



# ***Règle du jeu 0.6***

***3/11/2023***

De 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans, 15 à 45 minutes

Prototype de Jean-Christophe Bouvier

[www.bouvier-international.com](http://www.bouvier-international.com)

**Le terme joueur employé dans la règle  
désigne indifféremment  
un joueur ou une joueuse bien entendu !**

## **1- BUT DU JEU**

Chaque joueur de **Green Jersey** incarne un des six coureurs cyclistes lancés dans des sprints donnant lieu à l'attribution de points aux trois premiers.

Le coureur cumulant le plus de points à l'issue de chaque sprint endosse le **Maillot Vert**, récompense du meilleur sprinteur : le posséder en fin de partie assure la victoire.

## **2- NOMBRE DE SPRINTS PAR PARTIE**

Le nombre de sprints joués doit être un multiple du nombre de joueurs :

- à 2 joueurs : 4 ou 6 sprints
- à 3 joueurs : 3 ou 6 sprints
- à 4 joueurs : 4 sprints
- à 5 joueurs : 5 sprints
- à 6 joueurs : 6 sprints

## **3- MATÉRIEL**

- 1 plateau de jeu recto-verso
- 6 coureurs
- 6 coureurs avec maillot vert
- 6 cartes coureur
- 45 cartes mouvement : **utiliser les cartes TICKET GAGNANT pour le print and play**
- 1 carte premier joueur
- 18 jetons points

## **4- MISE EN PLACE**

- Le joueur ayant pédalé le plus récemment s'empare de la carte premier joueur et du paquet de cartes mouvement dont il ôte les 9 cartes avec "maillots verts".
- Chaque joueur choisit un coureur, le coureur de même couleur avec maillot vert et la carte coureur correspondante.
- Les coureurs non choisis par des joueurs sont posés avec leur carte coureur le long du plateau de jeu.
- Trois piles de jetons points 1er, 2ème et 3ème sont placées après l'arrivée.

## **5- DÉROULEMENT D'UN SPRINT**

### **1 DISTRIBUTION DES CARTES MOUVEMENT**

Le premier sprint se court sans les 9 cartes avec "maillot vert".

Dès le deuxième sprint, les cartes avec "maillot vert" sont ajoutées et mélangées au paquet. A la fin de chaque sprint, le paquet de cartes est mélangé.

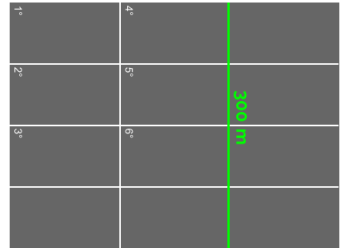
1. Le premier joueur distribue 5 cartes mouvement à chaque joueur dans le sens horaire. Un joueur qui aurait conservé des cartes du sprint

précédent (voir 5- FIN DU SPRINT) recevra le nombre de cartes permettant de compléter sa main à 5 cartes.

2. Les joueurs rejettent entre 0 et 6 cartes.
3. Le premier joueur complète les mains des joueurs à 6 cartes.

## **2 FORMATION DU PELOTON**

Lors du premier sprint les 6 coureurs sont placés par tirage au sort des cartes coureurs. Lors des sprints suivants, les 6 coureurs sont placés sur les 6 cases pelotons selon leur classement. Les ex-aequo sont départagés par tirage au sort de leurs cartes coureurs.



## **3 LE SPRINT**

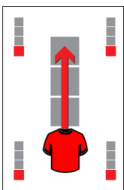
À tour de rôle en commençant par le premier joueur, chacun choisit obligatoirement une carte mouvement qu'il pose face visible sur la pile de défausse commune, dans le sens de déplacement souhaité, puis déplace le coureur concerné par la carte dans la direction de son choix.

La **ligne 300m** une fois franchie, un coureur ne peut plus la franchir en arrière, d'aucune manière que ce soit.

La **ligne d'arrivée** ne sera pas forcément franchie lors du sprint : toutefois un coureur qui l'a franchie ne pourra plus être déplacé d'aucune manière que ce soit, dans toutes les directions. Si ce coureur est celui d'un joueur, celui-ci posera ses cartes et ne jouera plus dans ce sprint.

Les **cartes mouvement** sont de trois types :

### **I Les 21 cartes "une couleur de maillot" :**



Les maillots identifient les coureurs par leur couleur, et le nombre de cases grises indique le nombre de cases dont le coureur doit exactement être avancé, reculé ou déplacé latéralement. Il n'y a pas de déplacement en diagonale.

Les cartes “maillot vert” désignent le coureur porteur du Maillot Vert : ce coureur est identifiable par deux couleurs, le vert et sa couleur de base.

Un coureur peut passer par une case occupée lors de son déplacement.

Des déplacements plus courts sont autorisés si la carte conduit le coureur :

- en dehors de la route : le coureur est stoppé au bord du plateau.
- à franchir en arrière la **ligne 300 m** : le coureur est stoppé à la ligne.

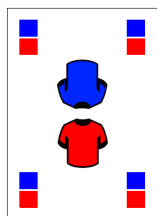
Si un coureur termine son mouvement sur une case occupée, le joueur repousse le coureur initialement présent sur une des cases périphériques libres : devant, derrière, gauche, droite ou sur une des cases diagonales.

S'il n'y a pas de case accessible autour du coureur repoussé (autre coureur, limite de route, ligne 300m ) alors ce mouvement n'est pas possible : le joueur doit réaliser un autre mouvement avec cette carte ou en choisir une autre, ou alors si c'est la dernière carte la jouer sans effectuer de mouvement.

### **II Les 3 cartes Joker “maillot multicolore” :**

Elles permettent de déplacer n'importe quel coureur selon les mêmes règles que les cartes “une couleur”

### **III Les 21 cartes “deux couleurs de maillot” :**



Les maillots identifient deux coureurs par leur couleur ; le “maillot vert” identifie le porteur du Maillot Vert.

Elles permettent de déplacer un seul de ces deux coureurs, choisi par le joueur, sur une case adjacente à la case de l'autre coureur qui reste fixe : le coureur déplacé se retrouve ainsi devant, derrière, à droite ou à gauche du coureur fixe, pas en diagonale, quelle que soit leur position initiale,

toujours dans les limites de la route et de la ligne 300 m.

Un coureur peut être déplacé sur une case occupée dans le respect des règles vues précédemment (article des cartes “maillot une couleur”)

**Remarque :** si deux coureurs identifiés par une carte sont déjà adjacents (côte à côte ou l'un derrière l'autre), il est possible de jouer la carte sans déplacer aucun des deux coureurs.

## **5- FIN DU SPRINT**

### **Le sprint se termine lorsque l'une de ces deux conditions est remplie :**

- quand trois coureurs ont franchi la ligne d'arrivée : le sprint se termine immédiatement. Dans ce cas, les joueurs qui ont encore des cartes en mains peuvent décider d'en conserver pour le sprint suivant.
- lorsque toutes les cartes mouvement mises en jeu ont été jouées, même si la ligne d'arrivée n'est pas franchie.

### **Le classement est alors déterminé ainsi :**

- Les coureurs qui ont franchi la ligne d'arrivée sont classés dans l'ordre d'arrivée : le premier à franchir la ligne est le vainqueur etc ...
- Les coureurs qui n'ont pas franchi la ligne d'arrivée sont classés dans l'ordre des coureurs sur la route..

Si des coureurs n'ayant pas franchi la ligne d'arrivée sont positionnés sur la même colonne, il y a photo-finish entre eux : leurs cartes coureur sont mélangées et un joueur en tire une au sort, désignant le coureur le mieux classé parmi eux. On continue de procéder ainsi tant que les trois premiers ne sont pas définis.

Les trois premiers coureurs du sprint, qu'ils appartiennent ou non à des joueurs, prennent les jetons points correspondant à leur classement : ils sont posés devant les cartes coureur correspondantes.

## **6- ATTRIBUTION DU MAILLOT VERT**

Le coureur, qu'il appartienne ou pas à un joueur, totalisant le plus de points à ce moment de la partie endosse le Maillot Vert : la figurine coureur initiale est remplacée par la figurine coureur de même couleur portant le Maillot Vert.

La carte mouvement "deux couleurs de maillots", dont un est vert et l'autre de la couleur du coureur est ôtée du paquet de cartes : elle devient la carte Maillot Vert posée à côté de la carte coureur correspondant.

**Important** : désormais le coureur porteur du Maillot Vert peut être déplacé tant par les cartes avec maillot vert que celles avec le maillot de sa couleur.

En cas d'ex aequo au nombre de points :

- si l'un des coureurs portait déjà le Maillot Vert, il le conserve.
- si aucun des coureurs ne le portait, le meilleur du dernier sprint l'endosse.

## **7- FIN DE PARTIE**

La partie se termine lorsque tous les sprints ont été courus. Le coureur détenteur du Maillot Vert en fin de partie est déclaré vainqueur.

Si le coureur porteur du Maillot Vert n'appartient à aucun joueur, il n'y a alors pas de vainqueur parmi les joueurs.

## **8- LE MOT DE L'AUTEUR ET ÉDITEUR**

Dans la famille Bouvier nous sommes passionnés de courses, qu'elles soient automobiles, hippiques ou cyclistes : aussi après Rallyman et Ticket Gagnant, il était logique de nous attaquer à un grand classique du jeu de société : la course cycliste !

J'adresse un grand merci à mes testeurs pour le déverminage de Green Jersey et sa mise au point : Philippe Bouvier, Christophe Guiard, Sébastien Patiny, Frédéric Rodriguez, Tony Gambacorta, Julien Mathevet, et tous les joueurs et joueuses qui ont essayé les plâtres des prototypes ! Quant à ceux que j'aurais involontairement omis de citer, qu'ils me pardonnent.

Enfin merci à vous, qui en téléchargeant Green Jersey, nous témoignez votre confiance dont nous espérons nous montrer dignes.

J'attends désormais vos retours !

**Jean-Christophe Bouvier**