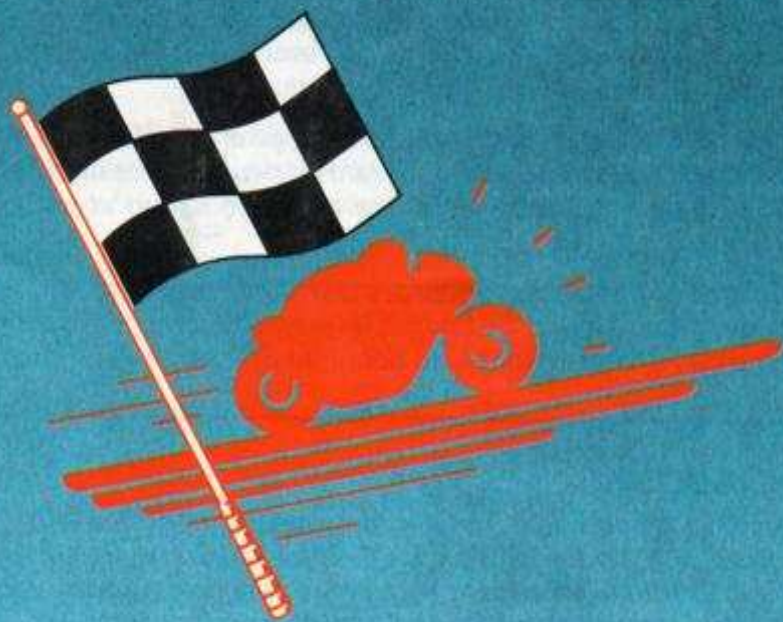
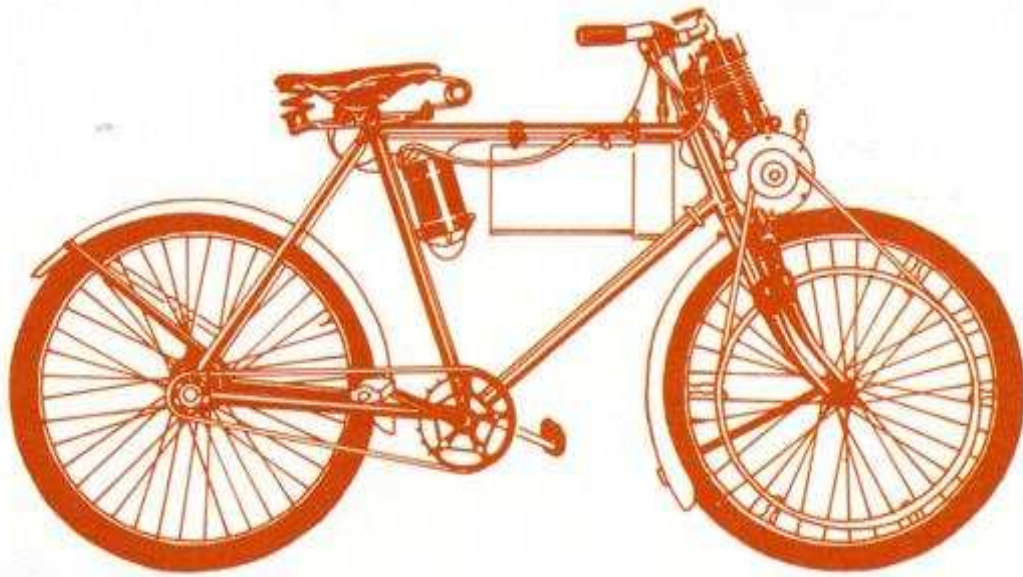


24 heures moto



NATHAN

PETITE HISTOIRE DE LA MOTO



Le premier vélocipède à moteur de Michaux et Perreaux

En 1869, Michaux et Perreaux créent le premier vélocipède à moteur. Mais c'est en 1876, avec la mise au point du moteur à explosion, que les premières "motos" voient le jour. Et ce sont les frères Werner, deux Français pionniers dans ce domaine, qui donnent son nom à la "motocyclette".

A l'aube du 20^e siècle, un peu partout en Europe et aux Etats-Unis, les premiers "vélos à moteur" sont mis au point. Durant les deux guerres mondiales, la moto (avec side-car) est très utilisée comme engin de liaison et prend ainsi plus d'importance.

Les premières courses apparaissent dès la fin du 19^e siècle, sous forme de raids : Paris-Vienne, Paris-Madrid. En France, les premières compétitions ont lieu sur le vélodrome du Parc des Princes, au début du 20^e siècle.

DE NOS JOURS

La plupart des grandes marques européennes et américaines existent depuis le début du siècle. Mais depuis 1959, les Japonais règnent en maîtres sur le marché international. Les compétitions permettent à chaque constructeur de mettre au point des moteurs et des formes toujours plus performants.

Il existe plusieurs types de compétitions :

- **le moto-cross** : se déroule sur un terrain naturel accidenté avec des obstacles à franchir. Il demande une grande forme physique. Y participent les motos de 125 à 500 cc.
- **le trial** : se déroule sur un parcours de 40 à 60 km comportant des secteurs de vitesse et des secteurs d'obstacles. C'est une épreuve d'habileté et de conduite réservée aux 250 cc.

- d'autres courses : **le grass-track** (sur hippodrome à 150 km/h), **le speedway** (sur piste de courses à pied, réservée aux 500 cc), **courses sur glace** (à plus de 100 km/h sur piste bordée de neige).

- **Les courses sur circuits automobiles ou sur circuits motos** : ce sont les plus célèbres avec des noms évocateurs : l'île de Man, Monza, Spa, Nurburgring, Hockenheim, Assen, Le Mans, Le Castellet.

Il existe deux sortes de courses sur circuit :

- les courses d'endurance, avec relais d'équipages, d'une durée de 8 à 24 heures. Elles sont réservées à des motos de 501 cc minimum jusqu'à 1000 cc.

- les courses de vitesse, d'une durée de 3/4 d'heure à 1 heure 15. Elles sont réservées aux motos de 50 cc jusqu'à 750.

Lors de ces courses, deux types de motos vont se mesurer :

- les prototypes, spécialement créés pour la compétition. Chaque fabricant en a 3 ou 4 chaque année. Ces motos très performantes ne sont jamais commercialisées.

- les motos de production, motos de séries commercialisées mais améliorées pour la course.

Mais la moto, ce n'est pas uniquement l'univers fascinant de la course. Sous des formes très variées, elle fait aujourd'hui partie de la vie quotidienne, des loisirs et... des jeux.

24 heures moto un jeu passionnant qui essaye de traduire les situations et les difficultés des courses d'endurance et de vitesse. Les joueurs vont ici devenir pilotes. Prudence ou risque ? Ils vont choisir et... que le meilleur gagne !

24 heures moto

2 à 6 joueurs

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu recto-verso représentant deux circuits : **Le Mans, Le Castellet**
- 6 motos "proto"
- 6 motos "production"
- 6 socles noirs
- 6 socles blancs
- 6 socles jaunes
- 6 socles rouges
- 2 dés
- 1 tableau des risques
- 1 tableau des pénalités

PRINCIPE DU JEU

- Les joueurs décident du nombre de tours de circuit à effectuer.
- Chaque joueur a 2 motos au départ : un prototype performant et une moto de série ou production – moins rapide mais plus sûre.
- Chacun joue à son tour en respectant l'ordre de départ des motos.
- Chaque joueur va décider, selon sa position sur le circuit et son goût du risque, la vitesse de déplacement de chacune de ses motos.
- Plus il choisit d'aller vite, plus il prend de risques.
- C'est alors que les dés entrent en jeu. Selon les chiffres obtenus, la moto continue sans pénalité, ralentit ou stoppe.
- Un joueur dont une moto est ralentie une première fois peut continuer à prendre des risques, en dépassant à nouveau sa vitesse de pénalité. Il lance alors les dés et, selon le résultat, la moto continue ou est **éliminée**.
- En ligne droite, les prototypes sont avantagés ; en virage, la vitesse est réduite et les risques sont les mêmes pour prototypes et production.
- Tout au long du parcours, les joueurs doivent être attentifs à leur position sur le circuit : une position **à la corde** peut parfois être décisive, et la trajectoire choisie dans un virage permet de gagner du terrain sur l'adversaire.
- Pendant la course, si une moto pénalisée ou trop prudente a pris **un retard d'un tour** sur la moto placée en tête, elle est **éliminée**.
- Le joueur gagnant est celui dont la moto franchit la première la ligne d'arrivée. Les joueurs peuvent alors faire des classements généraux et des classements par type de moto, comme dans les courses classiques.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Choisir un circuit: Le Mans ou Le Castellet.
- Placer le plan de jeu, le tableau de pénalités et le tableau de vitesses entre les joueurs.
- Chaque joueur prend un prototype et une moto de production de même couleur; il place le prototype sur un socle noir et la production sur un socle blanc.
- Chacun pose un socle rouge et un socle jaune sur son stand (case du circuit de même couleur que les motos).
- Les joueurs décident alors d'un temps de jeu (1 h 30 par exemple) ou d'un nombre de tours à effectuer.

RÈGLE DU JEU

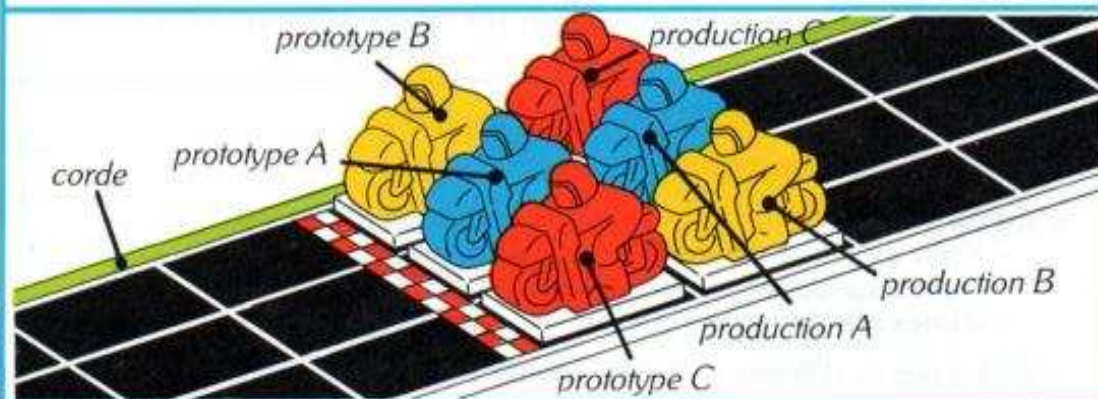
1

PLACEMENT DES MOTOS AU DÉPART DE LA COURSE

- Les motos vont être placées sur le secteur de départ (case gris clair fléchées) derrière la ligne d'arrivée – prototypes en tête puis productions – dans l'ordre indiqué par le dé (du chiffre le plus fort au chiffre le plus faible).
- Pour cela, chaque joueur à son tour lance un dé pour placer son prototype. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé place sa moto à la corde (symbolisée par une ligne jaune le long du circuit), puis le second joueur se place sur la case immédiatement voisine, etc.
- Les joueurs procèdent de même pour placer les productions.

Exemple à 3 joueurs

- Pour placer les prototypes, les joueurs lancent le dé:
- Le joueur A obtient: 4-B: 6-C: 2.
- Pour placer les productions, les joueurs lancent le dé:
- A obtient: 5-B: 4-C: 6.
- La mise en place est la suivante:
proto B, proto A, proto C.
production C, production A, production B.



DÉPLACEMENT DES MOTOS

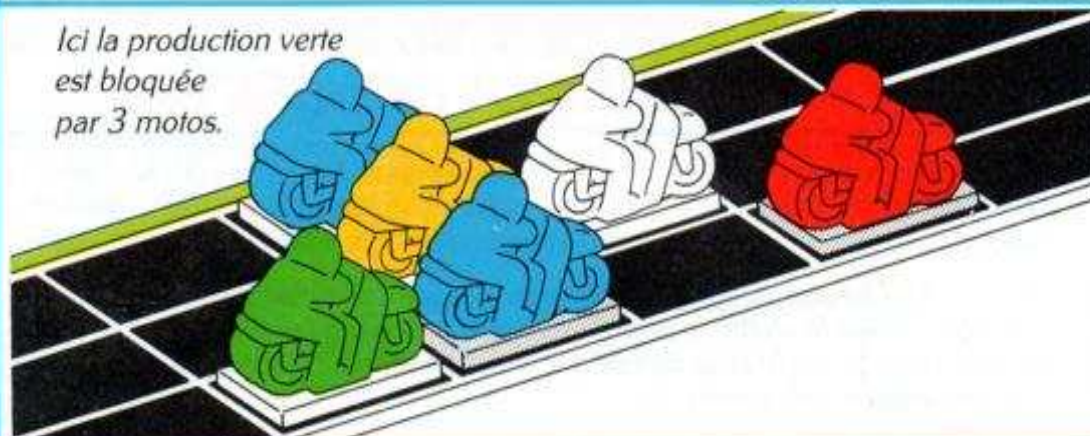
RÈGLES GÉNÉRALES

- Les joueurs déplacent leurs motos au départ et en cours de jeu dans l'ordre de leur position sur le circuit, par rapport à la corde. Dans l'exemple précédent, c'est B qui joue le premier, puis A, puis C; ensuite, sur la deuxième ligne, C, puis A, puis B.

IMPORTANT : quand plusieurs motos sont sur la même ligne, celle qui est la plus proche de la corde est considérée comme la mieux placée.

- Les motos avancent d'une ou plusieurs cases, tout droit, et en diagonale.
- Si une moto est bloquée, elle ne peut se déplacer sur le côté, ni passer par dessus les autres motos. Elle reste sur place.
Voir exemple ci-dessous

Ici la production verte est bloquée par 3 motos.



DÉPLACEMENT EN LIGNE DROITE

- Les cases de la ligne droite sont noires.
- Les règles de vitesse de déplacement en ligne droite s'appliquent lorsqu'une moto est déplacée :
 - d'une case en ligne droite à une case en ligne droite
 - d'une case en ligne droite à la case précédant un virage.
- Si une moto partie d'une case de ligne droite arrive sur la première ou toute autre case de virage, **ce sont les règles de vitesse en virage qui s'appliquent** (voir page 9).

DÉPLACEMENT EN VIRAGE

- Les virages sont représentés par des cases en dégradé et chiffrées.
- Est considéré comme déplacement en virage tout déplacement :
 - d'une case en ligne droite à une case de virage
 - d'une case de virage à une case de virage
 - d'une case de virage à une case de ligne droite.
- Il n'y a pas de différence de vitesse entre les prototypes et les productions

VITESSE DE DÉPLACEMENT

- La vitesse qui, dans la réalité, se mesure en milliers de tours est matérialisée ici par le nombre de cases à franchir.
 - 1000 tours = 1 case
 - 2000 tours = 2 cases
 - 3000 tours = 3 cases
 - etc... jusqu'au maximum autorisé (voir ci-dessous).
- Pour chaque type de moto – en virage comme en ligne droite – il existe **une vitesse sans risque** et **une vitesse maximale autorisée, avec prise de risque : simple ou double**. En aucun cas, les motos ne peuvent dépasser la vitesse maximale autorisée.

POUR LES PROTOTYPES

- Vitesse sans risque : jusqu'à 8.000 tours, soit 8 cases.
- Vitesse avec risque simple : 9.000 tours, soit 9 cases.
- Vitesse avec risque double : 10.000 tours, soit 10 cases.

POUR LES PRODUCTIONS

- Vitesse sans risque : jusqu'à 7.000 tours, soit 7 cases.
- Vitesse avec risque simple : 8.000 tours, soit 8 cases.
- Vitesse avec risque double : 9.000 tours, soit 9 cases.

LA COURSE

- Chaque joueur indique, avant de jouer, la vitesse qu'il choisit : sans risque, avec risque simple ou avec risque double.

Si le joueur choisit la **vitesse sans risque**, il avance sa moto et **n'utilise pas les dés**.

Si il choisit la vitesse avec **risque simple** ou **risque double**, il avance sa moto et **lance alors les dés**. Les dés jouent donc le rôle de la chance : selon les points obtenus, le joueur sera ou non pénalisé.

La pénalité varie selon que les risques sont pris en ligne droite (ralentissement) ou en virage (chute de la moto).

EN LIGNE DROITE

- **Il choisit la vitesse sans risque** : il avance sa moto de 8 cases (ou moins) ou sa production de 7 cases (ou moins).
- **Il choisit la vitesse avec risque simple** : il avance sa moto de 9 cases ou sa production de 8 cases, puis jette les 2 dés :
 - S'il obtient avec l'un des dés **un as**, le joueur peut être pénalisé : il jette à nouveau les dés. Le résultat lui donne **la vitesse autorisée qu'il devra conserver jusqu'à son passage à son stand**.
Exemple : il obtient 3 et 2. Il devra poursuivre la course en n'avancant que de 5 cases à chaque fois pendant ce tour.
- **Il choisit la vitesse avec risque double**, il avance sa moto de 10 cases ou sa production de 9 cases, puis jette les 2 dés :
 - S'il obtient **un as ou un double**, le joueur rejette les 2 dés pour obtenir sa nouvelle vitesse autorisée.
- **Avec un risque simple ou un risque double** : si le joueur obtient 7 et plus au second jet de dés, il n'est pas pénalisé.

CHANGEMENT DE SOCLE

- Une moto pénalisée change de socle :
 - rouge à la place de noir pour les prototypes.
 - jaune à la place de blanc pour les productions.
- Le socle enlevé est placé sur la case du tableau de pénalités dont le chiffre correspond à la pénalité, en regard de la case de la couleur de la moto.

Exemple : le prototype bleu est pénalisé. Sa vitesse de pénalité est de 5 cases. Il est placé sur le socle rouge et son socle noir est posé sur la case portant le chiffre 5 dans l'une des colonnes bleues du tableau des pénalités.

DOUBLE PÉNALITE (en risque simple ou risque double).

- Une moto pénalisée peut encore prendre des risques en dépassant d'une ou deux cases sa vitesse de pénalité.
- Dans ce cas, le joueur lance les dés :
 - Dépassement d'une case : s'il obtient **un as**, la moto est éliminée.
 - Dépassement de deux cases : s'il obtient **un as ou un double**, la moto est éliminée.

FIN DE PÉNALISATION

- La pénalisation est annulée à la fin d'un tour, quand la moto atteint son stand.
- Pour cela, elle s'y arrête obligatoirement, reprend son socle et repartira au prochain tour, de la case voisine du stand.

EN VIRAGE

- Les cases du virage comportent un chiffre : ce chiffre indique la limite de **vitesse sans risque**, c'est-à-dire le nombre maximal de cases qu'une moto peut franchir **sans risque**.

- Plus ce chiffre est élevé, meilleure est la trajectoire.

- Une moto peut changer de trajectoire en cours de déplacement : la case où elle arrive lui indique alors sa vitesse maximale sans risque pour le tour suivant.

Exemple : la moto verte part d'une case portant le chiffre 2 ; elle ne prend pas de risque et arrive sur une case portant le chiffre 4. Au prochain tour, elle repartira avec comme nouvelle vitesse de virage : 4 cases.

- Une moto peut prendre **un risque simple ou double** en dépassant d'une ou deux cases les chiffres du virage.

Exemple : une moto part d'une case de virage portant le chiffre 4. Elle peut franchir 5 ou 6 cases en prenant un risque simple ou un risque double.

- Après son déplacement, le joueur jette les dés.

Risque simple : 1 case de plus que la vitesse maximale sans risque (indiquée par le chiffre de la case d'où il part).

- S'il obtient **1 as** avec l'un des dés, la moto chute.

Risque double : 2 cases de plus que la vitesse maximale sans risque (indiquée par le chiffre de la case d'où il part).

- S'il obtient **un as ou un double**, la moto chute.

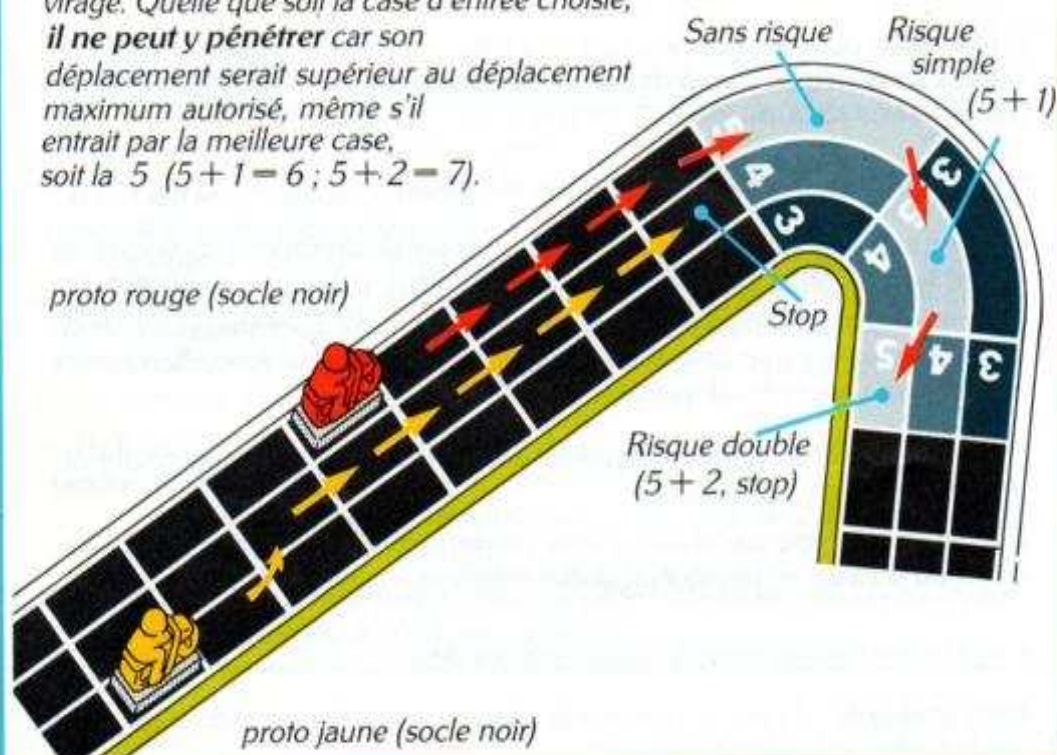
- La moto qui chute est placée couchée sur la bordure rouge du virage, à la hauteur de sa chute. Elle ne pourra se relever que si le joueur obtient 6 avec un dé (voir fin de pénalisation, page 9).

NOTA

- Si une moto partie d'une case virage arrive en ligne droite, elle doit tenir compte pour son déplacement du chiffre indiqué par sa case "départ".
- Si, au contraire, une moto vient d'une ligne droite et entre dans un virage, elle n'y est autorisée que si l'ensemble de son déplacement ne dépasse pas le chiffre indiqué par sa case d'entrée sans risque ou d'une ou deux cases supplémentaires avec risque.

Exemples de déplacement de ligne droite en virage :

- le prototype rouge entre dans le virage par la case chiffrée 5. Il a le droit d'avancer de 5 cases sans risque, 5+1 case avec risque simple, 5+2 cases avec risque double.
- le prototype jaune, lui, doit franchir 7 cases de ligne droite pour entrer dans le virage. Quelle que soit la case d'entrée choisie, il ne peut y pénétrer car son déplacement serait supérieur au déplacement maximum autorisé, même s'il entrait par la meilleure case, soit la 5 ($5 + 1 = 6$; $5 + 2 = 7$).



FIN DE PÉNALISATION

- Au tour suivant sa chute, le joueur lance les dés.
- S'il obtient un 6 avec l'un des dés, la moto est redressée.
- Elle repartira au tour suivant de la case voisine de sa chute et en respectant la réglementation de cette case (virage ou ligne droite).
- S'il n'obtient pas de 6, la moto reste couchée. Le joueur, à son tour de jouer, rejetera les dés jusqu'à ce qu'il obtienne un 6.

ÉLIMINATION

(Outre la double pénalité en ligne droite)

- **Une moto qui a un tour de retard sur la moto de tête est éliminée** dès que celle-ci la dépasse d'une case.

FIN DE COURSE

- La course se termine quand le nombre de tours prévu a été effectué ou lorsque le temps de jeu déterminé est écoulé.
- Les motos en course franchissent la ligne d'arrivée.
- **Le joueur gagnant est celui dont la moto franchit la première la ligne d'arrivée dans le tour.** (Tous les joueurs ayant déplacé leurs motos à ce tour).
- En cas d'égalité, la moto gagnante est celle qui franchit le plus de cases après la ligne. (En cas d'égalité de cases, la moto le plus près de la corde gagne).
- Un classement supplémentaire par type de moto peut être aussi effectué, comme dans une vraie course!