

Torres Vedras, Terça-feira, 3 de Julho de 1934

Preço: 2 cêntimos

Componentes

• 13 Peças Meteorológicas

(4 mostrando condições meteorológicas específicas e 9 com “Piso Seco”)



• 4 Cenários Meteorológicos



Preparação do jogo

1. Após construir a pista e antes de iniciar a colocação dos ciclistas, baralhe as 13 Peças Meteorológicas com a face para baixo.
2. Distribua uma Peça Meteorológica (com a face para cima) por cada uma das rectas, excepto na primeira (início) e na última (linha de meta). Deverá assim ter colocado 7 peças, uma por cada recta.



3. Substitua cada uma das Peças Meteorológicas (excepto “Clima ameno”) pelos cenários correspondentes. Coloque cada um dos cenários ao longo de cada uma das rectas.



4. Coloque todas as peças Meteorológicas de lado. Não vão ser mais necessárias.

Regras

Cada Cenário mostra um efeito único que se aplica a todos os seis quadrados da recta onde está colocado:



Vento cruzado: um ciclista numa recta com este cenário nunca poderá ganhar nem dar a ganhar o efeito Aerodinâmico.



Vento a favor: um ciclista que inicie o movimento numa recta com este cenário, busca cinco cartas Energia, em vez das quatro normais.



Vento contra: um ciclista que inicie o movimento numa recta com este cenário, busca três cartas Energia, em vez das quatro normais.



Piso Molhado: um ciclista que termina seu movimento numa recta com este cenário e perdeu 1 ou mais movimentos por estar bloqueado por outros ciclistas, tem de resolver a Queda.



Quedas

De acordo com as regras do jogo base, se terminar o seu movimento num quadrado que tenha as duas faixas ocupadas, tem de colocar o seu ciclista atrás destes, no 1º quadrado que tiver uma faixa livre. No entanto, se o quadrado que ele parou é em piso molhado , o ciclista sofre uma Queda. Deite-o de lado, assegurando que ele ocupa apenas a faixa onde está.

- Nenhum efeito Aerodinâmico pode acontecer a partir de um quadrado que tenha um ciclista caído em uma ou mais das suas faixas.
- Se cada uma das faixas de um quadrado tiver um ciclista caído, o quadrado fica bloqueado. Se um ciclista se ia mover através desse quadrado, não o pode fazer. Tem de ser colocado na 1ª faixa livre, antes desse quadrado bloqueado. Se essa faixa estiver numa zona de piso Molhado, esse ciclista também sofre uma Queda.
- Na Ronda seguinte, quando o ciclista for fazer o seu movimento, coloque-o novamente na vertical e subtraia 2 ao valor da carta Energia jogada. Se a carta jogada for de valor 2 (uma carta Cansaço, por exemplo), o ciclista levanta-se mas não se move (mas deve ser colocado na faixa, à direita da pista, se possível). Se o ciclista estiver numa **Descida**  ou **Zona de Abastecimento** , esta penalidade é aplicada após o ajuste do valor da carta Energia que jogou. Exemplo: se depois de uma acidente você jogou uma carta de valor 2 numa Descida, primeiro levanta o ciclista e de seguida move-o 3 quadrados.

Esta regra não modifica o limite para as **Subidas** , sendo apenas possível mover um máximo de 5 quadrados. Contudo para fazer isso tem de jogar pelo menos um 7, considerando a penalidade de -2 do acidente.



O "Rouleur" Verde move-se (valor 5 da sua carta Energia). Ele move-se normalmente através dos quadrados. O "Sprinteur" Azul, move-se a seguir (valor 3 da sua carta Energia). Isto faz com que termine o movimento num quadrado totalmente ocupado e portanto, tem de ser colocado no quadrado atrás. Como esse quadrado está numa zona de piso molhado, o ciclista cai.

O "Rouleur" Vermelho move-se de seguida (valor 3 da sua carta Energia). Isso faz com que termine o seu movimento num quadrado totalmente ocupado e portanto, é colocado no quadrado atrás. Esse quadrado não está na zona de piso molhado, por isso o ciclista não sofre nenhuma Queda.

Finalmente, o "Sprinteur" Verde move-se (valor 9 da sua carta Energia). Como o quadrado onde está o ciclista caído não está totalmente bloqueado por Quedas, ele pode fazer a totalidade dos seus movimentos. No entanto se o "Sprinteur" Vermelho estivesse caído, então todo o quadrado estaria bloqueado e ele teria movido apenas 2 quadrados, colocando-se ao lado do "Rouleur" vermelho.

Autor do jogo: Asger Harding Granerud

Direcção de arte: Jere Kasanen

Ilustrador: Ossi Hiekkala

Editor:  Paul Grogan

Tradutor: Gil Orey



© 2018 Lautapelit.fi
www.lautapelit.fi



mebo

Edição portuguesa:
MEBO Games Lda.
Rua dos Bem Lembrados 141 -
Manique
2645-471 Alcabideche, Portugal
www.mebo.pt
info@mebo.pt