Le livre de règles.
Maintenant en couleur !

FLAMME ROUGE GRAND TOUR

12+ | 2-6 | 45 min

Rédacteur en chef : Asger Harding Granerud **PARIS, JEUDI 4 JUILLET 1935** **Prix : 3 francs**

Table des matières

Jouer un Tour - 2

Fiches de Joueur et de Parcours en détail - 8

Module : nouvelles tuiles Piste - 9
Arrivée large, Virage dangereux, Rond-point.

Module : Coureurs Spécialistes - 12

Module : Étapes Spéciales - 14
Épreuves chronométrées, Étapes prolongées, Création d'étapes.

Introduction

Flamme Rouge - Grand Tour, introduit un mode campagne dans *Flamme Rouge*. Vous pouvez désormais jouer des campagnes composées de plusieurs étapes, allant de *Tours* de 3 Étapes jusqu'à des *Grands Tours* de 21 étapes !

En plus du mode campagne, cette extension comprend également 4 nouvelles tuiles Piste, des Étapes Spéciales et des Coureurs Spécialistes qui vous permettent de personnaliser vos jeux. Chacun de ces éléments peut être utilisé à la fois dans les courses à Étape unique et dans le mode campagne.

Contenu

- **4 tuiles Piste**



2 Ronds-points



1 Virage dangereux

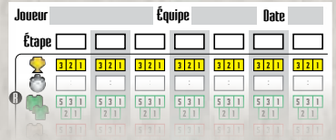


1 Arrivée large

- **1 tuile Chronométrage**



- **1 bloc de Fiche de Parcours**



- **1 bloc de Fiche de Joueur**



- **40 jetons**



3 Majeur



2 Mineur

Jetons Maillot



3 jetons Podium



31 jetons Temps



1 jeton Rafraîchissement

- **3 Maillots de Classements**



- **6 sacs refermables**

- **128 Cartes**
  24 cartes Aperçu du Spécialiste



6 Spécialistes Sprinteur | 6 Spécialistes Rouleur

(en 2 couleurs)

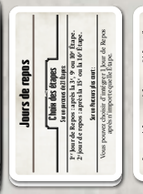
80 cartes Énergie des Spécialistes



Paquet Sprinteur | Paquet Rouleur



21 cartes Étape



2 cartes Jour de Repos



1 carte Référence



Photo : Ossi Hiekkala

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Aperçu

En tant que joueur de *Flamme Rouge - Grand Tour*, vous incarnez non seulement les deux coureurs, mais aussi le manager de l'équipe qui doit se préoccuper de l'argent, des sponsors et de bien d'autres choses encore. Dans cette extension *Grand Tour*, nous avons rassemblé tout cet argent, toute l'exposition télévisuelle et tout le prestige en un seul terme appelé "Points de Tour" (PT), pour déterminer un grand vainqueur une fois le *Tour* terminé.

Remarque : les Points de Tour ne sont pas conçus pour représenter fidèlement la réalité, mais pour créer une expérience de jeu aussi intéressante que possible.

Un *Tour* est un mode de campagne de *Flamme Rouge* qui se compose de 3 à 21 Étapes consécutives. Il ne suffit plus de gagner une seule étape ! Les joueurs gagnent désormais des Points de Tour (PT) en montant sur le podium. De plus, certaines des cartes Fatigue gagnées par les coureurs restent actives et sont reportées à l'Étape suivante. Cela signifie que les coureurs seront de plus en plus fatigués au fur et à mesure que le *Tour* progresse, et qu'il est donc encore plus important de jouer habilement ses cartes. Après un nombre prédéfini d'Étapes et l'attribution des Points bonus de Fin de Tour, l'équipe qui a accumulé le plus de Points de Tour est déclarée gagnante !

Nous expliquons ici les règles supplémentaires nécessaires pour jouer un ***Tour* de base**. Toutes les règles du jeu de base *Flamme Rouge* s'appliquent comme dans une partie classique. Une fois que vous êtes familiarisés avec les règles du *Tour* de base, vous pouvez inclure les règles supplémentaires pour les Coureurs Spécialistes (voir page 12) et les Étapes Spéciales (voir page 14).

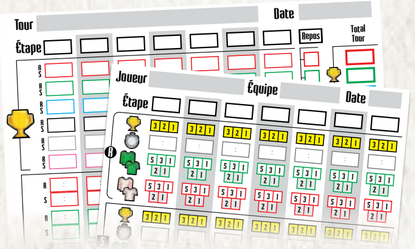
Mise en place d'un Tour



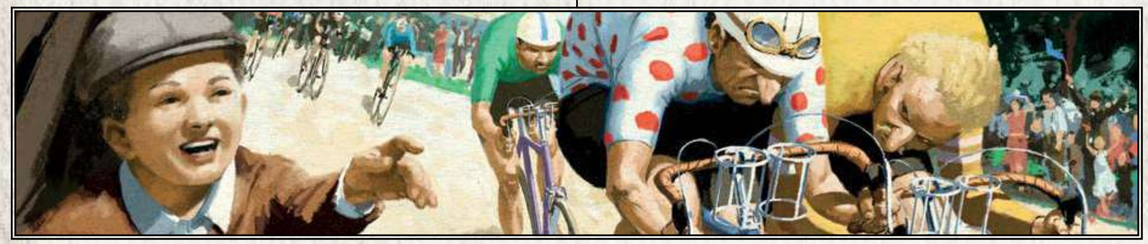




- Regroupez les **jetons Temps** en une réserve commune.
- Mettez les **3 Maillots de Classement** de côté pour l'instant. Vous n'en aurez pas besoin avant la fin de la première Étape.
- Remettez le **jeton Rafraîchissement** et les **cartes Spécialiste** dans la boîte. Ils ne sont pas nécessaires pour un *Tour* de base.
- Si vous commencez un nouveau *Tour*, donnez à chaque personne une **Fiche de Joueur**. Déterminez parmi vous un "Gardien du score" et donnez-lui une **Fiche de Parcours**.



- Si vous continuez le *Tour* d'une session précédente, donnez à chaque joueur le **sac refermable** de son équipe. Les sacs contiennent les **Fiches de Joueur**, les paquets de **cartes Énergie** (y compris les cartes Fatigue reportées des Étapes précédentes) et les maillots qui ont été remportés. Remettez au Gardien du score la **Fiche de Parcours** de la session précédente.



Sélection des Étapes

Lors de votre première partie, nous vous recommandons de choisir le ***Tour* de base** de 7 Étapes, composé des Étapes **3, 4, 8, 11, 13, 18 et 19** dans cet ordre. Toutes les cartes Étape sont recto-verso :
De 2 à 4 joueurs, le *Tour* de base ne nécessite pas l'extension *Peloton*.

À 5 et 6 joueurs, l'extension *Peloton* est toujours nécessaire, quelle que soit le *Tour* ou l'Étape jouée. Chaque fois qu'une Étape comprend des tuiles de l'extension *Peloton*, les règles correspondantes de *Peloton* s'appliquent.

Une fois que vous vous serez familiarisés avec les nouvelles règles et que vous aurez utilisé les Fiches de Joueur et les Fiches de Parcours, vous pourrez également créer votre propre sélection d'Étapes. Choisissez n'importe quelle série d'au moins 3 Étapes et jouez-les dans l'ordre souhaité.

Remarque : les Étapes 1, 5, 10, 15 et 20 requièrent les règles supplémentaires pour les Étapes Spéciales (voir page 14).

Lorsque vous vous sentirez vraiment en confiance, essayez le *Grand Tour* complet de 21 Étapes et jouez les 21 Étapes dans l'ordre croissant. Le *Grand Tour* nécessite l'extension *Peloton*. Après avoir choisi les Étapes qui composent votre *Tour*, empilez les cartes Étape correspondantes pour former une pioche de Parcours. Remettez les cartes Étape restantes dans la boîte. Ensuite, le Gardien du score note les Étapes de votre pioche de Parcours en haut de la Fiche de Parcours.



Exemple : *les Étapes d'un Tour de base marquées sur la Fiche de Parcours.*

Règle optionelle : JOURS DE REPOS

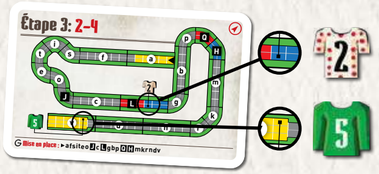
- Les Jours de Repos sont un moyen supplémentaire de retirer les cartes Fatigue du paquet des coureurs (voir « Préparation de l'Étape Suivante » à la page 6).
- Si vous jouez un *Grand Tour* de 21 étapes, nous vous recommandons d'intégrer 2 Jours de Repos dans votre pioche entre certaines étapes : le premier après la 3e, 9e ou 10e Étape, et le second après la 15e ou 16e Étape.
- Si vous jouez un *Tour* plus court, vous pouvez choisir d'intégrer exactement 1 Jour de Repos.
- Le Gardien du score indique l'emplacement du ou des Jours de Repos en haut de la Fiche de Parcours, par exemple en traçant une coche ou une ligne verticale après les Étapes concernées.



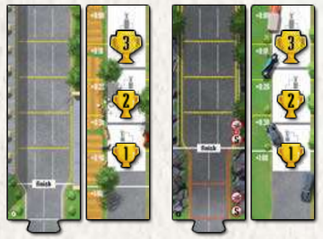
Mise en place d'une Étape

Prenez la première carte Étape de votre pioche de Parcours et mettez en place cette Étape selon les règles du jeu de base *Flamme Rouge*, avec les ajouts suivants :

Placez les **jetons Majeur et Mineur** en piles sur la piste, à côté des cases indiquées sur la carte Étape. La pile des jetons Majeur est composée de trois jetons de valeur 5/3/1, le 5 étant placé sur le dessus de la pile. La pile des jetons Mineur est composée de deux jetons de valeur 2/1, le 2 étant placé sur le dessus de la pile. Tous les jetons sont double face : la face verte est utilisée pour les sprints et la face à pois est utilisée pour les montagnes (ascensions). Consultez la carte Étape pour savoir sur quelle face les jetons doivent être placés.



Remplacez la tuile d'Arrivée u/U du jeu de base par la nouvelle tuile d'**Arrivée large** v/V. Placez la **tuile Chronométrage** à côté de la tuile d'Arrivée de sorte que les lignes d'Arrivée correspondent. Pour une arrivée en plaine v, utilisez le côté avec six valeurs. Pour une Arrivée en montée V utilisez le côté montrant cinq valeurs.



Placez les trois **jetons Podium** sur leur emplacement respectif sur la tuile Chronométrage. **Pour la 1re Étape**, déterminez au hasard qui place son équipe en premier dans la grille jaune de la tuile Départ.

À partir de la 2e Étape, le joueur qui a collecté le moins de PT place son équipe en premier. En cas d'égalité, le joueur ayant le coureur le mieux placé au Classement Général (temps total le plus bas) perd l'égalité.

Jouer une Étape

Utilisez toutes les règles du jeu de base *Flamme Rouge* et les deux points ci-dessous :

1. Lorsqu'un coureur entre ou passe sur une case à côté de laquelle se trouve une pile de jetons Majeur ou Mineur, il prend le jeton disponible qui a la plus grande valeur et le place à côté de la pioche de son coureur. Si plusieurs coureurs atteignent ou dépassent la même pile de jetons au cours du même tour, le coureur le plus avancé à la fin de ce tour prend le jeton le plus élevé, le deuxième plus avancé prend le deuxième jeton le plus élevé, et ainsi de suite.



Important : les jetons sont toujours remportés par les coureurs, pas par les joueurs. Veillez à stocker les jetons collectés de manière à toujours savoir à quel coureur ils sont attribués.

Remarque : les valeurs des jetons Majeur et Mineur ne sont PAS des Points de Tour ! Elles ne servent qu'à améliorer votre classement dans les catégories Sprint et Montagne, qui sont vérifiées lors de « Préparation de l'Étape suivante » et de « Fin du *Tour* ».

2. Lors de « Phase finale », pendant l'étape 1 "Retirez les cartes jouées", remettez toutes les cartes Fatigue jouées dans leur paquet Fatigue respectif. Placez toutes les cartes Énergie jouées de côté afin qu'elles puissent être facilement remises dans les pioches des coureurs après la fin de l'Étape.

Fin d'une Étape

Le cyclisme est par essence un sport d'équipe et, dans un Grand Tour réel, il y a toujours plusieurs vainqueurs. Chaque Étape a son propre gagnant, mais chaque jour, les différents maillots sont également attribués aux coureurs qui sont en tête des classements correspondants. C'est en partie ce qui rend le cyclisme par étapes si formidable : il y a toujours de nombreuses courses au sein de la course globale. Flamme - Rouge Grand Tour se déroule de la même façon.

À la fin de chaque Étape, les temps d'arrivée sont calculés pour tous les coureurs. Lorsqu'un coureur franchit la ligne d'Arrivée, le joueur inscrit son temps d'arrivée et les éventuels jetons collectés sur sa Fiche de Joueur. Lorsque tous les coureurs ont franchi la ligne d'Arrivée, le Gardien du score combine les résultats personnels de tous les coureurs de cette Étape en de nouveaux totaux cumulés et les inscrit sur la Fiche de Parcours.

Podiums d'Étape



Les Points de Tour sont principalement attribués en remportant des étapes. La victoire d'une étape est déterminée de la même manière que dans le jeu de base. À la fin de chaque Étape, les 3 premiers coureurs qui franchissent la ligne d'Arrivée reçoivent immédiatement des jetons Podium : le vainqueur reçoit le jeton 3 PT, le deuxième reçoit le jeton 2 PT, et le troisième reçoit le jeton 1 PT.

Calcul du Temps et attribution de la Fatigue

À la fin du premier tour au cours duquel au moins un coureur franchit la ligne d'Arrivée, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Appliquez normalement l'Aspiration. Cela peut permettre à un plus grand nombre de coureurs de franchir la ligne d'Arrivée.

Note : sur la tuile d'Arrivée d'Ascension V, les 6 cases sont toutes en ascension, donc aucune aspiration ne s'applique à cet endroit.

2. Le coureur qui a franchi **le plus loin la ligne d'Arrivée** marque **les secondes** de son temps d'arrivée sur sa Fiche de Joueur, comme indiqué sur **la tuile Chronométrage à côté de la case** sur laquelle se trouve le coureur. Tous les coureurs qui ont franchi la ligne d'arrivée et qui se trouvent dans le **même groupe** que ce coureur reportent les mêmes secondes pour leur temps d'arrivée.
3. Tous les autres coureurs **qui ont franchi** la ligne d'arrivée à ce tour et qui ne sont pas dans le même groupe que le vainqueur de l'Étape, obtiennent le même temps que le coureur le plus en avant de **leur groupe respectif.** Le temps du coureur le plus en avant est déterminé de la même manière qu'à l'étape 2.
4. Tous les coureurs **qui n'ont pas encore franchi** la ligne d'arrivée **prennent un jeton Temps d'une minute**, qu'il y ait ou non d'autres coureurs sur la case devant eux.
5. **Attribuez les cartes Fatigue :** tous les coureurs **qui n'ont pas franchi** la ligne d'arrivée récupèrent une carte Fatigue depuis la pioche et l'envoient vers leur défausse s'ils ont une case vide devant eux. Les coureurs qui **ont franchi** la ligne d'arrivée **ne récupèrent pas** de cartes Fatigue.
6. Retirez de la piste tous les coureurs **qui ont franchi** la ligne d'arrivée (n'oubliez pas d'attribuer les jetons Podium aux 3 premiers coureurs de l'Étape).

Tous les coureurs **qui n'ont pas franchi** la ligne d'Arrivée continuent de jouer de nouveaux tours et de répéter toutes ces étapes jusqu'à ce que tous les coureurs aient franchi la ligne d'arrivée. À l'issue de l'Étape, chaque coureur inscrit la valeur totale de ses jetons Temps en unités de minutes sur sa Fiche de Joueur.

❶



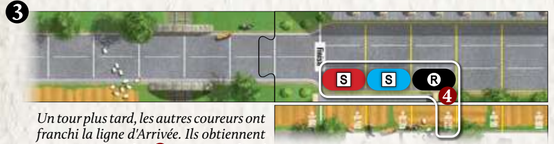
Exemple : *tous les joueurs ont joué leurs cartes et se sont déplacés.*

❷



Après l'application de l'aspiration, R, R, R, S, and S ont franchi la ligne d'Arrivée. R gagne l'étape et obtient 3, R est 2e et obtient 2, et R est 3e et obtient 1. R et R obtiennent +0 seconde, comme indiqué sur la tuile Chronométrage ❶. R, S, et S obtiennent +30 secondes ❷. R, S, et S n'ont pas franchi la ligne d'Arrivée, chacun d'entre eux reçoit donc un jeton Temps d'1 minute ❸. S prend une carte Fatigue. R et S ne subissent pas de Fatigue car la case devant eux n'est pas vide. Les coureurs qui ont franchi la ligne d'Arrivée ne subissent pas de Fatigue non plus. R, R, R, S, et S sont retirés de la piste. R, S, et S continuent à jouer.

❸

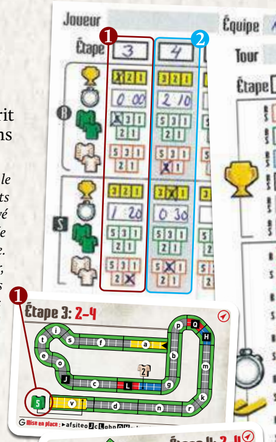


Un tour plus tard, les autres coureurs ont franchi la ligne d'Arrivée. Ils obtiennent tous +20 secondes ❹ comme indiqué sur la tuile Chronométrage. Comme ils ont tous 1 jeton Temps, ils reportent tous leur temps d'arrivée comme étant de 1:20, et l'Étape est maintenant terminée.

Mise à jour des Fiches de Joueurs et de la Fiche de Parcours

Après que tous les coureurs ont franchi la ligne d'Arrivée et que les joueurs ont inscrit les temps d'arrivée sur leurs Fiche de Joueurs, ils inscrivent également les jetons Podium, les jetons Majeur et les jetons Mineur qu'ils ont collectés.

Exemple : dans l'exemple précédent, *R a remporté l'Étape 3* ❶ *avec un temps d'arrivée de 0:00 et a gagné le jeton Podium le plus élevé 3, d'une valeur de 3 Points de Tour. Dans l'Étape 3, les jetons Majeur étaient verts sur la première case après la ligne d'Arrivée* ❶*, de sorte que R a également gagné le jeton Majeur vert le plus élevé 5, d'une valeur de 5 points de Sprint. Son coéquipier S a terminé un tour plus tard avec un temps d'arrivée de 1:20. Supposons que S ait réussi à obtenir le jeton Mineur le plus bas 1, qui vaut 1 point de Montagne. Ensuite, dans l'Étape 4* ❷*, R n'a pas réussi à maintenir son rythme et a terminé deux tours après le vainqueur, avec un temps d'arrivée de 2:10. Heureusement, il a pris un bon départ et a été le premier à atteindre les jetons Mineur de la tuile L* ❷*, ce qui lui a permis d'obtenir le jeton Mineur le plus élevé 7 d'une valeur de 2 points de Montagne. Son coéquipier S a terminé deuxième avec un temps de 0:30, ce qui lui a valu le jeton Podium 2 d'une valeur de 2 points de Tour et le jeton Majeur 3 d'une valeur de 3 points de Montagne.*



Après chaque Étape, le Gardien du score met à jour les totaux cumulés de chaque joueur sur la Fiche de Parcours. Tous les jetons Temps, Podium, Majeur et Mineur peuvent alors être mis de côté pour l'Étape suivante.

Exemple : *par souci de simplicité, seuls les résultats de l'équipe Rouge sont indiqués. Le Gardien du score inscrit les résultats de chaque équipe sur la Fiche de Parcours de la même manière. Dans l'Étape 3, R a gagné 3 PT grâce aux jetons Podium. Dans l'Étape 4, S a gagné 2 PT. Les Points de Tour **des deux coureurs** sont **combinés**, de sorte qu'après l'Étape 4, l'équipe Rouge dispose d'un total de 5 Points de Tour. Le Gardien du score inscrit ce nouveau total cumulé dans la deuxième colonne de la Fiche de Parcours* ❸*.*

*Tous les autres résultats sont marqués **séparément pour chaque coureur.** Le temps d'arrivée de R était de 0:00 dans l'Étape 3 et de 2:10 dans l'Étape 4, son nouveau temps total cumulé est donc de 2:10. De même, les temps de S étaient de 1:20 et 0:30, de sorte que son temps total cumulé est maintenant de 1:50* ❹*.*

R a collecté 5 points de Sprint dans l'Étape 3 et S n'en a collecté aucun. Tous deux ont collecté 0 point de Sprint dans l'Étape 4, et leurs totaux restent donc inchangés ❺*. R a collecté 0 point de Montagne dans l'Étape 3, et 2 dans l'Étape 4, son nouveau total est donc de 2. S a collecté 1 et 3 points de Montagne respectivement, son nouveau total est donc de 4* ❻*.*

Note : si votre *Tour* comporte plus de 7 Étapes, vous aurez besoin d'une nouvelle Fiche de Parcours après la 8e et la 15e Étape. Dans ce cas, les totaux cumulés de la 8e ou de la 15e Étape doivent être indiqués dans la première colonne de la nouvelle Fiche de Parcours. Ainsi, pour un *Grand Tour* complet de 21 Étapes, vous aurez besoin d'exactement 3 Fiches de Parcours.

Pour un aperçu plus détaillé des différentes parties des fiches, voir page 8.

Préparation de l'Étape suivante

Une fois que l'Étape en cours est terminée et que tous les résultats ont été consignés sur les fiches, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Défausse des cartes Fatigue

Entre les étapes, chaque coureur remet la moitié de ses cartes Fatigue (arrondie à l'inférieur) de son paquet dans les paquets de fatigue. Notez que toutes les cartes Fatigue jouées ont déjà été remises dans les paquets de fatigue pendant l'Étape, elles ne sont donc pas incluses dans ce décompte. Ensuite, toutes les cartes Énergie jouées pendant l'Étape sont remises dans les pioches des coureurs.

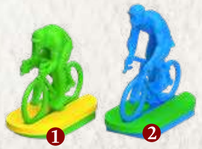
2. Attribution des Maillots de Classements

Le Gardien du score vérifie les nouveaux totaux cumulés sur la Fiche de Parcours et les Maillots sont attribués en conséquence :

- **Classement Général (CG) :** le coureur avec le temps total **le plus bas** devient le nouveau détenteur du maillot **jaune**.
- **Classement du Sprint (CS) :** le coureur avec **le plus grand nombre** de points de Sprint devient le nouveau détenteur du maillot **vert**.
- **Classement de la Montagne (CM) :** le coureur ayant obtenu **le plus de points de Montagne** devient le nouveau détenteur du maillot **à pois**. Attribuez les maillots correspondants à ces coureurs, afin de garder facilement le suivi du coureur en tête de chaque classement.

Important : un coureur ne peut porter qu'un seul maillot, même s'il est en tête de plusieurs classements. L'ordre de priorité est CG, CS, puis CM. Dans le classement le moins prioritaire, le meilleur coureur suivant reçoit le maillot à la place.

Exemple : *R est en tête du CG et reçoit le maillot jaune ❶. R et S sont à égalité pour le CS. Puisque R porte déjà un maillot plus important, S reçoit le maillot vert ❷ pour le CS.*



Pour départager
Lors des étapes 2 et 3, en cas d'égalité au classement, le coureur qui a franchi le premier la ligne d'Arrivée lors de l'Étape la plus récente l'emporte.

3. Jours de Repos

Lors d'un Jour de Repos, il faut résoudre ces deux étapes supplémentaires :

- Les coureurs en tête du CG, du CS et du CM gagnent chacun **1 Point de Tour**, qui est immédiatement indiqué sur la Fiche de Parcours. Cela représente l'attention médiatique supplémentaire accordée aux différents leaders lors des Jours de Repos, avec de nombreuses interviews prévues. Si un même coureur est en tête de plusieurs classements, il reçoit un PT pour chacun d'entre eux.



Exemple : *vous avez ajouté un Jour de Repos entre les Étapes 8 et 11, comme le montre la ligne verticale. Après la fin de l'Étape 8, marquez le PT du Jour de Repos dans la colonne à droite des colonnes d'Étapes ❶. Si votre Tour a déjà duré plus de 7 Étapes, vérifiez le PT du Jour de Repos de votre Fiche de Parcours précédente et marquez les valeurs cumulées sur la Fiche de Parcours actuelle.*

- Tous les coureurs, à l'exception des leaders des classements, effectuent une deuxième fois l'étape de la défausse des cartes Fatigue. Cela représente que ces coureurs utilisent le Jour de Repos pour récupérer.

4. Début de l'Étape suivante ou Sauvegarde de la campagne

Si vous êtes prêts à continuer tout de suite, prenez la carte Étape suivante de votre pioche de Parcours et mettez en place cette Étape comme indiqué à la page 3.

Si vous souhaitez continuer plus tard, donnez à chaque joueur un sac refermable pour ranger les éléments de son équipe. Chaque joueur place ses paquets d'Énergie, ses cartes Spécialiste (si vous utilisez des coureurs Spécialistes, voir page 12), sa Fiche de Joueur et tous les Maillots gagnés dans le sac de son équipe. S'il reste des cartes Fatigue dans les paquets de coureurs, elles doivent être incluses dans le sac.

fin du Tour

Une fois que toutes les Étapes du *Tour* ont été franchies, il faut s'assurer que toutes les Fiches des Joueurs et la Fiche de Parcours ont bien été mises à jour. Ensuite, les Points de Tour bonus sont attribués aux joueurs en fonction des différents classements.

Remarque: si votre *Tour* comporte plus de 7 étapes, les Points de Tour bonus sont attribués sur la base de la **dernière Fiche de Parcours uniquement.**

Classement Général et Classement par Équipe

Ces deux compétitions attribuent des PT aux coureurs et aux équipes ayant réalisé le temps total **le plus bas** sur le *Tour*.

- **Classement Général :** le PT est attribué aux coureurs ayant réalisé **le temps total le plus bas** sur le *Tour*.
- **Classement par Équipe :** le PT est attribué **à l'équipe** qui a réalisé **le temps total le plus bas** de ses deux coureurs combinés.

Classement de Sprint et Classement de la Montagne

Ces classements fonctionnent de la même manière que le Classement Général, en attribuant un PT aux coureurs qui ont collecté des jetons Majeur et Mineur au cours du *Tour*.

- **Classement du Sprint :** le PT est attribué aux coureurs ayant collecté **le plus de points de Sprint** sur le *Tour*.
- **Classement de la Montagne :** le PT est attribué aux coureurs ayant collecté **le plus de points Montagne** sur le *Tour*.

Le nombre de coureurs et d'équipes recevant des PT et le nombre de PT attribués dépendent de la longueur du *Tour*, selon le tableau ci-dessous.

Classements	3-7 Étapes *	8-14 Étapes	15-21 Étapes
Classement Général (GC)	3/2/1	4/3/2/1	5/4/3/2/1
Classement par Équipe (CE)	1	2/1	3/2/1
Classement de Sprint (CS)	2/1	3/2/1	4/3/2/1
Classement de la Montagne (CM)	2/1	3/2/1	4/3/2/1

** Dans une partie à 2 joueurs, utilisez la colonne 3-7 Étapes, quel que soit le nombre d'Étapes.*

Gagner le Tour

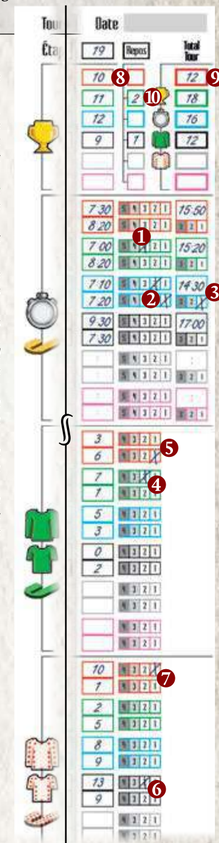
Après que les Points de Tour pour les classements ont été attribués et marqués sur la Fiche de Parcours, le *Tour* se termine. Le Gardien du score calcule maintenant les scores finaux comme suit :

PT des jetons Podium + PT des classements + PT des Jours de Repos.

Le joueur dont l'équipe a recueilli le plus de Points de Tour est déclaré vainqueur.

Pour départager
Toutes les égalités concernant les classements ou la victoire du *Tour* sont remportées par le coureur (ou l'équipe) qui a franchi la ligne d'Arrivée en premier lors de l'Étape la plus récente.

Exemple : *vous avez joué un Tour de base en 7 Étapes avec 4 joueurs. R a réalisé le temps total le plus bas, soit 7 minutes et 0 seconde, de sorte que l'équipe Verte reçoit 3 PT du Classement Général ❶. R et S ont réalisé les deuxième et troisième temps totaux les plus bas, ce qui donne à leur équipe 2 PT et 1 PT respectivement ❷. L'équipe Bleue a également réalisé le temps total le plus bas de ses deux coureurs combinés (14 minutes et 30 secondes), ce qui lui permet d'obtenir 1 PT au Classement par Équipe ❸.*
R a obtenu le plus grand nombre de points de Sprint, l'équipe Verte reçoit donc 2 PT au Classement de Sprint ❹. S a obtenu le deuxième plus grand nombre de points, l'équipe Rouge reçoit donc 1 PT ❺.
De la même manière, l'équipe **Noire** *reçoit 2 points du Classement de la Montagne ❻, et l'équipe Rouge reçoit 1PT ❼.*
L'équipe Rouge a obtenu 10 points des jetons Podium ❽, 1 point de Sprint et 1 point de Montagne, son score final est donc de 12 Points de Tour ❾.
L'équipe Verte a obtenu 11 points de jetons Podium, 3 points au Classement Général et 2 points au Classement de Sprint. Le Tour comprenait également un Jour de Repos, au cours duquel l'équipe Verte a gagné 2 PT ❿, ce qui lui donne un score final de 18 Points de Tour.
L'équipe Bleue a gagné 12 points de jetons Podium, 3 points au Classement Général et 1 point au Classement par Équipe, pour un score final de 16 Points de Tour.
L'équipe **Noire** *a gagné 9 points de jetons Podium, 2 points au Classement de la Montagne, et 1 PT lors du Jours de Repos, pour un total de 12 Points de Tour.*
L'équipe Verte remporte le Tour et l'équipe Bleue termine à la deuxième place. Les équipes Rouge et **Noire** *sont à égalité avec 12 PT, donc celle qui a franchi la ligne d'Arrivée en premier lors de la dernière Étape l'emporte et termine à la troisième place du Tour.*

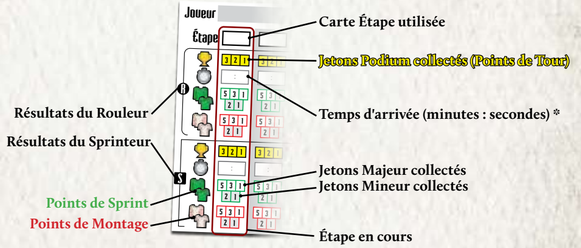


Fiches de Joueur et de Parcours en détail

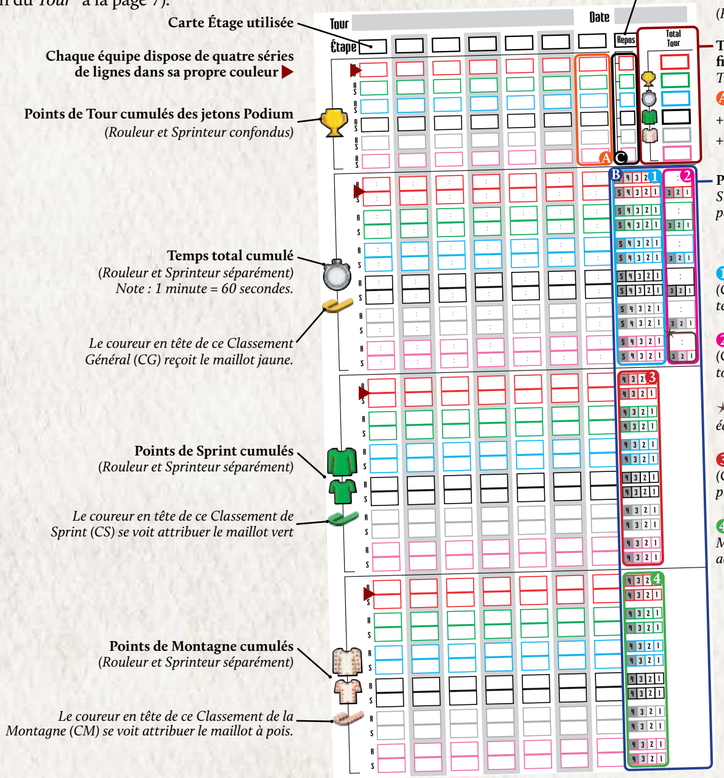
Sur sa Fiche de Joueur, chacun indique les temps d'arrivée et les jetons gagnés par ses coureurs lors de l'**Étape en cours**. Les résultats du Rouleur sont inscrits dans la moitié supérieure de la fiche et ceux du Sprinteur dans la moitié inférieure.

Sur la Fiche de Parcours, le Gardien du score inscrit les **résultats cumulés** de chaque équipe après chaque Étape.

Les résultats cumulés sur la Fiche de Parcours forment différents classements qui sont utilisés entre les Étapes pour l'attribution des Maillots de Classements (voir "Préparation de l'Étape suivante" à la page 6) et à la fin du *Tour* pour l'attribution des Points de Tour bonus (voir "Fin du *Tour*" à la page 7).



**Les minutes correspondent à la valeur totale des jetons Temps collectés. Les secondes sont marquées comme indiqué sur la tuile Chronométrage (voir "Fin d'Étape" pour plus de détails).*



Points de Tour cumulés des Jours de Repos
(Rouleur et Sprinteur confondus)

Total des Points de Tour de chaque équipe à la fin du *Tour*
Total des Points de Tour =
Ⓐ *PT des jetons Podium*
+ Ⓑ *PT de Bonus attribués*
+ Ⓒ *PT des Jours de Repos*

Points de Tour bonus attribués à la fin du *Tour*
Si votre Tour est plus long que 7 Étapes, utilisez ces points uniquement sur la dernière Fiche de Parcours.

❶ *Les Points de Tour bonus du Classement Général (CG) sont attribués aux coureurs ayant réalisé le temps total le plus bas sur le Tour.*

❷ *Les Points de Tour bonus du Classement par Équipe (CE) sont attribués aux équipes dont les deux coureurs totalisent le temps le plus bas.*

★ *Calculez et indiquez les temps combinés de chaque équipe dans ces créneaux.*

❸ *Les Points de Tour bonus du Classement de Sprint (CS) sont attribués aux coureurs ayant accumulé le plus grand nombre de points de Sprint sur le Tour.*

❹ *Les Points de Tour bonus du Classement de la Montagne (CM) sont attribués aux coureurs ayant accumulé le plus de points de Montagne sur le Tour.*

Les fiches sont téléchargeables sur :

MODULE : NOUVELLES TUILES PISTE

Arrivée large v/V



Chaque fois que vous jouez un *Tour*, ou une course à Étape unique à 5-6 joueurs (en utilisant l'extension *Flamme Rouge - Peloton*), remplacez la tuile d'Arrivée normale u/U par la tuile d'Arrivée large v/V. Cela ajoute plus de files au-delà de la ligne d'Arrivée, de sorte que les coureurs s'y placent plus facilement.

Virages dangereux z/Z



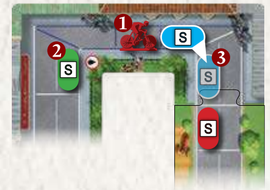
Un coureur qui termine son mouvement sur les cases marquées d'une ligne ondulée bleue et qui a perdu au moins 1 case de mouvement parce qu'il a été bloqué par d'autres coureurs, doit résoudre un Accident. (Cet effet est similaire à l'effet "Pluie" de l'extension *Flamme Rouge - Météo*).

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 une case ondulée bleue du Virage dangereux z/Z, 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 devait normalement passer par cette case devra se placer dans la file libre la plus proche derrière. Si cette case est elle aussi ondulée bleue, 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 sa 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).



Exemple 1 : *R se déplace en premier (carte Énergie de valeur 5). Il traverse les cases contenant d'autres coureurs comme d'habitude.*
S se déplace ensuite (carte Énergie de valeur 3). Cela terminerait son mouvement sur une case entièrement occupée, et le coureur doit donc se placer dans la case située derrière. Comme cet emplacement se trouve sur les cases ondulées bleues de la tuile Virage dangereux, le coureur subit un Accident. Enfin, S se déplace (carte Énergie de valeur 9). Il ne peut pas se déplacer complètement car la case où se trouve le coureur accidenté est totalement bloquée. Il ne se déplace que de 2 cases. Cette case n'est pas une des cases ondulées bleues de la tuile Virage dangereux, donc ce coureur ne subit pas d'Accident.



Exemple 2 : *au tour suivant, S n'a pas réussi à s'éloigner des cases ondulées bleues et un autre coureur a chuté derrière lui ❶. S ❷ ne bénéficie pas de l'aspiration du coureur accidenté.*
S bénéficie de l'aspiration comme d'habitude mais pas le coureur accidenté. Par conséquent, seul S avance vers la case suivante ❸, et le coureur accidenté reste sur place.

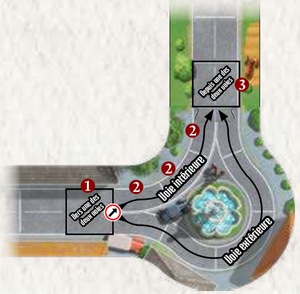
Ronds-points x y/X Y



Un Rond-point commence par trois cases de deux files, puis se divise en deux voies séparées : la voie intérieure a trois cases d'1 file et la voie extérieure a cinq cases d'1 file. Cet embranchement affecte le mouvement, l'aspiration et la fatigue de manière particulière, comme l'expliquent les exemples suivants.

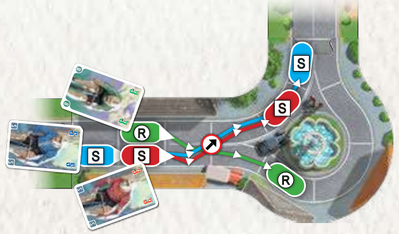
Lorsqu'il arrive dans la zone où les voies se séparent, un coureur qui termine son mouvement **doit** être placé sur la file **intérieure** si possible. Pour vous rappeler cette règle, sur les Ronds-points tournés vers la gauche (x) (y), la double ligne ═ passe de la voie la plus à droite (extérieure) à la voie la plus à gauche (intérieure) après que les coureurs ont franchi la ligne marquée par ↖.

Une fois qu'un coureur s'est arrêté sur une des voies séparées ou qu'il s'y est engagé, il **ne peut plus changer de voie** avant d'avoir quitté la tuile Rond-Point.



Exemple *: lorsqu'ils passent la dernière case à deux files (1), les coureurs doivent être placés sur la voie intérieure (2) si possible. En arrivant sur la tuile suivante (3), les coureurs sont placés sur la voie la plus à droite, comme d'habitude.*

Comme dans le jeu de base, un coureur doit toujours se déplacer du nombre **exact** de cases correspondant à sa carte. Si cela n'est pas possible, le coureur doit prendre le couloir qui lui permet de se déplacer du plus grand nombre de cases.



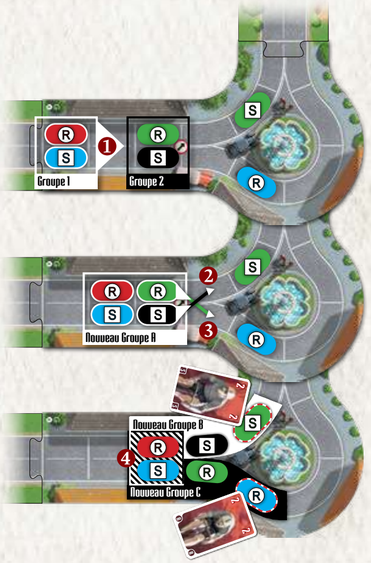
Exemple : *S a joué un 3. Il se déplace en premier et doit prendre la file intérieure. R a également joué un 3. Comme la valeur exacte de la carte Énergie doit être utilisée et que la file intérieure est bloquée, R doit se déplacer vers la file extérieure. S se déplace en dernier. Il a joué un 5, qui peut encore être entièrement utilisé sur la file intérieure, et doit donc s'y déplacer.*

Sur un Rond-point, le coureur **le plus en avant** est déterminé d'une manière spéciale : tous les coureurs sur **les voies séparées** se déplacent en **premier**, et les coureurs restants sur les cases à 2 files se déplacent ensuite et dans l'ordre habituel. Sur les voies séparées, le coureur le plus proche de la sortie de la tuile Rond-point se déplace en premier. Si deux coureurs sur les voies séparées sont à la même distance de la sortie de la tuile, c'est celui qui se trouve sur la voie intérieure qui se déplace en premier.



Exemple : *sur les voies séparées, R sur la file intérieure, est le coureur le plus en avant (1). S sur la file extérieure se déplace en deuxième (2). L'ordre de déplacement continue d'alterner de cette manière de la file intérieure à la file extérieure : S est le troisième coureur à se déplacer (3), puis R (4), et S (5). Maintenant que tous les coureurs de la file intérieure se sont déplacés, le mouvement se poursuit uniquement à partir de la file extérieure : S se déplace en sixième (6), puis R (7), et enfin S (8). Une fois le mouvement résolu pour les deux voies séparées, les coureurs restants sur les cases à deux files se déplacent dans l'ordre habituel : d'abord R (9), puis R (10).*

Les coureurs se trouvant sur la dernière case à 2 files bénéficient d'une **aspiration** depuis les **deux voies séparées**. Lors de l'Aspiration sur les voies séparées, déplacez d'abord le coureur le plus en avant de la case à 2 files. Les autres coureurs du groupe poursuivent ensuite l'Aspiration s'il reste de la place sur l'une ou l'autre des voies séparées.



Exemple : *tout d'abord, le groupe 1 applique l'Aspiration comme dans le jeu de base (1). Le nouveau groupe A se trouve alors sur la dernière case à 2 files avant que les voies ne se séparent. S est le plus à l'avant, donc il bénéficie de l'Aspiration vers la file intérieure (2). Les autres coureurs du nouveau groupe A continuent d'avancer vers la voie extérieure (3). Enfin, S et R reçoivent chacun une carte Fatigue.*

Note : *après avoir bénéficié de l'Aspiration, R et S (4) ne sont pas encore sur les voies séparées, ils appartiennent donc à la fois au nouveau groupe B et au nouveau groupe C. Nous en discuterons plus en détail dans l'exemple suivant.*

Comme expliqué dans l'exemple précédent, il peut arriver que les coureurs se trouvant sur la dernière case à deux files appartiennent simultanément à deux groupes. Dans ce cas, il faut **d'abord** appliquer leur Aspiration **sur la file intérieure** (voir l'exemple à droite). Un coureur sur une voie séparée ne peut jamais faire bénéficier ou bénéficier de l'Aspiration vers ou depuis l'autre voie séparée. La **Fatigue** fonctionne de la même manière.



Exemple 1 : *S et R ne sont pas encore entrés dans les voies séparées, ils bénéficient donc de l'Aspiration des deux voies et appartiennent à la fois au groupe 1 et au groupe 2. Par conséquent, l'Aspiration s'applique sur la file intérieure en premier, en commençant par S. Derrière lui, R est le coureur le plus en avant sur la case à 2 files, donc les deux coureurs Verts avancent vers la voie intérieure (1). S et S bénéficient de l'Aspiration vers la voie extérieure (2). Maintenant, tous les coureurs du groupe 1 et du groupe 2 ont avancé d'une case vers l'avant. Mais puisque R est positionné sur une voie séparée, le nouveau groupe B* ***ne bénéficie plus*** *de la même Aspiration que le nouveau groupe A (3). Le nouveau groupe A bénéficie en enffet, d'une nouvelle Aspiration (4). Enfin, R et R reçoivent tous deux une carte Fatigue.*



Exemple 2 : *S et R ne sont pas encore sur les voies séparées, S est donc encore devant eux. Par conséquent, seul S reçoit une carte Fatigue.*

MODULE : COUREURS SPÉCIALISTES

Aperçu

Les Coureurs Spécialistes sont conçus pour être utilisés avec cette extension en particulier, mais vous pouvez également les utiliser avec le jeu de base *Flamme Rouge* ou toute autre course en Étape unique.

Il y a 12 Spécialistes différents qui vous permettent de personnaliser vos pioches : six pour le Sprinteur et six pour le Rouleur. Certains Spécialistes modifient simplement les valeurs dans les pioches, d'autres ajoutent de nouvelles règles spéciales. Chaque Spécialiste est accompagné d'une carte Aperçu du Spécialiste et d'un nombre variable de cartes Énergie des Spécialistes. La carte Aperçu et les cartes Énergie correspondantes sont marquées du numéro du Spécialiste sur le bord inférieur de la carte.



Sélection des cartes Spécialiste

Avant la première Étape, placez les **12 cartes Coureurs Spécialistes** au centre de la table, au-dessus de leurs cartes **Énergie respectives**. Dans les parties de 4 à 6 joueurs, utilisez deux exemplaires de chaque Spécialiste. Dans les parties à 2 ou 3 joueurs, n'utilisez qu'un seul exemplaire de chaque Spécialiste et remettez les exemplaires inutilisés dans la boîte.

Chaque joueur choisira exactement un spécialiste pour chacun de ses deux coureurs. Déterminez au hasard l'ordre dans lequel les joueurs choisiront les spécialistes pour leur équipe. Chaque joueur, dans l'ordre déterminé, choisit un spécialiste et prend son paquet de cartes. Ensuite, dans l'ordre inverse, en commençant par le dernier joueur à avoir choisi, chaque joueur choisit un spécialiste pour son second coureur.

Lorsque tout le monde a choisi un Spécialiste pour ses deux coureurs, tous les joueurs retirent les cartes Énergie de leurs paquets Énergie, comme indiqué par les cartes Aperçu du Spécialiste, puis ajoutent les nouvelles cartes.



Exemple: *un Super Sprinteur retire un 5 et deux 9, et ajoute un 4, un 10 et un 11.*

Les joueurs utiliseront les Spécialistes qu'ils ont choisis pendant toute la durée du Tour. Les cartes retirées sont remises dans la boîte et ne seront **pas utilisées** pendant la partie.



Chaque joueur glisse ses cartes Aperçu du Spécialiste sous son plateau individuel, au-dessus de son paquet de cartes Énergie. Ainsi, tout le monde peut facilement voir quels Spécialistes chaque joueur a choisi pour ses coureurs.

	Rouleurs	Cartes retirées ⊖	Cartes ajoutées ⊕
1	Baroudeur	1×3, 1×5, 2×6, 1×7	1×5, 2×6, 1×7 (,)
2	Flandrien	1×3, 1×4, 1×5, 1×6, 1×7	1×3, 1×4, 1×5, 1×6, 1×7 ( )
3	Grimpeur	3×3, 3×6	3×3 7, 3×6
4	Équipier	3×4	3×4
5	Super Rouleur	2×5, 2×6	2×5, 2×6 ( )
6	Puncheur	1×4, 1×6	1×8

	Sprinteurs	Cartes retirées ⊖	Cartes ajoutées ⊕
1	Descendeur	3×3	3×3 7
2	Polyvalent	3×4	1×3, 2×6
3	Montagnard	1×2, 1×3, 1×5, 1×9	1×4, 2×7
4	Écureuil	1×2, 1×9	2×7 ,
5	Super Sprinteur	1×5, 2×9	1×4, 1×10, 1×11
6	Flahute	1×4, 2×9	1×5, 2×9 ( )

Pouvoirs de Spécialistes

Puissance en Montée

6 7 Lors d'une Ascension ‹‹‹‹‹ (voir les règles du jeu de base), la valeur de cette carte est plafonnée à 6 ou 7 respectivement au lieu de 5 habituellement.

Puissance en Descente

7 Lors d'une Descente ››››› (voir les règles du jeu de base), la valeur minimale de cette carte est de 7 au lieu de 5 habituellement.

Note : ce pouvoir ne s'applique pas aux Zones d'approvisionnement.

Récupération

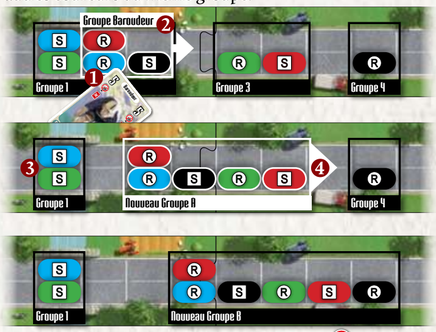
Lorsque vous jouez cette carte, ce coureur peut immédiatement replacer 1 carte Fatigue de la défausse de son paquet Énergie vers le paquet Fatigue correspondant. S'il n'a pas de cartes Fatigue dans sa défausse Énergie, ce pouvoir ne s'applique pas (c'est-à-dire que vous déplacez votre coureur mais n'en tirez aucun bénéfice supplémentaire).

Implacable

Le coureur qui a utilisé cette carte ne reçoit pas de carte Fatigue ce tour-ci.

Échappée

Lorsque vous jouez cette carte, aucun des coureurs de la case de votre coureur ne donne d'Aspiration ce tour-ci, même pas aux autres coureurs du même groupe.



Exemple : *R est un Baroudeur. Il s'est déplacé ici en utilisant un 5 1. Lorsque le groupe 1 bénéficie de l'Aspiration, seuls les coureurs du groupe du Baroudeur s'avancent 2, et tous les coureurs derrière lui restent sur place 3. Après que le groupe du Baroudeur s'est détaché, le nouveau groupe A continue à bénéficier de l'Aspiration comme habituellement 4.*

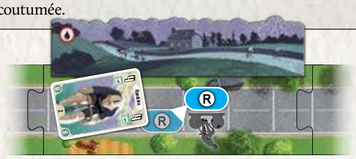
Poursuite

Lors de la Phase de mouvement, immédiatement après avoir déplacé votre coureur avec cette carte, vérifiez où il a terminé son déplacement :

- S'il s'est arrêté directement derrière un autre coureur et qu'il y a une file vide dans la case de ce coureur, il se déplace immédiatement sur cette file.
- S'il a terminé exactement à 1 case vide du groupe qui le précède, il se déplace immédiatement d'une case vers l'avant.

Ce pouvoir fonctionne également dans les Montées, sur les Pavés (de *Peloton*), ainsi que par Vent de travers et Pluie (de *Météo*).

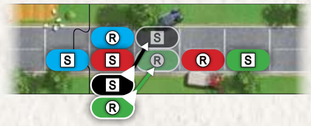
Note : lors de la Phase finale, ce coureur peut toujours bénéficier de l'Aspiration comme à l'accoutumée.



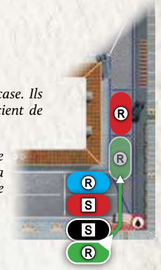
Exemple : *R est un Flandrien. Il s'est déplacé en utilisant un 4 et a terminé sur une tuile Pluie (de Météo) juste derrière S qui est accidenté. Il continue immédiatement vers la file vide dans la case de S.*

Agile

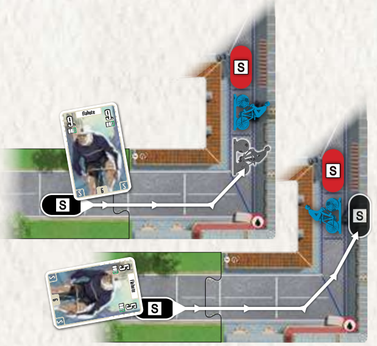
Lors de la Phase de mouvement, un coureur utilisant cette carte termine toujours son déplacement sur la voie la plus à droite (ou sur la voie séparée la plus à l'intérieur sur les tuiles Rond-point). Si la voie la plus à droite est occupée, le coureur qui l'occupe est alors déplacé d'une file vers la gauche. Si la case entière est occupée, le coureur Agile est placé sur l'herbe à droite de la case (même si les coureurs occupants sont accidentés). Si d'autres coureurs Agile terminent ensuite leur mouvement sur cette case, ils sont placés encore plus à droite (sur la table si nécessaire). Comme le coureur Agile est le plus à droite sur la case où il s'est arrêté, il sera également le premier à bénéficier de l'Aspiration ou à quitter cette case. Cependant, après le déplacement, l'Aspiration s'appliquera comme pour n'importe quel autre coureur.



Exemple 1 : *R et S sont Agiles et se sont arrêtés à droite de la case. Ils sont les coureurs les plus à droite, ce sont donc eux qui bénéficient de l'Aspiration, comme habituellement, et avancent d'une case.*



Exemple 2 : *au moment de l'Aspiration, le pouvoir Agile ne s'applique plus, un coureur Agile doit être placé à l'intérieur de la case comme tout autre coureur. Comme il n'y a qu'une seule file libre derrière R, seul R peut avancer sur cette file cette fois-ci.*



Exemple 3 : *S se déplace en utilisant un 9 . Comme cela l'amènerait à traverser une case entièrement occupée par un coureurs accidenté, il doit subir un Accident (voir « Accident » à la page 9). S'il avait joué un 5 , il n'aurait pas été accidenté mais aurait terminé à la droite de S à la place.*

MODULE : ÉTAPES SPÉCIALES

Aperçu

Les Étapes Spéciales ajoutent de la variété aux *Tours* longs, mais vous pouvez également utiliser ces règles avec le jeu de base *Flamme Rouge* ou toute autre course à Étape unique. Dans ce cas, nous vous recommandons de suivre également les règles de « Création d'Étapes » (voir page 16). Les Étapes Spéciales introduisent des règles supplémentaires ou modifiées qui sont décrites ici. Toutes les règles habituelles s'appliquent normalement, sauf mention contraire.

Contre-la-montre

Dans les contre-la-montre, vous essayez de terminer l'Étape avec le temps le plus bas possible, sans vous soucier des autres Équipes. Vous pouvez également jouer aux contre-la-montre en solo, en essayant d'améliorer votre temps total.

- **La carte Étape n°1** a été conçue pour le contre-la-montre par équipe (CME).
- **La carte Étape n°10** a été conçue pour le contre-la-montre Individuel (CMI).

Contre-la-montre par Équipe (CME)

Mise en place d'une Étape

Ne placez pas de jetons Majeur ou Mineur.

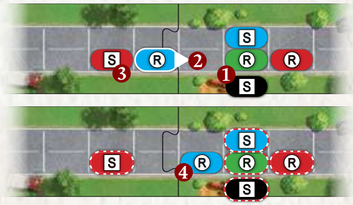
Tous les coureurs partent de la case la plus à l'avant, juste derrière la ligne de départ "Start"

Jouer une Étape

Ignorez **tous** les coureurs des autres équipes pour **tous les effets**. Cela signifie donc que le Mouvement, l'Aspiration et l'attribution de la Fatigue fonctionnent comme si vous étiez la seule équipe sur la piste.

Plus précisément, vous bénéficiez, et faites bénéficier, de l'Aspiration de, et à vos propres coureurs comme d'habitude, mais **jamais** vers ou depuis les coureurs des autres équipes. De même, vos coureurs reçoivent des cartes Fatigue **quelle que soit la position** des coureurs des autres équipes. Par conséquent, si vos coureurs ne se sont pas retrouvés directement l'un derrière l'autre, ils reçoivent tous les deux une carte Fatigue.

Les équipes n'ayant aucune influence les unes sur les autres, il est possible de placer sur la même case autant de coureurs d'équipes différentes que l'on veut (voir exemple ci-contre).



Exemple : *dans un contre-la-montre par équipe, il n'y a pas de limite au nombre de coureurs de couleurs différentes sur la même case* ❶. *R bénéficie de l'Aspiration de S et avance d'une case* ❷. *S ne bénéficie d'aucune Aspiration parce qu'il est à plus d'une case de R* ❸. *R* ***ne reçoit pas*** *de carte Fatigue parce qu'il est maintenant directement derrière S* ❹. *Tous les autres coureurs marqués avec = = reçoivent chacun une carte Fatigue car les équipes n'ont pas d'effet les unes sur les autres dans une Étape contre-la-montre.*

Calcul du temps

Important : même si les équipes n'ont aucun effet l'une sur l'autre pendant l'Étape, vous devez quand même suivre la structure habituelle d'un tour de jeu, afin que les **jetons Temps** puissent être attribués aux coureurs comme à l'accoutumée.

Ne calculez le temps que pour votre coureur **le plus lent**. **Vos deux** coureurs obtiennent le même temps d'arrivée que votre coureur le plus **lent**. Les jetons Podium sont attribués comme d'habitude, mais chaque équipe ne peut recevoir **qu'un seul** jeton Podium.

Contre-la-montre Individuel (CMI)

Les règles du contre-la-montre Individuel sont les mêmes que celles du contre-la-montre par Équipe, à l'exception des points suivants :

Jouer une Étape

Vous n'êtes pas affecté, même par votre propre coéquipier. Il n'y a jamais d'Aspiration.

Pendant les contre-la-montre Individuels, la Fatigue est attribuée d'une manière spéciale : le Rouleur **et** le Sprinteur qui ont joué **la carte la plus élevée** du tour reçoivent une carte Fatigue. Si plusieurs coureurs sont à égalité pour la valeur de carte la plus élevée, ils reçoivent tous une carte Fatigue. Cela signifie qu'à chaque tour, au moins deux cartes Fatigue seront récupérées par les joueurs : une carte par un Rouleur et une autre par un Sprinteur.

Calcul du temps

Calculez le temps pour vos deux coureurs **séparément**. Les jetons Podium sont attribués comme dans une Étape normale.

Étapes prolongées

Les Étapes prolongées représentent les Étapes classiques d'un *Grand Tour*. Ces Étapes sont construites en utilisant quatre tuiles Piste supplémentaires de 6 cases, et sont donc plus longues de 24 cases qu'une Étape ordinaire.

- Les cartes Étape **n°5**, **n°15** et **n°20** ont été conçues en tant qu'Étapes Prolongées.

Mise en place d'une Étape



Placez le jeton Rafraîchissement sur sa case prédéfinie, comme indiqué sur la carte Étape. Placez les jetons Majeur et Mineur comme d'habitude.

Jouer une Étape

Lorsque le premier coureur entre ou passe sur la case contenant le jeton Rafraîchissement, il le récupère. Si plusieurs coureurs atteignent la case ou la dépassent au cours du même tour, celui qui est le plus avancé à la fin de ce tour prend le jeton. **À la toute fin de ce tour**, il y a une phase spéciale de Rafraîchissement.

Phase de Rafraîchissement

Chaque coureur à la possibilité de récupérer certaines des cartes Énergie qu'il a utilisées au cours de cette Étape - y compris les coureurs qui n'ont même pas atteint le jeton Rafraîchissement !

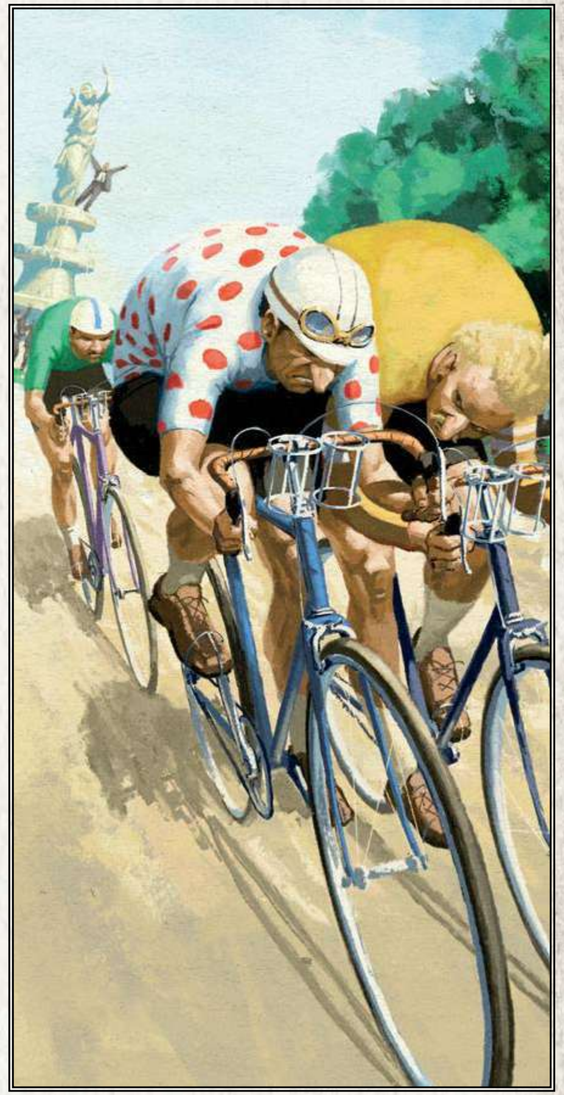
Pour chacun de vos coureurs, révélez les cartes qu'ils ont jouées et choisissez celles qu'ils veulent récupérer. Chaque coureur peut récupérer autant de cartes qu'il le souhaite, **jusqu'à une valeur énergétique totale de 24.** Le coureur qui a récupéré le jeton Rafraîchissement peut ajouter **+1 énergie** à cette valeur. Vous ne pouvez pas récupérer de cartes Fatigue.

Faites cela pour chacun de vos coureurs **séparément**, et placez les cartes récupérées sur le dessus de leur paquet Énergie. Enfin, pour chacun de vos paquets d'énergie : retournez toutes les cartes défaussées face cachée, **mélangez-les** soigneusement avec vos autres cartes face cachée, et remettez la pioche ainsi mélangée sur votre plateau individuel.



Exemple : *R est un Puncheur. Il n'a pas le jeton Rafraîchissement, il peut donc récupérer un maximum de 24 en Énergie. Il choisit les cartes 3, 6, 7 et 8 pour un total de 24, et les place face cachée sur le dessus de sa pioche Énergie.*

Une fois la phase de Rafraîchissement terminée, remettez le jeton Rafraîchissement dans la boîte et passez au tour suivant.



Création d'Étapes

Si vous souhaitez créer vos propres Étapes, voici quelques conseils généraux.

Pour toutes les Étapes :

- Utilisez 9 tuiles droites et tous les virages serrés et légers du jeu de base.
- Chaque fois que vous ajoutez une tuile d'extension, retirez une tuile droite du jeu de base.
- Limitez le nombre de Montées <<<<< et de sections de Pavés (de *Peloton*) à 2 ou 3 au total par Étape.
- Ne placez pas de Zone d'approvisionnement 3, 4, 9 (*de Peloton*) à côté de la tuile d'Arrivée.
- Lorsque vous jouez un *Tour*, incluez toujours la tuile d'Arrivée large v/V.

Pour les Étapes à 5 ou 6 joueurs (*nécessite l'extension Peloton*) :

- Ajouter la tuile Bonus 9/9 (*de Peloton*). N'enlevez pas de tuile droite lorsque vous ajoutez cette tuile.
- Utilisez au moins une Zone d'approvisionnement de 6 cases 3, 4 (*de Peloton*).
- Toujours inclure la tuile d'Arrivée large v/V.

Pour les contre-la-montre :

- Ne pas utiliser la tuile d'Échappée 2/2 (*de Peloton*).
- Ne pas utiliser la tuile Bonus 9/9 (*de Peloton*).
- Ne pas utiliser de jetons Majeur ou Mineur.

Pour les Étapes Prolongées :

- Ajoutez 4 tuiles Piste supplémentaires de 6 cases, de sorte que l'Étape soit plus longue de 24 cases qu'une Étape ordinaire.
- Placez le jeton Rafraîchissement sur la première case d'une tuile Piste de 6 cases (de préférence une Zone d'approvisionnement 3, 4), à proximité ou juste après la moitié de l'Étape.

Placement des jetons Majeur ou Mineur :

L'une des piles de jetons est toujours placée sur la première case après la ligne d'Arrivée, et l'autre est placée ailleurs sur l'Étape, selon les règles suivantes :

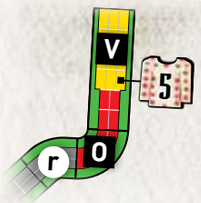
Jetons Majeur

Vérifiez d'abord si l'Étape comporte une **Ascension continue** d'au moins 5 cases de Montée.

Note : la tuile d'Arrivée U/V a une longueur de 6 cases de Montée.

Si de telles Ascensions sont présentes, placez les jetons Majeur **côté Montagne** sur la **première case après la Montée continue la plus longue.** Si plusieurs Ascensions sont les plus longues, la Montée la plus proche de la ligne d'Arrivée est choisie.

Si la plus longue Montée se trouve sur la tuile d'Arrivée U/V, placez alors les jetons côté Montagne sur **la première case après la ligne d'Arrivée.**



Exemple : *à l'Étape 11, la Montée la plus longue est de 8 cases (2 à partir de O et 6 à partir de V). Puisque cette Ascension est sur la tuile d'Arrivée, placez les jetons Majeur sur la première case après la ligne d'Arrivée.*

Si toutes les Montées sont plus courtes que 5 cases, placez les jetons Majeur **côté Sprint** sur **la première case après la ligne d'Arrivée.**

Jetons Mineur

Si les jetons Majeur n'ont pas été placés sur **la première case après la ligne d'Arrivée**, placez-y les jetons Mineur côté **Sprint.**

Dans les autres cas, placez les jetons **Mineur côté Montagne** sur la première case après la **plus longue Montée restante**, quelle que soit sa longueur.

Si plusieurs Montées sont les plus longues restantes, la Montée la plus proche de la ligne d'Arrivée est choisie.



Exemple : *à l'Étape 11, la plus longue Montée restante est de 6 cases au milieu de l'Étape. Placez les jetons Mineur sur la première case de la tuile H.*

S'il n'y a plus aucune Montée, placez les jetons **Mineur côté Sprint** sur **la première case d'une tuile de 6 cases** à peu près au milieu de l'Étape.

Rédacteurs et reporters

Auteur : Asger Harding Granerud
Conception graphique : Jere Widenius
Illustration : Ossi Hiekkala
Réalisation : Toni Niittymäki & Markus Bremer

ATTENTION! Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. données et adresse à conserver. 11-2024

0-3

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION ou MAGASIN ou LIVRAISON ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

© 2024 Lautapelit.fi
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi

lautapelit.fi

Adaptation & Distribution françaises
GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France