

Règles de différents cyclistes

Classement des étapes : Plat (<6 cases de montée au global) / Accidentée (6-11) / Montagne (>11)

	Total	9	9/2	8	7	6	5	4	3	2
(Brain) Rouleur	75				3	3	3	3	3	
(Brain) Sprinteur	72	3				3		3	3	3
(Brain) Grimpeur	69				3	3	3		3	3
Baroudeur/Puncheur	72			3		3	3		3	3
Polyvalent	70	1			2	2	3	2	2	3
Domestique	60					3	3	3	3	3
Peloton	79		2		3	3	3	2	2	
Spécialiste Baroudeur	72				3	3	3	2	2	2
Spécialiste Sprinteur	76	3				4		3	3	2
Spécialiste Grimpeur	73				3	4	3		3	2

Grimpeur : pas de limitation en montée ; **Polyvalent** : pas de limitation dans les montées avec les cartes 7

Brain cycliste :

- Pioche 4 cartes à chaque tour, en choisie une selon une stratégie prédéterminée. Recycler les trois autres cartes
- Prends des fatigues comme un joueur humain
- Enlever les fatigues entre chaque étape et ajouter 1 fatigue si : vainqueur, l'étape finit en plat, météo canicule (cumulatif)

	Rouleur	Sprinteur	Grimpeur
	Règle d'or : s'il peut franchir la ligne avec au moins l'une de ces cartes, jouer la + haute carte		
Plat	1) Choix avant d'avoir remélangé : 2 nd e carte la + haute (si les deux plus grosses cartes sont identiques, jouez l'une d'elle). Finir le paquet de carte avant de passer au 2) – si la pioche au moins 1 carte + X cartes recyclées, appliquer le 1 2) Après avoir remélangé une fois : 2 nd e carte la + haute si devant son coéquipier ou la + haute carte si derrière son coéquipier. 3) Après avoir remélangé une seconde fois son deck : la + haute carte. Note : s'il démarre du plat mais qu'une montée devant le bloquerait dans son mouvement, reportez-vous à "montée"		
Plat en étape de montagne	La + haute carte Note Plat : idem	La + haute carte Note Plat : idem	Idem Plat
Montée	546372 Arrivée en montée : la + haute carte	643(9 si mvmt >5)29 Arrivée en montée : la + haute carte	La + haute carte
Zone de ravitaillement Descente	237654 - 237465	23964 - 23946	23765
	Note : si la carte choisie est bridée par une montée, la + petite carte		

Spécialiste :

- Il change en fonction de l'étape : **Plat** : Sprinteur / **Accidentée** : Baroudeur / **Montagne** : Grimpeur
- Une carte par tour et pas de fatigue

Sprinteur : s'il pioche un 9 dans une montée poser le à côté de la pile et jouer 5. Au prochain 6 pioché sur autre terrain, jouer 9.

Baroudeur : toujours dans l'échappée à droite, avance à la même vitesse que l'équipe peloton et les cartes attaques sont des fatigues

Grimpeur : pas de limitation en montée

Domestique :

- Enlever les fatigues entre chaque étape
- On n'est pas obligé de jouer une carte. Dans ce cas, il abandonne la course et prends le temps du gruppette.
- +2 pour les enchères pour l'échappée

Gruppette :

- Démarre toujours sur la dernière ligne de la case de départ
- Utilise 2 cases de large ou une case sur les pavés
- En fonction de la tuile de départ, se déplace toujours de 5 sur le plat, 3 en montée, 6 en descente
- Si le peloton joue une carte attaque, lancer un dé (1-6) et avancer de la valeur +1 (en respectant règles montée/descente)
- Bénéficie de l'aspiration et peut être bloqué
- Il finit 2 tours après le 4^{ème}. Si des cyclistes sont dans ou derrière le gruppette, les faire avancer après la ligne dans l'ordre.
- Si un cycliste peut finir la course mais que le gruppette le bloque, inverser les positions

Note : Les cyclistes derrière et décrochés du gruppette ne prennent pas de fatigues.

Règles contre la monte :

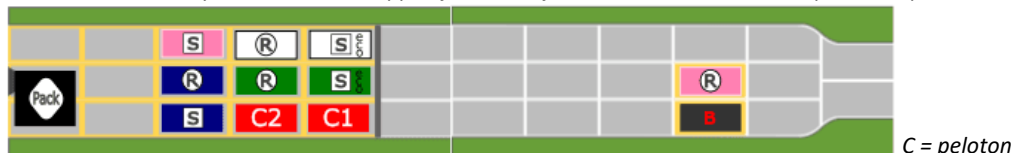
- Enlevez une carte de chaque valeur pour chacun des paquets d'énergie de chaque cycliste (ex : rouleur : 3, 4, 5, 6, 7). Garder 1/3 des fatigues de la précédente étape. Garder 1/3 des fatigues à la fin de la course.
- Le temps est calculé en fonction du nombre de cartes jouées : 1 minute par carte et moins 10 secondes par case parcourue après la ligne.
- Tout le monde joue en même temps. Partez dans l'ordre inverse du classement général (individuel ou équipe). Placez le 1^{er} arrivé sur une case, à droite. Plusieurs cyclistes de différentes équipes peuvent être sur la même ligne.
- Les bots jouent toujours la plus grosse carte (en respectant les règles montées/descente)

Individuel : Celui qui joue la plus grosse carte à chaque tour prend une fatigue. La course est finie quand tous les coureurs ont franchi la ligne d'arrivée.

Par équipe : Chaque équipe coure séparément. Appliquer fatigue et aspiration. La course est finie quand au moins un coureur de chaque équipe a franchi la ligne d'arrivée.

Echappée

- Tous les bots participent aux enchères (bots peloton : faire 2 tirages, hors cartes attaques)
- Faire le 1^{er} tirage des joueurs puis tirer une carte des paquets des bots
- Faire le 2nd tirage des joueurs puis tirer une 2^{ème} carte des paquets des bots
- Les bots peuvent enchérir jusqu'à 12. Si la deuxième carte fait que le total est >12, tirer une autre carte (en conservant la 1^{ère})
- Si un bot est dans l'échappée, ajouter 2 fatigues et remélanger les cartes non utilisées pour les enchères
- Un seul cycliste maximum par équipe présent dans l'échappée
- Si un bot peloton est dans l'échappée : lors de la course, si une carte fatigue est tirée, le 2^{ème} et le spécialiste baroudeur avance d'une des deux cartes de l'enchère
- Les brain cyclistes dans l'échappée jouent toujours la + haute carte sur le plat tant qu'ils ne sont pas rejoints par un autre cycliste



Règles des différents maillots

Classement des étapes : Plat (<6 cases de montée au global) / Accidentée (6-11) / Montagne (>11)

Maillot vert : dans un tour, si égalité, départager avec le nombre de victoire puis de 2^{ème} place...

	Plat	Accidentée	Montagne	Contre la montre
Sprint intermédiaire	2, 1			
Arrivée	5, 3, 2, 1	3, 2, 1	2, 1	2, 1
Arrivée avec la tuile U	1 pt			

Maillot à pois : dans un tour, si égalité, départager avec le nombre de passage en tête d'un col HC puis d'un col C1...

	Nombre de case de montée	Points	Arrivée avec la tuile U
Catégorie 3	<5	1	3, 1
Catégorie 2	5-6	2, 1	4, 2
Catégorie 1	7-8	3, 2, 1	5, 3, 1
Hors Catégorie	>8	5, 3, 2, 1	7, 4, 2, 1

Combativité : le cycliste en tête à chaque tour de jeu gagne 1 jeton. Celui avec le plus de jetons à la fin d'une course gagne 1 point. En cas d'égalité du nombre de jetons, si un des coureurs était dans l'échappée, il reporte le point. Si aucun des deux n'était dans l'échappée, un point pour le 1^{er} arrivé. Lors d'un tour, celui avec le plus de point est 1^{er} (départager avec le nombre de jetons gagnés)

Règles météo

Brouillard : jouer avec l'extension météo sans les trois jetons vent. Lorsque vous prenez une fatigue, ajoutez là sur le haut de votre pioche.

Tempête : jouer avec l'extension météo avec le jeton pluie obligatoirement. De plus, le risque de chute est présent dans les virages à angle droit « e,g,i,j,o,p ». (Placer un jeton blanc de l'extension météo sur les virages)

Venteux : jouer avec l'extension météo avec les trois jetons vents obligatoirement

Couvert : jouer avec l'extension météo

Ensoleillé : jouer avec l'extension météo sans le jeton pluie.

Canicule : une fatigue supplémentaire intégrée au paquet du cycliste tous les 4 tours de jeu

Les effets s'appliquent à l'étape entière.

Temps au départ de la 1^{ère} course ou après une étape de repos : Jet de 2 dés à 6 faces

2-3	4	5-6	7-10	8-9	11-12
Brouillard	Tempête	Venteux	Couvert	Ensoleillé	Canicule

Temps de la course suivante : Jet de 2 dés à 6 faces à faire avant le départ de la course en cours

	Brouillard	Tempête	Venteux	Couvert	Ensoleillé	Canicule
Brouillard	6-8-11	2-3-4	5-9	7	10	12
Tempête	2-3-4	6-8-11	5-9	7	10	12
Venteux	2-3	7	4-5-6	8-10	9-11	12
Couvert	4	6	2-7	3-5-8	9-11-12	10
Ensoleillé	12	10	5-9	7	6-8-11	2-3-4
Canicule	2	3-4	6	9-10	5-8	7-11-12

Pour plus de suspense, retourner les jetons météo au fur et à mesure de la course (quand un cycliste arrive sur la case précédente).