

But du jeu :

Vous êtes dans la peau d'un manager d'une équipe cycliste. Vous devez faire arriver tous les cyclistes de votre équipe, c'est-à-dire d'une même couleur, en premier pour remporter l'étape.

Préparation :

- Conserver uniquement 6 étapes : 2 plaines, 2 montagnes, 2 descentes
- Prendre 4 jokers par joueur : 2 vitamines, 1 crevaison, 1 changement de braquet
- Prendre les cartes de 3 à 10 des 4 couleurs

Jokers à 2 joueurs :

- La crevaison permet de bloquer une colonne de couleur pendant 1 tour. Un joueur ne pourra donc pas poser sur une couleur.
- La vitamine permet de piocher une carte de son choix dans la pioche si le joueur ne peut pas jouer. La pioche est ensuite mélangée.
- Le changement de braquet a les mêmes effets qu'une partie classique.

Comme pour une partie classique, le fait de jouer un joker n'est pas considéré comme un tour de jeu. Il est donc possible de jouer une carte en plus d'un (ou plusieurs jokers).

Déroulement de la partie :

Les 6 étapes sont mélangées et une étape est tirée au sort. Il s'agira de l'étape à jouer. Une fois l'étape terminée, elle est retirée du jeu.

Chaque joueur reçoit 10 cartes et le reste des cartes forme la pioche.

Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte et peut la jouer immédiatement s'il en a la possibilité.

Avant le démarrage de l'étape :

Chaque joueur choisit la couleur de son équipe qu'il pense finir en 1er..

Les 4 cartes de valeur 1 sont distribuées à un joueur et les cartes de valeur 12 à l'autre joueur. Chaque joueur met une carte de couleur de côté face cachée pour définir son choix.

Ex : Le joueur 1 met de côté le 1 rouge, il pense donc que la colonne des cartes rouges sera la première à être complétée.

Début de la course :

Le dernier joueur à avoir fait du vélo commence la partie. A la prochaine étape, c'est au tour de l'autre joueur et ainsi de suite.

La partie se déroule comme le jeu classique jusqu'à ce qu'une équipe soit au complet. Pour une étape de plaine, les colonnes doivent commencer par un 6 ; pour une étape de descente par un 10 ; pour une étape de montagne par un 3.

Une fois que toutes les cartes de 3 à 10 d'une couleur sont posées, l'étape s'arrête immédiatement.

Comptage du score :

Si un joueur avait choisi la bonne équipe, son adversaire comptabilise la valeur des cartes manquantes de sa couleur choisie.

Exemple : La 1ère colonne complétée est celle des cartes bleues. La couleur choisie par le joueur 1 était celle des jaunes.

Sur la colonne des jaunes, les cartes 3, 4 et 9, 10 n'ont pas été posées. Le joueur 1 accuse donc un retard de $2 \times 10' + 2 \times 30'$ soit 1 min 20.

Si les 2 joueurs ont choisi la même couleur et ont remporté la victoire, celui qui finit la couleur gagnante remporte 20 secondes de bonification.

Si aucun des joueurs n'ont remporté la partie, ils comptabilisent chacun la valeur des cartes manquantes de leur couleur choisie.