



Nombre de joueurs

2 à 6

Âges

8 ans et plus

Pour jouer

- 1 feuille d'équipe par joueur
- 3 pions cyclistes par joueur
- 1 dé 12 faces (ou 2 dés 6 faces)
- 1 Roue de Vitesse et quelques jetons
- 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.

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

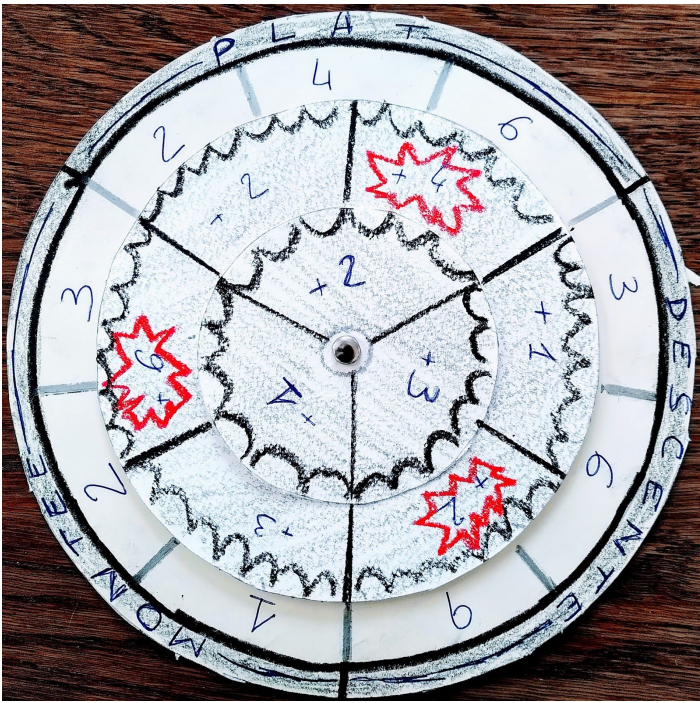
A tour de rôle, chaque joueur attribue à un de ses coureurs 15 points, répartis entre les compétences sprint, endurance et grimpeur. Chaque coureur aura ainsi un profil unique. Aucune des trois capacités ne peut recevoir plus de 10 points.

Une fois les profils de coureurs établis, 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.



Roue de Vitesse



- La roue de Vitesse est composée de 3 cercles indiquant:
- 1. Les nombre de cases parcourues par tour en fonction du terrain et de l'allure (**cercle extérieur**)
 - 2. Le supplément de points nécessaire pour réussir une échappée (**cercle médian**)
 - 3. Le supplément de points nécessaire pour réussir à contrer une échappée (**cercle intérieur**).

Terrains

Les trois types de terrains sont identifiés sur la parcours de l'étape par leur couleur:

- Montagne: rouge
- Plat: vert
- Descente: noire

Allure du peloton et des autres groupes

Les groupes peuvent suivre trois allures: lente, soutenue ou rapide.

Maintenir les allures lente et soutenue ne coûtent aucun point aux coureurs.

Maintenir une allure rapide coûte un point par tour à chaque coureur présent dans la case de tête du groupe.

En fonction du terrain sur lequel se trouve les coureurs, chaque allure correspond à un nombre de cases parcourues par tour:

	Lente	Soutenue	Rapide
Montagne	1	2	3
Plat	2	4	6
Descente	3	6	9

La surface sur laquelle se trouve un groupe est celle de la case occupée par l'avant de ce groupe au début du tour.

Début de la course

La course est lancée à l'allure médiane de la surface du début du parcours. 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**
- 4. Consommation des points ressources**
- 5. Choix de l'allure pour le tour suivant**

1. Mouvement de tous les coureurs

Au début de son tour, chaque joueur déplace les coureurs en fonction des allures fixées au tour précédent.

2. Tentative d'échappée

Pour tenter une échappée, un coureur:

- Doit être sur la première case d'un groupe
- Consomme immédiatement un point de ressource (voir tableau)

Pour réussir une échappée:

- Le lancer du dé doit être au moins égal au minimum requis par la Roue de Vitesse (cercle médian)
- Le coureur peut consommer au maximum 1 point ressource additionnel pour améliorer son score d'un point.
- Si le coureur atteint un total de 12 (jet de dé + point additionnel) son échappée parcourt une case de plus.
- Le coureur peut consommer au maximum 1 point supplémentaire pour faire avancer son échappée d'une case de plus.

Pour contrer l'échappée:

- Les coureur choisissent de contrer immédiatement, sans attendre leur tour.
- Le coureur doit être dans la même case que le coureur à l'origine de l'échappée.
- Consomme immédiatement un point de ressource (voir tableau)
- Le jet du dé doit être au moins égal à la somme du jet de dé de l'échappée et de supplément indiqué par la Roue de Vitesse (cercle intérieur).
- Le coureur peut consommer au maximum 1 point ressource additionnel pour améliorer son score d'un point.
- Si le contre réussit, le coureur rejoint le coureur à l'origine de l'échappée sur la case atteinte, sans 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 en arrière 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.

4. Consommation des points ressources

Les points ressources pour maintenir une allure rapide sont enlevés aux coureurs.

Si un coureur n'a pas les points nécessaires pour suivre le rythme il reculera de la première case de son groupe vers l'arrière et prendra place sur la prochaine case dans laquelle se trouve une place libre.

5. Choix de l'allure pour le tour suivant

A la fin de son tour, le joueur peut déterminer l'allure de tous les groupes dans lesquels il a un coureur sur la case de tête. Il positionne pour chaque groupe un jeton sur la position choisie sur le Roue de Vitesse.

L'allure peut être bougée d'une seule marche. Il n'est par exemple pas possible de passer de lent à rapide, ou de rapide à lent, directement.

Exemple:

Pour tenter une échappée d'un peloton roulant à allure soutenue sur terrain plat. Le groupe parcourra 4 cases. Pour s'échapper il faudra obtenir un score d'au moins 6 (4+2). Pour contrer l'échappée il faudra obtenir un score d'au moins 8 (4+2+2).

Dans un groupe roulant à allure similaire, si le coureur tentant l'échappée réussit un score de 10, il faudra un score de 12 pour le contrer.

Si le lancer du dé réunit la condition entourée de rouge, le coureur échappé parcourra une case supplémentaire.

Caractéristiques coureurs:

- Sprint: capacité à maintenir une vitesse de pointe élevée (échappée, sprint)
- Endurance: capacité à maintenir une cadence élevée (échappée, peloton)
- Grimpeur: capacité à accélérer ou maintenir une vitesse élevée en montagne

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, on ajoute aux points de sprint les points permettant un maintien d'allure sur le terrain de la ligne d'arrivée.

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).

Utilisation des compétences selon le terrain:

	descente	plat	montee
tentative d'échappée	sprint	sprint	grimpeur
maintien d'allure	endurance sprint	endurance	endurance grimpeur

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 s'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 marquée "R", ils peuvent ajouter 2 points à la compétence de leur choix. Ceci ne peut se faire qu'une fois par zone de ravitaillement.

Règles des courses à Étapes:

Récupération de points de ressource:

- Entre chaque étape, les coureurs peuvent reprendre 6 points à répartir entre les différentes ressources.
- Un coureur ne pourra pas dépasser le nombre de points qu'il avait pour chaque ressource au départ de la course.

Maillot du meilleur grimpeur:

- Au sommet de chaque col, les coureurs obtiennent les points suivants:
 - 1er: 5 points
 - 2eme: 3 points
 - 3eme: 2 points
 - 4eme: 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 general

- 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.**