

REGLAMENTO



**CICLISMO
A FONDO**

Indice

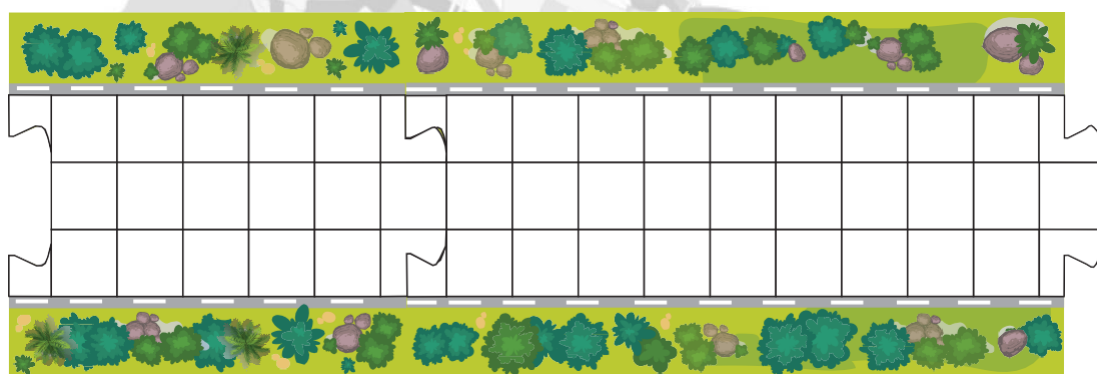
• Portada	1
• Indice	2
• Introducción	3
• Componentes	3
• Tokens	3
• Selección de ciclistas	4
• Creación de etapa	4
• Inicio de etapa	5
• Situaciones de carrera	6
• Formaciones	7
• Posiciones de carrera	8
• Tirar en carrera	9
• Atacar en carrera	10
• Conflicto de tramos	11
• Tabla de movimientos Grupo I	12
• Tabla de movimientos Grupo II	12
• Tipos de etapas	13
• Tabla de puntuaciones	14
• Crear una vuelta	15
• Climatología	16
• Glosario	17

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 8 ciclistas, cada uno de estos ciclistas tendrá diferentes características. Cada jugador se encargará de gestionar los movimientos, esfuerzos y estrategias de cada uno de los ciclistas durante una etapa. La duración de una etapa rondará entre los 15 y 90 minutos de tiempo dependiendo del tipo de etapa que vayamos a jugar.

Componentes

Piezas desmontables para crear los diferentes recorridos de una etapa, 48 tablillas de ciclistas, un contador de turnos, unas hojas para contabilizar los turnos, los puntos de la regularidad, los puntos de la montaña, los puntos de los sprints especiales, las bonificaciones, 6 dados triples, 4 dados dobles, dos dados especiales y por último los marcadores para las tablillas de los ciclistas (indicadores de tiradas, equipo, nacionalidad, especialidad y puntos de energía).



Tokens de juego

Ciclistas (48), salida (1), meta (1), sprint intermedio (3), avituallamiento (3), llano (12), montaña: categoría especial (2), primera categoría (8), segunda categoría (10), tercera categoría (10), cuarta categoría (10), repecho (10) y los descensos: alto (6), medio (12) y bajo (10). Uno para la general de montaña, uno para la general de la regularidad, uno para la general de sprints intermedios, uno para la general sub 23 y por último uno para la general de la vuelta y otro para el campeón del mundo y también 864 tokens para las tablillas.



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 vuelta.

Jefe de filas (JF): este tipo de ciclista es el líder del equipo y es el que va a luchar por la general de las vueltas.

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.

Escalador (ES): este tipo de ciclista tiene la función de llevar al líder a lo más alto en las etapas de montaña y en algunas ocasiones a ganar etapas de montaña.

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.

Sprinter (SP): este tipo de ciclista tiene la función de ganar etapas de llano en el sprint final.

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.

Restricciones: cada jugador solo 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 la composición del equipo.

Creación 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 a casillas para poder crear la etapa elegida y poder jugarla en el tablero de juego.

TIPOS DE TRAMOS	KM REALES	Nº DE CASILLAS DE TRAMO
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, medio y alto)	1	1
Llano (A elección de los jugadores)	1	1 o 2
Montaña (C.E. Categoría)	1	Km por 3
Montaña (1ª Categoría)	1	Km por 3
Montaña (2ª Categoría)	1	Km por 3
Montaña (3ª Categoría)	1	Km por 3
Montaña (4ª Categoría)	1	Km por 3
Repecho	1	Km por 3

Inicio de etapa

Orden de salida: cada jugador realizará una tirada con tres dados triples para obtener el orden de salida (si hubiera empates, 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 que quieran, (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.

Ejemplo: el jugador amarillo saco un 8, el jugador violeta saco un 7, el jugador rojo saco un 6 y el jugador verde saco un 5, de esta manera es como quedaría el orden de salida.













Movimiento: movemos al ciclista un número de casillas igual al resultado de la tirada. 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 obtenido en el lanzamiento. En el movimiento de tirar, por tirada o por movimiento básico de pareja, de grupo u pelotón, la formación se mueve el mismo número de casillas y mueve en el mismo orden de posición siempre y cuando haya acuerdo entre los jugadores.

Ejemplo: el pelotón ha llegado a un acuerdo y tira del pelotón el equipo amarillo y decide lanzar los dados, sacando un 8, entonces todo el pelotón avanza en mismo número de casillas y en la misma posición.

Línea de meta: La etapa se termina cuando un ciclista cruza la línea de meta en solitario durante un turno. Puede ocurrir que en un mismo turno varios ciclistas crucen la línea de meta en el mismo turno, en ese caso se realizará un sprint final entre esos ciclistas para determinar el orden de llegada. Hay que tener en cuenta las casillas ya recorridas después de la línea de meta, ya que esas casillas se sumarán la tirada de dados del sprint final (Se pueden gastar esfuerzos o puntos de energía).

Ejemplo: El ciclista amarillo saca un 6, el ciclista verde saca un 8, el ciclista rojo saca un 9 y el ciclista violeta saca un 5. Así quedarían después de la tirada, en esta situación cada ciclista efectuaría una nueva tirada de sprint y a esta abrir que añadirle las casillas que han recorrido de más después de cruzar la línea de meta.

							Meta				
											

Situaciones de carrera

Cesión de posición

Ejemplo: Durante un tramo de llano, el ciclista de color verde que se encuentra en la primera posición le cede su puesto a su compañero de equipo para una futura acción (Siempre se debe realizar esta acción antes de comenzar un turno de juego).

		A 	B 							B 	A 	
												

Colocación

Ejemplo: Durante un tramo de llano, el segundo ciclista de color verde decide gastar un esfuerzo y un punto de energía para colocarse en cabeza de pelotón sin tener que lanzar los dados. El ciclista se moverá en último lugar y se colocará automáticamente en cabeza de pelotón.







Contrarreloj

Ejemplo: Durante una contrarreloj de llano el orden de salida dependerá de las posiciones en la general, primero tomarán la salida los tres últimos ciclistas de la general (cada uno de ellos en un carril diferente del recorrido) y así sucesivamente. Si la etapa es la primera de una gran vuelta será el orden será al azar.

Lanzamiento de sprint

En un lanzamiento de sprint tendremos en cuenta: el tipo de tramo que vamos a recorrer, el uso de esfuerzos y los puntos de energía que vamos a usar, los bonificadores del lanzador que vamos a obtener si los tenemos y por último los posibles conflictos de tramos.

Ejemplo: Durante un tramo de llano, el ciclista de color amarillo colocado en primera posición utiliza un esfuerzo y gasta 1 PE para lanzar al sprint a su compañero que va detrás. El ciclista que va a ser lanzado se mueve según su tirada de movimiento básico más su tirada por usar un esfuerzo con gastos de puntos de energía y además su bonificador por ser lanzado (+1D3 si es un rodador o sprinter y +1D2 si no lo es). El segundo ciclista amarillo saca un 8 en su tirada básica y un 7 en su tirada por esfuerzo y un 2 en su tirada de bonificación por ser lanzado, siendo su movimiento final de 17.

		1	3	5	7	9	11	 13	 15	17	19
											

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.

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.

Posiciones en carrera

A rueda: esta situación sucede cuando un ciclista va a rueda de otro ciclista, gracias a esta posición ventajosa el ciclista que va detrás obtiene siempre un +1 en su tirada de movimiento o en su movimiento básico si fuera utilizado si no avanzaría el mismo número de casillas que el que va delante si posee el mismo nivel o superior en ese tipo de tramo.

Cabeza de grupo: esta situación sucede cuando un ciclista se encuentra en la parte delantera; si un ciclista quiere colocarse en cabeza de grupo, deberá gastar un esfuerzo y los puntos de energía correspondientes a esa tirada para lograrlo automáticamente, 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; si un ciclista quiere colocarse en cabeza de pelotón, deberá gastar un esfuerzo y los puntos de energía correspondientes a esa tirada para lograrlo automáticamente, sin tener que realizar ninguna tirada, se moverá en último lugar para lograr su objetivo.

Cesión de posición: en cualquier estructura de carrera de más de dos ciclistas se pueden intercambiar la posición de dos compañeros de equipo siempre y cuando se encuentren como máximo a cuatro casillas de distancia. Este tipo de acción se puede ejecutar todas las veces que decidas, mientras no repitas ningún ciclista en las cesiones.

Descolgado: esta posición 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 a más de una casilla de distancia.

Movimiento completo: cuando una formación realiza un movimiento por dos tipos de tramos diferentes, no importa que no estén todos los ciclistas en el mismo tipo de tramo a la hora de moverse, todos los ciclistas se mueven el mismo número de casillas que la formación.

Posición intermedia: cuando haces un movimiento que te lleva a una casilla ocupada por otro ciclista deberás desplazarte a la primera casilla libre de su izquierda o derecha, si no deberás retroceder hasta encontrar un hueco, siempre de izquierda a derecha. Si hemos usado un esfuerzo con un punto de energía nos colocaríamos directamente en cabeza de la formación.

Posición final: al cruzar un ciclista la línea de meta se contabilizan el número de turnos que ha necesitado para lograrlo, de esta manera podremos llevar un control de los turnos necesarios por cada uno de los ciclistas participantes en la etapa. Así obtendremos un orden de llegada para todos los ciclistas a raíz del primer ciclista que cruzó la línea de meta.

Posición de sprint final: cuando varios ciclistas cruzan la línea de meta en el mismo turno, se contabilizan las casillas que hayan sobrepasado la línea de meta para obtener el orden de llegada. El ciclista que haya obtenido el mayor número de casillas sobrantes será el ganador y así sucesivamente. Si hay empate se deberá realizar una tirada de sprint para desempatar.

Rebufo: (Ejemplo en tramo de llano)

El ciclista de color rojo lanza los dados y obtiene un resultado de 8 en su tirada de movimiento, a ese resultado hay que añadirle +1 por ir a rebufo (detrás de otro ciclista sin espacio alguno), entonces su movimiento final es de 9.

Tirar de formación

Para tirar de una formación se debe estar en cabeza de la formación. Para tirar de una formación se debe gastar 1 PE, dependiendo del tipo de tramo y del ciclista, se aumentará el ritmo de la formación durante x turnos. Siendo x igual al número de dados que puede lanzar el ciclista. En montaña para seguir el ritmo se debe tener el mismo o mayor nivel en el tramo que el ciclista que está tirando si no deberá gastar 1 PE adicional por cada diferencia de nivel para poder mantener el ritmo si no avanzará de forma normal según su nivel y según los PE que quiera invertir.

Movimiento básico: en cada una de las formaciones que vamos a tener durante una etapa podemos usar el movimiento básico: el movimiento básico es 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, se cogerá siempre la media más baja del ciclista que forme parte de la formación de ciclistas.

Ejemplo: un rodador en un tramo de llano puede lanzar 3D3 + 2D2, esto quiere decir que si decidiera tirar de una formación podría hacerlo durante 5 turnos (1º turno +1D3, 2º turno +1D3, 3º turno +1D3, 4º turno +1D2 y 5º turno +1D2) a la tirada básica.

Tirar de una formación: un ciclista puede tirar de una formación sin gastar ningún esfuerzo, simplemente lanzando los dados correspondientes al tipo de tramo por el que esté circulando, toda la formación avanza el mismo número de casillas que el ciclista que está tirando de la formación. Si un ciclista decide tirar de una formación en un tramo no favorable, solo podrá hacerlo durante la mitad de los turnos que le corresponda según su movimiento básico en ese tipo de terreno.

Ejemplo: si un escalador que tiene 1D3 + 1D2 en llano decide tirar en ese tipo de tramo, solo podrá hacerlo durante dos turnos, ya que no le es favorable el tipo de tramo.

Tirar de pareja: sucede cuando el ciclista que va delante gasta 1 PE para incrementar el ritmo de la pareja en +1D3 o 1D2. El ciclista que va a rueda deberá gastar un punto de energía para seguir el ritmo del primer ciclista. Si decidiera no seguir a ritmo del ciclista que tira de la pareja, deberá realizar su tirada de movimiento y obtendrá un +1 a su tirada por ir a rebufo, y moverá en último lugar. Si el ciclista que va a rueda es de su mismo equipo, solo tendrá que gastar la mitad de los puntos de energía que gaste el ciclista que tira de la formación para seguir el ritmo del ciclista que tira.

Relevos: sucede cuando dos o más ciclistas deciden realizar relevos para ir más rápidos. Aplicaremos la fórmula correspondiente según el número de ciclistas implicados. Si los ciclistas implicados deciden gastar puntos de energía, podrán incrementar el ritmo de la pareja o grupo.

Ejemplo: el ciclista que va primero lanza los dados y avanza x casillas, y luego el ciclista que va a rueda se coloca delante del que iba primero y será el que lanzará en el siguiente turno y así sucesivamente.

Tirar de grupo: sucede cuando el ciclista que va delante gasta 1 PE para incrementar el ritmo del grupo en +1D3 o +1D2. Los ciclistas que quieran seguir el ritmo deberán gastar también 1 PE de energía por cada dos turnos que aguanten a rueda del ciclista que está tirando. Si un ciclista decidiera no seguir a ritmo del que tira del grupo obtendrá un +1 a su tirada de movimiento por ir a rebufo y moverá en último lugar.







Tirar de pelotón: sucede cuando el ciclista que va delante gasta 1 PE para incrementar el ritmo del pelotón en +1D3 o +1D2. Los ciclistas que quieran seguir el ritmo del pelotón deberán gastar también 1 PE por cada dos turnos que aguanten a rueda del ciclista que está tirando. Si un ciclista decidiera no seguir el ritmo del que tira del pelotón, moverá en último lugar y obtendrá un +1 a su tirada de movimiento por ir a rebufo. Si el ciclista que va en cabeza quiere gastar 2 puntos de energía para aumentar un poco más el ritmo para coger a unos escapados, el resto de ciclistas deberá gastar un punto de energía cada turno.

Atacar en carrera

Ataque: en un ataque puedes gastar como mínimo un punto de energía y como máximo 4 puntos de energía. Cada punto de energía equivale a uno de los dados de tu tirada básica, siempre se utilizarán primero los dados con mayor valor y por último los de menor valor.

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 declaran que van a atacar durante este turno, ambos ciclistas gastan un esfuerzo que equivale en puntos de energía al número de dados que posee cada uno de ellos en su tirada básica de montaña de 1ª categoría, el ciclista amarillo ataca primero obteniendo un 2 en su tirada básica 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 básica y un 3 en su tirada de esfuerzo +1 por ir a rebufo, siendo su movimiento final de 8 casillas.

Persecución individual: el ciclista que decide perseguir tiene la opción de lanzar los dados para moverse o de colocarse detrás del ciclista que ha atacado gastando los mismos puntos de energía o esfuerzo, siempre y cuando tenga el mismo o mayor nivel en ese tipo de tramo que el ciclista que se ha escapado, de lo contrario deberá gastar 1 PE adicional por cada nivel de diferencia con respecto al ciclista escapado.

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.

Persecución mayor: todos los ciclistas que no hayan atacado y quieren intentar perseguir a los escapados pueden gastar un punto de energía para aumentar el ritmo del grupo, lanzará los dados el ciclista que vaya en cabeza del grupo y en la zona izquierda de este y todos esos ciclistas que hayan decidido perseguir y gastar un punto de energía moverán las mismas casillas que el lanzador del grupo siempre y cuando tengan el mismo nivel si no deberán gastar 1 PE adicional por cada nivel de diferencia con respecto al ciclista escapado.

Ejemplo: el ciclista verde decide perseguir a los escapados y gasta un punto de energía, lanza los dados y saca un 2 en su tirada básica y un 1 en su tirada de persecución. Los demás deciden moverse de forma normal, con su tirada básica.

Ataque forzado: cuando un ciclista decide atacar en una formación en la cual se está tirando, este ciclista deberá gastar un punto extra de energía sin importar restricciones. Gastará un esfuerzo para atacar y un punto de energía adicional, ya que es un ataque forzado.

Ataque en descenso: un ciclista puede gastar un punto de energía en un descenso arriesgándose en la bajada, ya que esta situación aumenta las probabilidades de caídas. Para que esto ocurra habría que sacar en la tirada de descenso cinco 1.

Conflicto de casillas

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

Ejemplo: un ciclista rodador invierte un esfuerzo con dos puntos de energía, lanza los dados y saca un 11, al llevarle esta tirada a un segundo tramo deberá realizar una segunda tirada con solo un punto de energía, ya que el segundo tramo no le es favorable, sacando un 2, aplicamos la regla de conflicto de tramos ($11+2/2=6,5$) redondeamos y obtenemos un 7 en su movimiento.

	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 del movimiento básico de ambos tramos te hace desplazarte más de la mitad del movimiento por el primer tramo se dividirá el resultado o el movimiento básico entre dos, si el segundo movimiento es más lento y entre tres si el segundo movimiento es más rápido teniendo en cuenta siempre que debe moverse como mínimo a la primera casilla del segundo tramo.

Resultado largo: si el movimiento obtenido de ambas tiradas o del movimiento básico de ambos te hace desplazarte más de la mitad del movimiento, por el segundo tramo se dividirá el resultado o el movimiento básico entre tres, si el segundo movimiento es más lento y entre dos si el segundo movimiento es más rápido teniendo en cuenta que debe desplazarse como mínimo hasta la primera casilla del segundo tipo de tramo.

Tabla de movimiento

Tenemos dos grupos: grupo 1 (Jefe de fila, Todoterreno y escalador) y el grupo 2 (Rodador, Sprinter, Contrarrelojista). Cada grupo los ciclistas tienen el mismo número de dados en los diferentes tipos de tramos, excepto en el tramo de contrarreloj y en el de sprint.

En el apartado de Sprint (+T) significa que en cada tirada el ciclista obtiene un bonificador.

En el apartado de montaña (+T) significa que en cada tirada el ciclista obtiene un bonificador.

En el apartado llano (+T) significa que en cada tirada el ciclista obtiene un bonificador.

En el apartado de descenso (+T) significa que en cada tirada de descenso el ciclista obtiene un bonificador.

TABLA GRUPO 1	JF	TT	ES
Descenso Alto	5D3 (+1 T)	5D3 (+1 T)	5D3 (+1)
Descenso Medio	4D3 + 1D2 (+1 T)	4D3 + 1D2 (+1 T)	4D3 + 1D2 (+1)
Descenso Bajo	3D3 + 2D2 (+1 T)	3D3 + 2D2 (+1 T)	3D3 + 2D2 (+1)
Llano	3D3 + 1D2	3D3 + 1D2	3D3 + 1D2
Contrarreloj Corta	4D3	3D3 + 1D2	3D3+1
Contrarreloj Media	3D3 + 1D2	2D3 + 2D2	2D3 + 1D2
Contrarreloj Larga	2D3 + 2D2	3D3	1D3 + 2D2
Repecho	1D3 + 3D2	1D3 + 3D2	1D3 + 3D2(+1 T)
Montaña de 4ª Categoría	2D3 + 1D2	2D3 + 1D2	2D3 + 1D2 (+1 T)
Montaña de 3ª Categoría	1D3 + 2D2	1D3 + 2D2	1D3 + 2D2(+1 T)
Montaña de 2ª Categoría	2D3	2D3	2D3 (+1 T)
Montaña de 1ª Categoría	1D3 + 1D2	1D3 + 1D2	1D3 + 1D2 (+1 T)
Montaña de Categoría Especial	2D2	2D2	2D2

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

Tipos de etapas

A continuación redactamos cada uno de los tipos de etapas que nos podremos encontrar en este juego de ciclismo a fondo. En cada etapa deberemos elegir a cuatro de nuestros ciclistas para recorrer la etapa. Con el resto de ciclistas realizaremos una simulación de turnos para recorrer la etapa por grupos (I y II) con el movimiento básico y con los esfuerzos de un punto de energía que los jugadores decidan utilizar para que el grupo vaya a un ritmo más alto.

Etapas de llano: en este tipo de etapa el recorrido es totalmente de llano. Este tipo de etapa es propicia para ciclistas de tipo rodadores y sprinter.

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. Este tipo de etapa es propicia para ciclistas de tipo rodadores y sprinter. Aunque se pueden utilizar también ciclistas de tipo escaladores.

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. Este tipo de etapa es propicia para ciclistas de tipo escaladores, todoterrenos y jefes de fila.

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. Este tipo de etapa es propicia para escaladores, todoterrenos y jefes de fila. En este tipo de etapas suele haber puntos de avituallamiento.

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. Este tipo de etapa es propicia para ciclistas de tipo escaladores, todoterrenos y jefes de fila.

Etapas de crono: en este tipo de etapa el recorrido es de llano, la diferencia es que tienen menos kilómetros que una etapa de llano. Este tipo de etapa es propicia para los ciclistas de tipo contrarrelojistas.

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 cuarta categoría en el recorrido. Este tipo de etapa es propicia para los ciclistas de tipo todoterrenos y jefes de fila.

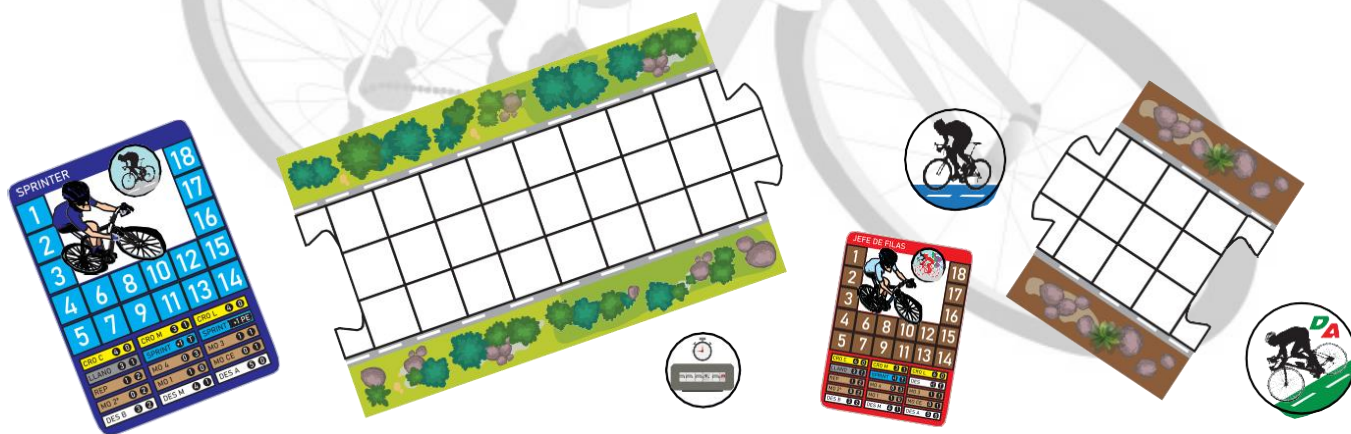


Tabla de puntuaciones

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 cinco primeros ciclistas de cada equipo en cada etapa. El equipo que menos turnos tenga entre todas las etapas será el equipo ganador de la general por equipos.

General de montaña: es la tabla de puntuaciones de los diferentes tipos de puertos de montaña según su posición al coronar un puerto.

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 según su posición al cruzar la línea de meta.

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

General de los sprints intermedios: es la tabla de puntuaciones de los sprints intermedios de una vuelta según su posición al cruzar la pancarta de sprint.

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

BONIFICACION DE SPRINTS INTERMEDIOS Y 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.

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 con las reglas de conversión explicadas anteriormente.

Primer paso: cogeremos todas las etapas de llano y una a una las convertiremos en etapas ficticias para el juego, convirtiendo los kilómetros en casillas y situando en las casillas correspondientes las pancartas de salida, de meta, de sprints intermedios y de bonificaciones de turnos si los hubiera en cada casilla del tramo correspondiente.

Segundo paso: cogeremos todas las etapas de baja montaña y una a una las convertiremos en etapas ficticias para el juego, convirtiendo los kilómetros de cada tipo de tramo en casillas y situando en las casillas correspondientes las pancartas de salida, de meta, de inicio y de final de cada uno de los puertos de montaña, de inicio y final de los tramos de llano, de repecho, de descenso, de sprints intermedios y de bonificaciones de turnos si los hubiera en cada casilla del tramo correspondiente. También colocaremos los tokens de puntuaciones de los de los puertos de montaña, sprints intermedios y los tokens de bonificaciones de turnos.

Tercero paso: cogeremos todas las etapas de media montaña y una a una las convertiremos en etapas para el juego, convirtiendo los kilómetros de cada tipo de tramo en casillas y situando en las casillas correspondientes las pancartas de salida, de meta, de inicio y de final de cada uno de los puertos de montaña, de inicio y final de los tramos de llano, de repecho, de descenso, de sprints intermedios y de bonificaciones de turnos. También colocaremos los tokens de puntuaciones de los de los puertos de montaña, sprints intermedios y los tokens de bonificaciones de turnos.

Cuarto paso: cogeremos todas las etapas de alta montaña y una a una las convertiremos en etapas ficticias para el juego, convirtiendo los kilómetros de cada tipo de tramo en casillas y situando en las casillas correspondientes las pancartas de salida, de meta, de inicio y de final de cada uno de los puertos de montaña, de inicio y final de los tramos de llano, de repecho, de descenso, de avituallamientos y de bonificaciones de turnos si los hubiera en cada casilla del tramo correspondiente.

Quinto paso: cogeremos todas las etapas reinas y una a una las convertiremos en etapas ficticias para el juego, convirtiendo los kilómetros de cada tipo de tramo en casillas y situando en las casillas correspondientes las pancartas de salida, de meta, de inicio y de final de cada uno de los puertos de montaña, de inicio y final de los tramos de llano, de repecho, de descenso, de avituallamientos y de bonificaciones de turnos si los hubiera en cada casilla del tramo correspondiente. También colocaremos los tokens de puntuaciones de los de los puertos de montaña, sprints intermedios y los tokens de bonificaciones de turnos.

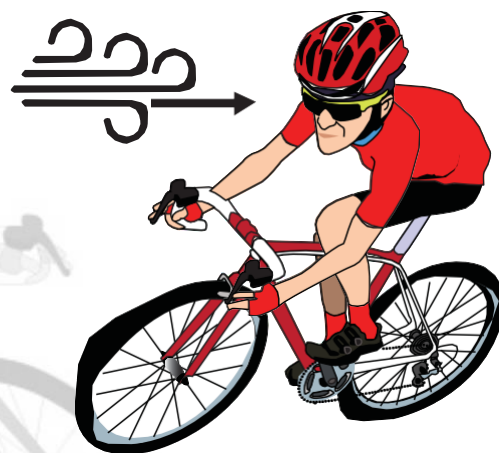
Sexto paso: cogeremos todas las etapas de crono, cronos por equipos y una a una las convertiremos en etapas ficticias para el juego, convirtiendo los kilómetros de cada tipo de tramo en casillas y situando en las casillas correspondientes las pancartas de salida y de meta.

Sexto paso: cogeremos todas las etapas de crono escaladas y una a una las convertiremos en etapas ficticias para el juego, convirtiendo los kilómetros de cada tipo de tramo en casillas y situando en las casillas correspondientes las pancartas de salida, de meta, de inicio y final de puerto de montaña y de inicio y final de tramo de descenso.

Climatología

Podemos utilizar la climatología real de la etapa que vayamos a jugar, es decir que si en la etapa de ese día hubo lluvia durante toda la etapa aplicaremos la regla de lluvia durante toda la etapa, si hubo lluvia a partir del kilómetro x, pues aplicaremos la regla de lluvia desde el kilómetro x. De esta manera lo haremos también con el viento lateral y con el frío.

Viento lateral: se produce cuando hace mucho viento y es de forma lateral, en un grupo de ciclistas el viento lateral beneficia el ritmo del grupo de ciclistas, esto puede propiciar a una posible escapada, sería muy bueno para los escapados si hubiera en ese momento. Para ello, todos los ciclistas implicados en dicha escapada deberían gastar un esfuerzo para colaborar. Esto aumentará el movimiento básico del grupo de ciclistas, incrementado cada vez más la diferencia con los ciclistas que se encuentren detrás. Solo puede ocurrir en tramos de llano y añadirías 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 básico de los ciclistas y en el movimiento de tirada de carrera de cualquier ciclista, y además también propicia a que haya más caídas durante el transcurso de una etapa. La probabilidad de que haya una caída es mayor, en vez de lanzar una vez el dado especial, se lanza dos veces, si no ocurre nada en la primera tirada se realiza la segunda tirada. También impide la utilización de esfuerzos durante una etapa con lluvia.

Frío: el frío penaliza en -1 el movimiento básico de los ciclistas y en el movimiento de tirada de carrera de cualquier ciclista y en -2 las tiradas con esfuerzo y por último también propicia a que haya más caídas durante el transcurso de una etapa. La probabilidad de que haya una caída es mayor, esto quiere decir que en una tirada de cuatro dados o más solo se necesita tres unos para tener una caída en llano, y cuatro unos en montaña.



Glosario

Avituallamiento: en ciertas etapas de una vuelta grande habrá puntos de avituallamiento en el recorrido para que los ciclistas recuperen de 1 a 3 puntos de energía.

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. Sucede cuando un ciclista saca todo 1 en un descenso.

Crono por equipos: en este tipo de etapas corren todos los ciclistas del mismo equipo con la singularidad que solo cuenta el tiempo de los cinco primeros, cuando cruce la línea de meta el quinto ciclista parará el cronómetro de turnos.

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

Dado especial: 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 especial (caída) se deberá retirar de la etapa y de la vuelta. Cuando se debe tirar el dado especial: cuando en una tirada de dados 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 tiene un +1 de movimiento, en las caras del 2 y 5 del dado tiene un +2 de movimiento y en las caras del 3 y 6 del dado tiene un +3 movimientos).

Pájara: cuando un ciclista sufre una pájara sufre una pérdida de 1 punto de movimiento durante 2D3 turnos. Sucede cuando un ciclista saca todo 1 en una tirada de ataque montaña con esfuerzo.

Pinchazo: cuando un ciclista sufre un pinchazo sufre una pérdida de 1D2 turnos para cambiar de bicicleta y entrar de nuevo en la etapa. Sucede cuando un ciclista saca todo 1 en una tirada de ataque en llano con esfuerzo.

Puntos de energía (PE): cada ciclista posee un número de PE, JF 18, ES 18, TT 16, RO 16, SP 12, CR 12 por cada etapa. Un punto de energía es igual a un dado adicional para tirar de una formación; para atacar se gasta un esfuerzo que es igual al un número de puntos de energía equivalentes al número de dados del movimiento del tramo en el que se encuentre el ciclista que va a atacar.

Recuperación: Estos puntos 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 energía 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.