

# Tour de France

De 2 à 6 Joueurs

D'autres personnes peuvent miser sur un ou plusieurs coureurs. Chaque concurrent versera une somme convenue d'avance dans la caisse. Pour chaque joueur supplémentaire, on versera le double de la mise.

On établit le tour de rôle de jouer en tirant au sort soit en jetant le dé.

Il y a 4 manières de jouer :

## **1<sup>er</sup> manière : Par étapes**

On ne joue qu'avec un seul dé. Le joueur avancera d'autant de champs qu'il a obtenu de points. S'il arrive sur un obstacle, il se conformera aux observations indiquées dans la règle de jeu.

Le premier des coureurs arrivé à une étape est vainqueur de l'étape et touchera une somme convenue d'avance.

Il s'y arrêtera pendant 4 tours de jouer afin de permettre aux autres joueurs de le rejoindre. On marquera dans le tableau ci-joint le nombre de coups de dés qu'il a fallu à un joueur pour arriver à une étape, à la fin de la course, le classement des joueurs.

Celui des coureurs qui n'aura pas réussi à rejoindre l'étape à temps payera une amende ou ajoutera 2 points à son classement général.

Puis on commencera la 2<sup>e</sup> étape en se conformant aux mêmes règles qu'à la 1<sup>ère</sup> étape etc.,

Vainqueur au classement générale celui des coureurs qui a joué le moins de coups de dés pour arrivé à Paris.

## **2<sup>e</sup> manière de jouer : Sans étapes**

On joue avec 2 dés. Les règles du jeu en ce qui concerne les obstacles sont les mêmes, mais on ne tiendra compte ni des étapes ni du classement générale. Le premier arrivé à Paris est vainqueur de la course.

## **3<sup>e</sup> manière**

On joue avec 3 dés. On ne tiendra pas compte des obstacles mais des étapes. Chaque coureur dont le numéro est sorti, avancera son coureur d'un champ. S'il arrive à une étape il ne pourra la franchir que s'il obtient lui-même son numéro de coureur. À Metz et à Dunkerque il faut qu'il obtienne 2 fois son numéro de coureur.

## **4<sup>e</sup> manière**

On ne tiendra pas compte ni des obstacles ni des étapes et on avancera les coureurs d'autant de champs qu'on aura obtenu de points.

## Obstacles

5	Pneu éclaté : Le coureur est obligé de changer de pneu ou de réparer. Retourne 3 cases en arrière.	84	Fontaine : Retourne de 2 champs.
8	Poule écrasée : Amande convenu d'avance.	89	Changement de vélo : S'arrête de jouer pendant 1 tour pour lui permettre de trouvé un vélo de rechange; versera la somme convenu à la caisse.
13	Pneu dégonflé : Retourne 1 case en arrière.	98	Ravitaillement : Touchera la somme convenue d'avance.
22	Chute : Arrête un tour de jouer pour lui permettre de se remettre.	102	Pneu éclaté : Le coureur est obligé de changer de pneu ou de réparer. Retourne 3 cases en arrière.
26	Ravitaillement : Touchera la somme convenue d'avance.	103	Poule écrasée : Amande convenu d'avance.
35	Changement de vélo : S'arrête de jouer pendant 1 tour pour lui permettre de trouvé un vélo de rechange; versera la somme convenu à la caisse.	106	Pneu dégonflé : Retourne 1 case en arrière.
41	Chute : Arrête un tour de jouer pour lui permettre de se remettre.	111	Blessé : retourner à l'étape Briançon
47	Chaîne cassée : Retourner au champ occupé.	112	Fontaine : Retourne de 2 champs.
49	Poule écrasée : Amande convenu d'avance.	121	Chute : Arrête un tour de jouer pour lui permettre de se remettre.
53	Fontaine : Retourne de 2 champs.	125	Blessé : retourner à l'étape Gex
59	Poule écrasée : Amande convenu d'avance.	132	Obstacle : Cesser de joueur pendant 2 tours.
63	Malade : Cesser de jouer pendant 2 tours.	134	Changement de vélo : S'arrête de jouer pendant 1 tour pour lui permettre de trouvé un vélo de rechange; versera la somme convenu à la caisse.
69	Cadre cassé : Cesser pendant tour, 1 conditionnement à verser dans la caisse.	139	Pneu dégonflé : Retourne 1 case en arrière.
73	Blessé : retourner à l'étape Luchon.	149	Ravitaillement : Touchera la somme convenue d'avance.
77	Chaine sautée : Retourner 1 champ en arrière.	151	Pneu éclaté : Le coureur est obligé de changer de pneu ou de réparer. Retourne 3 cases en arrière.
79	Chute : Arrête un tour de jouer pour lui permettre de se remettre.	157	Chute : Arrête un tour de jouer pour lui permettre de se remettre.
81	Obstacle : Cesser de joueur pendant 2 tours.		