

Le Vainqueur du Tour

Règles du jeu

1 - But du jeu

Conquérir la casquette jaune et remporter le Tour, en marquant plus de points que ses adversaires.

2 - Nombre de joueurs

Le "Vainqueur du Tour" se joue chacun pour soi, de deux à six joueurs.

3 - Composition du jeu

Le "Vainqueur du Tour" comprend un dé pour le prologue (démarrage du jeu) et les étapes contre-la-montre.

Une piste qui représente douze étapes.

Un jeu de 103 cartes qui s'établit ainsi :

49 cartes-kilomètres (25 cartes de 20; 17 cartes de 40 et 7 cartes de 60).

12 cartes-handicap.

36 cartes-contre.

6 cartes-spécialité.

4 - Les cartes-kilomètres

Chaque carte représente une distance : 20, 40 ou 60. Elles permettent de progresser jusqu'à l'arrivée de chaque étape.

5 - Les cartes-handicap

Les cartes-handicap servent à **retarder** les adversaires. Chaque carte représente donc une embûche : la CHUTE, le BOYAU CREVÉ, la FRINGALE, et l'ERREUR DE BRAQUET (3 cartes de chaque).

Les cartes-handicap sont déposées devant l'adversaire **de son choix**, et celui-ci ne peut plus avancer s'il ne recouvre pas la carte-handicap par une carte-contre. On ne peut déposer plus d'une carte-handicap devant un adversaire.

6 - Les cartes-contre

Elles annulent l'effet des cartes-handicap. Le VÉLO DE RECHANGE annule la "chute" et le "boyau crevé"; la ROUE DE RECHANGE annule le "boyau crevé"; le RAVITAILLEMENT annule la "fringale" et le CHANGEMENT DE BRAQUET annule "l'erreur de braquet" (9 cartes de chaque).

7 - Les cartes-spécialité (SPRINTER-GRIMPEUR)

Elles sont importantes. La carte SPRINTER permet de terminer l'étape en vainqueur, à condition de se trouver dans la ZONE DE SPRINT. En déposant devant vous la carte GRIMPEUR, vous allez plus vite que vos adversaires dans les étapes de montagne, puisque sans cette carte vous ne pouvez parcourir plus de 20 km à chaque coup.

8 - Comment jouer ?

Chaque joueur prend un pion-cycliste de la couleur de son choix. La casquette jaune est portée par celui qui gagne le prologue. De même, celui qui porte la cas-

quette jaune joue toujours avec le pion jaune.

Avant de commencer, un joueur est désigné pour marquer les points de chacun. Le vainqueur du prologue distribue, une par une, 7 cartes à chaque joueur.

Le principe du jeu est toujours le même : il faut tirer une carte dans la pioche et en rejeter une. Chaque joueur doit toujours avoir en main 7 cartes, sans les montrer à ses adversaires.

Lorsque le vainqueur du prologue a distribué les cartes, il pose le reste des cartes sur l'empreinte marquée : FACE DESSOUS (c'est la pioche).

Pour jouer, plusieurs possibilités. Soit progresser sur la piste en posant une carte-kilomètre sur l'empreinte FACE DESSUS (afin que les joueurs puissent la voir); le joueur alors avance d'autant de kilomètres que l'indique la carte jouée; soit empêcher un adversaire de progresser, en déposant devant lui une carte-handicap face dessus (afin que tous puissent l'identifier). Si un joueur possède devant lui une carte-handicap, il ne peut pas progresser sur la piste avant de recouvrir cette carte-handicap par une carte-contre correspondante.

Exemple : si un joueur a devant lui une carte FRINGALE, il doit la recouvrir d'une carte RAVITAILLEMENT avant de progresser sur la piste au tour suivant.

Le vainqueur de chaque étape est le premier qui franchit la ligne d'arrivée.

9 - Les bonifications

Le vainqueur de chaque étape, quelle qu'elle soit (plaine, montagne ou contre-la-montre) marque 60 points, le second marque 30 points et le troisième 10 points : ce sont les bonifications. Les autres joueurs ne marquent aucun point.

Dès qu'un joueur est déclaré vainqueur d'une étape, le jeu s'arrête. Les places de second et troisième sont déterminées en fonction de la position de chaque joueur sur la piste. Le second est celui qui se trouve sur la case la plus proche de la ligne d'arrivée, et ainsi de suite. En cas d'égalité (c'est-à-dire si deux ou plusieurs joueurs se trouvent sur une même case) les deux ou plusieurs joueurs marquent chacun 30 points s'ils sont seconds et 10 points s'ils sont troisièmes ex-aequo.

10 - La casquette jaune

Le porteur de la casquette jaune est celui qui totalise le plus grand nombre de points à l'issue de chaque étape. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, c'est le vainqueur de l'étape qui vient d'être parcourue qui a le droit de porter la casquette jaune à l'étape suivante.

Le vainqueur du Tour est celui qui totalise le plus grand nombre de points à l'issue des douze étapes. En cas d'égalité, c'est le dernier porteur de la casquette jaune qui est déclaré vainqueur. Si deux ou plusieurs joueurs totalisent le plus grand nombre de points et s'ils ne portaient pas la casquette jaune à l'issue de l'avant-dernière étape, c'est le vainqueur ou le mieux placé dans la dernière étape qui est finalement déclaré vainqueur du Tour.

11 - Le prologue

Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Celui qui fait le plus grand nombre de points prend la casquette jaune qu'il pose sur sa tête. Il prend également le pion-cycliste jaune. Vainqueur du prologue, il est le premier à jouer dans la première étape. Le deuxième joueur à jouer est celui qui se trouve à sa gauche et ainsi de suite.

12 - Les étapes de plaine

Sur la piste de jeu, elles sont tracées en vert clair. Les dernières cases, tracées en vert foncé, constituent la ZONE DE SPRINT. Si un joueur se trouve dans cette zone de sprint, il peut, lorsqu'il arrive son tour de jouer, utiliser sa carte SPRINT. En la déposant devant lui, il gagne l'étape sans avoir à jeter une carte-kilomètre.

13 - Les étapes de montagne

Elles sont tracées en marron sur la piste de jeu. On ne peut pas progresser plus vite

que de 20 km à chaque fois. Autrement dit, on ne peut pas jouer des cartes 40 ou 60, SAUF si au préalable le joueur a déposé devant lui, à son tour, une carte GRIMPEUR. S'il a déposé une carte GRIMPEUR, il peut ensuite, à chaque fois que son tour de jouer arrive, jouer la carte-kilomètre de son choix (20, 40 ou 60).

14 - Les étapes contre-la-montre

Ce sont les étapes 2, 5 et 11 indiquées par une flèche et un chronomètre sur la piste de jeu. Elles se jouent sur le parcours tracé en rouge au centre de la piste. Elles ne se jouent pas avec les cartes. Aussi, chaque joueur, avant de commencer une étape contre-la-montre, pose devant lui ses cartes face dessous, sans les montrer à ses adversaires. Une étape contre-la-montre se joue avec un dé. Chaque joueur progresse sur le tracé d'autant de cases que lui indique le dé, une fois qu'il l'a lancé. Si le joueur tombe sur une case qui comporte des indications, il se conforme immédiatement à ces indications. Est déclaré vainqueur celui qui franchit le premier la ligne d'arrivée.

Les second et troisième sont ceux qui sont placés sur la case la plus proche de la ligne d'arrivée. En cas d'égalité, les joueurs marquent le même nombre de points, comme c'est la règle pour les autres étapes.

15 - Règles annexes

Le joueur désigné pour inscrire les points fait le total de chacun des joueurs à l'issue de chaque étape, et désigne ainsi le porteur de la casquette jaune.

C'est le porteur de la casquette jaune qui joue toujours le premier, puis les autres en commençant par celui qui se trouve à sa gauche.

Dans les étapes de plaine et de montagne, il n'est pas nécessaire de jeter le nombre exact de km qui sépare le pion de la dernière case. Ce nombre de km peut être supérieur. Exemple : étape 1. Le joueur qui est en tête se trouve sur la case 240. S'il possède la carte SPRINT, il peut la déposer devant lui et il remporte ainsi l'étape. S'il ne possède pas de carte SPRINT, ou s'il NE VEUT PAS L'UTILISER, il doit pour gagner jouer une carte 20 ou 40 ou 60. A son choix.

Lorsqu'une étape est terminée, les joueurs conservent les 7 cartes qu'ils ont en main et remettent les cartes qu'ils ont devant eux (cartes-handicap; cartes-sprinter; cartes-grimpeur) sur l'empreinte FACE DESSUS.

Lorsqu'un joueur recouvre une carte-handicap par une carte-contre, il pose immédiatement après les deux cartes sur l'empreinte FACE DESSUS.

Lorsque le paquet FACE DESSOUS (ou pioche) est épuisé, on retourne le paquet FACE DESSUS après avoir mélangé les cartes. Ce paquet constitue alors la nouvelle pioche.

Avant de jouer, chaque joueur doit en tirer une dans la pioche. Autrement dit, chaque joueur doit toujours avoir en main 7 cartes. Si un joueur n'a aucune possibilité de jouer, il doit se défausser d'une carte en la déposant sur l'empreinte FACE DESSUS.

On ne peut déposer devant un adversaire qu'une seule carte-handicap.