

### Objectif

- Remporter la course ☺, éventuellement le classement général pour une course à étapes

### Mise en place

#### Chaque joueur

- Répartition des coureurs devant chaque joueur
  - 2 à 4 joueurs : 1 à 3 cyclistes / joueur
  - 5 joueurs : 1 à 2 cyclistes même équipe ; choix à tour de rôle
  - 6 à 10 joueurs : 1 cycliste
- Feuille « **Énergie** » : inscrire l'énergie de la course + nom coureur = Somme des valeurs des bornes kilométriques des hexagones.
  - L'énergie reste visible de tous les joueurs durant la course.
  - Attribution d'1 sprinter et 1 descendeur (cocher case correspondante) = 1 case gratuite en sprint (sauf arrivée col) ou descente

#### Commun

- Création de l'étape (bord de la route = type de route)
  - Vert = plat ; Orange = faux plat ; Rouge = col ; Noir = descente
  - Hexagones Départ et Arrivée
- Avant chaque col : au moins 1 faux plat
- Début de chaque col : jeton catégorie (1 = très difficile à 3 = plus facile)
  - Possible de placer 2 jetons dans même col
- Placer jetons ravitaillement face à des lignes
  - 1 ravitaillement à 10 hexagones environ + 1 ravitaillement tous les 5 hexagones
  - 3 pioches des tuiles ravitaillement (vert, jaune, rouge)
- Peloton sur ligne de départ (tous les joueurs sont considérés dans le peloton) Jeton peloton donné à un joueur

### Déroulement général

- Cf. fiche relative au déroulement

### Fin de partie

- Le premier joueur à atteindre la ligne remporte la victoire

### Course à étapes

#### Concept

- Départ 1<sup>ère</sup> étape : placer les pions coureurs sur la case de classement
- Gain bonification : + 1 case
- Gain étape : +2 cases
- Arrivée : coureurs en retard : - nb de cases = nb de coups restants pour arriver
- Si le dernier au général est rattrapé par le 1<sup>er</sup> sur l'hexagone de classement : il est éliminé
- Joueur hors délai (éliminé) si il termine l'étape avec + de 3 tours de retard
- Le pion en tête du général est placé sur l'hexagone sur le pion plus gros (rose ou jaune) : Si ex aequo : le + d'énergie est 1<sup>er</sup>

#### Bonification

- Placer la ou les bonifications
- Le 1<sup>er</sup> joueur à atteindre la bonification remporte la bonification

#### Énergie restante

- L'énergie restante à la fin d'une étape est ajoutée à l'énergie de départ de la prochaine étape

