

MARIO CHARS

A la manière des auriges gallo-romains, vous allez vous affronter dans une course de karts chars !

Si certaines règles seront précisément les mêmes que celles de vos illustres prédécesseurs, d'autres, plus modernes, rendront cette course unique !

LES QUALIFICATIONS

Les 8 équipes seront réparties au hasard sur les 2 circuits.

LA FINALE ET LA PETITE FINALE

Les 4 équipes en tête jeudi soir participeront à la grande finale le lendemain sur le circuit n°1. Laquelle franchira la ligne d'arrivée la première ?

Les 4 dernières équipes s'affronteront, quant à elles, sur le circuit n°2. Qui tirera son épingle du jeu ?

LES RÈGLES DU JEU

L'équipe gagnante sera celle qui, comme dans l'Antiquité, effectuera 7 tours avant les autres.

Chaque jour, nous attribuerons à chaque équipe un nombre de lancers de dés (de 1 à 8) en fonction des points récoltés, durant la journée, lors des visites. Plus vous aurez obtenu de lancers, plus vous aurez de chance de finir la course en premier !

ATTENTION : Les cases *SUPER DIAMANT* vous permettront de récolter des cartes *BONUS* ou *MALUS*. Ce sera alors l'occasion d'avancer plus vite ou de ralentir vos adversaires !



Avancez de 2 cases supplémentaires



Faites reculer un char adverse de 2 cases



Empêchez un char adverse de jouer au prochain tour.

A VOS MARQUES ! PRÊTS ? PARTEZ !