

FORMULE DÉ

RÈGLES DE BASE

Pour les premières courses...

BUT DU JEU

FORMULE DÉ est un jeu de courses automobiles. Le but du jeu est, évidemment, de gagner des courses (sur 1, 2 ou 3 tours de circuit). Pour cela, il faut être capable de prendre des risques et d'anticiper les événements, de concevoir une stratégie tout en comptant sur l'aide de la chance, de respecter des codes de conduite et de surveiller de près l'état mécanique de ses voitures.

RÈGLEMENT SPORTIF

Chaque joueur est à la fois pilote et commissaire de course. Il veille au bon déroulement des épreuves et à l'application correcte des règles, notamment celles qui concernent les trajectoires de déplacement des voitures.

Les joueurs peuvent piloter le nombre de voitures qu'ils désirent mais il est conseillé de commencer avec une seule voiture pour les premières courses. Une fois qu'une certaine expérience est acquise, il devient possible de piloter les 2 voitures d'une même écurie ou de se constituer en équipe.





MATÉRIEL DE JEU

La boîte de **FORMULE DÉ** contient :

- Un plateau de jeu réversible en deux parties ajustables. Une face présente le circuit du Grand Prix de Monaco, l'autre le circuit du Grand Prix de Zandvoort, en Hollande.
- 6 dés spéciaux, de couleurs différentes, correspondant aux 6 vitesses d'une voiture.
- Un dé noir à 20 faces à divers usages en cours de jeu.
- 10 voitures et 10 ailerons arrière en plastique, répartis en 5 couleurs d'écurie.
- 10 tableaux de bord aux couleurs des écuries.
- 10 pions "leviers de vitesses" aux couleurs des écuries.
- Un bloc de feuilles de course pour 1, 2 ou 3 tours de circuit.
- Un livret de règles de base (pour débiter et organiser des courses sur 1 ou 2 tours de circuit).
- Un livret de règles avancées (pour organiser, plus en détail, des courses sur 2 ou 3 tours de circuit).
- Un crayon de papier avec gomme

PRÉPARATION ET MISE EN PLACE

Les joueurs commencent par choisir le circuit sur lequel se déroulera la course. Les deux moitiés de ce circuit sont dépliées et placées, côte à côte, sur une table. Chaque joueur se munit d'un crayon et d'une gomme et choisit une voiture, un aileron, un tableau de bord, un levier de vitesses, tous de la même couleur. Les voitures, une fois l'aileron monté, sont placées sur un stand de leur couleur du circuit.

Chaque joueur glisse dans son tableau de bord une feuille de course portant le symbole  pour un tour de circuit. Sur cette feuille, il inscrit, dans les cases correspondantes, son nom de pilote  et le nom de son écurie . Il positionne aussi son levier de vitesses sur le symbole jaune  de la 1^{re} vitesse.

Si deux joueurs se partagent les voitures de la même écurie pour jouer en équipe, ils doivent choisir des ailerons de couleurs différentes pour qu'il soit possible de reconnaître leurs voitures respectives sur le circuit.

LES 3 RÈGLES FONDAMENTALES

1 - BOÎTE DE VITESSE ET DÉPLACEMENTS

BOÎTE DE VITESSE

Chaque voiture possède 6 vitesses. À chaque vitesse correspond un dé spécial (voir la colonne VITESSES/DÉS du tableau ci-contre). Les numéros que portent les faces des dés indiquent le nombre de cases dont la voiture peut se déplacer lorsque la vitesse correspondante est enclenchée. Plus la vitesse engagée est grande, plus le nombre de cases de déplacement que le dé correspondant peut générer est élevé (voir colonne CASES du tableau ci-joint). En accélération, il est interdit de sauter une vitesse (on ne peut pas passer de 1^{ère} en 3^{ème}, par exemple). En décélération, par contre, il est possible de rétrograder de 4 vitesses maximum d'un coup, c'est-à-dire d'en sauter 3 (on peut passer de 6^{ème} en 2^{ème}, ou de 5^{ème} en 1^{ère}, mais pas de 6^{ème} en 1^{ère}). Plus on saute de vitesses en rétrogradant, plus on endommage la voiture (voir *La course en 1 tour*, plus loin).

Remarque : Le résultat obtenu avec le dé de la 1^{ère} vitesse (dé pyramidal jaune) se lit au sommet de la pyramide.

VITESSES/DÉS	CASES
1 ^{ère}	1 à 2
2 ^{ème}	2 à 4
3 ^{ème}	4 à 8
4 ^{ème}	7 à 12
5 ^{ème}	11 à 20
6 ^{ème}	21 à 30

DÉPLACEMENTS

Une voiture doit impérativement démarrer en 1^{ère}. À son tour de jouer, chaque pilote doit effectuer, dans l'ordre, les 4 actions suivantes : 1. annoncer la vitesse qu'il enclenche (ou qu'il conserve) ; 2. positionner (si nécessaire) son levier à la place correspondante sur son tableau de bord ; 3. lancer le dé de la vitesse enclenchée ; 4. déplacer sa voiture du nombre de cases que ce dé indique. À la fin de son déplacement, on dit que sa voiture marque un "arrêt" (elle n'est évidemment pas arrêtée, mais la notion d'arrêt est indispensable pour simuler les virages - voir, ci-après, *Code de conduite*).

Pendant la course, à chaque nouveau tour de jeu, les pilotes jouent dans l'ordre déterminé par la position de leur voiture sur la piste, le pilote de la voiture en tête de la course jouant le premier et ainsi de suite. **Exemple :** durant un tour de jeu, la voiture B a dépassé la voiture A qui était en première position. Au tour suivant, la voiture B étant en première position, c'est son pilote qui joue le premier.

Important : lorsque deux voitures sont au même niveau sur la piste, c'est le pilote de celle dont le rapport de vitesse enclenché est le plus élevé qui joue le premier. Au cas où elles traient toutes les deux avec la même vitesse enclenchée, c'est la première arrivée à ce niveau sur la piste qui avance la première.

2 - CODE DE CONDUITE

Les voitures se déplacent sur les 3 couloirs du circuit en respectant un code de conduite dans les virages et un autre dans les lignes droites. En toutes circonstances, cependant, une voiture ne peut jamais sauter par-dessus une autre, elle doit la contourner. Elle ne peut jamais reculer.

CODE DE CONDUITE DANS LES VIRAGES

a) Pour négocier un virage (ou un enchaînement de virages), une voiture doit marquer au moins autant d'arrêts que l'indique le drapeau jaune placé à côté de lui. Ces arrêts peuvent être effectués dans n'importe quelle case du virage. Une voiture qui a marqué les arrêts requis sort sans encombre du virage au tour suivant, mais si elle n'a pas respecté cette exigence, elle s'expose à des dommages (voir *La course en 1 tour*, plus loin). Pour aider les pilotes à mieux négocier leurs virages, les trajectoires la plus longue et la plus courte possibles sont indiquées dans une case blanche sous le drapeau jaune : L = trajectoire la plus longue ; C = trajectoire la plus courte.

b) Les bornes rouges et blanches délimitent le virage (ou l'enchaînement de virages).

c) Les lignes rouges marquent le début et la fin des bornes rouges et blanches pour les 3 couloirs.

d) Les flèches imprimées dans les cases du virage indiquent les seules directions et changements de direction autorisés pour les déplacements à l'intérieur ou aux abords du virage.



CODE DE CONDUITE DANS LES LIGNES DROITES

Les lignes droites sont les sections de circuit séparant deux virages. Elles sont bordées de blanc. Lors d'un déplacement sur une ligne droite, une voiture peut déboîter d'un maximum de 2 couloirs pendant un tour de jeu (voir exemple 1, ci-contre).

Il est strictement interdit de zigzaguer d'un couloir à l'autre pendant un déplacement en ligne droite (voir exemple 2, ci-contre). Il est donc interdit de déboîter d'un couloir pour revenir sur le couloir initial, sauf si c'est rendu nécessaire par le dépassement d'une autre voiture (voir exemple 3, ci-contre) ou pour éviter une case dangereuse (voir *Tenue de route* dans les règles avancées). Dans tous les cas, sur une ligne droite, la trajectoire suivie doit être la plus courte possible (en nombre de cases). Les pilotes ne sont pas autorisés à changer de couloir dans l'unique but de se retrouver obligé de dépasser une ou plusieurs autres voitures.



(1) OUI



(2) NON



(3) OUI

3 - L'ÉTAT DE LA VOITURE

Durant une course, une voiture est durement sollicitée. Pour évaluer son état, on suit l'évolution de 5 paramètres principaux (pneus, freins, consommation, carrosserie et moteur) auxquels sont attribués un certain nombre de points. Pour une course sur 1 tour, le nombre de points de chacun des paramètres, au moment du départ, est donné par le tableau ci-contre.

Ces points permettent de gérer les conséquences de 6 événements pouvant survenir lors de la course (sortie de virage incontrôlée, freinage appuyé, blocage, sur-régime, accrochage et casse moteur). Chaque fois qu'un de ces événements survient spontanément ou en raison des risques pris par un pilote, a un effet sur l'état de la voiture, les points d'un ou des paramètres concernés sont diminués d'un certain montant (voir *La course en 1 tour*, ci-après). Lorsque la valeur d'un paramètre est réduite à zéro point, le pilotage de la voiture devient problématique. Cela peut même entraîner, dans certains cas, l'élimination immédiate de la voiture (voir *La course en 1 tour*, plus loin). Chaque point perdu doit être rayé sur la feuille de course.

PARAMÈTRES	POINTS	ÉVÉNEMENTS
Pneus	4	Sortie de route
Freins	3	Freinage/Blocage
Consommation	2	Sur-régime
Carrosserie	2	Accrochage
Moteur	2	Casse moteur

LA GRILLE DE DÉPART

Avant le commencement d'une course, il faut déterminer le placement des voitures sur la grille de départ. Pour cela, chaque pilote lance le dé noir. Celui qui obtient le plus petit score prend la première place (la pole position), celui qui obtient le score immédiatement supérieur prend la deuxième place et ainsi de suite. En cas d'égalité de scores, les pilotes concernés relancent le dé, autant de fois que nécessaire, pour se départager.

LA COURSE SUR 1 TOUR

1 - DÉPARTDé noir ► 1 20

Lorsque le départ est donné, à son tour de jouer et avant d'enclencher sa 1^{ère} vitesse, chaque pilote lance le dé noir pour savoir s'il réussit ou non son départ.

SCORE 1 : MAUVAIS DÉPART

Le moteur de la voiture a calé. Le pilote ne peut donc pas enclencher la 1^{ère} vitesse et sa voiture reste sur place. Il doit attendre le prochain tour pour démarquer (en 1^{ère}, sans lancer le dé noir, cette fois-ci).

SCORE 20 : SUPER DÉPART

Le pilote a réussi un départ "canon", il avance sa voiture de 4 cases, sans même enclencher sa 1^{ère} vitesse. Il peut la décaler de 1 ou 2 couloirs pour éviter une voiture éventuellement interposée sur sa trajectoire. Au prochain tour de jeu, il pourra enclencher la 2^{ème} vitesse.

2 - SORTIE DE VIRAGE INCONTRÔLÉEPerte de points de pneus ►

Chaque fois qu'une voiture dépasse la limite finale d'un virage sans avoir marqué le nombre d'arrêts requis, elle effectue une sortie de virage incontrôlée. Pour chaque case qu'elle parcourt au-delà de la limite, elle perd 1 point de pneus. Dans une course à 1 tour, la voiture est éliminée quand elle a perdu plus de 4 points de pneus (en un virage ou en plusieurs).

Si une voiture ne marque aucun arrêt dans un virage à 2 arrêts, elle est immédiatement éliminée. De même, si dans un virage exigeant 3 arrêts elle ne marque pas au moins 2 arrêts.

Lorsqu'un pilote effectue une sortie de virage incontrôlée, il doit respecter les 3 règles suivantes :

- 1) Poursuivre le déplacement de sa voiture dans le même couloir que celui par lequel il est sorti du virage.
- 2) Si la sortie du virage fait arriver sa voiture dans un autre virage, l'arrêt consécutif à la sortie de virage incontrôlée n'est pas compté comme un arrêt requis pour le nouveau virage.
- 3) Si la sortie de virage incontrôlée conduit sa voiture contre une autre voiture, il ne peut pas la contourner : sa voiture est victime d'un blocage (voir *Blocage*, ci-dessous).

CAS PARTICULIER : LE TÊTE-À-QUEUE

Au moment où une voiture perd son dernier point de pneu, elle fait un tête-à-queue. Elle reste sur la case où elle est, mais elle est retournée dans le sens inverse de la course. À son prochain tour de jeu, le pilote peut la remettre dans le bon sens, mais il ne peut démarquer qu'en 1^{ère}. Toute sortie de virage incontrôlée ultérieure provoque un nouveau tête-à-queue de sa voiture, qui est même éliminée si cette sortie la conduit à dépasser la limite du virage de plus de 1 case.

3 - FREINAGEPerte de points de freins ►

Pour que sa voiture n'avance pas du nombre de cases imposé par le dé de vitesse qu'il vient de lancer, un pilote peut freiner. Pour chaque case parcourue en moins par rapport à ce qui est imposé par le dé, la voiture perd 1 point de freins. En cas de sortie de virage incontrôlée, il peut freiner pour limiter ou supprimer la perte de points de pneus (mais il perd des points de freins à la place). Lorsqu'une voiture perd son dernier point de freins, son pilote continue la course sans pouvoir freiner.

4 - BLOCAGEPerte de points de freins et de pneus ►

Une voiture peut être bloquée dans sa progression imposée par le résultat du dé de vitesse par la présence d'une ou plusieurs voitures qu'elle ne peut pas contourner. Dans ce cas, son pilote doit l'approcher autant que possible de cette (ou ces) voiture(s) et compter le nombre de cases qu'elle aurait dû encore parcourir si elle n'avait pas été bloquée. Il consulte alors le tableau ci-contre pour déterminer la perte en points de freins et points de pneus subie par sa voiture.

Si la voiture n'a plus assez de freins ou de pneus pour faire face aux pertes de points imposées par le blocage, elle est éliminée. Elle est aussi éliminée quand elle est bloquée de 7 cases ou plus. Dans ces deux cas, elle entre en collision avec la voiture qui la bloque, lui occasionnant la perte de 1 point de carrosserie.

CASES	FREINS	PNEUS
1	1	0
2	2	0
3	3	0
4	3	1
5	3	2
6	3	3
7	Élimination	Élimination

5 - SUR-RÉGIMEPerte de points de consommation,freins et moteur ►

Quand un pilote rétrograde de 2, 3 ou 4 vitesses d'un coup, il met le moteur de sa voiture en sur-régime. Le nombre de vitesses qu'il a sautées détermine le nombre de points de consommation, de freins et de moteur perdus par sa voiture. Ces pertes de points sont données par le tableau ci-contre.

Lorsqu'une voiture a perdu son dernier point de consommation, son pilote peut continuer la course, mais il ne peut plus sauter de vitesses en rétrogradant. Lorsqu'elle a perdu tous ses points de freins, il ne peut plus rétrograder de 3 ou 4 vitesses d'un coup. S'il ne lui reste plus que 1 point de moteur, il ne peut plus rétrograder de 4 vitesses d'un coup.

Nombre de vitesses rétrogradées	Consommation	Freins	Moteur
2 vitesse (Ex. : 6 ^{ème} en 4 ^{ème})	1	0	0
3 vitesses (Ex. : 5 ^{ème} en 2 ^{ème})	1	1	0
4 vitesses (Ex. : 6 ^{ème} en 2 ^{ème})	1	1	1

6 - ACCROCHAGE....Dé noir ► 1 = Perte de 1 point de carrosserie

Lorsqu'une voiture termine son déplacement sur une case contiguë (par le côté ou par derrière seulement) à une case occupée par une autre voiture, il y a risque d'accrochage. Les pilotes des voitures impliquées lancent le dé noir. Un score de 1 indique que la voiture du pilote concerné est endommagée. Elle perd 1 point de carrosserie. Lorsqu'une voiture perd son dernier point de carrosserie, elle est immédiatement éliminée.

Les accrochages peuvent impliquer plusieurs voitures. Dans l'exemple ci-contre, le pilote de la voiture A provoque un risque d'accrochage de sa voiture avec les voitures B, C et D. Les pilotes des voitures B, C et D lancent le dé noir pour savoir si leur voiture accroche la voiture A et subit une perte de 1 point de carrosserie. Le pilote de la voiture A lance le dé 3 fois (une fois pour chaque voiture accrochable) pour déterminer si sa voiture subit des dommages d'accrochage.

C'est toujours le pilote de la voiture qui provoque la possibilité d'accrochage qui doit lancer le dé noir en dernier. En effet, s'il a provoqué l'élimination d'une ou plusieurs voitures, il perd, immédiatement, autant de points de carrosserie qu'il a éliminé de voitures, sans avoir à lancer le dé noir. Il lance ensuite normalement le dé noir, une fois par voiture non éliminée.



7 - CASSE MOTEUR....Dé noir ► 1 à 4 = Perte de 1 point de moteur

Lorsqu'un pilote obtient un score de 20 avec le dé de 5^{ème} vitesse ou de 30 avec le dé de 6^{ème} vitesse, cela veut dire qu'il pousse le moteur de sa voiture à fond. Après avoir déplacé normalement sa voiture, il doit lancer le dé noir pour vérifier que le moteur supporte cet effort. Au même moment, les pilotes de toutes les voitures qui roulent en 5^{ème} ou 6^{ème} doivent faire de même. Tous ceux qui obtiennent un score de 1 à 4 voient leur voiture subir la perte de 1 point de moteur. Lorsqu'une voiture perd son dernier point de moteur, son moteur casse et elle est immédiatement éliminée.

LA COURSE SUR 2 TOURS

Pour une course sur 2 tours, les pilotes glissent la feuille de course correspondante dans leur tableau de bord. Le nombre de points attribués à chaque paramètre de surveillance de l'état des voitures est ainsi augmenté (voir le tableau ci-contre). Les règles 1 à 7 restent identiques, mais les effets de certaines sont naturellement modifiés par le fait que les points attribués aux paramètres d'état de chaque voiture sont plus nombreux.

Outre le plaisir d'une partie plus longue, la course sur 2 tours permet un arrêt au stand pour y régénérer les points de pneus perdus lors du premier tour de circuit.

PARAMÈTRES	POINTS	ÉVÈNEMENTS
Pneus	6	Sortie de route
Freins	4	Freinage/Blocage
Consommation	3	Sur-régime
Carrosserie	3	Accrochage
Moteur	3	Casse moteur

ARRÊT AU STANDDé noir ► 1 à 10 = ARRÊT RAPIDE !

Il est recommandé aux pilotes d'arrêter leur voiture à leur stand pour changer de pneus (et ainsi regagner les points de pneus éventuellement perdus au cours du premier tour de circuit). Pour ce faire, il faut qu'ils conduisent leur voiture, en empruntant le couloir unique qui permet d'y accéder, sur une case de stand à leur couleur. L'entrée et la sortie d'un stand se fait indifféremment par les deux cases marquées de flèches. Les règles sur le sur-régime, l'accrochage, le freinage, le blocage et la casse-moteur ne sont pas applicables dans le couloir des stands où tout est censé se passer sans incident. Toutefois, si une voiture engagée dans ce couloir gêne une voiture située derrière elle, celle-ci ne peut pas la dépasser, elle doit attendre que la voie soit libre.

PROCÉDURE D'ENTRÉE

Les voitures peuvent entrer dans leur stand à n'importe quelle vitesse, il suffit que le dé de vitesse lancé leur donne suffisamment de cases à parcourir pour y arriver. Une fois que sa voiture est sur son stand, un pilote régénère ses points de pneus en effaçant les coches correspondantes sur sa feuille de course.

PROCÉDURE DE SORTIE

Dès qu'il a régénéré ses pneus, le pilote lance le dé noir pour savoir avec quelle rapidité ses mécaniciens ont effectué le changement de pneus :

Score 1 à 10 : ARRÊT RAPIDE. Les mécaniciens n'ont pas perdu une seconde. Le pilote divise le score du dé par 2 (arrondi au chiffre supérieur si le résultat de la division n'est pas un entier). Le résultat de cette division est le nombre de cases que doit parcourir la voiture en sortant du stand. La sortie s'effectue en 4^{ème} vitesse.

Score 11 à 20 : ARRÊT MANQUE

Les mécaniciens ont manqué d'efficacité. La voiture est immobilisée sur le stand jusqu'au prochain tour de jeu. Ce n'est qu'au début de ce tour que le pilote pourra démarrer en 4^{ème} vitesse ou à une vitesse moindre s'il le désire.

Note : Lorsqu'il y a des voitures dans les stands et sur le circuit, l'ordre dans lequel les pilotes jouent est le suivant : En premier jouent les pilotes dont la voiture est sur le circuit et a dépassé l'entrée du couloir d'accès aux stands. Ensuite, jouent les pilotes dont les voitures sont engagées dans le couloir d'accès aux stands. Puis, les pilotes des voitures arrêtées aux stands peuvent jouer. Enfin, c'est aux pilotes dont les voitures sont sur le circuit, mais avant l'entrée du couloir d'accès aux stands de jouer.

ARRIVÉE

Le pilote de la voiture qui, à son tour de jeu, franchit la première ligne d'arrivée est le vainqueur de la course. Celle-ci se termine quand toutes les voitures ont franchi la ligne d'arrivée.

Réalisation graphique de la boîte :
Guillaume Rohner avec la collaboration de Nexus
Images de synthèse : Ex-Machina
Illustrateur : Bernard Bittler

Un jeu de Eric RANDALL et Laurent LAVAUR
Reformulation des règles : Henri Balczesak
Les auteurs tiennent à remercier tous ceux qui les
suivent depuis la première heure.

www.descartes-editeur.com

Collection dirigée par Duccio Vitale
Un jeu Eurogames édité par Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

FORMULE DÉ®

RÈGLES AVANCÉES

Pour plus d'émotions...

Les 7 règles qui suivent sont le complément des règles de base. Elles sont indépendantes les unes des autres. Avant de commencer une partie, les joueurs choisissent d'un commun accord celles qu'ils veulent appliquer.

- 1 - L'ASPIRATION**
- 2 - LES ESSAIS CHRONOMÉTRÉS**
- 3 - LES PNEUS DURS, TENDRES ET PLUIE**
- 4 - LES CONDITIONS ATMOSPHÉRIQUES**

LA COURSE SUR 3 TOURS

- 5 - LA CONSTRUCTION DE LA VOITURE**
- 6 - LA TENUE DE ROUTE**
- 7 - LES POINTS DISPONIBLES AUX STANDS**

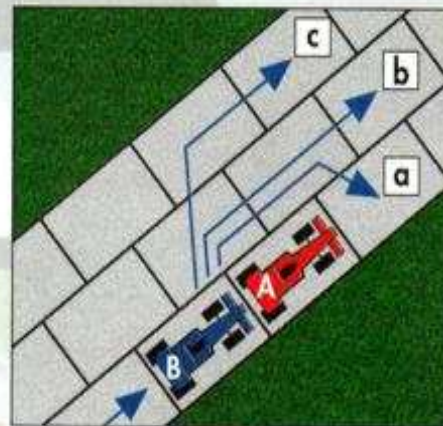
1 - L'ASPIRATION

Lorsqu'une voiture se trouve dans le sillage d'une autre, elle bénéficie d'un phénomène d'aspiration. Mais ce phénomène n'a d'effets sensibles qu'à grande vitesse (à partir de la 4^{ème} vitesse).

Pour profiter de l'aspiration par une voiture qui la précède, une voiture doit, après avoir effectué son déplacement normal, en changeant de couloir ou non, se retrouver sur la case juste derrière elle. À partir de cette position, l'aspiration lui permet un déplacement supplémentaire de 3 cases.

Le pilote de la voiture aspirée peut effectuer ce déplacement supplémentaire de 3 façons (voir schéma ci-contre) :

- a) Déboîter d'un couloir, dépasser la voiture "aspirante" et se rabattre dans le couloir initial, juste devant la voiture dépassée.
- b) Déboîter d'un couloir et rester dans ce couloir pour finir son déplacement.
- c) Déboîter de deux couloirs et rester dans ce couloir pour finir son déplacement.



CONDITIONS À RESPECTER

- 1 - Une voiture ne profite d'une aspiration que si elle roule à une vitesse égale ou supérieure à celle qui la précède. Les deux voitures doivent rouler au moins en 4^{ème} vitesse.
- 2 - Une aspiration provoque un déplacement supplémentaire qui est toujours de 3 cases, mais un pilote peut décider de freiner (en perdant des points de freins) pour ne pas effectuer la totalité de ce déplacement.
- 3 - Si, à la fin du déplacement supplémentaire dû à une aspiration, une voiture se retrouve juste derrière une autre voiture susceptible de l'aspirer, elle peut immédiatement profiter de cette aspiration et ainsi de suite. Ainsi, une voiture peut effectuer un long déplacement en un seul tour de jeu.
- 4 - Si une voiture entre dans un virage à la suite d'une aspiration, elle perd 1 point de freins, mais elle ne recule pas de 1 case pour autant. Cette perte représente les effets d'un freinage tardif.
- 5 - Dans un virage ou un enchaînement de virages, une voiture profitant d'une ou plusieurs aspirations suit les flèches lors de son déplacement.
- 6 - Il est interdit de freiner pour se mettre en position de bénéficier d'une aspiration.

Remarque : Il n'est jamais obligatoire de profiter d'une aspiration.

2 - LES ESSAIS CHRONOMÉTRÉS

Pour déterminer les positions sur la grille de départ, chaque voiture effectue un tour d'essai, c'est-à-dire un tour de circuit chronométré. Durant les essais, les règles de déplacement et les codes de conduite sont appliqués normalement, mais les voitures ne peuvent pas perdre de points. Seules les sorties de virage incontrôlées sont pénalisées en lancers de dé (voir ci-après).

PROCÉDURE

Un joueur est désigné commissaire de course et se munit d'une feuille de papier et d'un crayon. Le pilote qui va réaliser son tour d'essai se munit d'un chronomètre et place sa voiture dans le couloir du milieu, devant la ligne de départ.

- 1 - Juste avant de lancer le dé de la 1^{ère} vitesse, le pilote enclenche son chronomètre.
- 2 - Le commissaire de course comptabilise le nombre de lancers de dé effectués pour couvrir le tour du circuit.
- 3 - Il comptabilise aussi 1 lancer de dé supplémentaire pour chaque case dépassée en sortie de virage incontrôlée.
- 4 - Le pilote arrête son chronomètre au moment où la voiture franchit la ligne d'arrivée.
- 5 - Le commissaire de course ajoute au total des lancers de dé déjà comptabilisés 1 jet de dé par minute écoulée pour accomplir le tour d'essai.

Attention : Si un pilote ne marque aucun arrêt dans un virage à 2 arrêts, son essai est immédiatement terminé. Sa voiture sera placée en dernière position sur la grille de départ de la course. Il en va de même si, dans un virage à 3 arrêts il ne marque aucun ou seulement 1 arrêt.

Le résultat de l'essai s'exprime par un "temps absolu" constitué du nombre de lancers de dé comptabilisés par le commissaire de course.

Exemple :

- Un pilote a réalisé son essai en 18 lancers de dé dans un temps de 4 mn 22 sec.
- Mais il a fait une sortie de virage incontrôlée de 2 cases.
- Son "temps absolu" est donc de $18 + 4$ (1 par minute) + 2 (1 par case de sortie de virage) = 24 lancers.

La pole position est attribuée à la voiture ayant réalisé le temps absolu le plus faible. Si plusieurs voiture ont réalisé le même temps absolu, la pole position revient à celle qui l'a réalisé dans le meilleur temps chronométré.

3 - LES PNEUS DURS, TENDRES ET PLUIE

Le choix des pneus est primordial, autant pour les essais que pour la course. Suivant les conditions atmosphériques et la stratégie adoptée par les pilotes, le choix du bon type de pneus permet de bénéficier de certains avantages et d'éviter certains inconvénients.



PNEUS DURS

Conseillés si le temps est ensoleillé ou variable. Inefficaces par temps de pluie.

SOLEIL et CIEL VARIABLE : La conduite est normale, pendant les essais et, en course, pendant 1, 2 ou 3 tours.

PLUIE : La voiture adhère mal et glisse de 3 cases supplémentaires à chacun de ses déplacements dans les virages, pendant les essais et, en course, pendant 1, 2 ou 3 tours.



PNEUS TENDRES

Vivement conseillés si le temps est ensoleillé. Totalement inefficaces, voire handicapants, par temps de pluie.

SOLEIL et CIEL VARIABLE : Chaussée de ces pneus, une voiture peut (ce n'est pas obligatoire) ajouter 1 case à tous ses déplacements, à n'importe quelle vitesse, pendant les essais aussi bien qu'en course pendant un seul tour de circuit. En revanche, les pénalités en cas de sortie de virage incontrôlée sont doublées. En course, ces pneus n'étant efficaces que pendant un seul tour, un arrêt au stand s'impose pour les régénérer avant le tour suivant afin de continuer à bénéficier de la case supplémentaire de déplacement. Dans une course sur 3 tours, si les pneus n'ont pas été régénérés avant le 2^{ème} tour ni avant le 3^{ème} tour, la voiture subit, pendant le 3^{ème} tour, un ralentissement de 1 case pour tous ses déplacements en ligne droite et les éventuelles pénalités dues à des sorties de virage incontrôlées sont triplées.

PLUIE : Les déplacements ne sont plus augmentables d'une case et la voiture glisse de 3 cases supplémentaires à chacun de ses déplacements dans les virages, pendant les essais et en course. Les pénalités en cas de sortie de virage incontrôlée sont doublées. Dans une course sur 3 tours, si les pneus n'ont pas été régénérés avant le 2^{ème} tour ni avant le 3^{ème} tour, la voiture subit, pendant celui-ci, un ralentissement de 1 case pour tous ses déplacements en ligne droite et les éventuelles pénalités dues à des sorties de virage incontrôlées sont triplées.



PNEUS PLUIE

Vivement conseillés par temps de pluie. Fragiles par temps ensoleillé.

SOLEIL et CIEL VARIABLE : Les pénalités en cas de sortie de virage incontrôlée sont doublées, pendant les essais et en course. Pendant une course sur 3 tours, si les pneus ne sont pas régénérés à la fin du 2^{ème} tour, les pénalités en cas de sortie de virage incontrôlée sont triplées.

PLUIE : La voiture ne glisse que de 1 case supplémentaire à chacun de ses déplacements dans les virages, pendant les essais et, en course, sur 1, 2 ou 3 tours. Les pénalités en cas de sortie de virage incontrôlée sont normales.

Tableaux des Bonus et des Pénalités

Pneus durs 			ESSAI	COURSE		
				1 ^{er} tour	2 ^{ème} tour	3 ^{ème} tour
SOLEIL 	Bonus	Virages	+0	+0	+0	+0
	Déplacement	Lignes droites	+0	+0	+0	+0
	Pénalités	Sortie de virage	x1	x1	x1	x1
VARIABLE 	Bonus	Virages	+0	+0	+0	+0
	Déplacement	Lignes droites	+0	+0	+0	+0
	Pénalités	Sortie de virage	x1	x1	x1	x1
PLUIE 	Glissade	Virages	+3	+3	+3	+3
		Lignes droites	+0	+0	+0	+0
	Pénalités	Sortie de virage	x1	x1	x1	x1

Pneus tendres  +1			ESSAI	COURSE		
				1 ^{er} tour	2 ^{ème} tour	3 ^{ème} tour
SOLEIL 	Bonus	Virages	+1	+1	+0	+0
	Déplacement	Lignes droites	+1	+1	+0	-1
	Pénalités	Sortie de virage	x2	x2	x2	x3
VARIABLE 	Bonus	Virages	+1	+1	+0	+0
	Déplacement	Lignes droites	+1	+1	+0	1
	Pénalités	Sortie de virage	x2	x2	x2	x3
PLUIE 	Glissade	Virages	+3	+3	+3	+3
		Lignes droites	+0	+0	+0	1
	Pénalités	Sortie de virage	x2	x2	x2	x3

Pneus pluie 			ESSAI	COURSE		
				1 ^{er} tour	2 ^{ème} tour	3 ^{ème} tour
SOLEIL 	Bonus	Virages	+0	+0	+0	+0
	Déplacement	Lignes droites	+0	+0	+0	+0
	Pénalités	Sortie de virage	x2	x2	x2	x3
VARIABLE 	Bonus	Virages	+0	+0	+0	+0
	Déplacement	Lignes droites	+0	+0	+0	+0
	Pénalités	Sortie de virage	x2	x2	x2	x3
PLUIE 	Glissade	Virages	+1	+1	+1	+1
		Lignes droites	+0	+0	+0	+0
	Pénalités	Sortie de virage	x1	x1	x1	x1

4 - LES CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

Les conditions météorologiques sont déterminées avant les essais et avant la course parce qu'elles ont un impact sur le choix des pneus. Sur chaque circuit, un tableau des conditions météorologiques est présenté. En lançant le dé noir et en se reportant à ce tableau, on peut aisément connaître le temps qu'il fait et le faire évoluer.

Il existe 3 types de conditions météorologiques :

PLUIE



VARIABLE



SOLEIL



LES ESSAIS

Avant de commencer les essais, un joueur tiré au sort lance le dé noir pour déterminer les conditions météorologiques :



SOLEIL : Il fera beau pendant toute la durée des essais.



PLUIE : Il pleuvra pendant toute la durée des essais.



VARIABLE : Bien que le ciel soit nuageux, il ne pleuvra pas pendant toute la durée des essais.

LA COURSE

Le pilote en pole position lance le dé noir pour déterminer les conditions météorologiques :



SOLEIL : Il fera beau pendant toute la durée de la course.



PLUIE : Il pleuvra pendant toute la durée de la course.



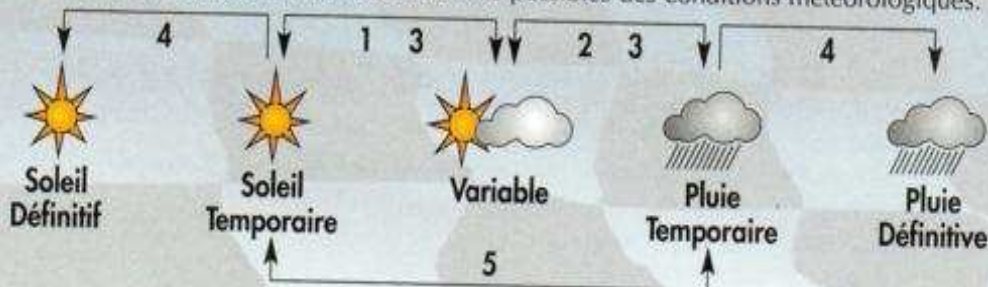
VARIABLE : Au départ de la course, le ciel est couvert, mais il ne pleut pas. Cependant, le temps étant variable, il est possible que les conditions météorologiques changent. Pendant toute la durée de la course, chaque fois qu'un pilote obtient un score de 20 en 5^{ème} vitesse ou de 30 en 6^{ème} vitesse, il effectue le déplacement de sa voiture et il lance le dé noir pour déterminer l'évolution des conditions météorologiques.

ATTENTION !

Sous la pluie : nouveau barème des pénalités

- 1) Accrochage : 1 point de carrosserie pour 1 à 2 au dé
- 2) Casse Moteur : 1 point de moteur pour 1 à 3 au dé
- 3) Tenue de route : 1 point de tenue de route pour 1 à 5 au dé

Le schéma ci-dessous résume les évolutions possibles des conditions météorologiques.








- Si elles restent variables, rien ne change.
- Si elles évoluent vers le soleil, un SOLEIL TEMPORAIRE brille.
- Si elles évoluent vers la pluie, une PLUIE TEMPORAIRE tombe.
- Si elles évoluent vers variable après une période de soleil ou de pluie temporaire, le temps se couvre, mais il ne pleut pas.
- Si elles passent d'un soleil temporaire à la pluie, c'est une période de pluie temporaire qui s'installe et, inversement, si elles passent d'une période de pluie temporaire au soleil, c'est une période de soleil temporaire qui s'installe.
- Si, à partir d'une période de soleil temporaire, elles évoluent vers le soleil, le beau temps s'installe jusqu'à la fin de la course. Inversement, si, à partir d'une période de pluie temporaire, elles évoluent vers la pluie, il pleuvra jusqu'à la fin de la course. Dans ces deux cas, il n'est plus nécessaire de faire des jets du dé noir pour déterminer l'évolution des conditions météorologiques jusqu'à la fin de la course.

LA COURSE SUR 3 TOURS

5 - LA CONSTRUCTION DE LA VOITURE

Chaque joueur glisse une feuille de course pour une course sur 3 tours dans son tableau de bord. Les paramètres permettant de suivre l'évolution de l'état de la voiture sont au nombre de 6 : PNEUS, FREINS, CONSOMMATION, CARROSSERIE, MOTEUR et TENUE DE ROUTE. Aucun point ne leur a été attribué sur la feuille de route parce que chaque joueur dispose de 20 points à distribuer entre ces 6 paramètres, avant le départ et après que les conditions météorologiques ont été déterminées. Il est évident que chaque paramètre doit se voir attribuer au moins 1 point.

RAPPEL DES PÉNALITÉS DANS UNE COURSE SUR 3 TOURS

-  Une voiture est éliminée quand elle perd son dernier point de carrosserie, de moteur ou de tenue de route 
-  Lorsqu'une voiture n'a plus de points de freins, elle ne peut plus freiner.
-  Lorsqu'une voiture n'a plus de points de consommation, son pilote ne peut plus rétrograder en sautant une ou des vitesses.
-  Une sortie de virage incontrôlée coûte autant de points de pneus que de cases dépassées. Lorsque le dernier point de pneu est perdu, la voiture fait un tête-à-queue.

6 - LA TENUE DE ROUTE

Dé noir ► **1** à **4** = Perte de points de tenue de route



Lors d'une course sur 3 tours, si une voiture perd 1 point de carrosserie ou de moteur ou si elle est éliminée, la case où se produit cet incident devient dangereuse pendant le reste de l'épreuve. Cette case dangereuse doit être signalée avec une pastille autocollante ou un morceau de ruban adhésif. Toute voiture qui passe ou s'arrête sur cette case peut subir des dommages diminuant sa tenue de route. Son pilote lance le dé noir. S'il obtient un résultat de 1 à 4, sa voiture perd 1 point de tenue de route.

Remarque : Les cases dangereuses constituent des obstacles qu'on peut normalement éviter en déboîtant avant d'arriver sur elles.

7 - LES POINTS DISPONIBLES AUX STANDS



C'est aux stands que les voitures peuvent, dans une certaine mesure, être remises en état pendant la course. À cet effet, chaque écurie dispose de 4 points, utilisables uniquement sur les stands et disponibles à raison de 2 par voiture, pour régénérer les freins, la carrosserie, le moteur et la tenue de route. Il est possible d'utiliser, en un seul arrêt au stand, les 2 points disponibles pour remettre une voiture en état. Les points utilisés doivent être cochés sur le feuille de course.

Il y a donc deux types d'arrêts aux stands :

L'ARRÊT PNEUS

Il permet de régénérer les pneus ou de changer de type de pneus. La procédure à suivre est celle qui est décrite par les règles de base.

L'ARRÊT LONG

En plus des pneus, il permet de régénérer les freins, le moteur, la carrosserie et la tenue de route d'une voiture. En arrivant à son stand, le pilote doit annoncer qu'il veut un arrêt long. Il ne pourra repartir qu'à son prochain tour de jeu, au maximum en 4^{ème} vitesse.

Important : Une voiture chaussée de pneus tendres n'a pas droit à une case supplémentaire sur son déplacement lorsqu'elle sort de son stand pour un arrêt pneus.

PRÉCISIONS FINALES

Si les joueurs décident d'appliquer en même temps plusieurs des règles avancées, des problèmes peuvent naître en ce qui concerne la façon dont le déplacement d'une voiture doit se faire. Afin de clarifier certaines situations, voici les étapes du déplacement à respecter :

- 1- Déplacement de la voiture en fonction du résultat obtenu avec le dé de vitesse.
- 2- Déplacement dû à une ou des aspirations.
- 3- Glissade de la voiture si les conditions l'exigent.

La case de déplacement supplémentaire accordée par l'utilisation de pneus tendres peut s'intercaler avant ou après les aspirations, et même entre deux aspirations.

Un jeu de **Eric RANDALL** et **Laurent LAVAU**

Réalisation graphique de la boîte :

Guillaume Rohmer

avec la collaboration de **Inédit**

Images de synthèse : **Ex-Machina**

Illustrateur : **Bernard Bittler**

Les auteurs tiennent à remercier tous ceux qui les suivent depuis la première heure.

réformulation des règles : **Henri Balczesak**

www.descartes-editeur.com




Collection dirigée par





Duccio Vitale




Un jeu Eurogames édité par


Jeux Descartes

1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

   1 

1 1   1 




1 








  



1 1 1 1 1   1 1 



1 1 1 1   1 1 



1 1 1 

    +1    1 1

1   1

1   1

1   1