok egyike sem léphet ebben a körben.
- Sie haben sich ... - Állítólag egy kísérőautóval húzatta magát! Minden tiltakozás sikertelen.  
A kerékpárosnak egy fényképkártyát kell húznia, melynek számát az értékelőlapra kell felírni a kerékpáros hasábjába.

# **TARTALOMJEGYZÉK**

## **1. RÉSZ: ALAPSZABÁLYOK**

1. Bevezetés
2. Az alapszabály szerinti játék
3. Az alapjáték tartozékai
4. A játék előkészítése
- 4.1. A versenyigazgató
- 4.2. A csapatok
- 4.3. Az energiakártyák
5. Egy verseny menete
- 5.1. A rajtfelállítás
- 5.2. A kerékpárosok mozgása
- 5.3. Lépés dobással
- 5.4. Lépés szélárnyékban haladással
- 5.5. Kevesebb mező megtétele
6. Energiakártyák használata
- 6.1. Szökés
7. Az esélykártyák
- 7.1. Bukás
8. A cél
- 8.1. Az értékelőlap
- 8.2. A játék győztese
- 8.3. Más útvonalak

## **2. RÉSZ: HALADÓ SZABÁLYOK**

9. Az útburkolat következményei
- 9.1. Szélárnyékban haladás és útburkolat
- 9.2. A hegymenet
- 9.3. A völgymenet
- 9.4. A haladás macskakövön
10. Energiakártyák és útburkolat

## **3. RÉSZ: PROFI SZABÁLYOK**

11. A profi játék tartozékai
12. A játék előkészítése
- 12.1. A versenyigazgató
- 12.2. Az útvonalválasztás
- 12.3. A csapatok
- 12.4. A rajtfelállítás
13. Kísérőautóval húzatas
14. Részhajrák és a sárga trikó
- 14.1. A sárga trikó
- 14.2. Egy részhajrá vesztese
15. Váltott vezetés
16. Egy szakaszverseny
17. Az értékelőlap

A játékszabályok rövid összefoglalása