Course des pouvoirs : le repêchage

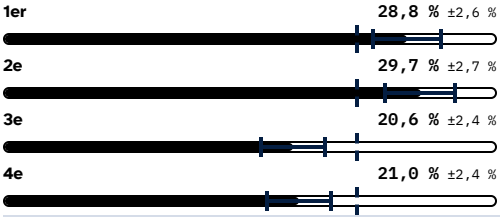
1 Qui prendre

Points qu'un coureur ajoute à la partie de son propriétaire par rapport à la moyenne de la table (intervalle à 95 %). Nos noms; chaque pouvoir est écrit au long.

S LES PLUS FORTS	**Outsider** +1,92 ±0,04 Prend un jeton de points avant de bouger quand il est seul en dernière place.	**Sauteur écho** +1,91 ±0,04 Avance de 1 chaque fois que le pouvoir d'un autre coureur s'active.	
A FORTS	**Rocher** +0,86 ±0,03 Commence avec 4 jetons de points; un 6 au dé le renvoie au départ et lui en coûte un. **Grand Pas** +0,74 ±0,04 Peut ne pas lancer le dé et avancer de 5.	**Amoureux** +0,83 ±0,05 Avance de 2 chaque fois qu'un coureur s'arrête sur une case où il y en a exactement un autre.	**Pouceux** +0,80 ±0,04 Peut se faire emmener quand un coureur sur sa case avance.
B BONS	**Courtier de dés** +0,50 ±0,04 Tout le monde peut relancer une fois par tour; il avance de 1 quand un autre coureur le fait. **Glouton** +0,20 ±0,04 S'arrêter sur une case où il y a exactement un coureur élimine ce coureur.	**Échangeur** +0,47 ±0,04 Peut ne pas lancer le dé et échanger sa place avec un autre coureur. **Rappel** +0,19 ±0,04 Avant sa course, peut copier un coureur qui a gagné une course précédente.	**Oisillon** +0,28 ±0,04 Avant sa course, pige 3 coureurs et prend le pouvoir de l'un d'eux. **Mime** +0,15 ±0,03 A le pouvoir du coureur en tête.
C SELON LA SITUATION	**Hypnotiseur** +0,13 ±0,04 Avant de bouger, peut attirer n'importe quel coureur sur sa case. **Nargueur** ±0,00 ±0,04 Avance de 2 quand un coureur finit son tour à 1 case ou moins de son point de départ. **Oracle** −0,15 ±0,04 Nomme le gagnant à son premier tour; s'il a raison, la course finit et il est 2e. **Acolyte** −0,28 ±0,04 Quand un autre coureur fait 6 au dé, il avance de 2 en premier. **Rampant** −0,33 ±0,04 Quand un autre coureur fait 1 au dé, ce coureur reste sur place et lui avance de 1.	**Meneuses de claque** +0,10 ±0,04 Peut pousser de 2 les coureurs en dernière place, puis avance de 1. **Resquilleur** −0,06 ±0,05 Quand quelqu'un fait 1 au dé, il joue ensuite. **Bulldozer** −0,22 ±0,04 +2 à ses déplacements, mais saute un déplacement quand il est seul en tête. **Gluant** −0,29 ±0,04 Tous les autres coureurs avancent de 1 de moins. **Marelle** −0,34 ±0,04 Saute par-dessus les cases occupées par des coureurs.	**Arbitre** +0,02 ±0,04 Les autres doivent arriver pile sur l'arrivée; la dépasser veut dire ne pas bouger. **Propulseur** −0,11 ±0,04 Peut doubler son lancer, puis trébuche. **Aimant** −0,26 ±0,05 Attire chaque coureur 1 case plus près; +1 pour chaque coureur sur sa case. **Filou** −0,31 ±0,04 Peut relancer son propre déplacement jusqu'à deux fois.
D LES PLUS FAIBLES	**Calculatrice** −0,52 ±0,04 Peut annoncer son lancer; s'il a raison, il rejoue. **Pelure** −0,60 ±0,04 Fait trébucher tout coureur qui le dépasse. **Transmuteur** −0,73 ±0,04 Sur un 1 ou un 2, peut avancer de 4 à la place. **Piétineur** −0,87 ±0,04 Les coureurs qu'il dépasse reculent de 2.	**Collet** −0,53 ±0,04 Fait trébucher les coureurs qui s'arrêtent sur sa case ou sur lesquels il s'arrête. **Pique-assiette** −0,65 ±0,04 Peut sauter sur n'importe quelle case où il y a exactement 2 coureurs. **Accapareur** −0,77 ±0,04 Personne ne peut partager sa case; les autres vont à la case derrière.	**Entraîneur** −0,60 ±0,04 Tous ceux sur sa case ont +1 à leur déplacement. **Duelliste** −0,68 ±0,04 Peut défier en duel un coureur sur sa case : les deux lancent le dé, le plus haut avance de 2. **Dirigeable** −0,85 ±0,04 +3 avant le deuxième virage de la piste, −1 après.

2 Votre rang

Victoires selon le rang au repêchage; la ligne pointillée marque une part égale de 25 %.



3 Partenaires et contres

- **Sauteur écho + Gluant** : 54 % → 92 % des courses sur piste calme
- **Amoureux + Pouceux** : 52 % → 84 %
- **Amoureux + Meneuses de claque** : 53 % → 79 %
- **Grand Pas contre Gluant** : 41 % → 8 % des courses sur piste sauvage
- **Meneuses de claque contre Amoureux** : 36 % → 8 %

Chacun ±0,3 point de pourcentage; 112 200 courses avec le partenaire.

4 Bien les jouer

- **Hypnotiseur** : attire le meneur à chaque tour. Ne jamais le faire coûte 1,25 ±0,06 point par course (calme), 1,70 ±0,07 (sauvage).
- **Échangeur** : échange seulement quand le meneur a 4 cases d'avance ou plus : +0,84 ±0,06 (calme), +0,35 ±0,07 (sauvage).
- **Grand Pas** : sur la piste sauvage, lance le dé au lieu d'avancer de 5 si 5 tombe sur un rocher ou la flèche −4 : +0,66 ±0,04.
- **Oracle** : nomme le favori de la course réelle : +0,20 ±0,03 (calme), +0,15 ±0,03 (sauvage).

Niveau de certitude : classement, rangs et combinaisons mesurés (3 000 donnes; 4 000 parties; 112 200 courses par paire); conseils de jeu : meilleurs des options testées, trois ont tenu quand les adversaires se sont adaptés. Mis à jour le 24 novembre 2026. Méthode complète : boardgamessolved.com/fr/how-we-solve

Sans lien avec l'éditeur du jeu. Les noms des coureurs et les dessins sont les nôtres.