



Un jeu sportif passionnant associant lancer de dés et tactique.

Concepteur: Ulrich Höhn, Freiensteinau

Traduit d'Eric Baumann

Matériel de jeu

- 1 Plan de jeu, utilisable recto/verso
- 1 Stade de tir (élément en plastique) + 1 réserve
- 6 Figurines de jeu de 6 couleurs différentes + 1 réserve
- 6 Indicateurs de position de 6 couleurs différentes
- 1 Dé-Oeil
- 1 Dé-Vent (rouge-bleu)
- 12 Cartes de sprint
- 12 Cartes techniques
- 24 Cartes événements (dont 15 marquées d'une étoile)
- 36 Fiches avec cibles (6 familles de 0-5 points) + 4 réserves
- 1 Tableau d'indication de risque
- 1 Instructions de jeu

Description résumée

Chaque joueur est un biathlète. Le but du jeu est de remporter le «Mass-Start», la plus exaltante de toutes les compétitions de biathlon. Pour ce faire, un joueur doit participer à une épreuve de ski de fond entrecoupée d'exercices de tirs dans le stade de tir. L'important dans ce jeu n'est pas seulement la chance aux dés mais également l'utilisation d'une tactique appropriée.

Préparations au jeu

A déterminer ensemble

Combien de tours de piste?

Encore un tour de piste à accomplir après la dernière épreuve de tir?

Quelles règles complémentaires sont en vigueur?

Monter le stade de tir!

Distribuer les figurines et les indicateurs de position!

Préparations au jeu

- choix du parcours à accomplir

- choix du nombre de tours de piste (incluant les exercices de tir) à accomplir

- déterminer (comme dans les compétitions réelles) si un tour de piste complet est à accomplir après le dernier tir (on peut y renoncer pour économiser du temps)

- choix des 11 règles complémentaires en vigueur (voir plus bas).

Le stade de tir est ensuite à poser sur le plan de jeu prévu à cet effet.

Chaque joueur prend une figurine et un indicateur de position d'une couleur de son choix.

Conseil: Si les joueurs sont peu nombreux, ils peuvent convenir du fait que chacun reçoive non pas une mais plusieurs couleurs.

Règles de base

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre

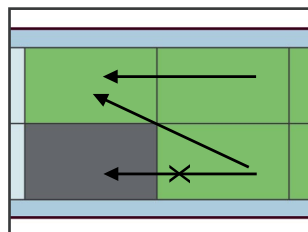
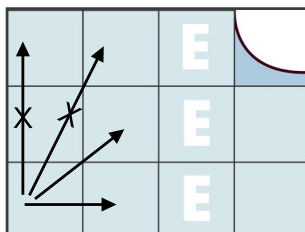
Avancer sa figurine tout droit ou de biais vers l'avant

Les cases gris foncées sont interdites!

Règles de base

Déroulement du jeu

Déterminer quel joueur débute. Les joueurs se succèdent dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Le premier joueur pose sa figurine sur l'une des six cases de départ (START). Poser ainsi dans l'ordre requis les figurines de chaque joueur.



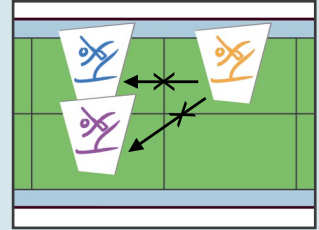
Chaque joueur lance le Dé-Oeil et avance sa figurine d'une à six cases suivant le nombre d'yeux indiqués par le dé. La figurine ne peut être avancée que tout droit ou de biais vers l'avant mais en aucun cas sur une case gris foncée.

La couleur des cases est sans importance d'après les règles de base!

Exeption: les cases gris foncées (voir stade de tir).

Blocage

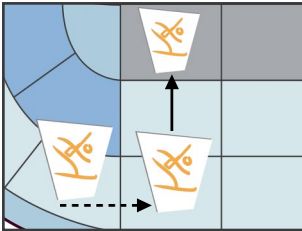
Un joueur est bloqué si toutes les cases sont occupées devant sa figurine. Dans ce cas la figurine ne peut avancer que jusqu'à la dernière case de libre derrière et les points restants à la disposition du joueur sont perdus. Au pire, un joueur peut se trouver dans l'impossibilité d'avancer sa figurine.



Les points restants sont perdus en cas de blocage

Stade de tir

Si la figurine d'un joueur se retrouve sous le stade de tir suite à un déplacement et que le pas de tir corres-



R5	Pause					
R4	x1	x2	Pause			
	●	x1	x2	x3		x4
R2	x1	x2	x3	x4		

Lors de l'accès au stade de tir

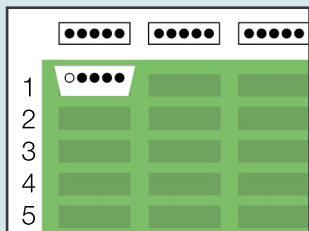
Déplacer la figurine sur un emplacement libre

Indicateur de position sur R3

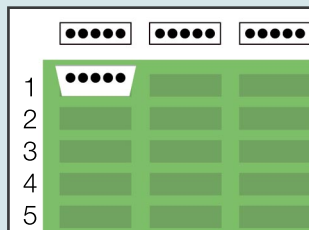
pondant est libre, alors le joueur doit poser sa figurine sur la case gris foncée correspondante du pas de tir et l'un de ses indicateurs de position sur la case «risque 3/pause 0» du tableau d'indication de risque.

Si le pas de tir correspondant est occupé, alors le joueur doit lancer le dé (au prochain tour) jusqu'au prochain pas de tir de libre, mais au maximum jusqu'au dernier pas de tir disponible (les points excédentaires sont alors perdus).

Biathlon ●●●●●●



Au tour suivant, le joueur lance le dé pour tirer. Si le dé indique le nombre d'yeux 3, 4, 5 ou 6, alors le tir est considéré comme réussi et une fiche marquée de 4 points noirs est à introduire dans l'emplacement « Tir 1 ».



Si le dé indique le nombre d'yeux 1 ou 2, alors le tir est considéré comme manqué et une fiche marquée de 5 points noirs est à introduire dans l'emplacement « Tir 1 ».

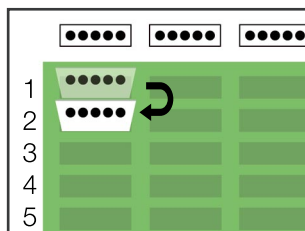
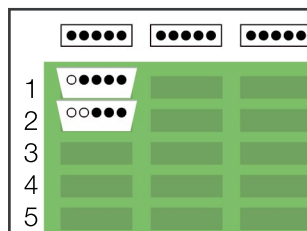
Pour tirer, lancer le dé:

3, 4, 5 ou 6 = tir réussi

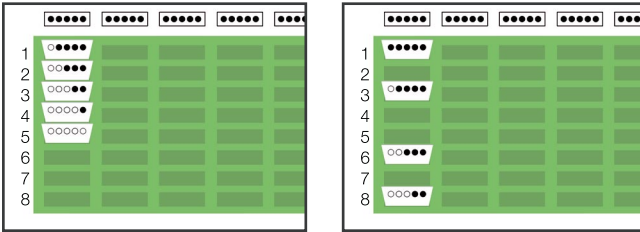
1 ou 2 = tir raté

Introduire une fiche avec cibles dans le stade de tir ou l'avancer d'une position vers l'avant

Au tour suivant, le joueur relance le dé. Si le tir est réussi, une fiche marquée du nombre de points noirs restants est à introduire dans l'emplacement « Tir 2 ». Si le tir est raté, la fiche introduite dans l'emplacement « Tir 1 » est à déplacer dans l'emplacement « Tir 2 ».



Le tir se poursuit suivant cette logique et la fiche indiquant le nombre de cibles restantes est à introduire dans l'emplacement correspondant jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de points noirs sur sa fiche (après au plus tôt 5 tirs) ou jusqu'à ce qu'il ait tiré au maximum à 8 reprises.

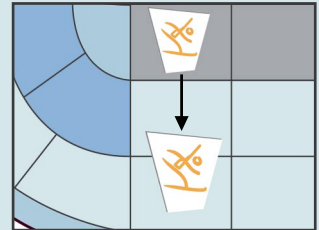


La figurine est alors à placer sur la case correspondante de la piste de ski de fond, sur la voie la plus distante du stade de tir.

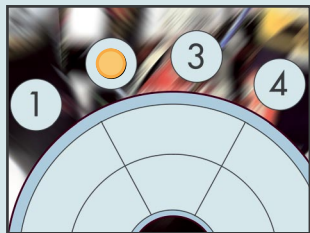
La prochaine fois qu'arrive son tour, le joueur relance le Dé-Oeil pour poursuivre la course avec sa figurine de la manière suivante:

- a) Si il a touché toutes les cibles à l'exercice de tir (ce qui sous-entend que la dernière fiche ne porte plus de points noirs), alors il peut déplacer sa figurine directement en direction de la ligne de départ/d'arrivée et ainsi franchir l'arrivée ou débiter le tour de piste suivant. Le joueur reprend son indicateur de position du tableau d'indication de risque.

Une fois le tir fini
Replacer la figurine sur la piste de ski de fond (voie de droite)



Dans l'éventualité de 5 tirs réussis (aucun point noir restant) directement poursuivre la course



Dans l'éventualité de points noirs restants

Accomplir le nombre de boucles de pénalité correspondant

Poser l'indicateur de position sur la case de pénalité correspondante

b) Boucles de pénalité

Si un joueur n'a pas touché toutes les cibles et encore des points noirs sur sa fiche suite à sa 8ème tentative de tir, alors il doit accomplir un nombre correspondant de boucles de pénalité. Pour ce faire, il pose son indicateur de position sur la case indiquant le chiffre correspondant au nombre de boucles de pénalité (juste au dessus de la boucle de pénalité). Au prochain tour il ne se déplace pas en direction de la ligne de départ/d'arrivée mais doit emprunter la boucle de pénalité. Après qu'il ait accompli une boucle de pénalité avec sa figurine, il déplace son indicateur de position sur la case de chiffre inférieur, etc. Si il accomplit sa dernière boucle de pénalité, alors il peut de nouveau emprunter le parcours et récupère son indicateur de position du plan de jeu.

Vainqueur et fin du jeu

Le vainqueur est celui dont la figurine franchit la ligne d'arrivée en premier après avoir accompli le nombre de tours de piste convenu au départ. Dans le cas où deux (ou plus) de joueurs franchissent la ligne d'arrivée dans le même tour, alors leur placement est déterminé par l'éloignement de leur position par-rapport à la ligne d'arrivée lors du dernier coup. La règle du blocage est inactive lors du dernier coup. Si 2 ou plus de joueurs se retrouvent également à égalité au regard de leur position d'arrivée, alors le vainqueur entre eux est à déterminer au jet de dé, jusqu'à ce que l'un d'eux obtienne un nombre d'yeux supérieur aux autres.

Le jeu est terminé quand l'avant-dernière figurine a franchi l'arrivée.

Est déclaré VAINQUEUR celui (ou celle) qui franchit la ligne d'arrivée en premier

Règles complémentaires

Les joueurs déterminent avant le commencement du jeu lesquelles des 11 règles complémentaires sont en vigueur. Sinon, seules les règles de base sont en vigueur par défaut.

1. Montées (cases rouges)

Si une figurine atterit suite à son déplacement sur une case rouge, alors celle-ci se trouve dans une montée lors du prochain tour. Dans ce cas le coureur dépense plus de force et d'énergie pour avancer. En conséquence, le nombre d'yeux du jet sera à diminuer du chiffre indiqué, la figurine avance cependant d'au moins une case (sauf exception blocage). Le chiffre indiqué est valable pour toutes les cases de la même couleur.

Exemples:

Résultat du lancer de dé 6 = Avancer de 4 cases

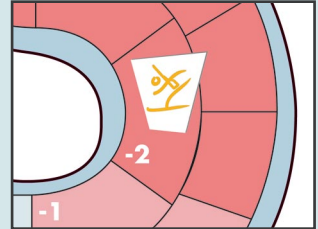
Résultat du lancer de dé 2 = Avancer de 1 case

2. Descentes (cases vertes)

Si une figurine atterit suite à son déplacement sur une case verte, alors celle-ci se trouve dans une descente lors du prochain tour. Dans ce cas le coureur dépense moins de force et d'énergie pour avancer. En conséquence, le nombre d'yeux du jet sera à augmenter de 2 unités.

Exemple:

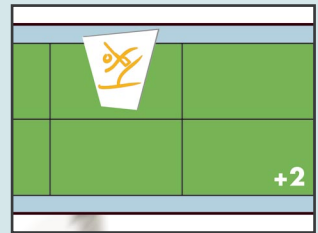
Résultat du lancer de dé 4 = Avancer de 6 cases



1. Cases rouges =
Montée

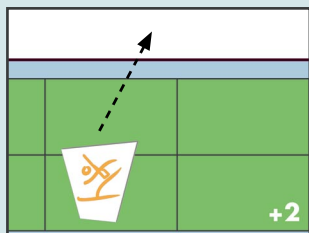
Diminuer le résultat du lancer de dé du chiffre indiqué

Avancer d'au moins une case



2. Cases vertes =
Descente

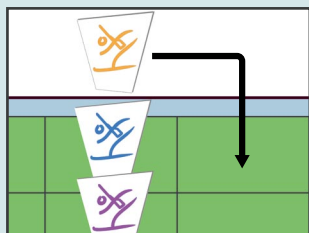
Augmenter le résultat du lancer de dé de 2 points



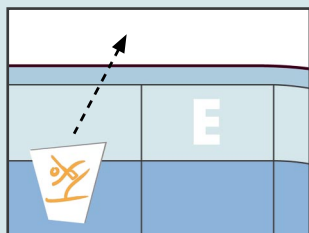
3. Chute en cas de lancer d'un 6 sur les cases vertes (descente)

Passer son tour une fois

Placer la figurine à côté de la piste



Au début du tour suivant replacer la figurine sur la piste



4. Cases bleu ciel = Piste verglacée

Chute en cas de lancer d'un 5 ou d'un 6 (comme règle n°3)

3. Risque de chute dans les descentes

Attention: Les vitesses trop élevées provoquent des chutes. Un joueur se retrouvant sur une case verte (descente) et lançant au tour suivant un 6 est considéré avoir chuté. La figurine est alors à placer à côté du parcours de ski de fond.

Au tour suivant la figurine est alors à positionner sur la piste de son choix à la position correspondante du pas de tir. Si toutes les cases correspondantes à cette position sont occupées et y interdisent un repositionnement, alors le joueur doit placer sa figurine sur la prochaine case de libre derrière et est bloqué pour ce tour.

4. Risque de chute en raison du verglas (cases bleu ciel)

Attention: Les vitesses trop élevées provoquent des chutes. Un joueur se retrouvant sur une case bleu ciel (verglas) et lançant au tour suivant un 5 ou un 6 est considéré avoir chuté. Les conséquences sont les mêmes que celles décrites dans la règle complémentaire n°3.

5. Cartes de sprint

Au début du jeu, chaque joueur reçoit en relation avec la couleur de son choix une ou deux cartes de sprint, ceci dépendant de l'accord préalable de parcourir un ou plusieurs tours de piste. Le joueur peut utiliser une carte de sprint après le lancer du dé (une carte seulement par coup) et peut en conséquence avancer sa figurine de 2 cases supplémentaires. La règle du blocage est à respecter le cas échéant!

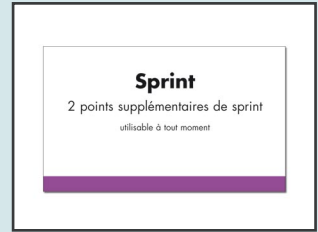
Conseil: Une carte de sprint peut notamment se révéler intéressante, quand son utilisation permet au joueur de parcourir les une ou deux cases manquantes ralliant un point culminant.

6. Tactique de prise de risque au pas de tir (se référer aussi à la règle 7 – vent de côté) (voir également la règle n°7 du vent de côté)

La précision du tir des biathlètes augmente quand ils s'accordent un moment de récupération avant cet exercice. De ce fait, chaque joueur peut opter pour une prise de risque élevée induisant le fait de tirer immédiatement et ainsi une importante probabilité de devoir accomplir des boucles de pénalité en cas de ratés, ou pour une prise de risque faible en s'accordant une phase de repos avant l'exercice du tir se traduisant par le fait de passer son tour pendant 2 ou 4 coups.

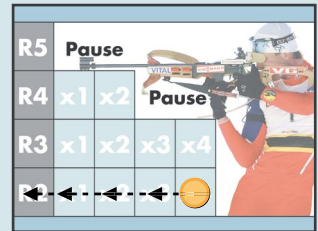
Prise de risque faible («Risque 2»)

Si le joueur fait le choix d'une prise de risque faible (pourcentage de chance de tir réussi 5 pour 1), alors celui-ci doit passer 4 fois son tour et poser son indicateur de position sur la case «Risque 2/ Pause 4». Au coup suivant, il déplace son indicateur de position sur la case «Risque 2/Pause 3» au lieu de lancer le dé, puis sur «Pause 2», ensuite sur «Pause 1» et enfin sur «Pause 0». Le joueur peut ensuite au prochain tour procéder à son premier tir. Le tir est considéré comme réussi si le lancer de dé livre le résultat 2, 3, 4, 5 ou 6 yeux, seul le résultat 1 oeil induit un tir raté.



5. Cartes de sprint

Avancer de 2 cases supplémentaires



6. Prise de risque au tir

Prise de risque faible

R2 = passer 4 fois son tour

Seul 1 = tir raté

2, 3, 4, 5 ou 6 = tir réussi

Placer l'indicateur de position sur R2 / Pause 4

Au prochain coup avancer l'indicateur de position sur la pause de degré inférieur

R5	Pause					
R4	x1	x2	Pause			
R3	←	←	●	x3		x4
R2	x1	x2	x3	x4		
R1	Pause					

Prise de risque moyenne

R3 = passer 2 fois son tour

1 ou 2 = tir raté

3, 4, 5 ou 6 = tir réussi

Placer l'indicateur de position sur R3/ Pause 2

Au prochain coup avancer l'indicateur de position sur la pause de degré inférieur

Prise de risque moyenne («Risque 3»)

Si le joueur fait le choix d'une prise de risque moyenne (pourcentage de chance de tir réussi 4 pour 2), alors celui-ci doit passer 2 fois son tour et poser son indicateur de position sur la case «Risque 3/ Pause 2».

Au coup suivant, il déplace son indicateur de position sur la case «Pause 1» au lieu de lancer le dé, puis sur «Pause 0» au coup suivant. Le joueur peut ensuite procéder à son premier tir. Le tir est considéré comme réussi si le lancer de dé livre le résultat 3, 4, 5 ou 6 yeux, seul les résultats 1 ou 2 yeux induisent un tir raté.

R5	Pause					
R4	●	x1	x2	Pause		
R3	x1	x2	x3	x4		
R2	x1	x2	x3	x4		
R1	Pause					

Prise de risque élevée

R2 = passer 4 fois son tour

1, 2 ou 3 = tir raté

4, 5 ou 6 = tir réussi

Placer l'indicateur de position sur R 4

Au prochain coup tirer directement

Prise de risque élevée («Risque 4»)

Si le joueur fait le choix d'une prise de risque élevée (pourcentage de chance de tir réussi 3 pour 3), alors celui-ci n'a pas à passer son tour et pose son indicateur de position sur la case «Risque 4/ Pause 0». Au coup suivant, le joueur peut directement procéder à son premier tir. Le tir est considéré comme réussi si le lancer de dé livre le résultat 4, 5 ou 6 yeux, les résultats 1, 2 ou 3 yeux induisent un tir raté.

7. Vent de côté au pas de tir

(Dé-Vent rouge-bleu)

Les vents de côté rendent l'exercice de tir plus difficile. Cependant, tous les joueurs ne bénéficient pas des mêmes conditions.

Quand un joueur arrive avec sa figurine dans un pas de tir, il lance tout d'abord *une fois* le Dé-Vent (dé rouge-bleu) *avant* de définir sa tactique de prise de risque.

Si le dé indique *bleu*, alors le joueur a de la chance. Le vent de côté est faible et ne perturbe pas son exercice de tir. Les règles énoncées dans le point 6 sont alors en vigueur.

Si le dé indique rouge, alors le vent de côté est considéré comme fort. *Ceci diminue la chance de réussite au tir d'un point.*

Ceci signifie:

Si le joueur a fait le choix d'une *prise de risque faible*, il doit passer 4 fois son tour et pose son indicateur de position sur la case «Risque 3 / Pause 4» (pause et chance de réussite au tir comme dans la règle n°6).

Si le joueur a fait le choix d'une *prise de risque moyenne*, il doit passer 2 fois son tour et pose son indicateur de position sur la case «Risque 4 / Pause 2» (pause et chance de réussite au tir comme dans la règle n°6).

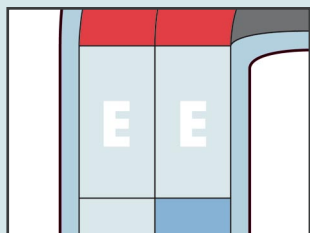
Si le joueur a fait le choix d'une *prise de risque élevée*, il ne doit pas passer son tour et peut dès le tour suivant débiter l'exercice de tir. Il pose son indicateur de position sur la case «Risque 5 / Pause 0». Seuls les résultats 5 ou 6 yeux induisent un tir réussi, le tir est considéré comme raté si le résultat du lancer livre les résultats 1, 2, 3 ou 4 yeux (pourcentage de chance de tir réussi 2 pour 4).

7. Vent de côté

Lancer d'abord le Dé-Vent (rouge-bleu)

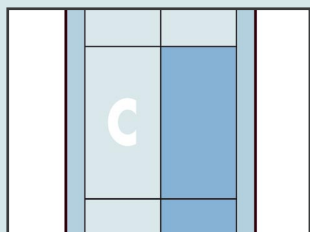
Bleu = pas de vent = pas de handicap

Rouge = vent de côté = Degré de risque + 1



8. Cases E = piocher une carte événement

Les cartes marquées d'une étoile sont à jouer/découvrir immédiatement



9. Cases C = coaching

Relancer le dé (sauf suite à une carte événement)

8. Cartes événements (E = case événement)

Si la figurine d'un joueur atterit sur une case marquée de l'inscription E (événement), il doit piocher immédiatement une carte événement. Certaines instructions des cartes ont une conséquence immédiate, d'autres marquées d'une étoile peuvent être conservées et utilisées plus tard dans le courant du jeu.

9. Cases coaching (C = Cases coaching)

Si la figurine d'un joueur atterit sur une case marquée de l'inscription C (coaching), alors on considère qu'il est pris en charge par ses soigneurs et peut directement relancer le dé (Exception: si il retombe en arrière suite aux instructions d'une carte événement!)

Cartes techniques

10. Carte technique «nouveaux skis»

(seulement si les joueurs ont conclu de parcourir au moins 2 tours de piste)

Au début du jeu, chaque joueur reçoit en relation avec la couleur de son choix une carte technique «nouveau skis». Le joueur ne peut utiliser cette carte *qu'au début* d'un tour de piste à parcourir, c'est à dire immédiatement après avoir franchi la ligne de départ/d'arrivée avec sa figurine. Il doit déposer la carte technique correspondante devant lui durant l'accomplissement de ce tour de piste.

Cette carte lui permet d'ajouter 1 point au nombre d'yeux résultant de chaque lancer de dé. Cet ajustement du nombre d'yeux est également à prendre en considération dans les parties pentues et verglacées de la piste.

Dans les parties de la piste en descente, seul le lancer d'un 6 induira une chute suivant la règle n° 3 (et non le lancer d'un 5 (+1) = 6). Dans les parties verglacées de la piste, seuls les lancers d'un 5 ou d'un 6 (et non le lancer d'un 4 (+1) = 5) induiront une chute suivant la règle n° 4.

La carte technique perd sa fonction après le franchissement de la ligne de départ/d'arrivée par la figurine.

Attention: *Une carte technique peut aussi être jouée par le biais d'une carte événement pendant qu'une figurine se trouve en train d'accomplir un tour de piste. Un joueur ne peut jamais utiliser simultanément 2 cartes techniques!*



10. Carte technique «nouveaux skis»

(seulement valable pour des courses de min 2 tours, seulement une carte technique jouable par tour)

A jouer au début d'un tour de piste

Valable pendant la durée complète d'un tour

A chaque lancé de dé +1

Considérer le résultat du lancer de dé sans point additionnel pour les chutes !

Technique nouveaux réglages de tir

à chaque tir rajouter un point au résultat du dé
uniquement valable pendant ce tour de piste

11. Carte technique «Nouveaux réglages»

(seulement valable pour des courses de min 2 tours, seulement une carte technique jouable par tour)

A jouer au début d'un tour de piste

Valable pour l'exercice du tir pendant ce tour de piste

Degré de prise de risque -1

Respecter la règle du vent de côté

11. Carte technique «nouveaux réglages de tir»

(seulement si les joueurs ont conclu de parcourir au moins 2 tours de piste)

Au début du jeu, chaque joueur reçoit en relation avec la couleur de son choix une carte technique «nouveaux réglages de tir». Celle-ci permet au joueur d'augmenter sa chance de réussite au tir d'un point. Ici encore, le joueur ne peut utiliser cette carte *qu'au début* d'un tour de piste à parcourir (se référer à la règle 10).

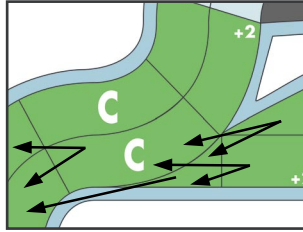
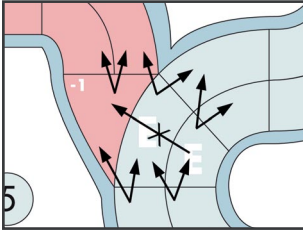
Pendant l'exercice de tir, le degré de risque choisi par le joueur est diminué d'une unité. Si le joueur a par exemple choisi le degré de risque 3 et qu'il passe 2 fois son tour, alors son indicateur de position est à poser sur «Risque 2/Pause 2» et non pas sur «Risque 3/ Pause 2». Les règles de «Risque 2» (prise de risque faible) sont alors en vigueur. Les degrés de risque 4 et 5 peuvent de même être réduits d'une unité par le biais de cette règle. Cette dernière ne s'applique cependant pas au degré de risque 2 qui ne peut être réduit d'une unité à un risque de degré 1!

Attention: Les règles du vent de côté sont à respecter (si elles sont en vigueur)!

La carte technique perd sa fonction après le franchissement de la ligne de départ/d'arrivée par la figurine.

Attention: Une carte technique peut être jouée par le biais d'une carte Action pendant qu'une figurine se trouve en train d'accomplir un tour de piste. Un joueur ne peut jamais utiliser simultanément 2 cartes techniques!

Les règles de déplacement suivantes sont à respecter pour le plan de jeu du recto:



Remarque:

Nous enfants jouent souvent seuls à ce jeu. Ce faisant, ils apprécient fréquemment a'associer des pays et des noms de sportifs connus à chaque couleur. Ils imaginent des systèmes de décompte des points, organisent souvent plusieurs courses et déterminent ainsi le vainqueur de la coupe du monde ou des jeux olympiques.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant à

Biathlon ●●●●●



Die Regeln und die Texte der Ereigniskarten können in Deutsch, Englisch, Französisch, Norwegisch und Russisch als PDF-Datei heruntergeladen oder beim Verlag bestellt werden.



The rules and the text of the incident-cards in German, English, French, Norwegian and Russian language can be downloaded in PDF-format or ordered at the publishing house.



Vous pouvez vous procurer les règles du jeu ainsi que les cartes d'action en allemand, anglais, français, norvégien ou russe par téléchargement au format PDF ou par commande auprès de l'éditeur.



Spillereglene og teksten på sjansekortene er tilgjengelig på tysk, engelsk, fransk, norsk og russisk og kan lastes ned som PDF-fil eller bestilles hos forlaget.



Правила и тексты карт события могут быть заказаны - как файл PDF - на немецком, английском, французском, норвежском и русском языке, или их можно заказать у издательства.



VOGELSBERG
VERLAG

•Jeux •Livres •Logiciel •Musique

Wächtersbacher Strasse 22

36399 Freiensteinau

www.vogelsbergverlag.de