

Déroulement général

Phases

1. Déplacement des coureurs échappés (Cf. Déplacement coureurs)

2. Sortie du peloton (sens horaire depuis possesseur jeton peloton)

- Déplacement obligatoire ≥ 4 cases
- Déplacement suivant caractéristiques du coureur (Cf. déplacement coureurs)
- Coureur posé sur la route

3. Annonce de la poursuite du peloton

- Le possesseur du peloton peut annoncer une poursuite avant jet de dé $\rightarrow +1$ case pour le peloton

4. Déplacement du peloton (peloton = 2 cases en longueur)

- Jet de dé = déplacement de peloton
 - Bonus : + 1 case si poursuite (Cf. Annonce de la poursuite du peloton) + 1 case si aucun joueur dans le peloton
 - Énergie dépensée par les coureurs présents dans le peloton (au début du déplacement OU coureurs rattrapés)

Vitesse Peloton	5	6	7
Énergie	1	2	3

- Si face rouge : déplacement de 4 : risque de crevaison (Cf. Faits de courses : Crevaison)
- Virage : Peloton suit ligne grise
- Si peloton rattrape un joueur : celui-ci est intégré au peloton (retour du coureur devant le joueur)

5. Déplacement des coureurs lâchés (Cf. Déplacements coureurs) : Si coureur manque d'énergie pour suivre peloton, il est lâché

- Si lâchage : après déplacement peloton, placement du coureur case suivante du peloton : joue au tour suivant
- Possible d'être lâché si crevaison
- Pas d'aspiration du peloton

6. Repère peloton change de main : sens horaire

Déplacement coureurs (cases gratuites puis cases payantes)

- Déplacement case par case dans l'ordre du classement : droit ou diagonale (sur place et latéral interdit)
- 1 seul coureur par case
- Interdit de traverser une case occupée

	Cases gratuites (en premier)			
	Plat Bord vert	Col Bord rouge	Descente Bord noir	Faux plat Bord orange
Rouleur (vert)	3	1	4	2
Leader (jaune)	2	2	4	2
Grimpeur (rouge)	1	3	4	2

Cases payantes (en second)						
Déplacement	1	2	3	4	5	6
Énergie	1	3	5	8	11	15

\rightarrow Mise à jour tableau « Énergie » du coureur

- Autres cas
 - Descendeur : +1 case gratuite en descente
 - Route bloquée : possible d'emprunter le chemin le + long $\rightarrow +1$ énergie supplémentaire par case bloquée
 - Sprinter : +1 case gratuite en sprint
- Si joueur atteint autre joueur : jouera avant lui au prochain tour (marquer le décalage entre les 2 coureurs)

Faits de course

- **Aspiration** : 1 coureur juste derrière un autre avant déplacement de ce dernier : 1 case gratuite au prochain déplacement
 - Sauf si premier coureur se déplace de 6 cases ou + en partant d'un plat, faux plat ou col et 8 cases en partant d'une descente
- **Risques** : coup de pompe ou chute : 3 risques par coureur autorisé (Cf. tableau des risques)
 - Lancé du dé événement \geq valeur risque (5, 8, 11) \rightarrow Risque réussi ou pas = valeur barrée
 - **Coup de pompe** : risque si nombre maxi de cases payantes utilisées $>$ valeur catégorie début de col
 - **Échec** : coût en déplacement = 3 x coût énergie normal
 - **Chute** : risque si déplacement payant sur case noire
 - **Échec** : coût du déplacement = 2 x coût énergie normal + coureur saute prochain tour
 - En cas de chute, le coureur termine son déplacement (ne s'arrête pas sur la case noircie)
 - Lorsqu'il repart : ordre du classement + pas d'aspiration
 - **⚠** Avant prise de risque : un coureur doit posséder suffisamment d'énergie pour assumer un éventuel échec sinon interdit
- **Crevaison** : dé Peloton = face rouge \rightarrow Déplacement peloton **PUIS** dé événement (1 = crevaison) pour **TOUS** les coureurs
 - Pour chaque coureur hors peloton : ordre du classement
 - Pour peloton : coureurs du possesseur du jeton « Peloton » : rouleur, puis leader, puis grimpeur. **PUIS** idem dans sens horaire
 - Conséquences : prochain tour, les coureurs jouent **APRES** le peloton et les lâchés
 - Aspiration perdue (y compris pour celui qui suit celui qui creve)
 - Crevais dans le peloton : coureur placé case suivant le peloton
 - Autres coureurs peuvent traverser case occupée par crevaison (mais pas s'y arrêter)
- **Récupération d'énergie** :
 - **Ravitaillement** : tuile ravitaillement stockée secrètement dès qu'un coureur dépasse le ravitaillement (si oublié tant pis) : utilisable dès lors ou + tard
 - **Déplacement** : si déplacement $<$ déplacement gratuit : aspiration incluse) : chaque déplacement gratuit non utilisé = 1 énergie

