RÈGLES DU JEU

2-6 JOUEURS | 20-60 MIN | AGE +10

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu avec le parcours,
- 36 cyclistes répartis en 6 équipes différentes, + 1 équipe de 6 cyclistes blancs à personnaliser dans les couleurs de votre choix,
- 54 socles,
- 4 jetons de médaille,
- 1 jeton de trophée,
- 11 jetons de points,
- 20 petits jetons de vent,
- 1 grand jeton vent pour déterminer la direction du vent dans la version expert,
- 2 jetons de zone de ravitaillement,
- 5 languettes amovibles (2 bleues marquant le ou les début des section plaine, une verte marquant le début la section sprint, une jaune marquant le début de la section col et une double ligne blanche marquant l'arrivée de la course),
- 6 montagnes rocheuses,
- 4 cartes mémo,
- 1 livret avec les règles du jeu

BUT DU JEU

Le but est de devenir le meilleur « Mind Cycling Manager » en gagnant avec son équipe le plus de médailles : les médailles sont distribuées :

- Au vainqueur de la course (le cycliste qui passe la ligne d'arrivée en premier),
- Au meilleur sprinteur (le cycliste qui finit la section « sprint » en premier),
- Au meilleur grimpeur (le cycliste qui finit la section « col » en premier),
- Et à la meilleure équipe (sur base des places des cyclistes de chaque équipe au classement final de la course).

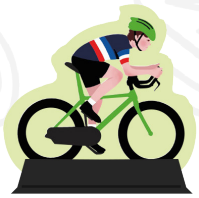


MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une équipe, de 3 à 6 cyclistes (selon la durée souhaitée de la partie : 3 = courte 6 = longue, parcours entier).

Chaque équipe est composée de cyclistes à choisir parmi 3 types :

- Les **sprinteurs** (casques verts) ils sont les plus rapides dans la section « sprint »,
- Les **grimpeurs** (casques jaunes) sont les plus rapides dans la section « col » et
- Les **équipiers-rouleurs** (casques bleus) sont les plus rapides dans la section « plaine ».







Les cyclistes avec un casque bleu doivent avoir un socle bleu, les autres un socle noir.

Les joueurs se mettent d'accord pour fixer la longueur d'une course et des différentes sections en plaçant les languettes amovibles (bleue = début de section « plaine », verte = début de section « sprint », jaune = début section « col », double ligne blanche = arrivée de la course) entre 2 rangées de cases au choix sur le parcours.

Une section se termine là où commence une nouvelle. On place les différentes médailles sur leurs emplacements respectifs sur le plateau.

La première languette amovible (bleue, verte ou jaune au choix) sera le départ réel de la course, on place cette première languette de façon à ce qu'il y ait assez de cases pour placer tous les cyclistes participants entre la ligne de départ fictive (START) et cette première languette (départ réel). Exemple: si l'on joue avec 36 cyclistes (nombre maximum de cyclistes), il faut placer la première languette (départ réel) entre la rangée de cases 8 et 9.

/! La zone entre le départ fictif (START) et le départ réel (première languette) est une zone de « plaine ».

COMMENCEMENT DU JEU

Le joueur le moins expérimenté ou le plus jeune peut commencer. Il choisit son premier cycliste et le place sur une case au choix avant la ligne de départ réelle.

Ensuite c'est au joueur à sa gauche de choisir et de placer son cycliste, et ainsi de suite.
Dans cette zone, avant la ligne de départ réelle, on ne peut pas placer les cyclistes de son équipe l'un derrière l'autre. Quand tous les cyclistes sont placés, on peut commencer.



DÉPLACEMENT NORMAL DES CYCLISTES

Un cycliste avance en diagonale et/ou tout droit quand la route est libre (c'est-à-dire quand il y a au moins une case adjacente de libre devant lui).

Il ne peut donc pas se déplacer sur le côté ou faire marche arrière pour arriver à sa destination finale.

S'il n'y a plus de cases libres, le cycliste ne pourra pas passer.
Un cycliste qui se déplace ne peut pas sortir de la route pour arriver à sa destination finale.

Un cycliste doit avancer de minimum 1 case (sauf s'il n'y a aucune case de libre devant lui).

Chaque type de cycliste a une capacité de déplacement (nombre de pas) différente selon la section où il se trouve au début de son tour. 1 pas = 1 case

DÉPLACEMENT NORMAL	PLAINE	SPRINT	COL
SPRINTEUR	5	7	3
ÉQUIPIER ROULEUR	7	5	5
GRIMPEUR	5	3	7
	UN COUREUR ROULE CONTRE LE VENT = -1		

Le sprinteur (casque vert) avancera de maximum 5 pas dans la section « plaine », 7 pas dans la section « sprint », et 3 pas dans la section « col ».

L' équipier-rouleur (casque bleu) avancera de maximum 7 pas dans la section « plaine », 5 pas dans la section « sprint » et 5 pas dans la section « col ».

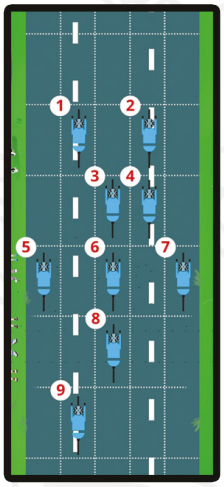
Le grimpeur (casque jaune) avancera de maximum 5 pas dans la section « plaine », 3 pas dans la section « sprint » et 7 pas dans la section « col ».

ORDRE DE DÉPLACEMENT DES CYCLISTES

Au début de chaque tour c'est au cycliste en tête de la course de jouer.
Le cycliste en tête de la course est celui qui est le plus avancé sur le parcours.

En cas d'égalité, c'est toujours le cycliste de gauche qui commence.
Puis c'est au deuxième cycliste le plus avancé, et ainsi de suite (voir schéma 1).
Quand tous les cyclistes ont avancé, c'est à nouveau au cycliste en tête de la course de jouer pour un second tour de jeu et ainsi de suite.

SCHÉMA 1

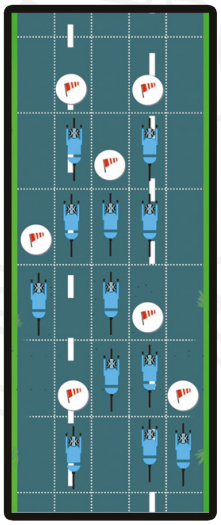


/! Il y a une exception dans l'ordre de déplacement en cas de stratégie « Roue ou Relais » (voir plus loin).

VENT

Dans la version de base du jeu, on considère toujours que le vent vient de face.
Un cycliste roule contre le vent quand n'y a aucun cycliste juste devant lui.
Un cycliste qui roule contre le vent perdra 1 pas par rapport à son déplacement normal.
Avant chaque tour de jeu, on place les jetons « vent » comme aide-mémoire juste devant les cyclistes qui roulent contre le vent (voir schéma 2).

SCHÉMA 2

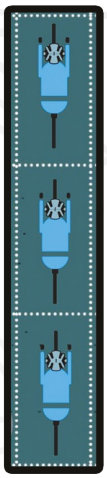


STRATÉGIE

Il y a deux stratégies pour améliorer le déplacement normal des cyclistes.
1. Roue / Relais : Un cycliste qui se trouve dans un « train » peut suivre cette stratégie et avancer en priorité par rapport aux autres.
« Train » = deux ou plusieurs cyclistes, les uns derrière les autres. (voir schéma 3)

Lorsqu'un cycliste qui se trouve dans un train avance, le cycliste juste derrière peut immédiatement soit le suivre et rester juste derrière lui = Roue,
soit venir se positionner juste devant en tête du train = Relais (voir schéma 4) (1).

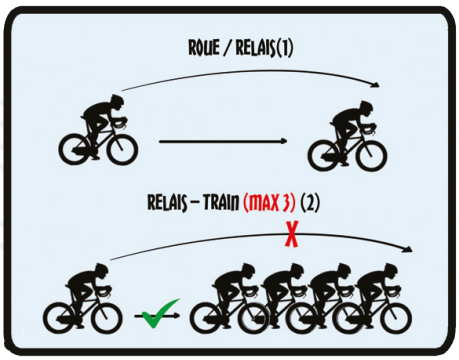
SCHÉMA 3



/! On peut prendre le relais d'un train de 3 cyclistes maximum. Au-delà de 3 cyclistes, on peut suivre le train mais pas prendre le relais (voir schéma 4) (2).
/! Un cycliste qui utilise la stratégie « Roue / Relais » doit rester dans le train où l'on se trouve.
On ne peut rejoindre un autre train que par son déplacement normal. .
/! Dans la section col, les sprinteurs (casques verts) ne peuvent pas utiliser la stratégie Roue / Relais.



SCHÉMA 4

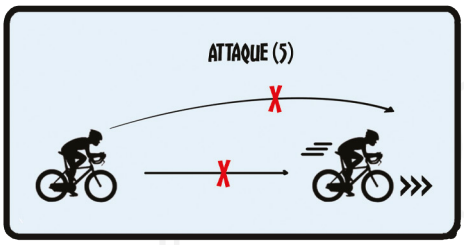


2. Attaque : Il y a 2 couleurs de socles. La couleur des socles détermine si un cycliste dispose d'un bidon ou pas. (pas de bidon = socle noir, 1 bidon = socle bleu). les socles sont interchangeables entre cyclistes de la même équipe. Chaque équipier-rouleur (casque bleu) dispose d'1 bidon au départ de la course. Il peut garder son bidon ou le donner à un équipier.
Pour cela, son équipier doit être placé sur une case juste derrière lui. Cela ne coûte pas un tour de céder son bidon à un équipier. Un cycliste qui cède ou qui reçoit un bidon doit changer de socle.

- Un **sprinteur** qui a un bidon (socle bleu), peut attaquer en utilisant son bidon dans la section « sprint » et faire 3 pas supplémentaires par rapport à son déplacement normal.
- Un **grimpeur** qui a un bidon (socle bleu), peut attaquer en utilisant son bidon dans la section « col » et faire 3 pas supplémentaires par rapport à son déplacement normal.
- Un **équipier-rouleur** qui a un bidon (socle bleu), peut attaquer en utilisant son bidon dans la section « plaine » et faire 3 pas supplémentaires par rapport à son déplacement normal.
Un bidon = 1 attaque.

/! Lorsqu'un cycliste attaque, il doit jeter son bidon et donc changer de socle.
/! Il n'est pas possible de suivre la roue ni de relayer un cycliste qui attaque.
Pas de stratégie Roue / Relais. (voir schéma 5)

SCHÉMA 5

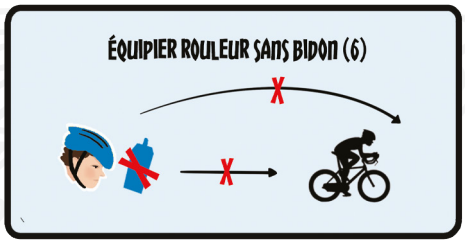


FATIGUE DE L'ÉQUIPIER-ROULEUR

Un équipier-rouleur qui n'a plus de bidon, a fait son travail d'équipier, il est épuisé et il perd 1 pas par rapport à son déplacement normal jusqu'à la fin de la course. Il ne peut plus suivre la roue du cycliste devant lui ni prendre de relais.
Pas de stratégie Roue / Relais. (voir schéma 6)

/! Important !! on regarde toujours la situation des cyclistes (sections, vent, stratégies, bidons, fatigue) avant le début de chaque tour de jeu.

SCHÉMA 6



RAVITAILLEMENT

Les joueurs décident avant le début de la partie de placer le ou les jetons de ravitaillement sur des cases choisies le long du parcours.
Si un équipier-rouleur sans bidon (socle noir) **passe** par la case de ravitaillement, il peut prendre un bidon et ainsi récupérer un socle bleu.

MONTAGNES ROCHEUSES

Au début de la partie, les joueurs peuvent placer les « montagnes rocheuses » sur des cases au choix pour provoquer des rétrécissements de la route.
Les cyclistes ne pourront ni s'arrêter, ni passer sur ces cases.

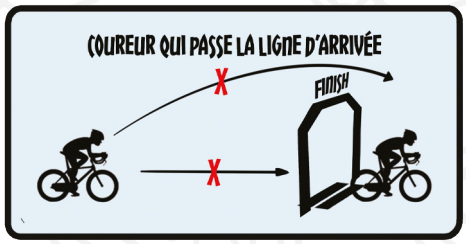
FIN DU JEU

Le cycliste qui passe la ligne d'arrivée en premier lieu gagne la course, le cycliste qui passe la ligne en deuxième lieu sera deuxième etc.



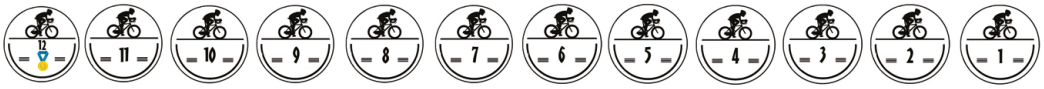
/! Il n'est pas possible de suivre la roue ni de relayer un cycliste qui passe la ligne d'arrivée. Cela veut dire qu'un cycliste qui passe la ligne d'arrivée, casse le train dans lequel il était. Pas de stratégie Roue / Relais (voir schéma 7).

SCHÉMA 7



Il y a 4 classements :

1. Une médaille « Meilleur Cycliste » pour le vainqueur de la course, valeur = 12 points, des jetons pour les cyclistes suivants qui rapportent respectivement 11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1 points.



2. Une médaille « **Meilleur Sprinteur** » pour le cycliste qui finit la section sprint en premier.

3. Une médaille « **Meilleur Grimpeur**» pour le cycliste qui finit la section col en premier.

4. Une médaille « **Meilleure Équipe** » pour le joueur ayant obtenu le plus de points (classement 1).



Le joueur qui accumulera le plus de médailles remporte le trophée « **Best Mind Cycling Manager** ». En cas d'égalité, on regarde qui a gagné la médaille « **Meilleure Équipe** » (classement 4).



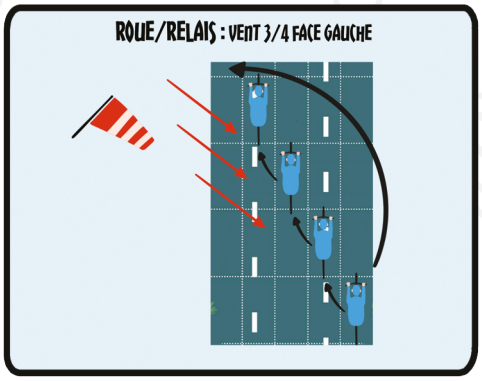
VERSION EXPERT

Les joueurs peuvent décider de la direction du vent en plaçant le grand jeton vent sur le plateau.

Exemple : Vent 3/4 face gauche (voir schéma 8) Un cycliste roule contre le vent 3/4 face gauche quand il n'y a aucun cycliste sur la case juste devant lui à gauche.

Pas de possibilité d'utiliser la stratégie Roue/Relais quand un cycliste roule contre le vent.
Les 3 derniers cyclistes sur le schéma 8 ne roulent pas contre le vent, ils sont abrités par le premier.
Ils peuvent donc utiliser la stratégie Roue/Relais en diagonale dans la direction opposée du vent (flèche noire).

SCHÉMA 8





Amusez-vous bien avec Mind Cycling !

Mind Cycling est un produit réalisé d'après une idée de Philippe Scheinok.
Le contenu de ce jeu, les règles de ce jeu, l'emballage sont soumis aux droits d'auteurs@PhilippeScheinok. @Tous droits réservés -2023.
Les informations comme le texte, les images, les formes du jeu ne peuvent pas être reproduites, transmises ou distribuées sans l'accord préalable écrit de Philippe Scheinok.
Il est formellement interdit d'apporter des modifications au jeu.

