

Critèrium de Figueres

Un juego de Oriol Comas y Anki Toner para 3 a 5 jugadores de más de 9 años

Lo importante de un critèrium ciclista son los ciclistas que participan y no la rapidez ni el ganador. El ambiente es más festivo que competitivo. En el Critèrium de Figueres los jugadores intentan hacer una única vuelta a la Rambla de Figueres lo más rápido posible, ayudándose con los otros ciclistas, si es necesario.

Material

Tablero, 6 ciclistas de colores distintos, 42 cartas (7x6 colores), 9 cartas de avituallamiento.

Para 4 jugadores

Preparación

Cada jugador escoge un color y coge las cartas correspondientes. Las cartas de los dos ciclistas neutros sin jugador (por ejemplo: gris y naranja) se mezclan y se dejan boca abajo en medio del tablero. Se ponen los seis ciclistas al azar en la línea de salida (antes de la casilla 1), uno al lado del otro. Se barajan las cartas de avituallamiento y se dejan boca abajo al lado de la casilla 15.

Reglas

En cada jugada, **los jugadores muestran simultáneamente una carta**. Al mismo momento **se gira la carta de arriba de los dos ciclistas neutros** (gris y naranja). Pueden pasar tres cosas:

- Que todos los jugadores (incluidos los neutros) **hayan mostrado una carta con una cifra diferente**. Cada ciclista avanza lo que dice su carta.
- Que dos o más jugadores (incluidos los neutros) **coincidan en la cifra de la carta**. Los ciclistas avanzan el número de la carta, más una casilla por cada carta con su mismo número (ejemplo: si tres jugadores muestran la carta 4, avanzarán 7 casillas cada uno).
- Que dos o más jugadores (incluidos los neutros) **saquen la carta 0**. No se mueve ningún ciclista.

Los ciclistas siempre avanzan empezando por el que va delante. Si hay más de uno en la misma casilla, el primero es el que está más cerca del centro del circuito. Cuando un ciclista llega a una casilla se pone lo más cerca del centro que pueda.

Después de mover a los ciclistas, las cartas jugadas se dejan delante de cada jugador, **a la vista de todos los jugadores**.

Casillas especiales

Los ciclistas, a medida que pasan la **casilla 15**, cogen una carta de avituallamiento, la ponen en su mano y la pueden jugar cuando quieran. Las cartas para los ciclistas sin jugador se mezclan con las que todavía les quedan.

Cuando se acaba la jugada en que uno o más ciclistas han pasado por la **meta volante (entre las casillas 20 y 21)**, el ciclista que va delante avanza una casilla. Si hay más de uno en la casilla más adelantada, todos reciben el premio de una casilla extra.

Final

El **Critèrium de Figueres** se acaba en la jugada en que uno o más ciclistas han pasado por la línea de meta (después de la casilla 32). **El primero que la pasa ha ganado**. Si después de jugar las ocho cartas (siete de inicio más la de avituallamiento) ningún jugador ha llegado a la línea de meta, gana el que esté más adelantado.

Para 3 jugadores

Las cartas y el ciclista naranja no participan. Los ciclistas gris y verde son neutros. El resto es igual.

Para 5 jugadores

Sólo el ciclista naranja es neutro. El resto es igual.