

VELONIMO®



 **STRATOSPHERES®**
le studio ludique !

**UN JEU DE BRUNO CATHALA
POUR 2 A 5 JOUEURS, À PARTIR DE 7 ANS
ILLUSTRÉ PAR DOMINIQUE MERTENS**

MATÉRIEL > 56 CARTES DE JEU



49 cartes Coureurs

7 équipes de coureurs,
de 7 couleurs différentes.



Chaque équipe est composée
de 7 animaux différents,
numérotés de 1 à 7.

Chaque animal est donc
représenté dans chacune des
7 couleurs.



6 cartes Baroudeurs

Le Baroudeur (Lièvre)
n'appartient à aucune équipe,
et a une valeur comprise
entre 25 et 50.



**1 Maillot Distinctif
à Petit-Pois-Carottes**

Il récompense le joueur en
tête au score de la partie.
Il n'est pas mélangé avec le
reste des cartes, mais posé
devant le joueur qui possède
le plus de points.

Dans VELONIMO®, les animaux de tous poils s'affrontent dans une compétition cycliste un peu folle !

OBJECTIF

Gagnez un maximum de courses-au-sommet, pour engranger des points et conquérir le précieux **Maillot Distinctif à Petits-Pois-Carottes**

Pour gagner une course, soyez le premier joueur à **vous débarrasser de toutes vos cartes en main**.

Les cartes Coureurs peuvent être jouées seules ou en combinaisons de même couleur ou de même valeur (voir p.4).



VICTOIRE

Le jeu se joue en 5 manches, qui représentent toutes l'ascension d'un sommet à vélo.

Dès qu'un joueur pose sa dernière carte, il gagne la manche en cours et marque des points (voir p.9). Les autres joueurs continuent à jouer et tentent de se débarrasser de toutes leurs cartes également pour marquer quelques points eux aussi.

A l'issue de chaque manche, celui qui possède le plus grand total de points s'empare du Maillot Distinctif.

Celui qui possède le maillot à l'issue de la dernière manche, après le décompte final, sera le grand gagnant de la partie !

COMMENT JOUER



MISE EN PLACE POUR 3 À 5 JOUEURS :

- * Mettez de côté la carte **Maillot Distinctif**. Elle n'est pas utilisée lors de la première manche.
 - * Mélangez soigneusement les 55 cartes restantes.
 - * Distribuez **11 cartes** à chaque joueur.
- Les cartes non distribuées sont mises de côté face cachée au bord de la table.

Lors de la première manche, le plus jeune joueur commence.
Lors des manches suivantes, c'est le joueur avec le score cumulé le plus faible qui commence (en cas d'égalité, celui qui a fait le moins de points lors de la manche précédente).

**Le premier joueur place une première Attaque !
Il doit jouer au choix :**

**UNE CARTE SEULE, OU
UNE COMBINAISON DE CARTES**

JOUER UNE CARTE SEULE

Il annonce la valeur de sa carte à voix haute et la place face visible au centre de la table. La valeur correspond au chiffre indiqué sur la carte.



Dromadaire
Valeur 2



Tigre
Valeur 5



Lièvre
Valeur 35

JOUER UNE COMBINAISON DE CARTES

Pour qu'une combinaison soit valide, toutes les cartes doivent avoir la même couleur, ou la même valeur. La valeur de la combinaison est calculée de la façon suivante :

> **chaque carte de la combinaison compte pour 10 points**

> **la valeur de la plus petite carte est ajoutée au total**



Exemple :

3 cartes x 10 points = 30

Carte la plus petite = 2

Total combinaison : 30 + 2 = **32**



Exemple :

4 cartes x 10 points = 40

Carte la plus petite = 4

Total combinaison : 40 + 4 = **44**

Note : Les Lièvres ne sont jamais joués en combinaison.

Le joueur annonce la valeur de sa combinaison à voix haute et la place face visible au centre de la table.

**Les autres joueurs jouent successivement en sens horaire.
Lors de son tour, chaque joueur doit, au choix :**

A - PASSER SON TOUR

B - CONTRE-ATTAQUER

A - PASSER SON TOUR

Le joueur décide de ne pas produire d'effort supplémentaire, en terme cycliste « il suce la roue » !

Il ne pose aucune carte et laisse jouer son voisin de gauche.

B - CONTRE-ATTAQUER

Le joueur produit un effort et reprend la tête de la course !

Il doit jouer une carte ou une combinaison de cartes **de valeur strictement supérieure** à celle du joueur précédent.

Il annonce la nouvelle valeur à voix haute et pose sa ou ses cartes visibles au centre de la table en recouvrant les précédentes.

Lorsqu'un joueur pose une ou plusieurs cartes et que **TOUS** ses adversaires passent successivement (personne ne contre-attaque après lui), **l'Attaque en cours est terminée**, ce joueur est en tête de course.

Il défausse toutes les cartes au centre de la table et il lance **une nouvelle Attaque** en posant une carte ou une combinaison de cartes de son choix, comme en début de manche.

IMPORTANT : La valeur des cartes jouées n'a aucune influence sur le score marqué par les joueurs (voir page 9).

> Exemple (partie à 3 joueurs) :

Joueur 1
Attaque



Valeur 2

Joueur 2
Passé



Joueur 3
Contre-attaque



Valeur 24

Joueur 1
Contre-attaque



Valeur 30



IMPORTANT :

> On peut choisir de passer son tour même si on possède une carte ou une combinaison qui permettrait de contre-Attaquer. Dans VELONIMO®, prendre la main au bon moment fait partie de la tactique !

> Lors d'une même Attaque, on peut passer son tour, puis jouer à nouveau après que d'autres joueurs aient contre-attaqué. L'Attaque ne se termine que lorsque TOUS les joueurs passent successivement.

> **Ne jouez pas trop vite vos meilleures combinaisons !** Assurez-vous de prendre la main au bon moment, quand vos adversaires ne peuvent plus contre-attaquer, pour être libre de poser vos dernières cartes.

Joueur 2
Contre-attaque



Valeur 44

Joueur 3
Passe



Joueur 1
Passe



Attaque Terminée

Joueur 2
ramasse
toutes les cartes
et lance une
nouvelle
Attaque.



LES LEADERS

Brisez la stratégie de votre adversaire !

Les cartes Tortues Leaders, de valeur 1, offrent un bonus à celui qui les joue :

pour chaque leader qu'il vient de poser sur la table (seul ou dans une combinaison), le joueur va **piocher une carte au hasard chez un adversaire** (s'il a joué plusieurs leaders en même temps, il pioche toutes les cartes chez le même adversaire) puis il va rendre à cet adversaire le même nombre de cartes (on peut rendre des cartes que l'on a piochées si elles ne nous conviennent pas).



Valeur 21

Le joueur peut piocher 1 carte chez un adversaire, puis lui en rendre une.



Valeur 31

Le joueur peut piocher 3 cartes chez un adversaire, puis lui en rendre 3.

Utiliser ses leaders au bon moment est un très bon moyen de progresser vers la victoire finale !



FIN DE MANCHE ET SCORE











Une partie se joue généralement en **5 manches**, chacune représentant l'ascension d'un col de plus en plus difficile (de 1 à 5). **Lorsqu'un joueur se défausse de sa dernière carte en main**, il va immédiatement marquer des points selon le tableau ci-dessous (sans tenir compte des éventuels effets de ses dernières cartes posées).

La manche continue normalement, le joueur à sa gauche peut Contre-Attaquer, Passer...etc.

Si tous les adversaires passent après qu'un joueur ait joué sa dernière carte, **c'est lui qui choisi quel joueur encore en jeu peut démarrer une nouvelle Attaque**.

Marquer des points

Lorsqu'un joueur pose sa dernière carte, son score est égal au nombre de joueurs encore en course multiplié par la difficulté de la manche.

Difficulté de la manche				
1	2	3	4	5
 =  x 1pt	 =  x 2pts	 =  x 3pts	 =  x 4pts	 =  x 5pts

Exemple : Partie à 4 joueurs, manche Difficulté 2

Le premier joueur à se débarrasser de sa dernière carte marquera **6 pts** (encore 3 adversaires en course x 2 points), le second marquera **4 pts** (encore 2 adversaires en course x 2 points) et le troisième marquera **2 pts**. Le dernier joueur encore en jeu ne marque donc jamais de point.

Chacun note et cumule les points gagnés à chaque manche.

Vous pouvez bien évidemment varier le nombre et la difficulté des manches, pour des parties plus longues ou plus courtes, ou pour simuler les étapes d'une course cycliste réelle !

MAILLOT DISTINCTIF

A la fin de chaque manche, on regarde le score total de chaque joueur. **Celui qui a accumulé le plus de points sur l'ensemble des manches jouées s'empare du Maillot à Petits-Pois-Carottes.** En cas d'égalité, c'est celui qui a marqué le plus de points lors de la dernière manche qui le remporte.

Ce maillot est une **carte Bonus** qui peut être jouée **1 fois par manche** pour ajouter **+10 pts** à la valeur d'une carte seule ou d'une combinaison. Elle ne peut PAS être jouée avec une carte Baroudeur (Lièvre).



Valeur 53
Combinaison 43
+ Bonus 10

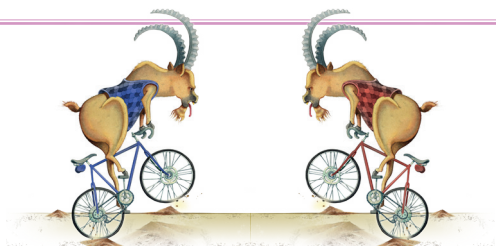


Valeur 11
Carte seule valeur 1
+ Bonus 10
Le joueur peut piocher
et rendre 1 carte
grâce à son Leader.

Le maillot est toujours devant le joueur **face visible** jusqu'à ce qu'il la joue. Il n'est **PAS dans sa main** et ne peut donc pas être volé par un adversaire qui a joué un Leader.

FIN DE PARTIE

A l'issue de la dernière manche, après le décompte total des points, si vous possédez le Maillot à Petits-Pois-Carottes, vous êtes le grand gagnant de la partie. Bravo !



PARTIES À 2 JOUEURS

Maintenant que vous vous êtes familiarisés avec les règles de VELONIMO pour 3 à 5 joueurs, il est temps de découvrir les spécificités du mode DUEL.

MISE EN PLACE 2 JOUEURS

- * Mettez de côté la carte **Maillot Distinctif**. Elle n'est pas utilisée lors de la première manche.
- * Mélangez soigneusement les 55 cartes restantes.
- * Distribuez **11 cartes** à chaque joueur .
- * Les cartes non distribuées constituent une **PIOCHE**, place face cachée au centre de la table.
- * Retournez face visible la première carte de la pioche.

Joueur 1



Pioche



Carte visible

Joueur 2



RÈGLES SPÉCIALES 2 JOUEURS :

Le jeu se déroule exactement tel que décrit dans la règle pour 3 à 5 joueurs, avec deux spécificités :

* LES PORTEURS D'EAU (DROMADAIRES)

Chaque fois qu'un joueur joue un porteur d'eau, **il DOIT ajouter à sa main** la première carte de la pioche. Si un joueur pose une combinaison de dromadaires, il pioche une carte pour chaque dromadaire posé. **Cela est obligatoire, même s'il s'agit de la toute dernière carte de sa main.**



Exemple :

Valeur 32

Le joueur prend les 3 premières cartes de la Pioche.

* REMPORTER UNE ATTAQUE :

Dès qu'un joueur remporte une Attaque (son adversaire ne peut ou ne veut pas contre-attaquer), **il s'empare de la carte révélée face visible** à côté de la pioche et doit au choix :

L'AJOUTER À SA MAIN, OU

FORCER SON ADVERSAIRE À L'AJOUTER À SA MAIN

Dans les deux cas, une nouvelle carte est révélée face visible depuis la pioche et une nouvelle Attaque commence.

DÉCOMPTE DES POINTS À 2 JOUEURS :

Une partie se joue généralement en **5 manches**, comme à 3-5 joueurs, en enchaînant les difficulté de 1 à 5.

L'objectif est d'être le premier à cumuler au moins 8 points.

À la fin de chaque manche, le maillot distinctif est attribué comme dans les règles à 3-5 joueurs, mais à 2 joueurs, **il n'apporte aucun bonus.**