

Ski Tour

BIATHLON

Tobias Olsson



8+
age

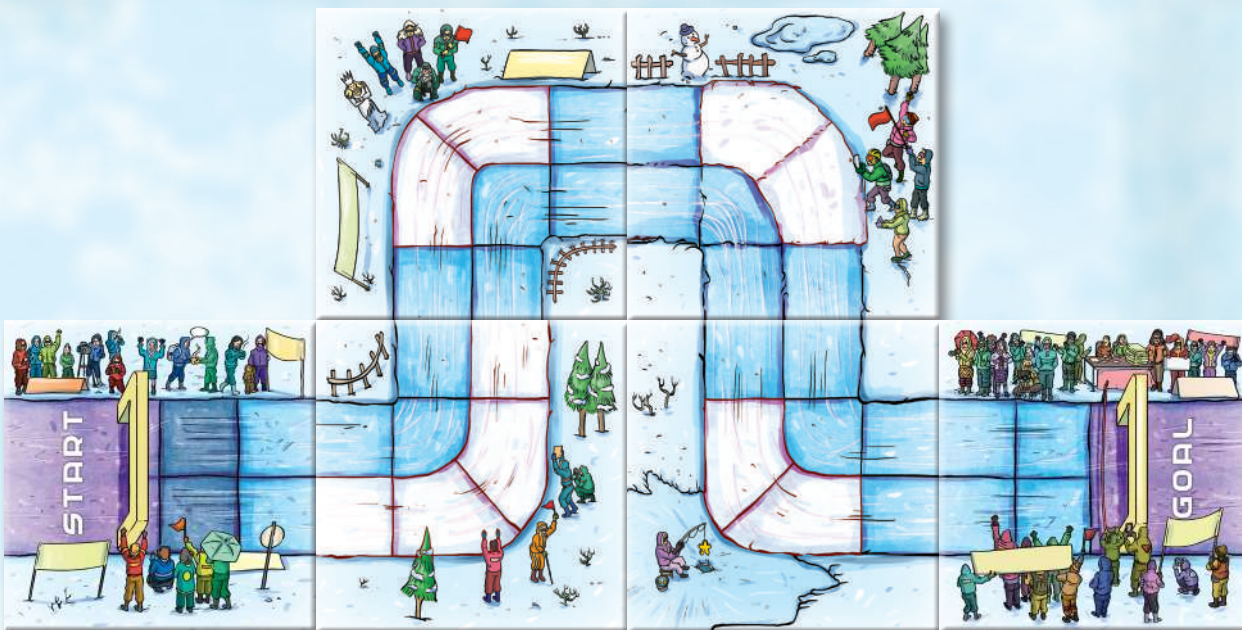
30-60
min

2-5
players

RÈGLEMENT

TEA TIME

PRODUCTIONS



REMERCIEMENTS

Nous aimerions remercier les personnes suivantes pour nous avoir aidés à faire le test, à lire les règles et à nous aider d'autres façons dans notre quête pour créer une grande simulation de biathlon !

Magnus Karlsson, Björn Forsberg, Henrik Gidmark, Mikael Toftgård, Mikael Aktan, Andreas Pettersson, Nora Mashadani, Sandra Pedersen, Mats Olsson, Alexander Olsson, Josefin Olsson, Rob Harper, Evan Duxbury, Nicholas Hjelmberg, Cristoffer Wiker, Daniel Frostberg, Andy Lee Roth, Giancarlo Cesario, Amanda Zimmer, François-Xavier Martel, Amanda Gyllensten, Lou Lavendell, Zack Lavendell, Anders Nilsson, Aron Engström, Anders Rosen, Nina Rosen, Kalle Lindén, Niklas Nord, Marica Lundholm, Thomas Lundholm, Frasse Fransson, Tomas "Conradargo" Engström, Hampus Carlsson, Andreaz Forsgren, Andreas Pettersson, Jesper Frilund, Per Ericsson, Andreas Sandgren, Dan Sivervik, Mattias Karlsson, Jeremy Hoffman, Adam Sutton, Anders Nilsson, Christian Scherer, Sebastian Bergström, Guillaume Puy, Josefine Sapire

Une mention additionnelle attribuée à Jeff McDowall pour la conception du "skeuple".

2

CREDITS

Design du jeu:
Tobias Olsson

CoDesign:
Samuel Sapire
Gustav Gyllensten

ILLUSTRATIONS:
Crimson Studio

REGLEMENT:
Nous sommes Knytt

Hanna Björkman



BIENVENUE AU TOURNOI DE SKI : BIATHLON

En tant que skieur représentant votre nation, avez-vous l'endurance et l'adresse au tir nécessaires pour monter sur le podium ? Fartez votre ciel, lancez les dés, élaborez des stratégies, atteignez les cibles au stand de tir et soyez le premier à franchir la ligne d'arrivée dans ce jeu palpitant, d'endurance et d'adresse au tir !

COMPOSANTS

1 Règlement



5 Tableaux nationaux de joueurs double face



25 Marqueurs d'endurance



5 Gardes



5 x 10 Dés de course



5 x 8 Jetons de cire



20 Carreaux de course double face



4 Dés de tir colorés



1 Marqueur du premier joueur

25 marqueurs succès/manque



VUE D'ENSEMBLE

Dans le Tournoi de ski : Biathlon, les joueurs se déplacent sur le parcours de la course avec l'ambition d'être les premiers à franchir la ligne d'arrivée.

Pendant la course, tu tireras également au stand de tir en espérant toucher toutes les cibles, car un tir manqué te donnera un tour dans le couloir de pénalité. Tu peux profiter de ton fartage et contrôler ton endurance pour augmenter ta vitesse. Une endurance plus faible signifie qu'il sera plus difficile de toucher les cibles au stand de tir.

BUT DU JEU

Le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée est le vainqueur.

La course se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient franchi la ligne d'arrivée, ce qui détermine le placement des autres joueurs.



CONFIGURATION

- 1 Construire le parcours de la course au centre du tableau en utilisant les carreaux de course

PREMIER JEU : utilise le parcours de départ, comme indiqué à droite.

JEUX SUIVANTS : construis le parcours de la course comme tu le souhaites, à condition qu'il commence par le carreau "Start" et se termine par le carreau "Goal". Il est recommandé de répartir uniformément les stands de tir le long du parcours.

- 2 placer les dés de tir à un endroit où tous les joueurs peuvent les atteindre

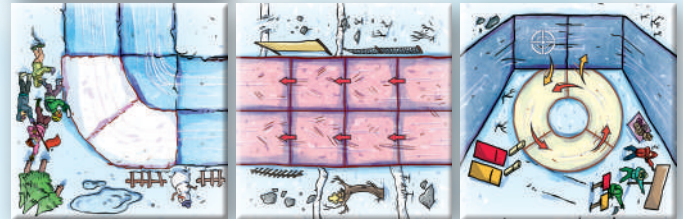
- 3 Donner à chaque joueur :

- 3.1 1 tableau de joueurs, avec la nation de leur choix
- 3.2 5 marqueurs d'endurance, placés sur la fente d'endurance supérieure ou sur la deuxième fente d'endurance supérieure

Top : Longue course, 3 fusillades ou plus

Deuxième top : Course courte, 2 tirs ou moins
Une course courte peut être jouée avec les marqueurs d'endurance sur les emplacements supérieurs pour un jeu plus rapide et plus indulgent.

- 3.3 1 garde de la couleur de leur nation, placé derrière la ligne de départ du parcours de la course



- 3.4 10 dés de course de la couleur de leur nation, placés à côté de leur tableau de joueur comme dés de course disponibles
- 3.5 5 marqueurs de succès/manque
- 3.6 8 jetons de fart de nation, en plaçant 6 de leur choix dans l'ordre de leur choix. Un des jetons les plus extérieurs peut être utilisé à chaque tour pour un effet de bonus (voir référence de l'icône p.12)
- 4 Donner le marqueur "Premier joueur" au joueur qui a skié le plus récemment

Dans un **jeu à deux joueurs**, donner à chaque joueur deux ensembles d'objets. Ils contrôlent chacun 2 nations pendant la course.



3 ESPACE JOUEUR



JOUER AU JEU

Chaque tour de jeu comporte deux phases :

PHASE DE PREPARATION, au cours de laquelle les joueurs lancent et placent les dés

PHASE DE COURSE, au cours de laquelle les joueurs utilisent à tour de rôle des dés et des jetons de fart pour se déplacer sur le parcours de la course et tirer au stand de tir

PHASE DE PREPARATION

Simultanément, vous **devez** chacun :

1 Lancer la moitié de vos dés de course disponibles, arrondie à l'entier supérieur

Si tu as des marqueurs d'endurance sur la valeur la plus basse (bleu ) , retire autant de 5 et de 6 que tu as de marqueurs d'endurance sur le bleu, en commençant par les 5. Ils te seront rendus sous forme de dés disponibles.

2 Place chaque rouleau 1-4 dans la colonne correspondante sur ton tableau de joueur



3 Placez chaque 5 lancé dans la colonne 1-4 avec le dé **MOST**

Si plusieurs colonnes ont le même montant de dés, placer les 5 dans la colonne avec le nombre le plus élevé. Si la colonne avec le **plus grand nombre** de dés est pleine, il n'y a pas de placement légal pour les 5.

4 Placer chaque 6 obtenu soit dans la colonne Sprint, ou dans la case  étoilée au-dessus d'une de vos autres colonnes contenant des dés



S'il n'y a pas de place légale pour un dé sur votre tableau de jeu, il est remplacé sur vos dés disponibles.

EXEMPLE:

Tobias a 7 dés disponibles, il en

1 lance donc 4, obtenant deux 1, un 5 et un 6

2 Les 1 sont placés dans la colonne marquée 1

3 Le 5 doit être placé au-dessus du 3

4 Il peut placer le 6 dans la colonne de sprint ou dans la case étoilée au-dessus des 1. Il le place dans la case du sprint



PHASE DE COURSE

Individuellement, les joueurs se relaient, en commençant par celui qui a le premier marqueur de joueur. À ton tour, tu :

1 Dois prendre tous les dés d'une colonne 1-4

Si la colonne est pleine (4 dés), tout 6 dans la case étoile au-dessus de la colonne est inclus, sinon le 6 est renvoyé à vos dés disponibles.

Vous ne pouvez **pas** choisir une colonne vide, sauf si toutes vos 1-4 colonnes sont vides

2 Peut prendre tous les dés d'un nombre quelconque de 1-4 ou colonnes de sprint, en payant une endurance pour chacune

Tu **dois** payer l'endurance en diminuant le marqueur d'endurance dans la colonne avec la valeur d'endurance la plus élevée. La seule exception est si tu fais preuve d'endurance au moment de tirer. Tu **dois** alors diminuer un marqueur d'endurance dans une colonne avec laquelle vous n'avez **pas** encore tiré.

Exemple:



Hanna prend la colonne 2. Le 6 est remis dans ses dés disponibles et ne compte pas, car la colonne n'était pas pleine.

Ensuite, elle prend aussi la colonne 4, en payant une résistance.



Cela lui donne un total de 5 dés pris.



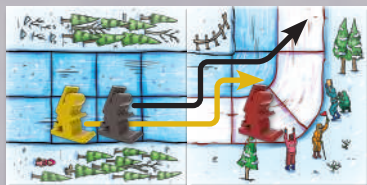
Si tu as tous les marqueurs d'endurance sur la valeur la plus basse (bleu ♥) et que tu es obligé de diminuer ton endurance, tu t'effondres et tu es retiré de la course.

Si ce n'est **pas** dans un stand de tir :
3 Doit se déplacer **exactement** d'autant
 de pas que le nombre
 de dés pris

Lorsque tu te déplaces, tu dois **avancer** ou te
 déplacer latéralement, jamais **reculer**. Si tu te
 déplaces latéralement, tu dois ensuite dépasser un
 autre joueur pour être autorisé à te déplacer à
 nouveau latéralement dans le même tour. Tu ne peux
pas te déplacer en diagonale, sauf si tu te déplaces
dans une zone blanche.



Si un joueur se trouve dans l'espace derrière toi
 lorsque tu **commences** à te déplacer, il peut te
 tracer, ce qui lui permet de suivre ton
 mouvement **exact** gratuitement. Les joueurs
 peuvent tracer un joueur en retrait de la même
 manière.



Si tu sprints, en utilisant la colonne sprint ou
 un autre effet qui te permet de sprinter, **aucun**
 joueur n'est autorisé à te repêcher ce tour.
 Pour entrer dans la même case qu'un autre
 joueur, tu **dois** payer une résistance (ce qui
 réduit ta valeur de résistance la plus élevée),
 même si tu es en train de repêcher.

Tu **peux** terminer ton mouvement sur une case
 occupée.

8

Ou, si c'est dans un **stand de tir** :
3 Doit tirer autant de coups que
 le nombre de dés pris
 Vous ne pouvez jamais tirer au
 même moment que vous avez
 bougé



Chaque tir est effectué en lançant un dé de tir
 pour l'un de vos 5 marqueurs d'endurance,
 en utilisant le dé de tir de la même couleur
 que la valeur du marqueur d'endurance. Plus
 ton endurance est faible, plus ta précision est
 faible.



Place un marqueur " réussite/manque " sur la cible
 correspondante en fonction de votre résultat. Les
 échecs entraînent des tours de pénalité (voir p.9)

● = Réussi ● = Manqué

Place un marqueur " réussite/manque " sur la cible
 correspondante en fonction de votre résultat. Les
 échecs entraînent des tours de pénalité (voir p.9)



A tout moment de ton tour, tu **peux**:

- 1 Choisissez **un** de vos farts extérieurs
 jetons
- 2 Utiliser son effet
- 3 Retourner le



Lorsque tous les joueurs
 ont pris leur tour,
 déplacer le marqueur
 "Premier joueur" d'un
 pas dans le sens des
 aiguilles d'une montre
 et commencer le tour
 suivant.

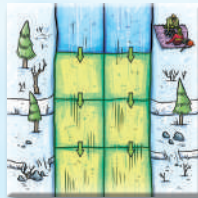
Dans un jeu à **deux**
joueurs, le marqueur
 du premier joueur est
 déplacé vers la **nation**
 suivante

LE PARCOURS

Le terrain a une grande influence sur le ski de fond, notamment en raison de la tension dans les montées et de la facilité dans les descentes.

DESCENTE

Si tu **finis** un coup sur un green, en descente **et** directement derrière un autre joueur, tu peux choisir de déplacer jusqu'à trois espaces gratuitement et passer un garde sans payer d'endurance.



MONTEE

Si tu commences sur une case rouge en montée, réduis le nombre total de coups de ce tour de 1, au minimum.



CARREAU DE DEPART

Au premier tour, choisis librement la voie dans laquelle tu veux commencer à te déplacer.

Tu n'as **pas** besoin de faire preuve d'endurance pour entrer dans le même espace qu'un autre joueur sur les cases juste après le départ.



CHAMP DE TIR

Lorsque tu entres dans l'espace de tir d'un  stand de tir, ton mouvement est terminé. Les tours suivants, tu dois tirer au lieu de te déplacer, jusqu'à ce que tu aies fait 5 tirs (voir p.8). Tu ne peux pas tirer au même tour que tu es entré dans l'espace de tir.



Après avoir effectué tes 5 tirs, fais des tours dans le couloir de pénalité  en fonction du nombre de tirs que tu as manqués. Pour chaque tour effectué,

supprimer 2 marqueurs d'échec.

Répète jusqu'à ce que tu ne rate plus

de marqueurs à gauche, puis continue sur le parcours de la course.

0 Raté = 0 tour

1-2 Ratés = 1 tour

3-4 Ratés = 2 tours

5 Ratés = 3 tours

Tu n'as **pas** besoin de faire preuve d'endurance pour te déplacer dans le même espace qu'un autre joueur du stand de tir.

Tu ne peux **pas** repêcher un joueur dans le stand de tir ou dans le couloir de pénalité.

FIN DU JEU

Le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée est le vainqueur - le médaillé d'or.

La course se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient franchi la ligne d'arrivée pour déterminer les médaillés d'argent et de bronze.

Dans un jeu à **deux joueurs**, la partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur a franchi la ligne d'arrivée.

NATIONS AVANCÉES

Une fois que tu es familiarisé avec le jeu, tu peux choisir de jouer avec les nations avancées au dos du tableau des nations des joueurs : Autriche, Finlande, Italie, Royaume-Uni et États-Unis.

Tout



La résistance est différente pour chaque nation avancée. Lorsque vous tirez, utilisez toujours le dé de la même couleur que l'espace situé sous le marqueur d'endurance.



Autriche, Italie

Certaines colonnes sont considérées comme pleines, ce qui signifie que tout 6 dans les cases étoilées ci-dessus peut être pris, lorsque trois dés ont été placés au lieu de quatre.



Italie, Royaume-Uni

Remplace la case étoile au-dessus d'une colonne. Lorsque tu prends le 6, tu choisis soit de l'inclure dans tes dés pris, **soit** de retourner l'un de tes jetons de fart les plus utilisés.



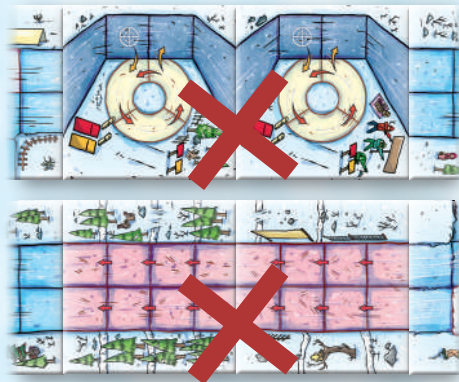
Finlande

Tu **peux, une** fois par tour de tir, utiliser le jeton de cire imprimé sur le tableau des joueurs. Tu **peux** utiliser un autre jeton de fart au cours du même tour.

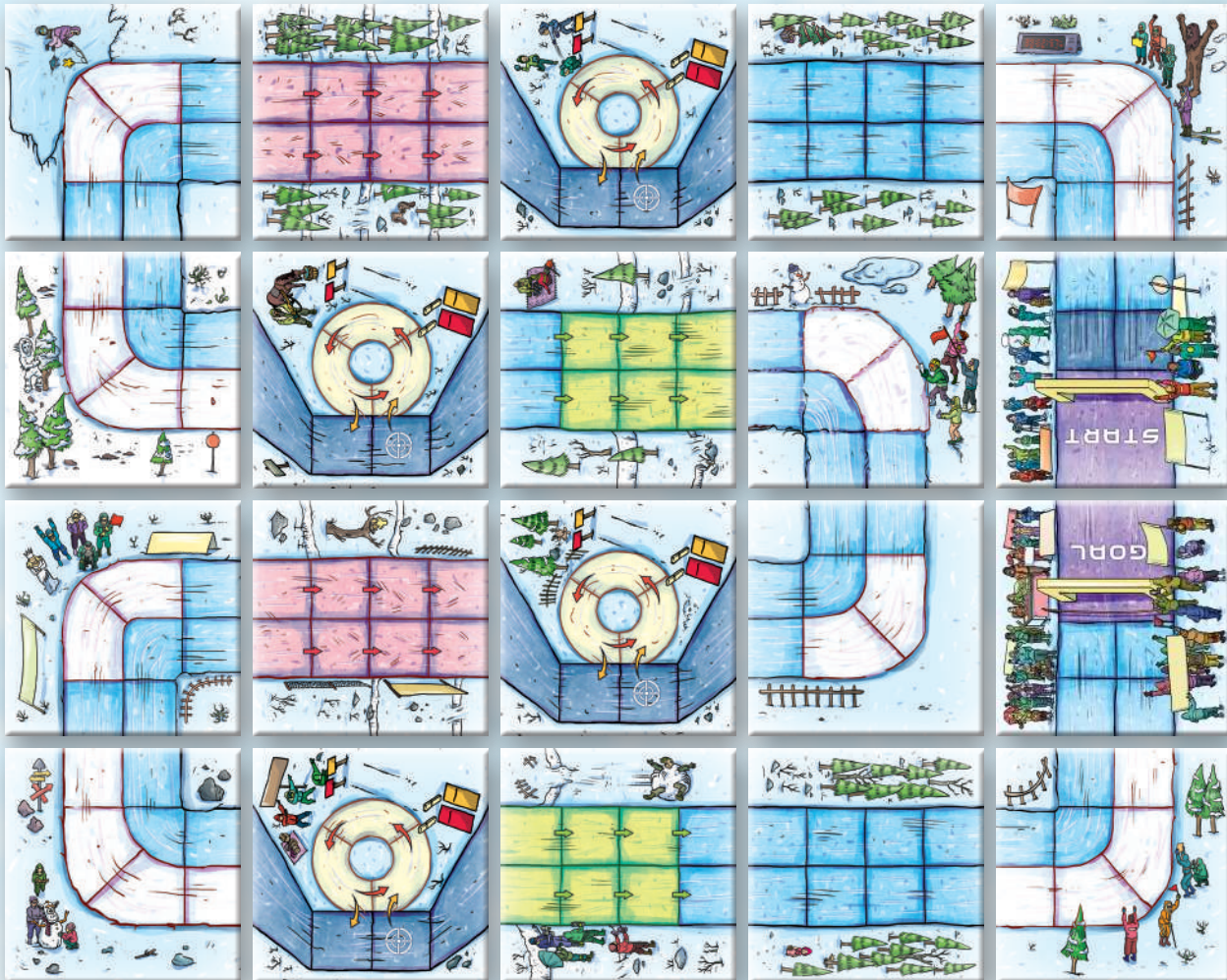
CONSEILS POUR LA COURSE

Lorsque tu construis ton parcours, prends en compte ces conseils pour un parcours plus équilibré. Il ne s'agit toutefois que de suggestions, tu es libre de construire ton parcours comme bon te semble.

1. Maintenir les **stands de tir** répartis sur le parcours de la course. Éviter de placer un champ de tir directement à la suite d'un autre champ de tir.
2. Ne pas placer un espace en montée directement après un autre espace en montée, car ceux-ci ont tendance à réduire la distance entre les joueurs.



PROPOSITION DE LONG PARCOURS



GLOSSAIRE DES ICÔNES DE FART



Relancer un dé de tir



Gagne en vitesse dans ce tour.
Gagne également des mouvements égaux au nombre de dés de ta colonne de sprint. N'enlève **pas** les dés.



Utiliser une colonne supplémentaire pour ce tour gratuit



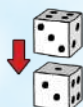
Relancer n'importe **quel** dé de votre tableau de joueur. Placez-le comme d'habitude



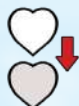
Relancer **tous** les dés sur votre tableau de jeu. Les placer comme d'habitude



Ajouter 1 au nombre total de dés pris ce tour. Ne compte pas dans le remplissage des colonnes pour utiliser la case 6



Déduire 1 du nombre de dés pris ce tour



Faire preuve d'une grande endurance

Certains jetons de fart ont plus d'une icône. Dans ce cas, toutes les actions doivent être effectuées, à **moins** qu'il n'y ait une icône, alors tu choisis **une** des actions. Si le jeton comporte l'icône, tu **dois** commencer par payer l'endurance.

12

Dés disponibles :

Tes dés ne se trouvent pas actuellement sur ton tableau de jeu

Colonne de dés



DOWNHILL: p. 9



ENRÔLER: p. 8

Suivre le mouvement exact d'un autre joueur

Voie de sanction: p. 9



RACE DIE:



Lancer les dés :



Stand de tir :

p. 9



Sprint: p. 8

Mouvement qui empêche l'enrôlement

Colonne de sprint: p. 6



Endurance: p. 7



Boîte à étoiles: p. 6



LA MONTEEE p. 9



Jeton de fart : p. 8

