

Règles de Velonimo

Comment jouer à Velonimo

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de ses cartes le plus vite possible sur 5 manches pour marquer un maximum de points.
- **Mécanique principale** : Un jeu de plis à la façon du Président, avec des cartes seules ou des combinaisons d'animaux cyclistes.
- **Condition de victoire** : Porter le Maillot du Chef de Peloton à la fin de la dernière manche.

Imaginez une course cycliste complètement déjantée où des tortues, des chameaux, des guépards et même des lièvres s'affrontent pour grimper au sommet. Voilà **Velonimo**, un petit bijou signé Bruno Cathala, qui mélange astucieusement les sensations du célèbre Président avec un thème ultra sympa. On vous explique tout pour pédaler sereinement dès la première partie.

Le matériel et la mise en place

Avant de lancer la course, sortez bien tout le matos de la boîte. Vous allez avoir besoin de :

- **49 cartes Coureurs** réparties en 7 équipes de couleurs différentes. Chaque équipe possède les mêmes 7 animaux (Tortue, Chameau, Ours, Vache, Tigre, Chèvre, Guépard) numérotés de 1 à 7.
- **6 cartes Échappée** (le Lièvre) qui jouent en solo, avec des valeurs allant de 25 à 50.
- **1 carte Maillot du Chef de Peloton** au motif petits pois carottes, à mettre de côté pour l'instant.

Préparer la partie à 3, 4 ou 5 joueurs

Mettez le **Maillot** de côté, il ne sert pas à la première manche. Mélangez les 55 autres cartes et distribuez 11 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes ? Hop, on les met de côté sans les regarder. C'est aussi simple que ça.

Qui commence

Le joueur qui a le moins de points démarre la manche. Comme tout le monde est à zéro au début, c'est le plus jeune autour de la table qui ouvre le bal pour la première manche.

Déroulement d'une manche

En cyclisme, une **attaque**, c'est quand un coureur tente de prendre la tête. Ici c'est pareil : le joueur qui démarre joue une carte ou une combinaison, et les autres doivent décider s'ils suivent ou pas.

Jouer une seule carte

Vous posez une carte au centre et annoncez sa valeur. La valeur correspond simplement au chiffre de la carte. Par exemple, un Tigre numéro 5 vaut 5. Un Lièvre numéro 35 vaut 35. Facile.

Jouer une combinaison

Une **combinaison** n'est valable que si toutes les cartes ont la même couleur OU le même numéro. Et le calcul de sa valeur est super malin :

- 10 points par carte jouée dans la combinaison
- + la valeur de la carte la plus faible de la combinaison

Exemple : 3 cartes de la même couleur dont la plus petite est un 2 = $(3 \times 10) + 2 = \mathbf{32}$. Quatre cartes de même numéro 4 ? Cela fait $(4 \times 10) + 4 = \mathbf{44}$.

Attention : les **Lièvres** jouent toujours seuls, jamais en combinaison. Ils sont en échappée, ils

n'écotent personne.

Passer ou contre-attaquer

À votre tour, deux choix :

- **Passer** : vous dites « Je passe » et c'est au suivant. Vous restez bien planqué dans le peloton.
- **Contre-attaquer** : vous jouez une carte ou une combinaison dont la valeur dépasse strictement la précédente. Vous l'annoncez et vous la posez par-dessus.

Petite subtilité bien sympa : même si vous avez passé, vous pouvez contre-attaquer plus tard quand ce sera de nouveau votre tour. L'attaque ne se termine que quand TOUS les autres joueurs ont passé d'affilée.

Fin d'une attaque

Quand plus personne ne contre-attaque, le dernier joueur à avoir posé des cartes prend la tête. Il défausse toutes les cartes du centre et lance immédiatement une nouvelle attaque. Et c'est reparti pour un tour.

Petite astuce stratégique : ne dégainez pas vos meilleures combinaisons trop tôt ! L'idéal, c'est de gagner une attaque quand vos adversaires n'ont plus rien à répondre, comme ça vous enchaînez en posant facilement vos dernières cartes.

Le pouvoir des Tortues (les Leaders)

La **Tortue numéro 1** est la carte Leader du jeu. À chaque fois que vous jouez une Tortue (seule ou en combinaison), vous pouvez piocher 1 carte au hasard dans la main d'un adversaire... et lui en redonner 1 en échange (vous pouvez très bien lui rendre celle que vous venez de lui prendre si elle ne vous intéresse pas).

Si vous jouez 3 Tortues d'un coup, vous prenez 3 cartes au même adversaire et lui en rendez 3. C'est un super outil pour piquer une carte clé à un voisin qui s'apprête à finir, ou pour refilez vos cartes pourries.

Si vous voulez creuser d'autres jeux de plis dans la même veine, jetez un œil à [Odin](#) ou à [The](#)

[Gang](#), leurs mécaniques vous parleront tout de suite.

[IMAGE_MATERIEL]

Fin de manche et décompte des points

Dès qu'un joueur pose sa dernière carte, il marque immédiatement ses points. Mais la manche continue tant qu'il reste plusieurs joueurs avec des cartes en main. Chacun marque au moment où il se débarrasse de sa dernière carte.

Les points dépendent de la manche en cours (la difficulté monte au fil des sommets) et du nombre d'adversaires encore en jeu quand vous finissez :

Manche	1	2	3	4	5
Points par adversaire restant	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts

Exemple concret à 4 joueurs en manche 2 : le premier à finir marque 6 points (3 adversaires x 2), le deuxième 4 points, le troisième 2 points, et le dernier... rien du tout. La vie est dure dans le peloton.

Le Maillot du Chef de Peloton

À la fin de chaque manche, on regarde les totaux. Le joueur qui a le plus de points cumulés reçoit le fameux **Maillot du Chef de Peloton**. En cas d'égalité, c'est celui qui a marqué le plus à la dernière manche qui l'emporte.

Ce maillot, ce n'est pas qu'un trophée : c'est une carte bonus qui ajoute **+10 points** à n'importe quelle carte ou combinaison, une seule fois par manche. Attention : on ne peut PAS l'utiliser avec un Lièvre. Le maillot reste face visible devant son porteur, il n'est pas dans la main, donc impossible de le voler avec une Tortue.

Fin de partie

Après le décompte de la 5ème manche, celui qui porte le Maillot gagne la partie. Bravo, vous êtes le maillot le plus stylé du peloton animal.

[IMAGE_FIN]

La variante **Duel** à 2 joueurs

Une fois que vous maîtrisez les règles classiques, essayez la variante **Duel**, pensée spécialement pour 2 joueurs. Elle ajoute du piment avec une pioche et un petit jeu de cartes révélées.

Mise en place spéciale

Distribuez 11 cartes à chaque joueur comme d'habitude. Les cartes restantes forment une **pioche** face cachée, et on retourne la carte du dessus pour la poser face visible à côté. Le Maillot reste de côté pour la première manche.

Règles modifiées

- **Fin de partie** : le premier à atteindre 8 points ou plus gagne, même avant la 5ème manche.
- **Le Porteur d'Eau (Chameau, carte 2)** : à chaque fois que vous jouez un Chameau, vous piochez 1 carte. Si vous en jouez 3 en combinaison, vous piochez 3 cartes. Bien pratique pour renouveler sa main.
- **Quand vous gagnez une attaque** : prenez la carte révélée à côté de la pioche. Vous pouvez l'ajouter à votre main OU forcer votre adversaire à la prendre dans la sienne (sympa pour lui refiler une grosse carte qu'il devra trimballer). Révélez ensuite une nouvelle carte et lancez la nouvelle attaque.
- **Le Maillot** : on l'attribue toujours pour le prestige, mais il ne donne aucun bonus dans cette variante.

Si vous avez aimé Velonimo, vous adorerez sans doute aussi [Jaipur](#) pour son duel malin, ou [Sea Salt & Paper](#) et [The Mind](#) qui partagent ce côté jeu de cartes accessible mais super tactique. Bonne route, et que le meilleur grimpeur gagne !