

BIATHLON CRYSTAL GLOBE

Pour les fans de Biathlon



Plus qu'une simple partie, les fans de biathlon préféreront disputer de véritables épreuves de Coupe du Monde, des Championnats du Monde ou des Jeux Olympiques.

BIATHLON CRYSTAL GLOBE offre en effet la possibilité de simuler la plupart des disciplines du biathlon.

Choisissez votre niveau de jeu
(Ludique, Tactique ou Stratégique)
puis appliquez les spécificités suivantes :

LA MASS START

FORMAT DE COURSE (5 tours, 4 tirs)

- 5 tours de piste entrecoupés par 2 tirs couchés puis 2 tirs debout.
- Durée : environ 20 mn par biathlète.
- Tirez au sort l'ordre de départ des biathlètes. Tous partent dans le même tour de jeu.
- **Vous disposez de 50 points d'Énergie.**
Avant de jouer votre dernière carte Énergie (*Forme du Jour*), **reprenez 3 cartes +3, 3 cartes +2, 5 cartes +1** (20 points) de votre défausse.
Mélangez-les et intégrez-les à votre pioche.

LE SPRINT

FORMAT DE COURSE (3 tours, 2 tirs)

- 3 tours de piste entrecoupés par 1 tir couché puis 1 tir debout.
- Durée : environ 10 mn par biathlète.
-  Tirez au sort l'ordre de départ et notez-le sur une feuille avec les numéros de dossard des biathlètes (*ils figurent sur le dos des cartes Énergie*).
- **Les biathlètes s'élancent les uns après les autres, tous les 2 tours de jeu.**
Cela signifie que le premier biathlète joue 3 fois avant que le suivant ne s'élanche, et ainsi de suite.

Le tour de jeu où le biathlète parti en premier termine sa course est le temps de référence. Indiquez ensuite le tour d'arrivée de chacun des biathlètes de la manière suivante :

- Les biathlètes arrivés dans le même tour de jeu marquent 0
- Les biathlètes qui arrivent le tour suivant marquent 1
- Les biathlètes qui arrivent 2 tours plus tard marquent 2
- Et ainsi de suite...

Utilisez les jetons de Tir pour compter le nombre de tours.

À noter : si un biathlète parti après le premier biathlète termine sa course avant lui, il marque en négatif le nombre de tours de jeu à attendre l'arrivée du biathlète parti en tête.

Pour connaître le temps de chaque biathlète, il suffit de soustraire à leur tour d'arrivée le nombre de tours attendus au départ selon le tableau suivant :

Dossard (ordre de départ)	Tour d'arrivée	-	Tours de jeu à déduire	=	Total
1	0	-	0	=	0
2		-	2	=	
3		-	4	=	
4		-	6	=	
5		-	8	=	
6		-	10	=	
7		-	12	=	
8		-	14	=	
9		-	16	=	
10		-	18	=	
11		-	20	=	
12		-	22	=	

Le joueur avec le plus petit total remporte le sprint.

LA POURSUITE

FORMAT DE COURSE (5 tours, 4 tirs)

● **5 tours** de piste entrecoupés par **2 tirs couchés** puis **2 tirs debout**.

● Durée : environ 20 mn par biathlète.

● **Les biathlètes s'élancent dans l'ordre d'arrivée du Sprint en respectant les écarts.**

Exemple : si votre biathlète est arrivé avec 1 tour de jeu de retard sur le biathlète qui le précède dans l'ordre de départ, il s'élançera après que le biathlète précédent aura joué deux fois.

● Le premier arrivé sur une case grise du pas de tir doit se rendre sur le poste de tir n°1 et ainsi de suite.

● **Vous disposez de 50 points d'Énergie.**

Avant de jouer votre dernière carte Énergie (Forme du Jour), reprenez 20 points d'énergie de votre défausse, mélangez-les et intégrez-les à votre pioche.

Si vous n'avez pas disputé de Sprint mais voulez quand même goûter à la saveur particulière de la poursuite, nous vous proposons cette formule aléatoire :

jetez pour chaque biathlète les 3 dés blanc, gris et noir et additionnez leur résultat.

Le joueur avec le plus faible total part le premier.

Respectez ensuite les écarts pour les départs suivants.



LE RELAIS

FORMAT DE COURSE (4x3 tours à 2 tirs)

- **3 tours** de piste **pour chacun des 4 relayeurs**, entrecoupés par **1 tir couché** puis **1 tir debout**.
- Durée : environ 40 mn par équipe.
- **Chaque joueur détermine librement l'ordre dans lequel ses 3 premiers biathlètes vont s'élancer** puis choisit la couleur du socle de son dernier relayeur (*nécessairement différent du troisième*).
- **Tirez au sort l'ordre de départ.**
Les premiers biathlètes de chaque équipe s'élancent dans le même tour de jeu.
- **Pour son premier tir,**
le premier relayeur de chaque équipe devra se rendre sur le pas de tir correspondant à son numéro de dossard.
- **Installez le relayeur suivant sur la case Relais dès que vous quittez votre poste de tir après votre tir debout.**
Le passage de relais s'effectue sur la case Relais.
Les deux biathlètes se partagent la totalité du déplacement obtenu : le premier pour atteindre la case Relais, le suivant pour terminer le déplacement.
- **Chaque biathlète** débute son relais avec **30 points d'Énergie** et sa forme du moment.
- **Chaque biathlète dispose de 8 balles** pour abattre les 5 cibles de chacun de ses tirs.
S'il reste des cibles ratées après ses 5 premières balles, **le biathlète doit tirer une balle de pioche par tour de jeu en utilisant le dé le plus à gauche de sa séquence de tir.**
Toute cible manquée après le tir de ces 8 balles entraîne un tour supplémentaire sur l'anneau de pénalité.



CHAMPIONNAT DU MONDE OU COURSE OLYMPIQUE

Il s'agit de la course d'un jour, parfois celle qui marquera à vie votre palmarès et vous fera entrer dans la grande Histoire du Biathlon.

Disputez entre amis toutes les épreuves du **Championnat du Monde** et des **Jeux Olympiques** et remportez les précieuses médailles d'Or, d'Argent et de Bronze.

SAISON COMPLÈTE DE COUPE DU MONDE

Si vous souhaitez disputer une saison complète de week-end de Biathlon et établir un classement général sur la saison pour chaque catégorie d'épreuves, choisissez d'abord le nombre d'étapes (12 maximum).

Puis déterminez au hasard 3 épreuves par étapes.

Appliquez ensuite le tableau suivant pour l'attribution des points après chaque épreuve.

Déterminez enfin les vainqueurs des petits Globes de Cristal pour chaque discipline et le meilleur biathlète de la saison, vainqueur du grand Globe de Cristal, pour ses résultats cumulés sur toutes les épreuves.



Sur l'épreuve de Sprint, les biathlètes arrivés dans le même nombre de tours sont classés à égalité.

Ils se partagent les points de leur place.

Place	Points
 1 ^{er}	60
 2 ^{ème}	54
 3 ^{ème}	48
4 ^{ème}	43
5 ^{ème}	40
6 ^{ème}	38
7 ^{ème}	36
8 ^{ème}	34
9 ^{ème}	32
10 ^{ème}	31
11 ^{ème}	30
12 ^{ème}	29



NOTES DE L'AUTEUR

Le confinement aidant, la création à fleur de peau, le désir de me trouver un refuge pendant cette période tumultueuse, je me suis dirigé naturellement vers un monde exaltant, apaisant, réconfortant, rempli d'émotions : LE BIATHLON.

Son cadre, plein de fraîcheur, de liesse, de respect et de suspense m'a irrémédiablement séduit.

Transmettre le ressenti d'une épreuve, à travers un jeu de plateau qui implique le partage et la convivialité, est devenu mon challenge.

Les désagréments, les jours, les nuits, n'ont pas eu raison de ma détermination.

*Voici aujourd'hui : BIATHLON CRYSTAL GLOBE
Merci à Didier Jacobée (Multivers), Vincent Verdun (Passion Biathlon), EKOSPORT qui ont particulièrement cru en mon projet, ainsi qu'à Martin Fourcade (MFNF) pour son accueil et à tous les biathlètes et passionnés qui m'ont inspiré.*

Christophe Leclercq