



# Tour de France Board Game

Jeu de société sous licence officielle d'A.S.O.



## Le jeu de société Tour de France est une simulation réaliste sur plateau de la plus grande course cycliste professionnelle au monde.

### Contenu du paquet

Le paquet de base contient 4 étapes basées sur le parcours réel de la 109e édition du Tour :

- ROSKILDE > NYBORG,
- BRIANÇON > ALPE D'HUEZ,
- CARCASSONNE > FOIX
- PARIS LA DÉFENSE ARENA > PARIS CHAMPS-ÉLYSÉES

Le jeu sera progressivement extensible grâce à de nouvelles étapes qui seront vendues séparément.

### Le jeu contient également :

- 6 ensembles de figurines de six coureurs pour chaque équipe. Les figurines ont des dossards et les équipes des couleurs différentes.
- 5 dés (chacun avec une fonction spécifique).
- Un corridor de départ depuis lequel se déroule le départ de la course. De l'autre côté est représenté un podium pour les 3 premiers coureurs arrivés.
- Comme dans le véritable Tour de France, la course fait l'objet de plusieurs classements : général individuel, par équipes, du meilleur sprinteur et du meilleur grimpeur. Les autocollants de maillots distinctifs servent à identifier les leaders de chaque classement. Les détenteurs des maillots peuvent utiliser leurs facultés exceptionnelles en faisant valoir des cartes spéciales (jaune, verte et à pois).

### Description du plan de jeu

Le plan de jeu représente une étape. La route est composée de cases hexagonales sur lesquelles les figurines se déplacent. Chaque étape se compose de secteurs délimités par une ligne jaune distinctive. Les secteurs sont délimités pour le sens de la course. Les flèches blanches indiquent le sens de la course vers l'avant dans le secteur donné. La ligne bleu clair sur le bord de la route et les flèches qui en dépassent représentent la direction du vent et servent à déterminer l'ordre des figurines dans le jeu. Les flèches noires dans les cases jaunes évoquent la désignation réelle des étapes et servent de repères auxiliaires pour s'orienter dans le jeu. Elles montrent le même sens de course vers l'avant que les flèches blanches et se trouvent toujours sur le même côté que celui d'où souffle le vent, indiquant ainsi de quel côté est l'ordre des figurines dans le jeu. Pour les étapes de montagne, les secteurs où commencent et où finissent les ascensions sont mis en évidence par un effet d'ombre près de la ligne jaune de délimitation, la surface de l'asphalte étant beaucoup plus claire dans la montée.

### Le principe du jeu

Chaque joueur joue avec des figurines qui constituent son équipe cycliste. Le déplacement des figurines est déterminé par les dés. Les dés ont diverses fonctions selon que l'on roule sur du plat, dans une montée ou en fonction de la situation tactique apparue. Le jeu se compose de mouvements individuels. La position des figurines sur la surface de jeu est déterminée par le sens des flèches. Les joueurs derrière les figurines jouent chacun leur tour en fonction de leur position. L'ensemble du tour de table s'achève quand les joueurs ont bougé toutes les figurines. S'ensuit alors un nouveau tour de table. Chaque nouveau tour entamé est enregistré à l'aide de l'application. Le nombre de tours de table permet de calculer les temps à l'arrivée et d'établir le classement.

Le mécanisme de jeu ne repose pas que sur le hasard, mais aussi sur les décisions prises pour chaque déplacement de la figurine.

La grille hexagonale offre une liberté de mouvement relativement importante. Le positionnement d'une figurine peut être planifié en fonction du mouvement des autres figurines dans l'ordre. Le choix des dés permet, quant à lui, de planifier la bonne manœuvre qui entraînera, par exemple, un éclatement du groupe et permettra une échappée ou, au contraire, ralentira les poursuivants.

### Les règles

#### 1. Le départ

Avant le départ d'une étape, nous plaçons le corridor de départ sur le plan de jeu de manière à ce que les cases hexagonales s'emboîtent les unes dans les autres. Le départ de la course se fait à l'aide de l'application sur laquelle se déroule le tirage au sort. Le tirage au sort définit l'ordre des équipes. En fonction de cet ordre, les joueurs placent l'une après l'autre les différentes figurines sur les cases dans le corridor de départ. Les endroits où sont placées les figurines dépendent uniquement du choix de chaque joueur. L'ordre est régi par les flèches du secteur dans lequel les figurines se déplacent après le départ. **Figure 1.**

La course commence avec le 1er tour de table sur l'application. La figurine qui ouvre le jeu doit donner la vitesse avec le dé jaune, les autres figurines avançant selon la description ci-après. L'arbitre confirme ensuite chaque tour de table dans l'application. La confirmation s'accompagne d'un effet sonore.

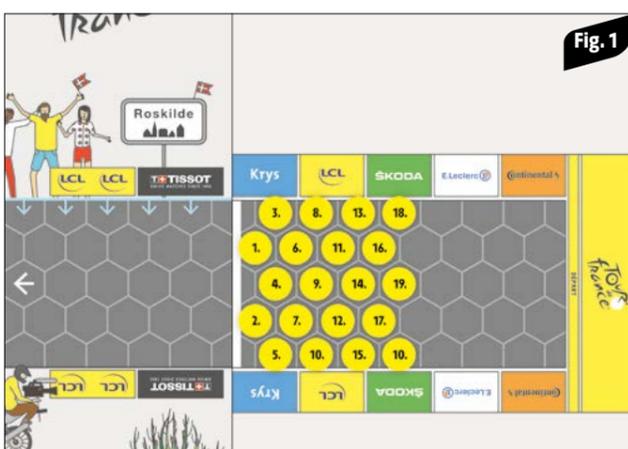
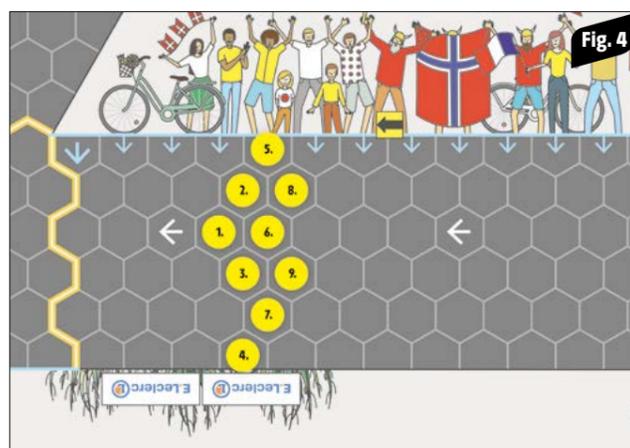
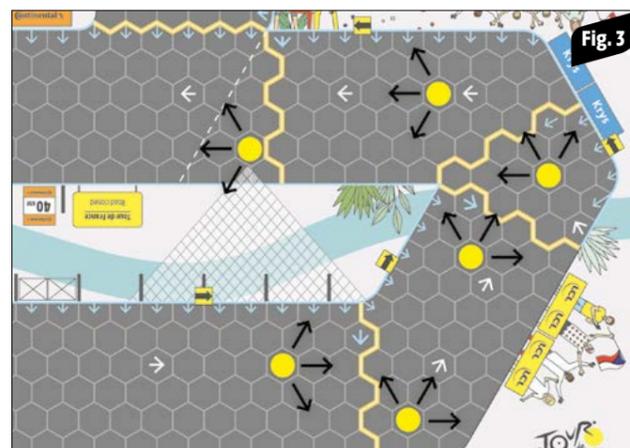
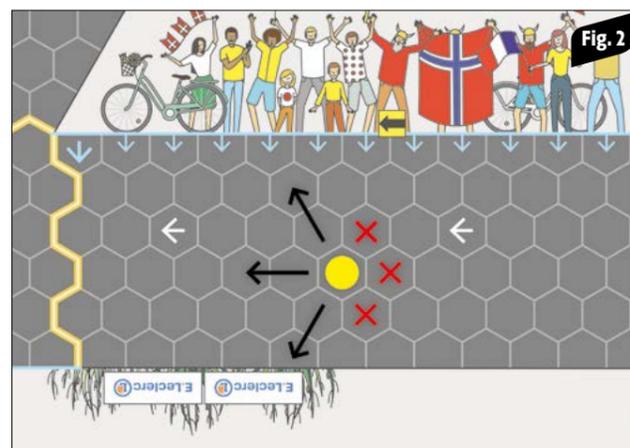
L'ordre de départ dans les étapes suivantes respecte ensuite le classement et les joueurs placent leurs figurines en fonction de la liste de départ.

#### 2. Le déplacement de base des figurines

Les figurines peuvent se déplacer sur les cases hexagonales uniquement dans 3 directions vers l'avant comme l'indiquent les flèches blanches pour le secteur donné. Elles ne peuvent en aucun cas se déplacer vers l'arrière, dans le sens opposé des flèches. **Figure 2.** Les flèches noires latérales dans les cases jaunes aident aussi à déterminer le sens du mouvement par rapport à la ligne jaune du secteur. **Figure 3.**

#### 3. La détermination de l'ordre de déplacement des figurines

Au début de chaque tour de table, la figurine qui est la plus proche de la ligne jaune du secteur est en position de leader. Si les figurines se trouvent au même niveau, c'est alors la flèche bleu clair du « côté exposé au vent » du secteur qui détermine l'ordre du tour. Si le vent



souffle de la droite, les figurines se déplacent alors elles aussi lors du tour de table dans un ordre allant de la droite vers la gauche, et inversement. Les flèches jaune-noir d'orientation le long du secteur correspondant permettent aussi d'avoir un meilleur aperçu. La flèche indique non seulement la direction avant, mais aussi, en fonction du côté de la route où elle se trouve, d'où partent d'abord les figurines. **Figure 4.**

#### 4. La priorité de déplacement des figurines selon le secteur

Les figurines qui franchissent la ligne jaune du secteur se trouvent dans un nouveau secteur et suivent sa flèche de direction. Un nouveau « côté exposé au vent » détermine l'ordre des figurines. Les figurines qui se trouvent au début du tour de table déjà dans un nouveau secteur derrière la limite de la ligne jaune ont toujours la priorité de déplacement par rapport aux figurines qui n'ont pas encore dépassé la ligne du secteur initial. Lorsqu'elles se déplacent, les figurines peuvent aussi franchir plusieurs lignes et ainsi traverser plusieurs secteurs d'un coup. **Figure 5.**

#### 5. La vitesse de déplacement

Le jet de dé détermine la vitesse de déplacement.

**Le dé jaune (2/ATTACK-3-3-4-5-6)** ne s'utilise que lorsque l'on roule sur du plat. Le symbole 2/attack possède 2 significations. Pour les figurines qui sont en position d'attaquer, cela signifie qu'elles peuvent réaliser cette attaque. Pour les figurines qui ne sont pas dans cette position, seule la valeur 2 pour le déplacement s'applique.

**Le dé à pois (1/ATTACK-2-2-3-3-4)** ne s'utilise que lors des montées. Le symbole 1/attack possède 2 significations. Pour les figurines qui sont en position d'attaquer, cela signifie qu'elles peuvent réaliser cette attaque. Pour les figurines qui ne sont pas dans cette position, seule la valeur 1 pour le déplacement s'applique.

**Le dé vert (3-4-4-5-5-6)** ne s'utilise que pour accélérer en cas d'attaque.

**Le dé blanc (1-1-2-2-3-3)** est tactique et sert à ralentir le rythme du groupe. Le joueur peut l'utiliser à tout moment, mais seulement sur du plat.

**Le dé rouge (4-5-6-7-CRASH-BIG CRASH)** s'utilise si le joueur veut prendre un risque dans une situation décisive. Le joueur peut l'utiliser à tout moment, mais seulement sur du plat. Crash et Big Crash signifient une chute. Attention, donc, aux conséquences !

Le joueur dont la figurine est en tête entame chaque nouveau tour de table. Son jet de dé détermine la vitesse. La figurine en tête est toutefois confrontée à la résistance au vent et avance donc d'une case de moins que ce qui est indiqué sur le dé. Les autres joueurs dans l'ordre peuvent choisir de suivre son rythme ou essayer d'avancer à une autre vitesse en lançant le dé. Les figurines disposent d'une liberté de déplacement vers l'avant et la manière dont le joueur parvient à se déplacer tactiquement dans le peloton ne dépend que de lui.



#### 6. L'impossibilité de déplacement

Une collision se produira dans le cas où une figurine est dans l'impossibilité d'avancer ne serait-ce que d'une seule case (il est impossible de reculer !). Dans ce cas, la figurine reste sur place et attend le tour suivant pour pouvoir avancer.

#### 7. Le peloton, le groupe

Le peloton ou un groupe sont formés par un minimum de 2 figurines qui se trouvent sur des cases voisines. Ce cas de figure est valable aussi si les figurines se trouvent dans des segments différents de la route. Elles forment ainsi une case continue. La première figurine dans le groupe doit toujours déterminer la vitesse de déplacement avec le dé. Les autres figurines du groupe peuvent choisir d'adopter la vitesse de la première figurine sans qu'il leur soit alors nécessaire de lancer le dé ou, à leur place, les joueurs peuvent à tout moment lancer le dé pour tenter de modifier la vitesse.

#### 8. La résistance de l'air, le vent

Le coureur de tête est confronté à la résistance de l'air. Par conséquent, la figurine qui se trouve en tête du groupe avance d'une case de moins que le chiffre qui est indiqué sur le dé. Les autres figurines dans l'ordre profitent de l'effet d'aspiration et peuvent donc, elles, avancer à la pleine vitesse indiquée par le lancer de dé effectué précédemment. Cela permet des relais en tête du peloton ou du groupe. C'est aussi l'avantage fondamental d'un groupe qui peut ainsi augmenter ou maintenir son rythme de course.

#### 9. Un coureur isolé

Toute figurine qui n'a aucune autre figurine sur une case voisine représente un coureur isolé. Cette figurine doit toujours définir sa

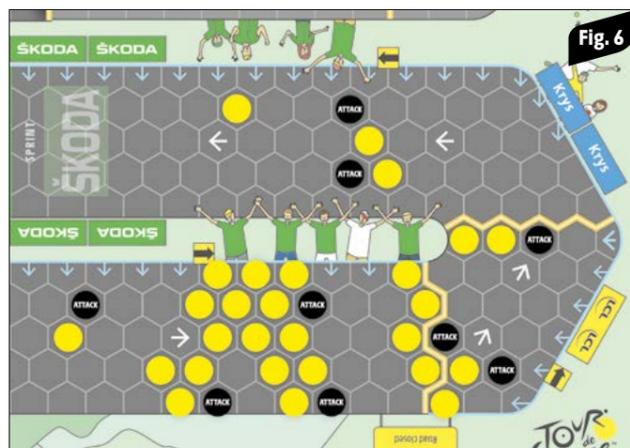
vitesse avec le dé et avance toujours d'une case de moins que la valeur indiquée suite au lancer. L'autre désavantage est qu'elle ne peut pas attaquer. Si le joueur fait un 2/attack, il ne peut donc se déplacer que de 2 cases. La valeur 2 ne diminue plus dans ce cas.

#### 10. Rouler sur le plat

Les secteurs plats ont une surface d'asphalte gris foncé. Les joueurs utilisent le dé jaune pour avancer sur le plat. La figurine en tête se déplace toujours d'une case en moins. Cela signifie que si le dé indique la valeur 3, la figurine avance de 2 cases, avec la valeur 4 de 3 cases, avec la valeur 5 de 4 cases et avec la valeur 6 de 5 cases. Les autres figurines ont le choix : elles peuvent utiliser la valeur indiquée sur le dé ou à tout moment essayer d'avancer à une autre vitesse en lançant le dé. Les flèches déterminent la direction et l'ordre de déplacement pour le secteur donné comme décrit ci-dessus. Si les flèches bleues sont à droite, les joueurs avancent alors les figurines dans l'ordre de la droite vers la gauche, et inversement. Après avoir pénétré dans le secteur suivant, les figurines se dirigent vers la ligne jaune suivante et respectent la direction et l'ordre de déplacement correspondants selon les flèches du secteur donné. Les figurines dans le nouveau secteur ont toujours la priorité de déplacement par rapport à celles qui se trouvent derrière la ligne jaune, même si, à première vue, il peut sembler que ce ne soit pas le cas dans certains virages.

#### 11. Attaquer sur le plat

Les coureurs peuvent attaquer depuis les positions avantageuses et tenter de s'échapper. Avant chaque tour de table, les joueurs s'entendent sur les figurines qui se trouvent en position d'attaquer. Les positions depuis lesquelles il est possible d'attaquer sont en tout cas les positions frontales dans le groupe ainsi que toutes les autres positions où une figurine dispose d'au moins 3 cases libres devant elle. Dans le cas des bords de route, 2 cases vers l'avant suffisent. **Figure 6.** Si une figurine qui se trouve dans cette position fait le symbole 2/attack, elle peut attaquer de cet endroit. Le joueur peut entreprendre une attaque de deux façons:



**A/** Il tente une échappée en solitaire. Le joueur avance d'abord sa figurine de 2 cases avant de lancer le dé vert et d'avancer du nombre de cases indiqué. Les deux valeurs ne diminuent pas en cas d'attaque, même si la figurine attaque depuis la première position. **B/** Il se sert de l'attaque pour étirer tout le groupe. Le joueur fait part de son intention à ses adversaires. Il n'avance pas tout de suite la figurine de 2 cases et lance directement le dé vert. La figurine progresse ensuite de la somme des deux jets. Les autres figurines du groupe peuvent utiliser toute la valeur et avancer du même nombre de cases. N'importe quel joueur peut couper cette vitesse en lançant de nouveau le dé vert, éventuellement le blanc. La valeur de vitesse indiquée par le lancer s'applique alors pour les figurines. Attention ! Une figurine isolée ne peut pas se servir de l'attaque. La vitesse 2 s'applique pour ses déplacements.

#### 12. Contenir une attaque

Chaque figurine à qui c'est le tour après la figurine qui a attaqué et s'est échappée, doit à nouveau lancer le dé. Si le dé indique à nouveau 2/attack, elle peut contenir cette attaque et lui répondre en procédant de la même façon que la figurine qui a attaqué avant elle. Cette règle s'applique toujours à tour de rôle, si les autres figurines font, elles aussi, 2/attack. Les autres figurines peuvent donc contenir l'une après l'autre une attaque tant que le dé n'indique pas un autre chiffre à un des joueurs. Après cela, un lancer 2/attack ne signifie plus qu'un déplacement de 2 cases.

#### 13. Les ascensions

Lors d'une ascension, les figurines utilisent la vitesse à laquelle elles avançaient encore sur le plat, et ce dans toute son étendue. Cela s'applique aussi pour une figurine qui tente de s'échapper. Si la vitesse a été obtenue en lançant le dé vert déjà dans la pente, la valeur complète est utilisée pour les déplacements comme sur le plat. Il arrive donc souvent que les groupes se rejoignent lors d'une ascension.

#### 14. Rouler dans une montée

Le dé à pois est utilisé pour les déplacements derrière la ligne délimitant la montée. De même que sur le plat, la figurine en tête doit donner le rythme en lançant le dé, les autres pouvant choisir d'adopter cette vitesse ou de lancer le dé. Le déplacement de la figurine en tête ne diminue pas en côte. Au contraire, si la figurine en tête a une vitesse 4 avec le dé, la vitesse de la figurine qui la

suit dans l'ordre diminue d'une case. Cela est dû au fait que le coureur en tête avance à un rythme si élevé que les autres figurines n'arrivent pas à le suivre. Les joueurs peuvent adopter la vitesse réduite d'une valeur de 1 et avancer de 3 cases ou essayer de relancer le dé. Si la valeur 4 tombe à nouveau, la situation se répète. Cela s'applique toujours quand quelqu'un fait un 4, et ce, même au milieu d'un groupe.

#### 15. Attaquer dans une montée

Une attaque en côte se déroule de la même façon que sur le plat. Une figurine peut attaquer si elle se trouve en tête du groupe ou si elle dispose de 3 cases libres devant elle (2 cases libres dans le cas des bords de route). Si la figurine dans cette position fait 1/attack, elle avance alors d'1 case, puis augmente sa vitesse et avance du nombre de cases correspondantes comme sur le plat à l'aide du dé vert. La variante consistant à tirer tout le groupe ne peut pas être utilisée à la différence d'une attaque sur du plat. La figurine ne peut s'échapper qu'en solitaire. Comme sur le plat, les joueurs suivants peuvent contenir l'attaque. Et comme sur le plat, une figurine esseulée ne peut pas attaquer et n'avance que d'1 case.

#### 16. Les descentes

Les figurines descendent à la vitesse indiquée par le dé à pois. Les figurines qui ont dépassé la ligne de la pente et sont déjà sur le plat peuvent utiliser le dé jaune pour avancer. Les figurines qui sont encore dans la pente ne peuvent pas adopter la vitesse de celles qui sont sur le plat. Leurs joueurs doivent donc lancer le dé à pois pour avancer. C'est ainsi qu'apparaissent des situations où le groupe de tête, qui utilise déjà le dé jaune pour avancer et roule plus vite que ceux qui sont encore dans la pente, se détache au sommet de l'ascension.

#### 17. Le freinage

Un des éléments tactiques est de freiner le rythme d'un groupe. Par exemple, si un joueur a une figurine dans une échappée et ne souhaite pas que le peloton le rejoigne, il peut utiliser le dé blanc pour ralentir le groupe. Le déplacement ne diminue pas de la valeur 1, pas même si la figurine ralentit les autres depuis la position de tête. Les 2 figurines suivantes dans l'ordre peuvent alors adopter la vitesse indiquée par le dé blanc ou tenter d'accélérer un peu le rythme en lançant le dé. Attention, le dé blanc doit toujours être utilisé ! Les autres figurines peuvent, elles, à nouveau utiliser le dé jaune pour avancer. Un joueur peut freiner de manière répétée, à chaque fois que cela convient à sa stratégie. Il n'est toutefois possible de freiner que sur le plat.

#### 18. Les prises de risques

Des situations se présentent parfois où cela vaut le coup pour un joueur de prendre un risque. Le dé rouge sert à cela. Grâce à lui, la figurine qui prend un risque peut nettement accélérer le rythme, dépasser un adversaire ou remporter un sprint. La vitesse ainsi obtenue ne diminue pas de la valeur 1, même si la figurine prend le risque alors qu'elle se trouve en tête. Une prise de risque peut toutefois aboutir à une chute. Crash signifie que seule la figurine qui a pris le risque est victime de la chute. Celle-ci reste sur place et ne peut continuer à avancer qu'au tour suivant. Un Big Crash a des conséquences négatives aussi pour les autres coureurs. La figurine qui a pris le risque quitte le jeu à cause des blessures subies lors de la chute et abandonne la course. Les 2 figurines suivantes sont elles aussi victimes de la chute. Elles restent donc sur place et ne peuvent continuer à avancer qu'au tour suivant. La figurine suivante dans l'ordre peut à nouveau imposer le rythme de la course avec le dé jaune. Prendre des risques n'est possible que sur le plat.

#### 19. Aider en transmettant de la vitesse

Une figurine qui n'avance pas du nombre complet de cases peut transmettre une partie de la vitesse à une figurine de la même équipe, et ce, uniquement en la faisant avancer précisément du nombre de cases que la figurine qui transmet la vitesse n'utilise pas. Elle peut la dépasser et l'emmener derrière elle ou, au contraire, la faire passer devant. La condition est que les deux figurines finissent l'une à côté de l'autre au terme de cette manœuvre. La même manœuvre peut être effectuée aussi avec la figurine d'un adversaire, mais seulement avec l'accord du joueur !

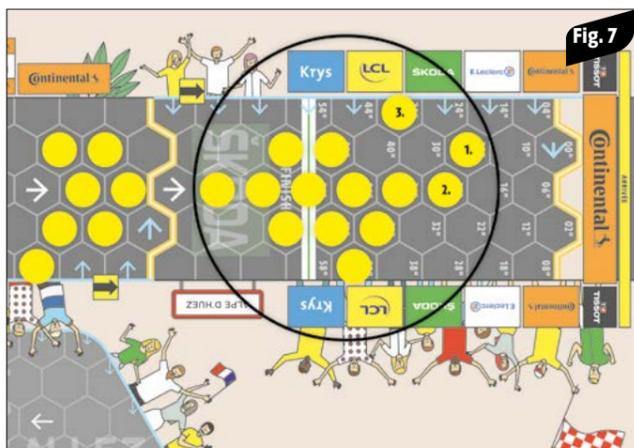
#### 20. Les primes de sprint et de montagne, attribution des points, inscription des points

Les primes de sprint sont indiquées par une ligne d'arrivée verte avec l'inscription Sprint. Les primes de montagne sont indiquées par une ligne d'arrivée blanche avec l'inscription Sommet. Les 4 premières figurines qui franchissent la ligne ou atteignent une case que traverse la bande d'arrivée obtiennent respectivement 5-3-2-1 points. Les points sont les mêmes pour les deux primes. L'inscription du classement pour les primes se fait en utilisant l'application.

#### 21. Le sprint final, les arrivées des étapes

L'arrivée est indiquée par une ligne d'arrivée verte avec une rayure blanche et l'inscription Finish. Les figurines sont arrivées si elles franchissent la ligne d'arrivée ou si elles atteignent la case que traverse la ligne d'arrivée. Les cases d'arrivée indiquent des valeurs en secondes. La figurine qui atteint la case avec le plus faible nombre de secondes l'emporte. Plus la figurine a une vitesse élevée au sprint, plus elle va loin sur une case avec un faible nombre de se-

condes. Si un groupe arrive ensemble, la même valeur de secondes obtenue par le vainqueur est attribuée à toutes les figurines qui sont reliées au vainqueur. Cela signifie que toutes les figurines du groupe ont le même temps. Dans la zone d'arrivée, les figurines ne doivent plus forcément être voisines, mais elles font quand même partie du même groupe. Cette règle ne s'applique toutefois que pour la zone d'arrivée située derrière la ligne d'arrivée. Les figurines qui n'ont pas franchi la ligne d'arrivée mais sont reliées aux figurines du groupe déjà dans la zone d'arrivée derrière la ligne font aussi partie du groupe qui est parvenu à l'arrivée de l'étape dans ce tour de table. **Figure 7.** Les 3 premières figurines à l'arrivée bénéficient de bonifications de respectivement 10"- 6"- 4". Les coureurs seuls ou les groupes qui sont inscrits à l'arrivée sont retirés du plan de jeu avant le tour suivant. Les joueurs peuvent placer les 3 premières figurines sur le podium, qui se trouve de l'autre côté du secteur de départ. Les coureurs seuls et les groupes s'élancent au tour suivant avec des écarts de temps.



## 22. La mesure du temps

L'application qui fait partie du jeu simplifie la mesure des temps et réalise un traitement complet des résultats. Le temps à l'arrivée se mesure de la façon suivante : chaque étape a un « temps de base » configuré. 1 minute y est ajoutée pour chaque tour de table.

*Exemple : l'étape avec l'arrivée à Paris a un temps de base de 2h10:00. Considérons que les joueurs effectuent cette étape en 28 tours de table et que la figurine qui l'emporte achève son sprint sur la case avec la valeur 14". Le temps final du vainqueur, le cas échéant de l'ensemble du groupe, qui est arrivé avec lui sera donc de 2h37:14. Vous pouvez comparer les temps finaux avec les temps réalisés dans les étapes réelles du Tour de France.*

## 23. L'utilisation de l'application, l'inscription des temps et des points

Les joueurs désignent eux-mêmes l'arbitre qui confirmera dans l'application le début de chaque nouveau tour de table et réalisera la bonne inscription du classement des figurines pour les primes et à l'arrivée. Le temps se mesure en comptant les tours de table avec la touche TURN sur le cadran du chronomètre. Avant chaque tour de table, l'arbitre doit confirmer son départ. Lors du franchissement des primes, l'arbitre inscrit les 4 premières figurines qui ont franchi la ligne d'arrivée avec les touches SPRINT POINTS et MOUNTAIN POINTS. Il confirme dans le menu leurs numéros, dans l'ordre duquel elles ont franchi la ligne. Les numéros confirmés des figurines sont soulignés sur un fond jaune. Lors du franchissement de la ligne d'arrivée, l'arbitre inscrit via la touche FINISH les figurines en fonction de l'ordre dans lequel elles sont arrivées. Il confirme pour la figurine en tête du groupe dans l'offre SELECT FINISH TIME les secondes d'arrivée en fonction de la case sur laquelle elle a achevé



son sprint. Il inscrit dans l'offre SELECT RIDERS toutes les figurines qui sont arrivées ensemble en groupe. Il enregistre les numéros confirmés et soulignés des figurines via SAVE. Puis il continue à compter les autres tours de table.

*Exemple : un groupe de 5 coureurs est arrivé au 28e tour de table dans l'étape menant à Paris. Le concurrent numéro 17 a achevé son sprint sur la case 26". Les autres coureurs 22, 3, 14 et 7 se retrouvent dans la zone d'arrivée ensemble dans cet ordre. L'arbitre les confirme. Cela signifie que tout le groupe est arrivé dans un temps de 2h37:26. Au tour suivant, un coureur seul arrive sur la case 46". Son temps sera alors de 2h38:46. Le peloton arrive après 2 autres tours de table. Le coureur en tête entraîne le groupe sur la case 8". Le temps de tout le monde dans le peloton sera alors de 2h40:08. L'application enregistre les temps à l'arrivée, les bonifications des vainqueurs, les points pour les primes et établit la feuille de résultats. Elle additionne les résultats après chaque étape et établit les résultats finaux à la fin de la course par étapes.*

## 24. Les compétitions

**Maillot jaune** = classement général individuel des coureurs. La figurine qui a réalisé le temps cumulé le plus bas à l'issue de toutes les étapes l'emporte. La figurine leader endosse alors le maillot jaune. Si une figurine possède plusieurs maillots, elle doit revêtir le maillot jaune en priorité.

**Maillot vert** = classement des meilleurs sprinteurs. La figurine qui obtient le plus grand nombre de points dans les primes de sprint l'emporte. La figurine leader porte le maillot vert.

**Maillot à pois** = classement des meilleurs grimpeurs. La figurine qui obtient le plus grand nombre de points dans les primes de montagne l'emporte. La figurine leader porte le maillot à pois.

**Équipes** = classement par équipes. Les temps des 3 meilleures figurines de l'équipe sont toujours comptabilisés dans la compétition. L'équipe qui possède le temps cumulé le plus bas à l'issue de toutes les étapes l'emporte.

Les maillots sont sous forme d'autocollants que les joueurs placent sur les figurines concernées.

## 25. L'utilisation des cartes

Les figurines qui sont les leaders de chaque classement peuvent utiliser dans le jeu des cartes qui expriment leurs capacités exceptionnelles et en font des leaders.

**La carte jaune** peut être utilisée par un joueur toujours 1 x par étape pour la figurine qui porte le maillot jaune, et ce uniquement sur du plat ! Si la figurine se trouve en position d'attaquer, il peut l'utiliser sans que le dé ne le lui indique et lancer directement le dé vert. Si elle n'est pas dans cette position, il peut à tout moment utiliser dans le peloton ou même en solo le dé vert pour accélérer. Les autres figurines continuent à se déplacer à la vitesse qui était la leur avant l'application de la carte ou peuvent relancer le dé jaune.

**La carte verte** peut être utilisée par un joueur toujours 1 x par étape pour la figurine qui porte le maillot vert, et ce uniquement sur du plat ! Si la figurine est en position d'attaquer, il peut l'utiliser sans que le dé ne le lui indique et lancer directement le dé vert. Si elle n'est pas dans cette position, il peut à tout moment utiliser dans le peloton ou même en solo le dé vert pour accélérer. Les autres figurines continuent à se déplacer à la vitesse qui était la

leur avant l'application de la carte ou peuvent relancer le dé jaune. **La carte à pois** peut être utilisée par un joueur toujours 1 x par étape pour la figurine qui porte le maillot à pois, et ce uniquement en côte ! Si la figurine est en position d'attaquer, il peut l'utiliser sans que le dé ne le lui indique et lancer directement le dé vert. Si elle n'est pas dans cette position, il peut à tout moment dans le peloton ou même en solo avancer de 4 cases sans qu'il soit nécessaire de lancer le dé. La figurine suivante dans l'ordre se déplace de 1 case en moins ou peut relancer le dé à pois.

Si une figurine possède 2 cartes ou plus, son joueur peut les utiliser pendant le jeu progressivement. Les cartes sont toujours valables uniquement pour l'étape correspondante.

## 26. Les spécificités des étapes

2 étapes qui possèdent quelques spécificités dont nous devons vous avertir se trouvent dans le jeu :

### ROSKILDE > NYBORG

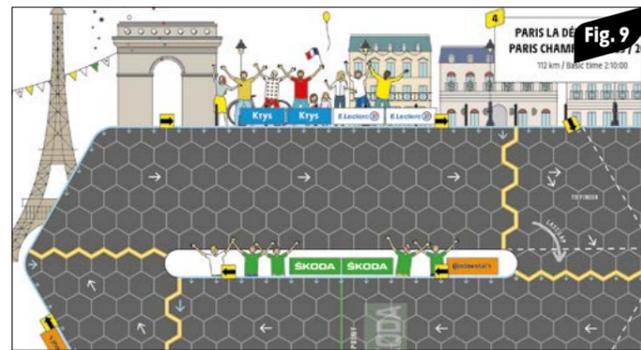
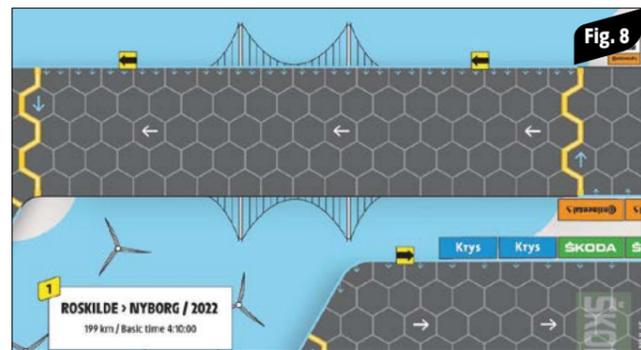
Lors de la première étape, le peloton doit traverser le Great Belt Bridge. C'est un pont sur lequel souffle un vent fort et il convient donc de dépasser sa grande résistance. C'est pourquoi une figurine isolée ou une figurine en tête d'un groupe est fortement désavantagée lors de la traversée du pont et sa vitesse diminue ainsi de 2 cases ! Le « côté sur le vent » est ici mis en évidence par des doubles flèches. En cas de vitesse 2, le déplacement diminue d'une case (s'il ne s'agit pas d'une attaque). En cas de vitesse 3 et plus, elle diminue toujours de 2 cases ! En cas d'attaque, la vitesse ne diminue pas et le même type de déplacement que sur le plat s'applique.

**Figure 8.**

### PARIS LA DÉFENSE ARENA > PARIS CHAMPS-ÉLYSÉES

La dernière étape mène à Paris et le peloton fait 2 x le tour du circuit sur les Champs-Élysées. Les figurines après avoir effectué le premier tour de circuit suivent l'indicateur Last lap et les flèches pour la direction et l'ordre selon le secteur donné. Après avoir fait ce tour de circuit, elle s'orientent déjà selon l'indicateur To finish et suivent les flèches qui mènent à la dernière ligne droite avant l'arrivée. Elles disputent à 2 reprises un sprint primé sur le circuit.

**Figure 9.**



## L'APPLICATION

L'application est un complément important du jeu. Avec elle, vous pouvez enregistrer votre propre équipe, établir une feuille de départ, mesurer le temps, compter les points dans les compétitions et traiter rapidement et facilement les résultats provisoires et complets.

Vous pouvez télécharger les applications pour iOS et Android via le code QR et les installer dans un appareil portable.

START GAME et LOAD GAME s'affichent dans le menu après la séquence d'introduction.

STAGE RACE = propose des étapes, vous pouvez monter une course par étapes librement à partir des étapes proposées à l'aide de la touche ADD STAGE. L'application vous guidera à travers toute la course par étapes.

SINGLE RACE = propose des étapes que vous pouvez choisir pour une course ponctuelle.

SELECT TEAM SIZE = vous pouvez choisir le nombre de figurines dans l'équipe avec lequel vous allez courir. Le minimum est de 3 figurines par équipe. Avoir plus de figurines signifie que le jeu durera plus longtemps.

SELECT TEAMS = le nombre d'équipes dépend du nombre de joueurs. C'est en fonction de cet élément que vous confirmez quelles équipes prennent le départ. Vous pouvez enregistrer chaque équipe. Vous pouvez entrer non seulement le nom de l'équipe, mais aussi les noms de chaque concurrent.

STARTING LIST = la feuille de départ s'affiche sur la base de votre saisie.

DRAW TEAM ORDER = pour une course ponctuelle ou la première étape, il faut tirer au sort l'ordre de départ. Cela se fait automatiquement avec la touche DRAW, qui tire au sort l'ordre dans lequel vous placerez les figurines dans le corridor de départ.

Avec la touche START, vous enclenchez le chronomètre. Dans le haut se trouve le nom de l'étape, sa longueur et le temps de base préconfiguré.

TURN = touche que l'arbitre confirme avant le début de chaque tour de table.

MOUNTAIN POINTS = touche pour inscrire les 4 premières figurines qui ont remporté une prime de montagne. L'application compte pour les figurines les points dans l'ordre où l'arbitre les a inscrits.

SPRINT POINTS = touche pour inscrire les 4 premières figurines qui ont remporté une prime de sprint. L'application compte pour les figurines les points dans l'ordre où l'arbitre les a inscrits.

FINISH = tout d'abord s'ouvre le menu SELECT FINISH TIME, où l'arbitre inscrit les secondes atteintes à l'arrivée. Cela signifie la case sur laquelle est arrivée la première figurine. Si la figurine n'est pas arrivée en raison d'une chute, l'arbitre rentre la donnée DNF à la place des secondes. Après la confirmation s'ouvre le menu SELECT RIDERS, où l'arbitre inscrit, en fonction de l'ordre à l'arrivée, toutes les figurines qui sont arrivées dans un temps identique ensemble en tant que groupe. En sauvegardant avec SAVE, l'application revient au chronomètre où nous continuons avec d'autres tours de table. La procédure est la même lors de l'arrivée d'autres coureurs individuels ou de groupes.

FINAL RESULTS = les résultats complets s'affichent ici : INDIVIDUAL, TEAM, MOUNTAINS, SPRINT.

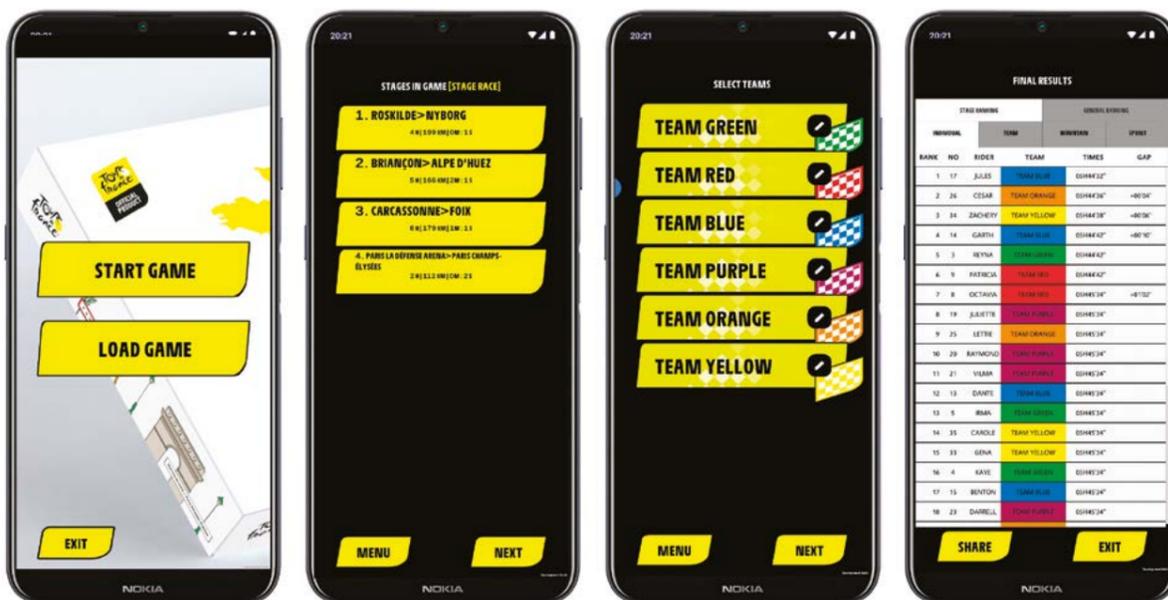
STAGE RANKING = résultats de l'étape disputée.

GENERAL RANKING = classement général après les étapes.

RESULTS = permet de faire apparaître le classement actuel en continu pendant la course.

SAVE = enregistrement du jeu.

SHARE = les résultats complets peuvent être partagés.



**RC GAMES**

**RC Games, spol. s r. o.**  
Bořivojova 1780  
252 63 - Roztoky u Prahy  
IČ: 04114094, DIČ: CZ04114094  
www.cycling-game.com  
email: info@rcgames.cz  
www.rcgames.cz  
Roman Čermák ©