



Une variante pour Ski Tour : Biathlon

de Guillaume LUTON

INTRODUCTION

Ces règles avancées pour Ski Tour : Biathlon vous permettront :

- de rapprocher le jeu d'une véritable simulation en introduisant des éléments tels que la récupération, la distinction entre tir couché et tir debout ou le vent.
- de jouer en solo ou d'agrémenter vos parties à 2 joueurs grâce à des concurrents dirigés par un système d'IA.

Pour jouer à Advanced Ski Tour : Biathlon, vous devrez préalablement imprimer les plateaux spéciaux que vous trouverez dans les pages suivantes.

NB : cette variante n'a été approuvée ni par l'auteur Tobias Olsson ni par Tea Time Productions. Elle n'a par conséquent aucun caractère officiel.

ORDONNANCEMENT DU TOUR DE JEU

Sur un tour de jeu, les joueurs jouent dans l'ordre de leur position dans la course. Ainsi, le joueur dont le biathlète est en tête joue en premier.

RÉCUPÉRATION

Les plateaux ont une colonne supplémentaire appelée Recover (Récupération). Après avoir lancé les dés, vous pouvez choisir de placer les 6 sur la colonne Récupération.

À votre tour, vous pouvez choisir d'utiliser la colonne Récupération. Dans ce cas :

- vous avancez de 1 case, quel que soit le nombre de dés présent sur la colonne.
- vous ne pouvez pas dépenser d'énergie sur ce tour (pour utiliser une autre colonne ou pour vous placer sur la même case qu'un concurrent).
- vous pouvez remonter d'un cran autant de marqueurs Stamina (Énergie) qu'il y a de dés sur la colonne, en commençant par les marqueurs les plus en bas puis les plus à droite.

Comme pour une colonne classique, les dés ainsi utilisés rejoignent votre réserve de dés disponibles à la fin de votre tour.

ASPIRATION

Il n'est pas possible de profiter d'un Drafting (Aspiration) lorsque vous vous situez sur une case de montée (case rouge).

TIRS

Une course se dispute sur un parcours entrecoupé de 4 passages au pas de tir (5 tirs à chaque passage) : 2 passages au tir couché puis 2 passages au tir debout.

Pour déterminer la réussite d'un tir, lancez un d20. Pour chacun de vos tirs, vous devez atteindre le score indiqué par la colonne P (tir couché) ou S (tir debout) en fonction de votre niveau d'énergie.

Lorsque vous êtes sur le pas de tir, **n'utilisez pas les dés de votre plateau** pour déterminer le nombre de tirs à tenter sur votre tour de jeu. Vous pouvez tenter autant de tirs que vous le souhaitez sur votre tour **mais** pour chaque tir supplémentaire tenté au-delà du premier, le score à atteindre pour réussir le tir est augmenté de 1. Ainsi, le deuxième tir sur un tour voit sa difficulté augmentée de 1, le troisième voit sa difficulté augmentée de 2, et ainsi de suite.

De plus, **vosre tour prend fin dès que vous avez raté deux tirs dans le même tour de jeu.**

Vous devez effectuer un tour de pénalité pour chaque tir manqué.

Lorsque vous avez effectué votre cinquième tir, enlevez la moitié des dés dans chaque colonne (arrondie à l'entier supérieur) et placez-les dans votre réserve de dés disponibles.

VENT

Pour chaque passage au tir, le premier joueur à entrer sur le pas de tir lance 1d6 pour déterminer la force du vent pour la séance de tir à venir :

- 1 / 2 / 3 : vent nul.
- 4 / 5 : vent léger ⇒ la difficulté des tirs à venir est augmentée de 1.
- 6 : vent fort ⇒ la difficulté des tirs à venir est augmentée de 2.

BIATHLETES IA

Afin de jouer en solo ou pour agrémenter les parties à deux joueurs, vous pouvez jouer avec deux biathlètes IA contrôlés par le jeu (biathlètes IA) : Martin et Ole. Chacun de ces concurrents dispose de son propre plateau.

Il est recommandé d'utiliser les deux biathlètes IA pour une partie en solo et un seul d'entre eux pour une partie à deux joueurs.

Déplacement

Lorsque vient le tour d'un biathète IA, lancez 1d6 et suivez les instructions de son plateau. Seule exception : un biathète IA qui peut bénéficier d'une aspiration de 4 cases ou plus accepte cette aspiration ; il ne lance pas de dé pour se déplacer sur ce tour.

Un biathète IA prend toujours la trajectoire la plus courte. Si deux trajectoires ont pour effet de positionner un biathète IA au même niveau d'avancement dans la course, celui-ci prend la trajectoire qui lui coûte le moins d'énergie.

Tir

Au tir, un biathète IA tire toujours deux balles lors de son premier tour sur le pas de tir et trois balles lors de son deuxième tour.



ACTIVE DICE COLUMNS

6	6	6	6
↑	↑	↑	↑
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

RECOVER

6
6
6
6
6
6

SPRINT

WIND

1 / 2 / 3 : no wind
 4 / 5 : light wind ⇒ +1 on shots difficulty
 6 : strong wind ⇒ +2 on shots difficulty

FRANCE



P	S	STAMINA			
3	4				
5	6				
7	8				
9	10				

Shooting



+1 on shot difficulty for each shot after the first one in the turn.

ACTIVE DICE COLUMNS

6	6	6	6
↑	↑	↑	↑
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

RECOVER

6
6
6
6
6
6

SPRINT

WIND

1 / 2 / 3 : no wind
 4 / 5 : light wind ⇒ +1 on shots difficulty
 6 : strong wind ⇒ +1 on shots difficulty

NORWAY



P	S	STAMINA			
3	4				
5	6				
7	8				
9	10				

Shooting



+1 on shot difficulty for each shot after the first one in the turn.

ACTIVE DICE COLUMNS

6	6	6	6
↑	↑	↑	↑
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

RECOVER

6
6
6
6
6
6

SPRINT

WIND

1/2/3 : no wind
 4/5 : light wind ⇒ +1 on shots difficulty
 6 : strong wind ⇒ +2 on shots difficulty

ITALY



P	S	STAMINA
3	4	
5	6	
7	8	
9	10	

Shooting



+1 on shot difficulty for each shot after the first one in the turn.

ACTIVE DICE COLUMNS

6	6	6	6
↑	↑	↑	↑
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

RECOVER

6
6
6
6
6
6

SPRINT

WIND

1/2/3 : no wind
 4/5 : light wind ⇒ +1 on shots difficulty
 6 : strong wind ⇒ +2 on shots difficulty

AUSTRIA



P	S	STAMINA
3	4	
5	6	
7	8	
9	10	

Shooting



+1 on shot difficulty for each shot after the first one in the turn.

ACTIVE DICE COLUMNS

6	6	6	6
↑	↑	↑	↑
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

RECOVER

6
6
6
6
6
6

SPRINT

WIND

1/2/3 : no wind
 4/5 : light wind ⇒ +1 on shots difficulty
 6 : strong wind ⇒ +2 on shots difficulty

GERMANY



P	S	STAMINA			
3	4				
5	6				
7	8				
9	10				

Shooting



+1 on shot difficulty for each shot after the first one in the turn.

ACTIVE DICE COLUMNS

6	6	6	6
↑	↑	↑	↑
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

RECOVER

6
6
6
6
6
6

SPRINT

WIND

1/2/3 : no wind
 4/5 : light wind ⇒ +1 on shots difficulty
 6 : strong wind ⇒ +2 on shots difficulty

RUSSIA



P	S	STAMINA			
3	4				
5	6				
7	8				
9	10				

Shooting



+1 on shot difficulty for each shot after the first one in the turn.

ACTIVE DICE COLUMNS

6	6	6	6
↑	↑	↑	↑
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

RECOVER

6
6
6
6
6
6

SPRINT

WIND

1/2/3 : no wind
 4/5 : light wind ⇒ +1 on shots difficulty
 6 : strong wind ⇒ +2 on shots difficulty

UKRAINE



P	S	STAMINA			
3	4				
5	6				
7	8				
9	10				

Shooting



+1 on shot difficulty for each shot after the first one in the turn.

ACTIVE DICE COLUMNS

6	6	6	6
↑	↑	↑	↑
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

RECOVER

6
6
6
6
6
6

SPRINT

WIND

1/2/3 : no wind
 4/5 : light wind ⇒ +1 on shots difficulty
 6 : strong wind ⇒ +2 on shots difficulty

CZECH REP.



P	S	STAMINA			
3	4				
5	6				
7	8				
9	10				

Shooting



+1 on shot difficulty for each shot after the first one in the turn.

MOVE PROCEDURE

On Martin's turn, roll a d6 and apply the result.

⇒ On last turn, Martin benefits a 1 step bonus on every move.



Reroll the dice.
Add 1 to Martin's move on that turn.



Martin advances 2 steps ahead.
Martin recovers 1 stamina.



Martin advances 2 steps ahead.



Martin advances 3 steps ahead.



Martin advances 4 steps ahead.
Martin loses 1 stamina.



Martin advances 5 steps ahead.
Martin loses 1 stamina.

WIND

1 / 2 / 3 : no wind

4 / 5 : light wind ⇒ +1 on shots difficulty

6 : strong wind ⇒ +2 on shots difficulty

MARTIN



P	S	STAMINA			
2	3				
4	5				
6	7				
8	9				

Shooting



+1 on shot difficulty for each shot after the first one in the turn.
Turn 1 : 2 shots - Turn 2 : 3 shots

MOVE PROCEDURE

On Ole's turn, roll a d6 and apply the result.

⇒ On last turn, Ole benefits a 1 step bonus on every move.



Reroll the dice.
Add 1 to Ole's move on that turn.



Reroll the dice.
Ole recovers 1 stamina.



Ole advances 2 steps ahead.



Ole advances 3 steps ahead.



Ole advances 4 steps ahead.
Ole loses 1 stamina.



Ole advances 5 steps ahead.
Ole loses 1 stamina.

WIND

1 / 2 / 3 : no wind

4 / 5 : light wind ⇒ +1 on shots difficulty

6 : strong wind ⇒ +2 on shots difficulty

OLE



P	S	STAMINA			
3	4				
5	6				
7	8				
9	10				

Shooting



+1 on shot difficulty for each shot after the first one in the turn.
Turn 1 : 2 shots - Turn 2 : 3 shots