



millatoner games 2006

Juego de ciclismo para 3 a 6 jugadores

Elementos del juego

- 1 tablero de juego (en 4 paneles)
- 42 fichas de ciclistas de seis colores
- 1 ficha de ciclista con el maillot arcoiris, que representa el pelotón
- 2 dados, uno blanco y otro amarillo
- 25 cartas de azar
- 10 fichas pequeñas de cada color
- 10 fichas grandes de cada color (cada ficha grande equivale a 5 fichas pequeñas)
- Tarjetas con maillots

Preparación del juego

Se mezclan las tarjetas de azar y se coloca el mazo boca abajo en la casilla correspondiente.

Se colocan los mazos de maillots en las 4 casillas correspondientes. El mazo de maillots arcoiris se coloca **boca abajo**. Los otros tres se colocan **boca arriba**.

Se coloca el ciclista arcoiris en la casilla de salida (casilla con el maillot arcoiris).

Se sortea el orden de salida. Se coloca un ciclista de cada equipo (el líder) en ese orden al inicio de la carretera central del tablero. *(Se observará que esta zona es suficientemente grande para que los ciclistas puedan intercambiar sus posiciones sin tener que recolocarlos a cada vez. De vez en cuando, sin embargo, será necesario recolocarlos).*

Cada jugador recibe 6 ciclistas (gregarios), 10 fichas grandes y 10 fichas pequeñas, todo ello del mismo color que su líder. Las fichas corresponden a las unidades de energía del líder del equipo. Una ficha grande equivale a 5 fichas pequeñas.

Objetivo del juego

Cada jugador representa un equipo ciclista. Uno de los ciclistas será el líder del equipo y los otros serán gregarios que le ayudarán a superar los distintos tipos de terreno del circuito y a intentar escapadas. El objetivo del juego es ser el primero en **ganar tres maillots arcoiris**. Para ello hay que saber conservar las unidades de energía y atacar en el momento justo.

Hay una segunda manera (más difícil) de ganar la partida: Si el líder de un equipo se escapa y adquiere una ventaja superior a los tres minutos (recorriendo toda la pista central del tablero), automáticamente ganará la partida, independientemente de los maillots que hayan conseguido los jugadores.

Cómo se juega

Cada jugador empieza la partida con 60 unidades de energía (10 fichas pequeñas y 10 grandes) de su color. Ésta es la máxima energía que puede acumular. **En ningún momento de la partida puede tener más de 60 unidades de energía**. La energía se gasta y se recupera durante la partida.

El tablero tiene dos zonas diferenciadas, a saber:

- a) El circuito exterior por el que se moverá el ciclista arcoiris y en el que se colocarán, en su momento, los gregarios. Para mover el ciclista arcoiris por este circuito exterior se usará el **dado blanco**.
- b) La carretera interior, por la que se moverán los líderes de los equipos. Para las escapadas de los líderes en esta carretera se usará el **dado amarillo**.

El ciclista arcoiris marca la posición del pelotón en la carrera y la carretera interior representa lo que sucede en el interior del peloton.

Siempre tira el dado blanco el equipo cuyo líder ocupa la primera posición de la carrera. Se avanza el ciclista arcoiris (por el circuito exterior) tantas casillas como puntos marca el dado blanco. En función del tipo de casilla en que ha caído el ciclista arcoiris, y de si hay o no un corredor escapado, se efectúan diversas acciones y se resuelve la posición de carrera (ver más adelante). Por último, si se trata de una casilla de esfuerzo no ocupada, **se subasta** entre los jugadores la posibilidad de ocuparla con un gregario.

Un corredor se puede escapar (a) en las casillas "ESCAPADA", (b) en las casillas de esfuerzo OCUPADAS POR UN GREGARIO DE SU PROPIO EQUIPO, o (c) si una carta "AZAR" así lo indica. **Sólo puede haber un corredor escapado a la vez**. En una casilla de escapada sólo puede intentar la escapada el corredor que ha llegado en primera posición a la casilla (es decir, el que ha tirado el dado blanco). En una casilla de esfuerzo ocupada, solo puede intentarlo el corredor del equipo que ocupa la casilla (si no hay ya otro corredor escapado).

El corredor que intenta la escapada tira **el dado amarillo** y avanza su líder por la carretera interior tantas casillas como puntos marca el dado (cada casilla corresponde a 10 segundos de ventaja sobre el pelotón).

El corredor escapado tendrá que realizar un esfuerzo extra que le costará perder energía: para mantener la escapada tiene que **pagar**, al principio de su turno, tantas unidades de energía como indique la flecha de la carretera central sobre la que esté situado (una si la escapada no supera el minuto, dos si no supera los dos minutos, tres si está entre dos y tres minutos).

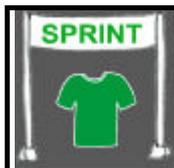
Cuando el pelotón atrapa al escapado (ver “resolución de las posiciones de carrera”), este pasa a ocupar **la última posición del pelotón**, siendo nuevo líder el corredor que iba en cabeza del peloton.

Un corredor escapado, después de pagar las unidades de energías correspondientes, tirará el dado blanco (puesto que va delante) y avanzará el ciclista arcoiris por el circuito exterior. (Naturalmente, podría tener que pagar más unidades de energía durante ese turno, dependiendo de la casilla en la que caiga el ciclista arcoiris)

Al principio del turno, un corredor escapado puede **renunciar a la escapada** si le conviene y reintegrarse a la última posición del pelotón. Lo hará antes de tirar el dado blanco (y antes de pagar las unidades de energía para mantener la escapada). El dado blanco pasará al corredor que iba en cabeza del pelotón.

Los Maillots

Como hemos visto, el objetivo del juego es ser el primero en **ganar tres maillots arcoiris**. Los maillots arcoiris se pueden ganar directamente en las vueltas puntuables (cuando hay uno de estos maillots boca arriba) o por acumulación de maillots verdes o de puntos. Tres maillots verdes o diez maillots de puntos valen por un maillot arcoiris.



Casilla de maillot. La casilla de salida es a la vez casilla de maillot y de avituallamiento.

Los maillots se obtienen por ir primero cuando el ciclista arcoiris cae en las casillas correspondientes (o pasa por la línea de meta en las vueltas puntuables). Sin embargo, no en todas las vueltas se obtienen maillots.

Los maillots **verde** (sprint) y **de puntos** (montaña), que están siempre boca arriba, los obtiene el ciclista que va en cabeza cuando el ciclista arcoiris **cae exactamente** en la casilla correspondiente. Si el ciclista arcoiris no cae exactamente en la casilla, en esa vuelta no se otorga ese maillot. (Nótese que hay dos casillas con premio de la montaña, una que otorga dos maillots y otra que otorga tres).

Los maillots **arcoiris**, en cambio, empiezan el juego boca abajo. Cuando el ciclista arcoiris cae exactamente en la casilla de salida, se gira la tarjeta superior del mazo, quedando al descubierto un maillot arcoiris. **La vuelta siguiente es puntuable.** Ganará un maillot arcoiris el equipo cuyo líder ocupe la primera posición al final de la siguiente vuelta al circuito, cuando el ciclista arcoiris **caiga de nuevo en la casilla de salida o la supere.** (Lógicamente, si el ciclista arcoiris cae exactamente en la casilla de salida en esa vuelta, se girará una nueva tarjeta y la vuelta siguiente también será puntuable).

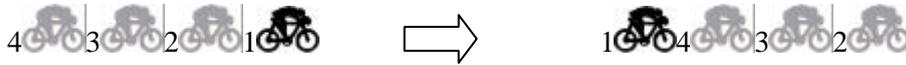


Tarjeta de azar “Vuelta puntuable”. Esta vuelta es puntuable. Se gira el maillot superior del mazo de maillots arcoiris. (Si ya estaba boca arriba, esta tarjeta no actúa)

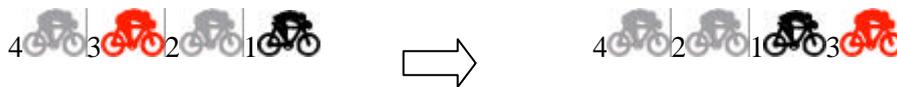
Resolución de las posiciones de carrera

I. Si no hay ningún corredor escapado

A) Si el ciclista arcoiris cae en una casilla NO OCUPADA, el corredor que iba en cabeza pasa a la última posición del pelotón, conservando los demás su posición relativa. El próximo turno de juego corresponderá al jugador que se encontraba en segunda posición, que acaba de quedar en cabeza.



B) Si el ciclista arcoiris cae en una casilla OCUPADA POR OTRO EQUIPO, el líder de este equipo pasa a la primera posición del pelotón (ayudado por su gregario) y puede escaparse. Tanto si se escapa como si no, tendrá el dado blanco en el próximo turno, puesto que en ambos casos queda en cabeza. El corredor que iba lider pasa a la segunda posición.



C) Si el ciclista arcoiris cae en una casilla OCUPADA POR EL EQUIPO DEL LIDER o en una casilla de ESCAPADA, el corredor que iba en cabeza **puede escaparse**. (Si lo hace, él también tendrá que pagar las unidades de energía indicadas en la casilla). Aunque no se escape, queda en cabeza del pelotón y conserva el dado blanco. En ambos casos los demás corredores conservan su posición relativa.



II. Si hay un jugador escapado

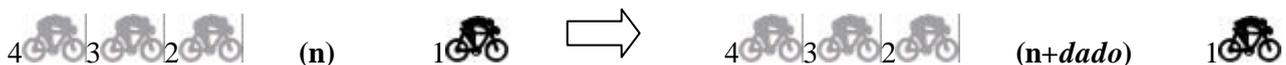
A) Si el ciclista arcoiris cae en una casilla NO OCUPADA, el escapado pierde 10 segundos de su ventaja (se retrasa una casilla en la carretera central). Los otros corredores mantienen su posición. Si es alcanzado, el escapado pasa a cola de pelotón.



B) Si el ciclista arcoiris cae en una casilla OCUPADA POR OTRO EQUIPO, el líder del equipo que la ocupa pasa a la cabeza del pelotón y tira el **dado amarillo**. El escapado pierde tantas casillas (decenas de segundos) como puntos indica el dado. Si es atrapado, pasará a cola de pelotón.



C) Si el ciclista arcoiris cae en una nueva casilla de escapada o en una casilla OCUPADA POR EL EQUIPO DEL ESCAPADO, éste puede, si lo desea, **aumentar su ventaja**. Para ello tira el **dado amarillo** y avanza por la carretera central tantas casillas (decenas de segundo) como marque el dado. En el caso de tratar de aumentar su ventaja en una casilla de esfuerzo propia, no quedará exento del pago de unidades de energía.



Las casillas de esfuerzo

Estas casillas son mayoría en el tablero y, por lo tanto, las más importantes en el desarrollo del juego. Hay 22 casillas de este tipo y cada una corresponde a un tipo de terreno (subida, bajada, adoquinado, ventoso...)

2

Casillas de esfuerzo. Son las únicas casillas que pueden estar OCUPADAS por un gregario. Cuando el ciclista arcoiris cae sobre una casilla de esfuerzo no ocupada, ésta se subasta.

Cuando el ciclista arcoiris cae en una casilla de esfuerzo todos los corredores tienen que **pagar tantas unidades de energía como indica la casilla**. Si la casilla está OCUPADA, el equipo que la ocupa no tiene que pagar.

El equipo que ocupa la casilla puede escaparse (o aumentar su ventaja si ya está escapado) en esta casilla. Es este caso, él también tiene que pagar las unidades de energía que indica la casilla.

Si una casilla de esfuerzo no está ocupada cuando cae en ella el ciclista arcoiris, se **subastará** la posibilidad de ocuparla con un gregario. Antes de la subasta los corredores tienen que pagar las unidades de energía indicadas en la casilla y debe resolverse la posición de los corredores (ver “resolución de las posiciones de carrera”).

En la subasta, habla primero el corredor que ha quedado en cabeza después de resolver las posiciones de carrera. Ofrecerá un número de unidades de energía. Luego hablan los demás corredores en el orden en que se encuentran en el pelotón, que van diciendo si quieren superar esa oferta. La última palabra corresponderá, lógicamente, al corredor situado en última posición del pelotón. El que haya ofrecido el precio más alto pagará las unidades de energía que ha ofrecido. **A partir de la siguiente vuelta** el gregario trabajará para su líder.

Un corredor al cual no le queda ningún gregario por colocar, puede, si gana una subasta, quitar un gregario de otra casilla para colocarlo en la nueva. (La otra casilla queda sin ocupar).

Consejos:

Las unidades de energía pagadas se pueden poner en el centro del tablero (donde se puede colocar un cenicero mediano –¡y limpio!)

Para agilizar el juego, un jugador puede ser el “cajero” y encargarse de controlar los pagos los esfuerzos de cada jugador. Otro jugador puede encargarse de mover los ciclistas del pelotón.

Las casillas de escapada



Escapada. En esta casilla el corredor que va en cabeza puede escaparse o aumentar la ventaja si ya está escapado. Si no lo hace, se mantiene en cabeza de pelotón o se mantiene la ventaja en la escapada. (Esta casilla es equivalente a una casilla de esfuerzo de valor cero ocupada por un gregario propio).

Las casillas de azar



Azar. Cuando el ciclista arcoiris cae en esta casilla se extrae una carta de azar y la casilla se convierte, por este turno, en el tipo de casilla indicada por la carta de azar.

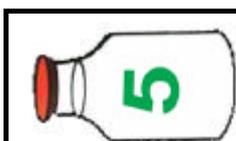
Avituallamiento

En el tablero hay dos casillas de avituallamiento más un avituallamiento general en la meta. Cuando el ciclista arcoiris cae en una de las casillas de avituallamiento, el corredor que llega en cabeza (antes de resolver las posiciones de carrera) recibe 5 unidades de energía.



Avituallamiento. El corredor que va en cabeza recibe el número de unidades de energía indicado (en verde), siempre y cuando no supere el límite permitido de 60

También hay tarjetas de azar de avituallamiento, e incluso las tarjetas de “viento favorable” se comportan como las de avituallamiento.



Avituallamiento..



Viento favorable.

Al final de cada vuelta, cuando el ciclista arcoiris cae o supera la casilla de meta, TODOS los corredores reciben 15 unidades de energía (excepto si una tarjeta de azar ha indicado lo contrario).



¡Problemas técnicos! Al final de esta vuelta no hay avituallamiento. (Esta carta permanecerá visible hasta el final de la vuelta).

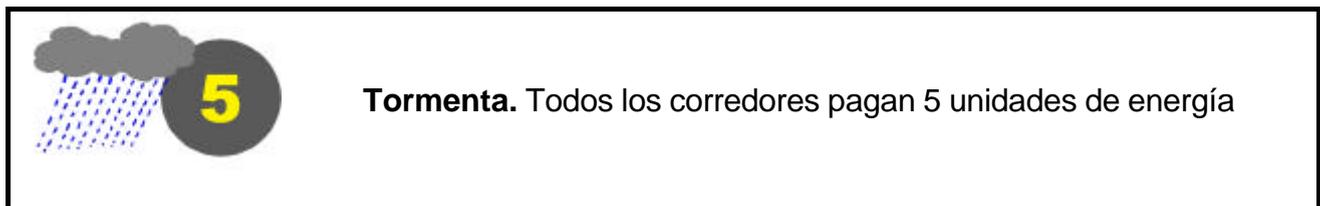
Hay, sin embargo, un límite a las unidades de energía que un corredor puede tener: **no se pueden acumular más de 60 unidades de energía**. Si un corredor, por ejemplo, pasa por línea de meta con 48 unidades de energía, sólo recibirá las 12 que le faltan para llegar a 60.

Percances

Hay dos casillas de percance (rotonda mal señalizada, pavimento en obras) y otros percances en las tarjetas de azar. En ellos el corredor que llega en cabeza (antes de resolver la posición de carrera) tiene que pagar las unidades de energía indicadas (en rojo) en la casilla o carta



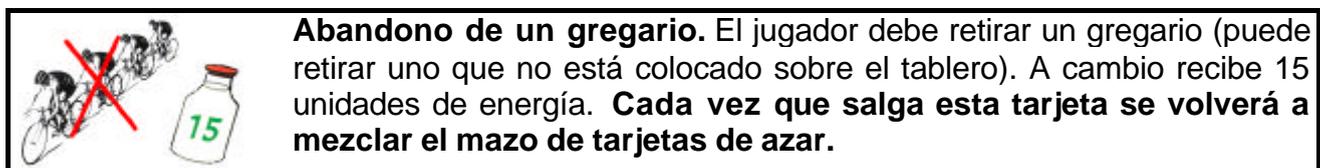
Hay una carta de azar que se aplica a todos los corredores (se distingue por el número de color amarillo):



Retirada de los gregarios

En cualquier momento del juego, se puede retirar uno o más gregarios gregarios y recibir a cambio **15 unidades de energía** por cada uno. Se puede retirar tanto gregarios colocados en el tablero como gregarios aún por colocar. Los gregarios retirados no se pueden volver a usar en la partida.

Hay una tarjeta de azar que obliga a retirar forzosamente un gregario:



Cuando un corredor agota totalmente sus unidades de energía (cuando tiene que pagar más unidades de energía de las que le quedan, y no le queda ningún gregario), queda descolgado. Se retira del tablero y queda fuera de la partida. No participa, no recibe avituallamiento, no gasta unidades de energía, no puntúa más... Si se da la circunstancia de que todos los corredores quedan descolgados sin que ninguno se haya proclamado ganador (no haya reunido los tres maillots arcoiris), ganará la partida el corredor que tenga más maillots arcoiris (aunque haya sido el primero en quedar descolgado). En caso de empate a maillots arcoiris, se contarán los maillots verdes. En caso de nuevo empate se contarán los maillots de puntos.

Consejos tácticos

El precio pagado por cada casilla de esfuerzo es uno de los factores más importantes de la partida, más que el azar en los dados. No todas las casillas tienen el mismo valor: las más cercanas a la meta son muy valiosas porque dan más posibilidades de pasar primero por la línea de meta, las de montaña son valiosas porque tener un gregario en ellas puede ahorrar muchas unidades de energía, etc... El precio que se pague en subasta por cada casilla dependerá de las circunstancias de carrera y probablemente del precio pagado anteriormente por otras casillas..

Llegar primero del pelotón a las casillas de esfuerzo es ventajoso para la subasta, puesto que antes de subastar se resuelven las posiciones (y el primero pasa a la cola del pelotón, por lo que tendrá la última palabra en la subasta).

Sin embargo, escaparse cuando hay muchas casillas sin ocupar es desventajoso para las subastas, puesto que al resolverse la posición el corredor escapado sólo pierde 10 segundos de ventaja y por tanto (salvo que sea adelantado por el pelotón) hace la primera oferta de la subasta.

Un corredor escapado que cae en una nueva casilla de escapada o en una casilla ocupada por un gregario de su equipo tiene derecho a tirar el dado amarillo para aumentar la escapada. Sin embargo, puesto que cómo más ventaja lleva el escapado sobre el pelotón, más unidades de energía tiene que pagar para mantener la escapada, puede preferir no tirar el dado para no aumentar su ventaja. En ese caso la ventaja se mantiene.

Ganar la partida mediante una escapada que obtenga más de tres minutos de ventaja es complicado. Para conseguirlo será probablemente necesario retirar bastantes gregarios del equipo. Si se fracasa en el intento, es probable que se quede en una situación nada envidiable.

Como menos tarjetas de azar queden en el mazo, más probable es que salga la tarjeta "abandono de un gregario" (recuérdese que cada vez que sale esta tarjeta se vuelven a mezclar todas las tarjetas de azar). Puesto que "abandono de un gregario" es una mala carta, es peligroso escaparse cuando quedan pocas tarjetas de azar en el mazo.

En el caso de tener que retirar uno o más gregarios, siempre será mejor, naturalmente, retirar los gregarios que aún no se han colocado en el tablero, si los hubiera, y si no aquellos que estén en las casillas de esfuerzo menos importantes.

Un jugador puede conservar las tarjetas con maillots de puntos si acumula 11 o 12, esperando conseguir 10 justos. (En cambio, no hay ningún motivo para no intercambiar tres maillots verdes por un maillot arcoiris en seguida).

Variantes avanzadas (reglas opcionales):

Entre jugadores apasionados se pueden jugar partidas más largas (por ejemplo, al primero que gane cinco maillots arcoiris, o al primero que gane tres maillots arcoiris más un maillot distinto de cada una de las otras metas).

Se puede otorgar un punto de combatividad a cada escapada que supere un minuto (y otros dos puntos de combatividad si la escapada supera dos minutos). Un punto de combatividad se pueden cambiar por un maillot verde o por tres de montaña. Tres puntos de combatividad se pueden cambiar por un maillot arcoiris.

Consulta www.cyclingboardgames.tk para encontrar nuevas variantes y consejos tácticos, o para sugerir tus propias reglas