

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Pour vous procurer les plateaux de jeu d'autres grandes classiques :

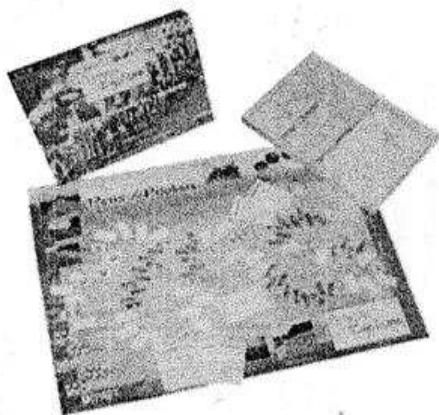
www.classiques-du-cyclisme.com

olpan
Edition

181, Avenue Victor Hugo - 92140 CLAMART
Tel : 01 46 48 92 64 - Fax 01 55 95 30 86 - mail:olpan.edition@wanadoo.fr
www.olpan.com

Classiques du Cyclisme

RÈGLE DU JEU



L'ACCUEIL DE LA PRESSE

"Le parcours comprend le bitume bien plat, des virages, mais aussi et surtout les secteurs pavés et le vélodrome au final..."

... C'est tout sauf un jeu de société classique et le détour vaut le coup " - La Voix du Nord

"Un jeu de simulation intelligent qui retrace à la perfection l'esprit de cette course légendaire..."

... A l'instar de la course, le jeu fait la part belle aux fins tacticiens" - La Voix des Sports

"Un plateau de jeu avec des règles simples et sans dé : chaque joueur dispose d'une équipe de 6 coureurs et de cartes lui permettant de mettre en place une tactique" - Le Courrier Picard

LE CONCEPT DU JEU

Chaque plateau de jeu représente une des grandes classiques légendaires de l'histoire du cyclisme. Le plateau initial vous permet de disputer Paris Roubaix

Elaborez une véritable stratégie (pas de dés dans ce jeu) : chaque joueur dispose d'un nombre identique de cartes stratégiques. Vous intervenez donc directement sur la course en donnant des ordres à chacun de vos coureurs tels que « Attaquer », « Entretien », « Ramener », « Remonter le leader », ... avec des niveaux de fatigue différents

Chaque équipe est composée de 6 membres et pour chacun de vos coureurs, vous déterminez son profil en début de partie pour en faire un leader, un équipier, un sprinter, ... en fonction de la stratégie voulue.

CONTENU DE LA BOITE

- Plateau de jeu « Paris Roubaix »
- 36 pions (6 équipes de 6)
- 44 cartes « Evénement »
- 132 cartes « Tactique » ou cartes stratégiques
- Fiches de gestion d'équipe
- Fiches de Maître du jeu

1. Le contenu de la boîte

- ✓ 1 plateau de jeu,
- ✓ 36 coureurs (6 pions par équipe),
- ✓ 30 fiches de gestion d'équipe,
- ✓ 30 fiches de gestion du Maître du jeu,
- ✓ 22 cartes tactique " Ramener ",
- ✓ 22 cartes tactique " Entretenir ",
- ✓ 18 cartes tactique " Attaquer ",
- ✓ 26 cartes tactique " Remonter ",
- ✓ 20 cartes tactique " Ralentir ",
- ✓ 12 cartes tactique " Préparer Sprint ",
- ✓ 12 cartes tactique " Sprint ",
- ✓ 44 cartes " Evénement ".

2. La création de son équipe.

Chaque équipe sera composée de 6 coureurs, soit 1 leader et 5 équipiers (le sprinter pouvant être un des équipiers). Chaque coureur aura son propre profil déterminé par 6 caractéristiques variant en fonction de la course concernée (pour Paris-Roubaix, par exemple, ce sera Plat, Endurance, Démarrage, Travail, Puissance et Pavé).

Pour chaque caractéristique, le Directeur Sportif de l'équipe indiquera, sur sa fiche de gestion, pour chaque coureur, un chiffre de 0 à 5 dans la limite de 110 points pour le total de son équipe (0 étant le minimum, et 5 le maximum sauf pour les caractéristiques de profil où un minimum de 2 pts affectés est obligatoire). C'est ce nombre de points qui conditionnera le nombre de cases allouées au coureur pour son déplacement s'il ne joue aucune carte (cf. déplacement selon les cartes en paragraphe 3).

3. Les caractéristiques des coureurs.

Sur les 6 caractéristiques de chaque coureur, 4 sont identiques, celles que soient les courses (Endurance, Démarrage, Travail, Puissance) alors que les 2 autres sont dépendantes de la course jouée en fonction de sa dominante.

✓ **P1 et P2 (ou caractéristiques " profil ")** : les chiffres donnés à ces caractéristiques permettent de déterminer le potentiel maximal d'avancée du coureur, sur une portion correspondante à ce profil (exemple, pour Paris-Roubaix, P1 représentera le profil " plat " et P2 le profil " pavé ").

✓ **E (ou caractéristique " endurance ")** : le chiffre donné à cette caractéristique sera additionné au chiffre de la caractéristique " profil " (P1 ou P2, selon la case où se trouve le coureur) pour déterminer le potentiel maximal d'avancée du coureur concerné, par une carte "Entretenir".

✓ **D (ou caractéristique " démarrage ")** : le chiffre donné à cette caractéristique sera additionné au chiffre de la caractéristique " profil " (P1 ou P2, selon la case où se trouve le coureur) pour déterminer le potentiel maximal d'avancée du coureur concerné, par une carte " Attaquer ".

✓ **T (ou caractéristique " travail ")** : le chiffre donné à cette caractéristique sera additionné au chiffre de la caractéristique " profil " (P1 ou P2, selon la case où se trouve le coureur) pour déterminer le potentiel maximal d'avancée du coureur concerné, par une carte " Ramener " ou " Préparer sprint ".

4

Les groupes où figurent les coureurs utilisant cette carte bénéficient de leur effort et chaque membre du groupe gagne 1 case par carte jouée dans la limite de 3 cases.

✓ **Attaquer** : cette carte permet à un coureur de tenter de sortir du peloton en additionnant sa valeur " profil " et sa valeur " démarrage " et d'y ajouter 5 cases.

✓ **Remonter** : cette carte permet à un équipier de remonter son leader au sein du peloton, de 5 cases (dans la mesure où l'équipier reste derrière le premier de son groupe, et où le leader est à moins de 3 cases de l'équipier au début de la manœuvre). Cette carte est utilisée en fin de tour de jeu après que le leader et l'équipier concerné se soient déplacés conformément aux règles de déplacement standard. Dès le début du tour de jeu, le Directeur Sportif devra seulement indiquer que le coureur X remonte son leader. Il sera impossible d' " économiser " des cases (et donc de gagner de la condition) en utilisant ces cartes " Remonter " (pour la notion de condition, cf. paragraphe 5.).

✓ **Ralentir** : cette carte n'est utilisable que par des équipiers. Leur déplacement standard (selon la caractéristique " profil ") sera amputé de 3 cases (attention, un coureur ne peut pas reculer ; au minimum, il reste donc sur place). Le groupe où figurent le (ou les) coureur(s) utilisant cette carte est freiné par cette carte, et chaque coureur du groupe recule d'1 case par carte jouée dans un même tour dans la limite de 3 cases.

✓ **Préparer sprint** : cette carte permet à un équipier de cumuler ses caractéristiques " profil ", " puissance " et " travail ".

6

✓ **P (ou caractéristique " puissance ")** : le chiffre donné à cette caractéristique sera additionné au chiffre de la caractéristique " profil " (P1 ou P2, selon la case où se trouve le coureur) pour déterminer le potentiel maximal d'avancée du coureur concerné, par une carte " Sprinter " ou " Préparer sprint ".

4. Les cartes.

Elles ont un rôle essentiel, conditionnant la tactique de l'équipe. Chaque carte abattue par un Directeur Sportif va ordonner à un ou plusieurs de ses coureurs d'appliquer une tactique :

✓ **Ramener** : Cette carte concerne jusqu'à 3 équipiers (d'une même équipe). Chaque équipier désigné par cette carte pourra ainsi ajouter son chiffre de caractéristique " profil " (P1 ou P2, selon la case où il se trouve) à celui de sa caractéristique " travail " (T). Cette carte pourra être utilisée par tout équipier ne figurant pas dans le groupe de tête. Par l'utilisation de cette carte, le Directeur Sportif permet à tous les coureurs accompagnant son (ou ses) coureur(s) concerné(s) par la carte de gagner une case par carte jouée dans la limite de 3 cases.

✓ **Entretenir** : cette carte permet de maintenir un tempo, que ce soit dans une échappée ou dans le peloton pour durcir la course. Elle peut être utilisée pour plusieurs coureurs (jusqu'à 3) à condition qu'ils fassent partie du même groupe (pour mémoire, deux coureurs font partie d'un même groupe, tant qu'il n'y a pas de case sans coureur entre eux). Elle permet d'additionner la valeur " profil " et la valeur "endurance " du ou des coureurs chargés par le Directeur Sportif d'appliquer cette tactique.

5

Le sprinter désigné de l'équipe, s'il existe, doit être placé par le joueur dans la roue (la case derrière) du coureur qui prépare le sprint. Cette carte ne peut être utilisée que dans le final d'une course (cf. marquage sur le plan de jeu : les cases avec " PS ou S ").

✓ **Sprint** : cette carte permet à un coureur de prendre part à un sprint en alliant sa caractéristique " profil " à sa caractéristique " puissance " dans la zone prévue à cet effet (cases " S ").

✓ **Événement** : cette carte sera tirée par le Directeur Sportif lorsque son coureur se trouvera sur une des cases " E " du plan de jeu. Le coureur concerné devra se conformer aux indications de cette carte qui lui indiquera une crevaillon, une chute, un abandon, un gain de condition, ... si les incidences des autres cartes amenaient un coureur à se déplacer sur une case " E " sans qu'il l'ait choisi, il ne tirerait pas de carte.

Les mouvements liés aux cartes " Ramener ", " Entretenir " "Attaquer ", " Sprint " et " Ralentir " sont joués en priorité au début du tour de jeu alors que ceux liés aux cartes " Remonter " sont joués en fin de tour de jeu après les mouvements de tous les autres coureurs.

5. La condition physique du coureur.

En face de chaque coureur, sur la feuille de gestion du maître du jeu, vous avez 2 jauges qui permettent d'évaluer la condition de votre coureur :

- ✓ la barre supérieure représente la **condition (C)** du coureur,
- ✓ la barre inférieure représente ses **efforts (E)**.

7

La variation de la barre supérieure est fonction du potentiel d'avancée du coureur et de son avancée réelle à chaque tour. Par exemple, un coureur ayant un potentiel de progression de 5 cases sur le plat (5 dans la caractéristique plat) ne pourra avancer (tactiquement) que de 3 cases et ainsi gagner 2 points sur sa barre de condition. En fonction de sa tactique au tour par tour, chaque coureur verra sa barre d'effort progresser selon le barème suivant :

sur le plat ou en descente :

tactique normale : 0
tactique ralentir : 0
tactique ramener : 4
tactique entretenir : 4
tactique attaquer : 8
tactique remonter : 3 pour l'équipier
tactique préparer sprint : 5 pour l'équipier qui a préparé le sprint.
dans une côte ou sur les pavés : un coefficient 1.5 est appliqué sur les pertes ou gains du plat (sauf pour l'ordre "Remonter")
dans un col : un coefficient 2 est appliqué sur les pertes ou gains du plat.

Lorsque la barre d'efforts dépasse la barre de condition, le coureur ne peut plus effectuer d'action liée à une carte, et ce, tant que sa barre C ne revient pas, au moins, à égalité de sa barre E. Le coureur devra donc s'efforcer d'économiser des cases pour gagner en Condition et pouvoir, de nouveau, effectuer une action.

6. Déroulement d'une partie.

La partie peut se jouer jusqu'à 6 joueurs. Chaque joueur se voit remettre une fiche de gestion de son équipe et 6 pions (le n°1 de chaque équipe est considéré comme le leader).

8

Les joueurs ayant joué " Remonter " effectueront les mouvements inhérents en dernier.

Il est à noter que pour les coureurs non concernés par des cartes, l'ordre de jeu sera l'ordre des coureurs sur la piste, du coureur de tête au dernier coureur (si des coureurs se trouvent sur la même case, ils joueront dans l'ordre de leur dossard - 1 avant 2, 2 avant 3,...) et dans l'ordre du " tour de priorité " établi au début du jeu (joueur X avant joueur Y,...) par tacite entendement.

Une fois ces mouvements effectués, on comptabilise le nombre de cartes " Ramener ", " Entretenir " et " Ralentir " par groupe afin d'ajouter ou de retrancher des cases à chaque groupe.

Ensuite, les coureurs concernés par les cases " E " (indiquées par des symboles sur le plateau de jeu) tirent des cartes " Evénement " et appliquent les indications des cartes.

Il est important de mentionner que chaque coureur devra au moins s'arrêter 1 fois sur chaque zone (pavée ou non) traversée et ne pourra donc, par exemple, pas passer d'une zone pavée à une autre en attaquant.

On procédera ainsi jusqu'à l'arrivée, le premier coureur franchissant la ligne d'arrivée, ou celui dépassant la ligne du plus grand nombre de cases dans le cas d'une arrivée groupée, est déclaré vainqueur.

Dans le cas d'une " saison " utilisant plusieurs plateaux de course, on pourra attribuer des points aux premiers coureurs afin d'établir un classement " mondial ".

10

Chaque joueur reçoit également un certain nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs autour de la table :

✓ 6 joueurs : 3 cartes " Ramener ", 3 cartes " Entretenir ", 3 cartes " Attaquer ", 4 cartes " Remonter ", 3 cartes " Ralentir ", 2 cartes " Préparer Sprint ", 2 cartes " Sprint ".

✓ 4 ou 5 joueurs : 3 cartes " Ramener ", 3 cartes " Entretenir ", 3 cartes " Attaquer ", 3 cartes " Remonter ", 3 cartes " Ralentir ", 2 cartes " Préparer Sprint ", 2 cartes " Sprint ".

✓ 2 ou 3 joueurs : 2 cartes " Ramener ", 2 cartes " Entretenir ", 2 cartes " Attaquer ", 2 cartes " Remonter ", 2 cartes " Ralentir ", 1 carte " Préparer Sprint ", 1 carte " Sprint ".

Les cartes " Evénement " sont posées sur le plateau de jeu, face cachée, et chaque joueur en tirera une dès qu'un de ses coureurs s'arrêtera sur la case E (sauf si cet arrêt est nécessité par une manœuvre tactique d'un des joueurs. Par exemple : un coureur s'arrête une case avant la case E. Un Directeur Sportif peut, au début du tour, avoir posé la carte " Ramener ". Par ce point supplémentaire, il arrive à la case E, mais ne tire pas de carte).

A chaque tour de jeu, chaque joueur pourra choisir de jouer jusqu'à 2 cartes " Tactique ". Si le joueur choisit de jouer 2 cartes, elles pourront être de tactique identique à condition de ne pas concerner le même coureur.

Pour chaque tour, les joueurs mettent devant eux simultanément la ou les cartes qu'ils souhaitent jouer, face cachée, afin de ne pas influencer les autres joueurs.

Dès que tous les joueurs ont mis leurs cartes devant eux, chacun les retourne et chaque joueur effectue les différents mouvements de coureurs en avançant du nombre de cases souhaitées en fonction des caractéristiques de chaque coureur et en sachant que le nombre de coureurs sur une même case est limité – ce qui peut être tactique (8 jusqu'à la 1ère zone pavée, 3 dans les zones pavées et 6 pour les autres zones).

9

REMERCIEMENTS

La Mairie de Roubaix,
Yorann Vandriessche, gérant de la Taverne de l'Arbre
Gilles Lecomte,
Bastien Lecomte,
Eric Briolant,
Vincent Vandenbossche.

Equipe :

	P1	P2	E	D	T	P
Coureur 1						
Coureur 2						
Coureur 3						
Coureur 4						
Coureur 5						
Coureur 6						