

LE JEU DE LA FORMULE 1

A partir de 2 joueurs

But du jeu

Remporter le Grand Prix de Formule 1 (carte Champion du Monde des pilotes de F1). Déterminer la meilleure écurie (carte Champion du Monde des Constructeurs).

Chaque joueur choisit une écurie avec 2 pilotes. On peut également jouer par équipe de deux joueurs : chacun représentant un pilote de la même écurie. Vous pouvez également disputer un Championnat en effectuant plusieurs Grands Prix.

Cartes Écuries

Choisissez votre écurie (cartes correspondant aux couleurs des voitures).

Séance d'essais

Un tour complet est effectué en lançant les 4 dés toutes les voitures partent en première ligne et sans tenir compte d'aucune autre indication.

Plusieurs voitures peuvent être sur la même case.

L'ordre d'arrivée donnera la grille de départ. En cas d'égalité (2 voitures sur la même ligne) les joueurs se départagent en lançant 1 dé.

Jean ALESI

Parmi les 4 premiers pilotes on tire au sort (en lançant un dé par exemple) celui qui représentera Jean ALESI. Le pilote ayant obtenu la carte Jean ALESI devra, à chaque jet de dés, additionner 2 points à son score.

La Course

La course se joue en 8 tours de circuit.

Chaque pilote se positionne sur la grille de départ.

Chaque pilote choisit de partir avec des pneus durs ou tendres.

Départ avec des pneus durs

Le pilote lance les 3 dés à 6 faces et avance de la somme des dés.

A la fin du 4^e tour ou après s'il le désire, le pilote peut changer ses pneus.

Il repartira en jouant avec 2 dés à 6 faces et 1 dé à 8 faces. Le changement de pneus n'est pas obligatoire.

Changement de pneus

Chaque stand ne peut être occupé que par une seule voiture. Le pilote qui s'arrête à son stand ne tient pas compte des points supplémentaires de son jet de dés.

Durée de l'arrêt (le pilote lance 1 dé à 6 faces)

- s'il fait 1 ou 2 il passe son prochain tour de jouer ,
- s'il fait 3 ou 4 il passe 2 tours ;
- s'il fait 5 ou 6 il passe 3 tours.

Si au cours d'un tour de circuit vous avez plusieurs arrêts au stand imposés, c'est le temps d'arrêt le plus pénalisant qui est retenu.

Départ avec des pneus tendres

Dans ce cas, le pilote joue avec 2 dés à 6 faces et 1 dé à 8 faces. Mais l'usure des pneus l'oblige à s'arrêter à la fin du 4^e tour pour les changer. Il repart en jouant avec les mêmes dés.

Dans le cas où le pilote est dans l'impossibilité de s'arrêter (exemple : stand occupé) ou choisit de ne pas s'arrêter, il doit jouer les tours suivants avec uniquement 2 dés à 6 faces.

Cases spéciales

Cases marquées d'un point :

- Lorsque le pilote arrive sur une de ces cases, il doit tirer une carte et se conformer aux indications.

Case marquée d'une étoile :

- Lorsque le pilote arrive sur cette case, il doit, à son prochain tour de jouer, emprunter l'échappatoire en suivant les flèches avant de reprendre la piste.

Carte Changement de temps (pluie)

Cette carte concerne tous les pilotes.

Lorsque cette carte est tirée, les joueurs finissent leur tour de circuit en supprimant 1 dé à 6 faces.

A la fin de ce tour, chaque pilote décide :

- soit de s'arrêter au stand et de changer de pneus. Le pilote repart en jouant uniquement avec 2 dés à 6 faces ;
- soit de continuer avec les mêmes pneus (ex. : stand occupé) et le pilote joue avec 1 seul dé à 6 faces.

Carte Piste Abrasive

La piste particulièrement abrasive use plus que prévu la gomme des pneus. Tous les pilotes ayant chaussé des pneus tendres au départ doivent se rendre au stand en ne jouant que 2 dés à 6 faces. Ils repartiront en jouant avec 2 dés à 6 faces et 1 dé à 8 faces.

Cette carte n'est valable que durant les 4 premiers tours du circuit.

A la fin du 4^e tour le pilote devra s'arrêter à nouveau pour changer les pneus comme prévu ou continuer à avancer avec 2 dés à 6 faces.

A l'arrivée, le vainqueur marque 9 points

le 2 ^e	6 points
le 3 ^e	4 points
le 4 ^e	3 points
le 5 ^e	2 points
le 6 ^e	1 point

On additionne les points des 2 pilotes de la même écurie pour déterminer le meilleur constructeur.

Nota : les joueurs peuvent décider de disputer un championnat avec plusieurs courses et déterminer, en additionnant les points, le Champion du Monde des Pilotes et le Champion du Monde des Constructeurs.

Les fiches de contrôle

Chaque joueur note sur sa fiche de contrôle le nombre de tours effectués, le type de pneus et autres modifications ou incidents survenus.

Dépassement

Il est interdit de passer au-dessus d'une voiture. Le pilote doit doubler en passant à côté. Si aucune case n'est libre, le pilote doit s'arrêter sur la case derrière la voiture qu'il ne peut doubler (pas plus de 2 voitures par case sauf au passage des 2 cases de la chicane où une seule voiture est autorisée).

Arrivée

Dès que la 1^{re} voiture a franchi l'arrivée, chaque pilote doit terminer son tour en franchissant également la ligne d'arrivée pour déterminer ainsi les points obtenus au classement.

le jeu de la
FORMULE



fiche de contrôle
GRAND PRIX DE

FERRIOT PRODUCTIONS _____



N°	PILOTE	POS	TOUR PAR TOUR								POS	PTS
			1	2	3	4	5	6	7	8		
		1										
		2										
		3										
		4										
		5										
		6										
		7										
		8										
		9										
		10										
		11										
		12										

PNEUS
D : DUR
T : TENDRE
P : PLUIE
C : CHANGEMENT

BOÎTE VITESSE BLOQUÉE : B
ARRÊT STAND : A
DURÉE ARRÊT : 1 . 2 . 3
RUPTURE EMBRAYAGE : E
PROBLÈME DE FREINS : F