



millatoner games 2006

Jeu de cyclisme : de 3 à 6 joueurs

Contenu du jeu

- 1 plan de jeu (en 4 panneaux)
- 42 cyclistes de six couleurs
- 1 cycliste au maillot arc-en-ciel, qui représente le peloton
- 2 dés, un blanc et un jaune
- 25 cartes de hasard
- 10 petits jetons de chacune des 6 couleurs
- 10 grands jetons de chacune des 6 couleurs (un grand jeton vaut cinq petits jetons)
- 48 cartes de maillots (12 de chaque type : vert, arc-en-ciel, à pois double, à pois triple)

Préparation du jeu

Mélanger les cartes de hasard et les placer face cachée sur l'emplacement marqué d'un "?".

Placer les séries de maillots sur les cases correspondantes du circuit. Les maillots arc-en-ciel sont placés **face cachée**. Les autres maillots sont placés **face visible**.

Placer le cycliste arc-en-ciel sur la case de départ (case avec le maillot arc-en-ciel).

Tirer au sort l'ordre de départ. Placer un cycliste de chaque équipe (le leader) selon l'ordre déterminé sur la grande case au début de la route centrale du plateau. *(On note que cette case est suffisamment grande pour qu'on puisse réarranger facilement l'ordre des cyclistes dans le peloton. En effet, il sera parfois nécessaire de réarranger tout le peloton).*

Chaque joueur reçoit 6 cyclistes (équipiers), 10 grands jetons et 10 petits jetons. Les jetons représentent l'énergie du leader de l'équipe. Un grand jeton vaut 5 petits jetons.

But du jeu

Chaque joueur représente une équipe cycliste. Un des cyclistes est le leader et les autres sont les équipiers qui l'aideront sur les différents types de route. Ils l'aideront aussi à s'échapper. Le but du jeu est de **gagner trois maillots arc-en-ciel**. Pour cela il faut savoir garder ses forces et attaquer au bon moment.

Il y a une autre façon (plus difficile) de gagner la partie: Si le leader d'une équipe s'échappe et prend un avantage supérieur à trois minutes (en arrivant au bout de la route centrale du plan de jeu) il gagne automatiquement le jeu, indépendamment du nombre de maillots gagnés par les joueurs.

Comment on joue

Chaque joueur commence le jeu avec 60 unités d'énergie (10 grands jetons et 10 petits jetons) de sa couleur. C'est le maximum qu'il peut en accumuler. **En aucun cas un joueur n'aura plus de 60 unités d'énergie**. L'énergie est dépensée et récupérée pendant la course.

Le plan de jeu comporte deux zones :

- a) Le circuit extérieur sur lequel se déplace le cycliste arc-en-ciel et sur lequel on placera, le moment venu, les équipiers. Pour déplacer le cycliste arc-en-ciel sur ce circuit on utilisera **le dé blanc**.
- b) La route centrale, sur laquelle se déplacent les leaders des équipes. Pour les échappées des leaders sur cette route on utilisera **le dé jaune**.

Le cycliste arc-en-ciel représente la position du peloton pendant la course. La route centrale représente la situation à l'intérieur du peloton.

Le dé blanc est toujours jeté par le joueur qui a son leader en tête de course. Le cycliste arc-en-ciel avance (sur le circuit extérieur) selon le résultat du dé blanc. En fonction du type de case sur laquelle arrive le cycliste arc-en-ciel, et de l'existence ou non d'un coureur échappé, des actions sont effectuées et la position de course est résolue (voir plus bas). Enfin, si la case est une case d'effort inoccupée, on **enchérit** pour déterminer qui l'occupera avec un équipier.

Un coureur peut s'échapper (a) sur les cases "ÉCHAPPÉE", (b) sur les cases d'effort OCCUPÉES PAR UN DE SES ÉQUIPIERS ou (c) si une carte de hasard le permet. **Il ne peut y avoir qu'un seul coureur échappé à la fois**. Sur une case d'échappée, seul peut s'échapper le coureur qui est arrivé sur cette case en tête de la course (c'est-à-dire, celui qui a jeté le dé blanc). Sur une case d'effort occupée, le coureur qui peut s'échapper est celui de l'équipe qui l'occupe (sauf s'il y a déjà un autre coureur échappé).

Le coureur que s'échappe jette **le dé jaune** et avance sur la route centrale du nombre de cases indiquée par le dé (chaque case représente dix secondes d'avance sur le peloton).

Le coureur échappé fait un effort supplémentaire, ce qui se traduit par une dépense d'énergie. Au début de chaque tour, s'il veut rester échappé, il doit **payer** le nombre d'unités d'énergie marqué sur la flèche sur laquelle il se trouve (une si l'avantage est inférieur à une minute, deux si l'avantage est entre une et deux minutes, trois si l'avantage dépasse les deux minutes).

Quand le peloton rattrape le coureur échappé (voir 'résolution des positions de la course'), ce coureur retombe **à la queue du peloton**. Le nouveau leader de la course (celui qui jettera le dé blanc) devient le coureur qui se trouvait en tête de peloton.

Un coureur échappé, quand il a payé les unités d'énergie pour rester échappé, jette le dé blanc (puisqu'il est en tête de course) et avance le cycliste arc-en-ciel sur le circuit.

Au début du tour de jeu, un coureur échappé peut **renoncer à l'échappée** et se laisser rattraper par le peloton. En ce cas il retombera en queue de peloton. Cette renonciation doit intervenir avant de jeter le dé blanc (et, naturellement, avant de déterminer la dépense d'énergie pour rester échappé). Le dé blanc passe alors au coureur qui était en tête du peloton.

Les maillots

Comme on a déjà dit, le but du jeu est de **gagner trois maillots arc-en-ciel**. Les maillots arc-en-ciel se gagnent directement dans certains tours du circuit (les "tours à maillot arc-en-ciel", quand il y a un maillot arc-en-ciel face visible) ou bien par accumulation de maillots verts ou à pois. Trois maillots verts ou dix maillots à pois valent un maillot arc-en-ciel.



Case de maillot. La case de sortie est à la fois une case de maillot et une case de ravitaillement.

Les maillots sont gagnés par le coureur qui est en tête de course quand le cycliste arc-en-ciel tombe sur la case de maillot (ou passe par la ligne d'arrivée lors des « tours à maillot arc-en-ciel »). Cependant, ce n'est pas à tous les tours de circuit que l'on gagne des maillots.

Les maillots **vert** (sprint) et **à pois** (montagne), qui sont toujours face visible, sont gagnés par le coureur qui est en tête quand le cycliste arc-en-ciel **tombe exactement** sur la case de ce maillot. Si le cycliste arc-en-ciel dépasse cette case sans y tomber, le prix n'est pas attribué à ce tour de circuit. (On remarque qu'il y a deux cases de maillot à pois. Sur la première on gagne deux maillots et sur l'autre on en gagne trois).

Les maillots **arc-en-ciel**, par contre, sont placés face cachée au début du jeu. Quand le cycliste arc-en-ciel tombe exactement sur la case de départ, la carte supérieure est retournée, et un maillot arc-en-ciel devient visible. **Le prochain tour de circuit sera un "tour à maillot arc-en-ciel"**. Le maillot sera gagné par le coureur en tête de course à la fin du prochain tour de circuit, quand le cycliste arc-en-ciel **tombera sur la case de départ ou la dépassera**. (En toute logique, s'il tombe sur la case de départ, une nouvelle carte est retournée et le prochain tour de circuit sera à nouveau un "tour à maillot arc-en-ciel").

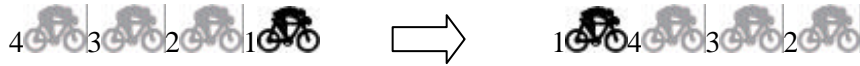


Carte de hasard « Tour à maillot arc-en-ciel ». Quand cette carte de hasard est tirée, le tour de piste actuel devient un "tour à maillot arc-en-ciel". On retourne un maillot arc-en-ciel pour le rendre visible, (Si il y en a déjà un face visible, cette carte est sans effet).

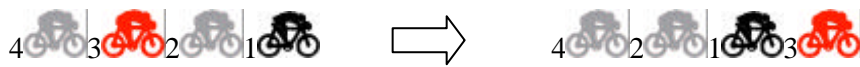
Résolution des positions de course

I. S'il n'y a pas de coureur échappé

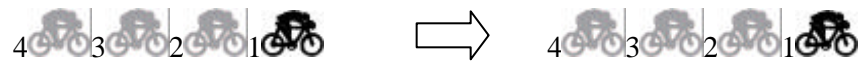
A) Si le cycliste arc-en-ciel tombe sur une case NON OCCUPÉE, le coureur en tête passe à la queue du peloton. Les autres coureurs conservent leur position relative. Le tour de jeu est pour le coureur qui était second, et qui passe maintenant en tête.



B) Si le cycliste arc-en-ciel tombe sur une case d'effort OCCUPÉE PAR UNE AUTRE EQUIPE, le leader de cette équipe passe en tête de peloton (aidé par son équipier) et peut s'échapper. Qu'il s'échappe ou non, le prochain tour de jeu est pour lui puisqu'il est en tête. Le coureur qui était en tête passe à la seconde place. Les autres conservent leur position relative.

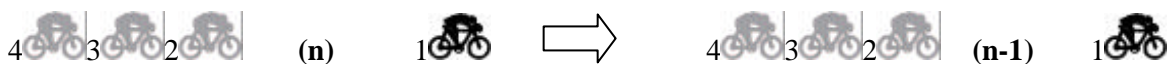


C) Si le cycliste arc-en-ciel tombe sur une case d'effort OCCUPÉE PAR L'ÉQUIPE DU LEADER ou sur une case d'ÉCHAPPÉE, le leader **peut s'échapper**. (S'il s'échappe, il doit payer lui aussi les unités d'énergie marquées sur la case). Même s'il ne s'échappe pas, il reste en tête du peloton et garde le dé blanc. Les autres coureurs conservent leur position relative.



II. S'il y a un coureur échappé

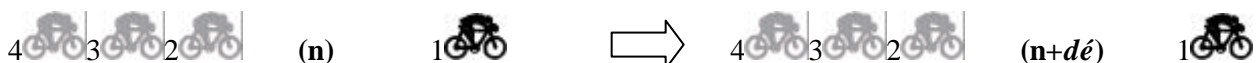
A) Si le cycliste arc-en-ciel tombe sur une case NON OCCUPÉE, l'échappé perd dix secondes de son avantage (il recule d'une case sur la route centrale). Les autres coureurs conservent leur position relative. Si l'échappé est rattrapé, il passe à la queue du peloton.



B) Si le cycliste arc-en-ciel tombe sur une case d'effort OCCUPÉE PAR UNE AUTRE EQUIPE, le leader de cette équipe passe en tête de peloton y et jette le **dé jaune**. L'échappé recule du nombre de cases (dizaines de secondes) indiqué par le dé. S'il est rattrapé, il passe à la queue du peloton.



C) Si le cycliste arc-en-ciel tombe sur une case d'effort OCCUPÉE PAR L'ÉQUIPE DE L'ÉCHAPPÉ ou sur une case d'ÉCHAPPÉE il **peut augmenter son avantage**, s'il le désire. Pour le faire, il jette le **dé jaune** et avance sur la route centrale du nombre marqué par le dé. (S'il veut augmenter son avantage, il doit payer lui aussi les unités d'énergie marquées sur la case d'effort).



Les cases d'effort

Elles sont majoritaires sur le circuit, et sont les plus importantes dans le développement du jeu. Il y en a 22, qui correspondent aux divers types de route (montée, descente, pavés, vent...)

2

Case d'effort. Ce sont les seules cases qui peuvent être OCCUPÉES par un équipier. Quand le cycliste arc-en-ciel tombe sur une case d'effort non occupée, elle est mise aux enchères.

Quand le cycliste arc-en-ciel tombe sur une case d'effort, tous les coureurs doivent **payer le nombre d'unités d'énergie marquées sur la case**. Si la case est OCCUPÉE, l'équipe qui l'occupe ne doit pas payer.

Le coureur qui occupe la case peut s'échapper (ou augmenter son avantage s'il est déjà échappé). En ce cas, il doit lui aussi payer le nombre d'unités d'énergie marqué sur la case.

Si une case d'effort n'est pas occupée quand le cycliste arc-en-ciel y tombe, on **enchérira** la possibilité de l'occuper. Avant l'enchère, tous les coureurs doivent payer les unités d'énergie marquées et on résoudra la position de course (voir « résolution des positions de course »).

Lors de l'enchère, le premier qui parle est le coureur en tête (après la résolution de la position de course). Il offre un nombre d'unités d'énergie. Les autres coureurs, dans l'ordre de la course, décident s'ils font une offre supérieure. Le dernier mot, naturellement, correspond au coureur qui est en queue de peloton. Le coureur qui gagne l'enchère payera les unités d'énergie qu'il a offert et placera un de ses équipiers sur la case. **A partir du prochain tour**, cet équipier travaillera pour son leader.

Un joueur qui a déjà placé tous ses équipiers sur le circuit peut, s'il gagne une nouvelle enchère, déplacer un équipier qui serait sur une case moins intéressante. (Cette case devient inoccupée).

Conseils

Les unités d'énergie payées par les joueurs peuvent être placées au centre du plateau (où vous pouvez même placer un petit bol ou un cendrier recyclé et propre !)

Pour rendre le jeu plus dynamique, un des joueurs peut prendre le rôle de banquier et contrôler les dépenses d'énergie. Un autre joueur peut se charger de la résolution des positions de course.

Les cases d'échappée



Échappée. Sur cette case le coureur qui arrive en tête peut s'échapper, ou augmenter son avantage s'il est déjà échappé. Sinon, il conserve la tête de course ou son avantage sur le peloton. (Cette case est équivalente à une case d'effort de valeur zéro occupée par un de ses propres équipiers).

Les cases de hasard



Hasard. Quand le cycliste arc-en-ciel tombe sur une case de hasard, on tire une carte de hasard et la case devient, pour ce tour de jeu, la case marquée sur cette carte.

Ravitaillement

Sur le circuit il y a deux cases de ravitaillement plus un ravitaillement pour tous les coureurs sur la case de sortie. Quand le cycliste arc-en-ciel tombe sur une case de ravitaillement, le cycliste qui arrive en tête (avant de résoudre la position de course) reçoit 5 unités d'énergie.



Ravitaillement. Le coureur en tête de course reçoit les unités d'énergie marquées (en vert), tant qu'il ne dépasse pas la limite de 60.

Il y a aussi des ravitaillements sur des cartes de hasard. Même les cartes de "vent favorable" peuvent être assimilées à des petits ravitaillements.



Ravitaillement



Vent favorable

À chaque tour de circuit, quand le cycliste arc-en-ciel tombe sur la case de départ ou la dépasse, TOUS les coureurs reçoivent 15 unités d'énergie (sauf si une carte de hasard a décidé le contraire).



Pas de ravitaillement! Quand cette carte est tirée, il n'y a pas de ravitaillement à la fin de ce tour de circuit. (Cette carte doit rester visible jusqu'à la fin du tour).

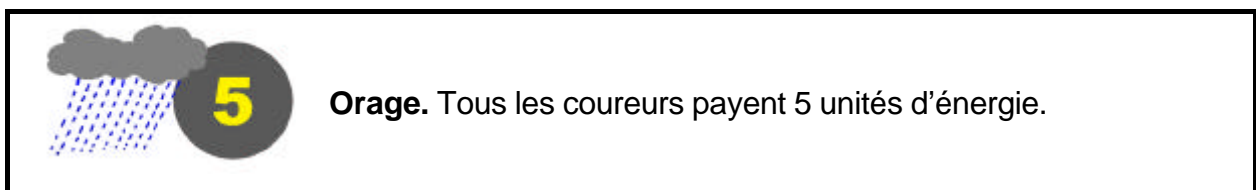
Comme on l'a vu, **un coureur ne peut pas avoir plus de 60 unités d'énergie**. Si un coureur, par exemple, dépasse la case de sortie avec 48 unités d'énergie, il ne reçoit que les 12 qui lui manquent pour en avoir 60.

Contretemps

Il y a deux cases sur le circuit (le rond-point et les travaux dans la rue) et quelques cartes de hasard qui représentent des contretemps pour le coureur en tête (avant de résoudre la position de course), qui doit payer le nombre d'unités d'énergie marqué (en rouge).



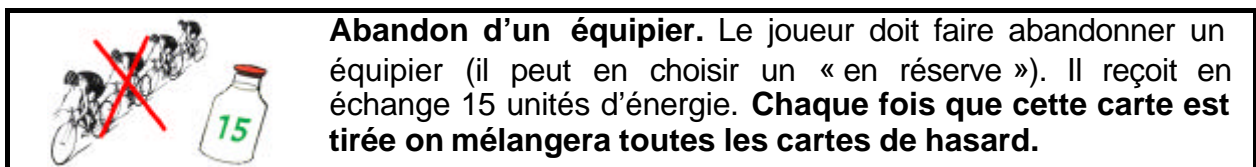
Il y a une carte de hasard qui s'applique à tous les coureurs (marquée en jaune) :



Abandon des équipiers

À tout moment du jeu, un joueur peut faire abandonner un équipier (ou plusieurs). Il reçoit en échange **15 unités d'énergie** par équipier sortant. L'équipier qui abandonne peut être sur le circuit ou encore « en réserve ». Les équipiers qui abandonnent la course sont retirés du jeu.

Il y a une carte de hasard qui oblige le joueur à faire abandonner un équipier :



Quand un joueur épuise totalement son énergie (quand il doit payer plus d'unités d'énergie que celles qui lui restent et qu'il n'a plus d'équipiers pouvant quitter la course) il subit une défaillance. Le cycliste est retiré du jeu. Il n'y participe plus, ne dépense plus d'énergie, ne gagne plus de maillots... Si jamais il arrivait que tous les coureurs subissent des défaillances et qu'aucun joueur ne gagne trois maillots arc-en-ciel, la partie est alors gagnée par le joueur qui a le plus de maillots arc-en-ciel (même s'il a été le premier à subir une défaillance). En cas d'égalité, on départagera selon le nombre de maillots verts. S'il y a encore égalité, on départagera selon le nombre de maillots à pois.

Conseils tactiques

Le prix à payer sur chaque case d'effort est un des facteurs les plus importants du jeu, bien plus que le jet des dés. Les cases n'ont pas toutes la même valeur : les cases proches de la ligne d'arrivée sont très importantes car elles augmentent les chances de passer la ligne en tête, les cases de montagne sont importantes parce qu'un équipier placé sur elles peut éviter à son leader une grande dépense d'énergie... Le prix payé aux enchères pour occuper les cases dépendra des circonstances de la course et probablement du prix payé préalablement pour d'autres cases d'effort.

Le fait d'arriver en tête de peloton aux cases d'effort est un avantage pour les enchères, puisque la résolution des positions de course se fait avant l'enchère (donc le premier passe à la queue du peloton et parle le dernier à l'enchère).

Par contre, s'échapper quand il y a un grand nombre de cases d'effort inoccupées est un désavantage, puisque l'échappé ne perd que 10 secondes d'avance et (sauf s'il est rattrapé par le peloton) il reste le premier à enchérir.

Un échappé qui tombe sur une case d'échappée ou sur une case occupée par un de ses équipiers a le droit de jeter le dé jaune pour augmenter son avantage. Cependant, puisque les unités d'énergie à payer pour rester échappé dépendent de l'avance sur le peloton, il peut préférer ne pas augmenter son avance. En ce cas il ne jette pas de dé jaune, et conserve son avance.

Gagner la partie en faisant une échappée avec une avance supérieure à trois minutes est assez difficile. Pour avoir une chance de réussir, il faudra probablement faire abandonner plusieurs équipiers. Mais en cas d'échec, la situation de l'équipe pourrait être catastrophique.

Quand il reste peu de cartes de hasard, il est plus probable de tirer la carte "abandon d'un équipier" (rappel : chaque fois que cette carte est tirée on mélange toutes les cartes de hasard). Puisque c'est une très mauvaise carte, il est dangereux de s'échapper en cette situation.

S'il faut faire abandonner un équipier, il est préférable, naturellement, d'en faire abandonner un qui n'est pas sur le plateau de jeu ou, au moins, un qui se trouve sur une case d'effort peu importante.

Un joueur peut conserver les maillots à pois s'il en accumule 11 ou 12 en attendant d'en avoir exactement 10. (Par contre, il n'y a aucune raison de ne pas échanger immédiatement trois maillots verts contre un maillot arc-en-ciel).

Variantes avancées (règles optionnelles):

Entre joueurs passionnés, on peut allonger le jeu, par exemple, en proclamant vainqueur le premier qui aura 5 maillots arc-en-ciel, ou bien 3 maillots arc-en-ciel plus 1 maillot vert plus un maillot à pois.

On peut donner un point de combativité à chaque échappée qui atteint plus d'une minute d'avance (et deux points supplémentaires si l'échappée atteint plus de deux minutes). Un point de combativité serait échangeable contre un maillot vert ou trois maillots à pois. Trois points de combativité seraient échangeables contre un maillot arc-en-ciel.

Consultez www.cyclingboardgames.tk pour trouver d'autres variantes et conseils tactiques, ou pour suggérer les vôtres.