

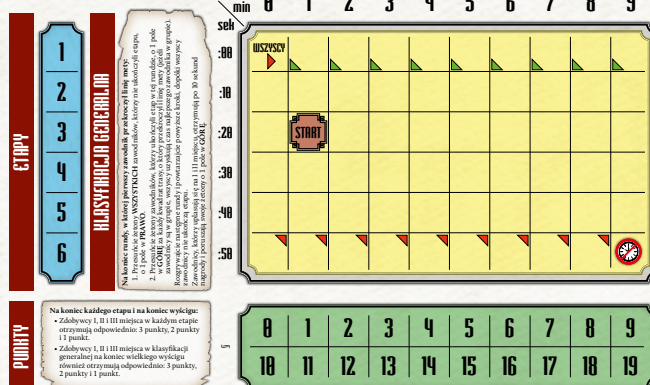
Cel

Celem wielkiego wyścigu jest ukończenie wszystkich etapów z jak największą liczbą punktów. Punkty to miara sportowych osiągnięć: nagród pieniężnych, osobistych rekordów i podtrzymania zadowolenia sponsorów. Punkty są przyznawane za ukończenie dowolnego etapu na podium oraz za pierwsze trzy miejsca w klasyfikacji generalnej na koniec wyścigu.

Elementy

Do gry będziecie potrzebować kilku rekwizytów:

- Kartki A4 z tabelką wyników wielkiego wyścigu – jak na obrazku obok (do wydrukowania na str. 3).
- 1 żetonu do oznaczenia aktualnego etapu. Nie musicie rozgrywać wszystkich 6 etapów; 2 też wystarczą! Żeton kładziecie na cyfrze 1.
- 1 żetonu na gracza do oznaczenia punktów. Wszystkie żetony należy początkowo położyć na cyfrze 0, a następnie przesuwać wraz ze zdobywaniem kolejnych punktów przez każdą drużynę.
- 2 żetonów na gracza do oznaczania czasu zawodników – po jednym żetonie na zawodnika.



Punkty

- Zdobywcy I, II i III miejsca w każdym etapie otrzymują odpowiednio: 3 punkty, 2 punkty i 1 punkt.
- Zdobywcy I, II i III miejsca w klasyfikacji generalnej na koniec wielkiego wyścigu również otrzymują odpowiednio: 3 punkty, 2 punkty i 1 punkt.

Klasyfikacja generalna

Zasady są następujące::

- Na początku I etapu połóżcie żetony **WSZYSTKICH** zawodników na kwadracie z napisem **START**.
- Na końcu rundy, podczas której chociaż jeden zawodnik przekroczył linię mety, wykonywane są dwie poniższe czynności:
 - Wszyscy zawodnicy, którzy **NIE** przekroczyli linii mety, przesuwają swój żeton w tabeli o 1 pole w prawo.
 - Wszyscy zawodnicy, którzy **PRZEKROCZYLI** linię mety w **TEJ** rundzie, przesuwają swój żeton w tabeli o 1 pole do góry za każdy kwadrat trasy, o który przekroczyli linię mety (może być to od 1 do 5 kwadratów). Jeżeli żeton miałby zostać przesunięty poza górną krawędź tabeli, zamiast tego kładzie się go na najniższym polu w kolumnie po lewej stronie i przesuwa w górę o wymaganą liczbę miejsc.
- Przyjmuje się, że wszyscy zawodnicy, którzy przekroczyli linię mety i nie ma pomiędzy nimi żadnych pustych kwadratów (bez korzystania z cienia aerodynamicznego!), osiągnęli ten sam czas.
- Jeżeli żeton któregoś z zawodników zostanie przesunięty na pole w prawym dolnym rogu tabeli, czas tego zawodnika nie będzie już brany pod uwagę w klasyfikacji generalnej.

-
- Jeżeli żeton któregoś z zawodników zostanie przesunięty na pole w lewym górnym rogu tabeli, żetony **WSZYSTKICH** zawodników muszą zostać natychmiast przesunięte o 1 pole w prawo.
 - Dwa pierwsze miejsca w każdym etapie są dodatkowo nagradzane 10 sekundami (czyli przesunięciem żetonu o 1 pole w górę).

Wynika z tego, że w trakcie etapu zawodnicy będą tracili czas, dopóki nie przekroczą linii mety. Choć te wyliczenia mogą wydawać się skomplikowane, ich sednem jest to, że przesunięcia w lewo lub w prawo reprezentują minuty (w czasie gry są to poszczególne rundy), a ruchy w górę lub w dół – 10 sekund (albo 1/6 rundy).

Między etapami

- Pomędzy etapami zawodnicy nie odrzucają wszystkich kart zmęczenia, które otrzymali w zakończonym etapie. Połowa zmęczenia (zaokrąglając w dół) jest odkładana do odpowiednich stosów z kartami zmęczenia, a reszta pozostaje w talii energii. Oznacza to, że zawodnicy na początku kolejnego etapu mogą być w gorszej kondycji.
- Zaczynając od II etapu, rozstawienie zawodników na starcie przebiega w kolejności zależnej od liczby zdobytych punktów (gracz z najmniejszą liczbą punktów rozstawia swoją drużynę jako pierwszy itd.).

Rozstrzyganie remisów

- Wszystkie remisy związane z zasadami wielkiego wyścigu są rozstrzygane na **NIEKORZYŚĆ** zawodnika z lepszym czasem. Wyjątkiem jest moment wyłaniania ostatecznego zwycięzcy.
- Jeżeli dwóch zawodników ma ten sam czas, remis rozstrzygany jest na korzyść tego zawodnika, który w ostatnim wyścigu zajął lepsze miejsce.

Kooperacja

Podczas wielkiego wyścigu akceptowane jest dzielenie się informacjami z przeciwnikami. Można zarówno kłamać, jak i pokazywać przeciwnikowi zagraną kartę. Sojusze pomiędzy drużynami to przecież część prawdziwego kolarskiego świata!

UWAGA: Korzystanie z tej możliwości **MOŻE** zbyt mocno rozgrzać atmosferę przy stole; zalecamy zatem ostrożność i ewentualne zrezygnowanie z kooperacji.

Zdolności specjalne

Zdolności specjalne są opcjonalne; ich wykorzystanie nie jest konieczne, aby rozegrać wielki wyścig. Dodają natomiast do wyścigu szczypty adrenaliny i pozwalają utworzyć asymetryczne drużyny.

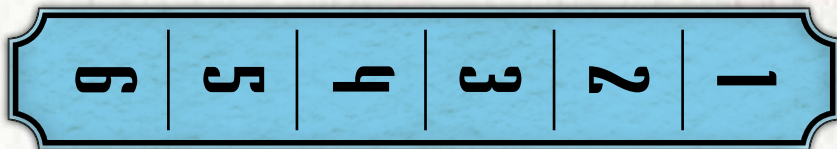
- Przed pierwszym etapem wszyscy gracze dobierają losowo po dwie karty zdolności specjalnych. Mogą wybrać jedną z nich i dołączyć ją: albo do swojego sprintera, albo do roulera. Druga karta jest odrzucana.
- Jeżeli na karcie napisano, że można jej użyć raz, oznacza to, że dozwolone jest wykorzystanie jej tylko raz na etap. Jeżeli widnieje informacja, że karta jest stała, działa ona przez cały czas trwania wielkiego wyścigu.

Udanego wyścigu!
Asger Harding Granerud
wrzesień 2016

PUNKTY

- Na koniec każdego etapu i na koniec wyścigu:**
- Zdobywcy I, II i III miejsca w każdym etapie otrzymują odpowiednio: 3 punkty, 2 punkty i 1 punkt.
 - Zdobywcy I, II i III miejsca w klasyfikacji generalnej na koniec wielkiego wyścigu również otrzymują odpowiednio: 3 punkty, 2 punkty i 1 punkt.

ETAPY



KLASYFIKACJA GENERALNA

Na koniec rundy, w której pierwszy zawodnik przekroczył linię mety:

1. Przesuńcie żetony **WSZYSTKICH** zawodników, którzy nie ukończyli etapu, o 1 pole w **PRAWO**.
2. Przesuńcie żetony zawodników, którzy ukończyli etap w tej rundzie, o 1 pole w **GÓRĘ** za każdy kwadrat trasy, o który przekroczyli linię mety (jeżeli zawodnicy są w grupie, wszyscy uzyskują czas najlepszego zawodnika w grupie).

Rozgrywajcie następne rundy i powtarzajcie powyższe kroki, dopóki wszyscy zawodnicy nie ukończą etapu.

Zawodnicy, którzy uplasują się na I i II miejscu, otrzymują po 10 sekund nagrody i poruszają swoje żetony o 1 pole w **GÓRĘ**.

min

0123456789

sek

001020304050

WSZYSTCY

START

S

012345678910111213141516171819

Zdolność specjalna

Profesor

Laurentignon

Przerzuć wszystkie karty z ręki tego zawodnika na spód jego talii i dobierz 4 nowe karty.

Raz na etap

Odwrócić po użyciu

Zdolność specjalna

Taszkę Terminator

Ozamoludin Abdużaparow

Odrzuć i usuń z gry 1 kartę zmęczenia z ręki tego zawodnika. Następnie dobierz nową kartę.

Raz na etap

Odwrócić po użyciu

Zdolność specjalna

Hanibal

Eddy Merckx

Po tym, gdy wszystkie karty zostaną odkryte, ten zawodnik może zwiększyć wartość swojej karty o 1.

Raz na etap

Odwrócić po użyciu

Zdolność specjalna

Szeryf

Francesco Moser

W czasie między etapami, gdy odrzucane są karty zmęczenia, ten zawodnik może odrzucić o 1 kartę zmęczenia więcej.

Stała

Działa cały czas

Zdolność specjalna

Borsuk

Bernard Hinault

Po tym, gdy wszystkie karty zostaną odkryte, ten zawodnik może zwiększyć wartość swojej karty o 1.

Raz na etap

Odwrócić po użyciu

Zdolność specjalna

Monsieur Chrono

Jacques Anquetil

Kiedy ten zawodnik zagrywa kartę zmęczenia, porusza się o 3 kwadraty (zamiast 2).

Stała

Działa cały czas

Zdolność specjalna

Il Pirata

Marco Pantani

Ten zawodnik może w górach poruszać się o 6 kwadratów.

Stała

Działa cały czas

Zdolność specjalna

Il Campionissimo

Fausto Coppi

Inne drużyny nie mogą korzystać z cienia aerodynamicznego tego zawodnika.

Stała

Działa cały czas

Zdolności specjalne

Jak grać?

1. Przed pierwszym etapem wszyscy gracze dobierają losowo po dwie karty zdolności specjalnych. Mogą wybrać jedną z nich i dołączyć ją: albo do swojego sprintera, albo do roulera. Druga karta jest odrzucana.
2. Jeżeli na karcie napisano, że można jej użyć raz, oznacza to, że dozwolone jest wykorzystanie jej tylko raz na etap. Jeżeli widnieje informacja, że karta jest stała, działa ona przez cały czas trwania wielkiego wyścigu.

Pełne zasady: foxgames.pl/wielka-petla