

LES SPONSORS DE L'AUTOMOBILE

De l'atelier de fabrication à la piste de compétition

2 à 4 joueurs

Les Sponsors sont des commerçants, des fabricants, des financiers qui ont la passion de l'automobile et singulièrement de la voiture de course. Ils deviennent en quelque sorte les parrains de la Marque qu'ils patronnent et à laquelle ils apportent le "nerf des affaires" : l'argent. Leurs sigles apparaissent sur toutes les carrosseries des bolides. Vous les retrouverez aussi dans ce jeu qui sort de l'ordinaire.

BUT

Avec l'aide des Sponsors, préparer une voiture de course et la lancer dans la compétition avec le plus d'atouts possibles.

Ces atouts (qualifiés de points d'énergie) sont gagnés dans la phase "FABRICATION A L'ATELIER" où il faut acquérir les meilleurs éléments en hommes et en matériel pour avoir ensuite, dans la phase "COMPÉTITION SUR LA PISTE", une voiture qui possède de bonnes chances de gagner.

MATÉRIEL

- 1 tableau de jeu.** Ce tableau présente deux pistes : **Au centre**, la piste de préparation de la voiture ; **sur le pourtour**, l'anneau de compétition proprement dit. Les huit cases illustrées sont destinées à recevoir les éléments qui composent la voiture de course.
- 48 cartes "Atelier"** (8x6). Ces cartes représentent les éléments nécessaires à la fabrication. Elles sont de huit sortes : PILOTE, INGÉNIEUR, MOTEUR, CHASSIS, CARROSSERIE, MÉCANIQUE, PNEUS, ESSAIS. Elles ont chacune une valeur réelle et un nombre de points d'énergie. Elles sont acquises au prix indiqué sur la face illustrée.
- 18 cartes "Sponsors"**. Elles sont nécessaires au financement de la fabrication. Prises séparément elles procurent chacune 2 millions.
- 4 pions "Démarcheurs"**. Ce sont les pions mobiles utilisés uniquement dans la phase initiale du jeu.
- 4 voitures de course.** Elles n'entrent en piste que pour la course.
- 1 appareil de contrôle rotatif.** Il sert à indiquer aux concurrents, au moyen des billes de compétition, le nombre de cases à parcourir en course.
- 1 boîte de pions.** Ils sont obtenus à la fin de la phase "PRÉPARATION" en échange des points d'énergie marqués sur les cartes "ATELIER".
- 1 dé à jouer.**
- 1 liasse de billets de banque.**

PARTIE

La partie comprend deux phases distinctes, la première ayant cependant une incidence sur la seconde :

A L'ATELIER où, dans le secret et la fièvre, on prépare l'engin de course.

SUR LA PISTE où se déroule la compétition.

Les opérations de la phase "FABRICATION A L'ATELIER" se déroulent sur la piste centrale. Cette piste est divisée en quatre parties. Chaque partie représente une écurie de course avec les couleurs de la Marque au centre.

Dans un but de simplification les joueurs ne tiennent compte dans le choix de leur Marque que des couleurs du pourtour : ROUGE, BLEUE, VERTE, JAUNE, comportant chacune 5 cases : 1 case **A** (Achats), 1 case **V** (Ventes), 1 case **E** (Echanges) et, intercalées, 2 cases **S** (Sponsors).

PRÉPARATION

Les cartes "**Atelier**" sont posées par catégorie, figures visibles, sur les huit postes correspondants... Les Pilotes à l'emplacement PILOTE, les moteurs à l'emplacement MOTEUR, etc...

Les cartes "**Sponsors**" sont mises en paquet, faces cachées, sur l'emplacement réservé à cet effet au centre du tableau.

Chaque joueur pose son pion sur la case **A** de sa marque qui devient la case de départ. Il reçoit une somme de 5 millions.

Celui qui, avec le dé, obtient le meilleur point joue le premier.

La partie se déroule de gauche à droite.

L'un des joueurs tient la Banque et contrôle les opérations.

LE JEU

Les opérations d'achats, de ventes, d'échanges, d'acquisition de Sponsors diffèrent selon que le joueur se trouve sur une case de sa Marque ou de celle d'un concurrent. **Elles se font toujours valeurs réelles et points cachés.**

Seul le **prix d'achat** des éléments demeure visible au dos des cartes.

DANS SA COULEUR

Le joueur lance le dé et avance d'autant de cases que le dé marque de points.

Il tombe sur une case **S**. Il obtient gratuitement un Sponsor. Il prend celui du dessus du paquet.

Il tombe sur une case **A**. Il a le droit d'acheter l'un des 8 éléments de son choix, celui du dessus du poste choisi. Il paye son achat à la Banque au prix indiqué.

Il tombe sur une case **V**. Il peut mettre en vente un de ses éléments. C'est l'acheteur qui choisit. S'il fait l'affaire, il paye au vendeur le prix indiqué.

Il tombe sur une case **E**. Il peut échanger un élément contre un autre pris sur l'un des huit postes de son choix.

Il remet sous le paquet correspondant l'élément qu'il abandonne. Il en prend un autre, sur le poste choisi, sans en regarder la valeur en points. Si le prix de cet élément est plus élevé que celui qu'il remet, il doit payer la différence à la Banque. S'il est moins élevé, il reçoit la différence de la Banque.

DANS UNE AUTRE COULEUR

Il tombe sur une case **S**. Il peut **échanger** l'un des Sponsors contre un autre pris au Talon (celui du dessus).

Il tombe sur une case **A**. Il peut obliger le concurrent à lui **acheter** un élément. C'est celui-ci qui choisit et paye l'élément au prix marqué sans en regarder la valeur réelle.

Il tombe sur une case **V**. Il peut obliger le concurrent à lui **vendre** un élément quelconque au prix indiqué. Cette vente forcée n'est possible que si le concurrent possède plusieurs éléments, qu'ils soient ou non d'un même poste.

Il tombe sur une case **E**. Il peut **échanger** un de ses éléments contre un autre du concurrent. L'échange se fait à valeur égale.

FINANCEMENTS

Il est vital d'obtenir régulièrement des capitaux frais.

Les Sponsors viennent au joueur de la façon suivante :

Si le démarcheur tombe sur une case "Sponsor" comme il est expliqué plus haut.

Si le fabricant peut présenter des garanties (en l'occurrence 3 cartes d'ATELIER au moins).

On n'a pas le droit d'être financé par plus de 3 Sponsors à la fois.

Le joueur peut se faire payer tout de suite ou attendre d'associer 3 Sponsors pour avoir un meilleur financement.

S'il adopte la première formule, il remet le Sponsor sous le paquet et la banque lui verse 2 millions

S'il préfère attendre, avec 3 Sponsors **de même couleur ou de couleurs toutes différentes**, il reçoit 7 millions

Quand on obtient un quatrième Sponsor on doit, soit le rendre, soit l'échanger contre l'un des trois qu'on possède déjà.

LA VOITURE EST PRÊTE

La phase "FABRICATION" est terminée quand tous les joueurs possèdent au moins les 8 éléments utiles à la sortie de la voiture (PILOTE, INGÉNIEUR, MOTEUR, CHASSIS, CARROSSERIE, MÉCANIQUE, PNEUS, ESSAIS).

Le concurrent qui est paré met sa voiture au départ, en première ligne sur la case 1 tricolore.



Les autres se placent ensuite dans l'ordre de finition de leur bolide.

POINTS D'ÉNERGIE

Celui qui termine le premier sa voiture obtient **6 points supplémentaires** ; le second : **4 points** ; le troisième : **2 points** ; le quatrième : **0**.

Chacun retourne ses cartes et fait le total général de ses points.

Compte tenu du bonus possible, il reçoit autant de pions qu'il totalise de points.

(Les pions  valent 1 point, les pions  valent 10 points).

LA COURSE

Quand les concurrents sont au départ la course peut commencer.

Tous les accessoires (cartes, pions de couleurs, dé) sont retirés du jeu.

Les billets de Banque ne servent plus. Tant pis pour ceux qui n'ont pas pu ou pas su les dépenser !

L'appareil de contrôle est posé au centre de la piste. Chacun choisit 5 billes de même couleur. Il les conserve jusqu'à la fin de la course.

La bille violette et deux billes de chaque concurrent restent en permanence dans la cuvette. Les deux billes de même couleur sont **gratuites** et représentent le potentiel d'énergie de chaque voiture.

La bille violette est particulière comme on le verra plus loin.

Le concurrent qui se trouve sur la case 1 joue le premier. Il procède ainsi : Supposons qu'il veuille avancer de 4 cases. Il doit dépenser 2 pions d'énergie. Il ajoute par conséquent 2 billes de sa couleur dans la cuvette puisqu'il en a déjà 2.

Ses concurrents suivent en ajoutant dans la cuvette autant de billes qu'ils veulent dépenser d'énergie.

Le joueur qui a l'initiative du coup lance à fond la cuvette rotative de façon à ce que les billes s'éloignent du centre par la force centrifuge.

Il l'arrête ensuite en posant le doigt sur le pivot central...

Une bille tombe dans l'alvéole qui désigne le gagnant.

Deux possibilités :

C'est la bille violette qui se trouve logée : Le concurrent qui se trouve **sur une case rouge est éliminé.**

C'est la bille d'un concurrent : Celui-ci avance sa voiture d'autant de cases qu'il a de billes en jeu. S'il a 4 billes en jeu, il avance de 4 cases...

Les autres ne bougent pas.

A chaque coup les pions d'énergie dépensés sont retirés du jeu. D'où la nécessité de bien doser ses dépenses de façon à ne pas tomber en panne.

Exemple : Le joueur met 3 billes supplémentaires dans l'appareil, il donne 3 pions d'énergie au contrôleur.

Chacun joue à son tour dans les mêmes conditions pour avancer.

INCIDENTS

A l'issue d'un déplacement des incidents peuvent se produire :

Le concurrent se trouve sur une case blanche : aucun problème.

Le concurrent se trouve sur une case verte : Il avance de 2 cases supplémentaires.

Le concurrent se trouve sur une case violette : Il fait un tête à queue et ne peut mettre de billes en jeu au coup suivant. Il retire donc provisoirement ses deux billes de la cuvette.

Le concurrent se trouve sur une case rouge : Il ne lui arrive rien si la bille violette ne sort pas.

Le concurrent se trouve immédiatement derrière une autre voiture : par suite du phénomène d'aspiration que connaissent bien les pilotes de Formule 1, il la dépasse de 2 cases.

LE VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui franchit le premier la ligne d'arrivée, concrétisée par les cases à damiers noirs et blancs.

CONSEILS ET PRÉCISIONS

Nous avons donné la règle pour 4 joueurs. On peut cependant jouer à 2 et 3 personnes. Dans ce cas il faut tenir compte des indications suivantes :

A 2 joueurs, chacun prend deux Marques. Il doit par conséquent acquérir les huit éléments en double exemplaire et, à la fin de la phase "FABRICATION", mettre deux voitures en course.

A 3 joueurs, on supprime une Marque. Les cinq cases de cette Marque ne servent que de "passages" sans aucune incidence sur le jeu.

Les autres dispositions de la règle ne changent pas.

Aux premiers tours les concurrents commencent par trouver des Sponsors qui leur permettent d'obtenir des capitaux frais. Ce n'est qu'après plusieurs passages qu'ils auront de quoi acheter les éléments utiles à la fabrication de leur voiture et opérer les transactions précisées dans la règle.

Les échanges se font toujours à valeur égale. Un joueur échange, par exemple, un INGÉNIEUR (2 millions) contre un PILOTE (5 millions). Il doit payer la différence (3 millions) à l'intéressé. En revanche, si le prix de l'élément convoité est inférieur, le joueur perçoit la différence.

Cachez bien la valeur de vos éléments pour ne pas donner aux concurrents des indications sur leur importance. On sait que les éléments d'un même poste ont plus ou moins de valeur.

En moyenne, chaque joueur totalise une trentaine de points d'énergie à la fin de la phase "FABRICATION". C'est comme s'il avait une trentaine de billes à jouer dans l'appareil sans préjudice des 2 billes **gratuites et permanentes**.

Nous savons que chacun possède en permanence 2 points d'énergie représentés par 2 billes de sa couleur. Si l'une de ses billes s'arrête dans l'alvéole de l'appareil, il avance sa voiture de deux cases. Quand il le juge opportun, il dépense des points d'énergie supplémentaires pour augmenter ses chances d'avancer sur la piste. En d'autres termes, il ajoute 1, 2 ou 3 billes dans l'appareil.

Seules les billes mises en supplément dans l'appareil sont payables avec des pions. Ainsi, chaque fois qu'un joueur ajoute des billes, il donne au contrôleur l'équivalent en pions. S'il ajoute 3 billes par exemple, il prélève 3 pions de son stock qui diminue d'autant. D'où la nécessité de dépenser opportunément ses pions. Un bon joueur doit avoir liquidé son stock à l'arrivée de sa voiture.