

Le Tour Infernal

(version 5 le 29/10/2006) après un cinquième test avec Audrey, Boris, Marie-Laure & Sébastien

BUT : Cumuler le maximum de points bonus au cours d'une course cycliste en sprintant, en franchissant des cols et en terminant la course

PRINCIPE : Au cours des 10 secteurs du parcours, les joueurs décident de rouler "fort" ou de suivre en jouant 1 ou 2 cartes **R**, ils peuvent tenter de s'échapper en jouant des cartes **At**, ou bien se réserver pour le sprint. Des secteurs particuliers peuvent avoir des effets sur la course

PREPARATION :

On compose le parcours à l'aide de différents secteurs

Départ, 1; 1; 1; Ravitaillement; 2; 2; 2; 3; 3

Si le parcours ne présente aucune bonification intermédiaire, un Sprint aura lieu à la place du ravitaillement

En dessous, on dispose les cartes écarts 0, 20s, 40s , etc.

Chaque joueur compose sa besace qui doit se composer de :14 cartes **R** + 6 cartes spéciales parmi 6 **R**, 6 **Sp** (Sprint) et 6 **At** (Attaque)

Le dernier joueur à avoir fait du vélo est désigné comme premier joueur et les joueurs jouent dans le sens du dernier Tour de France (Pyrénées puis Alpes = sens trigonométrique; Alpes puis Pyrénées = sens horaire)

Tour de jeu

1) Les joueurs jouent les uns après les autres 1 ou 2 cartes **R** (ou **2R** + ? pour les coureurs solitaires, ou **At** ou **Sp** pour les coureurs distancés)

2) On régule les écarts en prenant compte des effets du secteur en cours !
(les coureurs repris réintègrent le peloton)

3) On gère les attaques

4) On gère le Sprint ou le passage de Col éventuel / Evènement particulier

5) La course passe au secteur suivant et si le premier joueur n'a pas joué **2R**, le premier joueur qui a joué **2R** à sa suite devient "1er joueur", (si personne ne joue **2R**, c'est le joueur qui a joué en 2ème qui devient "1er" joueur)

Vainqueur

A la fin de la partie, on cumule les bonifications et les écarts, celui qui a le plus d'avance gagne. En cas d'égalité, c'est celui qui a franchit la ligne en premier qui gagne

GESTION DES ECARTS

La vitesse d'un groupe dépend du nombre de coureurs qui roulent "fort" ($V = \text{nombre de coureurs à } 2R + 1$)

0 coureur	Vitesse = 1 (ça musarde !)
1 coureur	Vitesse = 2
2 coureurs	Vitesse = 3
3 coureurs	Vitesse = 4

La différence de vitesse entre 2 groupes augmente ou réduit les écarts

Groupe A (2R, R, R)	Groupe B (2R, 2R, 2R, R, R)
Vitesse A = 2	Vitesse B = 4

Le groupe B reprend $(4-2)*20s$, c'est à dire 40 s au groupe A, si le groupe A n'avait que 20 s d'avance, il est repris et réintègre le groupe B (il ne se retrouve pas avec un retard de 20 s)

La vitesse dépend également du secteur

- ❑ Route sinueuse : les groupes de 3 cyclistes et plus voient leur vitesse réduite de 1
- ❑ Vent de face : les cyclistes seuls ou à 2 voient leur vitesse réduite de 1
- ❑ Haute montagne : Il n'y a pas d'effet peloton (tous les coureurs deviennent **solitaires**), on peut donc jouer 3 cartes

Lorsqu'un joueur joue une carte autre que **R**, sa vitesse est de 1 et il ne bénéficie plus de l'effet peloton.

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il met pied à terre et abandonne dans la douleur

GESTION DES ATTAQUES

Soit on joue chacun son tour en commençant par le dernier joueur (sens inversé) : avantage au leader

Soit on joue de manière désordonnée mais super vite (pas le temps de réfléchir)

Un coureur peut décider d'attaquer (sortir du groupe) en jouant 1 ou 2 cartes **At**, les autres peuvent le suivre en posant le même nombre de **At** que lui ou en rajouter une couche en jouant 2 **At** (si le premier n'a joué qu'une **At**), le joueur qui avait joué une seule **At** doit alors poser une deuxième carte **At** ou réintégrer le peloton.

Si la moitié ou plus des coureurs d'un groupe (>2) attaquent, ces attaques s'annulent et personne ne s'échappe mais ceux qui n'ont encore rien joué peuvent en profiter

Un coureur ne peut attaquer qu'une seule fois par secteur

Exemple : Dans 1 groupe 5 coureurs (Jacques, Eddy, Bernard, Miguel & Lance)

Jacques pose 1 **At**, Eddy décide de l'accompagner et pose à son tour un **At**, Bernard stoppe leur échappée en posant lui aussi un **At**. Miguel veut en profiter et pose 1 **At**, Lance préfère rester avec les autres et ne l'accompagne pas

Miguel prend 20 s aux 4 autres coureurs

Si la vitesse du groupe est > 3 , si c'est un secteur montagneux, ou un secteur Sprint, les cartes **At** doivent être doublées (Vinokourov a joué 4 cartes **At** pour sortir du peloton qui roulait à vive allure juste avant le sprint final !)

~~Un coureur isolé, rejoint par un autre lors d'une attaque peut à son tour attaquer en jouant Att (sauf effort solitaire !)~~

La double Attaque ne fait pas gagner 2 x 20s, elle est juste plus "brutale" et plus dure à suivre !

GESTION DES SPRINTS ET DES PASSAGES DE COL

Des bonus (sous forme de secondes) sont distribués en fonction de l'ordre de passage des coureurs

Petite montagne : +20 au premier
Haute montagne : +30 au 1er, +15 au 2ème

On joue dans l'ordre classique

Pour départager les ex-æquo, les coureurs concernés doivent jouer des cartes Sp, puis si l'égalité est maintenu, des cartes R
S'il y a toujours égalité, l'ordre de passage correspond à l'ordre de jeu !

Miguel franchit le col de Haute Montagne seul en tête (avec 20s d'avance), il empoche les 30s de bonification (qui serviront au décompte final), les 4 autres doivent se départager pour la 2ème place

Jacques pose 1 Sp, Eddy ne veut pas participer et passe son tour, Bernard également, seul Lance décide de batailler pour la 2ème place et pose 1 Sp.

Jacques ne repose pas de Sp, Eddy & Bernard ne sont plus concernés, Lance ne pose pas de Sp non plus (la tension est à son comble). Pour réussir à se départager, Jacques & Lance vont maintenant jouer des cartes R. Jacques joue 1 R, Lance relance avec 2 R, Jacques en rajoute en jouant 2 R, Lance renonce à la bataille, Jacques passe en 2ème !

Même principe pour les sprints intermédiaires et le Sprint final sauf que c'est le dernier joueur qui lance le sprint et on inverse le sens de jeu.

Sprint intermédiaire : +20 au 1er
Sprint final : +30 au 1er, +15 au 2ème (quelque soit le secteur, même une côte)

SECTEURS SPECIAUX

Route normale : pas d'effet

Route sinueuse : Groupes >2 voient leur vitesse réduite de 1

Vent de face : Groupes <3 voient leur vitesse réduite de 1

Petite montagne : Att * 2

Haute montagne : Att * 2
Pas d'effet peloton, chaque coureur est considéré comme solitaire, il peut jouer (R, 2R, ou 2r + ?), sa vitesse est de 1, 2 ou 3 et les écarts se creusent

Ravitaillement : Si vous roulez à une vitesse de 1, vous pouvez échanger 3 cartes avec votre réserve, si votre vitesse est 2 ou 3, vous échangez 1 carte maximum.
Si il n'y a pas de Sprint ni de Col prévu dans la course, un sprint a lieu à la place du ravitaillement

Passage à niveau On détermine avec 1d6 à quel moment la barrière s'abaisse (pour 40 s)

0	20	40	60	1'20"	
A	BC		DEFG		
1	2	3	4	5	6

1 : devant A A est bloqué et est repris par B et C, DEFG reprennent 40s (ils ne sont plus qu'à 20 s)
2 : entre A et BC BC perdent 40 s, ils se retrouvent avec DEFG à 60 s de A
3 : juste après BC DEFG perdent 20 s sur les échappés
4 : devant DEFG DEFG perdent 40 s, ils se retrouvent à 1'40" de A et à 1'20" s de BC)
5 ou 6 : après DEFG Rien ne change !

Pavés : Jouer une carte (cachée) à chaque fois que l'on pose une carte
A décide de rouler fort, il doit jouer 2R+X, B décide d'attaquer, il doit jouer 1 At + X, etc.

Répartition des secteurs

1 Départ, 1 ravitaillement / Sprint

Zone 1 : 1 GM, 1 pm, 1 passage à niveau, 1 pavé, 1 Sprint, 1 vents, 1 route sinueuse, 2 normales

Zone 2 : 1GM, 1 pm, 1 pavé, 1 Sprint, 1 Vents, 1 route sinueuse, 2 normales

Zone 3 : 1 GM, 1 pm, 1 Vents, 1 route sinueuse, 1 normale

Modifications à prévoir à 3 ou 4 joueurs

Envisager éventuellement des missions secrètes (sponsor !)

- ❑ Rouler seul le plus longtemps possible
- ❑ Gagner en montagne
- ❑ Gagner au sprint
- ❑ Economiser le maximum de cartes
- ❑ Faire terminer la course au sprint
- ❑ Battre votre voisin de gauche / de droite

Noms d'équipes

T Débile

AG2L

Pouic Telecom

Française des Jeux de Société