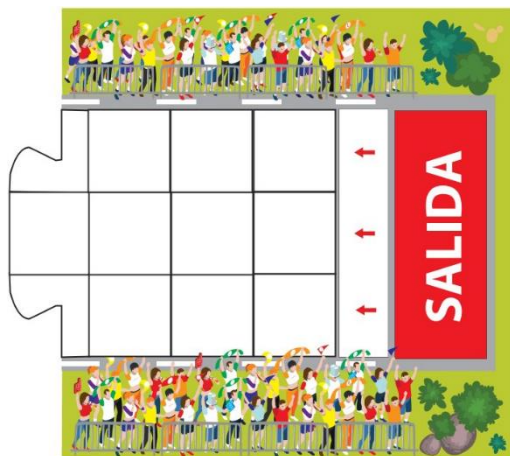


REGLAMENTO

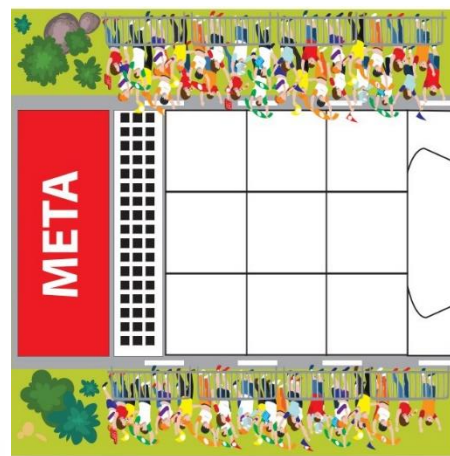


**CICLISMO
A FONDO**

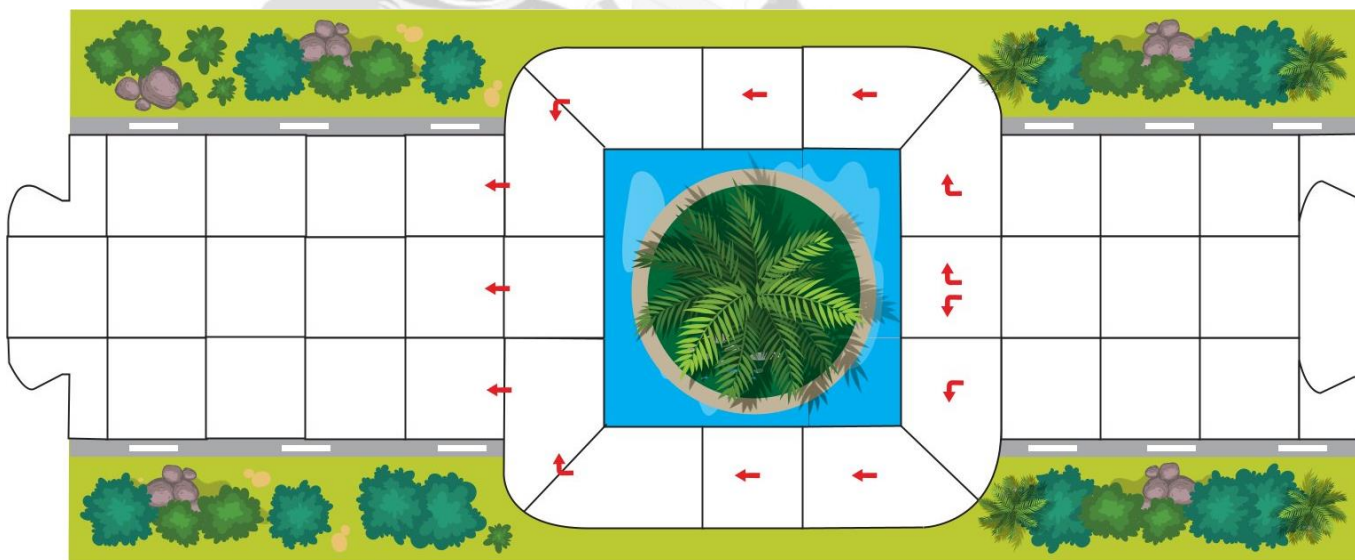
Componentes



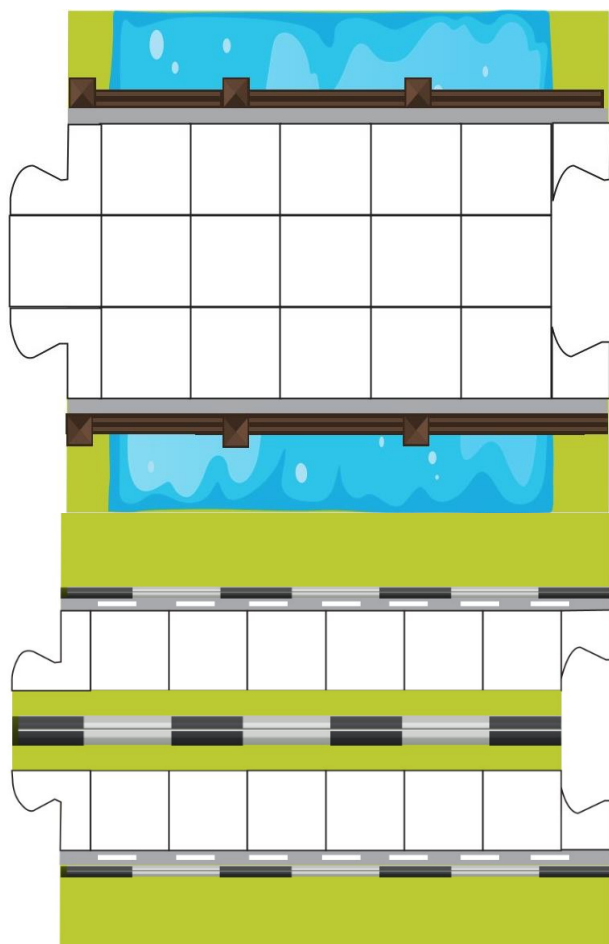
1 loseta de salida (3 casillas).



1 loseta de meta (3 casillas).



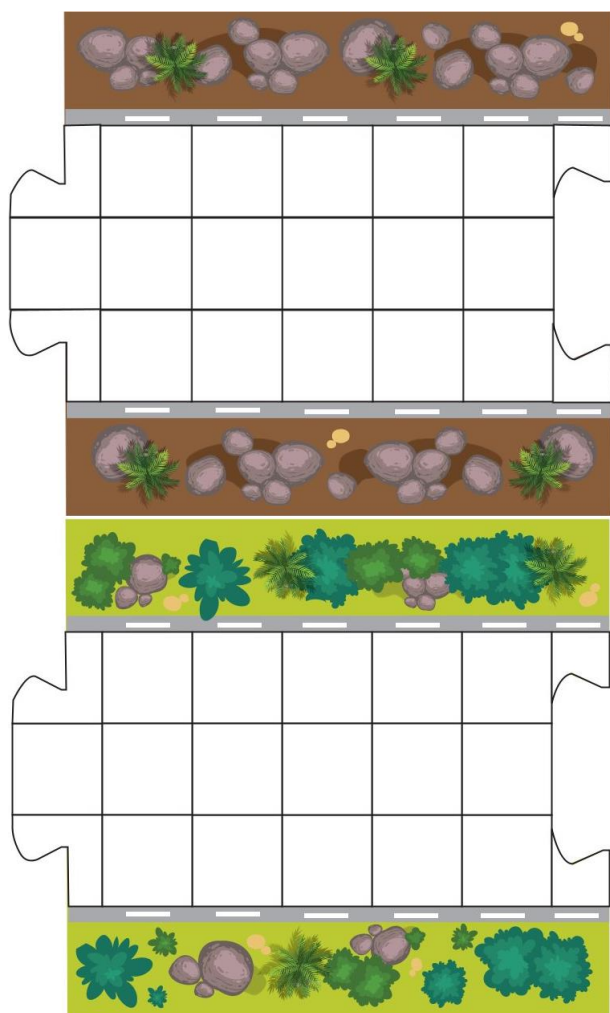
Losetas de rotonda (12 casillas) Imprimir las necesarias.



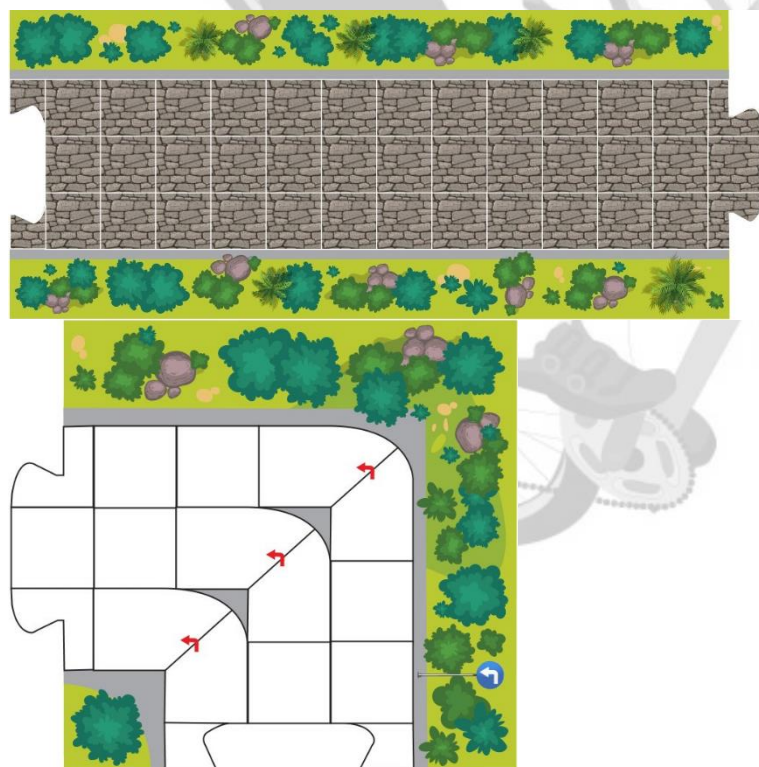
Loseta de puente (5 casillas) Imprimir las necesarias.

2 losetas divisorias de cada (4 y 6 casillas).

Componentes



Losetas de montaña y de llano (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 casillas) Imprimir las necesarias.



Losetas de empedrado (12 casillas) y Losetas de curva (6 casillas) Imprimir las necesarias.

8 cartas por equipo (6 colores diferentes).

JEFE DE FILAS

1						18
2						17
3						16
4	6	8	10	12	15	
5	7	9	11	13	14	

CRO C 0 0 CRO M 0 0 CRO L 0 0
 LLANO 0 0 SUB 0 0 DES 0 0
 REP 0 0 MO 1 0 MO 3 0 MO 4 0
 MO 2 0 MO 5 0 MO 6 0 MO CE 0 0
 DES B 0 0 DES M 0 0 DES A 0 0

TODOTERRENO

1						18
2						17
3						16
4	6	8	10	12	15	
5	7	9	11	13	14	

CRO C 0 0 CRO M 0 0 CRO L 0 0
 LLANO 0 0 SUB 0 0 DES 0 0
 REP 0 0 MO 1 0 MO 3 0 MO 4 0
 MO 2 0 MO 5 0 MO 6 0 MO CE 0 0
 DES B 0 0 DES M 0 0 DES A 0 0

RODADOR

1						18
2						17
3						16
4	6	8	10	12	15	
5	7	9	11	13	14	

CRO C 0 0 CRO M 0 0 CRO L 0 0
 LLANO 0 0 SUB 0 0 DES 0 0
 REP 0 0 MO 1 0 MO 3 0 MO 4 0
 MO 2 0 MO 5 0 MO 6 0 MO CE 0 0
 DES B 0 0 DES M 0 0 DES A 0 0

ESCALADOR

1						18
2						17
3						16
4	6	8	10	12	15	
5	7	9	11	13	14	

CRO C 0 0 CRO M 0 0 CRO L 0 0
 LLANO 0 0 SUB 0 0 DES 0 0
 REP 0 0 MO 1 0 MO 3 0 MO 4 0
 MO 2 0 MO 5 0 MO 6 0 MO CE 0 0
 DES B 0 0 DES M 0 0 DES A 0 0

Jefe de filas

Todoterreno

Rodador Escalador

Escalador

RODADOR

1						18
2						17
3						16
4	6	8	10	12	15	
5	7	9	11	13	14	

CRO C 0 0 CRO M 0 0 CRO L 0 0
 LLANO 0 0 SUB 0 0 DES 0 0
 REP 0 0 MO 1 0 MO 3 0 MO 4 0
 MO 2 0 MO 5 0 MO 6 0 MO CE 0 0
 DES B 0 0 DES M 0 0 DES A 0 0

RODADOR

1						18
2						17
3						16
4	6	8	10	12	15	
5	7	9	11	13	14	

CRO C 0 0 CRO M 0 0 CRO L 0 0
 LLANO 0 0 SUB 0 0 DES 0 0
 REP 0 0 MO 1 0 MO 3 0 MO 4 0
 MO 2 0 MO 5 0 MO 6 0 MO CE 0 0
 DES B 0 0 DES M 0 0 DES A 0 0

CONTRARELOJISTA

1						18
2						17
3						16
4	6	8	10	12	15	
5	7	9	11	13	14	

CRO C 0 0 CRO M 0 0 CRO L 0 0
 LLANO 0 0 SUB 0 0 DES 0 0
 REP 0 0 MO 1 0 MO 3 0 MO 4 0
 MO 2 0 MO 5 0 MO 6 0 MO CE 0 0
 DES B 0 0 DES M 0 0 DES A 0 0

SPRINTER

1						18
2						17
3						16
4	6	8	10	12	15	
5	7	9	11	13	14	

CRO C 0 0 CRO M 0 0 CRO L 0 0
 LLANO 0 0 SUB 0 0 DES 0 0
 REP 0 0 MO 1 0 MO 3 0 MO 4 0
 MO 2 0 MO 5 0 MO 6 0 MO CE 0 0
 DES B 0 0 DES M 0 0 DES A 0 0

Rodador

Rodador Sprinter

Contrarrelojista

Sprinter

-3-

Componentes



10 marcadores de llano



2 marcadores de montaña de Cat Esp



6 marcadores de montaña de 1ª Cat



10 marcadores de montaña de 2ª Cat



10 marcadores de montaña de 3ª Cat



10 marcadores de montaña de 4ª Cat



10 marcadores de repecho



8 marcadores de descenso bajo



6 marcadores de descenso medio



4 marcadores de descenso alto



3 marcadores de sprint intermedio



1 marcador de contrarreloj



1 marcador de cronoescalada



1 marcador de salida



1 marcador de meta



2 marcadores de avituallamiento



8 tokens de ciclistas (6 colores diferentes).



8 marcadores de ciclistas (6 colores diferentes).



12 indicadores de puntos de etapa (regularidad).



6 indicadores de puntos de puerto (montaña).

6 indicadores de Sprint Intermedio (regularidad).

-4-

Componentes



1 indicador de líder del tour de francia



1 indicador de líder del giro de italia



1 indicador de líder de la vuelta a españa



3 indicadores de bonificación (1 turno)
turnos)



3 indicadores de bonificación (3 turnos)



1 indicador de líder de la regularidad



1 indicador de líder de la montaña



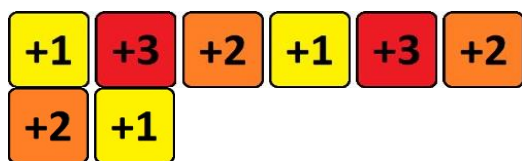
1 indicador de campeón del mundo



3 indicadores de bonificación (2



Tokens de Activación



8 dados triples (1, 2 y 3 en sus caras)

6 dados dobles (1 y 2 en sus caras)



1 dado de clima (6 caras)

1 dado de evento (6 caras)

1 dado de caída (6 caras)

1 Hoja de etapa.

Esta hoja nos servirá para explicar detalladamente como montar el recorrido de una etapa real en una mesa de juego.

1 Hoja de control de la general.

Esta hoja nos servirá para llevar un control de los turnos necesitados por cada uno de los ciclistas que para acabar cada una de las etapas.

1 Hoja de control de regularidad.

Esta hoja nos servirá para llevar el control de los puntos obtenidos por cada uno de los ciclistas que hayan cruzado la línea de meta en posiciones de puntuación.

1 Hoja de control de los puertos de montaña.

Esta hoja nos servirá para llevar el control de los puntos obtenidos por cada uno de los ciclistas que hayan coronado un puerto de montaña en posiciones de puntuación.

1 Hoja de control de bonificaciones.

Esta hoja nos servirá para llevar el control de turnos por cada uno de los ciclistas que hayan cruzado una línea de bonificación en un punto intermedio de una etapa o en un final de etapa.

1 Hoja de control de puntos de esfuerzo.

Esta hoja nos servirá para llevar un control del número de esfuerzos gastados durante una etapa.

-5-

Introducción

Ciclismo a fondo es un juego de estrategia y azar de 2 a 6 jugadores que refleja la esencia del ciclismo en su más estado puro. Cada uno de los jugadores formará un equipo compuesto por varios ciclistas, cada uno de estos ciclistas tendrá diferentes características. Cada jugador se encargará de gestionar los movimientos, esfuerzos y estrategias de cada uno de sus ciclistas durante una etapa. La duración de una etapa rondará entre los 15 y 90 minutos de tiempo dependiendo del tipo de etapa que se vaya a jugar.

Selección de equipo

Cada jugador formará un equipo de ocho ciclistas, cada uno de estos ciclistas podrán ser de diferentes tipos: la elección de cada uno de ellos dependerá del tipo de etapa o de la vuelta que vayamos a jugar o del objetivo que nos propongamos alcanzar en una vuelta grande. Este último se refiere a que podremos intentar ir a ganar la general, a ganar etapas, a ganar la regularidad, a ganar el premio de la montaña.

Jefe de filas (JF): este tipo de ciclista es el líder del equipo y es el ciclista que va a luchar por la general en las grandes vueltas, aunque también son capaces de ganar etapas importantes. Sólo puede haber un jefe de filas en cada equipo.

Todoterreno (TT): este tipo de ciclista es el segundo del equipo y es el que va un poco más libre en funciones, aunque se le puede utilizar para ayudar al líder si este lo necesita, también son capaces de ganar etapas. Sólo puede haber un todoterreno en cada equipo.

Escalador (ES): este tipo de ciclista tiene la función de llevar al líder lo más lejos posible en las etapas de montaña sin que gaste muchos puntos de esfuerzo y en algunas ocasiones ganar etapas de montaña realizando ataques en los puertos de montaña. Puede haber varios escaladores en cada equipo.

Rodador (RO): este tipo de ciclista tiene la función de apoyar al equipo en las etapas de llano y en algunas ocasiones a ganar etapas de llano realizando ataques durante varios turnos. Puede haber varios rodadores en cada equipo.

Sprinter (SP): este tipo de ciclista tiene la especialidad de ser rápidos en distancias cortas y su función es la de ganar etapas de llano en el sprint final. Sólo puede haber un sprinter en cada equipo.

Contrarrelojista (CR): este tipo de ciclista tiene la función de ganar etapas de contrarreloj, es el ciclista que menos se va a usar durante el juego. Puede haber un contrarrelojista o ninguno en cada equipo.

Restricciones de equipo: cada jugador sólo puede tener en su equipo a un jefe de filas y a un todoterreno. En el resto de tipos de ciclistas no hay restricciones para el número de ciclistas del mismo tipo, en la elección del equipo hay que tener en cuenta cuales son nuestros objetivos (etapas de llano, sprints, etapas de montaña, cronos, general, etc.).

Partidas avanzadas

Cuando obtengamos más experiencia en el juego, podremos utilizar a estos dos tipos de ciclistas extras, que son expertos en dos tipos de tramos diferentes.

Rodador/sprinter (R/S): este tipo de ciclista tiene la especialidad de un ciclista rodador y de un ciclista sprinter, siendo capaces de rodar en etapas de llano y de sprintar en finales de etapa.

Rodador/escalador (R/E): este tipo de ciclista tiene la especialidad de un ciclista rodador y de un ciclista escalador, siendo capaces de rodar en etapas de llano y de escalar puertos de montaña.

-6-

Preparación de una etapa

Lo primero que debemos hacer es elegir una etapa real de ciclismo y luego debemos convertir los kilómetros reales de la etapa elegida en tramos del juego de simulación de ciclismo, para ello vamos a utilizar la tabla de equivalencias correspondientes de kilómetros reales y casillas para poder crear la etapa elegida y poder jugarla en el tablero de juego.

Ejemplo 1: si tenemos una etapa de llano real de 165 km, con un sprint intermedio en el km 85, según la tabla de equivalencias, esta etapa estaría compuesta por (165 km * 1 casillas), que sería igual a 165 casillas. Colocaríamos un marcador de salida en el principio de la etapa, un marcador de meta al final de la etapa, un marcador de llano en el inicio y un marcador de llano al final para indicar que la etapa es de llano, además de un marcador en la casilla 85 de sprint intermedio y junto a él, los indicadores de puntuación del mismo.

Ejemplo 2: si tenemos una etapa de baja montaña real de 170 km, tenemos un inicio de llano en el km 0 y un final de llano en el km 119, un puerto de montaña de tercera categoría que se inicia en el km 120 y que finaliza en el km 126 y un descenso bajo de 8 km que se inicia en el km 127 y que finaliza en el km 134, tenemos un inicio de llano en el km 135 y que finaliza en el km 170, según la tabla de equivalencias, esta etapa estaría compuesta por (119 km * 1 casillas) 119 casillas de llano, (6 km * 3 casillas) 18 casillas de montaña de 3ª categoría, (8 km * 1 casillas) 8 casillas de descenso, (36 km * 1 casillas) 36 casillas de llano. Deberemos de colocar un marcador de inicio y final de etapa, un marcador de tipo de tramo en cada inicio y final de cada tipo de tramo y además debemos colocar los indicadores de montaña para indicar la puntuaciones de cada puerto de montaña.

Ejemplo 3: si tenemos una etapa de contrarreloj de 18 km de llano, tenemos un inicio de llano en el km 0 y un final de llano en el km 18, según la tabla de equivalencias, esta etapa estaría compuesta por (18 km * 3 casillas) 54 casillas de contrarreloj media. Colocaríamos un marcador de salida en el principio de la etapa, un marcador de meta al final de la etapa, un marcador de llano en el inicio y un marcador de llano al final para indicar que la etapa es de llano

Tabla de Equivalencias

TIPOS DE TRAMOS	KM REALES	Nº DE CASILLAS
Contrarreloj corta (De 1 a 15 Km)	1	4
Contrarreloj media (De 16 a 30 Km)	1	3
Contrarreloj larga (De 31 a 50 Km)	1	2
Descenso bajo	1	1
Descenso medio	1	1
Descenso alto	1	1
Llano	1	1
Montaña (C.E. Categoría)	1	3
Montaña (1ª Categoría)	1	3
Montaña (2ª Categoría)	1	3
Montaña (3ª Categoría)	1	3
Montaña (4ª Categoría)	1	3
Repecho	1	3

-7-

Tipos de etapas

Etapas de llano: en este tipo de etapa el recorrido es totalmente de llano.

Etapas de baja montaña: en este tipo de etapa el recorrido es de llano, pero nos podemos encontrar con algunos puertos de montaña de tercera o cuarta categoría en el recorrido.

Etapas de media montaña: en este tipo de etapa el recorrido es de llano en una menor parte del recorrido y con algunos puertos de montaña de segunda, tercera y cuarta categoría en el recorrido.

Etapas de alta montaña: en este tipo de etapa el recorrido es de llano en una menor parte del recorrido y con algunos puertos de montaña de primera, segunda, tercera o cuarta categoría.

Etapas reina: en este tipo de etapa el recorrido es de llano en una menor parte del recorrido y con algunos puertos de montaña de categoría especial, de primera, segunda, tercera o cuarta categoría en el recorrido.

Etapas de contrarreloj: en este tipo de etapa el recorrido es de llano, la diferencia es que tienen menos kilómetros que una etapa de llano y cada ciclista la recorre independientemente.

Etapas de contrarreloj por equipos: en este tipo de etapa el recorrido es de llano, la diferencia es que tienen menos kilómetros que una etapa de llano y se hace en equipo. Cada equipo recorre la carrera de forma independiente.

Etapas de crono escalada: en este tipo de etapa el recorrido es de llano, pero nos podemos encontrar con algún puerto de montaña de tercera o de cuarta categoría en el recorrido.

Crear una vuelta

Para crear una vuelta lo primero que se debe de hacer es elegir una de las competiciones reales del circuito profesional de ciclismo para convertir las etapas reales en ficticias para luego usarlas en el juego.

Primer paso: cogeremos todas las etapas de llano y una a una las convertiremos en etapas ficticias para el juego, utilizaremos la hoja de etapas para escribir en ella todos los datos de la etapa.

Segundo paso: cogeremos todas las etapas de baja montaña y una a una las convertiremos en etapas ficticias para el juego, utilizaremos la hoja de etapas para escribir en ella todos los datos de la etapa.

Tercero paso: cogeremos todas las etapas de media montaña y una a una las convertiremos en etapas para el juego, utilizaremos la hoja de etapas para escribir en ella todos los datos de la etapa.

Cuarto paso: cogeremos todas las etapas de alta montaña y una a una las convertiremos en etapas ficticias para el juego, utilizaremos la hoja de etapas para escribir en ella todos los datos de la etapa.

Quinto paso: cogeremos todas las etapas reinas y una a una las convertiremos en etapas ficticias para el juego, utilizaremos la hoja de etapas para escribir en ella todos los datos de la etapa.

Sexto paso: cogeremos todas las etapas de crono, cronos por equipos y una a una las convertiremos en etapas ficticias para el juego, utilizaremos la hoja de etapas para escribir en ella todos los datos de la etapa.

Sexto paso: cogeremos todas las etapas de crono escaladas y una a una las convertiremos en etapas ficticias para el juego, utilizaremos la hoja de etapas para escribir en ella todos los datos de la etapa.

Tabla de movimientos

Tabla del grupo 1: está formada por jefe de fila, todoterreno, escalador y rodador escalador.

Tabla del grupo 2: está formada por rodador, sprinter, contrarrelojista y rodador esprinter.

Cada grupo los ciclistas tienen el mismo número de dados en las tiradas de los diferentes tipos de tramos, excepto en el tramo de contrarreloj, en el de sprint y en el llano.

Movimiento básico: es la media +1 del movimiento de un ciclista en el tramo de tipo llano.

TABLA GRUPO 1	JF	TT	ES	RO/ES
Sprint	1D3	1D3	1D3	1D3
Descenso Alto	5D3	5D3	5D3	5D3
Descenso Medio	4D3 + 1D2	4D3 + 1D2	4D3 + 1D2	4D3 + 1D2
Descenso Bajo	3D3 + 2D2	3D3 + 2D2	3D3 + 2D2	3D3 + 2D2
Llano	3D3 + 1D2	3D3 + 1D2	3D3 + 1D2	4D3
Contrarreloj Corta	3D2	3D3 + 1D2	3D3	3D3
Contrarreloj Media	3D3 + 1D2	2D3 + 2D2	2D3 + 1D2	2D3 + 1D2
Contrarreloj Larga	2D3 + 2D2	3D3	1D3 + 2D2	1D3 + 2D2
Repecho	1D3 + 3D2	1D3 + 3D2	1D3 + 3D2	2D3 + 1D2
Montaña de 4ª Categoría	2D3 + 1D2	2D3 + 1D2	2D3 + 1D2	1D3 + 2D2
Montaña de 3ª Categoría	1D3 + 2D2	1D3 + 2D2	1D3 + 2D2	2D3
Montaña de 2ª Categoría	3D2	3D2	3D2	1D3 + 1D2
Montaña de 1ª Categoría	1D3 + 1D2	1D3 + 1D2	1D3 + 1D2	2D2
Montaña de Categoría especial	2D2	2D2	2D2	1D3

TABLA GRUPO 2	RO	SP	CR	RO/SP
Sprint	2D2	2D3	1D3	1D3+1D2
Descenso Alto	5D3	5D3	5D3	5D3
Descenso Medio	4D3 + 1D2	4D3 + 1D2	4D3 + 1D2	4D3 + 1D2
Descenso Bajo	3D3 + 2D2	3D3 + 2D2	3D3 + 2D2	3D3 + 2D2
Llano	3D3+2D2	3D3 + 1D2	3D3 + 1D2	3D3 + 1D2
Contrarreloj Corta	2D3 + 2D2	2D3 + 2D2	2D3+3D2	2D3 + 2D2
Contrarreloj Media	1D3 + 3D2	1D3 + 3D2	3D3 + 1D2	1D3 + 3D2
Contrarreloj Larga	2D3 + 1D2	2D3 + 1D2	2D3 + 2D2	2D3 + 1D2
Repecho	1D3 + 2D2	1D3 + 2D2	1D3 + 2D2	1D3 + 2D2
Montaña de 4ª Categoría	3D2	3D2	3D2	3D2
Montaña de 3ª Categoría	1D3 + 1D2	1D3 + 1D2	1D3 + 1D2	1D3+1D2
Montaña de 2ª Categoría	2D2	2D2	2D2	2D2
Montaña de 1ª Categoría	1D3	1D3	1D3	1D3
Montaña de Categoría especial	1D2	1D2	1D2	1D2

Juego avanzado

Rodador sprinter (R/S): este tipo de ciclista es un híbrido, son una mezcla de un rodador y un sprinter. En los tipos de tramos que tengan diferentes tiradas se usará la media de ambas.

Rodador escalador (R/E): este tipo de ciclista es un híbrido, es una mezcla de un rodador y un escalador. En los tipos de tramos que tengan diferentes tiradas se usará la media de ambas.

Secuencia de turno

Fase de orden de salida: cada jugador realizará una tirada con tres dados triples para obtener el orden de salida (si hubiera empates, se repetirían la tirada para desempatar, así obtendríamos el orden de salida), luego cada jugador colocará a dos de sus ciclistas por detrás de la línea de salida en ese orden en la parte izquierda de la loseta, (uno detrás de otro), una vez hayan realizado todos los jugadores esta acción, la repetirán con otros dos ciclistas en el mismo orden hasta colocar todos los jugadores a todos sus ciclistas. Luego pasaremos a la siguiente fase de deliberación.

Fase de Cesión: después del primer turno un ciclista puede avanzar por la formación adelantando posiciones de gracias a sus compañeros, mientras que no haya más de tres casillas entre ellos, y sólo una vez por turno, estos dos ciclistas elegidos intercambiarán la posición, beneficiando a uno y perjudicando a otro y luego pasaremos a la fase de deliberación. Esta acción se realiza para posibles ataques o para posicionar a un ciclista para que un futuro pueda tirar de una formación por interés del equipo.

Fase de Deliberación: los jugadores deberán decidir si siguen al ciclista que va en cabeza de la formación o no:

-Si la decisión en la deliberación es que si de forma unánime, pasaremos a la fase de movimiento, la formación se moverá igual que el ciclista que va en cabeza de la formación, o sea, que se moverá el mismo número de casillas y en la misma dirección que el ciclista de cabeza.

-Si la decisión en la deliberación no es unánime, la formación se moverá de forma independiente y pasaremos a la fase de activación táctica, o sea, que cada ciclista realizará su tirada correspondiente según el tipo de tramo en el que se encuentre ya sea para atacar o para moverse.

Fase de activación táctica: cada jugador en secreto colocará un token de activación boca abajo junto a la carta de cada uno de sus ciclistas para no delatar su táctica y pasaremos a la fase de resolución de activaciones.

Fase de resolución de activaciones: cada jugador le dará la vuelta a todos los tokens de activación de cada uno de sus ciclistas y lo resolverá en el siguiente orden, ataque, lanzar sprint, sprintar y tirar de formación. El orden de resolución será el siguiente: primero se resolverá los que hayan activado el ataque y en orden de posición, primero los de la primera línea de izquierda a derecha y así sucesivamente. Luego los lanzamientos de sprint y así hasta resolver todas las activaciones. En el caso de que ningún jugador haya activado un token de activación táctica, se pasará a la fase de movimiento.

Fase de movimiento: cada ciclista realizará su tirada correspondiente según el tipo de tramo, más la tirada de puntos de esfuerzo si lo hubiera, más el rebufo si lo hubiera y esta será la tirada final. Luego volveremos a la fase de cesión.

El movimiento consiste en mover al ciclista un número de casillas igual al resultado de la tirada final. Este movimiento será en línea recta, pero si el ciclista puede decidir si realizar su movimiento en línea recta o en diagonal. Si decide la segunda opción, realizará su movimiento en diagonal para adelantar y luego continuará su movimiento en línea recta. El ciclista no podrá colocarse en una casilla ocupada. Podrá colocarse en la casilla libre que elija siempre y cuando no exceda la cifra del resultado de la tirada final.

Regla de oro: cuando un ciclista se mueve ignora que haya un ciclista delante de él, simplemente cuenta las casillas que le corresponde mover y se coloca allí.

Tipos de movimientos: estos vienen diferenciados porque en cada uno de ellos se realiza una tirada diferente de dados en función del tipo de tramo (llano, montaña, descenso y contrarreloj) y del tipo de ciclista.

Tirar de formación

Tirar de una formación: sucede cuando un ciclista que se encuentre en cabeza de la formación decide tirar de la formación sin gastar ningún punto de esfuerzo, simplemente lanzando los dados correspondientes al tipo de tramo, toda la formación avanza el mismo número de casillas que el ciclista que está tirando de la formación. Siempre y cuando la diferencia de nivel sea de uno con respecto al ciclista que está tirando. Esta regla en llano no se cumple, en llano todos los ciclistas siguen el ritmo del ciclista que tira de la formación. Pueden llegar a tirar de una formación hasta tres ciclistas de un mismo equipo, esta condición hace que la formación obtenga +1 por cada ciclista adicional que realice esta acción, sólo en llano, para ello deben estar en fila, uno detrás de otro (en el tramo de montaña el máximo de ciclistas para tirar es de uno).

Tirar de una formación gastando PE: sucede cuando un ciclista que se encuentra en cabeza de la formación decide tirar de la formación gastando un punto de esfuerzo, simplemente lanza los dados correspondientes al tipo de tramo por el que esté circulando y añade un 1D3 o 1D2 a su tirada. Toda la formación avanzará el mismo número de casillas que el ciclista que está tirando de la formación. Siempre y cuando la diferencia de nivel sea de uno con respecto al ciclista que está tirando. Esta regla en llano no se cumple, en llano todos los ciclistas siguen el ritmo del ciclista que tira de la formación. Si no es así, el ciclista que no cumpla esta condición deberá gastar 1 punto de esfuerzo para poder seguir el ritmo de la formación. Si decide no gastar ese punto de esfuerzo, deberá realizar su tirada correspondiente a ese tipo de tramo y añadirle +1 por ir a rebufo. Pueden llegar a tirar de una formación hasta tres ciclistas de un mismo equipo, esta condición hace que la formación obtenga +1 por cada ciclista adicional que realice esta acción (gastando 1 punto de esfuerzo). Esta acción sólo se puede realizar únicamente en tramos de llano. Si el ciclista que tira gasta 2 PE la formación obtendrá +2, y todos los ciclistas deberán gastar 1 PE, sino deberán realizar su tirada correspondiente según el tipo de tramo (en montaña el máximo es un ciclista para tirar).

Movimiento básico en llano: en cada una de las formaciones que vamos a tener durante una etapa (pareja, trio, cuarteto, quinteto, grupo y pelotón) podemos usar el movimiento básico: el movimiento básico consiste en utilizar la mitad de los puntos posibles de una tirada en llano + 1, en el resto de tramos el movimiento básico es la mitad de los puntos posibles de la tirada, siempre redondeando hacia arriba menos en montaña que se redondeará hacia abajo, y se cogerá siempre la media más baja del ciclista que forme parte de la formación de ciclistas.

Tramo favorable: un ciclista sólo podrá gastar un máximo de 4 PE en cada tirada de movimiento en un tramo favorable. Un escalador en montaña, un sprinter en sprint, un rodador en llano, un contrarrelojista en las cronos, un jefe de filas en montaña y contrarreloj, un todoterreno en montaña y contrarreloj, un R/S en llano y sprint y un R/E en llano y montaña. En el resto sólo podrá gastar un 1 PE.

Relevos: sucede cuando dos o más ciclistas deciden realizar relevos para ir más rápidos. Aplicaremos la fórmula correspondiente según el número de ciclistas implicados (fórmula de posiciones). Cada ciclista realizará su tirada correspondiente según el tipo de tramo cuando le toque realizar el relevo. Aquel ciclista que esté a 2 niveles por debajo del resto de ciclistas de la formación deberá gastar 1 punto de esfuerzo para poder seguir el ritmo, sino deberá realizar su tirada correspondiente +1 por ir a rebufo.

Relevos gastando PE: sucede cuando dos o más ciclistas deciden realizar relevos para ir más rápidos utilizando en sus tiradas gastando un puntos de energía. Aplicaremos la fórmula correspondiente según el número de ciclistas implicados (Fórmula de posiciones). Cada ciclista realizará su tirada correspondiente según el tipo de tramo cuando le toque realizar el relevo con su correspondiente dado adicional por invertir un punto de energía. Aquel ciclista que esté a 2 niveles por debajo del resto de ciclistas de la formación deberá gastar 1 punto de esfuerzo adicional para poder seguir el ritmo, sino deberá realizar su tirada correspondiente +1 por ir a rebufo.

Atacar en carrera

Ataque: en un ataque puedes gastar como mínimo un punto de esfuerzo y como máximo 4 puntos de esfuerzo, siempre y cuando puedas gastarlos (dependerá del número de dados que puedas lanzar según tu tirada). Cada punto de esfuerzo equivale a uno de los dados de tu tirada, siempre se utilizarán primero los dados con mayor valor (1d3) y por último los de menor valor (1d2). Como regla especial, al atacar en el pelotón se obtiene 1d3 adicional en ese turno.

Orden en el ataque: se desplazan de manera individual y el orden dependerá de la posición en la que se encuentre cada ciclista (siempre de izquierda a derecha y primero los de la primera fila y hacia detrás).

Ejemplo: Durante un tramo de montaña de 1ª categoría varios ciclistas escaladores han activado la acción de atacar durante este turno, estos ciclistas gastan un esfuerzo que equivale a un dado adicional (1d3) ya que su tirada inicial es de 1d3 + 1d2 en los tramos de montaña de 1ª categoría, el ciclista amarillo ataca primero obteniendo un 2 en su tirada y un 3 en su tirada de esfuerzo, siendo su movimiento final de 5 casillas, el ciclista azul ataca en segundo lugar obteniendo un 4 en su tirada y un 3 en su tirada de esfuerzo, además se le aplica +1 por ir a rebufo, siendo su movimiento final de 8 casillas.

Persecución individual: cuando un ciclista ataca, el ciclista que está detrás en la misma línea puede perseguir al ciclista que ha atacado gastando los mismos puntos de esfuerzo, siempre y cuando tenga el mismo nivel, un nivel menor o un nivel mayor en ese tipo de tramo en el que el ciclista se ha escapado, de lo contrario deberá gastar 1 PE adicional por cada nivel de diferencia con respecto al ciclista escapado. Pero para realizar toda estas acciones el ciclista perseguidor debe haber activado el token de ataque en ese turno.

Ejemplo: un ciclista ataca gastando un esfuerzo, entonces el ciclista que estaba junto a él decide perseguirlo gastando un esfuerzo, si este segundo ciclista es del mismo nivel se colocará automáticamente detrás del ciclista que ha atacado. También puede realizar esta misma acción el ciclista que está justamente detrás del ciclista que atacó.

Neutralizar: si al deliberar se decide tirar de la formación con el ciclista que vá en cabeza para intentar perseguir al escapado o escapados, se puede gastar un punto de esfuerzo para aumentar el ritmo de la formación, a esta tirada se le añade un +1 adicional en los tramos de llano mientras la formación tire con puntos de esfuerzo para neutralizar la escapada.

Ataque forzado: cuando un ciclista decide atacar en una formación en la cual se está tirando con puntos de esfuerzo, el ciclista que ha atacado deberá gastar un punto adicional de esfuerzo sin contar como dado adicional, simplemente se gasta pero no añade un dado a la tirada.

Ataque en descenso: un ciclista puede gastar un punto de esfuerzo en un descenso arriesgándose en la bajada, esta situación aumenta las probabilidades de caídas. Esta acción obliga al jugador a realizar una tirada de caídas con el dado de eventos.

Caída: la caída puede provocar que pierdas dos turnos, tres turnos, cuatro turnos e incluso que no puedas terminar la etapa y la vuelta, dependerá de las penalizaciones y de la tirada del dado.

Conflicto de casillas

El conflicto de casillas sucede cuando tenemos un desplazamiento que recorre dos tipos de tramos diferentes durante una misma tirada. Dentro del conflicto de tramos podemos tener diferentes tipos de conflictos dependiendo del número de casillas cruzadas en cada uno de los dos tramos.

Ejemplo: un ciclista rodador invierte dos puntos de esfuerzo, lanza los dados y saca un 11, al llevarle esta tirada a un segundo tramo deberá realizar una segunda tirada, en esta segunda tirada sólo añadiremos un dado de esfuerzo ya que el segundo tramo no le es favorable, sacando un 3, aplicamos la regla de conflicto de tramos ($11+3/2=14/1=7$) obtendremos un 7 en su movimiento. Siempre se redondea hacia arriba en el caso de que no dé una cifra exacta.

	1							7				
LLANO					LLANO	M 2C						M 2C

Conflicto de un ciclista: cuando un ciclista se desplaza por dos tipos de tramos diferentes en un mismo turno, se hace la media de las tiradas efectuadas para ambos tramos, o la media de los dos movimientos básicos de ambos tramos.

Conflicto de una pareja de ciclistas: cuando dos ciclistas se desplazan por dos tipos de tramos diferentes en un mismo turno, se hace la media de las tiradas ejecutadas para ambos tramos, o la media de los dos movimientos básicos de ambos tramos de forma independiente si no hay acuerdo de movimiento entre ambos jugadores y conjunta si hay acuerdo de movimiento entre ambos jugadores (utilizando la del primer ciclista).

Conflicto de un grupo de ciclistas: cuando varios ciclistas se desplazan por dos tipos de tramos diferentes en un mismo turno, se hace la media de las tiradas realizadas para ambos tramos, o la media de los dos movimientos básicos de ambos tramos de manera independiente si no hay acuerdo de movimiento entre ambos jugadores y conjunta si hay acuerdo de movimiento entre ambos jugadores (usando la del primer ciclista).

Conflicto de un pelotón de ciclistas: cuando varios ciclistas se desplazan por dos tipos de tramos diferentes en un mismo turno, se hace la media de las tiradas realizadas para ambos tramos, o la media de los dos movimientos básicos de ambos tramos de forma independiente si no hay acuerdo de movimiento entre ambos jugadores y conjunta si hay acuerdo de movimiento entre ambos jugadores (utilizando la del primer ciclista).

Resultado corto: si el movimiento obtenido de ambas tiradas o el movimiento básico de ambos tramos te hace desplazarte más de la mitad del movimiento por el primer tramo se dividirá el resultado de las dos tiradas o del movimiento básico entre dos, si el resultado final no es suficiente para colocarte en la primera casilla del segundo tramo, ignora este resultado y colócate en la primera casilla del segundo tramo.

Resultado largo: si el movimiento obtenido de ambas tiradas o del movimiento básico de ambos tramos te hace desplazarte más de la mitad del movimiento por el segundo tramo se dividirá el resultado de las dos tiradas o del movimiento básico entre tres, si el resultado final no es suficiente para colocarte en la primera casilla del segundo tramo, ignora este resultado y colócate en la primera casilla del segundo tramo.

Tabla de puntuaciones

Puntúa en primera posición aquel ciclista que cruza la línea en un turno diferente a otro ciclista. Si hubiera un empate habría que resolverlo como un sprint teniendo en cuenta las casillas ya avanzadas después de la línea. Esta situación se tendría que resolver en cada una de las posiciones después de cruzar la línea.

General por equipos: la general por equipos se obtiene calculando los turnos de los cuatro primeros ciclistas de cada equipo en cada etapa.

General de montaña: tabla de puntuaciones de los diferentes puertos de montaña.

PUNTUACIONES DE PUERTOS DE MONTAÑA						
Categoría/Posición	1º	2º	3º	4º	5º	6º
Categoría Especial	20	15	10	5	3	1
Primera Categoría	15	10	5	3	1	0
Segunda Categoría	10	5	3	1	0	0
Tercera Categoría	5	3	1	0	0	0
Cuarta Categoría	3	1	0	0	0	0

General de la regularidad: es la tabla de puntuaciones de las etapas de una vuelta.

PUNTUACIONES SEGÚN TIPO DE ETAPA												
Tipo de Etapa/Posición	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º
Etapa de llano	25	20	15	10	5	3	1	0	0	0	0	0
Etapa de baja montaña	30	25	20	15	10	5	3	1	0	0	0	0
Etapa de media montaña	40	35	30	25	20	15	10	5	3	1	0	0
Etapa de alta montaña	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	3	1
Etapa de crono (Por equipos: para cada uno)	15	10	5	3	1	1	0	0	0	0	0	0
Etapa de cronoescalada	20	15	10	5	3	1	0	0	0	0	0	0

Sprints intermedios: tabla de puntuaciones y bonificaciones de los sprints intermedios de una vuelta.

PUNTUACION DE SPRINTS INTERMEDIOS			
Posición	1º	2º	3º
Puntos	5 puntos	3 puntos	1 punto
Turnos	3 turnos	2 turnos	1 turno

Puertos de montaña: tabla de bonificaciones de los puertos de montaña según su posición al cruzar la línea de puerto de montaña.

BONIFICACION DE PUERTOS DE MONTAÑA			
Posición	1º	2º	3º
Turnos	3 turnos	2 turnos	1 turnos

Premio a la combatividad: este premio se le otorga al ciclista más combativo durante cada etapa de juego.

Formaciones

Formaciones en carrera: dentro del juego podemos encontrarnos con diferentes tipos de formaciones: en solitario (esta formación está compuesta por un solo ciclista), en pareja (esta formación está compuesta por dos ciclistas), en grupo (esta formación está compuesta por tres, cuatro o cinco ciclistas) o en pelotón (esta formación está compuesta por más de cinco ciclistas). Para que se forme una de estas formaciones durante una carrera debe haber al menos una casilla libre entre estas formaciones. Siempre mueve primero aquel ciclista que se encuentre en la primera posición y que esté situado en el lado izquierdo de la formación. A continuación explicaremos como se resuelven la acción de movimiento por relevos de cada una de las formaciones, siempre teniendo en cuenta la regla de deliberación. En el caso de que no se quieran dar relevos por parte de los ciclistas que van detrás, se puede seguir al ciclista que va en cabeza de la formación o que cada ciclista realice independientemente su tirada de movimiento.

Solitario: sucede cuando la formación la compone un único ciclista, este lanza los dados correspondientes y se desplaza un número de casillas según el resultado de los dados, cualquier ciclista puede decidir desplazarse todas las casillas correspondientes a su tirada o solo las necesarias según su objetivo en la etapa.

Pareja: sucede cuando dos ciclistas se ponen de acuerdo para desplazarse un número de casillas, cuando lo hacen mediante tiradas, se irán alternando la posición de cabeza para que en cada turno lance un jugador diferente los dados, primero lanza los dados el primer ciclista y avanza un número de casillas, luego el segundo ciclista pasa a colocarse delante de él automáticamente y en el siguiente turno viceversa. Sino cada ciclista realiza su tirada y se desplaza según el resultado de los dados.

Grupo de tres: sucede cuando tres ciclistas se ponen de acuerdo para desplazarse un número de casillas, cuando lo hacen mediante tiradas, se irán alternando la posición de cabeza para que en cada turno lance un jugador diferente los dados, primero lanza el primero y avanza un número de casillas, luego el tercero pasa a colocarse delante del primero y el segundo a su vez delante del tercero y luego volver a empezar. (Turno 1: **CBA**, Turno 2: **ACB**, Turno 3: **BAC**). Sino cada ciclista efectúa su tirada y se desplaza según el resultado de los dados.

Grupo de cuatro: sucede cuando cuatro ciclistas se ponen de acuerdo para desplazarse un número de casillas, cuando lo hacen mediante tiradas, se irán alternando la posición de cabeza para que en cada turno lance un jugador diferente los dados, primero lanza el primero y avanza un número de casillas, luego el cuarto pasa a colocarse delante del primero, luego el tercero pasa a colocarse delante del cuarto y el segundo pasa a colocarse delante del tercero. (Turno 1: **DCBA**, Turno 2: **ADCB**, Turno 3: **BADC**, Turno 4: **CBAD**).

Grupo de cinco: sucede cuando cinco ciclistas se ponen de acuerdo para desplazarse un número de casillas, cuando lo hacen mediante tiradas, se irán alternando la posición de cabeza para que en cada turno lance un jugador diferente los dados, primero lanza el primero y avanza un número de casillas, luego el quinto pasa a colocarse delante del primero, luego el cuarto pasa a colocarse delante del quinto, luego el tercero pasa a colocarse delante del cuarto y el segundo a su vez delante del tercero. (Turno 1: **EDCBA**, Turno 2: **AEDCB**, Turno 3: **BAEDC**, Turno 4: **CBAED**, Turno 5: **DCBAE**).

Pelotón: sucede cuando en un pelotón un equipo decide tirar, este equipo lanzará los dados para que todo el pelotón avance el mismo número de casillas y en el mismo orden. Para que esto suceda los demás jugadores deben estar de acuerdo en que un equipo tome el control, para ello deben de tener dos ciclistas en cabeza (dos ciclistas en primera línea o un ciclista en primera línea y otro detrás de este). Esto se decidirá en cada turno y siempre antes de lanzar los dados. Para que otro equipo tome el control

del pelotón y pueda tirar de él deberá colocar en cabeza a un ciclista y llegar de nuevo a un acuerdo con el resto de jugadores.

-15-

Posiciones en carrera

A rueda: esta situación sucede cuando un ciclista va a rueda de otro ciclista en cualquier tipo de tramo, gracias a esta posición ventajosa el ciclista que va detrás obtiene siempre un +1 en su tirada de movimiento.

Cabeza de grupo: esta situación sucede cuando un ciclista se encuentra en la parte delantera de una formación; si un ciclista que va retrasado quiere colocarse en cabeza de un grupo, deberá gastar esfuerzos para lograrlo ya que cada esfuerzo le permitirá avanzar 3 casillas en esa tirada, sin tener que efectuar ninguna tirada, se moverá en último lugar para lograr su objetivo.

Cabeza de pelotón: esta situación sucede cuando un ciclista se encuentra en la parte delantera de una formación; si un ciclista que va retrasado quiere colocarse en cabeza de un pelotón, deberá gastar uno o varios puntos de esfuerzo para lograrlo ya que cada esfuerzo le permitirá avanzar 3 casillas en esa tirada, sin tener que efectuar ninguna tirada, se moverá en último lugar para lograr su objetivo.

Cesión de posición: en cualquier formación de más de tres ciclistas se pueden intercambiar la posición de dos compañeros de equipo, siempre y cuando se encuentren como máximo a tres casillas de distancia. Este tipo de acción sólo se podrá ejecutar una vez por turno y siendo ambos ciclistas del mismo equipo.

Descolgado: esta situación sucede cuando un ciclista forma parte de una escapada y durante un turno tiene una mala tirada y se queda rezagado del ciclista o de la formación en la que estaba escapado, esta distancia deberá de ser de más de una casilla.

Movimiento completo: esta situación sucede cuando en una formación se realiza un movimiento por dos tipos de tramos diferentes, no importa que no estén todos los ciclistas en el mismo tipo de tramo en el momento de moverse, todos los ciclistas de la formación se moverán el mismo número de casillas que el ciclista que vá en cabeza de la formación.

Posición intermedia: esta situación sucede cuando un ciclista realiza un movimiento que le lleve a una casilla ocupada por otro ciclista, este ciclista deberá desplazarse a la primera casilla libre de su izquierda o de su derecha, si no deberá retroceder hasta encontrar un hueco, siempre de izquierda a derecha.

Posición final: esta situación sucede cuando al cruzar un ciclista la línea de meta, en ese momento se contabilizarán el número de turnos que ha necesitado el ciclista para llegar a la línea de meta, de esta manera podremos llevar un control de los turnos realizados por cada uno de los ciclistas participantes en la etapa para llegar a la línea de meta. Así obtendremos un orden de llegada para todos los ciclistas a raíz del primer ciclista que cruzó la línea de meta. Y también para llevar un control general para las grandes vueltas.

Sprint final: esta situación sucede cuando varios ciclistas cruzan la línea de meta en un mismo turno, se contabilizarán las casillas que hayan sobrepasado la línea de meta para obtener el orden de llegada pero además todos estos ciclistas deberán añadir a esa tirada una adicional de sprint y el resultado final determinará el orden de llegada. Si hay empate entre más de un ciclista se deberá realizar una tirada de sprint adicional para desempatar por parte de cada ciclista, así hasta que haya un desempate.

Lanzamiento de sprint: en un lanzamiento de sprint tendremos en cuenta, el tipo de tramo que vamos a recorrer, el uso de puntos de esfuerzos, los bonificadores, si hemos sido lanzados por un compañero y el

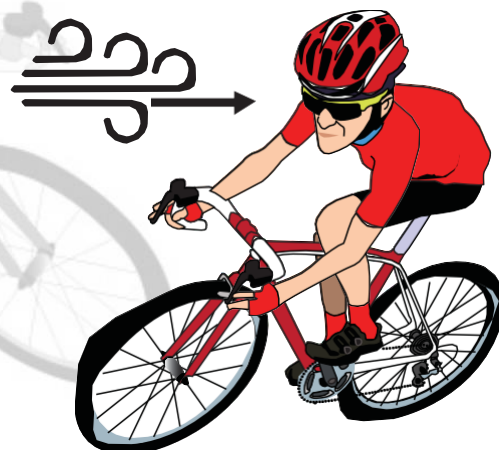
rebufo. Al ser lanzados por un compañero obtendremos 1d3 adicional si este ha gastado un punto de esfuerzo, sino es así, sólo se obtendrá +1 por ir a rebufo.

-16-

Climatología

Podemos utilizar el dado de climatología para hacer más real cada etapa que vayamos a jugar. Lanzaremos el dado antes de que comience la etapa, cuando hayamos recorrido un tercio de la etapa, cuando hayamos recorrido la mitad de la etapa y por último cuando hayamos recorridos las tres cuartas partes de la etapa para determinar el clima, ya que este puede variar durante la etapa.

Viento lateral: en el caso de viento lateral sólo durará 2d3 turnos. Esto aumentará el movimiento de las formaciones, incrementado cada vez más la diferencia con los ciclistas que se encuentren detrás. Solo puede ocurrir en tramos de llano y se añadirá 1D3 a cada tirada. A esta acción se les llama abanicos. Los ciclistas que vayan en solitario, en pareja o en grupos de tres no obtienen estos bonificadores por el viento lateral.



Lluvia: la lluvia penaliza en -1 el movimiento de los ciclistas y además también propicia a que haya más caídas durante el transcurso de una etapa. Cada jugador lanzará una vez el dado para determinar si uno de sus ciclistas sufre una caída, si esto ocurre el jugador deberá realizar una segunda tirada para por cada ciclista, el primer resultado de caída indicará que ciclista sufrirá la caída. También impide la utilización de esfuerzos durante una etapa con lluvia.

Frío: en situaciones extremas el frío penaliza en -1 el movimiento de los ciclistas y en -2 las tiradas con esfuerzo. El frío también impide que se recuperen puntos de esfuerzo durante una etapa. De esta forma se representará la adversidades de moverse a temperaturas muy bajas en el juego.





Glosario

Avituallamiento: en ciertas etapas de una vuelta grande (21 etapas) habrá puntos de avituallamiento durante el recorrido para que los ciclistas puedan recuperar 1 punto de esfuerzo en cada uno de ellos.

Caída: cuando un ciclista sufre una caída pierde 1D3 turnos para recuperarse y volver a entrar de nuevo en la etapa. Si vuelve a sufrir una caída deberá abandonar la etapa y la vuelta si la estuviera corriendo.

Crono por equipos: en este tipo de etapas correrán todos los ciclistas del mismo equipo con la singularidad que solo cuenta el tiempo de los cuatro primeros, cuando cruce la línea de meta el cuarto ciclista se parará el cronómetro de turnos y se anotará en la hoja de control de turnos de etapa.

Dado doble: dado de seis caras (en las caras del 1, 3 y 5 del dado obtendremos un +1 de movimiento, en las caras del 2, 4 y 6 del dado tiene obtendremos un +2 de movimiento).

Dado de evento: dado de seis caras, en las caras del 1 y 4 del dado el ciclista tiene un pinchazo (el ciclista pierde 1D2 turnos), en las caras del 2 y 5 del dado el ciclista tiene una pájara (el ciclista pierde 2D3 turnos) y en las caras del 3 y 6 del dado el ciclista tiene una caída (el ciclista pierde 1D3 turnos). Si un ciclista repite durante una etapa un resultado igual en ambas tiradas del dado de eventos (caída) se deberá retirar de la etapa y de la vuelta. Cuando se debe tirar el dado espde eventos: cuando en una tirada de tres dados triples o más se saca todos unos. En tramos de montaña se ignorará las caras de caída y pinchazo, en tramos de descenso se ignorará las caras de pájara y pinchazo, y en el resto de tramos se ignorará las caras de pájara.

Dado triple: dado de seis caras (en las caras del 1 y 4 del dado obtendremos un +1 de movimiento, en las caras del 2 y 5 del dado obtendremos un +2 de movimiento y en las caras del 3 y 6 del dado obtendremos un +3 de movimiento).

Pájara: cuando un ciclista sufre una pájara sufre una pérdida de 1 punto de movimiento durante 2D3 turnos, en los cuales su redimiento se verá mermado por una pérdida de fuerza.

Pinchazo: cuando un ciclista sufre un pinchazo sufre una pérdida de 1D2 turnos, en los cuales podrá cambiar de bicicleta y entrar de nuevo en la etapa.

Puntos de esfuerzo (PE): cada ciclista posee un número de puntos de esfuerzo, JF 18, ES 18, TT 16, RO 16, SP 12, CR 12, RO/ES 17 Y RO/SP 14, para cada vuelta de 21 etapas. Un punto de esfuerzo se puede utilizar para lanzar a un compañero, para tirar de una formación, para relevos y para atacar. En vueltas de menos etapas deberemos reducir el número de puntos de esfuerzo en proporción.

Recuperación: los puntos de esfuerzo irán variando a lo largo de una etapa o vuelta, ya que se irán gastando y recuperando, la recuperación será de JF y ES 5, de TT y RO 4, de CR y SP 3 puntos de esfuerzo después de una etapa, y el doble si hay por medio un día de descanso.

Simplificación: Para reducir el número de ciclistas solo utilizaremos 4 ciclistas por equipo para las etapas de llano y montaña. El resto de ciclistas contabilizarán un número determinado de turnos para cruzar la línea de meta. Este número se obtendrá al calcular la media de turnos necesarios para recorrer la etapa. Los esfuerzos utilizados deberán declararse en que tramos del recorrido se van a realizar para realizar una media de esas tiradas por esfuerzos, puntos de energía y así obtener los turnos finales de la etapa para el grupo de ciclistas que no han participado en la etapa, aquellos ciclistas que no gasten esfuerzos o puntos de energía perderán más turnos. Esta regla es optativa, se utiliza cuando juegan más jugadores.

Tramo: cuando hablamos de tramo, nos referimos al tipo de casillas por la cual se van a mover los ciclistas, cada tipo de tramo tiene un movimiento diferente para cada tipo de ciclista, estos movimientos vienen representados por dados dobles y dados triples.

Indice

• Portada	1
• Componentes	2
• Componentes	3
• Componentes	4
• Componentes	5
• Introducción y Selección	6
• Preparación	7
• Tipos de etapa y Vuelta	8
• Tabla de movimientos	9
• Secuencia de turno	10
• Tirar de formación	11
• Atacar	12
• Tirar en carrera	10
• Conflicto de tramos	13
• Tabla de puntuaciones	14
• Formaciones	15
• Posiciones	16
• Climatología	17

- Glosario 18
- Modo Solitario 19
- Indice 20

