

Um Reifenbreite

Mise en place

- Choix du parcours.

Course	Durée	Type	Départ	Sprints	Arrivée
Paris-Roubaix	Court		2	D	A
Liège-Bastogne-Liège	Court		1	B	C
Giro d'Italie	Long		2	D, A, B	C
Tour de France	Long		1	B, C, E	A

case verte	Pavé
case rouge	Montée
case orange	Descente

- À portée :
 - Les 2 dés
 - La pioche des cartes chance face cachée.
 - La pile des 6 cartes photo face cachée (ou un dé .

- Chacun prend à sa couleur :

- Les 4 coureurs (n° x1, x2, x3, x4).
Si plusieurs sprints : Le coureur avec le maillot jaune.
- Les 14 cartes énergie face visible → devant soi.
Si parcours court ⇒ Prendre les 7 indiquées.
Retirer du jeu les 7 autres.



- À partir du 1^{er} joueur , chacun son tour pose 1 de ses coureurs sur une case départ, jusqu'à tous les poser.
Une case départ contient un ou le n° du départ (**1** ou **2**).
Les coureurs d'une même équipe doivent être posés sur des files différentes.

1 coureur max / case.

Le coureur le + proche de l'arrivée est devant. Si égalité, le + à droite est devant.

Une file ⇒ Parallèle à la route. Une ligne ⇒ Perpendiculaire à la route.


















Règles de déplacement

- Avancer tout droit ou en diagonale, pas en latéral ni vers l'arrière.
- Ne pas franchir les traits épais du parcours (virage).
- Traverser une case occupée est interdit. Passer en diagonale entre 2 coureurs est autorisé.

Déroulement d'une manche

Début	<p><i>Si plusieurs sprints : Si la ligne du 1^{er} sprint a été passée, mais pas la ligne d'arrivée ⇒ Le 1^{er} coureur de la course prend le maillot jaune et marque 2 points.</i></p> <p>Du 1^{er} de la course au dernier, chaque coureur joue son tour. Un coureur qui est tombé ou qui a déjà avancé (poursuite) cette manche, saute son tour.</p>
Fin	<p>Si des coureurs en bord de route ⇒ Dans l'ordre de leur sortie, les reposer à leur place, sinon sur la même ligne, sinon sur une ligne derrière.</p> <p>Si des coureurs ont passé la ligne d'arrivée ⇒ Les retirer du parcours.</p>

Tour d'un coureur

1 – <u>Relais</u>	<p><i>Si le coureur est le 1^{er} d'une file continue de coureurs ⇒ Il peut demander à échanger sa place avec le coureur juste derrière lui. En cas de refus, il peut demander au coureur suivant juste derrière, etc. Si un coureur accepte, il devient le coureur actif.</i></p>
2 – Énergie	<p>Lancer les 2 . Donne le nombre de cases de son déplacement.</p> <p>Sauf 1^{ère} manche, pour chaque  qu'il doit lancer, le coureur peut jouer 1  à son n° ou un joker.</p> <p>Si départ sur case verte ⇒ Jouer 1  max.</p> <p>Si départ sur case rouge ⇒  avec  interdite.</p> <p>Si le coureur choisit de jouer des  ⇒ Il annonce s'il démarre ou pas. Un coureur qui démarre ne peut pas être poursuivi. Puis il lance 1  si besoin, et défausse la ou les  jouées.</p> <p><i>Remorquage : Pour chaque  qu'il doit lancer, le coureur peut obtenir un 6 en tirant 1  photo. Noter le n° du coureur et de la photo tirée. Mélanger les 6  après chaque tirage. 4 remorquages max / coureur / partie. 1 remorquage = 1 ou 2 tirages.</i></p>
3 –  Chance	<p>Sauf 1^{ère} manche, si son déplacement = 7 ⇒ Piocher 1 , appliquer, puis défausser.</p> <p>Si pioche  épuisée, mélanger sa défausse.</p> <p>Si  énergie à défausser ou à recevoir ⇒  du coureur actif, sinon un joker, sinon rien.</p> <p>Si chute collective ⇒ Le coureur actif et tous ceux reliés à lui (pas en diagonale) tombent. Les coureurs à droite ou devant le coureur actif ne tombent pas. Un coureur qui est tombé reste sur sa case.</p>
4 – Avancée	<p>Si départ sur case verte case rouge ⇒ Déduire de son déplacement le chiffre sur la case. Si le nombre obtenu ≤ 0 ⇒ Se décaler en bord de route.</p> <p>Si départ sur case orange ⇒ Ajouter à son déplacement le chiffre sur la case.</p> <p>Puis avancer <u>au plus</u> du déplacement obtenu.</p> <p>Exception : Un coureur qui passe la ligne d'arrivée doit avancer le + loin possible.</p>
5 – Poursuite	<p>Si le coureur était le 1^{er} d'une file continue de coureurs ⇒ Le coureur juste derrière lui peut choisir de le poursuivre (sauf si démarrage). S'il le poursuit, ce coureur peut alors lui-même être poursuivi, etc. Les cases départ de 2 coureurs qui se poursuivent doivent être de <u>même couleur</u>. Le suivant doit arriver juste derrière le suivi, en se déplaçant du même nombre de cases.</p>
6 – <u>Sprints</u>	<p><i>Les 3 premiers coureurs à passer une ligne de sprint marquent des points. Le 1^{er} sprint donne 11, 8 et 5 points. Le 2^e donne 7, 5 et 3 points. Le 3^e donne 5, 4 et 2 points. Si plusieurs sprints : Le dernier coureur à passer une ligne de sprint est éliminé.</i></p>
7 – Arrivée	<p>Chaque coureur qui a passé la ligne d'arrivée marque des points selon l'ordre de passage. Le 1^{er} marque 50 points, le 2^e 40, le 3^e 35 points, le 4^e 32 points, le 5^e 30 points, etc.</p>

Fin du jeu : Quand tous les coureurs ont passé la ligne d'arrivée. L'équipe qui totalise le + de points gagne.

Remorquage : Tirer 2  photo différentes. Si un coureur est pris, il est disqualifié et marque 0 point.

Étapes : Après N parties, cumuler les points de chaque coureur et chaque équipe.

Chaque équipe a un bonus = N × le cumul des points de son coureur le + fort.