

**ON  
M'AURAIT  
MENTI ?!!**



**LE VRAI JEU DU CYCLISME !**

*UN JEU HILARANT POUR TOUTE LA FAMILLE*

*à partir de 4 ans, 2 niveaux de difficulté*

*de 2 à 7 joueurs*

# LES VRAIES RÈGLES DU JEU !

## 1- MATERIEL

23 cyclistes représentant 7 équipes de 3 coureurs. 1 maillot jaune et 1 maillot à pois.

2 dés spéciaux : Un numéroté de 3 à 6. Un numéroté de 2 à 4 et 3 seringues pour les contrôles anti-dopage.

X cartes de course (jaune)

X cartes stratégie de course (verte) qui peuvent servir aussi de contrôle anti-dopage.

X carrés d'énergie

2 plateaux de jeu représentant le circuit

21 jetons numérotés de 1 à 21

1 maillot jaune et maillot à pois miniature.

## 2- BUT DU JEU

Course unique : Avoir 2 de ces coureurs les mieux placés dans la course.

Championnat ou course par étape : Avoir le maillot jaune à la fin de la dernière étape.

Nota : il est fortement conseillé de s'entraider en cas d'échappée ou si on est à la traine (même si l'on n'est pas de la même équipe).

## 3- DEPART

- Chaque joueur choisit son équipe de 3 cyclistes de la même couleur et prend les jetons numérotés correspondants.

- mettre 3 carrés d'énergie à côté de chaque jetons numérotés.

- piocher 6 cartes course (jaune) et 4 cartes stratégie (verte) par joueur. Le directeur sportif (vous) devrez répartir ces cartes pendant la course entre vos 3 coureurs.

- Avant le début de la course vous pouvez échanger des cartes course (jaune) contre des cartes stratégie (verte).

- Sélectionner le parcours en plaçant le départ/l'arrivée, les montées/descentes éventuelles. Le sprint se place toujours à 10 cases de l'arrivée.

- Les joueurs jouent à tour de rôle pour un de leur coureur jusqu'à ce que TOUS les cyclistes de tous les joueurs aient été joués (voir déplacement normaux 4 possibilités).

- Ensuite à chaque tour on recommence par le PREMIER de la course et ainsi de suite jusqu'au dernier.

- Il est toujours possible de doubler des concurrents, même si il y a 4 cyclistes sur une case.

- On ne peut jouer qu'une carte par coureur et par tour.

- Le 1er coureur qui arrive sur une case vide colle son vélo sur la droite de la route et ainsi de suite pour les suivants (jusqu'à 4 par case).

## 4- DEPLACEMENTS NORMAUX

Les joueurs ont le choix pour chacun de leur coureur entre 4 possibilités :

4.1- lancer le dé et avancer du chiffre indiqué.

Si vous faites 6 vous lancez le 2eme dé (n°2 à 4 + seringues), si vous tombez sur 2 à 4 avancez de ce chiffre, si vous tombez sur une seringue, vous restez à 6, rien ne se passe (sert pour les contrôles anti-dopage, voir plus loin).

On peut dépenser une énergie pour relancer le dé. *simule les échappées.*

4.2- jouer une carte avec le dé barré sans lancer le dé. Le coureur avance du nombre indiqué.

4.3- lancer le dé, ET jouer une carte où il n'y a pas de dé barré. *simule la réaction d'un coureur à une situation donnée.*

4.4- ne pas lancer le dé. Avancer de 3 cases et récupérer une énergie. *simule récupération.*

4.5- DANS TOUS LES CAS (4.1,4.2,4.3 ou 4.4) : A la fin du tour (c-à-dire quand tous les cyclistes se sont déplacés) si aucun autre cycliste n'est devant lui = il perd une énergie (voir schéma 1).

Si un coureur n'a plus d'énergie et doit en dépenser une : le tour prochain il devra passer son tour.

Nota : un coureur qui ne s'est pas déplacé dans un tour ne perd pas d'énergie.

4.6- On peut toujours effectuer moins de cases que ne l'indique le dé ou la carte.

4.7- Maximum 4 coureurs sur une même case. Un coureur terminant son déplacement sur cette case devra rester derrière.

## 5- DÉPLACEMENT EN MONTÉES

Toujours 4 possibilités de jouer :

5.1- idem que 4.1 sauf que les résultats des dés sont DIVISÉ par 2 arrondi inférieur. 3=1, 4=2, 5=2, 6=3. Le mouvement n'est jamais stoppé à l'entrée ou à la sortie de la montée (ex : le coureur fait 3 et se trouve à 1 case de la montée = 1 point pour la case plat et 2 points pour la case montée).

5.2- En montagne on ne peut jouer que des cartes MONTAGNE (rouge). La valeur de ses cartes ne sont pas à diviser par 2. Ces cartes montagne peuvent aussi être jouées ailleurs qu'en montagne, leur effet est plus limité.

- Si une carte est jouée avant la montagne (exemple 8 cases) et qu'il reste (par exemple 3) des cases à jouer dans la montagne ces points sont perdus.

5.3- idem que 4.3 mais qu'avec des cartes montagne.

5.4- ne pas lancer le dé. Avancer d'une seule case. Récupérer une énergie.

5.5- DANS TOUS LES CAS (5.1,5.2,5.3 ou 5.4) : En montée, aucune énergie n'est perdue si le déplacement se termine avec personne devant le coureur. *il n'y a plus d'aspiration en montée car le rythme est plus lent.*

5.6 et 5.7 - idem que 4.6 et 4.7

## 6- DÉPLACEMENT EN DESCENTES

Toujours 4 possibilités de jouer :

6.1- Lancer le dé, si 5 ou 6, avancer puis relancer le 2ème dé (n°2,3,4 et seringue) gratuitement et obligatoirement.

- Si résultat 2,3 ou 4 avancer de la valeur indiquée.

- Si résultat seringue = le coureur chute à l'endroit où il est, il n'avance pas et il devra passer un tour.

- Même si le coureur est en dehors de la descente après son 1er lancé (5/6) il devra relancer le dé pour savoir si il chute. C'est la position initiale du coureur qui détermine si il est en descente ou pas.

6.2- idem que 4.2 sauf qu'il est interdit de jouer des cartes descente barrée. Si une carte est jouée avant la descente avec un montagne jaune barrée (exemple 8 cases) et qu'il reste (par exemple 3) avant la descente, 5 points seront perdus et le cycliste s'arrêtera la case avant la descente.

6.3- idem 4.3.

6.4- ne pas lancer le dé. Avancer de 3 cases. Récupérer une énergie.

6.5, 6.6 et 6.7- idem 4.5, 4.6 et 4.7

## 7 DÉPLACEMENT EN SPRINT

Toujours 4 possibilités :

7.1- lancer le dé et avancer du chiffre indiqué.

On peut toujours dépenser une énergie pour relancer le dé.

7.2 et 7.3- Les cartes S barré sont interdites. - Si une carte est jouée avant le sprint avec un S barré (exemple 8 cases) et qu'il reste (par exemple 3) avant le sprint, 5 points seront perdus et le cycliste s'arrêtera la case avant le sprint.

7.4 - idem 4.4

7.5 DANS TOUS LES CAS : Au sprint, aucune énergie n'est perdue si le déplacement se termine avec personne devant le coureur. *Simule la motivation du coureur qui finit la course et qui s'arrache les tripes pour finir.*

7.6 et 7.7- idem 4.6,4.7

## 8 CARTES SERINGUES (illégalles)

- Il existe des cartes illégales avec des chiffres ou avec des actions. Vous n'êtes jamais obligé de les jouer, vous n'êtes pas un tricheur quand même...

ATTENTION : bien lire l'indication sous "Annoncez :"  
pour dire l'action que vous faites ! (et pas l'action éventuellement illicite).

NOTA : Cela ne fait rien si les cartes stratégie de course qui sont utilisées pour les dénonciations sont avec une seringue.

## 9 CARTES DIFFÉRENTES

- C'est toujours un coureur qui joue une carte, jamais le joueur.

- Dès qu'une carte est jouée pour un coureur la mettre (face blanche cachée !) sous son jeton numéroté.

RAPPEL : le joueur est le directeur sportif d'une équipe de 3 coureurs cyclistes.

## 9 ARRIVÉE

- Effectuer le classement (voir championnat)
- Le gagnant est celui qui a 2 de ses coureurs les mieux placés ou au choix les 4 coureurs les mieux placés (comptabiliser les points 1er=1pt, 2e=2pts... Le score le plus bas l'emporte).

## 10 CONTROLES ANTI-DOPAGES

### PENDANT LA COURSE

- Chaque joueur (directeur sportif) reçoit 4 cartes stratégie de course (vertes) qui peuvent servir ou pour un cycliste (en suivant les instructions) ou pour effectuer des contrôles anti dopage pendant toute la course sur d'autres coureurs.

- Chaque coureur peut être contrôlé à tout moment et autant de fois que d'autres joueurs le dénonce.

Dès qu'un directeur sportif adverse joue une carte qui vous paraît suspecte, vous pouvez le dénoncer.

- Vous mettez votre carte contrôle anti-dopage sur le pion du coureur en question et vous lancez le 2ème dé.

- Si 2,3 ou 4 tout va bien le coureur a passé le contrôle avec succès.

- Si seringue on retourne la dernière carte jouée et juste celle-là (sauf si le joueur possède une carte contre-expertise, dans ce cas il peut relancer le dé de contrôle).

- Si le joueur a joué une carte triche : le coureur est immédiatement éliminé et sera classé sur la case après le dernier de la course.

- le dénonciateur gagne une carte course (jaune).

- Si c'est une carte normale : le directeur sportif victime de la dénonciation abusive gagne une carte stratégie de course (verte).

### APRÈS LA COURSE

- Chaque joueur (directeur sportif) peut dénoncer 1 seul coureur. Si contrôle réussi ce coureur devra montrer TOUTES ses cartes jouées pour ce coureur.

## 10 COURSE EN CHAMPIONNAT

- A l'arrivée de la montée, noter les 6 premiers. A la fin de la course le 1er aura 5 pts, le 2e aura 3 pts et le 3eme aura 2 pts. Les autres auront 0 pts (mais il est judicieux de noter les 6 premiers en cas de dopage et de déclassement). Le meilleur grimpeur se verra attribuer le maillot à poix pour la prochaine course.

- A l'arrivée de la course le vainqueur devient le temps de

référence. Les autres coureurs seront à 1sec, 2sec, etc... si ils arrivent dans le même tour.

- Si ils arrivent au tour d'après ils seront à 10 sec et 11sec pour le suivant et ainsi de suite.

- A 2 tours après ils seront à 20sec, puis 21s pour le suivant et ainsi de suite.

- Cela permet d'effectuer un classement et d'organiser un championnat sur plusieurs étapes.

- Permet d'attribuer le maillot jaune pour la prochaine course.

- Les énergies restantes non utilisées seront ajoutées à celles du prochain départ. *simule la forme des coureurs sur plusieurs étapes.*

## 11 ZONE DE RAVITAILLEMENT règle optionnelle

- Placer un carré d'énergie à la moitié de la course sur 2 cases.

- Tous les joueurs qui s'y arrêtent à la fin de leur déplacement récupèrent 1 carré d'énergie. *simule les ravitaillement.*

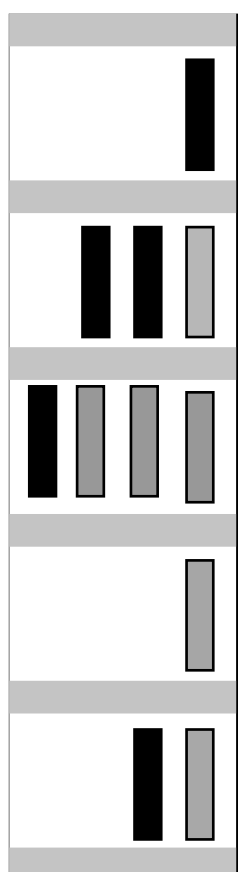
## 12 VARIANTE pour 4 à 9 ans

- Lancer juste les dés et relancer gratuitement avec un 6.

- diviser par 2 le résultat du dé dans les montées.

- relancer le dé en descente si 5,6 et chute si à nouveau 4,5,6.

### schéma 1



Tous les coureurs qui ne sont pas derrière un autre coureur (en noir) perdent une énergie en fin de tour (quand tous les coureurs ont joués).

Tous les coureurs qui sont derrière un autre coureur (en gris) sont protégé et ne perdent rien.

Nota : un coureur qui n'aurait pas bougé (cause chute ou passé son tour cause pas d'énergie) ne perdent rien même si ils sont seuls.