Critérium de la Mère Picon

RÈGLEMENT

La course peut se jouer à 2, 3 où 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.
Etablir un ordre de départ avec le toton ; le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé joue le premier et ainsi de suite.
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.
On peut avancer indifféremment n'importe quel coureur au cours de la partie sauf aux obstacles indiqués sur le jeu.
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 sa prime ou en faire bénéficier un de ses coéquipiers. L'intéressé avance d'autant de lignes que le toton a indiqué de points. Si ce dernier coureur arrive lui-même 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.

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

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

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

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.



46
47
48
49

1 2 3 4

DÉPART

4 3 2

coureurs).

éficier un
lui-même
ive sur un
échappée.

ur suivant
e 3 lignes.

nte à leur

46 45 44 43 42 41 40 39 38 37

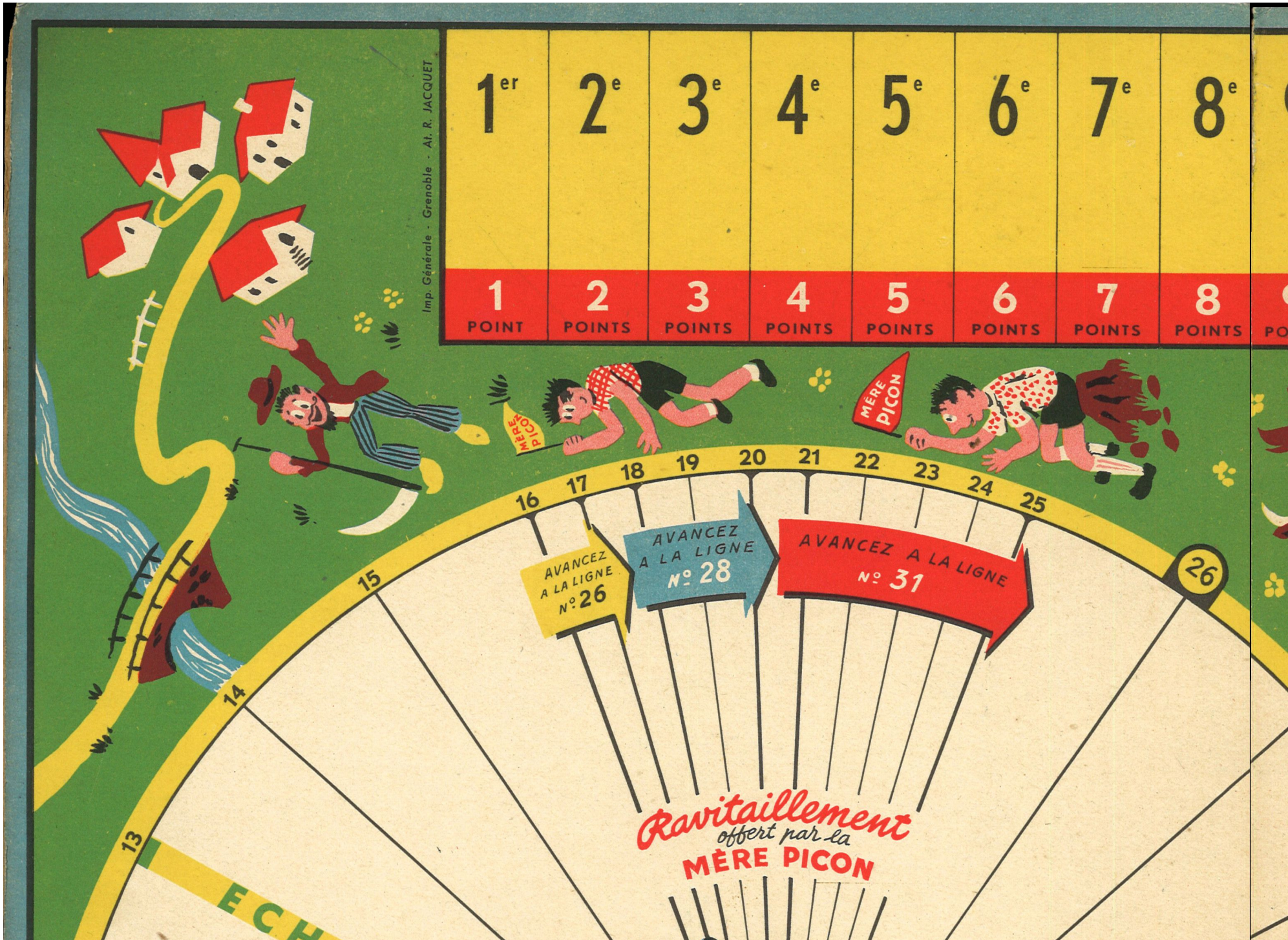
MÈRE PICON

APPÉE

OL

LANCE

5 6 7 8 9 10 11 12
ECHAPPÉE
PRIME MÈRE PICON
ECHAPPÉE
5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 19 21 23 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
MÈRE PICON
MÈRE PICON
ECHAPPÉE


1er
2e
3e
4e
5e
6e
7e
8e
1 POINT
2 POINTS
3 POINTS
4 POINTS
5 POINTS
6 POINTS
7 POINTS
8 POINTS
Imp. Générale - Grenoble - At. R. JACQUET
MÈRE PICON
MÈRE PICON
16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
15
14
13
26
AVANCEZ A LA LIGNE Nº 26
AVANCEZ A LA LIGNE Nº 28
AVANCEZ A LA LIGNE Nº 31
Ravitaillement
offert par la
MÈRE PICON

BRIS DE CHAINE
ECHAPPÉE
PRIME MÈRE PICON
ECHAPPÉE
PRIME MÈRE PICON
MÈRE PICON
MÈRE PICON
MÈRE PICON
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59

PRIME MÈR

C H U

ECHAP

C O

DÉFAIL

46 45 44 43 42 41 40 39 38 37

59 60 61 62 63 64 65 66 67 68

PRIME MÈRE PICON

BARRIÈRE

ECHAPPÉE

PRIME MÈRE PICON

59 60 61 62 63 64 65 66 67 68

ECHAP

PRIME MÈR

29 30 31 32 33 34 35 36

69 70 71 72 73 74 75 76 77 78

ECHAPPÉE

PRIME MÈRE PICON

CREVAISON

SPRINT

78 77 76 75 74 73 72 71 70 69

78	79	80	81	82	83	ARRIVÉE

9 POINTS	10 POINTS	11 POINTS	12 POINTS	13 POINTS	14 POINTS	15 POINTS	16 POINTS	17 POINTS	18 POINTS	19 POINTS	20 POINTS
9e	10e	11e	12e	13e	14e	15e	16e	17e	18e	19e	20e

78 79 80 81 82 83

