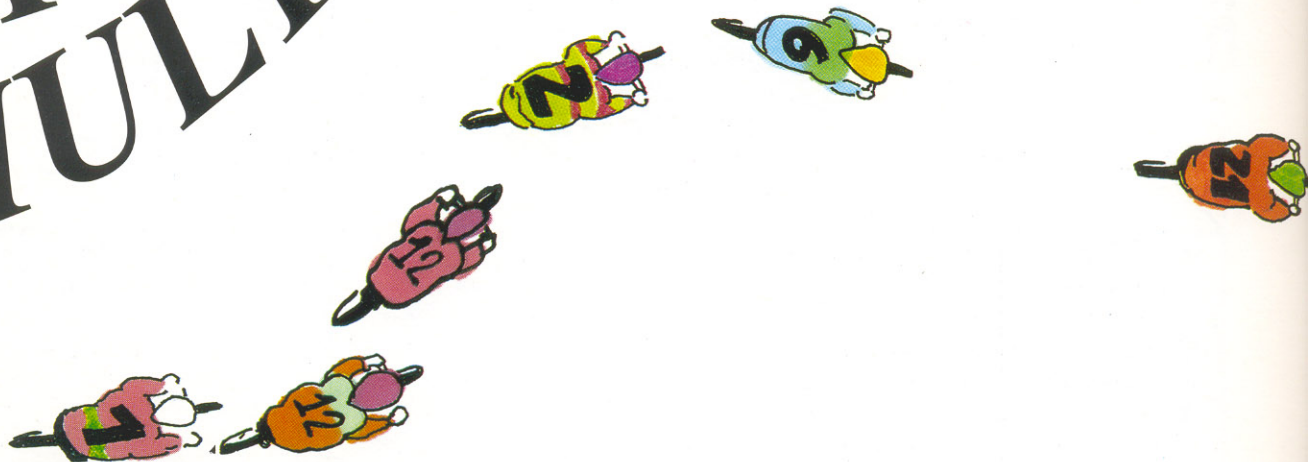


ESTHER BERDIÓN
& JAIME MUNÁRRIZ

LA SERPIENTE MULTICOLOR



Reglas del Juego



INTRODUCCION

Este es un juego de simulación deportiva. Los jugadores toman el lugar del director de un equipo ciclista. Con sus corredores y con las fuerzas de que en ese momento disponen intentan ganar la carrera. Es un juego de estrategia, pues las fuerzas están justas y los corredores dependen de los demás para lograr sus objetivos. Tienen que saber ir a rueda para ahorrar fuerzas, y atacar en el momento decisivo. Tienen que saber aprovechar las circunstancias de la carrera, escaparse cuando los demás no pueden seguirles, y dosificar las fuerzas, turnándose en tirar del pelotón para conseguir la victoria.

ELEMENTOS DEL JUEGO

Objetivo del juego

El objetivo del juego es ganar la carrera. El primero en pasar bajo línea de meta es el ganador. Ahora bien, además de la clasificación individual, sin duda la más importante, existen otras clasificaciones secundarias, a las que pueden aspirar jugadores que no tengan un líder muy fuerte. Son las clasificaciones de Montaña, Sprints y por Equipos. Un jugador puede sentirse sa-

tisfecho si sólo consigue un segundo puesto en la general, pero además consigue ganar por equipos y en montaña. Del mismo modo, un equipo fuerte puede conseguir ganar en todas las clasificaciones, con lo que habrá conseguido una victoria aplastante sobre sus rivales. Está claro que vence el que consigue ganar en la individual, pero las demás clasificaciones matizan considerablemente esa victoria, dando lugar a interesantes discusiones al finalizar el juego, del tipo: «Está bien, has ganado, pero yo he quedado 2.º y 3.º, y además he ganado el sprint y

por equipos, así que mi equipo ha quedado mucho mejor que el tuyo, que sólo tiene un líder fuerte». Realmente como la vida misma.

Juego por etapas

Jugar una sola carrera está bien, resulta emocionante y muy divertido. Pero cuando el juego resulta realmente apasionante es cuando se juega una carrera por etapas. Es entonces cuando los valores estratégicos toman su verdadera importancia. En el juego de una sola carrera no importa con quién ganemos los distintos puntos, cuantos más mejor y ya está, pues esa carrera termina en sí misma, y el que ha conseguido más puntos en cada clasificación gana ese premio. Pero por etapas las cosas se ponen más interesantes. Los puntos se acumulan en cada corredor y cada clasificación, por lo que es fundamental con quién ganamos cada punto. Si vamos liderando la carrera con nuestro 21, y en la segunda etapa ganamos con el 22 y el 21 llega el último, probablemente perderemos ese primer puesto en la general, pues otro corredor más regular habrá sumado puntos y se encontrará de nuevo líder. Lo mismo se aplica a las demás clasificaciones.

Para ganar en montaña tendremos que sumar puntos con un corredor, pues si cada vez los gana uno diferente, se diluirán y ganará la clasificación otro corredor más constante.

En resumen, los aspectos estratégicos del juego surgen en todo su valor con las carreras por etapas. Con sólo 2 etapas ya tememos una carrera más interesante. Lo ideal son carreras de 3, 4 ó 5 etapas. Ahí la tensión sube hasta límites insospechados, pues todo lo obtenido hasta el momento podemos perderlo con un día pésimo. O al revés, podemos ir recuperando puestos en clasificaciones que se nos escapaban. En fin, hay que jugar una carrera larga por etapas para sentir de lleno todo la pasión de la alta competición.

Podemos jugar una etapa cada día, o dos o tres al día, según el grado de adicción al juego y el tiempo libre disponible. Podemos incluso realizar vueltas con un mayor número de etapas, incluso de veintiuna, como las grandes. Pero la excitación de este tipo de carreras se consigue ya con una vuelta de tres o cinco días.

El tablero

El tablero representa una etapa de la carrera. Está cuadrículado, y los corredores se desplazan por dentro de la cuadrícula. Hay distintos colores, que representan distintos tipos de terrenos. El verde es zona de llano, el rojo es subida de montaña, el amarillo bajada, y el azul zona de sprint. Los corredores pueden moverse de distinta forma según en qué zona se encuentren.

Las fichas se desplazan hacia adelante en el sentido de la marcha, pudiendo usar las diagonales. No pueden desplazarse nunca de lado. Si las casillas por las que quieren pasar están ocupadas, tendrán que detenerse, o utilizar otro camino peor.

A los lados del camino podemos ver una zona sombreada con puntitos. Esta zona marca el orden de preferencia en el avance. Esto se explica más adelante, en «Orden de Movimiento» de las fichas.

Circuitos

El tablero viene preparado para ser utilizado. Si queremos jugar otras etapas con terreno diferente podemos cortarlo en cuatro módulos, que se interconectan para crear nuevos circuitos. Hemos incorporado algunos ejemplos de posibles etapas, pero



puedes crear tus propios recorridos, combinándolos a tu gusto.

En el plano de cada circuito figura el lugar de colocación de las metas. También figura el número de cartas y de esfuerzos necesarios.

Las fichas

Cada ficha representa un corredor. Un equipo está formado por cuatro corredores. Los corredores no son todos iguales, hay corredores especialistas en Montaña, en Llano y en Sprint. Cada equipo tiene además un líder, que es especialista en todos los terrenos.

Los corredores de un mismo equipo tienen el mismo color de maillot. Cada uno tiene un número, que nos sirve para identificarlos con la hoja de equipos, y apuntar los puntos que obtienen en las diferentes metas. Además, cada uno tiene una gorra que nos sirve para saber su especialidad. El color de la gorra indica el terreno en que ese corredor es especialista. Los colores se corresponden con los del tablero. Por lo tanto, gorra roja indica especialista en montaña, gorra verde especialista en llano y gorra azul especialista en sprint. Hay además una gorra blanca que representa al líder de cada equipo. El líder es especialista en todos los terrenos, con lo que claramente tiene ventajas frente a los demás corredores.



Sentido

	No	Sí	
		Sí	
	No	Sí	

Si jugamos con cuatro equipos, podemos utilizar sólo tres fichas por equipo, para agilizar el juego. En este caso tendremos que elegir qué corredor descartamos, según el recorrido a jugar.

Cartas

Tenemos 50 cartas que nos dan una serie de ventajas frente a nuestros adversarios: Las cartas se barajan al iniciar la partida, y se reparten a cada jugador. El número de cartas a repartir a cada uno es el mismo que el número de esfuerzos para ese circuito. Se colocan boca arriba sobre la mesa, de forma que los demás jugadores puedan verlas. De esta forma todos conocen las fuerzas de los demás y pueden trazar su estrategia en consecuencia. Si sabemos que el adversario tiene una carta que duplica su distancia de escapada, haremos lo posible para que no consiga saltar del grupo, tratando de neutralizarlo.

Las cartas permiten a un ciclista tomar alguna ventaja. Pueden darle puntos de avance extra, permitirle no gastar esfuerzos, o brindarle una posición estratégica. Tenemos distintos tipos de cartas, que están explicados más adelante.

Metas

Tenemos unas fichas que representan las distintas metas. En el plano de cada circuito figura la posición de ellas. Son banderas

que pondremos encima de la pista. Siempre están al final de un puerto, o de una zona de sprint.

Hojas de equipo

Cada jugador recibe una hoja de equipo. En ella apuntará el nombre de sus corredores, personalizándolos. Además sirve para apuntar los puntos obtenidos al paso de cada meta, los puntos que totalizamos y las fuerzas que va gastando cada corredor. La hoja de equipo viene preparada para carreras de hasta 4 etapas. Para carreras más largas, simplemente continuaremos las puntuaciones en una nueva hoja. Es recomendable jugar siempre con fotocopias del original, o comprar un ejemplar de EL EUROPEO para cada nueva partida.

Hojas de ruta

Se utiliza una por cada juego. La hoja permite carreras de una o más etapas. En ella consignaremos los vencedores de cada categoría y las clasificaciones, de acuerdo a los puntos que haya conseguido cada uno de su hoja de equipo. Al acabar la última etapa se llenará también la parte de los podiums, con los resultados finales.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Concepto de turno

El juego se desarrolla por turnos. Un turno se inicia con el movimiento de la primera ficha, y termina con el movimiento de la última. Un turno es una unidad de tiempo. Idealmente, todos los ciclistas se moverían a la vez. Pero como es imposible realizar esto sobre un tablero, utilizamos el concepto de turno para representar el movimiento conjunto de todos los ciclistas. Es al principio de cada turno cuando vemos qué corredores van a cabeza de los pelotones, tirando de ellos, y por lo tanto están gastando sus fuerzas.

Concepto de grupo

Un grupo es un conjunto de jugadores que están separados de los demás por 2 o más casillas. Esto es, otro jugador de un grupo posterior tendría que mover 3 o más casillas para poder situarse encima del último componente del grupo, o en una casilla situada a la misma altura. Y lo mismo por delante del grupo, al primer corredor le costarían 3 o más casillas si tratara de situarse a la altura del corredor que circula delante. Es decir, entre un grupo y otro hay una distancia mínima de dos casillas desocupadas. Si el hueco es de sólo una casilla no se considera un corte, y por tanto los corredores están en el mismo grupo. Evidentemente, el primer grupo no tiene más corredores delante, y el último no tiene a nadie detrás.

Un corredor que esté solo, bien porque se haya escapado, bien porque haya quedado descolgado, constituye un grupo en sí mismo.

Los grupos son importantes a la hora de pagar esfuerzos. Los corredores que tiran de los grupos pagan un esfuerzo al principio de cada turno. También están contemplados en algunas de las cartas, que se refieren a la posición relativa de los corredores dentro de cada grupo.

Gasto de esfuerzos

En cada carrera disponemos de un número de esfuerzos. Éste viene indicado en el plano del circuito. Para circuitos diseñados por nosotros, podemos calcular los esfuerzos contando el



número de casillas mínimo para recorrerlo, dividiéndolo entre ocho, y redondeando el resultado.

Cuando un jugador se sitúa al frente de un grupo, tirando de él, está realizando un gasto suplementario de fuerzas. Esto se marca en la hoja de equipos, al comienzo de cada turno. Allí marcaremos una raya, indicando un esfuerzo gastado. Los jugadores disponen de un número de esfuerzos limitado, y esto es lo que hace que un jugador no pueda avanzar siempre al máximo escapándose desde la salida, pues agotaría sus fuerzas. Los esfuerzos para cada etapa vienen indicados bajo cada circuito, y están en relación con la longitud del circuito.

Al principio de cada turno se hará el recuento del pago de esfuerzos. De la cabeza a la cola, se estudiará cada grupo para ver qué corredor o corredores están tirando de él. Se anotará un esfuerzo gastado en la casilla correspondiente de la hoja de equipos. Se procederá así con todos los grupos, hasta la cola de la carrera.

Cuando un corredor agote todos sus esfuerzos, estará reventado. No podrá continuar a ritmo normal. Colocaremos su ficha al revés, para acordarnos de su estado. Un jugador que ha agotado sus fuerzas avanza una sola casilla por turno. No se retira del tablero, pues su presencia puede modificar la estrategia del juego.

En las carreras por etapas, los corredores que llegan a agotarse en una etapa tienen un hándicap para la siguiente, pues han realizado un sobreesfuerzo. Al inicio de la etapa siguiente, estos jugadores parten con un esfuerzo ya gastado, consecuencia de este sobreesfuerzo.

Recuperación de fuerzas

Cuando un jugador esté escapado, y no quiera seguir gastando sus esfuerzos, podrá recuperar fuerzas. Para ello, avanzará una sola casilla por turno. Al comienzo del turno siguiente, a la hora de pagar esfuerzos, ese jugador se librará del pago. Podrá esperar a que lo alcancen, y continuar luego normalmente.

Colocación de las fichas

Al inicio del juego tiraremos un dado a suertes para decidir quién es el primero en colocar una ficha. Este jugador sitúa una ficha en la salida. A continuación, en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores continúan poniendo fichas, hasta terminarlas. Hay que tener en cuenta el orden de movimiento de las fichas, que viene a continuación, así como los intereses estratégicos. Podemos salir fuerte con el líder, llevar un rodador que prepare la montaña a nuestro especialista, o tratar de saltar para lograr puntos rápidamente. Hay que ser prudentes con los esfuerzos, pero sin pasarse, pues los oponentes nos ganarán todas las metas sin que tengamos tiempo de reaccionar.

Orden de movimiento

En un turno moveremos todas las fichas, de la primera a la última. El orden lo marca la situación en carrera, primero los de delante, después los de detrás. Si dos ciclistas están en la misma línea de cuadraditos, mueve primero el que está más cerca de la zona sombreada de preferencia, en el borde de la carretera. Esta línea va cambiando de banda según la proximidad de las curvas. En las curvas nos marca la prioridad de las casillas su parte delantera, según los radios de esa curva. El uso adecuado de este elemento conlleva importantes factores estratégicos. En gene-



ral, tienen ventaja los primeros corredores de cada grupo, porque no tienen casillas ocupadas delante, y pueden situarse en las curvas por el camino más corto. Los últimos tendrán problemas para situarse, y perderán puestos en estas situaciones.

Avance de las fichas

Las fichas avanzan cuando les llega su turno. Tienen una cantidad máxima de avance, dependiendo de su especialidad y del terreno en que se encuentran. Como las gorras que indican la especialidad tienen el mismo color que los terrenos correspondientes, es fácil ver qué capacidad de avance tiene cada ficha en cada momento.

La capacidad de avance viene indicada en la «Tabla de Avances». En esta tabla vemos, según el terreno, y si el corredor es un especialista en ese terreno o no, cuántas casillas puede avanzar. Si su gorra es del mismo color que la carretera, es un especialista, y puede avanzar más que los demás.

De todas formas, no es obligatorio avanzar todas las casillas que nos indica la tabla. Podemos avanzar menos, normalmente para no situarnos a cabeza del grupo, y no pagar esfuerzos al comienzo del siguiente turno, o bien para situarnos en un terreno que nos sea más favorable, o para poder entrar mejor en una curva. Pero es obligatorio avanzar el menos una casilla.

Antes de mover, podemos decidir si queremos utilizar alguna de nuestras ventajas: las **cartas**, o el **avance extra**.

Utilización de las cartas

Cuando vamos a mover un jugador podemos decidir utilizar una carta, para conseguir una ventaja adicional. Las cartas nos permitirán avanzar un número de casillas extra, además de las propias de ese corredor, o cambiar de posición en nuestro grupo, renunciando al avance normal, o evitar pagar esfuerzos. Este caso es una excepción, pues se realiza al comienzo de un turno, cuando se hace el recuento de pago de esfuerzos.

Hay que dosificar el uso de las cartas. Éstas, junto con el posicionamiento estratégico de las fichas, son la base de nuestro éxito o nuestra derrota. Una carta en el momento adecuado puede hacer que ganemos la carrera. Por el contrario, cartas mal utilizadas harán que no tengamos las fuerzas necesarias en el momento preciso.

Las cartas repartidas al comienzo de la carrera pueden marcar desigualdades entre los equipos. Esto es intencionado, y simula las diferencias reales que existen entre los equipos en la alta competición. Una mala forma de los corredores, una enfermedad, baja moral o por el contrario, una forma óptima y una salud y una moral excelentes suelen marcar las diferencias reales en cada carrera. Pero unas cartas excelentes no aseguran una victoria, así como unas malas cartas no implican la derrota. Una buena estrategia puede superar con creces unas cartas adversas, y una mala estrategia arruinar las mejores cartas.

Tipos de cartas

Cartas de terreno:

Estas cartas sólo se puede utilizar con un corredor que esté en ese tipo de terreno. Permiten avanzar más casillas de lo habitual. El número de casillas que podemos avanzar como máximo aparece a la izquierda arriba.

Las cartas nos indican el terreno con su color y con el dibujo explicativo. Las cartas de llano son verdes, con un ciclista rodando en llano. Las de montaña son rosas, con un ciclista subiendo. Las

de descenso son amarillas, con un ciclista bajando. Las de sprint, por último, son azules y tienen a un corredor sprintando.

Hay cartas que sólo pueden utilizarse con especialistas en ese terreno, y cartas utilizables por todos los corredores. En el primer caso el ciclista del dibujo tiene el color de los especialistas: azul para sprint, verde para llano y rojo para montaña. Si el ciclista está sombreado, la carta vale para cualquier corredor, sea o no especialista en ese terreno. En descenso sólo hay cartas de este tipo, puesto que no hay especialistas en este terreno.

Cartas de posición:

Estas cartas sólo se pueden utilizar si nuestro corredor tiene esta posición dentro del grupo del que forma parte. Hay cartas para el primero, para el segundo y para el tercero. La posición se refiere al lugar que ocupan al comenzar el turno. Por tanto, hay que ser cuidadoso y fijarse en qué corredores son los primeros de cada grupo, pues cuando le toque mover al segundo, el primero ya habrá movido, y ese segundo parecerá ser el primero. Las posiciones no se consideran, pues, en el momento de mover cada corredor, sino al comienzo de cada turno.

Dos corredores en la misma fila de casillas se consideran primeros, o segundos, o terceros. Es decir, tienen todos la misma posición a efecto de las cartas, aunque unos vayan a avanzar antes que los otros por su cercanía a la línea de preferencia. Podemos, por tanto, tener cuatro terceros, o tres primeros. Y todos ellos podrán utilizar una carta en su momento.

Hay cartas que permiten avanzar más casillas de las normales en ese terreno. «+2» o «+3» significa que podemos avanzar 2 ó 3 casillas *más* de las habituales, respectivamente.

Otras cartas nos permiten alcanzar a un corredor que iba por delante. «2.º ->1.º» permite al 2.º ponerse a rueda del 1.º Esto es, una casilla detrás. «3.º ->2.º», y «3.º ->1.º», permiten al tercero ponerse a rueda del 2.º o 1.º de su grupo respectivamente. Estas cartas son muy convenientes cuando vamos a perder la rueda de los jugadores que nos precedían, y nos permiten evitar un corte que nos haría empezar a pagar esfuerzos, y perder posibilidades en las metas.

Cartas de grupos:

Estas cartas nos permiten cambiar nuestra posición relativa dentro de nuestro grupo, o alcanzar al grupo que nos precede.

Una carta nos permite, si somos los últimos, ponernos los primeros. Es decir, nos situaremos una casilla por delante del primero de nuestro grupo. Atención, si ha habido un corte en este turno, no podremos remontar y ponernos delante del que estaba primero en nuestro grupo, sino que nos pondremos delante de la cabeza del grupo que nos precede, es decir, el más próximo a nosotros.

Otra carta nos permite, si estamos descolgados, alcanzar al grupo que nos precede y ponernos a su cola, a una casilla por detrás. La podremos utilizar cuando nuestro corredor sea el único componente de nuestro grupo.

Otra carta nos permite saltar de nuestro grupo para alcanzar al que nos precede. Nos pondremos a la cola de ese grupo, es decir, una casilla por detrás del último corredor.

La última de estas cartas nos permite hacer un demarraje. Permite a un corredor que marcha en solitario multiplicar por dos la distancia que le separa del siguiente corredor. Es quizá la carta más potente, pues si conseguimos una diferencia grande, podemos dar un salto muy importante. Como los otros jugadores saben que la tenemos, tratarán de no permitir esa escapada. De

todas formas, hay que ser prudente en el momento de saltar, pues un jugador escapado muy lejos de la meta no podrá llegar, pues agotará sus esfuerzos sin relevo posible.

Es importante resaltar que las posiciones son relativas al comienzo de cada turno, según los grupos que estaban formados en ese momento. Conviene fijarse bien, al comienzo de cada turno, en cuál es la situación de carrera, y hacer una breve pausa para comentar el desarrollo del juego.

Cartas de Bebida Energética:

Estas cartas permiten recuperar fuerzas, y evitar el pago de un esfuerzo, al comienzo del turno. Cuando se hace el recuento de jugadores a cabeza, y toca anotar un esfuerzo gastado en la hoja de equipo, podemos entregar esta carta y no anotar el esfuerzo. Puede ser fundamental para el éxito de una escapada, o para alcanzar la meta final sin ser alcanzado.

Utilización del Avance Extra

Antes del movimiento de una ficha, podemos intentar un avance extra, en vez de usar una carta. *No podemos usar una carta y un avance Extra a la vez con el mismo corredor.*

El Avance extra se realiza tirando un dado y consultando la «Tabla de Avance Extra». En esta tabla, y según la tirada, podremos ver la cantidad de casillas extras que podemos recorrer, y el gasto en esfuerzos que este avance extra nos va a presentar. Podemos intentarlo y no conseguir nada, tener una suerte excelente y avanzar sin esfuerzo, buena suerte y avanzar pagando, o mala suerte, y no conseguir avanzar más, gastando nuestros preciosos esfuerzos.

Recurrir al Avance Extra es una decisión delicada, pues nos puede suponer un gasto fatal de esfuerzos. Pero hay situaciones en que el riesgo puede merecer la pena. Si vamos a quedar descolgados del pelotón, o queremos neutralizar a un escapado, o por una sola casilla no vamos a conseguir alcanzar la meta antes que nuestros seguidores, sin duda queremos intentar este Avance Extra. A veces lo conseguiremos, y a veces no. Las cartas son más seguras, y si tenemos la carta adecuada en estas situaciones recurriremos a ella. Pero cuando las cartas se acaben, tendremos esta opción, que puede salvarnos o incluso acabar con nuestros esfuerzos y agotarnos.



METAS Y PUNTOS

Tipos de metas

Existen tres tipos de metas: de montaña, de sprint y la meta final. Al pasar por cada meta, los primeros corredores reciben puntos. Los puntos que se obtienen en cada tipo de meta y según el orden figuran en la tabla de puntos. En las metas de montaña y sprint puntúan sólo los tres primeros. En la meta final puntúan los diez primeros.

Cuando un corredor pasa por una meta puntuando tenemos que anotar los puntos obtenidos en la hoja de equipo. Conviene estar atento y apuntar cada uno según va pasando, y no dejarse llevar por el juego, pues luego es fácil no recordar con precisión quién había pasado en qué posición.

Relleno de la hoja de equipo

En las hojas de equipo tenemos los datos de los corredores. Al iniciar la partida podemos poner nombre a los corredores, personalizando la partida. Podemos utilizar nombres de ciclistas reales, inventados, o conocidos nuestros.

La hoja tiene espacio para carreras de hasta cuatro etapas. Si queremos jugar carreras de más etapas tendremos que utilizar hojas añadidas, hasta completar el total de etapas. De todas formas, no es corriente jugar carreras muy largas. Si sólo jugamos a una etapa rellenaremos simplemente ese espacio. Podemos reutilizar la hoja para carreras de una etapa sucesivas.

En cada etapa tenemos espacio para anotar los puntos obtenidos en cada clasificación. Cuando las carreras sean de varias etapas, utilizaremos el triángulo pequeño de cada sección para apuntar los puntos de esa etapa, y el espacio grande para sumar el total obtenido en esa categoría en todas las etapas corridas hasta el momento.

Debajo tenemos el espacio reservado para anotar los esfuerzos utilizados. Marcaremos una raya por cada esfuerzo. Cuando hayamos alcanzado el límite de esfuerzos, tacharemos toda la fila de rayas. Eso quiere decir que el corredor está agotado, le daremos la vuelta y a partir de ese momento sólo podrá avanzar de una en una casilla. Si es una carrera por etapas, apuntaremos un esfuerzo gastado en la etapa siguiente, pues el jugador partirá poco recuperado del sobreesfuerzo.

FINAL DE LA CARRERA

Relleno de la hoja de carrera

Cuando hayan llegado todos los corredores a la meta procederemos a rellenar la hoja de carrera, para ver quién ha ganado la etapa y cada clasificación. Si era una carrera por etapas, podremos comprobar cómo se desarrollan los distintos premios y sus clasificaciones.

Para rellenar la hoja, estudiaremos las hojas de equipo. En cada clasificación iremos viendo qué corredores han sumado más puntos. El que más puntos tenga estará primero, el siguiente segundo, etc. Si dos corredores están empatados podemos trazar una diagonal que nos avise del dato.

Para la clasificación por equipos, sumaremos todos los puntos obtenidos por cada uno de los corredores de cada equipo hasta esa etapa. El equipo con más puntos gana la clasificación.

Cuando acabemos la última etapa, tras rellenar la hoja de esta forma, podemos rellenar la parte de los podiums. Ahí quedarán registrados los vencedores en cada categoría, de forma clara.

En carreras con número de etapas par (2, 4, ...) podemos llegar a un empate en algunas clasificaciones. En ese caso, gana el que lidere más clasificaciones.

Vencedores

Como dijimos al principio, la victoria en este juego no es absoluta. Podemos ganar en algunas clasificaciones y perder en otras. El premio más importante es, desde luego, la clasificación general. Pero ganar en todas las demás nos puede compensar una derrota en la general. Si no llegamos los primeros, pero sí segundo, tercero y cuarto, podemos ganar por equipos. En fin, la victoria será matizada, y puede ser fruto de interesantes especulaciones.

Por su superioridad en todos los terrenos encontraremos que los líderes suelen ser los vencedores. Esto es bastante lógico, pues es raro el caso en que un gregario se adelante a su líder. De todas formas, puede suceder, pues nos puede interesar apoyar a otro corredor por razones estratégicas, o por haber gastado a nuestro líder sin éxito. ●

