



TriCycle

Un jeu de cartes, de stratégie et de coups de pédale

Joueurs : 4 à 6 // **Durée :** 45 min // **Âge :** À partir de 8 ans

1. Objectif et Univers

Préparez-vous à prendre la tête d'une équipe cycliste, à découvrir de nouveaux talents et à mener vos coureurs à la victoire pour gagner le plus de prestige.

2. Composants du Jeu

- 1 Jeton de premier joueur
- Tableau de score
- 6 x 14 Jetons de confiance
- 202 Cartes réparties en 3 decks :
Détection - Mercato - Courses
- 1 roue de la confiance

3. Déroulement du jeu et mise en place

- Pioche des 5 Courses :** Déterminez l'ordre des courses à venir.
- Choix de sa Star :** Sélectionnez une star pour renforcer votre équipe dès le départ.
- Détection :** Construisez votre équipe initiale.
- Mercato :** Renforcez votre équipe par des échanges stratégiques.
- Décompte du Prestige Intermédiaire :** Convertissez les jetons de confiance en prestige.
- Courses :** Affrontez vos adversaires dans des courses.
- Fin du jeu :** Le joueur avec le plus de prestige gagne.

Chaque joueur choisit un vélo de départ (0 aux 3 caractéristiques) et le place devant lui. Séparez les 3 decks **Courses**, **Mercato**, et **Détection**. Mélangez individuellement les decks **Courses** et **Mercato**. Piochez 5 cartes du deck **Courses** et placez-les face visible dans l'ordre de pioche pour définir l'ordre des **Courses**. Retirez les 10 coureurs stars du deck **Détection** et étalez-les sur la table face recto. Après la phase '**Choix de sa star**', re-mélangez les stars non choisies dans le deck **Détection**. Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit 10 jetons de confiance de la couleur associée. Donnez le jeton premier joueur au joueur qui aime le moins le Tour de France.



4. Choix de sa star

La phase '**Choix de sa star**' permet à chaque joueur de sélectionner un coureur star pour son équipe. Ce choix est grandement influencé par les 5 courses tirées.

Tous les joueurs pointent **SIMULTANÉMENT** du doigt la star qu'ils souhaitent. Si un joueur est le seul à choisir une star, il l'obtient immédiatement. Si plusieurs joueurs visent la même star, personne ne l'obtient lors de ce tour. Le processus est répété une deuxième entre les joueurs sans star. Les joueurs peuvent se concerter (et mentir !) avant de désigner une star. Les joueurs n'ayant pas obtenu de star après ces 2 tentatives n'en recevront pas, tant pis pour eux ! Une fois cette étape terminée, les stars restantes sont re-mélangées dans le deck **Détection**.

5. Mécaniques de Base

- **Pioche et Distribution de Cartes** : Le joueur A (désigné par le joueur B) pioche 3 cartes, en défausse une face cachée, puis passe les deux autres au joueur B. Ce processus est appelé "faire la main du joueur B".
- **Choix du Faiseur de Main** : Lors de chaque tour de la **Détection** et le **Mercato**, les joueurs choisissent qui leur fera leur main et donnent un jeton confiance à ce joueur. Ce choix est réalisé en plaçant un jeton de sa couleur sur le vélo correspondant au joueur sur la roue de la confiance. Une fois sa main faite, le joueur reçoit 2 cartes, en défausse une et joue la carte restante. Les joueurs sont obligés de choisir, jouer et résoudre une carte.



ROUE DE LA CONFIANCE

Sélectionner un joueur pour préparer votre main est le cœur du jeu. Vous lui accordez un point de prestige ET la chance de déterminer la qualité de votre main. En tant que choisi, vous devez peser le bénéfice d'aider l'adversaire contre le risque de perdre des opportunités de gagner des points de prestige à l'avenir.



6. Constitution de l'Équipe

Coueurs : 1 star maximum par équipe.

Coach : Effets spéciaux, 1 maximum par joueur.

Vélo : 1 maximum par joueur. Le vélo de base est un vélo de secours.

Accessoires : Attachés au vélo, défaussés avec lui.

7. Phases du Jeu (1 deck par phase)

Détection

Construction initiale de l'équipe, sans interaction entre les cartes des joueurs.

À chaque tour, les joueurs font faire leur main, moyennant un jeton de confiance. Ils jouent ensuite une carte.

La **Détection** se termine au bout de 5 tours. Pour faciliter le **Mercato** qui arrive, une âme charitable peut séparer les cartes (coueurs / coach / vélo / accessoires), mais ce n'est pas obligatoire.



Mercato

Modification des équipes à travers des échanges, vols, retraites, etc.

À chaque tour, les joueurs font faire leur main, moyennant un jeton de confiance. Ils jouent ensuite une carte à partir du premier joueur. À la fin du tour, le jeton premier joueur tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le **Mercato** dure 5 tours exactement.



À l'issue de la phase de **Mercato**, les jetons de confiance sont convertis en points de prestige pour chaque joueur.



Courses

Chaque course est définie par une caractéristique majeure, une mineure et 3 valeurs de prestige.

L'équipe gagnante est celle avec le plus de points dans la caractéristique majeure (et mineure en cas d'égalité (la 3ème en cas de re-égalité)).

Le score est calculé en additionnant les valeurs des coueurs engagés, du vélo (accessoires compris), du coach, plus les effets de carte.

Les joueurs sélectionnent en secret les coueurs à engager pour chaque course, sachant qu'ils ne pourront PAS les utiliser pour la course suivante (ils doivent se reposer les pauvres).

Un joueur ne peut pas engager plus de 5 coueurs dans une course.

Un joueur est obligé d'engager au minimum un coueur par course (il ne peut donc pas engager toute son équipe sur la première course).

8. Fin du Jeu

Le jeu se termine après 5 courses. L'équipe avec le plus de prestige remporte la partie. Le prestige est obtenu via les jetons de confiance puis via les **Courses**.

Êtes-vous le nouveau patron du peloton ou juste un amateur du dimanche ?



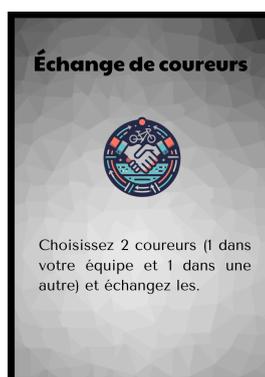
9. Précisions

- ❖ Lorsqu'une carte doit être ajoutée à l'équipe (via la **Détection** ou l'effet d'une carte **Mercato**) le joueur est obligé de la jouer. Par exemple, s'il s'agit d'un coureur star alors qu'il en a déjà un dans son équipe, alors le coureur star initial est défaussé (le choix n'est pas laissé au joueur).
- ❖ Les accessoires "moteurs" sont intéressants mais risqués. Ils boostent le vélo dans les 3 caractéristiques mais ils peuvent être soumis à un contrôle technique lors de la phase **Mercato**.
- ❖ Les "piquouzes" lors du **Mercato** sont intéressantes mais risquées. Elles boostent le coureur dans les 3 caractéristiques mais elles peuvent être soumises à un contrôle anti-dopage lors de la phase **Mercato**.
- ❖ Pour mettre un joueur au repos, la carte est placée à la verticale.
- ❖ Un coureur peut recevoir un nombre de piquouzes illimité.
- ❖ Lorsqu'il s'agit de distribuer une carte à chaque joueur (vélo gratuit, coureur pour tous ...) le joueur jouant la carte égrène la défausse et distribue les cartes concernés aux joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.
- ❖ S'il n'y a plus assez de carte dans la défausse **Détection** pour résoudre un effet de carte, tant pis pour les joueurs concernés.
- ❖ Les coureurs au repos échangés restent au repos.
- ❖ Pour info :

carte	somme des caractéristiques
Coureur classique	7
Coureur star	13
Coach	4
Vélo	3
Accessoire classique	3
Accessoire moteur	9



❖ Exemple de cartes





10. Variante

Les jetons de confiance sont comptabilisés après le **Mercato** et sont ensuite utilisés comme mise pendant les **Courses**.

Une fois les équipes engagées et dévoilées, les joueurs placent des paris en jetons de confiance sur leurs adversaires. On détermine alors pour chaque joueur, lequel de ses adversaires a placé le pari le plus élevé en jetons de confiance sur lui. Le joueur ayant réalisé le plus gros pari choisit un des coureurs engagés par le joueur ciblé : ce coureur court pour le joueur ciblé ET le joueur qui a le plus misé. En cas d'égalité, tous les joueurs à la plus grosse mise peuvent choisir un coureur. À la fin de chaque course, tous les jetons de confiance misés sont considérés comme dépensés et perdus.



Tableau de score

	<i>Joueur A</i>	<i>Joueur B</i>	<i>Joueur C</i>	<i>Joueur D</i>	<i>Joueur E</i>	<i>Joueur F</i>
Fin du mercato						
<i>Course 1</i>						
<i>Course 2</i>						
<i>Course 3</i>						
<i>Course 4</i>						
<i>Course 5</i>						
Total						