Homas Tour Pro

*Afin de jouer à **Homas Tour Pro**, vous avez besoin d'un jeu de cartes classiques et le jeu de plateau appelé **Demarrage** ou **Um Reifenbreite** (nom allemand), qu'on peut se procurer sur des sites comme* Ebay *pour 10 € frais de port inclus.*

Des grimpeurs et des rouleurs, des démarrages et des défaillances, des pavés d'un autre âge et la technique de pointe, des terribles ascensions et des descentes à tombeau ouvert, des échappées et des poursuites, des coéquipiers et des sprinteurs dans la dernière ligne droite. Le cyclisme est tout ça et plus encore.

La course la plus connue, bien sûr, c'est le Tour de France – le plus grand événement sportif annuel au monde, qui attire chaque année des millions de spectateurs le long des routes de la gloire.

*Avec **Homas Tour Pro**, vous pouvez vivre la passion et le drame d'une véritable course cycliste chez vous à la maison – non pas comme spectateur, mais en tant que directeur sportif d'une équipe. Le jeu vous permet de revivre, autant que vous souhaitez, les sensations d'une course comme le Tour de France ou des classiques comme Paris – Roubaix. Battez-vous pour le maillot jaune ou devenez champion du monde!*

Dans ce jeu, c'est vous qui décidez quand et où vos coureurs attaquent, s'ils prennent des relais, si vous lancez la poursuite derrière des rivaux échappés – ou peut-être préférez vous attendre que d'autres le font, afin de préserver vos forces pour le sprint? En tant que directeur sportif, ce sont vos décisions stratégiques et tactiques qui déterminerons le déroulement de la course, même si, évidemment, la chance joue un rôle. Espérons que vos coureur ne crèvent pas au mauvais moment et qu'ils ne seront pas victime de chutes!

***Homas Tour Pro** est un jeu complet et réaliste. En dehors d'une bonne dose de sens **tactique** (pour le placement de vos coureurs) et un don pour la **stratégie** (qui sera votre leader aujourd'hui?, quel coureurs sacrifier d'abord?), il est important de bien **gérer vos forces**. Et il peut s'avérer nécessaire, parfois, de négocier avec vos adversaires et de conclure des **alliances** temporaires. Bref, avec la bonne stratégie, un peu de **chance** et d'entraînement, le bouquet du vainqueur sera bientôt le vôtre!*

Contenu

1. Le départ
- 1.1 Le peloton
- 1.2 Les cartes d'énergie
- 1.3 Les cartes 'forme-du-jour'
- 1.4 Les positions de départ
- 1.5 Le tour de départ

2. Les déplacements
- 2.1 Les déplacements de base
- 2.2 Les blocages
- 2.3 Suivre dans la roue
- 2.4 Prendre le relais
- 2.5 Utiliser les cartes d'énergie
- 2.6 Attaquer
- 2.7 Le tableau des événements
- 2.8 Ralentir ou se reposer
- 2.9 Les coureurs neutres

3. La chaussée
- 3.1 Le plat
- 3.2 La montée
- 3.3 La descente
- 3.4 Les pavés

4. L'arrivée
- 4.1 La ligne d'arrivée
- 4.2 Le sprint

5. Les courses par étapes
- 5.1 Les classements et les maillots distinctifs
- 5.2 Le calcul des retards
- 5.3 Le prologue (contre-la-montre)
- 5.4 Le maillot jaune (classement général)
- 5.5 Le maillot vert (classement par points)
- 5.6 Le maillot à pois (classement de la montagne)
- 5.7 Le classement par équipes
- 5.8 Les sprints intermédiaires
- 5.9 La récupération après une étape
- 5.10 La voiture-balai

6. Les parcours
- 6.1 Les classiques
- 6.2 Les courses par étapes

7. Jouer en solo

1. Le départ

1.1 Le peloton

Le peloton consiste en 5 équipes composées chacune de 4 coureurs, pour 4 joueurs maximum. Il y a donc toujours au moins une équipe qui n'est pas dirigée par un joueur (les 4 maillots jaune du jeu de base de Um Reifenbreite). Les cyclistes qui n'appartiennent à aucun joueur sont neutres (cf. 2§9). Évidemment, vous pouvez donner des noms aux équipes et aux cyclistes.

1.2 Les cartes d'énergie

Chacun de vos 4 coureurs ont des forces différentes, représentées par des cartes d'énergie dont vous disposez (§2.5). Cependant, ces cartes ne peuvent pas être utilisées partout. Certaines ne sont pas utilisables en montée (), d'autres ne marchent pas sur les pavés (). Vous disposez également des cartes d'énergie dont tous vous coureurs peuvent bénéficier, les cartes d'équipe. Elles représentes les coéquipiers à qui vous leaders peuvent faire appèl en cas de besoin, mais qui n'ont pas de rôle important à jouer dans la finale.[1]

	+6	+5	+6 *partout*	***Total***
n° 1: leader	1	1	1	*3*
n° 2: lieutenant	1	1	0	*2*
n° 3: sprinter	2	0	0	*2*
n° 4: grimpeur	0	2	0	*2*
P: 'équipiers'	2	1	0	*3*
Total	*6*	*5*	*1*	***12***

Pour les courses par étapes (cf §6.2), il est indiqué de combien de cartes vous pouvez disposer.

1.3 Les cartes forme-du-jour

A part quelques cartes d'énergie, chaque coureur possède aussi une carte forme-du-jour, qui doit être tenue secrète. Avant chaque course ou étape, tous les joueurs un tirent 4 (une de chaque couleur):

Coureur	***Couleur***	***Carte***	***Cases***
n° 1	♥	*roi*	13*
n° 2	♠	*dame*	12*
n° 3	♦	*valet*	11*
n° 4	♣	*2 - 10*	2 - 10
		as	2d6*

Ces cartes de forme remplacent un déplacement normal aux dés (cf. §2.1). Les cartes marquées d'un * sont des cartes de démarrage: lorsqu'elles sont jouées, le cycliste concerné doit obligatoirement attaquer.

Les sprinters (les n° 3 de chaque équipe) ne peuvent pas utiliser leur carte de forme en montée (cf. §2.6)..

Enfin, les joueurs sont *obligés* de jouer les cartes de forme après le tour de départ et avant le tour de sprint (cf. §1.5 et §4.2). Après le dernier tour de jeu, il faut donc contrôler si c'est bien le cas.

1 Les cartes d'énergie ont été légèrement modifiée par rapport au jeu d'origine.

1.4 Les positions de départ

Un jet de dés (ou le classement par équipes, cf. §5.7) détermine l'ordre de départ des équipes. A tour de rôle, les directeurs sportifs alignent un coureur au départ, en sachant qu'il est interdit de placer deux coureurs d'une même équipe dans une même ligne. Les coureurs neutres aussi, évidemment, prennent le départ de la même manière.

Il est conseillé d'utiliser le plateau de départ (voir annexe), où chaque joueur peut simplement choisir une lettre, puis mettre tous ses coureurs dessus d'un seul coup, ce qui vous fera gagner un peu de temps.

1.5 Le tour de départ

Quand le peloton est prêt, se joue un tour de départ neutralisé, avec les contraintes suivantes:

- pas de relais,
- pas de cartes d'énergie,
- pas de cartes forme-du-jour,
- pas d'événements aléatoires,
- pas d'attaques,
- pas d'avantages pour les coureurs neutres.

Bref, le seul moyen pour avancer, c'est de lancer les dés ou de suivre un autre coureur (voir le chapitre suivant).

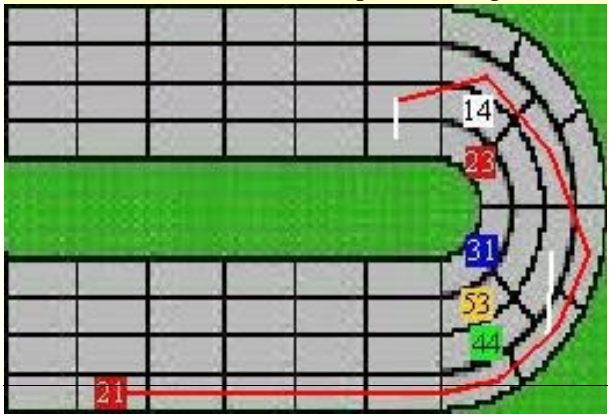
2. Les déplacements

2.1 Les déplacements de base

L'ordre dans lequel les cyclistes se déplacent dépend de leur position sur le plateau, et non pas de la position des joueurs autour de la table. Le coureur le plus avancé et le plus à droite sur la route, joue en premier. Un joueur a quelques options, mais doit respecter les règles suivantes:

- Un coureur ne se déplace qu'une fois par tour.
- Ils peuvent se déplacer vers l'avant, droit ou en diagonale, mais pas vers le côté ou en arrière.
- Caque case ne peut contenir qu'un seul coureur.
- Un coureur peut avancer moins de cases qu'il n'a de points de déplacement.
- Il ne peut pas traverser les lignes noires dans les virages.
- Il a le droit de se déplacer en diagonale entre deux autres coureurs.

Exemple 1: **Le déplacement**



Le n° 21 a lancé un 11. Il prend (obligatoirement) le virage extérieur, mais ne peut pas aller vers l'intérieur en traversant l'épaisse ligne noire. A la fin, il ne peut pas non plus aller vers le côté pour se mettre droit devant le n° 23.

Chaque tour, un coureur peut se déplacer de 4 façons différentes:

- Lancer deux dés (2d6).
- Utiliser une carte forme-du-jour (cf. §1.3).
- Suivre dans la roue (cf. §2.3).
- Utiliser une ou deux cartes d'énergie pour remplacer un ou deux dés (cf. §2.5)

2.2 Les blocages

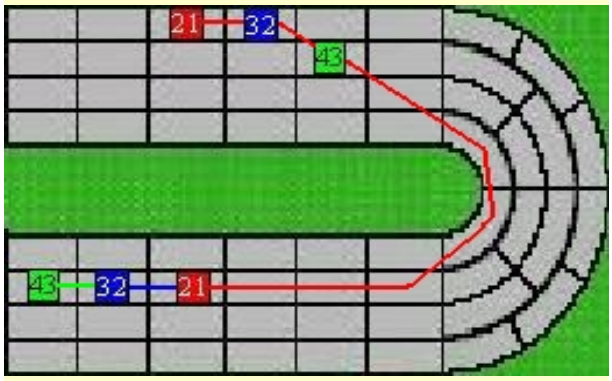
Un cycliste n'a pas le droit de traverser d'autres coureurs, *sauf si:*

- ...il se trouve sur une montée ou s'il a commencé son tour en montée;
- ...l'autre coureur est un coéquipier ou neutre;
- ...le coureur qui bloque n'a pas bougé ce tour.

2.3 Suivre dans la roue

Un alternatif fréquemment utilisé pour avancer, c'est de suivre dans la roue. Ceci est surtout intéressant quand le coureur devant a fait un bon score aux dés. Un cycliste peut suivre un autre s'il se trouve derrière lui, mais ce n'est pas obligatoire, évidemment. Si un coureur décide de ne pas suivre, il pourra se déplacer plus tard. Un cycliste qui prend la roue est placé droit derrière celui qu'il suit – sur la route que celui avait pris.

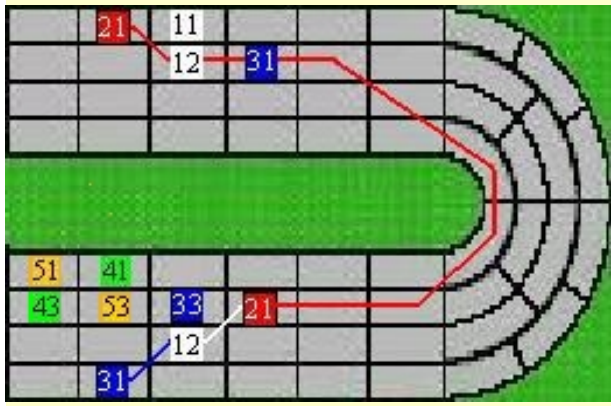
Exemple 2: Suivre



Le n° 21 avance de 9 cases. Les n° 32 et 43 le suivent. Puisque n° 43 prend la même route que 21 et 32 (il est dans leur roue), il n'atterrit pas exactement droit derrière 32.

Si le coureur droit derrière le premier décide de ne pas suivre, c'est le coureur à sa droite (donc en diagonale derrière le premier) qui peut le faire à sa place. Si ce coureur à droite ne veux pas non plus, le choix est à celui à gauche. La règle des priorités est donc: *d'abord droit derrière, puis en diagonale à droite, puis en diagonale à gauche.*

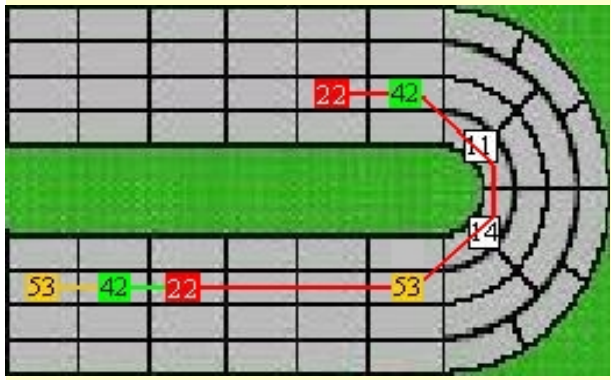
***Exemple 3:* La règles des priorités**



Le n° 21 avance de 9 cases et atterrit juste devant le 11. Le joueur bleu décide que 33 ne suivra pas, laissant sa place à 12, qui suit (car les neutres suivent automatiquement un déplacement de 6 ou plus, cf. §2.9). Ensuite, puisque 31 se trouve en diagonale à droite et 53 à gauche, c'est 31 qui peut suivre le n° 12. En laissant la place au 12 avec le n° 33, leus bleus ont permis à leur leader de suivre..

Il arrive qu'un coureur se déplace à travers d'autres et que, par conséquent, les cases pour suivre sont occupées. Dans ce cas, les cyclistes qui suivent dans la roue doivent se placer sur les cases libres du trajectoire directement derrière les coureurs qu'on a traversés.

***Exemple 4:* Suivre, cases occupées**

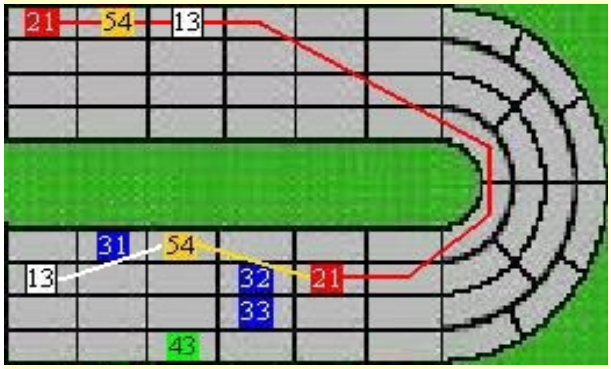


Le n° 22 avance de 7 cases et traverse les coureurs neutres dans le virage intérieur, suivi de 42 et 53. Pas de problème pour 42, mais pour 53 il n'y a pas de place derrière 42 (case occupée par le n° 11 et ensuite par 14). Il doit donc se mettre derrière le n° 14, car c'est la meilleure case libre sur le trajectoire choisi par 22.

Pour éviter que des coureurs cassent le peloton en ne suivant pas ceux devant, il est possible de suivre par-dessus une rangée de coureurs qui refusent la roue. Dans ce cas, le cycliste qui est placé deux cases derrière celui qui avance, peut quand même prendre la roue et suivre. La règle des priorités s'applique toujours.



***Exemple 5:* Suivre par-dessus un coureur**

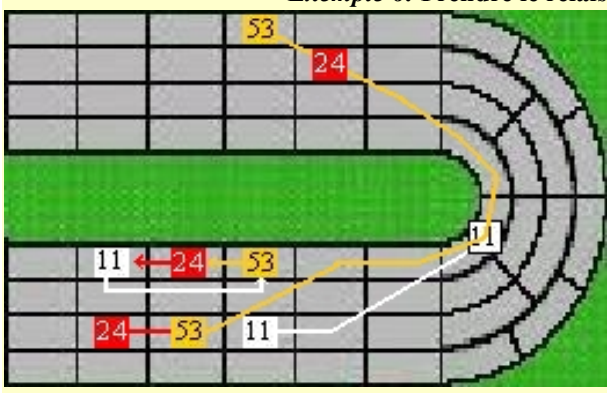


Le n° 21 avance de 9 cases. Cette fois-ci, ni 32 ni 33 ne veulent suivre. Or, il est permis de "suivre par-dessus une rangée de coureur". Qui peut bénéficier de cette règle, 54 ou 43? Ici, 54 est prioritaire par rapport à 43, car c'est comme s'il prenait la place de 32 qui était prioritaire par rapport à 33. Dans un même tour de déplacement, la règle peut s'appliquer plusieurs fois. Dans l'exemple, si 31 ne veut pas suivre 54, 13 pourra le faire à sa place.

2.4 Prendre le relais

Ce n'est pas toujours un avantage d'être devant. On prend beaucoup plus de vent que ceux qui sont dans les roues. Dans le jeu, si vous lancez bien, les autres vous suivent, mais dès que vous faites un mauvais jet, les autres ne suivent plus, relancent et souvent vous dépassent. Chaque tour, le coureur qui est devant a donc le choix: soit il prend le relais et avance, soit il demande qu'un autre cycliste prenne un relais. Dans ce cas, il est placé en biais, puis le coureur suivant (toujours selon la règle des priorités) doit dire s'il prend le relais ou pas, jusqu'à ce qu'un coureur accepte de prendre le relais. Il est alors placé devant et les coureur ayant laissé le relais reculent d'une case (en suivant la ligne des priorités, bien sûr).

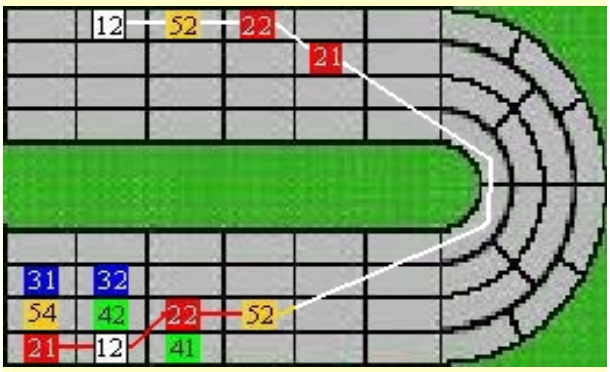
***Exemple 6:* Prendre le relais**



Le n° 53 passe le relais; 24 refuse, mais le n° 11 le prend automatiquement, car il est neutre. Les coureurs de t^te reculent d'une case, tandis que celui qui prend le relais est plavé devant. La situation après la prise de relais est montrée en-dessous pour plus de clarté. C'est donc au 11 de lancer les dés: 3. Évidemment, 53 et 24 ne suivent pas. Le n° 53 lance lui-même, sans paser le relais: 8. Et maintenant, le 24 le suit.

Les coureurs qui passent le relais sont automatiquement prioritaire pour suivre le coureur qui avance.

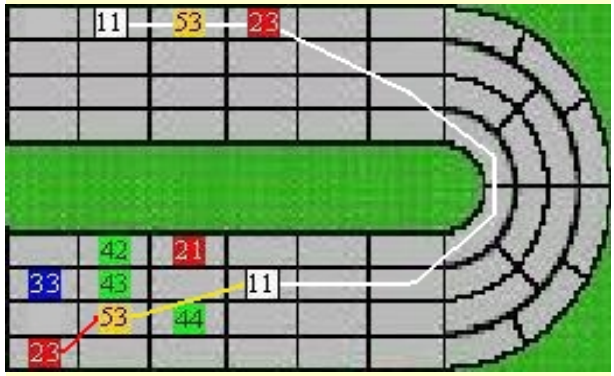
***Exemple 7:* Suivre après un relais**



Le n° 52 passe le relais. Il juge qu'il n'a pas intérêt à rouler, puisque le risque est que 22 ou 42 ne suivront pas, ce qui empêcherait 54 de suivre aussi. 41 est un leader et préfère ne pas prendre le risque d'un relais. Le choix revient à 22, qui voudrait faire avancer son leader. Mais s'il prend le relais, celui-ci n'est pas sûr de pouvoir suivre, alors 22 passe le relais. Le n° 42 attend pour pouvoir prendre un relais pour son leader, donc il passe son tour. Finalement, c'est le coureur neutre (12) qui prend le relais. Il lance les dés: 8, et il avance de 9 cases (+1 bonus pour les neutres quand ils font un chiffre pair).Les coureurs ayant passé le relais sont prioritaire pour suivre, ce qu'il font, tout comme 21 qui se trouve à ce moment-là dans la roue de son coéquipier 22.

Un cycliste qui prend souvent le relais, prend également le risque de faire un mauvais jet et de se faire dépasser. Il est donc d'une grande importance tactique de savoir qui fait le travail devant. Les joueurs peuvent négocier, mais de préférence quand ce n'est pas leur tour de jouer, afin d'éviter que le jeu soit ralenti.

***Exemple 8:* Tactique, prendre le relais & suivre**



Le n° 11 lance 8 (+1) et avance de 9 cases. Le joueur vert voudrait que 43 suive. Il décide donc de ne pas suivre avec 44 et de laisser sa place à 53. Malheureusement pour lui, le joueur rouge décide de ne pas suivre avec 21 non plus. Ce sont 53 et 23 qui profitent de cette décision, au détriment du joueur vert, qui n'a plus personne dans le coup...

Si aucun coureur ne veut prendre le relais, tous les coureurs sont remis droit, puis la procédure commence à nouveau avec le premier coureur. Sauf que, ce tour-ci, les coureurs du groupe n'avance plus qu'avec un seul dé au lieu de deux. On ne peut plus utiliser les cartes de forme non plus. Si après un deuxième tour, il n'y a toujours personne pour prendre le relais, le groupe passe son tour et – si possible – chaque coureur récupère une carte d'énergie individuelle (cf. §2.8).

2.5 Utiliser les cartes d'énergie

Les cartes d'énergie peuvent être utilisées afin de remplacer un ou deux dés pour avancer. Au lieu de lancer 2d6, un joueur peut donc en lancer qu'une et remplacer l'autre par une carte, ou remplacer les deux dés par deux cartes.

Dans les descentes et sur les pavés, un coureur ne peut bénéficier que d'une seule carte par tour.

Les cartes d'énergie individuelles peuvent aussi être utilisée pour lancer une attaque (cf. §2.6).

Chaque équipe dispose (dans la plupart des courses) de cartes d'équipiers, dont tous les coureurs de l'équipe peuvent bénéficier, mais il y a trois restrictions à leur utilisation:

- Seule une carte coéquipier par cycliste par tour (éventuellement en combinaison avec une carte individuelle).
- Les cartes équipiers ne peuvent être jouées que dans la première partie de la course – jusqu'à la lettre rouge dans la description du parcours (voir le chapitre 6). Après cette limite, elle ne sont plus valables.
- Elles ne peuvent pas être utilisées pour attaquer.

2.6 Attaquer

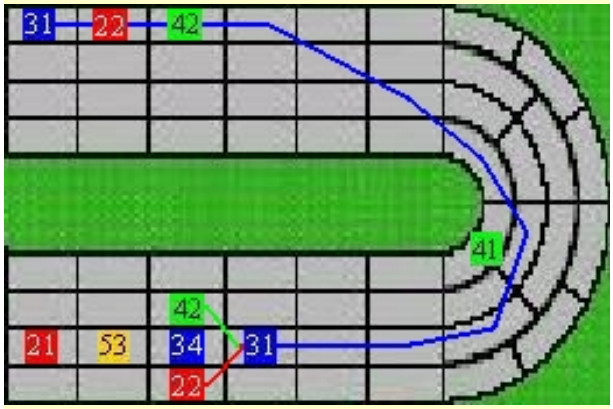
Attaquer veut dire que les autres coureur n'ont plus le droit de vous suivre dans la roue. Un cycliste qui veut lancer une attaque doit l'annoncer, puis jouer une ou deux cartes d'énergie individuelles dit. Les démarrages sont autorisés après avoir pris un relais.

Il existe trois manière de lancer une attaque:

- En utilisant une carte de forme avec un as, valet, dame ou roi (cf. §1.3).
- En utilisant une ou deux carte d'énergie individuelles (cf. §2.5).
- A la suite d'un événement aléatoire (cf. §2.7).

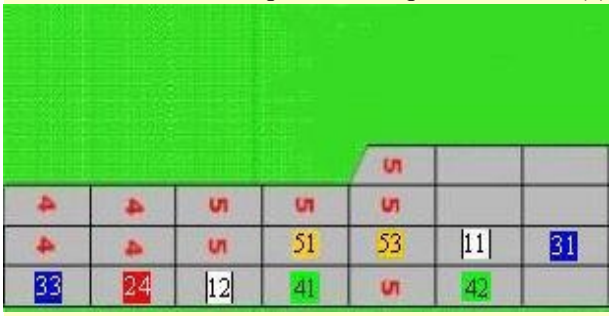
Les cyclistes qui sont placés dans la roue d'un attaquant, peuvent le contrer (le suivre) en utilisant une carte d'énergie individuelle, en sachant que tous les coureurs dans la roue peuvent le faire. Par contre, on ne peut pas contrer par-dessus un ou plusieurs cyclistes qui ne contrent pas l'attaque.

***Exemple 9:* Attaquer et contrer (1)**



Le leader bleu utilise une carte d'énergie (+6) et attaque. Avec le dé restant, il lance un 5 et avance donc de 11 cases. Son coéquipier n'a plus d'énergie, mais 22 et 42 en ont encore, et ils l'utilisent pour contrer: ils sont placés dans la roue de 31, dans l'ordre des priorités et sur la route que 31 avait prise. Maintenant, c'est à 53, mais il décide de ne pas contrer, ce qui enlève la possibilité à 21 de contrer à son tour, puisqu'il n'est pas permis de contrer par-dessus un cycliste.

***Exemple 10:* Attaquer et contrer (2)**



Le leader attaque à nouveau. Qui peuvent contrer? Le cycliste neutre s'il fait 6 avec un seul dé. Le n° 42 peut utiliser une carte d'énergie individuelle pour contrer, mais 53 n'a pas cette possibilité, puisqu'il les sprinteurs n'ont pas de carte d'énergie valable dans une ascension! Bref, le leader bleu, avec peut-être 11 et 42 dans sa roue, fait le trou avec les poursuivants qui se trouvent encore sur la montée!

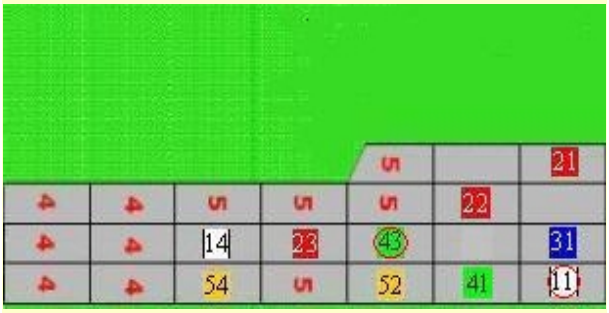
2.7 Les événements aléatoires

A part au tour de départ et au sprint, quand un joueur fait 7 aux dés (avec ou sans carte d'énergie), il doit relancer les dés et consulter le tableau des événements aléatoires (voir annexe). Un cycliste peut refuser, mais il ne peut alors avancer qu'avec un seul des deux dés (ou cartes) avec lesquels il avait fait 7.

Le tableau tient compte de la météo, de la chaussée et des virages: il y a un malus cumulatif de -1 sur les pavés, dans les descentes, dans la pluie et dans les virages intérieurs. Dans un virage mouillé en descente, le malus est donc de -3!

Si un cycliste provoque une chute massive dans un groupe (4, 2 ou 0 sur le tableau), tous les coureurs derrière lui et à sa gauche tombent aussi. Les coureurs qui sont entrainés dans la chute, peuvent à leur tour en faire chuter d'autres, etc. Par contre, un cycliste qui se trouve sur un autre type de chaussée ou de l'autre côté d'une ligné noire dans un virage, n'est pas entrainé dans la chute.

***Exemple 11:* Chute massive!**



Le n° 11 provoque une chute massive. Qui sont les autres victimes? Le n° 41, car il se trouve droit derrière le 11. Le n° 31, car il se trouve directement à sa gauche. Les autres ne tombent pas: le 52 n'est pas sur la même chaussée que 41 et

22 n'est pas sur une case qui touche 31 directement.

Voyons maintenant un autre cas. Cette fois-ci, c'est le n° 43 qui chute. Les victimes sont 23 et 14. Le n° 52 ne tombe pas, car il se trouve à droite (et non à gauche) de 43. Le n° 54 ne tombe pas non plus, car il se trouve à la droite de 14.

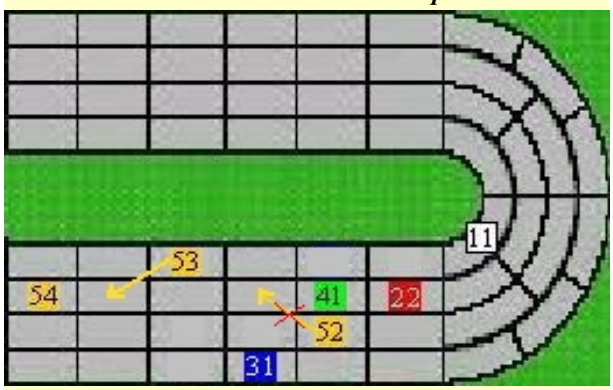
La malchance peut être annulée par les cartes d'énergie individuelles ou d'équipiers (si les cartes sont encore valables), tenant compte des restrictions habituelles (cf. §2.5).

Dans une descente, un coureur peut prendre des risques: même s'il n'a pas fait 7 aux dés, il peut lancer 2d6 et consulter le tableau d'événements aléatoires. Tous les modificateurs s'appliquent normalement.

2.8 Ralentir ou se reposer

Après un tour complet de jeu (quand tous les cyclistes se sont déplacés), un cycliste peut volontairement ralentir et reculer d'une case. Si plusieurs cyclistes veulent ralentir, ils le feront dans l'ordre du jeu. Il y a toujours une condition: un coureur ne peut pas ralentir, si en ce faisant il casse une suite, c'est à dire s'il enlève à un coureur une possibilité de suivre un autre.

Exemple 12: **Ralentir**



Le joueur jaune voudrait reculer le 52 afin d'aider 53. Malheureusement, ce n'est pas autorisé, car il empêcherait le 31 de suivre 22. La seule possibilité, c'est de reculer 53 et de passer le relais à 54 le tour suivant.

Un cycliste peut choisir de ne pas avancer pendant son tour. Dans ce cas, il récupère une carte d'énergie individuelle. Un tel coureur ne peut plus constituer un obstacle pour d'autres, ce tour-là (cf. §2.2). Récupérer ainsi une carte est possible après avoir refusé par deux fois de prendre le relais dans un groupe (cf. §2.4). Par contre, la récupération n'est plus autorisée dès qu'un cycliste a dépassé la ligne d'arrivée.

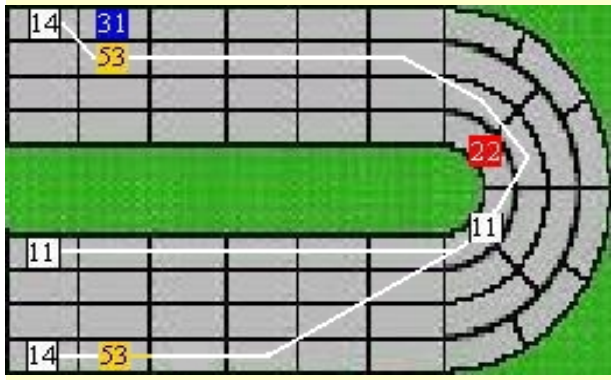
2.9 Les coureurs neutres

Les coureurs qui ne sont pas contrôlés par les joueurs sont neutres. Ils jouent un rôle important dans le jeu – ils peuvent même gagner la course!

Quand c'est le tour à un cycliste neutre, le joueur qui vient de joueur continue. Il lance les dés et déplace le cycliste neutre, en appliquant les règles suivantes:

- Ils n'ont pas de cartes, mais ils se déplacent à +1 quand ils obtiennent un chiffre pair aux dés (y compris lors d'un sprint).
- Ils prennent toujours la route la plus avantageuse, c'est à dire qu'ils prennent les virages intérieurs et se placent à droit sur la route. Ils ne traversent d'autres cyclistes uniquement quand cela leur procure un avantage clair.
- Ils suivent si en se faisant, ils avancent l'équivalent d'un jet de 6 ou plus.
- Si possible, ils se placent dans la roue de quelqu'un, même si cela leur coûte une case.
- Les neutres prennent toujours les relais.
- Ils utilisent toujours le tableau des événements en cas de 7. Les tours d'attente à cause de malchance sont automatiquement annulés et ils avancent donc de 7 comme si de rien n'était.
- Les neutres attaquent toujours quand le tableau des événements leur en donne l'occasion.
- Ils attaquent sur un jet de 11 ou 12.
- Ils contrent une attaque s'ils font 6 sur un seul dé.

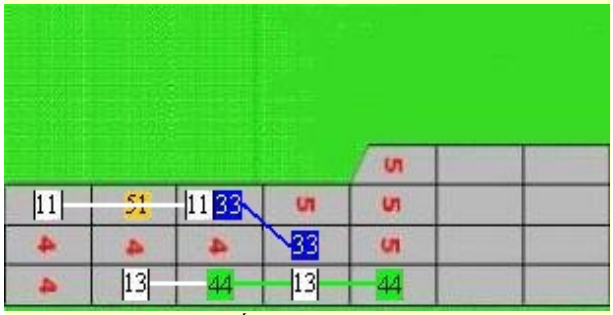
Exemple 13: **Déplacement des neutres (1)**



Le 53 passe le relais au neutre, qui lance 12. Un démarrage! Il avance 13 cases (12 + 1) en prenant le virage intérieur et en se plaçant à droite de la route. Le n° 53 dépense une carte individuelle pour contrer l'attaque et suivre le n° 14.

Le n° 11 lance 7 (5+2). Le neutre ne peut refuser le tableau des événements, donc il relance les dés: 3, crevaison. Il rate son jet de voiture de directeur sportif et perd un tour complet – qui est automatiquement annulé. Finalement, il avance donc de 7 cases. (Si le neutre avait réussi son jet de classement, il aurait avancé 5 cases seulement – le meilleur dé sur les deux avec lesquels il avait fait 7). Il sacrifie une case et avance de 6 pour se mettre dans la roue de 22.

Exemple 14: **Déplacement des neutres (2)**



Le n° 44 fait 6 aux dés. Étant donné qu'il est sur un -4, il n'avance que de 2 cases. Le neutre (13) le suit, car il avance un jet de 6 ou plus.

Ensuite, le n° 33 fait 5. Il n'avance que d'une seule case. Le n° 51 ne suit pas, mais le neutre (11) si, car en suivant il avance l'équivalent d'un jet de 6.

3. La chaussée

3.1 Le plat

Les routes sans chiffres sont du plat, où aucune règle spéciale ne s'applique.

3.2 La montée

Dans les montées, les cyclistes avancent moins vite: un coureur qui commence son tour sur une montée dois enlever le chiffre de son déplacement. Si, par exemple, il fait 8 aux dés, mais qu'il se trouve sur un -3, il peut avancer que de 5 cases. Quand un coureur fait égal ou moins que le chiffre sur lequel il se trouve, il a quand même le droit d'avancer une case.

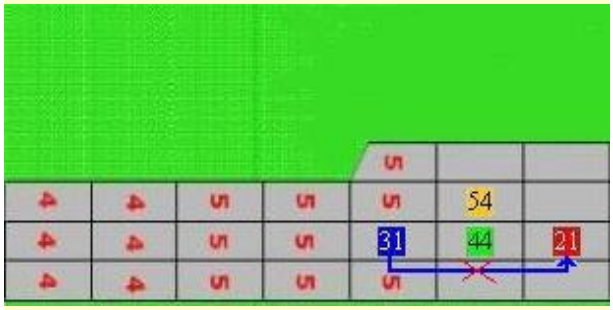
En montée, les coureurs peuvent se traverser.

Les cartes d'énergie avec le symbole ne sont pas valables.

Dans certaines courses, il n'y a e vrais cols. La différence entre une côte ▲ et un col ▲ (comme le Tourmalet ou l'Alpe d'Huez), c'est que les coureurs peuvent suivre dans la roue uniquement s'ils se trouvent sur le même type de chaussée. Cette même règle s'applique aussi pour passer le relais.

Quand l'arrivée se situe au sommet d'un col, il n'y a pas d'arrivée en groupe, ni de sprint (cf. §4.1). Le cycliste qui se trouve le plus loin à droite après le tour dans lequel les premiers coureurs arrivent, gagne.

***Exemple 15:* Prendre les relais et suivre sur un col**



Les cyclistes sont sur un col. Le n° 21 passe le relais, mais ni 44 ni 54 ne veulent le relayer. Et puisque le 31 se trouve sur un autre type de chaussée, il ne peut pas relayer non plus. Conclusion: les 3 coureurs perdent un dé et 21 doit à nouveau dire s'il roule ou pas. Cette fois-ci il le fait, en lançant un seul dé: 3. Ni 44 ni 54 ne le suivent, et 31 ne peut pas non plus, puisqu'il est toujours sur un autre type de chaussée.

3.3 La descente

Dans une descente, un cycliste pour rajouter le chiffre à son déplacement.

Sur un col, on ne peut se suivre et passer des relais seulement si on se trouve sur le même type de chaussée.

Dans une descente, un coureur peut bénéficier que d'une seule carte d'énergie par tour.

Comme il est indiqué dans le §2.7, il y a un modificateur de -1 sur le tableau des événements.

Un coureur qui n'a pas fait 7, a le droit de prendre des risques et de consulter quand même le tableau des événements (avec les modificateurs habituels).

3.4 Les pavés

Les pavés sont surtout connus des classiques comme Paris – Roubaix ou le Tour des Flandres. Comme dans les montée, les chiffres sont à enlever du déplacement. Quand un coureur fait égal ou moins que le chiffre sur lequel il se trouve, il a quand même le droit d'avancer une case.

Tout comme dans une descente, il y a un -1 sur le tableau des événements aléatoires (et même un -2 lors de Paris – Roubaix).

Sur les pavés, un coureur ne peut bénéficier que d'une seule carte d'énergie par tour, et les cartes avec le symbole (cf. §1.2) ne sont pas valables du tout.

4. L'arrivée

4.1 La ligne d'arrivée

Quand les premiers coureurs passent la ligne d'arrivée, on considère que tous les coureurs qui font partie du groupe sont arrivés aussi, même s'ils n'ont pas physiquement traversés la ligne. Un groupe consiste en deux ou plus de coureurs entre lesquels il n'y a pas de case libre (vue latéral). La seule exception est l'arrivée au sommet d'un col, où il n'y a pas d'arrivée en groupe ni de sprint.

Il faut contrôler, pour chacun des coureurs arrivés, que le joueur ait joué la carte de forme-du-jour. Un joueur fautif est disqualifié!

***Exemple 16:* L'arrivée en groupe**



En principe, seuls deux cyclistes ont traversé la ligne d'arrivée, mais parce que tous les autres font parti du groupe (il n'y a pas d'écarts), tous sont arrivés. Il faut maintenant vérifier que les joueurs ont joué leurs cartes de forme pour les cyclistes arrivés!

4.2 Le sprint

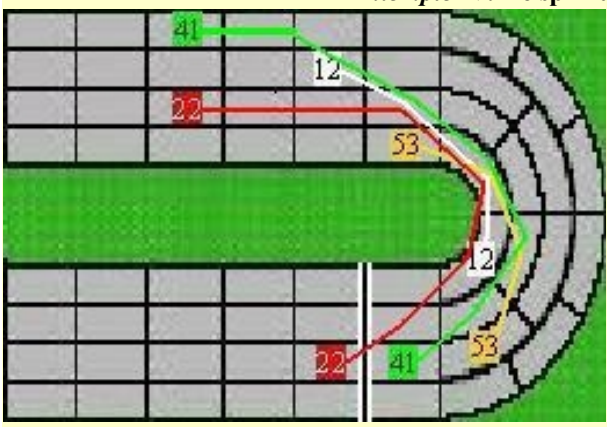
Après qu'un groupe soit arrivé, tous les coureurs qui le constituent doivent sprinter afin de déterminer l'ordre d'arrivée. Chaque cycliste avance avec 1d6, sauf les sprinteurs (les n° 3 de chaque équipe) qui en lancent 2. Il reste possible de remplacer un dé (ou deux) par une carte d'énergie (ou deux). Par contre, suivre dans la roue n'est plus autorisé.

Dans un sprint, on ne tient plus compte de la chaussée, ni du tableau des événements. La seule différence entre un sprint sur le plat et un sprint en haut

d'une colline, c'est dans ce dernier cas, il n'est pas permis d'utiliser des cartes .

Après le déplacement lors du tour de sprint, un coureur bénéficie d'une case bonus par rangée de cyclistes qu'il rattrape (donc +1 à chaque fois qu'il se arrive à la hauteur d'un ou deux autres cyclistes ayant terminé leur sprint).

Exemple 17: **Le sprint**



Le groupe constitué de 12, 53, 41 et 22 va sprinter. Le n° 12 commence et obtient un 3. Le n° 53 fait la même chose, mais avec 2d6, car c'est un sprinter. Les deux coureurs avancent sans cases bonus, car ils ne rattrapent personne. C'est le tour à 41 de lancer: 5. Il avance 5 et rattrape 12 et 53: +2 cases. Enfin, 22 aussi lance un 5. Il rattrape 12 et 53, obtient donc aussi +2 cases et atterrit à côté de 41. Ce dernier est déclaré vainqueur, car il se situe le plus à droite.

5. Les courses par étapes

5.1 Les classements et les maillots distinctifs

Dans les courses par étapes, les joueurs ne se battant pas uniquement pour arriver le premier à l'arrivée. En dehors des victoires d'étapes, ils se disputent aussi le maillot jaune, le maillot vert et la maillot à pois, ainsi que le classement par équipes (cf. §5.4 à §5.7).

Quand deux coureurs sont à égalité dans un classement, ils sont départagés par le dernier classement d'étape. Si un coureur est leader dans plusieurs classements, il ne peut porter qu'un seul maillot distinctif, évidemment. L'ordre des priorités est: maillot jaune, maillot vert, maillot à pois.

5.2 Le calcul des retards

Les courses par étapes ne sont finies que lorsque tous les coureurs sont arrivés. Entre les différents groupes de coureurs, on calcule les retards par rapport au vainqueur d'étape. Les coureurs qui arrivent dans le même groupe, sont toujours classés dans le même temps. Mieux vaut de noter ces retards avant de s'occuper du sprint.

Les retards sont calculés de la façon suivante: un tour de retard dans le jeu égale une minute de temps perdu. Chaque case représente 6 secondes, ou 12 si l'arrivée est en haut d'une montée (côte ou col). Si l'arrivée est en haut d'un col, il n'y a pas de groupes, donc pas de retards de groupes non plus, évidemment.

Exemple 18: **Le calcul des retards**



Le groupe avec 31, 21 et 54 est arrivé – pas nécessairement dans cet ordre, puisque le sprint n'a pas encore eu lieu. Dans le même tour de jeu, le due 32 et 12 dépassent la ligne d'arrivée, mais avec un petit retard sur le premier groupe. Pour calculer le retard, il faut compter les cases qui séparent les premiers de chaque groupe. Ici, 4 cases séparent 31 et 32, donc le retard est de (4 x6.=) 24 secondes. Le duo suivant, 41 et 23, arrive un tour après, quand 41 lance 9 aux dés. Leur retard est d'une minute (1 tour), moins 12 secondes (2 cases de plus que 31) = 48 secondes.

Par exemple: un coureur arrive avec 2 tours de retard (+2 minutes), mais atterrit 3 cases plus loin que la case où a terminé le vainqueur (-3 x 6 secondes = -18 secondes). Il arrive donc avec un retard total de 1.42 minutes. S'il avait atterris 10 cases plus loin (ou plus) que le vainqueur, il n'aurait été classé que à 1.00 minute.

5.3 Le prologue (contre-la-montre)

Le prologue est un contre-la-montre individuel qui sert à distribuer le premier maillot jaune et maillot vert pour le vainqueur et son dauphin. Il n'y a pas encore de points pour le maillot à pois.

Pour le prologue, les cyclistes disposent d'un certain nombre de cartes d'énergie (cf. §6.2). Les cartes d'énergie équipiers et les cartes de forme-du-jour ne sont pas encore utilisées.

Tous les coureurs doivent parcourir le trajet individuellement. Pour chacun d'entre eux, on notera le nombre de tours dont il a besoin, ainsi que le nombre de cases avec lesquelles il dépasse la ligne d'arrivée. Par exemple: "4 tours, +3 cases". Le vainqueur est celui qui utilise le moins de tours et qui obtient le plus de cases supplémentaires. Ensuite, utilisez la méthode du §5.2 pour calculer les retards des autres coureurs.

Exemple 19: **Le prologue**

Coureur	*Nombre de tours*	*Cases après l'arrivée*	*Classement*
21	*4*	*+6*	*0.00*
32	*4 (+0.00)*	*+2 (+4 x 6 sec.)*	*+ 0.24*
43	*5 (+1.00)*	*+8 (-2 x 6 sec.)*	*+ 0.48*
54	*5 (+1.00)*	*+1 (+5 x 6 sec.)*	*+ 1.30*

Pour chacun des 4 coureurs, il est indiqué combien de 'temps' ils ont mis pour courir le prologue: un nombre de "tours" et

un nombre de "cases après l'arrivée". Le n° 21 est le plus rapide, car comme 32 il n'a utilisé que 4 tours, mais il a plus de cases après la ligne (+6 contre +2 pour 32). Il gagne donc le prologue et devient maillot jaune avec 24 secondes d'avance sur 32, qui revêtit le maillot vert.

Il est possible d'organiser d'autres contre-a-montre qu'un prologue. Dans ce cas, les cartes forme-du-jour sont mises en jeu. Pour déterminer la longueur d'un contre-la-montre, prenez la moitié du nombre de kilomètres de la distance réelle, plus 25. Un contre-la-montre de 32 km correspond donc dans le jeu à un parcours de 25 + (32:2) = 41 cases.

5.4 Le maillot jaune (classement général)

Le classement général sert à mesurer les retards qu'on les coureurs sur le maillot jaune. Ce classement est calculé en ajoutant les retards après chaque étape. Le coureur avec le moins de retard total relatif devient le nouveau maillot jaune. Le retard des autres se calcule en fonction de lui.

Il n'y a pas de bonifications à l'arrivée. Par contre, aux sprints intermédiaires, les coureurs peuvent gagner 5, 4, 3, 2 et 1 seconde de bonification.

***Exemple 20:* Le classement général**

Coureur	*Classement 0*	*Etape 1*	*C 0 + E 1*	*Classement 1*
21	*0.00*	*+ 1.24*	*1.24*	*+ 0.46*
32	*+ 0.24*	*+ 1.24*	*1.48*	*+ 1.10*
43	*+ 0.48*	*- 0.10*	**0.38**	*0.00*
54	*+ 1.30*	*+ 1.24*	*2.54*	*+ 2.16*

Après le prologue (Classement 0), on note le classement de la première étape, indiquant les retard sur le vainqueur, le n° 43. Ce dernier a même un retard négatif à cause des 10 secondes de bonifications glanées lors de cette étape. Ensuite, on additionne les deux retards et on obtient le classement "C 0 + E 1".On constate que le n° 43 est le nouveau maillot jaune et on note donc "0.00" retard pour lui dans le "Classement 1". Les retards des autres sont modifiés en conséquence: on enlève à tous les mêmes 38 secondes qu'on avait enlevé au n° 43. C'est ainsi que nous obtenons le "Classement 1" complet.

5.5 Le maillot vert (classement par points)

A l'arrivée et lors des sprints intermédiaires, les coureurs peuvent gagner les points suivants:

- *Etape de plaine:* 10, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.
- *Etape de montagne / contre-la-montre:* 5, 4, 3, 2, 1.
- *Sprint intermédiaire:* 5, 4, 3, 2, 1.

Est considérée 'etape de montagne' toute étape qui passe par au moins un col, comme par exemple la 4ème et la 5ème étapes du Tour de France décrites en §6.2).

5.6 Le maillot à pois (classement de la montagne)

Les points pour le maillot à pois sont distribués aux sommets des ascensions:

- ▲ *Col:* 10, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.
- ▲ *Côte:* 5, 4, 3, 2, 1.

5.7 Le classement par équipes

Le classement par équipes est calculé en additionnant les retards au classement général des 4 coureurs d'une équipe. L'équipe avec le moins de retard total devient leader dans le classement par équipes. Les autres formations calculent leur retard sur l'équipe leader.

Comme il est indiqué en §1.4, le classement par équipes est utilisé afin de déterminer l'ordre de départ.

Enfin, ce classement joue un rôle dans le tableau des événements (q.v.), car il détermine les chances d'un coureur d'être plus ou moins vite dépanné en cas de crevaison ou de chute.

5.8 Les sprints intermédiaires

A chaque sprint intermédiaire (indiqué par les lettres soulignées dans les descriptions de parcours, cf. §6.2), les coureurs peuvent gagner 5, 4, 3, 2 et 1 secondes et points. On applique la procédure du sprint (cf. §4.2), sans toutefois attribuer des cases bonus pour chaque ligne de cyclistes rattrapés. Notez aussi que lors d'un sprint le déplacement est virtuel – après un sprint intermédiaire, il faut donc remettre chaque coureur à sa place.

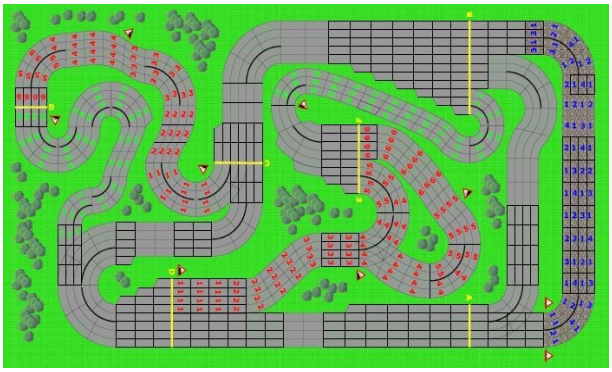
5.9 La récupération après une étape

Pour chaque carte d'énergie individuelle qui reste à un coureur après une étape, ce coureur a droit à une carte de forme-du-jour supplémentaire, avec un maximum de 3 cartes au total par cycliste. Ensuite, il doit en choisir une qu'il utilisera lors de l'étape. Par exemple: si un coureur finit l'étape avec encore 2 cartes d'énergie non-utilisées, il pourra prendre 3 cartes de forme pour l'étape suivante, dont il faut qu'il en garde qu'une seule.

5.10 La voiture-balai

A part le prologue et la dernière étape, toutes les autres étapes ont un délais d'arrivée. Un cycliste qui arrive hors-délai perd automatiquement toutes ses cartes d'énergie pour l'étape suivante et, par conséquent, ne tire qu'une seule carte de forme.

6. Les parcours



*Les indications de parcours ci-dessous sont basées sur la **carte** dessinée par Ludo Nauws.*

L'indication C⁺ veut dire que les cyclistes se mettent devant la ligne de départ, au lieu de derrière.

6.1 Les classiques

Milan – San Remo [185 cases; ± 2 heures]
C – D – A – B – C – D – ▲E [Cipressa] – B – C – D – ▲E [Poggio] – B – C.

Le Tour des Flandres [184 cases; ± 2 heures]
B⁺ – C – ▲G [Oude Kwaremont] – D – A – *pavés* [Koppenberg] – B – C – ▲G [Berendries] – D – A – *pavés* [Muur/Bosberg] – B.

Paris – Roubaix [183 cases; ± 2 heures]
D – A – *pavés* [Forêt de Wallers] – B – C – D – A – *pavés* [Chemin des Abattoirs] – B – C – D – A – *pavés* [Carrefour de l'Arbre] – B.
• *sur les pavés: (a) 'sans suivre', (b) -2 sur le tableau des événements, au lieu de -1, et (c) seules les cartes avec sont valables!*

L'Amstel Goldrace [174 cases; ± 2 heures]
C – D – ▲E [Loorberg] – B – C - ▲G [Eyserbosweg] – D – ▲E [Keutenberg] – B – C – D – ▲E [Cauberg].

Liège – Bastogne – Liège [178 cases; ± 2 heures]
B – C – ▲G [La Redoute] – D – ▲E [Sprimont] – B – C – ▲G [La Roche aux Faucons] – D – ▲E [St.Nicolas] – B – C.

Le Championnat du monde [182 cases; ± 2 heures]
C – D – ▲E – B – C – D – ▲E – B – C – D – ▲E – B – C
• *il pleut sur un jet de 1 ou 2*

Le Tour de Lombardie [176 cases; ± 2 heures]
B – C – ▲G [Ghisallo] – D – A – B – C – ▲G [Civiglio] – D – ▲E [Battaglia] – B – C.
• *il pleut sur un jet de 1 ou 2*

6.2 Les courses par étapes

Paris – Nice

1. *Nevers – Belleville* [128 cases; ± 1½ heure]
C – D – ▲E – B – C – D – A – B – C.
• *cartes d'énergie disponibles: 1 / 2 / 1 / 1 // 2 [total: 7]*
• *délais d'arrivée:* 4 minutes

2. *Fleurie – Saint-Etienne* [149 cases; ± 1½ heure]
D – A – C – D – ▲E – B – C – ▲G [Col de la Croix] – D.
• *cartes d'énergie disponibles: 1 / 1 / 1 / 1 // 3 [total: 7]*
• *délais d'arrivée:* 6 minutes

3. *Montélimar – Mont Ventoux* [128 cases; ± 1½ heure]
A – B – C – D – A – B – C – D – ▲F [Mont Ventoux].
• *cartes d'énergie disponibles: 3 / 1 / 1 / 2 // 0 [total: 7]*
• *délais d'arrivée:* 5 minutes
• *arrivée au sommet (pas de sprint, ni arrivée en groupe)*

4. *Sisteron – Cannes* [146 cases; ± 1½ heure]
C⁺ – D – ▲E – B – C – ▲G – D – ▲E – B – C.
• *cartes d'énergie disponibles: 1 / 1 / 1 / 1 // 3 [total: 7]*

Le Tour de Fance

Prologue: Plouay – Plouay [30 cases; ± ½ heure]
A – B – C.
• *contre-la-montre individuelle (cf. §5.3)*
• *cartes d'énergie disponibles: 3 / 2 / 2 / 2 // 0 [total: 9]*

1. *Metz – Strasbourg* [144 cases; ± 1½ heure]
C – D – ▲E – B – C – D – ▲E – B – C – D.
• *cartes d'énergie disponibles: 1 / 1 / 1 / 1 // 4 [total: 8]*
• *délais d'arrivée:* 4 minutes

2. *St Quentin – Wasquehal* [149 cases; ± 1½ heure]
B – C – D – ▲E – B – C – D – A – *kasseien* – B – C.
• *cartes d'énergie disponibles: 1 / 1 / 1 / 1 // 4 [total: 8]*
• *délais d'arrivée:* 5 minuten

3. *Nantes – Tours* [145 cases; ± 1½ heure]
C⁺ – D – ▲E – B – C – ▲G – D – ▲E – B – C.
• *cartes d'énergie disponibles: 1 / 1 / 1 / 1 // 4 [total: 8]*
• *délais d'arrivée:* 5 minutes

4. *Chambéry – Alpe d'Huez* [131 cases; ± 2 heures]
B – C – D – ▲F [Col de la Madeleine] – B – C – ▲G [Col du Galibier] – D – ▲F [Alpe d'Huez].
• *cartes d'énergie disponibles: 3 / 2 / 1 / 2 // 0 [total: 8]*
• *délais d'arrivée:* 8 minutes
• *arrivée au sommet (pas de sprint, ni arrivée en groupe)*

5. *Pau – Lannemezan* [131 cases; ± 2 heures]
D – ▲F [Col de l'Aubisque] – B – C – ▲G [Col du Tourmalet] – D – ▲F [Col d'Aspin] – B – C.
• *cartes d'énergie disponibles: 3 / 2 / 1 / 2 // 0 [total: 8]*
• *délais d'arrivée:* 8 minutes

6. *Orléans – Paris* [141 cases; ca. 1½ heure]
D – ▲E – B – C – D – ▲E – B – C – D – A.
• *cartes d'énergie disponibles: 1 / 1 / 1 / 1 // 4 [total: 8]*

7. Jouer en solo

Il est possible de joueur seul contre quatre équipes neutres. Il faut simplement appliquer deux règles supplémentaires:

- Le joueur humain ne peut pas 'freiner', c'est à dire avancer moins que ce qu'il a lancé. (Sinon, il devient trop facile de ralentir les neutres, qui sont souvent obligés de suivre.)
- Les cyclistes ne peuvent traverser que leurs propres coéquipiers (sauf en montée ou si le cycliste qui bloque a été victime d'une crevaison ou d'une chute, cf. §2.3).

Un mot de l'auteur

Homas Tour Pro *est une version 'adulte' du jeu original de Rob Bontenbal appelé* Homas Tour*, publié en 1979. Malheureusement, beaucoup d'exemplaires de ce jeu furent perdus dans une incendie. Le jeu a été réédité en 1991 sous le nom de* Démarrage *(aux Pays-Bas, en Belgique et en France), et comme* Um Reifenbreite *en Allemagne, où le jeu gagna le prestigieux prix* Spiel des Jahres*, malgré le fait que le jeu était une réédition d'un jeu âgé de douze ans!*

Les changements les plus importants par rapport au jeu d'origine sont:

- *Les cartes de* ***forme*** *(secrètes), qui ajoutent une dimension stratégique et tactique.*
- *Une façon originale de prendre des* ***relais*** *et de suivre dans la roue, qui fait que le peloton reste plus facilement groupé.*
- *Un mécanisme pour le* ***sprint****.*
- *Une* ***équipe neutre****, contrôlé par aucun joueur, mais qui joue quand même un rôle important.*
- *Des utilisations différentes pour les cartes d'énergie, comme la possibilité de* ***contrer*** *les démarrages.*
- *Un* ***tableau d'événements*** *aléatoires (remplaçant les cartes), qui tient compte de la météo, la chaussée et les virages.*
- *La possibilité de joueur* ***solo*** *contre les équipes neutres.*

Toutes ces améliorations font que le déroulement d'une partie de ***Homas Tour Pro*** *est très comparable, aux niveaux stratégique et tactique, avec une vraie course cycliste – que ce soit une classique ou un Tour de France de plusieurs étapes.*

© *Ruben in 't Groen* 2008
→ ruben@nervatuur.nl

Quelques sites de cyclisme intéressantes:
→ http://www.wielerspellen.net
→ www.cyclingboardgames.net
→ http://www.uci.ch
→ http://www.letour.fr
→ http://www.cyclingnews.com