

Objectif

- Être le 1<sup>er</sup> à emmener l'un de ses 2 coureurs après la ligne d'arrivée.

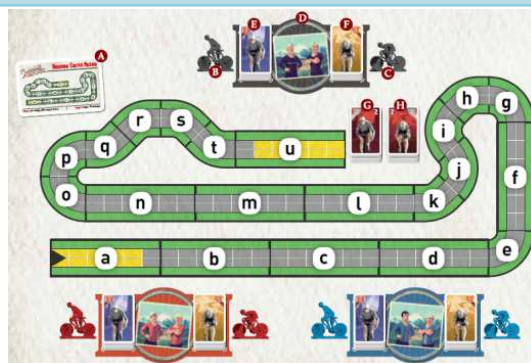
Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur

- 2 figurines (**Sprinteur** et **Rouleur**)
- Plateau individuel
- Pioche Cartes **Énergie Sprinteur** sur plateau individuel
- Pioche Cartes **Énergie Rouleur** sur plateau individuel

Commun

- Construire la piste suivant la carte étape choisie (! Lettres minuscules et majuscules suivant recto et verso)
- Pioche Cartes **Fatigue Sprinteur**
- Pioche Cartes **Fatigue Rouleur**



Positionnement des coureurs

- A tour de rôle, chaque joueur place ses 2 coureurs avant la ligne de départ
- Sur la case qu'il souhaite (une case est scindée en 2 files droite et gauche)
- Un coureur ne peut pas être placé dans la file de gauche si la file de droite de la même case est libre

Déroulement d'un tour

1. Phase d'énergie : simultanément pour tous les joueurs

- Choisir un de ses coureurs (**Sprinteur** ou **Rouleur**)
  - Piocher les 4 premières cartes de son paquet **Énergie**
    - Si pioche vide, la reconstituer en mélangeant la défausse
  - Choisir une carte et la poser face cachée à côté de son plateau
  - Défausser les 3 cartes non jouées face visible sous la pioche **Énergie** du coureur

- Réitérer pour le second coureur de chaque joueur

Note : il est possible de consulter ses cartes défaussées à tout moment.

2. Phase de mouvement

- Révéler les cartes jouées** : simultanément
- Déplacer les coureurs dans l'ordre** de la course (sur une même case, le joueur de droite est devant)
  - Possible de traverser une case occupée par 2 coureurs ! Mais impossible de s'y arrêter → Arrêt sur case précédente
  - Un coureur ne peut pas être placé dans la file de gauche si la file de droite de la même case est libre

3. Phase finale

- Retirer du jeu toutes les cartes jouées** (une carte ne peut être jouée qu'une fois par partie)
- Aspiration entre groupes** (groupe de coureurs = un ou plusieurs coureurs sans case libre entre eux)
  - En commençant par le groupe le plus en arrière, si une seule case libre sépare 2 groupes → Le groupe de derrière avance d'une case pour ne former plus qu'un groupe avec celui de devant.
  - On réitére pour chacun des groupes (donc un joueur peut bénéficier plusieurs fois de l'aspiration)
- Fatigue** : chaque coureur ayant une case totalement vide devant lui subit une **Fatigue** (dont le ou les coureurs de tête)
  - Piocher une carte **Fatigue** de son type (**Rouleur** ou **Sprinteur**)
  - Placer la carte **Fatigue** dans la défausse **Énergie** de ce coureur

Note : les cartes **Fatigue** sont utilisées comme des cartes **Énergie** classique mais avec une valeur de 2.

Fin de partie

- Condition** : À la fin du tour dès qu'un joueur franchit la ligne d'arrivée
- Vainqueur** : Celui qui arrive le plus loin après la ligne d'arrivée ! Impossible de dépasser la 5<sup>ème</sup> case après la ligne d'arrivée
- Égalité** : Joueur de droite vainqueur

Variante : Montagnes

Montées <<<<<

- Si mouvement commence en montée : déplacement maximum de 5 cases (carte plus forte possible, comptabilisée comme 5)
- Si coureur se déplace d'au moins 5 cases avant d'entamer montée : arrêt sur dernière file libre avant la montée
- Un joueur en montée ne peut bénéficier ni faire bénéficier de l'aspiration

Descentes >>>>>

- Si mouvement commence en descente : déplacement minimum de 5 cases (carte plus faible possible, comptabilisée comme 5)
- Aspiration traitée normalement

