

Règles spécifiques

Tuiles recto verso

- 5 à 6 joueurs : utiliser le côté avec le numéro écrit sur fond blanc
- 1 à 4 joueurs : utiliser le côté avec le numéro écrit sur fond noir

Pavés

- Pas d'aspiration

Zones d'approvisionnement

- Si mouvement commence dans cette zone : déplacement minimum de 4 cases (carte plus faible possible, comptabilisée comme 4)
- Si 3 coureurs aspirés vers nouvelle case plus étroite :
 - Aspiration du coureur le plus à droite en 1^{er} puis ensuite celui du milieu (si une 2nde case est disponible)
 - Le 3^{ème} coureur reste sur place (car pas de case disponible devant)
 - Si un coureur est derrière le ce 3^{ème} coureur, il reste sur place aussi



Variante : Échappée

- Tuile Échappée n° 2 toujours située après tuile de départ

Phase d'enchères : avant le 1^{er} tour, chaque joueur

- Chaque joueur : 1. Choisit 1 coureur qui tente l'échappée → 2. Pioche 4 cartes du paquet Énergie du coureur choisi → 3. Place une des 4 cartes face cachée (valeur de l'enchère) et défausse les autres
- Tous les joueurs retournent la carte choisie → Répéter les étapes 2 et 3
- À 5 ou 6 joueurs : les 2 joueurs obtenant le score le plus haut démarre sur la zone verte
- De 2 à 4 joueurs : le coureur obtenant le score le plus haut démarre sur la zone verte
- Si égalité : le joueur le plus en arrière à gauche remporte l'enchère
- Enchère remportée : écartent définitivement les cartes enchérées + placent 2 cartes fatigues dans leur défausse
- Enchère perdue : mélange leur défausse et leur paquet de cartes Énergie



Variante : Création d'étapes

- 2 ou 3 sections Ascension/Pavés maxi par étape
- 1 étape = 9 lignes droites et tous les virages → Pour chaque tuile de l'extension ajoutée, supprimer une ligne droite du jeu de base
- À 5 ou 6 joueurs, ajouter la tuile Bonus n° 9 avec les 2 zones d'approvisionnement sans compenser par le retrait de ligne droite
- Pas de Zone d'approvisionnement à côté de la tuile Arrivée

Variante : Équipes fantômes

- Il est possible d'ajouter 2 équipes fantômes de type Peloton ou Muscles. Règles communes :
 - Variante Échappée : ne participe pas à l'enchère
 - Pas de carte fatigue
 - Départ : Les 2 coureurs de l'équipe sont placés l'un derrière l'autre avant la ligne de départ
 - Aspiration possible de manière classique



Equipe Peloton : 1 seule équipe Peloton possible

- 2 coureurs d'une couleur + paquet de carte du Rouleur + 2 cartes Attaque au paquet → Mélanger
- Phase de mouvement : après que chaque joueur a fait son choix et a retourné sa carte
 - Une carte (une seule) de l'équipe Peloton est retournée
 - Les 2 coureurs avancent du même nombre de cases (en respectant l'ordre habituel des coureurs)
 - Si carte attaque jouée par le Peloton :
 - Déplacer le coureur de l'équipe Peloton le plus avancé de 2 cases
 - Déplacer le coureur de l'équipe Peloton le moins avancé de 9 cases



Equipe Muscle : plusieurs équipes Muscle possible

- 2 coureurs d'une couleur + 2 paquets de carte correspondants + 1 carte Muscle au paquet du Sprinter → Mélanger séparément les 2 paquets
- Départ : Sprinter devant Rouleur. Équipe Muscle placée après équipe Peloton



Variante solo

- Ajouter une équipe Peloton et une équipe Muscle (ou plusieurs lorsque le jeu sera bien intégré)
- Ajouter 3 cartes Fatigue (ou + suivant difficulté souhaitée) réparties au choix entre ses 2 coureurs

Variante 2 joueurs

- Ajouter une équipe Peloton. Ajouter ensuite une équipe Muscle à la place ou en + de l'équipe Peloton (suivant difficulté souhaitée)

Variante chacun pour soi : 7 à 12 joueurs

- Jeu avec un seul coureur (sans plateau individuel)
- Conseil : utiliser la variante Échappée (utiliser le côté 2)

