

REGLEMENT VAN HET -SPEL

EDDY MERCKX

WAT IS HET EDDY MERCKX-SPEL ?

Het bestaat uit een wielervedstrijd, betwist per ploeg. Het spel wordt gespeeld door 2, 3 of 4 spelers. De ploegen tellen 6 renners wanneer er 2 spelers zijn, 4 renners met 3 spelers en 3 renners met 4 spelers.

Dit spel is een der meest boeiende van deze eeuw.

Na honderden malen gespeeld te hebben kunt u nog nieuwe tactieken ontwerpen voor uw renners; u kunt een super speler worden op het spel « Eddy Merckx ». Maar nu eerst...

... LEREN SPELEN IN ENKELE MINUTEN !

- De 12 renners op een willekeurig vertrekpunt plaatsen. (START).
- Geef 3 demarragekaarten (foto Eddy Merckx) aan elke speler.
- Elke speler doet elk van zijn renners éénmaal vooruitgaan, door voor elk de dobbelsteen te gooien.
- Zo is het peleton samengesteld en kan het spel beginnen.
- De best geplaatste speler speelt nu eerst, daarna de tweede, de derde, enz..., wanneer de laatste heeft gespeeld begint men opnieuw met de eerste.
- Wanneer twee renners zich op gelijke hoogte bevinden speelt de renner die rechts rijdt eerst.

We zijn vertrokken !

WAT U MOET WETEN OM TE SPELEN

- 1° Men kan vooruitgaan door het gooien van de dobbelsteen.
- 2° Men kan vooruitgaan zonder de dobbelsteen te gooien, door « in het wiel te springen ». Indien de renner die zich in het vakje vlak voor het uwe bevindt, snel vooruitgaat (bijvoorbeeld 5 of 6), roept u « wiel »; uw renner volgt dan de andere en palatst zich opnieuw vlak achter hem; de renner achter u mag hetzelfde doen.
- 3° Men kan sneller rijden door te « demarreren ».
Om te demarreren : kondig aan « demarrage » wanneer uw renner moet spelen — leg een kaart neer — speel tweemaal (bijvoorbeeld 5 en 3) — ga acht vakjes vooruit.
BELANGRIJK : Men mag niet in het wiel springen van een renner die demarreert.
- 4° Een renner die alleen voorop ligt heeft « wind op kop » !
Telkens hij speelt gaat hij één vakje minder vooruit dan het aantal gegooide ogen.
- 5° Er zijn prijzen bij elke doortocht : De ploeg die het meeste prijzen verzamelde na afloop van de derde ronde heeft gewonnen.

U KUNT NU BEGINNEN SPELEN !

HET IS ZO BOEIEND !...

VOORBEREIDING

Met vier spelers : Elke speler kiest zijn drie renners.

De eerste kiest de renners in verschillende kleuren, dit is de internationale ploeg.

De andere drie spelers nemen elk een ploeg van drie dezelfde renners.

Met drie spelers : Elke speler neemt een ploeg van drie dezelfde en één verschillende renner; zo worden dus drie ploegen gevormd van vier renners.

Met twee spelers : Elke speler vormt een ploeg van zes renners. De eerste neemt de internationale ploeg plus een andere, de tweede neemt twee ploegen.

SPELREGELS

1° Elke renner op een willekeurig vertrekpunt plaatsen.

2° De eerste maal speelt elke speler beurtelings een renner van zijn ploeg en plaatst hem rechts van het vakje dat overeenstemt met het aantal punten dat hij gooide met de dobbelsteen.

3° Zo bevinden de renners zich ter plaatse voor het echt vertrek van de wedstrijd.

4° Na deze eerste speelbeurt spelen de spelers niet meer om beurt; de renner die op kop ligt, fietst (speelt) eerst, dan de tweede, enz..., de wedstrijd is begonnen. Wanneer elke renner gespeeld heeft herbegint men met de eerste, dan de tweede, enz...

5° De eerste vijf vakjes vormen de « wandeling » van de renners in de stad, men mag dus niet demareren, noch in het wiel springen van een andere renner vóór de werkelijke wedstrijd begint in het zesde vakje. Het wedstrijdreglement is slechts toepasselijk vanaf het zesde vakje.

6° Het spel verloopt over drie ronden. De rechte lijn aan het vertrek wordt slechts éénmaal gebruikt. Er is een vliegend klassement bij de eerste twee doortochten aan de aankomstlijn en een eindklassement op het einde van de 3e ronde.

7° In de eerste twee ronden stoppen de renners niet bij hun doortocht aan de aankomstlijn voor de tribunes, ze fietsen gewoon door. De speler ontvangt de prijs die overeenstemt met de plaats van de renner bij zijn doortocht. Na de derde ronde stoppen de renners zodra ze de aankomstlijn hebben overschreden. Ze worden dan uit het spel genomen.

REGLEMENT VAN DE WEDSTRIJD

Hoe spelen ? Er zijn twee manieren om de renner te doen vooruitgaan.

ofwel :

1° De speler gooit de dobbelsteen en de renner schuift zoveel vakjes vooruit als er ogen werden gegooit.

ofwel :

2° De speler brengt zijn renner vooruit door in het wiel te springen van de renner die vlak voor hem is; dit zonder de dobbelsteen te gebruiken.

Hoe te werk gaan ?

Uw renner moet zich precies in het vakje achter de andere renner bevinden, niet ernaast of schuin erachter.

Indien de voorste renner een mooi aantal punten gooit, roept de speler van de renner in het vakje erachter « wiel » en plaatst zijn renner in het vakje vlak achter de renner die speelde.

Indien een derde zich in het wiel bevindt van de tweede, mag hij hetzelfde doen, een vierde eveneens, enz...

Uitleg over « in het wiel springen ».

— De renner die in het wiel sprong, heeft gespeeld en mag dus geen dobbelsteen meer gooien. Men speelt dus door in het wiel te springen of door het gooien van de dobbelsteen, niet deze twee tesamen.

— Men mag in het wiel springen van om het even welke renner : van zijn eigen of van een andere ploeg.

— Een renner is nooit verplicht in het wiel te springen, hij mag verkiezen normaal te spelen. Indien hij normaal speelt dient hij zijn beurt af te wachten, om in het wiel te springen is dit niet absoluut nodig.

Inderdaad, een renner links van de baan mag in het wiel springen van deze vlak voor hem. In dit geval speelt hij voor de renner rechts, omdat hij « wiel » aankondigt; indien hij niets zegt is het de renner rechts van hem die eerst speelt.

Indien geen vakje vrij is achter een renner die speelt, kan geen andere in zijn wiel springen.

— Er zijn drie vakjes waarachter geen vrije vakjes bestaan. Het eerste tegenover het kleine station waar de baan in drie rijstroken overgaat, het tweede is het grote vak aan de boord van het stuwdammeer, het derde is het kleine driehoekig vakje achter het kasteel : wanneer een renner in een van deze vakken staat, kan geen der volgers in zijn wiel springen.

Hoe de wedstrijd rijden ?

1° Het is altijd de renner die op kop rijdt die eerst speelt. Wanneer alle renners gespeeld hebben begint men opnieuw met de eerste, dan de tweede, de derde, enz...

- 2° Wanneer twee renners zich op gelijke hoogte bevinden, speelt diegene eerst die zich meest rechts bevindt van de weg, gezien in de richting waarin ze voortrijden.
- 3° Een renner moet op zijn beurt spelen en het aantal gegooide ogen voortgaan. Hij mag nochtans minder doen indien hij zich in het wiel plaatst, of vlak voor een andere renner.
- 4° Een renner mag naar willekeur rechts, in het midden of links van de baan rijden. Hij mag schuin vooruit gaan en van de ene kant van de baan naar de andere kant uitwijken. Hij mag dit nochtans niet doen daar waar zich de 3 vangrails (doorlopende witte lijn op de baan) bevinden, die hij niet kan overschrijden.
- 5° Er mag zich slechts één renner bevinden in een vakje; indien de baan geblokkeerd is over de gehele breedte moet hij achter een der renners blijven.
- 6° Men mag tussen twee renners doorschuiven en ze voorbijgaan wanneer de twee vakjes waarin ze zich bevinden elkaar raken maar niet dezelfde hoogte liggen.
- 7° Elke renner die gedubbeld wordt, zelfs door een ploegmaat, wordt uitgesloten. Een renner wordt gedubbeld wanneer een andere met een ronde voorsprong in het wiel komt en voorbijsteekt.
Indien een renner uitgeschakeld is ontvangt zijn ploeg een demarrage minder bij de volgende ronde.

Renner alleen voorop.

- 1° Wanneer een renner alleen voorop is, dit wil zeggen met meer dan één vakje voorsprong op de volgende, wordt hij door de wind geremd. Telkens een alleen op kop rijdende renner speelt, gaat hij één vakje minder vooruit dan het aantal gespeelde ogen; indien hij « drinkbus » speelt, ontvangt hij één drinkbus minder.
- 2° Dus : de alleen voorop rijdende renner speelt één : hij gaat niet vooruit; hij speelt twee : hij gaat één vakje vooruit, enz...

DEMARRAGES.

- 1° Bij het vertrek ontvangt elke ploeg 3 demarrages. Foto Eddy Merckx. Bij elke ronde ontvangt elke ploeg opnieuw 3 demarrages indien men met twee speelt, twee demarrages indien men speelt met 3 of 4.
- 2° Bij elke ronde ontvangt elke ploeg zijn demarrages wanneer de laatste renner van de ploeg de aankomstlijn overschrijdt.
- 3° De speler kan zijn demarrages gebruiken op gelijk welk ogenblik en voor om het even welke van zijn renners.
- 4° Vooraleer te demarreren kondigt hij aan « demarrage » en legt een kaart neer met foto Eddy Merckx.
- 5° De renner die demarreert speelt tweemaal de dobbelsteen en telt de behaalde punten samen, er mag geen renner in zijn wiel springen op dat ogenblik.
- 6° Een alleenrijdende renner kan niet demarreren. Een renner is alleen wanneer geen enkel ander renner voor of achter hem is of op gelijke hoogte. Indien een renner voor of achter hem is, zelfs langs de andere kant van de baan, is hij niet alleen.
- 7° Een renner mag niet demarreren indien zijn sportdirecteur geen demarrages meer bezit.

GEBERGTE.

Vier vakken in het gebergte zijn enig rijvak. Men kan dus geen tegenstander voorbijsteken. U zult vaststellen dat dikwijls een hergroepering plaats grijpt aan de voet van het gebergte.

Indien de baan vooraan vrij is en een renner u onmiddellijk volgt moogt u natuurlijk wel demarreren in het gebergte.

WACHTEN : « drinkbus » spelen.

1. Het hoofdstuk « drinkbus » wordt best voorbehouden aan doorgewinterde spelers. Doe het niet in het begin : gebruik deze tatiek wanneer u een sterke « Eddy Merckx » speler zijt geworden.
2. Renner A kan renner B opwachten omdat B gelost werd of omdat A wil ingelopen worden om te kunnen demarreren.
3. De speler die een renner wenst te laten wachten kondigt aan, vooraleer te spelen « drinkbus », legt de fiets neer in het vakje waarin hij zich bevindt en speelt dan de dobbelsteen. De renner blijft ter plaatse maar ontvangt een drinkbus van gelijke waarde als er werden gegooit. Indien een renner dit wenst kan hij een tweede maal wachten bij een volgende beurt. In een zelfde wachtbeurt mag het aantal drinkbussen niet hoger zijn dan 6.
Men mag niet meer dan tweemaal na mekaar wachten.
4. Wanneer een renner die drinkbus speelde opnieuw aan de beurt is, speelt hij de dobbelsteen en telt het aantal punten en drinkbussen samen. Indien een renner in zijn wiel zit, mag deze hem normaal volgen.
5. Een renner die « drinkbus » speelt, mag ook demarreren mits neerlegging van een kaart. In dit geval worden de drinkbussen opgeteld bij de punten voor de demarrage (tweemaal de ogen van de dobbelsteen). Omdat hij demarreert mag geen renner in zijn wiel springen.
6. De renner moet zijn drinkbussen in één beurt gebruiken.
7. Een renner mag niet wachten in het gebergte, noch langs de vangrails.

ZEGE

De zegevierende speler is deze waarvan de ploeg het meest prijzen heeft geoogst op het einde van de drie ronden.

PRIJZEN

	1ste ronde	2e ronde	3e ronde
1ste	5.000	5.000	10.000
2e	3.000	3.000	8.000
3e	2.000	2.000	6.000
4e	1.000	1.000	5.000
5e	—	—	4.000
6e	—	—	3.000
7e	—	—	2.000
8e	—	—	1.000

OM GOED TE SPELEN

De tactiek van de sportdirecteur is heel belangrijk.

Hij moet het geschikte ogenblik kiezen om te demarrerren, niet te laat, omdat de ontsnappen dan al te ver zijn, ook niet te vroeg, want alleen op kop rijden is heel moeilijk en het peleton komt snel terug op de ontsnapte.

Spring altijd in het wiel van een renner in forme en tracht te vermijden dat men in uw wiel springt wanneer u 5 of 6 gooit.

Vergeet niet u rechts op de baan te plaatsen wanneer het nuttig is.

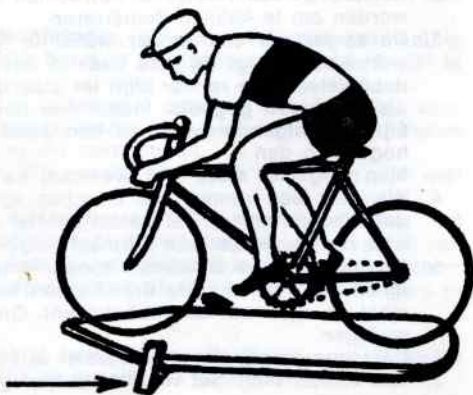
En nu... spelen ! U kunt uw eigen aard tot zijn recht laten komen, voorzichtig of aanvallend, maar u zult alleszins de grote wielervedstrijden bij u thuis herleven.

Alle auteursrechten voorbehouden voor alle landen. Pierre Neuvile.

Uitgeverij CITY TOYS p.v.b.a. - Gedeponeerde modellen.

6100 MONT/SUR/MARCHIENNE - BELGIË.

Ten einde aan de wielrenner een goede stabiliteit te verzekeren moet het standje langs de punt vooraan op de basis geschoven worden.



REGLEMENT DU JEU

EDDY MERCKX

QU'EST LE JEU EDDY MERCKX?

Il s'agit d'une course cycliste par équipes. Le jeu se joue à 2, 3 ou 4 joueurs. Les équipes sont : à 2 joueurs de 6 coureurs, à 3 de 4 coureurs, à 4 de 3 coureurs.

- Vous avez devant vous un des jeux les plus passionnant du siècle. Après des centaines de parties vous pourrez encore expérimenter de nouvelles tactiques pour vos coureurs, et devenir un super joueur au « Eddy Merckx » — Mais aujourd'hui...

APPRENOTS A JOUER EN QUELQUES MINUTES

- Placez les 12 coureurs au hasard sur la ligne de départ (START).
- Donnez 3 cartes de démarrages (photo Eddy Merckx) à chaque joueur.
- Chaque joueur fait avancer une fois chacun de ses coureurs avec le dé.
- Le peloton est constitué, le jeu commence.
- Maintenant c'est le cycliste le plus avancé qui joue le 1er, puis le 2e, puis le 3e, etc... quand le dernier a joué on recommence par le premier.
- Si 2 ou 3 coureurs sont sur la même ligne, celui de droite joue d'abord. C'est parti !

CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR POUR JOUER

- 1° On peut avancer en jouant le dé.
- 2° On peut avancer sans jouer le dé en « sautant dans la roue ».
Si le coureur, qui se trouve dans la case **exactement devant la vôtre** avance vite (par exemple 5 ou 6), vous criez « roue », votre coureur suit l'autre et se replace exactement derrière lui; si un coureur est derrière vous il peut faire de même.
- 3° On peut rouler plus vite en « démarrant ».
Pour démarrer : Criez « démarrage » quand votre coureur doit jouer : déposez une carte — jouez deux fois le dé (par exemple 5 et 3) vous avancez de huit cases.
IMPORTANT : On ne peut pas sauter dans la roue de celui qui fait un démarrage.
- 4° Le coureur échappé seul en tête a « le vent dans le nez » !
Chaque fois qu'il joue il avance d'une case en moins que le point marqué par le dé.
- 5° Il y a des prix à chaque tour : C'est l'équipe qui a le plus de prix à la fin du 3e tour qui a gagné.

COMMENCEZ DEJA A JOUER !

C'EST TELLEMENT PASSIONNANT !...

PREPARATION

A quatre joueurs : Chaque joueur choisit ses trois coureurs.

Le premier prendra les trois coureurs de couleurs différentes, c'est l'équipe internationale.

Les trois autres prendront chacun une équipe de trois coureurs identiques.

A trois joueurs : Chaque joueur prendra une équipe de trois coureurs identiques, plus un coureur différent; afin de former 3 équipes de quatre coureurs.

A deux joueurs : Chaque joueur formera son équipe en prenant 6 coureurs, le premier l'équipe internationale plus une équipe, le second deux équipes.

REGLE DU JEU

1° Placez chaque coureur au hasard sur un emplacement départ.

2° **La première fois**, chaque joueur joue tour à tour un coureur de son équipe, il le place à la droite de la case correspondant au nombre de points réalisés avec un dé.

3° Les coureurs sont ainsi en mouvement et placés pour le vrai départ de la course.

4° Après que chaque coureur ait été déplacé une fois, les joueurs ne jouent plus tour à tour; c'est le coureur qui se trouve en tête qui pédale (joue) puis le second, etc... la course a commencé.

Lorsque chaque cycliste a joué on recommence par le premier coureur, le second, etc...

5° Les cinq premières cases représentent la promenade des coureurs en ville, on ne peut donc ni démarrer, ni sauter dans la roue d'un coureur avant le vrai départ à la 6e case. Le règlement de la course ne s'applique qu'à partir de la 6e case.

6° Le jeu se joue en trois tours. La ligne droite de départ n'est empruntée qu'une seule fois. Il y a un classement volant aux deux premiers passages de la ligne d'arrivée ainsi qu'un classement final au 3e tour.

7° Aux 2 premiers tours les coureurs ne s'arrêtent pas en passant la ligne d'arrivée devant les tribunes, ils continuent sur leur lancée, le joueur reçoit le prix correspondant à la place du coureur lors de son passage. Au troisième tour les coureurs s'arrêtent dès qu'ils ont passé la ligne d'arrivée. Ils se retirent du jeu.

REGLEMENT DE LA COURSE

Comment jouer ? Il y a deux façons de faire avancer les coureurs.

ou bien :

1° le joueur lance le dé et le coureur avance du nombre de cases déterminé par le dé.

ou bien :

2° le joueur avance le coureur en sautant dans la roue du cyciste qui est juste devant lui, il n'emploie donc pas le dé.

Comment faire ?

Il faut que votre coureur soit dans la case exactement derrière un autre coureur et non pas à côté ou en diagonale.

Si le coureur se trouvant devant joue un beau point, le joueur à qui appartient le coureur se trouvant derrière crie « roue » et vient replacer son coureur dans la case exactement derrière le coureur qu'il suivait.

Si un troisième coureur est dans la roue du deuxième, il peut aussi faire roue, un quatrième également, etc...

Explications pour sauter dans la roue.

— Le coureur qui a fait roue a joué, il ne peut rejouer une deuxième fois avec le dé. On joue donc : ou avec le dé ou en faisant roue, mais pas les deux en même temps.

— On peut sauter dans la roue de n'importe quel coureur, qu'il soit de votre équipe ou d'une autre équipe.

— Un cycliste n'est jamais obligé de sauter dans la roue, il peut jouer normalement mais doit alors attendre son tour, alors que pour sauter dans la roue il ne faut pas attendre nécessairement son tour.

En effet, si un coureur se trouvant à gauche de la route saute dans la roue de celui qui le précède, il joue dans ce cas avant celui de droite puisqu'il annonce directement « roue » s'il n'annonce rien, c'est normalement le coureur se trouvant à sa droite qui joue avant lui.

S'il n'y a pas de case libre exactement derrière un coureur qui vient de jouer, celui qui le suivait ne peut sauter dans sa roue.

Il y a trois cases qui n'ont pas d'emplacement exactement derrière elles, la première en face de la petite gare, lorsque la route s'élargit à trois bandes, la deuxième est la grande case au bord du lac du barrage, la troisième est la petite case en triangle derrière le château : lorsqu'un coureur vient se placer dans une de ces trois cases, le coureur qui le suivait ne peut donc sauter dans sa roue.

Comment rouler dans la course ?

- 1° C'est toujours le coureur de tête qui joue le premier, chaque fois que tous les coureurs ont joué c'est le premier qui rejoue, puis le 2e, puis le 3e, etc.,
- 2° Si deux coureurs sont à la même hauteur, l'un à côté de l'autre, c'est le coureur se trouvant le plus à droite de la route dans le sens de la marche qui joue avant l'autre.
- 3° Un cycliste doit jouer à son tour, et avancer du nombre de points réalisés, il peut cependant en faire moins s'il se met soit dans la roue, soit juste devant un autre coureur.
- 4° Un coureur peut rouler comme il le désire, à droite, au milieu, ou à gauche de la route. Il peut avancer en oblique et passer d'un côté à l'autre de la route en avançant. Il ne peut cependant le faire aux endroits où se trouvent les 3 terre-pleins (ligne blanche continue sur la route) qu'il ne peut sauter.
- 5° Il ne peut y avoir qu'un seul coureur dans une même case; si la route est bloquée sur toute la largeur, il faut demeurer derrière un des coureurs.
- 6° On peut s'infiltrer et passer entre deux coureurs dont les cases se touchent mais qui ne sont pas à la même hauteur.
- 7° Tout coureur doublé est éliminé, même si c'est par un coéquipier. On considère un coureur doublé, lorsqu'un autre, avec un tour d'avance revient dans sa roue ou le dépasse. Lorsqu'un coureur est éliminé, son équipe reçoit un démarrage de moins au tour suivant.

Coureur seul en tête.

- 1° Lorsqu'un coureur est seul en tête de la course, c'est-à-dire lorsqu'il a plus d'une case d'avancé sur le suivant, le vent freine son action. Chaque fois que le coureur seul en tête joue, il avance d'une case en moins que le nombre de points marqué par le dé; s'il « fait bidon » il reçoit un bidon de moins.
- 2° Donc si le coureur de tête fait un, il ne bouge pas, s'il fait deux il avance d'une case, etc.,

DEMARRAGES :

- 1° Au départ chaque équipe reçoit 3 démarrages. Photo Eddy Merckx. A chaque tour chaque équipe reçoit à nouveau 3 démarrages si l'on joue à deux, deux démarrages si l'on joue à 3 ou 4.
- 2° A chaque tour un joueur reçoit ses démarrages lorsque le dernier coureur de son équipe passe la ligne d'arrivée.
- 3° Le joueur peut employer les démarrages au moment où il le désire et pour n'importe lequel de ses coureurs.
- 4° Il annonce « démarrage » avant de jouer, et dépose une carte, photo Eddy Merckx.
- 5° Le coureur qui démarre joue 2 fois le dé et additionne les points obtenus pour se déplacer, aucun coureur ne peut alors sauter dans sa roue.
- 6° Un coureur seul ne peut pas démarrer. Un coureur est seul s'il n'a pas d'autres coureurs devant, derrière ou à sa hauteur. Si un coureur se trouve devant ou derrière même de l'autre côté de la route il n'est pas seul.
- 7° Un coureur ne peut pas démarrer lorsque son directeur technique n'a plus de démarrages en main.

MONTAGNE.

Quatre cases de montagne sont à une seule voie, on ne peut donc y dépasser un adversaire. Vous verrez il y a souvent un regroupement au pied de la montagne. Si la voie est libre devant et qu'un coureur se trouve exactement derrière vous, vous pouvez bien entendu démarrer dans la montagne.

ATTENDRE : Faire « bidon ».

1. Le chapitre bidon est réservé aux joueurs expérimentés, ne l'employez pas au début : lorsque vous serez un joueur très fort au « Eddy Merckx » vous pourrez employer cette tactique.
2. Un coureur A peut attendre un autre coureur B, soit parce que B est lâché soit parce que A ne veut plus être seul pour faire un démarrage.
3. Le joueur qui désire faire attendre un coureur : avant de jouer, il annonce « bidon », il couche son vélo dans la case où il se trouve, et joue le dé; le coureur reste sur place mais reçoit un bidon d'une valeur égale au point marqué par le dé. Si un coureur le désire il peut attendre une seconde fois au tour suivant, mais le nombre total de bidons obtenus lors d'une même attente ne peut dépasser 6. On ne peut attendre plus de deux fois de suite.
4. Lorsque son tour est venu de jouer le coureur qui a fait bidon joue normalement le dé, et additionne ses bidons au nombre de points obtenus. Si un coureur était venu se placer dans sa roue il peut normalement le suivre.
5. Si un coureur a « fait bidon », il peut également faire un démarrage en déposant une carte, dans ce cas il additionne ses bidons aux points obtenus par le démarrage (deux fois le dé). Puisqu'il y a un démarrage, aucun coureur ne peut lui sauter dans la roue.
6. Le cycliste est obligé d'utiliser tous ses bidons en une seule fois.
7. Un coureur ne peut attendre ni dans la montagne, ni à l'intérieur des 3 terre-pleins.

VICTOIRE

Le joueur vainqueur est celui dont l'équipe a récolté le plus de prix à l'issue des 3 tours.

LES PRIX

	1er tour	2e tour	3e tour
1er	5.000	5.000	10.000
2e	3.000	3.000	8.000
3e	2.000	2.000	6.000
4e	1.000	1.000	5.000
5e	—	—	4.000
6e	—	—	3.000
7e	—	—	2.000
8e	—	—	1.000

POUR BIEN JOUER

La tactique du directeur d'équipe a beaucoup d'importance.

Il faut attendre le bon moment pour démarrer, ni trop tard, lorsque les échappés sont trop loin, ni trop tôt, car la course seul en tête est très dure et le peloton revient très vite sur l'échappé solitaire.

Sautez toujours dans la roue d'un coureur en bonne forme, et essayez que l'on ne puisse sauter dans votre roue lorsque vous faites un 5 ou un 6.

Pensez bien à vous mettre à droite de la route quand c'est utile.

Maintenant jouez ! Vous pourrez exprimer votre caractère prudent ou attaquant, et revivre chez vous les grandes courses cyclistes.

Tous droits d'auteur réservés pour tous pays, Pierre Neuville.
6100 MONT/SUR/MARCHIENNE - BELGIQUE.
Editions CITY TOYS s.p.r.l. - Modèle déposé.



Afin d'assurer une bonne stabilité du coureur, glisser le petit support par la pointe de la base.