

LE TOUR DE FRANCE
OFFICIAL LICENSEE

JEU OFFICIEL DU TOUR DE FRANCE

Le Tour de France

Règles du jeu



Le Tour de France

Age:
8+

Joueurs:
2-4

Temps de jeu:
60'

PRESENTATION DU JEU

Le jeu de société du Tour de France se joue avec des cartes Seconde. En jouant une carte Seconde, vous pouvez faire avancer votre coureur sur le plateau de jeu. Faites preuve de tactique pour laisser vos adversaires faire le travail en tête de peloton et prenez de la vitesse grâce au phénomène d'aspiration. Gardez vos meilleures cartes pour lancer un sprint lorsque vous estimez que vos adversaires n'en sont pas capables.

BUT DU JEU

Dans le jeu du Tour de France, vous participez aux étapes par équipe de trois coureurs. Votre équipe doit tenter d'obtenir le meilleur score possible. Un classement est tenu par joueur et par équipe. Un Tour comprend plusieurs étapes. Le coureur le plus rapide sur l'ensemble des étapes porte le maillot jaune. Le vainqueur du Tour est le joueur dont l'équipe obtient le meilleur temps et remporte le plus de points au classement général.



PREPARATION

Déterminez tout d'abord le nombre d'étapes de la partie. Vous trouverez dans la boîte un plateau de jeu recto-verso. Une face représente une étape de plaine et l'autre une étape de montagne. Nous vous conseillons de commencer par le plat. Le joueur qui pioche la carte Seconde la plus élevée commence. Mélangez toute les cartes Seconde et distribuez 5 cartes par coureur. Lorsque vous aurez joué toutes vos cartes, vous recevrez 5 nouvelles cartes Seconde par coureur. Désignez un joueur chargé de tenir le classement en notant les résultats à chaque étape. Le plateau de jeu comporte un code URL qui vous donne accès à un outil de calcul en ligne : le Tourcalculator.

SITUATION DE DEPART :



DEBUT DE LA PARTIE

Lorsque les cartes sont distribuées, la partie peut commencer !

Le premier joueur choisit une de ses cartes Seconde et la pose sur la table. Il déplace son premier coureur du nombre de secondes (= cases) correspondant à la carte Seconde jouée. Vous déterminez vous-même le rythme de votre coureur. Le coureur peut se déplacer tout droit ou en diagonale, mais pas sur le côté (même numéro de case) ni en arrière. Vous ne pouvez pas traverser de case déjà occupée (voir Chutes en série).



PREMIERE PHASE DE JEU

Une fois que le premier joueur a déplacé son coureur n° 1, les autres joueurs déplacent leur coureur n° 1. Une fois que chaque joueur a déplacé son coureur n° 1 (dans le sens des aiguilles d'une montre), le premier joueur déplace son coureur n° 2 puis les autres joueurs déplacent leur coureur n° 2, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait placé ses coureurs sur le plateau de jeu.

PHASES DE JEU DYNAMIQUES

Une fois que tous les coureurs sont placés sur le plateau de jeu, la phase de jeu dynamique commence. Le coureur de tête est déplacé en premier, puis c'est le tour du coureur en position 2, puis 3, puis 4 etc. jusqu'au coureur en queue de peloton. Puis on recommence avec le (nouveau) coureur de tête et ainsi de suite.

NUMEROS DE CASES :

Un côté du parcours est constitué de cases numérotées sur lesquelles les coureurs sont à l'abri du vent et avancent plus rapidement : il s'agit du côté prioritaire. Le coureur situé sur le côté prioritaire passe avant le(s) joueurs situés sur la case voisine. Dans les virages, les numéros sont accompagnés de lettres pour faciliter la compréhension de la découpe des cases (A, B, C etc.).



ASPIRATION (PRISE DE VITESSE)

Un coureur profite du phénomène d'aspiration (et de la prise de vitesse qui en résulte) lorsqu'il est au sein d'un peloton ou directement derrière un autre coureur. La prise de vitesse permet d'avancer d'une seconde supplémentaire sur une étape de plaine : le coureur avance d'une case de plus que la valeur de la carte jouée si cela lui permet ensuite de se positionner derrière ou à côté d'un autre coureur. Le coureur de tête ne peut pas profiter du phénomène d'aspiration mais il en fait profiter les coureurs qui le suivent. La prise de vitesse n'est pas obligatoire si elle ne s'avère pas avantageuse.



PARTICULARITES SUR LE PLATEAU DE JEU

CASES ECHANGE :

Sur le parcours, vous trouverez des cases Echange. Si l'un de vos coureurs s'arrête sur cette case, vous devez vous défausser de trois cartes Seconde et en piocher 3 nouvelles. Si vous avez moins de 3 cartes en main à cet instant, vous devez échanger toutes vos cartes Seconde (1 ou 2).



CASES CHANCE :

Si vous vous arrêtez sur une case Chance, vous devez piocher une carte Chance et l'utiliser immédiatement, sauf mention contraire. La carte Chance doit être utilisée par le coureur qui s'y arrête. Un déplacement dû à une carte Chance ne peut pas provoquer de chute en série. Il est toutefois possible que la carte déplace le coureur vers une chute ayant déjà eu lieu ou que la carte Chance soit destinée à provoquer une chute en série.



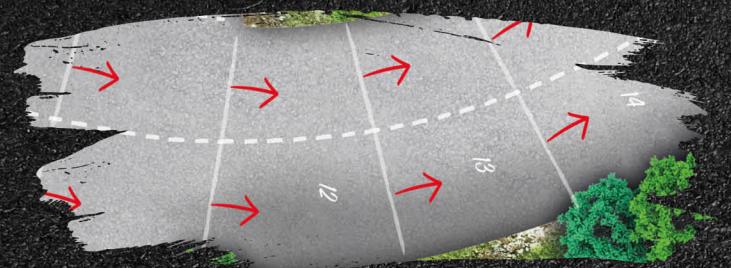
SPRINTS INTERMEDIAIRES :

En passant un sprint intermédiaire, 1 ou plusieurs coureurs peuvent gagner des secondes de bonification et des points de bonification. Ceux-ci sont indiqués au niveau des sprints intermédiaires. Ces seconde(s) et/ou point(s) sont notés directement sur le classement. Pour déterminer le classement intermédiaire à la fin de l'étape, les secondes de bonification sont retirées du temps du coureur et les points de bonification sont ajoutés au score de son équipe (pour plus d'informations, voir Secondes de bonification).



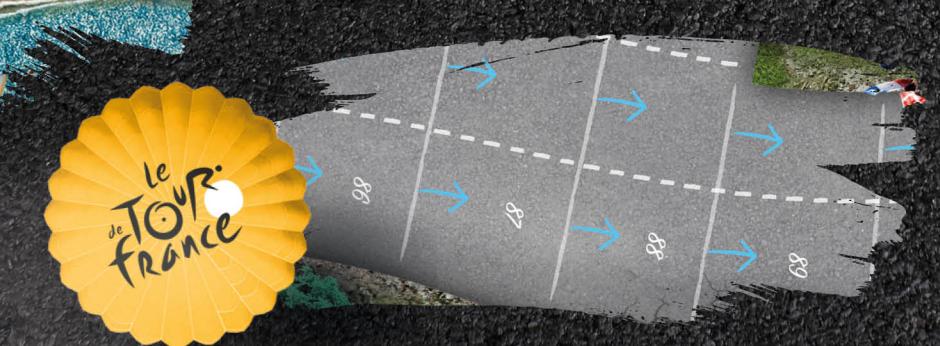
MONTEES :

En montée, les coureurs avancent nettement moins vite que sur une étape de plaine. Les cases situées en montée sont marquées par des flèches rouges. Pour déterminer la vitesse d'un coureur en montée, divisez par deux la valeur de la carte jouée et arrondissez au plus bas. Un coureur en montée ne peut pas profiter du phénomène d'aspiration.



DESCENTE :

Les cases situées en descente sont marquées par des flèches bleues. En descente, les règles sont les mêmes que sur une étape de plaine à l'exception du phénomène d'aspiration : la prise de vitesse équivaut alors à 2 secondes au lieu d'1 seconde. Autre différence importante : en utilisant une prise de vitesse de 2 secondes, vous pouvez doubler le coureur situé devant vous. Vous pouvez dépasser le coureur d'1 case maximum et prendre la tête de la course. Comme pour les étapes de plaine, vous n'êtes pas obligé d'utiliser la prise de vitesse. Vous pouvez donc avancer d'1 seconde au lieu de 2 secondes si cela s'avère plus prioritaire.



CHUTES EN SERIE

Pas de course cycliste sans risque de chute. Une chute en série peut être provoquée par une carte Chance ou par le déplacement d'un coureur. Il n'est pas possible de passer par la case d'un autre coureur ou de s'y arrêter : tout contact entre deux coureurs provoque une chute en série. Lors d'une chute en série, les coureurs concernés doivent se défausser d'une carte Seconde puis passer un tour. Une chute en série a lieu sur toute la largeur de la route et implique les coureurs suivants :

- Le coureur ayant provoqué la chute en série.
- Le coureur avec lequel il entre en contact.
- Tous les coureurs situés sur les cases adjacentes portant le même numéro, y compris les lettres A, B, C etc.
- Tous les coureurs qui, lors de ce tour de jeu, ne peuvent pas freiner à temps et arrivent sur une des cases affectées par l'accident.

ATTENTION ! Lorsqu'une chute en série est provoquée par une carte Chance, vous devez ranger ensuite la carte en dessous du paquet et mélanger de nouveau toutes les cartes Chance.

ATTENTION ! Lorsque les deux voies d'une route sont séparées par un terre-plein, l'autre voie n'est pas affectée par la chute en série si la case où se trouve le coureur est entièrement séparée des cases affectées par l'accident.



Les coureurs impliqués dans une chute en série sont placés sur le bord de la route à l'endroit de l'accident. Positionnez les coureurs dans l'ordre de la chute, du coureur qui a provoqué la chute au coureur qui a rejoint plus tard le lieu de l'accident. Une fois que tous ces coureurs auront passé leur tour, ils repartiront dans cet ordre. Lorsque des coureurs ayant chuté sont en train de passer leur tour au bord de la route, les autres coureurs peuvent traverser la zone normalement.

ATTENTION ! Si vous avez le choix entre plusieurs voies et qu'une chute en série est inévitable dans tous les cas, vous devez opter pour la case vide la plus éloignée des cases numérotées afin que la chute en série n'ait pas lieu sur le côté prioritaire de la route.

REGLE DE DEPASSEMENT

Pour limiter le nombre de chutes en série, un coureur qui choisit délibérément d'avancer lentement doit systématiquement tenir compte des coureurs qui le suivent. C'est là que s'applique la règle de dépassement : vous devez laisser au coureur situé juste derrière vous la possibilité d'utiliser une carte 4 Secondes (carte 6 Secondes en montée = 3 cases), sauf si ce coureur peut vous doubler normalement. Les coureurs suivants n'ont le droit de provoquer une chute en série que si cette dernière est inévitable. Le joueur à l'origine de la chute doit alors montrer ses cartes Seconde restantes afin de prouver qu'il ne pouvait pas faire autrement.



FIN D'UNE ETAPÉ

Calcul du score final d'une étape :

Le coureur qui termine le plus loin derrière la ligne d'arrivée obtient le meilleur temps et gagne l'étape. Comment calculer et noter le temps de chaque coureur :

Les coureurs qui passent la ligne d'arrivée combinent le chiffre inscrit dans leur case d'arrivée au nombre total de cases de l'étape (exemple : l'étape fait 95 cases et le coureur termine sur la case -4 derrière la ligne d'arrivée : $95-4=91$ secondes).

ATTENTION ! De cette manière, les coureurs qui ne passent pas la ligne d'arrivée en premier peuvent quand même obtenir un meilleur temps.

Le phénomène d'aspiration ne peut pas être utilisé après la ligne d'arrivée. Une chute en série ne peut pas non plus se produire après la ligne d'arrivée. Les coureurs peuvent avancer sur la voie de décélération là où il y a de la place et rejoindre les autres coureurs. Si la valeur de la carte Seconde jouée est supérieure au nombre de cases disponibles, les secondes restantes sont perdues. Si plusieurs coureurs terminent sur des cases de même valeur lors d'un même tour, le coureur situé sur la case numérotée l'emporte mais les joueurs inscrivent le même temps d'arrivée au classement.

Souvent, les joueurs ne dépassent pas tous la ligne d'arrivée lors du même tour. Les coureurs qui

terminent lors d'un tour suivant ne peuvent jamais obtenir un meilleur temps que les coureurs ayant déjà terminé. Dans ce cas, la règle de calcul est la suivante :

Après chaque tour, 10 secondes sont ajoutées au temps d'arrivée. Si les coureurs qui n'ont pas encore terminé parviennent à passer la ligne d'arrivée au tour suivant, leur temps est calculé comme suit : Nombre de cases de l'étape + 10 secondes de pénalité (tour suivant) - nombre de cases situées après la ligne d'arrivée. Cela permet à tous les coureurs de terminer la course. A chaque nouveau tour de jeu, n'oubliez pas d'ajouter les 10 secondes de pénalité aux temps d'arrivée des coureurs encore en lice.

Lors d'un nouveau tour de jeu, les joueurs doivent rendre une carte Seconde pour chaque coureur ayant passé la ligne d'arrivée afin de garantir que tous les joueurs disposent du même nombre de cartes Seconde pour chaque coureur encore en lice.

A la fin d'un tour, une fois que le temps d'arrivée des coureurs a été noté, les coureurs ayant passé la ligne d'arrivée sont enlevés du parcours afin de ne pas gêner les coureurs restants au tour suivant.

SECONDES DE BONIFICATION

Lors d'une étape, le joueur obtient des secondes de bonification lors de sprints intermédiaires. Ces secondes compteront dans le temps final des coureurs au classement.

Exemple : si un coureur a gagné 4 secondes de bonification, son temps est calculé comme suit :

Total des secondes de l'étape - 4 secondes de bonification - nombre de cases situées après la ligne d'arrivée.

ATTENTION ! Les secondes de bonification comptent uniquement dans le classement intermédiaire et le classement général. Elles ne comptent pas dans le calcul du résultat d'une étape et seront intégrées au classement des sprints intermédiaires pour déterminer quel coureur portera le maillot jaune.

POINTS DE BONIFICATION

Lors d'une étape, le joueur obtient des points de bonification lors de sprints intermédiaires. Le classement par points vaut pour toute une équipe. Les points obtenus par tous les coureurs d'une équipe sont additionnés par équipe.



CALCUL DES POINTS :

ARRIVÉE	
position	points
1 ^e	10
2 ^e	9
3 ^e	8
4 ^e	7
5 ^e	6
6 ^e	5
7 ^e	4
8 ^e	3
9 ^e	2
10 ^e	1
11 ^e	0
12 ^e	0
<i>+ - bonification obtenus</i>	
<i>=</i>	

CLASSEMENT PAR POINTS :

Le classement par points est un classement par équipes. Vos coureurs peuvent gagner des points pour votre équipe toute entière. A chaque étape, en plus des secondes de bonification, vous pouvez gagner des points en fonction de la place d'arrivée de vos coureurs à la fin de l'étape. Formule de calcul des points :

Total des points =
11 – position d'arrivée du coureur (résultat = zéro si négatif) + points de bonification obtenus

CLASSEMENT INTERMEDIAIRE :

Le classement des sprints intermédiaires est calculé après chaque étape pour déterminer le porteur du maillot jaune, l'équipe la plus rapide et le meneur du classement par points. Le coureur qui obtient le meilleur score total est le coureur le plus rapide du classement intermédiaire et obtient le maillot jaune. A la fin de la partie, le maillot jaune remporte des points supplémentaires. Si vous décidez de ne jouer qu'une seule étape, il n'y aura pas de classement intermédiaire et le coureur le plus rapide de l'étape remportera directement le maillot jaune.

Le coureur le plus rapide obtient le maillot jaune



CLASSEMENT GENERAL :

A la fin de la dernière étape, les joueurs calculent le classement général. En plus des titres honorifiques pour l'équipe et le coureur les plus rapides, les joueurs déterminent le vainqueur du Tour. Lors du classement général, tous les temps sont transformés en points afin de désigner le vainqueur. Calcul du classement général :

- **Tous les points du classement par points**
- **40 points supplémentaire pour l'équipe ayant réalisé le meilleur temps total**
- **15 points supplémentaires pour l'équipe en 2ème place**
- **5 points supplémentaires pour l'équipe en 3ème place**
- **15 points supplémentaire pour le coureur ayant réalisé le meilleur temps total (= le maillot jaune)**
- **10 points supplémentaires pour le coureur en 2ème place**
- **5 points supplémentaires pour le coureur en 3ème place**

Ploeg totaal			
Tijd/Temps B+D	+	+	=
Pnt A+C	+	+	=
Bon. pnt ploeg/équipe	1 ^e =40 pnt / 2 ^e =15 pnt / 3 ^e =5 pnt		
Bon. pnt gele trui/maillot jaune	1 ^e =15 pnt / 2 ^e =10 pnt / 3 ^e =5 pnt		
Total pnt			=

REMARQUE :

Le plateau de jeu comporte un code URL qui vous donne accès à un outil de calcul en ligne : le Tourcalculator. Cet outil vous aide à tenir les scores des joueurs (accessible après ouverture d'un compte d'utilisateur gratuit sur le site). Les scores peuvent également être tenus manuellement à l'aide du formulaire de classement fourni. Sur PC, Mac et ordinateur portable, vous trouverez le Tourcalculator sur le site www.hulstgames.nl.

AUTRE VARIANTE DE JEU

Vous pouvez aussi jouer des courses contre la montre par équipe.

Chaque joueur reçoit 5 cartes pour chaque coureur de son équipe. Vous ne pourrez recevoir de nouvelles cartes qu'une seule fois en cours de jeu, lorsqu'il ne vous restera qu'une carte par coureur. A chaque tour, vos coureurs se déplacent en équipe les uns derrière les autres. Pour gagner, vous devrez essayer de garder votre équipe la plus groupée possible afin de profiter au maximum du phénomène d'aspiration. L'échange de cartes revêt une importance cruciale lors d'une course contre la montre par équipe.

DEPART D'UNE COURSE CONTRE LA MONTRE PAR EQUIPE :

Chaque équipe prend le départ avec un tour d'écart, ce qui permet aux équipes de se suivre avec une moyenne de 10 secondes d'écart. Premier tour : le joueur 1 joue 3 cartes pour les 3 coureurs de son équipe. Deuxième tour : le joueur 1 rejoue puis le joueur 2 joue à son tour 3 cartes pour les 3 coureurs de son équipe. Deuxième tour : les joueurs 1 et 2 rejouent puis le joueur 3 joue à son tour 3 cartes pour les 3 coureurs de son équipe, et ainsi de suite. Il n'y a pas de sprints intermédiaires ni de points de bonification lors d'une course contre la montre par équipe.

CALCUL DES POINTS :

Lors d'une course contre la montre par équipe, déduisez de 200 le numéro de la case où termine le dernier coureur de votre équipe. Le résultat obtenu, basé sur votre coureur le plus lent de l'étape, s'applique à tous les coureurs de votre équipe. Une fois que les temps des coureurs ont été notés et que toutes les équipes ont joué leur tour, pensez à bien enlever du parcours les coureurs ayant passé la ligne d'arrivée afin qu'ils ne gênent pas les coureurs suivants. Il n'est pas possible d'utiliser une prise de vitesse avec les coureurs qui ne sont plus en lice.

Les points gagnés lors de la course contre la montre par équipe sont calculés comme suit :

- L'équipe vainqueur remporte 18 points
- La deuxième équipe remporte 12 points
- La troisième équipe remporte 6 points
- Les autres équipes ne remportent malheureusement aucun point.

POUR FINIR

Cher joueur,

Nous sommes heureux que vous ayez choisi ce jeu et nous espérons que vous passerez un très bon moment ensemble. Si vous avez des questions ou des remarques, vous pouvez consulter notre site Internet ou envoyer un e-mail à info@justgames.nl.

Si vous avez besoin d'explications supplémentaires ou souhaitez poser des questions précises concernant le jeu de société Tour de France, vous pouvez consulter le site www.HulstGames.nl ou envoyer un e-mail à info@hulstgames.nl.

Bien cordialement,
Les équipes de Hulst Games et Just Games.

Vous trouverez plus d'informations concernant Hulst Games sur le site : www.hulstgames.nl
Pour découvrir d'autres jeux passionnantes, consultez le site : www.justgames.nl

/ hulstgames

/ playjustgames

Message des inventeurs de ce jeu :

« Dans notre cercle d'amis, où nous avons tout d'abord testé et amélioré ce jeu (notamment en élargissant les fonctionnalités du jeu de base), ce jeu remporte un franc succès depuis de nombreuses années. C'est ce qui nous a donné envie de mettre ce jeu à la disposition du grand public. Amusez-vous bien et que le meilleur gagne ! »

LE TOUR DE FRANCE
OFFICIAL LICENSEE



© 2017 Just Games, le jeu de société Tour de France est produit par Just Games et développé par Hulst Games.

Tous droits réservés. Aucun élément de cette publication ne peut être copié sans autorisation écrite préalable de Just Games.

N.B. Malgré le soin apporté à la publication de ce jeu, Just Games ne peut pas être tenu responsable en cas d'erreur ou d'imprécision rencontrée dans ce jeu et des éventuels dommages susceptibles d'en résulter.

Auteurs du jeu : Barry van der Hulst, Hans van der Hulst et Ron van der Hulst

Co-production : René Groen

Conception : Pim van der Werff, John van Es et André Visser

Coordination : Liselotte Richard

Distribution : René Knip

Licence : Gerrit van Dijk

Nous tenons à remercier tout particulièrement Eric de Groot et Alexander Wächtler, qui ont permis de réaliser ce jeu.



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Risque d'étouffement dû à la présence de petites pièces. Veuillez conserver ces informations afin de pouvoir vous y référer ultérieurement.

HULST GAMES

WWW.HULSTGAMES.NL

just Games

| www.justgames.nl

Just Games | Koninginneweg 31 | 1217 KR Hilversum | Nederland
Just Games is a member of Just Media Group