



Coup de bordure



Jérôme Kaplan - 2017



Introduction

« Coup de bordure » est un jeu mettant en scène une course cycliste. Chaque joueur dirige une équipe de 3 coureurs de la même couleur (bleu, rouge, blanc, noir). Pour gagner, les joueurs devront gérer l'énergie de leurs coureurs tout au long de la partie et profiter de l'effet d'aspiration (un coureur roulant dans le sillage d'un autre concurrent est protégé du vent, ce qui lui permet d'économiser son énergie).

Nombre de joueurs : 2 à 4

But du jeu

Le vainqueur est le joueur dont l'un des coureurs franchit le premier la ligne d'arrivée. Les règles départageront les coureurs en cas d'égalité.

Contenu du jeu

- 24 cases de parcours (recto-verso). Elles possèdent 4 couleurs différentes, correspondant aux types de terrain (« **Plaine** », « **Côte** », « **Montagne** », « **Sprint** »)
- 3 cases fines « **Arrivée** »
- 12 coureurs en métal (4 équipes de 3 coureurs), reconnaissables grâce à une lettre
- 12 plaquettes portant la même lettre que les coureurs. Elles accueilleront les jetons « Energie »
- 48 marqueurs indiquant l'allure (« **Constance** », « **Sillage** », « **Accélération** », « **Offensive** »), c'est-à-dire 4 marqueurs pour chaque coureur
- Jetons « **Énergie** » de 4 couleurs différentes, correspondant aux types de terrain (« **Plaine** », « **Côte** », « **Montagne** », « **Sprint** »)
- Jetons blancs
- Un marqueur « **Ravitaillement** »
- 5 cartes « **Musette** » numérotées de 0 à 4

Préparation

- Les joueurs choisissent leur équipe parmi les 4 couleurs disponibles.
- Distribuez à chaque joueur les plaquettes correspondant à ses 3 coureurs. Ces plaquettes serviront à accueillir les points « **Énergie** ». Les joueurs les disposent en évidence devant eux.
- Distribuez à chaque joueur les 12 marqueurs « **Allure** » de sa couleur (4 pour chaque coureur).

Choix du parcours

- Un parcours se compose de 16 cases juxtaposées. Il existe 4 types de cases :
 - Plaine (verte)
 - Côte (jaune)
 - Montagne (rouge)
 - Sprint (bleue)
- Choisissez 16 cases et disposez-les à la suite. La composition du parcours est entièrement libre. Une seule règle : un parcours ne peut pas se terminer par une case de « **Plaine** ».
- Après la 16^e case, placez les 3 cases fines « **Arrivées** » les unes à la suite des autres.
- Vous pourrez trouver des parcours déjà prêts à la fin du livret de règles (*annexe 1*).
- Chaque joueur place ses coureurs sur la première case.
- Placez le marqueur « **Ravitaillement** » sur la 7^e case.

Attribution des points énergie

- L'énergie est représentée par les petits jetons carrés. Ces jetons sont de différentes couleurs (verts, jaunes, rouges, bleus). Ces couleurs correspondent aux différents types de terrain. Les jetons pourront être utilisés ou non en fonction de la case sur laquelle se trouvent les coureurs.
- Chaque coureur part avec un certain nombre de points d'énergie qu'il dépensera au fur et à mesure de la course à chaque fois qu'il produira un effort important. La gestion de cette énergie est l'aspect central du jeu.
- Chaque joueur choisit 18 jetons d'énergie (le choix des couleurs est libre) et les répartit entre ses 3 coureurs. Tous les coureurs doivent avoir entre 4 et 8 jetons d'énergie. Le choix des couleurs détermine la spécialité des coureurs. Ainsi, un coureur qui a beaucoup de jetons bleus bénéficiera de capacités de mouvement importantes sur les cases « **Sprint** ».
- Les jetons sont disposés sur les plaquettes des coureurs, dans les cases. Leur couleur doit être visible. Exception : les joueurs ont le droit de retourner un jeton par coureur, afin d'en cacher la couleur. Ce jeton invisible permet de ne pas dévoiler entièrement aux autres joueurs les capacités de ses coureurs. Tout au long du jeu, le jeton invisible aura exactement la même valeur que les autres jetons.
- Lorsque les joueurs ont disposé leurs pions, chacun se voit remettre 6 jetons blancs. Ils sont disposés sur les cases des plaquettes qui ne sont pas occupées par un jeton énergie, face blanche cachée. Ces jetons blancs n'ont aucune valeur : ils empêchent simplement les adversaires de connaître le nombre exact de jetons d'énergie dont chaque coureur dispose.
- Conseil : il est recommandé de choisir des jetons correspondant à la couleur du parcours. Par exemple, si le parcours comporte 6 cases « **Montagne** » (rouge), il peut être judicieux d'attribuer au moins 2 jetons « **Montagne** » à chaque coureur.
- Pour un démarrage de parti rapide, des exemples d'équipes déjà prêtes figurent en *annexe 2* (vous pouvez reprendre la répartition d'« **Énergie** » qui y est proposée).
- Les jetons « **Énergie** » sont individuels. À aucun moment un coureur pourra en donner un à un autre concurrent (y compris s'il appartient à la même équipe).

Premier tour de jeu

Le premier tour de jeu se déroule en 2 phases :

- 1) Choix (secret) de l'allure des coureurs
- 2) Résolution

1) Choix (secret) de l'allure des coureurs

Les joueurs sélectionnent pour chacun de leurs 3 coureurs l'un des 4 marqueurs « **Allure** » et le déposent devant eux, face cachée.

Les 4 allures possibles sont les suivantes :

- « **Constance** » : cette allure permet d'avancer d'1 case, sans dépenser le moindre jeton d'énergie
- « **Accélération** » : cette allure permet d'avancer de 2 cases. Elle coûte 2 jetons d'énergie, dont au moins 1 de la couleur de la case sur laquelle se trouve le coureur au début du tour. Ex : si un coureur est sur une case « **Côte** » (jaune), il peut effectuer une accélération en dépensant 2 jetons (1 jeton jaune + 1 jeton de la couleur de son choix).
- « **Sillage** » : cette allure permet à un coureur de suivre un autre concurrent au cas où il effectuerait une « **Accélération** ». Elle coûte 1 jeton d'énergie, de la couleur de la case sur laquelle se situe le coureur en début de tour. Jouer un « **Sillage** » est un pari sur le fait qu'un autre concurrent va accélérer. Deux possibilités peuvent se présenter :
 - Si aucun coureur situé sur la même case n'a accéléré, le coureur ayant choisi l'allure « **Sillage** » avance d'une case seulement. Il a dépensé un jeton d'énergie pour rien.
 - Si un coureur situé sur la même case produit une « **Accélération** », le coureur qui a joué « **Sillage** » l'accompagne et avance de 2 cases. C'est une bonne opération puisqu'il avance de 2 cases en ayant dépensé 1 seul jeton d'énergie. Deux possibilités s'offrent alors à lui :
 - Rejoindre l'échappée
 - Tracter les coureurs situés sur la même case que lui au début du tour. Dans ce cas, le coureur qui effectue un « **Sillage** » annonce « *Je tracte* ». Si un seul coureur tracte, tous les coureurs situés sur sa case au début du tour (quelque soit leur équipe) ont la

possibilité d'avancer de 2 cases. Pour être tractés, ces coureurs doivent dépenser 1 jeton d'énergie, de la couleur de la case sur laquelle ils se situent.

Exception : si 2 coureurs de la même équipe produisent une « **Accélération** » ou un « **Sillage** » au même tour, l'ensemble des coureurs situés sur la même case ont la possibilité d'être tractés dès lors qu'ils dépensent 1 jeton d'énergie, de la couleur de la case sur laquelle ils se situent. En effet, il serait trop dangereux de laisser 2 équipiers partir seuls en tête de la course.

- « **Offensive** » : cette allure permet d'avancer de 3 cases. Elle coûte 3 jetons d'énergie, dont au moins 2 de la couleur de la case sur laquelle se trouve le coureur au début du tour. Ex : si un coureur est sur une case « **Côte** » (jaune), il peut effectuer une accélération en dépensant 3 jetons (2 jetons jaune + 1 jeton de la couleur de son choix). Une « **Offensive** » ne peut pas être suivie par les coureurs en « **Sillage** ». Le marqueur « **Offensive** » ne peut être joué qu'une seule fois par coureur durant la partie. Une fois joué, il est retiré.

Exception : si 2 coureurs de la même équipe produisent une « **Offensive** » au même tour, l'ensemble des coureurs situés sur la même case ont la possibilité d'être tractés dès lors qu'ils dépensent 2 jetons d'énergie, de la couleur de la case sur laquelle ils se situent.

2) Résolution

Une fois que tous les joueurs ont déposé, face cachée, un marqueur allure pour chacun de leurs 3 joueurs, les marqueurs sont retournés simultanément.

La résolution s'effectue dans l'ordre suivant (les coureurs ne peuvent effectuer qu'un déplacement par tour) :

1. Les coureurs ayant joué « **Offensive** » avancent de 3 cases et dépensent 3 jetons (dont 2 de la couleur sur laquelle ils se trouvent en début de tour). Leur marqueur « **Offensive** » est retiré du jeu.
2. Si 2 coureurs de la même équipe viennent d'effectuer une « **Offensive** » simultanément, tous les coureurs situés sur leur case au début du tour peuvent être tractés s'ils dépensent 2 jetons de la couleur sur laquelle ils se trouvent. Ils avancent alors de 3 cases.
3. Les coureurs ayant joué « **Accélération** » avancent de 2 cases et dépensent 2 jetons (dont 1 de la couleur sur laquelle ils se trouvent en début de tour)
4. Les coureurs ayant joué « **Sillage** » dépensent 1 jeton de la couleur sur laquelle ils se trouvent en début de tour. Si un concurrent a produit une « **Accélération** », ils avancent de 2 cases. Dans le cas contraire, ils avancent d'1 case seulement.
5. Si un coureur qui vient de réussir à prendre un « **Sillage** » dit « *Je tracte* », tous les coureurs situés sur sa case peuvent l'accompagner et avancer de 2 cases s'ils dépensent 1 jeton de la couleur sur laquelle ils se trouvent.
6. Si 2 coureurs de la même équipe viennent d'effectuer une « **Accélération** » ou un « **Sillage** » simultanément, tous les coureurs situés sur leur case peuvent être tractés s'ils dépensent 1 jeton de la couleur sur laquelle ils se trouvent. Ils avancent alors de 2 cases.
7. Tous les coureurs qui ne se sont pas encore déplacés avancent d'1 case.
8. Les joueurs récupèrent les marqueurs « **Allure** » qu'ils viennent de jouer (sauf les marqueurs « **Offensive** »).

Tours suivants

- À partir du second tour, les coureurs ne sont plus forcément sur la même case.
- Les participants vont donc jouer d'abord les coureurs situés sur la case la plus proche de l'arrivée, puis sur la suivante, etc. jusqu'aux coureurs situés le plus loin de l'arrivée.
- Les règles de déplacement sont les mêmes que pour le premier tour (choix secret des « **Allures** » puis résolution). La seule différence est que l'on joue uniquement en simultané les coureurs situés sur une même case, avant de s'attacher aux groupes de coureurs suivants.
- Un tour se termine quand tous les coureurs se sont déplacés. Les joueurs récupèrent à chaque fois les marqueurs « **Allure** » qu'ils viennent de jouer (sauf les marqueurs « **Offensive** »).

Ravitaillement

Les coureurs qui atteignent ou franchissent la 7^e case bénéficient d'un ravitaillement.

Regain d'énergie pour les coureurs épuisés

- Les coureurs qui n'ont plus aucun jeton d'énergie au ravitaillement (après avoir dépensé les jetons leur permettant d'atteindre cette case) peuvent prendre 2 jetons énergie de leur choix. Le joueur dispose ces jetons sur la plaquette du coureur concerné.
- Les coureurs à qui il ne reste qu'1 jeton d'énergie peuvent prendre 2 jetons d'énergie de leur choix. Le joueur dispose ces jetons sur la plaquette du coureur concerné.
- Les coureurs à qui il ne reste que 2 jetons d'énergie peuvent prendre 1 jeton d'énergie de leur choix. Le joueur dispose ce jeton sur la plaquette du coureur concerné.

Ravitaillement	
Énergie restante	Énergie à ajouter
0 pts	2 pts
1 pt	2 pts
2 pts	1 pt

Pour être ravitaillé, un coureur doit montrer le nombre de jetons « Énergie » qu'il lui reste en retournant les jetons « cachés ».

Tirage de la musette

Lorsque son premier coureur arrive au ravitaillement, chaque joueur va piocher une musette. 5 cartes « **Musette** » sont en jeu, d'une valeur respective de 0-1-2-3-4, la 0 étant la meilleure musette et la 4 la moins bonne. Les musettes serviront à départager les cas d'égalité. Plus un joueur arrive tôt au ravitaillement, plus il a de chances de tirer une bonne musette.

- Lorsque le 1^{er} coureur arrive au ravitaillement, mélanger les cartes « **Musette** » 0 et 1. Le joueur pioche l'une de ces cartes sans la regarder.
- Par la suite, à chaque fois qu'un autre joueur atteint le ravitaillement, mélanger la carte restante avec une nouvelle carte « Musette » correspondant à l'ordre de passage (musette 2 pour le 2^e joueur à passer, musette 3 pour le 3^e joueur, musette 4 pour le 4^e joueur). Le joueur pioche l'une de ces cartes sans la regarder.
- Si plusieurs joueurs arrivent en même temps au ravitaillement, mélanger la carte musette 0 (s'ils sont les premiers à atteindre le ravitaillement) ou la carte musette restante avec le nombre de cartes correspondant au nombre de joueurs concernés. Chacun pioche une carte sans la regarder.
- Exemple : 2 joueurs atteignent les premiers le ravitaillement. Les « Musette » 0, 1 et 2 sont mélangés et chacun tire une carte.
- Second exemple : le premier joueur arrive seul au ravitaillement. Il pioche une carte parmi les musettes 0 et 1. Puis les 3 autres joueurs arrivent ensemble. La carte restante est mélangée avec les musettes 2, 3 et 4. Chaque joueur pioche une carte.
- Les joueurs ne tirent une musette que lorsque leur premier coureur arrive au ravitaillement.
- Les musettes demeurent cachées (y compris pour les joueurs qui les ont tirées) jusqu'à la fin de la partie.



Interactions entre les joueurs

2 joueurs dont les coureurs sont situés sur la même case peuvent tout à fait s'entendre et faire cause commune. Ils peuvent ainsi s'accorder pour que l'un des joueurs produise une « **Accélération** » tandis que l'autre bénéficie du « **Sillage** », puis inverser les rôles. Attention cependant, un joueur n'est pas tenu de respecter sa promesse ; il peut annoncer qu'il va accélérer mais jouer finalement une autre allure. Dans ce cas, son adversaire perdra 1 point d'énergie pour rien s'il a joué un « **Sillage** ».

Arrivée

Le premier coureur à franchir la ligne d'arrivée, c'est-à-dire à aller au-delà de la 16^e case, est déclaré vainqueur. Si plusieurs coureurs franchissent la ligne dans le même tour (le tour se terminant quand tous les coureurs se sont déplacés), ils sont départagés de la façon suivante :

- 1) Le coureur qui parvient à aller le plus loin après la ligne d'arrivée (il y a 3 cases « **Arrivée** ») est déclaré vainqueur.
- 2) S'il y a encore égalité, le coureur à qui il reste le plus grand nombre de jetons énergie de la couleur de la dernière case est déclaré vainqueur. Les jetons dépensés dans le dernier tour ne sont pas pris en compte.
- 3) S'il y a encore égalité : le coureur à qui il reste le plus grand nombre de jetons énergie (toutes couleurs confondues) est déclaré vainqueur. Les jetons dépensés dans le dernier tour ne sont pas pris en compte.
- 4) S'il y a encore égalité : le coureur ayant la meilleure musette est déclaré vainqueur.

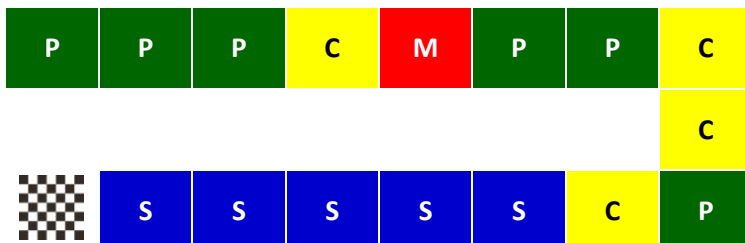
Conseils

- Il peut être intéressant de définir des rôles parmi les 3 coureurs d'une équipe. On peut ainsi désigner un leader à qui on attribuera beaucoup d'énergie (7 ou 8). Ses équipiers, qui auront moins d'énergie, pourront se sacrifier en jouant des « **Sillages** » qui permettront de tracter le leader et de le maintenir bien positionné (cela s'appelle « contrôler la course »).
- Les équipiers pourront également augmenter le rythme de la course pour user les coureurs adverses et permettre au leader de mener une attaque tranchante dans un second temps.
- Et pourquoi ne pas envoyer un équipier dès le départ dans une échappée pour obliger les adversaires à effectuer des efforts pour rester au contact ?
- Pensez à regarder l'énergie dont disposent les coureurs adverses. Et portez votre attaque sur les terrains où ils n'ont pas la capacité de suivre.
- De multiples tactiques sont possibles ! Mais n'oubliez : le vainqueur est souvent celui qui profite du travail des autres (équipiers ou adverses) et sait s'économiser pour le final.

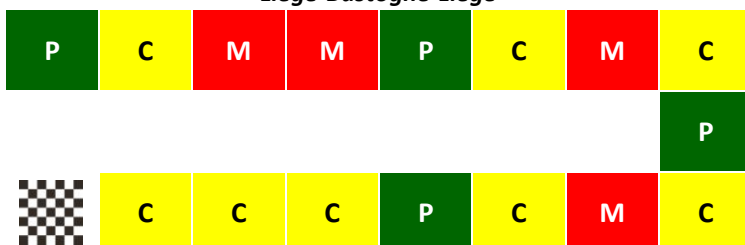
Annexe 1 : parcours

Quelques parcours vous sont proposés ci-dessous. Mais vous pouvez tout à fait créer votre propre parcours de 16 cases.

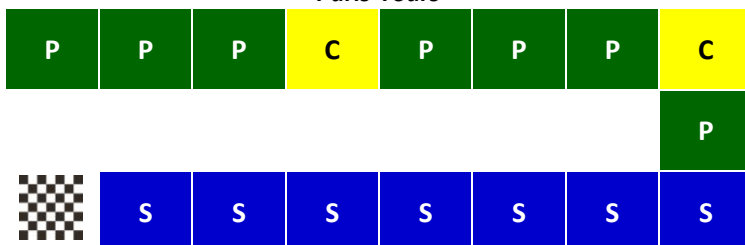
Milan-San Remo



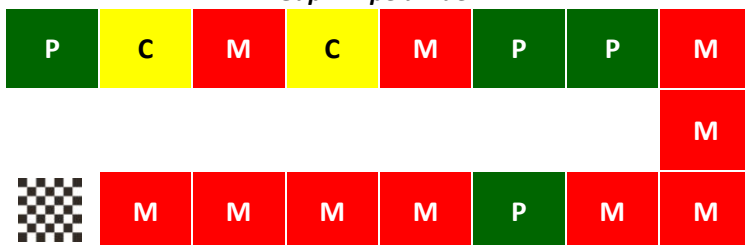
Liège-Bastogne-Liège



Paris-Tours



Gap – Alpe d’Huez





Annexe 2 : exemples d'équipes

Pour un démarrage de partie rapide, quelques exemples d'équipe vous sont proposés ci-dessous. Mais vous pouvez tout à fait créer votre propre formation en attribuant les jetons « Énergie » comme bon vous semble.

Pour Milan-San Remo

Bora - Hansgrohe				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Peter Sagan	2	2	1	3
Maciej Bodnar	4	0	0	1
Marcus Burghardt	3	1	1	0

FDJ				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Arnaud Démare	3	1	0	4
Arthur Vichot	2	2	0	2
Miackaël Delage	2	1	0	1

Sky				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Michal Kwiatkowski	3	2	2	1
Elia Viviani	2	0	0	3
Ian Stannard	3	0	0	2

Quick Step Floors				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Julian Alaphilippe	2	3	1	1
Tom Boonen	3	1	0	3
Julien Vermote	2	1	0	1

Pour Liège-Bastogne-Liège

Movistar				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Alejandro Valverde	2	4	2	0
Daniel Moreno	1	3	1	0
Carlos Betancur	1	2	2	0

Quick Step Floors				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Julian Alaphilippe	2	4	1	0
Daniel Martin	2	3	2	0
Pieter Serry	1	2	1	0

Sky				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Wouter Poels	2	3	3	0
Sebastian Henao	1	2	3	0
Lars Petter Nordhaug	1	2	1	0

Bahrain - Merida				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Vincenzo Nibali	2	2	4	0
Enrico Gasparotto	2	3	1	0
Kanstantsin Siutsou	3	0	1	0



Pour Paris-Tours

Quick Step Floors				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Fernando Gaviria	3	1	0	4
Matteo Trentin	2	2	0	2
Fabio Sabatini	2	0	0	2

Direct Energie				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Bryan Coquard	3	2	0	3
Thomas Voeckler	2	3	0	0
Sylvain Chavanel	3	1	0	1

BMC				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Greg Van Avermaet	3	3	0	2
Jempy Drucker	3	0	0	2
Martin Elmiger	3	0	0	2

Lotto - Soudal				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
André Greipel	3	1	0	4
Tony Gallopin	2	3	0	1
Marcel Sieberg	2	0	0	2

Pour Gap - Alpe-d'Huez

Movistar				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Nairo Quintana	2	1	5	0
Alejandro Valverde	1	3	2	0
Andrew Anacona	1	1	2	0

Sky				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Christopher Froome	2	1	5	0
Geraint Thomas	2	2	2	0
Kenny Elissonde	0	1	3	0

AG2R – La Mondiale				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Romain Bardet	1	2	4	0
Pierre Latour	1	1	4	0
Cyril Gautier	1	2	2	0








Bahrain - Merida				
Coureurs	Plaine	Côte	Montagne	Sprint
Vincenzo Nibali	2	2	4	0
Ion Izagirre	3	0	3	0
Yukiya Arashiro	2	1	1	0

Annexe 3 : aide de jeu

Jérôme Kaplan - 2017

Coup de bordure

Aide de jeu – Exemple : mouvements possibles à partir d'une case de « Plaine »

Allure	Vitesse (cases)	Coût (piens énergie)	Conséquences pour les autres joueurs
Offensive (1 seule utilisation par coureur) ★★★★★	3		Si 2 coureurs de la même équipe effectuent une Offensive, tous les coureurs situés sur la même case au début du tour peuvent les suivre en dépensant 
Accélération ★★★	2		Si 2 coureurs de la même équipe effectuent une Accélération et/ou un Sillage, tous les coureurs situés sur la même case au début du tour peuvent les suivre en dépensant 
Sillage (permet de suivre un coureur lançant une Accélération et/ ou de tracter d'autres coureurs) ★★	• 2 si un autre coureur accélère • 1 sinon		Si un coureur en Sillage annonce « Je tracte », tous les coureurs situés sur sa case au début du tour peuvent le suivre en dépensant  Si 2 coureurs de la même équipe effectuent une Accélération et/ou un Sillage, tous les coureurs situés sur la même case au début du tour peuvent les suivre en dépensant 
Constance ★	1	-	