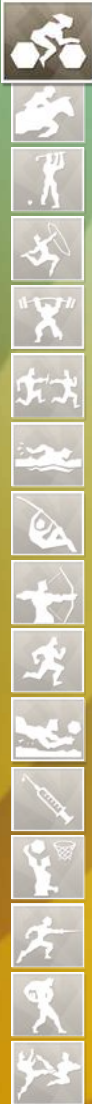




**EXPLICATIONS
DES TUILES ÉPREUVES**



Les pictogrammes utilisés sur les tuiles sont toujours représentatifs d'une partie à 6 joueurs. Lors d'une partie à 4 joueurs, le déroulement est le même, sauf qu'il faut en général ignorer les symboles concernant les 5^e et 6^e joueurs.

TUILES ÉPREUVE STANDARD

CYCLISME SUR PISTE

Communiquer avec les autres joueurs est **autorisé** durant cette Épreuve.

Misez tous secrètement en choisissant un chiffre sur la molette centrale de votre manette.

Quand tous les joueurs ont fini leur programmation, révélez tous simultanément votre choix.



Le ou les joueurs avec la **plus grande mise** dépensent en la mise du ou des joueurs avec la seconde plus grande mise. Ils remportent chacun une **Médaille d'Or**. Ils dépensent 0 si personne n'a misé moins qu'eux.

Ensuite, si deux Médailles ou moins ont été attribuées, le ou les joueurs avec la **seconde plus grande mise** dépensent en la mise du ou des joueurs avec la troisième plus grande mise. Ils gagnent chacun une **Médaille d'Argent** si seulement une Médaille d'Or a été attribuée, ou une Médaille de Bronze si deux Médailles d'Or ont été attribuées. Ils dépensent 0 si personne n'a misé moins qu'eux.

Enfin, si deux Médailles seulement ont été attribuées, le ou les joueurs avec la **troisième plus grande mise** dépensent en la mise du ou des joueurs avec la quatrième plus grande mise. Ils gagnent chacun une **Médaille de Bronze**. Ils dépensent 0 si personne n'a misé moins qu'eux.

Si vous ne gagnez pas de Médaille, ne dépensez pas d' .

À n'importe quel moment lors de l'attribution des Médailles, dès que trois Médailles ou plus ont été attribuées, plus aucun joueur ne dépense d' et plus aucune Médaille n'est remportée : **l'Épreuve prend fin**.

ÉQUITATION

Communiquer avec les autres joueurs est **autorisé** durant cette Épreuve.



Cette Épreuve dure entre 1 et 5 tours. À chaque tour, les joueurs n'ayant pas encore chuté tentent de franchir le prochain obstacle (de la gauche vers la droite). Tous les joueurs programment secrètement une mise, puis la révèle simultanément. Les joueurs sautent ensuite l'obstacle du tour en lançant le dé vert, chacun leur tour, dans le sens horaire et en commençant par le premier joueur.

Placez un **cube neutre** sur la case . Ce cube indique quel obstacle doit être franchi ce tour-ci.

Misez tous **secrètement** de l' en choisissant un chiffre sur la molette centrale de votre manette.

Quand tous les joueurs ont fini leur programmation, révélez tous simultanément votre choix.

Chaque joueur, chacun son tour, lance le **dé vert**. Dépensez votre mise d' puis **ajoutez-la** au résultat de votre lancer de dé :

Si cette somme est **supérieure** ou égale à la valeur de l'obstacle, vous franchissez l'obstacle. *Exemple : Pour le deuxième obstacle, la somme doit être supérieure ou égale à 4.*

Si la somme est **inférieure** à la valeur de l'obstacle, vous ratez votre saut. Placez alors un cube sur la case de votre piste de Score correspondant au numéro indiqué par le **cube neutre** (le numéro dans un carré blanc). Vous ne participez plus à l'Épreuve.



Déplacez ensuite le cube neutre d'une case vers la droite. S'il reste au moins un obstacle à franchir et que tous les joueurs n'ont pas encore raté, **tous les joueurs n'ayant pas encore raté rejouent un tour en essayant de passer l'obstacle suivant**.



Dès que le dernier obstacle est franchi ou que tous les joueurs ont raté, **l'Épreuve prend fin**. Les joueurs se classent du plus grand nombre d'obstacles franchis au plus petit pour l'attribution des Médailles selon la **règle des 3 Médailles** (voir l'autre livret page 9).



GOLF

 Communiquer avec les autres joueurs est **interdit** durant cette Épreuve.

 Misez tous secrètement de l'⚡ en choisissant un chiffre sur la molette centrale de votre manette.

Quand tous les joueurs ont fini leur programmation, révélez tous simultanément votre choix.



 Dépensez l'⚡ mise, puis placez un cube sur la case de votre **piste de Score** correspondant à la valeur de votre mise.

 Ensuite, en commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, jouez chacun votre tour.

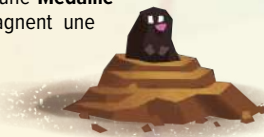
 À votre tour, reculez le cube sur votre piste de Score d'une case pour lancer le **dé vert**.

 Placez un cube neutre sur la case de la couleur de votre Équipe à côté du trou dont la **valeur correspond au résultat du dé vert**. Il ne peut y avoir que deux cubes maximum par trou, soit un par Équipe.

 Si un cube est déjà en place sur la case de la couleur de votre Équipe, vous pouvez **augmenter ou diminuer** la valeur inscrite sur le dé d'autant que vous reculez le cube sur votre piste de Score.

Votre cube ne peut jamais descendre plus bas que 0 sur votre piste de Score.

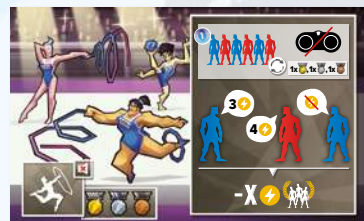
 Dès que les cubes de tous les joueurs ont atteint 0 sur leur piste de Score, ou qu'il ne reste aucune case libre sur la tuile, **l'Épreuve prend fin**. L'Équipe ayant placé le plus de cubes neutres gagne une **Médaille d'Or**. S'il y a égalité, les deux Équipes gagnent une Médaille d'Or.



GYMNASTIQUE PAR ÉQUIPE

 Communiquer avec les autres joueurs, en dehors de l'annonce d'un nombre pour le déroulement de l'Épreuve, est **interdit** durant cette Épreuve.

 Les manettes ne sont pas utilisées durant cette Épreuve.



 Jouez d'abord pour remporter la Médaille d'Or. Quand celle-ci a été remportée, jouez alors pour la Médaille d'Argent, puis pour la Médaille de Bronze. L'Épreuve prend alors fin.

 Les joueurs choisissent chacun leur tour, en commençant à chaque fois par le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, parmi les deux options ci-dessous :

1 UN NOMBRE  

Annoncez un nombre à voix haute. Ce nombre représente la quantité d'⚡ **totale** que l'Équipe devra dépenser si l'autre Équipe décide de **Passer**. Le nombre annoncé doit forcément être supérieur à un nombre précédemment annoncé, et ne peut pas être supérieur au total d'⚡ de votre Équipe. Le premier nombre annoncé peut être 0.

2 ON PASSE 

Les Athlètes de l'Équipe adverse dépensent le dernier total d'⚡ annoncé en **répartissant les dépenses** comme bon leur semble parmi eux, puis remportent la Médaille de plus haute valeur non encore attribuée. Lorsque vous passez, vous le faites donc au nom de toute votre Équipe.

 Après l'attribution de chaque Médaille, **passez le jeton Premier joueur** au joueur juste à votre gauche.



HALTÉROPHILIE

 Communiquer avec les autres joueurs est **autorisé** durant cette Épreuve.

 Les manettes ne sont pas utilisées durant cette Épreuve.



 Jouez tous chacun votre tour, dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le premier joueur, jusqu'à ce que vous ayez tous passé.

À votre tour, faites un choix à voix haute parmi ces deux options :

1 SOULEVER

Vous tentez de soulever les poids.

-1   **Dépensez 1** , **annoncez** à voix haute le poids que vous souhaitez soulever indiqué dans le tableau, puis **lancez** le dé vert. Si le dé indique un résultat compris dans l'intervalle demandé par le poids que vous voulez soulever, vous parvenez à le soulever. Placez alors un cube sur la case de votre piste de Score correspondant au poids soulevé.

-1   Si votre lancer de dé n'est pas réussi, vous pouvez Passer **ou** dépenser à nouveau 1  pour relancer le dé. Vous pouvez le relancer autant de fois que voulu en payant 1  à chaque fois.

Dès que vous passez ou réussissez à soulever, c'est au prochain joueur à votre gauche n'ayant pas encore passé de jouer.

Lorsque votre tour revient (si vous n'avez pas passé), vous pouvez tenter de soulever **un poids supérieur** à celui que vous avez déjà soulevé pour tenter d'améliorer votre score.

2 PASSER

Vous vous retirez définitivement de l'Épreuve.

Le cube que vous avez placé sur votre piste de Score reste là où il est. Si vous ne l'avez pas encore placé, vous ne vous classez pas et ne recevez pas de Médaille.

 Dès que tous les joueurs ont passé, **l'Épreuve prend fin**. Les joueurs se classent du plus lourd poids soulevé au plus léger pour la distribution des Médailles selon **la règle des 3 Médailles** (voir l'autre livret page 9).

RELAIS 4 X 100 MÈTRES

 Communiquer avec les autres joueurs est **interdit** durant cette Épreuve.



 Le premier joueur et le joueur à sa gauche misent secrètement de l'  en choisissant un chiffre sur la molette centrale de votre manette, puis **révèlent** simultanément leur choix.

 Les deux joueurs **suivants à gauche dans le sens horaire** effectuent la même opération.

 Ensuite, à **6 joueurs seulement**, les deux derniers font de même.

Chaque joueur dépense l'  qu'il a mise.

 Chaque Équipe **additionne** ensuite l'  mise par chacun de ses Athlètes. L'Équipe avec la plus grande somme d'  mise gagne une **Médaille d'Or**. S'il y a égalité, les deux Équipes gagnent une Médaille d'Or. **L'Épreuve prend fin**.

RELAIS 4 X 100 MÈTRES 4 NAGES

 Communiquer avec les autres joueurs est **interdit** durant cette Épreuve.



 Misez tous secrètement de l'  en choisissant un chiffre sur la molette centrale de votre manette.

Quand tous les joueurs ont fini leur programmation, révèlez tous simultanément votre choix. Chaque Équipe **multiplie** l'  mise par chacun de ses Athlètes. Chaque joueur dépense l'  qu'il a mise.

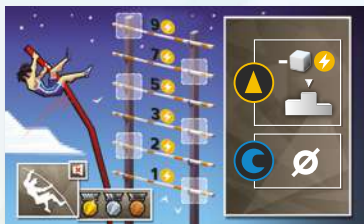
 L'Équipe qui obtient le score le plus élevé gagne une **Médaille d'Or**. S'il y a égalité, les deux Équipes gagnent une Médaille d'Or. **L'Épreuve prend fin**.

SAUT À LA PERCHE

 Communiquer avec les autres joueurs est **interdit** durant cette Épreuve.

 Placez un **cube neutre** sur la case en face du 9  de la tuile Épreuve.

Programmez tous secrètement votre choix parmi les deux ci-dessous. Quand tous les joueurs ont fini leur programmation, révélez tous simultanément votre choix.



SAUTER

Payez autant d' qu'indiqué par le **chiffre en face du cube neutre**.

ATTENDRE

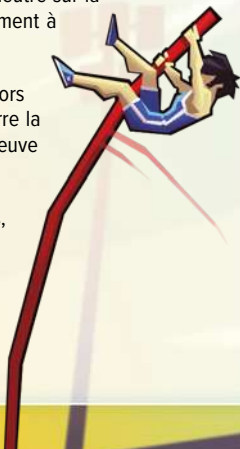
Ne faites rien.

Si personne ne saute, déplacez le cube neutre sur la barre inférieure et programmez à nouveau.

Si un ou plusieurs joueurs sautent, ceux-ci dépensent autant d' qu'indiqué par le cube neutre et se classent selon la **règle des 3 Médailles**. Ensuite, si moins de 3 Médailles ont été attribuées, déplacez le cube neutre sur la barre inférieure. Les joueurs non-médillés programment à nouveau.

 Si vous programmez  **ATTENDRE** alors que le cube neutre est situé sur la barre la plus basse, vous ne gagnez pas de Médaille et l'Épreuve prend fin.

Dès que **3 Médailles ou plus** ont été attribuées, **l'Épreuve prend fin** (voir l'autre livret page 9).



TIR À L'ARC

 Communiquer avec les autres joueurs est **autorisé** durant cette Épreuve.

 Les manettes ne sont pas utilisées durant cette Épreuve.



Jouez chacun votre tour, une seule fois, dans le sens horaire et en commençant par le premier joueur.



À votre tour, lancez les dés **bleu, jaune, rouge et vert**.



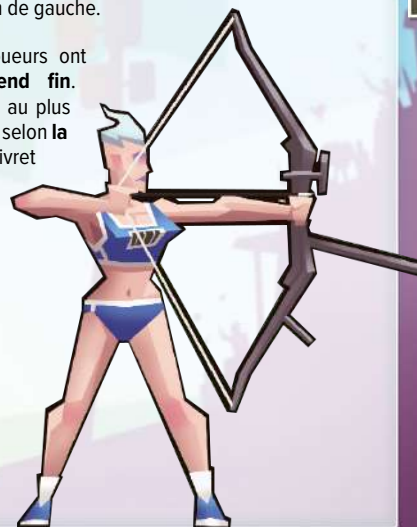
Vous pouvez ensuite, autant de fois que vous le voulez, payer 1  pour **relancer le dé de votre choix**. Quand vous ne voulez ou ne pouvez plus tirer, placez un cube de couleur sur la case de votre piste de Score correspondant à la somme des valeurs inscrites sur les dés.

Passer ensuite les dés à votre voisin de gauche.



Lorsque tous les joueurs ont tiré, **l'Épreuve prend fin**.

Ils se classent du plus grand score au plus petit pour l'attribution des Médailles selon la **règle des 3 Médailles** (voir l'autre livret page 9).

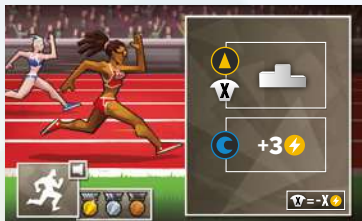


TUILES ÉPREUVE REPOS

100 MÈTRES

 Communiquer avec les autres joueurs est **autorisé** durant cette Épreuve.

Programmez tous secrètement votre choix parmi les deux ci-dessous. Quand tous les joueurs ont fini leur programmation, révélez tous simultanément votre choix.



 +  **PARTICIPER À L'ÉPREUVE**
Misez secrètement de l'⚡.

 **SE REPOSER**
Ne participez pas à l'Épreuve et gagnez jusqu'à 3 ⚡. Vous êtes limité à 30 ⚡ maximum.

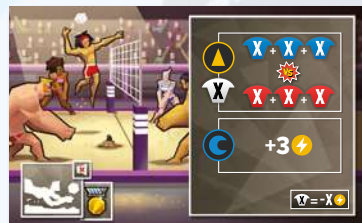
 Quand tous les joueurs ont fini leur programmation, révélez tous simultanément votre choix. Les joueurs **participant à l'Épreuve** dépensent l'⚡ mise. Puis, ils se classent de la mise la plus grande à la mise la plus petite pour l'attribution des Médailles selon **la règle des 3 Médailles** (voir l'autre livret page 9). **L'Épreuve prend fin.**



BEACH VOLLEY

 Communiquer avec les autres joueurs est **interdit** durant cette Épreuve.

Programmez tous secrètement votre choix parmi les deux ci-dessous. Quand tous les joueurs ont fini leur programmation, révélez tous simultanément votre choix.



 +  **PARTICIPER À L'ÉPREUVE**
Misez secrètement de l'⚡.

 **SE REPOSER**
Ne participez pas à l'Épreuve et gagnez jusqu'à 3 ⚡. Vous êtes limité à 30 ⚡ maximum.

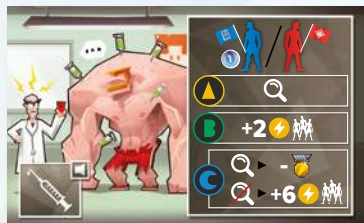
 Quand tous les joueurs ont fini leur programmation, révélez tous simultanément votre choix. Les joueurs **participant à l'Épreuve** dépensent l'⚡ mise. Puis, l'Équipe dont la somme des mises est la plus élevée gagne une **Médaille d'Or**. S'il y a égalité, les deux Équipes gagnent une Médaille d'Or. **L'Épreuve prend fin.**



CONTRÔLE ANTI DOPAGE

 Communiquer avec les autres joueurs est **autorisé** durant cette Épreuve.

 Le **premier joueur ainsi que le joueur à sa gauche** sont les seuls joueurs qui participent à cette Épreuve. Les autres joueurs ne participent pas, mais peuvent donner leur avis.



Ces deux joueurs programment secrètement leur choix parmi les trois ci-dessous :

Quand les deux joueurs ont fini leur programmation, ils révèlent simultanément leur choix. Appliquez-en les effets, puis **l'Épreuve prend fin**.

SE DOPER

Si l'autre Équipe ne vous Accuse pas, attribuez un total de 6 ⚡ réparties comme vous le souhaitez parmi les joueurs de votre Équipe. Vous êtes limité à 30 ⚡ maximum.

SE REPOSER

Attribuez un total de 2 ⚡ réparties comme vous le souhaitez parmi les joueurs de votre Équipe.

ACCUSER

Si l'autre Équipe choisit de **Se doper**, elle ne gagne pas d'⚡ et perd **une de ses Médailles de plus haute valeur** à la place.

Si l'autre Équipe **n'a pas choisi** de Se doper, rien ne se passe pour vous.



TUILES ÉPREUVE FINALE

BASKET-BALL

 Communiquer avec les autres joueurs est **interdit** durant cette Épreuve.

 Le premier joueur prend le **jeton Ballon** et le place devant lui.

 Placez un **cube neutre** sur **chaque case 0** en haut à droite de la tuile. C'est le score de chaque Équipe en début d'Épreuve.



Le joueur ayant la balle ainsi que tous les joueurs de l'Équipe adverse programment secrètement leur choix parmi les deux ci-dessous. Quand tous les joueurs ont fini leur programmation, révélez tous simultanément votre choix.

Le joueur ayant le Ballon peut **le Tirer ou le Passer**. Les joueurs de l'Équipe adverse peuvent **Bloquer le tir ou Intercepter la passe**. Les coéquipiers du joueur ayant le Ballon **ne programment rien** ce tour-ci.

+ CHIFFRE X : TIRER / BLOQUER

Le joueur ayant le Ballon tente de Tirer et lance le **dé vert**. Il **marque** un panier si la somme du résultat du dé et de sa mise d'⚡ est supérieure ou égale à 3 + la somme des mises d'⚡ des joueurs qui bloquent. S'il marque un Panier, déplacez alors le cube neutre de son Équipe d'une case vers la droite sur la tuile Épreuve. S'il ne marque pas, rien ne se passe. Chaque joueur dépense l'⚡ qu'il a mise.

Qu'importe le résultat du tir, donnez le Ballon au joueur situé à gauche du joueur qui vient de tirer.

PASSER (+ COULEUR) / INTERCEPTER

Le joueur ayant le Ballon tente de le passer au joueur désigné par la couleur de sa molette centrale. Ses adversaires ayant choisi d'intercepter lancent chacun leur tour, une seule fois, le **dé blanc** (en commençant par le joueur le plus proche du joueur ayant le Ballon, dans le sens horaire). Le premier joueur qui obtient **intercepte le Ballon** (les autres joueurs ne lancent donc pas le dé). Il récupère alors le jeton Ballon et le place devant lui. Si aucun joueur n'intercepte la passe, **celle-ci est réussie**. Le joueur à qui la passe était destinée prend le jeton Ballon et le place devant lui. Les adversaires ayant tenté de Bloquer le tir lors d'une Passe dépensent quand même l'⚡ mise.

Programmez ensuite à nouveau jusqu'à ce qu'une Équipe ait marqué **deux Paniers**.

 Dès qu'une Équipe a marqué deux Paniers, l'Épreuve prend fin. Cette Équipe gagne une **Médaille d'Or**.

ESCRIME

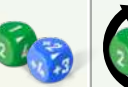
 Communiquer avec les autres joueurs est **interdit** durant cette Épreuve.

 Placez un **cube neutre** sur la case **0** de la tuile Épreuve.

 Misez tous secrètement de l'⚡ en choisissant un chiffre sur la molette centrale de votre manette.

Quand tous les joueurs ont fini leur programmation, révélez tous simultanément votre manette.

Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, dépense l'⚡ qu'il a misee, puis lance les dés en fonction de sa mise et du tableau suivant :

MISE	0 ⚡	1 ⚡	2 ⚡	3 ⚡	4 ⚡+
DÉS					

Si vous avez misé 4 ou plus, vous pouvez **relancer** un dé pour chaque ⚡ au-delà de 3. Vous pouvez effectuer vos relances une par une, et vous n'êtes pas obligé de toutes les utiliser.

Une fois votre ou vos lancers terminés, faites le **total des valeurs inscrites sur les dés**. Placez un cube sur la case correspondante de votre **piste de Score**.

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur lancer, faites la **somme des scores de chaque Équipe** en additionnant les résultats de chaque joueur. L'Équipe avec le score total le plus élevé **gagne la manche**.

 Si votre Équipe gagne la manche, déplacez le cube neutre sur la case de la couleur de votre Équipe. Programmez ensuite à nouveau jusqu'à ce que le cube neutre ait atteint la case de victoire. S'il est déjà sur la case de votre couleur, déplacez-le sur la case de victoire. S'il y a égalité, le cube reste là où il est.

 Dès qu'une Équipe gagne **deux manches de suite** (sans prendre en compte les égalités), l'Épreuve prend fin. Cette Équipe gagne une **Médaille d'Or**.



RUGBY

 Communiquer avec les autres joueurs est **autorisé** durant cette Épreuve.

 Placez un **cube neutre** sur la case **0** de la tuile Épreuve. Cette Épreuve se déroule en un nombre indéterminé de tours. L'Équipe qui amène le cube sur la case de sa couleur remporte l'Épreuve.

 Misez tous secrètement de l'⚡ en choisissant un chiffre sur la molette centrale de votre manette.

Quand tous les joueurs ont fini leur programmation, révélez tous simultanément votre manette. Chaque Équipe **additionne** l'⚡ misee par chacun de ses Athlètes. L'Équipe dont la **somme est la plus élevée** déplace le cube d'une case vers la case de la couleur de son Équipe sur la tuile Épreuve. S'il y a égalité, le cube reste là où il est.

Chaque joueur dépense l'⚡ qu'il a misé.

Programmez ensuite à nouveau jusqu'à ce que le cube neutre ait atteint une case de la couleur d'une Équipe.

 Dès que le cube neutre atteint une case de la couleur d'une Équipe, **l'Épreuve prend fin**. Cette Équipe gagne une **Médaille d'Or**.



TAEKWONDO

 Communiquer avec les autres joueurs est **interdit** durant cette Épreuve.

 Misez tous secrètement de l'⚡ en choisissant un chiffre sur la molette centrale de votre manette. Quand tous les joueurs ont fini leur programmation, révélez tous simultanément votre manette.

 **+1** 

Placez chacun un cube sur la case de votre piste de Score correspondant à votre mise. Avancez ensuite votre cube d'1 case. Chaque joueur dépense l'⚡ qu'il a mise.

Programmez tous secrètement votre choix parmi les trois ci-dessous. Quand tous les joueurs ont fini leur programmation, révélez tous simultanément votre choix et appliquez-en les effets.

 **+ COULEUR**  **ATTAQUER** : Reculez de 2 cases le cube de la piste de Score du joueur ciblé par la couleur de votre molette centrale, sauf si celui-ci bloque avec .

 **BLOQUER** : Reculez de 2 cases le cube de la piste de Score des joueurs qui vous ont attaqué. Si personne ne vous a attaqué, reculez de 2 cases le cube de **votre piste de Score**.

 **ATTENDRE** : Vous ne faites rien.

Un joueur est éliminé de l'Épreuve si le cube de sa piste de Score atteint 0 ou recule en deçà.

Les Athlètes encore en lice programment à nouveau jusqu'à ce que tous les Athlètes d'une Équipe soient éliminés.

 Dès que tous les joueurs d'une Équipe sont **éliminés de l'Épreuve**, celle-ci prend fin. L'autre Équipe gagne alors une **Médaille d'Or**.

