

Règles des Athlètes de Compète

Comment jouer à Athlètes de Compète

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Cumuler un maximum de points sur 4 courses successives en terminant premier ou deuxième.
- **Mécanique principale** : Lancer un dé pour avancer son athlète, dont le pouvoir farfelu déclenche des réactions en chaîne.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus gros total de points (Or + Argent + Bronze) après la 4ème course.

Imaginez une course de dés totalement barrée, où une banane peut vous faire trébucher, où un bébé de 30 ans repousse tout le monde, et où votre athlète le plus lent peut finalement remporter la mise grâce à un pouvoir vicieux. Bienvenue dans **Athlètes de Compète** ! Un jeu de course chaotique, drôle et rapide, où la stratégie consiste surtout à bien choisir QUEL athlète envoyer sur la piste et QUAND.

Installez-vous, sortez les dés, et je vous explique tout ce qu'il faut savoir pour lancer votre première course dans les 5 minutes.

Mise en place de la partie

Avant de faire chauffer les baskets, préparez votre table de jeu comme suit :

- Posez le **plateau** au centre, face **Course Pépère** visible (l'autre face, c'est la **Course Galère**, on la fera plus tard).
- Videz les **jetons Points** et faites deux piles bien rangées : les **Trophées en Or** et les **Médailles d'Argent**, avec les plus grosses valeurs en dessous.
- Créez une réserve de **jetons Bronze** (1 point et 3 points).

- Mélangez les **cartes Athlète** et gardez-les à portée.
- Videz les **pions Athlète** sur la table.
- Distribuez **un dé par joueur**.

Recruter votre équipe de 4 athlètes

Pour une première partie, faites simple : chacun pioche **4 cartes Athlète au hasard**. Voilà, c'est votre équipe pour toute la partie, à raison d'un athlète par course.

Quand vous serez rodés, place au vrai **draft** ! Révélez deux fois plus de cartes que de joueurs (6 cartes à 3 joueurs, 8 à 4, etc.). Le joueur qui fait le plus gros dé commence, puis chacun choisit une carte dans le sens horaire. Arrivé au dernier joueur, on inverse le sens (c'est ce qu'on appelle un **draft en serpent**). On répète l'opération une deuxième fois pour arriver à 4 athlètes chacun.

Petit conseil de vieux briscard : les courses rapportent de plus en plus de points, donc gardez vos meilleures pépites pour la fin !

Le déroulement d'une course

Chaque partie se joue en **4 courses**. Voici comment se passe chacune d'elles.

Le lancement

Au début de chaque course, tout le monde révèle **simultanément** une carte Athlète de sa main. Vous prenez le pion correspondant et le posez sur la case Départ. Le premier joueur est désigné au dé pour la première course, puis pour les suivantes ce sera le joueur ayant fini **dernier** à la course précédente.

Votre tour de jeu

À votre tour, c'est simple comme bonjour :

- Vous lancez votre dé.
- Vous avancez votre pion du nombre de cases indiqué. C'est ce qu'on appelle votre

déplacement principal.

- Vous appliquez les pouvoirs qui se déclenchent (le vôtre, ceux des autres, le chaos ambiant...).

Puis c'est au tour du joueur à votre gauche. La course s'arrête **dès que le deuxième athlète franchit la ligne d'arrivée**. Le premier prend un Trophée en Or, le deuxième une Médaille d'Argent, et hop, on passe à la suite.

Bien comprendre les pouvoirs

C'est LE cœur du jeu. Chaque athlète a une capacité complètement folle. Certains pouvoirs sont **facultatifs** (marqués « pouvez »), d'autres sont **obligatoires**. Quand plusieurs pouvoirs se déclenchent en même temps, on suit cet ordre :

- D'abord les **cases spéciales** (piste Galère).
- Ensuite le **joueur actif**.
- Puis les **autres joueurs** dans le sens horaire.

Attention aux boucles infinies ! Si deux pouvoirs se renvoient la balle sans fin, faites la boucle **une seule fois** et on arrête là. Sinon vous serez encore là demain matin.

Les termes à connaître absolument

Un mini-lexique pour éviter les prises de tête. Notez que ce jeu est un cousin turbulent de titres comme [La Course des Tortues](#), en beaucoup plus déjanté.

- **Case Départ** : oui, elle compte comme une case !
- **Dépassement** : quand vous commencez derrière un athlète et terminez devant lui pendant le même déplacement.
- **Déplacement** : tout changement de case. Un déplacement de 0 case ne compte pas.
- **Partager une case** : deux athlètes arrêtés sur la même case. Attention, juste passer dessus ne compte pas !
- **Téléportation** : on déplace directement le pion, ça ne compte pas comme un déplacement (donc pas de dépassement, pas de pouvoirs liés au mouvement).
- **Trébucher** : on couche son pion. Au tour suivant, on ne lance PAS le dé, on redresse

juste son pion. Les pouvoirs restent actifs !

- **En tête / Dernière place** : l'athlète le plus proche de l'arrivée / le plus proche du Départ.

Les particularités de la Course Galère

La face verso du plateau ajoute du sel avec des cases spéciales :

- **Cases Étoile** : si vous vous y arrêtez, hop, un jeton Bronze 1 point !
- **Cases Flèche** : vous déplacent du nombre de cases indiqué dans le sens de la flèche (ça compte comme un déplacement distinct).
- **Cases OUPS !** : vous trébuchez. Pas de chance.

[IMAGE_MATERIEL]

Enchaîner les 4 courses

Une fois la première course terminée, on nettoie et on repart :

- Rangez les cartes et pions Athlète utilisés (ils ne reviendront plus, vous n'utilisez chaque athlète qu'une seule fois).
- Retournez le plateau pour alterner Pépère / Galère. Le programme classique c'est : **Pépère, Galère, Pépère, Galère.**
- Tout le monde révèle un nouvel athlète, le dernier de la course précédente commence.

Astuce stratégique : réfléchissez à quel athlète est le plus adapté à quelle piste ! Certains pouvoirs sont dévastateurs sur la Galère avec ses cases OUPS, d'autres brillent sur la Pépère plus classique.

Décompte des points

À la fin de la 4ème course, on additionne tout : Trophées en Or, Médailles d'Argent et jetons Bronze. Voici comment s'organisent les points (les valeurs sur les jetons Or et Argent sont croissantes selon la course).

Récompense	Comment l'obtenir	Valeur
Trophée en Or	Terminer 1er d'une course	Élevée (croissante à chaque course)

Récompense	Comment l'obtenir	Valeur
Médaille d'Argent	Terminer 2e d'une course	Moyenne (croissante à chaque course)
Jeton Bronze Étoile	S'arrêter sur une case Étoile (Galère)	1 point
Jeton Bronze 3 points	Échange contre 3 jetons de 1 point	3 points

En cas d'égalité, pas de départage : tout le monde a gagné, faites-vous un high five !

Les variantes à 2 ou 3 joueurs

Si vous n'êtes pas assez nombreux, pas de panique, deux variantes sont prévues pour maintenir le chaos !

À 2 joueurs

Vous draftez chacun **8 athlètes** (deux drafts en serpent de 8 cartes). À chaque course, chaque joueur envoie **2 athlètes** sur la piste, avec un dé par athlète. À votre tour, jouez vos deux athlètes l'un après l'autre, dans l'ordre que vous voulez.

À 3 joueurs avec doubles athlètes

Même principe : chacun se constitue une équipe de 8 athlètes (4 drafts de 6 cartes), et lance **2 athlètes par course**. Ça multiplie les combinaisons de pouvoirs, c'est délicieusement bordélique.

Dans les deux cas, vos propres athlètes comptent comme des « autres athlètes » pour les pouvoirs. Vous pouvez donc comboter avec vous-même !

[IMAGE_FIN]

Nos conseils pour bien débiter

Athlètes de Compète, c'est avant tout un jeu où on accepte le chaos. Voici quelques réflexes à

adopter pour maximiser votre plaisir (et vos chances de gagner).

- **Anticipez la valeur croissante des courses** : gardez vos gros bourrins (comme B.O.U.C.H.E. ou Lièvrapipe) pour les courses 3 et 4.
- **Lisez bien les pouvoirs avant le draft** : certains athlètes se combinent horriblement bien (Sac-à-Puces adore quand ça bouge de partout).
- **Ne visez pas toujours la première place** : viser la 2e place est souvent plus stratégique, surtout avec des athlètes lents mais malins.
- **En cas de doute sur une règle, lancez un dé pour trancher** et continuez à jouer. Le fun avant tout !

Si vous aimez les jeux avec des pouvoirs asymétriques et des interactions savoureuses, je vous recommande aussi de jeter un œil à [Arcana](#) ou à [Splendor Duel](#) pour vos soirées jeux. Et pour rester dans la course chaotique et familiale, [Bazar Bizarre](#) reste une pépite. Allez, à vos dés, prêts, partez !