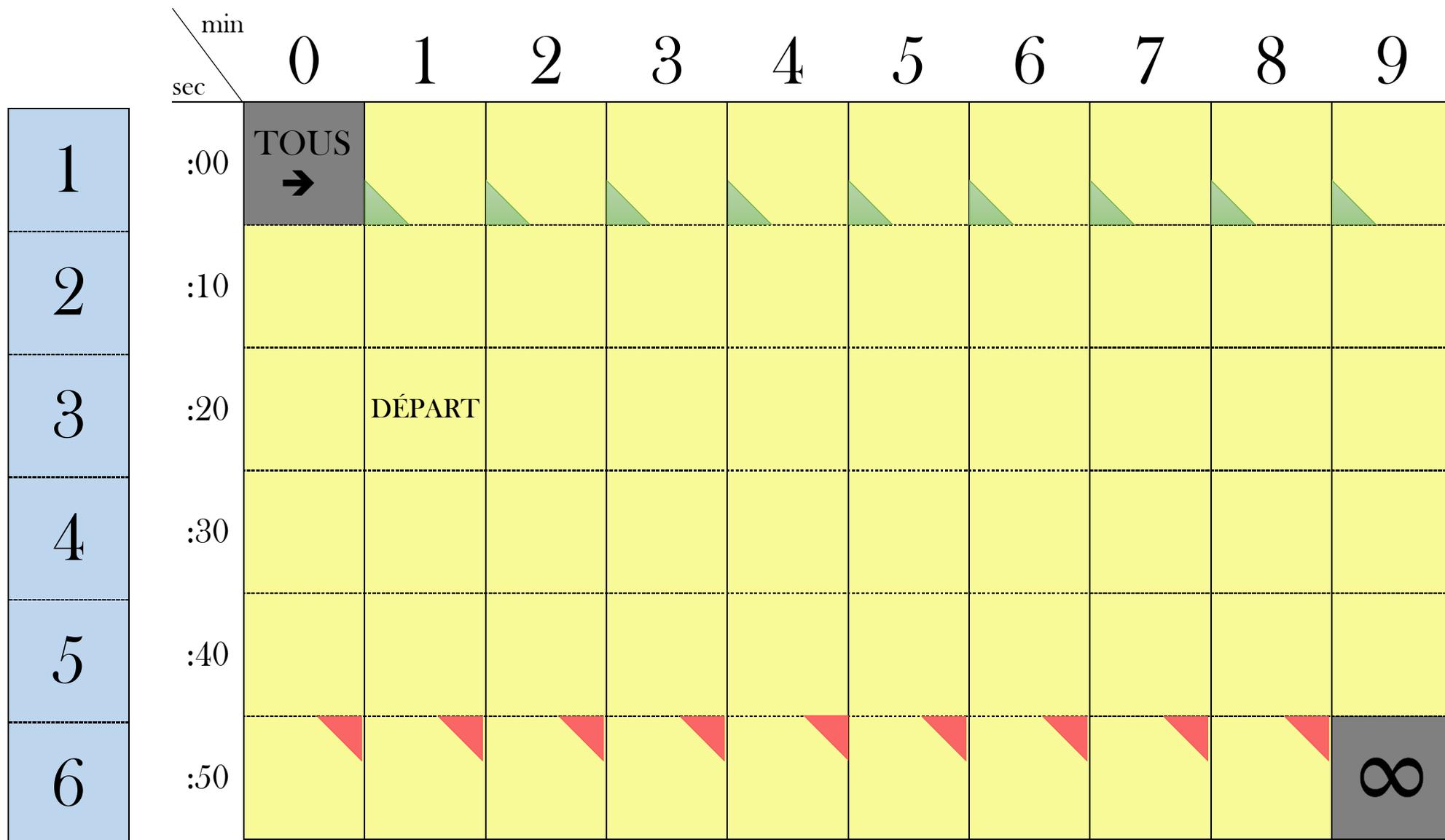


ÉTAPE



POINTS

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

<p style="text-align: center;">Le Professeur Louison Bobet & Laurent Fignon</p> <hr/> <p>Recycler toutes les cartes de la main du coureur en dessous de sa pioche et piocher 4 nouvelles cartes.</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Une fois par étape Retourner une fois utilisée.</p>	<p style="text-align: center;">L'Express de Tachkent Djamolidine Abdoujaparov</p> <hr/> <p>Retirer une carte fatigue de la main du coureur et la supprimer de la partie. Puis, piocher une nouvelle carte énergie.</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Une fois par étape Retourner une fois utilisée.</p>	<p style="text-align: center;">Le Cannibale Eddy Merckx</p> <hr/> <p>Une fois toutes les cartes révélées, le coureur augmente de 1 la valeur de sa carte.</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Une fois par étape Retourner une fois utilisée.</p>
<p style="text-align: center;">Le Blaireau Bernard Hinault</p> <hr/> <p>Une fois toutes les cartes révélées, le coureur augmente de 1 la valeur de sa carte.</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Une fois par étape Retourner une fois utilisée.</p>	<p style="text-align: center;">Le Shérif Francesco Moser</p> <hr/> <p>Lorsque des cartes fatigue sont défaussées entre deux étapes, ce coureur en défausse une supplémentaire.</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Automatique</p>	<p style="text-align: center;">Monsieur Chrono Jacques Anquetil</p> <hr/> <p>Lorsque ce coureur joue une carte fatigue, il se déplace de 3 cases au lieu de 2.</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Automatique</p>
<p style="text-align: center;">Le Pirate Marco Pantani</p> <hr/> <p>Ce coureur peut avancer de 6 cases en montagne.</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Automatique</p>	<p style="text-align: center;">Campionissimo Alfredo Binda</p> <hr/> <p>Les autres équipes ne bénéficient pas de l'aspiration de ce coureur.</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Automatique</p>	<p style="text-align: center;">CLASSEMENT GÉNÉRAL</p> <hr/> <p>Lorsqu'un coureur franchit la ligne d'arrivée pendant un tour :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Déplacer TOUS les coureurs qui n'ont pas franchi la ligne d'une case à DROITE. 2) Déplacer vers le HAUT tous les coureurs ayant franchi la ligne durant ce tour d'autant de cases après la ligne (même temps pour les coureurs d'un même groupe). 3) Les 1^{er} et 2^e reçoivent 10 secondes de bonification (déplacer d'une case vers le HAUT).

Flamme Rouge – Grand Tour

Si vous voulez faire un *Grand Tour* avec plusieurs *étapes* qui se suivent, voici les règles.

Objectif

L'objectif d'un *Grand Tour* est de terminer avec le plus de *points*. Les *points* représentent l'ensemble des primes de courses, des objectifs personnels et la satisfaction des sponsors. Les *points* s'obtiennent en finissant dans le top 3 de chaque *étape* et à la fin du *classement général au temps*.

Matériel

Vous avez besoin du matériel suivant :

- la feuille A4 du tableau des scores du *Grand Tour* (p. 1 à imprimer sans les bords) ;
- un marqueur pour l'*étape* à jouer, pour vérifier à quelle *étape* vous êtes arrivés dans le tour. Vous pouvez choisir de jouer entre 2 et 6 étapes. On commence sur le "1" ;
- un marqueur par joueur pour le tableau des *points*. On commence sur "0" et on ajuste les marqueurs selon les points obtenus par chaque équipe ;
- deux marqueurs par joueur, un pour chaque coureur (*sprinter* et *rouleur*), pour le *classement général au temps*.

Points

- Pour chaque *étape*, les trois premiers gagnent 3 (1^{er}), 2 (2^e) et 1 (3^e) *points*.
- À la fin du *classement général au temps*, les trois premiers gagnent 3 (1^{er}), 2 (2^e) et 1 (3^e) *points*.

Classement général au temps

Suivez les règles suivantes.

- Lors de la première *étape*, placer TOUS les marqueurs de chaque coureur (*sprinters* et *rouleurs*) sur la case DÉPART.
- À la fin d'un tour de jeu (à partir du moment où le premier coureur a franchi la ligne d'arrivée) :
 - tous les coureurs qui N'ont PAS franchi la ligne d'arrivée déplacent leur marqueur **d'une case vers la droite** ;
 - tous les coureurs qui ONT franchi la ligne d'arrivée durant CE tour de jeu déplacent leur marqueur **d'une case vers le haut** pour chaque case franchie après la ligne d'arrivée (une à cinq cases). Si le marqueur d'un coureur doit se déplacer "au-dessus" du tableau, déplacer le sur la case tout en dessous mais une colonne à gauche.
- Tous les coureurs qui ont franchi la ligne d'arrivée obtiennent le même temps que le coureur de tête s'ils finissent dans le même groupe (pas d'aspiration après la ligne d'arrivée !).
- Si le marqueur d'un coureur atteint la case en bas à droite (∞), vous arrêtez de calculer le *classement général au temps* de ce coureur.
- Si le marqueur d'un coureur atteint la case en haut à droite (\rightarrow), TOUS les marqueurs de coureur sont déplacés d'une case à droite.
- Les deux premiers de chaque *étape* gagnent, de plus, 10 secondes de bonification (déplacement du marqueur de coureur d'une case vers le haut).

Pour chaque *étape*, les coureurs continuent à perdre du temps tant qu'ils n'ont pas franchi la ligne d'arrivée. Cela peut sembler compliqué au début, mais les déplacements gauches/droites sur le tableau représentent les minutes (tours de jeu) et les déplacements hauts/bas représentent des écarts de dix secondes (ou 1/6 d'un tour de jeu).

Entre les étapes

- Entre les *étapes*, les coureurs ne se débarrassent pas de toutes les cartes *fatigue* de leur paquet. Seulement la moitié des cartes *fatigue* (arrondie vers le bas) de leur paquet sont remises dans la pioche des cartes *fatigue*.
- À partir de la deuxième *étape*, les joueurs placent leurs coureurs au début de l'étape normalement, mais dans l'ordre inverse des *points* d'équipe (le joueur avec le moins de *points* place ses coureurs en premier).

Égalités

- Si des coureurs sont à égalités selon les règles du *Grand Tour*, on les départage toujours en faveur du coureur qui est le moins bien placé au *classement général au temps*. Sauf pour déterminer le gagnant à la fin.
- Si des coureurs sont également à égalité au *classement général au temps*, on les départage selon le mieux placé dans la (dernière) course.

Coureurs de légende (caractéristiques spéciales)

Les règles pour les *coureurs de légende* sont optionnelles et ne sont pas nécessaires pour jouer à un *Grand Tour*. Toutefois, elles ne rajoutent pas beaucoup de complexité, mais un peu plus de saveur en ayant des équipes asymétriques. Il faut imprimer les huit cartes de la page 2 pour jouer avec.

- Avant la première étape, chaque joueur pioche secrètement deux cartes *coureur de légende* au hasard. Une des deux cartes est attribuée soit au *sprinter*, soit au *rouleur*. L'autre carte est défaussée.
- Si l'effet d'une carte n'est valable qu'une fois, il redevient valable pour l'*étape* suivante. Si l'effet d'une carte est automatique, il l'est continuellement pour chaque *étape* du tour !

Coopération

Lors d'un *Grand Tour*, il est parfaitement possible d'échanger des informations avec les autres joueurs. Vous n'y êtes pas obligés, ni de dire la vérité. Vous pouvez aller jusqu'à montrer vos cartes. Les alliances entre équipes font partie intégrante du cyclisme réel. Si vous n'aimez pas ce genre de situations, retirer simplement cette règle. :-D

Joyeuse course

Asger Harding Granerud

Septembre 2016

Traduction : Maxime Paquay (4 novembre 2016)