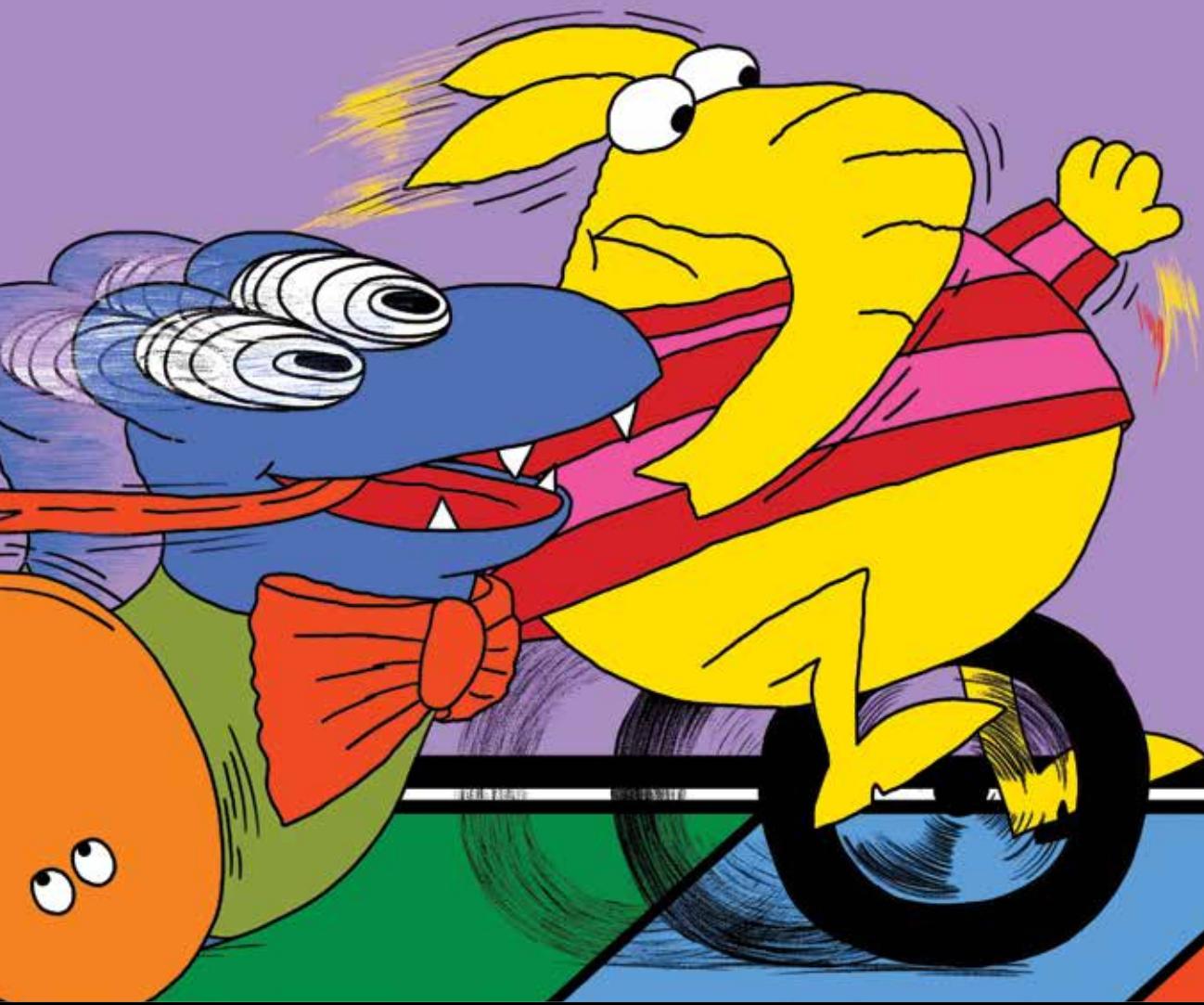


ATHLÈTES DE COMPÈTE

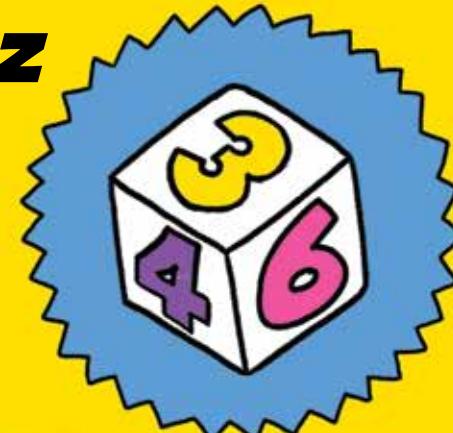
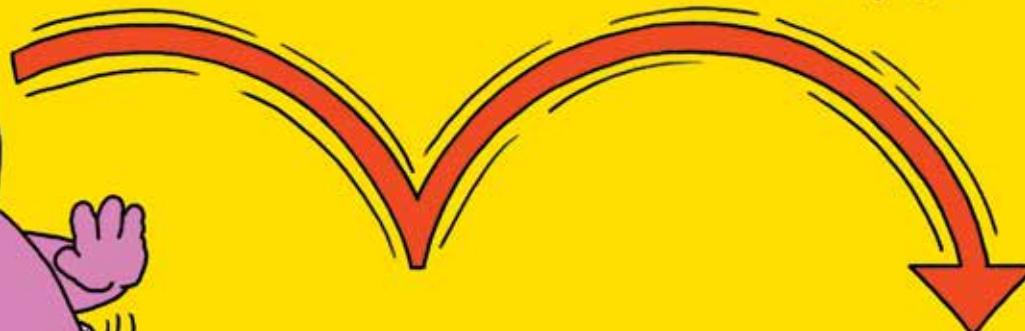
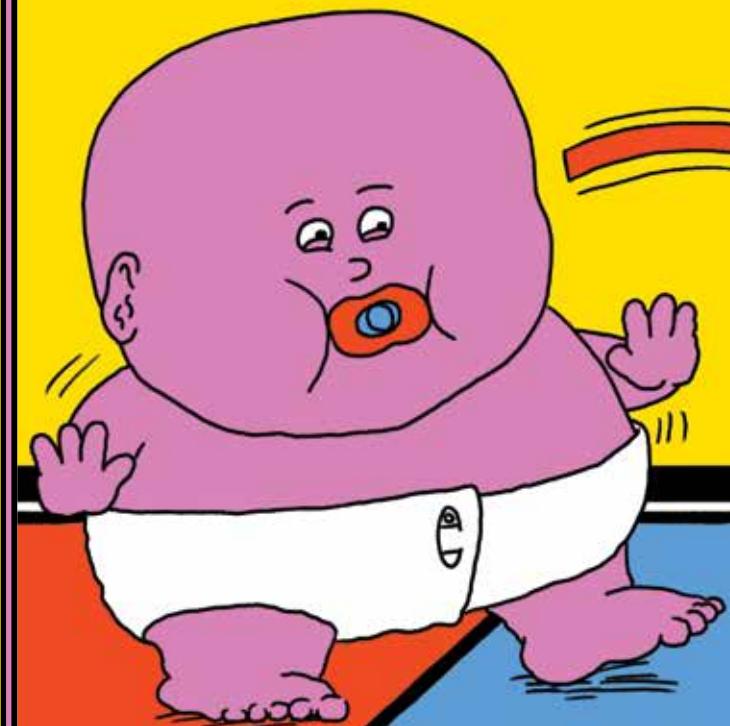


**Rejoignez la course
effrénée et chaotique
d'Athlètes de Compète !**





**Lancez votre dé et déplacez
votre athlète du nombre
de cases indiqué.**



***Mais chaque athlète a
une capacité farfelue
qui chamboule
complètement
le jeu !***



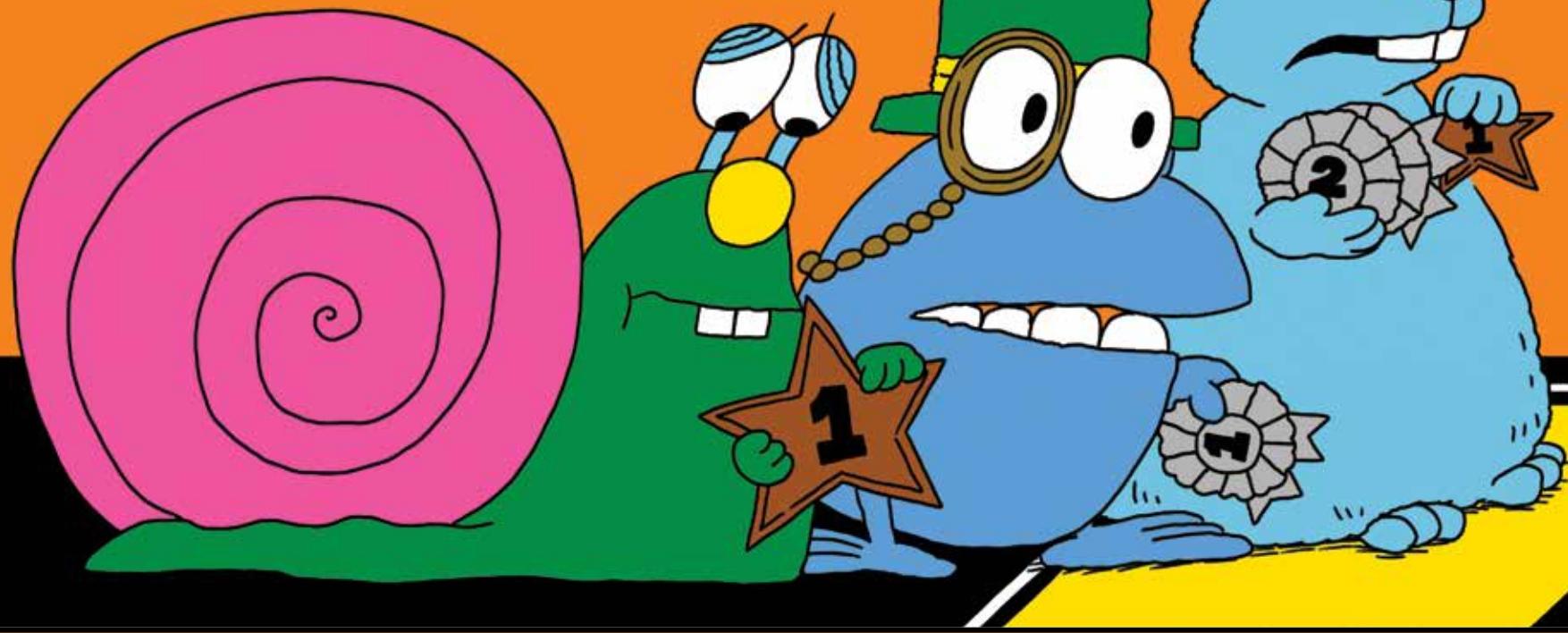


JE RENVOIE MES ADVERSAIRES EN ARRIÈRE
QUAND JE LES DÉPASSE !



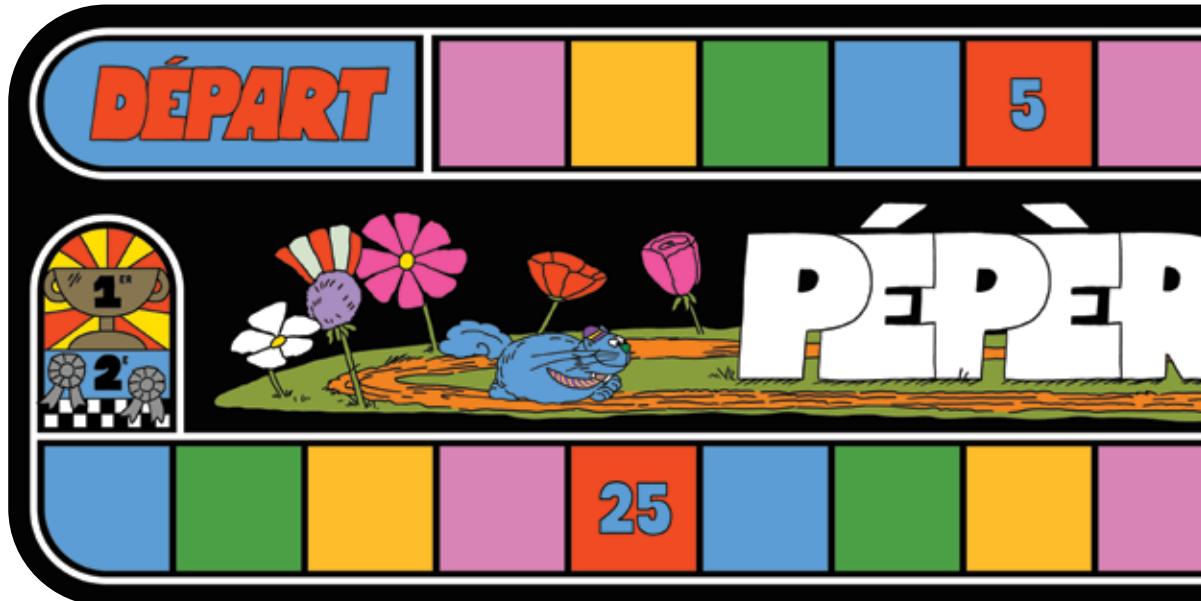
JE PEUX JUSTE... AVANCER
DE 5 CASES !

***Faites quatre courses.
Le joueur qui cumule
le plus de points
l'emporte !***





01



02



03



04





DÉPART

- 01 Placez le plateau au centre de la table, face Pépère visible.
- 02 Videz le sachet de jetons Points sur la table. Faites une pile de jetons **Trophée en Or** et une pile de jetons **Médaille d'Argent**, en les disposant dans l'ordre, les plus élevés en dessous. Formez également une réserve de jetons **Bronze « 1 point »** et **« 3 points »** (en forme d'étoile).
- 03 Gardez le paquet de **cartes Athlète** mélangé à portée de main !
- 04 Videz le sachet de **pions Athlète** sur la table.
- 05 Donnez **un dé** à chaque joueur.

RECRUTEZ VOTRE ÉQUIPE

À cette étape, chaque joueur va composer une équipe de 4 athlètes qu'il utilisera pendant toute la partie, à raison d'un athlète par course.

(Si c'est votre première partie, chaque joueur pioche **4 cartes Athlète au hasard**, pour découvrir leurs pouvoirs. Passez alors directement à la page 14.)

Vous n'êtes que 2 joueurs ? Reportez-vous à la page 26.

Une fois que vous serez familiarisés avec le jeu, **vous pourrez choisir vous-même votre équipe d'athlètes !** Pour cela, révélez deux fois plus de cartes Athlète qu'il y a de joueurs et disposez-les en ligne au centre de la table.

3 JOUEURS → RETOURNEZ **6 CARTES**

4 JOUEURS → RETOURNEZ **8 CARTES**

5 JOUEURS → RETOURNEZ **10 CARTES**

6 JOUEURS → RETOURNEZ **12 CARTES**

Chaque joueur lance son dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence ! En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent les dés jusqu'à se départager.

Dans le sens horaire, chaque personne choisit **une carte Athlète** parmi celles disponibles.

Lorsque le dernier joueur a fait son choix, inversez l'ordre de sélection : le dernier choisit une deuxième carte, puis continuez dans le sens antihoraire jusqu'à ce que tout le monde ait deux athlètes.

Répétez ce processus : effectuez une deuxième sélection en serpent en commençant par le joueur à gauche du premier joueur. Maintenant, vous avez 4 athlètes chacun.

LE JOUEUR **A** CHOISIT EN 1^{er}



LE JOUEUR **A** CHOISIT EN 8^e



LE JOUEUR **B** CHOISIT EN 2^e



LE JOUEUR **B** CHOISIT EN 7^e



LE JOUEUR **C** CHOISIT EN 3^e



LE JOUEUR **C** CHOISIT EN 6^e



LE JOUEUR **D** CHOISIT EN 4^e



LE JOUEUR **D** CHOISIT EN 5^e



*Faites ceci deux fois pour
avoir 4 athlètes chacun.*

À VOS MARQUES, PRÊTS... PARTEZ !

★ DESIGNER LE PREMIER JOUEUR

Lancez chacun votre dé. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent les dés jusqu'à se départager. Celui ou celle qui obtient le chiffre le plus élevé sera le **premier joueur** de la première course.

★ RÉVÉLER LES ATHLÈTES CHOISIS

Ensuite, **choisissez chacun une carte Athlète** de votre main et révélez-la **simultanément**. Vous ne pouvez utiliser chaque athlète qu'une seule fois. Les 4 courses se succèdent et rapportent de plus en plus de points : il peut donc être avantageux de garder vos meilleurs athlètes pour les dernières courses. Prenez chacun le pion Athlète correspondant à votre carte et placez-le sur la case Départ.

Les courses sont simples : à son tour, chaque joueur lance son dé, déplace son athlète et assiste au chaos qui s'ensuit lorsque les pouvoirs se déclenchent !

★ C'EST PARTI !

Lorsque c'est votre tour, lancez votre dé et déplacez votre pion sur la piste d'autant de cases que le résultat obtenu. Il s'agit de votre **déplacement principal**. Beaucoup de pouvoirs se déclenchent spécifiquement lors du déplacement principal, alors soyez attentif à cette formulation, car les athlètes peuvent se déplacer de bien d'autres façons que lors de leurs **déplacements principaux**. Vous effectuez toujours votre déplacement principal, sauf si vous avez **trébuché** (voir page 21).

Lorsque vous avez terminé votre tour, c'est au tour de la personne à votre gauche de jouer. Continuez ainsi jusqu'à ce que deux athlètes aient terminé la course. Le premier arrivé remporte la première place et le Trophée en Or associé. Lorsque le deuxième franchit la ligne d'arrivée, il gagne une Médaille d'Argent et la course prend fin immédiatement.

★ POUVOIRS

Le pouvoir d'un athlète peut se déclencher lorsqu'un joueur choisit de l'utiliser, lorsque les conditions sont réunies ou simplement de manière passive. Si plusieurs pouvoirs doivent se déclencher en même temps, ils le font dans cet ordre :

CASES,
(PISTE GALÈRE) → JOUEUR
ACTIF → AUTRES
JOUEURS
(dans le sens horaire)

Si un pouvoir indique que vous POUVEZ l'utiliser, il est facultatif. Sinon, il est obligatoire !

★ BOUCLES INFINIES !

Si vous vous retrouvez dans une boucle infinie (des pouvoirs qui se déclenchent sans fin), effectuez la boucle une seule fois dans l'ordre où elle se déroule, puis stoppez-la (voir *Détails pratiques*, page 21 pour plus d'explications).



EXEMPLE

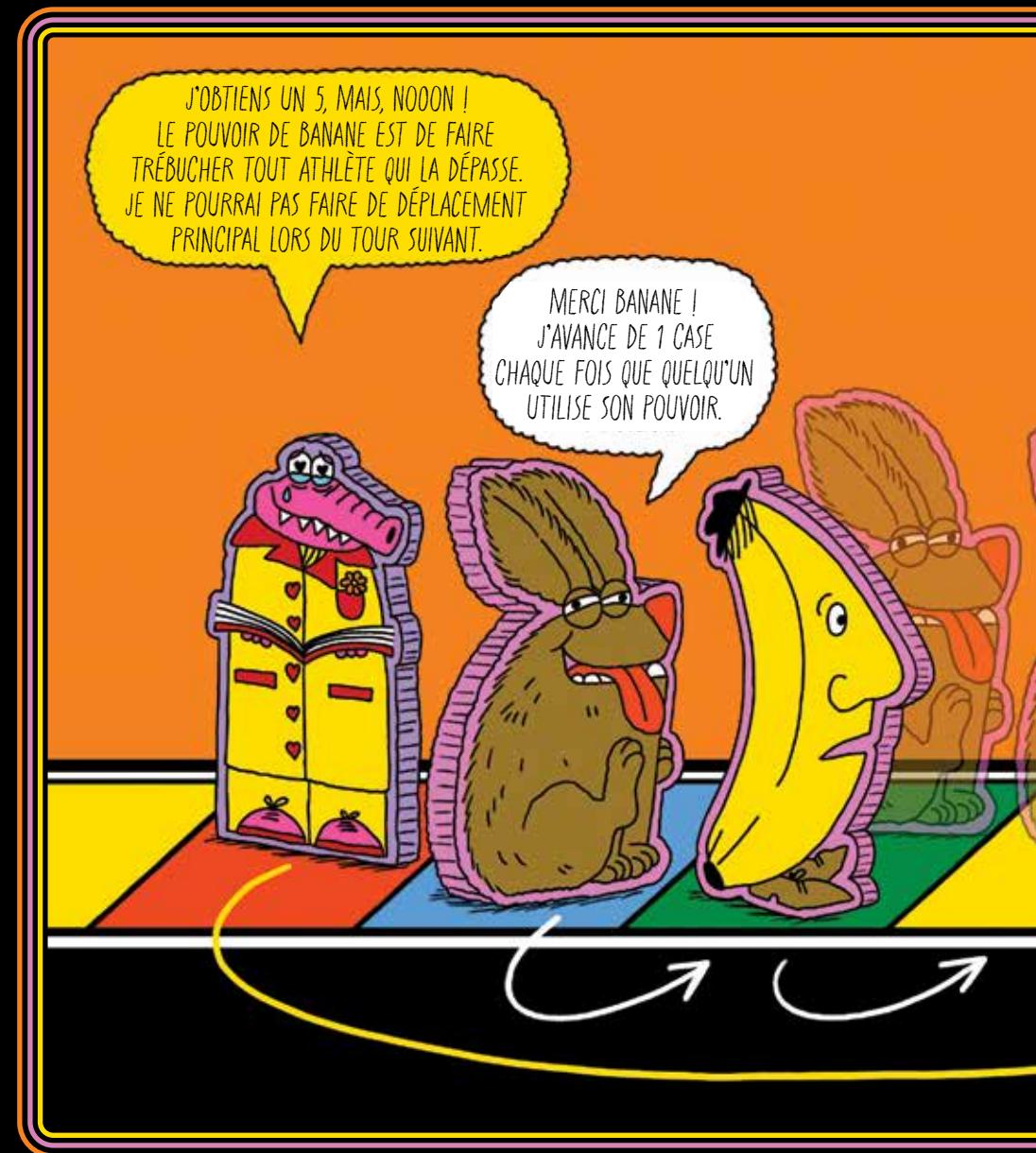
C'est au tour de **Romantique**, qui lance son dé et obtient un 5 pour son **déplacement principal**. Elle avance donc de 5 cases et dépasse **Sac-à-Puces** et **Banane**.

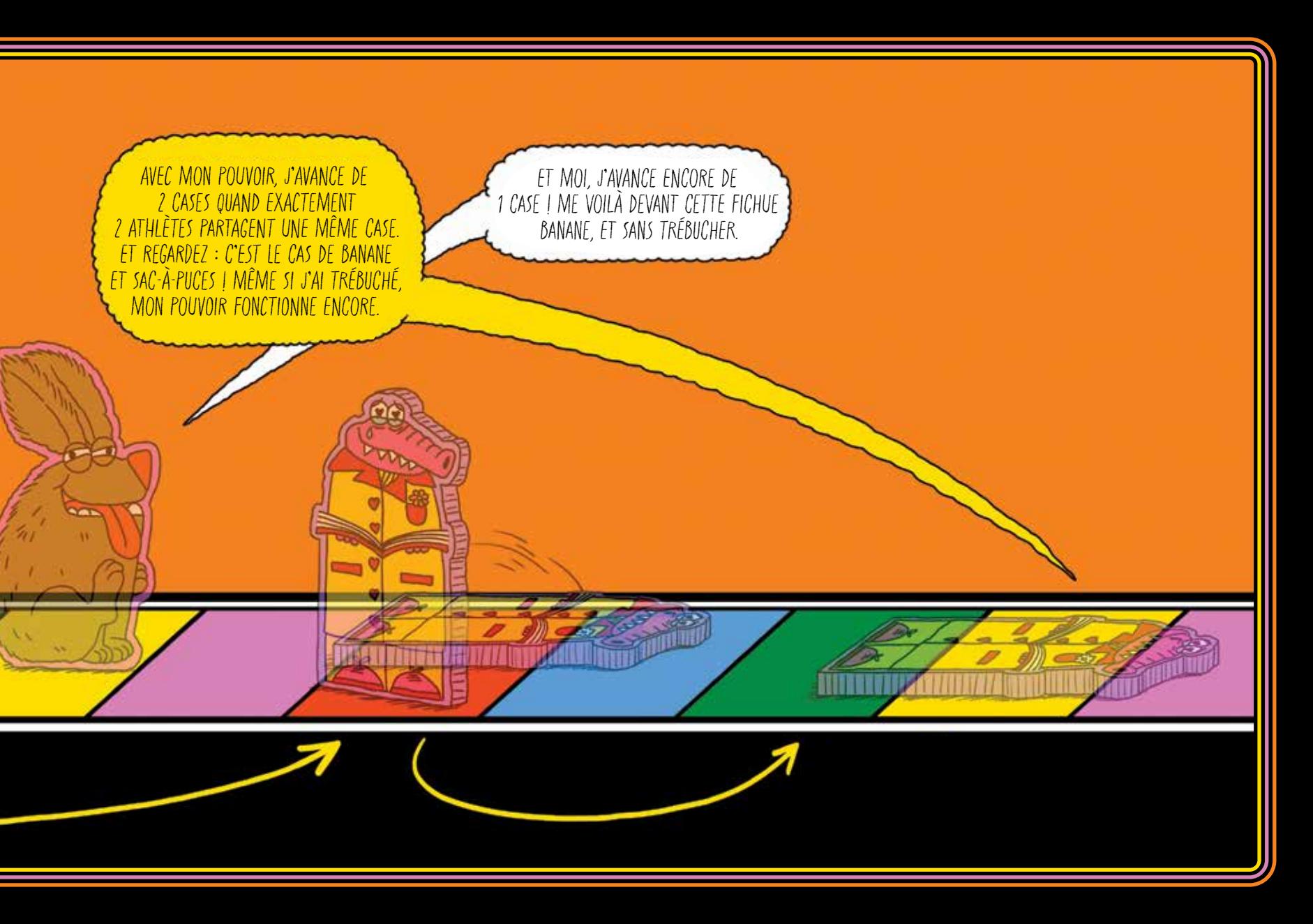
Le pouvoir de **Banane** est de faire trébucher tout athlète qui la dépasse. Ainsi, **Romantique** termine son **déplacement principal** et **trébuche** ! Cela signifie qu'elle n'effectuera pas son prochain déplacement principal.

Sac-à-Puces est ravi, car son pouvoir le fait avancer de 1 case à chaque fois que le pouvoir d'un autre athlète se déclenche. Il avance donc de 1 case et s'arrête sur la même case que **Banane**.

À présent, c'est **Romantique** qui se réjouit, car son pouvoir la fait avancer de 2 cases quand exactement deux athlètes s'arrêtent sur une même case. Même si elle a trébuché, elle peut toujours utiliser son pouvoir.

Bien sûr, comme un autre pouvoir est déclenché, **Sac-à-Puces** avance encore de 1 case (sans trébucher, car il part de la même case que **Banane**, ce qui ne constitue pas un dépassement).





AVEC MON POUVOIR, J'AVANCE DE
2 CASES QUAND EXACTEMENT
2 ATHLÈTES PARTAGENT UNE MÊME CASE.
ET REGARDEZ : C'EST LE CAS DE BANANE
ET SAC-À-PUCES ! MÊME SI J'AI TRÉBUCHE,
MON POUVOIR FONCTIONNE ENCORE.

ET MOI, J'AVANCE ENCORE DE
1 CASE ! ME VOILÀ DEVANT CETTE FICHUE
BANANE, ET SANS TRÉBUCHER.

APRÈS LA COURSE

Dès que l'athlète en deuxième position franchit la ligne d'arrivée, la course prend fin ! L'athlète en première position prend le Trophée en Or du dessus de la pile. L'athlète en deuxième position prend la première Médaille d'Argent disponible. Puis...

- 01 Retirez du plateau toutes les cartes et tous les pions Athlète utilisés durant cette course et rangez-les dans la boîte.
- 02 Retournez le plateau pour passer à l'autre piste.
(Lors d'une partie, vous courez deux fois sur chaque piste : Pépère, Galère, Pépère, Galère.)
Si vous préférez, vous pouvez courir sur une seule piste ou modifier le programme à votre guise. Mettez-vous simplement d'accord avant de commencer la partie, afin de pouvoir élaborer votre stratégie en conséquence.
- 03 Tous les joueurs révèlent simultanément une nouvelle carte Athlète et placent le pion correspondant sur la case Départ. Le joueur dont l'athlète était le plus loin de la ligne d'arrivée (ou le premier éliminé) à la fin de la course précédente commence. En cas d'égalité pour la dernière place, les joueurs concernés se départagent au dé.



DÉCOMPTE FINAL

Lorsque la quatrième course est terminée,
la partie s'achève.

Le gagnant est le joueur ayant cumulé le plus de points en additionnant les points de ses Trophées en Or, de ses Médailles d'Argent et de ses jetons Bronze.

En cas d'égalité, pas besoin de trancher : célèbrez ensemble votre victoire !



CONSEILS PRATIQUES

Athlètes de Compète est un jeu simple, mais vous pouvez provoquer des réactions en chaîne endiablées ! Il peut être utile de connaître quelques concepts clés. Mais ne vous inquiétez pas, vous apprendrez à les maîtriser en jouant.

Vous trouverez ci-contre un guide rapide des termes importants, de ce qui se passe sur la piste et du fonctionnement de certains athlètes. Si quelque chose d'inattendu se produit, consultez ce guide ou laissez-vous porter par les événements. **Acceptez le chaos et les discussions sur les règles, cela fait partie du plaisir de ce jeu !**

Et si vous êtes complètement bloqués, lancez les dés pour décider qui a raison.



TERMES

Case :

La piste commence par la case Départ et se termine par la ligne d'arrivée. La case Départ compte comme une case ! Tout ce qui se trouve au-delà de la ligne d'arrivée ne compte pas.

Dépassemant :

Lorsqu'un athlète commence un déplacement derrière un autre athlète et termine ce même déplacement devant celui-ci.

Déplacement :

Lorsqu'un athlète change de case en conséquence de son déplacement principal, de l'utilisation d'un pouvoir ou de toute autre situation utilisant spécifiquement le mot « déplacement ». Un athlète peut avancer vers la ligne d'arrivée ou reculer vers la case Départ. Si un athlète doit effectuer un « déplacement de 0 case », cela ne compte pas comme un déplacement (les pouvoirs relatifs aux déplacements ne sont donc pas déclenchés).

Déplacement principal :

L'action que vous effectuez à chaque tour (si vous n'avez pas trébuché), en lançant votre dé et en déplaçant votre athlète du nombre de cases correspondant.

Dernière place :

Le ou les athlètes actuellement les plus proches de la case Départ.

Devant/Derrière :

Un athlète est **devant** un autre athlète s'il est arrêté sur une case plus proche de la ligne d'arrivée. Un athlète est **derrière** un autre athlète s'il est arrêté sur une case plus proche de la case Départ. Si des athlètes partagent une même case, chacun n'est ni devant ni derrière les autres.

COURSE GALÈRE

Cases Étoile :



Lorsque vous vous arrêtez sur une case avec une étoile, gagnez un jeton Bronze « 1 point ».

Cases Flèche :



Lorsque vous vous arrêtez sur une case avec une flèche, déplacez-vous du nombre de cases indiqué dans la direction de cette flèche. Cela compte comme un déplacement distinct de celui qui vous a amené sur la case et ne fait jamais partie de votre déplacement principal. Cette distinction peut avoir une importance.

Cases OUPS !:



Lorsque vous vous arrêtez sur une case OUPS !, vous trébuchez (voir terme Trébucher ci-contre) !

DÉTAILS PRATIQUES

1. Si pour une raison ou une autre vous relancez votre dé, ignorez totalement le résultat précédemment obtenu. Le nouveau lancer déclenche toujours les pouvoirs comme celui de Sac-à-Puces, même si le résultat précédent doit être ignoré.
2. La case Départ est une case !
3. Les pouvoirs qui s'appliquent lorsqu'un athlète s'arrête sur une case se déclenchent même si plusieurs athlètes y arrivent en même temps.
4. « Se déplacer de 0 case » ne compte pas comme un déplacement !
5. Les pouvoirs des athlètes qui se déclenchent à un moment précis, par exemple « Au début de mon tour » ne se déclenchent qu'une seule fois par tour.
6. Les pouvoirs des athlètes deviennent inactifs après leur victoire ou leur élimination, sauf indication contraire.
7. Si quelque chose indique que vous pouvez relancer un dé, cela ne concerne que le dernier dé que vous avez lancé.
8. Si vous vous retrouvez dans une **boucle infinie**, par exemple Sac-à-Puces s'arrêtant sur Gros Bébé, effectuez la boucle une seule fois dans l'ordre où elle se déroule, puis stoppez-la. Notez que certains pouvoirs peuvent interagir plusieurs fois, comme Sac-à-Puces et Poisson-Ventouse, ce qui ne compte pas comme une boucle. Vous pouvez continuer à les utiliser !
9. Les jetons Bronze « 3 points » servent à remplacer 3 jetons Bronze « 1 point », si nécessaire.

DÉTAILS DES ATHLÈTES



Alchimiste

Toujours à la recherche du secret ancestral permettant de transformer Ceci en Cela.

Lorsque j'obtiens un 1 ou un 2 pour mon déplacement principal, je peux me déplacer de 4 cases à la place.

DÉPHILOSOPHAT



Banane

Guère plus comestible que vous et moi.

On considère qu'un athlète me dépasse s'il commence son déplacement **derrière** moi et termine ce même déplacement **devant** moi. Les athlètes qui commencent leur déplacement sur ma case ne me dépassent donc pas.

Je fais trébucher tout athlète qui me dépasse.

GLISSADE



Chenille

Elle se contente de vos miettes.

Si un autre athlète obtient un 1 et que Cap'taine Passe est également sur la piste avec moi, je rampe de 1 case, puis c'est au tour de Cap'taine Passe.

Si Alchimiste obtient un 1 dans une course avec Chenille, il ne se déplace pas et Chenille se déplace de 1.



B.O.U.C.H.E.

Biostructure Officiellement Utilisée pour Croquer, Happer et Engloutir.

Si je dévore tellement d'athlètes que personne ne franchit la ligne d'arrivée en deuxième position, alors personne ne gagne les points correspondants et la Médaille d'Argent de cette course est simplement défaussée. S'il ne reste plus qu'un seul athlète en jeu, la course prend fin immédiatement et cet athlète obtient la première ou la deuxième place, selon le cas.

Lorsque je m'arrête sur une case occupée par un seul autre athlète, celui-ci est éliminé de la course.

MIAMI



Cap'taine Passe

La barre est factice, il fonce tout droit, comme tout le monde.

Après mon tour, l'ordre de jeu reprend avec le joueur à ma gauche. (Sauf si j'obtiens un 1 et que je rejoue !)

Lorsque je fais partie d'une équipe avec deux athlètes, comme dans les variantes décrites à la page 26, si j'obtiens un 1, je suis le prochain à jouer dans l'ordre du tour, puis c'est à l'autre athlète de mon équipe.

Lorsqu'un athlète obtient un 1 pour son déplacement principal, je suis le suivant à jouer.

LOUP DE MER



Cinquième Roue

Elle adore tenir la chandelle !

J'effectue mon déplacement principal **après** m'être téléportée.

Au début de mon tour, je peux me déplacer sur n'importe quelle case occupée par exactement 2 athlètes.

ATTENDEZ-MOI



Baba Yaga

Ce type de propriété ne court pas les rues.

Si je partage une case avec le Duelliste, nous pouvons nous affronter, mais le Duelliste trébuche quand même. L'Hypnotiseur peut me jeter un sort, mais il trébuche malgré tout.

Je fais trébucher tout athlète qui s'arrête sur ma case, ou déjà présent sur la case où je m'arrête.

CROCHÉ-PATTE



Centaure

Spécialiste des ruades.

Un athlète ne peut pas être renvoyé plus loin que la case Départ.

Lorsque je dépasse un athlète, il recule de 2 cases.

RUADE



Coach

Croire en soi est d'autant plus important quand on est un grand lézard vert.

Je bénéficie aussi de mon propre pouvoir !



Dirigeable

Conçu pour voler, destiné à exploser.



Endormimie

Elle se distingue par sa fatigue, sa lenteur, et par la traînée de bave qui la suit !

Si j'ai trébuché lors du tour précédent, je gagne quand même un point au début de mon nouveau tour (si je suis seule en dernière position). Ensuite, à l'étape qui serait celle de mon **déplacement principal**, je me relève.



Gros Fêtard

Voilà ce qui arrive quand on met un chapeau de fête à un ours !

Si Gros Bébé fait la fête sur ma case, tout le monde qui s'y trouve recule de 1 case.



Docteur Fusée

Travaille de nuit comme neurochirurgien.

Je lance mon dé, PUIS je décide si cela vaut le coup de trébucher.



Génie

Et pourtant ignorant en matière d'amour.

Si je cours contre Cap'taine Passe et que je prédis un 1, Cap'taine Passe joue après mon second tour, car son pouvoir se déclenche après le mien.

Lorsque je fais partie d'une équipe avec deux athlètes, comme dans les variantes décrites à la page 26, si je prédis juste, j'obtiens un tour supplémentaire, mais pas l'autre athlète de mon équipe.



Grouille-Grenouille

On la voit souvent d'en bas.

Je saute par-dessus les cases occupées par les autres athlètes, ce qui signifie que je n'avance que sur des cases inoccupées. Si je dois avancer de 3 cases, j'avance en fait de **3 cases inoccupées** en ignorant celles où se trouvent d'autres athlètes.

Mon pouvoir s'applique aussi quand je recule.



Duelliste

Quand on porte une rapière, tous les prétextes sont bons pour provoquer quelqu'un en duel.

Je peux me battre en duel plusieurs fois par tour, même lorsque ce n'est pas mon tour. Il suffit que je partage une case avec un autre athlète pour immédiatement le provoquer en duel.

Je ne peux pas interrompre les actions en cours : par exemple, aucun duel n'a lieu entre un lancer de dé et le déplacement qui y est lié.

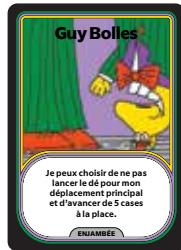


Gros Bébé

Elle a 30 ans.

Je suis un cas unique : lorsque d'autres athlètes sont placés derrière moi grâce à mon pouvoir, cela ne compte pas comme un déplacement si ce n'était pas leur tour. C'est comme s'ils s'étaient simplement arrêtés sur cette case.

Si je m'arrête sur la case de Banane et que je la repousse, cela compte comme si je la dépassais et je trébuche.



Guy Bolles

Il a aussi des bras, mais tout le monde s'en moque.

Mon pouvoir compte comme mon déplacement principal, je peux donc être englué par Slime ou obtenir le bonus de Coach.

DÉTAILS DES ATHLÈTES



Hyènarquoise

C'est une critique constructive.

Mon pouvoir se déclenche également lorsqu'un athlète se redresse après avoir trébuché (il termine son tour sur la case où il l'a commencé).



Lorsqu'un athlète finit son tour à la case ou moins de sa case de départ, j'avance de 2 cases.

JOIE CRUELLE



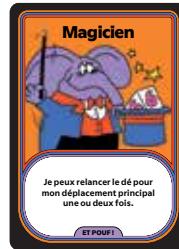
Jumeau

Il n'a pas de lien de parenté avec qui que ce soit, mais il ressemble à tout le monde.



Avant la course, je peux choisir un athlète qui a remporté une course précédente et commencer avec son pouvoir.

DOUBLÉ JEU



Magicien

Il peut également lancer des boules de feu.

Je dois utiliser mon dernier lancer, quel que soit son résultat.



Je peux relancer le dé pour mon déplacement principal une ou deux fois.

ET POUF !



Hypnotiseur

C'est lui qui a ajouté cette ligne dans le livret.



Au début de mon tour, je peux téléporter un athlète sur ma case.

ISSUVEZ MA VOIX



Larbin

Si vous êtes heureux, il est heureux.



Lorsqu'un autre athlète obtient un 6 pour son déplacement principal, j'avance de 2 cases avant qu'il se déplace.

OUI, MAÎTRE



Marchand Déambulant

Il a choisi sa carrière en lançant des dés.

Si un autre joueur relance son dé, je me déplace avant lui.



Chaque athlète peut relancer le dé pour son déplacement principal une fois par tour. Lorsqu'un autre athlète le fait, j'avance de 1 case.

DERNIÈRE DÉ-MARQUE



Imichateur

Tous les chats sont gris, ou presque.

Je conserve en permanence le pouvoir de l'athlète en tête, pas uniquement pendant mon tour. En cas de contradiction entre moi et l'athlète que j'imiter, par exemple avec Gros Bébé, c'est son pouvoir qui prévaut. Je n'imiter jamais les pouvoirs « avant la course ».



Je copie le pouvoir de l'athlète actuellement en tête. En cas d'égalité, je choisis.

EN DOUBLETTE



Lièvrapiide

La seule chose qu'il ne peut pas distancer, c'est son orgueil.



Je gagne un effet « +2 » pour mon déplacement principal. Lorsqu'un autre athlète commence mon tour seul en tête, je n'effectue pas mon déplacement principal.

PARTIR À POINT



Œuf

Vous devriez voir la tête de la poule.

Je garde toujours mon propre pion, même si je prends le pouvoir d'un autre athlète ! Je bénéficie de tous les pouvoirs imités, y compris ceux « avant la course ».



Avant la course, placez 3 nouveaux athlètes dans le paquet et choisissez-en un. Je copie son pouvoir.

EN BROYUILLÉ



Poisson-Ventouse

A du mal à lâcher prise.



Sac-à-Puces

Ouaip, je compte bien avancer discrètos.

Lorsque Slime est sur le plateau, je me déplace de 1 case pour chaque effet « -1 » qui affecte le déplacement principal d'un athlète. Avec Marchand Déambulant, je me déplace à chaque nouveau lancer. Avec Grouille-Grenouille, je me déplace à chaque case sautée. Si elle saute par-dessus 2 cases occupées consécutives, je me déplace de 1 case deux fois. Je me déplace de 1 case à chaque nouveau lancer du Magicien, même s'il n'est pas utilisé.



Pompon

Un petit être plein d'énergie.



Sisyphe

Baisse la tête et pousse.

Si j'obtiens plus de quatre 6 au cours de la course, je continue à perdre des points, si j'en ai.

Je n'effectue pas mon déplacement principal après m'être téléporté.



Tatillon

Il a corrigé ce livret de règles alors qu'on ne lui avait rien demandé.

Ce pouvoir concerne tous les déplacements liés aux déplacements principaux, aux pouvoirs, etc. Par exemple, si le Duelliste remporte un duel sur la dernière case avant la ligne d'arrivée, il ne la franchit pas, car il avancerait ainsi de 2 cases alors qu'il n'en faut qu'une seule.



Tong

Perpétuellement à la recherche de sa jumelle perdue.

Mon échange est une téléportation : je ne lance pas mon dé et ce mouvement ne compte pas comme un déplacement.

Je n'occupe à aucun moment la même case que l'athlète avec lequel j'échange ma place. Nos téléportations sont simultanées.



Slime

Un peu collant.

Ma substance visqueuse réduit la valeur des déplacements, pas le résultat du dé. Elle ne transforme donc pas un 6 en 5 et n'empêche pas Larbin de faire son travail.

Lorsque le Docteur Fusée utilise son pouvoir, il double son résultat avant de subir un effet « -1 ».



Tremplin-Devin

Le seul plan qu'il ne parvient pas à échafauder, c'est la réconciliation de ses parents.

Si je pronostique ma propre victoire, je peux remporter la 1^{re} et la 2^e place.

VARIANTE À 2 JOUEURS

Les règles sont les mêmes, à quelques exceptions près...

Recrutement :

Piochez 8 cartes Athlète, alignez-les face visible et procédez à une sélection en serpent (les joueurs A et B suivent cet ordre de sélection : ABBAABBA). Répétez l'opération avec 8 autres cartes Athlète, dans l'ordre inverse (BAABBAAB), pour que chaque joueur constitue une équipe de 8 athlètes (16 athlètes en tout).

Préparation :

Au début de chaque course, les deux joueurs choisissent simultanément 2 athlètes différents, alignant ainsi un total de 4 athlètes sur la case Départ. Chaque joueur prend également deux dés : un par athlète en piste.

Course :

Lorsque c'est votre tour, faites avancer vos deux athlètes l'un après l'autre selon les règles habituelles, dans l'ordre de votre choix. Veillez simplement à terminer complètement le tour du premier athlète avant de passer au second. Si vous disposez de pouvoirs qui se déclenchent lorsque « d'autres athlètes » font quelque chose, cela inclut votre deuxième athlète.

Après la première course, le joueur qui a obtenu le moins de points lors de la course précédente commence la suivante. En cas d'égalité, lancez les dés !

VARIANTE À 3 JOUEURS AVEC DOUBLES ATHLÈTES

Les règles sont les mêmes, à quelques exceptions près...

Recrutement :

Piochez 6 cartes Athlète, alignez-les face visible et procédez à la sélection en serpent, comme toujours. Répétez cette opération 4 fois, en changeant à chaque fois le joueur qui commence la sélection (ABCCBA ; BCAACB ; CABBAAC ; ABCCBA). À l'issue de cette phase, chaque joueur doit disposer de 8 athlètes.

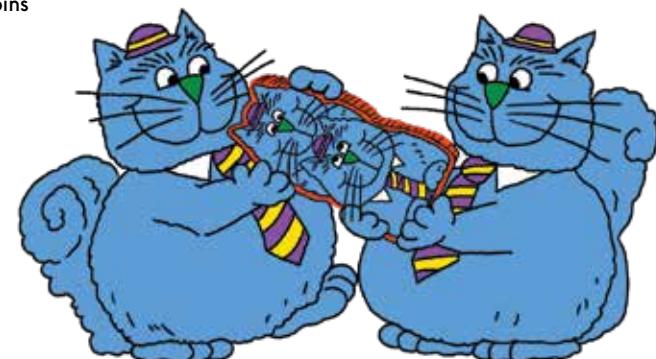
Préparation :

Au début de chaque course, les joueurs choisissent simultanément 2 athlètes différents, alignant ainsi un total de 6 athlètes sur la case Départ. Chaque joueur prend également deux dés : un par athlète en piste.

Course :

Lorsque c'est votre tour, faites avancer vos deux athlètes l'un après l'autre selon les règles habituelles, dans l'ordre de votre choix. Veillez simplement à terminer complètement le tour du premier athlète avant de passer au second. Si vous disposez de pouvoirs qui se déclenchent lorsque « d'autres athlètes » font quelque chose, cela inclut votre deuxième athlète.

Après la première course, le joueur qui a obtenu le moins de points lors de la course précédente commence la suivante. En cas d'égalité, lancez les dés !



MATÉRIEL ET CRÉDITS

Matériel

- 1 plateau Piste (recto verso : Course Pépère/Course Galère)
- 36 pions Athlète
- 36 cartes Athlète
- 6 dés
- 4 jetons Trophée en Or pour la 1^{re} place
- 4 jetons Médaille d'Argent pour la 2^e place
- 9 jetons Bronze « 3 points »
- 16 jetons Bronze « 1 point »
- 1 livret de règles

Crédits

- Création :** Takashi Ishida
Actualisation : Richard Garfield
Direction artistique : Alex Hague
Illustrations : Angela Kirkwood
Graphisme : Elizabeth Goodspeed, Janet Delavan
Conception et développement supplémentaires : Skaff Elias, James Nathan Spencer et Justin Vickers
Rédactrice en chef : Sophie Abromowitz
Éditeur : CMYK
Fabricant : Strom MFG
Remerciements : Maisy Hatchard, Bryan Bornmueller, Ted Werner et la communauté de testeurs de *Magical Athlete* (titre original)
- IELLO SAS pour la version française**
Gestion de projet : Marie-Laure Faurite
Traduction : MeepleRules.fr
Relecture : Juliette Chastel et Robin Leplumey
Graphisme : Doriane Frache



cmyk.games



iello.fr