

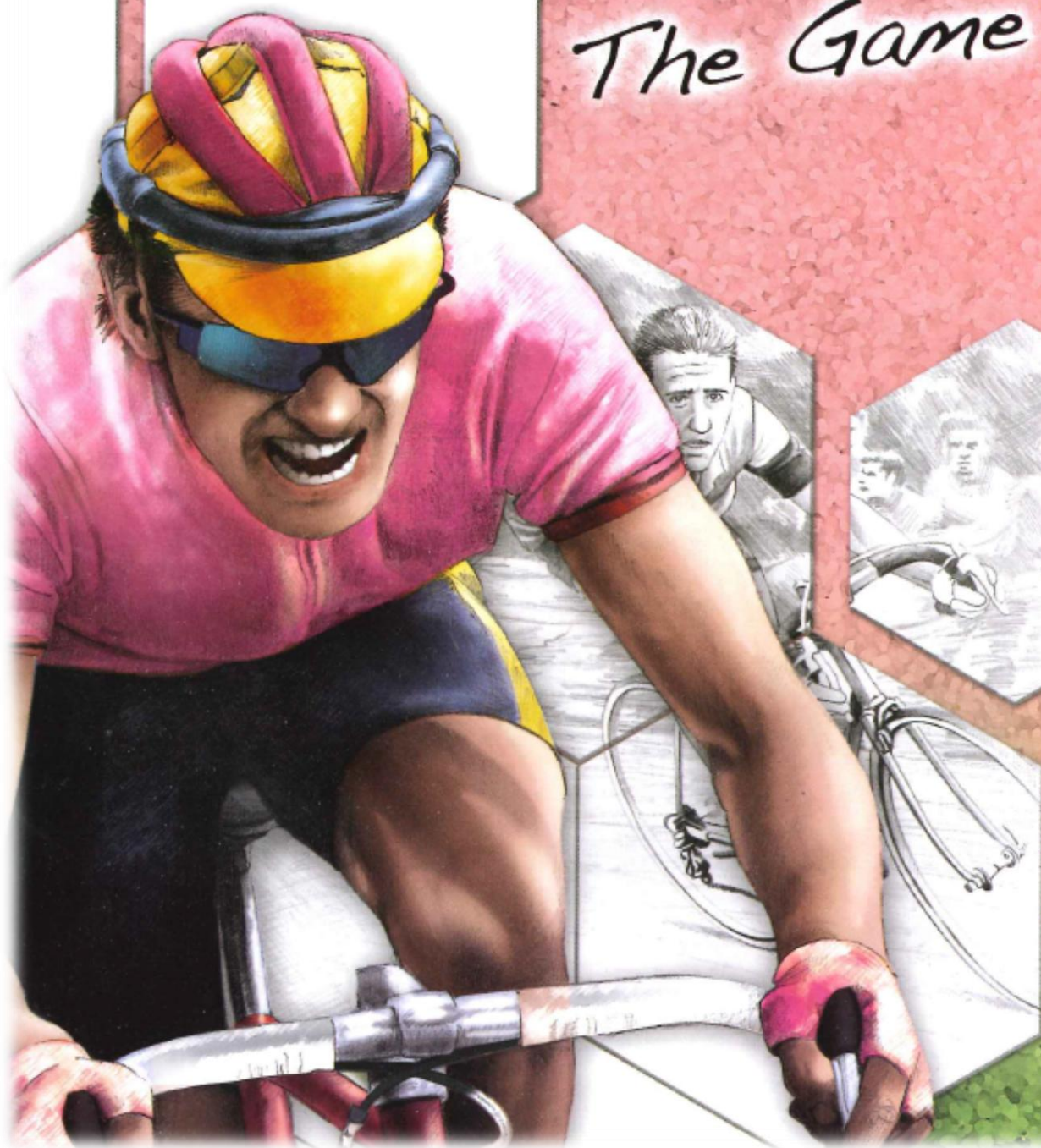


REGOLAMENTO
RULES
REGLE DU JEU
SPIELANLEITUNG



Giro d'Italia

The Game



SZABÁLYFÜZET

FORDÍTOTTA: SAABEE

SZABÁLYOK

14 ÉVES KORTÓL – 2-10 FŐ RÉSZÉRE – HOSSZ: 45+ PERC

A DOBOZ TARTALMA

1 szabályfüzet
21 "útvonal" hatszög
1 "Giro d'Italia összetett eredmény" hatszög
15 kerékpáros (5 csapat 3-3 tagja)
16 "összetett eredmény" jelző
1 mezőny (a tartó talpba állítva)
1 "éllovas" jelző
1 tizenkét oldalas "mezőny" kocka (3, 4 és 5-ös értékű matricákkal)
1 tizenkét oldalas "esemény" kocka
36 "frissítő" lapka (12 sárga, 12 piros, 12 zöld)
1 versenynapló tömb
11 jelző (3 "frissítő állomás", 2 "időjövőírás", 6 "hegyi kategória")
12 segédlet
15 speciális kártya

A. JÁTÉKELŐKÉSZÜLETEK

A.1 A VERSENY ELŐKÉSZÍTÉSE

4 féle úttípust különböztetünk meg:

Sík terep
(zöld szegélyű út)



Emelkedő
(narancssárga szegélyű út)



Hegy
(piros szegélyű út)



Lejtő
(fekete szegélyű út)



Útvonal lapkákat kiválasztva és egymás mellé letéve alakítsátok ki a verseny útvonalát.

A hatszögeknek köszönhetően a versenyek minden alkalommal különbözőek lesznek.

Az alábbi szabályokra minden esetben tekintettek kell lenetek:

1.) A verseny egy "rajtvonal" hatszöggel kezdődik és egy "célvonal" hatszöggel végződik.



"Rajtvonal" hatszögek

"Célvonal" hatszögek

2.) A hegyet ábrázoló hatszög elé egy emelkedőt kell tenni.

3.) Tegyetek egy (1-3 értékű) "hegyi kategória" jelzőt a hegyek lábához. Ez meghatározza a hegy leküzdésének a nehézségét, és az "elékezés" kockázatát (lásd C.2).



1-es kategória: kiemelten nehéz kategória



2-es kategória: nehéz kategória



3-es kategória: könnyű kategória

Lehetőség van 2 különböző "hegyi kategória" jelzőt tenni ugyanarra a hegyre (lásd a Függelékét).

4.) Tegyetek le egy vagy több "frissítőállomás" jelzőt, hasonlóan az ábrához.



Rövidebb verseny esetén (kb. 10 hatszög): 1 frissítőállomás

Hosszabb verseny esetén (kb. 15 hatszög): 2 frissítőállomás

Extra hosszú verseny esetén (kb. 20 hatszög): 3 frissítőállomás

5.) Keverjétek össze a 36 "frissítőállomás" lapkát, és tegyék őket képpel lefelé 3 kupacba (zöld, sárga, piros) a tábla mellé.

A.2 A VERSENYZŐK

A dobozban lévő 15 kerékpáros 5 különböző csapat tagja. A csapatok 3 versenyzője azonos színű trikót visel, de a talpazataik színe eltérő. A kerékpárosok talpazatának színe meghatározza mindegyikük speciális képességét: irammenő, csapatkapitány és hegyimenő.

Sárga csapat



hegyimenő (piros talp)

Sárga csapat



csapatkapitány (sárga talp)

Sárga csapat



irammenő (zöld talp)

A versenyzők száma játékosonként

- Egy versenyen soha nem vehet részt 12 kerékpárosnál több.
- Minden játékosnak ugyanannyi versenyzője van.
- A játékosok eldöntik, hogy hány versenyzővel játszanak: 1, 2 vagy 3.
- **2-4 játékos:** a játékosok 1, 2 vagy 3 versenyzővel játszanak. Minden játékos csapatában 1 irammenő, 1 csapatkapitány és 1 hegyimenő kerül. A szövetségekkel szemben az egyéni taktika kerül túlsúlyba.
- **5 játékos:** a játékosok 1 vagy 2 versenyzővel játszanak. Minden játékos felváltva választ 2 versenyzőt ugyanabból a csapatból, akiről azt gondolja, hogy a legmegfelelőbb lesz a verseny útvonala alapján. A versenyen a szövetségek és az egyéni taktika egyaránt érvényesül.
- **6-10 játékos:** minden játékosnak 1 versenyzője van. Minden játékos felváltva választ 1 versenyzőt, akiről azt gondolja, hogy a legmegfelelőbb lesz a verseny útvonala alapján. Gyors verseny, az asztal körüli szövetségekkel és egyet nem értésekkel.

Kártya neve	Erősség	Kártya akció
Alfredo	Jó tervező	1 joker defekt esetén + 1 ingyen lépés sík terepen
Beppe	Sprinter és intelligens taktikus	1 ingyen lépés a sprint zónában + 1 joker az esés elkerülésére a síkon
Fiorenzo	Rendkívül megbízható	1 ingyen lépés lejtmenetben
Francesco	Karizmatikus és elszánt	1 mozgás blokkolása sík terepen a szélárnyékban + 1 ingyen lépés síkon
Mario	Rendkívüli sprinter	1 ingyen lépés a sprint zónában
Bernard	Makacs és küzdő szellemű	1 ingyen lépés hegyen
Eddie	Kiváló és hajtós	Húz 1 energia lapkát és azonnal felhasználja
Felice	Küzdő szellemű és nagy stratégia	1 ingyen lépés az emelkedőn
Jacques	Nagyon erős	1 ingyen lépés a sík terepen
Miguel	Kiegyensúlyozott és nyugodt	1 ingyen lépés bármely úttípuson
Charlie	Páratlan mászó	1 ingyen lépés hegyen + 1 joker 3. kat. hegyen az eléhezéssel szemben
Fausto	Őstehetség	1 joker 1. kategóriás hegyen az eléhezéssel szemben
Gastone	Bátor ereszkedő	1 joker lejtmenetben történő eséssel szemben
Gino	Született harcos	1 joker 2. kategóriás hegyen az eléhezéssel szemben
Marco	Elsőprő kezdőerejű	1 ingyen lépés + 1 mozgás blokkolása a hegyen a szélárnyékban

Felkészülés a rajtra

- Tegyétek a tartó talpba állított mezőnyt a startvonalra.



A mezőny



Az éllovas jelző

- A verseny kezdetén minden versenyző a mezőnyben helyezkedik el.
- Az a játékos kapja az éllovas jelzőt, aki utoljára biciklizett. Ő tegye az éllovas jelzőt maga elé.

B. JÁTÉKMENET

1. A szökésben lévő kerékpárosok mozgatása (ha vannak ilyenek), helyezési sorrendben.
2. Szökés.
3. A mezőny üldözésének bejelentése.
4. A mezőny mozgatása.
5. A mezőnytől leszakadt versenyzők mozgatása (ha vannak ilyenek), helyezési sorrendben.
6. A mezőny jelölő továbbadása.

B.1 A SZÖKÉSBEN LÉVŐ KERÉKPÁROSOK MOZGATÁSA

- A kerékpárosok az útvonal mezőin mozognak
- Egy mezőn egy kerekesnél több sohasem tartózkodhat.
- A biciklisek nem haladhatnak keresztül olyan mezőn, amin egy másik kerékpáros tartózkodik.
- Ha egy kerékpáros szökésben van, akkor a helyezési sorrendnek megfelelően kell mozgatni (minden kör 1. akciója).
- Ha egy kerékpáros eltávolodott a mezőnytől (lásd B.2), akkor a játékosnak kötelező leraknia a táblára. Ettől a pillanattól kezdődően a speciális képességeinek és erősségeinek megfelelően lép. Minden kerékpáros ingyen lépéssel indul, amelynek

értéke a speciális képességétől (csapatkapitány, irammenő vagy hegyimenő) és mozgása kezdő pozíciójától (sík terep, emelkedő, hegy vagy lejtő) függ (2. ábra).

2. ábra

**"Ingyenes" lépések
(alaplépések)**

	INGYENES LÉPÉSEK			
	SÍK zöld szegéllyel	HEGY piros szegéllyel	LEJTŐ fekete szegéllyel	EMELKEDŐ narancs szegéllyel
IRAMMENŐ (zöld)	3	1	4	2
CSAPATKAPITÁNY (sárga)	2	2		
HEGYIMENŐ (piros)	1	3		

- Ezen alaplépéseken túl a kerékpáros a további lépésért fizethet (3. ábra).

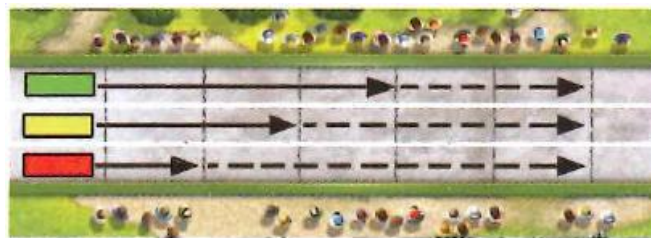
3. ábra

A "fizetős" mezők költsége

FIZETŐS LÉPÉS	1	2	3	4	5	6
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
RÁFORDÍTOTT ENERGIA	1	3	5	8	11	15

- Ez a fizetett mozgás azonnal csökkenti a versenynaplóban lévő energia értéket (4. és 5. ábra)

Irammenő (zöld alap)
Csapatkapitány (sárga alap)
Hegyimenő (piros alap)



Ráfördított energia=3
Ráfördított energia=5
Ráfördított energia=8

4. ábra

**Példa fizetős lépésekre
sík (zöld szegélyű) terepen**

Ingyen lépések + Fizetett lépések = Elköltött energia

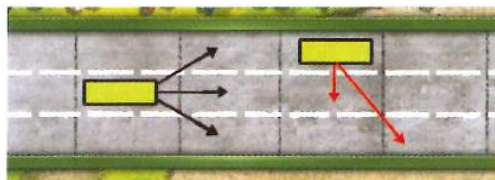
5. ábra

**A megfelelő energiaérték
csökkentése**

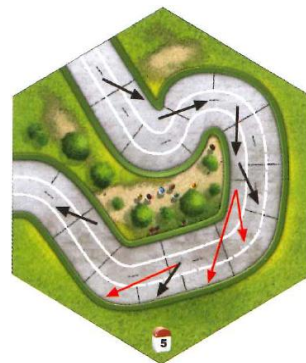
	IRAMMENŐ (ZÖLD)			CSAPATKAPITÁNY (SÁRGÁ)			HEGYIMENŐ (PIROS)		
	5	8	11	5	8	11	5	8	11
	51	48		51	46		51	43	

- A kerékpáros csak egyenesen előre vagy átlósan léphet.
Tilos helyben maradnia, vagy keresztbe mozognia a másik oldalra (6. ábra).

Előrehaladás



Kanyarok



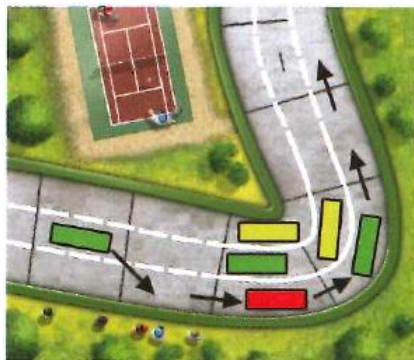
6. ábra
Lehetséges lépések

	Engedélyezett lépés
	Tiltott lépés

Különlegesen:

A kerékpárosok érinthetik a másik kerékpáros által elfoglalt mezőt, ha az útvonal **teljes szélességében** foglalt. Azonban ekkor kötelező:

1. a leghosszabb utat választani
2. minden érintett, foglalt mező után 1 további energiapontot fizetni.



Az utolsó helyen álló irammenő előtt "el van zárva" az út.
A játékos 5 mezőnyi mozgást választ.

3 mező ingyenes (irammenő a sík terepen) + 2 mező fizetős + további 2 pont, mert 2 foglalt mezőn hajt keresztül.

Összes költség: 5 energiapont

• Ha egy kerékpáros utolér egy másikat, akkor a következő körben ő jön először. Javasoljuk, hogy az előzést végrehajtó kerekest tegyék valamivel előrébb, hogy ez emlékeztessen a sorrendre (7. ábra).

7. ábra



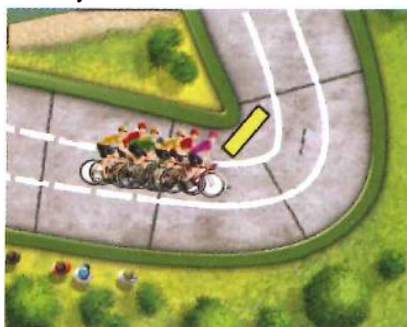
A sárga versenyző utoléri a zöldet.



A zöld elé kerül. A következő körben ő következik előbb (a helyezések sorrendjében).

• Ha a mezőny lehang vagy utolér egy szökevényt, a kerékpáros újra beolvad a mezőnybe.

A beolvadt kerékpárhoz tartozó játékos visszatesszi maga elé. A versenyző a mezőnnyel együtt mozog, csakúgy, mint a verseny kezdetén.

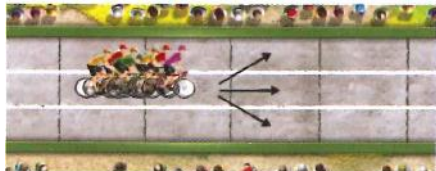


Példa egy kanyarvétel esetére

A mezőny nem érte utol a sárga versenyzőt, ezért ő nem kerül vissza a mezőnybe. Ha a mezőny egy vagy több mezőnyt mozog, akkor bekebelezi a sárga versenyzőt.

B.2 SZÖKÉS

- Minden játékosnak lehetősége van egy, vagy több kerékpárosát a mezőny elé juttatni, az óramutató járásának iránya szerint, kezdve a vezető játékosal (akinek a mezőnyjelző van).
- Szökéshez egy kerékpárosnak **legalább négymezőnyt kell lépnie**.
- A mezőny lerázásához a kerékpárosnak a speciális képességére és erősségére van szüksége. Az engedélyezett lépéseket a 6. ábra mutatja.

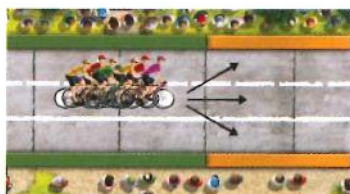


Példák szökésre:

Szökés kezdeményezéséhez lehetséges mezők egyenesben.



Szökés kezdeményezéséhez lehetséges mezők kanyarban.



Rendhagyó szökés: ebben az esetben a versenyző síkról indulva szökik. Speciális képességétől függ az ingyenes mezők száma (ha irammenő 3, ha csapatkapitány 2, ha hegymenő 1).

B.3 A MEZŐNY ÜLDÖZÉSÉNEK BEJELENTÉSE

A mezőnykocka dobását megelőzően az éllovas játékos dönthet a "+1"-gyel gyorsabb mozgás mellett. Ebben az esetben a mezőny a kockadobás eredményéhez képest "+1" extra mezőnyt halad.

B.4 A MEZŐNY MOZGATÁSA.

- A mezőny 2 mezőnyi területet foglal el.
- Az éllovas játékos dob a kockával.
- A kockadobás értékének megfelelően kell léptetni a mezőnyt.
- A mezőny mozgása **egy mezőnyivel több**:
 - Ha nincs versenyző a mezőnyben.
 - Ha bejelentették a mezőny üldözését (lásd B.3).
- A mezőny sebessége és annak következményei:
 - Ha a mezőny 5-öt lép, akkor a mezőnyben* lévő kerékpárosoknak 1 energiapontot kell fizetniük.
 - Ha a mezőny 6-ot lép, akkor a mezőnyben* lévő kerékpárosoknak 2 energiapontot kell fizetniük.
 - Ha a mezőny 7-et lép (kockadobás=5 + 1 "nincs versenyző a mezőnyben" + 1 az üldözés miatt), akkor a mezőnybe* visszatérő kerékpárosoknak 3 energiapontot kell fizetniük.
- * A mozgás kezdetén mezőnyben lévő, vagy a menet közben a mezőnybe beolvadó kerékpárosok.
- A kanyarokban a mezőny a pontozott mezőkön mozog.
- Ha a kockadobás piros oldalt eredményez, a mezőny 4-et lép és minden versenyző szembenéz a defekt kockázatával (lásd C.3).

B.5 A MEZŐNYTŐL LESZAKADT VERSENYZŐK MOZGATÁSA

- Ha egy versenyző nem tud fizetni a mezőny 5 vagy több mezőnyi mozgása miatt, akkor leszakad → a mezőny mozgását követően közvetlenül a mezőny mögötti mezőre kerül. A mezőny léptetését követően a kerékpáros rögtön a mezőny mögötti mezőre kerül. A következő körtől a mezőny után kerül rá sor, és a szökevényekhez hasonlóan haladhat – attól függően léphet, hogy milyen speciális képességgel rendelkezik.
- Egy kerékpáros defekt esetén is leszakadhat a mezőnytől (lásd C.3).
- A leszakadt kerékpárosok (minden játékkör 5. fázisában) a helyezésüknek megfelelően kerülnek sorra.
- A leszakadt kerékpárosok soha nem használhatják a mezőny szélárnyékát (lásd C.1).
- A kerékpárosok önként is lemaradhatnak a mezőnytől, azért, hogy segítsenek a nehéz helyzetbe került csapattársuknak felérni a mezőnybe.

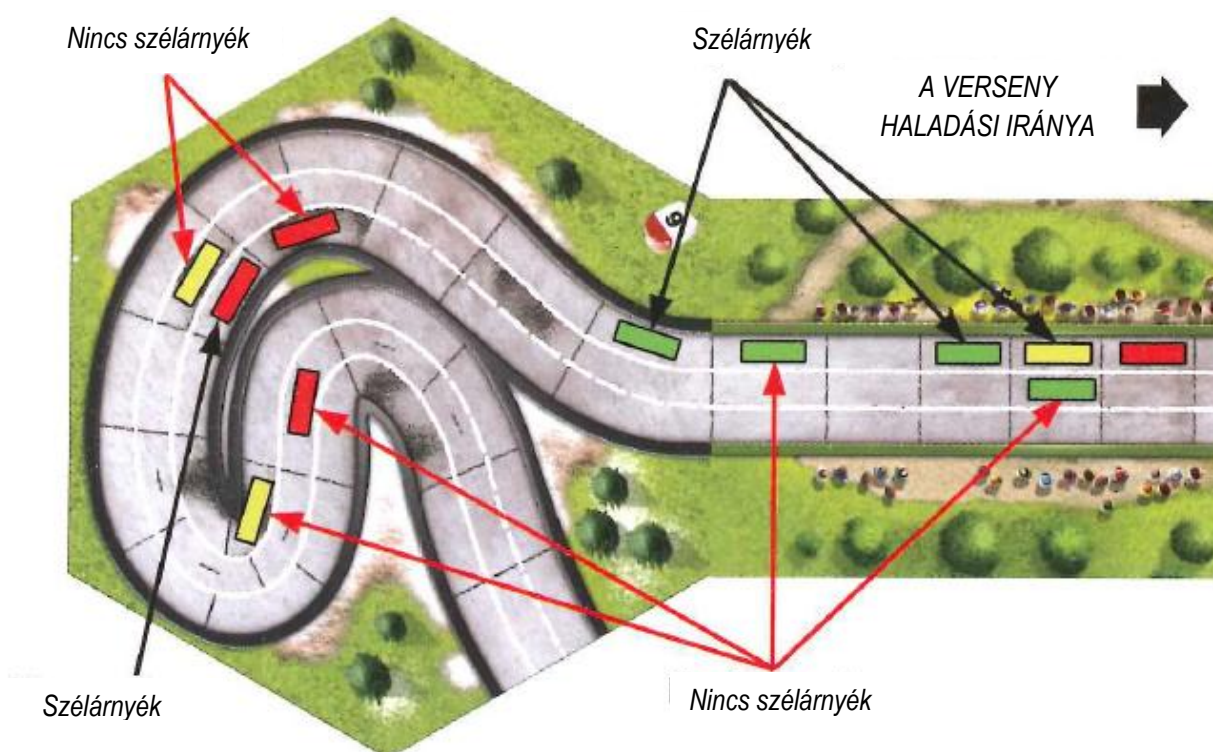
B.6 A MEZŐNY JELÖLŐ TOVÁBBADÁSA.

Miután minden versenyző és a mezőny mozgott a mezőny jelölőt az óramutató szerint tovább kell adni.

C. VERSENYKÖRÜLMÉNYEK

C.1 SZÉLÁRNYÉK

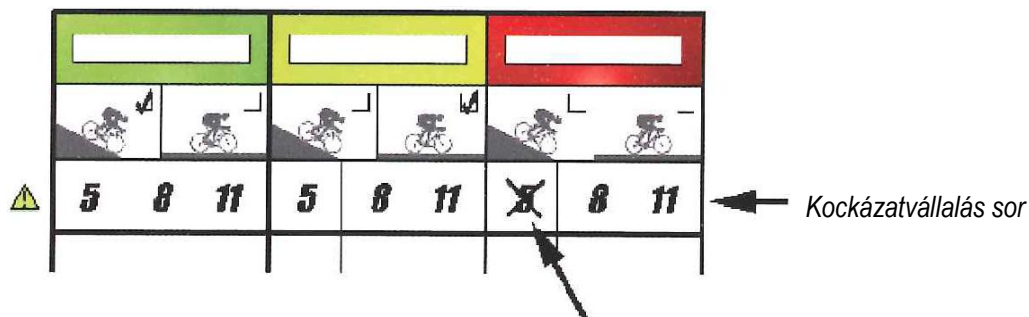
- Az a kerékpáros, aki pontosan egy másik mögött fejezte be a lépését, az elől lévő szélárnyékát használva a következő körében egy ingyen lépéshez jut, amikor az előtte lévő lép. Ha egy esés vagy egy defekt miatt ez a kerékpáros egy helyben marad, a hátulsó kerekes elveszíti a szélárnyékot.
- A szélárnyék akkor is elveszik, ha a kerékpáros előtt sík terepről, emelkedőről vagy hegyről induló legalább 6 mezőnyi lépés történik, vagy legalább 8 mezőnyi lejtőről indítva, vagy ha a játékos Marco vagy Francesco lapot játszik ki.



C.2 KOCKÁZATVÁLLALÁS: ELÉHEZÉS ÉS BUKÁS

- Előfordulhat, hogy a játékos dönt, hogy egy kerékpárosa kockázatot vállal (eléhezik vagy bukik).
- A kockáztatás eredményét az "esemény" kockával való dobás határozza meg.

8. ábra:



A hegyimenő már vállalt kockázatot. Ha a játékos másodjára is megpróbálja ezt, akkor 8-at, vagy többet kell dobnia a kockával.

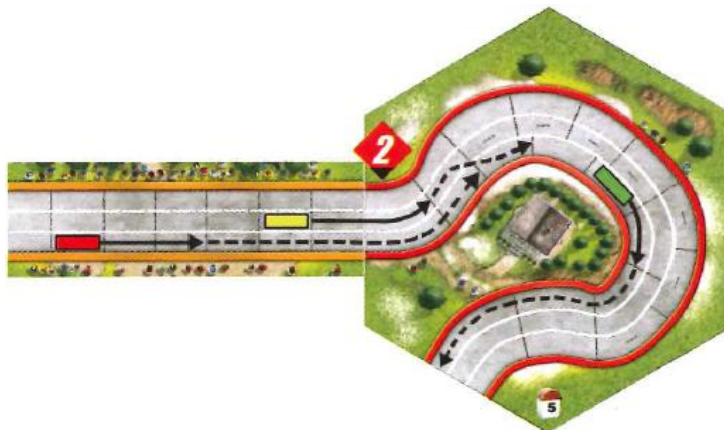
- Minél több kockázatot vállal (eléhezésre vagy bukásra) egy kerékpáros, annál kevesebb az esélye. Minden újabb kockáztatással nagyobb dobott értékre van szükség az eredményességhez:
 - 1. kockáztatás (elékezés vagy bukás): a kockadobás eredményének egyenlőnek, vagy nagyobbnek kell lennie 5-nél. A dobás eredményétől függetlenül a játékosnak X-et kell tennie a kerékpárosának kockázatvállalás sorának "5"-ös mezőjébe. (8. ábra)
 - 2. kockáztatás (elékezés vagy bukás): a kockadobás eredményének egyenlőnek, vagy nagyobbnek kell lennie 8-nál. A dobás eredményétől függetlenül a játékosnak X-et kell tennie a kerékpárosának kockázatvállalás sorának "8"-as mezőjébe.
 - 3. kockáztatás (elékezés vagy bukás): a kockadobás eredményének egyenlőnek, vagy nagyobbnek kell lennie 11-nél.
- A kerékpáros csak akkor kockáztathat (elékezést vagy bukást), ha rendelkezik elegendő energiával, hogy kifizesse azt.

Elékezés

- Minden hegy lábánál egy "hegyi kategória" token található. Az ezen lévő szám jelzi a kerékpáros eléhezésének kockázata nélkül megtehető fizetős mezők maximális számát.
- Ha egy kerékpáros túllépi a jelző értékét a mozgása során, akkor vállalja az elékezés kockázatát. Ebben az esetben a lépését követően dobniá kell az "esemény" kockával. Az eredménynek nagyobbnak, vagy egyenlőnek kell lennie a versenynaplóban meghatározott értéknél ("kockázatvállalás" sor a 8. ábrán), máskülönben eléhezik.
- Ha egy kerékpáros eléhezik, köteles háromszoros költséget fizetnie a lépéséért.

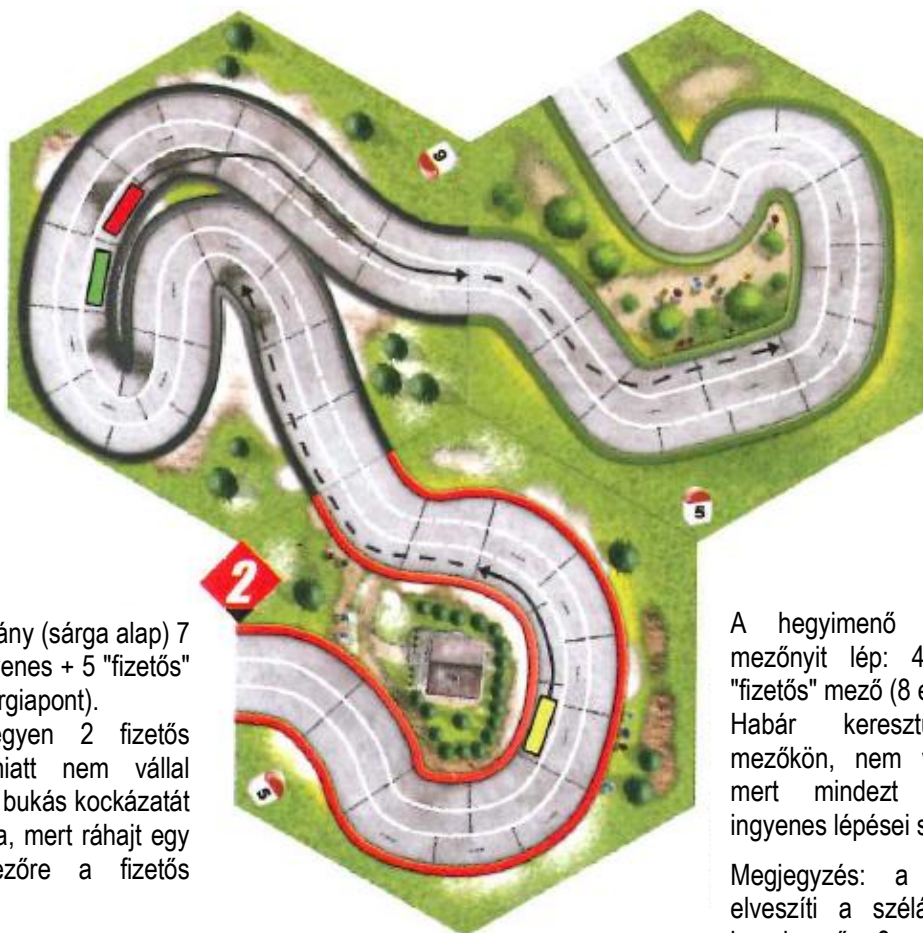
Pl.: Lépés költsége = 5. Ha eléhezik $\rightarrow$ lépés költsége = 15. A kockázatvállalás előtt ennek a kerékpárosnak rendelkeznie kell legalább 15 energiaponttal.

Példa hegyen történő lépésre



Az irammenő (zöld alap) 4 mezőnyit lép: 1 ingyen lépés és 3 fizetős lépés → összköltség: 5 energiapont. A versenyző 3 fizetős mezőnyit halad a hegyen, vagyis meghaladja a megadott értékre, azaz kockázatot vállal.

- Az út feketített mezői "bukás" veszélyes (aszfalthibás) területek.
 - A kerékpárosok nem kockáztatják a bukást, ha a mozgásuk során, az ingyenes lépésük felhasználásával (alaplépés + lehetséges szélárnyék) keresztülhaladnak egy feketített mezőn. Ha a mozgásuk "fizetős" részét használják erre, akkor kockázatot vállalnak és a mozgásuk után kötelesek dobni az "esemény" kockával. A dobott érték hatása a versenynapló kockázatvállalás sorától függ (8. ábra, "kockázatvállalás" sor).
 - Ha egy kerékpáros elesik, akkor a mellé a mező mellé kerül, ahol a mozgása befejeződött. Kétszer annyit fizet a mozgásáért, és kimarad egy körből.
- Pl.: Mozgás költsége = 5 energiapont. Ha bukik → Mozgás költsége = 10 energiapont + kimarad egy körből.
A kockázatvállalás előtt a kerékpárosnak legalább 10 energiapontja van.
- Figyelem! A kerékpáros körönként csak egyszer kockáztathat.
 - A kerékpáros esést követően arról a mezőről indul újra, ahol befejezte a mozgását és elesett. A helyezési sorrendnek megfelelően kerül rá a sor. Ha a mezője foglalt, akkor az azt elfoglaló kerékpáros mögötti mezőről indul.



Megjegyzés: a zöld irammenő elveszíti a szélárnyékot, mert a hegyimenő 8 mezőnyit lép a lejtmenetről indulva.

C.3 DEFEKT

- Amikor a mezőnykocka dobása piros számot eredményez, a mezőny (és a leszakadt versenyzők, ha vannak ilyenek) mozgatasánál, aztán a kerékpárosoknál (mindazoknál, akik elszöktek, vagy még mindig a mezőnyben vannak, és azoknál is, akik lemaradtak) a helyezéseik sorrendjében felmerül a defekt kockázata.
 - Először is a mezőny mozog a kocka értékének megfelelően, vagy annál előbbre (lásd B.4).
 - Aztán sorrendben minden kerékpáros dob az "esemény" kockával. Ha a dobás "1"-est eredményez, a kerékpáros defektet szenved.
 - Az 1. helyen lévő kerékpáros dob először, ha "1" az eredmény, akkor defektet szenved. Aztán a 2. helyen álló dob az "esemény" kockával. Ha "1" az eredmény, akkor defektet szenved. Őt a többi versenyben lévő kerékpáros követi.
- A mezőnyben lévő kerékpárosokra a következő sorrend vonatkozik: a "éllovas" jelzöt birtokló játékos kerékpárosai az alábbi sorrendben: irammenő, csapatkapitány és hegyimenő, majd az óramutató járásának megfelelően sorban a többi játékos.
- Defektet esetén → a következő körben a defektet szenvedő kerékpáros nem számít bele a játékosok sorrendjébe, de végül, a mezőny után ő következik (csakúgy, mint a lemaradt kerékpárosok, ha vannak ilyenek).
 - A lyukas kerékkel a biciklista a saját mezőjén marad. A szélárnyékot elveszti (mind ő, és mind azok, akik őt követték).
 - A mezőnyben haladó, defektet szenvedő kerékpárosok a mezőny mögötti mezőre kerülnek. A következő körben a mezőnyt követően kerülnek sorra.

A többi kerékpáros nem állhat meg a defektes kerékpárosok mezőjén, de keresztülhajthat rajta.

C.4 REGENERÁCIÓ

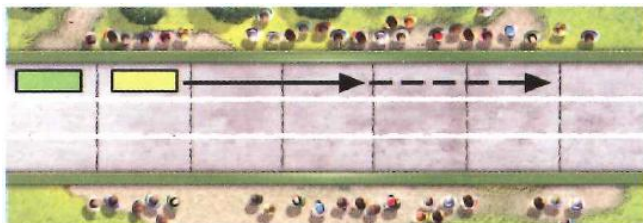
Frissítőállomáson



- Amikor egy kerékpáros elhalad egy "frissítőállomás" jelző mellett akkor húz egy "frissítő" lapkát.
- Ha a kerékpáros irammenő, akkor a játékos egy zöld lapkát húz, ha csapatkapitány, akkor sárgát, és ha hegyimenő, akkor pirosat.
- A kártya (2-5 pontnyi) energiát ad a kereknek.
- Ez az energia azonnal hozzáadható a kerékpáros energiájához, de akár titokban is tartható, és a verseny későbbi részében is felhasználható (ezt a megoldást ajánljuk).
- Figyelem! Ha egy játékos a "frissítőállomás" jelzőnél elfelejtett lapkát húzni a kerékpárosának, és tovább haladt, akkor ezt már nem pótolhatja. Még akkor sem, ha a következő kerékpáros is az övé.

Menet közben

A kerékpárosok visszakapnak 1-1 energiapontot, minden rendelkezésükre álló, fel nem használt ingyenes lépésükért (alaplépés + lehetséges szélárnyék). A regenerálódott energia hozzáadódik a versenynaplóban a kerékpáros összes energiájához.



A csapatkapitány (sárga) 4 mezőnyit lép (2 ingyenes + 2 fizetős).

Az irammenőnek (zöld) 4 ingyen lépése van (3 + 1 szélárnyék).

Ha 3 mezőnyit mozog, 1 energiapontot visszakap.

Ha 2 mezőnyit mozog, 2 energiapontot visszakap.

Ha 1 mezőnyit mozog, 3 energiapontot visszakap.

A JÁTÉK CÉLJA

A cél, hogy elsőként haladj át a versenyződdel a célvonalon. Ez a kerékpáros lesz a verseny győztese.

D. GIRO D'ITALIA

D.1 STRATÉGIA

Ha egy több szakaszból álló Giro d' Italia-t akarsz játszani, akkor hosszútávú stratégiát kell kidolgozni. A Giro szakaszait a függelékben találod.

Készítsetek versenynaptárt (1 szakasz esténként, 2 szakasz esténként...).

Az összetett eredmény meghatározása az "összetett eredmény hatszög"-ön lehetséges (lásd alább). A kerékpárosokat 15 "összetett eredmény" jelölő reprezentálja (lásd a példát a 9. ábrán).

A legnagyobb jelöli az "összetett eredményt" vezető kerékpárost.

A fehér csapat irammenőjének jelölője



9. ábra:



A kék csapat heggyimenője

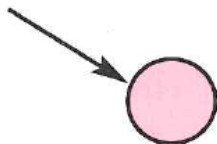


A sárga csapat csapatkapitánya



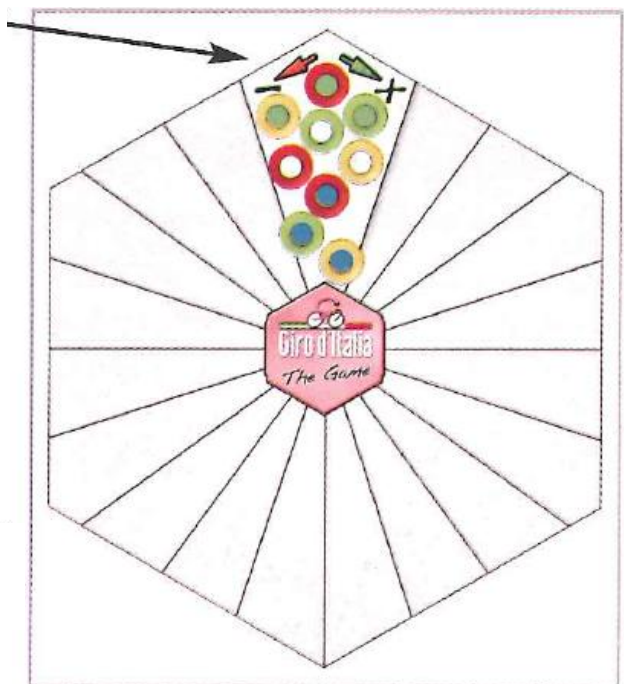
A fehér csapat irammenője

Az 1. helyen álló versenyző
alá tett jelölő



10. ábra:

Kezdő mező



- Az 1. szakasz kezdetén tegyétek a résztvevő versenyzőket reprezentáló jelölőket a nagy kezdőmezőre (fehér mező) (10. ábra).
- Ha egy versenyző időjövőírást gyűjt (lásd D.2), akkor a jelölőjét mozgassd 1-gyel előre (az óramutató szerint).
- Ha egy versenyző szakaszt nyer, akkor a jelölőjét mozgassd 2-vel előre (az óramutató szerint).
- Ha viszont egy versenyző körökkel lemarad a célban, akkor az ő jelölőjét mozgassd hátra (az óramutatóval ellentétesen) annyi mezőnyivel, ahánnyal később ér be a szakaszgyőzteshez képest.
- Amennyiben a kerékpárosok ugyanabban a körben befejezik a szakaszt, mint a győztes, akkor nem maradnak le: az ő jelölőiket nem szükséges elmozgatni.

Kiesés:

- Ha egy kerékpárost lekörözik az "összetett eredmény" hatszögön, akkor az a továbbiakban kikerül a játékból.
- Ha egy kerékpáros 3-nál több kör hátránnyal ér be a mezőnyhöz képest, rögtön kiesik.
- Az összetett eredmény vezetőjét a nagy, rózsaszín jelölővel jelöljük.
- Döntetlen esetén a több energiával rendelkező játékosé az első hely.

Példa az összetett eredményre

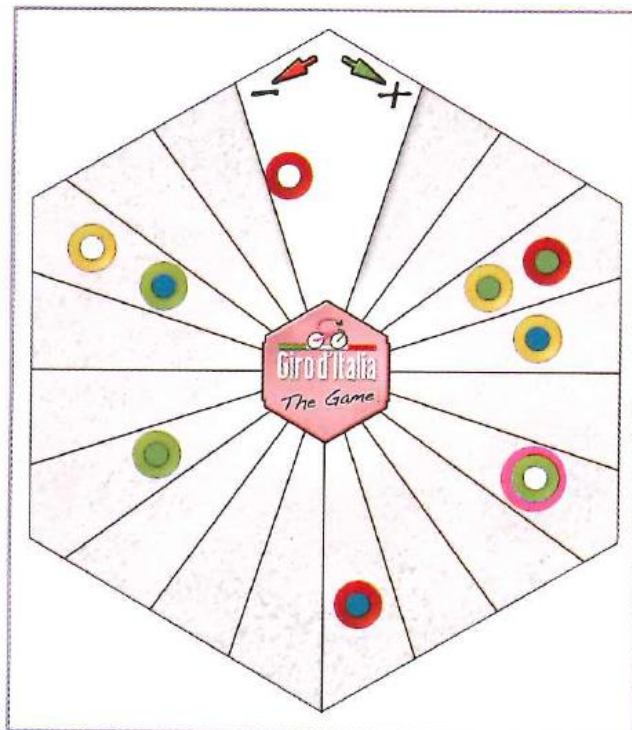
A fehér csapat irammenője vezeti a versenyt (övé a rózsaszín trikó).

A kék csapat csapatkapitánya a második, két körrel lemaradva az első mögött.

A zöld csapat hegyimenője és csapatkapitánya egyaránt harmadik, három körrel lemaradva az első mögött.

A fehér csapat hegyimenője ötödik, hat körrel...stb.

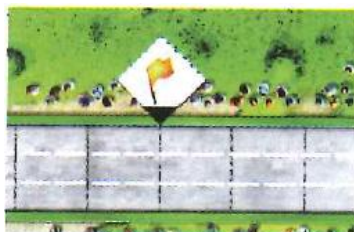
Figyelem, a kék hegyimenő (utolsó) csak 3 lépésre van a kieséstől.



D.2 IDŐJÓVÁÍRÁS

- Többnapos verseny esetén tegyetek egy vagy több időjövőírás jelölőt az útvonalra (lásd. 11. ábra)
- Az első kerékpáros, aki elhalad az "időjövőírás" jelölő melletti vonalon, az léphet a "összetett eredmény" hatszögön → a jelölő alapján ez a kerékpáros 1 mezőnyt előre léphet (az óramutató szerint).

11. ábra:



D.3 IDŐFUTAM

- Kétféle időfutam szakasz létezik: egyéni vagy csapat. Egyik esetben sincs szükség a mezőnyre, a játékosoknak csak a saját lépéseiket kell számolniuk, kizárólag az ujjukat használva, a saját körük során
- **Egyéni időfutam:** a rajttól kezdve minden egyes versenyző szökevényként indul, körönként feljegyezve mindenki energiáját a versenynaplóba, még akkor is, ha az energiája nem csökken (így könnyen számolható az időfutam köreinek száma). A normál verseny energiája, plusz 50% adja meg a kezdő energiát.

Példa: a kilométerek összértéke = 37. Az időfutam energiája = $37 \times 1,5 = 55$ (kb.).

- Időfutam esetén az ingyenes lépések az alábbi táblázat alapján alakulnak:

	INGYENES LÉPÉSEK			
	SÍK zöld szegéllyel	HEGY piros szegéllyel	LEJTŐ fekete szegéllyel	EMELKEDŐ narancs szegéllyel
IRAMMENŐ (zöld)	3	2	4	2
CSAPATKAPITÁNY (sárga)	3	3		
HEGYIMENŐ (piros)	2	3		

- A versenyzők idejét mérni kell.
- A **versenyzők időfutam eredménye** 2 értéktől függ: a körök számától és a mért időtől. Továbbá a körök összefüggenek a mért idővel, azáltal, hogy a körök számát hozzá kell adni az időfutamon futott időhöz. Az időeredmény meghatározása: az első versenyző 0 kört kap, a második 1-et, és az utolsó mindig 3-at. A harmadiktól kezdve az utolsó előtti helyen befutóig szereplők mindig 2-t kapnak.

Példa egy 6 versenyzős időfutamra: egy versenyző 20 kör alatt teljesíti a teljes szakaszt és 5. lesz a mért időeredménye alapján. Az ő időfutam eredménye $20 + 2 = 22$ lesz.

- A legkisebb összeggel végző versenyző nyeri az időfutamat, az "összetett eredmény" hatszögön az ő jelölőjét nem kell mozgatni. A többi versenyző jelölőjét annyi mezővel kell visszaléptetni, amennyi a különbség az időfutam győztesének eredményéhez képest.

- Az időfutam során az **elékezésre** egyedi szabályok vonatkoznak:

- Tegyetek 7 azonos színű (2, 2, 3, 3, 4, 4, 5 értékű) "frissítő állomás" lapkát képpel lefelé.
- Ha egy kerékpáros csak 1 vagy 2 fizetős mezőnyt halad akkor nem vállal kockázatot, de ha 3 vagy több fizetős mezőnyt lép síkon, emelkedőn vagy hegyen, akkor némileg kockáztat (lejtőn nem lehet elékezni): választania kell a 7 lapka közül és az annak megfelelő összeget le kell vonnia az energiájából.
- Ha egy kerékpáros mind a 7 lapkát elhasználja, akkor az összeset visszakapja.

- Ha egy kerékpáros a **bukás** kockázatát vállalja, dobni kell az "esemény" kockával, amelynek 5-öt, vagy nagyobb értéket kell eredményeznie. Ha bukás történik, akkor nem fizet energiát, de kimarad egy körből. Be kell írnia az összes (korábbival egyező) energiát az új rubrikában, a végső elszámolás megkönnyítése érdekében.

- **Csapat időfutam:** a szabályok megegyeznek az egyéni időfutam szabályaival, de a csapatra kell tekintettel lenni és nem a játékosokra. Mindemellett a körök száma és mért idő számítása a csapat utolsó, célvonalon áthaladó versenyzőjének eredménye alapján történik.

D.4 MEGMARADT ENERGIA

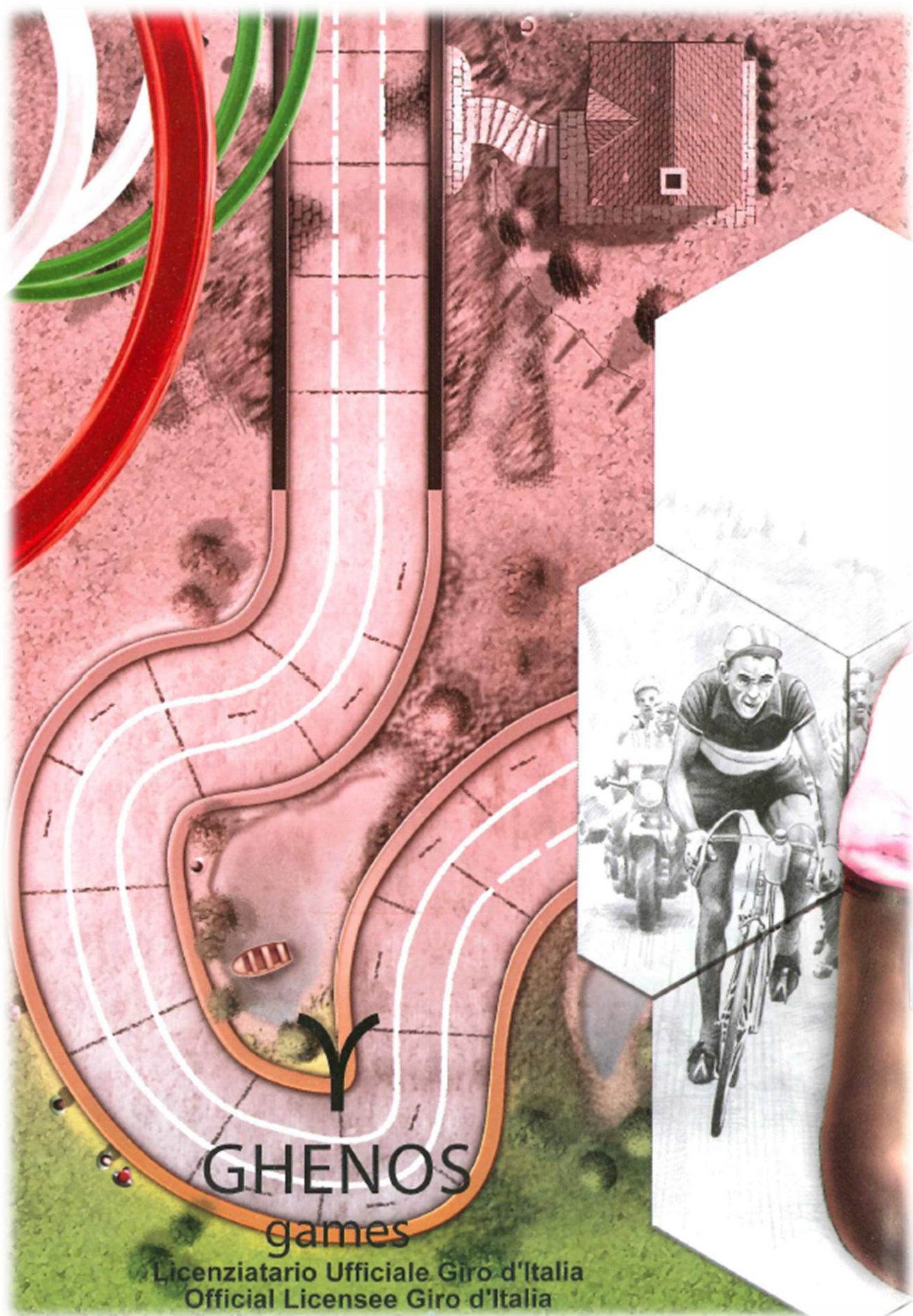
Ha a kerékpárosoknak marad energiája a szakasz végén, akkor azt megtarthatják, és átvihetik a következő szakaszra.

Ugyanakkor a kerékpárosok soha nem tarthatnak meg 15-nél több pontot (időfutam esetén 5 pontot).

Példa: "A" kerékpáros 6 ponttal, "B" kerékpáros 22 ponttal fejezi be a szakaszt.

A következő szakasz rajtjához "A" további 6,

"B" pedig további 15 energiaponttal állhat oda.



GHENOS
games

Licenziatario Ufficiale Giro d'Italia
Official Licensee Giro d'Italia