

BREAKING AWAY

REGOLE DEL GIOCO

Introduzione

Inizia la gara. I ciclisti si destreggiano per ottenere una buona posizione, con egoismo ed astuzia allo stesso modo nella scia degli avversari e dei compagni di squadra.

Incombe la linea del traguardo del primo sprint. E' il caso di scattare presto o cercare di raccogliere i punti con una devastante esplosione di velocità all'ultimo momento?

In Breaking Away controlli una squadra di quattro ciclisti e determini la loro strategia di gara nel tentativo di superare i tuoi avversari. Fughe, arrivi in volata e scatti sono tutti ricreati in questo sistema di gara senza dadi.

Sommario di gioco

Breaking Away è un gioco di corsa per 3 ~ 6 giocatori. Ogni turno i giocatori devono decidere quale fattore di movimento utilizzare per ciascuno dei loro ciclisti.

Una volta che ciascuno dei ciclisti è stato spostato, a partire dal leader della corsa per finire con l'ultimo, sono calcolati i fattori di movimento di compensazione in base alla posizione in gara di ogni ciclista. I punti sono assegnati a coloro che sono i primi 8 a passare i traguardi sprint o finale, e la squadra con più punti vince.

Componenti

- 1 Tabellone
- 24 Ciclisti
- 48 Etichette adesive colorate
- 1 Blocco di fogli Movimento
- 24 Tessere a punti Sprint

Il circuito

Il circuito del tracciato è composto da 40 quadrati.

Non ci sono "corsie" nel circuito, anche se una linea tratteggiata di demarcazione è stata tracciata al centro del circuito nel caso in cui un ciclista venisse doppiato; i ciclisti doppiati dovrebbero essere posizionati a lato della

linea di centro, ed i ciclisti che li hanno doppiati dovrebbero essere collocati sull'altro lato.

E' molto raro che un ciclista venga doppiato.

I giocatori di solito ritirano quei ciclisti che non hanno possibilità di agganciare il gruppo e quindi sono fuori dalla corsa.

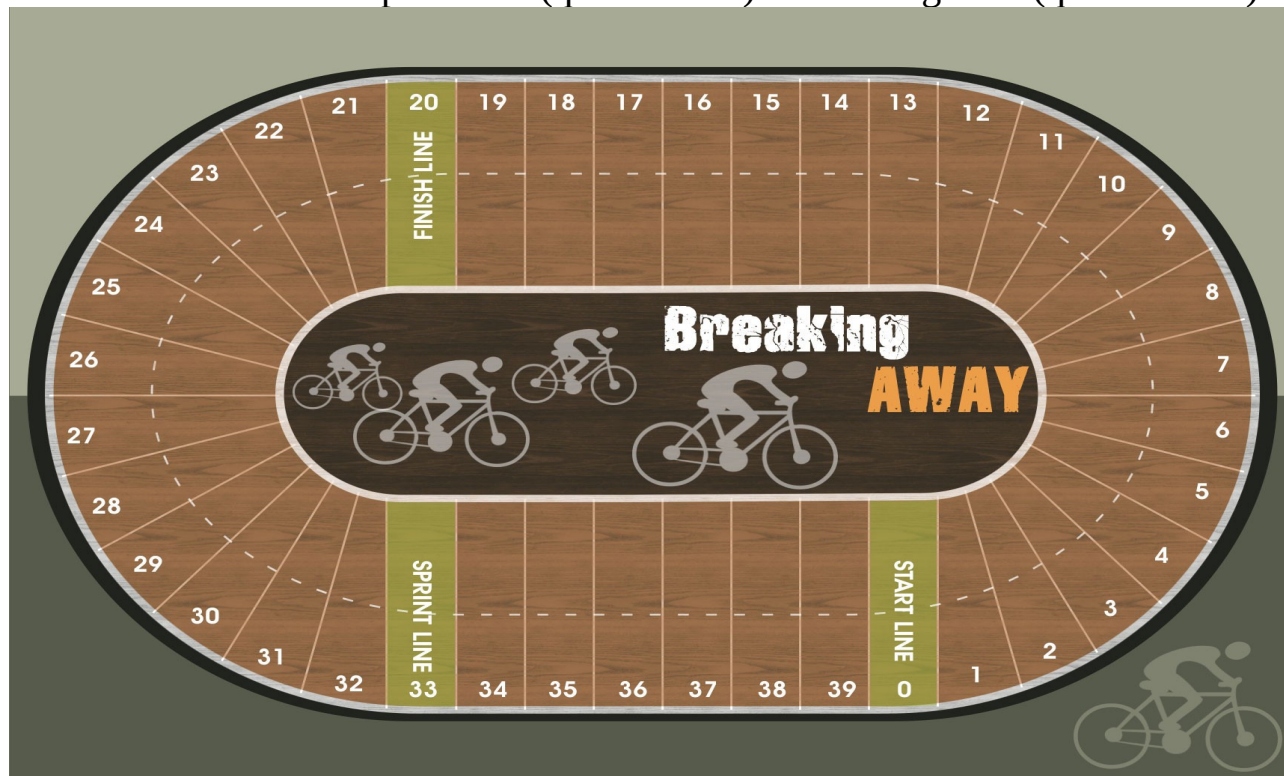
La gara è corsa su 100 caselle, che sono due giri e mezzo del circuito, e si compone di tre fasi:

la prima fase “Primo sprint”, la seconda fase “Secondo sprint”, e la terza fase “Traguardo finale”.

La prima fase per il primo Sprint inizia dalla linea di partenza(quadrato 0) e termina alla Sprint Line (quadrato 33).

La seconda fase per il secondo Sprint consiste in un giro completo del circuito con arrivo di nuovo alla Sprint Line.

La terza fase va dalla Sprint Line(quadrato 33) fino al traguardo(quadrato 20).



Si noti che per completare una fase i ciclisti devono superare la linea stabilita. Un ciclista che si ferma su una linea del traguardo non ha finito quella fase sprint fino a che la attraversa.

Preparazione

Ogni giocatore sceglie un colore e prende 4 ciclisti di quel colore. I ciclisti devono avere etichette adesive (numerata 1, 2,3 o 4) sulle ruote posteriori per identificarli. Se non li hai già numerati ed applicato le etichette, fallo ora, ricordando che le etichette dello stesso colore devono avere tutto lo stesso

numero (es tutti i gialli sono numerati decina l(11,12,13,14), tutti gli azzurri sono numerati decina 2, ecc)(Questo a seconda degli adesivi forniti dalla casa). Posizionare il tabellone al centro del tavolo e inserire il ciclista numero uno di ogni squadra sulla linea di partenza. Dare ad ogni giocatore un Movement Log Sheet. I giocatori dovrebbero ora assegnare i fattori di movimento iniziali ai loro 4 ciclisti secondo le seguenti limitazioni:

Ciclista 1 - 30 punti distribuiti tra 3 o 4 valori

Ciclista 2 - 25 punti distribuiti tra i 3 valori

Ciclista 3 - 20 punti distribuiti tra i 3 valori

Ciclista 4 - 16 punti distribuiti tra i 3 valori

Nota: Nella fase di set-up, nessun ciclista può avere un Fattore di movimento di oltre 15. In un successiva turno è lecito per un ciclista compensare con un fattore di movimento superiore a 15.

Ogni giocatore dovrebbe annotare il colore della sua squadra sul suo Movement Log Sheet. Due o più giocatori non possono controllare la stessa squadra.

Posizionare, per il momento, i gettoni Punti Sprint di lato.

Ora siete pronti per iniziare il primo turno di Breaking Away.

Ordine di Gioco

1. Movimento dei ciclisti
2. Vengono annotati tutti i punti segnati negli sprint
3. Vengono calcolate le compensazioni dei Fattori di movimento

Movimento dei ciclisti

Con l'eccezione del primo turno (vedi sotto), il movimento è sempre iniziato dalla parte anteriore del gruppo fino alle retrovie. Se due o più ciclisti occupano la stessa casella, il ciclista più vicino all'interno della pista muove per primo. Il movimento inizia con il leader della corsa. il giocatore che controlla il leader guarda i fattori di movimento disponibili per il ciclista, ne sceglie uno ed annuncia la scelta.

Il giocatore poi muove il ciclista del numero annunciato di caselle.

Questo processo viene quindi ripetuto per il corridore al secondo posto e così via fino all'ultimo corridore.

I fattori di movimento scelti da ogni giocatore sono segnati sul Movement Log Sheet "spuntando" la casella appropriata, o secondo un metodo analogo.

I Fattori di movimento non utilizzati vengono copiati sulla fila di caselle sottostante.

A questo punto ogni ciclista deve avere una casella fattore di movimento vuota

in questa fase.

È importante che i ciclisti appena arrivati su una casella siano posti all'esterno dei ciclisti già occupano quella casella.

MOVIMENTO al primo turno

Solo al primo turno, decidere con metodo casuale chi sarà il primo giocatore. Il gioca poi procede in senso orario muovendo prima tutti i ciclisti numero uno, poi tutti i ciclisti numero 2 e così via.

Ricordati di piazzare i ciclisti appena arrivati, all'esterno di quei ciclisti già presenti in una casella.

Segnare i Punti

I primi otto ciclisti che si muovono oltre una linea di un traguardo segnano dei punti, come indicato nella tabella (in basso).

Nota: Le tessere a punti negli Sprint contengono anche questo tipo di informazioni.

I punti vengono assegnati al primo che passa la linea, non a quello che va più lontano.

Pertanto al primo ciclista che passa una linea di traguardo negli sprint si assegneranno 10 punti anche se finisce il suo turno 1 sola casella oltre la linea ed anche se un altro ciclista nello stesso turno la passa di 23 quadrati.

I punti vengono assegnati durante la gara con il passaggio del traguardo dei primi 8 ciclisti. I punti sono così ripartiti:

1st	10 points	5th	4 points
2nd	8 points	6th	3 points
3rd	6 points	7th	2 points
4th	5 points	8th	1 point

1st	20 points	5th	8 points
2nd	16 points	6th	6 points
3rd	12 points	7th	4 points
4th	10 points	8th	2 points

Ci sono praticamente tre fasi di sprint, con la variante nella terza fase del punteggio doppio.

Fattori di Movimento di Compensazione

I Fattori di Movimento di Compensazione vengono calcolati come segue:

***Contare il numero di ciclisti sulle caselle davanti al ciclista in questione finendo di contare quando viene raggiunta una casella vuota.**

Al numero ottenuto aggiungere 3(caselle).

Per tenere traccia dei punti ottenuti negli sprint, scrivere il dettaglio su un pezzo di carta o distribuire i relativi gettoni con i punti guadagnati negli sprint. Un giocatore deve rivelare, se gli è richiesto, quanti punti sprint ha la sua squadra. Un giocatore dovrebbe essere incaricato come Direttore di corsa. Gli altri dovrebbero tacere per i pochi momenti in cui il Direttore di corsa dichiara i fattori di movimento di compensazione per ogni ciclista. Chiunque sia ritenuto colpevole dal Direttore di corsa di non rispettare le regole deve ritirarsi dal gioco.

Tip. Il numero di squadra di ogni ciclista è identificato dal colore e secondo l'adesivo posto sulla ruota posteriore, per aiutare l'identificazione fare una nota sulla propria scheda di movimento di registrazione del colore di squadra e dell'adesivo assegnato ad ogni ciclista (criterio che dovrebbe essere lo stesso per tutte le squadre).

Esempio: (vedi schema riportato di seguito)

“A” e “B” compensano con fattori di movimento di 3, in quanto non hanno alcun ciclista davanti ad essi.

“C” compensa con un 5, ricevendo la base 3 più un bonus “scia” di 2 per i due ciclisti davanti a lui.

“D” compensa con un 6, ricevendo la base 3 più un bonus “scia” di 3 ciclisti “A”, “B” e “C”.

“E” compensa solo con un fattore di movimento 3 perché non ha ciclisti nella casella davanti a lui, e quindi non riceve alcun bonus.

Square 17	(A) (B)
Square 16	(C)
Square 15	(D)
Square 14	
Square 13	(E)

A questo punto i fattori di movimento di compensazione devono essere inseriti sul foglio Movement Log Sheet nella casella che dopo il movimento era rimasta vuota.

Regola Breaking Away

C'è una norma speciale che modifica il fattore di movimento di compensazione di un ciclista che in solitario ha fatto una fuga.

Nel turno in cui si stacca dal gruppo, il ciclista leader riceve un fattore di movimento di compensazione equivalente al suo vantaggio sul secondo ciclista classificato. Questo è chiamato "Il Breaking Away Bonus". Se il leader rimane in testa nei turni successivi egli compensa con un "3" come nella norma.

Tuttavia, se perde il primo posto e poi lo riprende, lui riceve "Il Breaking Away Bonus" nel turno in cui ritorna in testa.

Esempio:

(Nel turno 4, il ciclista Rosso 2 allunga con 6 caselle di vantaggio sul ciclista secondo classificato, "Bianco 1")

Poiché il suo vantaggio è di 6 caselle, "Rosso" 2 riceve un fattore di movimento di compensazione di 6.

Al turno successivo (turno 5 nell'esempio), "Rosso 2" rimane in testa e quindi riceve il valore normale di compensazione di 3.

Nel turno 6, "Rosso 2" e "Bianco 1" entrambi condividono la testa. Nessuno dei due ha allungato, così entrambi ricevono normalmente un fattore di movimento di compensazione di 3.

Nel turno 7, "Rosso 2" riprende la testa da solo, con un vantaggio sull'ex co-leader "Bianco 1" di una sola casella. La sua compensazione di fattore di movimento è dunque 1.

Vincere il gioco

Quando 8 ciclisti hanno tagliato il traguardo, la corsa è finita.

La squadra con più punti negli sprint vince.

In caso di parità, tra le squadre in pareggio chi ha avuto il corridore meglio piazzato vince.

Stop! Ora sapete abbastanza per giocare.

BREAKING AWAY. Speriamo che vi piaccia!

Regole opzionali

In fuga dal gruppo

Le regole di Breaking Away possono essere modificate così che il leader della corsa compensa con un fattore di movimento uguale al valore della sua distanza sul ciclista meglio piazzato di una squadra rivale.

Questo incoraggia le fughe dal gruppo.

Sovraffollamento al primo turno

Solo nel primo turno, ogni casella contenente 5 o più ciclisti viene considerata

essere una casella sovraffollata.

Qualunque ciclista sia in una casella sovraffollata automaticamente riceve un movimento fattore di compensazione di 3. Ulteriormente, quando si calcola il fattore di movimento di compensazione degli altri ciclisti, le caselle sovraffollate sono trattate come se fossero caselle vuote.

Partenza sfalsata

Invece di far partire tutti i ciclisti dalla START LINE, far partire solo i ciclisti numeri 1 dalla START LINE (casella 0), i ciclisti numero 2 partono dalla casella 39, quelli con il numero 3 partono sulla casella 38 ed i ciclisti col numero 4 partono dalla casella 37.

RINGRAZIAMENTI

.....

FAQ su <http://www.fbgames.co.uk>

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco (ben vengano correzioni ed interpretazioni delle regole diverse dalla presente). Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione: leonoel48

11/2014