



Le 1500 mètres est l'une des courses les plus célèbres en athlétisme ainsi que la distance reine du demi-fond.

Dans ce jeu, vous êtes l'un des 8 coureurs participants à une course de 1500m.

En utilisant la bonne stratégie et en prenant des risques au bon moment, vous pourriez devenir le prochain champion du 1500 mètres.

MATERIEL



- 32 Cartes de mouvement numérotées de huit à onze de 8 couleurs différentes
- 64 Cartes d'enchère numérotées d'un à huit de 8 couleurs différentes
- 8 Coureurs de 8 couleurs différentes
- 24 Cubes de 8 couleurs différentes
- 4 Cartes de mouvement pour les robots coureurs
- 1 Plateau de jeu
- 1 Ligne d'arrivée
- 1 Jeton en bois de marqueur de tour
- 1 Livre des règles



x32
(4x8)



x64
(8x8)



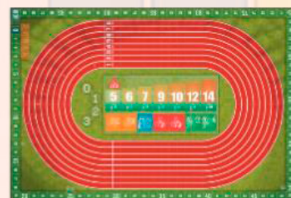
x8*



x24
(3x8)



x4



x1



x1

x1



x1

* Les coureurs peuvent nécessiter de la colle pour l'assemblage.

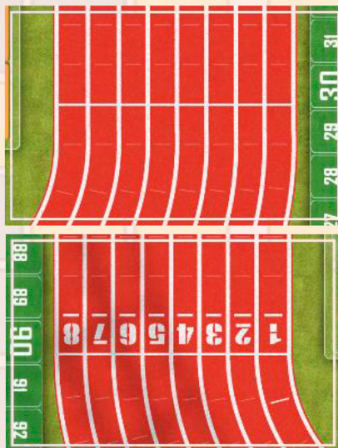
BUT DU JEU



Comme toute course, l'objectif est de gagner. Le vainqueur est le premier coureur qui passe la ligne d'arrivée. Si deux coureurs ou plus le font à la même phase, le gagnant sera le coureur qui est le mieux positionné à la fin de la dernière phase.

Le 1500 m consiste à faire 3 tours $\frac{1}{4}$. La partie commence sur la ligne de départ. Une fois la ligne numérotée franchie (numérotée de 1 à 8), il reste 3 tours complets à parcourir. La fin du jeu se fait sur la ligne d'arrivée.

Nous recommandons de continuer à jouer jusqu'à ce que 3 coureurs franchissent la ligne d'arrivée pour attribuer des médailles d'or, d'argent et de bronze comme cela se passe dans une vraie course.



Départ (en haut) et ligne d'arrivée (en bas)

COMPOSANTS



LA PISTE

Est Divisée en cases où les coureurs avancent pour gagner la course.

MARQUEURS

Il y a une série de marqueurs que vous devez contrôler pendant la course, les niveaux vont varier à mesure que la course progresse ou lorsque les joueurs prennent des décisions dans les différentes manches.

1) MARQUEUR DE FORCE MENTALE

La force mentale est la capacité d'un coureur à supporter l'effort. Tous les coureurs démarrent avec une force mentale de 100 points. Tout au long de la course, cette valeur évolue, augmente ou diminue. Chaque coureur indique son niveau sur le marqueur de force mentale avec un cube de sa couleur. Lorsque les coureurs atteignent certains niveaux sur ce marqueur, certains effets de fatigue apparaîtront.

2) MARQUEUR D'ALLURE DES COUREURS

L'allure est le nombre de points de mouvement d'un coureur dans la phase d'allure. Tous les joueurs au début de la course ont une allure initiale de niveau 5. Chaque allure a un coût associé en points de force mentale qui sera soustrait au coureur sur la piste de force mentale lorsqu'il avancera à cette allure. Vous pouvez varier l'allure d'un coureur pour qu'il court plus ou moins. Chaque coureur marquera son niveau sur le marqueur d'allure avec un cube de sa couleur.

3) MARQUEUR D'ACTION SUPPLEMENTAIRES

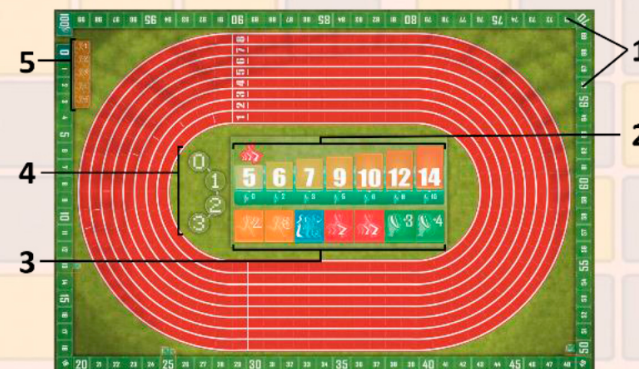
Ce sont les différentes actions supplémentaires que les coureurs peuvent choisir pendant les enchères. Une fois choisies et l'enchère terminée, toutes les cases sont libérées pour la prochaine enchère. Chaque coureur marquera son action supplémentaire avec un cube de sa couleur.

4) MARQUEUR DE TOUR

Ce marqueur indique le nombre de tours restants pour terminer la course.

5) MARQUEUR DE PENALITE DE MOUVEMENT

Ce marqueur indique le nombre de points de mouvement de pénalités que le coureur subit à la phase de carte après avoir atteint 0 de point de force mentale.



LES CARTES



Chaque coureur dispose de 2 types de cartes

Les cartes de mouvement. Les joueurs disposent de quatre cartes de mouvement avec des valeurs allant de 8 à 11. Ces valeurs représentent le nombre de points de mouvement dont dispose le coureur lorsque le joueur joue cette carte.



Cartes d'enchères pour une action supplémentaire. Les joueurs disposent de huit cartes d'enchère avec des valeurs allant de 1 à 8. Ces valeurs représentent le nombre de points de force mentale qu'un coureur dépense pour tenter d'obtenir une action supplémentaire déterminée pendant l'enchère dans laquelle il utilise cette carte.



MISE EN PLACE



Les joueurs choisissent une couleur. Prenez les cartes, les cubes et le coureur de cette couleur. Chaque joueur place un cube sur la piste de force mentale de niveau 100, un autre sur la piste d'allure de niveau 5 et le dernier près de la piste d'actions supplémentaires. La position de départ des coureurs est choisie aléatoirement sur la ligne de départ.



Placez le marqueur de tour sur 3.

MECANIQUE DE JEU



Le jeu se déroule par MANCHES. Chaque MANCHE se compose de 3 PHASES qui sont résolues dans cet ordre.

1. PHASE DES CARTES
2. PHASE D'ALLURE
3. PHASE DE DÉPENSES SUPPLÉMENTAIRES DE POINTS DE FORCE MENTALE

1. PHASE DES CARTES

Elle est divisée en :

- a) Enchère pour des actions supplémentaires
- b) Mouvement

a) ENCHÈRE POUR DES ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Tous les joueurs choisissent à la fois et secrètement une carte de mouvement et une carte d'enchère pour une action supplémentaire et les séparent du reste de leurs cartes.

Les joueurs révèlent simultanément leurs cartes d'enchères d'action supplémentaire sélectionnées et elles sont triées de la plus haute à la plus basse. La valeur de sa carte est soustraite à chaque joueur sur la piste de force mentale. Le joueur dont la carte a la valeur la plus élevée, choisit d'abord l'action qu'il souhaite en plaçant son cube sur le marqueur d'actions. Une fois qu'une action est choisie, elle est bloquée pour le reste des joueurs jusqu'à la manche suivante. Il continue comme ça jusqu'à ce que le reste des joueurs choisisse une action. Le joueur avec l'enchère la plus basse n'a pas d'action supplémentaire dans cette manche.

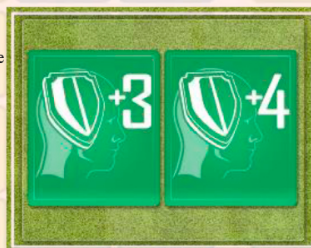


En cas d'égalité entre 2 cartes ou plus, choisissez toujours le coureur le moins bien classé.
En cas d'égalité au classement, le coureur positionné sur le couloir intérieur est considéré comme le mieux placé.

Les cartes utilisées lors de l'enchère reviennent dans la main du joueur et peuvent être jouées lors de l'enchère suivante.

Enchère pour les actions supplémentaires:

ÉCONOMISER DES POINTS DE FORCE MENTALE. Le joueur qui choisit cette action récupère immédiatement le nombre de points de force mentale indiqué sur le tableau de bord.



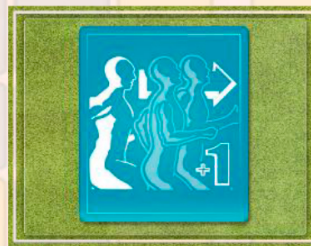
Actions pour économiser des points de force mentale.

MOUVEMENT +2 +3. Le joueur qui choisit cette action ajoute ce nombre de points de mouvement supplémentaires à sa carte lorsqu'il effectue son mouvement.



Actions de mouvement +2 et +3

SE DÉPLACER EN 1^{ER}. Le joueur qui choisit cette action se déplacera en premier (même avant le coureur qui mène la course) et peut ignorer tous les espaces de protection des coureurs pendant son mouvement. Il ajoutera un point de mouvement supplémentaire à sa carte de mouvement lorsqu'il se déplacera.



Action de mouvement effectué en 1^{ER}

AUGMENTER LES NIVEAUX DE L'ALLURE GRATUITEMENT. Le joueur qui choisit cette action peut augmenter gratuitement le nombre de niveaux de l'allure indiqués dans la piste d'allure.



Action d'augmentation du niveau de l'allure de 1 ou 2

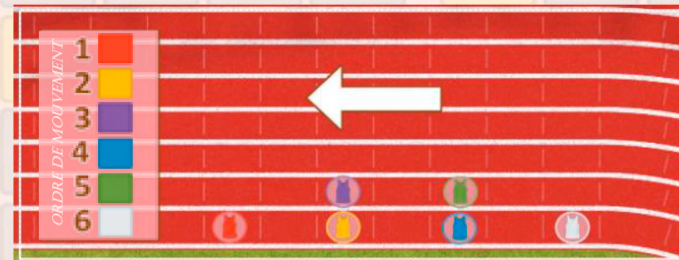
b) MOUVEMENT

Une fois l'enchère résolue et les actions supplémentaires choisies, les cartes de mouvement sont révélées et sont utilisées pour effectuer leurs mouvements. Ils sont effectués en fonction de leur position (du premier au dernier).

Exception: Le joueur qui a choisi **SE DÉPLACER EN 1^{ER}** se déplacera avant le premier coureur positionné.

Les cartes de mouvement utilisées ne reviennent pas dans les mains des joueurs et forment une pile de défausses commune. Lorsque les 4 cartes de mouvement sont utilisées, tous les joueurs se réapprovisionneront à nouveau avec les 4 cartes.

Une fois que tous les coureurs ont effectué leurs mouvements, la phase des cartes se termine.



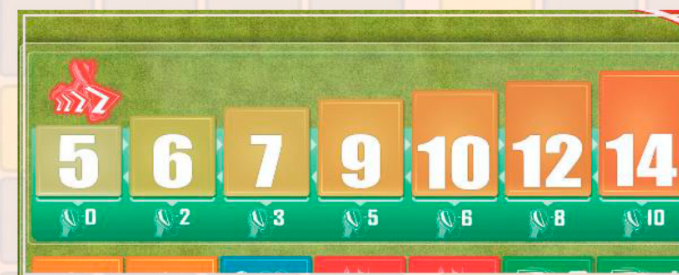
2. LA PHASE D'ALLURE

Chaque joueur choisit son niveau d'allure, soustrait les points sur la piste de force mentale et déplace son coureur. Ceci se fait en fonction de leurs positions (du premier au dernier).

Choisir le niveau de l'allure. Un coureur peut choisir entre:

- Maintenir son allure actuelle.
- Augmenter l'allure d'un niveau.
- Diminuer d'autant de niveaux qu'il le souhaite. Dans ce cas, le coureur dépensera un point de force mentale de moins que le nombre indiqué dans le niveau choisi. Si le niveau 5 est choisi, aucun point de force mentale n'est récupéré.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leurs mouvements, la phase d'allure se termine.



3. PHASE DE COÛT DES POINTS DE FORCE MENTALE SUPPLÉMENTAIRES

Dans cette phase, certains coureurs auront des coûts supplémentaires en points de force mentale.

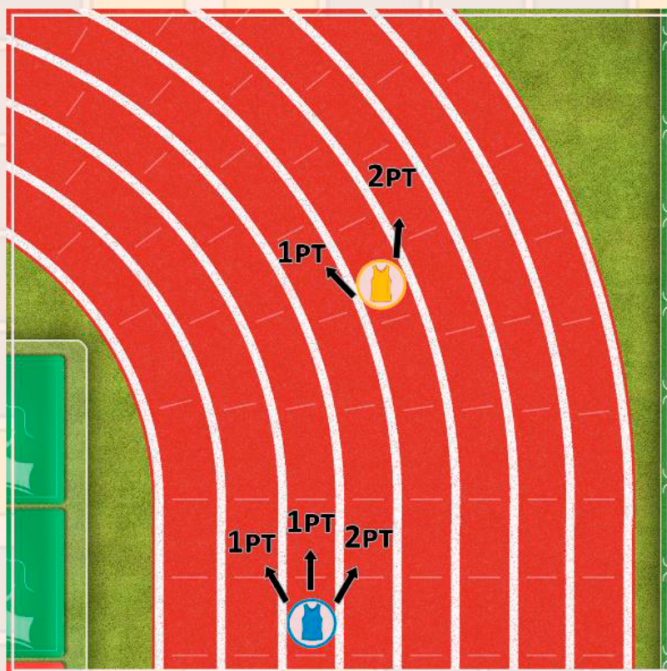
COÛT SELON LE CLASSEMENT

Le coureur qui est placé premier perd 2 points de force mentale à cause de la pression de tirer le groupe.

MOUVEMENT DES COUREURS



Avancer d'une case coûte 1 point de mouvement. Le changement de voie (intérieur ou extérieur) se fait en diagonale. Il coûte un point pour un déplacement sur la voie intérieure et deux points sur la voie extérieure. Dans un virage, le changement de voie s'effectue en diagonale dans l'espace le plus en avant.



Chaque coureur possède une zone de sécurité qui est la case qu'il occupe. Vous ne pouvez pas traverser ces espaces pour faire un mouvement et vous ne pouvez pas mettre fin au mouvement sur eux. Seul le coureur qui choisit SE DÉPLACER EN 1^{ER} peut effectuer son mouvement à travers ces espaces, mais ne peut pas terminer son mouvement sur eux.

Un coureur n'est pas obligé d'utiliser tous ses points de mouvement s'il ne le souhaite pas. Lorsqu'un joueur doit déplacer son coureur, **il n'est pas autorisé à compter sur ses doigts ni à refaire un mouvement en cours ou ayant été effectué.**

Si un coureur est à court de points de force mentale et doit les dépenser, il perdra 1 point de mouvement pour chaque point de force mentale qu'il ne peut pas se permettre de payer. Utilisez la piste de pénalité de mouvement pour le savoir.

Lorsque les joueurs n'ont plus de points de force mentale:

- Dans la phase des cartes, ils se déplaceront en utilisant leurs cartes de mouvement, mais ils ne peuvent pas enchérir pour le reste de la course. **Et ils ne sont PAS considérés comme la valeur la plus basse lors des enchères restantes.**
- Dans la phase d'allure, ils se positionneront immédiatement au niveau 5 (où il n'y a pas de coût).

Chaque fois que le premier coureur franchit la ligne d'arrivée, le marqueur de tour passe au nombre inférieur. Quand il atteindra 0, ce sera le dernier tour.

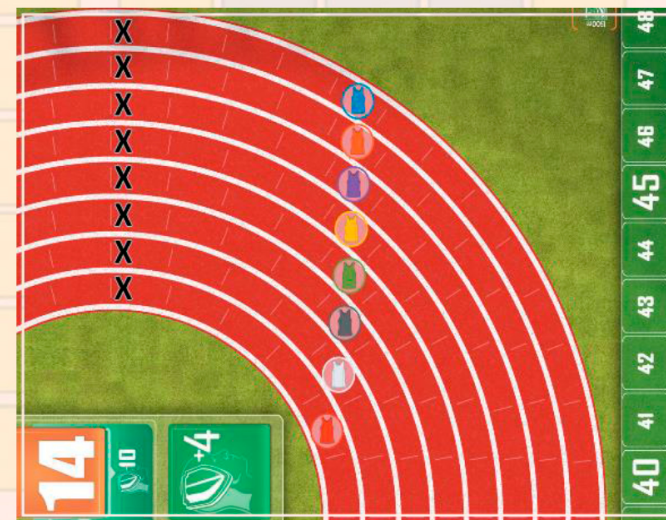
POSITION PENDANT LA COURSE



Les coureurs dans les deux phases se déplacent toujours en fonction de leurs positions (de la première à la dernière) lorsqu'ils doivent l'effectuer. Exception : le coureur qui choisit l'action SE DÉPLACER EN 1^{ER} comme action supplémentaire, se déplace toujours en premier dans la phase des cartes.

En cas d'égalité, le coureur sur la voie intérieure est considéré comme le mieux placé. Au départ ou lorsque tous les coureurs sont en zone de ligne droite, il est facile de vérifier si les coureurs sont au même niveau.

Dans les courbes, pour savoir quel coureur joue en premier, vous devez compter le nombre d'espaces que chaque coureur doit parcourir sur sa voie jusqu'au milieu de la courbe s'il est dans la première moitié de la courbe. Ou jusqu'à la fin s'il est dans la seconde moitié de la courbe. Le coureur qui avait le moins d'espaces pour se déplacer jusqu'à ce point sera considéré comme mieux placé. En cas de d'égalité (comme cela se produit dans les deux images), le coureur qui est dans la voie intérieure joue en premier comme d'habitude.

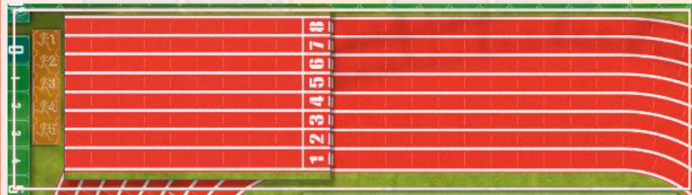


LIGNE D'ARRIVÉE



Au cours du dernier tour, lorsque les coureurs vont franchir la ligne d'arrivée, placez le modèle de ligne d'arrivée sur le plateau de jeu comme indiqué. Les coureurs termineront la course en suivant le modèle droit au lieu de la courbe normale imprimée sur le plateau.

Le gagnant sera le coureur qui franchira la ligne d'arrivée en premier dans l'une des 2 phases. Si 2 coureurs ou plus le font dans la même phase, le gagnant sera le coureur qui est le mieux positionné à la fin de cette dernière phase.



Placement du modèle de ligne d'arrivée

LES ROBOTS COUREURS



Vous pouvez utiliser des robots coureurs pour compléter le nombre de joueurs souhaité.

1. PHASE DE CARTES

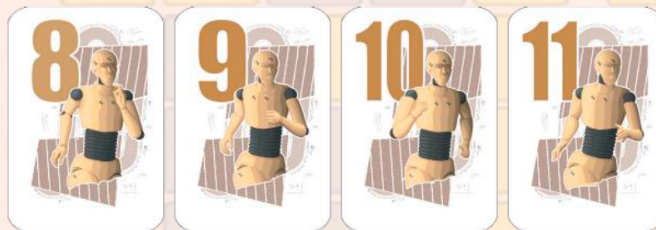
a) ENCHERE D'ACTION SUPPLÉMENTAIRE

Les robots coureurs ne font pas d'enchère pour des actions supplémentaires.

b) MOUVEMENT

Pour déterminer les points des robots, mélangez les cartes de mouvement du robot et choisissez-en une au hasard. Tous les robots ont les mêmes points de mouvement. Les cartes utilisées vont à la pile de défausse commune et elles seront récupérées au même moment que les autres joueurs.

Les robots utilisent toujours tous leurs points de mouvement disponibles et choisissent le meilleur chemin possible, c'est-à-dire celui qui les positionnera au mieux. Le mouvement du robot coureur peut être de nouveau effectué s'il ne se termine pas à la meilleure position possible.



2. PHASE D'ALLURE

Les robots en phase d'allure seront considérés au même niveau que celui du coureur ayant le niveau le plus élevé au moment où ils doivent se déplacer.

Les robots utilisent toujours tous leurs points de mouvement disponibles et choisissent le meilleur chemin possible, celui qui les positionnera aux mieux.

3. PHASE DE DÉPENSES DE FORCE MENTALE SUPPLÉMENTAIRE

Les robots coureurs n'utilisent pas la piste de force mentale et n'ont pas de coûts de force mentale supplémentaires.

800 MÈTRES



Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer une course de 800 m au lieu d'une course de 1500 m, avec ces modifications:

Mettez le pion marqueur de piste sur 1.

Les coureurs commencent avec 50 points sur la piste de force mentale. Le départ est ajusté. Tous les coureurs commencent sur une voie et ne peuvent pas la quitter avant la fin du premier virage. Une fois ce point franchi, n'importe quel coureur peut se diriger vers la voie intérieure comme d'habitude.



RÈGLES AVANCÉES



Ces règles rendent le jeu plus réel. Mais vous devrez gérer plus soigneusement votre force mentale parce qu'il y aura des coûts de points de force mentale supplémentaires.

3. PHASE DE COÛT DES POINTS DE FORCE MENTALE SUPPLÉMENTAIRE

Maintenant, il y a plus de coûts de point de force mentale. Les dépenses sont effectuées dans cet ordre.

1) COÛTS D'USURE

En course de 1500 m. Les coureurs entre 49 et 25 points de force mentale perdent 1 point de force mentale. Les coureurs entre 24 et 0 perdent 2 points.

En course de 800 m. Les coureurs entre 24 et 13 points de force mentale perdent 1 point de force mentale. Les coureurs entre 12 et 0 perdent 2 points.

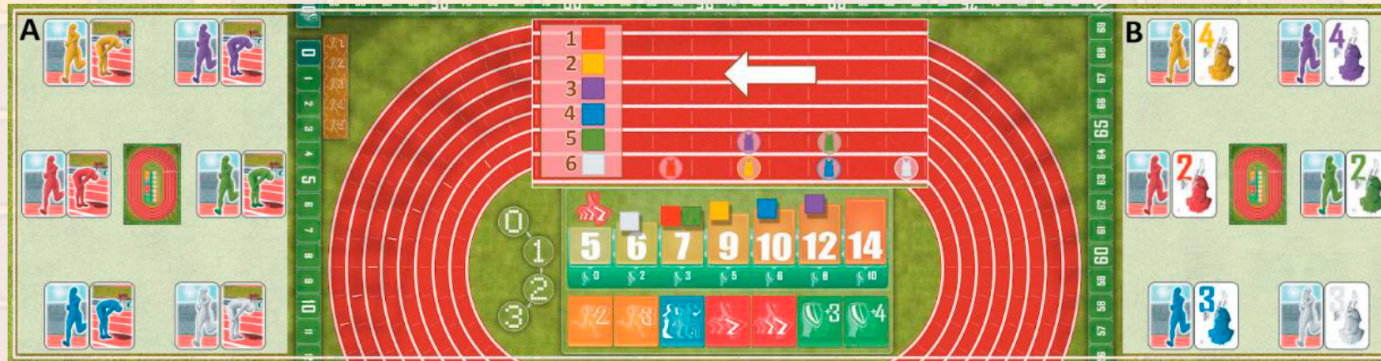
2) COÛTS EN FONCTION DU CLASSEMENT

Maintenant, lorsque la cloche sonne pour annoncer le dernier tour (dès que le premier coureur commence le dernier tour), non seulement le coureur placé en première aura des coûts à payer, mais également ceux positionnée en deuxième et troisième position en raison de la pression d'obtenir une médaille. Le premier perdra 3 points, le second 2 points et le troisième 1 point.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU



Au début du tour, les coureurs sont positionnés sur les pistes ainsi que les marqueurs comme le montre l'image



1. PHASE DE CARTES

a) ENCHÈRE POUR UNE ACTION SUPPLÉMENTAIRE

- Tous les coureurs choisissent secrètement une carte de mouvement et une carte d'enchère et les séparent du reste. Après cela, tous les coureurs révèlent la carte d'enchère en même temps.
- Il y a une égalité entre deux coureurs (jaune et violet) pour l'offre la plus élevée (4). Dans ce cas, le coureur le moins bien placé choisira en premier. C'est le coureur violet qui se trouve sur la voie extérieure.
- Il y a une autre égalité entre le bleu et le blanc (3). Le coureur blanc choisira en premier. Et il y a une troisième égalité entre le vert et le rouge (2). Le vert choisira en premier. Le coureur rouge n'obtient aucune action car il est considéré comme l'enchère la plus basse.
- Selon cet ordre, les coureurs choisiront des actions et soustrairont les points de force mentale de la valeur de la carte utilisée dans la phase d'enchère.
- La carte utilisée dans l'enchère revient dans la main du joueur et peut être jouée lors de la prochaine enchère.

Voyons les décisions des coureurs:

- Le coureur violet choisit l'action MOUVEMENT +3 et il l'ajoutera à la valeur de la carte de mouvement utilisée lors cette phase.
- Le coureur jaune choisit l'action MOUVEMENT +2 et il l'ajoutera à la valeur de la carte de mouvement utilisé lors de cette phase.
- Le coureur blanc choisit SE DÉPLACER EN 1^{ER}. Cela signifie qu'il se déplacera avant le coureur le mieux positionné lors de cette phase. Il aura un point de mouvement supplémentaire et il sera en mesure de dépasser d'autres coureurs sans se rendre sur la voie extérieure.
- Le coureur bleu choisit ÉCONOMISER DES POINTS DE FORCE MENTALE +4. Il récupère 4 points dans la piste de force mentale.
- Le coureur vert choisit d'AUGMENTER DE 1 NIVEAU SUPPLÉMENTAIRE sur la piste de d'allure et passe de 7 à 9 d'allure.
- Le coureur rouge n'obtient aucune action, car il avait l'enchère la plus basse. Mais il soustrait les points de force mentale aussi bien que le reste des coureurs.



b) MOUVEMENT

Une fois l'enchère terminée, tous les joueurs révèlent leurs cartes de mouvement choisies et ils effectuent leur mouvement. Le mouvement se fait en fonction de leur position (du premier au dernier).

Exception: le joueur blanc qui a choisi SE DÉPLACER EN 1^{ER} se déplacera en premier.

Les cartes de mouvement utilisées ne retournent pas dans les mains des joueurs et forment une pile de défausse commune. Lorsque les 4 cartes de mouvement sont utilisées, tous les joueurs se réapprovisionneront à nouveau avec les 4 cartes.



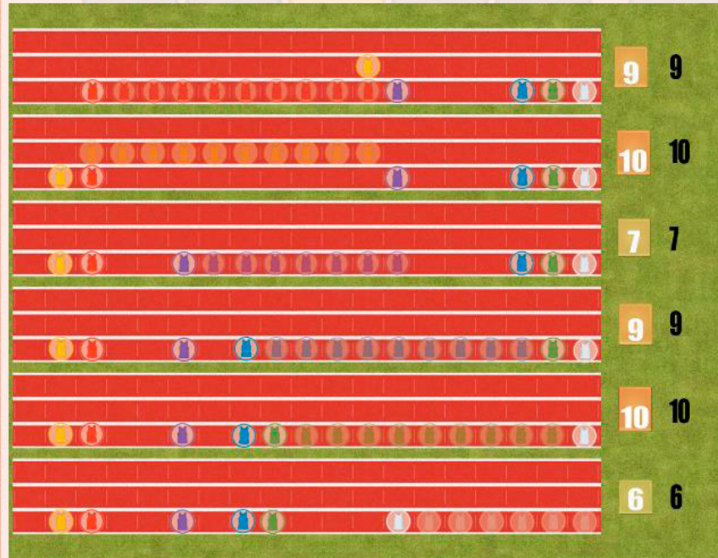
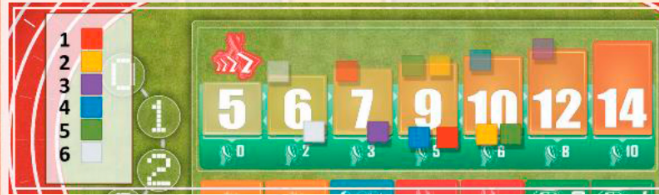
Une fois que tous les coureurs ont effectué leurs mouvements, la phase des cartes est terminée.

2. PHASE D'ALLURE

Chaque coureur peut choisir entre

- Maintenir son allure actuelle.
- Augmenter l'allure d'un niveau.
- Réduire l'allure au niveau le plus bas qu'il choisit.

Le choix se fait en fonction de leur positions (du premier au dernier), en soustrayant les points de force mentale du moment et en effectuant le mouvement un par un ou selon la position.



CRÉDITS

AUTEUR: EDUARDO CRESPO

ILLUSTRATIONS: GONZO BRIOS

MISE EN PAGE: GONZO BRIOS

RÈGLES: EDUARDO CRESPO ET MICHAEL SULLIVAN

TRADUCTION EN FRANÇAIS: CHRISTOPHER COZZOLINO

EDITEUR:

Lucky Loser

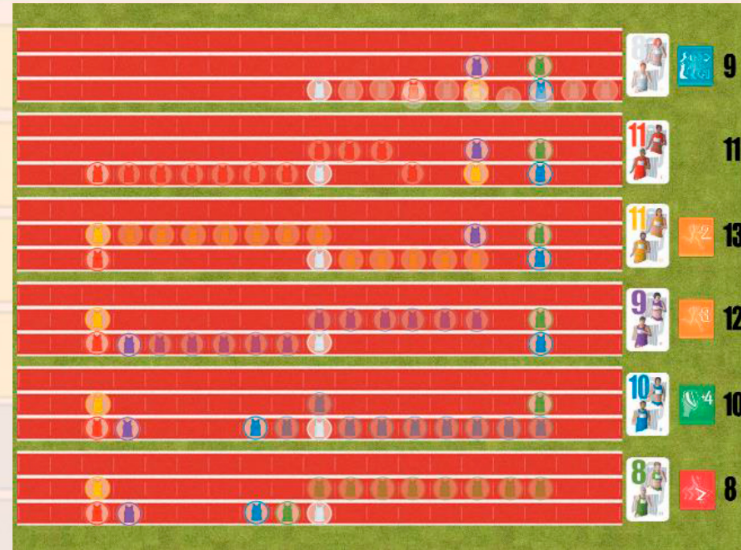
©2018

C/ Eros 7 Portal A 2ºB
MADRID 28045 ESPANA
Pour tout commentaire ou question,
écrivez à: Luckylosergames@gmail.com

www.luckyler.es

REMERCIEMENTS

GONZO BRIOS. POUR SES ILLUSTRATIONS, SES IDÉES ET SURTOUT PATIENCE.
MICHAEL SULLIVAN ET JUAN LUIS MARTÍNEZ. POUR ÊTRE DES COMPAGNONS DE VOYAGE QUI CROIENT EN DES PROJETS COMME CELUI-CI.
MARTA ET JAVI (JUEGOS 221B) POUR LA VIDÉO ET SON AIDE.
MARIO VELAZQUEZ MUÑOZ (AKA MARIUS) POUR VOTRE SOUTIEN SUR LE WEB.
OSCAR JIMENEZ BAUTISTA (AKA OSKARIN) PARCE QUE IL M'A TOUJOURS DONNÉ SON AIDE.
ANGEL ROJO (AKA GLT). IL CONNAIT LA RAISON.
LA FÊTE DES PILOS ET LEUR "RATONEH".
ANNA LICHAJ (FABRYKA KART), POUR SON AIDE ET SA PATIENCE AVEC L'ÉDITION DU JEU.
TOUS CEUX QUI ONT TESTÉ LE JEU ET POUR TOUTES LEURS IDÉES ET CONTRIBUTIONS, CE JEU FAIT AUSSI UN PEU PARTIE DE VOUS.
LA PERSONNE QUI NE CESSE JAMAIS DE CROIRE EN MOI. ENCORE UNE FOIS MERCI INFINIMENT, MAMAN.



- Le coureur rouge augmente de 1 niveau. Il aura 9 points de mouvement et dépensera 5 points de force mentale.
- Le coureur jaune augmente de 1 niveau. Il aura 10 points de mouvement et dépensera 6 points de force mentale.
- Le coureur violet diminue de 3 niveaux. Il aura 7 points de mouvement et dépensera 2 points de force mentale. (3-1).
- Le coureur bleu diminue de 1 niveau. Il aura 9 points de mouvement et dépensera 4 points de force mentale. (5-1).
- Le coureur vert augmente de 1 niveau. Il aura 10 points de mouvement et dépensera 6 points de force mentale.
- Le coureur blanc maintient son allure actuel à 6. Il aura 6 points de mouvement et dépensera 2 points de force mentale.

Une fois que tous les coureurs ont effectué leurs mouvements, la phase d'allure se termine.