

JDMer Editions

Le jeu des traileurs



Et aussi
les règles
en vidéo !

Règlement de course

Modalités d'inscription : l'âge minimum pour participer à la course est fixé à 5 ans.

Les participants ne doivent pas présenter de contre-indications à la pratique des jeux de société. L'épreuve est autorisée si elle réunit au moins deux coureurs. Par mesure de sécurité, le nombre de participants est limité à six.

But du jeu

Franchir le 1^{er} la ligne d'arrivée de l'Ultra trail BTT en évitant le coup de chaud !

La distance du trail varie selon le nombre de coureurs :

- 161 km à 2 coureurs (ou 2 équipes)
- 100 km à 3 coureurs (ou 3 équipes)

Formats de courses

- **Courses individuelles** : à 2 ou 3 participants, chacun court pour soi.
- **Courses par équipes** : à 4 ou 6 participants, l'épreuve se court en 2 ou 3 binômes. Les distances s'accumulent au sein de la même équipe. Les attaques sont individuelles, les coureurs peuvent s'entraider, mais il est interdit de divulguer son jeu.



Les cartes «**Paumé**» et «**Vétéran**» pénalisent ou protègent toute l'équipe.

Si vous êtes 5, nous vous conseillons de jouer au Tarot ...

Préparation

Mélanger les cartes et en distribuer 6 à chacun sans les montrer, le reste formant la **pioche**.

Par la suite, 2 autres tas seront créés : la **défausse** pour les cartes défaussées et le **rebut** pour celles déjà jouées.

Si un joueur s'appelle **Marcel**, **Maloë** ou **Marius**, c'est à lui de commencer, sinon priorité au dernier à avoir fait du sport !

Attention au départ !



Le départ est donné pour tous dès qu'un joueur pose une carte «10 km».

En attendant le départ, les coureurs ne peuvent que se défausser, attaquer avec une carte «**Amateur**» ou se protéger avec un **joker**.

Déroulement d'une partie

A son tour, le joueur tire la carte supérieure de la **pioche** ou de la **défausse**. Il joue ensuite **une seule carte** pour n'en garder que 6 en permanence. Il a plusieurs possibilités :

- **Attaquer** un concurrent avec une carte « attaque ». Certaines attaques sont cumulables.
- **Se défendre** en recouvrant une carte « attaque » par une carte « parade ». Il faut parfois plusieurs cartes «**Énergie**» pour contrer une **Fatigue**, et donc plusieurs tours. Une fois l'attaque contrée, les cartes jouées sont mises au rebut.
- **Avancer** en posant une carte «distance» devant soi.
- **Se protéger** en posant une carte «joker» devant soi. Le joker est effectif jusqu'à la fin de la partie, un même coureur peut cumuler les 2 jokers.
- **Se défausser** en posant la carte de son choix dans la défausse, face visible.

Finisher !

Le premier coureur à parcourir la distance du trail remporte la partie !

Les autres concurrents peuvent continuer pour espérer devenir Finisher à leur tour !

Mais attention au coup de chaud !

Il se manifeste si un joueur atteint un besoin de 6 gourdes pour contrer les cartes «Fatigue» en cours.

Le joueur est alors **éliminé** !

Une course toute en gestion.

- **Cartes «Fatigue»**. Réduisent vos performances jusqu'à 5km/h tant qu'elles ne sont pas contrées par le nombre de logo bananes et/ou gourdes notés sur la carte. Ces cartes sont cumulables et font risquer le coup de chaud !
- **Cartes «Énergie»**. Vous aurez besoin d'alimentation et d'hydratation. Ce sont vos bananes et vos gourdes ! Une seule carte peut être posée par tour.
- **Cartes «Ravito !»** permettent à l'ensemble des concurrents de reprendre des forces. Toutes les cartes «**Fatigue**» et «**Énergie**» en cours sont mises au rebut. Le joueur qui a posé cette carte rejoue dans la foulée.

Attention ! Un médecin est présent sur l'un des «**Ravito !**», les cartes «**Bobo**» posées sont également mises au rebut.

Soignez votre corps et votre préparation

- Cartes «**Bobo**» réduisent plus ou moins vos performances selon le type de blessure. Elles ne sont pas cumulables.
- Cartes «**Trousse de secours**» soignent vos bobos.
- Cartes «**Amateur**» réduisent les performances à 15 km/h pour la suite de la course.

Aléas et joies du trail !

- Cartes «**Paumé**» : ajoutent des km à parcourir pour franchir la ligne d'arrivée. Elles sont cumulables !
- Cartes «**Galère**» : stoppent le coureur pour 2 tours ou diminuent le nombre de cartes en main.
Dans le second cas, le joueur ne piochera pas avant de jouer. Il ne restera que 5 cartes à l'issue du tour (ou moins s'il a déjà subi cette attaque)
- Carte «**Ravit'O**», il n'y a plus rien à manger ici !
- Annule la carte «**Ravito!**» si elle est mise immédiatement sur cette dernière, sans attendre son tour. Le joueur complète alors son jeu en piochant et prend la main.
- Cartes «**Encouragement**» Allez Marcel ! Elles inhibent pour 1 tour toutes les limitations de vitesse.
Elle est jouée en même temps que la carte distance de son choix (ou plusieurs en cas de sprint) puis va au rebut.
Le joueur complète son jeu en piochant une carte.

Les uns et les autres...

- La carte joker «**Pro**» permet de s'affranchir des cartes «**Amateur**».
 - La carte joker «**Vétéran**» permet de s'affranchir des cartes «**Paumé**», sans retirer ses précédents égarements.
- Le joueur qui pose un joker peut rejouer après avoir complété son jeu.

Attention à la météo !

- Les cartes «**météo**» influent sur les besoins énergétiques des cartes «**Fatigue**».
En cas de pioche, elle est obligatoirement posée et le joueur rejoue immédiatement.
 - **Canicule** : Ajoute une gourde pour chaque carte «**Fatigue**» nécessitant des gourdes. **Le risque de coup de chaud est alors plus important.**
 - **Glacial** : Ajoute une banane pour chaque carte «**Fatigue**» nécessitant des bananes.
 - **Tempéré** : retour à la valeur nominale des cartes.
- Si un joueur reçoit une carte météo lors de la distribution, il attend son tour pour la poser, il complète son jeu, puis pioche pour jouer.

Et maintenant on avance !

- Les cartes «**Distance**» servent à accumuler les «**kilomètres**» pour atteindre la ligne d'arrivée.

Le Sprint !

- Il consiste à poser plusieurs cartes distances **identiques** simultanément.
Un bonus, égal à la distance des cartes supplémentaires posées, est attribué.

Exemples de sprint :

- Un joueur décide de poser 3 cartes «15 km». Il parcourt donc 45 km et obtient un bonus de 30 km, soit un total de 75 km ! En contrepartie, le joueur finira la partie avec 2 cartes en moins !

- De même, si un joueur décide de poser 2 cartes «**7,5 km**», il parcourt **15 km**, obtient 7.5 km de bonus, soit un total de 22,5 km ! Il finira alors la partie avec 1 carte en moins !

Mais attention à bien gérer votre course !
En effet, à partir comme un lion, vous risquez de finir comme un ... mouton !

Répartition des cartes

FATIGUE Hypoglycémie x3 Crampes x4 Déshydratation x1 Coup de mou x2	GALÈRES Lacets défaits x1 Contemplatif x1 Envie pressante x1 Endormi x1 Bouchon x1 Point de côté x1 Gamelle x1 Passage à guets x1 Mauvaise rencontre x1 Hallucination x1	MÉTÉO Caniculaire x1 Tempéré x1 Glacial x1
BOBO Ampoules x1 Entorse x1 Trouble digestif x1 Piqûres d'insectes x1 Hypothermie x1	JOKER Professionnel x1 Vétéran x1	DISTANCES 20 km/h x4 15 km/h x6 10 km/h x12 7,5 km/h x12 5 km/h x9 2,5 km/h x8
AMATEUR Lendemain de fêtes x1 Mauvaise prépa x1 Trop de trails x1	ENERGIE Ravitaillement x3 Hydratation x10 Alimentation x7 Trousse de secours x7	
PAUMÉ Brouillard x1 Montre connectée x1 Frontale HS x1 Jalonneur absent x1 Eboulis x1	SPÉCIALES Ravit'O x1 Encouragement x2	

Fin