



Tour de France Board Game

Desková hra s oficiální licenci A.S.O.



Desková hra Tour de France je realistickou simulací největšího profesionálního cyklistického závodu na světě.

Obsah balení

Základní balení obsahuje 4 etapy, které vycházejí ze skutečných etap 109. ročníku:

- ROSKILDE > NYBORG,
- BRIANCON > ALPE D'HUEZ,
- CARCASSONNE > FOIX
- PARIS LA DÉFENSE ARENA > PARIS CHAMPS-ÉLYSÉES

Hru bude možné postupně rozšiřovat o další samostatně prodávané etapy.

Hra dále obsahuje:

- 6 sad figurek po šesti jezdcích z každého týmu. Figurky mají startovní čísla a týmy odlišné barvy.
- 5 hracích kostek (každá má svoji specifickou funkci).
- Startovní koridor, z něhož probíhá start a na jehož druhé straně jsou zobrazeny stupně vítězů pro 3 neúspěšnější jezdce v cíli.
- Stejně jako ve skutečné Tour de France je ve hře soutěž jednotlivců, týmů, sprinterská a vrchařská. K označení vedoucích jezdců slouží samolepky trikotů. Držitelé trikotů mohou využít svoje výjimečné schopnosti uplatněním speciálních karet (žluté, zelené a puntikované).

Popis hracího plánu

Hrací plán představuje etapu. Silnice je složena z šestiúhelníkových hracích polí, po nichž se figurky pohybují. Každá etapa se skládá z úseků ohraničených výraznou žlutou linií. Úseky jsou rozhodující pro směr jízdy. Bílé šipky určují směr jízdy dopředu v daném úseku. Bleděmodrá linka na okraji silnice a šipky z ní vycházející představují směr, odkud fouká vítr a ve hře slouží k určení pořadí figurek na tahu. Černé šipky ve žlutém poli evokují reálné značení etap a ve hře slouží jako pomocné orientační značky. Ukazují stejný směr jízdy vpřed jako bílá šipka a jsou vždy na stejné straně odkud fouká vítr a tím vyznačují, z jaké strany je pořadí figurek na tahu. V případě kopcovitých etap jsou úseky, kde začíná a končí stoupání zvýrazněny stínovým 3D efektem u hraniční žluté linie, povrch asfaltu v kopci je výrazně světlejší.

Herní princip

Každý hráč hraje s figurkami, které představují jeho cyklistický tým. Pohyb figurek určují hrací kostky. Kostky mají různé funkce podle toho, jestli se jede po rovině, do kopce nebo podle vzniklé taktické situace. Hra se skládá z jednotlivých tahů. Pořadí figurek na hrací ploše určují směry šipek. Hráči za figurky postupně táhnou podle pořadí. Celý tah je ukončen, když hráči pohnou všemi figurkami. Poté následuje další tah. Každý nový započatý tah je zaznamenán pomocí aplikace. Součet tahů umožňuje výpočet času v cíli a sestavení výsledkové listiny.

Herní mechanismus není postaven pouze na náhodě, ale na rozhodování pro každý jednotlivý pohyb figurkou. Šestiúhelníková síť umožňuje relativně velkou svobodu pohybu. Umístění figurky se dá plánovat s ohledem na pohyb dalších figurek v pořadí. Volba kostek zase umožní naplánovat vhodný manévr, který povede např. k roztržení skupiny a umožní únik, nebo naopak zpomalí pronásledovatele.

Pravidla

1. Startujeme

Před startem etapy přiložíme startovní koridor k hracímu plánu tak, aby k sobě šestiúhelníky správně přiléhaly. Start závodu začíná pomocí aplikace, kde proběhne losování. Los vybere pořadí týmů. Podle tohoto pořadí obsazují hráči postupně jednotlivé figurky na pole ve startovním koridoru. Kam figurku postaví, je čistě na volbě hráče. Pořadí se řídí šipkami úseku, do něhož figurky po startu najedou. **Obr. 1.**

Závod začíná 1. tahem na aplikaci. Figurka, která zahajuje hru musí žlutou kostkou udát rychlost, další figurky postupují podle popisu níže. Rozhodčí pak každý začínající tah potvrdí v aplikaci. Potvrzení je doprovázeno zvukovým efektem.

Pořadí na startu v dalších etapách se už řídí průběžným pořadím a hráči staví figurky podle startovní listiny.

2. Základní pohyb figurek

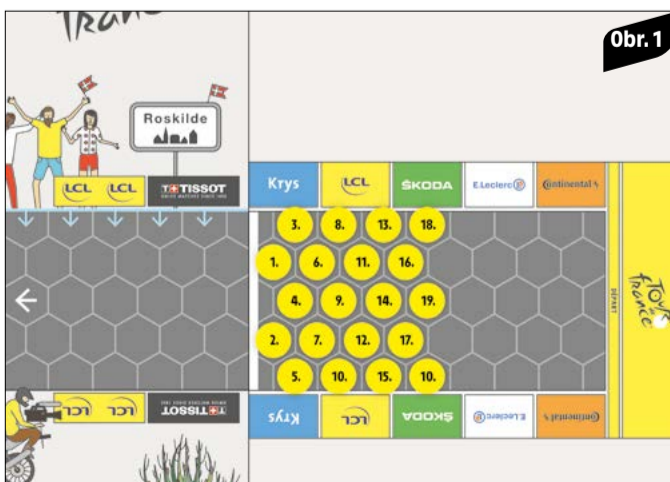
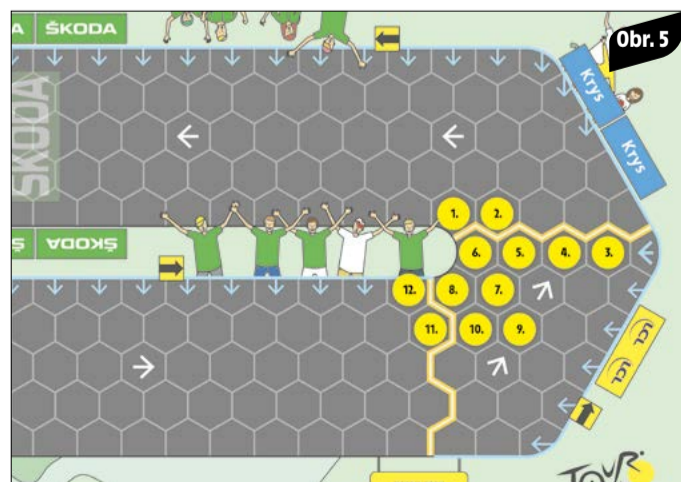
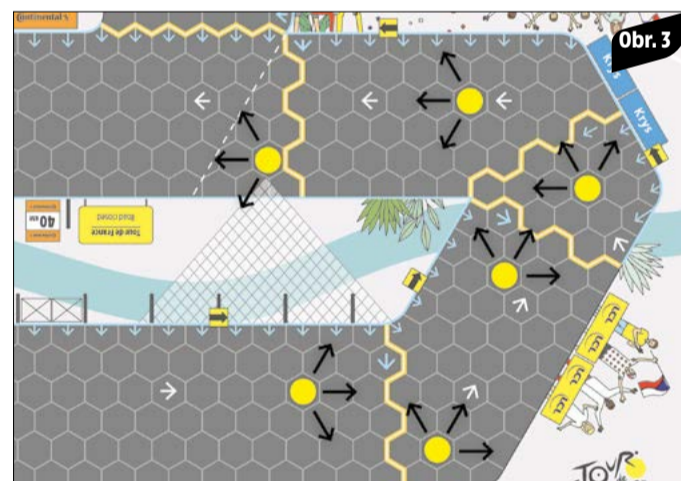
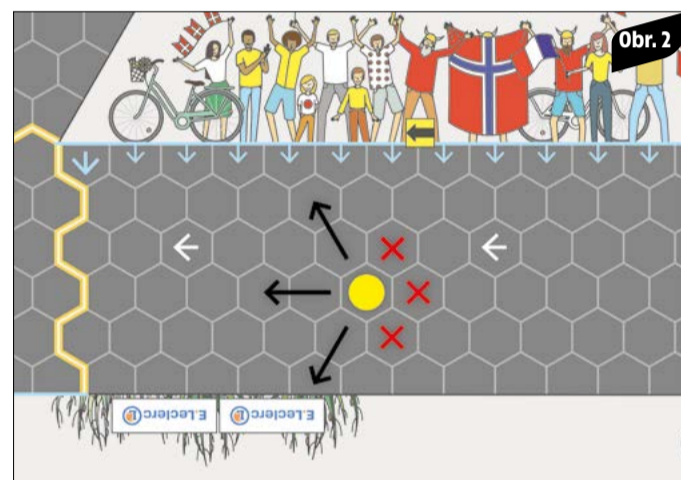
Figurky se mohou pohybovat po šestiúhelníkových polích pouze ve 3 směrech dopředu tak, jak pro daný úsek ukazují bílé šipky. V žádném případě se nesmí pohybovat dozadu, proti směru šipky. **Obr.2** Směr pohybu ve vztahu ke žluté linii úseku pomáhají určit také postranní černé šipky ve žlutém poli. **Obr.3**

3. Určení pořadí pohybu figurek

Na začátku každého tahu je ve vedoucím postavení ta figurka, která je nejbližší ke žluté linii úseku. Pokud jsou figurky na stejné úrovni, pak o pořadí tahu rozhoduje bleděmodrá šipka z „návětrné strany“ úseku. Pokud vítr fouká zprava, tak i figurky jsou na tahu v pořadí zprava doleva a naopak. Pro lepší přehled slouží také orientační žluto-černé šipky podél příslušného úseku. Šipka nejen ukazuje směr vpřed, ale také podle toho, na které straně silnice je umístěna, ukazuje odkud jedou figurky dříve. **Obr.4**

4. Přednost pohybu figurek podle úseku

Figurky, které přejedou žlutou linii úseku se ocitají v dalším novém úseku a řídí se jeho směrovou šipkou. Pořadí figurek určuje nová „návětrná strana“. Figurky, které jsou na začátku tahu již v novém úseku za hranici žluté linie mají vždy přednost pohybu proti figurkám, které ještě linii původního úseku nepřekročily. Figurky během pohybu mohou přejet i několik linií a projet tak více úseky najednou. **Obr.5**



5. Rychlost pohybu

Rychlost pohybu určuje hod kostkou.

Žlutá kostka (2/ATTACK-3-3-4-5-6) se používá pouze při jízdě po rovině. Symbol 2/attack má 2 významy. Pro figurky, které jsou v pozici pro útok platí, že mohou tento útok uskutečnit. Pro figurky, které v takové pozici nejsou, platí pouze hodnota 2 pro pohyb.

Puntikovaná kostka (1/ATTACK-2-2-3-3-4) se používá pouze při jízdě do kopce. Symbol 1/attack má 2 významy. Pro figurky, které jsou v pozici pro útok platí, že mohou tento útok uskutečnit. Pro figurky, které v takové pozici nejsou, platí pouze hodnota 1 pro pohyb.

Zelená kostka (3-4-4-5-5-6) se používá pouze pro zrychlení v případě útoku.

Bílá kostka (1-1-2-2-3-3) je taktická a slouží ke zpomalení tempa skupiny. Hráč ji může kdykoliv použít, ale pouze na rovině.

Červená kostka (4-5-6-7-CRASH-BIG CRASH) se použije, pokud hráč chce v nějaké rozhodující situaci riskovat. Hráč ji může použít kdykoliv, ale pouze na rovině. Crash a Big Crash znamenají pád. Pozor na důsledky!



Každý nový tah zahajuje hráč, jehož figurka je na špičce. Hodem kostky určí rychlost. Figurka na špičce však rozráží odpor vzduchu, a proto jede o jedno pole méně, než padlo na jeho kostce. Další hráči v pořadí si mohou vybrat, jestli převzou její tempo nebo si zkusí hodit kostkou jinou rychlost. Figurky mají volnost pohybu ve směru dopředu a záleží jen na hráči, jak se v pelotonu dokáže takticky pohybovat.

6. Nemožnost pohybu

Pokud nastane situace, že se figurka nemůže pohnout ve směru dopředu ani o 1 pole (dozadu v žádném případě nesmí!), znamená to kolizi. V takovém případě figurka zůstává stát na místě a její pohyb je možný až v dalším tahu.

7. Peloton, skupina

Peloton nebo skupinu tvoří 2 a více figurek, které stojí na sousedních polích. To platí i v případě, že stojí v rozdílných úsecích silnice. Vytvářejí tak spojitě pole. První figurka ve skupině musí rychlost pohybu vždy určit kostkou. Další figurky ve skupině mohou rychlost první figurky převzít bez nutnosti hodit kostkou, nebo za ně mohou hráči kdykoliv zkusit hodit kostkou a změnit tak rychlost.

8. Odpor vzduchu, vítr

Čelní jezdec musí překonat odpor vzduchu. Proto figurka, která je na špičce skupiny jede o 1 pole méně, než jí padlo na kostce. Další figurky v pořadí využívají efektu jízdy v závěsu, a proto se mohou dopředu posunout o plnou rychlost, která předchozím hodem padla. Tím dochází ke střídání na špičce pelotonu nebo skupiny. To je také základní výhoda skupiny, která takto svoje tempo může zvyšovat nebo udržovat.

9. Osamělý jezdec

Osamělý jezdec je každá figurka, která nemá na sousedním poli žádnou jinou figurku. Taková figurka musí vždy kostkou určit svoji rychlost a pohybuje se vždy o 1 pole méně, než jaká hodnota jí padla. Další nevýhodou je, že nemůže zaútočit. V případě, že jí padne 2/attack může se posunout pouze o 2 pole. Hodnota 2 se v tomto případě již nesnižuje.

10. Jízda po rovině

Rovinaté úseky mají tmavě šedý povrch asfaltu. Pro pohyb na rovině hráči používají žlutou kostku. Figurka na špičce jede vždy o 1 pole méně. Tzn. při hodnotě 3 se figurka posune vpřed o 2 pole, při hodnotě 4 o 3 pole, při hodnotě 5 o 4 pole a při hodnotě 6 o 5 polí. Ostatní figurky mohou podle vlastní volby buď využít hosenou hodnotu, nebo kdykoliv zkusit novým hodem vytvořit novou rychlost pohybu. Směr a pořadí pohybu určují šipky, pro daný úsek, jak bylo popsáno výše. Pokud jsou modré šipky vpravo, pak hráči táhnou figurkami v pořadí zprava doleva a naopak. Po přejetí do dalšího úseku figurky směřují k další žluté linii a dodržují příslušný směr i pořadí pohybu podle šipek daného úseku. Figurky v novém úseku mají vždy přednost pohybu před těmi, které jsou za žlutou linií, i když v některých zatačkách to tak na první pohled nevypadá.

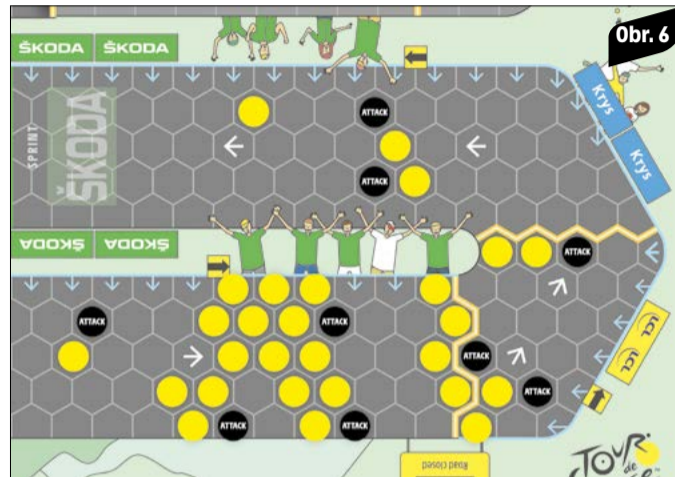
11. Útok na rovině

Jezdci mohou útočit z výhodných pozic a pokoušet se o únik. Před zahájením každého tahu si hráči ujasní, které figurky se nacházejí v pozicích pro útok. Pozice, z níž je možné útočit je v každém případě čelní pozice ve skupině a dále všechny pozice, kdy figurka má před

sebou ve směru dopředu 3 volná pole. V případě okrajů silnice stačí 2 pole ve směru vpřed. **Obr.6** Pokud figurka na takové pozici padne symbol 2/attack, může z tohoto místa zaútočit. Útok může provést dvěma způsoby:

A/ Pokusí se o samostatný únik. Hráč figurkou nejprve táhne o 2 pole a teprve potom si přihodí zelenou kostkou a posune se o další pole vpřed. Obě hodnoty se v případě útoku nesnižují, i když figurka útočí z první pozice.

B/ Využije útok k táhnutí celé skupiny. Hráč svůj úmysl sdělí soupeřům. Netáhne figurkou hned o 2 pole, ale přihodí si rovnou zelenou kostkou. Figurka se poté posune o součet obou hodů vpřed. Zbývající figurky ve skupině mohou celou hodnotu využít a posunout se o stejný počet polí vpřed. Tuto rychlost může kterýkoliv z hráčů přerušit novým hodem žlutou nebo případně bílou kostkou. Pro figurky pak platí ta hodnota rychlosti, která takovým hodem padla. Pozor! Osamocená figurka nemůže využít útok, pro ni platí pro pohyb rychlost 2.



12. Zachycení útoku

Každá figurka, která je na řadě po tom, kdo zaútočil a unikl, musí házet znovu kostkou. Pokud jí opět padne 2/attack, může takový útok zachytit a postupovat stejně jako figurka, která zaútočila před ní. To platí stále dokola, pokud bude dalším figurkám padat 2/attack. Další figurky tedy mohou zachytávat postupně útok, dokud někomu nepadne jiné číslo na kostce. Potom už hod 2/attack znamená jen posun o 2 pole.

13. Nájezd do kopce

Figurky při nájezdu použijí rychlost získanou ještě na rovině, a to v celém rozsahu. Platí to i pro figurku, která se pokouší o únik. Pokud by k dohazování rychlosti zelenou kostkou došlo už v kopci, použije se pro pohyb hodnota v celém rozsahu stejně jako na rovině. Při nájezdu do kopce tak často vznikají situace, kdy dochází k sjetí skupin.

14. Jízda v kopci

Za hranici linie kopce platí pro pohyb puntikovaná kostka. Podobně jako na rovině figurka na špičce musí udat tempo hodem kostky, ostatní mohou volit, jestli rychlost převzít nebo si hodit kostkou. V kopci se figurka na špičce pohybu nesnižuje. Naopak, v případě, že figurka na čele hodí kostkou rychlost 4, snižuje se o 1 pole rychlost další figurky za ní v pořadí. Je to proto, že jezdec na špičce udává tak vysoké tempo, že mu další figurky nestačí. Hráči mohou buď převzít rychlost sníženou o 1 a posunout se vpřed o 3 pole, anebo si zkusit hodit znovu kostkou. V případě že opět padne 4, situace se opakuje. Platí to vždy, když někomu padne 4, a to i uprostřed skupiny.

15. Útok v kopci

Útok v kopci probíhá stejně jako na rovině. Figurka může útočit z první pozice ve skupině, nebo z pozice, kdy má ve směru dopředu 3 pole volná (2 volná pole v případě okrajů). Pokud figurka v takovém postavení padne 1/attack, posune se o 1 pole vpřed a pak si stejně jako na rovině pomocí zelené kostky zvýší rychlost a posune se vpřed o příslušná pole. Na rozdíl od útoku na rovině nelze použít variantu táhnutí celé skupiny. Figurka může uniknout pouze sólově. Stejně jako na rovině mohou další hráči v pořadí útok zachytit. A stejně jako na rovině možnost útoku neplatí pro osamocenou figurku, ta se posune pouze o 1 pole.

16. Výjezd z kopce

Figurky vyjíždějí z kopce rychlostí, kterou určila puntikovaná kostka. Figurky, které již překročily linii kopce a jsou již na rovině, mohou k pohybu používat žlutou kostku. Figurky, které jsou ještě v kopci, nemohou přebírat rychlost figurek, které jsou na rovině. K pohybu si tedy musí hodit puntikovanou kostkou. Tak vznikají situace, kdy na vrcholu stoupání dochází k odtržení vedoucí skupiny, která už k pohybu používá žlutou kostku a jede rychleji než ti, kteří zůstali ještě v kopci.

17. Brzdění

Jedním z taktických prvků je brzdění tempa skupiny. Například, pokud hráč má svoji figurku v úniku a nebude mít zájem, aby ji peloton dostihl. Ke zpomalení skupiny může použít bílou kostku. Pohyb se nesnižuje o 1, ani když figurka brzdí ostatní z pozice na špičce. Další 2 figurky v pořadí buď mohou převzít rychlost, která padla na bílé kostce anebo se mohou pokusit tempo o trochu zvýšit hodem kostky. Musí ale vždy použít pouze bílou kostku! Ostatní figurky už mohou k pohybu opět použít žlutou kostku. Brzdění může hráč

provádět opakovaně, kdykoliv to bude vyhovovat jeho strategii. Brzdit lze pouze na rovině.

18. Riskování

Někdy nastane situace, kdy se hráči vyplatí riskovat. K tomu slouží červená kostka. Díky ní může riskující figurka výrazně zvýšit tempo a předjet soupeře nebo zvítězit ve spurtu. Takto získaná rychlost se nesnižuje o 1, i když figurka riskuje ze špičky. Riskantní jízda ale může způsobit pád. Crash znamená pád pouze pro riskující figurku. Ta zůstává stát na místě a pohybovat se může až v dalším tahu. Big Crash má negativní důsledky i pro další jezdce. Riskující figurka kvůli zranění při pádu končí ve hře a odstupuje ze závodu. Další 2 figurky v pořadí jsou postiženy pádem. Stojí na místě a mohou pokračovat v pohybu až v dalším tahu. Další hráč v pořadí musí znovu udat tempo žlutou kostkou. Riskovat lze pouze na rovině.

19. Pomoc předáním rychlosti

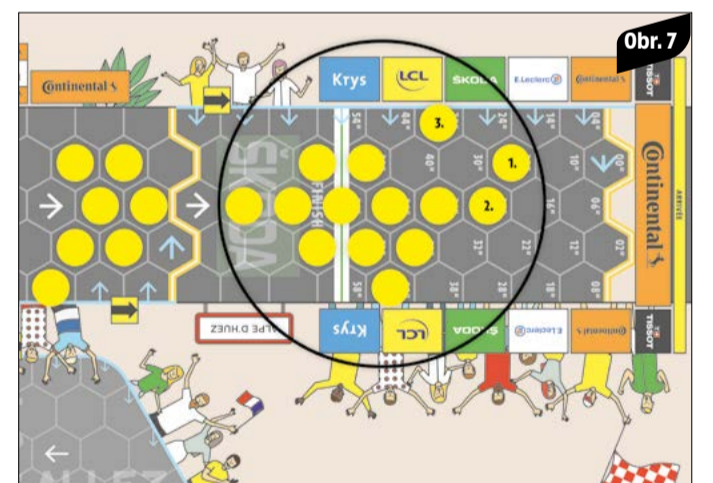
Figurka, která nevyužije pohyb o plný počet polí, může část pohybu předat figurce stejného týmu, a to pouze tak, že jí posune vpřed přesně o počet polí, které předávající figurka nevyužije. Může ji předjet a přitáhnout za sebe nebo naopak postrčit před sebe. Podmínkou je, že obě figurky na konci tohoto manévru musí skončit vedle sebe. Stejný manévr lze použít i vůči figurce soupeře, ale jen se souhlasem hráče!

20. Sprinterské a horské prémie, bodování, zápis bodů

Sprinterské prémie jsou vyznačeny zelenou cílovou páskou a nápisem Sprint. Horské prémie jsou vyznačeny bílou cílovou páskou a nápisem Sommet. První 4 figurky, které projedou přes prémii nebo dosáhnou pole, které cílová páska protíná, získávají body 5-3-2-1. Bodování je pro obě prémie stejné. Zápis umístění na premiích se provádí s použitím aplikace.

21. Závěrečný spurt, dojezd do cíle

Cíl je vyznačen zelenou cílovou páskou v bílém pruhu a s nápisem Finish. Figurky jsou v cíli, pokud projedou cílovou páskou nebo pokud dosáhnou pole, které cílová páska protíná. Cílová pole nesou hodnoty vteřin. Vítězí figurka, která dosáhne pole s nejnižším počtem vteřin. Čím vyšší rychlost má figurka ve spurtu, tím dojede dále na pole s nižším počtem vteřin. Pokud dojede do cíle skupina, počítá se všem figurkám, které jsou spojeny s vítězem stejná hodnota vteřin, kterou dosáhl vítěz. Tzn., že všichni ve skupině mají stejný čas. V cílovém prostoru už spolu figurky nemusí bezpodmínečně soustát, přesto jsou součástí skupiny. Platí to ale jen pro cílový prostor za páskou. Do skupiny, která v daném tahu dojezda do cíle patří i ty figurky, které nepřejely přes cílovou pásku, ale jsou spojeny s figurkami skupiny, které jsou již v cílovém prostoru za páskou. **Obr.7** Prvním 3 figurkám v cíli se započítává časová bonifikace 10"-6"-4". Jednotlivci nebo skupiny, které jsou v cíli zapsány jsou před dalším tahem odejmuty z hracího plánu. První 3 figurky mohou hráči postavit na stupně vítězů, které se nacházejí na druhé straně startovního sektoru. V dalším tahu dojíždějí do cíle jednotlivci i skupiny s časovými odstupy.



22. Měření času

Aplikace, která je součástí hry usnadňuje měření časů a provádí kompletní zpracování výsledků. Čas v cíli se měří následujícím způsobem: Každá etapa má nastaven tzv. základní čas. K němu se přičítá za každý herní tah 1 minuta.

Příklad: *Etapa s cílem v Paříži má nastaven základní čas 2:10:00. Dejme tomu, že hráči odehrají tuto etapu za 28 tahů a vítězná figurka dospurtuje na pole s hodnotou 14". Výsledný čas vítěze, případně celé skupiny, která dojezda s ním bude 2:37:14. Výsledné časy můžete porovnat s časy ve skutečných etapách Tour de France.*

23. Použití aplikace, zápis časů a bodů

Hráči si mezi sebou zvolí rozhodčího, který bude v aplikaci potvrzovat každý začátek nového tahu a provádět správný zápis pořadí figurek na premiích a v cíli. Čas se měří počítáním tahů přes tlačítko TURN na ciferníku stopek. Rozhodčí musí před každým tahem potvrdit jeho začátek. Při průjezdu premií rozhodčí přes tlačítko SPRINT POINTS a MOUNTAIN POINTS provede zápis prvních 4 figurek na pásce. Jejich čísla, v pořadí, jak projely premií, potvrdí v nabídce. Potvrzená čísla figurek se zvýrazní na žlutém podkladu. Při průjezdu cílovou páskou rozhodčí přes tlačítko FINISH provede zápis figurek v pořadí, v jakém dojezda do cíle. Figurka na špičce skupiny potvrdí v nabídce SELECT FINISH TIME cílové vteřiny podle políčka, na které dospurtovala.

V nabídce SELECT RIDERS zapíše všechny figurky, které dojezy společně ve skupině. Potvrzená a zvýrazněná čísla figurek uloží přes SAVE. Poté pokračuje v počítání dalších tahů.

Příklad: V etapě do Paříže dojezdí do cíle skupina 5 jezdců ve 28. tahu. Závodník č.17 dospurtoval na políčko 26". Další jezdci 22, 3, 14 a 7 dojezdí do cílového prostoru společně v uvedeném pořadí. Rozhodčí je potvrdí. Znamená to, že celá skupina dojezdí v čase 2:37:26. V dalším tahu dojezdí osamocený jezdec na políčko 46". Jeho čas bude 2:38:46. Za další 2 tahy dojezdí peloton. Jezdec na špičce přivede skupinu na políčko 8". Čas všech v pelotonu bude 2:40:08.

Aplikace zaznamená časy v cíli, započítá vítězům bonifikace, spočítá body na premiích a sestaví výsledkovou listinu. Výsledky sčítá po každé etapě a na konci etapového závodu sestaví celkové výsledky.

24. Soutěže

Žlutý trikot = soutěž jednotlivců. Vítězí figurka, která dosáhla nejnižšího součtu časů po všech etapách. Vedoucí figurka je povinna obléknout žlutý trikot. V případě, že figurka je držitelem více trikotů musí přednostně obléknout žlutý trikot.

Zelený trikot = sprinterská soutěž. Vítězí figurka, která získá nejvíce bodů ze sprinterských premií. Vedoucí figurka je povinna obléknout zelený trikot.

Puntikovaný trikot = vrchařská soutěž. Vítězí figurka, která získá nejvíce bodů z vrchařských premií. Vedoucí figurka je povinna obléknout puntikovaný trikot.

Týmy = soutěž týmů. Do soutěže jsou započítány vždy časy nejlepších 3 figurek v týmu. Vítězí tým, který dosáhl nejnižšího součtu časů po všech etapách.

Trikoty jsou ve formě samolepek, které hráči navléknou na danou figurku.

25. Použití karet

Figurky, které vedou jednotlivé soutěže mají možnost ve hře použít karty, které vyjadřují jejich výjimečné schopnosti a dělají z nich lidry.

Žlutou kartu může hráč použít vždy 1x za etapu pro figurku ve žlutém trikotu, a to pouze na rovině! Pokud je figurka v pozici pro útok, může jej využít, aniž by jí padl v kostce a rovnou přihodit zelenou kostkou. Pokud není v takové pozici, může kdykoliv v pelotonu nebo i sólově postoupit o 4 pole vpřed bez nutnosti hodů.



i sólově použít zelenou kostku ke zrychlení. Ostatní figurky se pohybují dále rychlostí, která byla platná před uplatněním karty, nebo si mohou znovu hodit žlutou kostkou.

Zelenou kartu může hráč použít vždy 1x za etapu pro figurku v zeleném trikotu, a to pouze na rovině! Pokud je figurka v pozici pro útok, může jej využít, aniž by jí padl v kostce a rovnou přihodit zelenou kostkou. Pokud není v takové pozici, může kdykoliv v pelotonu nebo i sólově použít zelenou kostku ke zrychlení. Ostatní figurky se pohybují dále rychlostí, která byla platná před uplatněním karty, nebo si mohou znovu hodit žlutou kostkou.

Puntikovanou kartu může hráč použít vždy 1x za etapu pro figurku v puntikovaném trikotu, a to pouze v kopci! Pokud je figurka v pozici pro útok, může jej využít, aniž by jí padl v kostce a rovnou přihodit zelenou kostkou. Pokud není v takové pozici, může kdykoliv v pelotonu nebo i sólově postoupit o 4 pole vpřed bez nutnosti hodů. Další figurka v pořadí jede o 1 pole méně, nebo si může znovu hodit puntikovanou kostkou.

Pokud figurka vlastní 2 a více karet, může je během hry postupně využít. Karty mají platnost vždy jen pro příslušnou etapu.

26. Specifika etap

Ve hře jsou 2 etapy, které mají některé odlišnosti, na které musíme upozornit:

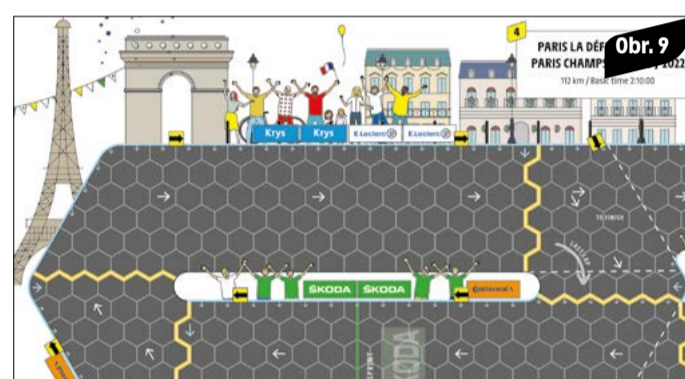
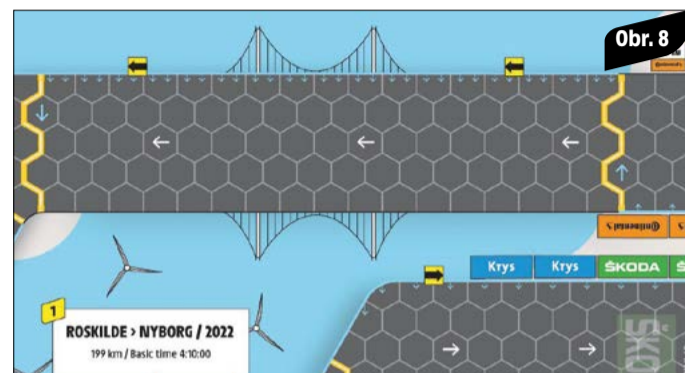
ROSKILDE > NYBORG

V první etapě musí peloton přejít přes Great Belt Bridge. Most, na kterém silně fouká vítr a je nutné překonat jeho velký odpor. Proto je na úseku přes most osamocená figurka nebo figurka na

špičce skupiny ve velké nevýhodě a její rychlost je snížena o 2 pole! „Návětrná strana“ je zde zvýrazněna dvojitými šipkami. V případě rychlosti 2 se pohyb snižuje o 1 pole (pokud nejde o útok). V případě rychlosti 3 a více se snižuje vždy o 2 pole! V případě útoku se rychlost nijak nesnižuje a platí stejný pohyb jako na rovině. **Obr. 8**

PARIS LA DÉFENSE ARENA > PARIS CHAMPS-ÉLYSÉES

Závěrečná etapa vede do Paříže a peloton tam absolvuje 2x okruh na Champs-Élysées. Figurky se po projetí prvního okruhu řídí ukazatelem Last lap a šipkami pro směr i pořadí podle příslušného úseku. Po projetí tohoto kola již směřují podle ukazatele To finish a řídí se šipkami, které směřují do cílové rovinky. Na okruhu absolvují 2x premiiový spurt. **Obr. 9**



APLIKACE

Aplikace je důležitým doplňkem ke hře. S její pomocí si můžete editovat vlastní tým, sestavit startovní listinu, měřit čas, počítat body v soutěžích a zpracovat rychle a komfortně průběžné i kompletní výsledky.

Aplikace pro iOS a Android si stáhnete přes QR kódy a nainstalujete do mobilního zařízení.

Po úvodní sekvenci se v nabídce zobrazí START GAME a LOAD GAME.

STAGE RACE = nabídne etapy, etapový závod si můžete poskládat libovolně z nabízených etap pomocí tlačítka ADD STAGE. Aplikace vás provede celým etapovým závodem.

SINGLE RACE = nabídne etapy, které si můžete vybrat pro jednorázový závod.

SELECT TEAM SIZE = můžete si zvolit, s kolika figurkami v týmu budete závodit. Minimum jsou 3 figurky pro tým. Více figurek znamená, že hra bude trvat delší čas.

SELECT TEAMS = počet týmů záleží na počtu hráčů. Podle toho potvrdíte, které týmy se postaví na start. Každý tým můžete editovat. Můžete zadat nejen název týmu, ale i jména jednotlivých závodníků.

STARTING LIST = na základě vašeho zadání se zobrazí startovní listina.

DRAW TEAM ORDER = pro jednorázový závod nebo první etapu je nutné vylosovat pořadí na startu. Provedete je automaticky tlačítkem DRAW, které vylosuje pořadí, v jakém budete řadit figurky do startovního koridoru.

Tlačítkem START spustíte časomíru. V horní části je název etapy, její délka a přednastavený základní čas.

TURN = tlačítko, které rozhodčí potvrdí před začátkem každého tahu.

MOUNTAIN POINTS = tlačítko pro zápis 4 prvních figurek, které projely vrchařskou premií. Aplikace figurkám započítá body v pořadí, jak je rozhodčí zapsal.

SPRINT POINTS = tlačítko pro zápis 4 prvních figurek, které projely rychlostní premií. Aplikace figurkám započítá body v pořadí, jak je rozhodčí zapsal.

FINISH = nejprve se otevře nabídka SELECT FINISH TIME, kde rozhodčí zapíše vteřiny dosažené v cíli. Tzn. políčko, na které dojela první figurka v pořadí. V případě, že figurka kvůli pádu nedorazila do cíle, zadá rozhodčí místo vteřiny údaj DNF. Po potvrzení se otevře nabídka SELECT RIDERS, kde rozhodčí zapíše podle pořadí v cíli všechny figurky, které dojely ve shodném čase společně jako skupina. Uložením SAVE se aplikace vrátí do časomíry, kde pokračujeme dalšími tahy. V případě dojezdu dalších jednotlivců nebo skupin je postup stejný.

FINAL RESULTS = zde se zobrazí kompletní výsledky: INDIVIDUAL, TEAM, MOUNTAINS, SPRINT

STAGE RANKING = výsledky po aktuální etapě

GENERAL RANKING = celkové výsledky po etapách

RESULTS = umožní během závodu vyvolat dosavadní průběžné pořadí

SAVE = uložení hry

SHARE = celkové výsledky je možné sdílet

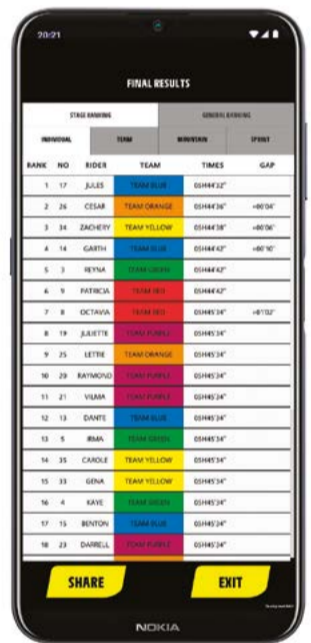
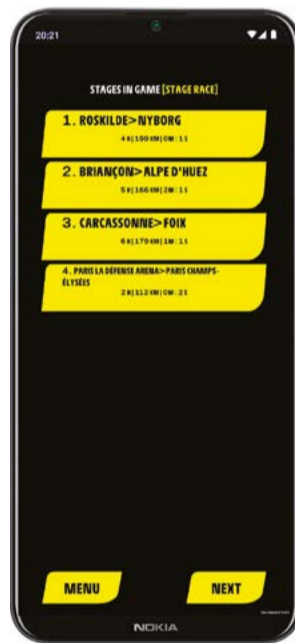


QR code Android



QR code iOS

Aktuální informace na: www.cycling-game.com



RC GAMES

RC Games, spol. s r. o.
Bořivojova 1780
252 63 - Roztoky u Prahy
IČ: 04114094, DIČ: CZ04114094
www.cycling-game.com
email: info@rcgames.cz
www.rcgames.cz
Roman Čermák ©