

FAQ ATHLÈTES DE COMPÈTE

★ TATILLON RÉPOND À VOS QUESTIONS !

Les Athlètes sont sur la piste, le dé est lancé... et le chaos s'invite à la table ! Les pouvoirs absurdes se déclenchent et les combos se multiplient. Vous avez du mal à suivre le fil de la course ? Pas de souci : cette encyclopédie des Athlètes rassemble toutes les réponses utiles pour résoudre les situations les plus improbables et fluidifier vos parties !

Tatillon



SOMMAIRE

★ LES RÈGLES FACILES À OUBLIER DANS LA FUREUR DE LA COURSE 3

Les pouvoirs et leur ordre de résolution	3
Le déplacement négatif	3
Obtenir un résultat	4
La case Départ et la ligne d'arrivée	4
« Un athlète » ou « un autre athlète » ?	4
Le dépassement.....	5
La téléportation.....	5
Trébucher	5
Les boucles infinies.....	5

★ LES GRANDES QUESTIONS DE COMPÈTE 6

Ce personnage est cheaté, non ?	6
Ultime drama de compète : j'ai faussé une partie, que faire ?.....	7

★ L'ENCYCLOPÉDIE DES ATHLÈTES 8

Alchimiste.....	8
Baba Yaga.....	8
Chenille.....	8
Banane	9
B.O.U.C.H.E.....	9
Coach.....	9
Génie	9
Cap'taine Passe	10
Centaure.....	10
Duelliste	10
Hyènarquoise	10
Gros Fêtard	11
Gros Bébé	11
Grouille-Grenouille.....	11
Docteur Fusée.....	12
Lièvrapipe	12
Hypnotiseur.....	12

Jumeau	12
Pompon	13
Guy Bolles	13
Imichateur	13
Poisson-Ventouse	14
Magicien	14
Sac-à-Puces	15
Larbin	15
Slime.....	16
Cinquième Roue	16
Marchand Déambulant	16
Romantique.....	17
Endormimie	17
Tremplin-Devin	17
Tong.....	18
Tatillon.....	18
Dirigeable	18
Œuf	18
Sisyphe	19

POINTS DE RÈGLES FACILES À OUBLIER DANS LA FUREUR DE LA COURSE

LES POUVOIRS

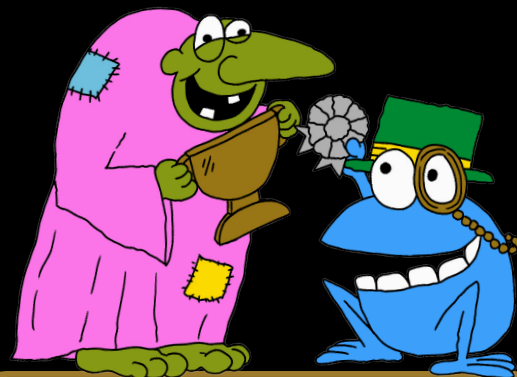
Le pouvoir d'un athlète peut se déclencher lorsqu'un joueur choisit de l'utiliser, lorsque les conditions sont réunies ou simplement de manière passive.

Si plusieurs pouvoirs doivent se déclencher en même temps, ils le font dans cet ordre :



Exemple : admettons que **Sac-à-Puces**, **Tatillon** et **Banane** soient lancés dans un sprint effréné sur le plateau Galère. C'est au tour de **Tatillon** de jouer : il lance le dé, dépasse **Banane** et termine son déplacement sur une case qui le fait trébucher. L'effet de la case est géré en premier, c'est donc la CASE qui le fait trébucher et non **Banane**. **Sac-à-Puces** ne s'active pas.

AH BON, FALLAIT
LANCER UN DÉ ?



LE DÉPLACEMENT NÉGATIF

Un déplacement ne peut être inférieur à 0.

OBTENIR UN RÉSULTAT

Le résultat obtenu est le chiffre affiché sur le dé. Les modificateurs de certains Athlètes modifient la valeur de déplacement, mais pas le chiffre. Dans le cas de **l'Alchimiste**, un « 1 » lui permet de se déplacer de 4 cases, mais le résultat obtenu reste « 1 ».

Tous les pouvoirs qui se déclenchent sur un « 1 » ou un « 6 » — comme ceux de **Chenille**, **Larbin** ou **Cap'taine Passe** — doivent donc être appliqués dès que le chiffre adéquat apparaît sur le dé.

LA CASE DÉPART EST UNE CASE

Au début de la course, tous les athlètes partagent la case Départ : ils sont donc tous à la fois en tête et en dernière position. Le pouvoir de certains athlètes, comme **Pompon**, peut ainsi s'appliquer dès le premier tour.

L'ARRIVÉE N'EST PAS UNE CASE

Une fois la ligne d'arrivée franchie, tous les pouvoirs de l'athlète qui a franchi la ligne cessent de s'appliquer. L'athlète n'est plus dans la course.

UN ATHLÈTE / UN AUTRE ATHLÈTE

Si le pouvoir d'un athlète indique « un athlète », alors le pouvoir s'applique à TOUS les personnages en piste, lui compris. C'est par exemple le 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.

LE DÉPASSEMENT

Lorsqu'un athlète commence un déplacement derrière un autre athlète et termine ce même déplacement devant celui-ci, il y a dépassement. Si le dépassement déclenche des effets (**Banane**), ils sont appliqués sur la dernière case du déplacement.

TRÉBUCHER

Lorsque vous trébuchez, terminez l'intégralité de votre déplacement, puis couchez votre pion Athlète sur sa case d'arrivée. Vous ne pourrez pas effectuer votre prochain déplacement principal ! Lors du tour suivant, ne lancez pas le dé et n'avancez pas : à la place du déplacement principal, redressez simplement votre pion pour indiquer que vous êtes rétabli. Vos pouvoirs peuvent toujours se déclencher et vous pouvez toujours vous déplacer par d'autres moyens. N'oubliez pas : trébucher ne met pas fin prématurément à votre déplacement actuel.

LA TÉLÉPORTATION

Lorsqu'un athlète se téléporte, placez son pion directement sur la nouvelle case. Une téléportation ne compte pas comme un déplacement : elle ne permet donc pas de dépasser un athlète et ne déclenche pas les pouvoirs liés au déplacement. En revanche, l'athlète s'arrête bien sur sa nouvelle case : les pouvoirs liés à l'arrêt ou au partage d'une case peuvent donc se déclencher.

LA BOUCLE INFINIE

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 !

LES GRANDES QUESTIONS DE COMPÈTE

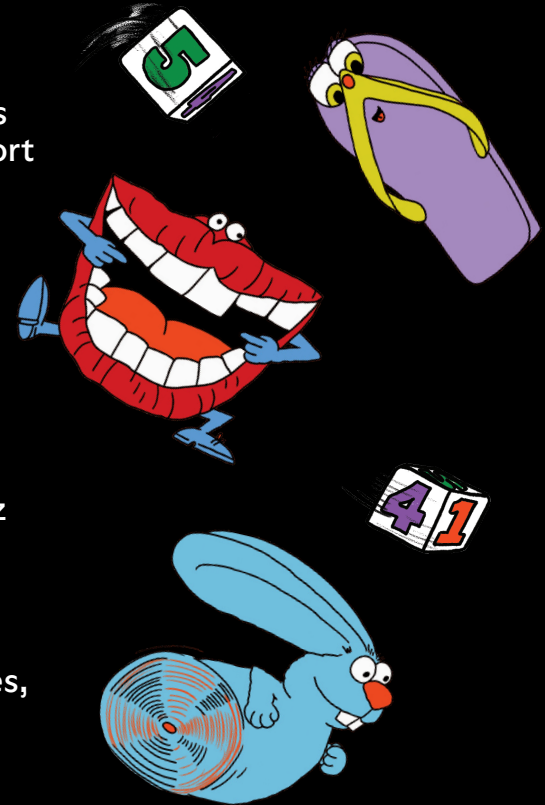


★ CE PERSONNAGE, IL EST CHEATÉ, NON ?

Oh, il l'est assurément. Les forums internet sont pleins de messages pour dire que CE personnage est démesurément trop fort par rapport aux autres. Mais vous savez ce qui est amusant ? Ce n'est jamais le même personnage qui est désigné !

La vérité, c'est qu'ils sont tous trop forts, et que c'est de leur interaction que vient leur puissance ou leur faiblesse. **Tong** peut traverser toute la piste en un instant, mais dépend toujours de la position d'un autre athlète. **Lièvrapipe** fonce comme un dératé... jusqu'à ce que son avance le condamne à l'immobilité. Même les pouvoirs les plus spectaculaires ont leurs limites. La **B.O.U.C.H.E.** est puissante assurément... s'il y a du monde en piste et si vous avez de la chance aux dés. Chaque combinaison d'athlètes crée ainsi un environnement plus ou moins favorable, propice à une progression fulgurante... ou lamentable.

Donc oui, les personnages de vos adversaires sont cheatés et abusés, on est bien d'accord. Mais il y a fort à parier qu'ils pensent la même chose du vôtre !



★ ULTIME DRAMA DE COMPÈTE

« Au secours, je me suis trompé dans les règles et j'ai faussé une partie, que dois-je faire ? »

Absolument rien. Si vous vous êtes tous amusés, rien d'autre ne compte. La victoire et la défaite sont des notions très subjectives, finalement. Dans un jeu chaotique et volontairement survitaminé, que vous ayez oublié que le déplacement de l'athlète C devait déclencher le pouvoir de l'athlète B, lequel affectait l'athlète A, n'a finalement aucune importance.

Amusez-vous, c'est tout ce qui compte : la police du jeu de société ne va pas débarquer dans votre salon, c'est promis.

Et puis n'oubliez pas que la SEULE règle qui compte vraiment se trouve page 20 du livret de règles :

« Si vous êtes complètement bloqués, lancez les dés pour décider qui a raison. »



PRÉSENTATION DES ATHLÈTES

SPRINTITURI
TE SALUTANT

ALCHIMISTE



Mon pouvoir me permet de transformer un résultat de 1 ou 2 en déplacement de 4 cases. Le résultat obtenu reste le chiffre inscrit sur le dé. Cela signifie que si j'obtiens un 1, j'active alors les pouvoirs des autres Athlètes qui se déclenchent sur un 1.

Si c'est la **Chenille**, je ne me déplace pas, et elle si.

Si c'est **Cap'taine Passe**, je me déplace (de 1 ou de 4) et c'est ensuite à lui de jouer.



BABA YAGA

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.



CHENILLE

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 moi, il ne se déplace pas et je me déplace de 1. Nananèreu.



BANANE

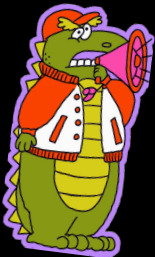


Pour que mon pouvoir s'active, il faut me dépasser. On considère qu'un athlète me dépasse s'il commence son déplacement derrière moi et termine ce même déplacement devant moi. Les athlètes qui commencent leur déplacement sur ma case ne me dépassent donc pas.

Si **Gros Bébé** arrive sur ma case, je suis alors repoussée d'une case en arrière. **Gros Bébé** m'a donc dépassée, et il trébuche. (et c'est bien fait pour lui)

COACH

Je bénéficie aussi de mon propre pouvoir !
(plus vite plus vite plus vite !)



Attention toutefois : mon bonus ne crée pas de déplacement principal. Un athlète qui se relève sur ma case n'avance donc pas de 1 case : puisqu'il a trébuché, il saute entièrement son déplacement principal et reste sur place.

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

S'il ne reste plus qu'un seul athlète en course, la course prend fin immédiatement. Cet athlète obtient alors la première ou la deuxième place, selon le cas.

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. (burp)



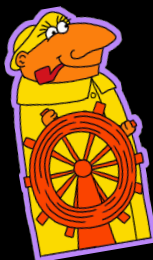
GÉNIE

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, si je prédis juste, j'obtiens un tour supplémentaire, mais pas l'autre athlète de mon équipe.



CAP'TAINE PASSE



Lorsqu'un athlète obtient un 1 pour son déplacement principal, je suis le prochain à jouer. Cela signifie que tous les joueurs situés entre le lanceur de dé et le joueur qui me contrôle doivent passer leur tour.

Après mon tour, l'ordre de jeu reprend donc 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, 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.

(Note utile : ne vous asseyez **JAMAIS** à droite de **Cap'taine Passe**).

CENTAURE

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



DUELLISTE

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.



HYÈNARQUOISE

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). Oui, je sais, ce n'est pas bien de se moquer mais c'est tellement marrant.

Mon pouvoir s'applique à moi-même : je sais faire preuve d'autodérision, parfois.



GROS FÊTARD



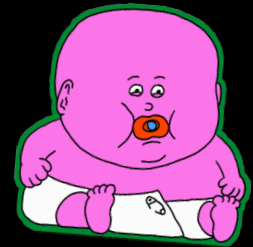
Si **Gros Bébé** fait la fête sur ma case, tout le monde qui s'y trouve recule de 1 case.

Que se passe-t-il si Larbin est sur ma case ? Ce cas de figure est amusant, car il n'a pas encore été tranché officiellement par les auteurs, mais cela illustre bien la manière dont nous proposons de résoudre ce type d'interactions.

Imaginons que **Larbin** soit sur la même case que **Gros Fêtard**. C'est le tour de **Gros Fêtard**, qui obtient un 6 avec le dé. Le pouvoir de **Larbin** s'active, et il se déplace donc de 2 cases. Mais du coup, est-ce que **Gros Fêtard** bénéficie tout de même du +1 qui lui était offert par **Larbin** lorsqu'il était sur sa case au moment du lancer de dé ?

En attendant la réponse des auteurs, nous vous proposons de considérer que OUI : le bonus de **Gros Fêtard** est calculé au début de son tour, avant le lancer du dé. Le déplacement ultérieur de **Larbin** ne retire donc pas rétroactivement ce bonus.

GROS BÉBÉ



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.

GROUILLE-GRENOUILLE



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.

Si je saute par-dessus **Banane**, je trébuche.

DOCTEUR FUSÉE



Je lance mon dé, PUIS je décide si cela vaut le coup de trébucher. Les bonus et malus de déplacement susceptibles d'affecter **Docteur Fusée** sont calculés après l'utilisation de son pouvoir.

Par exemple : si **Docteur Fusée** se trouve sur la même case que **Coach** et qu'il obtient un 5 au dé, son déplacement pourra alors être :

- de 6 cases : $5 + 1$;
- de 11 cases : $(5 \times 2) + 1$.

Mais en aucun cas de 12 cases.

Il en va de même si le **Slime** est en piste : le malus de -1 est appliqué après le doublement de la valeur du dé, et non avant.

HYPNOTISEUR

Si je suis seul sur ma case, pourquoi ne pas essayer d'hypnotiser la **B.O.U.C.H.E.** et voir ce qui se passe ? Oh wait !



LIÈVRAPIDE

Avec mon $+2$ en déplacement à chaque tour, je suis rapide, pas de souci là-dessus. Le souci, c'est qu'une fois seul en tête, je ne me déplace plus. Et, pire encore, si j'ai trébuché et que je suis seul en tête, je ne me relève pas. Il faudra donc qu'un autre concurrent me rejoigne et me dépasse pour que je puisse reprendre la piste...



Sac-à-Puces se déplace à chacun de mes tours. Même si je ne me déplace pas. ARGH.

JUMEAU

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 ».



POMPON



S'il y a plusieurs athlètes en dernière position, ils bénéficient tous de mon pouvoir (si je l'utilise). Je ne me déplace que de 1 case, quel que soit le nombre d'athlètes en dernière position.

Je peux parfaitement appliquer mon pouvoir à moi-même. Dans ce cas, il s'agit de 2 déplacements distincts : je me déplace de 2 cases, puis de 1 case.

La case Départ étant une case comme une autre, j'active mon pouvoir dès le premier tour.

IMICHATEUR



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'imité, par exemple avec **Gros Bébé**, c'est son pouvoir qui prévaut. Je n'imité jamais les pouvoirs « avant la course ».

GUY BOLLES

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

Et là, vous allez me demander :
« Pourquoi lancer le dé plutôt que d'avancer de 5 cases ? »

Pour plein de raisons. Déjà, il y a les cases négatives du Plateau Galère que je peux avoir envie d'éviter. Il vaut mieux avancer de 4 cases et ne pas trébucher.

Ensuite, il y a toutes les mauvaises rencontres que je pourrais faire en chemin : dépasser **Banane**, tomber sur **Baba Yaga**, activer **Romantique** ou donner envie à **l'Hypnotiseur** de me ramener sur sa case.

Mais la vraie et la meilleure raison de lancer le dé, c'est que ça n'active pas ce sacré **Sac-à-Puces** !



POISSON-VENTOUSE



Mon pouvoir ne fonctionne qu'avec un athlète qui commence son déplacement sur ma case. Si je commence à me déplacer avec un athlète, je ne peux pas m'arrêter avant qu'il ait terminé son déplacement. Je peux franchir la ligne d'arrivée en utilisant mon pouvoir.

Dans ce cas, je suis toujours considéré comme arrivant après l'athlète avec lequel je me déplace.

Duo d'enfer avec **Sac-à-Puces** : si je me trouve sur la même case que **Sac-à-Puces**, je peux décider de l'accompagner lors de son prochain déplacement.

Cela déclenche alors le pouvoir de **Sac-à-Puces**, qui avance d'une case. Je peux alors décider de le suivre à nouveau, ce qui déclenche à nouveau le pouvoir de **Sac-à-Puces**, qui avance encore d'une case, etc.

Non, ce n'est pas une boucle infinie, puisque je peux décider de me décrocher de **Sac-à-Puces** à tout moment.

En revanche, OUI : cette combinaison peut me permettre de rallier automatiquement la ligne d'arrivée.

Attention toutefois : j'arrive toujours **APRÈS Sac-à-Puces**, puisque je me déplace à sa suite. Dans le meilleur des cas, je terminerai donc deuxième.

La même configuration est possible avec **Romantique**.

MAGICIEN

Je dois utiliser mon dernier lancer, quel que soit son résultat. Seul ce dernier lancer est considéré comme mon déplacement principal (et peut donc déclencher le pouvoir de **Cap'taine Passe**).

Si je fais plusieurs relances, **Sac-à-Puces** se déplace à chaque nouvelle relance.



SAG-À-PUCES



Mes adversaires adorent me détester, car je profite de leur pouvoir. Le plus dur, pour moi ? Surveiller mes adversaires et leur rappeler que j'avance dès que leur pouvoir s'active. Qu'ils le veulent ou non.

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.

Lorsque **Gros Bébé** refuse une entrée sur sa case ou éjecte un autre athlète, hop, j'avance de 1 case.

Lorsque **Gros Fêtard** attire vers lui plusieurs athlètes, je ne me déplace que d'une seule case. (faut pas abuser non plus)

Romantique se déplace avec son pouvoir ? Hop, moi aussi.

Poisson-Ventouse peut m'accompagner directement jusqu'à la ligne d'arrivée.

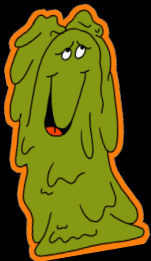
Avec tout cela, on pourrait dire que je suis le GOAT. Oui mais voilà, mon pouvoir peut se retourner contre moi... Si mes adversaires disposent de pouvoirs optionnels qu'ils peuvent décider d'activer ou non, ils peuvent en quelque sorte prendre le contrôle de moi en me forçant à me déplacer, même si je ne le souhaite pas. « Nooon, ne me précipitez pas sur **Baba Yaga** »...

LARBIN

Le pouvoir de **Larbin** s'active dès qu'un autre athlète obtient un 6 pour son déplacement principal. Les modificateurs d'athlètes tels que **Coach** ou **Slime** ne sont appliqués qu'ensuite, sur la phase de déplacement.



SLIME



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... ou **Sisyphe** de revenir au départ.

Lorsque le **Docteur Fusée** utilise son pouvoir, il double son résultat AVANT de subir mon effet « -1 ».

Autre exemple, si un athlète obtient un 2 avec le dé, cela n'active pas les pouvoirs qui se déclenchent sur un « 1 », comme ceux de **Chenille** ou de **Cap'taine Passe**.

Si un athlète obtient un 2 et que mon malus ramène son déplacement principal à 1 case, il termine son tour à 1 case de son point de départ : cela active donc le pouvoir de **Hyènarquoise**, sauf si un autre effet modifie encore son déplacement.

Lorsque je suis en piste, **Sac-à-Puces** est activé pour chaque athlète que j'enquiquine avec mon malus de -1.

CINQUIÈME ROUE

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

La **Banane** ne me fait pas trébucher si je la dépasse pendant la téléportation.



MARCHAND DÉAMBULANT

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

Dit comme ça, ça ne vous semble pas très important, mais dans les faits, ça l'est.

Imaginez que la **B.O.U.C.H.E.** utilise MON pouvoir pour relancer son dé et obtienne exactement le résultat nécessaire pour arriver sur ma case. Est-ce qu'elle me croque ? Non : mon pouvoir se déclenche dès sa relance et je me déplace avant elle. Ouf.



ROMANTIQUE



Si deux athlètes se déplacent ensemble, par exemple grâce à **Gros Fêtard** ou **Poisson-Ventouse**, mon pouvoir se déclenche deux fois, une pour chaque athlète.

Je peux évidemment me romantiquer moi-même ! Si j'avance sur une case où un athlète est seul, ou si un athlète me rejoint sur une case où je suis seule, mon pouvoir s'active.

Si la **B.O.U.C.H.E.** me rejoint sur ma case pendant son propre tour, son pouvoir s'active avant le mien et je succombe à son baiser enflammé.

Si elle est déplacée par le pouvoir d'un troisième athlète, l'ordre de résolution peut dépendre du joueur actif et de la position des autres joueurs dans le sens horaire.

ENDORMIMIE



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.

TREMPIN-DEVIN

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

Mon pronostic doit porter sur un athlète, et non sur un joueur (ce qui a de l'importance en cas de jeu par équipes).



TONG



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

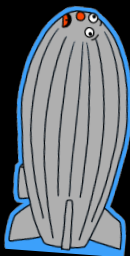
En d'autres termes : NON, je ne trébuche pas sur **Banane** si je la dépasse en me téléportant devant elle. (héhé)

Je n'occupe à aucun moment la même case que l'athlète avec lequel j'échange ma place. Nos téléportations sont simultanées. Tant pis pour **Romantique** ou pour **Baba Yaga**...

DIRIGEABLE

Mon pouvoir active celui de **Sac-à-Puces** à chaque tour.

Si je suis dans le dernier virage (-1), que **Slime** est en jeu (-1) et que j'obtiens un 1 en déplacement principal, mon déplacement est ramené à 0.



TATILLON

Mon 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.

Dans un monde où **Coach** serait sur la dernière case avant la ligne d'arrivée et où **Tatillon** serait en jeu, **Coach** ne pourrait pas passer la ligne avant Tatillon, son +1 automatique l'obligeant à annuler son déplacement. Une situation assurément cocasse. Pour **Tatillon**.



ŒUF

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 ».



SISYPHE



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.

Les jaloux disent de moi que je suis un personnage plus faible que les autres. Mais il n'empêche que j'ai 4 points en début de course, ce qui est davantage que la victoire de la première course. À moi d'être malin et d'essayer de me faire rapidement croquer par la **B.O.U.C.H.E.** et de m'aligner de préférence sur les courses Pépère qui comptent souvent moins de lancers de dés.

