

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

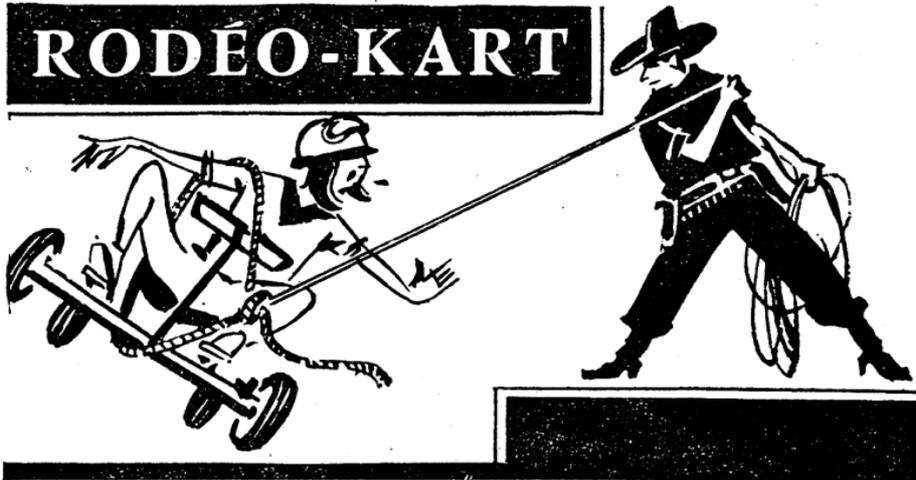
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



RODÉO-KART



Breveté S. G. D. G. — Marque et modèle déposés

NOUVEAU JEU DE SOCIÉTÉ

Création Edmond Dujardin

Prétexte

La saison de karting est ouverte. Quelques clubs, choisis parmi les plus dynamiques, vont s'affronter au cours d'une grande compétition.

Chaque joueur devient « Président » de l'un de ces clubs, et s'efforce de démontrer qu'il est le meilleur dirigeant et qu'il possède la plus belle écurie, le pilote le plus adroit, la trésorerie la plus florissante. Il va engager son plus brillant conducteur dans la course, avec l'espoir d'obtenir le meilleur classement, les prix en espèces et la médaille d'or... Il tentera aussi d'enrichir son club et d'acquérir à bon compte les karts des adversaires.

Le gagnant de la partie est celui qui, la course terminée, présente le meilleur résultat d'ensemble : écurie de karts, argent en caisse, médaille, classement à l'arrivée et classement de régularité.*

Ce gagnant, qui sera sacré « meilleur Président », ne sera pas toujours le mieux classé dans la course, mais parfois celui qui aura réalisé les transactions les plus avantageuses.

Composition du jeu

Le jeu se compose de :

- Une piste de karting;
- 6 karts miniature, de couleurs différentes;
- 6 bottes de paille, de teintes assorties aux karts;
- 24 cartes d'écurie (cartes « secrètes »), représentant les karts :
4 rouges, 4 bleues, 4 vertes, 4 noires, 4 bistre et 4 jaunes;
- Un assortiment de 128 billets-monnaie;
- 50 cartes « de course », qui provoquent les péripéties;
- Un dé;

* Le vainqueur « à l'arrivée » est celui qui, le premier, franchit la ligne d'arrivée après avoir accompli le nombre de tours convenu.

Le premier « au classement de régularité » est celui qui a obtenu le meilleur classement moyen. Par exemple, un coureur classé 2^e à chacun des trois tours de piste aura un meilleur classement « de régularité » qu'un autre qui se serait classé premier à l'un des tours, mais 3^e et 4^e aux deux autres tours.

- Une médaille d'or;
- Un carnet marqueur;
- 2 cartes « Memento de la marque ».

Avant le départ

On peut jouer à 2, 3, 4, 5 ou 6 personnes.

L'un des joueurs est nommé banquier. La banque peut aussi être tenue par quelqu'un qui ne participe pas au jeu. Il y a **deux caisses séparées** :

— **La caisse « Fédérale »**, qui sert uniquement à payer les subventions aux joueurs. Cette caisse est constituée par l'argent qui reste à la banque quand chaque joueur a reçu 600.000.

— **La caisse « de course »** qui reçoit les droits d'engagement, les amendes, frais divers et cotisations. C'est **avec cette caisse** que le banquier paye les gagnants de la course, comme il est indiqué plus loin.

Le banquier donne à chaque joueur une somme de 600.000 ainsi répartie :

deux billets de	100.000
six »	50.000
huit »	10.000
quatre »	5.000

Les cartes de course sont soigneusement battues et placées, texte dessous, sur l'un des deux rectangles écossais qui se trouvent sur la pelouse.

Chaque Président jette une fois le dé. Celui qui a obtenu le point le plus haut choisit un kart; il prend également quatre cartes d'écurie et une botte de paille, le tout de teinte assortie à son kart. Au moment du départ, son écurie se compose de :

1 kart « impeccable »,	valant	4 points,
1 » « rodé »	»	3 »
1 » « bon état »	»	2 »
1 » « trafiqué »	»	1 »

C'est alors aux autres Présidents de choisir leur couleur, dans l'ordre des points donnés par le dé.

Chaque Président, au nom de son club, devient propriétaire des deux cases du virage de sa couleur.

Le joueur qui a fait le plus haut point distribue une à une, sans en laisser voir le côté texte, 4 cartes de course à chacun. Le reste du paquet de cartes (le talon) doit être remis sur l'un des rectangles écossais.

Enfin, les Présidents versent chacun un droit d'engagement de 100.000 à la banque. Ils amènent leur kart sur la case précédant la ligne de départ, et étalent devant eux leurs quatre cartes d'écurie, image dessus, de façon à ce que les adversaires n'en voient pas le côté chiffré (ces cartes ne doivent jamais être superposées). Chacun place aussi devant soi sa botte de paille, qui permettra de reconnaître sa couleur tout au long de la partie.

La course peut maintenant commencer.

Règle du jeu à partir de 3 personnes

La course se dispute en trois tours. On peut convenir d'un plus grand nombre de tours, si l'on désire une partie plus longue.

A votre tour de jouer, jetez le dé et avancez votre kart du nombre de cases correspondant au point obtenu. Exemple : si vous avez fait 5, avancez de 5 cases.

Rejouez, si vous tombez sur une case « Rejouez ! »

Rejouez, lorsque vous avez dépassé un autre coureur, c'est-à-dire lorsque, partant d'une case quelconque se trouvant **derrière** lui, vous tombez sur une case quelconque **devant** lui.

Si, en jouant ainsi, vous dépassez encore un ou des adversaires, rejouez encore, et ainsi de suite. Toutefois, si vous dépassez plusieurs adversaires sur un même coup de dé, cela ne vous autorise à rejouer qu'une fois.

Rejouez si vous possédez et abattez une carte « Rejouez ! ».

Il vous arrivera donc de jouer plusieurs fois de suite, si vous exploitez bien les diverses possibilités de rejouer. Mais notez bien que pendant votre tour de jouer, vous ne pouvez abattre qu'une seule carte « Rejouez ! ».

Vous devez satisfaire aux obligations indiquées sur la case où vous vous arrêtez, même si vous devez rejouer.

D'autre part, **chaque fois que vous faites As**, vous êtes autorisé à gêner immédiatement l'un de vos adversaires au moyen d'une carte-embûche (voir plus loin « Cartes d'embûches »).

Enfin, si, pendant votre tour de jouer, vous n'avez utilisé **aucune carte « Rejouez » ni aucune carte-embûche**, vous pouvez, avant de passer le dé au joueur suivant, jeter l'une de vos cartes sur la pile des défausses et en prendre une autre au talon.

CHAQUE FOIS QUE VOUS VOUS DEMUNISSEZ D'UNE CARTE, VOUS DEVEZ EN PRENDRE UNE AUTRE AU TALON, DE FAÇON A EN AVOIR TOUJOURS QUATRE EN MAIN.

Les cartes, leurs fonctions

Les cartes de course (blanches à dos rouge) se divisent en quatre catégories :

- a) cartes de vitesse (« Rejouez ! », et « E...kartz-vous »);
- b) cartes d'embûches (portant une étoile aux deux coins);
- c) cartes-miracle : Anti-botte et Anti-panne;
- d) cartes de transactions : Option, Certificat de garantie, Expertise, Rachat, Vendez-moi...

Vous devez toujours avoir quatre cartes en main. Voici comment les utiliser :

Cartes de vitesse

La carte « Rejouez ! » doit être jetée sur la pile des défausses, face visible, pendant votre tour de jouer. Elle vous permet de rejouer aussitôt.

La carte « E...kartz-vous et laissez-moi passer », que vous abattez sur la pile des défausses, vous permet de dépasser sans coup férir le coureur qui vous précède immédiatement, quelle que soit la distance qui vous sépare. Vous vous posez devant lui, sur la case suivante, sans lancer le dé.

Il n'est pas nécessaire d'avoir fait un as pour utiliser cette carte, qui ne constitue pas une « embûche ».

Cartes d'embûches

Lorsque vous faites as, vous n'avancez que d'une case. A titre de consolation, vous êtes en droit d'attaquer l'un de vos adversaires au moyen d'une carte-embûche; il devra obéir au texte de cette carte. Lorsqu'il l'aura fait, il rejettera la carte sur la pile des défausses.

Toute carte-embûche se pose devant l'adversaire visé, sauf les trois suivantes, qu'on doit mettre sur la piste :

— La carte « **drapeau rouge** » signifie : arrêt immédiat et absolu. Vous la posez sur la piste, devant le coureur qui tient la tête. Celui-ci doit alors s'immobiliser sur la case où il se trouve et attendre que

tous les autres coureurs l'y rejoignent. Pour arriver à cette case, ceux qui sont en arrière jouent et avancent comme d'habitude selon les points obtenus par le dé, en supportant les pénalités et en bénéficiant des avantages indiqués par les cases où ils se posent.

Aussitôt le regroupement réalisé, celui dont c'est le tour de jouer repart le premier, puis son voisin de gauche, etc., comme d'habitude.

— La carte « **drapeau jaune à bandes rouges** » indique qu'il y a de l'huile sur la piste. Placez-la sur la piste, devant le coureur de tête, qui devra s'immobiliser deux tours (les autres pourront passer).

— La carte « **chat noir** » vous permet d'arrêter seulement l'adversaire qui se trouve immédiatement devant vous. Posez la carte sur le jeu, à côté de lui. Il doit rester sur place jusqu'à ce que vous l'ayez rejoint ou dépassé.

Ces trois cartes sont en quelque sorte des atouts majeurs. Même les cartes-miracle ne peuvent rien contre elles.

Cartes miracle

L'Anti-botte supprime l'embûche qui vous condamne à n'avancer que d'une case à la fois jusqu'à la prochaine botte de paille.

Lorsque vous êtes victime d'une telle embûche et que revient votre tour de jouer, vous abattez votre Anti-botte sur la pile des défausses et vous y rejetez en même temps la carte-embûche qui vous gênait. Vous jouez alors comme si de rien n'était.

Anti-panne. — S'utilise comme ci-dessus, mais pour combattre la panne d'essence et toute panne mécanique (Mauvaise carburation, Votre moteur chauffe, etc.).

Cartes de transactions

Option. — Lorsqu'un kart adverse s'arrête sur l'une des deux cases de votre virage, vous êtes en droit d'acheter à son possesseur l'un des karts de son écurie, pour le prix de 100.000. Vous abattez la carte sur la pile des défausses en annonçant : « Option ! », et vous choisissez parmi les cartes d'écurie de l'adversaire, sans toutefois regarder le côté chiffré de la carte, ni le laisser voir à personne. Vous pourrez l'examiner, mais après avoir payé. Ainsi, **le vendeur et vous-même serez seuls à en connaître la valeur.**

Certificat de garantie. — Lorsqu'un Président vous achète un kart, vous le laissez choisir et, au moment où il veut vous payer 100.000, vous abattez votre certificat de garantie... qui l'oblige à vous payer 250.000.

Expertise. — Lorsque vous achetez un kart, vous le choisissez (toujours sans regarder le côté chiffré) et vous annoncez « Expertise ! » en abattant cette carte. Vous examinez alors et en cachez le chiffre du kart que vous avez choisi. S'il ne vous plaît pas, vous pouvez le rendre et en prendre un autre, **que vous êtes cette fois obligé de conserver.**

Rachat. — Lorsqu'un adversaire vous a acheté l'un de vos karts, vous pouvez, à n'importe quel moment de la partie, le racheter en abattant une carte « Rachat ». Vous le paierez 100.000 (ou 250.000 si l'adversaire vous oppose un « Certificat de Garantie »).

« **Vendez-moi un de vos karts** ». — En abattant cette carte, vous êtes en droit, à tout moment, de choisir un kart parmi tous ceux que possède n'importe quel adversaire, même s'il ne s'est pas posé sur votre virage.

L'expertise et le certificat de garantie peuvent être utilisés comme ci-dessus.

Vente aux enchères. — Il arrive qu'un joueur n'ait plus assez d'argent en caisse pour faire face à ses obligations financières. Dans

ce cas, il doit mettre en vente aux enchères un de ses karts. Mise à prix : 100.000 minimum. Mais ce kart, le vendeur ne le choisit pas lui-même. C'est le dernier enchérisseur qui choisira dans l'écurie du vendeur (mais sans regarder le côté chiffré des cartes). L'acheteur pourra utiliser une carte « Expertise », s'il la possède.

Médaille d'or

La médaille d'or sera décernée pendant la partie, au premier coureur qui réussira à jouer **quatre fois coup sur coup**.

Les cases impératives

Outre les cases marquées « Option », certaines cases portent une inscription impérative. Quand un coureur s'arrête sur une de ces cases, il doit immédiatement se conformer aux instructions qu'elles donnent : soit payer à la banque la somme indiquée, soit encaisser la subvention de 100.000, soit rejouer.

Les classements

Il y a deux classements :

1° **Le classement à l'arrivée** : le vainqueur est celui qui franchit le premier la ligne d'arrivée après avoir bouclé les trois tours.

2° **Le classement de régularité**, ou classement par points. Ce classement se fait ainsi : sur le carnet marqueur (qui sert en somme de tableau d'affichage), on marque, à **chaque tour** de piste :

au 1^{er} qui passe la ligne blanche : 1 point.

2^e — — — 2 —

3^e — — — 3 —

et ainsi de suite.

A la fin de la course, quand tout le monde a fait trois tours de piste, le concurrent qui obtient, au tableau, le total **le moins élevé** est déclaré vainqueur au classement de régularité. En cas d'ex aequo, partager entre eux l'argent et les 5 points de marque.

Les prix

— Le vainqueur à l'arrivée gagne : 500.000, qui lui sont versés par la caisse de course.

— Le premier au classement de régularité reçoit tout l'argent qui reste à la caisse de course quand le vainqueur « à l'arrivée » a été payé.

Les points et la marque

La course terminée, le grand vainqueur de la partie, qui est sacré « meilleur Président », est **celui qui totalise le plus de points, d'après le barème suivant** :

— Au premier à l'arrivée 7 points

— Au second à l'arrivée 4 »

— Au premier au classement de régularité 5 »

— Au possesseur de la médaille 5 »

— Argent : à chaque joueur, quel que soit son classement, pour chaque centaine de mille qu'il possède 1 »

Toute fraction comptera également pour un point. Si, par exemple, vous avez 840.000 en caisse, marquez 9 points.

— A chaque joueur, quel que soit son classement, le nombre de points correspondant au total des chiffres de ses cartes d'écurie

Exemple: vous possédez un kart valeur 4 et un kart valeur 3. Cela vous fait 7 points.

CONSEILS ET PRÉCISIONS

Il peut arriver qu'un adversaire se place sur la première case de votre virage, ce qui vous autorise à lui acheter un kart. Si, lorsqu'il jouera de nouveau, il tombe sur la case suivante qui est également de votre couleur, vous êtes en droit de lui acheter de nouveau un kart.

Parfois, vous pourrez provoquer cette circonstance (si vous faites un as) en plaçant à l'adversaire une embûche « Avancez d'une case ».

Il se peut aussi qu'un adversaire se trouve sur la case qui suit immédiatement votre virage. Si vous avez la chance de faire as, placez-lui une embûche « Reculez d'une case », et vous aurez ainsi la possibilité de lui acheter un de ses karts, pourvu que vous ayez une carte « Option ».

Le coureur arrêté par une embûche quelconque peut cependant participer aux ventes et achats de karts. S'il possède une Option, rien ne l'empêche, par exemple, d'acquérir un kart au Président qui se pose sur les cases de sa couleur.

Il est entendu que, lorsqu'ayant jeté le dé, vous obtenez as, vous pouvez placer une carte-embûche à l'adversaire de votre choix. Mais vous n'avez pas toujours intérêt à attaquer le coureur de tête. Examinez la position des pilotes qui vous suivent. Si l'un d'eux est en bonne position pour doubler, il est peut-être plus dangereux que le coureur de tête, puisque, s'il réussit un dépassement, cela l'autorisera à rejouer et peut-être à vous dépasser vous-même.

Il est permis d'utiliser coup sur coup et dans n'importe quel ordre plusieurs cartes « Option », « Rachat » ou « Vendez-moi ».

Il faut annoncer « Option » à haute voix dès que l'adversaire s'arrête sur votre virage. Si vous lui laissez le temps de repartir (s'il possède un « Rejouez ! » ou s'il a doublé) ou si le joueur suivant a déjà lancé le dé, votre Option n'est plus valable. Ayez l'œil sur votre virage !

Il est recommandé au banquier de payer les subventions de préférence en billets de 100.000. Il risquera moins de confondre les deux caisses.

Lorsque, étant condamné à n'avancer qu'une case à la fois, vous tombez sur une case « Rejouez ! », vous avancez tout de suite à la case suivante.

Les karts achetés et vendus sont représentés par les cartes d'écurie. On ne prend jamais la figurine Kart-miniature qui sert à avancer sur la piste.

Veillez à avoir toujours 4 cartes en main. Chaque carte utilisée doit être immédiatement remplacée dans votre main par une autre prise au talon.

La prochaine botte : Lorsque vous êtes victime de l'embûche : « N'avancez que d'une case à la fois jusqu'à la prochaine botte de paille », vous ne pouvez plus jeter le dé. A votre tour de jouer, vous avancez d'une case seulement et, s'il y a lieu, vous vous conformez aux instructions imprimées sur la case où vous tombez. Lorsque vous serez parvenu à une case à côté de laquelle figurent une ou des bottes de paille, vous pourrez, à votre prochain tour, jouer normalement.

Les cartes jetées à la pile des défausses, c'est-à-dire toutes les cartes utilisées, doivent toujours être face visible.

Ne laissez pas voir les chiffres de vos cartes d'écurie. Le secret de ces cartes ajoute beaucoup d'intérêt au jeu.

Réfléchissez avant d'abattre la carte « E...kartez-vous ! ». Vous avez peut-être intérêt à jouer normalement avant de l'utiliser (par exemple dans l'espoir de toucher la subvention).

Une fois lancé dans un achat, vous ne pouvez plus vous en dédire. Si vous n'avez pas assez d'argent, il vous faudra vendre aux enchères l'un de vos karts, peut-être deux.

Ne venez pas en aide au joueur qui manque d'argent : sa gêne est un des côtés amusants du jeu.

Les cartes d'écurie doivent toujours être visibles (côté image) devant leur propriétaire. A tout moment, chacun doit pouvoir connaître le nombre et la couleur des karts possédés par les autres.

Votre botte de paille doit toujours rester en évidence devant vous. Vous ne devez pas cacher votre argent; cependant, les autres joueurs n'ont pas le droit de le compter.

Quand on vous achète un kart, regardez le chiffre de la carte qu'on vous prend. Vous saurez si cela vaut la peine de le racheter plus tard.

Quand on vous place l'embûche « Reculez d'une case », c'est seulement à votre tour de jouer que vous reculez.

Le joueur condamné à perdre un ou plusieurs tours peut cependant se défausser d'une carte et en reprendre une au talon chaque fois que revient son tour.

Botte de paille. — Au virage noir, c'est la seconde case noire qu'il faut atteindre.

La condamnation à n'avancer qu'une case à la fois se trouve annulée lorsque le joueur qui en est victime franchit la ligne blanche Départ-Arrivée. A son prochain tour, il jouera normalement.

A 2 joueurs : course poursuite

La course poursuite se dispute en deux manches et une belle, s'il y a lieu.

Les joueurs se placent : l'un, sur la case précédant la ligne d'arrivée; l'autre, sur la case précédant « Entretien de la piste ». A la manche suivante, intervertir ces positions de départ.

Pour gagner la **manche**, il faut avoir rattrapé son adversaire.

Le vainqueur de la **partie** est celui qui totalise le plus de points quand les deux (ou trois) manches ont été courues.

Banque : on donne 1.200.000 à chacun.

Droit d'engagement : 300.000. — (Il y aura donc 600.000 en caisse, somme à laquelle viendront s'ajouter les amendes, cotisations et frais divers payés en cours de partie.)

Cartes de course : Avant la partie, retirer du paquet les cartes : Drapeau rouge, Drapeau jaune à bandes rouges, Chat noir et E...kartez-vous. Ensuite, distribuer 4 cartes à chacun, plus une Anti-botte, soit 5 cartes en tout. **Chaque joueur devra avoir toujours 5 cartes en main.**

Cartes d'écurie : Chaque joueur reçoit 8 cartes d'écurie (2 écuries de 4 cartes), et devient donc propriétaire de deux écuries et deux virages.

L'un possède les virages et écuries jaunes et rouges; l'autre, les virages et écuries bistre et bleus. Les virages et écuries noirs et verts ne comptent pas.

Médaille d'or : Au coureur qui joue **trois fois**, coup sur coup.

Karts de course : Chaque joueur ne met au départ qu'un seul kart qui représentera ses deux écuries. Ce kart sera de la teinte d'un de ses virages, peu importe lequel.

Prix : Le gagnant de deux manches reçoit tout l'argent restant en caisse à la fin de la **partie**.

La marque : 5 points au vainqueur de chaque manche;
5 points au titulaire de la médaille.

On ajoute les points des karts d'écuries et de l'argent que vous possédez (1 point par centaine de mille ou fraction), comme dans la course ordinaire, et celui qui totalise le plus de points est le vainqueur de la partie.

Les autres articles de la règle du jeu ne changent pas.

Course par éliminations directes (à 3 joueurs)

Cette course se dispute comme une course poursuite, mais en une seule manche.

Un coureur se place sur la case précédant la ligne de départ -- le second, 14 cases plus loin, sur la 2^e case « Option » du virage rouge -- le 3^e, 14 cases plus loin encore, sur la case grise qui se trouve juste après la case « Rejouez » (tremplin).

Le coureur qui a fait le plus haut point part le premier; ensuite, celui qui se trouve devant lui, puis le troisième (toujours dans le sens de la flèche).

Le coureur qui est rejoint par un adversaire doit se retirer de la course et la partie continue à deux, comme dans la course poursuite. **Le coureur qui reste seul en course a gagné (5 points).**

Banque : On donne à chacun 1.000.000.

Droit d'engagement : 200.000 par joueur.

Kart de course : Comme pour la course poursuite.

Cartes de course : Comme pour la course poursuite : 4 cartes, plus l'Anti-botte.

Transactions. — Chaque joueur est propriétaire de 2 virages. Celui qui a fait le plus haut point et qui part le premier prend les virages jaune et rouge — le second, les virages noir et vert — le troisième, les virages bistre et bleu. Chacun recevra les huit cartes d'écurie correspondant à ses deux virages.

Enchères : Si vous n'avez plus assez d'argent en caisse pour faire face à vos obligations financières, vous mettez en vente aux enchères un ou plusieurs karts, comme dans la course ordinaire. Mais si, à ce moment-là, vous n'êtes plus que deux coureurs en piste, votre adversaire devra obligatoirement vous acheter un kart qu'il paiera 100.000... ou 250.000 si vous avez un certificat de garantie. L'acheteur peut utiliser la carte « Expertise » s'il la possède.

Médaille d'or : Au premier qui élimine un concurrent (5 points).

Prix : Au 1^{er} : 600.000

Au 2^e : ce qui reste en caisse quand le 1^{er} a été payé.

Le 3^e ne touche rien, mais compte tout de même son argent et les points de ses karts, car il peut avoir fait de bonnes affaires avant d'être éliminé.

Points : Au 1^{er} : 5 points.

Au 2^e : 3 »

Comme dans la course ordinaire, on ajoute à ces points l'argent et les chiffres des cartes d'écurie. Celui qui totalise le plus de points est le vainqueur de la partie.

Les autres articles de la règle du jeu ne changent pas.

Partie à 4, en deux équipes de 2

C'est la règle du jeu normale, mais les équipiers mettent leur argent et leurs écuries en commun et n'ont qu'une seule caisse pour les recettes comme pour les dépenses.

Chaque équipe possède 2 virages (jaune-rouge et bistre-bleu).

Les transactions se font entre adversaires; jamais entre équipiers.

Le gagnant « à l'arrivée » apporte à son équipe les 500.000 et les 7 points qu'il reçoit.

Mais pour le classement « de régularité » on additionne les points des deux équipiers. L'équipe qui a le total le moins élevé est gagnante à ce classement et bénéficie des 5 points prévus et de l'argent restant à la caisse de course.

Marquer les points comme indiqué page 5. La partie est gagnée par l'équipe qui totalise le plus de points.