



## PRÉSENTATION DU JEU

Votre équipe rêve de décrocher l'or ! Sportifs, le chemin vers la victoire est parsemé d'obstacles. Avec votre équipe, vous devrez cumuler des entraînements, participer à des championnats et gérer votre énergie.

Attention : entre les actions de déstabilisation de vos adversaires et la tentation du dopage, vous pourriez tout perdre !

**Serez-vous l'équipe qui atteindra le sommet par l'effort et l'éthique, ou succomberez-vous aux raccourcis ?**

## OBJECTIF DU JEU

Être la première équipe à réaliser 20 Entraînements pour gagner la médaille d'or !

## MATÉRIEL DU JEU

Cartes Équipes



Cartes Entourage et Sportifs



Cartes 10 Entraînements



6 Cartes Contrôle antidopage



6 Cartes Championnat



Plateau de jeu (1 par équipe)

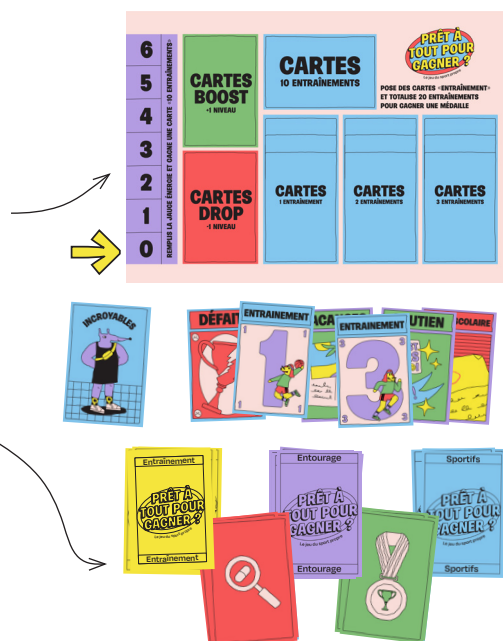


Chaque équipe choisit un petit objet pour symboliser son pion (trombone, pièce de monnaie, etc.) qui servira à compter les points de la jauge Énergie.

## MISE EN PLACE

1. Composez 2 à 5 équipes de 1 à 5 joueurs (équilibrez autant que possible).
2. Chaque équipe prend un plateau de jeu, puis place son pion sur 0 et pioche 3 cartes Entourage et 3 cartes Sportifs.
3. Formez des piles face cachée avec les différentes cartes (Entourage, Sportifs, 10 Entraînements, Contrôle antidopage et Championnat) de façon à ce qu'elles soient accessibles à tous.
4. Décidez quelle équipe commence, par exemple, en faisant un chiffoumi (pierre-feuille-ciseaux).

Les cartes Équipe peuvent être mises de côté après la constitution des équipes.



## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

- ✦ Chaque équipe joue à tour de rôle (sens des aiguilles d'une montre).
- ✦ Quand la dernière équipe a joué son tour, un Championnat est lancé.
- ✦ Une nouvelle manche débute ensuite selon la même mécanique.

### Tour de jeu d'une équipe

1. Sélectionnez 4 cartes à jouer ou à défausser parmi vos 6 cartes en main :
  - o Jouez des cartes **Entraînement** pour progresser.
  - o Utilisez les cartes **Boost** pour faire monter la jauge (+1 par Boost).
  - o Jouez des cartes **Drop** sur le plateau d'une autre équipe pour lui faire perdre 1 point d'énergie (pion -1).
  - o Si besoin, défaussez jusqu'à 4 cartes (à côté de la pile correspondante).
2. Vous devez **toujours jouer** ou défausser exactement **4 cartes par tour**.

Exemple : Il ne me reste que 2 cartes utiles parmi les 6, je les joue et je défausse les 2 autres pour totaliser 4 cartes posées.

3. Puis, piochez **2 cartes Entourage** et **2 cartes Sportifs** (quelles que soient les cartes que vous avez jouées).



## FIN D'UNE MANCHE : LE CHAMPIONNAT

### Déroulement

- ✦ La dernière équipe du tour mélange la pioche Championnat et pioche une carte.
- ✦ Si la carte « **Pas de championnat !** » est tirée, recommencez une manche normale.
- ✦ Si la carte « **Championnat !** » est tirée, **toutes les équipes jouent en même temps** :
  - o Chaque équipe pose des cartes **Victoire** pour elle-même et des cartes **Défaite** aux autres équipes
  - o Chaque équipe peut poser autant de cartes Victoire/Défaite qu'elle le souhaite et qu'elle peut.

## RÉSULTAT DU CHAMPIONNAT

1. Après que toutes les équipes ont joué leurs cartes, chaque équipe compte ses points :
  - +1 point par carte Victoire reçue
  - 1 point par carte Défaite reçue
2. Comparez les scores et appliquez les conséquences :



|                                                                                         |   |                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Une seule équipe a le plus de points                                                    | = | Cette équipe gagne <b>3 cartes Entraînement</b> prises dans la défausse. Les autres équipes perdent <b>3 cartes Entraînement</b>    |
| Plusieurs équipes sont ex aequo en tête                                                 | = | Chaque équipe gagnante prend <b>2 cartes Entraînement</b> dans la défausse. Les autres équipes perdent <b>3 cartes Entraînement</b> |
| <b>Toutes les équipes sont à égalité</b> , n'ont aucun point ou ont des points négatifs | = | Championnat annulé. Il n'y a ni gagnant, ni perdant.                                                                                |

- ✦ Les cartes Victoire et Défaite jouées sont ensuite défaussées.
- ✦ Chaque équipe complète à nouveau sa main à 6 cartes pour avoir 3 cartes Sportifs et 3 cartes Entourage..

# JAUGE PLEINE & CARTE DOPANT

## Remplir la jauge

- ✦ Une jauge est pleine quand le pion atteint le niveau 6 (via Boost ou Dopant).
- ✦ Placer alors 1 carte **10 Entraînements** sur le plateau de jeu.
- ✦ Toutes les cartes Boost et Drop de cette équipe sont défaussées et la jauge est remise à 0.



## Jouer la carte Dopant

- ✦ Elle compte comme un Boost et **remplit la jauge d'un seul coup.**
- ✦ La carte Dopant reste visible sur le plateau.
- ✦ L'équipe termine son tour en jouant ses 3 autres cartes, complète sa main puis passe au Contrôle antidopage.



## Contrôle antidopage

- ✦ L'équipe qui a joué la carte Dopant mélange la pioche Contrôle antidopage face cachée et en pioche une :
  - o **Contrôle !** Toutes les cartes Entraînement (y compris la carte 10 Entraînements) et la carte Dopant sont défaussées.
  - o **Pas de contrôle !** La carte Dopant reste visible pour le tour suivant, nouvelle pioche Contrôle antidopage avant de jouer.
  - o **Attention :** si la carte Dopant permet de gagner la médaille et qu'il n'y a pas de contrôle, piocher tout de suite une seconde carte Contrôle antidopage !

## FIN DE PARTIE

- ✦ **La première équipe à atteindre 20 Entraînements** gagne la médaille d'or et monte sur le podium !
- ✦ Si d'autres équipes atteignent aussi 20 Entraînements durant le même tour, elles remportent la médaille d'argent ou de bronze selon leur classement.

