

FAQ ATHLÈTES DE COMPÈTE

★ INTRODUCTION

Soyons honnêtes : Athlètes de Compète **ADORE** les pouvoirs qui se percutent, les arrivées impossibles et les petites catastrophes qui transforment une course tranquille en légende familiale.

Cette FAQ n'a donc **PAS** pour mission de retirer ce joyeux chaos : elle sert seulement à distinguer le chaos voulu du chaos provoqué par une règle mal comprise.

Pour chaque situation, le meilleur réflexe consiste à regarder successivement le résultat du dé, la valeur finale du déplacement,

le mouvement du pion, son arrêt, puis les conséquences. Dans cet ordre, même les combinaisons les plus acrobatiques finissent généralement par retomber sur leurs pieds. Généralement.

Et si ce n'est pas le cas, n'oubliez pas la règle la plus essentielle du jeu : "En cas de désaccord entre les joueurs, que chacun lance un dé : la valeur la plus haute décide."

Cette version 2.0 de la FAQ intègre les récentes précisions de règles officialisées en août 2026 par l'éditeur du jeu, CMYK.



SOMMAIRE

★ POINTS DE RÈGLES 3

Effet des actions	3
Ordre de priorité	3
Modificateurs	4
Relances	4
Téléportation	5
Mouvements simultanés.....	5
Recul.....	6
Case Départ	6
Trébuchement	7
Boucle.....	7
Timing	7
Autre Athlète	8

★ ESPRIT DE COMPÈTE 9

Personnages cheatés.....	9
Erreurs	10
Esprit du jeu.....	10

★ LES ATHLÈTES 11

Alchimiste.....	11
Baba Yaga.....	11
Banane	12
B.O.U.C.H.E.....	12
Cap'taine Passe	13
Centaure.....	13
Chenille.....	14
Cinquième Roue	14
Coach.....	15
Dirigeable	15
Docteur Fusée.....	16
Duelliste	16
Endormimie	17
Génie	17
Gros Bébé	18
Gros Fêtard	18
Grouille-Grenouille.....	19

Guy Bolles	19
Hyénarquoise	20
Hypnotiseur	20
Imichateur	21
Jumeau	21
Larbin	22
Lièvrapipe.....	22
Magicien	23
Marchand Déambulant	23
Œuf	24
Poisson-Ventouse	24
Pompon	25
Romantique.....	25
Sac-à-Puces	26
Sisyphes	26
Slime.....	27
Tatillon.....	27
Tong.....	28
Tremplin-Devin	28

LES POINTS DE RÈGLES QUE VOUS ALLEZ (PROBABLEMENT) OUBLIER

EFFET DES ACTIONS

Lorsqu'une action commence, laissez-la toujours aller jusqu'au bout avant d'en résoudre les conséquences. Attention toutefois : certains pouvoirs interviennent précisément avant le déplacement, pour modifier son calcul, le remplacer ou le supprimer. Ils font partie de sa résolution normale.



ORDRE DE PRIORITÉ

Quand plusieurs effets veulent se résoudre en même temps, on suit un ordre précis :



Les pouvoirs facultatifs, comme celui du Duelliste, suivent ce même ordre de résolution : ils ne disposent pas d'un guichet secret. Lorsqu'arrive leur rang, ils ne peuvent être utilisés que si leur condition est toujours remplie.

Lorsqu'un joueur contrôle plusieurs Athlètes, il les range dans un ordre fixe au début de la course. Cet ordre sert aussi à départager leurs pouvoirs. On évite ainsi de choisir l'ordre le plus arrangeant après avoir vu les premières conséquences.

MODIFICATEURS

Les +1, +2, -1 et autres modificateurs ne sont pas de petits déplacements ajoutés après coup.

Lancez le dé, appliquez les modificateurs, et déplacez l'Athlète. Un 3 accompagné d'un +2 donne donc un unique déplacement de 5 : on ne fait pas 3, une case de piste, puis encore 2.

EN REVANCHE, un modificateur ne change pas la face du dé. Un 6 reste un 6 : il peut déclencher **Sisyphé** lorsqu'il s'agit de son propre lancer, ou **Larbin** lorsqu'un autre Athlète l'obtient.

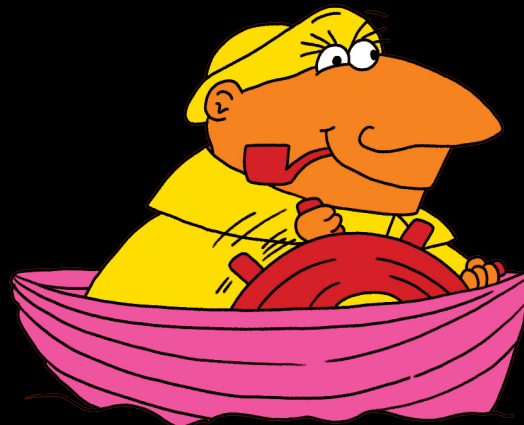
De même, un 1 reste un 1 : il peut déclencher **Chenille** lorsqu'un autre Athlète l'obtient, ainsi que **Cap'taine Passe**. Le modificateur s'applique au nombre de cases franchies, pas au résultat obtenu par le dé.

Et oui, le total peut descendre sous zéro. Avec un résultat de 1 et deux effets -1, le déplacement vaut -1 : l'Athlète recule d'une case. Zéro signifie qu'il reste sur place et ne compte pas comme un déplacement.

RELANCES

La décision de relancer se prend avant que les pouvoirs attirés par le résultat ne commencent à s'activer. Si vous remplacez un 1 par un 4, le 1 quitte la partie sans laisser de souvenir : **Chenille** et **Cap'taine Passe** ne réagissent pas à ce résultat abandonné. Même principe avec un 6 et **Larbin**.

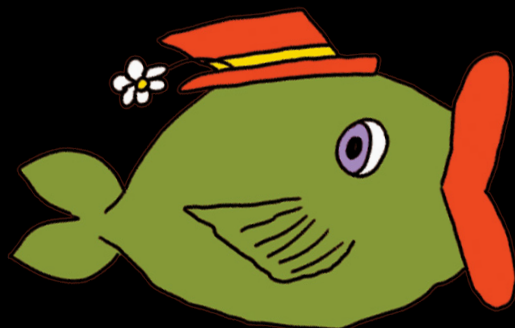
Marchand Déambulant constitue le petit détail à ne pas rater : lorsqu'un autre Athlète utilise sa relance, **Marchand Déambulant** avance avant que le nouveau dé soit lancé. Une fois qu'une conséquence du premier résultat a commencé, il est techniquement trop tard pour demander la relance.



TÉLÉPORTATION

Un Athlète téléporté disparaît d'une case et réapparaît sur une autre, sans traverser ce qui se trouve entre les deux. Il ne s'est donc ni déplacé au sens des pouvoirs, ni n'a dépassé quelqu'un. En revanche, il s'arrête bien à destination : les cases de piste et les pouvoirs qui regardent un arrêt peuvent fonctionner.

C'est pourquoi **Tong** peut déposer **B.O.U.C.H.E.** avec un unique Athlète déjà présent sur sa case et provoquer son élimination, tandis que **Poisson-Ventouse** ne peut s'accrocher à personne pendant l'échange : il n'y a aucun déplacement à suivre.



MOUVEMENTS SIMULTANÉS

C'est la précision majeure de cette nouvelle édition de la FAQ, directement issue du nouveau livret de règles proposé par CMYK. Quand plusieurs Athlètes arrivent simultanément sur la même case, aucun n'est considéré comme étant arrivé juste avant l'autre. Les pouvoirs qui demandent qu'un Athlète rejoigne un autre déjà installé ne se déclenchent donc pas entre les membres du groupe. Les cases de piste de leurs destinations, elles, restent parfaitement actives.

Poisson-Ventouse et l'Athlète auquel il s'accroche arrivent ainsi sur la même case en même temps. L'Athlète suivi sera traité en premier pour le classement et les conséquences, mais cela ne transforme pas leur arrivée commune en deux arrivées successives : **Romantique** ne réagit pas entre eux.

Ou, dit autrement, un combo **Romantique** + **Poisson-Ventouse** ne se déclenche pas en boucle jusqu'à la ligne d'arrivée car tous les deux arrivent en même temps sur la case.

RECU

Pour savoir s'il y a dépassement, regardez seulement le début et la fin d'un même déplacement. Si l'Athlète commence d'un côté de son rival et termine de l'autre, ils se sont croisés — que le pion avançait vers l'arrivée ou reculait vers le Départ. En revanche, partir de la même case ne compte jamais comme un dépassement.

Centaure peut donc déclencher son pouvoir en reculant (mais il propulse toujours ses victimes en direction du départ) et **Banane** peut faire trébucher un Athlète qui la croise à contresens. La piste n'a pas de rétroviseur, mais les pouvoirs, eux, regardent très bien derrière.



CASE DÉPART

La case Départ fait partie de la piste et personne ne peut reculer au-delà. Pour terminer une course, on franchit normalement la ligne d'arrivée, même si le déplacement est plus long que nécessaire.

Cela implique plusieurs choses. La case départ étant une case, tout ce qui peut se produire sur une case peut s'y produire : le **Duelliste** peut provoquer tous les autres coureurs dès la première seconde de jeu, et **Gros Fêtard** bénéficiera d'un +1 par personne présente avec lui sur la case. La seule exception notable est **Gros Bébé**, obligé de partager la grande case avec ses rivaux.

Concernant la ligne d'arrivée, il est important de noter que les pouvoirs des Athlètes qui l'ont franchie ne s'activent plus, ils sont considérés hors course dès que la ligne est franchie. Les petits malins qui voulaient substituer leur **Tong** ou hypnotiser un vainqueur en seront pour leurs frais.

TRÉBUCHEMENT

Trébucher ne coupe pas le pouvoir d'un Athlète. Il reste sur sa case et continue de réagir normalement à ce qui se passe autour de lui. Lors de son prochain déplacement principal, il se relève à la place de l'effectuer. Il peut donc se déplacer s'il est activé (par exemple **Sac-à-Puces**), faire trébucher (**Banane**), ou être téléporté ailleurs.

Lorsqu'un Athlète couché doit effectuer son déplacement principal, il se relève à la place. S'il a trébuché plus tôt pendant ce même tour, il se relève donc dès la phase de déplacement principal de ce tour.

BOUCLE

La règle des boucles infinies ne s'applique que si la séquence ramène exactement les mêmes Athlètes aux mêmes places, dans les mêmes états, avec les mêmes effets prêts à recommencer. C'est le jour de la marmotte, au pion près. On laisse alors une seule itération se résoudre normalement, puis on s'arrête juste avant qu'elle recommence.

Si chaque tour de manège rapporte des points, élimine quelqu'un ou rapproche durablement un Athlète de l'arrivée, l'état de jeu change : ce n'est pas une boucle au sens de la règle, même si les mêmes pouvoirs continuent de s'enchaîner.

TIMING

C'est au tour de Romantique. Elle termine son déplacement principal sur la case du **Duelliste**. À cet instant, le pouvoir de **Romantique** et la possibilité de duel doivent être examinés. **Duelliste** peut parfaitement déclarer un duel pendant le tour d'un autre Athlète, mais **Romantique** est ici prioritaire puisqu'elle est l'Athlète du joueur actif.

Elle avance donc d'abord de 2 cases. Après son départ, elle ne partage plus la case du **Duelliste** : lorsque sa possibilité de duel est examinée, sa condition n'est plus remplie et aucun duel ne peut être déclaré.

AUTRE ATHLÈTE

Les joueurs sont parfois décontenancés par certains effets (c'est normal, c'est le but du jeu), notamment sur la notion de ce qui s'applique à leur personnage ou pas.

L'une des notions à retenir, c'est que si le pouvoir de l'athlète indique « un athlète », alors le pouvoir s'applique à TOUS les personnages en piste, lui compris. C'est par exemple ce cas du **Cap'taine Passe**, qui peut donc rejouer immédiatement s'il obtient un 1 au dé, mais aussi de **Romantique** ou de **Hyènarquoise**.

En revanche, quand le pouvoir spécifie « un autre athlète » (comme le **Larbin**, la **Chenille**, le **Slime**...) alors il ne peut s'appliquer à lui-même.



LES GRANDES QUESTIONS DE COMPÈTE



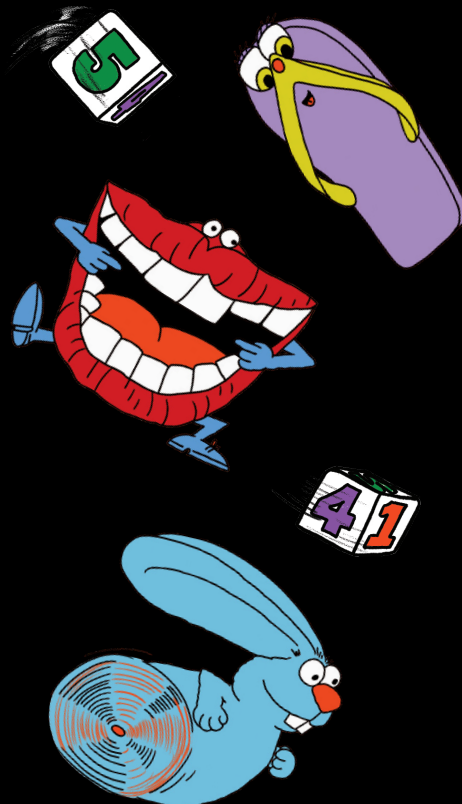
★ CET ATHLÈTE, FRANCHEMENT, IL EST COMPLÈTEMENT CHEATÉ, NON ?

Peut-être. Et c'est souvent précisément ce qui rend la course drôle. Athlètes de Compète n'est pas une collection de pouvoirs sages et interchangeables : certains dominent une configuration, d'autres patientent trois tours avant de provoquer une catastrophe dont tout le monde parlera encore au dessert. Une interaction spectaculaire n'est donc pas, à elle seule, la preuve d'une erreur.

Avant de crier au scandale, vérifiez le texte exact du pouvoir, le moment où il se déclenche et s'il modifie un déplacement ou en crée un nouveau. Si le combo fonctionne encore après cela, félicitations : vous venez probablement de découvrir une excellente raison de rejouer.

Et on va vous révéler un secret marrant. Depuis la sortie du jeu, nous recevons PLEIN de messages pour nous dire que CE personnage est ultra cheaté par rapport aux autres.

Et dans chaque message... ce n'est jamais le même. La meilleure preuve d'équilibrage du jeu ever : tout le monde pense que le personnage de l'adversaire est trop fort.



★ **ON S'EST TROMPÉS SUR UNE RÈGLE :
DEVONS-NOUS BRÛLER LE PLATEAU DE JEU ?**

Non. Corrigez ce qui peut l'être sans remonter toute la course, expliquez la règle correcte, puis continuez.

Si une relance a été oubliée et que ses conséquences sont déjà parties très loin, la philosophie officielle peut se résumer ainsi : ne jouez pas avec des gens pénibles. Un peu de souplesse vaut mieux qu'une enquête médico-ludique autour du plateau.

★ **HAUT BAS GAUCHE DROITE A+B+C+START**

N'oubliez jamais que la règle ultime dans le jeu, celle qui vous permet de résoudre instantanément bon nombre d'incertitudes et de situations litigieuses est fièrement énoncée page 20 :

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

À ne pas oublier. Jamais.



L'ENCYCLOPÉDIE DES 36 ATHLÈTES

↑ SOMMAIRE

SPRINTITURI
TE SALUTANT

ALCHIMISTE

Un 1 ? J'en fais un 4. Question de chimie.



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

- Le pouvoir de l'**Alchimiste** ne modifie pas le résultat du dé : un 1 reste un 1, même s'il choisit de se déplacer de 4 cases. Ce résultat déclenche donc **Chenille** et **Cap'taine Passe**.

Attention : **Chenille** annule entièrement le déplacement principal de l'**Alchimiste**, qui ne peut alors plus le remplacer par une avance de 4 cases.

- Si l'**Alchimiste** relance son dé — par exemple grâce au **Marchand Déambulant** — le premier résultat est annulé. Seul le résultat finalement conservé peut déclencher un pouvoir : un 1 obtenu puis relancé n'active donc ni **Chenille** ni **Cap'taine Passe**.

BABA YAGA

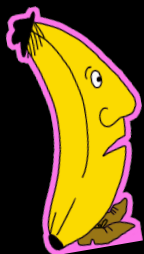
Approchez, je viens de cirer le sol.



Texte de la carte : « Je fais trébucher tout Athlète qui s'arrête sur ma case, ou déjà présent sur la case où je m'arrête. »

- **Baba Yaga** fait trébucher les Athlètes qui s'arrêtent sur sa case et ceux qui étaient déjà présents lorsqu'elle s'arrête avec eux.
- Si **Baba Yaga** et un autre Athlète arrivent simultanément dans le même mouvement groupé, leur arrivée commune ne déclenche pas son pouvoir entre eux.
- Une téléportation crée bien un arrêt : **Hypnotiseur** peut faire venir **Baba Yaga**, mais il se retrouve alors à ses pieds — au sens propre.
- Au tour du **Duelliste**, si son duel a priorité et qu'il gagne, il avance d'abord de 2 cases. L'effet de **Baba Yaga** le fait ensuite trébucher sur sa nouvelle case.

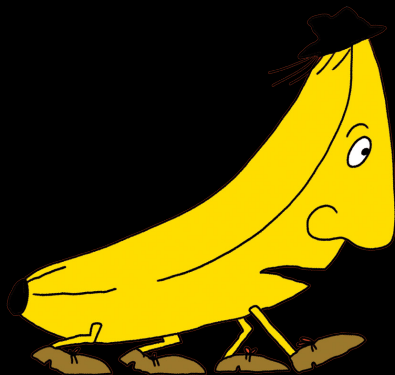
BANANE



C'est sur les vieilles peaux qu'on fait les meilleures chutes !

Texte de la carte : « Je fais trébucher tout Athlète qui me dépasse. »

- Regardez le début et la fin d'un même déplacement : partir derrière **Banane** et finir devant suffit pour l'avoir dépassée. **Grouille-Grenouille** trébuche donc sur **Banane** même si elle a sauté sa case.
- Le croisement fonctionne aussi en reculant. **Banane** surveille les deux sens de circulation.
- Un Athlète qui démarre sur sa case ne la dépasse pas, même s'il termine devant elle.



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

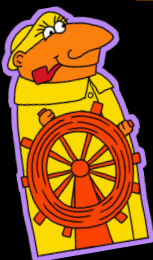
Wapeu wapeu wapeu wapeu wapeu

Texte de la carte : « Lorsque je m'arrête sur une case occupée par un seul autre Athlète, celui-ci est éliminé de la course. »



- C'est **B.O.U.C.H.E.** qui doit s'arrêter avec exactement 1 autre Athlète. Si quelqu'un vient simplement la rejoindre, elle ne mange personne pour cette seule raison.
- Une téléportation compte comme un arrêt : **Tong** peut donc l'expédier directement « à table ».
- Si **B.O.U.C.H.E.** et sa cible arrivent ensemble (par exemple avec l'effet de **Gros Fêtard**), aucun des deux n'était déjà installé : son pouvoir ne se déclenche pas.
- S'il ne reste qu'un Athlète après les éliminations, la course s'arrête et cet Athlète obtient la place encore disponible.

CAP'TAINE PASSE



*Un petit 1,
et je passe devant tout le monde.*

Texte de la carte : « *Lorsqu'un Athlète obtient un 1 pour son déplacement principal, je suis le suivant à jouer.* »

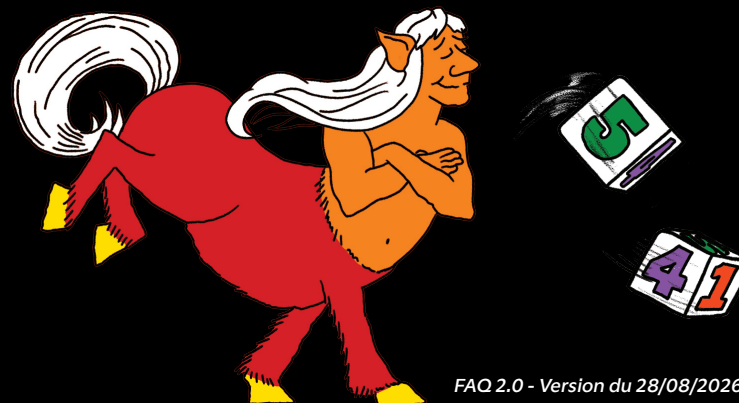
- **Cap'taine Passe** guette le résultat finalement conservé. Un 1 effacé par une relance ne lui réserve aucun tour.
- Sur un 1 conservé, il devient le prochain Athlète à jouer — mais seulement lorsque le tour actuel et toutes ses conséquences sont terminés. Les Athlètes intercalés entre celui qui a obtenu un 1 et **Cap'taine Passe** sautent leur tour (et maudissent le lanceur du dé sur cinq générations).
- Si **Cap'taine Passe** obtient lui-même un 1 sur son lancer, il rejoue ensuite.
- Si plusieurs **Cap'taine Passe** se déclenchent en même temps, résolvez-les dans l'ordre habituel. Dès que le premier a fini, le suivant démarre son tour. Si plusieurs appartiennent au même joueur, leur ordre fixe permet de les départager.

CENTAURE

Je dépasse, vous reculez.

Texte de la carte : « *Lorsque je dépasse un Athlète, il recule de 2 cases.* »

- Il peut dépasser en avançant comme en reculant.
- Chaque Athlète dépassé recule de 2 cases, sans jamais aller au-delà du Départ.
- Plusieurs Athlètes dépassés sur la même case reculent ensemble et simultanément.
- S'il traverse plusieurs cases occupées, traitez-les dans l'ordre du parcours : les premiers croisés reculent les premiers.



CHENILLE



1, c'est la chenille qui redémarre.

Texte de la carte : « Lorsqu'un autre Athlète obtient un 1 pour son déplacement principal, il n'effectue pas ce déplacement et c'est moi qui avance de 1 case. »

- **Chenille** supprime entièrement le déplacement principal de l'autre Athlète et avance elle-même d'une case.
- Les bonus que cet Athlète aurait ajoutés à son déplacement ne deviennent pas un petit mouvement de consolation.
- Si un Athlète obtient un 1 mais qu'il relance le dé et obtient un autre résultat, **Chenille** ne s'active pas.



CINQUIÈME ROUE

Quand y'en a pour deux, y'en a pour moi.

Texte de la carte : « Au début de mon tour, je peux me téléporter sur n'importe quelle case occupée par exactement 2 Athlètes. »

- Au début de son tour, **Cinquième Roue** peut apparaître sur une case occupée par exactement deux Athlètes.
- Cette téléportation crée un véritable arrêt : les pouvoirs et cases de piste de la destination peuvent fonctionner.



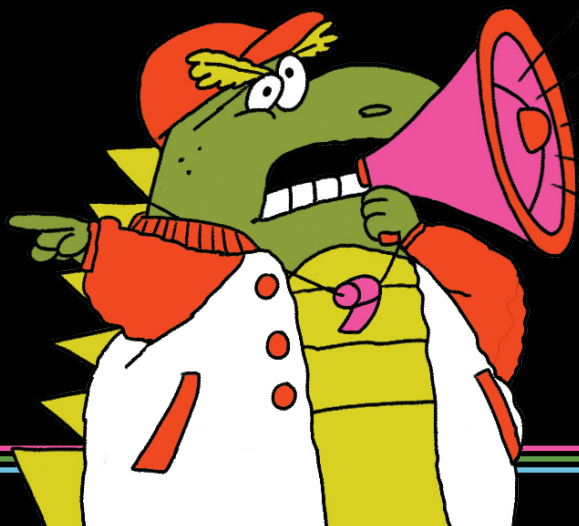
COACH

Plus vite plus vite plus vite plus vite!



Texte de la carte : « *Tous les Athlètes sur ma case, moi compris, gagnent un effet +1 pour leur déplacement principal.* »

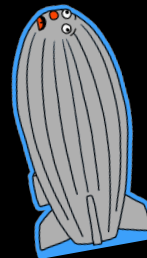
- Ce +1 entre dans le calcul avant de bouger le pion : il ne crée pas un second déplacement.
- S'il n'y a pas de déplacement principal ce tour, le bonus ne se transforme pas en avance autonome.



DIRIGEABLE

On peut dire que je ne manque pas d'air.

Texte de la carte : « *Lorsque je commence mon tour avant le deuxième virage de la piste, je gagne un effet +3 pour mon déplacement principal. Dans ce virage, ou après, je subis un effet -1.* »



- La position de **Dirigeable** est observée au début du tour : avant le deuxième virage, il reçoit +3 ; dans ce virage ou après.
- Le bonus ou le malus modifie le déplacement principal. On calcule le total avant de toucher au pion.

DOCTEUR FUSÉE

Deux fois plus vite, une fois par terre. ”



Texte de la carte : « Lorsque je lance le dé pour mon déplacement principal, je peux avancer du double du résultat obtenu. Si je le fais, je trébuche. »

- **Docteur Fusée** lance d'abord le dé, puis décide s'il double le résultat.
- Le double est appliqué avant les bonus et malus additifs. Par exemple, si **Docteur Fusée** bénéficie d'un +1 de **Coach** et obtient 5 au dé, il se déplace de $(5 \times 2) + 1$ cases, donc 11 cases.
- S'il choisit la poussée maximale, il effectue le déplacement doublé puis trébuche. Le décollage réussit ; l'atterrissage... beaucoup moins.

DUELLISTE

C'est l'heure du Du-Du-Du-Du-Duel ! ”



Texte de la carte : « Chaque fois qu'un Athlète partage ma case, je peux crier « DUEL ! ». Nous lançons alors nos dés et celui qui obtient le résultat le plus élevé avance de 2 cases. En cas d'égalité, c'est moi qui avance. »

- **Duelliste** ne peut jamais interrompre une action : on termine le lancer, le déplacement ou le pouvoir en cours avant de crier « DUEL ! ».
- Le joueur actif garde la priorité : au tour de **Duelliste**, le duel peut passer avant **Romantique** ; au tour de **Romantique**, c'est elle qui passe d'abord.
- Il peut provoquer plusieurs duels pendant un même tour si la condition se présente plusieurs fois. Il peut donc se déclencher sur la case départ, tant qu'il y trouve des rivaux.

ENDORMIMIE



Dernière, peut-être. Réveillée, jamais.

Texte de la carte : « Au début de mon tour, je gagne un jeton Bronze « 1 point » si je suis seule en dernière position. »

- La condition est vérifiée exactement au début de son tour.
- Elle doit être seule en dernière position. Une égalité à l'arrière du peloton ne suffit pas.
- Elle gagne son point même si elle doit ensuite consacrer son déplacement principal à se relever.



GÉNIE

Je l'avais prédit. Bon... presque.

Texte de la carte : « Je peux essayer de prédire le résultat que je vais obtenir pour mon déplacement principal. Si j'y parviens, je rejoue à la fin de mon tour. »

- Une prédiction correcte lui accorde un tour supplémentaire après la résolution complète du tour actuel.
- Si Génie prédit correctement un 1 alors que **Cap'taine Passe** participe à la course, **Cap'taine Passe** joue immédiatement après le tour en cours. Le tour supplémentaire accordé à **Génie** est remplacé et n'a pas lieu.
- Dans les variantes où un joueur contrôle deux Athlètes, seul **Génie** rejoue. Son coéquipier ne monte pas dans la lampe avec lui.



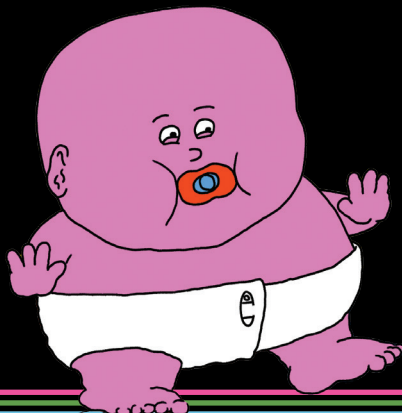
GROS BÉBÉ



Ma case. À moi. Tout seul.

Texte de la carte : « **Personne ne peut jamais se trouver sur la même case que moi, sauf sur la case Départ. Si un autre Athlète doit partager ma case, il recule sur la case juste derrière moi.** »

- L'Athlète repoussé juste derrière **Gros Bébé** ne s'est pas déplacé, mais il s'arrête bien sur cette nouvelle case. Les effets liés à l'arrêt peuvent donc s'y produire.
- Si **Gros Bébé** s'arrête sur **Banane** et la repousse, il est tout de même considéré comme l'ayant dépassée : il trébuche.



GROS FÊTARD

Tout le monde chez moi !

Texte de la carte : « **Au début de mon tour, tous les Athlètes se déplacent de 1 case vers moi. Chaque autre Athlète présent sur ma case ajoute un effet +1 à mon déplacement principal.** »

- Le déplacement de tous les Athlètes est simultané : pensez à une photo avant, puis à une photo après. Personne n'arrive une fraction de seconde avant son voisin.
- Les pouvoirs qui demandent qu'un Athlète en rejoigne un autre ne se déclenchent pas entre les membres de ce mouvement groupé.
- **Grouille-Grenouille** garde son pouvoir pendant le déplacement simultané : si elle est juste à côté de **Gros Fêtard**, elle saute sa case occupée et atterrit sur la première case libre au-delà.



GROUILLE-GRENOUILLE



Une case occupée ? Où ça ?

Texte de la carte : « Lorsque je me déplace, je saute les cases occupées par d'autres Athlètes. »

- Elle compte seulement les cases libres et bondit par-dessus les cases occupées sans les compter.
- Son pouvoir fonctionne pendant tous ses déplacements, même lorsqu'elle recule ou qu'un autre pouvoir la pousse ou l'attire.
- Quand **Gros Fêtard** attire le peloton, elle saute les cases qui restent occupées. Placée juste derrière lui, elle saute donc sa case.
- Une case quittée au même moment par un autre Athlète est déjà libre pour elle.
- Sauter par-dessus **Banane** constitue un dépassement et fait trébucher **Grouille-Grenouille**.
- Chaque case occupée sautée provoque individuellement une activation de **Sac-à-Puces**.

GUY BOLLES

Lancer le dé dans un jeu de l'oie, vous êtes pas dingues ??

Texte de la carte : « Je peux choisir de ne pas lancer le dé pour mon déplacement principal et d'avancer de 5 cases à la place. »

- Coach, **Slime** et les autres modificateurs s'appliquent ensuite normalement à ce déplacement.
- Utiliser son pouvoir déclenche **Sac-à-Puces**. Lancer normalement le dé ne l'active pas.
- Sans lancer de dé, aucun résultat ne peut attirer **Chenille**, **Cap'taine Passe** ou **Larbin**.
- Pourquoi ne pas utiliser son pouvoir ? Pour éviter une case piègeuse, pour éviter une activation indésirable (**Sac-à-Puces**, **Baba Yaga**, **Romantique...**). Ou par goût du risque.



HYÈNARQUOISE



*Dans une autre vie,
on m'appelle Nelson* ”

Texte de la carte : « *Lorsqu'un Athlète finit son tour à 1 case ou moins de sa case de départ, j'avance de 2 cases.* »

- On regarde la position de l'Athlète à la toute fin de son tour, après toutes les conséquences.
- Un Athlète qui s'est seulement relevé termine son tour sur sa case de départ : **Hyénarquoise** peut donc avancer.
- Elle peut réagir à sa propre fin de tour si elle se trouve encore à une case ou moins de son point de départ. Un chouette sens de l'autodérision.



HYPNOTISEUR

Viens sur ma case... aie confianssss. ”

Texte de la carte : « *Au début de mon tour, je peux téléporter un Athlète sur ma case.* »

- La cible s'arrête à destination, mais n'a traversé aucune case et n'a dépassé personne.
- Faire venir **Baba Yaga** le fait trébucher. Faire venir **B.O.U.C.H.E.** peut transformer une séance d'hypnose en repas très court.



IMICHATEUR



Premier ? Quelle coïncidence, moi aussi.

Texte de la carte : « Je copie le pouvoir de l'Athlète actuellement en tête. En cas d'égalité, je choisis. »

- Il est un miroir braqué sur la tête de course : lorsque le leader change, le pouvoir copié peut changer lui aussi.
- En cas d'égalité en tête, il choisit son modèle.
- Si une contradiction apparaît entre la copie et l'original, l'Athlète copié garde la priorité.
- Il ne remonte jamais le temps pour utiliser un pouvoir « avant la course » dont la fenêtre est passée.
- Une prédiction faite en copiant **Tremplin-Devin** disparaît dès qu'il perd ce pouvoir et ne revient pas s'il le récupère.
- Si les deux ont prédit le même vainqueur, **Tremplin-Devin** prend la deuxième place et met fin à la course avant lui.
- Si **Jumeau** est en tête, Imichateur copie le texte imprimé de **Jumeau**, pas le pouvoir choisi par **Jumeau**.

JUMEAU

Moi, je suis l'exemple des winners.

Texte de la carte : « Avant la course, je peux choisir un Athlète qui a remporté une course précédente et courir avec son pouvoir. »



- Avant la course, il choisit le pouvoir d'un Athlète ayant déjà remporté une course. Les Athlètes qui ont fini 2^e ne sont pas choissables.
- Il conserve son propre pion, mais bénéficie de tout le pouvoir choisi, y compris d'une éventuelle instruction « avant la course ».
- **Imichateur** qui copie **Jumeau** reçoit son texte imprimé de sélection, pas le pouvoir que **Jumeau** utilise actuellement.



LARBIN



Merci pour le 6, mayyytre ”

Texte de la carte : « *Lorsqu'un autre Athlète obtient un 6 pour son déplacement principal, j'avance de 2 cases avant qu'il se déplace.* »

- **Larbin** ne s'active que sur le 6 finalement conservé après d'éventuelles relances.
- Lorsqu'un autre Athlète obtient ce 6, **Larbin** avance de 2 cases avant son déplacement principal.
- Son propre 6 ne lui donne rien : le texte demande bien un autre Athlète.
- **Slime** réduit la valeur du déplacement, pas le résultat du dé. Un 6 reste donc un 6 pour **Larbin**.

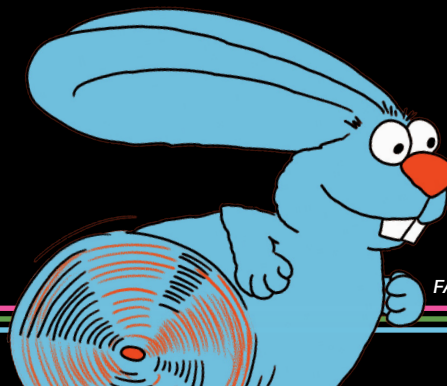


LIÈVRAPIDE

Bah venez, je vous attends ! ”

Texte de la carte : « *Je gagne un effet +2 pour mon déplacement principal. Cependant, lorsque je commence mon tour seul en tête, je n'effectue pas mon déplacement principal.* »

- Son +2 est intégré au calcul du déplacement principal. Ce n'est pas une avance séparée après le dé.
- La condition « seul en tête » est vérifiée au début du tour.
- À égalité en tête, il n'est pas seul : il effectue donc normalement son déplacement principal.
- Si **Lièvr rapide** commence son tour couché et seul en tête, il ne se relève pas.



MAGICIEN



*Ce résultat ne vous plaît pas ?
Regardez bien.*

Texte de la carte : « Je peux relancer le dé pour mon déplacement principal une ou deux fois. »

- Il peut relancer une ou deux fois, mais doit toujours conserver son dernier résultat.
- Chaque relance efface le résultat précédent avant que **Chenille**, **Cap'taine Passe** ou **Larbin** puissent y réagir.
- Chaque nouveau lancer accordé par son pouvoir fait réagir **Sac-à-Puces**, même si ce résultat sera lui-même relancé.



MARCHAND DÉAMBULANT



*Salut à toi,
jeune entrepreneur !*

Texte de la carte : « 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. »

- Il ouvre à chaque Athlète une fenêtre de relance avant l'activation des pouvoirs liés au résultat.
- Le choix de relancer appartient au joueur actif.
- Le résultat abandonné est effacé.
- Lorsqu'un autre Athlète choisit de relancer, **Marchand Déambulant** avance d'une case avant le nouveau lancer. Ce déplacement et toutes ses conséquences sont entièrement résolus avant que le dé soit relancé.



ŒUF



*Je ne sais pas encore qui je suis,
mais ça va être fort.*

Texte de la carte : « Avant la course, piochez 3 nouveaux Athlètes dans le paquet et choisissez-en un. Je copie son pouvoir. »

- Avant la course, piochez trois Athlètes et choisissez le pouvoir que l'Œuf va copier.
- Il conserve son propre pion.
- Il bénéficie de tout le pouvoir copié, y compris d'une éventuelle instruction à résoudre avant la course.
- L'Œuf offre trois pouvoirs potentiels parmi lesquels choisir : de quoi adapter sa course aux concurrents présents.

POISSON-VENTOUSE



Tu avances ? Nous avançons.

Texte de la carte : « Lorsqu'un Athlète sur ma case avance, je peux avancer avec lui jusqu'à sa nouvelle case. »

- **Poisson-Ventouse** doit partager la case de l'Athlète au moment où celui-ci commence à avancer. Il s'accroche avant le départ, pas en cours de route.
- Les deux pions se déplacent et arrivent ensemble : **Poisson-Ventouse** ne rejoint pas l'autre Athlète après coup.
- Pour le classement et les conséquences, l'Athlète suivi est traité en premier — comme s'il apparaissait devant sur la photo-finish.
- Cette priorité ne transforme pas leur arrivée commune en deux arrivées successives : **Romantique** ne réagit pas entre eux.
- **Sac-à-Puces** réagit chaque fois que **Poisson-Ventouse** utilise son pouvoir pour suivre un Athlète et avance alors d'une case. Si **Poisson-Ventouse** vient de suivre **Sac-à-Puces**, ils partagent encore la même case : **Poisson-Ventouse** peut donc le suivre à nouveau. La chaîne se poursuit tant que **Poisson-Ventouse** choisit de suivre **Sac-à-Puces** et qu'aucun autre effet ne l'interrompt.
- Une téléportation ne peut jamais être suivie.
- Sur une Flèche, **Poisson-Ventouse** peut repartir avec l'Athlète suivi ou rester pour résoudre ensuite sa propre Flèche.

POMPON



Allez, les derniers ! Moi aussi, tiens. ”

Texte de la carte : « Au début de mon tour, je peux faire avancer de 2 cases le ou les Athlètes en dernière position. Si je le fais, j'avance de 1 case. »

- Si **Pompon** active son pouvoir, tous les Athlètes à égalité en dernière position avancent simultanément de 2 cases.
- Les conséquences de leurs destinations sont ensuite résolues dans l'ordre habituel.
- **Pompon** avance alors d'une case, quel que soit le nombre d'Athlètes aidés.
- Si **Pompon** était elle-même dernière, ses mouvements de 2 puis de 1 restent deux déplacements séparés — pas un grand mouvement de 3.



ROMANTIQUE

Deux sur une case ? C'est le destin. ”

Texte de la carte : « Lorsqu'un Athlète s'arrête sur une case où se trouve un seul autre Athlète, j'avance de 2 cases. »



- **Romantique** active son propre pouvoir.
- Si deux Athlètes arrivent ensemble, aucun n'accueille l'autre et son pouvoir ne se déclenche pas entre eux.
- **Romantique** ne s'active pas entre des Athlètes qui arrivent simultanément sur la même case. Elle peut en revanche réagir si l'un des Athlètes déplacés s'arrête avec un Athlète qui était déjà installé sur sa destination.
- Plusieurs rencontres peuvent la faire avancer plusieurs fois pendant le même tour.
- Avoir trébuché ne désactive pas son pouvoir.

SAC-À-PUCES



*Il se passe quelque chose quelque part ?
J'arrive.*

Texte de la carte : « Lorsque le pouvoir d'un autre Athlète se déclenche, j'avance de 1 case. »

- **Sac-à-Puces** s'active après chaque pouvoir adverse : le pouvoir source finit d'abord tout son effet, puis **Sac-à-Puces** avance d'une case.
- Il peut réagir plusieurs fois pendant le même tour. Aucun quota ne le limite à une seule avance.
- Chaque effet -1 de **Slime**, chaque relance permise par **Magicien** ou **Marchand Déambulant** et chaque case occupée sautée par **Grouille-Grenouille** lui donne une activation séparée.
- Si son avance déclenche un nouvel effet, on termine cette nouvelle branche avant de revenir aux effets encore en attente.

SISYPHE

Et hop, on recommence...

Texte de la carte : « Avant la course, je gagne 4 jetons Bronze « 1 point ». Lorsque j'obtiens un 6 pour mon déplacement principal, au lieu de me déplacer, je me téléporte immédiatement sur la case Départ et je perds 1 point. »

- Il reçoit ses 4 points avant la course.
- Seul un 6 finalement conservé déclenche son retour au Départ et sa perte d'un point.
- Les modificateurs de déplacement comme celui de **Slime** ne modifient pas le résultat obtenu sur le dé : un 6 -1 reste un 6 (et active son pouvoir), un 5 +1 reste un 5 (et ne l'active pas).
- La téléportation remplace entièrement son déplacement principal : il ne repart pas ensuite grâce au 6.
- Même après avoir perdu les 4 points gagnés avant la course, **Sisyphes** continue de revenir sur la case Départ chaque fois qu'il obtient un 6. Si le joueur possède encore des points gagnés lors de manches précédentes ou sur des cases spéciales, il continue également d'en perdre. Son total ne peut toutefois jamais descendre sous zéro.



SLIME



Vous pouvez courir. Lentement.

Texte de la carte : « *Durant toute la course, tous les autres Athlètes subissent un effet -1 pour leurs déplacements principaux.* »

- Il colle -1 à la valeur du déplacement principal des autres Athlètes, mais ne change jamais la face du dé.
- Un 6 reste donc un 6 pour **Larbin**, même si le déplacement final ne vaut plus que 5.
- Plusieurs **Slime** ou copies de **Slime** cumulent leurs malus.
- Le total peut devenir négatif : avec 1 au dé et deux effets -1, l'Athlète recule d'une case.

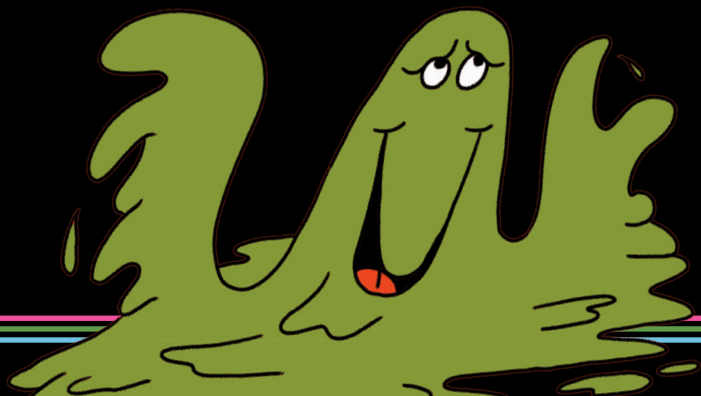
TATILLON

L'héritage de Maître Capello.

Texte de la carte : « *Les autres Athlètes ne peuvent franchir la ligne d'arrivée qu'en avançant exactement de la distance nécessaire. Sinon, ils n'avancent pas.* »



- Son pouvoir concerne tous les déplacements des autres Athlètes, pas seulement leurs déplacements principaux.
- Pour franchir la ligne, ils doivent avancer exactement de la distance nécessaire.
- Un mouvement trop long est annulé en entier. Il n'est pas raccourci gentiment jusqu'à l'arrivée.
- **Tatillon** lui-même n'est pas concerné par cette restriction.



TONG



Ta place me plaît. Donne-la-moi !

Texte de la carte : « Je peux choisir de ne pas lancer le dé pour mon déplacement principal et, à la place, d'échanger de place avec l'Athlète de mon choix. »

- **Tong** échange instantanément sa case avec celle d'un autre Athlète : aucun des deux ne parcourt la piste.
- Les deux téléportations ont lieu ensemble et les deux Athlètes s'arrêtent bien à destination.
- Les cases de piste des deux destinations fonctionnent normalement.
- **B.O.U.C.H.E.** peut manger un unique Athlète déjà installé sur sa case d'arrivée.
- **Poisson-Ventouse** ne suit personne : il n'y a eu aucun déplacement auquel s'accrocher.

TREMPLIN-DEVIN

Je connais le vainqueur. Et je prends l'argent.

Texte de la carte : « Au début de mon premier tour, je prédis qui va gagner la course. Si ma prédiction se réalise, la course prend fin immédiatement et je termine 2°. »



- Il fait sa prédiction au début de son tout premier tour, pas avant la course.
- Si son pronostic gagne, la course s'arrête immédiatement et **Tremplin-Devin** prend la deuxième place.
- S'il a été éliminé, son pouvoir n'est plus actif et ne lui attribue aucune place.
- Si Imichateur et lui ont prédit le même vainqueur, **Tremplin-Devin** passe en premier et termine la course avant la copie.
- S'il se prédit lui-même puis gagne, il décroche les première et deuxième places.