

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.

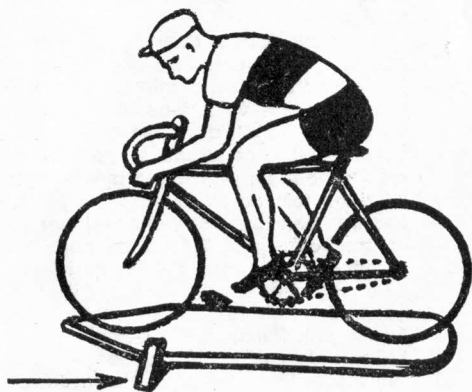
Il faut attendre le bon moment pour démarrer, ni trop tard, lorsque les échappés sont trop loin, ni trop tôt, car la course seul en tête est très dure et le peloton revient très vite sur l'échappé solitaire.

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.

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...

APPRENSONS 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 !...

