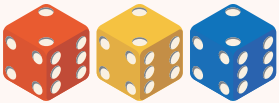
DICYCLE RACE

LES RÈGLES !

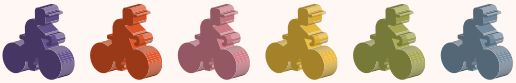
Dicycle Race est un jeu de dés tendu mais très simple, où l'objectif est de remporter la course en validant des combinaisons sur un parcours différent à chaque partie. Un jeu où toute la famille s'amusera avec ses 4 modes de jeu et ses 5 variantes !



MATÉRIEL :



18 dés de couleurs (6 de chaque)



6 pions «Vélo»

---

44 cartes dont :



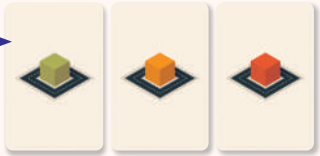
1 carte «Podium»
(recto verso)



36 cartes «Route» avec trois niveaux de difficulté indiqués au dos des cartes :



6 cartes «Maillot»



Vert : facile
Orange : moyen
Rouge : difficile

SYMBOLES SUR LES CARTES



- **Une ou plusieurs faces de dé(s)** : réaliser précisément le(s) chiffre(s) demandé(s) (ex : paire de 3)





- **> chiffre** : faire une valeur strictement supérieure au chiffre demandé
- **< chiffre** : faire une valeur strictement inférieure





- **X X** : faire une paire au choix (ex : deux fois un dé 4)
- **X X X** : faire un brelan au choix
- **X X X X** : faire un carré au choix
- **X X** + chiffre : faire une paire au choix + le chiffre demandé (ex : paire de 3 + 6)



- **A B C** : réaliser une suite de 3 chiffres (ex : 1-2-3, ou 4-5-6)



- **A B C D** : réaliser une suite de 4 chiffres (ex : 1-2-3-4)



- **Gourde(s)** : indique(nt) la (les) couleur(s) des dés à prendre pour réaliser la combinaison demandée.



MODE DE JEU #1

LE PETIT SPRINT DU DIMANCHE





2 – 6 joueurs
20 à 30 minutes

« Allez, hop ! C'est l'heure de la petite course dominicale pour garder la forme ! »

MISE EN PLACE

Prendre 12 cartes « route »*.
Les disposer les unes après les autres en joignant les bouts de routes. Finir la route ainsi constituée par la carte « podium ».

Chaque joueur prend un pion ainsi que la carte « Maillot » correspondante (qu'il place devant lui) et tous les pions sont disposés devant la première carte, prêts au départ.



OBJECTIF :
Arriver le premier sur la carte « Podium ».

*** il est possible de mettre plus ou moins de cartes, pour faire varier la durée de partie et sa difficulté.**

TOUR DE JEU

Le plus jeune joueur commence, puis le tour se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre.

Avant de jouer, le joueur doit choisir sa main de 6 dés en fonction des combinaisons de couleurs demandées sur les cartes.
Le joueur prend **6 dés** au total. **Il ne peut pas en prendre plus ou moins.**



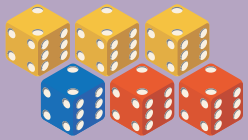
• Sur chaque carte sont inscrits une combinaison de dés (en haut) ainsi qu'une ou plusieurs couleurs (gourdes en bas à droite): cela signifie que pour avancer sur cette carte, le joueur doit réaliser la combinaison avec les couleurs demandées.
(ex : une paire de trois avec un bleu et un rouge)

• Lors de son tour, le joueur peut tenter de réaliser une ou plusieurs combinaisons.

• A chaque tour de jeu, les joueurs ont droit à 3 lancers de dés (couleur au choix).

(Explication des symboles : voir page 3.)





Exemple : pour réaliser ces trois cartes, Pascal prend en début de tour, 3 dés jaunes, 1 dé bleu et 2 dés rouges.

A chaque lancer réalisé, le joueur peut choisir un ou plusieurs dés parmi le résultat et le(s) poser au-dessus des cartes qu'il essaie d'atteindre.
Dès lors qu'un dé est posé au-dessus d'une carte, celui-ci est bloqué et ne peut pas être déplacé jusqu'au tour du joueur suivant.

Si le joueur remplit une combinaison, la carte est validée et il peut avancer son pion jusqu'à celle-ci.



Sur l'exemple ci-dessus, le joueur a validé les deux premières cartes avec ses dés. Il peut donc avancer son pion sur la deuxième carte.

Attention : si une carte est validée mais que la carte précédente ne l'est pas à la fin des 3 lancers, le joueur ne peut pas avancer jusqu'à celle-ci.

Sur cet exemple, le joueur a validé la deuxième et la troisième carte mais pas la première.
Il ne peut donc pas avancer son pion.



LE PETIT CADEAU :

Si le joueur n'avance pas du tout son pion à la fin des 3 lancers, son tour est perdu et il doit laisser en place tous les dés qui n'ont pas été posés avant le 3ème lancer. Ainsi, le joueur suivant, s'il le désire, peut prendre 1 dé parmi ceux-ci et le poser directement sur la combinaison visée. Il ne prend en revanche que 5 dés en main pour son tour. Mais attention, si ce joueur a pris un dé, cela autorise le suivant à faire de même, et si celui-ci prend également un dé, il autorise aussi le suivant à se servir !

Précisions : il est interdit de prendre un dé qui ne serait pas réellement utile lors de son tour de jeu. Tous les joueurs peuvent ainsi potentiellement prendre un dé, mais pas le joueur dont le tour vient de se terminer.



PLUS DE TACTIQUE...

Pour corser le jeu, que vous pouvez utiliser les variantes suivantes pour cette règle :

- ALLER – RETOUR (p.14)
- STOP OU ENCORE (p. 14)
- PETIT BOUCHON (p. 14)
- MULTI ROUTES (p. 15)
- LES PREMIERS SERONT LES DERNIERS (p. 15)

Vous pouvez également utiliser les modes de scoring suivants :

- SPRINT SIMPLE (p. 16)
- CLASSEMENT 3-2-1 (p. 16)
- CLASSEMENT AU TEMPS (p. 16)



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur arrive sur la carte « Podium ».



MODE DE JEU #2

PROMENADE EN FAMILLE





2 – 6 joueurs
45 minutes

Les voisins ont décidé de faire une sortie en famille pile en même temps que la vôtre !
Hors de question qu'ils arrivent à la plage avant vous !

MISE EN PLACE

Prendre 12 cartes « route »*. Les disposer les unes après les autres en joignant les bouts de routes. Finir la route ainsi constituée par la carte « podium ».

Les joueurs se répartissent en 2 ou 3 équipes et regroupent leurs cartes « maillot » qu'ils ont préalablement choisis pour bien identifier les groupes.



Équipe A : violet jaune



Équipe B : bleu rouge

Positionner les joueurs de manière à ce que chaque équipe puisse jouer à tour de rôle (Equipe A–B–A–B–etc., ou encore A-B-C-A-B-C-etc.)



OBJECTIF : Être la première équipe à faire arriver tous ses pions.

*** il est possible de mettre plus ou moins de cartes, pour faire varier la durée de partie et sa difficulté**



TOUR DE JEU

Le plus jeune joueur commence, puis le tour se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre.

Avant de jouer, le joueur doit choisir sa main de 6 dés en fonction des combinaisons de couleurs demandées sur les cartes.
Le joueur prend **6 dés** au total. **Il ne peut pas en prendre plus ou moins.**

Lors de son tour, il peut tenter de réaliser une ou plusieurs combinaisons.
A chaque tour de jeu, les joueurs ont droit à 3 lancers de dés, de la couleur ou des couleurs de leur choix.

A chaque lancer réalisé, le joueur peut choisir un ou plusieurs dés parmi le résultat et le(s) poser au-dessus des cartes qu'il essaie d'atteindre. Une fois un dé posé au-dessus d'une carte, il est bloqué et ne peut pas être déplacé jusqu'au tour du joueur suivant.
Si le joueur remplit une combinaison, la carte est validée et il peut avancer son pion jusqu'à celle-ci.

Attention : si une carte est validée mais que la carte précédente ne l'est pas à la fin des 3 lancers, le joueur ne peut pas avancer jusqu'à celle-ci.

A son tour de jeu, un joueur peut jouer n'importe quel pion de son équipe, voire plusieurs pions, mais toujours dans la limite de 3 lancers de dés.

LE PETIT CADEAU :

Voir mode de jeu « Petit sprint du dimanche »
Attention, les joueurs de la même équipe que le joueur qui a échoué peuvent aussi se servir.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'une équipe a fait arriver TOUS ses pions sur la carte « Podium » !



PLUS DE TACTIQUE...

Voir variantes et scorings du mode de jeu n°1 LE PETIT SPRINT (P.16)



MODE DE JEU #3

LE VELODROME DE LA MORT





2 – 6 joueurs
30 minutes

Vous en avez rêvé, vous y êtes. C'est l'heure du vélodrome olympique. Un seul mot d'ordre : tout droit (au but) dans les virages.

MISE EN PLACE

Prendre 12 cartes « route » dans la pioche, ainsi que la carte « Podium ». Les disposer les unes après les autres en cercle et placer la carte «Podium» au-dessus de l'une d'elle.

Chaque joueur prend un pion ainsi que la carte « Maillot » correspondante (qu'il place devant lui) et tous les pions sont disposés devant la carte « Podium », prêts au départ.

OBJECTIF :
Être le dernier « survivant ».





TOUR DE JEU

De la même façon, le plus jeune joueur commence, puis le tour se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur choisit les couleurs de ses 6 dés et effectue 3 lancers pour avancer son pion le plus loin possible.
Le joueur prend 6 dés au total. Il ne peut pas en prendre plus ou moins.
Lors de son tour, il peut tenter de réaliser une ou plusieurs combinaisons.

A chaque lancer réalisé, le joueur peut choisir un ou plusieurs dés parmi le résultat et le(s) poser au-dessus des cartes qu'il essaie d'atteindre. Une fois un dé posé au-dessus d'une carte, il est bloqué et ne peut pas être déplacé jusqu'au tour du joueur suivant.
Si le joueur remplit une combinaison, la carte est validée et il peut avancer son pion jusqu'à celle-ci.

Attention : si une carte est validée mais que la carte précédente ne l'est pas à la fin des 3 lancers, le joueur ne peut pas avancer jusqu'à celle-ci.
La partie se déroule comme dans le mode de jeu « petit sprint du dimanche ».

La différence est que tous les joueurs avancent leur pion et à chaque tour le dernier à passer la ligne « Podium » est éliminé. Le joueur éliminé retire immédiatement son pion et une carte du parcours.

LE PETIT CADEAU :

Voir mode de jeu « Petit sprint du dimanche »



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'il ne reste plus qu'un seul joueur en course. Il remporte instantanément la grande course du Vélodrome !



PLUS DE TACTIQUE...

VARIANTES POSSIBLES :
- STOP OU ENCORE (p. 14)
- PETIT BOUCHON (p. 14)
- LES PREMIERS SERONT LES DERNIERS (p. 15)

SCORING POSSIBLE :
- SPRINT SIMPLE (p. 16)



MODE DE JEU #4

LE DUEL





2 joueurs
20 minutes

« En garde(-boue) ! »

MISE EN PLACE

Prendre 12 cartes « route » dans la pioche. Les disposer les unes après les autres en cercle.

Chaque joueur prend un pion ainsi que la carte « Maillot » correspondante (qu'il place devant lui) et chacun place son pion à l'opposé de l'autre joueur.



OBJECTIF : Rattraper l'autre joueur.



TOUR DE JEU

Le plus jeune joueur commence, puis les joueurs jouent chacun à leur tour.
Le joueur choisit les couleurs de ses 6 dés et effectue 3 lancers pour avancer son pion le plus loin possible.
Il prend 6 dés au total. Il ne peut pas en prendre plus ou moins.
Lors de son tour, le joueur peut tenter de réaliser une ou plusieurs combinaisons.

A chaque lancer réalisé, le joueur peut choisir un ou plusieurs dés parmi le résultat et le(s) poser au-dessus des cartes qu'il essaie d'atteindre. Une fois un dé posé au-dessus d'une carte, il est bloqué et ne peut pas être déplacé jusqu'au tour du joueur suivant.
Si le joueur remplit une combinaison, la carte est validée et il peut avancer son pion jusqu'à celle-ci.

Le reste de la partie se déroule comme dans le mode de jeu « petit sprint du dimanche ».

Attention : si une carte est validée mais que la carte précédente ne l'est pas à la fin des 3 lancers, le joueur ne peut pas avancer jusqu'à celle-ci.

LE PETIT CADEAU :

Voir mode de jeu « Petit sprint du dimanche »



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur rattrape son adversaire. Il remporte instantanément la partie.



PLUS DE TACTIQUE...

VARIANTES POSSIBLES :
• STOP OU ENCORE (p. 14)

SCORING POSSIBLE :
• SPRINT SIMPLE (p. 16)

LES VARIANTES

• ALLER-RETOUR

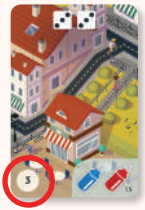
La course se joue en aller-retour (carte «Podium» en première position). Une fois la dernière carte réalisée, le joueur repart immédiatement en sens inverse (la dernière combinaison n'est à réaliser qu'une seule fois).
Il est bien sûr possible de faire ce changement de sens lors d'un seul tour de jeu, en réalisant plusieurs fois les combinaisons nécessaires.



• STOP OU ENCORE

Si lors de son tour de jeu le joueur échoue sur une seule des cartes tentées (il annonce en début de tour son objectif) il ne peut pas du tout avancer son pion.

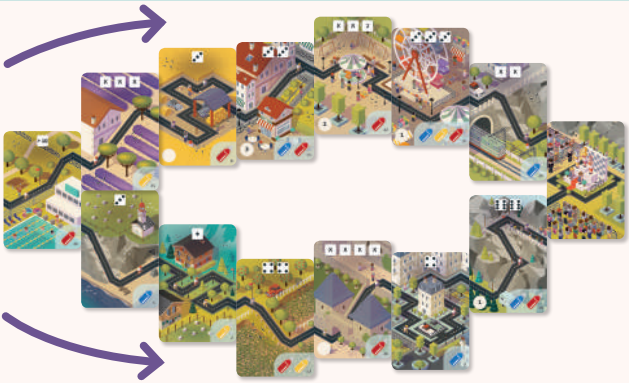
• PETIT BOUCHON



Certaines cartes comportent un chiffre en bas à gauche. Celui-ci correspond au nombre de joueurs pouvant stationner en même temps sur cette carte. Si un joueur reste sur cette carte, les joueurs suivants doivent attendre derrière, sauf s'ils arrivent à passer au-dessus en réalisant la combinaison de la carte ainsi que la (les) suivante(s).
Certaines cartes ont une pastille vierge : à vous de décider combien de joueurs peuvent s'y arrêter en personnalisant celles-ci !

• MULTI ROUTES

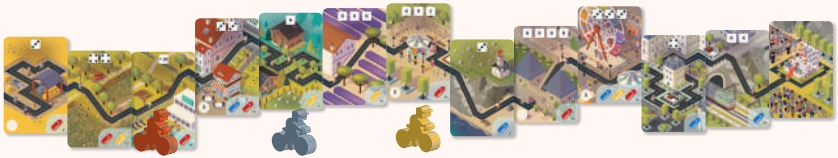
Vous pouvez diviser le parcours en créant des routes parallèles. Ces routes doivent ensuite se rejoindre avant l'arrivée et les joueurs empruntent le parcours qu'ils veulent.



• LES PREMIERS SERONT LES DERNIERS

A chaque fin de tour, les places où se situent les joueurs déterminent leur ordre de passage pour le tour suivant.

Ex : A la fin du tour, le joueur jaune a doublé le bleu et le rouge qui se retrouvent respectivement 2ème et 3ème sur la piste. Au tour suivant, le jaune devient premier joueur, le bleu deuxième et le rouge troisième. SI l'un des deux double le jaune, il deviendra à son tour premier joueur du tour suivant,etc



Joueur rouge : 3eme au tour suivant

Joueur bleu : 2nd au tour suivant

Joueur jaune : 1er au tour suivant

LES SCORINGS

• **SPRINT SIMPLE** : le premier arrivé l'emporte.

• **CLASSEMENT 3-2-1** : jouer en trois manches. Le premier de chaque manche marque 3 points, le deuxième 2 points et le troisième 1 point. Le joueur qui en cumule le plus au bout des 3 manches l'emporte.

• **CLASSEMENT AU TEMPS** : jouer en trois manches. Dès qu'un joueur est arrivé, tous les autres joueurs jouent encore une fois et l'on compte les écarts : le premier joueur marque 0 point, les autres joueurs marquent autant de points que de cartes restantes pour eux jusqu'à l'arrivée.
Ce mode peut se jouer en plus de manches, en mode championnat sur du plus long terme, par exemple.

SCENARIOS DE COURSE

Vous pouvez, si vous le souhaitez, noter vos courses et vous challenger en nombre de coups, etc. en gardant en mémoire les numéros de cartes marqués en bas de celles-ci.

Nous vous proposons ici 3 exemples de scénarios de course. Pour les réaliser, prenez les cartes et placez-les en fonction du numéro inscrit en bas à droite de chaque carte.

Scénario "On laisse les petites roues" (facile - pour débutants / enfants)
Sprint : 8 / 11 / 2 / 7 / 12 / 21 / 29 / 3 / 5 / 14 / Podium

Scénario "Promenade en famille" (moyen - pour toute la famille)
Sprint : 2 / 15 / 22 / 24 / 28 / 10 / 9 / 4 / 17 / 19 / 30 / 25 / Podium

Scénario "Pour les gros durs du guidon" (dur - pour les plus aguerris)
Sprint en aller-retour : Podium / 8 / 20 / 24 / 31 / 35 / 22 / 20 / 17 / 12 / 5

N'hésitez pas non plus à créer votre propre parcours ! … /… /… /… /… /… /… /… /… /… /… /… /… /

Surveillez notre site internet, nous partagerons avec vous des idées de scénarios de courses et des variantes créées par l'Auteur.



Remerciements
De l'auteur :
« Pascal tient à remercier Andy, Carlyne et Lucile naturellement, mais également Arnaud et Katherine, lointains testeurs, Thierry pour sa bienveillance, Amandine, du « fan club » et Nicolas pour sa confiance. »

De l'illustratrice :
« Merci à Nico, Amandine, Jules, monsieur mon cher époux, Simon, Emilie , Billie, JB, Stéphane, Alex, La CAL, pôpa et môman, les terriens en général pour n'oublier personne, et la nourriture, important ça, la nourriture. »