



# BIATHLON CRYSTAL GLOBE

## Règles du jeu



2-12



7+



60'

### TROIS MODES DE JEU

★ Ludique - ★★ Tactique - ★★★ Stratégique

### 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.

Les autres joueurs seront de redoutables adversaires. Alors pensez à garder suffisamment d'énergie pour votre dernier tour de piste qui vous mènera à la ligne d'arrivée.

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.

Observez le comportement de vos adversaires et utilisez votre énergie à bon escient. Collaborez ou non avec d'autres biathlètes pour vous échapper ou pour revenir sur les concurrents en tête.

Adaptez votre niveau de risques sur le pas de 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),
- 6 dés spéciaux pour le tir (les 6 dés colorés),
- 1 dé bleu *Événements*,
- 12 biathlètes,
- 12 socles (4 blancs, 4 gris et 4 noirs),
- 12 paquets de cartes Énergie identifiés aux couleurs de chacun des joueurs,
- 12 cartes Forme du jour,
- 50 cibles blanches pour les tirs réussis et 30 cibles noires pour les tirs manqués,
- 1 marqueur de vent,
- 2 livrets de règles.



## LES BIATHLÈTES

Chaque équipe est composée de 3 biathlètes (un avec chaque couleur de socle) qui possèdent leurs propres caractéristiques.



**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.

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 GRISES (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,

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



Le tracé de la piste comporte 3 types de zones :

- LE PLAT,
- LES MONTÉES À -2 (encadrées en rouge),
- ET LES DESCENTES À +1 (encadrées en bleu).

## LA MÉTÉO



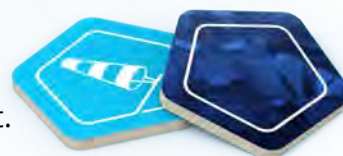
En début de partie, vous devez déterminer s'il y a du vent sur le pas de tir.

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 près du tableau de tir à l'aide du jeton correspondant.



Ces conditions météo pourront évoluer en cours de partie.

## 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**, son résultat (*entre 3 et 5*) détermine le nombre de cases dont il peut avancer.
- ◆ **S'IL DÉBUTE SON TOUR DANS UNE MONTÉE**, retirez 2 à la valeur de son dé de déplacement.
- ◆ **S'IL DÉBUTE SON TOUR DANS UNE DESCENTE**, ajoutez 1 à la valeur de son dé de déplacement.

Pour améliorer sa performance, **le joueur peut ensuite choisir de révéler jusqu'à 2 cartes Énergie** pour bonifier son déplacement.

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 alors 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 pas se déplacer latéralement**.
- ◆ Le **déplacement maximal** d'un biathlète pendant un tour de jeu est **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.

### Les cartes Énergie



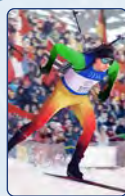
**Chaque biathlète possède son propre paquet de cartes Énergie**, repérable à la couleur de son équipe et de son socle.

Chaque paquet de cartes Énergie est identique et comprend 16 cartes (*7 de valeur +1, 4 de valeur +2, 5 de valeur +3*).

Chaque carte indique le nombre maximum de cases supplémentaires que vous pouvez 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 16 pour une course de 3 tours. Elles totalisent 30 points Bonus, soit une moyenne d'environ 10 points Bonus par tour de piste.



Une 17ème carte, dite **Forme du moment**, 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 !

Ainsi, 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.



### 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<sup>ère</sup> carte Énergie vous fait passer du plat à la montée, **VOUS NE POUVEZ PAS en révéler une 2<sup>ème</sup>.**



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.

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

Voir plus loin : 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.**

RÉFÉREZ-VOUS AU TABLEAU DE TIR PRÉSENT SUR LE PLATEAU À CÔTÉ DU PAS DE TIR.


Sélectionnez la ligne en fonction du tir que vous effectuez (couché ou debout) et de la présence du vent.

La couleur du socle de votre biathlète vous indique ensuite la colonne à considérer.

L'intersection entre la ligne et la colonne 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.

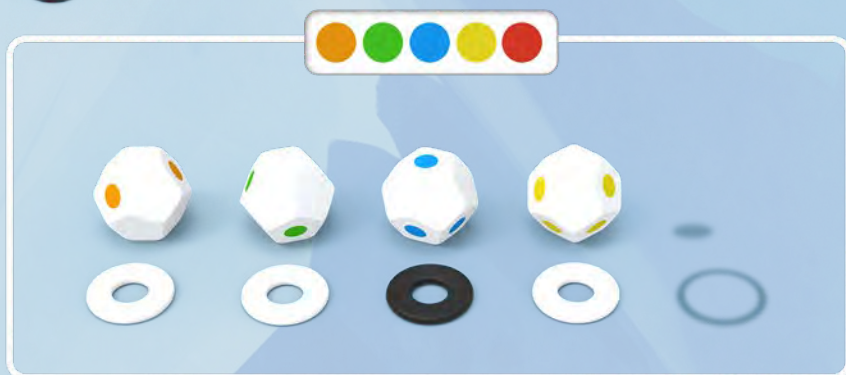
Votre séquence de tir vous est indiquée du dé le plus sûr à gauche au dé le plus risqué à droite.

**C'est vous qui allez décider du nombre de balles que vous allez tirer par tour de jeu** (minimum 1, maximum 5).

Lancez les dés de votre séquence **l'un après l'autre, de gauche à droite**.

 **À chaque fois que vous obtenez une face blanche**, prenez une cible blanche « tir réussi ».

 **À chaque fois que vous obtenez une face colorée**, prenez une cible noire « tir manqué ».



**Vous pouvez décider d'arrêter votre tir après chaque lancer** de dé en mettant 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.

## ATTENTION

**Pour chaque balle ratée, vous devrez parcourir un tour sur l'anneau de pénalité long de 9 cases** (soit l'équivalent d'environ 2 tours de jeu).

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

 Défaussez les cibles blanches obtenues pour ne conserver que les cibles noires.

## Évolution Météo



Le dé de tir à points bleu possède sur l'une de ses faces un symbole *manche à air*.

Le joueur qui obtient une *manche à air* réussit son tir, obtient une cible blanche, mais doit immédiatement vérifier si les conditions météo ont changé en lançant 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.



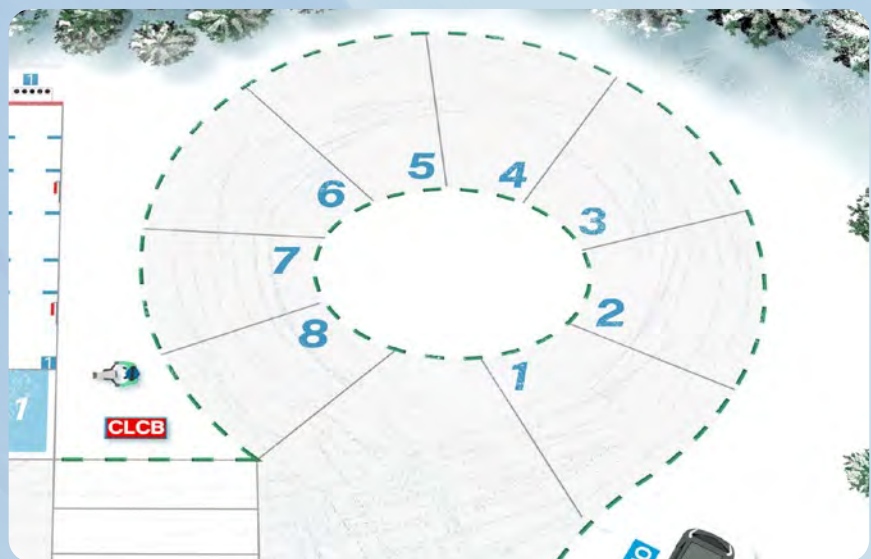
## Anneau de Pénalité

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

Après chaque tour de pénalité effectué, défaussez une cible noire.

Rappel : il n'y a pas d'ASPIRATION, ni de RÉCUPÉRATION, ni de PASSAGE OBSTRUÉ sur les cases grises de l'anneau de pénalité.

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.





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.

## 1ER NIVEAU ★ LUDIQUÉ

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.
- 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.



**CHUTE** Lors d'un déplacement de 7 ou 8 cases, si votre biathlète franchit (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 sur cette case. 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, 2 ou 3 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.
- Prenez un paquet de cartes Énergie par biathlète (aux couleurs de son équipe et de son socle). Mélangez-le puis posez-le devant vous face cachée, afin de former une pioche.
- **Piochez 1 carte État de Forme**. Prenez-en connaissance puis ajoutez-la **au-dessous de votre pile** de cartes Énergie.
- **Débutez la partie avec 5 cartes Énergie en mains**. À chaque tour, vous pouvez choisir 1 ou 2 cartes de votre main pour bonifier votre déplacement. **Défaussez ensuite les cartes révélées et complétez votre main à 5 cartes** tant qu'il reste des cartes Énergie à piocher.
- 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.



**CHUTE** Lors d'un déplacement de 7 ou 8 cases, si votre biathlète franchit (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 sur cette case. 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.** Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous avez en main.

## 3ÈME NIVEAU ★★★ STRATÉGIQUE

Dans cette version réservée aux joueurs aguerris, on supprime totalement l'aléatoire des jets de dés de déplacement.  
Les biathlètes à socle blanc disposent de 36 points d'Énergie, ceux à socle gris de 30 points, et ceux à socle noir de 24 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, 2 ou 3 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**.

### 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.



**CHUTE** Lors d'un déplacement de 7 ou 8 cases, si votre biathlète franchit (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 sur cette case. Couchez votre biathlète. Redressez-le au tour suivant sans vous déplacer. Reprenez la course le tour d'après.



**RÉCUPÉRATION** Si vous n'utilisez pas de cartes *Énergie* et que vous n'effectuez pas votre déplacement au complet :

**récupérez dans votre main une carte +1 de votre défausse**. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous avez en main.



**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 la carte Énergie du dessus de votre pioche**.

### PRÉPARATION DU JEU

- **Écartez du jeu les 3 dés de déplacement** (blanc, gris, noir).
- Déterminez la météo.
- **Prenez un paquet de cartes Énergie par biathlète** (aux couleurs de son équipe et de son socle). Mélangez-le puis posez-le devant vous face cachée, afin de former une pioche.
- **Piochez 1 carte État de Forme**. Prenez-en connaissance puis ajoutez-la **au-dessous de votre pile** de cartes Énergie.
- **Débutez la partie avec 5 cartes Énergie en mains**.  
À chaque tour, vous pouvez choisir 1 ou 2 cartes de votre main pour bonifier votre déplacement. **Défaussez ensuite les cartes révélées et complétez votre main à 5 cartes** tant qu'il reste des cartes Énergie à piocher.

**ATTENTION** : 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.

BIATHLON  
**CRYSTAL  
GLOBE**

est édité par



MULTIVERS  
1 rue des Empereurs,  
28200 Châteaudun  
France.

© 2021 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**

Illustration du plateau de jeu  
**Cyrille Berger**

Développeur  
**Didier Jacobée**

Directeur artistique et graphiste  
**Benjamin Treilhou**