

BIATHLON

BLAST

RÈGLES DU JEU



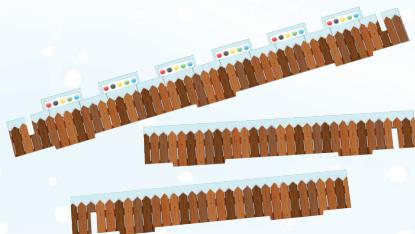
CONTENU DE LA BOÎTE



1 INSERT



1 PLATEAU DU SITE



1 BARRIÈRE DE TIR



1 NUAGE



6 PAIRES DE SKIS



6 MARQUEURS DE PULSATION



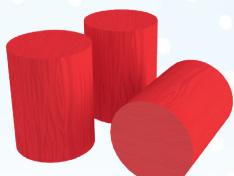
9 BOÎTES PLIABLES

(1 par biathlète + 1 pour les cartes Motivation)



100 CARTES SKI

(9 par biathlète + 28 cartes Motivation)



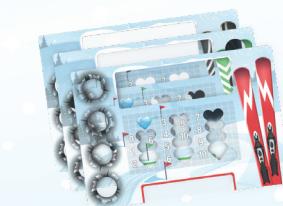
19 BALLES



8 FIGURINES DE BIATHLÈTES



1 CARTE PROFIL DES BIATHLÈTES



6 PLATEAUX JOUEURS



14 JETONS CIRE DE SKI



8 TUILES DE PRÉCISION



5 DÉS DE TIR

INTRODUCTION

Le biathlon est un sport olympique d'hiver aussi intense qu'unique. Il combine deux compétences bien distinctes : l'endurance du ski de fond et la précision du tir à la carabine. Les athlètes glissent sur des pistes enneigées, puis s'arrêtent sur la zone de tir pour viser des cibles lointaines. Chaque tir manqué entraîne une pénalité, ce qui fait de la précision sous pression un atout aussi décisif que la vitesse.

C'est un véritable défi d'endurance, de sang-froid et de timing. Une seule erreur... ou un sprint parfaitement placé... peut suffire à faire basculer la course.

APERCU DU JEU

Dans *Biathlon Blast*, vous incarnez un·e biathlète de haut niveau, prêt·e à tout donner sur la neige. À l'aide de votre deck personnel de cartes Ski, vous allez parcourir un terrain enneigé semé d'embûches, avec deux séances de tir décisives à maîtriser. Il vous faudra gérer votre pulsation, bien choisir vos actions... et tirer le meilleur parti de votre réserve limitée de balles et de cire de ski.

La course se déroule sur l'un des quatre parcours disponibles, chacun avec ses propres défis. Chaque biathlète possède ses atouts et son style : certains sont plus rapides, d'autres plus précis. Pour espérer l'emporter, il faudra adapter votre stratégie au terrain, au vent, et bien sûr à vos adversaires. Cela peut passer par un sprint en montée, une économie d'énergie bien pensée... ou un tir parfait sous pression.

La piste vous attend. Serez-vous à la hauteur ?



AVANT DE JOUER

Assemblez le cadre de rangement à l'intérieur de la boîte à l'aide des 4 éléments en carton pré découpés représentant les biathlètes. Alignez-les avec les repères correspondants sur les parois de la boîte. Placez ensuite la 5^e pièce, celle avec le logo *Biathlon Blast*, au centre, pour diviser la boîte en deux compartiments.

Détachez tous les éléments en carton et triez les cartes :

- 9 cartes Ski par biathlète
- 28 cartes Motivation (sans portrait)

Rangez ensuite pour chaque biathlète sa figurine en carton, sa tuile de Précision et ses cartes Ski dans sa boîte pliable. Disposez les boîtes à l'horizontale entre l'insert et les parois de la boîte.



MISE EN PLACE

1. Préparer le parcours

- 1 Retournez le plateau du site sur la face de votre choix, puis choisissez la piste *Courte* ou *Longue*. Pour une première partie, nous vous recommandons la piste *Bad Wolfsheim - Kurz* (*Courte*).
- 2 Fixez la barrière de tir à l'emplacement du stand de tir.
- 3 Placez le Nuage sur l'icône Temps calme  près du stand de tir.



2. Préparez votre équipement

Chaque joueur pioche au hasard une **paire de skis** (2 skis de la même couleur). Prenez ensuite le **plateau Joueur** et le **marqueur de la couleur** correspondante, ainsi que 3 **balles** .

Prenez ensuite la bonne quantité de **cire de ski** en fonction de votre couleur :

 : 2,  : 3,  : 4,  : 3,  : 2

Le joueur **Rouge** ne reçoit aucune cire de ski, mais commence avec 4 balles à la place.

Placez votre marqueur de couleur sur le chiffre 0  de votre plateau Joueur. Puis placez vos balles  et votre cire de ski  dans les emplacements prévus.

3. Choisissez votre biathlète

Ensuite, les joueurs choisissent leur biathlète dans l'ordre indiqué par la couleur de leurs skis.



Le joueur **Rouge** choisit donc en premier, suivi du **Noir**, et ainsi de suite. Cet ordre est appelé **ordre des couleurs de ski**, et il sert également à départager les égalités pendant la partie.

Prenez la **boîte pliable de votre biathlète**, qui contient :

- 1 figurine de biathlète
- 1 tuile de Précision
- 9 cartes Ski

Insérez la tuile de Précision dans l'emplacement prévu sur votre plateau Joueur  puis fixez votre figurine de biathlète sur vos skis. Prenez les cartes Ski en main.





Les six couleurs utilisées dans le jeu correspondent chacune à une compétence différente, comme indiqué ci-dessous. Vous pouvez facilement voir et comparer les performances de chaque biathlète dans ces domaines en consultant la **carte Profil des biathlètes** au moment de faire votre choix.

-  **PRÉCISION & INITIATIVE**
-  **SKI en montée**
-  **SKI SUR TERRAIN PLAT**
-  **SKI en descente**
-  **CONTRÔLE DE LA PULSATION**
-  **CONTRÔLE DU VENT**

4. Rassemblez la foule

Ouvrez la boîte pliable des cartes Motivation et sortez les **28 cartes Motivation**. Mélangez le paquet, puis placez les 2 premières cartes face visible sur le plateau du site **8**, **9**. Laissez le reste du paquet face cachée dans le troisième emplacement **10**.

5. Préparez le stand de tir

Lancez les **5 dés de tir** sur le stand de tir **11**. Cela définit leurs valeurs de départ, qui seront utilisées par certaines cartes. Les dés ne seront plus relancés tant qu'aucun joueur n'effectue d'action de tir.

6. Mettez-vous en place

Chaque joueur pioche au hasard 1 de ses 9 cartes et la place face visible à gauche de son plateau Joueur **12**. Cette carte devient la première de votre défausse, où elle restera jusqu'à ce que vous récupériez toutes vos cartes (comme expliqué plus loin).

Placez ensuite les biathlètes dans les emplacements de la grille **13** derrière la ligne de départ  , en utilisant la valeur d'initiative (le chiffre rouge en haut à gauche de la carte). Le joueur avec la plus haute initiative place son biathlète en premier, puis les autres suivent par ordre décroissant. En cas d'égalité, l'ordre des couleurs de ski est utilisé pour déterminer l'ordre.

REMARQUE !

Certaines cartes utilisent des icônes à la place de chiffres :

 : la valeur affichée sur le dé de cette couleur (ne le relancez pas)

 : le double de la valeur affichée

Tout est prêt ? Que la course commence !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Votre objectif est de trouver le bon équilibre entre vitesse sur les skis et précision au tir, pendant les 3 tours de piste.

Lors des 2 premiers tours, vous skiez jusqu'au stand de tir, vous tirez, puis vous terminez le tour par une courte portion. Au 3^e et dernier tour, vous partez directement vers la ligne d'arrivée. Commencez à skier dans la direction de la flèche ➡. Lorsque vous atteignez le panneau 🚗, suivez la piste Courte ou Longue choisie lors de la mise en place. Après votre deuxième séance de tir, suivez le panneau 🏁 qui vous indique le chemin vers la ligne d'arrivée.

Le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée remporte la course, mettant fin à la partie immédiatement.

Déroulement d'un tour

La partie se joue en manches. À chaque manche, tous les joueurs choisissent une carte Ski en même temps, puis jouent chacun leur tour :

1. TOUS LES JOUEURS :

- Choisissez carte
- Déterminez ordre du tour

2. JOUEUR PAR JOUEUR :

- Choisissez action
- Réalisez action :

DÉPLACEZ

AJUSTEZ PULSATION

CHANGEZ VENT

- Défaussez ou retirez carte

Dépensez des balles 🍑 et de la cire de ski 🥈🟩🟧🟨🟪🟪 pour améliorer vos performances :

- Les balles permettent de récupérer votre défausse ou d'augmenter vos chances de toucher des cibles lors du tir.
- La cire de ski renforce votre action en ajoutant du mouvement, en réduisant votre pulsation ou en vous permettant de changer le vent, selon sa couleur.

Vous pouvez en dépenser plusieurs à la fois, mais chaque jeton est à usage unique – utilisez-les au bon moment !

La carte Ski (anatomie)

INITIATIVE

Indique qui joue en premier à chaque manche.

ACTION DU HAUT

L'une des deux actions possibles.

Elle précise :
la distance que vous pouvez parcourir (A)
l'effet sur votre pulsation (B)
si vous pouvez changer le vent (C)
ce qu'il advient de la carte après utilisation (fond visuel) (D)

ACTION DU BAS

L'autre action que vous pouvez choisir.
Elle fonctionne de la même manière que celle du haut.



ICÔNE DE CERCLE

Cercle noir : 4 cartes identiques pour tous les joueurs
Cercle doré : 5 cartes propres à votre biathlète
Aucun cercle : cartes Motivation, obtenues pendant la course



1. TOUS LES JOUEURS

1a. Choisissez carte

Au début de chaque manche, **choisissez une carte de votre main** et placez-la face cachée juste en dessous de votre plateau Joueur, à l'endroit prévu à cet effet.

Tous les joueurs font leur choix en même temps. Si un problème de timing survient, utilisez l'ordre des couleurs de ski pour déterminer qui choisit en premier.

Une fois que tout le monde est prêt, **révélez les cartes en même temps**.

Si votre main est vide au début d'une manche, reprenez votre défausse en main, puis choisissez une carte à jouer. Si votre défausse est également vide, vous êtes éliminé de la course.



1b. Déterminez ordre du tour

Le joueur avec la valeur d'initiative la plus élevée (le chiffre **rouge** en haut à gauche de la carte) réalise son action en entier. Puis vient le joueur avec la deuxième initiative la plus élevée, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué. En cas d'égalité, utilisez l'ordre des couleurs de ski pour départager.



*Exemple : Dans une partie à deux joueurs, le joueur **Jaune** choisit la carte **Virtuoso**, qui a une initiative de 9, tandis que le joueur **Bleu** choisit la carte **Offset**, qui a une initiative de **2**. Comme le dé **rouge** indique 3, l'initiative du joueur **Bleu** devient $2 \times 3 = 6$. Le joueur **Jaune** joue donc en premier.*

2. JOUEUR PAR JOUEUR

2a. Choisissez action

Choisissez l'action du haut ou celle du bas sur votre carte. Ces actions sont décrites en détail aux pages 8 à 10.



2b. Réalisez action

Une fois votre action choisie, il est temps de l'exécuter. Chaque action se déroule en 3 étapes, dans cet ordre :

DÉPLACEZ



AJUSTEZ PULSATION



CHANGEZ VENT

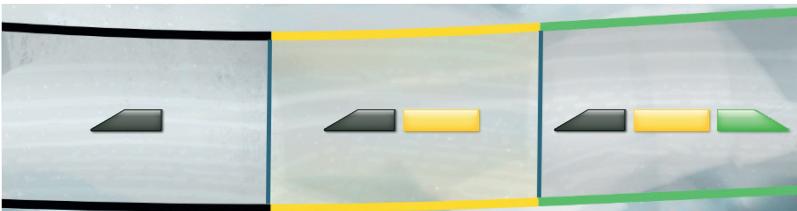


DÉPLACEZ



La première partie de chaque action indique **combien de pas vous pouvez effectuer** et sur quels types de terrain ils s'appliquent. Les pas peuvent aussi être utilisés sur un terrain plus facile.

- Pas pour le terrain **noir** (montée). Utilisables également sur le terrain **jaune** (plat) et **vert** (descente).
- Pas pour le terrain **jaune** (plat). Utilisables également sur le terrain **vert** (descente).
- Pas pour le terrain **vert** (descente) uniquement.



Vous pouvez utiliser vos pas dans n'importe quel ordre, en alternant librement montée, plat et descente au fil de votre déplacement. **Vous pouvez vous arrêter à tout moment**, même si vous n'avez pas utilisé tous vos pas.



Les cases du plateau, en dehors de leur type de terrain, existent sous deux formes :

- Les cases à voie unique accueillent 1 biathlète.
 - Les cases à double voie accueillent 1 biathlète par voie, séparés par une ligne pointillée.
- (Le stand de tir est une exception et peut accueillir les 6 biathlètes.)*

Vous pouvez traverser une case occupée par un autre biathlète, **mais vous devez terminer votre déplacement sur une case qui peut vous accueillir**. Une fois arrêté, tournez votre biathlète vers la **case suivante**. Si vous franchissez la ligne d'arrivée, laissez-le face vers l'avant.

Exemple : Wei évalue comment utiliser ses pas disponibles :

- **1** est une montée, elle doit donc dépenser 1 pas de montée pour y entrer.
- **2**, **3**, et **4** sont des descentes, elle peut donc utiliser 3 de ses 5 pas de descente pour les traverser.
- **5** est un terrain plat. Ses 2 pas de descente restants ne peuvent pas être utilisés ici, mais il lui reste 1 pas de montée, utilisable sur n'importe quel terrain, qu'elle peut employer pour entrer dans cette case.
- **6** est à nouveau une montée, mais sans pas de montée restants, elle ne peut pas l'atteindre.

Elle peut s'arrêter à tout moment. Dans ce cas, elle peut terminer son déplacement sur les cases **1** à **5**, ou rester sur place.

Remarque !

Vous devez vous arrêter au stand de tir. Placez votre biathlète sur le tapis de tir de la voie libre portant le numéro le plus bas, et tournez-le face aux cibles.

Franchir la ligne de départ

Lorsque vous franchissez la ligne de départ  , prenez 1 des 2 cartes Motivation face visible, ou piochez la première carte du paquet. Si vous prenez une carte face visible, remplacez-la immédiatement par une nouvelle carte du paquet.

Comme vous ne recevrez que 3 cartes Motivation pendant la course, choisissez avec soin. La première arrivera probablement dès le tour 1, alors n'oubliez pas de prendre un peu de motivation supplémentaire auprès de la foule !

AJUSTEZ PULSATION

Après vous être déplacé, ajustez votre pulsation en déplaçant le marqueur de pulsation sur votre plateau Joueur. Votre variation totale de pulsation est la somme de :

- **Le coût de l'action :** indiqué sur l'action que vous avez choisie
- **Aspiration :** $-1 \heartsuit$ si vous terminez derrière un autre joueur
- **Vent :** Vent de face : $+1 \heartsuit$ | Vent arrière : $-1 \heartsuit$

Votre pulsation ne peut pas descendre en dessous de 0. Si elle dépasse 10, vous êtes éliminé.

Coût de l'action

Si l'action a un coût en pulsation, il est indiqué à côté de \heartsuit .

- Un coût positif augmente votre pulsation
- Un coût négatif la réduit

Cire bleue :



Dépensez de la cire bleue pour réduire le coût de votre action.

Aspiration

L'aspiration réduit votre pulsation de $-1 \heartsuit$. Vous en bénéficiez si vous terminez votre déplacement exactement une case derrière un autre joueur. Vous n'êtes pas considéré « juste derrière » si vous êtes en diagonale sur une case à double voie.

REMARQUE !

Vous ne bénéficiez pas de l'aspiration si vous êtes tous les deux sur le stand de tir, puisque vous occupez la même case.

Vent

Le vent de face augmente votre pulsation de $+1 \heartsuit$, tandis que le vent arrière la réduit de $-1 \heartsuit$.

- VENT DE FACE :** Vous faites face au vent et vous ne bénéficiez pas de l'aspiration derrière un autre joueur.
- VENT ARRIÈRE :** Vous avez le vent dans le dos et aucun joueur n'est directement derrière vous (ce qui bloquerait l'effet du vent arrière).

Exemple : Fischer (Rouge) est à 3 cases derrière Wei (Noir) et fait face à un vent venant du nord. Il choisit l'action du haut de la carte Prime Time, qui lui permet ici de se déplacer jusqu'à 10 cases pour un coût en pulsation de $2 \heartsuit$. Cependant, sa variation totale de pulsation dépend aussi de l'endroit où il termine son déplacement, car les effets d'aspiration et de vent varient selon la position.

- | | | |
|--|---------------------|-----------------|
| | ASPIRATION | $-1 \heartsuit$ |
| | vent de face | $+1 \heartsuit$ |
| | vent arrière | $-1 \heartsuit$ |



Si Fischer termine sur la voie de droite, directement derrière Wei, l'ajustement du coût de son action est de $-1 \heartsuit$ (aspiration, pas d'effet de vent). Sur la voie de gauche, il est de $+1 \heartsuit$ (pas d'aspiration, vent de face). De même, s'arrêter derrière Olsson (Jaune) donne $-2 \heartsuit$ (aspiration, vent arrière), tandis que terminer juste devant elle n'entraîne aucun ajustement (pas d'aspiration, pas d'effet de vent).

Selon l'endroit où Fischer termine, l'ajustement du coût de son action varie de $-2 \heartsuit$ à $+1 \heartsuit$. Cela signifie qu'en incluant le coût de l'action, la variation totale de pulsation peut aller de $0 \heartsuit$ à $3 \heartsuit$.

CHANGEZ VENT

Après avoir ajusté votre pulsation, si votre action montre le symbole du vent , vous pouvez changer la direction du vent.

Cire blanche :



Dépensez 1 cire blanche pour traiter votre action comme si elle comportait le symbole du vent.

Pour changer la direction du vent, placez le nuage à côté du plateau du site, sur l'un des points cardinaux (Nord, Est, Sud ou Ouest) pour indiquer d'où vient le vent. Pour représenter un temps calme, placez le nuage sur l'icône Temps calme près du stand de tir.

2c. Défaussez ou retirez la carte

Lorsque vous terminez une action, la carte est soit défaussée, soit retirée du jeu.

Si l'action a un **fond clair enneigé**, placez la carte dans votre défausse, à gauche de votre plateau Joueur. Vous pourrez récupérer ces cartes lorsque votre main sera vide ou en dépensant 1 balle.

Si l'action a un **fond plus sombre et glacé**, retirez la carte du jeu. Mettez-la de côté : vous ne l'utiliserez plus.



AU STAND DE TIR

Lorsque vous commencez votre tour au stand de tir, les choses se passent un peu différemment.

Vous jouez toujours une carte Ski, mais uniquement pour son initiative. Vous n'utilisez pas du tout ses actions.

À la place, lorsque vient votre tour, **choisissez l'une des deux actions du stand de tir indiquées sur le plateau du site :**

- Attendre, et *rester* sur le tapis de tir (fond bleu standard)
- Tirer, et *quitter* le tapis de tir (fond rouge)

Ensuite, effectuez l'action et défaussez ou retirez votre carte, selon ce qui est indiqué pour l'action du stand de tir choisie. Cela signifie par exemple que vous pouvez utiliser de la cire de ski pour améliorer votre action, et que vous devez tenir compte des effets d'aspiration et de vent.

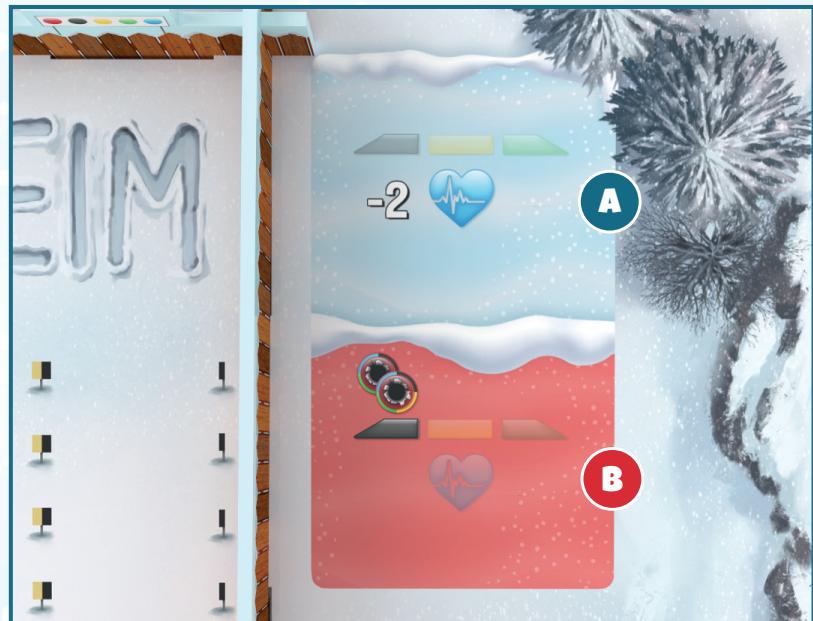
L'attente **A**

Lorsque vous choisissez l'action Attendre, vous restez sur le stand de tir sans tirer. La cire **bleue** et la cire **blanche** peuvent toujours être utilisées, mais les autres couleurs de cire de ski sont perdues puisque vous ne bougez pas.

Tirer **B**

Lorsque vous choisissez l'action Tirer, vous tentez d'atteindre 5 cibles en lançant 5 dés.

Contrairement au biathlon réel, où les tirs manqués entraînent des pénalités, dans Biathlon Blast vous êtes récompensé pour chaque cible touchée. Plus vous touchez de cibles, plus votre action devient puissante, transformant ainsi votre précision en un tour plus efficace.



Commencez par effectuer une courte séquence de tir pour déterminer la puissance de votre action :

- Lancez les dés
- Comptez vos touches
- 1. Chaque dé qui atteint votre valeur de Précision rapporte
- 2. Vent de travers : | Temps calme :
- 3. Dépensez des balles pour obtenir des touches supplémentaires
- Utilisez vos touches pour alimenter l'action Tirer

LANCER LES DÉS

Lancez les 5 dés de tir à l'intérieur de la zone de tir. En dehors de la mise en place, c'est le seul moment où les dés sont lancés pendant la partie.

COMPTER VOS TOUCHES

Votre valeur de Précision est indiquée sur votre plateau Joueur, juste au-dessus du marqueur de pulsation. Elle diminue à mesure que votre pulsation augmente. Il existe trois niveaux de Précision, selon que votre pulsation est basse (0-2), moyenne (3-6) ou élevée (7-10).

Chaque dé de tir (valeur de 0 à 5) rapporte  s'il atteint votre valeur de Précision.

Par exemple, une Précision de  signifie que vous touchez sur un résultat de 1 à 5, en ratant seulement sur 0. Une Précision de  signifie que vous touchez sur un résultat de 2 à 5, en ratant sur 0 et 1.

Après avoir compté vos touches, ajustez le total en fonction du vent. Le vent de travers retire  (minimum 0), tandis qu'un temps calme ajoute  (maximum 5).

VENT DE TRAVERS : Le vent souffle de votre gauche ou de votre droite.

TEMPS CALME : Le nuage est placé sur l'icône Temps calme .

Balle rouge :



Dépensez des balles après avoir lancé les dés et appliqués les effets du vent, jusqu'à un maximum de 5 touches au total.

UTILISER VOS TOUCHES

Une fois votre nombre de touches déterminé, utilisez-le pour booster votre action Tirer.

Le symbole  présent sur certaines actions Tirer signifie que vous obtenez deux fois votre nombre de touches. Par exemple,  vous donne 2 pas de montée par touche. Pour 0 à 5 touches, cela correspond à 0, 2, 4, 6, 8 ou 10 pas de montée.

Ensuite, réalisez l'action comme vous le feriez pour une action normale. Cependant, même si vous n'avancez pas, vous devez quitter le stand de tir et vous tourner vers la case suivante, au lieu de rester face aux cibles.

Exemple : Pinto se trouve au stand de tir de Port Rock et joue la carte Carnival. Lors de son tour, elle choisit l'action Tirer à fond rouge sur le plateau du site et lance les dés. Avec une pulsation de 5, sa Précision est de , ce qui signifie qu'elle touche avec tous les dés affichant 3 ou plus.

Pinto obtient 2 touches (noir et bleu), et la condition de temps calme ajoute , pour un total de 3 touches. Elle pourrait dépenser des balles pour obtenir encore plus de touches, mais choisit de ne pas le faire. Le nombre de pas de montée disponibles est égal au double du nombre de touches. L'action qu'elle peut réaliser ressemble donc à ceci :

3 touches

Pinto dispose ainsi de 6 pas de montée sans aucun coût en pulsation. Cependant, comme l'action Tirer a un fond plus sombre et glacé, sa carte Carnival est retirée du jeu.

ZONES COACH

Les Zones Coach sont des emplacements spécifiques du parcours où les coaches offrent un coup de pouce aux joueurs qui y terminent leur déplacement.

Vous ne gagnez pas de jetons, mais vous recevez directement l'effet indiqué (balles ou cire de ski), comme si vous les aviez.

Vous devez utiliser ce bonus dès le premier tour où il peut s'appliquer, c'est-à-dire :

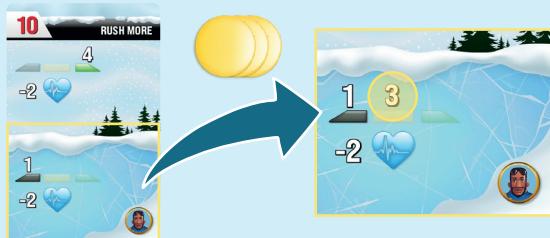


sont utilisés pendant le **même tour**, avant la fin de votre action
sont utilisés à votre **tour suivant**

N'importe quel joueur peut profiter d'une Zone Coach, quelle que soit la couleur de ses skis. Le nombre d'icônes dans une Zone Coach indique combien de balles ou de cire de ski le bonus représente.

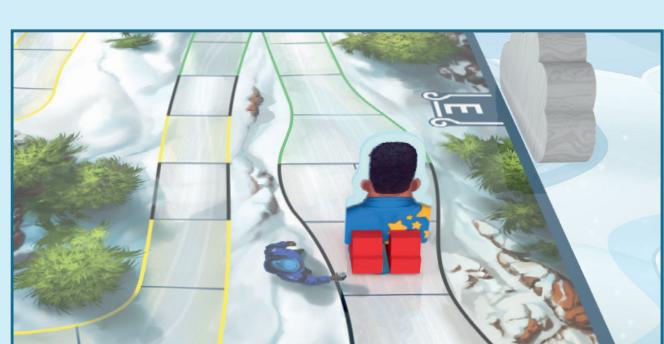


Exemple : Lors de son dernier tour, Owens termine son déplacement dans une Zone Coach jaune 🐾 avec 🟡. Il reçoit donc l'effet de 3 cires jaunes ce tour-ci, ce qui lui donne des pas supplémentaires utilisables sur terrain plat et en descente. Ainsi, s'il choisit l'action du bas de la carte Rush More, au lieu d'atteindre seulement 1, il peut aller jusqu'à 2.

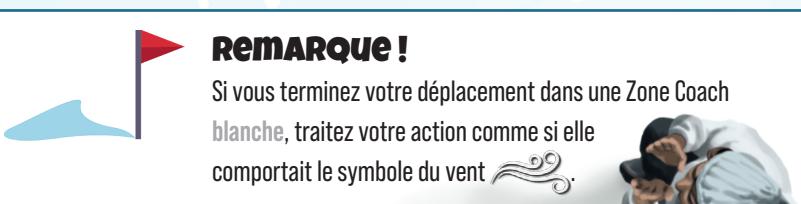
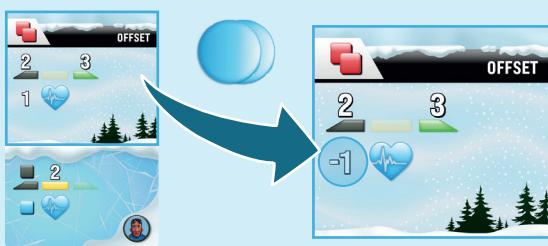


REMARQUE !

Si vous avez terminé votre déplacement dans une Zone Coach **rouge** au tour précédent, vous pouvez soit dépenser la balle 🟢 pour récupérer votre défausse, soit gagner +1 🟢 après un tir.



Exemple : Lors de son tour, Owens termine son déplacement dans une Zone Coach bleue 🐨 avec 🟢. Le coût de l'action du haut de la carte Offset est de 1 🤡, mais il reçoit l'effet de 2 cires bleues, ce qui réduit ce coût de -2 🤡. La variation totale de pulsation devient donc -1 🤡.



REMARQUE !

Si vous terminez votre déplacement dans une Zone Coach blanche, traitez votre action comme si elle comportait le symbole du vent 🌬.

VICTOIRE

La partie se termine lorsqu'un joueur franchit la ligne d'arrivée avec une pulsation de 10 ou moins.

S'il dépasse 10 à cause de son action, il est éliminé à la place, et la course continue.

Lorsqu'un vainqueur est déclaré, la manche s'arrête immédiatement, même si d'autres joueurs n'ont pas encore joué leur tour. Les joueurs restants sont classés en fonction de leur distance à la ligne d'arrivée, les égalités étant départagées par l'ordre des couleurs de skis.

COUPE DU MONDE

Dans la Coupe du Monde, vous enchaînez une série de **4 courses palpitantes** pour couronner le grand champion de *Biathlon Blast*. Chaque course suit la même mise en place qu'une partie classique, mais avec une variante gratifiante qui récompense les meilleures performances.

Lors de la 1^{re} course, les joueurs reçoivent leurs couleurs de skis au hasard, comme dans une partie standard. **À partir de la 2^e course, les joueurs choisissent leur couleur de skis** selon l'ordre d'arrivée de la course précédente : le vainqueur choisit en premier, puis le 2^e, et ainsi de suite. Comme la couleur de skis détermine aussi l'ordre de choix des biathlètes, choisir les skis **rouges**, par exemple, vous place en tête de file.



	PETER	MARY	KIM	CARL
BAD WOLFSHEIM				
LANG	1	3	2	4
KURZ	2	1	3	4
PORT ROCK				
SHORT	4	3	2	1
LONG	4	1	3	2
	11	8	10	11

Score : le 1^{er} marque 1 point, le 2^e marque 2 points, et ainsi de suite, jusqu'au 6^e. Les joueurs éliminés avant que le vainqueur ne termine sont classés derrière tous les autres restants. Par exemple, dans une course à 4 joueurs, si un joueur est éliminé en premier, il prend la 4^e place. Si un autre est éliminé plus tard, il prend la 3^e place, et ainsi de suite.

Vainqueur de la Coupe du Monde : après 4 courses, le joueur avec le score total le plus bas remporte le titre de champion. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le meilleur classement lors de la dernière course qui l'emporte.

La route vers la gloire commence sur le site de *Bad Wolfsheim*, où vous attendent deux parcours radicalement différents. Mais tous deux partagent un dernier tour très court, qui rend la précision au tir décisive pour décrocher la victoire.

Course 1 - La piste Lang : Un début éprouvant avec des montées raides, des virages serrés et un rythme implacable. Ce parcours mettra à l'épreuve toute votre force et votre endurance.



Course 2 - La piste Kurz : Un parcours éclair où seule la vitesse compte. Gardez votre pulsation sous contrôle... ou vous risquez de manquer vos tirs les plus cruciaux au pire moment !

La compétition se déplace maintenant à *Port Rock*, un site réputé pour sa dernière montée étroite et impitoyable, où chaque pas vers la ligne d'arrivée devient une véritable lutte pour la position.

Course 3 - La piste Short : Un parcours exigeant aux terrains variés. Le long dernier tour permet de rattraper des tirs manqués, mais les vents changeants peuvent vite en faire une épreuve impitoyable.



Course 4 - La piste Long : Un affrontement final marqué par deux montées redoutables. Vous devrez mobiliser endurance et stratégie, mais c'est la dernière ascension qui sacrera le champion !

CRÉDITS

Conception du jeu : Carl Tenland, Lars Max Jensen

Production : Chris Solis

Développement : John Brieger

Illustration : Alexandro Ockyno, Damien Mammoliti

Design graphique : Katherine Boils

Tests simulés : Seth Nielsen

Traduction : Maxence Homont

Tests de jeu :

Allan Gregersen, Andrea Klemming, Andreas Jakobsen, Andreas Mann Kjeldsen, Andreas Voigt Dalgaard, Anna Søgaard Ambrosi, Annika Zimmermann, Aslak Olofsson, Benjamin Aagren, Benjamin Emborg, Bertram Müller, Birgitte Rahbek Kornum, Bo Velds Andresen, Boris Garcevic, Brenna Noonan, Cassandra Tenland, Cecilie Ryhmer Hessellund, Christian Kirk, Christian Sabroe, Daniel Cortes, Dann May, Elisia Foo, Emil Fredfeldt, Emil Hofman, Filippa Edcrona, Flemming Michael Hansen, Flemming Salomon Christensen, Frank Rasmussen, Fredrik Gard, Frida Rahbek Kornum, Gitte Salomon Christensen, Gustav Bille Gørtz, Helena Nielsen, Henrik Syberg Jespersen, Hjalte Heikel Øster, Ida Lundqvist Jensen, Inge Li Gørtz, Jacob Engelbrecht Gollander, Jacob Jaskov, Jakob Houe, Janus Schmidt, Jeppe Rønnow, Jeppe Woetmann Nielsen, Jesper Salomon Engelbrecht, Johannes Müller, Jonas Grøn, Jonas Henriksen, Jonathan Salomon, Jurgen Stuyck, Kasper Lapp, Katrin Bamdeg-Hvolbek, Katrine Witt Andersen, Kira Langesen, Kurt Holm Jensen, Lasse Geert Jensen, Lauge Rønbjerg, Liesbeth Macours, Lærke Pade, Mads Conradsen, Marie Kragh, Marie Rahbek Kornum, Marie-Louise Juul, Markus Müller, Martin Eggert, Martin Everhøj, Martin Rahbek Kornum, Martin Vestergaard, Mathilde Diers, Merete Wedel Svendsen, Michelle Salomon Engelbrecht, Michelle Wandegren, Monika Wandegren, Morten Frølich, Nathalie Nordahl Skjoldborg Rammeskow, Nick Mikkelsen, Niklas Boesen, Nikolaj Trampedach, Oline Jensen, Oskar Conradsen Liljegren, Patrick Rauff, Peter Holm Larsen, Philip Bille, Ruben Engmose, Silas Jensen, Sofia Gard, Sorush Aini, Stinus Rønnow Pade, Sune Radich Vestergaard, Tajs Hviid Pedersen, Thomas Hansen, Thomas Jensen, Thomas Palme, Thomas Tenland, Thorbjørn Kristiansen, Tim Garder, Tonje Kragbæk, Tor Juul Groth, Torben Peitersen, Trine Bruun, Vitus Jensen, Ziggy Langesen



TOUR D'HONNEUR

Avant de conclure, voici quelques conseils rapides pour vous aider à mieux saisir les subtilités du jeu et à jouer de façon encore plus efficace. Ces détails ne sont pas indispensables pour jouer, mais ils ajoutent un peu de saveur et permettent de mieux apprécier chaque biathlète.

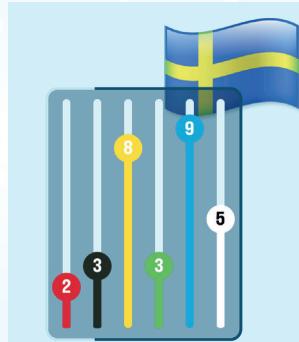
Trouver le bon moment

Chaque action possède au moins un endroit sur un parcours où elle s'intègre parfaitement.

Lorsqu'elle est jouée à ce moment précis, ses pas correspondent exactement au type de terrain qui arrive, ce qui la rend particulièrement efficace. Ces moments idéaux ne sont pas toujours faciles à atteindre, mais ils peuvent faire toute la différence entre une arrivée correcte et la victoire !

Couleurs des drapeaux = Niveau de compétence

Ces drapeaux colorés ne sont pas qu'un élément décoratif. Ils mettent en valeur les forces et faiblesses de chaque biathlète. Plus une couleur apparaît dans le drapeau d'un biathlète, plus il excelle dans cette compétence. Si une couleur est absente, cela signifie qu'il est en dessous de la moyenne dans ce domaine.



Exemple : la biathlète suédoise Olsson brille en bleu et en jaune, avec un excellent contrôle de sa pulsation et une grande maîtrise du ski sur terrain plat. Mais lorsque vient son tour au stand de tir, mieux vaut que la foule se mette à l'abri !

- PRÉCISION & INITIATIVE
- SKI SUR TERRAIN PLAT
- CONTRÔLE DE LA PULSATION

À noter qu'une forte valeur en rouge signifie que le biathlète est doué en précision, en initiative ou dans les deux. Comme l'équilibre entre ces deux compétences diffère selon les biathlètes, le prochain conseil vous sera bien utile pour repérer leur précision en un coup d'œil.

Dossards = Précision

Les numéros de dossard des biathlètes ne sont pas là pour faire joli. Ils indiquent leur précision au tir. Le numéro correspond à leur niveau de précision selon qu'ils ont une pulsation basse, moyenne ou élevée. Ainsi, le 244 d'Owens signifie qu'il touche sur des résultats de 2 ou plus avec une pulsation basse, et sur 4 ou plus avec une pulsation moyenne ou haute.



Owens arbore beaucoup de rouge sur son drapeau. Pour lui, cela signifie une initiative fulgurante. Sa précision peut parfois en pâtrir, mais lorsqu'il faut faire la différence, il laisse tout le monde derrière lui.



RÉFÉRENCE

Déroulement d'un tour

1. TOUS LES JOUEURS :

a. Choisissez carte



b. Déterminez ordre du tour

2. JOUEUR PAR JOUEUR :

a. Choisissez action



b. Réalisez action :

DÉPLACEZ



AJUSTEZ PULSATION



CHANGEZ vent



c. Défaussez ou retirez carte



Compétence

Icone

Départage des égalités



Précision & Initiative



Ski en montée



Ski sur terrain plat



Ski en descente



Contrôle de la pulsation



Contrôle du vent



Nombre de touches



Nombre de touches ×2



Valeur du dé affichée*



Valeur du dé affichée* ×2

* Utilisez la valeur actuellement affichée. Ne lancez pas le dé.