

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 (Bourgogne du sud), 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



DANS LA
Musette
PRÉSENTE

LE JEU DES PETITS CYCLISTES

GRANDS TOURS, CLASSIQUES,
CHAMPIONNATS
LA COURSE CYCLISTE COMME SI VOUS Y ÉTIEZ



RÈGLES DU JEU ET CONSEILS

★★ MARABOUT ★★



Conception graphique : Thierry Sestier

© Hachette Livre (Marabout)
58, rue Jean-Bleuzen, 92178 Vanves Cedex
Dépôt légal : octobre 2018

DANS LA
Musette
PRÉSENTE

LE JEU DES
PETITS
CYCLISTES

RÈGLES DU JEU
ET CONSEILS

★★ MARABOUT ★★

RÈGLES DU JEU

DE 2 À 4 JOUEURS

CONTENU

- 12 petits cyclistes : quatre équipes de trois coureurs numérotés
- 1 plateau de jeu • 1 dé

BUT DU JEU

Franchir la ligne d'arrivée le premier.

Si les participants conviennent qu'il s'agit d'une course à étapes, le but est de remporter le classement général individuel, le classement par équipes, etc.



PRÉPARATION

Chaque participant compte trois petits cyclistes dans son équipe – ils sont numérotés pour bien les repérer.

Il place ses coureurs sur la ligne de départ.

Avant chaque partie, les participants conviennent du format de la course : course d'un jour, type Classique (Paris-Roubaix, Gand-Wevelgem, etc.) ou championnat (de France, du monde) ou bien course à étapes (Paris-Nice, Dauphiné, etc.), Tour (de France, d'Espagne, etc.). S'il s'agit d'une course à étapes, ils peuvent : soit fixer à l'avance le nombre d'étapes, soit se mettre d'accord à la fin de chaque étape pour courir une ou plusieurs étapes supplémentaires.

Avant chaque course, les participants doivent décider du profil de l'étape. Il leur faut choisir le nombre de tours de la course (1 ou 2) et le nombre et l'emplacement des secteurs montagneux (aucun ou premier secteur montagneux et/ou second secteur montagneux pour chaque tour).

Chacun leur tour, les participants lancent le dé : celui qui obtient le score le plus élevé commence puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉPART

Le premier joueur lance le dé et avance son premier cycliste du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu.

Il en fait de même pour ses autres cyclistes. Une fois les trois cyclistes avancés, le tour passe au joueur suivant.

Lorsque deux ou plusieurs petits cyclistes sont sur la même case, le premier arrivé est toujours au plus près du centre du vélodrome, à la corde, à droite, tandis que les suivants viennent se placer à l'extérieur. Puis les participants jouent les uns après les autres en suivant le positionnement de leurs petits cyclistes, du leader jusqu'à la lanterne rouge, en dernière place.



SUR LE PLAT

(Toutes les cases autres que celles du secteur montagneux sont considérées comme étant du plat.)

Pour avancer le petit cycliste qui se trouve en tête, le joueur a le choix :

- ✱ soit il avance de 3 cases son cycliste sans avoir à jeter le dé ;
- ✱ soit il jette le dé ;
- ✱ soit il peut « suivre » un coureur situé sur la même case ou une case devant lui.

- S'il fait 1, le petit cycliste avance de 1 case.
- S'il fait 2, le petit cycliste avance de 2 cases.
- S'il fait 3, le petit cycliste avance de 3 cases
- S'il fait 4, le petit cycliste avance de 4 cases.
- S'il fait 5, le petit cycliste avance de 5 cases.
- S'il fait 6, le petit cycliste avance de 6 cases ou de 5 cases s'il souhaite que son ou ses petit(s) cycliste(s) situé(s) juste derrière lui puisse(nt) le suivre.

Comment « suivre » un coureur sur le plat ?

Dans tous les cas où un petit cycliste fait 1, 2, 3, 4 ou 5 au dé, le petit cycliste situé après lui (sur la même case ou une case derrière lui) peut décider de le suivre et donc d'avancer d'autant de cases que le cycliste placé devant lui et qui vient de jeter le dé. Si une case vierge de la présence du moindre

coureur sépare le petit cycliste 1 du petit cycliste 2, il est impossible pour le petit cycliste 1 de suivre le petit cycliste 2.

Sur le plat, seul un score de 6 au dé empêche donc d'être suivi.

Si vous suivez, un petit cycliste situé à côté de vous ou derrière vous peut vous suivre à son tour. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un participant « coupe » ou qu'une case vierge de tout coureur ne sépare deux participants.

Que veut dire « couper » et quand le faire ?

« Couper » signifie décider de faire 3 sur le plat ou 1 en montagne, alors que le reste du peloton ou simplement quelques participants devant un joueur viennent de suivre un 5 sur le plat ou un 2 en montagne, par exemple. On coupe quand on veut laisser partir une échappée qui compte un de ses coureurs et/ou quand on veut isoler un adversaire.

Ainsi, on pousse les participants situés derrière vous :

- ✱ soit à jeter le dé au risque de faire un mauvais score ;
- ✱ soit à ralentir le tempo et à perdre du terrain s'ils décident de faire 3 sur le plat ou 1 en montagne.

EN MONTAGNE

Pour avancer, le petit cycliste qui se trouve en tête a le choix :

- ✱ soit il peut avancer de 1 case sans avoir à jeter le dé ;
- ✱ soit il jette le dé ;
- ✱ soit il suit un participant.

- S'il fait 1, le petit cycliste avance de 1 case.
- S'il fait 2, le petit cycliste avance de 2 cases.
- S'il fait 3, le petit cycliste avance de 3 cases (ou de 2 cases s'il souhaite que le petit cycliste placé après lui puisse le suivre).
- S'il fait 4, 5 ou 6, le petit cycliste reste bloqué sur place et reste sur sa case.

Comment peut-on entrer dans le secteur montagneux ?

Un petit cycliste peut entrer en montagne :

- ✱ s'il fait 1, 2 ou 3 en ayant jeté le dé ;
- ✱ s'il suit un petit cycliste placé devant lui (sur la même case ou une case devant lui) ;
- ✱ s'il se trouve au pied de la montagne, sur la case précédant le secteur montagneux, et qu'il avance de 1 case sans avoir à jeter le dé.

Si un coureur fait 6, 5 ou 4 alors qu'il se trouve au départ à 5, 4, 3 ou 2 cases derrière la première case du secteur montagneux,

il se retrouve bloqué sur la case précédant la première case du secteur montagneux.

Comment sortir d'un secteur montagneux ?

- ✱ En jetant le dé et en faisant 1, 2 ou 3.
- ✱ En faisant 1 sans jeter le dé si on se trouve une case avant la fin du secteur montagneux.
- ✱ En suivant un petit cycliste qui vient de lancer le dé et de faire 1 ou 2.

Comment suivre un coureur en montagne ?

Au pied ou en montagne, chaque participant peut suivre le petit cycliste situé devant lui sur la même case ou une case devant lui si ce dernier a fait 1 ou 2 au dé – qu'il se situe dans la montagne ou à son pied. Si vous suivez, un petit cycliste situé à côté de vous ou derrière vous peut vous suivre à son tour.

Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un participant « coupe » ou qu'une case vierge de tout coureur ne sépare deux participants.



CASE « CREVAISON »

Si un petit cycliste tombe sur la case « Crevaision », il est immobilisé pendant un tour et passe donc son tour. Son petit cycliste est alors placé à l'horizontale sur la case « Crevaision ». Il repart normalement et peut suivre le cycliste situé une case après la crevaision.

CONTRE-LA-MONTRE

Les participants peuvent décider d'insérer dans leurs courses à étapes, ou sous forme de championnat de France ou du monde, un ou plusieurs contre-la-montre individuels ou par équipes.



CONTRE-LA-MONTRE INDIVIDUEL

Les participants se mettent d'accord sur le parcours (nombre de cases et passage de secteurs montagneux ou non ; présence de la case « Crevaision » sur le parcours ou non). Chaque petit cycliste lance le dé le nombre de fois nécessaire pour relier la ligne d'arrivée du contre-la-montre.

On comptabilise le nombre de jets de dé nécessaire pour atteindre la ligne d'arrivée. Ce nombre est ajouté au classement général soit du petit cycliste concerné, soit de chaque petit cycliste de l'équipe s'il s'agit d'une course contre la montre par équipes.

Si un petit cycliste tombe sur la case « Crevaision », il prend une pénalité de 6 points. L'ordre de passage est celui du classement général au moment de commencer le contre-la-montre.

FIN DE LA COURSE

Le petit cycliste qui franchit la ligne d'arrivée matérialisée par une case à damier est déclaré vainqueur. Les autres petits cyclistes jouent alors tous les uns après les autres jusqu'à la lanterne rouge. Ils peuvent suivre, jeter le dé ou avancer de 3 ou 1 suivant qu'ils se trouvent sur le plat ou en secteur montagneux. Une fois que la lanterne rouge a joué, la course est terminée.

CLASSEMENT / ÉCARTS

Le vainqueur est celui qui a franchi la ligne le premier.

Tous les coureurs peuvent suivre le vainqueur s'ils sont dans sa roue (juste derrière) et, de fait, terminer dans le même temps, à égalité. Sinon, les écarts sont comptabilisés en fonction du nombre de cases qui séparent le coureur de la ligne d'arrivée.

Exemple : si un petit cycliste se situe 10 cases derrière la ligne d'arrivée, un total de 10 points lui est attribué, et ainsi de suite. Si un ou plusieurs coureurs se situent sur la même case, on leur attribue 10 également.

VAINQUEUR DU CLASSEMENT GÉNÉRAL

Le vainqueur du classement général est celui qui totalise le moins de points à la fin de la dernière étape.

Pour le classement général par équipes, l'équipe vainqueur est celle dont le cumul des points des trois coureurs est le plus faible.

BONIFICATIONS

S'ils le souhaitent, les participants peuvent convenir d'un bonus pour le vainqueur d'étape, ce qui lui retire 3 ou 5 (ou plus) points au classement général.

