

Règlement du Jeu Eddy Merckx

Édition du cinquantième anniversaire de la première victoire d'Eddy Merckx au Tour de France 1969

Le jeu est une course cycliste par équipes. Chaque joueur est le directeur sportif d'une équipe cycliste. Le jeu se joue à 2, 3 ou 4 joueurs. Il y a toujours 12 coureurs dans la course : 3 rouges, 3 verts, 3 bleus, 1 blanc, 1 orange et 1 jaune.

Pour une partie à 2 joueurs, chaque équipe comprendra 6 coureurs :

- 3 rouges + 3 verts
- 3 bleus + 1 blanc + 1 orange + 1 jaune

Pour une partie à 3 joueurs, il y aura 3 équipes de 4 coureurs :

- 3 rouges + 1 blanc
- 3 verts + 1 orange
- 3 bleus + 1 jaune

Pour une partie à 4 joueurs, il y aura 4 équipes de 3 coureurs :

- 3 rouges
- 3 verts
- 3 bleus
- 1 blanc + 1 orange + 1 jaune

La course se joue en 3 tours. Les coureurs reçoivent des primes de passage aux deux premiers tours et les prix plus importants à l'arrivée au troisième tour, le Finish. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de gain au total, à l'issue des 3 tours de course.

L'ORIGINALITÉ DU JEU

La caractéristique qui rend ce jeu extraordinaire et passionnant à jouer est que vous n'allez pas jouer chacun à votre tour. Votre place à table n'est pas déterminante comme dans la plupart des jeux. Vous êtes le directeur sportif qui va donner des instructions à ses coureurs. Ces petits coureurs de plastique vont prendre vie et se mouvoir comme de vrais coureurs sur le parcours ; grâce à l'originalité de l'invention de ce jeu. Les coureurs vont « sauter dans la roue », démarrer, s'échapper du peloton au bon moment. Ils vont avoir le vent dans le nez qui va ralentir le coureur solitaire. Comme dans la course réelle vous verrez le peloton fondre sur lui avant l'arrivée s'il est sorti du peloton trop tôt.

Apprenons à jouer en 3 minutes !

1. Choisissez les coureurs qui vont former votre équipe et votre dé.
2. Distribuez 3 cartes de démarrage (photo d'Eddy) à chaque directeur sportif.
3. Comme dans une vraie course, les coureurs se déplacent tranquillement vers le départ. Chaque directeur sportif place tous ses coureurs dans une des 6 cases avant le départ. Pour ce faire, il lance le dé et place le coureur dans la case correspondante, selon le résultat du dé. Chaque directeur sportif joue à son tour jusqu'à ce que tous les coureurs trouvent leur place dans une des cases (1 à 6). On peut tirer au sort qui commence. Il y a 4 places dans chaque case. Il est toujours



2

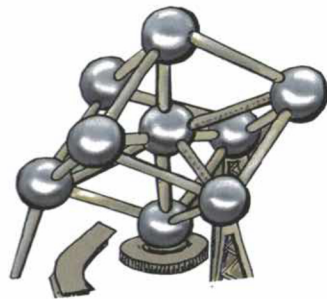
Précisions du règlement :

1. « Sauter dans la roue »

- Pour pouvoir sauter dans la roue, le coureur doit être placé directement derrière l'autre coureur et non pas à côté ou en diagonale.
- Le coureur qui a fait « roue » a donc joué. Il ne peut pas rejouer une seconde fois avec le dé. On joue soit avec le dé soit en faisant « roue », mais pas les 2 façons à la fois.
- Vous pouvez sauter dans la roue de tout coureur se trouvant devant vous, qu'il soit de votre équipe ou non ; et à tout moment dès qu'il avance.
- Un coureur ne doit pas attendre son tour pour sauter dans la roue. Si un coureur se trouvant à gauche de la route saute dans une roue, il joue avant celui qui est à sa droite, sans attendre, dès qu'il annonce « roue ». S'il choisit de ne rien dire, c'est le coureur se trouvant à sa droite qui va jouer avant lui.
- Si un joueur se place là où il n'y a pas de case libre derrière lui ou pas de case du tout personne ne peut sauter dans sa roue.

2. « Rouler dans la course »

- Rappel : les joueurs ne jouent pas chacun à leur tour, c'est la position des coureurs dans la course qui détermine la suite du jeu. C'est toujours le coureur de tête qui joue le premier. Chaque fois que tous les coureurs ont joué, c'est celui qui est en tête qui joue, puis le deuxième, le troisième, etc. Donc si vous avez plusieurs coureurs à vous qui se suivent vous pouvez les jouer l'un après l'autre.
- Si 2 ou 3 coureurs sont à la même hauteur, priorité de jeu à celui se trouvant le plus à droite.
- Un coureur doit jouer à son tour. Il doit avancer du nombre de points réalisés par le dé. Mais il peut avancer moins s'il se place dans la roue ou juste devant un autre coureur.
- Un coureur peut aussi être calé derrière d'autres coureurs qui bloquent la route. Le jeu se joue comme dans une vraie course, un coureur ne sait jamais sauter au-dessus d'un autre. Il ne sait le dépasser que s'il y a de la place à côté de lui.
- Un coureur peut rouler comme il le désire vers la gauche ou vers la droite, en oblique ou tout droit, mais il ne peut évidemment pas bousculer les autres, et donc ne passe jamais par une case occupée par un autre coureur.
- Il ne peut non plus sauter au-dessus des trois terre-pleins (lignes blanches épaisses), là il doit garder sa ligne.
- Il ne peut y avoir qu'un seul coureur dans une même case, si la route est bloquée sur toute sa largeur, il faut demeurer derrière un coureur.
- On peut s'infiltrer entre deux coureurs dont les cases se touchent en diagonale, mais pas s'ils sont à la même hauteur.
- Un directeur sportif doit prendre soin de tous ses coureurs, même d'un lâché car si ce coureur est doublé, même par un coéquipier, il est éliminé. Son équipe est alors déforcée et doit rendre une carte de démarrage.



4

plus avantageux de se placer d'abord sur celle de libre la plus à droite de la route. Si par le hasard du dé, les 4 places d'une case sont prises, les autres coureurs doivent rester derrière, jusqu'à ce que le passage s'ouvre sur une case vide.

Le peloton est en place, prêt pour le vrai départ. La course démarre au START.

Attention : à partir de maintenant chacun doit être concentré à chaque instant, parce que les directeurs sportifs (les joueurs) ne vont plus jamais jouer à chacun leur tour. C'est la position des coureurs sur le parcours qui va déterminer la suite du jeu.

Le coureur le plus en avant lance d'abord le dé et avance donc le premier. Si deux coureurs se trouvent sur la même ligne, le coureur le plus à droite joue le premier.

Les différentes façons de jouer, donc de faire avancer votre coureur.

1. Le joueur joue une fois le dé et fait avancer son coureur au nombre de cases correspondantes.
2. On peut aussi avancer sans jouer le dé en « sautant dans la roue » de celui qui est juste devant vous. Si le coureur qui se trouve dans la case exactement devant la vôtre avance vite (par exemple 4, 5 ou 6), sans attendre, vous criez « roue », votre coureur suit celui qui est devant et se replace exactement derrière celui-ci. Si un coureur était dans votre roue c'est-à-dire juste derrière vous, il peut faire de même et ainsi de suite, comme dans un vrai peloton.
3. On peut rouler plus vite en faisant un « démarrage. » Pour que votre coureur puisse démarrer, vous devez crier « démarrage » quand c'est à son tour de jouer et il doit déposer une carte-démarrage Eddy Merckx. Jouez deux fois le dé (par exemple 5 et 3) et le coureur avancera de 8 cases. Important : personne ne peut sauter dans la roue du coureur qui fait un démarrage.
4. On roule moins vite si on est SEUL échappé en tête : la fatigue et le vent dans le nez ralentissent le coureur échappé solitairement. Pour cette raison, à chaque fois qu'il joue, il avance d'une case en moins que le nombre indiqué par le dé. Par exemple : s'il lance 1, il reste calé sur place ; s'il lance 2, il n'avance que d'1 case ; s'il lance 3, il n'avance que de 2 cases, etc.

FAISONS UN ESSAI... COMMENCEZ À JOUER... PAAARTEZ !

- Le coureur le plus avancé et le plus à droite, joue le premier le dé. Il avance du nombre de cases selon le dé. Le coureur qui se trouve à sa gauche est prêt à jouer le dé, mais le coureur qui est juste derrière lui observe et s'il fait une belle avance (par exemple 5 ou 6), il lui saute directement dans la roue et dépasse celui qui allait jouer.
- Les joueurs vont constamment observer la course et ainsi décider du meilleur moment pour sauter dans les roues ou faire les démarrages.
- La course se joue en 3 tours.
- La ligne droite de préparation au départ n'est employée qu'une seule fois.
- Après le premier et le deuxième tour, les coureurs ne s'arrêtent pas sur la ligne d'arrivée, ils continuent sur leur lancée.
- Les directeurs sportifs reçoivent la prime qui correspond à la place des 3 premiers coureurs à leur passage.
- À l'arrivée du troisième tour, les 6 premiers coureurs sont retirés de la course et vont recevoir leurs prix.
- Si un coureur est doublé au cours de la course c'est-à-dire rejoint et dépassé par tout autre coureur, il est éliminé. Il doit sortir de la course et son équipe doit rendre une carte de démarrage qu'elle ne pourra plus utiliser.



3

3. « Les Démarrages »

C'est un des points les plus importants de la tactique du directeur sportif. Quel est le meilleur moment pour faire démarrer ses coureurs ? Il peut choisir en vue du sprint, mais il devra tenir jusqu'à la ligne d'arrivée quand le peloton va chasser derrière...

- 1) Au départ chaque équipe reçoit 3 cartes de démarrages (photo d'Eddy).
- 2) Lorsque tous les coureurs d'une équipe ont franchi la ligne d'arrivée, le directeur sportif reçoit à nouveau 2 cartes de démarrages après le premier tour et 2 autres après le deuxième tour.
- 3) Un coureur seul ne peut faire un démarrage. Un coureur est seul s'il n'y a pas de coureur dans une case devant lui, à sa hauteur ou juste derrière lui. Si un coureur se trouve devant ou derrière même de l'autre côté de la route, il n'est pas seul et il peut faire son démarrage !
- 4) A part cela, le directeur sportif peut faire démarrer, à n'importe quel moment, le coureur de son choix qui se trouve en position de jouer.
- 5) Il crie « démarrage », dépose la carte-démarrage et joue 2 dés. Le coureur s'échappe et personne ne peut lui sauter dans la roue.
- 6) Bien entendu lorsque le directeur sportif n'a plus de carte de démarrage en main, plus aucun coureur de son équipe ne peut démarrer.

4. « La montagne »

Quatre cases de montagne sont à une seule voie et très étroites ; on ne peut y dépasser un adversaire. Cela occasionne souvent un regroupement au pied de la montagne. Mais si la voie est libre et si vous avez un coureur dans votre roue, vous pouvez démarrer dans la montagne.

5. « La victoire et les prix »

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

TOTAL DES GAINS : 49.000 Euros

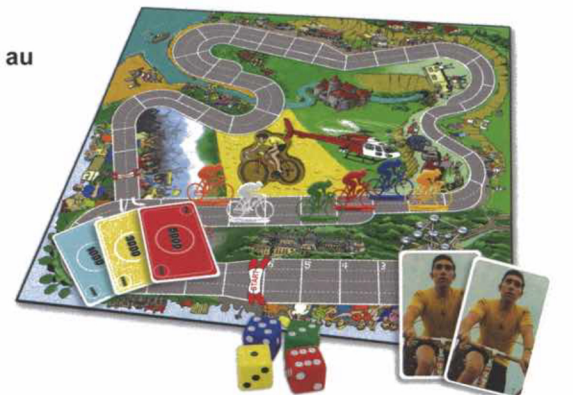
Les primes de sprint sont :

** Les primes de sprint au 1er et 2ème tour sont :

1er	5.000 euros
2ème	3.000 euros
3ème	1.000 euros

** Les gains à l'arrivée de la course au 3e tour :

1er	10.000 euros
2ème	8.000 euros
3ème	6.000 euros
4ème	4.000 euros
5ème	2.000 euros
6ème	1.000 euros



Dessin réalisé par Serge Bégain dessinateur pour le compte de la SPRL Sponsoring & Licensing.

5

Les conseils de l'inventeur pour bien jouer.

- Soyez attentif tout le temps à la meilleure tactique pour chacun de vos coureurs.
- Chaque fois qu'un joueur va jouer, regardez si vous pouvez sauter dans sa roue, mais pas s'il avance doucement et que vous avez plus de chance de simplement le dépasser.
- Essayez que l'on ne puisse sauter dans votre roue quand vous faites 5 ou 6 en vous plaçant auparavant dans un endroit stratégique, là où il n'y aura pas de place libre derrière vous.
- Pensez à vous placer à droite de la route sauf si c'est mieux d'être dans la roue de l'adversaire.
- Utilisez les démarrages au bon moment; ni trop tard, quand les échappés sont déjà trop loin et ni trop tôt, car comme dans la vraie course vous verrez le peloton fondre sur le coureur solitaire et le dépasser avant la ligne.

Maintenant... Jouez en appliquant votre connaissance de la course! Vous pouvez exprimer votre caractère prudent ou attaquant et revivre chez vous l'esprit des grandes courses cyclistes.

La magie de l'invention de ce jeu est que ces petits cyclistes vont toujours se comporter comme de vrais coureurs dans la course. Vous aurez toujours des échappés, un peloton qui chasse et des lâchés. Vous serez de véritables directeurs sportifs dirigeant vos coureurs...

.....**ET : « QUE LE MEILLEUR GAGNE! »**

© Pierre Neuville, inventeur et auteur du jeu 'Eddy Merckx'. Tous droits de reproduction pour tous pays réservés à la SPRL Sponsoring & Licensing - BE0637.917.728 Avec l'autorisation exclusive de Eddy Merckx.

Reglement van het Eddy Merckx spel

Jubileum-editie als eerbetoon aan Eddy Merckx, die in 1969 zijn eerste eindzege in de Ronde van Frankrijk vierde. Nu 50 jaar geleden.

Het spel is een wielwedstrijd, betwist per ploeg. Elke speler is ploegleider van een wielploeg. Het spel wordt gespeeld door 2, 3 of 4 spelers. Er zijn altijd 12 renners in het spel betrokken: 3 rode, 3 groene, 3 blauwe, 1 witte, 1 oranje en 1 gele.

Wanneer 2 spelers aan de slag gaan dan zal hun ploeg elk uit 6 renners bestaan:

- 3 groene + 3 rode
- 3 blauwe + 1 oranje + 1 witte + 1 gele

Wanneer 3 spelers aan de slag gaan dan zullen er 3 ploegen van 4 renners zijn:

- 3 blauwe + 1 gele
- 3 rode + 1 witte
- 3 groene + 1 oranje

Wanneer 4 spelers aan de slag gaan dan zullen er 4 ploegen van 3 renners zijn:

- 3 blauwe,
- 3 groene
- 3 rode
- 1 oranje + 1 witte + 1 gele

6

De wedstrijd wordt over 3 rondes gespeeld. De renners ontvangen premies bij de doorgang van de eerste twee rondes en de belangrijkste prijzen bij de aankomst na de derde ronde, de Finish. De ploeg met het hoogste aantal prijzengeld na de 3 rondes, is de winnaar van het spel.

DE ORIGINALITEIT VAN HET SPEL

Kenmerkend aan dit spel - dat het zo boeiend en uitzonderlijk maakt -, is dat je nooit elk om beurt speelt. Je plaats aan tafel is van geen belang (wat niet zo is bij de meeste, andere spellen). Je bent de ploegleider die instructies aan zijn renners zal geven. Deze kleine uit plastic gemaakte renners zullen tot leven komen en zich als echte wielrenners over het parcours bewegen; dit is het originele aan dit spel. De renners zullen "In het wiel springen", demarreren, uit het peloton ontsnappen en dit op het beste moment. Ze zullen met de tegenwind worstelen die de eenzame renner zal vertragen. Maar, zoals in een echte koers kunnen de renners ook nog voor de aankomst door het peloton worden ingehaald indien hun ontsnapping iets te vroeg was gepland.

LEREN SPELEN IN 3 MINUTEN!

1. Kies je renners die een ploeg zullen vormen en een dobbelsteen
2. Geef elke ploegleider 3 demarrage-ontsnappingskaarten (foto Eddy)
3. Net zoals bij een echte wedstrijd begeven de renners zich langzaam naar de 'Start'. Elke ploegleider plaatst al zijn renners in één van de 6 vakjes voor de 'Start'. Hij doet dit door één simpele gooi met de dobbelsteen. De renner plaatst zich in het vakje dat overeenkomt met het aantal ogen van de dobbelsteen. De ploegleiders gooien om beurt tot alle renners hun plaats in één van de vakjes (1 tot 6) hebben ingenomen. Je kan het lot laten bepalen wie eerst gooit. Er zijn 4 compartimenten in elk vakje. Het is altijd gunstiger om eerst het meest rechts van de straat gelegen compartiment in te nemen. Indien de 4 compartimenten van een vakje zijn ingenomen dan moeten de andere renners er zich achter plaatsen tot er een vakje voor hen vrijkomt.



Dit is de positie van het peloton voor de echte START van de wedstrijd. De koers kan nu echt beginnen!

OPGEPAST: vanaf nu moet iedereen heel aandachtig zijn want de ploegleiders (spelers) gaan nooit meer om beurt spelen. Het is de positie van de renners op het parcours die het verloop van het spel zal bepalen.

De meest vooruit geschoven renner gooit als eerste de dobbelsteen en verplaatst zich zodoende ook het eerst. Wanneer twee renners zich op gelijke hoogte bevinden dan speelt diegene die zich meest rechts van de weg bevindt het eerst.

DE VERSCHILLENDE MANIEREN OM TE SPELEN EN DUS JE RENNER TE LATEN VOORUITGAAN:

1. De speler gooit de dobbelsteen 1 maal en verplaatst zijn renner zoveel vakjes vooruit als er ogen werden gegooid.
2. Men kan ook vooruit schuiven zonder de dobbelsteen te gooien door in het 'wiel van zijn voorligger te springen.' Indien een renner in het vakje juist voor het jouwe snel vooruit gaat (bijvoorbeeld 4,5 of 6), roep dan onmiddellijk 'wiel'en plaats je in het vakje net achter je voorligger die net heeft gespeeld. De volgende renner kan ook in het 'wiel springen' en zo opéénvolgend zoals een echt peloton.
3. Men kan sneller rijden door "te demarreren". Om je renner te laten demarreren,

7

moet je "demarrage" roepen wanneer het zijn beurt is om te spelen en hij moet gelijktijdig een demarrage-Eddy Merckx-kaart neerleggen. De dobbelsteen 2 maal gooien (bv 5 en 3), de renner gaat 8 vakjes vooruit. Belangrijk: men mag NIET in het wiel springen van een renner die demarreert.

4. Alleen rijdt men minder snel bij een ontsnapping.: de vermoeidheid en tegenwind vertragen de renner die ontsnapt en alleen is. Hij moet daarom 1 punt inleveren telkens hij de dobbelsteen gooit.
vb: de dobbelsteen gooit 1: hij blijft ter plaatse - gooit 2: hij schuift slechts 1 vakje vooruit - gooit 3: hij schuift slechts 2 vakjes vooruit, enz...

PROBEER.....LAAT DE WEDSTRIJD BEGINNEN.....STAAAAAART !

- De renner op kop en die zich ook het meest rechts bevindt, speelt eerst. Hij schuift zoveel vakjes vooruit als er ogen werden gegooid. De renner links van hem is klaar om de dobbelsteen te gooien maar de renner net achter de eerste is erg aandachtig en kan een snelle vooruitgang maken (bv 5 of 6) door onmiddellijk in zijn wiel te springen en zodoende de renner die ging spelen, voorbij te steken.
- De spelers observeren dus voortdurend de wedstrijd; ze kiezen het geschikte ogenblik om te demarreren of om in het wiel te springen!
- De wedstrijd bestaat uit 3 rondes.
- De startlijn wordt slechts één maal gebruikt.
- In de eerste twee rondes stoppen de renners niet bij hun doortocht aan de Finish-lijn, ze fietsen gewoon door.
- De ploegleiders ontvangen de prijs die overeenstemt met de plaats van de eerste 3 renners bij hun doortocht.
- Bij de aankomst na de derde ronde, worden de eerste 6 renners uit het spel genomen en ontvangen ze hun prijs.
- Een renner die door om het even welke andere renner wordt gedubbeld, voorbij gestoken of ingehaald, wordt uit de koers gezet. Zijn ploeg moet een demarrage-kaart terug geven die ze niet meer kunnen gebruiken.



Bijzonderheden van het reglement:

1. "In het wiel springen"

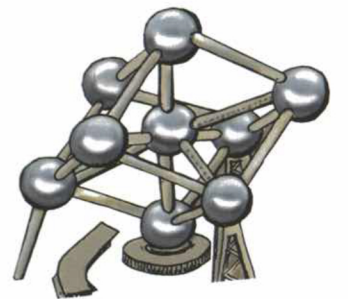
- Om in het wiel te kunnen springen, moet de renner zich net achter een andere renner bevinden, niet naast en ook niet diagonaal ervan.
- De renner die in het wiel sprong, heeft gespeeld en mag dus geen dobbelsteen meer gooien. Men speelt ofwel door met de dobbelsteen te gooien of door in het wiel te springen maar niet de twee samen.
- Men kan in het wiel springen van elke renner juist voor zich, (zelfs van een ploegmaat) en dit op gelijk welk moment als deze vooruit gaat.
- Een renner moet zijn beurt niet afwachten om in het wiel te springen. Een renner links van de baan mag in het wiel springen van de renner vlak voor hem. In dit geval speelt hij voor de renner rechts van hem, 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.

2. "De koers rijden"

- Vergeet niet dat het de volgorde van de renners in de koers is die het verloop van het spel bepaalt en niet de spelers! Het is altijd de renner die voorop ligt die als eerste de dobbelsteen gooit. Nadat alle renners hebben gespeeld, is het altijd diegene die op kop ligt die herbegint en daarna de tweede, de derde, enz...Indien meerdere renners uit je ploeg samen op kop liggen dan mag je deze na mekaar spelen.
- Wanneer twee renners zich op gelijke hoogte bevinden dan speelt eerst diegene die zich meest rechts van de weg bevindt.

8

- Een renner moet op zijn beurt spelen en het aantal gegooiden ogen vooruit rijden. Hij mag echter minder vooruitgaan indien hij zich in het wiel plaatst van een renner of juist vóór deze renner.
- Een renner kan ook achter andere renners opgehouden worden omdat zij de weg vóór hem blokkeren. Het is zoals in een echte wielwedstrijd: een renner kan niet over een andere renner springen. Hij kan enkel voorbij steken indien er plaats naast is.
- 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 echter de andere renners niet hinderen en dus nooit op een reeds ingenomen vakje rijden.
- Hij mag ook niet over de drie obstakels springen (dikke, witte lijnen op het bord); hij moet daar zijn rechte lijn aanhouden.
- Wanneer de baan over de volledige breedte door renners geblokkeerd is dan moet hij achter één van de renners blijven aangezien men een bezet vakje niet mag voorbij rijden.
- Men mag tussen twee renners doorschuiven en ze voorbijgaan wanneer de twee vakjes zich diagonaal raken maar niet als ze op dezelfde hoogte liggen.
- Een ploegleider moet zich om al zijn renners bekommeren, zelfs om deze die achteraan bengelen. Wanneer een renner gedubbeld wordt, zelfs door een ploegmaat, dan wordt hij uitgesloten. Zijn ploeg is dus minder sterk en moet een demarrage-kaart teruggeven.



3. "De demarrages"

De demarrages zijn één van de belangrijkste tactische verantwoordelijkheden van de ploegleider. Wat is het beste moment om je renner te laten demarreren? Met de eindsprint in zicht kan hij kiezen maar hij zal moeten volhouden tot aan de aankomstlijn wanneer het peloton op zijn hielen zit...

- 1) Bij het vertrek ontvangt elke ploeg 3 demarrage-kaarten, (foto Eddy).
- 2) De ploegleider ontvangt opnieuw 2 demarrage-kaarten wanneer alle renners van zijn ploeg de aankomstlijn (FINISH) overschreden hebben na de eerste en ook na de tweede ronde.
- 3) Een alleen rijdende renner kan niet demarreren. Een renner is alleen wanneer geen enkele andere 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 weg dan is hij niet alleen. Hij kan dus demarreren!
- 4) De ploegleider kan op gelijk welk ogenblik één van zijn renners laten demarreren als het zijn beurt is om te spelen.
- 5) Hij roept "demarrage", legt een demarrage-kaart neer en gooit de dobbelsteen 2 maal. De renner ontsnapt en niemand mag in zijn wiel springen.
- 6) Uiteraard mag geen enkele renner uit een zelfde ploeg nog demarreren indien zijn ploegleider geen kaarten meer bezit.

4. "Gebergte."

Vier vlakken in het gebergte hebben slecht één rijvak. De haarspeldbochten zijn zo nauw dat het gedurende een korte tijd onmogelijk is om voorbij te steken. Dit veroorzaakt dikwijls een hergroepering van achtergebleven renners. Het gebergte is een mooie gelegenheid om te demarreren indien een renner zich net achter je bevindt en de weg voor je tevens volledig vrij is.

5. "De zege en de prijzen."

De zegevierende speler is diegene waarvan de ploeg het grootste aantal aan prijzengeld heeft geogost na de drie wedstrijdronde.

9

TOTAAL AAN PRIJZENGELD: 49.000 euros

De premies zijn als volgt:

**** Voor de 1ste en 2de ronde:**

1ste	5.000 euros
2de	3.000 euros
3de	1.000 euros

**** De winstpremies bij aankomst van de wedstrijd na de 3de ronde zijn:**

1ste	10.000 euros
2de	8.000 euros
3de	6.000 euros
4de	4.000 euros
5de	2.000 euros
6de	1.000 euros



RICHTLIJNEN VAN DE UITVINDER OM BETER TE KUNNEN SPELEN:

- Wees op je hoede en kies steeds de beste tactiek voor elk van je renners.
- Probeer altijd in het wiel van een snelle renner te springen. Doe dit echter niet indien hij te traag is en gewoon inhalen een betere optie lijkt.
- Vermijd dat men in je wiel springt wanneer je 5 of 6 gooit door vooraf een strategische plaats in te nemen, m.a.w: een vakje innemen waar geen plaats achter is.
- Vergeet niet de rechtse kant van de weg te kiezen behalve als het nuttig is om in het wiel van je tegenstander te blijven.
- Kies het geschikte ogenblik om te demarreren, niet té laat omdat de ontsnapt al te ver zijn en ook niet té vroeg. Alleen op kop rijden is heel moeilijk en het peloton komt snel terug op de ontsnapte en rijdt deze zo voorbij op de Finish!

En nu... spelen volgens je eigen wedstrijdkennis! Laat je eigen aard tot zijn recht komen; voorzichtig of aanvallend...Beleef de grote wielervedstrijden opnieuw bij je thuis. De magische creativiteit van dit spel ligt in het feit dat deze kleine renners zich in dit spel altijd zoals echte renners in een koers zullen gedragen. Er zullen altijd ontsnappingen, een peloton met achtervolgers en geloste renners zijn. Jullie zullen als echte ploegleiders de renners begeleiden en aanmoedigen...

.....EN : « MAG DE BESTE WINNEN! »

© Pierre Neuville, uitvinder en auteur van het 'Eddy Merckx' spel. Alle reproductierechten voorbehouden voor alle landen aan Sponsoring & Licensing BVBA - BE0637.917.728
Met de exclusieve toestemming van Eddy Merckx.