

Criterion

de la

Mère Picon

DÉPART

RÉGLEMENT

La course peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs.
Chaque joueur peut avoir 1, 2, 3, 4 ou 5 coureurs qui forment une équipe (chaque équipe doit avoir le même nombre de coureurs).
Placer les coureurs sur les cases de départ.

On peut également jouer avec un dé; le chiffre 1 compte alors pour 10 points.

Faire tourner le toton et avancer les coureurs du même nombre de lignes que celui-ci indique de points.

Se conformer aux inscriptions portées sur le jeu.

PRIMES : Si l'un des coureurs arrive sur l'une des primes "MÈRE PICON", il peut bénéficier de ses coéquipiers. L'intéressé avance d'autant de lignes que le total n indiqué de points. Si, sur une prime, il peut aussi soit en profiter ou en faire bénéficier un coéquipier. Par contre, si l'un de ces coureurs arrive sur un obstacle les conséquences s'appliquent à lui-même. S'il ne reste qu'un coureur il double ses points comme pour une échappée.

ÉCHAPÉE : Si l'un des coureurs arrive sur une échappée il double ses points.

ECHAPPEÉ : Si l'un des coureurs arrive sur une échappée il double ses points.

COL et SPRINT : Lorsqu'un coureur arrive au cal ou sur la ligne du sprint, faire tourner le loton et avancer ce même coureur suivant le nombre de points obtenus. Lorsqu'un coureur arrive sur : **DEFAILLANCE, CHUTE, BRIS de CHAÎNE, CREVAISON**, il recule de 3 lignes.

BARRIÈRE : Le joueur attend et ne joue pas le tour suivant.

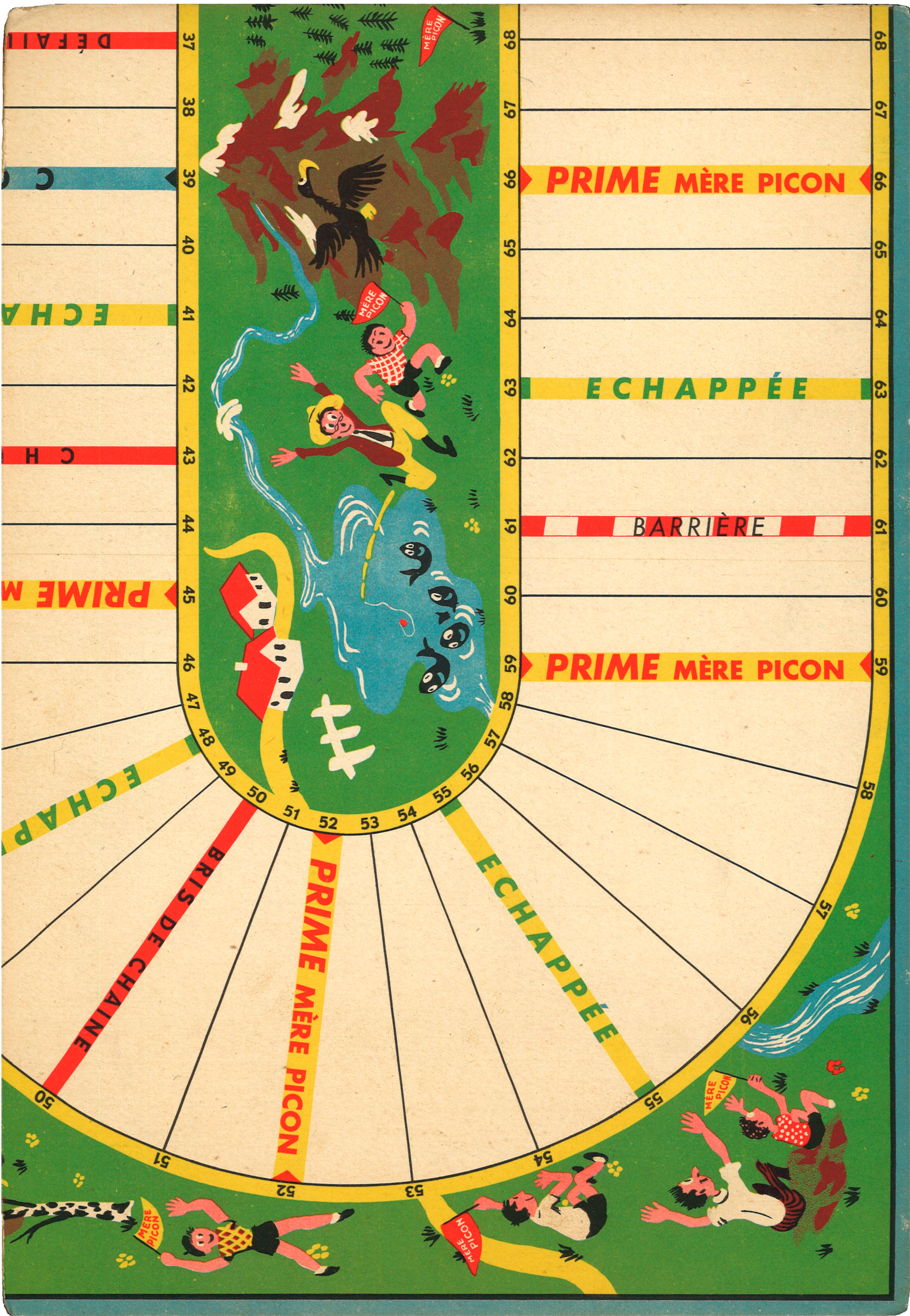
BARRIÈRE : Le joueur attend et ne joue pas le tour suivant. Les coureurs passent la ligne d'arrivée quel que soit le nombre de tours.

Les coureurs passent la ligne d'arrivée quel que soit le nombre de points obtenus. Ils se placent sur la case correspondante à leur ordre d'arrivée.

Le coureur qui arrive le premier gagne la course.

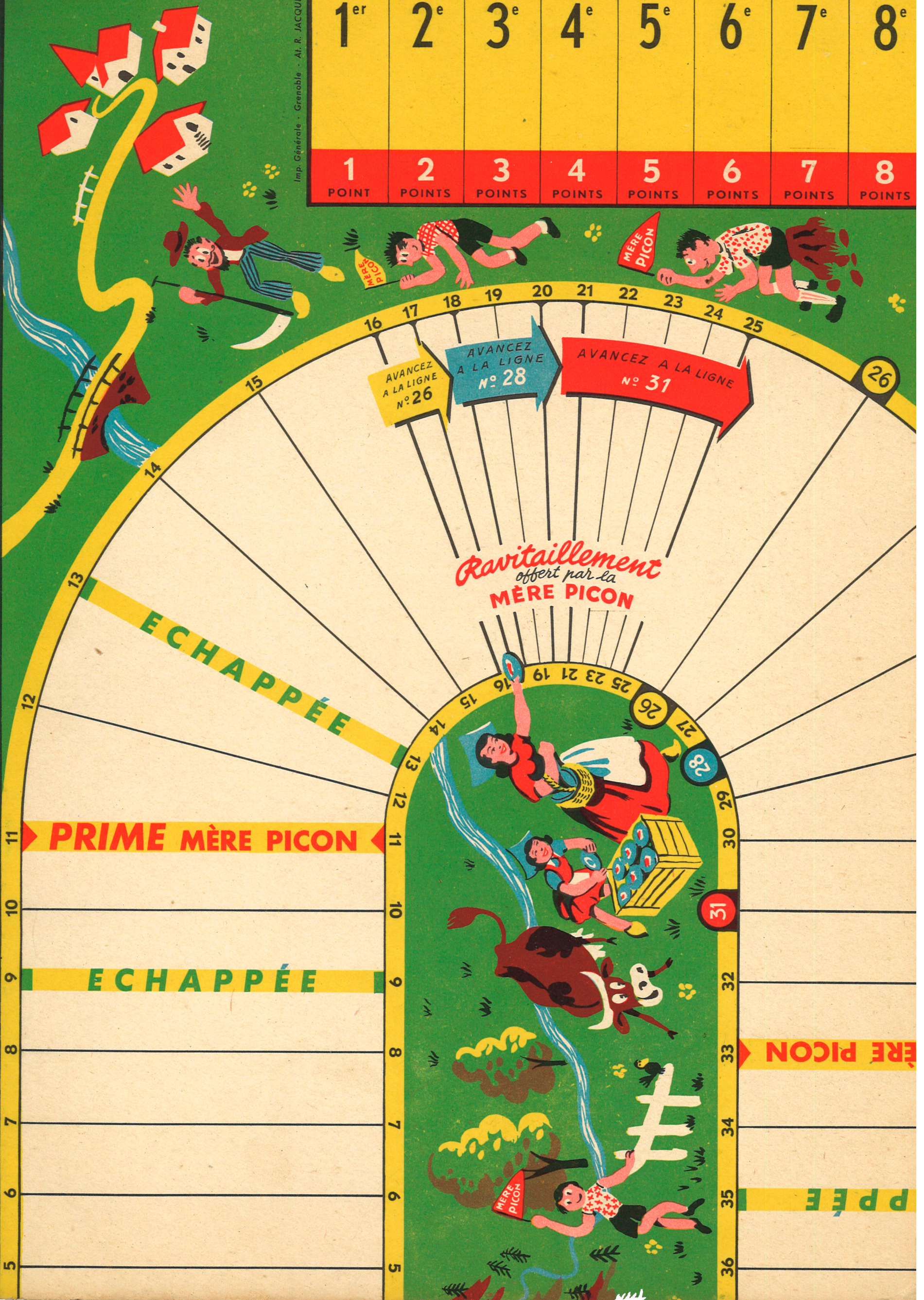
L'équipe qui totalise le plus petit nombre de points indiqués sur les cases d'arrivée gagne la course.



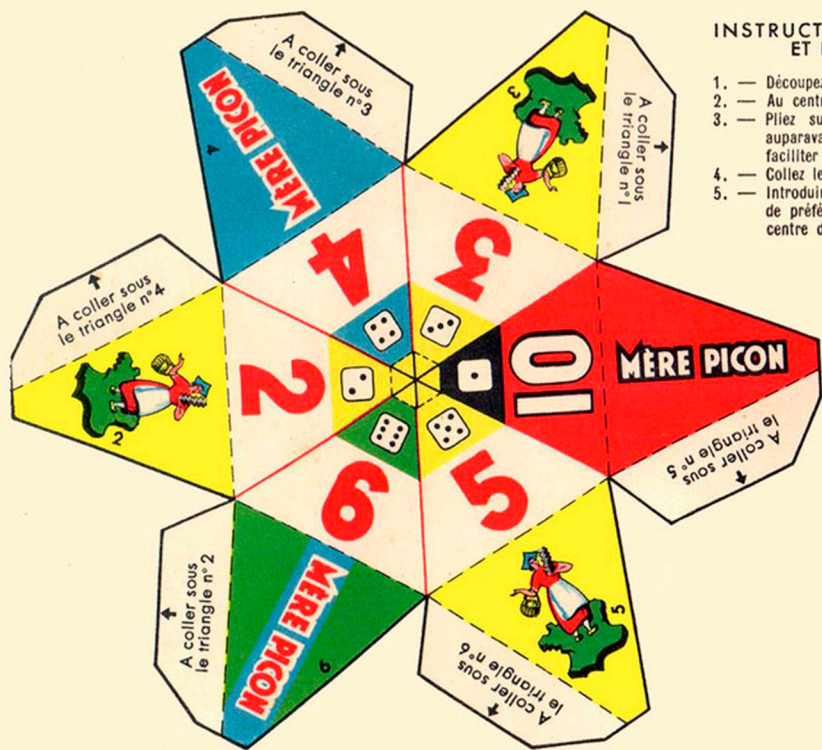


Imp. Générale - Grenoble - AL. R. JACQUET

1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e
1	2	3	4	5	6	7	8
POINT	POINTS	POINTS	POINTS	POINTS	POINTS	POINTS	POINTS

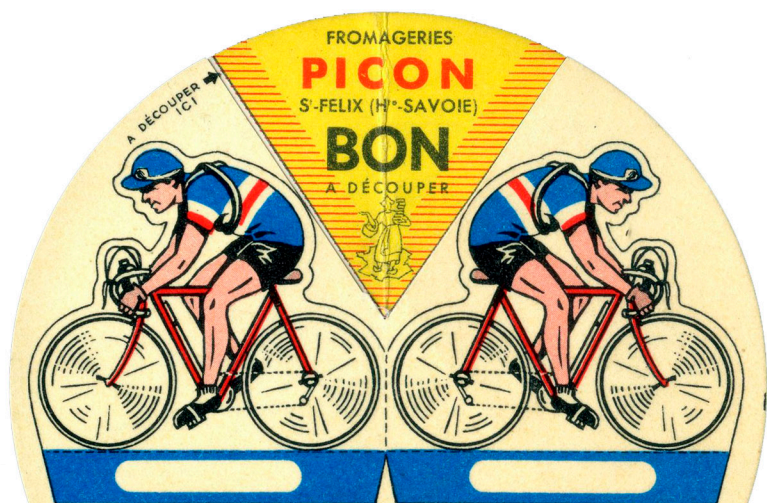
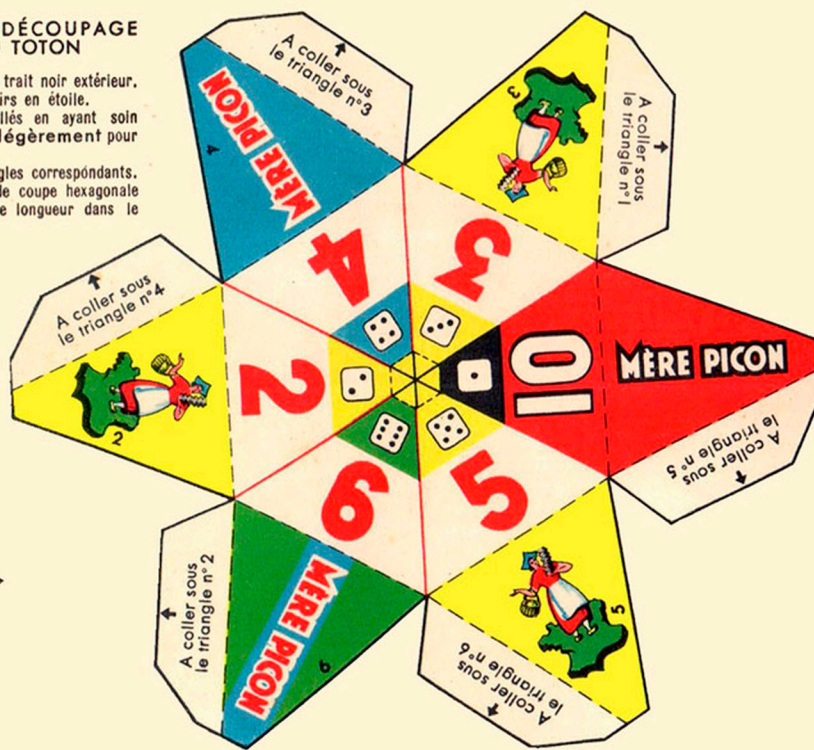
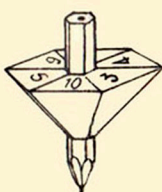


9 ^e	10 ^e	11 ^e	12 ^e	13 ^e	14 ^e	15 ^e	16 ^e	17 ^e	18 ^e	19 ^e	20 ^e												
9 POINTS	10 POINTS	11 POINTS	12 POINTS	13 POINTS	14 POINTS	15 POINTS	16 POINTS	17 POINTS	18 POINTS	19 POINTS	20 POINTS												
												ARRIVEE											
												83											
												82											
												81											
												80											
												79											
												78											
												77											
SPRINT												77											
												76											
CREVAISON												75											
												74											
												73											
PRIME MÈRE PICON												73											
												72											
												71											
												70											
ECHAPPEE												69											



INSTRUCTIONS POUR LE DÉCOUPAGE ET LE MONTAGE DU TOTON

1. — Découpez le toton en suivant le trait noir extérieur.
2. — Au centre incisez les traits noirs en étoile.
3. — Pliez suivant les traits pointillés en ayant soin auparavant de les inciser **très légèrement** pour faciliter l'opération.
4. — Collez les pattes **sous** les triangles correspondants.
5. — Introduire un bout de crayon de coupe hexagonale de préférence de 4 à 5 cm. de longueur dans le centre du toton.



INSTRUCTIONS POUR LE DÉCOUPAGE ET LE MONTAGE DU COUREUR

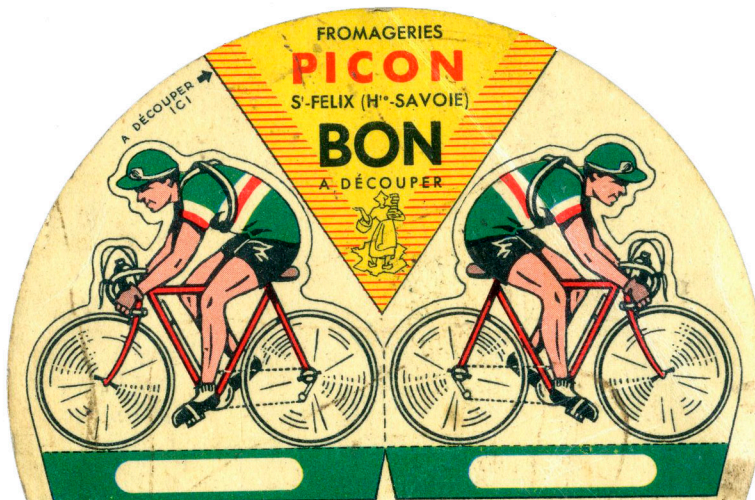
1. — Découper soigneusement le coureur en suivant le trait plein extérieur.
2. — Le plier en suivant les lignes pointillées (fig. 1).
3. — Coller les deux faces du coureur l'une contre l'autre.
4. — Pour lui donner plus de stabilité, coller la base du socle sur un morceau de carton découpé dans la boîte "MÈRE PICON" (fig. 2).
5. — Vous pouvez donner un nom à votre coureur en l'inscrivant dans la partie blanche.

fig. 1



VOIR AU VERSO

fig. 2



INSTRUCTIONS POUR LE DÉCOUPAGE ET LE MONTAGE DU COUREUR

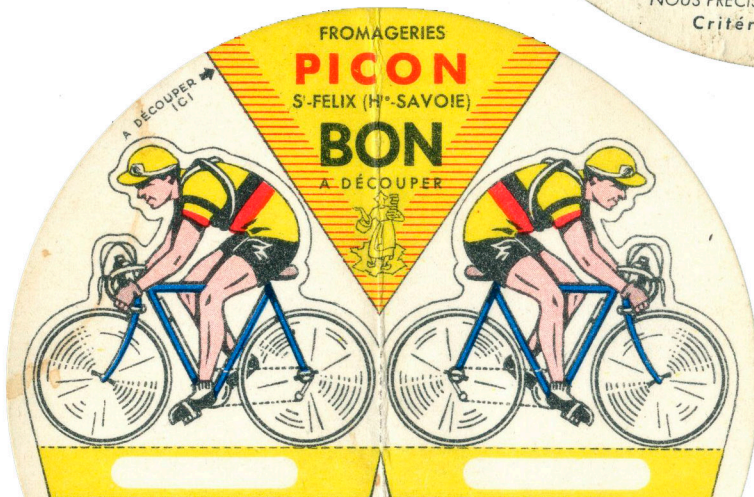
1. — Découper soigneusement le coureur en suivant le trait plein extérieur.
2. — Le plier en suivant les lignes pointillées (fig. 1).
3. — Coller les deux faces du coureur l'une contre l'autre.
4. — Pour lui donner plus de stabilité, coller la base du socle sur un morceau de carton découpé dans la boîte "MÈRE PICON" (fig. 2).
5. — Vous pouvez donner un nom à votre coureur en l'inscrivant dans la partie blanche.

fig. 1



VOIR AU VERSO

fig. 2



INSTRUCTIONS POUR LE DÉCOUPAGE ET LE MONTAGE DU COUREUR

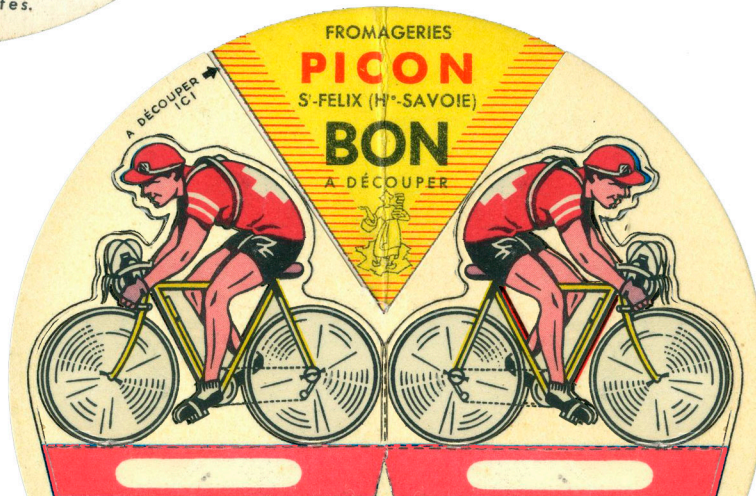
1. — Découper soigneusement le coureur en suivant le trait plein extérieur.
2. — Le plier en suivant les lignes pointillées (fig. 1).
3. — Coller les deux faces du coureur l'une contre l'autre.
4. — Pour lui donner plus de stabilité, coller la base du socle sur un morceau de carton découpé dans la boîte "MÈRE PICON" (fig. 2).
5. — Vous pouvez donner un nom à votre coureur en l'inscrivant dans la partie blanche.

fig. 1



VOIR AU VERSO

fig. 2



INSTRUCTIONS POUR LE DÉCOUPAGE ET LE MONTAGE DU COUREUR

1. — Découper soigneusement le coureur en suivant le trait plein extérieur.
2. — Le plier en suivant les lignes pointillées (fig. 1).
3. — Coller les deux faces du coureur l'une contre l'autre.
4. — Pour lui donner plus de stabilité, coller la base du socle sur un morceau de carton découpé dans la boîte "MÈRE PICON" (fig. 2).
5. — Vous pouvez donner un nom à votre coureur en l'inscrivant dans la partie blanche.

fig. 1



VOIR AU VERSO

fig. 2