



Nombre de joueurs

2 à 6

Ages

7-8 ans et plus

Pour jouer

- 1 feuille d'équipe par joueur
- 3 pions cyclistes par joueur
- 1 dé 6 faces
- 1 Roue de Vitesse
- 1 languette zone de départ fictif
- 1 plateau de course

But du Jeu

Passer la ligne d'arrivée en premier avec un des ses coureurs.

Mise en place du jeu

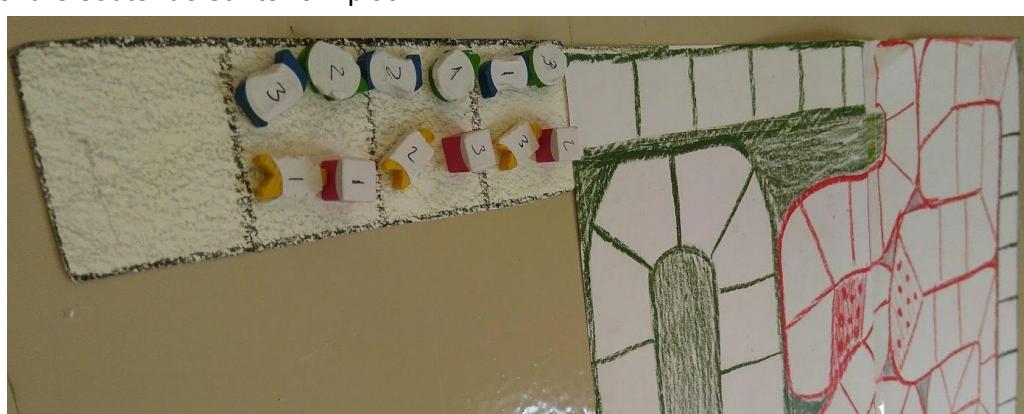
Chaque joueur reçoit une feuille d'équipe et 3 coureurs.

Chaque coureur démarre la course avec 10 points de sprint.

Un jet de dé détermine l'ordre de jeu: le plus grand chiffre commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs placent à tour de rôle un coureur dans la zone de départ fictif, placé à l'entrée du parcours de l'étape. Une case contient au maximum 4 coureurs.

La roue des vitesses est placée à côté du parcours de la course et un jeton est placé sur le chiffre 4 qui représente l'allure soutenue sur terrain plat.



Allure du peloton et des autres groupes

Les groupes peuvent suivre deux allures: lente ou rapide.

A allure lente un groupe parcourt 4 cases, à allure rapide 6.

Début de la course

La course est lancée à l'allure lente. Durant le tour du premier joueur la course sera lancée à la vitesse de 4 cases par tour.

Lorsqu'une case est remplie par 4 coureurs, le passage n'est plus possible et les coureurs doivent s'arrêter sur la case précédente.

Déroulé d'un Tour:

Le tour de chaque joueur suit les étapes suivantes:

- 1. Mouvement de tous les coureurs**
- 2. Tentative d'échappée**
- 3. Mouvement de coureur au sein d'un groupe**

1. Mouvement de tous les coureurs

Au début de son tour, chaque joueur décide de l'allure qu'il souhaite donner aux groupes dans lesquels il a un coureur en première case. Il déplace ensuite tous les groupes de coureurs en commençant par la tête de la course.

Le joueur enlèvera 1 point de sprint à un de ses coureurs situé dans la première case de chaque groupe. Un joueur ne peut pas imposer un rythme rapide à un groupe s'il ne dispose pas des points de sprint nécessaires.

2. Tentative d'échappée

Pour tenter une échappée, un coureur doit être sur la première case d'un groupe et utiliser d'office un point de sprint.

Le joueur lance le dé et son échappée réussit s'il obtient un chiffre égal ou supérieur au nombre de cases parcourues par le groupe dont il veut s'échapper.

Si l'échappée réussit, le coureur avance:

- d'une case supplémentaire (point sprint initial)
- du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué sur la Roue de Vitesse.
- d'**une** case supplémentaire (maximum) s'il souhaite consommer un point sprint de plus.

Les autres joueurs ayant des coureurs dans la première case du groupe peuvent tenter de contrer l'échappée en consommant un point de sprint. Pour contrer, chaque coureur pourra lancer le dé. Le contre réussit si le jet du dé est au moins égal au jet réalisé par le coureur tentant l'échappée.

Si le contre réussit, le coureur rejoint le coureur à l'origine de l'échappée sur la case atteinte, sans autre coût additionnel.

3. Mouvement de coureur au sein d'un groupe

Chaque joueur peut déplacer un de ses coureurs au sein de chaque groupe.

Si la case vers laquelle le coureur veut se déplacer compte 4 coureurs, il fait reculer d'une case le coureur de son choix. Un coureur peut se déplacer vers l'arrière, mais un coureur adverse ne peut jamais être déplacé vers l'avant.

Si à la fin du tour d'un joueur la case de tête d'un groupe compte moins de 4 coureurs, les coureurs présents sur cette case seront considérés échappés donc comme un groupe distinct.

Victoire

Le premier joueur qui dépasse la case d'arrivée est déclaré vainqueur.

Si un groupe franchit en même temps sur la ligne d'arrivée, ils sont départagés par le nombre de points de sprint restants.

En cas d'égalité, le joueur dont le tour est en train de se jouer est déclaré vainqueur. Les suivants sont désignés dans le sens des aiguilles d'une montre (en fonction des coureurs présents dans le groupe).



Règles additionnelles optionnelles

Incident mécanique

Lors d'un jet de dé, si le résultat obtenu est 1, le joueur subit incident mécanique. Le cycliste concerné ne sera pas impliqué dans le prochain déplacement du groupe dont il fait partie. Il pourra cependant compenser des cases de déplacement en utilisant des points endurance.

Ravitaillement

Lorsque les coureurs s'arrêtent sur une case marqué "R", ils peuvent récupérer 2 points de sprint.

Règles des courses à Étapes:

Récupération de points de ressource:

- Entre chaque étape, les coureurs récupèrent tous leurs points sprints

Maillot du meilleur grimpeur:

- Au sommet de chaque col, les coureurs obtiennent les points suivants:
 - 1er: 5 points
 - 2eme: 3 points
 - 3eme: 1 points

Si plusieurs coureurs d'un groupe passent le sommet en même temps l'ordre de passage est déterminé selon les mêmes règles que celles applicables à une arrivée d'étape.

Classement général

- Pour chaque étape, le vainqueur reçoit 0 points.
- Chaque coureur arrivant individuellement reçoit ensuite 1 point supplémentaire en fonction de son passage de la ligne d'arrivée: le deuxième coureur reçoit +1, le troisième +2... le 10eme +9, etc.
- Les coureurs d'un même groupe arrivant après le coureur victorieux reçoivent tous le même nombre de points.
- Les coureurs reçoivent ensuite +1 pour chaque tour supplémentaire qui leur est nécessaire pour passer la ligne d'arrivée.
- **Le vainqueur du classement général final est le coureur qui compte le moins de points à la fin de toutes les étapes.**