

Le de TOUR FRANCE

Composition du jeu

1 plateau de jeu, 2 dés, 6 pions-cyclistes,
4 supports de « Cartes-Maillots »,
1 règle du jeu et 165 cartes :

- 4 « Cartes-Maillots » symbolisent les maillots jaune, à pois, vert et blanc
- 16 cartes « Maillot à pois » représentent les points obtenus par les joueurs pour le maillot à pois
- 16 cartes « Maillot vert » représentent les points obtenus par les joueurs pour le maillot vert
- 13 cartes « Maillot blanc » représentent les points obtenus par les joueurs pour le maillot blanc
- 24 cartes « Stratégie de course » représentent les points obtenus par les joueurs pour organiser leurs courses
- 62 cartes « Questions Villes Etapes » représentent des questions auxquelles les joueurs vont devoir répondre.
- + 29 cartes J'annote.
- 30 cartes « Imprévu » représentent des circonstances positives ou négatives de la course.

R E G L E

■ Objectif :

L'objectif est d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée et de porter le célèbre maillot jaune ! Mais vous pouvez également concourir pour le maillot à pois (meilleur grimpeur), le maillot vert (meilleur sprinter) ou le maillot blanc (meilleur jeune coureur) ! Mais attention ! En plaine, en montagne, à chacune des étapes, des imprévus peuvent ralentir votre progression...

■ Nombre de joueurs :

Le jeu du Tour de France se joue de **2 à 6 joueurs**.

■ La partie :

1. Placez le plateau au centre de la table,
2. Classez les cartes par catégorie et mélangez chaque paquet (*il y a 6 catégories différentes avec un dos de même couleur*).
3. Posez les 6 paquets de cartes séparément, faces cachées, à côté du plateau.
4. Placez chacune des « cartes maillot » (jaune, à pois, vert et blanc) à la verticale dans leurs supports de carte prévus à cette effet et mettez les de côté.
5. Chaque joueur choisit un pion-cycliste.
6. C'est parti pour le Prologue ! A tour de rôle, les joueurs lancent les dés et placent leurs pions-cyclistes sur une des cases « Prologue » : le meilleur lancé de dés obtient la case « Prologue N°1 », le second la numéro 2, etc... (*en cas d'ex aequo, les joueurs concernés se départagent par un nouveau lancé de dés*).
7. Le vainqueur du prologue reçoit la « Carte-Maillot Jaune » qu'il place devant lui, à la verticale dans son support de carte.

U J E U

8. Le classement sur le prologue détermine l'ordre de jeu pour toute la partie.
9. A tour de rôle, les joueurs lancent les dés dans l'ordre défini. En fonction du résultat des dés, ils avancent leurs pions-cyclistes sur le parcours.
10. A chacune des cases correspond une action (*cf. le rôle de chacune des cases du parcours*).
11. A chaque tour de dés complet, le joueur en tête de la course reçoit la « Carte-Maillot Jaune ». Cette carte peut donc passer d'un joueur à l'autre tout au long de la partie.
12. L'attribution des trois autres « cartes maillot » (à pois, vert et blanc) se fait en fonction du total de points obtenus par maillot sur le parcours (*cf. le rôle de chacune des cases du parcours*).
13. Vous pouvez ralentir la progression de vos concurrents ou accélérer votre propre progression si vous possédez des cartes « Stratégie de course » dans votre jeu (*cf. le rôle des cartes Stratégie*).
14. La partie se termine lorsque qu'un joueur s'arrête sur la case « Arrivée » (*cf. La dernière étape*). Ce joueur est déclaré vainqueur.

■ Le rôle des cartes « Stratégie » :

Les cartes « Stratégie » ont un rôle très important puisqu'elles permettent de modifier le résultat de votre propre lancé de dé ou de celui de vos concurrents !

Les joueurs piochent une carte « Stratégie » dans les cas suivants :

- lorsqu'ils répondent juste à une question « Ville Etape »
- lorsqu'ils arrivent sur une case « Stratégie » sur le plateau
- lorsqu'ils remportent un « Contre-la-montre »

Pour utiliser une (ou plusieurs) carte « Stratégie » :

- présentez la aux autres joueurs,
- additionnez ou retranchez le chiffre indiqué sur la carte au résultat du lancé de dés,
- déplacez votre pion-cycliste en conséquence,
- replacez ensuite la carte dans la pioche sous le paquet.

Quand un joueur utilise une (ou plusieurs) carte « Stratégie » contre l'un de ses concurrents, il doit la présenter **AVANT** que son concurrent ne déplace son pion-cycliste.

NB. Vous pouvez vous regrouper à plusieurs joueurs pour ralentir un adversaire en cumulant plusieurs cartes « Stratégie » !

■ Le rôle de chacune des cases du parcours :

Chacune des cases du parcours a une action spécifique qui favorise ou défavorise les cyclistes.

- **Cases « Villes Etapes »** : le joueur doit répondre à une question. Le joueur situé à sa gauche pioche une carte de la série « Villes Etapes » et lui demande de choisir parmi deux types de questions :

1. **Une question « Tourisme »** : question de connaissances générales en rapport avec une des villes étapes du Tour de France (*ce n'est pas forcément la ville sur laquelle se trouve le pion*) ou,
2. **Une question « Cyclisme »** : question sur le cyclisme et le Tour de France depuis sa création à nos jours.

A l'annonce de la question, le joueur choisit parmi les trois réponses proposées (*la bonne est indiquée en gras*). S'il répond juste, il pioche une carte « Stratégie » qu'il conserve et c'est au tour du joueur suivant. Si sa réponse est erronée, c'est au tour du joueur suivant. La carte lue est ensuite replacée au fond du paquet.

- **Cases « Maillot à pois », « Maillot vert » ou « Maillot blanc »** : le joueur pioche une carte de la série concernée qu'il présente face visible devant lui. Cette carte mentionne

un certain de nombre de points. A la fin de chaque tour de dés complet, les joueurs totalisent le nombre de points obtenus pour chaque maillot. Chaque gagnant reçoit la « Carte-Maillot » correspondante qu'il place à la verticale devant lui, (en cas d'ex aequo, les joueurs concernés se départagent par un lancé de dés). Les « Cartes-Maillots » peuvent donc passer d'un joueur à l'autre tout au long de la partie.

- **Cases « Chute », « Crevaision », « Saut de chaîne » :** le joueur recule de 3 cases et n'applique pas la nouvelle case sur laquelle il est envoyé (quelle que soit la case).
- **Cases « Stratégie de course » :** le joueur pioche une carte « Stratégie de course » qu'il conserve pour un prochain tour.
- **Cases « Imprévu » :** le joueur pioche une carte « Imprévu », lit à haute voix et applique ce qui est écrit sur la carte. Les cartes « Imprévu » peuvent favoriser ou défavoriser le joueur.
 - **Si la carte lui est favorable,** le joueur applique la nouvelle case sur laquelle il est envoyé (quelle que soit la case).
 - **Si la carte lui est défavorable,** le joueur recule son pion-cycliste mais n'applique pas la nouvelle case sur laquelle il est envoyé.

Parmi les cartes « Imprévu » le Joker annule les effets des cases « Chute », « Crevaision », « Saut de chaîne » et des cartes « Imprévu ». Si vous piochez une carte Joker, vous la conservez jusqu'à son utilisation. Lorsque vous l'utilisez, vous la présentez et la rejetez dans la pioche sous le paquet.

- **Cases « Contre-la-montre » :** Dès que le joueur **en tête de la course s'arrête ou passe** sur une case « Contre-la-montre » : tous les joueurs participent au « Contre-la-montre ». Chaque joueur lance les dés. Celui qui obtient le meilleur score a gagné ! Il pioche une carte « Stratégie » et c'est au tour du joueur suivant (*en cas d'ex aequo, les joueurs concernés se départagent par un nouveau lancé de dés*).

■ La dernière étape :

Quand un joueur arrive sur Les Champs Elysées, il doit, pour gagner, s'arrêter impérativement sur la case « Arrivée ». Si le résultat de son lancé de dés est trop important, il repart en arrière. *Il peut pour bien sûr utiliser une ou plusieurs cartes « Stratégie » pour calculer son arrêt.*

■ Pour les non-initiés :

- **le maillot jaune** est porté par le coureur en tête du Tour de France.
- **Le maillot à pois** est porté par le meilleur grimpeur des étapes de montagne du Tour.
- **Le maillot vert** est porté par le meilleur sprinter du Tour.
- **Le maillot blanc** est porté par le meilleur « plus jeune coureur » du Tour (moins de 25 ans).
- A toutes les étapes les coureurs partent tous ensemble sauf pour les « Contre-la-montre ».
- **Il y a deux types d'étapes « Contre-la-montre » :**
 - **Individuel** : les coureurs partent les uns après les autres.
 - **Par équipe** : elles partent les unes après les autres. L'objectif dans les deux cas est de réaliser le meilleur temps.

A V I S A U X J O U E U R S

Nous serons heureux de recevoir tous vos commentaires par simple courrier ou courrier électronique (contact@bd2games.com) pour en tenir compte en cas de réédition.