

VELO CITY

PRINCIPE DU JEU

En équipe, les coursiers en vélo sont les plus véloce – reste à savoir quelle équipe est la plus rapide. Pour le savoir enfin, les sociétés de coursiers ont organisé une course à travers la ville, sur un parcours traître semé de pavés et de bouches d'égout. Les vainqueurs de cette course mouvementée ne seront connus qu'après le sprint final.



MATERIEL



35 figurines de coursier: 7 équipes (rouge, noir, jaune, blanc, vert, gris, et bleu) de 5 coursiers chacune



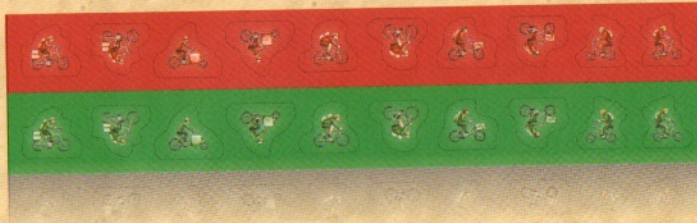
7 dés aux couleurs des équipes (rouge, noir, jaune, blanc, vert, gris, et bleu)



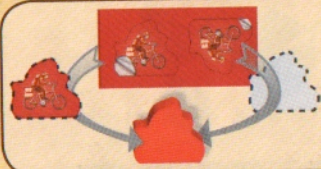
1 dé d'énergie (bleu clair)



28 cannettes de boissons énergétiques (bleu clair)



1 feuille d'autocollants



Avant votre première partie, placez les autocollants sur les deux faces de figurines de même couleur et dont la silhouette correspond à leur forme.

1 livret de règles



1 plateau de jeu

MISE EN PLACE

1 Chaque joueur choisit une équipe et prend le dé et les coursiers de cette couleur. Le nombre de coursiers dans chaque équipe dépend du nombre de joueurs:

- à **3** ou **4** joueurs, chaque joueur prend **5** coursiers.
- à **5**, **6** ou **7** joueurs, chaque joueur prend **4** coursiers.

Les coursiers et les dés non utilisés sont remis dans la boîte.

2 Chaque joueur désigne l'un de ses coursiers comme capitaine. Les capitaines sont placés devant les joueurs, et indiqueront dans la suite du jeu quel joueur joue quelle équipe. Ils ne prennent pas part à la course. Chaque joueur place ses autres coursiers sur la case départ de la piste.

Placez le plateau de jeu au centre de la table, à égale distance des joueurs. Le plateau de jeu représente le plan de la cité où va se dérouler la course. La piste de course se compose de différents types de cases :

1. La **case départ** sur le parking. Tous les coursiers sont sur cette case au début de la partie.
2. Les **cases podium** sont les 8 cases vertes derrière la ligne d'arrivée. On y place les coursiers qui ont terminé la course.
3. Les **cases ravitaillement** sont signalées par le dessin d'une cannette. Les joueurs peuvent y acquérir des boissons énergétiques, comme indiqué plus loin dans les règles.
4. Les **cases obstacle** sont signalées par une bouche d'égout. Un coursier qui termine son mouvement sur une de ces cases doit soit reculer, soit dépenser une boisson énergétique, comme indiqué plus loin dans les règles.
5. Les **cases de course** soit toutes les autres cases du parcours.

3 Selon le nombre de joueurs, un certain nombre de boissons énergétiques sont placées à côté du plateau de jeu pour constituer la **réserve**, commune à tous les joueurs:

- à **3** joueurs **15** cannettes.
- à **4** ou **5** joueurs **20** cannettes.
- à **6** joueurs **24** cannettes.
- à **7** joueurs **28** cannettes.

Les cannettes non utilisées sont remises dans la boîte.

Note: Les joueurs n'ont pas de cannettes de boisson énergétique au début de la partie.

4 Le premier joueur est choisi d'un commun accord.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chacun joue à son tour, en sens horaire. Lorsqu'un joueur a entièrement fini son tour, le tour passe au joueur à sa gauche.

Au début de votre tour, vous devez annoncer si vous jouez en solo ou en groupe. Vous lancez ensuite le dé et avancez l'un de vos coursiers.

Pour une course en solo, vous devez décider quel coursier avance **après** avoir lancé le dé.

Pour une course en groupe, vous choisissez **avant** de lancer le dé une case sur laquelle se trouve au moins l'un de vos coursiers et au moins un coursier d'une équipe rivale.

Vous pouvez en outre dépenser des cannettes de boisson énergétique.

La partie se termine

- soit lorsque trois coursiers d'une même équipe sont arrivés.
- soit lorsque huit coursiers en tout sont arrivés.

Règles de déplacement des coursiers

- Un coursier doit toujours être déplacé **du nombre exact de cases** indiqué par le dé.
- Il ne peut donc pas se déplacer de moins de cases qu'indiqué, sauf s'il franchit la ligne d'arrivée.
- Il n'y a pas de limite au nombre de coursiers pouvant se trouver sur une même case, sauf bien sûr sur les cases de podium, où il ne peut y avoir qu'un seul coursier.
- Le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) déplace toujours son coursier en premier.
- Les boissons énergétiques permettent d'obtenir quelques avantages.

Bonus d'énergie avant le lancer de dé

Lancer un sprint avant le lancer de dé

Effectuer une **poursuite** pendant le déplacement

Passer un obstacle après le déplacement

Ces avantages sont décrits plus en détail dans la suite des règles.


Lorsqu'une cannette est utilisée, elle est remise dans la réserve commune.





COURSE EN SOLO

Si vous choisissez de jouer en solo, vous lancez le dé et avancez ensuite le coursier de votre choix d'autant de cases qu'indiqué par le dé.

Si vous avez acquis des cannettes de boisson énergétique, vous pouvez les dépenser comme suit :

 **Bonus d'énergie** – Si vous payez **une cannette** avant de lancer votre dé, vous pouvez alors lancer simultanément votre dé et le dé d'énergie. Vous décidez ensuite lequel des deux dés vous utilisez pour avancer l'un de vos coursiers.

 **Sprint** – Si vous payez **deux cannettes** avant de lancer votre dé, vous pouvez alors lancer simultanément votre dé et le dé d'énergie. Vous décidez ensuite si vous utilisez l'un ou l'autre des deux dés, ou leur somme, pour avancer l'un de vos coursiers. Les autres coursiers ne peuvent pas vous se lancer à votre poursuite lors d'un sprint (voir infra).

 **Poursuite** – S'il y a d'autres coursiers sur la case d'où est parti le coursier déplacé, ils peuvent le poursuivre. Pour **chaque** coursier poursuivant, le joueur concerné doit payer **une cannette**. Les poursuivants se déplacent sur la même case que le coursier initialement déplacé.

Chaque joueur à son tour, en sens horaire et en commençant par le joueur actif, décide si ses coursiers se lancent ou non à la poursuite de celui qui se déplace.

Il n'y a pas de poursuite à partir de la case de départ.

Exemple : Poursuite



Bernard (bleu) a obtenu un 6 au dé et décide d'avancer un de ses coursiers de la case 33 à la case 27 (non visible), qui est une case de ravitaillement. Bernard a une cannette et décide de l'utiliser pour permettre à son autre coursier sur la même case d'avancer également. Jérôme (jaune) dépense également une cannette pour que son coursier se joigne à la poursuite. Après que tous les coursiers ont avancé, Bernard reçoit une cannette de boisson énergétique pour la case de ravitaillement. Il n'en reçoit pas de seconde pour son second coursier, et Jérôme n'en reçoit pas non plus.

COURSE EN GROUPE

Si vous décidez de courir en groupe, vous devez indiquer **avant de lancer le dé** une case sur laquelle se trouve **au moins l'un de vos coursiers et au moins un coursier d'une équipe rivale**.

Courir en groupe vous donne plus de possibilités de déplacement, mais peut également bénéficier à d'autres coursiers du groupe.

Prenez les dés de **toutes les équipes** ayant au moins un coursier sur la case choisie et lancez-les tous simultanément.

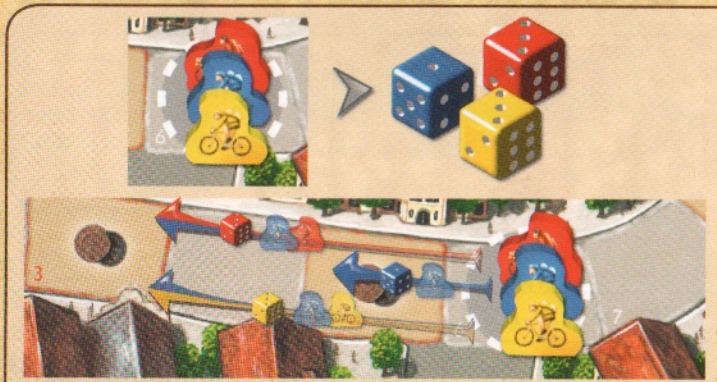
Note: Les autres joueurs concernés doivent confier leur dé au joueur actif. Ils ne peuvent pas refuser.

Après le lancer, vous choisissez **un dé**.

Si vous choisissez **votre propre dé**, vous avancez l'un de vos coursiers du groupe du nombre de cases indiqué.


Si vous choisissez **le dé d'un adversaire**, vous avancez deux coursiers du nombre de cases, l'un des vôtres et l'un de ceux de l'adversaire dont vous utilisez le dé.

Vous rendez ensuite tous les dés à leurs propriétaires.




Exemple : Course en groupe
Bernard (bleu) choisit la case 6. Rita (rouge) et Jérôme (jaune) ont également des coursiers dans ce groupe. Bernard lance donc les dés bleu, rouge et jaune. Il obtient un 1 et deux 3. Il doit pourtant choisir un dé et effectuer le mouvement.


Si vous avez acquis des cannettes de boisson énergétique, vous pouvez les dépenser comme suit :

 **Bonus d'énergie** – Seul le joueur actif peut dépenser une cannette, avant le lancer de dé, pour obtenir un bonus d'énergie, comme décrit plus haut.


Vous lancez alors votre dé, les dés de toutes les autres équipes présentes sur la case, et le dé d'énergie. Si vous choisissez ensuite soit votre dé, soit le dé d'énergie, vous avancez uniquement l'un de vos coursiers.

Note: Le dé d'énergie augmente donc le nombre de choix possibles, et rend moins probable d'avoir à avancer également un coursier adverse.

 **Sprint** – On ne peut pas faire de sprint lors d'une course en groupe.

 **Poursuite** – Tous les autres coursiers présents sur la case peuvent effectuer une poursuite comme lors d'une course en solo.

RAVITAILLEMENT

 Si, durant votre tour, vous déplacez un de vos coursiers sur une case de ravitaillement, vous recevez une cannette de boisson énergétique de la réserve commune. Les autres coursiers arrivant sur cette même case soit du fait d'une course en groupe, soit du fait d'une poursuite, ne reçoivent rien.

Si vous devez recevoir une cannette et la réserve est épuisée, vous en prenez une au joueur qui en a le plus (vous choisissez quel joueur en cas d'égalité). Si vous êtes le joueur qui a le plus de cannettes (même ex-æquo), vous ne pouvez pas en recevoir une de plus.



OBSTACLES

Si l'un de vos coursiers termine son déplacement sur une case obstacle (bouche d'égout), vous **devez** le faire **reculer** jusqu'à la **première case obstacle non occupée** avant celle où il se trouve. Si toutes les cases obstacle entre le départ et la case sur laquelle se trouve votre coursier sont occupées, vous devez le remettre sur la case départ.

Passer un obstacle

Vous pouvez dépenser **une** cannette pour éviter d'avoir à reculer votre coursier.

Chaque coursier, y compris ceux qui arrivent sur la case obstacle du fait d'un déplacement en groupe ou d'une poursuite, doit soit dépenser une cannette, soit reculer. Le joueur actif décide en premier, suivi en sens horaire par les autres joueurs concernés.

Note: Les coursiers qui étaient déjà sur la case au début du tour ne sont bien sûr pas concernés.

Lorsqu'un joueur doit reculer un de ses coursiers, il reçoit en compensation une cannette de boisson énergétique de la réserve.

Lorsqu'un joueur doit reculer un de ses coursiers sur la case départ, il reçoit en compensation deux cannettes de boisson énergétique de la réserve.

Les cannettes reçues ainsi peuvent être immédiatement dépensées pour empêcher un autre coursier de reculer.



Jérôme (jaune) lance le dé pour le groupe de coursiers de la case 4. Il obtient 2 avec son dé, 3 avec celui de Bernard (Bleu) et 6 avec celui de Rita (Rouge). Comme il ne peut franchir la ligne d'arrivée qu'avec son propre dé, le 6 du dé de Rita ne lui est pas utile (FRANCHIR LA LIGNE D'ARRIVEE).



Il décide donc d'utiliser le 3 du dé de Bernard. Jérôme avance donc l'un de ses coursiers, ainsi que celui de Bernard, jusqu'à la case 1. Jérôme est le premier à décider si son autre coursier entame une poursuite. Il paie une cannette et avance son deuxième coursier également sur la case 1. Rita décide ensuite de faire de même, payant une boisson pour avancer également son coursier sur la case 1. Tous les coursiers qui se sont déplacés sont arrivés sur une case obstacle, et les joueurs doivent décider s'ils utilisent des boissons énergétiques pour leur éviter d'avoir à reculer.



Jérôme est le joueur actif, il décide donc en premier. Comme il ne lui reste plus de cannette, il recule son premier coursier jusqu'à la case 3. Il reçoit de ce fait une cannette, qu'il dépense aussitôt pour ne pas avoir à reculer son second coursier. Rita décide ensuite de payer une cannette pour que son coursier n'ait pas à reculer. Bernard n'a plus de boissons énergétiques, et n'a donc pas le choix – il doit reculer son coursier jusqu'à la case 5, puisque la case 3 est occupée. Il reçoit en compensation une boisson énergétique, mais se retrouve finalement avoir reculé d'une case par rapport à la situation initiale.

FRANCHIR LA LIGNE D'ARRIVEE

Le premier coursier à franchir la ligne d'arrivée est placé sur la case podium (verte) la plus éloignée de la ligne d'arrivée, correspondant à la première place. Les coursiers arrivés ensuite occuperont les cases suivantes, de la deuxième à la huitième place.

Vous ne pouvez faire franchir la ligne d'arrivée à l'un de vos coursiers qu'en utilisant **votre propre dé**.

Il n'est pas possible, même pour des coursiers de la même équipe, de **poursuivre** un coursier qui franchit la ligne d'arrivée.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque les huit cases du podium sont occupées. Le vainqueur est le joueur dont le plus grand nombre de coursiers ont franchi la ligne d'arrivée. En cas d'égalité, c'est celui des ex-æquos dont le coursier est le dernier à avoir franchi la ligne d'arrivée.

La partie se termine également immédiatement si un joueur a amené trois coursiers sur le podium. Il est vainqueur.



Bernard (bleu) et Rita (rouge) ont chacun deux coursiers sur le podium. Le dernier coursier de Rita est septième tandis que celui de Bernard est huitième, c'est donc Bernard qui est vainqueur.

Exemple : Egalité

CONSEILS TACTIQUES

Lorsque vous lancez des dés pour une course en groupe, choisissez avec prudence le dé que vous utilisez. En choisissant le dé d'un adversaire, vous aidez ce joueur. Il vaut souvent mieux perdre un ou deux points de déplacement que favoriser le joueur qui est en tête.

Les boissons énergétiques sont utiles dans bien des situations. Prenez soin d'avoir quelques cannettes en réserve pour tenir jusqu'à la fin de la course. Rien n'est plus énervant que terminer son déplacement sur un obstacle à quelques mètres de l'arrivée et de ne pas avoir de cannette en réserve. Cela peut parfois vous faire reculer très loin, si de nombreuses cases obstacle sont occupées.

N'oubliez pas que l'on ne peut pas vous poursuivre lorsque vous effectuez un sprint. Il peut donc être astucieux de dépenser deux cannettes pour effectuer une échappée et distancer ainsi les autres coursiers, et ce même si les résultats des dés sont un peu décevants.

Bien sûr, VeloCity est un jeu de dés, mais un usage astucieux des boissons énergétiques peut minimiser le rôle de la chance. Le premier joueur est légèrement avantagé, mais cela ne suffit pas à déterminer le vainqueur.

Auteur: Kevin G. Nunn, Illustrations: Harald Lieske
Layout règles: Christian Fiore, www.das-format.de
Traduction: Bruno Faidutti

© 2010 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Made in Germany. www.abacusspiele.de



Exemple : Obstacles