

il ciclista prescelto e quello immediatamente dietro avanzano di due posizioni



il ciclista prescelto avanza di due posizioni grazie al sostegno del pubblico



il ciclista prescelto arretra di una posizione a causa della pioggia che cade



il ciclista prescelto e quello che corre direttamente dietro avanzano di tre posizioni



la musca incoraggia il gruppo così tutti avanzano di una posizione



il ciclista prescelto e tutti quelli dietro di lui indietreggiano di una posizione per guardare l'ubriaco



il ciclista prescelto arretra di una posizione guardando la foto di sua zia



ristori: il ciclista prescelto avanza di quattro posizioni grazie al ristoro



approvvigionamento: il ciclista prescelto e quello immediatamente dietro avanzano di tre posizioni



tira un dado e avanza di tante posizioni quanto è il risultato fino al ciclista che sceglie



il ciclista prescelto torna all'ultima posizione appena dietro l'ultimo ciclista



la gente incita il gruppo; i primi tre ciclisti avanzano di due posizioni



le ragazze intrattengono il gruppo; i primi tre ciclisti perdono due posizioni



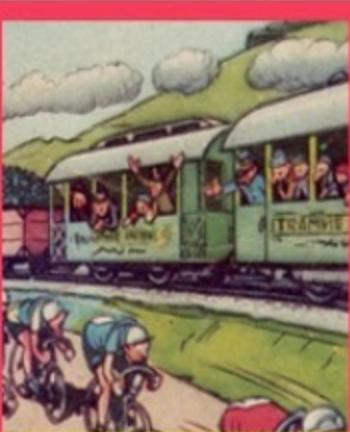
il ciclista prescelto perde quattro posizioni



il ciclista prescelto e i due corridori subito dietro escono di strada e perdono cinque posizioni



tutti i ciclisti che stanno a meno di due posizioni si scambiano di posto



il treno blocca i ciclisti: perdono tutti cinque posizioni



i fiori fanno sbandare le bici e il ciclista prescelto cade a terra e ricomincia la corsa



**il ciclista prescelto
perde tre posizioni**



**il ciclista prescelto
perde una posizione**



**il cane fa cadere il gruppo, i
primi quattro ciclisti perdono
cinque posizioni**



**il ciclista prescelto
perde due posizioni**



**il ciclista prescelto e quello
subito dietro avanzano di
quattro posizioni**



**il ciclista prescelto cade per
prendere il gelato e perde
tre posizioni**



**il ciclista prescelto e quello
subito dietro avanzano di
tre posizioni**



**il cane fa cadere il gruppo, i
primi tre ciclisti perdono
cinque posizioni**



**il ciclista prescelto
perde due posizioni**



il ciclista scelto per prendere il gelato cade e perde quattro posizioni



il passaggio attraverso il ponte è stretto, ogni giocatore sceglie un ciclista, lancia il dado e lo riporta in quelle posizioni



la galina provoca una caduta del gruppo, i primi tre ciclisti ritardano di due posizioni



il tuo manager ti critica durante la gara, il ciclista che scegli lascia la gara



forza extra: il ciclista prescelto avanza di sei posizioni



il ciclista prescelto cade spaventato dal toro e viene eliminato dalla gara



forza extra: il ciclista prescelto avanza di cinque posizioni



filo di salsicce; il ciclista che scegli è così affamato che decide di abbandonare la corsa per uno spuntino



gioia dell'infanzia: scegli un ciclista che è stato espulso dalla corsa, può ricominciare



scegli un ciclista; quando tira la buccia della banana fa cadere quello immediatamente dietro che perde sei posizioni



il ciclista che sceglie avanza di due posizioni



rinfresco: il ciclista che sceglie avanza di tre posizioni



Forza extra; il ciclista prescelto avanza di una posizione



critiche: il ciclista prescelto viene criticato dal suo manager e viene espulso dalla gara



il ponte: tutti coloro che sono a meno di cinque posizioni dal ponte avanzano di cinque posizioni



scegli un ciclista: perde tre posizioni



Forza extra; il ciclista prescelto avanza di tre posizioni



marrone



giallo



rosso



arancio



azzurro



verde



nero



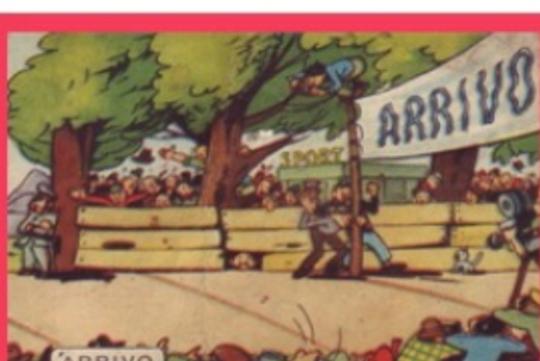
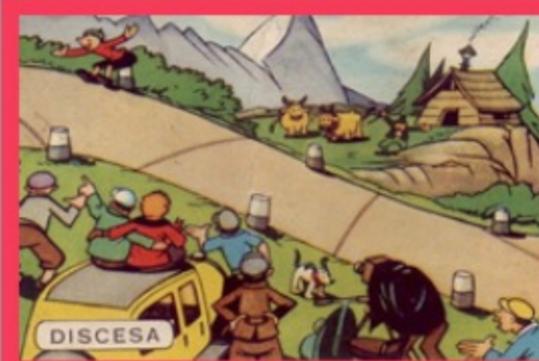
grigio



viola



blu





REGOLE DEL GIOCO DI CICLISMO:

Gioco di corse in bicicletta da 2 a 10 giocatori:

Per due giocatori, si gioca con otto ciclisti (4 a testa).

Per tre giocatori, ognuno ha tre ciclisti.

Per quattro e cinque giocatori, ognuno ha due ciclisti.

Per sei e fino a 10 giocatori ognuno avrà un solo ciclista.

Componenti:

2 dadi D6, più facili da reperire rispetto a un D8 (da usare solo solo per la prima mossa)

44 carte azione.

10 ciclisti, uno per colore (giallo, rosso, arancione, azzurro, verde, nero, grigio, marrone, viola e blu scuro). I gettoni verranno utilizzati se non ci sono ciclisti.

Per complicare leggermente il gioco si possono aggiungere **2 ciclisti di colore bianco.** I ciclisti bianchi essendo neutri non appartengono a nessuno ma possono comunque influenzare lo svolgimento della gara.

18 carte percorso. Tutte le carte della corsa sono divise in 3 spazi tranne la casella di partenza che ha una sola posizione ; in basso a sinistra su ogni carta è posta la indicazione se è la partenza, una pianura, una salita, una discesa, due curve sono anonime e da ultimo c'è l'arrivo con solo 2 spazi.

Esempio di disposizione per una tappa:

1) Partenza

2) Per il percorso di gara le varie carte devono essere messe tutte in fila facendole sempre combaciare tra di loro in modo che la strada non venga mai interrotta.

3) La casella dell'arrivo (che ha solo due posizioni) va posta alla fine dell'itinerario e il giocatore che riuscirà a portare per primo al traguardo uno dei suoi corridori sarà il vincitore.

Giocatori.

Si sceglie l'ordine di gioco col metodo che preferite.

Ad ogni giocatore vengono distribuite **quattro carte azione e quelle dei ciclisti che gli spettano** (che ovviamente gli avversari non devono conoscere)

1) All'inizio della partita ogni giocatore lancia 2 dadi D6 o un D8 e muove un qualsiasi ciclista di sua scelta. **I giocatori possono spostare anche ciclisti diversi dai propri.**

2) Nei turni successivi i dadi non verranno più utilizzati e i ciclisti si muoveranno solo con l'uso delle carte azione.

3) Durante il proprio turno, un giocatore può fare una di queste due azioni:

- o giocare una carta azione su un ciclista di sua scelta,

- o pescare un'altra carta azione: Il numero massimo di carte azione che possono essere tenute in mano è cinque.

4) Durante la partita, **ogni ciclista può essere spostato attivamente dai giocatori solo una volta durante ciascuno turno di gioco (esempio: se il giocatore A muove nel suo turno il ciclista rosso , gli altri giocatori non lo potranno più muovere in quel turno. Si sposterà solo passivamente se indicato da una carta azione giocata).**

Vincerà il giocatore il cui ciclista arriva in prima posizione.

Se si decide di giocare su più tappe, si può variare ogni volta la posizione delle carte percorso e la lunghezza totale del tragitto. il **punteggio parziale** verrà valutato come segue:

Il ciclista che arriva primo guadagna 8 punti

Il ciclista che arriva secondo guadagna 5 punti

Il ciclista che arriva terzo guadagna 2 punti

Il ciclista che arriva quarto guadagna 1 punto

Quando arriva il quarto corridore, la gara è finita e il quinto corridore e i seguenti non prendono nessun punto.

Alla fine di tutte le gare si sommeranno i punteggi parziali e sarà decretato il vincitore

VARIANTE DEL GIOCO CON AZZARDO

E' POSSIBILE **GIOCARE NON SAPENDO** QUALI SONO ALCUNI O TUTTI I **PROPRI CICLISTI**: le carte dei ciclisti vengono distribuite coperte E VERRANNO SCOPERTE SOLO ALLA FINE DI TUTTA LA CORSA.