

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





RÈGLE DU JEU

COMPOSITION DU JEU

- 1 règle
- 1 grappe en plastique comprenant :
 - 9 aiguilles "énergie"
 - 9 indicateurs "forme"
 - 9 rondelles de fixation
 - 10 supports coureurs
- 9 cartes coureurs
- 1 planche de 10 coureurs à détacher dont 1 maillot jaune
- 1 plateau de jeu
- 2 dés

OBJECTIF

Maillot Jaune est un jeu qui reproduit les conditions d'une course cycliste. Le but est de gagner le tour de France divisé en trois étapes.

Chaque joueur possède au départ les mêmes chances de remporter le maillot jaune. A chacun de savoir doser son effort et tenir compte de ses adversaires.

PRÉPARATION

MONTAGE

Détachez les petits coureurs, pliez-les en deux et insérez-les sur les supports plastiques prévus à cet effet. Insérez les aiguilles "énergie" dans le centre des roues arrière des 9 cartes coureurs et bloquez l'aiguille avec la rondelle adaptable.

Placez en haut des cartes coureurs le trombone "indicateur forme" sur la case 20.

AVANT LE DÉPART

Le circuit : avant le départ regardez le plateau, vous remarquerez que le circuit est divisé en 3 étapes d'égale longueur chacune.

La première étape comprend un parcours jaune de plaine et un parcours orange de montée.

La deuxième étape comprend un parcours orange de montée et un parcours vert de descente.

La troisième étape comprend un parcours vert de descente et un parcours jaune de plaine.

Vous avez remarqué que chaque étape contient deux types de parcours et que ces trois étapes sont de longueur égale, soit 28 cases ou deux parcours de 14 cases.

Enfin, le partage entre la plaine, la montée et la descente est identique, il existe le même nombre de cases dans chaque type de parcours, soit 28 cases.

Les coureurs : vous avez le choix entre 9 coureurs. Bien qu'ils aient des caractéristiques différentes déterminées par leur aptitude selon les différents parcours, ils ont tous les mêmes chances de gagner.

Prenons, par exemple, le coureur Renault. La carte du coureur Renault montre qu'il est faible en descente (une étoile), moyen en plaine (deux étoiles) et bon en montée (trois étoiles).

Le nombre de cases pour chaque parcours étant égal, chaque coureur aura les mêmes atouts.

Après avoir choisi vos coureurs, vous êtes prêts pour le départ. Le premier joueur sera désigné au hasard par le dé. Le joueur comptera le nombre de cases à jouer à partir de la banderole "départ" en direction du Sud.

N'oubliez pas de placer votre aiguille "énergie" sur 6 et votre indicateur "forme" sur 20.

MÉCANISME DU JEU

DÉPLACEMENT DES COUREURS

Les coureurs avancent plus ou moins rapidement, dépendant du terrain sur lequel ils se trouvent. Au départ en plaine (circuit jaune), les coureurs ayant trois étoiles en plaine se déplaceront de trois cases, ceux qui possèdent deux étoiles de 2 cases et ainsi de suite.

Si, par exemple, vous possédez le coureur La Providence, à votre tour de jouer vous pourrez déplacer votre coureur de

3 cases étant donné que la carte coureur La Providence possède 3 étoiles en plaine. Chaque étoile vous donne la possibilité d'avancer d'une case. La Bonnal, étant moyen en plaine, n'avancera que de deux cases, et Vandamme que d'une.

Les coureurs peuvent progresser en avant, en diagonale ou latéralement.

Un coureur bon en plaine (3 étoiles en plaine) peut, s'il le désire, ne se déplacer que d'une ou deux cases. Tout coureur a le droit également de décider de ne pas avancer.

Dans le schéma suivant, le coureur La Providence se trouvant sur un parcours plaine peut se déplacer sur toutes les cases marquées d'une croix.

Après le premier tour, l'ordre de jouer est celui de la course le coureur de tête jouera le premier, son suivant lui succédera, puis le 3ème, etc.

En cas d'ex æquo, le coureur le plus à gauche dans le sens du circuit jouera en premier.

X	X	X	X		
La Providence	X	X	X		
X	X	X	X		
X	X	X	X		

Il existe une possibilité d'avancer plus vite que la norme indiquée sur la carte coureur. Cette possibilité est l'échappée.

L'ÉCHAPPÉE

Deux types d'échappée sont possibles, la première exclut totalement le hasard, elle est donc effectuée "sans risque", la seconde fait intervenir le hasard et est effectuée "avec risque". Le coureur pourra choisir l'une ou l'autre échappée s'il lui reste de l'énergie à son cadran de roue. S'il n'a plus d'énergie (aiguille du cadran à zéro), la seule possibilité d'échappée est "avec risque".

a. **L'échappée sans risque :**

sur la carte valeur, la roue arrière du coureur représente son potentiel d'énergie pour chaque étape. Au départ de chaque étape, l'aiguille du potentiel d'énergie est placée sur 6. Lorsqu'un joueur veut tenter une échappée sans risque, il retranchera autant d'unités d'énergie qu'il avancera de cases. Ex. : échappée de 3 cases, l'aiguille du potentiel d'énergie passe de 6 à 3. Ce coureur ne disposera plus que de 3 unités d'énergie pour le reste de l'étape. A la fin de l'étape, l'aiguille "énergie" est remise à 6 pour commencer l'autre étape. Une échappée peut être réalisée à son tour de jouer et les cases obtenues par elle viennent s'ajouter à celles dont le coureur dispose sur sa carte.

N.B. Attention, le potentiel "forme" ne doit en aucun cas servir pour une échappée sans risque.

b. **L'échappée avec risque :**

avec ce type d'échappée, le joueur ignore cette fois la dépense physique que cela va lui coûter. Lorsqu'un coureur veut tenter une échappée avec risque, il détermine lui-même de combien de cases il veut avancer, au maximum 4. Il lance les dés et consulte le tableau de cette règle. Le tableau lui indique combien d'unités de forme il a dû dépenser pour réaliser son échappée. Ex. : un coureur moyen avance normalement de deux cases, puis tente une échappée avec risque de deux cases. Les dés donnent 9, le nombre d'unités d'énergie dépensé est de 4 (onzième ligne, colonne 2 cases). Le coureur diminuera d'abord de 4 son potentiel énergie du cadran de sa roue arrière. Si toutefois il ne dispose pas de 4 éléments "énergie" sur son cadran de roue, il utilisera d'abord tout son potentiel "énergie" de son cadran de roue, son aiguille se trouvera donc ramenée à zéro, puis il diminue son potentiel de forme d'autant d'unités qu'il lui en manque sur sa roue en ramenant l'index de gauche à droite. Une unité d'énergie manquante correspond à une unité de forme. Dans cet exemple, le coureur a tiré au dé le chiffre 9, cela lui a coûté 4 éléments d'énergie pour une échappée de 2 cases il a donc perdu 2 éléments "énergie" par rapport à une échappée sans risque. Si les dés lui avaient donné le chiffre 2, il aurait au contraire gagné un élément par rapport à une échappée sans risque.

REMARQUES IMPORTANTES

- Les unités du potentiel de forme ne sont jamais récupérables, l'indicateur ne peut jamais revenir vers la gauche.
- A la différence de l'indicateur d'énergie, l'indicateur de forme est valable pour toute la course. Lorsqu'un coureur a dépensé ses 20 unités de forme et ses 6 unités d'énergie, il abandonne le tour.
- Tout coureur peut cumuler dans le même coup une échappée sans risque et une échappée "avec risque", mais il devra d'abord annoncer le nombre de cases affectées à chacune de ces échappées. Ex. : un coureur, après avoir joué normalement, décide une échappée de 4 cases dont 2 sans risque et 2 "avec risque". Si les dés donnent 8, le total à déduire de la roue arrière sera de 2 (sans risque) + 3 (avec risque) 5 unités. Attention, les deux cases de l'échappée sans risque n'étaient possibles que si la roue arrière pouvait fournir au minimum 2 unités d'énergie.
- Le potentiel de forme ne peut jamais servir pour une échappée sans risque.
- Dans le tableau "échappées avec risques", deux cas de crevaison sont prévus. Le coureur passe un tour.

LE CLASSEMENT

Le vainqueur de l'étape est celui qui franchit le premier la ligne d'arrivée quand tous les autres coureurs ont joué leur tour.

Le vainqueur va comptabiliser les minutes de retard pour chacun des autres coureurs. Chaque minute correspond à un tour de jeu. Si le second doit jouer trois fois avant de franchir la ligne d'arrivée, il sera à 3 minutes de retard du premier qui prendra le maillot jaune.

VOUS EN SAVEZ ASSEZ POUR JOUER, mais, pour ceux qui veulent cerner de plus près la réalité, voici quelques règles qui augmentent la difficulté du jeu.

RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

L'ASPIRATION

Un coureur peut se placer dans la roue d'un autre, c'est-à-dire sur la case immédiatement derrière et sur la même ligne. Dans ce cas, le coureur poursuivi perd, lorsque c'est à son tour de jouer, une unité d'énergie. Son poursuivant avancera, lui, immédiatement d'une case (avant son tour de jouer) et jouera aussitôt après.

Dans le cas où le potentiel énergie roue arrière du coureur poursuivi est à zéro, il lancera les dés pour une dépense de forme correspondant à une case. Plusieurs coureurs peuvent se suivre de cette manière, le troisième gagne alors 2 cases, le quatrième 3 cases, etc.

Afin d'illustrer le phénomène d'aspiration prenons l'exemple suivant où 5 coureurs sont groupés.

SENS DE DÉPLACEMENT ➡					
La Bonnal	Vandamme	PTT			
	La Redoute	Renault			

PTT joue en premier et perd une unité d'énergie car il aspire VANDAMME. VANDAMME avance d'une case, aspiré par PTT. LA BONNAL avance d'une case aspiré par VANDAMME. Ensuite c'est au tour de VANDAMME de jouer qui perd une unité d'énergie car LA BONNAL est derrière lui et avancera d'une case.

Après que tous les coureurs se soient déplacés on se retrouve avec le schéma suivant avant que LA BONNAL ne joue :

SENS DE DÉPLACEMENT ➡					
		La Bonnal		Vandamme	PTT
	La Redoute	Renault			

Avant de jouer, LA BONNAL s'est fait aspirer deux fois par le déplacement de PTT et de VANDAMME.

LA BONNAL a maintenant le choix en jouant soit de venir derrière VANDAMME soit de se déplacer latéralement avec la possibilité de réaliser une échappée. VANDAMME avait également la même possibilité mais a préféré rester derrière PTT.

C'est maintenant au tour de RENAULT et LA REDOUTE de jouer.

Au tour suivant RENAULT, pour éviter de reperdre une unité d'énergie peut se décaler latéralement.

LE DÉCALAGE

Un coureur poursuivi peut cependant empêcher son poursuivant de gagner une case et économiser, en outre, la perte d'une unité d'énergie.

Deux méthodes sont possibles :

le poursuivi se déplace d'une ou plusieurs cases latéralement pour progresser ensuite sans traîner un autre coureur dans sa roue. Avantage : il économise une unité d'énergie. Inconvénient : il se ralentit en se décalant latéralement ;

la deuxième méthode nécessite l'entente avec un autre coureur. Si le coureur poursuivi peut rester, avant de jouer et après avoir joué, aux côtés d'un autre coureur, l'effet d'aspiration s'annule. Mais, et c'est impératif, les deux coureurs doivent rester côte à côte une fois le coup joué. Avantage : toujours une économie d'énergie. Inconvénient : le coureur le moins fort des deux devra tenter une échappée pour rester à la hauteur de son partenaire.

C'est à PTT de jouer, il propose à RENAULT de faire la course ensemble pour annuler l'effet de poursuite qu'ils auront tous les deux à subir. Ils devront néanmoins obligatoirement se retrouver côte à côte après avoir joué. Le problème est identique au niveau de VANDAMME et LA REDOUTE.

La Bonnal	Vandamme	PTT			
	La Redoute	Renault			

CHANGEMENT DE TERRAIN PENDANT ÉTAPE

Chaque changement de terrain implique un changement d'allure pour les coureurs. Un bon grimpeur avancera de trois cases en montagne, mais que d'une en descente s'il est mauvais. La tactique, pour perdre le moins de cases, veut qu'un coureur bon dans sa spécialité (montagne, plaine ou descente) arrive sur la onzième case avant le changement de relief, un moyen sur la douzième, et un mauvais sur la treizième. Ils pourront ainsi avancer normalement au coup suivant, puis attaquer le relief suivant sans handicap.

LA CREVAISON

Si en tirant les dés un coureur subit une crevaison, il doit normalement passer son tour. Mais il peut se faire dépanner par un autre coureur (qui passera son tour à sa place) si ce coureur vient se placer immédiatement à ses côtés. Cette tactique est très payante dans les courses par équipes.

Tableau d'échappée "Avec Risques"

Total dés	Pour 1 case	Pour 2 cases	Pour 3 cases	Pour 4 cases
1/1	0	1	2	3
3	3	4	5	6
2/2	0	0	0	1
4	2	3	4	5
5	3	4	5	6
3/3	Crevaision : passer 1 tour			
6	2	3	4	5
7	0	0	0	0
4/4	Crevaision : passer 1 tour			
8	2	3	4	5
9	3	4	5	6
5/5	Crevaision : passer 1 tour			
10	0	0	1	2
11	4	5	6	7
6/6	0	1	2	3

CONCLUSION

Bien qu'il y ait des dés dans le jeu, "Maillot Jaune" n'est absolument pas basé sur le hasard. Le vainqueur sera celui qui aura le mieux dépensé son énergie au moment opportun et qui aura tenu compte des qualités de ses adversaires. Il est fortement conseillé de jouer en équipe. Comme dans la réalité du tour, le travail d'équipe est essentiel pour mener un coureur à la victoire.

Bonne route...