

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



criterium – Règle du jeu

par J-F LE BOUDEC

COMPOSITION DE LA BOITE:

Un plateau recto-verso représentant les parcours d'une course cycliste avec des cases hexagonales allongées en quinconce : un face représente un parcours de course ROUTE (55 cases) et l'autre une PISTE (30 cases).

- 15 COUREURS miniatures de différentes couleurs avec des dossards à coller.
- 20 cartes COUREUR numérotées correspondant à chaque figurine (rajout possible de 5 coureurs).
- 189 cartes DEPLACEMENT d'une valeur de 7 à 16.
- 27 cartes BONUS ABRI de valeurs -1, +1 et +2.
- 17 cartes RISQUE de valeurs -3, -2, -1, 0, +1, + 2.
- 25 cartes RAVITAILLEMENT de valeurs + 1 et +2.
- 6 cartes METEO indiquant la pluie ou la direction du vent.

JOUEURS:

CRITERIUM peut se jouer avec 1 et jusqu'à 15 joueurs disposant chacun d'un coureur ou d'une équipe de plusieurs coureurs. L'idéal est de constituer un peloton de 10 à 15 figurines. En option on peut jouer avec plus de coureurs.

BUT DU JEU:

Il s'agit de se positionner ou de passer le premier la case ARRIVEE (60 ou 30) d'une course cycliste dont le parcours est représenté par des cases (on évalue l'arrivée sur la roue avant). En option : les places à l'arrivée permettent d'attribuer des points qui peuvent constituer un classement par équipes ou par étapes.

DEROULEMENT du JEU:

PREPARATION :

Les joueurs choisissent le parcours: ROUTE (règles plus élaborées) ou PISTE (règles plus simples). Préparer les cartes DEPLACEMENT à distribuer selon le tableau suivant :

	valeur des cartes déplacement :										
nombre de coureurs au départ	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	nb total de cartes distribuées
6			4	4	4	4	4	4	3	3	30
7			5	5	5	4	4	4	4	4	35
8			5	5	5	5	5	5	5	5	40
9			6	6	6	6	6	5	5	5	45
10			7	7	6	6	6	6	6	6	50
11			7	7	7	7	7	7	7	6	55
12			8	8	8	8	8	8	6	6	60
13			9	8	8	8	8	8	8	8	65
14			9	9	9	9	9	9	8	8	70
15			10	10	10	9	9	9	9	9	75
PIOCHE:	14	14	14	14	14	14					84

On prépare la pioche DEPLACEMENT avec un nombre de cartes identiques de 7 à 12 (14 cartes de chaque).

Lorsque cette pioche est vidée on prépare une autre pioche selon le même principe à partir du sabot.

Battre ces deux tas de cartes séparément. Placez la pioche DEPLACEMENT cartes face cachée sur le plateau.

5 cartes DEPLACEMENT sont distribuées face cachée à chaque coureur présent sur la ligne de départ avec la carte COUREUR correspondante. Les cartes distribuées à un coureur ne peuvent pas être échangées avec celles des autres coureurs, ni avec celles des coureurs de son équipe.

Il est distribué suivant le nombre de partants une ou plusieurs cartes RAVITAILLEMENT à chaque coureur.

Posez les cartes RISQUE sur le plateau. Les joueurs rangent leurs coureurs sur le podium en les alternant selon un ordre convenu entre eux qui a relativement peu d'importance.

Les coureurs partent tous de la case DÉPART (60 ou 30) dans l'ordre du podium départ.

Les joueurs fixent le nombre de tours à parcourir (3 tours de piste, 2 tours sur route sans une bonne base pour débiter).

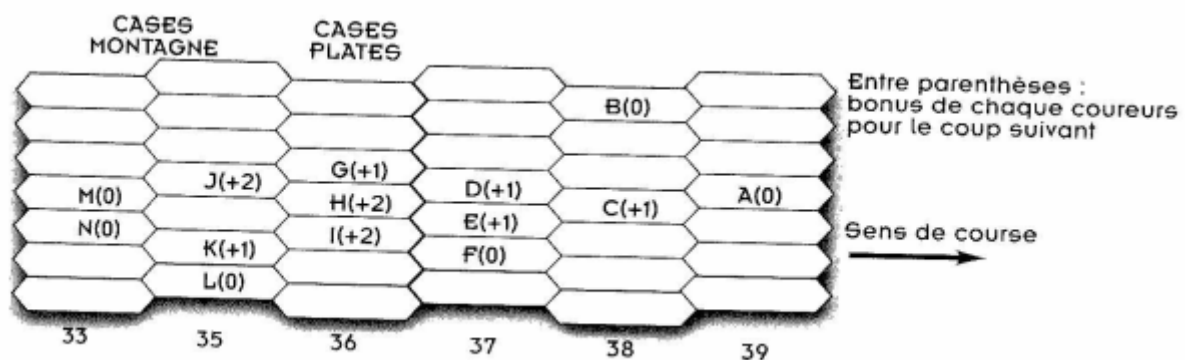
PREMIER COUP:

Le premier coureur prend une carte dans le pioch. Son jeu passe ainsi à 6 cartes. Puis il choisit parmi ses cartes celle qui va lui permettre de progresser selon sa tactique. Cette carte est remise au sabot, le coureur est avancé au maximum du nombre de cases indiqué sur la carte déplacement jouée. La sous-case sur laquelle il se positionne doit être libre. Il reste donc après chaque coup 5 cartes en main pour chaque coureur. Le deuxième coureur et les suivants jouent de même par ce premier coup.

L'ABRI ou ASPIRATION:

Comme tout pratiquant, on s'aperçoit qu'il est plus facile d'avancer sur un vélo lorsque l'on est dans la roue d'un ou de plusieurs autres coureurs. Ce jeu est basé sur l'ABRI ou ASPIRATION.

Un coureur a deux sous-cases devant lui. Suivant qu'elles soient occupées par un ou deux autres coureurs; le joueur abrité profite d'un bonus de une ou de deux cases avancement supplémentaires au coup suivant :



Quand tous les coureurs ont joués, on distribue aux coureurs concernés les cartes ABRI (+ 1 ou +2). Ces cartes sont obligatoirement jouées le coup suivant.

COUPS SUIVANTS :

Pour la suite, les coureurs jouent dans l'ordre des places résultant du coup précédent. En cas de positionnement sur la même case, le premier à jouer est celui placé à la corde. On ajoute les valeurs des cartes DEPLACEMENT, éventuellement RAVITAILLEMENT, et aussi ABRI et RISQUE reçues du coup précédent. Toutes ces cartes sont rendues aux pioches.

Il est donc important de bien se placer pour profiter d'un abri maximum.

CASE RISQUE & PAVES (sur la route uniquement) :

Une carte RISQUE doit être tirée lorsqu'un coureur arrive sur une sous-case "RISQUE" ou "PAVES" (cases 45 à 50). Le bonus ou malus indiqué devra être nécessairement utilisé au coup suivant.

OBSTRUCTION et PASSAGE sur LES BAS-COTES (sur la route uniquement) :

Il est possible de passer plusieurs cases obstruées mais chacune d'entre elles compte double pour le coureur (jouer une carte de valeur 10 pour avancer de 9 cases avec une case obstruée par exemple) et on doit tirer une carte RISQUE à jouer au coup suivant.

CASES MONTAGNE: (cases 25 à 35) (sur la route uniquement) :

Dans la montagne les cases comptent double. L'abri est supprimé. Il n'y a pas de cartes ABRI distribuées sur les cases 25 à 33. Donc, par exemple pour passer de 25 à 35 il faut donc jouer une carte déplacement de valeur 10.

ARRIVEE:

Un coureur a terminé sa course lorsqu'il arrive ou dépasse la dernière case du parcours. Tous les coureurs jouent leur coup. Celui qui se place le plus loin après la case arrivée est déclaré vainqueur (on évalue l'arrivée sur la roue avant). En cas d'ex-aequo celui qui est à la corde gagne. Pour un classement par équipe on donne 10, 6, 4, 3, 2, 1 points aux 6 premiers par exemple.

QUELQUES PETITS CONSEILS :

L'essentiel est de bien gérer ses cartes en profitant au maximum de l'abri des autres. Il peut être bon de garder une ou plusieurs grosses cartes pour aborder le sprint final. Jeu d'équipe : il peut être judicieux de faire rouler ses équipiers (ou mieux les autres coureurs !) pour que le leader de l'équipe prenne le moins de vent possible. Ainsi en fin de course, il lui restera les grosses cartes pour se dégager du peloton seul ou avec d'autres compères ou encore pour sprinter. Dans le vélo, ce n'est pas celui qui roule le plus souvent devant qui gagne, loin de là...

CRITERIUM peut se jouer sous diverses formes :

La plus simple COURSE d'un JOUR: le vainqueur est celui qui gagne suivant la règle indiquée auparavant.

La COURSE aux POINTS addition de points des sprints intermédiaires et finaux (Meilleur Grimpeur et ligne Arrivée). LA COURSE par ETAPES par POINTS (comme la mi-août bretonne).

LA COURSE à ETAPES au TEMPS (voir plus loin)

LES COURSES SUR PISTE:

La course aux points: à chaque tour il est distribué 5,3,2,1 points aux premiers sur la ligne. Les points sont doublés à l'arrivée. Le vainqueur est celui qui a le plus de points, la place à l'arrivée départage les ex-aequos.

L'élimination: le dernier coureur sur la ligne est éliminé chaque demi-tour. Le dernier en piste gagne.

Le keirin: 6 coureurs partent pour 3 tours. Une moto part case 1, puis roule 11,11,11,12 cases et s'écarte. Cette moto occupe 2 sous-cases et protège l'abri + 2 les 3 coureurs qui sont derrière elle. Aucun coureur n'a le droit de venir à la hauteur ni de doubler la moto.

Poursuite par équipes: 2 équipes de 4 coureurs prennent le départ des lignes opposées pour 3 tours. On apprécie l'équipe vainqueur sur le troisième homme.

VARIANTES AVEC DES REGLES PLUS ELABOREES ET REALISTES:

(réservées aux joueurs expérimentés et avertis des choses du cyclisme) :

LA METEO

On lire une carte METEO au début de chaque coup. Elle déterminera la direction du vent ou la pluie. Il n'y a pas de vent sur les cases 25 à 44. Dans les virages la direction du vent sera celle de la ligne droite suivante.

Vent de face: les coureurs non protégés recevront une carte" ABRI -1"

Vent de coté : L'abri est déterminé par la sous-case du coté vent et la sous-case avant coté vent.

Vent arrière : il n'y a pas d'ABRI + 2.

Pluie : dans tous les virages les coureurs tirent une carte RISQUE, et il est interdit de se placer sur les cases RISQUE et PAVES.

VARIANTE POUR L'ARRIVEE (nécessaire pour la course à étape au temps) :

Est vainqueur celui qui fait le parcours en moins de coups et fraction de coups se calculant par la formule suivante : Nombre de coups + (Nombre de cases à parcourir avant la ligne d'arrivée divisé par le Nombre de cases parcourues dans le dernier coup).

Exemple : 11 reste 3 cases à parcourir avant la ligne à A et 4 cases à B. B est dans la roue de A. 6 coups ont été joués.

Ajoue 9, B joue 10 (il avance de 11 avec son abri + 1).

A passe la ligne en 6 coups joués + $3/9$ de coup soit 6,3333 ; A est ligne d'arrivée + 6

B passe la ligne en 6 coups joués + $4/(10+ 1)$ soit 6,3636 ; Best ligne d'arrivée + 7

Best vainqueur dans la règle simple et A est vainqueur dans la variante...

Une table avec les calculs de fraction est jointe à la règle.

COURSE A ETAPES AU TEMPS:

Conservation du chronométrage pour le classement général.

Un coup d'écart vaut une minute d'écart.

Les écarts en fraction de coup donnent des écarts en secondes (suivant la table de conversion en annexe).

Les coureurs seront classés dans le même temps si l'écart n'excède pas $2/15$ de coup entre 2 coureurs soit 8" (dérogation à la règle cycliste habituelle ou l'écart doit être supérieur à la seconde pour prendre un temps).

Les temps sont arrondis à la seconde.

Les sprints intermédiaires accordent des bonifications (6", 4", 2") les arrivées aussi (20", 12", 8").

Des classements par points, de l'animateur sur les sprints intermédiaires, du meilleur grimpeur et le classement par équipes peuvent être établis. Une, deux ou trois bonnes cartes peuvent être conservées pour l'étape suivante.

Le leader de l'épreuve est surmotivé avec des cartes RAVITAILLEMENT supplémentaires.

Il peut y avoir des délais pour qu'un coureur puisse repartir à l'étape suivante.

AUTRES POSSIBILITES:

Les joueurs peuvent convenir de règles complémentaires :

Des ilots directionnels (à découper sur les cartes) peuvent boucher partiellement le circuit.

Les leaders désignés peuvent disposer initialement de 6 ou 7 cartes.

Les coureurs disposent de cartes de valeur identique au départ de la course.

La pioche peut être 'vitaminée' par des cartes supérieures à 12.

Les cartes ravitaillement peuvent se voir répartir de manière différente (les leaders peuvent en disposer de plusieurs). Des cartes peuvent être distribuées sur des cases de ravitaillement à définir.

Sur les pavés: l'abri maximum est limité à une case de bonus.

Des course très courtes ou très longues peuvent être passionnantes!

Des billets de fausse banque peuvent payer les prix et primes.

N'hésiter pas à être inventif pour vous rapprocher le plus près possible de la réalité du sport cycliste.

Bonnes Courses

		nb de cases parcourues avant la ligne d'arrivée :															
= fraction de coup		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	1	1,000															
déplacement	2	0,500	1,000						= fraction de coup								
bonus	3	0,333	0,667	1,000													
inclus :	4	0,250	0,500	0,750	1,000												
	5	0,200	0,400	0,600	0,800	1,000											
	6	0,167	0,333	0,500	0,667	0,833	1,000										
	7	0,143	0,286	0,429	0,571	0,714	0,857	1,000									
	8	0,125	0,250	0,375	0,500	0,625	0,750	0,875	1,000								
	9	0,111	0,222	0,333	0,444	0,556	0,667	0,778	0,889	1,000							
	10	0,100	0,200	0,300	0,400	0,500	0,600	0,700	0,800	0,900	1,000						
	11	0,091	0,182	0,273	0,364	0,455	0,545	0,636	0,727	0,818	0,909	1,000					
	12	0,083	0,167	0,250	0,333	0,417	0,500	0,583	0,667	0,750	0,833	0,917	1,000				
	13	0,077	0,154	0,231	0,308	0,385	0,462	0,538	0,615	0,692	0,769	0,846	0,923	1,000			
	14	0,071	0,143	0,214	0,288	0,357	0,429	0,500	0,571	0,643	0,714	0,786	0,857	0,929	1,000		
	15	0,067	0,133	0,200	0,267	0,333	0,400	0,467	0,533	0,600	0,667	0,733	0,800	0,867	0,933	1,000	
	16	0,063	0,125	0,188	0,250	0,313	0,375	0,438	4,500	0,563	0,625	0,688	0,750	0,813	0,875	0,938	1,000
	17	0,059	0,118	0,176	0,235	0,294	0,353	0,412	0,471	0,529	0,588	0,647	0,706	0,765	0,824	0,882	0,941
	18	0,056	0,111	0,167	0,222	0,278	0,333	0,389	0,444	0,500	0,556	0,611	0,667	0,722	0,778	0,833	0,889
		nb de cases parcourues avant la ligne d'arrivée :															
= écart en secondes		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	1	60"00															
déplacement	2	30"00	60"00						= écart en secondes								
effectué	3	20"00	40"00	60"00													
bonus	4	15"00	30"00	45"00	60"00					= il y a prise de temps si l'écart est supérieur à 8"							
inclus :	5	12"00	24"00	36"00	48"00	60"00											
	6	10"00	20"00	30"00	40"00	50"00	60"00										
	7	8"57	17"14	25"71	34"29	42"86	51"43	60"00									
	8	7"50	15"00	22"50	30"00	37"50	45"00	52"50	60"00								
	9	6"67	13"33	20"00	26"67	33"33	40"00	46"67	53"33	60"00							
	10	6"00	12"00	18"00	24"00	30"00	36"00	42"00	48"00	54"00	60"00						
	11	5"45	10"91	16"36	21"82	27"27	32"73	38"18	43"64	49"09	54"55	60"00					
	12	5"00	10"00	15"00	20"00	25"00	30"00	35"00	40"00	45"00	50"00	55"00	60"00				
	13	4"62	9"23	13"85	18"46	23"08	27"69	32"31	36"92	41"54	46"15	50"77	55"38	60"00			
	14	4"29	8"57	12"86	17"14	21"43	25"71	30"00	34"29	38"57	42"86	47"14	51"43	55"71	60"00		
	15	4"00	8"00	12"00	16"00	20"00	24"00	28"00	32"00	36"00	40"00	44"00	48"00	52"00	56"00	60"00	
	16	3"75	7"50	11"25	15"00	18"75	22"50	26"25	30"00	33"75	37"50	41"25	45"00	48"75	52"50	56"25	60"00
	17	3"53	7"06	10"59	14"12	17"65	21"18	24"71	28"24	31"76	35"29	38"82	42"35	45"88	49"41	52"94	56"47
	18	3"33	6"67	10"00	13"33	16"67	20"00	23"33	26"67	30"00	33"33	36"67	40"00	43"33	46"67	50"00	53"33