

PARIS, MARDI 3 JUILLET 1934 **Prix: 2 francs**

Matériel

- **13 jetons Météo** *(4 représentant des conditions météorologiques spécifiques et 9 avec des conditions météorologiques favorables)*



Vent de travers | Vent arrière | Vent de face | Pluie | Beau temps

- **4 panneaux Météo**



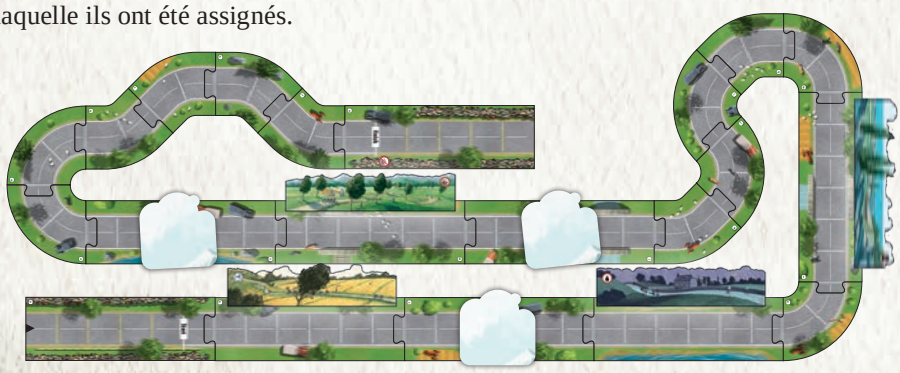
Vent de travers | Vent arrière | Vent de face | Pluie

Mise en place

1. Pendant la mise en place du jeu, après avoir construit la piste mais avant de déterminer les positions de départ, mélanger les 13 jetons Météo.
2. Placer au hasard 1 jeton Météo face visible sur chaque tuile en ligne droite, à l'exception de la première tuile (Départ) et de la dernière (Arrivée). Il doit donc y avoir 7 jetons, placés sur le plateau.



3. Remplacer chacun des jetons Météo (sauf le ou les Beau temps) par leur panneau Météo correspondant. Placer les panneaux de manière adjacente à la tuile droite à laquelle ils ont été assignés.



4. Les autres jetons Météo ne seront plus utilisés et sont remis dans la boîte.

Fonctionnement de l'extension Météo

Chaque panneau Météo représente un effet météorologique particulier qui s'applique aux six cases de la tuile droite à laquelle il est affecté :



Vent de travers : quand un coureur se trouve sur une tuile concernée par un Vent de travers il ne peut ni bénéficier ni faire bénéficier à d'autres coureurs d'une aspiration.



Vent arrière : un coureur qui commence le tour sur une tuile concernée par un Vent arrière, pioche 5 cartes Énergie au lieu de 4.



Vent de face : un coureur qui commence le tour sur une tuile concernée par un Vent de face, pioche 3 cartes énergie au lieu de 4.



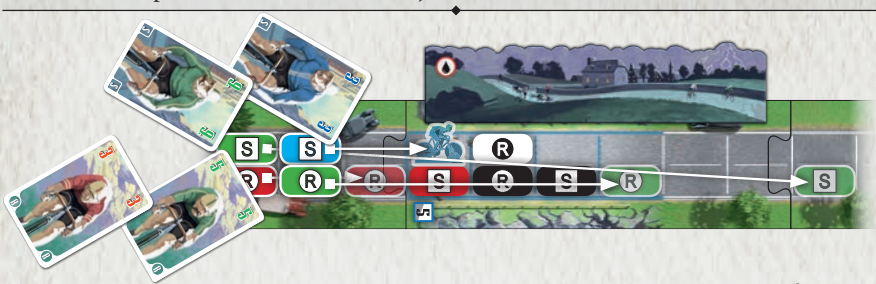
Pluie : un coureur qui finit son mouvement sur une tuile concernée par la Pluie et a perdu une ou plusieurs cases de mouvement en raison de la présence d'un autre coureur devant lui, subit un **Accident**.

Accident

Comme dans le jeu de base, si un coureur termine son mouvement sur une case complètement occupée, il doit s'arrêter derrière, sur la première case comportant une file libre. Cependant si la case sur laquelle il s'arrête est concernée par la Pluie, ce coureur subit un accident. Allongez-le sur le côté en faisant bien attention à ce qu'il occupe toujours la même file.

- Une case sur laquelle se trouve un coureur accidenté ne pourra ni bénéficier, ni faire bénéficier d'une aspiration.
- Si chacune des files d'une case contient un coureur accidenté, la case entière est bloquée. Un coureur qui devrait normalement passer par cette case devra se placer dans la file libre la plus proche derrière. Si cette case est elle aussi concernée par la Pluie, ce coureur est lui aussi Accidenté.
- Au tour suivant au moment du déplacement, un coureur accidenté est relevé et on retire 2 à la valeur de la carte jouée. Si c'est une carte de valeur 2 (carte Fatigue par exemple), le coureur se contente de se relever sans bouger (il est néanmoins replacé dans la bonne file si besoin). Cette pénalité est appliquée après avoir ajusté la valeur de la carte en fonction d'une zone de descente 5 ou de ravitaillement 4. Donc si un joueur joue une carte de valeur 2 dans une descente après un accident, il lève d'abord son coureur et le déplace ensuite de 3.

Cette règle ne modifie pas le plafond des Montées 5, un coureur ne pourra pas se déplacer de plus de 5 cases (pour se déplacer de 5 cases en montée après un accident il faudrait donc poser une carte de valeur 7).



C'est au tour du Rouleur vert qui se déplace normalement (carte Énergie de valeur 5). Le Sprinter bleu se déplace ensuite (Carte de valeur 3). Comme son mouvement l'amène sur une case entièrement occupée il est placé dans la case libre derrière. Comme cette case est concernée par la Pluie, le coureur subit un accident. Le Rouleur Rouge se déplace ensuite (Carte de valeur 3). Comme son mouvement l'amène sur une case entièrement occupée il est placé dans la case libre derrière. Cette case n'étant pas concernée par la Pluie il ne subit pas d'accident. Enfin le Sprinter Vert se déplace (Carte de valeur 9). Il peut se déplacer de toute la valeur de son mouvement car la case avec le coureur accidentée n'est pas totalement bloquée. Si le Sprinter rouge était lui aussi accidenté, la case entière aurait été bloquée et le Sprinter vert n'aurait alors pu se déplacer que de 2 cases à côté du Rouleur rouge.

Auteur : Asger Harding Granerud
Directeur artistique : Jere Kasanen
Illustrations : Ossi Hiekkala
Responsable édition: Paul Grogan

© 2018 Lautapelit.fi
www.lautapelit.fi

Adaptation et distribution française :
Gigamic
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX
France
www.gigamic.com