



Développement Logiciels et Progiciels SAS
Parrain de l'action **CycloSim.com**

<http://CycloSim.com>

☎ : 01 83 64 02 44
Email : contact@crystalide.com
Web : <http://crystalide.com>



CycloSim, jeu de simulation de courses cyclistes par équipe.
Version de base pour 4 joueurs.

1. Règles de base de CycloSim

1.1. Les Eléments du jeu

1.1.1. La route

La route est constituée de segments composés de pistes. Chaque piste est elle même composée de cases. Les segments s'assemblent pour constituer la route de l'étape. Dans les différentes courbes proposées, plus la piste est proche de la corde, plus elle offre un faible nombre de cases à parcourir. La meilleure route est donc constituée d'une succession de cases exploitant au mieux la configuration du terrain.

1.1.2. L'Equipe

- Chaque joueur incarne le "patron" d'une équipe engagée dans la course et possède quatre cyclistes, le jeu peut comporter au maximum quatre équipes (version de base).
- Chaque cycliste est représenté sur la route par une figurine portant un dossard autocollant avec son numéro inscrit dessus. Des numéros successifs sont attribués aux dossards d'une même équipe.
- A chaque cycliste correspond une colonne sur la feuille d'étape et une ligne sur chaque feuille de course (voir maillots). En jeu avancé (pour les fanatiques) une fiche d'identité permet la gestion de la carrière et des bonus individuels de spécialisation.

1.1.3. La feuille d'étape

La feuille d'étape regroupe toutes les informations concernant l'état d'un cycliste durant l'épreuve, cette feuille est généralement tenue par le joueur ayant le plus d'expérience (sauf ceux dont le prénom commence par un 'G').

Il y a trois parties sur la feuille d'étape.

1.1.3.1. L'entête

L'entête contient :

- L'espace indiquant le nom de la course et le N° de l'étape.
- Le compteur de tours qui sera utilisé lors des calculs de fin d'épreuve.

1.1.3.2. Les Règles

Groupe de deux colonnes pré imprimées (à gauche), indiquant les valeurs de Potentiel Instantané **PI** et de Points d'Energie **PE**.



Développement Logiciels et Progiciels SAS
Parrain de l'action **CycloSim.com**

<http://CycloSim.com>

☎ : 01 83 64 02 44
Email : contact@crystalide.com
Web : <http://crystalide.com>



1.1.3.3. Les Colonnes de décompte

Les pré imprimés de feuilles d'étape offre 16 colonnes réparties en quatre équipes de quatre cyclistes. Il y a autant de lignes que de graduations dans la colonne **PE**.

Au départ de la première étape d'une course toutes les colonnes de cette section sont vides.

Au fur et à mesure que le cycliste "consomme" des points d'énergie, le secrétaire lui coche (avec un crayon) autant de cases dans sa colonne que de points utilisés en commençant par la première case libre en partant du haut.

Le Potentiel Instantané et les Points d'Energie dont disposera le cycliste au prochain tour sont donnés respectivement par les colonnes **PI** et **PE** en regard de la première case libre (non cochée).

Des conditions particulières permettent une récupération de ces points, le secrétaire gomme alors les cases en commençant par la dernière.

1.2. Les déplacements

1.2.1. Position des figurines

Une figurine stationne au début de chaque tour de jeu sur une case d'une piste. La position du cycliste correspondant est alors matérialisé par le coté avant de cette case.

Les cyclistes jouent à leur tour et se déplacent sur la route en empruntant une succession de cases adjacentes accessibles.

Sont considérées comme accessibles, toutes cases adjacentes constituant une progression dans le sens du déplacement (positions relatives des cotés avant).

Une tolérance autorise une case latérale (changement de piste) comme première case accessible lors d'un déplacement, mais en aucun cas cette dernière ne doit être en retrait de la position initiale (voir conditions de largage).

Au terme de ce déplacement, la case occupée par la figurine constitue sa position de départ au prochain tour.

Toutes les cases parcourues durant ce déplacement doivent être énoncées par le joueur afin d'indiquer le chemin que devront emprunter les éventuels suiveurs.

1.2.2. Situation d'un cycliste

- Un cycliste au terme de son déplacement peut se positionner derrière un autre cycliste et se mettre en situation de **suiveur**, le joueur doit alors l'annoncer et placer la figurine dans la roue du précédent afin de mémoriser cet état pour le tour suivant.
- Un cycliste en situation de **suiveur** est passif et ne peut participer aux surenchères, il ne peut par conséquent que jouer à son tour, sauf si dans l'intervalle il perd sa situation de suiveur.
- Un cycliste qui perd sa situation de **suiveur** est alors considéré comme leader et constitue la locomotive du groupe qu'il forme avec ses éventuels suiveurs.
- On ne peut être suivi que par un seul cycliste à la fois.



Développement Logiciels et Progiciels SAS
Parrain de l'action **CycloSim.com**

<http://CycloSim.com>

☎ : 01 83 64 02 44
Email : contact@crystalide.com
Web : <http://crystalide.com>



1.2.3. Le coût d'un déplacement

Selon la configuration du terrain, chaque case parcourue représente un coût en points de déplacement à fournir.

Coût selon le type de terrain:

- le plat et la descente qui coûte un point par case
- la montée consomme deux points par case.

Le coût total d'un déplacement est égal à la somme du coût de toutes les cases qui le composent.

1.2.4. Définitions :

CD : Coût en points du Déplacement, se calcule en fonction du terrain.

2D6 : Résultat obtenu par le lancé de deux dés à six faces.

PE : Points d'Energie du cycliste (donné par la feuille d'étape).

PI : Potentiel Instantané du cycliste, donné par la feuille d'étape, indique le nombre maximum de Points d'Energie qu'il peut dépenser pour remplir son contrat.

Rslt : Résultat corrigé du lancé de dés, un cycliste a dans tous les cas un résultat au moins égale à son **PI**.

1.3. Le tour de jeu

1.3.1. Ordre de jeu des cyclistes

- Tous les cyclistes ne se déplacent qu'une fois par tour. En aucun cas un cycliste ne peut enchaîner plusieurs déplacement même suite à des changements de situations ou de groupes.
- Les cyclistes non suiveurs appelés **leaders** sont les seuls autorisés à participer à la phase d'annonce et jouent l'un après l'autre du premier au dernier en terme de position sur la route de l'étape, le coté avant de la case qu'ils occupent faisant référence. En cas d'égalité, la case appartenant à la piste la plus à la corde du prochain virage est la plus prioritaire.
- Le départ d'une étape se fait depuis des éléments de route spécifiques permettant de ranger pour le départ les cyclistes sur une même ligne, l'ordre du départ d'une étape s'opère du dernier au premier au classement général, le dernier cycliste du classement est donc posé sur la case départ de la piste la plus à la corde du prochain virage.

1.3.2. Le tour de jeu d'un cycliste

Le tour de jeu se compose d'une phase annonce et d'une phase résolution. Au terme de ces phases tous les vélos d'une manière ou d'un autre ont joués et une case du compteur de tour est cochée sur la feuille d'étape.



Développement Logiciels et Progiciels SAS
Parrain de l'action **CycloSim.com**

<http://CycloSim.com>

☎ : 01 83 64 02 44
Email : contact@crystalide.com
Web : <http://crystalide.com>



1.3.2.1. Phase d'Annonce

Seuls les cyclistes leaders peuvent participer à l'annonce. Une annonce se décompose de la manière suivante :

1. Le joueur annonce clairement la case de destination qu'il souhaite atteindre avec le cycliste au terme de son déplacement. Cette annonce constitue un **Contrat** qui n'est valide que si le cycliste possède le niveau d'énergie suffisant (voir résolution du contrat).
2. Le joueur laisse alors aux autres joueurs le temps de surenchérir en proposant un cycliste capable d'aller plus loin. Les intervenants doivent s'assurer de la faisabilité de leur annonce.
3. Le leader qui va le plus loin dans son annonce emporte l'enchère et passe alors en phase de résolution.
4. Au terme du déplacement de tout le groupe (voir suiveurs) le joueur qui avait initialement perdu l'enchère est de nouveau en droit de jouer et reprend le cycle au point 1 avec cette fois un certain nombre de vélos qui occupent la route devant lui.

1.3.2.2. Les cyclistes suiveurs

Durant la phase de résolution, les éventuels suiveurs formant une file derrière un leader jouent tout de suite après lui dans leur ordre d'apparition.

- Suivant le comportement de ses prédécesseurs, un cycliste en position de suiveur peut perdre cette situation et ne peut alors plus prétendre à suivre. C'est un largage.
- Si à l'issu du déplacement du vélo précédent le suiveur est largué, le groupe se scinde en deux, le premier emmené par le leader initial et le second par le largué devenu leader de ses éventuels suiveurs.
- Une nouvelle phase d'annonce débute alors, mais la parole est au leader suivant celui du premier groupe qui n'est pas forcément ce nouveau leader.
- Un cycliste largué ne peut prétendre au bonus de +2 à l'attaque.



Développement Logiciels et Progiciels SAS
Parrain de l'action **CycloSim.com**

<http://CycloSim.com>

☎ : 01 83 64 02 44
Email : contact@crystalide.com
Web : <http://crystalide.com>



1.3.2.3. Condition de Largage

1. Le déplacement du précédent est inférieur à 4 cases.
2. Le précédent débute son déplacement par une case latérale.
3. Le suiveur ne remplit pas les conditions du contrat ($PE < CD$).
4. Le précédent fait une chute (voir jet de Reflexe)

1.3.2.4. Condition de Rabat

Lorsqu'un vélo se rebat au terme de son déplacement sur une case juste devant un cycliste, il peut décider d'accorder le suivi à celui-ci pour le prochain tour.

- Si ce vélo précède un suiveur, il peut lui refuser le suivi et le laisser en situation d'attaque avec le bonus qui va avec (voir Attaque).

1.3.2.5. Suivi du précédent

Un cycliste en situation de suiveur peut suivre son prédécesseur sans effort Jusqu'à un seuil qui dépend du terrain :

- **En plat** jusqu'à 10 cases de déplacement.
- **En Montée** jusqu'à 5 cases de déplacement.
- **En Descente** jusqu'à $10+PI$ cases de déplacement.

Au delà de ce seuil, le suiveur doit réussir le contrat posé par le leader avec un bonus de +2 aux dés comme bénéfice du suivi.

- En cas d'échec, il parcourt ce qu'il peut avec son résultat et ce retrouve largué de fait pour le tour suivant.
- Le chemin pris par le leader doit être observé scrupuleusement par tous les suiveurs du groupe.

1.3.2.6. Attaque

Un suiveur non largué à son tour de jeu peut attaquer.

- Il annonce alors un contrat qu'il résout tout de suite avec un bonus de +2 aux dés comme bénéfice à l'attaque, sans surenchère possible de la part des autres joueurs.
- Il est alors leader du nouveau groupe que constituent ses suiveurs.

1.3.2.7. Relais

Au sein d'un groupe de vélos et avant tout déplacement, il est possible de permuter deux cyclistes. Trois conditions limitent la manoeuvre :

1. La distance entre les deux vélos ne doit pas excéder 3 cases en plat et descente et une case en montée.
2. Les protagonistes doivent être d'accord ainsi que tous les cyclistes pouvant s'intercaler entre eux.
3. Un cycliste ne peut être permuté qu'une fois par tour (interdit de gratter le peloton).



Développement Logiciels et Progiciels SAS
Parrain de l'action **CycloSim.com**

<http://CycloSim.com>

☎ : 01 83 64 02 44
Email : contact@crystalide.com
Web : <http://crystalide.com>



1.3.3. Récupération de points d'énergie

En plat et en descente, en dessous d'un seuil de déplacement qui dépend de sa situation un cycliste peut récupérer des points d'énergie

Leader sur terrain plat

Déplacement	Points récupérés
5	1
4	1
3	2
2	2

Suiveur sur terrain plat

Déplacement	Points récupérés
7	1
6	1
5	2
4	2
3	2
2	2

Leader ou Suiveur en descente

Déplacement	Points récupérés
11	1
10	1
9	1
8	2
7	2
6	2
5	2
4	2
3	3
2	3



Développement Logiciels et Progiciels SAS
Parrain de l'action **CycloSim.com**

<http://CycloSim.com>

☎ : 01 83 64 02 44
Email : contact@crystalide.com
Web : <http://crystalide.com>



1.3.4. Règles de résolution d'un Contrat

1.3.4.1. Sur terrain plat et en montée

Condition du contrat ($CD \leq PE$).

Correction des dés:

Si ($2D6 \geq PI$) $Rslt = 2D6$

Sinon $Rslt = PI$

Si ($Rslt \geq CD$)

Déplacement du nombre de cases voulues.

Sinon Si ($Rslt + PI \geq CD$)

$PE = PE - (CD - Rslt)$

Déplacement du nombre de cases voulues.

Sinon

$PE = PE - PI$

Déplacement du nombre de cases pouvant être couvertes avec les $Rslt + PI$ points obtenus.

1.3.4.2. En descente

Pas de condition au contrat (CD peut être supérieur à PE).

Correction des dés:

Si ($2D6 \geq PI$) $Rslt = 2D6 + PI$

Sinon $Rslt = 2 * PI$

Si ($Rslt \geq CD$)

Déplacement du nombre de cases voulues.

Sinon Si ($Rslt + PI \geq CD$)

$PE = PE - (CD - Rslt)$

Déplacement du nombre de cases voulues.

Sinon

$PE = PE - PI$

Déplacement du nombre de cases pouvant être couvertes, puis chute du cycliste à ce point.

D'où il repart après ($CD - (Rslt + PI)$) tours d'arrêt sur le bord de la route.

Au delà de 6 tours d'immobilisation le cycliste est éliminé de la course.