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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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

REGLE DU JEU

De 2 à 10 joueurs - A partir de 14 ans - Durée: 45 minutes +

CONTENU DE LA BOITE

1 règle du jeu, 21 hexagones «routes», 1 hexagone «classement général», 15 coureurs (5 équipes de 3), 16 jetons «classement général», 1 peloton (à fixer sur son socle), 1 repère «tête du peloton», 1 de 12 faces «peloton» (avec autocollants de valeurs 3, 4 et 5 à fixer), 1 de 12 faces «événement», 36 tuiles «ravitaillement» (12 jaunes, 12 rouges, 12 vertes), 1 carnet «tableau des énergies», 11 jetons (3 «ravitaillement», 2 «bonification», 6 «catégorie de la montagne»), 12 aides de jeu

A. PREPARATION D'UNE COURSE

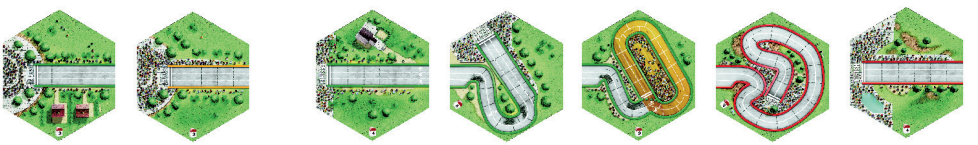
A.1 Configuration de la course

Il existe 4 types de routes :

Plat	Faux plat	Col	Descente
(bordure de route verte)	(bordure de route orange)	(bordure de route rouge)	(bordure de route noire)

Les hexagones permettent de modifier la configuration de chaque course.
Vous devrez cependant respecter les points suivants :

1) Placer un hexagone «départ» au début et un hexagone «arrivée» à la fin.



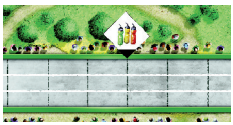
Hexagones «départ» *Hexagones «arrivée»*

2) Avant un col, mettre toujours au moins un hexagone de faux plat.
3) Au début de chaque col, placer un jeton «catégorie de la montagne» (valeur de 1 à 3) qui détermine la difficulté du col et le risque de «coup de pompe» (*voir C.2*).

- 1 Valeur 1 : col de 1ère catégorie; col très difficile
- 2 Valeur 2 : col de 2ème catégorie; col difficile
- 3 Valeur 3 : col de 3ème catégorie; col plus facile

Il est possible de mettre dans un même col, 2 valeurs «coup de pompe» différentes (voir course n°2 sur le couvercle à l'intérieur de la boîte).

4) Placer le ou les jetons «ravitaillement» en «pointant» une ligne.

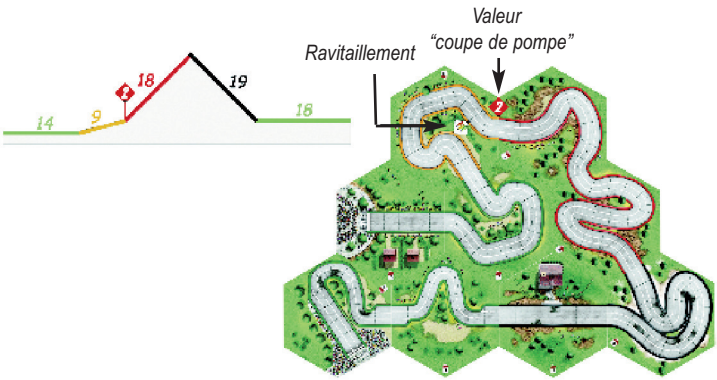


Pour une course courte (environ 10 hexagones) : 1 ravitaillement
Pour une course longue (environ 15 hexagones) : 2 ravitaillements
Pour une course très longue (environ 20 hexagones) : 3 ravitaillements

5) Placez sur la table les 36 tuiles «ravitaillement» faces cachées en 3 tas (vert, jaune, rouge).

Pour votre première course...

Nous vous conseillons de mettre en place une course reprenant les caractéristiques suivantes : 1 «départ plat», 1 «plat», 1«faux plat», 2 «col», 2 «descente», 1 «plat», 1 «arrivée plat», 1 «ravitaillement», 1 jeton «catégorie de la montagne».
En voici un exemple :



A.2 Les coureurs

Dans la boîte, il y a 15 coureurs représentant 5 équipes. Chaque équipe est constituée de 3 coureurs aux maillots de même couleur mais avec des socles différents. Les socles déterminent la spécificité de chaque coureur rouleur, leader, grimpeur.

Equipe jaune

grimpeur (socle rouge)

Equipe jaune

leader (socle jaune)

Equipe jaune

rouleur (socle vert)

Nombre de coureur(s) par joueur

• Quelque soit la course, il n'y aura jamais plus de 12 coureurs.
• Pour chaque course, tous les joueurs ont le même nombre de coureurs.
• Les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de coureur(s) (1, 2 ou 3 par joueur).
- **2 à 4 joueurs** : chaque joueur peut jouer avec 1, 2 ou 3 cyclistes. Chacun aura une équipe composée d'un leader, d'un rouleur et d'un grimpeur. *Les tactiques individuelles priment sur les alliances*.
- **5 joueurs** : chaque joueur ne peut jouer qu'avec 1 ou 2 cyclistes. Chacun choisit - à tour de rôle - 2 coureurs d'une même équipe qui lui semblent le mieux correspondre au profil de la course mise en place. *Partie intermédiaire entre alliances et tactiques individuelles*.
- **6 à 10 joueurs** : chaque joueur ne peut jouer qu'avec 1 cycliste. Chacun choisit - à tour de rôle - le coureur qui lui semble le mieux correspondre au profil de la course mise en place. *Partie rapide, faite d'ententes et de désaccords autour de la table*.

Remarques pour les parties de 6 à 10 joueurs à 1 coureur chacun :
- Des coureurs au maillot identique peuvent appartenir à des joueurs différents.
- Le type de coureur choisi (rouleur, leader ou grimpeur) peut être contraint. Ce sera au(x) joueur(s) de s'adapter et de trouver les bonnes alliances durant la course.

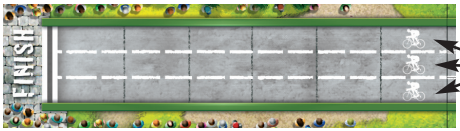
A.3 Les derniers préparatifs

Energie

• Chaque joueur place devant lui son ou ses coureurs (suivant choix ci-dessus) et une feuille «tableau des énergies». Il y inscrit l'énergie attribuée pour la course à son ou ses coureurs et éventuellement le nom de son ou ses coureurs (*voir fig.1*).
• Avant une course, l'énergie attribuée est identique pour chaque coureur. **Elle est égale à la somme des valeurs inscrites sur les bornes kilométriques des hexagones utilisés.**
Durant la course, l'énergie de chaque coureur sera visible de tous.

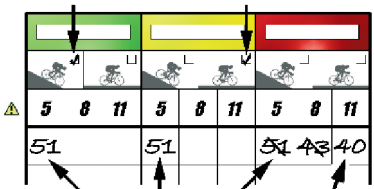
Sprinter et descendeur

• Chaque joueur attribue à un de ses coureurs une qualité de descendeur et à un autre une qualité de sprinter (cocher les cases correspondantes sur le tableau des énergies) (*voir fig.1*). Un coureur ne pourra jamais cumuler les 2 qualités.
• Tout coureur choisi comme «descendeur» bénéficiera d'une case gratuite supplémentaire pour chaque déplacement dont le départ est situé dans une descente.
• Tout coureur choisi comme «sprinter» bénéficiera d'une case gratuite supplémentaire pour chaque déplacement dont le départ est situé en zone de sprint (zone située entre le dessin des coureurs sur la route et la ligne d'arrivée).
Lors d'une arrivée en col, il n'y a pas de zone de sprint.



Dessin des coureurs sur la route

fig.1



Départ

• Placer le peloton avec son socle sur la ligne de départ.

Le peloton

Le repère peloton

• Au départ de la course, tous les coureurs sont considérés dans le peloton.
• Le dernier joueur à avoir fait du vélo prend la tête du peloton. Le repère peloton est placé devant lui.

B. TOUR DE JEU

1. Déplacement des coureurs échappés (s'il y en a) dans l'ordre de classement
2. Sorties de peloton
3. Annonce de la poursuite du peloton
4. Déplacement du peloton
5. Déplacement des coureurs lâchés par le peloton (s'il y en a) dans l'ordre de classement
6. Le «repère peloton» change de main

B.1 Déplacement des coureurs échappés

• Les coureurs se déplacent de cases en cases.
• Il ne peut y avoir qu'un seul coureur par case.
• Un coureur ne peut pas passer par une case occupée par un autre.
• Une fois que des coureurs sont échappés, ils seront déplacés (1ère action de chaque tour de jeu) dans l'ordre de classement.

• Dès qu'un coureur est sorti du peloton (*voir B.2*), le joueur le pose sur la route et dorénavant il le déplace en se servant de ses caractéristiques propres. Chaque coureur bénéficie alors d'un déplacement de base gratuit variant selon sa spécialité (leader, rouleur, grimpeur) et du lieu où il se trouve avant de se déplacer (plat, faux plat, col, descente) (*fig.2*).

fig.2 - Cases «gratuites» (déplacement de base)

	CASES GRATUITES			
	PLAT bord vert	COL bord rouge	DESCENTE bord noir	FX PLAT bord orange
ROULEUR (socle vert)	3	1	**4**	**2**
LEADER (socle jaune)	2	2		
GRIMPEUR (socle rouge)	1	3		

• Suite au déplacement de base, un coureur peut ajouter un déplacement payant (*fig.3*).

fig.3 - Coût des cases «payantes»

CASES «PAYANTES»	1	2	3	4	5	6
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
ENERGIE DEPENSEE	1	3	5	8	11	15

• Ce déplacement payant sera immédiatement déduit sur son tableau des énergies (*fig.4 et 5*).

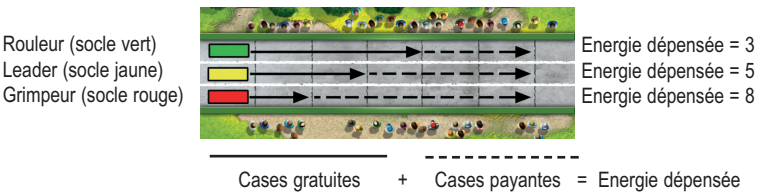
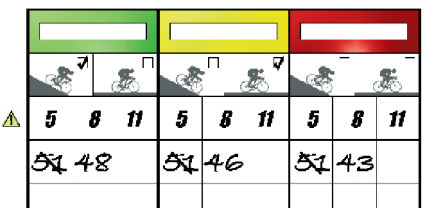
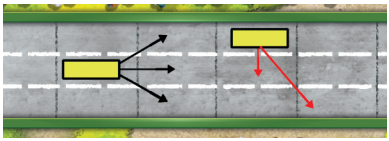


fig.4 - Exemples de coût de déplacements sur zone de plat (bord vert)

fig.5 - Déduction d'énergie correspondante



• Chaque coureur avance droit ou en diagonale.
Le sur-place et les déplacements latéraux sont interdits (*fig.6*).



Ligne Droite

Virage

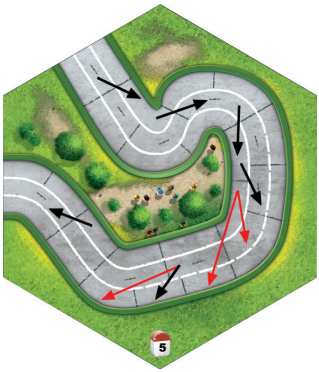


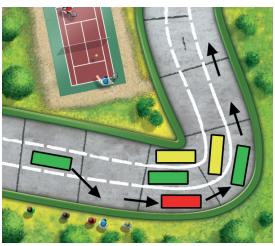
fig.6 - Possibilités de déplacements

Déplacements autorisés

Déplacements interdits

Cas particulier :
Si la route est **totalement bloquée** dans sa largeur par des coureurs, un coureur pourra tout de même passer. Il devra :

1. Emprunter le chemin le plus long.
2. Payer 1 point d'énergie supplémentaire pour chaque case occupée par laquelle il passe.



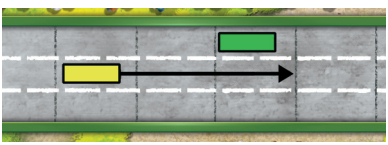
Le rouleur en dernière position se trouve devant une route «bloquée».
Le joueur décide de faire un déplacement de 5 cases.

3 cases gratuites (rouleur sur plat) + 2 cases payantes (3 points d'énergie) + 2 points supplémentaires pour passage par 2 cases occupées.

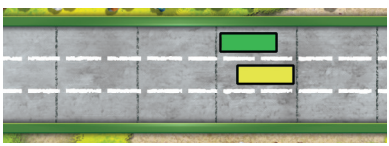
Coût : 5 points d'énergie

• Un coureur qui suite à son déplacement revient à la hauteur d'un autre jouera avant celui-ci au tour suivant (pensez à décaler sa position afin d'établir l'ordre de jeu) (*fig.7*).

fig.7

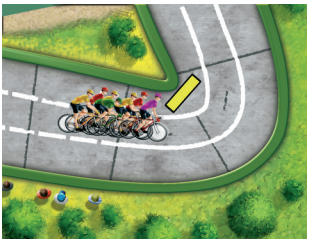


Le coureur jaune rejoint le vert



Il se place devant le vert et jouera avant au prochain tour (jouer dans l'ordre de classement)

• Le peloton rattrape un échappé s'il revient au moins à sa hauteur. Si le déplacement du peloton dépasse le coureur, le peloton l'emmène avec lui.
Le joueur dont le coureur est rattrapé le replace devant lui (il est dans le peloton comme au départ de la course).



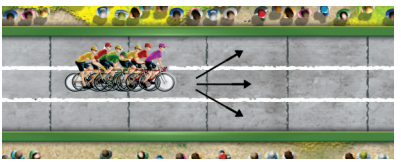
Exemple lors d'un virage

Le peloton n'est pas revenu à la hauteur du coureur. Celui-ci n'est pas rattrapé. Si le peloton avait fait une case supplémentaire ou +, l'échappé aurait été rattrapé.

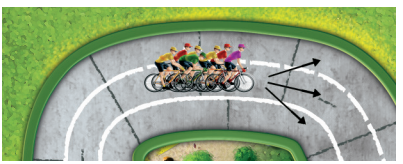
B.2 Sorties de peloton

• A tour de rôle, chaque joueur peut faire sortir un ou plusieurs de ses coureurs. Le 1er à parler est celui qui est en tête du peloton (donc celui qui a le «repère peloton») puis - dans le sens des aiguilles d'une montre - chacun se détermine.
• Pour sortir du peloton un coureur doit faire un déplacement **d'au moins 4 cases**.
• Dès qu'il sort du peloton, le coureur prend ses caractéristiques. Ses déplacements possibles sont donc ceux définis *figure 6*.

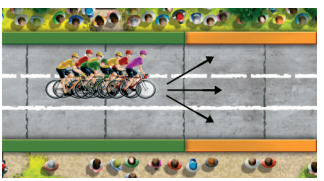
Exemples de sorties de peloton



Premières cases possibles de déplacement pour une sortie de peloton en ligne droite.



Premières cases possibles de déplacement pour une sortie de peloton dans un virage.



Sortie de peloton particulière : dans cet exemple, le coureur sort du peloton depuis la zone de plat. Il aura donc les cases gratuites correspondantes (3 pour un rouleur, 2 pour un leader, 1 pour un grimpeur).

B.3 Annonce de la poursuite du peloton

Le joueur en tête du peloton peut, avant de lancer le dé peloton, annoncer : «+1». Dans ce cas, le déplacement du peloton sera majoré d'une case.

B.4 Déplacement du peloton

• Le peloton occupe 2 cases en longueur.
• Le joueur dont l'équipe est en tête du peloton lance le dé.
• Le peloton se déplace de la valeur du dé.
• Le déplacement du peloton sera **majoré d'une case** :
- S'il n'y a plus de coureurs dans le peloton.
- Si une poursuite du peloton a été annoncée (*voir B.3*).

• Vitesse du peloton et conséquences :
- Si le déplacement du peloton est égal à 5, tous les rouleurs, leaders et grimpeurs présents dans le peloton à l'issue* du déplacement devront payer 1 point d'énergie.
- Si le déplacement du peloton est égal à 6, tous les rouleurs, leaders et grimpeurs présents dans le peloton à l'issue* du déplacement devront payer 2 points d'énergie.
- Si le déplacement du peloton est égal à 7 (lancer du dé = 5 + 1 point (pas de coureur dans le peloton) + 1 point de poursuite), tous les rouleurs, leaders et grimpeurs présents dans le peloton à l'issue* du déplacement devront payer 3 points d'énergie.
* *Coureurs présents dans le peloton au début du déplacement ou coureurs rattrapés*.

• Dans les virages le peloton se déplace en suivant les tirets gris.
• Si le dé tombe sur la face rouge, le peloton se déplace de 4 puis tous les coureurs sont soumis au risque de crevaison (*voir C.3*).

B.5 Déplacement des coureurs lâchés par le peloton

• Si un coureur ne peut plus payer lorsque le peloton fait un déplacement de 5 cases ou plus, il sera lâché par le peloton => suite au déplacement du peloton, le coureur sera placé sur la case située juste derrière le peloton. Il jouera à partir du tour suivant après le peloton et en fonction de ses caractéristiques (tout comme les échappés).
• Un coureur peut également être lâché en cas de crevaison (*voir C.3*).
• Les coureurs lâchés seront déplacés (5ème action de chaque tour de jeu) dans l'ordre de classement.
• Un coureur lâché ne peut jamais bénéficier de l'aspiration du peloton (*voir C.1*).

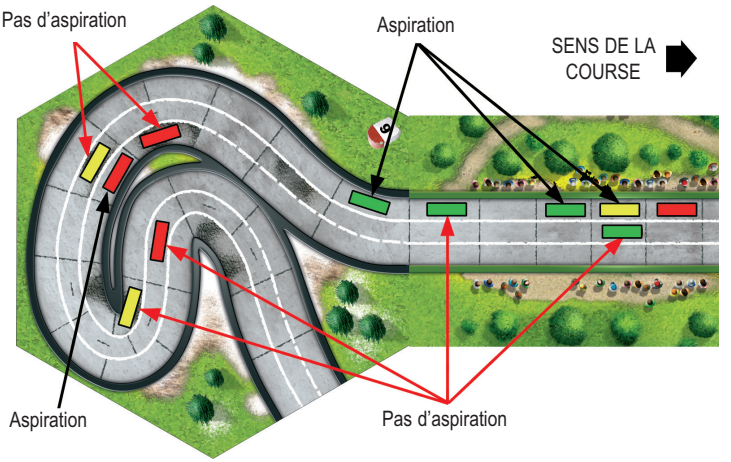
B.6 Le «repère peloton» change de main

Lorsque tous les coureurs et le peloton ont avancé, le «repère peloton» change de main dans le sens des aiguilles d'une montre.

C. LES FAITS DE COURSE

C.1 Aspiration

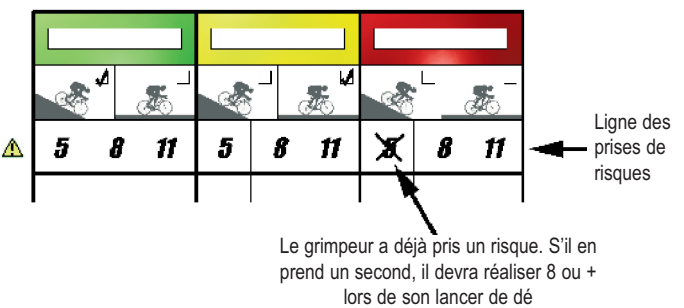
• Un coureur situé sur la case **juste derrière** un autre coureur avant le déplacement de celui-ci, bénéficiera d'une case gratuite supplémentaire à son prochain déplacement.
• Cette aspiration est perdue si le coureur qui précède fait un déplacement d'au moins 6 cases en partant d'une case de plat, de faux-plat ou de col et d'au moins 8 cases en partant d'une case de descente.



C.2 Prises de risque : coup de pompe et chute

• Pour tout déplacement où il y a un risque éventuel de chute ou de coup de pompe, un joueur peut décider de faire prendre ce risque à son coureur.
• La prise de risque se solutionne par le lancer du dé «événement».

fig.8

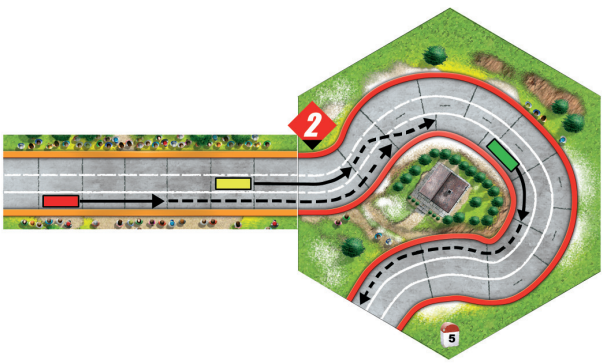


• Plus un coureur prend de risques (coup de pompe ou chute), plus ses chances se réduisent. A chaque nouveau risque pris par le même coureur, l'exigence du lancer de dé monte :
- 1er risque (coup de pompe ou chute) : le lancer de dé devra être égal ou supérieur à 5. Quelque soit le résultat du dé, le joueur barre la case «5» du coureur qui a pris le risque (*fig.8*).
- 2ème risque (coup de pompe ou chute) : le lancer de dé devra être égal ou supérieur à 8. Quelque soit le résultat du dé, le joueur barre la case «8» du coureur qui a pris le risque.
- 3ème risque et + (coup de pompe ou chute) : le lancer de dé devra être égal ou suprieur à 11.
• Un coureur ne peut prendre un risque (coup de pompe ou chute) que s'il a l'énergie suffisante pour payer.

Coup de pompe

• Au début de chaque col est fixé par un jeton «catégorie de la montagne» le nombre maximal de case(s) payante(s) autorisée(s) par déplacement dans le col.
• Si lors d'un déplacement dans le col, un coureur dépasse ce nombre, il risque le coup de pompe. Dans ce cas, suite à son déplacement il lance le dé «événement». La valeur à réaliser doit être égale ou supérieure à celle fixée sur le tableau des énergies (ligne «prises de risque» *fig.8*). Si ce n'est pas le cas, le coureur a un coup de pompe.
• Si un coureur a un coup de pompe, il doit payer trois fois le coût total de son déplacement.
Ex : coût d'un déplacement = 5. Si coup de pompe => coût du déplacement = 15
Avant de prendre ce risque, ce coureur doit donc avoir au moins 15 points d'énergie.

Exemples de déplacement en col



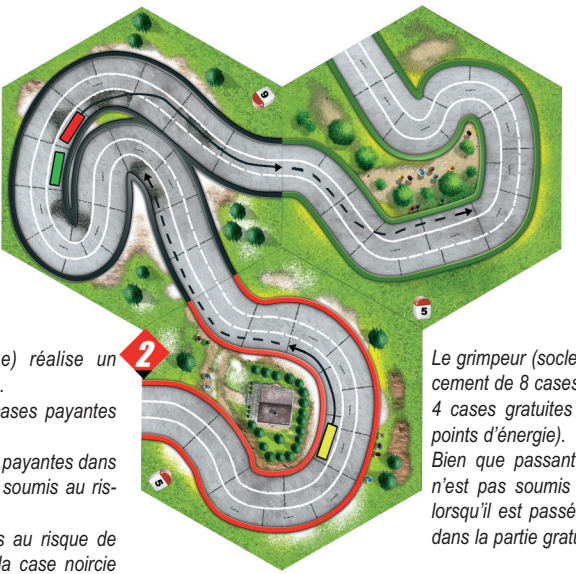
Le grimpeur (socle rouge) réalise un déplacement de 7 cases: 2 cases gratuites et 5 cases payantes => coût = 11
Le coureur n'a réalisé dans le col qu'un déplacement de 2 cases payantes, il respecte donc la valeur fixée par le jeton et le coureur n'est pas soumis au risque de coup de pompe.

Le leader (socle jaune) réalise un déplacement de 4 cases : 2 cases gratuites et 2 cases payantes => coût = 3
Le coureur n'a réalisé dans le col qu'un déplacement de 2 cases payantes, il respecte donc la valeur fixée par le jeton et le coureur n'est pas soumis au risque de coup de pompe.

Le rouleur (socle vert) réalise un déplacement de 4 cases : 1 case gratuite et 3 cases payantes => coût = 5
Le coureur a réalisé dans le col un déplacement de 3 cases payantes, il dépasse donc la valeur fixée par le jeton et le coureur est soumis au risque de coup de pompe.

Chute

• Les cases «chute» sont les cases noircies.
• Pour ne pas prendre de risque de chute, un coureur qui passe par une case noircie doit être lors de son passage sur cette case dans la partie gratuite de son déplacement (déplacement de base + éventuellement aspiration). S'il est dans la partie «payante» de son déplacement, le coureur risque la chute. Dans ce cas, suite à son déplacement, il lance le dé «événement». La valeur à réaliser est fixée sur le tableau des énergies (ligne «prises de risque» *fig.8*).
• Si un coureur chute, il est placé en dehors de la route à hauteur de la case où il a fini son déplacement. Il paye 2 fois son déplacement et passe un tour.
Ex : coût d'un déplacement = 5. Si chute => coût du déplacement = 10 + passe un tour.
Avant de prendre ce risque, ce coureur doit donc avoir au moins 10 points d'énergie.
• Attention : lors d'un déplacement, un coureur ne pourra prendre qu'un seul risque de chute.
• Après une chute, le coureur repart depuis la case où il a fini le déplacement qui a provoqué sa chute et dans l'ordre de classement. Il ne peut pas avoir d'aspiration.
Si sa case est occupée, le coureur repartira après le déplacement du coureur qui occupe cette case.



Le leader (socle jaune) réalise un déplacement de 7 cases.
2 cases gratuites + 5 cases payantes (11 points d'énergie).
Il ne réalise que 2 cases payantes dans le col, donc il n'est pas soumis au risque de coup de pompe.
Par contre il est soumis au risque de chute car il passe par la case noircie alors que son déplacement est payant.

Le grimpeur (socle rouge) réalise un déplacement de 8 cases.
4 cases gratuites + 4 cases payantes (8 points d'énergie).
Bien que passant par 2 cases noircies il n'est pas soumis au risque de chute car lorsqu'il est passé par ces 2 cases il était dans la partie gratuite de son déplacement.

A noter : en réalisant ce déplacement (8 cases en partant d'une descente) le grimpeur coupe l'aspiration au rouleur vert qui le suit.

C.3 Crevaison

• Si le lancer du dé «peloton», tombe sur la face rouge, le peloton (et les lâchés s'il y en a) sont déplacés. Puis, tous les coureurs (échappés, dans le peloton ou lâchés) sont soumis au risque de crevaison dans l'ordre de classement.

• Le peloton est déplacé de la valeur du dé ou + (*voir B.4*).
• Puis, le joueur dont le coureur est classé 1er lance le dé «événement». Si la valeur du dé est 1, le coureur crève.
Puis, le joueur dont le coureur est classé 2ème lance le dé «événement». Si la valeur du dé est 1, le coureur crève et ainsi de suite jusqu'au dernier coureur.
Pour les coureurs dans le peloton, l'ordre est le suivant :
Les coureurs du joueur qui a le repère «peloton» sont en tête du peloton dans l'ordre suivant : rouleur, puis leader puis grimpeur et ainsi de suite pour les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.
• S'il y a crevaison => au prochain tour, le coureur qui a subi une crevaison ne jouera pas en fonction de son classement mais en dernier, après le peloton (voire même les lâchés s'il y en a).
• Le coureur qui a crevé reste sur sa case. Toute aspiration est perdue (aussi bien pour celui qui a subi une crevaison que pour celui qui le suivait).
• Tout coureur qui crève dans le peloton est placé sur une des cases situées derrière le peloton. Au prochain tour, il jouera donc après le peloton.
Les autres coureurs ne pourront pas s'arrêter sur la case occupée par le coureur qui a subi une crevaison mais ils pourront tout de même y passer.

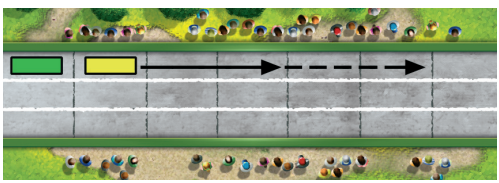
C.4 Récupération d'énergie

Lors des ravitaillements

• Le joueur doit prendre une tuile «ravitaillement» à la fin du déplacement qui a vu un de ses coureurs dépasser le repère «ravitaillement».
• Le rouleur prendra une tuile verte, le leader une tuile jaune et le grimpeur une tuile rouge.
• Cette tuile apporte de l'énergie supplémentaire au coureur (de 2 à 5 points).
• Cette énergie peut être immédiatement ajoutée au capital du coureur, mais le joueur peut aussi la garder secrète et l'utiliser plus tard (*solution préconisée*).
• Attention ! Un joueur ne pourra plus prendre le ravitaillement d'un de ses coureurs si le coureur qui suit a effectué son déplacement.

Lors d'un déplacement

Un coureur effectuant un déplacement inférieur à son déplacement gratuit (déplacement de base + éventuellement aspiration) récupère immédiatement 1 point d'énergie par case gratuite non utilisée. Il rajoute donc ce(s) point(s) dans le «tableau des énergies».



Le leader (socle jaune) se déplace de 4 cases (2 gratuites + 2 payantes). Le rouleur (socle vert) a donc 4 cases gratuites (3 gratuites + 1 d'aspiration).
S'il fait un déplacement de 3 cases il récupère 1 point d'énergie. S'il fait un déplacement de 2 cases il récupère 2 points d'énergie. S'il fait un déplacement d'1 case il récupère 3 points d'énergie.

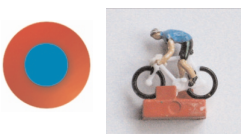
D. COURSE A ETAPES

D.1 Concept

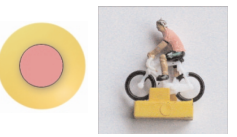
Pour l'emporter dans une course à étapes vous devrez développer une stratégie à long terme. Pour votre «1er Tour», vous pouvez prendre les étapes sur le couvercle de la boîte et donner un ordre à celles-ci. Trois ou cinq étapes sont suffisantes.
Prévoyez aussi un calendrier (1 étape par soirée, 2 étapes par soirée…).
Le classement général est établi sur l'hexagone «classement général» (voir ci-dessous).
Il y a 15 pions «classement général» qui sont chacun la représentation d'un coureur (*voir exemples fig.9*).
Le pion plus grand permettra de distinguer sur l'hexagone «classement général» le coureur en tête de la course.

fig.9

Représentation du rouleur de l'équipe blanche



Le grimpeur de l'équipe bleue

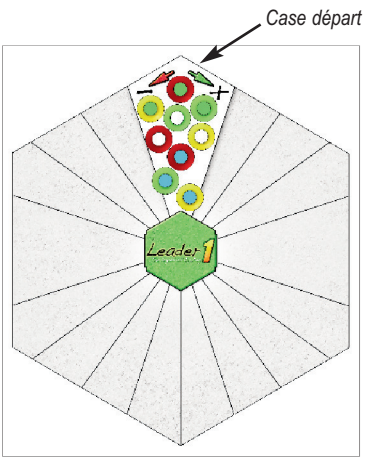


Le leader de l'équipe rose

Le rouleur de l'équipe blanche

Pion à placer sous le 1er du classement

fig.10



• Au départ de la 1ère étape, placez les pions représentant les coureurs participant à la course sur la grande case de départ (case blanche) (*fig.10*).
• Si un coureur gagne 1 bonification (*voir D.2*) : avancer (sens +) son pion d'une case.

• Si un coureur gagne l'étape : avancer (sens +) son pion de 2 cases.
• A l'arrivée, le pion de chaque coureur est reculé (sens -) d'autant de cases qu'il a de coups de retard par rapport au vainqueur de l'étape. Un coureur qui finit dans le même tour de jeu que le vainqueur de l'étape n'a donc pas de coups de retard: son pion ne bouge pas.

Français

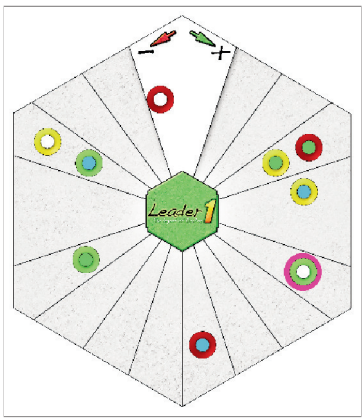
Eliminations :
- Sur l'hexagone «classement général», si le premier du classement rattrape un coureur, ce dernier est éliminé définitivement.
- Si un coureur finit une étape à plus de 3 tours de jeu après le peloton, il est éliminé.

• Le pion en tête du classement général sera posé sur le pion plus gros (face rose ou jaune).
• En cas d'ex aequo, celui qui a le plus d'énergie est classé devant.

Exemple de classement général

Le rouleur de l'équipe blanche est en tête.
Le leader de l'équipe bleue est 2ème à 2 «coups» du 1er.
Le grimpeur et le leader de l'équipe verte sont 3èmes ex- aequo à 3 «coups» du 1er.
Le grimpeur blanc est 5ème à 6 «coups» etc…

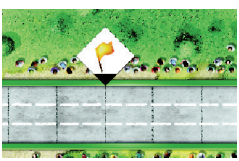
Attention, le grimpeur bleu (dernier du classement) n'a plus que 3 «coups» qui le séparent de l'élimination.



D.2 Bonification

• Placer la ou les bonifications sur l'étape constituée (*fig.11*).
• Le coureur qui franchit le 1er la ligne déterminée par le jeton «bonification» gagne une case au classement général => le jeton représentant ce coureur sur l'hexagone «classement général» est avancé d'une case (sens +).

fig.11



D.3 Energie restante

A chaque fin d'étape, l'énergie restante de chaque coureur est conservée et viendra s'ajouter à l'énergie attribuée pour l'étape suivante.

Néanmoins, cet ajout n'excédera pas 15 points.

Exemple :
Coureur A finit la 1ère étape avec 6 points.
Coureur B finit la 1ère étape avec 22 points.
=> Étape suivante : coureur A démarrera avec : «énergie attribuée pour la 2ème étape» + 6.
coureur B démarrera avec : «énergie attribuée pour la 2ème étape» + 15.