



## — Règle —

### JEU EN UNE ETAPE

Pour revivre toutes les sensations des courses cyclistes, avec le plaisir et la convivialité des jeux de société, "54 x 12" est un jeu de vélos sur plateau.

Sur un parcours divisé en 4 étapes et reproduisant fidèlement la carte de France, de 2 à 6 joueurs peuvent s'affronter en individuel ou par équipe. Plat, montagne, sprint, les différentes parties sont agrémentées d'embûches ou de magistrales envolées "en danseuse".

Quand le départ est donné, la bagarre est féroce au sein du peloton, à la poursuite des échappées. Maillot de leader, maillot de la montagne, classement individuel, classement par équipe, il y a toujours quelque chose à conquérir et d'excellentes raisons de s'échapper!

Fair-play et sportivité sont essentiels au bon déroulement de la partie.

## DESCRIPTION

Ce jeu est constitué de 6 équipes de 4 coureurs et trois maillots récompenses, soit 27 vélos. Il peut être pratiqué de 2 à 6 personnes. Il y a 2 plateaux et 4 tracés; chaque tracé correspond à une étape; chaque étape peut-être jouée indépendamment des autres. Si vous voulez faire plusieurs étapes d'affilée, voyez la règle "Jeu par étapes". Nous vous conseillons de commencer par un jeu simple pour vous mettre en jambes. Les joueurs peuvent prendre jusqu'à 4 vélos par équipe, cela dépend du temps que vous offrez au jeu. Chaque joueur doit avoir le même nombre de vélos. Plus il y a de vélos au départ, plus la course durera.

## "UN TOUR"

On appelle "un tour" le temps de jeu pendant lequel chacun des joueurs joue une fois pour chacun de ses vélos, de l'homme de tête au dernier.

## LE DÉPART

Chaque joueur choisit une équipe. L'ordre de départ est déterminé par un coup de dés. Le plus grand score commence, le plus petit part le dernier. Le joueur 1 jette un coup de dés par vélo et les place sur le parcours près de la corde. Si il fait un double, il rejoue avec le même vélo, sauf s'il obtient un double as, celui-ci est sanctionné par une crevaison (voir **CREVAISON**). Lorsque le joueur 1 a joué tous ses vélos, le joueur 2 en fait de même. Quand tous les coureurs sont partis (donc à l'issue du premier "tour"), nous observons un échappé au moins et un peloton. A ce moment précis, l'ordre de départ n'existe plus. Le prochain joueur sera l'homme de tête, suivi du second, etc.

Lorsqu'il y a plusieurs vélos sur une même case, le plus près de la corde joue le premier. Quand le dernier joueur a lancé ses dés, "le tour" est fini. Le jeu revient en tête de la course et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée.

## LE TRACÉ

Les chiffres sur les cases sont juste des repères pour le déplacement de vélos. Il y a deux couleurs sur le tracé. Le gris clair pour le plat et le gris foncé pour la montagne. Sur le plat, le nombre affiché par les dés est le nombre de cases avancées. Pour la montagne il faut diviser par deux (voir **MONTAGNE**). Changez de braquet !

## LA MONTAGNE

La montagne est signalée par le tracé gris foncé. Lorsqu'un coureur arrive dans la montagne, son effort redouble; son coup de dés est divisé par deux et ceci jusqu'au retour sur le plat. Si il fait un chiffre impair, il retranche par défaut.

Ex :  $7 / 2 = 3.5$  Il avance alors de 3 cases.

C'est la case de départ qui fait foi. Quand un coureur est placé sur la case qui précède la montagne, son coup de dés reste entier. De même, lorsqu'il est placé sur la dernière case de montagne, son coup de dés reste divisé par deux.

Si vous désirez établir un classement montagne il est conseillé de noter les vélos au passage "Pointage montagne" dans le même principe d'ordre d'arrivée.

## LES CARTES PLATEAUX

Les cartes plateaux sont : "CARTES PLAT", "CARTES MONTAGNE" et "CARTES SPRINT".

Elles ne sont pas obligatoires !!! Le joueur décide avant de tirer la carte.

Quand un joueur se place sur une case "CARTE PLATEAUX" il ne la prend pas immédiatement. La carte prend effet au tour suivant et doit donc être tirée au départ de la case. Les cartes amènent des Malus ou des Bonus. Dans la proportion de 2/3 de bonus et 1/3 de malus. **Les points à additionner ou à retrancher s'appliquent sur le score des dés.**

Ex : (dans la montagne) Si le score affiché des dés est de 7 et que le bonus de la carte est de 4:  $7 + 4 = 11$   $11 / 2 = 5,5$  Le coureur avance de 5 cases.

Les cartes sont cumulables lors des déplacements en double.

Si le coureur fait un double as au moment de quitter la case carte, il est alors en crevaison, l'effet de la carte est annulé.

## LES CARTES "STRATEGE"

Les cartes "Stratège" sont à distribuer au départ de la course. Chaque joueur prend le double de carte qu'il a de vélo. (dans la mesure des stocks disponibles).

Elles permettent de moduler sa course. Elles se déposent à n'importe quelle moment du jeu selon votre choix (dans le respect des "annotations"). Ces cartes ne s'utilisent qu'avec ses propres vélos !

Elles ne sont pas cumulables avec les "cartes plateaux" (sauf "Anti-chute" et "Stop malus"). Tous les chiffres ajoutés sont à additionner au

coup de dé. Dans le cas d'une course par étapes la distribution se fait une seule fois au départ de la première étape. Jouez-les au bon moment !

### **LA CORDE ou positionnement des vélos**

La corde est déterminée par le filet rouge. Le premier joueur arrivé sur la case se place sur la corde et sera le prochain à en repartir.

### **LE DOUBLE**

Lorsqu'un joueur fait un double, il rejoue avec le même vélo. Il est possible de faire plusieurs doubles d'affilée sans aucune restriction. Il n'est pas rare de voir des déplacements spectaculaires, le double as provoque la crevaison.

Si un coureur fait un double devant une montagne et se retrouve dans la côte, la suite de son coup de dés est quand même divisée par deux. Ainsi qu'en sortie de montagne; si le coureur fait un double et sort de celle-ci, son prochain coup de dés est entier.

Lors d'un double, si vous tombez sur une case pleine, pas de problème, vous n'êtes que de passage, vous continuez votre déplacement.

Si le joueur, lors d'un déplacement double, tombe sur une case carte, il en bénéficie.

### **LE NOMBRE DE VÉLOS PAR CASE**

Seulement à partir du deuxième tour le nombre de vélos par case est limité (voir tableau ci-dessous).

Quand une case est pleine le coureur se place sur celle de derrière. Quand plusieurs cases contigües sont pleines, le coureur doit se placer sur la première place libre derrière la dernière case pleine. Il arrive qu'il y ait des "bouchons"; ce qui vous forcera à faire des doubles ou à être patients.

Un vélo crevé n'est pas considéré comme occupant une place.

Lors d'un double, le stationnement est autorisé sur une case pleine, en attendant le deuxième coup du double.

VÉLOS AU DÉPART	VÉLOS PAR CASE MAXIMUM
de 21 à 24	3
de 11 à 20	2
de 2 à 10	1

### **LA CREVAISON**

Le double as provoque la crevaison immédiate. Elle pénalise le joueur par l'immobilisation de son vélo pendant deux tours. Instantanément après la crevaison, le vélo est placé à l'extérieur de la piste perpendiculairement au tracé. Il réintègrera sa case au prochain tour et repartira seulement au tour suivant. Quand un vélo crevé au départ il ne passe qu'un tour.

### **L'ARRIVÉE ou sprint**

Les vélos qui franchissent la ligne d'arrivée dans le même tour sont classés en fonction de la case atteinte au delà de celle-ci. Ce n'est pas obligatoirement le premier qui passe la ligne qui gagne, mais celui qui va le plus loin au delà de celle-ci dans le même tour.

Ex : Si un vélo passe la ligne de 5 cases et que le joueur suivant, dans le même tour, passe la ligne de 6 cases ou plus, alors celui-ci gagne. Ce principe s'adapte également aux places d'honneurs et à toutes les autres arrivées.

Si deux coureurs dépassent la ligne dans le même tour, et s'arrêtent sur la même case, alors le vainqueur est le premier arrivé sur celle-ci. Si un vélo franchit la ligne d'arrivée en effectuant un double, il joue un coup de dés supplémentaire. Là encore, le nombre de doubles successifs n'est pas limité. A la fin de chaque tour les vélos sont placés sur la grille "podiums" dans leur ordre d'arrivée. Le compte et l'addition des points permet d'établir un classement individuel et par équipes.

### **LES MAILLOTS**

Les maillots s'utilisent lors des courses par étape. Le vainqueur de l'étape est récompensé par le maillot blanc, le vainqueur de la montagne par le maillot gris, et le vainqueur du combiné par le maillot noir.



CONCEPTION & DIFFUSION  
DE JEUX DE SOCIÉTÉ

26, place Marnac - 31520 Ramonville  
Tél. & Fax : (33) 61 73 80 12

Sol au capital de 50 000 francs - RCS B 399 364 496

# JEU PAR ETAPES

le jeu par étapes se dispute cette fois-ci en plusieurs courses et le cumul des points étape après étape aboutit au classement final.

Il y a quatre comptes : général individuel, général équipe, montagne individuel, montagne équipe.

Pour le bon déroulement de la partie il est conseillé d'inscrire un numéro sur chaque vélo. Ceux-ci sont indispensables aux courses par étapes.

## **DEPART A PARTIR DE LA 2ème ETAPE**

L'ordre de départ est établi en fonction du classement général à l'issue de l'étape précédente. Le maillot blanc part en tête. Le nombre de vélos par case est limité dès le tour de départ (cf. Nombre de vélos par case). Gare aux embouteillages !

## **CREVAISON ROQUEE**

En course par équipe, il est utile de favoriser votre leader. En cas de crevaison d'un de vos champions, si un de ses coéquipiers, moins bien classé que lui au général, le rejoint ou le double, il peut s'arrêter sur la case et le remplacer en crevaison (il échange donc son vélo). Au tour suivant votre leader peut repartir; il n'aura donc perdu qu'un tour au lieu de deux, grâce à cet échange. L'équipier devra finir la réparation au tour suivant.

## **LE CLASSEMENT GENERAL**

À l'issue de la première étape, les points sont attribués après positionnement sur la grille "podiums". Les points de chaque coureur doivent être reportés sur la grille de classement général dans la colonne "1ère étape". Les points cumulés de la première et de la deuxième étape établissent le classement général. Ainsi de suite jusqu'à la dernière étape. Le maillot blanc est attribué au premier du classement général à l'issue de chaque étape.

Si deux coureurs obtiennent le même nombre de points au classement général, le coureur le

mieux placé au départ de l'étape précédente repartira le premier. Cela s'applique également pour l'attribution des maillots. Si il y a deux coureurs prétendants à un maillot, le mieux placé à l'étape précédente endossera celui-ci.

## **LE CLASSEMENT MONTAGNE**

Dans chaque étape il y a plus ou moins de montagne. Des points "montagne" sont attribués en haut des cols ou côtes selon l'ordre de passage déterminé sur le même principe que pour une arrivée d'étape. Ce n'est pas celui qui passe le col le premier qui obtient forcément le plus de points, mais celui qui va le plus loin "dans le même tour", après l'avoir franchi.

À chaque passage de col-bonus, les points attribués aux grimpeurs doivent être reportés sur le feuillet "classement montagne" dans les grille "Pointage montagne", à chaque fin de tour.

À l'issue de l'étape, les points des grimpeurs primés sont additionnés et reportés sur la grille "classement montagne". Le premier du classement (après addition des points) obtient le maillot gris. En cas d'ex-aequo, le maillot gris sera attribué à celui qui avait le plus de points au départ de l'étape.

## **LE CLASSEMENT COMBINE**

Si le même coureur est premier des deux classements, il endosse le maillot noir.

## **LES CARTES "VAINQUEUR"**

Cette carte est donnée au vainqueur de chaque étape en guise de bouquet.

# EXEMPLE DE COMPTE - CLASSEMENT GENERAL -

Nous avons là un exemple de compte où sont en piste 3 équipes de 4 vélos. Ils leurs restent a courir deux étapes. Le numéro 13 part le premier pour la troisième étapes avec le maillot de leader. Les autres partent derrière suivant le classement individuel.

		<b>CLASSEMENT GENERAL INDIVIDUEL</b>									
		1 <sup>e</sup> étape	Classement	2 <sup>e</sup> étape	Total	Classement	3 <sup>e</sup> étape	Total			
<i>Jaune</i>	01	2	11	+	5	=	7	11	+		=
	02	11	6	+	7	=	18	7	+		=
	03	21	3	+	17	=	38	4	+		=
	04	7	8	+	1	=	8	10	+		=
<b>TOTAL EQUIPE</b>		<b>41</b>	3	+	30	=	<b>71</b>	3	+		=
<i>Orange</i>	11	3	10	+	3	=	6	12	+		=
	12	17	4	+	2	=	19	6	+		=
	13	<u>30</u>	<u>1</u>	+	21	=	51	<u>1</u>	+		=
	14	9	7	+	14	=	23	5	+		=
<b>TOTAL EQUIPE</b>		<b>59</b>	1	+	40	=	<b>99</b>	2	+		=
<i>Rouge</i>	21	25	2	+	25	=	50	2	+		=
	22	5	8	+	11	=	16	8	+		=
	23	14	5	+	<u>30</u>	=	44	3	+		=
	24	1	12	+	9	=	10	9	+		=
<b>TOTAL EQUIPE</b>		<b>45</b>	2	+	75	=	<b>120</b>	1	+		=
	31			+		=			+		=
	32			+		=			+		=
	33			+		=			+		=
	34			+		=			+		=

- Victoire d'étape
- Premier du classement individuel
- Premier du classement par équipe

Après avoir posé les vélos sur le podium, il vous faut reporter les points dans la première colonne.

Le classement est simple à inscrire dans la deuxième colonne.

Comme à la première étape vous inscrivez les points vélo par vélo.

L'addition de la première et de la deuxième étape vous donne le classement général.

Le classement individuel et par équipe sera donc assuré à chaque fin d'étape.

# EXEMPLE DE COMPTE - CLASSEMENT MONTAGNE -

## CLASSEMENT MONTAGNE



		1 <sup>e</sup> étape	2 <sup>e</sup> étape	Total	3 <sup>e</sup> étape	Total	4 <sup>e</sup> étape	Total
<b>Jaune</b>	01	-	-	-	-	-	-	-
	02	1	9	10	-	-	-	-
	03	12	23	35	-	-	-	-
	04	-	-	-	-	-	-	-
<b>EQUIPE</b>		<b>13</b>	<b>32</b>	<b>45</b>	-	-	-	-
<b>Orange</b>	11	-	-	-	-	-	-	-
	12	4	-	4	-	-	-	-
	13	10	14	24	-	-	-	-
	14	-	3	3	-	-	-	-
<b>EQUIPE</b>		<b>14</b>	<b>17</b>	<b>31</b>	-	-	-	-
<b>Rouge</b>	21	3	7	10	-	-	-	-
	22	-	11	11	-	-	-	-
	23	-	13	13	-	-	-	-
	24	-	-	-	-	-	-	-
<b>EQUIPE</b>		<b>3</b>	<b>31</b>	<b>34</b>	-	-	-	-
		31						
		32						
		33						
		34						

1 <sup>ère</sup> étape					
POINTAGE MONTAGNE					
Case	30		95		
1 <sup>o</sup>	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts	
	03	6	13	10	
2 <sup>o</sup>	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts	
	12	3	03	6	
3 <sup>o</sup>	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts	
	02	1	21	3	
4 <sup>o</sup>			N <sup>o</sup>	Pts	
			12	1	

2 <sup>ème</sup> étape								
POINTAGE MONTAGNE								
Case	45		55		76		108	
1 <sup>o</sup>	N <sup>o</sup>	Pts						
	22	10	03	6	03	14	23	8
2 <sup>o</sup>	N <sup>o</sup>	Pts						
	13	6	21	3	02	9	13	6
3 <sup>o</sup>	N <sup>o</sup>	Pts						
	14	3	22	1	23	5	21	4
4 <sup>o</sup>	N <sup>o</sup>	Pts			N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts
	03	1			13	2	03	2

3 <sup>ème</sup> étape						
POINTAGE MONTAGNE						
Case	29		74		94	
1 <sup>o</sup>	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts
		12		9		10

**1**

Il faut noter sur ces grilles le numéro de chaque vélo qui passe en haut des cols ou côtes selon l'ordre de passage déterminé sur le même principe que pour une arrivée d'étape. Ce n'est pas celui qui passe le col le premier qui obtient forcément le plus de points, mais celui qui va le plus loin "dans le même tour", après l'avoir franchi.

**2**

A l'issue de chaque étape, les points des grimpeurs primés sont additionnés et reportés sur la grille "classement montagne". Le premier obtient le maillot gris.

# CLASSEMENT MONTAGNE



		1 <sup>er</sup> étape	2 <sup>e</sup> étape	Total	3 <sup>e</sup> étape	Total	4 <sup>e</sup> étape	Total
	01	+	=	+	=	+	=	
	02	+	=	+	=	+	=	
	03	+	=	+	=	+	=	
	04	+	=	+	=	+	=	
EQUIPE		+	=	+	=	+	=	
	11	+	=	+	=	+	=	
	12	+	=	+	=	+	=	
	13	+	=	+	=	+	=	
	14	+	=	+	=	+	=	
EQUIPE		+	=	+	=	+	=	
	21	+	=	+	=	+	=	
	22	+	=	+	=	+	=	
	23	+	=	+	=	+	=	
	24	+	=	+	=	+	=	
EQUIPE		+	=	+	=	+	=	
	31	+	=	+	=	+	=	
	32	+	=	+	=	+	=	
	33	+	=	+	=	+	=	
	34	+	=	+	=	+	=	
EQUIPE		+	=	+	=	+	=	
	41	+	=	+	=	+	=	
	42	+	=	+	=	+	=	
	43	+	=	+	=	+	=	
	44	+	=	+	=	+	=	
EQUIPE		+	=	+	=	+	=	
	51	+	=	+	=	+	=	
	52	+	=	+	=	+	=	
	53	+	=	+	=	+	=	
	54	+	=	+	=	+	=	
EQUIPE		+	=	+	=	+	=	

1 <sup>ère</sup> étape					
POINTAGE MONTAGNE					
Case	30		95		
1 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts	
		6		10	
2 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts	
		3		6	
3 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts	
		1		3	
4 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts	
				1	

2 <sup>ème</sup> étape								
POINTAGE MONTAGNE								
Case	45		55		76		108	
1 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts						
		10		6		14		8
2 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts						
		6		3		9		6
3 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts						
		3		1		5		4
4 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts			N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts
		1				2		2

3 <sup>ème</sup> étape						
POINTAGE MONTAGNE						
Case	29		74		94	
1 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts
		12		9		10
2 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts
		8		6		6
3 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts
		4		3		3
4 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts	N <sup>o</sup>	Pts
		2		1		1

4 <sup>ème</sup> étape		
POINTAGE		
Case	76	
1 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts
		9
2 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts
		6
3 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts
		3
4 <sup>er</sup>	N <sup>o</sup>	Pts
		1

# CLASSEMENT GENERAL INDIVIDUEL ET PAR EQUIPE



		1 <sup>e</sup> étape	Classement	2 <sup>e</sup> étape	Total	Classement	3 <sup>e</sup> étape	Total	Classement	4 <sup>e</sup> étape	Total	Classement
	01			+	=		+	=		+	=	
	02			+	=		+	=		+	=	
	03			+	=		+	=		+	=	
	04			+	=		+	=		+	=	
TOTAL EQUIPE				+	=		+	=		+	=	
	11			+	=		+	=		+	=	
	12			+	=		+	=		+	=	
	13			+	=		+	=		+	=	
	14			+	=		+	=		+	=	
TOTAL EQUIPE				+	=		+	=		+	=	
	21			+	=		+	=		+	=	
	22			+	=		+	=		+	=	
	23			+	=		+	=		+	=	
	24			+	=		+	=		+	=	
TOTAL EQUIPE				+	=		+	=		+	=	
	31			+	=		+	=		+	=	
	32			+	=		+	=		+	=	
	33			+	=		+	=		+	=	
	34			+	=		+	=		+	=	
TOTAL EQUIPE				+	=		+	=		+	=	
	41			+	=		+	=		+	=	
	42			+	=		+	=		+	=	
	43			+	=		+	=		+	=	
	44			+	=		+	=		+	=	
TOTAL EQUIPE				+	=		+	=		+	=	
	51			+	=		+	=		+	=	
	52			+	=		+	=		+	=	
	53			+	=		+	=		+	=	
	54			+	=		+	=		+	=	
TOTAL EQUIPE				+	=		+	=		+	=	