Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Règles du jeu

2-12 | 7+ | 60'

TROIS MODES DE JEU

★Ludique - ★★Tactique - ★★★Stratégique

PRÉSENTATION DU JEU

BIATHLON CRYSTAL GLOBE est une simulation de course de biathlon qui alterne ski de fond et phases de tirs.
À vous de gérer au mieux les paramètres de votre course et vos prises de risque lors des redoutées séances de tir.

Suspense et coups de théâtre sont garantis.

Trois niveaux de règles sont proposés - LUDIQUE, TACTIQUE et STRATÉGIQUE - de la plus simple pour jouer en famille, aux plus complètes pour jouer plus tactique entre férus de biathlon.
Les plus passionnés pourront même disputer une saison complète et remporter ce fameux Globe de Cristal.

OBJECTIFS DU JEU

Bien sûr, votre objectif est de franchir en tête la ligne d'arrivée.

Pour cela, il faudra effectuer un nombre de tours défini à l'avance tout en s'arrêtant à chaque tour sur le pas de tir pour tenter de mettre 5 balles dans les cibles.

Il n'y a pas de tactique gagnante entre prise de risque et sécurité. L'intérêt de ce jeu est de devoir allier deux stratégies en une : rapidité sur les skis et efficacité aux tirs.

Les autres joueurs seront de redoutables adversaires. Alors pensez à garder suffisamment d'énergie pour votre dernier tour de piste qui vous mènera à la ligne d'arrivée.

Soyez patient sur le pas de tir, vous serez sans doute tenté de tirer vos 5 balles en un tour, mais ce n'est pas toujours le bon choix.

À la météo incertaine, aux chutes, aux attaques, aux coups de pompe, aux alliances sur le parcours viendront s'ajouter les bons ou mauvais choix sur le pas de tir pour une épreuve passionnante.

Observez le comportement de vos adversaires et utilisez votre énergie à bon escient.

Collaborez ou non avec d'autres biathlètes pour vous échapper ou pour revenir sur les concurrents en tête.
Adaptez votre niveau de risques sur le pas de tir en fonction de la situation et des événements de courses.

BIATHLON CRYSTAL GLOBE ne réserve la victoire qu'aux plus grands champions : les meilleurs tacticiens, les grands stratèges et les plus sages des compétiteurs...

CONTENU DE LA BOITE

- 1 plateau de jeu,
- 3 dés spéciaux de déplacement *(un blanc, un gris et un noir)*,
- 6 dés spéciaux pour le tir (les 6 dés colorés),
- 1 dé bleu ***Événements***,
- 12 biathlètes,
- 12 socles (4 blancs, 4 gris et 4 noirs),
- 12 paquets de cartes Énergie identifiés aux couleurs de chacun des joueurs,
- 12 cartes Forme du jour,
- 50 cibles blanches pour les tirs réussis et 30 cibles noires pour les tirs manqués,
- 1 marqueur de vent,
- 2 livrets de règles.

LES BIATHLÈTES

Chaque équipe est composée de 3 biathlètes (un avec chaque couleur de socle) qui possèdent leurs propres caractéristiques.

Le biathlète socle blanc
est PLUS ADROIT AU TIR
et MOINS RAPIDE SUR LA PISTE.
Il lance le dé blanc.

Le biathlète socle gris
est RÉGULIER AU TIR ET SUR LA PISTE.
Il lance le dé gris.

Le biathlète socle noir
est PLUS RAPIDE SUR LA PISTE
et MOINS ADROIT AU TIR.
Il lance le dé noir.

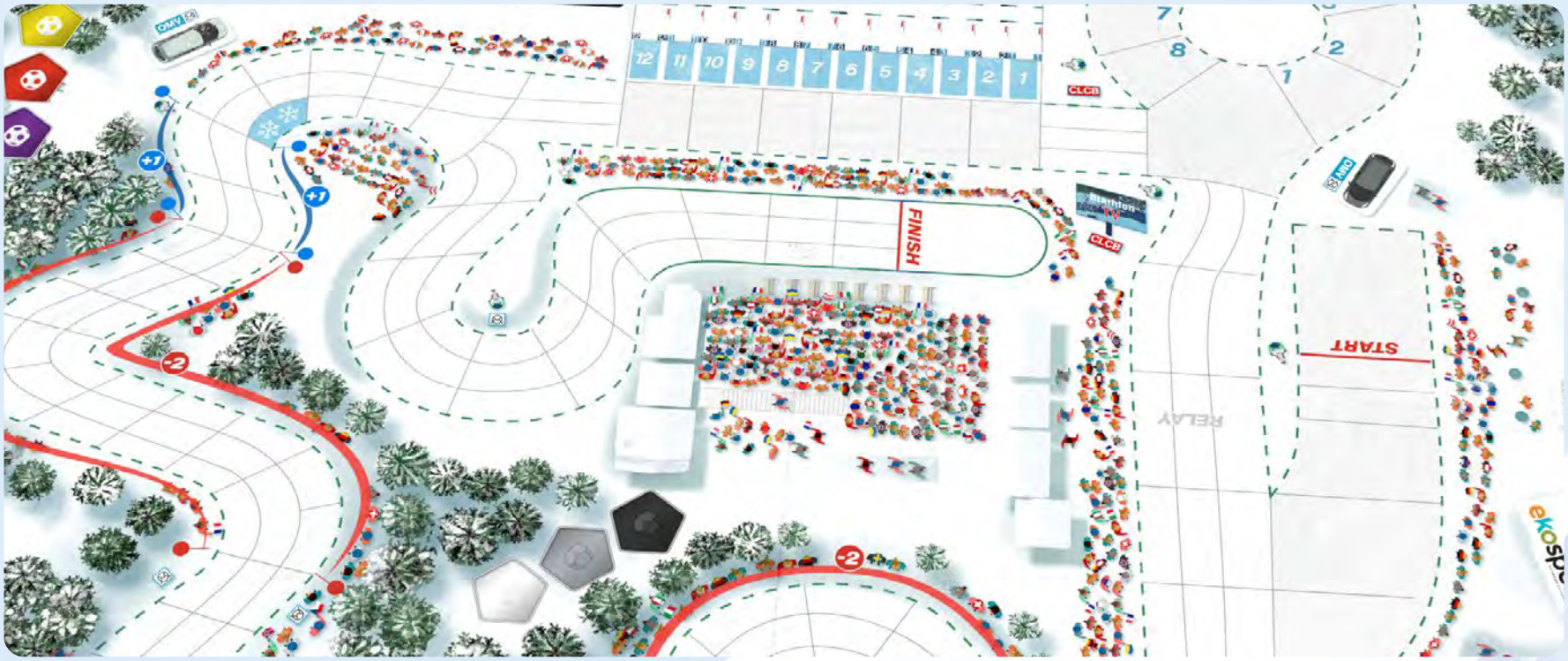
Lors de votre première partie, nous vous conseillons de ne jouer qu'un seul biathlète.
Vous pourrez ensuite en jouer davantage.
BCG vous permet aussi d'organiser de grandes rencontres pouvant réunir jusqu'à 12 joueurs différents.

LE PARCOURS

La piste est divisée en GRANDES CASES GRISES *(au départ, sur le pas de tir et sur l'anneau de pénalité)* et en PETITES CASES BLANCHES (sur le reste du parcours).

- **Une case blanche** ne peut recevoir qu'un seul biathlète.
- **Sur une case grise**, plusieurs biathlètes peuvent se retrouver ensemble,

Dans les cases grises, il n'y a ni ASPIRATION (★), ni RÉCUPÉRATION (★★), ni PASSAGE OBSTRUÉ (★★★).



Le tracé de la piste comporte 3 types de zones :

- LE PLAT,
- LES MONTÉES À **-2** (encadrées en rouge),
- ET LES DESCENTES À **+1** (encadrées en bleu).

LA MÉTÉO

En début de partie, vous devez déterminer s'il y a du vent sur le pas de tir.
Lancez le dé bleu ***Événements***.
Une **manche à air** indique qu'il y a du vent sur le pas de tir.
Tout autre résultat indique l'absence de vent.
Affichez la météo près du tableau de tir à l'aide du jeton correspondant.

Ces conditions météo pourront évoluer en cours de partie.

PHASE DE SKI

Déplacement

Chacun leur tour, les joueurs vont effectuer leur déplacement en respectant l'ordre du tour de jeu *(ou au premier tour leur position sur la ligne de départ)*.

Le joueur actif lance **le dé de la couleur du socle de son biathlète**.

- S'IL DÉBUTE SON TOUR SUR DU PLAT,
  son résultat *(entre 3 et 5)* détermine le nombre de cases dont il peut avancer.
- S'IL DÉBUTE SON TOUR DANS UNE MONTÉE,
  retirez 2 à la valeur de son dé de déplacement.
- S'IL DÉBUTE SON TOUR DANS UNE DESCENTE,
  ajoutez 1 à la valeur de son dé de déplacement.

Pour améliorer sa performance, **le joueur peut ensuite choisir de révéler jusqu'à 2 cartes Énergie** pour bonifier son déplacement.

Le joueur n'est jamais obligé d'effectuer la totalité de son déplacement.
Toutefois, s'il n'utilise pas tout le déplacement offert par son dé, il ne peut alors <u>pas</u> jouer de carte énergie.

Règles de déplacement sur le plateau :

- Le biathlète se déplace toujours pour progresser d'une case, **soit droit devant lui soit en diagonale**.
- **Il ne peut pas se déplacer latéralement**.
- Le **déplacement maximal** d'un biathlète pendant un tour de jeu est **limité à 8 cases**.
- **Si le passage est obstrué** par trois biathlètes, **vous pouvez passer librement entre eux si vous avez suffisamment de déplacement** pour les devancer.

Rappel : une case blanche ne peut recevoir qu'un seul biathlète.

Ordre du tour de jeu

L'ordre du tour de jeu est déterminé par la position des biathlètes sur la piste.

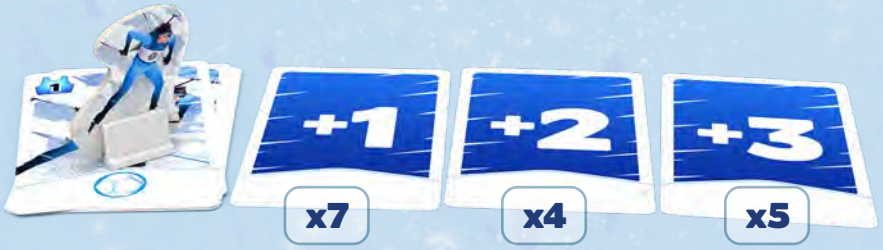
Le joueur en tête est le premier à jouer, suivi du biathlète en deuxième position et ainsi de suite…

Le tour de jeu prend fin lorsque tous les biathlètes en jeu ont effectué un déplacement ou un tir.

Ainsi, un biathlète qui était dernier et qui passe en tête grâce à son déplacement rejouera immédiatement (en premier) lors du tour de jeu suivant.

Si vous arrivez à la hauteur d'un autre coureur à l'issue de votre déplacement, vous continuerez à jouer après lui au tour suivant. Il faut le dépasser pour jouer avant lui.
Décalez légèrement vos biathlètes sur le plateau dans ce cas pour savoir qui jouera le premier au tour suivant.

Les cartes Énergie



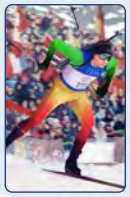
Chaque biathlète possède son propre paquet de cartes Énergie, repérable à la couleur de son équipe et de son socle.

Chaque paquet de cartes Énergie est identique et comprend 16 cartes *(<u>7 de valeur +1</u>, <u>4 de valeur +2</u>, <u>5 de valeur +3</u>)*.

Chaque carte indique le nombre maximum de cases supplémentaires que vous pouvez ajouter à votre déplacement.

Puiser dans votre énergie vous permet donc d'accroître vos performances sur la piste pour tenter de porter une attaque ou au contraire tenter de recoller.

L'utilisation de ces cartes est éminemment tactique car vous n'en avez que 16 pour une course de 3 tours. Elles totalisent 30 points Bonus, soit une moyenne d'environ 10 points Bonus par tour de piste.



Une 17ème carte, dite ***Forme du moment***, est piochée secrètement avant chaque course et placée <u>au-dessous</u> de la pile. Il s'agit donc de la dernière carte ***Énergie*** que vous jouerez, probablement pour disputer le sprint final jusqu'à la ligne d'arrivée !

Ainsi, à votre tour de jeu, après avoir lancé votre dé de déplacement et pris connaissance de son résultat, **vous pouvez choisir de révéler jusqu'à 2 cartes Énergie** pour compléter votre déplacement.

Exceptions Transition Plat / Montée

Si votre lancer de dé *(et votre éventuelle* ASPIRATION ★*)* **vous fait passer du plat à la montée,**
VOUS NE POUVEZ PAS révéler de cartes *Énergie* ce tour.

Si votre 1ère carte *Énergie* vous fait passer du plat à la montée, VOUS NE POUVEZ PAS en révéler une 2ème.

Les cartes Énergie révélées sont empilées face visible, à droite de votre pile de cartes Énergie, pour former une défausse dont seule la dernière carte jouée, située au sommet, est visible des autres joueurs.

L'utilisation des cartes Énergie varie selon le niveau de règles que vous appliquez.
Voir plus loin : Règle LUDIQUE ★
Règle TACTIQUE ★★
Règle STRATÉGIQUE ★★★

PHASE DE TIR

Arrivée sur le pas de tir

Le biathlète qui arrive le premier sur une case grise du pas de tir devra rejoindre le poste de tir n°1 et ainsi de suite.

Dès que vous arrivez sur la case grise adjacente à votre poste de tir, placez votre biathlète dessus.

Votre tir débutera à votre prochain tour de jeu et **vous ne quitterez votre poste de tir qu'après avoir tiré 5 balles**.

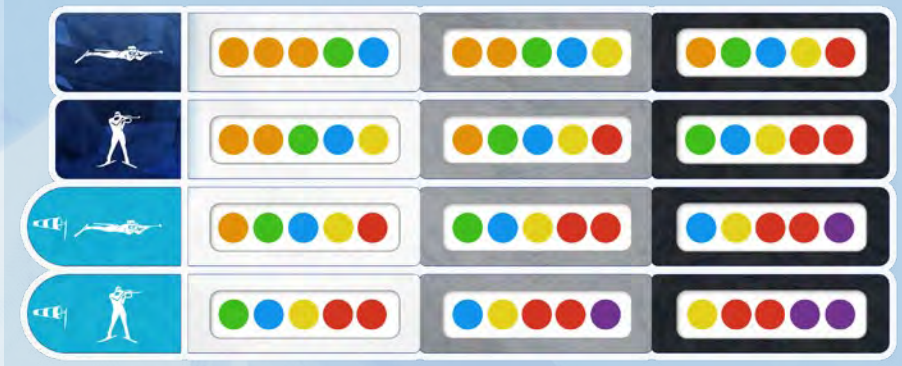
Le Tir

Les tirs s'effectuent à l'aide des dés colorés à 12 faces.

Identification des dés de tir

Il vous faut d'abord **identifier les couleurs des dés que vous pouvez utiliser**.

RÉFÉREZ-VOUS AU TABLEAU DE TIR
PRÉSENT SUR LE PLATEAU À CÔTÉ DU PAS DE TIR.



Sélectionnez la ligne en fonction du tir que vous effectuez *(couché ou debout)* **et de la présence du vent**.

La couleur du socle de votre biathlète vous indique ensuite la colonne à considérer.

L'intersection entre la ligne et la colonne désigne les 5 dés de tir que vous pouvez utiliser pour ce tour : VOTRE SÉQUENCE DE TIR.

Séquence de tir

Plus vos dés possèdent de faces blanches, plus vous avez de chance de réussir votre tir en BLANCHISSANT LA CIBLE.

Votre séquence de tir vous est indiquée du dé le plus sûr à gauche au dé le plus risqué à droite.
C'est vous qui allez décider du nombre de balles que vous allez tirer par tour de jeu *(minimum 1, maximum 5)*.

Lancez les dés de votre séquence **l'un après l'autre, de gauche à droite**.

À chaque fois que vous obtenez une face blanche, prenez une cible blanche « tir réussi ».

À chaque fois que vous obtenez une face colorée, prenez une cible noire « tir manqué ».

Vous pouvez décider d'arrêter votre tir après chaque lancer de dé en mettant fin à votre tour de jeu.

Votre tir se poursuivra le tour suivant en reprenant votre séquence de tir <u>depuis le début</u> ; vous bénéficierez ainsi à nouveau des dés les plus favorables pour vos dernières balles *(attention, la météo a pu changer pendant le tour)*.

Vous avez donc le choix de tirer toutes vos balles dans le même tour de jeu avec une séquence de tir risquée, ou de les répartir sur 2 tours de jeu ou davantage avec de meilleures chances de réussite.

ATTENTION

<u>Pour chaque balle ratée</u>, vous devrez parcourir <u>un tour</u> sur l'anneau de pénalité long de 9 cases *(soit l'équivalent d'environ 2 tours de jeu).*

Votre cinquième tir effectué, quittez votre poste de tir en replaçant votre biathlète sur la case grise adjacente, **et effectuez IMMÉDIATEMENT votre déplacement**.

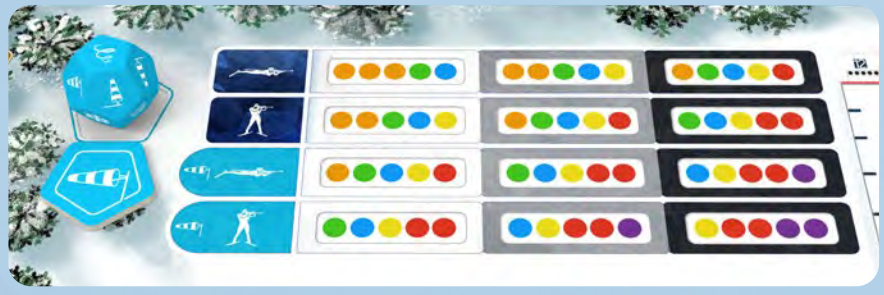
Défaussez les cibles blanches obtenues pour ne conserver que les cibles noires.

Évolution Météo

Le dé de tir à points bleu possède sur l'une de ses faces un symbole *manche à air*.

Le joueur qui obtient une *manche à air* **réussit son tir**, **obtient une cible blanche**, mais **doit immédiatement vérifier si les conditions météo ont changé** en lançant le dé bleu ***Événements***.

Si le résultat de ce dé est une manche à air, **retournez le jeton Météo** et déterminez immédiatement la nouvelle séquence de tir applicable.



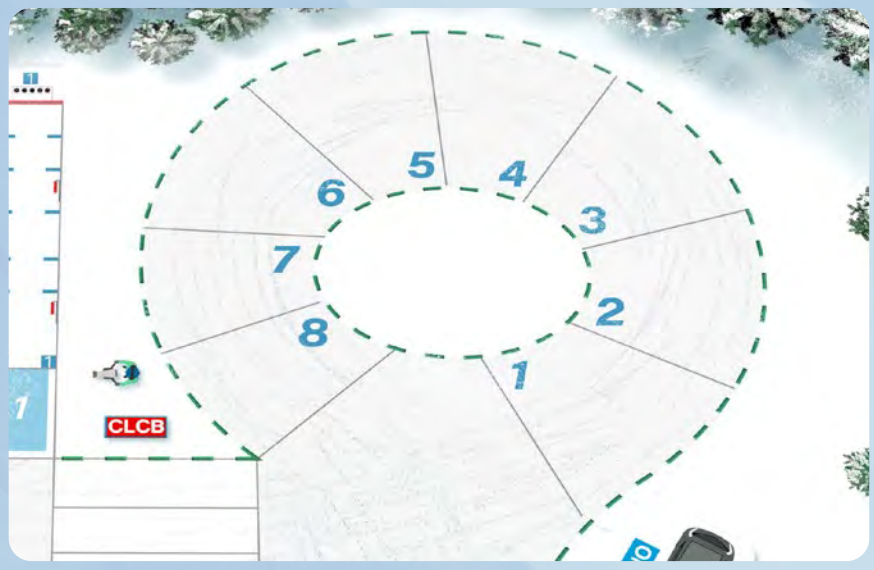
Anneau de Pénalité

Pour **chaque cible noire** en votre possession, vous devez **effectuer un tour de pénalité** sur l'anneau de pénalité.

Après chaque tour de pénalité effectué, défaussez une cible noire.

Rappel : il n'y a pas d'ASPIRATION, ni de RÉCUPÉRATION, ni de PASSAGE OBSTRUÉ sur les cases grises de l'anneau de pénalité.

Précision : pour déterminer l'ordre du tour de jeu des biathlètes présents sur l'anneau de pénalité, vérifiez leurs positions : celui qui se situe sur la case avec le nombre le plus élevé est le premier à jouer.



BIATHLON CRYSTAL GLOBE

propose trois niveaux de jeu.
En fonction de votre expérience du jeu et de l'âge des joueurs, choisissez le niveau de difficulité le mieux adapté.

1ER NIVEAU ★ LUDIQUE

Débutez votre apprentissage du jeu avec ce mode ludique aux règles simples particulièrement adapté pour jouer en famille avec des enfants.

FORMAT DE COURSE (3 tours, 2 tirs)

- **3 tours de piste** entrecoupés par **1 tir couché à la fin du premier tour** et **1 tir debout à la fin du deuxième**.
- **1 biathlète par joueur**
  (choisissez sa couleur de socle en fonction de vos préférences)
- Durée : environ **10 mn par joueur**.

PRÉPARATION DU JEU

- Déterminez la météo.
- Chaque joueur prend le paquet de cartes Énergie de son biathlète *(aux couleurs de son équipe et de son socle)* et le mélange. Il le pose ensuite devant lui faces cachées, le paquet de cartes formant une pioche.
- **Piochez 1 carte État de Forme**. Prenez-en connaissance puis ajoutez-la **au-dessous de votre pile** de cartes Énergie.
- Disposez les biathlètes sur la case départ du plateau après tirage au sort.
- La course peut démarrer.

RÈGLES SPÉCIALES

L'ASPIRATION Si vous terminez votre déplacement sur une case blanche juste derrière un autre biathlète :
au tour de jeu suivant, bénéficiez d'un bonus de +1 à votre déplacement.

CHUTE Lors d'un déplacement de 7 ou 8 cases, si votre biathlète franchit (ou s'arrête sur) une case *Verglas* (cases bleues) :
lancez le dé bleu Événements pour vérifier si vous n'êtes pas victime d'une chute.
Un résultat *Verglas* fait chuter votre biathlète sur cette case. Couchez votre biathlète. Redressez-le au tour suivant sans vous déplacer. Reprenez la course le tour d'après.

2ÈME NIVEAU ★★ TACTIQUE

Ce niveau de jeu intermédiaire vous permet de récupérer de l'énergie pendant la course afin de mieux terminer que vos adversaires. Il s'agit d'un jeu plus tactique ou l'aléatoire est réduit au profit de la tactique.

FORMAT DE COURSE (3 tours, 2 tirs)

- **3 tours de piste** entrecoupés par **1 tir couché à la fin du premier tour** et **1 tir debout à la fin du deuxième**.
- **1, 2 ou 3 biathlètes par joueur**
  (choisissez leurs couleurs de socle en fonction de vos préférences)
- Durée : environ **10 mn par biathlète**.

PRÉPARATION DU JEU

- Déterminez la météo.
- Prenez un paquet de cartes Énergie par biathlète *(aux couleurs de son équipe et de son socle)*. Mélangez-le puis posez-le devant vous face cachée, afin de former une pioche.
- **Piochez 1 carte État de Forme**. Prenez-en connaissance puis ajoutez-la **au-dessous de votre pile** de cartes Énergie.
- **Débutez la partie avec 5 cartes Énergie en mains**. À chaque tour, vous pouvez choisir 1 ou 2 cartes de votre main pour bonifier votre déplacement. **Défaussez ensuite les cartes révélées et complétez votre main à 5 cartes** tant qu'il reste des cartes Énergie à piocher.
- Disposez les biathlètes sur la case départ du plateau après tirage au sort.
- La course peut démarrer.

RÈGLES SPÉCIALES

L'ASPIRATION Si vous terminez votre déplacement sur une case blanche juste derrière un autre biathlète :
au tour de jeu suivant, bénéficiez d'un bonus de +1 à votre déplacement.

CHUTE Lors d'un déplacement de 7 ou 8 cases, si votre biathlète franchit (ou s'arrête sur) une case *Verglas* (cases bleues) :
lancez le dé bleu Événements pour vérifier si vous n'êtes pas victime d'une chute.
Un résultat *Verglas* fait chuter votre biathlète sur cette case. Couchez votre biathlète. Redressez-le au tour suivant sans vous déplacer. Reprenez la course le tour d'après.

RÉCUPÉRATION Quand vous n'effectuez pas votre déplacement au complet :
récupérez dans votre main une carte +1 de votre défausse. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous avez en main.

3ème NIVEAU ★★★ STRATÉGIQUE

Dans cette version réservée aux joueurs aguerris, on supprime totalement l'aléatoire des jets de dés de déplacement.
Les biathlètes à socle blanc disposent de 36 points d' Énergie, ceux à socle gris de 30 points, et ceux à socle noir de 24 points.

FORMAT DE COURSE (3 tours, 2 tirs)

- **3 tours de piste** entrecoupés par **1 tir couché à la fin du premier tour** et **1 tir debout à la fin du deuxième**.
- **1, 2 ou 3 biathlètes par joueur** *(choisissez leurs couleurs de socle en fonction de vos préférences)*
- **Les biathlètes se déplacent de 4 cases** à chaque tour de jeu. Appliquez-y les modificateurs de *Terrain*, d'Aspiration et d'*Énergie.*
- Durée : environ **8 mn par biathlète**.

RÈGLES SPÉCIALES

L'ASPIRATION Si vous terminez votre déplacement sur une case blanche juste derrière un autre biathlète :
au tour de jeu suivant, bénéficiez d'un bonus de +1 à votre déplacement.

CHUTE Lors d'un déplacement de 7 ou 8 cases, si votre biathlète franchit (ou s'arrête sur) une case *Verglas* (cases bleues) :
lancez le dé bleu Événements pour vérifier si vous n'êtes pas victime d'une chute.
Un résultat *Verglas* fait chuter votre biathlète sur cette case. Couchez votre biathlète.
Redressez-le au tour suivant sans vous déplacer.
Reprenez la course le tour d'après.

RÉCUPÉRATION Si vous n'utilisez pas de cartes *Énergie* et que vous n'effectuez pas votre déplacement au complet :
récupérez dans votre main une carte +1 de votre défausse. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous avez en main.

PASSAGE OBSTRUÉ Dépensez 1 point de déplacement supplémentaire si vous avez besoin de vous faufiler entre trois biathlètes qui obstruent votre passage sur une case blanche.

ACCÉLÉRATION À chaque fois que vous dépensez au-moins 4 points d'*Énergie* :
privez d'Aspiration le biathlète qui vous suit.

Après chaque Accélération, jetez le dé bleu *Événements.*
Sur un résultat Vortex,
vous êtes victime d'un *Coup de fatigue* :
défaussez la carte Énergie du dessus de votre pioche.

PRÉPARATION DU JEU

- **Écartez du jeu les 3 dés de déplacement** *(blanc, gris, noir).*
- Déterminez la météo.
- **Prenez un paquet de cartes Énergie par biathlète** *(aux couleurs de son équipe et de son socle)*. Mélangez-le puis posez-le devant vous face cachée, afin de former une pioche.
- **Piochez 1 carte État de Forme**. Prenez-en connaissance puis ajoutez-la **au-dessous de votre pile** de cartes Énergie.
- **Débutez la partie avec 5 cartes *Énergie* en mains**.
  À chaque tour, vous pouvez choisir 1 ou 2 cartes de votre main pour bonifier votre déplacement. **Défaussez ensuite les cartes révélées et complétez votre main à 5 cartes** tant qu'il reste des cartes Énergie à piocher.

ATTENTION : au niveau STRATÉGIQUE, certaines cartes Énergies changent de valeur : la nouvelle valeur est celle figurant sous les 3 étoiles rouges.

- Disposez les biathlètes sur la case départ du plateau après tirage au sort.
- La course peut démarrer.

BIATHLON CRYSTAL GLOBE
est édité par
multivers
Multivers
1 rue des Empereurs, 28200 Châteaudun France.

© 2021 Multivers
Conservez ces coordonnées.
Jeu créé et développé en France et fabriqué dans l'Union Européenne.

Auteur
Christophe Leclercq

Illustrations de la boîte et des cartes
Amandine Dugon

Illustration du plateau de jeu
Cyrille Berger

Développeur
Didier Jacobée

Directeur artistique et graphiste
Benjamin Treilhou

Pour les fans de Biathlon

Plus qu'une simple partie,
les fans de biathlon préféreront disputer de véritables épreuves de Coupe du Monde, des Championnats du Monde ou des Jeux Olympiques.

BIATHLON CRYSTAL GLOBE offre en effet la possibilité de simuler la plupart des disciplines du biathlon.

Choisissez votre niveau de jeu
(Ludique, Tactique ou Stratégique)
puis appliquez les spécificités suivantes :

LA MASS START

FORMAT DE COURSE (5 tours, 4 tirs)

- 5 tours de piste entrecoupés par 2 tirs couchés puis 2 tirs debout.
- Durée : environ 20 mn par biathlète.
- Tirez au sort l'ordre de départ des biathlètes. Tous partent dans le même tour de jeu.
- **Vous disposez de 50 points d'Énergie**.
  Avant de jouer votre dernière carte Énergie (*Forme du Jour*), **reprenez 3 cartes +3, 3 cartes +2, 5 cartes +1** (20 points) de votre défausse.
  Mélangez-les et intégrez-les à votre pioche.

LE SPRINT

FORMAT DE COURSE (3 tours, 2 tirs)

- 3 tours de piste entrecoupés par 1 tir couché puis 1 tir debout.
- Durée : environ 10 mn par biathlète.
- Tirez au sort l'ordre de départ et notez-le sur une feuille avec les numéros de dossard des biathlètes *(ils figurent sur le dos des cartes Énergie)*.
- **Les biathlètes s'élancent les uns après les autres, tous les 2 tours de jeu.**
  Cela signifie que le premier biathlète joue 3 fois avant que le suivant ne s'élance, et ainsi de suite.

Le tour de jeu où le biathlète parti en premier termine sa course est le temps de référence. Indiquez ensuite le tour d'arrivée de chacun des biathlètes de la manière suivante :

- Les biathlètes arrivés dans le même tour de jeu marquent 0
- Les biathlètes qui arrivent le tour suivant marquent 1
- Les biathlètes qui arrivent 2 tours plus tard marquent 2
- Et ainsi de suite...
  Utilisez les jetons de Tir pour compter le nombre de tours.

À noter : si un biathlète parti après le premier biathlète termine sa course avant lui, **il marque en négatif le nombre de tours de jeu à attendre l'arrivée du biathlète parti en tête.**

Pour connaître le temps de chaque biathlète, il suffit de soustraire à leur tour d'arrivée le nombre de tours attendus au départ selon le tableau suivant :

Dossard (ordre de départ)	Tour d'arrivée	-	Tours de jeu à déduire	=	Total
1	0	-	0	=	0
2		-	2	=	
3		-	4	=	
4		-	6	=	
5		-	8	=	
6		-	10	=	
7		-	12	=	
8		-	14	=	
9		-	16	=	
10		-	18	=	
11		-	20	=	
12		-	22	=	

Le joueur avec le plus petit total remporte le sprint.

LA POURSUITE

FORMAT DE COURSE (5 tours, 4 tirs)

- **5 tours** de piste entrecoupés par **2 tirs couchés** puis **2 tirs debout**.
- Durée : environ 20 mn par biathlète.
- **Les biathlètes s'élancent dans l'ordre d'arrivée du Sprint en respectant les écarts.**
  Exemple : si votre biathlète est arrivé avec 1 tour de jeu de retard sur le biathlète qui le précède dans l'ordre de départ, il s'élancera après que le biathlète précédent aura joué deux fois.
- Le premier arrivé sur une case grise du pas de tir doit se rendre sur le poste de tir n°1 et ainsi de suite.
- **Vous disposez de 50 points d'Énergie**.
  Avant de jouer votre dernière carte Énergie (Forme du Jour), reprenez 20 points d'énergie de votre défausse, mélangez-les et intégrez-les à votre pioche.

Si vous n'avez pas disputé de Sprint mais voulez quand même goûter à la saveur particulière de la poursuite, nous vous proposons cette formule aléatoire :

jetez pour chaque biathlète les 3 dés blanc, gris et noir et additionnez leur résultat.

Le joueur avec **le plus faible total part le premier**. Respectez ensuite les écarts pour les départs suivants.

LE RELAIS

FORMAT DE COURSE (4x3 tours à 2 tirs)

- **3 tours** de piste **pour chacun des 4 relayeurs**, entrecoupés par **1 tir couché** puis **1 tir debout**.
- Durée : environ 40 mn par équipe.
- **Chaque joueur détermine librement l'ordre dans lequel ses 3 premiers biathlètes vont s'élancer** puis choisit la couleur du socle de son dernier relayeur (*nécessairement différent du troisième*).
- **Tirez au sort l'ordre de départ**.
  Les premiers biathlètes de chaque équipe s'élancent dans le même tour de jeu.
- **Pour son premier tir**,
  le premier relayeur de chaque équipe devra se rendre sur le pas de tir correspondant à son numéro de dossard.
- **Installez le relayeur suivant sur la case Relais dès que vous quittez votre poste de tir après votre tir debout**.
  Le passage de relais s'effectue sur la case Relais.
  Les deux biathlètes se partagent la totalité du déplacement obtenu : le premier pour atteindre la case Relais, le suivant pour terminer le déplacement.
- **Chaque biathlète** débute son relais
  avec **30 points d'Énergie** et sa forme du moment.
- **Chaque biathlète dispose de 8 balles**
  pour abattre les 5 cibles de chacun de ses tirs.

  S'il reste des cibles ratées après ses 5 premières balles,
  le biathlète doit tirer une balle de pioche par tour de jeu en utilisant le dé le plus à gauche de sa séquence de tir.
  Toute cible manquée après le tir de ces 8 balles entraîne un tour supplémentaire sur l'anneau de pénalité.

CHAMPIONNAT DU MONDE OU COURSE OLYMPIQUE

Il s'agit de la course d'un jour, parfois celle qui marquera à vie votre palmarès et vous fera entrer dans la grande Histoire du Biathlon.

Disputez entre amis toutes les épreuves du **Championnat du Monde** et des **Jeux Olympiques** et remportez les précieuses médailles d'Or, d'Argent et de Bronze.

SAISON COMPLÈTE DE COUPE DU MONDE

Si vous souhaitez disputer une saison complète de week-end de Biathlon et établir un classement général sur la saison pour chaque catégorie d'épreuves, choisissez d'abord le nombre d'étapes (12 maximum).
Puis déterminez au hasard 3 épreuves par étapes.

Appliquez ensuite le tableau suivant pour l'attribution des points après chaque épreuve.
Déterminez enfin les vainqueurs des petits Globes de Cristal pour chaque discipline et le meilleur biathlète de la saison, vainqueur du grand Globe de Cristal, pour ses résultats cumulés sur toutes les épreuves.

Sur l'épreuve de Sprint, les biathlètes arrivés dans le même nombre de tours sont classés à égalité.
Ils se partagent les points de leur place.

Place	Points
1er	60
2ème	54
3ème	48
4ème	43
5ème	40
6ème	38
7ème	36
8ème	34
9ème	32
10ème	31
11ème	30
12ème	29

NOTES DE L'AUTEUR

Le confinement aidant, la création à fleur de peau, le désir de me trouver un refuge pendant cette période tumultueuse, je me suis dirigé naturellement vers un monde exaltant, apaisant, réconfortant, rempli d'émotions :
LE BIATHLON.

Son cadre, plein de fraîcheur, de liesse, de respect et de suspense m'a irrémédiablement séduit.

Transmettre le ressenti d'une épreuve, à travers un jeu de plateau qui implique le partage et la convivialité, est devenu mon challenge.
Les désagréments, les jours, les nuits, n'ont pas eu raison de ma détermination.

Voici aujourd'hui : BIATHLON CRYSTAL GLOBE
Merci à Didier Jacobée (Multivers), Vincent Verdun (Passion Biathlon), EKOSPORT qui ont particulièrement cru en mon projet, ainsi qu'à Martin Fourcade (MFNF) pour son accueil et à tous les biathlètes et passionnés qui m'ont inspiré.

Christophe Leclercq