

PARIGI, MARTEDÌ 3 LUGLIO 1934

Prezzo: 2 centesimi

Componenti

- **13 Segnalini Meteo** (4 con specifiche condizioni atmosferiche e 9 con 'Serenò')



- **4 Indicatori Meteo**



Preparazione

1. In fase di preparazione, dopo aver costruito il tracciato ma prima di stabilire le posizioni di partenza, mescolate i 13 Segnalini Meteo.
2. Assegnate 1 Segnalino Meteo scoperto a ogni tessera rettilineo, escluse la prima (Partenza) e l'ultima (Arrivo), per un totale di 7 segnalini.



3. Rimpiazzate i Segnalini Meteo, tranne quelli "Serenò", con i corrispondenti indicatori Meteo. Posizionate gli indicatori in corrispondenza della relativa tessera rettilineo.



4. Riponete tutti i Segnalini Meteo nella confezione.

Regolamento

Ogni Indicatore Meteo rappresenta una particolare condizione atmosferica che influenza tutte le 6 caselle della tessera rettilinea al quale è assegnato:



Vento trasversale: un ciclista su questa tessera non può mai generare un Effetto Scia oppure ottenerlo da altri corridori.



Vento favorevole: un ciclista che parte da questa tessera pesca 5 carte Vigore invece di 4.



Vento contrario: un ciclista che parte da questa tessera pesca 3 carte Vigore invece di 4.



Bagnato: se un ciclista si ferma su questa tessera e ha perso 1 o più movimenti perché bloccato da altri ciclisti subisce una Caduta.



Caduta

Come nel gioco base, se un ciclista termina il movimento in una casella completamente occupata deve fermarsi nella prima corsia libera di una casella precedente. Se questa è influenzata dal Bagnato , il ciclista cade. Sdraiatelo su un fianco, sempre nella propria corsia.

- L'Effetto Scia non può cominciare o continuare in una casella che contiene un ciclista caduto in una delle sue corsie.
- Se tutte le corsie di una casella contengono un ciclista caduto, la casella è bloccata. Un ciclista che normalmente potrebbe attraversare la casella occupata deve fermarsi nella prima corsia libera di una casella precedente: se questa è sul Bagnato, subisce una Caduta.
- Nel round successivo, quando il ciclista muove, rimettetelo in piedi e sottraete 2 al valore della carta giocata. Se questa è un 2 (es: la carta Fatica) il ciclista si rialza ma rimane fermo (se possibile, posizionatelo comunque nella corsia di destra). Applicate questa penalità dopo aver modificato il valore della carta a seguito di una **Discesa**  o di una **Zona di Rifornimento** . Ad esempio, se giocate una carta di valore 2 in una Discesa dopo una Caduta, prima rialzatevi poi muovete di 3 caselle

Questa regola non modifica il numero massimo di caselle percorribili in **Salita**  che rimangono 5. (dovrete giocare almeno un 7 per ottenere il movimento massimo a causa del -2 per la Caduta).



Il Rouleur Verde si muove (carta Vigore 5) e attraversa normalmente la casella con gli altri ciclisti. Lo Sprinteur Blu muove per secondo (carta Vigore 3), ma non potendo fermarsi in una casella completamente occupata conclude il movimento nella casella precedente. Poiché questa casella si trova su terreno Bagnato, il ciclista cade.

Ora muove il Rouleur Rosso (carta Vigore 3). Non potendosi fermare su una casella completamente occupata, finisce il movimento nella casella precedente. Questa non è su terreno Bagnato e il ciclista non cade.

Lo Sprinteur Verde muove per ultimo (carta Vigore 9) e può completare tutto il movimento poiché la casella contenente il ciclista caduto non è completamente bloccata (avrebbe dovuto fermarsi dopo 2 movimenti, di fianco al Rouleur Blu, se anche lo Sprinteur Rosso fosse caduto, bloccando così l'intera casella).

Autore: Asger Harding Granerud

Direttore Artistico: Jere Kasanen

Illustratore: Ossi Hiekkala

Editor:  Paul Grogan

Traduttore: Matteo Mazzacurati



© 2018 Lautapelit.fi
www.lautapelit.fi

playaGame
EDIZIONI

PLAYAGAME Edizioni

Via San Francesco d'Assisi, 38

40026 - Imola - Italia

info@playagameedizioni.it

www.playagameedizioni.it