

DEBUTANT



EXPERT



PRO



VELO[®] MASTER



LUDEMONIUM

REGLES
DU JEU
2007

> PRESENTATION

D

VELOMASTER vous permet de participer à une course cycliste, sans rien connaître à ce sport! Les passionnés de vélo ne seront pas en reste puisqu'ils retrouveront le déroulement et les sensations des plus grandes épreuves : échappée, accélération du peloton, montée de cols, descente, stratégie d'équipe, ravitaillement, chute, crevaison, sprint...

Il existe 3 niveaux différents permettant à tous de rentrer progressivement dans l'univers de la course cycliste.

- D Niveau Débutant** : la base des déplacements valable pour tous les niveaux, avec une équipe composée de 2 vélos, ce niveau permet une initiation au jeu pour toute la famille, en particulier pour les plus jeunes.
- E Niveau Expert** : c'est le niveau débutant + des déplacements supplémentaires. Les équipes sont composées de 4 cyclistes et le rôle du leader prend toute son importance. **Les joueurs réguliers peuvent débiter en « Expert ».**
- P Niveau PRO** : réservé aux joueurs ayant déjà participé à une ou plusieurs courses. A ce niveau du jeu, la gestion d'équipe est totale puisque la condition physique de chaque coureur entre en ligne de compte.

> OBJECTIFS du JEU

On court en équipe, mais les classements sont individuels pour chacun des vélos. **L'objectif d'une équipe pour une course est :**

1. **[Classement au temps]** avoir un coureur qui franchit le 1er la ligne d'arrivée. Il remporte alors le maillot de Champion du Monde ou de France, selon le circuit joué.
2. **[Classement du meilleur grimpeur]** avoir le coureur qui a empoché le plus de points aux sommets en montagne. Il remporte le alors le « Maillot Rouge ».

> COURSE à ETAPES

Lorsque l'on joue plusieurs parties, le plus intéressant est de faire une course par étapes. On cumule alors les résultats de chaque course (classements « au temps » et « grimpeur ». Les équipes « porteuses de maillot » devront être capables de les défendre jusqu'à l'arrivée finale ! Celui qui aura parcouru toutes les étapes le plus rapidement, revêt le Maillot « Or ».

> CONTENU & PREPARATION



CONTENU

- x **Carte de jeu** recto verso : Championnat de France 2007 - Aurillac / Championnat du Monde 2006 – Salzburg
- x **4 équipes** de 4 cyclistes (vert – pourpre – rose - orange)
- x **4 cyclistes** « classement » :
 - x 2 blancs auxquels on peut ajouter un autocollant bleu-blanc-rouge pour le Champion de France ou arc en ciel pour le Champion du Monde.
 - x 1 rouge pour le meilleur grimpeur
 - x 1 or pour le meilleur au temps (Course à étapes)
- x **3 dés à 6 faces & 1 dé à 20 faces**
- x **Règles du jeu pour les 3 niveaux, contenant les fiches de points.**
- x 1 autocollant + des bandes à découper pour les maillots des cyclistes « classements ».

PREPARATION

- x Les **fiches de points** pour chaque joueur sont à découper en fin de livret.
- x Pour **éviter que la carte soit gondolée** une fois déroulée, il est nécessaire de la « re-rouler » dans le sens inverse de la forme donnée par le tube. Faites cette opération 2 fois en commençant par chacun des 2 cotés, tout en cherchant à obtenir un « diamètre roulé » inférieur à celui du tube.
- x Prévoir un crayon à papier

VELOMASTER & INTERNET

Sont disponibles sur www.velomaster.fr ou www.velomaster.new.fr :

- x Les fiches de points
- x Une feuille de Classement Général (pour les courses par étapes)
- x Un pense bête PRO (avec le détail des conditions physiques)

Enfin, sachez qu'en cas de difficultés avec les règles, vous pouvez utiliser le forum !

«Catégorie du Sommet»

Selon la catégorie des sommets, des points sont distribués pour le classement «grimpeur». (page 10 **D** et plateau).

Jet d'habileté : Dé 20 - Chute si 1 ou 2.
(pages 5 **D** & 18 **E** & plateau)

«Ligne Arrivée Sommet»

«% de la montée»

Indique le pourcentage de la pente durant toute la partie de montée.

6%

«Plat»

Déplacements «normaux»
(page 5 **D**)

Col du Fémur

«Danger»

2

«Ravitaillement»

(pages 17 **E** & 19 **P**)

«Descente»

arrêt en descente = case supplémentaire.
(page 5 **D**)

«Montée» ↗

Jet de puissance :

- déplacements en diagonale / coté (pages 7 **D**)
 - ligne remontée par les équipiers. (pages 16 **E**)
- Dé20 – faire plus que le % de la pente.

«Repère d'alignement»

La présence des 2 flèches signale que les 2 cases concernées sont situées sur une même ligne.

> DÉPLACEMENTS des CYCLISTES

INDIVIDUELS

- x On peut se déplacer en avant, sur le coté, en diagonale.

Sur le coté / en diagonale : On doit toujours passer par **une case qui touche celle où on se trouve**. D'autre part, lorsque 2 cases touchent celle où l'on se trouve, il faut prendre obligatoirement la case la plus en avant. (fig1)

- x Il est impossible de reculer ou de sauter un autre vélo pendant un déplacement. (sauf entraide / accélération - voir plus loin)
- x Un vélo n'est pas obligé de jouer son dé ou sa totalité.
- x Un vélo ou plusieurs vélos peuvent se trouver bloqués, leur tour est alors perdu ...

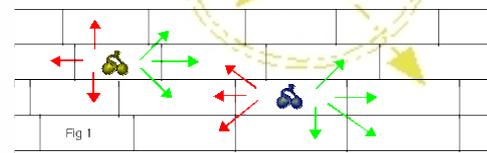


fig 1 : 3 déplacements, dont 2 sur le coté sont interdits. Car du même coté, une autre case est située plus en avant.

CASES DANGER

Chaque passage ou arrêts dans une Case « Danger » donne lieu a un jet d'habileté.

Jet d'habileté

Lancer le Dé 20 faces. On chute en faisant 1 ou 2 !

Le cycliste ayant chuté, se couche au bord de la route et passe 1 fois son tour.



Les DESCENTES

Quand on s'arrête sur une « case descente » on peut avancer, si on le souhaite, d'une case supplémentaire.

Entraide (page 6) ou accélération (pour le « niveau expert ») en descente : on joue normalement l'entraide et/ou l'accélération des vélos, puis la case supplémentaire de la descente si le ou les vélos sont dans une case descente.



> LES ENTRAIDES (à 2 vélos)

D

PRINCIPE

Lorsqu'à son tour de jouer, 2 et seulement 2 vélos, adversaires ou de la même équipe, sont l'un derrière l'autre, ils peuvent alors s'entraider et avancer chacun de 2 cases supplémentaires, quelque soit le relief (plat, montée, descente).

DÉPLACEMENT se fait à partir du vélo de queue qui saute celui de devant en ligne ou diagonale.

Le vélo se retrouvant derrière fait juste après le même déplacement. Après une entraide, les deux vélos se retrouvent donc dans le même ordre, mais avancé de 2 cases.

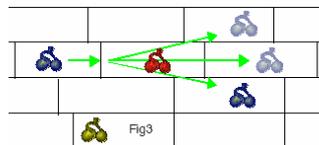


Fig 3 : les 2 vélos bleu & rouge sont en entraide. C'est toujours le dernier vélo qui «saute» le premier (ici le bleu) . Il se déplace dans une des cases possibles, comme s'il était à la place du rouge. Dans cet exemple, le vélo bleu a 3 possibilités.

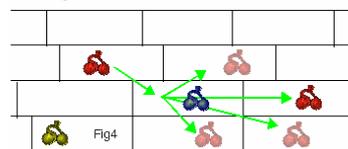


Fig 4 : une fois le bleu joué, c'est au rouge de repasser devant. Il joue comme s'il était dans la case du bleu. Il a donc ici 4 possibilités pour avancer. L'entraide est finie.

- x Chacun des 2 vélos a le **choix de jouer ou pas l'entraide**. (un vélo peut la jouer, mais pas l'autre).
- x **Un vélo, on ne peut pas cumuler plusieurs entraides** (ou former une accélération pour le «niveau expert») **sur le même** tour en rejoignant 1 autre vélo.
- x **Quand 3 vélos et plus sont en ligne, aucune entraide n'est possible, y compris pour les 2 vélos de tête**. (cela devient une « accélération » du niveau expert – page 15).
- x Les 2 vélos d'une équipe peuvent jouer une entraide dans le même tour du jeu (ensemble ou avec adversaires).

L'ENTRAIDE EST UN BONUS qui se joue en plus de son tour normal.

- x L'entraide n'est possible que si les vélos sont en ligne au démarrage du tour d'un joueur, pas durant un déplacement.
- x Pendant une entraide, 1 vélo adverse, pourrait avancer de 2 cases alors que ce n'est pas son tour « normal » de jeu.
- x **Case Danger** : toute entraide qui **traverse ou s'arrête** dans une case danger, fera l'objet d'autant de **jet d'habileté** que de cases danger traversées.

> Les MONTEES

D



Les déplacements en diagonale et sur le côté sont plus difficiles en montée.
Il faut réussir pour chaque diagonale ou déplacement sur le côté, un **Jet de puissance**.

Jet de puissance

Chaque sommet a une montée exprimée en pourcentage **%** et qui est indiquée sur le plateau. Pour savoir si l'on aura assez de puissance pour franchir cette montée, on lance le **Dé 20**.

- x **Pour pouvoir avancer, il faut faire un chiffre supérieur à celui indiqué au pourcentage de la pente.** En cas de défaillance, le cycliste reste bloqué dans la case où il se trouve avant de faire la tentative de diagonale ou coté.

Ex : Durant l'ascension du **Col du Fémur**, la pente  est à **6%**.
Au D20 un vélo aura assez de puissance pour avancer s'il fait entre 7 et 20.



Le Dé 20 ne sert pas à avancer les vélos, il mesure juste leur puissance.

- x Les **entraïdes (à 2 vélos) en montée s'effectuent sans avoir à faire un jet de puissance**, sauf si le déplacement est en diagonale/côté.

Marquer des points pour le maillot de GRIMPEUR

Des points sont distribués pour les **premiers vélos passant un sommet** et en fonction de sa catégorie (page 10).

Au fur et à mesure des passages du sommet, les vélos notent sur la fiche les points obtenus, en respectant la couleur de chaque vélo, car le classement est individuel.

En fin d'étape, le coureur ayant obtenu le plus de points revêt le maillot rouge de meilleur grimpeur.

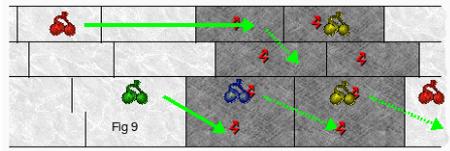
> PRÉCISIONS sur les DÉPLACEMENTS

D

A la jonction de 2 zones (plat, montagne, descente)

C'est la case où l'on se trouve en déplacement qui détermine le relief et pas celle où l'on arrive.

Ex1 : pour aller en diagonale en zone de montagne, le vélo vert fait un déplacement « normal ». Par contre, le bleu pour une diagonale devra réussir un jet de puissance car il démarre en montagne. Ex2 : Le vélo jaune pour passer le rouge en diagonale devra réussir un jet de puissance, bien qu'il arrive sur du plat, car il démarre son déplacement en montagne.



☆☆☆

Les règles de déplacement sont toutes cumulables

Ex 1 : En montagne, un équipier pour remonter une ligne (accélération) ET se placer en diagonale devant, devra donc réussir 2 jets de puissance : un jet pour remonter la ligne et un autre pour pouvoir se placer en diagonale.

E

Ex 2 : exemple ci-dessus, en ajoutant une case danger traversée. C'est une troisième épreuve au dé (habileté) que devra aussi réaliser ce vélo.

Ex 3 : pour remonter une ligne (accélération), si un équipier débute en montée pour arriver en montée, il devra effectuer 2 jets de puissance.

☆☆☆

Jet d'habileté / puissance dans l'ordre chronologique

On effectue les épreuves au dé 20 dans l'ordre de leur apparition sur le parcours et avant une éventuelle entraide ou accélération.

> ARRIVEE / CLASSEMENTS

D

La course se termine lorsque tous les leaders ou qu'une équipe complète ont franchi la ligne d'arrivée (ou toute autre ligne décidée par les joueurs en cas de course raccourcie). [E P] Quand un ou plusieurs équipiers d'une même équipe sont arrivés, au tour suivant des équipiers, on fera son choix sur un lancer de 3 Dés 6 faces].

1. Classement au temps

Le premier cycliste arrivé devient champion du Monde  ou champion de France.  Pour sa prochaine course, il portera son nouveau maillot (prendre un vélo blanc avec ou sans autocollant). On note le temps de la course pour tous les vélos.

Course par étapes > Maillot Or



Dés la première étape, on note sur la fiche (Temps Etape) le temps à l'arrivée de chaque vélo. On utilise ensuite le « Total Cumulé », pour additionner ce temps avec celui de la seconde étape, puis ce nouveau temps avec celui de la troisième étape, etc ...

A la fin de la course, celui qui obtient le meilleur temps endosse le Maillot « Or ».

Calcul du temps d'arrivée : un joueur est désigné pour ajouter 1 minute au temps du 1er arrivé à chaque fois qu'un joueur joue.

2. Classement Grimpeur > Maillot Rouge

Il s'établit par l'addition des points distribués aux sommets et selon leurs difficultés (4ème, 3ème, 2ème, 1ère catégorie et Hors Catégorie). Les 3 à 6 premiers vélos passant un sommet prendront des points, selon le barème suivant :

Catégorie >	HC	1	2	3	4
1er	40	30	20	10	5
2ème	35	26	15	7	3
3ème	30	22	12	5	1
4ème	26	18	10	3	-
5ème	22	14	8	1	-
6ème	18	12	6	-	-

Selon les étapes, toutes les catégories ne sont pas représentées. Lors d'une étape de moyenne montagne, bien souvent seuls des cols de 4ème et 3ème catégorie sont au profil de l'étape.

On retrouve le tableau sur le plateau de jeu.

> LA FICHE de POINTS

(à découper en fin de livret)



Chaque équipe dispose d'une fiche de point pour chacun de ses cyclistes. Il est important durant le jeu de bien attribuer les points gagnés au bon cycliste en fonction de son dossard (jaune, vert, gris ou violet).

La condition physique n'intervient qu'au niveau « Pro ».

Classement Grimpeur > Maillot Rouge

Dans la colonne correspondant à chaque vélo, on indiquera les points obtenus à chaque sommet. *Exemple:*

- x Le sommet n°1 est de catégorie **3** (voir tableau page 10 ou plateau de jeu)
le leader est passé 1er : 10pts. Personne d'autre de l'équipe n'a marqué de points.
- x le sommet n°2 est de catégorie **3**
le leader est passé 1er : 10pts. Et l'équipier « violet » a franchi la ligne en 3ème : 5pts.
- x le sommet n°3 est de catégorie **2**
le leader passe encore 1er : 20pts et l'équipier « violet » passe en 4ème place : 10pts.
- x le sommet n°4 est de catégorie **2**
le leader passe la ligne en 5ème : 8 pts.

En fin d'étape on additionne : le leader termine a 48pts, son équipier « violet » avec 15pts. **Le cycliste avec le plus de points obtient le Maillot « Rouge ».**

Course sur plusieurs étapes

Lors d'une **course sur plusieurs étapes**, on utilise les lignes « Cumulé » pour additionner les points du classement grimpeur et les temps entre les étapes. On peut aussi télécharger sur internet une feuille de classement général pour additionner les points et temps.

Black star ⚙

EQUIPE :

Condition Physique	Leader	Equipier1	Equipier2	Equipier3
	% <input type="checkbox"/>	% <input type="checkbox"/>	% <input type="checkbox"/>	% <input type="checkbox"/>
Grimpeur	Sommet n°1 10 pts	Sommet n°1 pts	Sommet n°1 5 pts	Sommet n°1 pts
Sommet n°2	10 pts pts	5 pts pts
Sommet n°3	20 pts pts	10 pts pts
Sommet n°4	8 pts pts pts pts
Sommet n°5 pts pts pts pts
Sommet n°6 pts pts pts pts
Maillot Rouge				
Total Etape	48 pts pts	15 pts pts
Classement
Total Cumulé pts pts pts pts
(Course par étapes uniquement)				
Maillot OR				
Temps Etape	1h37 ...	1h50 ...	1h39 ...	1h50 ...
Classement
Temps Cumulé
(Course par étapes uniquement)				

> POINTS DIVERS

D

- x **Port des maillots** : si un coureur est premier dans les 2 classements (temps ou grimpeur), il ne garde qu'un seul maillot. C'est le second du classement qui portera l'autre maillot.
☆☆☆
- x En cas d'égalité à l'un des classements, on départage en fonction de l'autre classement. Si l'égalité reste parfaite alors on départage en fonction du cumul des points des 2 meilleurs vélos de l'équipe.
☆☆☆
- x **Lorsqu' à l'issue d'une étape, un équipier est porteur du maillot « Or » ou « Rouge »**, il continue à jouer comme un équipier. Néanmoins, le directeur sportif peut décider de lui faire prendre la place du leader. L'ancien leader prendra alors la place d'un équipier.
☆☆☆
- x **Abandon** : un coureur ayant abandonné, ne pourra prétendre à porter l'un de ces maillots, même s'il possède un plus grand nombre de points que ses adversaires.
☆☆☆
- x **Repêchage** : exceptionnellement lors d'une étape, où après une arrivée on peut repêcher un coureur malchanceux. C'est la concertation entre les directeurs sportifs qui devra prendre cette décision, avec en cas d'égalité, une voix supplémentaire pour le vainqueur de l'étape.
☆☆☆
- x Après une ou plusieurs chutes, une absence de ravitaillement, il se peut que plusieurs vélos doivent obligatoirement choisir le plus petit dé. Dans ce cas, on choisit pour les vélos concernés par cette pénalité, la valeur du même plus petit dé.
☆☆☆

Si un problème ou différentes interprétations surviennent durant la partie, essayez de passer outre en trouvant une entente entre joueurs. Enfin, c'est au fur et à mesure des parties, du nombre de kilomètres parcourus que viendra l'expérience, une meilleure vision des stratégies possibles et donc du plaisir de jouer.

N'hésitez pas à poser vos questions sur **le forum du site des joueurs** : www.velomaster.new.fr

☆☆☆

Note aux puristes : pour des questions de droits, les maillots « Or » et « Rouge » remplacent d'autres maillots ... et le classement du meilleur grimpeur fait son apparition lors des championnats de France et du Monde.

II. NIVEAU EXPERT

Les règles «expert» s'ajoutent au «niveau débutant»



> COMPOSITION des ÉQUIPES

Chaque joueur est le directeur sportif d'une équipe de 4 cyclistes, composée par :
Le Leader = Dossard Jaune + 3 Équipiers = Dossards Gris, Violet et Vert.

Si vous jouez à 2 ou à plus de 4, reportez-vous page 18 pour la gestion des équipes.

> DONNER le DÉPART

(on élance chacun son tour les vélos, un par un)

On note l'heure de départ et chaque joueur lance le dé 20 faces: le plus grand score débute, puis ordre décroissant.

- x Le 1er joueur jette 2 Dés 6 faces mais n'en choisira qu'1 pour élancer le vélo de son choix.
- x Le 2ème joueur élance un vélo de son choix sur le même principe.
- x Quand tous les joueurs ont sorti leur 1er vélo, on élance le second, jusqu'à l'entrée en piste de tous les vélos ou bien parce qu'on ne peut plus avancer : en effet, au démarrage, selon le nombre de joueurs, des vélos peuvent être bloqués en dehors du parcours.

Pendant le départ

- x Aucune entraide (à 2 vélos) ou accélération (+ 3 vélos - page 15) ne sont possible.
- x L'ordre des leaders n'est pas encore prit en compte, on suit l'ordre déterminé au Dé 20.

Stratégies au départ :

- x Associer si possible, en entraide, les plus petits scores, pour leur permettre dans un tour ultérieur de remonter le peloton.
- x Attendre un « bon » dé pour avancer son leader, tout en pensant qu'il pourrait être bloqué par d'autres vélos.
En effet, après le départ, on déterminera l'ordre des joueurs par la place de leur leader.

Les vélos sont maintenant tous en piste, **la course peut réellement démarrer.**

L'ordre des joueurs à chaque tour est maintenant déterminé par la place des leaders dans la course. Le mieux placé, ou le premier arrivé sur une même ligne débute le tour. L'ordre des joueurs sera bouleversé durant la course, entre les tours, ... Un leader peut, par exemple, remonter en meilleure position, pendant un tour d'équipier d'averse, en profitant d'une accélération. Dans ce cas, l'ordre des joueurs est modifié pendant même le tour de jeu.

Jusqu'à l'arrivée, la course se déroule en 2 phases : le « tour des leaders » puis le « tour des équipiers ».

1 - Le « Tour des leaders »

Le leader le mieux placé joue le premier :

- x S'il est en position d'entraide ou d'accélération et qu'il veut en profiter, il doit la jouer immédiatement.
- x Puis, le leader lance 1Dé 6 faces pour avancer.
- x Chaque leader de toutes les équipes, joue de la même façon, puis ...

2 - Le « Tour des Équipiers »

Dans l'ordre du leader maintenant le mieux placé :

- x Les joueurs lancent 3 Dés 6 faces pour avancer leurs 3 équipiers qui joueront donc ensemble sur le même tour. Un dé est obligatoirement attribué à chaque équipier. (pas de cumul possible).
- x Si une entraide et/ou accélération est réalisable pour l'un ou plusieurs des équipiers, elle se joue en premier.
- x Une fois tous les équipiers joués ... on repart sur un « tour des leaders » et ainsi de suite.

> LES ACCÉLÉRATIONS (3 vélos et +)



PRINCIPE

Quand à son tour de jouer, il est constitué une ligne « droite » de 3 vélos ou + (nbr illimité) on peut « lancer une accélération ». (Au « tour du leader », seul son leader peut décider de lancer une accélération. Au « tour des équipiers », seul 1 ou plusieurs équipiers peuvent lancer une accélération).

CONDITIONS

pour pouvoir proposer une accélération, il faut remplir 2 conditions :

- x Avoir 1 vélo dont c'est le tour de jeu dans les 3 premiers de la ligne.
- x Au moins la moitié des vélos de la ligne doivent être d'accord pour accélérer.

Ex1 : ligne de 6 vélos avec différentes équipes. Pour accélérer il faut qu'au moins 3 vélos soient d'accord pour rouler.

Ex2 : avec 7 vélos pour accélérer il faut qu'au moins 4 vélos soient d'accord pour rouler.

DÉPLACEMENT

Comme pour l'entraide, le dernier vélo « remonte » la ligne pour se placer devant ou en diagonale. Puis le vélo devenu dernier saute à son tour la ligne et ainsi de suite pour toute la ligne. Après une accélération, on retrouve le même ordre mais avancé d'autant de cases que du nombre de vélos en ligne. Une accélération permet donc aux vélos constituant la ligne d'avancer alors que ce n'est pas leur tour de jeu.

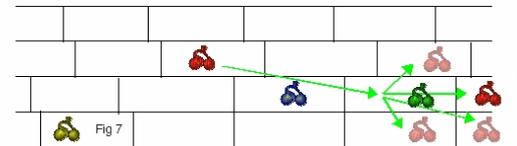
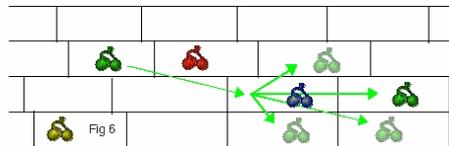
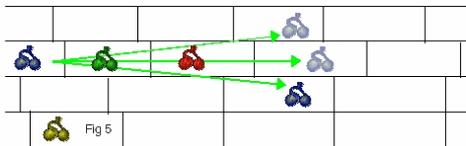


Fig5) les vélos bleu, vert et rouge sont en position de ligne et admettons que se soit au vélo vert de jouer. L'accélération est acceptée par les 2 autres vélos. **Fig5)** le dernier vélo (bleu) remonte la ligne pour se placer devant comme aurait pu faire le premier de la ligne (ici 3 positions possibles). **Fig6)** le vert devenu dernier vélo remonte la ligne (il a 4 possibilités pour se placer). **Fig7)** Enfin, le vélo rouge remonte dans une des 4 cases possibles. L'accélération est terminée, le vélo vert peut maintenant jouer son tour.

- x L'accélération est un « bonus ». On fera donc ensuite jouer son leader ou ses équipiers selon la phase.
- x Chaque vélo constituant une ligne est joué par chacun des joueurs qui sont libres d'avancer ou pas. Si un coureur n'avance pas (chute, manque puissance, stratégie), les suivants peuvent continuer leur progression.

> LES ACCÉLÉRATIONS (suite)



- x Si une **ligne rattrape 1,2 ou 3 vélos**, en ligne ou non, ils sont « avalés »: **on peut passer devant**, comme s'ils avaient fait partie de la ligne initiale. Le ou les vélos avalés en aucun cas ne pourront profiter de l'accélération.
- x Toute accélération qui **traverse ou s'arrête** dans une **case danger**, fera l'objet d'autant de **Jet d'habileté** que de cases traversées.

> Les MONTEES

[Rappels] Les déplacements en diagonale ou sur le côté sont plus difficiles > **Jet de puissance**
L'entraide (à 2 vélos) en montée > pas de jet de puissance, sauf si le déplacement est en diagonale/côté.

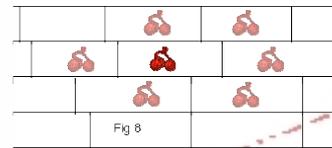
A) Pour les EQUIPIERS

En accélération (3 vélos et +), les équipiers pour tous les passages en montée (arrêt, simple traversée ou redémarrage), devront réussir un **Jet de puissance** pour remonter la ligne.

B) Pour le LEADER

- x **Pas de jet de puissance pour remonter une ligne en accélération.**
- x **Règle de Protection du Leader :**

Lorsque **des équipiers se placent sur une case qui touche celle du leader** (fig 8), en montée exclusivement, ils lui apportent de l'aide à son tour de jeu en lui permettant un lancer de dés plus favorable, déterminé par le tableau ci-dessous.



Nombre d' Équipier en protection	0	1	2 / 3
Nombre de Dés à lancer			

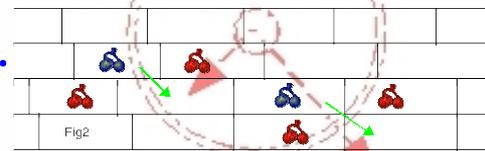
Mais quel que soit le nombre de D6 lancé, il doit en choisir un seul pour avancer son leader.

> DÉPLACEMENTS

E

DANGEREUX

Chaque déplacement en diagonale entre 2 vélos fait l'objet d'un **jet d'habileté**.



ROUTE BLOQUÉE

Si la route est bloquée, le **leader** qui pourra avancer dès que le chemin se libère, mais à condition d'en profiter avant son prochain tour de jeu.

RAVITAILLEMENT

Il faut s'arrêter sur une case « ravitaillement » pour s'alimenter durant la course.

Quand le ravitaillement est effectué, on coche la case sur la fiche de points.

Un cycliste ayant raté un ravitaillement jouera le plus petit dé jusqu'à l'arrivée.

Si c'est le leader: pour le pénaliser, chaque lancer à 1 Dé6 se transformera en lancer à 2Dé6. De plus il perd sa « protection en montée ».



> CREVAISON : 4.2.1.

- x **Équipiers** : si « 4.2.1. » c'est la crevaison pour le vélo à qui on attribue le « 1 ».
- x **Leader** : si le vélo fait « 1 », alors on jette les 2 autres dés pour vérifier si crevaison (4 + 2). En cas de jet à 2 dés, si le vélo fait « 1+2 » ou « 2+4 » ou « 4+1 » alors on lance le troisième dé pour vérifier la crevaison.

Un vélo crevé se place le long de la route. Il laisse terminer le tour « leader » ou « équipier », selon son statut et se remet en selle juste après.

> GRAVITE des CHUTES



[RAPPEL] sur les cases danger ou déplacement dangereux, on effectue un **Jet d'habileté** : chute si 1 ou 2

En cas de chute, on effectue un 2ème jet pour connaître la gravité. (voir aussi sur le plateau)

1 > abandon.

2 - 3 > blessure grave - passer 2 fois son tour.

4 - 9 > blessure sérieuse - passer 1 fois son tour.

10 - 17 > égratignure – jouer au prochain tour le moins bon dé.
(dans le cas du leader, lui faire jeter exceptionnellement 3 dés, pour prendre le moins bon).

18 - 20 > chute sans gravité, on repart normalement au tour suivant.

Le cycliste ayant chuté, se « couche » le long de la route, d'où il repartira juste avant de jouer son prochain tour.

> RÈGLES pour 2 et + 4 JOUEURS

2 Joueurs

- x On ajoute une **équipe neutre** qui sera jouée au tour des équipiers. Les 4 vélos de cette équipe seront tous joués comme des équipiers.
- x Le joueur ayant le leader le mieux placé fera avancer les 2 vélos neutres de son choix. Le second joueur fait avancer sur le même tour, les 2 vélos restants.
- x En cas de chute pour un vélo neutre, c'est le joueur responsable qui passera le prochain tour.

+4 Joueurs

- x Une même couleur d'équipe sera partagée entre 2 joueurs.
- x On détermine au D20 qui gère le **leader + équipier violet** et qui sera l'**outsider (équipier vert + équipier gris)**.
- x Le déroulement du jeu est inchangé, le leader jouera au « tour des leaders » et les 3 autres vélos avancent au « tour des équipiers ».
- x 2 tactiques sont alors possibles durant tout le jeu : soit les 2 joueurs collaborent pour faire gagner un ou plusieurs membres de l'équipe, soit il y a concurrence entre eux et chacun roule de façon plus individuelle, dans la même équipe.

> CONDITION PHYSIQUE

P

Chaque cycliste débute la course en étant au maximum de sa forme: **100%** que l'on reporte sur la fiche de points. Mais selon les conditions et les aléas, on peut perdre ou gagner en condition physique.

- x Il est possible de dépasser les 100% de condition physique ... même si cela n'est pas naturel !
- x On peut aussi refuser de prendre les % gagnés en prévision du contrôle antidopage (page 22).

Gagner +10% en condition physique

En course

- x Triple « 1 » (pour chaque vélo si tour des équipiers).
- x Double « 1 » (pour les jets à 2 dés uniquement).
- x Pour chaque « 20 », « 19 » ou « 18 » lors d'un **jet de puissance** uniquement.

Pour le leader uniquement

- x à chaque « 1 ».
- x quand deux équipiers viennent se placer en ligne juste devant lui.
(N'est valable qu'une fois par « tour des leaders » et/ou « tour des équipiers »).

En début d'étape seulement

- x Quand on est « régional » de l'étape, ou lors de son anniversaire ou de tout événement notable (à l'appréciation des joueurs) on est « sur-motivé ». Il faut alors désigner un vélo de son équipe.
- x On peut aussi choisir de prendre une **substance dopante +20%**. Un coureur dopé devra toujours prendre les % de conditions physiques qu'il gagne durant toute la course.

En fin d'étape

- x Le vainqueur d'une étape ou pour l'obtention d'un maillot.
- x Entre deux étapes tous les cyclistes récupèrent **+20%** dans la limite de 100%.

> CONDITION PHYSIQUE



Perdre en condition physique

- x pour chaque attaque individuelle portée **-20%**
- x pour le vélo ayant raté un ravitaillement **-30%**
- x pour un vélo ayant fait une chute : (2-3) **grave -50%** - (4-9) **sérieuse -30%** - (10-17) **égratignure -10%**
- x Pour chaque défaillance en montagne **-10%**

Conditions de déplacement selon la condition physique

CONDITION	Leader	Équipier
100 à 90%	Normal	Normal
80 à 60%	En montagne : perte de la protection ET se déplace comme un équipier.	Ne peut plus participer aux accélérations.
50 à 40%	Idem ci dessus + Ne peut plus participer aux accélérations, ni aux entraides	Idem ci dessus + Ne peut plus participer aux entraides
30%	Abandon	Abandon



Des pense bête « Pro », avec les conditions physiques sont disponibles sur internet.

> LANCER UNE ATTAQUE



Pour tenter une attaque on puise dans les ressources physiques de son cycliste : **-20%**.

- x Il faut toujours annoncer son attaque avant de la jouer.
- x Le cycliste qui lance une attaque pourra choisir **le cumul de 2 Dés 6 faces**.
- x Si c'est un équipier, il jouera ses 2 Dés 6 faces séparément de ses équipiers. Les équipiers joueront 2 dés.
- x Un leader ne pourra pas cumuler sur le même tour une attaque et une protection en montagne.

> CLASSEMENT par EQUIPE

C'est un classement qui ne permet pas d'endosser un maillot, mais qui récompense les équipes solidaires et qui roulent groupées. Il s'effectue sur le temps cumulé des 3 premiers vélos de chaque équipe.

> CONTRÔLE ANTI-DOPAGE

Le contrôle antidopage a lieu en fin de course et concerne chaque **vainqueur d'étape + 5 cyclistes au hasard**. Si la condition physique de ces coureurs est supérieure à 100 %, ils sont convaincus de dopage : c'est l'exclusion de la course. *(Pour prendre au hasard, il suffit de lancer le D20 après l'arrivée, et de tomber sur un chiffre qui correspond à une position d'arrivée dans l'étape).*

> Donnez votre avis !

Le jeu VELOMASTER qui est entre vos mains a fait l'objet d'un nombre considérable de parties-tests avec un large panel de joueurs. Malgré tout, des améliorations sont encore possibles, en particulier dans le mode expert. N'hésitez pas à envoyer vos avis, questions, suggestions, règles maison par email ou sur le forum de **www.velomaster.new.fr**.



VELO MASTER

EQUIPE :

Condition Physique

Leader

..... %



Equipier

..... %



Equipier

..... %



Equipier

..... %



Grimpeur

Sommet n°1

..... pts

Sommet n°2

..... pts

Sommet n°3

..... pts

Sommet n°4

..... pts

Sommet n°5

..... pts

Sommet n°6

..... pts

Maillot Rouge

Total Etape

..... pts

Classement

.....

Total

Cumulé

..... pts

..... pts

..... pts

..... pts

(Course par étapes uniquement)

Maillot OR

Temps Etape

Classement

Temps

Cumulé

.....

.....

(Course par étapes uniquement)



VELO MASTER

EQUIPE :

Condition Physique

Leader

..... %



Equipier

..... %



Equipier

..... %



Equipier

..... %



Grimpeur

Sommet n°1

..... pts

Sommet n°2

..... pts

Sommet n°3

..... pts

Sommet n°4

..... pts

Sommet n°5

..... pts

Sommet n°6

..... pts

Maillot Rouge

Total Etape

..... pts

Classement

.....

Total

Cumulé

..... pts

..... pts

..... pts

..... pts

(Course par étapes uniquement)

Maillot OR

Temps Etape

Classement

Temps

Cumulé

.....

.....

(Course par étapes uniquement)

VELO MASTER

EQUIPE :

Condition Physique	Leader	Equipier	Equipier	Equipier
 % % % %
Grimpeur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sommet n°1 pts pts pts pts
Sommet n°2 pts pts pts pts
Sommet n°3 pts pts pts pts
Sommet n°4 pts pts pts pts
Sommet n°5 pts pts pts pts
Sommet n°6 pts pts pts pts
Maillot Rouge				
Total Etape pts pts pts pts
Classement
Total Cumulé pts pts pts pts
	<i>(Course par étapes uniquement)</i>			
Maillot OR				
Temps Etape
Classement
Temps Cumulé
	<i>(Course par étapes uniquement)</i>			

VELO MASTER

EQUIPE :

Condition Physique	Leader	Equipier	Equipier	Equipier
 % % % %
Grimpeur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sommet n°1 pts pts pts pts
Sommet n°2 pts pts pts pts
Sommet n°3 pts pts pts pts
Sommet n°4 pts pts pts pts
Sommet n°5 pts pts pts pts
Sommet n°6 pts pts pts pts
Maillot Rouge				
Total Etape pts pts pts pts
Classement
Total Cumulé pts pts pts pts
	<i>(Course par étapes uniquement)</i>			
Maillot OR				
Temps Etape
Classement
Temps Cumulé
	<i>(Course par étapes uniquement)</i>			



VELO MASTER

EQUIPE :

Condition Physique

Leader

..... %



Equipier

..... %



Equipier

..... %



Equipier

..... %



Grimpeur

Sommet n°1

..... pts

Sommet n°2

..... pts

Sommet n°3

..... pts

Sommet n°4

..... pts

Sommet n°5

..... pts

Sommet n°6

..... pts

Maillot Rouge

Total Etape

..... pts

..... pts

..... pts

..... pts

Classement

Total

..... pts

..... pts

..... pts

..... pts

Cumulé

(Course par étapes uniquement)

Maillot OR

Temps Etape

Classement

Temps

Cumulé

(Course par étapes uniquement)



VELO MASTER

EQUIPE :

Condition Physique

Leader

..... %



Equipier

..... %



Equipier

..... %



Equipier

..... %



Grimpeur

Sommet n°1

..... pts

..... pts

..... pts

..... pts

Sommet n°2

..... pts

..... pts

..... pts

..... pts

Sommet n°3

..... pts

..... pts

..... pts

..... pts

Sommet n°4

..... pts

..... pts

..... pts

..... pts

Sommet n°5

..... pts

..... pts

..... pts

..... pts

Sommet n°6

..... pts

..... pts

..... pts

..... pts

Maillot Rouge

Total Etape

..... pts

..... pts

..... pts

..... pts

Classement

Total

..... pts

..... pts

..... pts

..... pts

Cumulé

(Course par étapes uniquement)

Maillot OR

Temps Etape

Classement

Temps

Cumulé

(Course par étapes uniquement)





VELO MASTER

EQUIPE :

Condition Physique	Leader	Equipier	Equipier	Equipier
 % % % %
Grimpeur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sommet n° 1 pts pts pts pts
Sommet n° 2 pts pts pts pts
Sommet n° 3 pts pts pts pts
Sommet n° 4 pts pts pts pts
Sommet n° 5 pts pts pts pts
Sommet n° 6 pts pts pts pts
Maillot Rouge				
Total Etape pts pts pts pts
Classement
Total Cumulé pts pts pts pts
	(Course par étapes uniquement)			
Maillot OR				
Temps Etape
Classement
Temps Cumulé
	(Course par étapes uniquement)			



VELO MASTER

EQUIPE :

Condition Physique	Leader	Equipier	Equipier	Equipier
 % % % %
Grimpeur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sommet n° 1 pts pts pts pts
Sommet n° 2 pts pts pts pts
Sommet n° 3 pts pts pts pts
Sommet n° 4 pts pts pts pts
Sommet n° 5 pts pts pts pts
Sommet n° 6 pts pts pts pts
Maillot Rouge				
Total Etape pts pts pts pts
Classement
Total Cumulé pts pts pts pts
	(Course par étapes uniquement)			
Maillot OR				
Temps Etape
Classement
Temps Cumulé
	(Course par étapes uniquement)			

> QUELQUES TACTIQUES DE COURSE

- x Les stratégies seront différentes selon le type de course que l'on effectue :
 - **une seule partie** : les choses sont simples, il faut être le premier à l'arrivée et/ou marquer le plus de points possibles aux sommets. Malgré tout, les alliances entre équipes peuvent se créer si une équipe se trouve trop bien représentée à l'avant, en cas d'échappée ou même pour convenir d'un partage des maillots (je te laisse le rouge, mais tu me laisse l'or ...).
 - **une course par étape** (sur plusieurs parties). Dans ce cas, les équipes qui portent un maillot (Or ou Rouge) devront bien évidemment faire attention à le protéger. Au contraire, les autres équipes peuvent s'entendre pour mettre en difficulté l'équipe porteuse d'un maillot.
- x Durant la course on peut chercher à **rouler en équipe**, quitte à attendre des vélos attardés ou bien tenter d'**envoyer un cycliste en échappée**. Mais attention, comme c'est toujours la place des leaders qui détermine le tour des joueurs, il est important de ne pas « abandonner » son leader et de bien l'accompagner avec ses équipiers.
- x Si des vélos sont attardés ou échappés (d'une même équipe ou adverses), il vaut mieux chercher à les placer en entraide (pour remonter plus vite), même si l'on est amené à ne pas jouer la totalité de son dé.
- x L'accélération peut provoquer/rattraper une échappée ou isoler des vélos. L'alliance peut donc être de mise entre certaines équipes et il ne faut pas systématiquement participer aux accélérations. D'autre part, placer plusieurs vélos dans une ligne donne plus de chance de peser sur les décisions d'accélération.
- x Lors d'accélération, il faut aussi penser que ses propres vélos peuvent se trouver bloqués dans le peloton et donc ne pourront pas avancer plus, si c'est son tour de jouer.
- x Pendant une accélération, il est parfois préférable de chercher à **casser une ligne en se déplaçant en diagonale**. Cela peut éviter qu'une nouvelle ligne soit jouée au prochain tour, par exemple. Mais cela peut aussi servir à reprendre un vélo de son équipe ou à avancer encore plus vite.
- x Lors d'un passage de sommets (points pour maillot rouge) ou lors de l'arrivée finale, il faut veiller à ce que l'accélération ne favorise pas un adversaire en le faisant franchir la ligne en 1er. Il faut aussi parfois sacrifier un vélo pour laisser marquer des points au cycliste de son équipe le mieux placé au classement.

VELOMASTER® est une création de Laurent COLLOMB, entièrement réalisée avec des logiciels libres:
Système d'exploitation Mandriva Linux PAO: OpenOffice et Inkscape
Images: The Gimp & GéoMorph – Site internet: Nvu & Guppy.

VELO®
MASTER

Site officiel

WWW.VELOMASTER.FR

Questions - Suggestions

Annonces de parties sur le site des joueurs

WWW.VELOMASTER.NEW.FR

Editions **LUDEMONIUM**

7 rue du porche - 34660 Cournonsec

Tél : 09.51.77.39.10. ou 04.67.85.59.73.

Email : infos@velomaster.fr

www.ludemonium.com / www.velomaster.fr

Tous droits déposés



LUDEMONIUM