



BIATHLON CRYSTAL GLOBE

édition spéciale

Annecy Le Grand-Bornand



2-12



7+



60'

PRÉSENTATION DU JEU

BIATHLON CRYSTAL GLOBE est une simulation de course de biathlon qui alterne ski de fond et phases de tirs. À vous de gérer au mieux les paramètres de votre course et vos prises de risque lors des redoutées séances de tir. Suspense et coups de théâtre sont garantis.

*Trois niveaux de règles sont proposés : **LUDIQUE** ★, **TACTIQUE** ★★ et **STRATÉGIQUE** ★★★ de la plus simple pour jouer en famille, aux plus complètes pour jouer plus tactique entre férus de biathlon. Les plus passionnés pourront même disputer une saison complète et remporter ce fameux Globe de Cristal.*

OBJECTIFS DU JEU

Bien sûr, votre objectif est de franchir en tête la ligne d'arrivée. Pour cela, il faudra effectuer un nombre de tours défini à l'avance tout en s'arrêtant à chaque tour sur le pas de tir pour tenter de mettre 5 balles dans les cibles.

Il n'y a pas de tactique gagnante entre prise de risque et sécurité. L'intérêt de ce jeu est de devoir allier deux stratégies en une : rapidité sur les skis et efficacité aux tirs.

Soyez patient sur le pas de tir, vous serez sans doute tenté de tirer vos 5 balles en un tour, mais ce n'est pas toujours le bon choix.

À la météo incertaine, aux chutes, aux attaques, aux coups de pompe, aux alliances sur le parcours viendront s'ajouter les bons ou mauvais choix sur le pas de tir pour une épreuve passionnante.

Adaptez votre niveau de risques au tir en fonction de la situation et des événements de courses.

BIATHLON CRYSTAL GLOBE ne réserve la victoire qu'aux plus grands champions : les meilleurs tacticiens, les grands stratèges et les plus sages des compétiteurs.

CONTENU DE LA BOITE

- 1 plateau de jeu,
- 3 dés spéciaux de déplacement (un blanc, un gris et un noir),
- 5 dés spéciaux pour le tir (les 5 dés colorés),
- 1 dé bleu **Événements**,
- 12 biathlètes,
- 12 socles (4 blancs, 4 gris et 4 noirs),
- 12 fiches de tir individuelles (1 pour chaque biathlète)
- 12 paquets de cartes Énergie identifiés aux couleurs de chacun des joueurs,
- 12 cartes Forme du jour,
- 60 cibles bicolores blanc pour les tirs réussis et rouge pour les tirs ratés,
- 1 marqueur de vent,
- 2 livrets de règles.



LES BIATHLÈTES

Chaque équipe nationale est composée de 2 ou 4 biathlètes. Chaque biathlète possède ses propres caractéristiques, déterminées par la couleur de son paquet de cartes Énergie et du socle qui y figure.



Le biathlète socle blanc
est PLUS ADROIT AU TIR
et MOINS RAPIDE SUR LA PISTE.
Il lance le dé blanc.



Le biathlète socle gris
est RÉGULIER AU TIR
ET SUR LA PISTE.
Il lance le dé gris.



Le biathlète socle noir
est PLUS RAPIDE SUR LA PISTE
et MOINS ADROIT AU TIR.
Il lance le dé noir.

Choisissez les biathlètes que vous voulez jouer. **Prenez leurs fiches de tir et leurs paquets de cartes Énergie** correspondants. Insérez la silhouette de votre biathlète dans le socle de couleur appropriée.

Lors de votre première partie, nous vous conseillons de ne jouer qu'un seul biathlète.
Vous pourrez ensuite en jouer davantage.

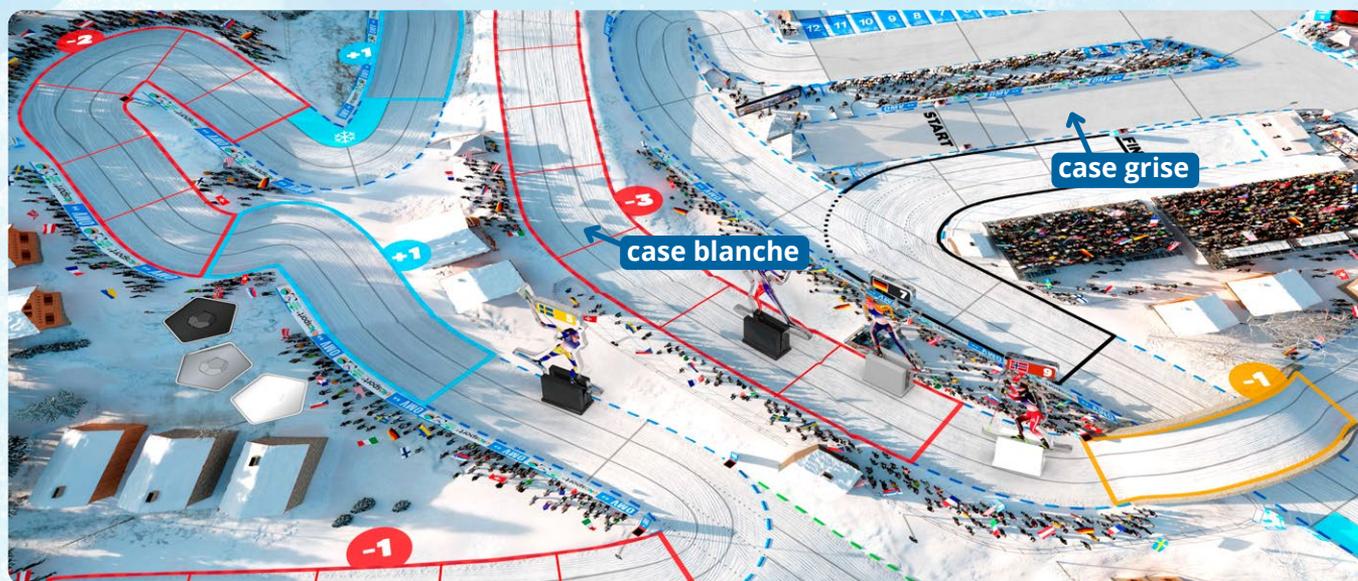
BCG vous permet aussi d'organiser de grandes rencontres pouvant réunir jusqu'à 12 joueurs différents.

LE PARCOURS

La piste est divisée en **GRANDES CASES GRISSES** (au départ, sur le pas de tir et sur l'anneau de pénalité) et en **PETITES CASES BLANCHES** (sur le reste du parcours).

- Une **case blanche** ne peut recevoir qu'un seul biathlète.
- Sur une **case grise**, plusieurs biathlètes peuvent se retrouver ensemble,

NOTE : Dans les cases grises, il n'y a ni  **ASPIRATION** (★), ni  **RÉCUPÉRATION** (★★), ni  **PASSAGE OBSTRUÉ** (★★★).



Le tracé de la piste peut comporter 6 types de zones :

- LE PLAT,
- LES MONTÉES **encadrées en rouge**,
- LES DESCENTES **encadrées en bleu**,
- LES BOSSES **encadrés en jaune**,
- LES RACCOURCIS **encadrés en vert**,
- ET LE FINISH **encadré en noir**.

MÉTÉO & FARTAGE

En début de partie, vous devez déterminer s'il y a du vent sur le pas de tir et si votre fartage est adapté.

La météo



Lancez le dé bleu  **Événements**.

Une **Manche à air** indique qu'il y a du vent sur le pas de tir.
Tout autre résultat indique l'absence de vent.
Affichez la météo à l'aide du jeton météo.
Placez-le sur le plateau à l'emplacement correspondant.



Ces conditions météo pourront évoluer en cours de partie.

Le fartage

Un choix malheureux de vos techniciens pour adapter vos skis aux conditions de **neige du jour** peut vous faire perdre beaucoup d'énergie en course.

Lancez les 3 dés ( noir,  gris et  blanc) et faites le total pour déterminer la **neige du jour**.

Chaque nation lance ensuite les 3 dés pour déterminer son fartage :

Si le total est égal à la **neige du jour** ou que la différence obtenue est de **+ou- 1** :
vosre fartage est parfait.

Si la différence est de **+ou- 2** :
défaussez une carte +1 de vos cartes Énergie.

Si la différence est **au moins de +ou- 3** :
défaussez deux cartes +1 ou une carte +2 de vos cartes Énergie.

PHASE DE SKI

Déplacement

Chacun leur tour, les joueurs vont effectuer leur déplacement en respectant l'ordre du tour de jeu (*ou au premier tour leur position sur la ligne de départ*).

Le joueur actif lance **le dé de la couleur du socle de son biathlète**.

- **S'IL DÉBUTE SON TOUR SUR DU PLAT**, la valeur de son dé de déplacement (entre 3 et 5) détermine le nombre de cases dont il peut avancer.
- **S'IL DÉBUTE SON TOUR DANS UNE MONTÉE**, il retire le malus indiqué à la valeur de son dé de déplacement.
- **S'IL DÉBUTE SON TOUR SUR UNE CASE DESCENTE**, Il ajoute le bonus indiqué à la valeur de son dé de déplacement.
- **S'IL TRAVERSE UNE CASE DESCENTE**, Il ajoute immédiatement le bonus indiqué à son déplacement.

En plus de son dé, un joueur peut jouer des cartes Énergie pour augmenter son déplacement (*voir p.5*).

Le joueur n'est jamais obligé d'effectuer la totalité de son déplacement. Toutefois, s'il n'utilise pas tout le déplacement offert par son dé, il ne peut pas jouer de carte Énergie.

Règles de déplacement sur le plateau

- Le biathlète se déplace toujours pour progresser d'une case, **soit droit devant lui soit en diagonale**.
- Il ne peut jamais se déplacer latéralement.
- Le déplacement maximal d'un biathlète pendant un tour de jeu est toujours limité à 8 cases.
- Si le passage est obstrué par trois biathlètes, vous pouvez passer librement entre eux si vous avez suffisamment de déplacement pour les devancer.

RAPPEL : une case blanche ne peut recevoir qu'un seul biathlète.



Ordre du tour de jeu

L'ordre du tour de jeu est déterminé par la position des biathlètes sur la piste.

Le joueur en tête est le premier à jouer, suivi du biathlète en deuxième position et ainsi de suite...

Le tour de jeu prend fin lorsque tous les biathlètes en jeu ont effectué un déplacement ou un tir.

Ainsi, un biathlète qui était dernier et qui passe en tête grâce à son déplacement rejouera immédiatement (en premier) lors du tour de jeu suivant.

Si vous arrivez à la hauteur d'un autre coureur à l'issue de votre déplacement, vous continuerez à jouer après lui au tour suivant. Il faut le dépasser pour jouer avant lui.

Décalez légèrement vos biathlètes sur le plateau dans ce cas pour savoir qui jouera le premier au tour suivant.



Bosse

Les cases BOSSE sont encadrées en jaune.

Un biathlète qui s'y arrête déduira de son jet de dé, au tour suivant, le malus de la bosse.

Un biathlète qui souhaite la franchir intégralement dans son mouvement doit dépenser une carte Énergie d'une valeur au-moins égale au malus de la bosse.

Un biathlète qui n'a plus de carte Énergie doit s'arrêter sur la case bosse.

Sprint final

Tous les biathlètes qui se situent au même tour dans la zone de FINISH (cases encadrées en noir) disputent un sprint final.

Après avoir ajouté les cartes Énergie jouées et l'éventuelle ASPIRATION, on compte le nombre de cases supplémentaires franchies après la ligne d'arrivée par chaque biathlète pour déterminer leur ordre d'arrivée.

En cas d'égalité, c'est celui qui a joué avant l'autre qui est classé devant.

Raccourci (optionnel)



Pour des parties plus rapides, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour réduire la longueur de la piste en empruntant le raccourci (encadré en vert).

Retirez une carte +2 des paquets de cartes Énergie de tous les joueurs.

Les cartes Énergie

Chaque biathlète possède son propre paquet de cartes Énergie, repérable à la couleur de son équipe et de son socle.

Chaque paquet de cartes Énergie est identique et comprend **15 cartes** (6 de valeur +1, 4 de valeur +2, 5 de valeur +3).

Chaque carte indique le nombre maximum de cases supplémentaires qu'elle permet d'ajouter à votre déplacement.



Puiser dans votre énergie vous permet donc d'accroître vos performances sur la piste pour tenter de porter une attaque ou au contraire tenter de recoller.

L'utilisation de ces cartes est éminemment tactique car vous n'en avez que 15 pour une course de 3 tours.

Elles totalisent 29 points Bonus, soit une moyenne d'environ 10 points Bonus par tour de piste.



Une 16ème carte, dite **Forme du jour**, est piochée secrètement avant chaque course et placée au-dessous de la pile. Il s'agit donc de la dernière carte **Énergie** que vous jouerez, probablement pour disputer le sprint final jusqu'à la ligne d'arrivée !

NOTE : pour les **courses en 5 tours**

À la fin du 3^e tour,
récupérez 10 points d'énergie de votre défausse.

Vous pouvez choisir la combinaison des cartes de votre choix.

Jouer des cartes Énergie

À votre tour de jeu, après avoir lancé votre dé de déplacement et pris connaissance de son résultat, **vous pouvez choisir de révéler jusqu'à 2 cartes Énergie** pour compléter votre déplacement.



RAPPEL :

Votre déplacement ne peut jamais être supérieur à 8 cases.

Exception : la Montée

- Si vous débutez votre déplacement en **MONTÉE**,
vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Énergie !



Exceptions : Transition Plat / Montée

- Si votre lancer de dé (et votre éventuelle **ASPIRATION**) vous fait passer du **PLAT** à la **MONTÉE** :
vous ne POUVEZ PAS révéler de cartes Énergie ce tour !
- Si votre 1^e carte **Énergie** vous fait passer du **PLAT** à la **MONTÉE** :
vous ne POUVEZ PAS en révéler une 2^e !



Les cartes Énergie révélées sont empilées face visible, à droite de votre pile de cartes Énergie, pour former une défausse dont seule la dernière carte jouée, située au sommet, est visible des autres joueurs.



RAPPEL :

L'utilisation des cartes Énergie varie selon le niveau de règles que vous appliquez.

Voir p.8 à 10 : Règle LUDIQUE ★

Règle TACTIQUE ★★

Règle STRATÉGIQUE ★★★

PHASE DE TIR

Arrivée sur le pas de tir

Le biathlète qui arrive le premier sur une case grise du pas de tir devra rejoindre le poste de tir n°1 et ainsi de suite.

Dès que vous arrivez sur la case grise adjacente à votre poste de tir, placez votre biathlète dessus.

Votre tir débutera à votre prochain tour de jeu et vous ne quitterez votre poste de tir qu'après avoir tiré 5 balles.



Le Tir

Les tirs s'effectuent à l'aide des dés colorés à 12 faces.

Identification des dés de tir

Il vous faut d'abord **identifier les couleurs des dés que vous pouvez utiliser**.

Pour ce faire, référez-vous à la fiche de tir individuelle de votre biathlète.



Sélectionnez votre ligne à suivre en fonction :

  **du tir que vous effectuez** (*couché ou debout*)

  **et de la présence (ou non) du vent.**

Cette ligne désigne les 5 dés de tir que vous pouvez utiliser pour ce tour : **votre séquence de tir.**

Séquence de tir

Plus vos dés possèdent de faces blanches, plus vous avez de chance de réussir votre tir en **blanchissant la cible**.

Votre séquence de tir vous est indiquée du dé le plus sûr à gauche au dé le plus risqué à droite.

Puis lancez les dés de votre séquence, **l'un après l'autre, de gauche à droite** et appliquez le résultat :



Une face blanche obtenue est un tir réussi.

Posez un disque blanc sur la cible visée.



Une face colorée obtenue est un tir raté.

Posez un disque rouge sur la cible visée.



À chaque fois que vous obtenez un cordon, relancez le dé :

- une face colorée est alors un tir raté.
- Tout autre résultat est un tir réussi.



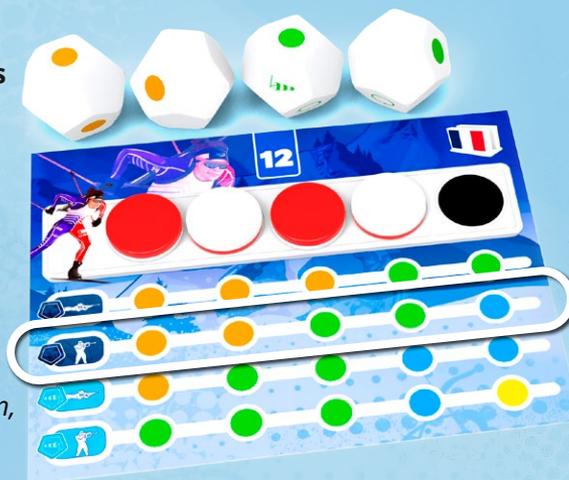
Une manche à air obtenue est un tir réussi.

En supplément, elle fait évoluer la météo (voir p.7).



Vous pouvez décider d'arrêter votre tir après chaque lancer de dé et ainsi mettre fin à votre tour de jeu. **Votre tir se poursuivra le tour suivant en reprenant votre séquence de tir depuis le début.**

Vous bénéficierez ainsi à nouveau des dés les plus favorables pour vos dernières balles (*attention, la météo a pu changer pendant le tour !*).



Vous avez donc le choix de tirer toutes vos balles dans le même tour de jeu avec une séquence de tir risquée, ou de les répartir sur 2 tours de jeu ou davantage avec de meilleures chances de réussite.

Une fois votre cinquième tir effectué, quittez votre poste de tir en replaçant votre biathlète sur la case grise adjacente, **et effectuez IMMÉDIATEMENT votre déplacement.**

Évolution Météo



Les dés de tir à points **bleus** et **verts** possèdent sur l'une de leurs faces un symbole **Manche à air**.

Le joueur qui obtient une **Manche à air réussit son tir**. Il obtient une **cible blanche**, mais **doit immédiatement vérifier si les conditions météo ont changé** : il lance le dé bleu **Événements**.



Si le résultat de ce dé est une **Manche à air**, retournez le jeton Météo et déterminez immédiatement la nouvelle séquence de tir applicable.



Anneau de Pénalité

Pour **chaque cible rouge** en votre possession, vous devez **effectuer un tour de pénalité** sur l'anneau de pénalité.

Après chaque tour de pénalité effectué, **défaussez une cible rouge**.

RAPPEL : il n'y a ni **1** ASPIRATION (★), ni **1** RÉCUPÉRATION (★★), ni **1** PASSAGE OBSTRUÉ (★★★) sur les cases grises (dont celles de l'anneau de récupération).



PRÉCISION : pour déterminer l'ordre du tour de jeu des biathlètes présents sur l'anneau de pénalité, vérifiez leurs positions : celui qui se situe sur la case avec le nombre le plus élevé est le premier à jouer.

Exemple de tir



Le tour précédent, le français n°8 est arrivé sur le pas de tir pour un tir debout. Il va donc maintenant débiter son tir. Pas un brin de vent pour le moment.

Le biathlète français au socle gris consulte sa fiche de tir pour déterminer sa séquence de tir. Tir debout, sans vent, sa fiche indique orange, vert, vert, bleu, bleu.



Le joueur prend le dé de tir orange et le lance pour connaître le résultat de sa première balle. **Blanc : le tir est réussi**. Le joueur cache la première cible noire de sa fiche par un jeton blanc.

Il lance maintenant le dé vert : **blanc, tir réussi**, jeton blanc. Il choisit d'enchaîner sa troisième balle. Il relance le dé vert : **le vert apparaît au sommet du dé. C'est un échec**. Il recouvre la troisième cible noire d'un jeton rouge.

Ébranlé par cet échec, le joueur décide de passer son tour pour augmenter ses statistiques de réussite.

Le tour suivant, au lieu de tirer sa quatrième balle avec le dé bleu, il repart du début de sa séquence de tir et lance le dé orange : **c'est un cordon, il relance le dé. Blanc !** le tir est réussi.

Il enchaîne avec le dé vert pour le tir de sa cinquième et dernière balle : **c'est la manche à air sur fond blanc** qui apparaît, le tir est réussi.

Il doit lancer le dé Événements. Il obtient à nouveau une manche à air. Le vent vient de se lever. Il retourne le jeton Météo. Le joueur suivant débutera son tir avec du vent.



Son tir est fini, il lance le dé gris, repart de la piste et avance immédiatement en direction de l'anneau de pénalité qu'il devra parcourir une fois pour ce tir à 4/5.

propose trois niveaux de jeu.

En fonction de votre expérience du jeu et de l'âge des joueurs, choisissez le niveau de difficulté le mieux adapté.

Chaque niveau de jeu intègre de nouvelles règles qui viennent s'ajouter aux précédentes. La part du hasard s'amenuise ainsi au profit de la simulation, de la tactique et de la stratégie.

1ER NIVEAU ★ LUDIQUE

Débutez votre apprentissage du jeu avec ce mode ludique aux règles simples particulièrement adapté pour jouer en famille avec des enfants.

FORMAT DE COURSE (3 tours, 2 tirs)

- **3 tours de piste** entrecoupés par **1 tir couché à la fin du premier tour** et **1 tir debout à la fin du deuxième**.
- **1 biathlète par joueur**
(choisissez sa couleur de socle en fonction de vos préférences)
- **Durée** : environ **10 mn par joueur**.

PRÉPARATION DU JEU

- Déterminez **la météo** et **le fartage**.
- Chaque joueur prend le paquet de cartes **Énergie** de son biathlète (aux couleurs de son équipe et de son socle) et le mélange. Il le pose ensuite devant lui faces cachées, le paquet de cartes formant une pioche.
- **Piochez 1 carte État de Forme**. Prenez-en connaissance puis ajoutez-la **au-dessous de votre pile** de cartes **Énergie**.
- Disposez les biathlètes sur la case départ du plateau après tirage au sort.
- La course peut démarrer !

RÈGLES SPÉCIALES



L'ASPIRATION

Si vous terminez votre déplacement sur une case blanche juste derrière un autre biathlète : au tour de jeu suivant, bénéficiez d'un bonus de +1 à votre déplacement.

Exception ASPIRATION

Un biathlète qui débute son tour sur la dernière case d'une montée ne bénéficie pas de l'aspiration du biathlète devant lui, qui vient de basculer de l'autre côté.



CHUTE

Si votre biathlète traverse (ou s'arrête sur) une case **Verglas** (cases bleues) :

lancez le dé bleu Événements pour vérifier si vous n'êtes pas victime d'une chute.
Un résultat **Verglas** fait chuter votre biathlète à la fin de son déplacement.
Couchez votre biathlète.
Redressez-le au tour suivant sans vous déplacer.
Reprenez la course le tour d'après.



2ÈME NIVEAU ★★ TACTIQUE

Ce niveau de jeu intermédiaire vous permet de récupérer de l'énergie pendant la course afin de mieux terminer que vos adversaires. Il s'agit d'un jeu plus tactique ou l'aléatoire est réduit au profit de la tactique.

FORMAT DE COURSE (3 tours, 2 tirs)

- **3 tours de piste** entrecoupés par **1 tir couché à la fin du premier tour** et **1 tir debout à la fin du deuxième**.
- **1 ou 2 biathlètes par joueur**
(choisissez leurs couleurs de socle en fonction de vos préférences)
- **Durée** : environ **10 mn par biathlète**.



PRÉPARATION DU JEU

- Déterminez **la météo** et **le fartage**.
- Prenez un paquet de cartes Énergie par biathlète (aux couleurs de son équipe et de son socle).
- **Piochez 1 carte État de Forme**.
Prenez-en connaissance puis ajoutez-la **au-dessous de votre pile** de cartes Énergie.
- **Débutez la partie avec toutes les cartes Énergie en mains**.
À chaque tour, vous pouvez jouer 1 ou 2 cartes de votre main pour bonifier votre déplacement (sauf exceptions).
- Disposez les biathlètes sur la case départ du plateau après tirage au sort.
- La course peut démarrer !

RÈGLES SPÉCIALES



L'ASPIRATION

Si vous terminez votre déplacement sur une case blanche juste derrière un autre biathlète : au tour de jeu suivant, bénéficiez d'un bonus de +1 à votre déplacement.

Exception ASPIRATION

Un biathlète qui débute son tour sur la dernière case d'une montée ne bénéficie pas de l'aspiration du biathlète devant lui, qui vient de basculer de l'autre côté.



RÉCUPÉRATION

Quand vous n'effectuez pas votre déplacement au complet :

récupérez dans votre main une carte +1 de votre défausse.



CHUTE

Si votre biathlète traverse (ou s'arrête sur) une case **Verglas** (cases bleues) :

lancez le dé bleu Événements pour vérifier si vous n'êtes pas victime d'une chute.
Un résultat **Verglas** fait chuter votre biathlète à la fin de son déplacement.
Couchez votre biathlète.
Redressez-le au tour suivant sans vous déplacer.
Reprenez la course le tour d'après.



CARDIO

Un biathlète qui dépense une carte Énergie lors du tour où il rejoint son poste de tir subit un malus au tir.

Changez la couleur du dé de tir de sa première balle pour le dé suivant si le biathlète a dépensé 1 pt d'Énergie.

Changez la couleur du dé de tir de ses deux premières balles pour le dé suivant si le biathlète a dépensé 2 pts d'Énergie ou plus.

3^{ÈME} NIVEAU STRATÉGIQUE

Dans cette version réservée aux joueurs aguerris, on supprime totalement l'aléatoire des jets de dés de déplacement.

Les biathlètes à socle noir disposent de 34 points d'Énergie, ceux à socle gris de 29 points, et ceux à socle blanc de 23 points.

FORMAT DE COURSE (3 tours, 2 tirs)

- **3 tours de piste** entrecoupés par **1 tir couché à la fin du premier tour** et **1 tir debout à la fin du deuxième**.
- **1 ou 2 biathlètes par joueur**
(choisissez leurs couleurs de socle en fonction de vos préférences)
- **Les biathlètes se déplacent de 4 cases** à chaque tour de jeu.
Appliquez-y les modificateurs de **Terrain**, d'**ASPIRATION** et d'**Énergie**.
- **Durée** : environ **8 mn par biathlète**.



PRÉPARATION DU JEU

- **Écartez du jeu les 3 dés de déplacement.** 
- Déterminez **la météo** et **le fartage**.
- **Prenez un paquet de cartes Énergie par biathlète**
(aux couleurs de son équipe et de son socle).
- **Piochez 1 carte État de Forme.**
Prenez-en connaissance puis ajoutez-la **au-dessous de votre pile** de cartes Énergie.
- **Débutez la partie avec toutes les cartes Énergie en mains.**
À chaque tour, vous pouvez choisir 1 ou 2 cartes de votre main pour bonifier votre déplacement (sauf exceptions).



Au niveau STRATÉGIQUE, certaines cartes Énergies changent de valeur : la nouvelle valeur est celle figurant sous les 3 étoiles rouges.

- Disposez les biathlètes sur la case départ du plateau après tirage au sort.
- La course peut démarrer !



RÈGLES SPÉCIALES



L'ASPIRATION

Si vous terminez votre déplacement sur une case blanche juste derrière un autre biathlète : au tour de jeu suivant, bénéficiez d'un bonus de +1 à votre déplacement.

Exception ASPIRATION

Un biathlète qui débute son tour sur la dernière case d'une montée ne bénéficie pas de l'aspiration du biathlète devant lui, qui vient de basculer de l'autre côté.



CHUTE

Si votre biathlète traverse (ou s'arrête sur) une case **Verglas** (cases bleues) :

lancez le dé bleu Événements pour vérifier si vous n'êtes pas victime d'une chute.
Un résultat **Verglas** fait chuter votre biathlète à la fin de son déplacement.
Couchez votre biathlète.

Redressez-le au tour suivant sans vous déplacer.
Reprenez la course le tour d'après.



RÉCUPÉRATION

Quand vous n'effectuez pas votre déplacement au complet : récupérez dans votre main une carte +1 de votre défausse.



Cardio

Un biathlète qui dépense une carte Énergie lors du tour où il rejoint son poste de tir subit un malus au tir.

Changez la couleur du dé de tir de sa première balle pour le dé suivant si le biathlète a dépensé 1 pt d'Énergie.

Changez la couleur du dé de tir de ses deux premières balles pour le dé suivant si le biathlète a dépensé 2 pts d'Énergie ou plus.



PASSAGE OBSTRUÉ

Dépensez 1 point de déplacement supplémentaire si vous avez besoin de vous faufiler entre trois biathlètes qui obstruent votre passage sur une case blanche.



ACCÉLÉRATION

À chaque fois que vous dépensez au-moins 4 points d'ÉNERGIE :

privez d'ASPIRATION le biathlète qui vous suit.

Après chaque ACCÉLÉRATION, jetez le dé bleu Événements. Sur un résultat Vortex, vous êtes victime d'un *Coup de fatigue* : défaussez une carte +2 de vos cartes Énergie.

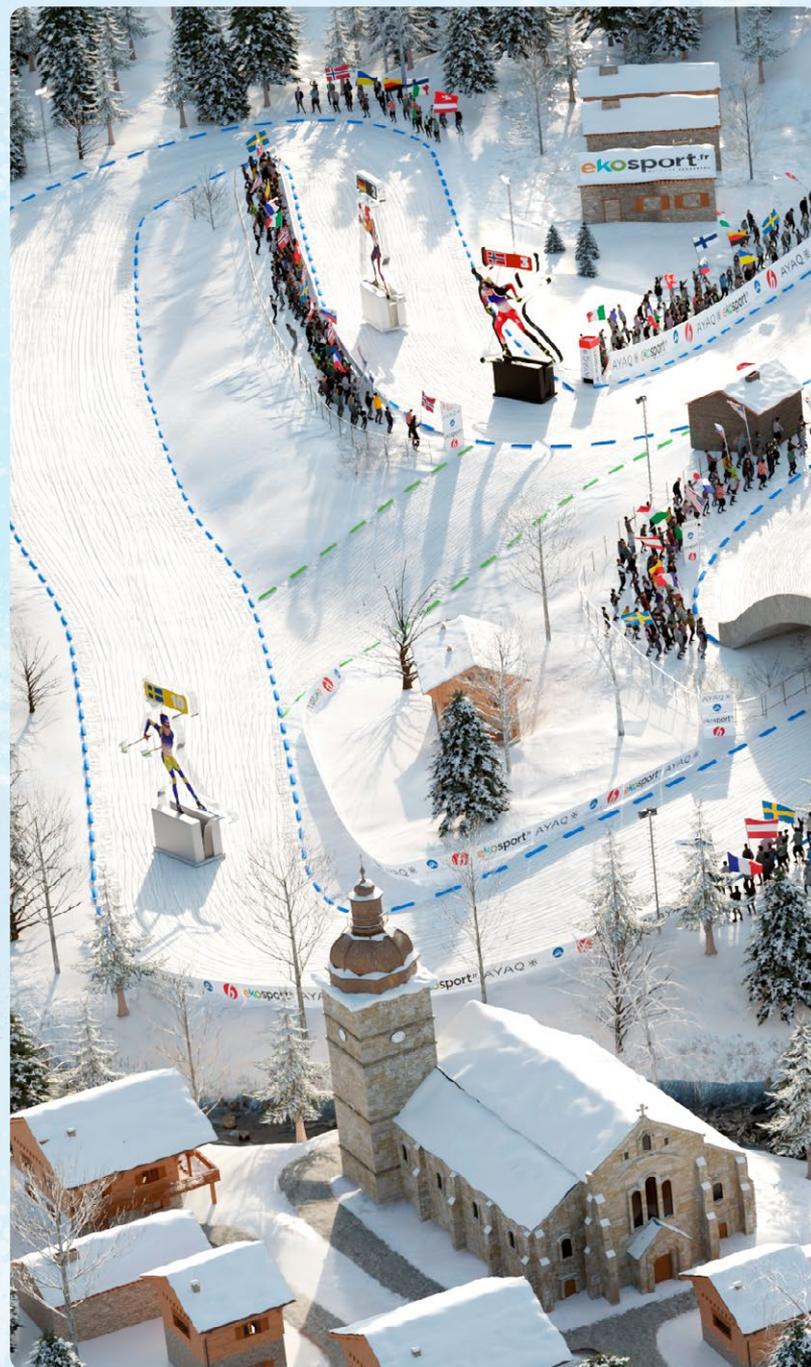


Tir rapide

C'est une option qui est proposée au biathlète qui, dans le même tour, choisit d'enchaîner rapidement le tir de ses 5 balles sans s'arrêter, quels que soient leurs résultats.

Avant de lancer les dés, déclarez que vous faites un tir rapide. Le dé de tir bleu remplace le dé de tir vert dans votre séquence de tir.

Ajoutez +3 à votre premier dé de mouvement après votre tir.



BIATHLON
CRYSTAL
GLOBE

est édité par



MULTIVERS
1 rue des Empereurs,
28200 Châteaudun
France.

© 2024 Multivers
Conservez ces coordonnées.
Jeu créé et développé en France et
fabriqué dans l'Union Européenne.

Auteur
Christophe Leclercq

Illustrations de la boîte et des cartes
Amandine Dugon / Team Kokedi

Illustration du plateau de jeu
Jérémie Ranc

Développeur
Didier Jacobée

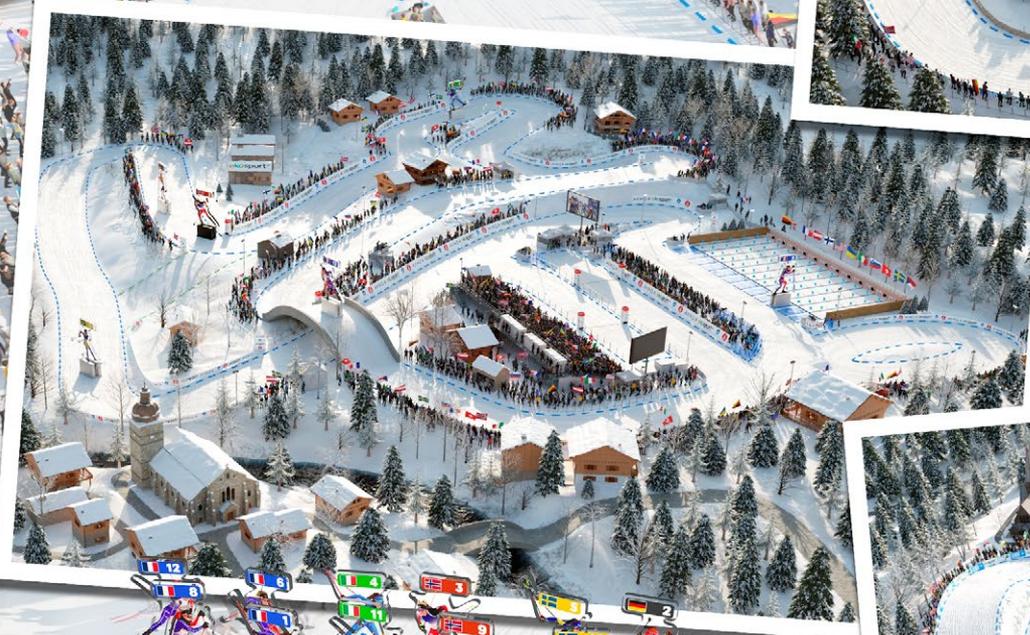
Directeur artistique et graphiste
Benjamin Treilhou

BIATHLON CRYSTAL GLOBE

**Découvrez la collection
complète !**



 Lenzerheide



 Holmenkollen



**L'édition internationale,
l'édition du Grand-Bornand
l'édition spéciale Championnats du Monde**

**Mais aussi les pistes de Coupe du Monde
Holmenkollen (Norvège), Le Grand-Bornand (France),
Lenzerheide (Suisse),**

**et bientôt Ruhpolding (Allemagne), Oberhof
(Allemagne), Nove Mesto (Tchéquie),
Pokljuka (Slovénie) et Antholz-anterselva (Italie).**

**Et les équipes nationales pour revivre
les grandes compétitions !**

**Consultez notre catalogue complet sur
www.jeuxmultivers.com
et sur notre boutique
www.sweetgames.fr**

**Bénéficiez de notre code de bienvenue :
BCG2FAN**