DEPART

En sens inverse du classement, chaque coureur pioche la première carte de son deck & avance d'autant de case en démarrant hors de la première tuile (sans toutefois dépasser la ligne de départ). Les cartes sont remises en pioche qu'on mélange. Une fois la grille établie, on supprime toutes les cases vides.

RAVITAILLEMENT

Les zones de ravitaillement sont les zones bleues claires des tuiles de ravitaillement de l'extension peloton. L'effet des tuiles de la règle de base est annulé et remplacé par la règle qui suit :

Pour prendre une carte « musette » le coureur doit terminer son mouvement sur une case de la zone bleue en ayant joué une carte d'une valeur maximale de 4 (5 pour le funambule). Seule la valeur de la carte jouée est considérée, pas le nombre de cases parcourues (donc un coureur qui joue un 4, bénéficie d'un bonus et de l'aspiration et termine son mouvement sur une case de ravitaillement peut prendre la musette même s'il a parcouru plus de 4 cases).

Le joueur met cette carte de côté et pourra la jouer au tour de son choix (**mais avant de franchir la ligne d'arrivée**, sans quoi la musette est perdue). Le coureur peut soit l'utiliser pour transformer la carte jouée (quelle que soit sa valeur) en une carte de valeur 5, soit défausser de son deck 2 cartes fatigue. La carte musette est ensuite défaussée.

CLASSEMENTS

Il y en a quatre: général (maillot jaune), points (maillot vert), montagne (maillot à pois), par équipe.

GENERAL (maillot jaune)

L'étape se termine lorsque tous les coureurs ont franchi la ligne d'arrivée. Le temps de base est calculé au terme du tour durant lequel un coureur au moins a franchi la ligne d'arrivée. Il est établi comme suit:

Dès qu'un coureur franchi la ligne (il peut y avoir un sprint, appliquer alors la règles des sprints), jouer tous les autres coureurs. Celui qui est allé le plus loin est vainqueur de l'étape et sera donc le coureur qui servira au calcul du temps de base. On décompte le nombre de cartes qu'il a joué (sauf fatigue). Chaque carte vaut 20 minutes. Après avoir multiplié le nombre de cartes par 20, on ajoute le nombre de cases franchies par ce coureur après la ligne. Pour chaque case, on ajoute 1 minute. Le total (nb de cartes x 20 + nb de cases) donne le temps (en minutes) du coureur vainqueur de l'étape. Le temps des autres coureurs est basé sur ce total. Tous les coureurs qui ont franchi la ligne dans le même tour et qui sont en peloton ont le même temps (respecter la particularité des sprints). Il faut ensuite retrancher les bonifications de temps pour les 3 premiers (respectivement 10, 6 & 4 secondes). Chaque case d'écart (parmi les coureurs qui ont franchi la ligne dans le même tour que le vainqueur) = 10 secondes de plus (pour tous les coureurs dans le même peloton). Et on poursuit l'étape jusqu'à ce que tous les coureurs aient franchi la ligne. Chaque tour de plus = 1 minute de plus et tenant compte des mêmes critères pour les écarts.

POINTS (maillot vert)

Les sprints intermédiaires sont indiqués. Ils se déroulent selon la règle des sprints (ci-après). Ils donnent des points pour le classement du maillot vert et des bonifications en temps (5, 3 et 2 secondes, à comptabiliser en fin d'étape).

SPRINTS

SPRINTS INTERMEDIAIRES

Comme pour la victoire d'étape, le gagnant est le coureur qui dépasse le plus la ligne de sprint. Les sprinters, et uniquement eux, peuvent, pour le sprint seulement, piocher cinq cartes au lieu de quatre, à condition de se situer dans la zone de sprint (zone de 3, 4 ou 5 cases précédant la ligne, à respecticvement 4, 5 ou 6 joueurs). Tous les coureurs dans la zone de sprint peuvent piocher des cartes supplémentaires (donc une cinquième, sixième ... pour les rouleurs, une sixième, septième ... pour les sprinters), mais chaque carte piochée en plus oblige à prendre une fatigue.

FIN D'ETAPE

Au terme de l'étape, tous les coureurs qui sprintent (donc sont dans la zone jaune au début de leur tour) et franchissent la ligne sont considérés comme étant dans le même peloton, même si il y a des cases d'écart à la fin du sprint (exemple: deux coureurs se trouvent à 3 cases de la ligne, l'un joue une carte 4, l'autre une carte 9: malgré l'écart final, on considère qu'ils sont arrivés avec le même temps, sans écarts en secondes). Mais attention, les coureurs qui sprintent mais ne franchissent pas la ligne peuvent décider de prendre une fatigue et tout de même franchir la ligne avec ceux qui ont sprinté avec eux (il n'y a alors pas d'écart en temps). Ils peuvent aussi décider de ne pas prendre de fatigue, mais de terminer l'étape à ce moment (il aura alors un écart de 10 secondes par case qui le séparent de la ligne). Ou alors, il décide de défausser une carte fatigue et de terminer au tour suivant avec une minute d'écart en jouant normalement.

***Exception** : il n'y a pas de sprint au terme d'une étape qui se termine en montée.*

Les points attribués pour le maillot vert sont indiqués dans le tableau ci-après :

Type d'étape	1er	2e	3e	4e	5e
Plat	10*	6*	4*	2	1
Accidenté	6	4	2	1	
Montagne	4	2	1		
CLM	4	2	1		
Sprint intermédiaire	5*	3*	2*		

(*) : points **et** secondes de bonification

MONTAGNE (maillot à pois)

Au sommet des ascensions indiquées, des points sont donnés aux premiers coureurs qui franchissent le col (dernière case rouge d'une montée, noté sur l'étape). Le coureur qui va le plus loin est premier, et ainsi de suite. Le nombre de point dépend du classement et de la difficulté du col (noté sur l'étape). Les points sont attribués selon le tableau suivant :

Type de côte	abr	1er	2e	3e	4e	5e
Hors catégorie	**HC**	20	15	11	7	4
1re catégorie	**1**	10	8	6	4	2
2e catégorie	**2**	5	3	2	1	
3e catégorie	**3**	2	1			
4e catégorie	**4**	1				

EQUIPE

Le temps des deux coureurs d'une équipe est cumulé pour donner un temps d'équipe.

RESULTATS

A la fin du grand tour, quatre vainqueurs sont désignés :

Vainqueur général (maillot jaune), qui totalise le meilleur temps individuel.

Vainqueur aux points (maillot vert), qui totalise le plus de points de sprint.

Vainqueur de la montagne (maillot à pois), qui totalise le plus de points de montagne.

Vainqueur par équipe, qui totalise le meilleur temps d'équipe.

CONTRE-LA-MONTRE

CONTRE-LA-MONTRE INDIVIDUEL

Enlevez une carte de chaque valeur pour chacun des paquets d'énergie de chaque cycliste. (Rouleur : 3, 4, 5, 6 et 7 ; Sprinteur : 2, 3, 4, 5 et 9)

Sur un circuit réduit d'un tiers, les coureurs s'élancent en départs décalés d'un tour entre chaque coureur, les uns après les autres, dans l'ordre inverse du classement général. Le dernier du classement joue en premier, dès son second tour, l'avant-dernier du classement joue son premier tour et ainsi de suite.

DEPLACEMENTS

Au tour d'un de ses coureurs, le joueur pioche quatre cartes qu'il révèle face visible. Aussitôt la carte choisie, il déplace le coureur correspondant. Si la carte choisie était la carte la plus forte de sa main, il récupère une carte fatigue. L'aspiration d'un coureur rattrapé n'est pas autorisée.

RESULTATS

Le nombre de cartes jouées donne le temps en minute. A ces minutes, on retire 10 secondes par case dépassée à l'arrivée et on ajoute 1 seconde par carte fatigue non jouée encore dans le paquet (pioche et cartes recyclées).

CONTRE-LA-MONTRE PAR EQUIPE

Sur un circuit réduit d'un tiers, les équipes s'élancent en départs décalés d'un tour entre chaque équipe, les unes après les autres.

DEPLACEMENTS

Au tour de son équipe, le joueur pioche quatre cartes qu'il révèle. Aussitôt la carte choisie, il déplace le coureur correspondant. Si la carte choisie était la carte la plus forte de sa main, il récupère une carte fatigue & répète la phase avec ses autres coureurs. L'aspiration est autorisée, même avec un coureur adverse rattrapé.

RESULTATS

Le nombre de cartes jouées par le dernier coureur d'une équipe à avoir franchie la ligne d'arrivée donne le temps en minute à son équipe. A ces minutes, on retire 10 secondes par case dépassée par ce dernier coureur à l'arrivée.

Entre les étapes

Entre les étapes, les coureurs ne se débarrassent pas de toutes les cartes *fatigue* de leur paquet. Seulement la moitié des cartes *fatigue* (arrondie vers le bas) de leur paquet sont remises dans la pioche des cartes *fatigue*. Le coureur en conserve donc la moitié (arrondi en haut).

Les joueurs rendent également les cartes *musette*.

Égalités

Si des coureurs/équipes sont à égalité, on les départage toujours en faveur du coureur qui est le moins bien placé au *classement général au temps*. Sauf pour déterminer le gagnant à la fin.

Si des coureurs sont également à égalité au *classement général au temps*, on les départage selon les autres classements (points, puis montagne, puis équipe).

Jour de repos

Lors d'un jour de repos, tous les coureurs éliminent la moitié de leurs cartes fatigue, comme au terme d'une étape, mais arrondi en haut.

Caractéristiques spéciales

Caractéristiques permanentes

Chaque joueur pioche 2 cartes au hasard. Il en conserve une dont il attribue les caractéristiques à l'un de ses deux coureurs. Cette caractéristique est valable pour l'ensemble du Tour, elle ne peut pas être transférée à l'autre coureur ni être échangée.

Grimpeur La limite de ce coureur est portée à 6 cases en montagne (au lieu de cinq)

Funambule +1 sur toutes les zones bleues (+1 carte, +1 case selon ce que la zone permet). Il dispose en plus d'une 3e (4e) case virtuelle (à l'extrême gauche) s'il n'y a plus de place sur une ligne (sauf si la case virtuelle est déjà occupée par un autre funambule).

Baroudeur Une fois par étape au début de l'étape ou après avoir mélangé sa pioche, chaque carte jouée lui donne 1 case de plus jusqu'au prochain mélange de la pioche (placer la carte baroudeur en travers dans le paquet comme repère).

Suceur Bénéficie d'une aspiration jusqu'à deux cases (ce coureur uniquement et seulement s'il est isolé ou en tête de peloton, il n'entraîne alors pas le peloton dans son sillage).

Patron Si ce coureur poursuit un coureur isolé devant lui, il a un bonus de 2 cases au plat. Le patron doit être isolé ou en tête de peloton pour bénéficier de ce bonus, il n'entraîne pas le peloton dans son sillage.

Equipier modèle Lorsque ce coureur termine son mouvement juste devant l'autre coureur de son équipe, il avance d'une case de plus, entraînant instantanément l'autre coureur gratuitement dans son sillage.

Poursuiteur Lorsqu'il joue une carte « Fatigue », le coureur se déplace de quatre cases au lieu de deux.

Forme du jour

Les cartes suivantes sont mélangées. Chaque joueur en tire une au hasard qui indique la forme du jour (caractéristique spéciale) du coureur de son choix.

Deuxième souffle : le coureur peut mélanger son paquet de cartes et tirer quatre nouvelles cartes *(une fois par course / étape, retourner la carte après l'avoir activée).*

EPO : le coureur peut éliminer une carte fatigue supplémentaire au terme de l'étape *(une fois par course / étape, retourner la carte après l'avoir activée)*.

Barre de céréale : le coureur peut défausser une carte « Fatigue » de sa main dans la pile des cartes jouées. Il tire ensuite une carte *(une fois par course / étape, retourner la carte après l'avoir activée)*.

Gnak : une fois que toutes les cartes sont révélées, le coureur peut ajouter +1 case à la valeur de la carte qu'il doit jouer *(une fois par course / étape, retourner la carte après l'avoir activée)*.

Coup de pédale : Le coureur bénéficie d'un bonus de deux cases lorsqu'il joue une carte de sa valeur la plus forte (9 Sprinter / 7 Rouleur*) (une fois par course / étape, retourner la carte après l'avoir activée)*.

Coup de bluff : le coureur peut prendre la carte sur le dessus de sa pile de défausse et l'échanger avec la carte qu'il vient de jouer *(une fois par course / étape, retourner la carte après l'avoir activée)*.

Coup de rein : Lorsque le coureur termine son mouvement sur la tuile de la ligne d'arrivée, il bénéficie d'un bonus d'une case *(une fois par course / étape, retourner la carte après l'avoir activée)*.

Précisions

Bonus

Le bonus (en nombre de cases) attribué par des cartes (baroudeur, funambule, équipier modèle, gnak, coup de pédale, coup de rein) ne peut être appliqué que si le nombre de cases total parcouru (y compris le bonus) n'excède pas la limite du terrain de la case d'arrivée.

Exemple : un coureur qui a parcouru cinq cases et se retrouve au pied d'une montée ne peut pas appliquer le bonus pour terminer son mouvement dans la première case de montée (il aurait alors parcouru 6 cases), sauf le grimpeur qui peut grimper à 6 cases. Un coureur qui est en montée et joue une carte 2, 3, 4 ou 5 (ou 6 pour le grimpeur) peut utiliser son bonus s'il termine son mouvement sur une case de plat ou de descente à condition qu'il n'ait pas franchi une autre montée entre les deux.

Equipier modèle

Si **après avoir réglé les aspirations** l'équipier modèle est sur la case immédiatement devant celle occupée par l'autre coureur de la même équipe, il avance d'une case (si la case devant lui est libre, il ne peut entrer dans une case de montagne que s'il n'a pas franchi déjà cinq cases jusqu'à présent) et son coéquipier le suit (indépendamment du nombre de cases franchies en ce qui le concerne).

Funambule

Il ne bénéficie pas de son bonus de +1 si son mouvement se termine en montée et qu'il dépasse le nombre de cases autorisé ou s'il a traversé une portion de montée durant son mouvement en jouant une carte de valeur 5. Au ravitaillement, le funambule peut poser une carte de valeur 5 maximum pour prendre la musette (à condition de s'arrêter dans la zone).

Suceur

L'effet du suceur est appliqué avant de régler les aspirations normales. Seul le suceur en bénéficie.

Après avoir réglé les aspirations normales, le suceur peut encore bénéficier d'une aspiration à l'intérieur du peloton *(exemple : règle page 3, dernière illustration : si le rouleur rouge est un suceur, il se déplacerait alors sur la case 6)* mais elle est limitée à 1 case.

Baroudeur

Lorsqu'il décide d'utiliser l'effet du baroudeur, avant de piocher les 4 cartes, le joueur mélange toutes les cartes du paquet de pioche et place la carte « baroudeur » au fond. Il pioche ensuite 4 cartes et joue normalement en bénéficiant d'un bonus de +1 à la carte jouée (attention aux cases de montagne, voir plus haut). Le bonus reste en vigueur jusqu'à ce que :

1) Au moment de piocher, la carte « baroudeur » se trouve au sommet de la pioche. Dans ce cas le bonus disparaît, la carte « baroudeur » est mise de côté et ne pourra plus être utilisée durant cette étape.
2) La carte « baroudeur » apparaît sur la pioche après avoir pioché la 1ère des 4 cartes. Dans ce cas, le bonus du baroudeur reste valable pour le tour en cours et la carte « baroudeur » est mise de côté et ne pourra plus être utilisée durant cette étape. Le joueur pioche normalement ses 4 cartes.