

# FORMULE DÉ®

## RÈGLES DE BASE

pour vos premières courses...

### BUT DU JEU

*FORMULE DÉ* est un jeu sur les courses automobiles de Formule 1. Le but est de gagner une course (sur 1, 2 ou 3 tours) en franchissant le premier la ligne d'arrivée. Pour cela, il vous faudra prendre des risques et anticiper les événements de la course. Vous devrez décider d'une stratégie mais compter aussi sur la chance, respecter le code de conduite et surveiller de près l'état mécanique de votre voiture.

### RÈGLEMENT SPORTIF

Chaque joueur est à la fois pilote et commissaire de course. Il veillera au bon déroulement de celle-ci et à l'application des règles, notamment celles concernant les trajectoires de déplacement.

Les joueurs peuvent piloter le nombre de voitures qu'ils désirent, mais il est conseillé de commencer par une voiture pour les premières courses. Par la suite, les pilotes expérimentés pourront gérer les deux voitures d'une même écurie ou se constituer en équipe.


### MATÉRIEL DE JEU



La boîte de *FORMULE DÉ* comprend :


- Un plateau de jeu en deux parties avec un circuit de Formule 1 imprimé de chaque côté : le Grand Prix de Monaco et le Grand Prix de Zandvoort en Hollande. Ce dernier comporte une extension (vendue séparément) permettant de jouer sur le double de surface !
- 6 dés de couleur correspondant aux 6 vitesses de la voiture.
- Un dé noir à 20 faces pour les éventuels dommages mécaniques subis par les voitures.
- Un livret de règles de bases pour vos premières courses (courses sur 1 ou 2 tours).
- Un livret de règles avancées pour encore plus d'émotions (courses sur 2 ou 3 tours).
- 10 voitures et 10 ailerons arrières répartis en 5 couleurs représentant 5 écuries.
- 10 pions "leviers de vitesses" aux couleurs des écuries. Les leviers indiquent la vitesse choisie à chaque déplacement.
- Un bloc de feuilles de course pour 1, 2 ou 3 tours de circuit. Chaque feuille se glisse dans le tableau de bord et sert à indiquer l'état des différentes parties du véhicule : pneus, freins, carrosserie, etc.
- 10 tableaux de bord aux couleurs des écuries avec boîte de vitesse (un dé différent par vitesse) et état du véhicule (feuille de course).
- Un crayon noir avec gomme pour vous dépanner en cas de besoin.

### PRÉPARATION ET MISE EN PLACE

Les joueurs commencent par choisir le circuit sur lequel aura lieu la course. Les deux moitiés du plateau de jeu doivent être dépliées bien à plat et placées côte-à-côte sur une table. Une fois le circuit installé, chaque joueur doit se munir d'un crayon et d'une gomme. Chacun choisit ensuite une voiture, un aileron, un tableau de bord et un levier de vitesse, tous les quatre de la même couleur. Les voitures sont placées sur le circuit, dans la case du stand correspondant à leur couleur.

Glissez ensuite dans votre tableau de bord une feuille de course portant le symbole  pour 1 tour de circuit.

Sur cette feuille, vous inscrivez votre nom de pilote  et le nom de votre écurie  dans les cases correspondantes.

Positionnez enfin votre levier de vitesse sur le symbole jaune  de la 1<sup>re</sup> vitesse.

Si deux joueurs se partagent les voitures d'une même écurie pour jouer en équipe, l'un d'entre eux doit choisir un aileron arrière de couleur différente afin de pouvoir différencier facilement les deux voitures.

Vous êtes maintenant dans la peau d'un pilote de course. Mais avant de démarrer, il vous faut connaître les 3 règles fondamentales pour gagner une course de *FORMULE DÉ*.



# LES 3 RÈGLES FONDAMENTALES

## 1 - BOÎTE DE VITESSE ET DÉPLACEMENTS

### LA BOÎTE DE VITESSE

Une voiture possède 6 vitesses. A chaque vitesse correspond un dé différent. La numérotation des faces de chaque dé indique le déplacement de la voiture en nombre de cases. Plus vous montez en vitesse, plus le dé correspondant vous fera avancer vite et loin (voir ci-contre la table de progression). En accélération, il est interdit de sauter une vitesse : de 1<sup>ère</sup> en 3<sup>ème</sup>, par exemple. En décélération, par contre, il est possible de rétrograder en sautant 1, 2 ou 3 vitesses. **Exemples** : de 6<sup>ème</sup> en 4<sup>ème</sup>, de 4<sup>ème</sup> en 1<sup>ère</sup> ou de 5<sup>ème</sup> en 1<sup>ère</sup>, etc... Mais il en coûtera des pénalités que nous verrons plus loin.

**Remarque** : le chiffre tiré au dé jaune de la 1<sup>ère</sup> vitesse se lit au sommet des 3 faces.

VITESSES / DÉS	CASES
1 <sup>ère</sup>	1 à 2
2 <sup>ème</sup>	2 à 4
3 <sup>ème</sup>	4 à 8
4 <sup>ème</sup>	7 à 12
5 <sup>ème</sup>	11 à 20
6 <sup>ème</sup>	21 à 30

### LES DÉPLACEMENTS

Comme dans la réalité, une voiture démarre en 1<sup>ère</sup>, puis passe en seconde et ainsi de suite jusqu'en 6<sup>e</sup> pour avancer de plus en plus vite. Le pilote, à son tour de jeu, doit procéder dans l'ordre suivant : il annonce la vitesse qu'il enclenche, puis positionne son levier sur son tableau de bord et ensuite seulement lance le dé de la vitesse choisie. Il déplace enfin sa voiture du nombre de cases indiqué par le dé. A la fin de son déplacement, on dit que la voiture marque un "arrêt". Cette notion sera importante dans les virages (voir plus loin 2 - 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. **Exemple** : durant un tour de jeu, la voiture B double la voiture A située en première position. Au tour suivant, la voiture B qui est maintenant en première position, jouera donc avant la voiture A.

**Important** : Lorsque deux voitures se trouvent au même niveau sur la piste, c'est la voiture dont le rapport de vitesse est le plus élevé qui jouera en premier. Si les 2 voitures ont le même rapport, celle arrivée la première jouera d'abord.

Le dé noir est destiné au tirage des probabilités de dommages lors des événements de course (voir chapitre : La course sur 1 tour).

Dommages	1 à 20
----------	--------

## 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. Avant tout, il est interdit de sauter par-dessus une voiture, vous devez la contourner. Il est interdit également de reculer.

### LE CODE DE CONDUITE DANS LES VIRAGES

- Pour négocier un virage ou un enchaînement de virages, une voiture doit marquer, à l'intérieur des limites du virage, le nombre d'arrêts minimum indiqué sur le drapeau jaune. Une fois effectués le ou les arrêts obligatoires, la voiture peut sortir du virage normalement au tour suivant. Pour mieux négocier un virage, tenez compte des indications en nombre de cases fournies sous le drapeau : L = trajectoire la plus longue ; C = trajectoire la plus courte.
- Les bornes rouges et blanches délimitent le virage ou l'enchaînement de virages.
- Les lignes rouges marquent le début et la fin des bornes rouges et blanches pour les 3 couloirs.
- Les flèches indiquent les seules directions autorisées pour les déplacements à l'intérieur ou aux abords des virages.



### LE CODE DE CONDUITE DANS LES LIGNES DROITES

Les lignes droites sont les portions de circuit entre deux virages. Suivant la longueur de chaque ligne droite, les voitures effectuent plus ou moins de déplacements avant d'entrer dans un nouveau virage. Lors d'un déplacement en ligne droite, une voiture peut déboîter au maximum de 2 couloirs (1).

**Attention** : Il est strictement interdit de zigzaguer dans un déplacement en ligne droite (2). Autrement dit, vous ne pouvez pas déboîter d'un couloir et revenir sur le précédent *sauf* si cela est justifié par le dépassement d'une voiture (3) ou pour éviter un obstacle (ex : case dangereuse, voir règles avancées, chapitre : Tenue de route). Dans tous les cas, votre déplacement doit s'effectuer suivant la trajectoire la plus courte possible en nombre de cases.



(1) OUI



(2) NON



(3) OUI

## 3 - POINTS DE VIE DE LA VOITURE (PDV)

Durant une course, une voiture est sollicitée sur 5 parties principales auxquelles sont attribués un certain nombre de Points De Vies (PDV). Pour une course sur 1 tour, le capital de PDV est indiqué dans le tableau ci-contre. Ces PDV permettent de contrôler 6 événements pouvant survenir lors de la course. Chaque pilote gère ses points à sa guise suivant sa propre stratégie de course. Il les utilisera en fonction de ses prises de risque et à l'occasion des événements qu'il vivra. Chaque point de vie perdu doit être rayé sur la feuille de course.

PARTIES	PDV	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 de commencer la course, vous devez définir la position des voitures sur la grille de départ. Pour cela, chaque pilote tire le dé noir. Le plus petit score prend la première place, c'est-à-dire la pôle position, et ainsi de suite suivant l'ordre croissant des chiffres obtenus.

## LA COURSE SUR 1 TOUR



### 1 - DÉPART.....Dé Noir ▶ 1 ou 20

Vous êtes prêts ? Attention, le départ est donné ! Avant d'enclencher sa 1<sup>ère</sup> vitesse, chaque pilote tire le dé noir pour savoir s'il fait éventuellement un mauvais ou un super départ.

#### "1" AU DÉ : MAUVAIS DÉPART

Le pilote a raté son départ car son moteur a calé. Il ne peut pas jouer sa 1<sup>ère</sup> vitesse et reste donc sur place. Il attendra le prochain tour de jeu pour démarrer normalement en 1<sup>ère</sup>, sans tirer une nouvelle fois le dé noir.

#### "20" AU DÉ : SUPER DÉPART

Le pilote a réalisé un départ "canon". Il avance aussitôt sa voiture de 4 cases sans jouer sa 1<sup>ère</sup> vitesse. Il peut se décaler d'un ou deux couloirs pour éviter une voiture. Au prochain tour de jeu, il pourra jouer en 2<sup>ème</sup> vitesse.

Tout autre résultat au dé est sans effet.

### 2 - SORTIE DE VIRAGE .....PDV Pneus ▶

A chaque fois qu'une voiture dépasse la limite d'un virage sans avoir marqué le nombre d'arrêts imposé, on considère qu'elle effectue une sortie de virage. Elle perd alors autant de points pneus que de cases dépassées. Dans le cas d'une course à un tour, la voiture est éliminée si elle perd plus de 4 points pneus en une seule sortie de virage ou en plusieurs cumulées.

**Important :** dans le cas d'un virage à deux arrêts, si le pilote ne marque aucun arrêt, sa voiture est automatiquement éliminée. Dans le cas d'un virage à trois arrêts, si le pilote ne marque aucun ou seulement un arrêt, c'est aussi l'élimination automatique.

Lors d'une sortie de virage, le pilote doit respecter les trois règles suivantes :

- 1) Poursuivre son déplacement dans le même couloir d'où il sort.
- 2) Si la sortie de virage le fait arriver dans un autre virage, il ne peut pas comptabiliser cet arrêt dans ce nouveau virage.
- 3) S'il est bloqué par une voiture, il ne peut pas la contourner. Il est en situation de blocage (Voir §4 - Blocage).

#### CAS PARTICULIER : LE TÊTE-À-QUEUE

Le pilote qui rase son dernier point pneus effectue un tête-à-queue avec sa voiture. La voiture reste là où elle se trouve mais est retournée dans le sens inverse de la course. A son prochain tour de jeu, le pilote pourra la remettre dans le bon sens mais il repartira en 1<sup>ère</sup>. Dans cet état, toute nouvelle sortie de virage d'une case lui fera faire un nouveau tête-à-queue. Si la sortie est supérieure à une case, plus d'échappatoire : c'est l'élimination.

### 3 - FREINAGE .....PDV Freins ▶

Un pilote peut utiliser ses points freins à n'importe quel moment pour éviter d'avancer entièrement du nombre de cases indiqué par le dé. Lors d'une sortie de virage, il peut choisir de freiner pour sauvegarder ses points pneus ou bien réduire ses pertes de points pneus en les combinant avec des points freins. Pour chaque point freins utilisé, le pilote déplacera sa voiture d'une case en moins que prévu. Lorsqu'une voiture perd son dernier point freins, le pilote continuera sa course sans pouvoir freiner.

### 4 - BLOCAGE .....PDV Freins, Pneus ▶

Une voiture peut voir sa trajectoire bloquée par une ou plusieurs autres voitures sans pouvoir les contourner. Elle se trouve alors dans l'impossibilité d'effectuer l'intégralité de son déplacement : il y a blocage. Après avoir déplacé sa voiture le plus loin possible, le pilote calcule le nombre de cases qui lui resterait à parcourir s'il n'avait pas été bloqué. Ensuite, à l'aide du tableau ci-contre, il détermine les pertes de points freins et pneus que subit son véhicule.

**Important :** le pilote dont la voiture n'a plus assez de freins ou de pneus pour assurer un blocage ou qui est bloqué de 7 cases et plus, est éliminé. Il occasionne alors d'office la perte d'un point carrosserie à la voiture située juste devant lui.

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-RÉGIME...PDV Consommation, Freins, Moteur ▶

Quand un pilote rétrograde en sautant une, deux ou trois vitesses, il est en sur-régime. Le nombre de vitesses sautées détermine les points consommation, freins et moteur perdus par sa voiture (voir tableau). Lorsqu'une voiture perd son dernier point consommation, le pilote continuera sa course en rétrogradant normalement, sans pouvoir sauter de vitesses.

**Important :** il est interdit de rétrograder en sautant 4 vitesses.

Nombre de vitesses sautées	Consommation	Freins	Moteur
1 vitesse (Ex. : 6 <sup>ème</sup> en 4 <sup>ème</sup> )	1	0	0
2 vitesses (Ex. : 5 <sup>ème</sup> en 2 <sup>ème</sup> )	1	1	0
3 vitesses (Ex. : 6 <sup>ème</sup> en 2 <sup>ème</sup> )	1	1	1



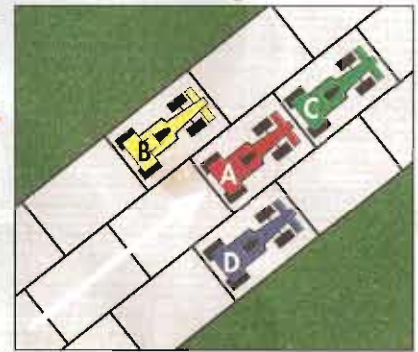
## 6 - ACCROCHAGE.....Dé Noir ▶ 1 = PDV Carrosserie



Lorsqu'une voiture termine son déplacement sur une case située à côté ou derrière une ou plusieurs autres voitures, il y a risque d'accrochage. Pour déterminer si une voiture s'est accrochée avec une autre, les pilotes concernés tirent chacun le dé noir. Ceux qui obtiennent le chiffre 1 au dé ont endommagé leur voiture et perdent un point carrosserie. Lorsqu'une voiture perd son dernier point carrosserie, le pilote vient de détruire sa voiture et est éliminé de la course.

Dans l'exemple ci-contre, le pilote de la voiture A provoque un risque d'accrochage auprès des voitures B, C et D. La procédure est la suivante : 1) Les pilotes des voitures B, C et D tirent chacun une fois le dé noir pour savoir s'ils s'accrochent avec la voiture A. 2) Le pilote de la voiture A tire 3 fois le dé noir, respectivement pour les voitures B, C et D, pour savoir s'il s'est accroché avec elles.

**Important :** Le pilote qui provoque l'accrochage tire le dé noir en dernier. S'il a provoqué l'élimination d'une ou plusieurs voitures, il perdra d'office, sans tirer le dé noir, autant de points carrosserie que de voitures éliminées.



## 7 - CASSE MOTEUR .....Dé Noir ▶ 1 à 4 = PDV Moteur



Quand un pilote sort le chiffre 20 au dé en 5<sup>ème</sup> vitesse ou le chiffre 30 en 6<sup>ème</sup>, il pousse son moteur à fond. Après avoir déplacé sa voiture, il doit tirer le dé noir pour tester la robustesse de son moteur. Tous les pilotes qui se trouvent en 5<sup>ème</sup> ou en 6<sup>ème</sup> à cet instant doivent en faire autant. Les pilotes qui obtiennent un chiffre de 1 à 4 au dé noir font perdre 1 point moteur à leur voiture. Lorsqu'une voiture perd son dernier point moteur, le moteur casse et la voiture est éliminée.

## LA COURSE SUR 2 TOURS



Pour une course sur 2 tours, glissez la feuille de course correspondante dans votre tableau de bord. Le capital en PDV s'enrichit alors de nouveaux points sur toutes les parties de la voiture, comme indiqué dans le tableau ci-contre. Les règles 1 à 7 restent identiques mais tiennent compte du nombre supérieur de PDV.

L'intérêt d'une course sur 2 tours de circuit réside dans la possibilité d'effectuer un arrêt aux stands pour y régénérer les points pneus perdus lors du premier tour.

	PARTIES	PDV	ÉVÉNEMENTS
	Pneus	6	Sortie de route
	Freins	4	Freinage/Blocage
	Consommation	3	Sur-régime
	Carrosserie	3	Accrochage
	Moteur	3	Casse moteur

## ARRÊT AU STAND.....Dé Noir ▶ 1 à 10 = ARRÊT RAPIDE !

Il est recommandé de s'arrêter aux stands pour changer de pneus et regagner ainsi les points pneus perdus. Pour accéder à leur stand, les voitures doivent emprunter le couloir unique qui y conduit. Les entrées et sorties d'un stand sont accessibles par les deux cases signalées d'une flèche. Les règles de sur-régime, d'accrochage, de freinage, de blocage et de casse-moteur ne s'appliquent pas dans le couloir des stands. Si une voiture vous précède, vous ne pouvez pas la dépasser car le couloir est unique. Vous patienterez juste derrière.

### PROCÉDURE D'ENTRÉE

Il n'y a aucune limitation de vitesse pour entrer dans la case de son stand. Il n'est pas nécessaire non plus de tirer le nombre exact au dé pour y arriver. Une fois dans son stand, le pilote gomme ses points pneus rayés précédemment pour les régénérer.

### PROCÉDURE DE SORTIE

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

**1 à 10 au dé : ARRÊT RAPIDE.** Super ! Vos mécaniciens sont des as et ils n'ont pas perdu de temps. Le pilote divise par 2 le chiffre obtenu au dé, en arrondissant si nécessaire au chiffre supérieur. Le résultat indique le nombre de cases que parcourt immédiatement la voiture en sortant du stand. La sortie s'effectue automatiquement en 4<sup>ème</sup> vitesse. Au prochain tour, le pilote pourra ainsi passer en 5<sup>ème</sup> ou rétrograder en 3<sup>ème</sup>.

**11 à 20 au dé : ARRÊT MANQUE.** Aïe ! Vos mécaniciens n'ont pas beaucoup dormi la nuit dernière... La voiture est immobilisée sur le stand jusqu'à son prochain tour de jeu. Au tour suivant, le pilote pourra repartir en 4<sup>ème</sup> vitesse maximum, ou moins s'il le désire.

## ARRIVÉE

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

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.

Collection dirigée par Duccio Vitale


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



## 6 - LA TENUE DE ROUTE

Dé noir ► **1** à **4** = PDV Tenue de Route 

Dans le cadre d'une course sur 3-tours, à chaque fois qu'une voiture perd un point carrosserie ou moteur, ou bien quand elle est éliminée, la case sur laquelle s'est produit l'incident devient dangereuse. Cette case dangereuse doit être signalée par du ruban adhésif ou des pastilles autocollantes identifiables. Si une voiture vient à passer sur cette case ou à s'y arrêter, le pilote devra tirer le dé noir pour évaluer les dommages occasionnés sur sa TENUE DE ROUTE.

S'il tire un chiffre de 1 à 4, il perd un point Tenue de Route et le raye sur sa feuille de course. Au dernier point de vie Tenue de Route perdu, la voiture est éliminée de la course. 

**Remarque :** Les cases dangereuses qui parsèment ainsi la piste sont alors des obstacles que vous pouvez éviter en déboitant votre voiture d'un couloir.

## 7 - LES POINTS DE VIE AUX STANDS

Chaque écurie dispose de 4 PDV supplémentaires dans son stand, soit 2 par voiture, destinés à régénérer des PDV freins, consommation, carrosserie, moteur et tenue de route. Chaque PDV pris au stand est rayé sur la feuille de course.

Il existe alors 2 types d'arrêts aux stands :

### L'ARRÊT PNEUS

Il permet de régénérer seulement les PDV pneus perdus ou changer de type de pneus. La procédure est la même que celle décrite dans la procédure de sortie dans les règles de bases.

### L'ARRÊT LONG

Il permet de régénérer au stand des PDV freins, moteur, carrosserie et tenue de route en plus des PDV pneus. L'arrêt se réalise de la manière suivante : en arrivant à son stand, le pilote doit annoncer qu'il procède à un arrêt long. Il attendra son prochain tour de jeu pour en sortir. Il repartira alors au maximum en 4<sup>ème</sup> vitesse.

**Important :** Une voiture chaussée de pneus tendre n'a pas le droit de rajouter le bonus d'une case sur le chiffre de sortie lors d'un arrêt Pneus.

Les voitures qui se trouvent dans la ligne droite du circuit en face des stands jouent avant celles engagées dans le couloir des stands.

Un jeu de Eric RANDALL et Laurent LAVAUUR

Réalisation graphique de la boîte :

Guillaume Rohmer

avec la collaboration de Inédit

Images de synthèse : Ex-Machina

Illustrateur : Bernard Bittler

Collection dirigée par  
Duccio Vitale

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

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 les règles  
qu'ils désirent 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 DE VIE AUX STANDS

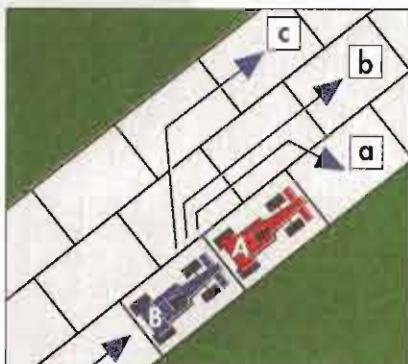


## 1 - L'ASPIRATION

Le phénomène de l'aspiration se produit lorsqu'une voiture se retrouve dans le sillage d'une autre. Elle est effective à partir de la 4<sup>ème</sup> vitesse jusqu'en 6<sup>ème</sup>. Il n'y a jamais d'aspiration en 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> vitesse.

Pour profiter de l'aspiration, après avoir effectué son déplacement, la voiture B doit s'arrêter sur la case juste derrière la voiture A. De cette position, elle peut rajouter 3 cases de plus à son déplacement. L'aspiration peut se réaliser suivant 3 modes de déplacement (Voir schéma).

- Déboîtement sur un couloir et retour sur le couloir d'origine devant la voiture dépassée.
- Déboîtement sur un couloir et déplacement tout droit.
- Déboîtement sur deux couloirs et déplacement tout droit.



### CONDITIONS À RESPECTER

- Une voiture ne peut profiter d'une aspiration que si elle est à vitesse égale ou supérieure à celle qui la précède. Les deux voitures doivent se trouver au moins en 4<sup>ème</sup> vitesse.
- Une aspiration doit se réaliser dans l'intégralité de ses 3 cases. Mais le pilote peut utiliser ses PDV freins pour avancer moins.
- Si l'aspiration amène la voiture sur une case juste derrière une autre, elle peut profiter d'une nouvelle aspiration et ainsi de suite. Une voiture peut enchaîner ainsi autant d'aspirations que possible pendant le même déplacement.
- Si une voiture profite d'une aspiration pour entrer dans un virage, il lui en coûtera un PDV frein sans pour cela reculer d'une case. C'est un cas exceptionnel symbolisant le freinage tardif de la voiture en aspiration.
- Dans un virage ou un enchaînement de virages, une voiture profitant d'une ou de plusieurs aspirations doit suivre les flèches lors de ses déplacements.
- Il est interdit de freiner pour bénéficier d'une aspiration.

**Remarque :** L'aspiration n'est jamais obligatoire.

## 2 - LES ESSAIS CHRONOMÉTRÉS

Pour déterminer les positions sur la grille de départ, chaque pilote effectue l'un après l'autre un tour de circuit chronométré. Durant les essais, les règles de déplacement et le code de conduite sont appliqués normalement mais les PDV ne sont pas pris en compte. Seules les sorties de virages donnent lieu à des pénalités comptabilisées en lancers de dé.

### PROCÉDURE

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

- Au moment où le pilote va lancer le dé de la 1<sup>ère</sup> vitesse, le commissaire de course enclenche le chronomètre.
- Le commissaire comptabilise ensuite le nombre de lancers de dés effectués pour couvrir le tour de circuit.
- Le commissaire comptabilisera en plus 1 lancer de dé supplémentaire pour chaque case dépassée en sortie de virage.
- Chaque minute écoulée pendant la durée de l'essai équivaut aussi à un jet de dé supplémentaire.
- Le commissaire arrête le chronomètre au moment où le pilote franchit la ligne d'arrivée.

**Attention :** Dans le cas d'un virage à deux arrêts, si le pilote ne marque aucun arrêt, son essai est terminé. Lors de la course, il partira en dernière position sur la grille de départ. Pour un virage à 3 arrêts, s'il ne marque aucun ou seulement un arrêt, même pénalité. Le commissaire va maintenant calculer le résultat de l'essai du pilote.

### Exemple :

- Le pilote a réalisé son essai en 18 lancers de dé dans un temps de 4 mn 22 sec. Au cours de l'essai, il a effectué une sortie de virage de 2 cases.
- Aux 18 lancers, il ajoute donc 6 lancers supplémentaires, correspondant aux 4 minutes écoulées et aux 2 cases de sortie. Ce qui porte le total de lancers de dé à 24.
- Le résultat est un "temps absolu" de 24 lancers de dé en 4 mn 22 sec.

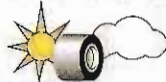
La pôle position sera attribuée au pilote ayant réalisé un "temps absolu" constitué du plus petit nombre de lancers de dé.

Si plusieurs pilotes ont effectué le même nombre de lancers de dé, c'est le "chrono" qui les départage.



### 3 - LES PNEUS DURS, TENDRES ET PLUIE

Le choix des pneus est primordial autant pour les essais que pour la course. En fonction des conditions atmosphériques et de la stratégie de course, un type de pneumatique s'impose. Chacun d'eux à ses propres avantages suivant la météo pendant laquelle ils sont employés.



#### PNEUS DURS

Ils sont conseillés pour une météo ensoleillée et variable mais ils sont inefficaces sous la pluie.

**SOLEIL** : Avec eux, la conduite de la voiture et les pénalités (lancers de dé ou PDV) en sortie de virage sont normales pendant les essais et en course durant 1, 2 et 3 tours.

**VARIABLE** : Identique au soleil.

**PLUIE** : La voiture glisse de 3 cases supplémentaires à chacun de ses déplacements à l'intérieur des virages pendant les essais et en course durant 1, 2 et 3 tours. Les pénalités (lancers de dé ou PDV) en sortie de virage sont normales.



#### PNEUS TENDRES

Ils sont vivement conseillés pour une météo ensoleillée. Ils sont inefficaces sous la pluie, voire même handicapant.

**SOLEIL** : Une voiture chaussée de ces pneus pourra ajouter 1 case de plus à tous ses déplacements dans n'importe quelle vitesse, aux essais comme en course, pendant un seul tour de circuit. En revanche, les pénalités (lancers de dé ou PDV) en sortie de virage sont multipliés par deux. Le bonus d'une case n'est pas obligatoire. En course, ils ne sont efficaces qu'un seul tour. Si vous ne vous arrêtez pas au stand à la fin du 1er tour pour régénérer vos pneus tendres, que vous ayez perdus ou non des points pneus, vous ne bénéficierez plus du bonus d'une case pour le 2<sup>ème</sup> tour. Sur une course en 3 tours, si vous ne vous arrêtez pas au stand à la fin du 2<sup>ème</sup> tour (vous êtes têtu !), vous prenez un handicap d'une case en moins à tous vos déplacements dans les lignes droites et vous multipliez par trois vos pénalités pneus en sortie de virage.

**VARIABLE** : Identique au soleil.

**PLUIE** : Il n'y a plus de bonus et la voiture glisse de 3 cases supplémentaires à chacun de ses déplacements à l'intérieur des virages, aux essais et en course. Les pénalités (lancers de dé ou PDV) en sortie de virage sont multipliées par deux durant le 1<sup>ère</sup> et le 2<sup>ème</sup> tour. Lors d'une course sur 3 tours, si vous ne vous arrêtez pas au stand à la fin du 2<sup>ème</sup> tour, vous prenez un handicap de 1 case à tous vos déplacements en ligne droite et vous multipliez par trois vos pénalités en sortie de virage.



#### PNEUS PLUIE

Ils sont vivement conseillés sous la pluie mais fragiles sous le soleil.

**SOLEIL** : Vous multipliez par deux vos pénalités (lancers de dé ou PDV) en sortie de virage aux essais comme en course pendant les 2 tours. Pour une course en 3 tours, si vous ne vous arrêtez pas au stand à la fin du 2<sup>ème</sup> tour, vous multipliez par trois vos pénalités en sortie de virage durant le 3<sup>ème</sup> tour.

**VARIABLE** : Identique au soleil.

**PLUIE** : La voiture glisse seulement d'1 case supplémentaire à chacun de ses déplacements à l'intérieur des virages aux essais comme en course durant 1, 2 et 3 tours. Les pénalités (lancers de dé ou PDV) en sortie de virage sont normales.

### Tableaux des Bonus et des Pénalités

Pneus durs			ESSAI	COURSE		
				1 <sup>ère</sup> tour	2 <sup>ème</sup> tour	3 <sup>ème</sup> 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			ESSAI	COURSE		
				1 <sup>ère</sup> tour	2 <sup>ème</sup> tour	3 <sup>ème</sup> 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 <sup>ère</sup> tour	2 <sup>ème</sup> tour	3 <sup>ème</sup> 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 ATMOSPHÉRIQUES

Les conditions atmosphériques sont définies avant les essais et avant la course. Elles déterminent ainsi le choix des pneumatiques pour les essais et la course. Un barème météorologique de 1 à 20 est inscrit sur chaque circuit. Après avoir lancé le dé noir, il suffit de s'y référer pour connaître l'évolution du climat. Les conditions climatiques sont différentes pour chacun des circuits. Il existe 3 types de climats :

PLUIE



VARIABLE



SOLEIL



### LES ESSAIS

Un pilote tiré au sort lance le dé noir et compare le chiffre sorti au barème indiqué sur le plateau. Si le climat est :



**SOLEIL** : Il fait beau pendant toute la durée des essais.



**PLUIE** : il pleut pendant toute la durée des essais



**VARIABLE** : Le ciel est couvert de nuages mais il ne pleut pas pendant toute la durée des essais.

### LA COURSE

Le pilote en pôle position est désigné pour définir la météo de la course. Il lance le dé noir et compare le chiffre sorti au barème indiqué sur le plateau. Si le climat est :



**SOLEIL** : Il fait beau pendant toute la durée de la course



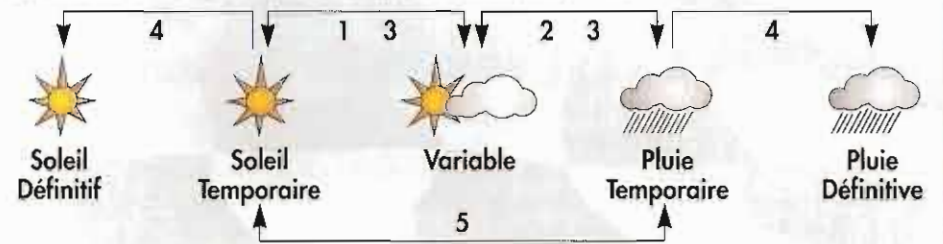
**PLUIE** : Il pleut pendant toute la durée de la course.



**VARIABLE** : Au départ de la course, la météo est SOLEIL. Le ciel est couvert mais il ne pleut pas. Cependant, il sera nécessaire de redéfinir la météo pendant la course pour savoir si elle évolue vers le soleil ou la pluie. Pour ce faire, dès qu'un pilote obtient le chiffre 20 en 5<sup>ème</sup> ou le chiffre 30 en 6<sup>ème</sup>, il devra lancer le dé noir pour connaître l'évolution du climat en se reportant au barème inscrit sur le plateau. Si le tirage définit à nouveau une météo variable la procédure est reconduite.

- 1) Si elle évolue au soleil, c'est un SOLEIL TEMPORAIRE jusqu'au prochain tirage.
- 2) Si elle évolue à la pluie, c'est une PLUIE TEMPORAIRE jusqu'au prochain tirage.
- 3) Si la météo redevient variable après soleil temporaire ou pluie temporaire, il refait beau jusqu'au prochain tirage.
- 4) Si le soleil ou la pluie sortent deux fois de suite, la météo est fixée définitivement pour tout le reste de la course.
- 5) Si un soleil temporaire évolue à la pluie, c'est une PLUIE TEMPORAIRE et vice versa.

Le schéma ci-dessous résume les évolutions possibles de la météo :



### ATTENTION !

Sous la pluie : nouveau barème des pénalités

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

## LA COURSE SUR 3 TOURS

## 5 - LA CONSTRUCTION DE LA VOITURE

Glissez la feuille de course pour 3 tours dans votre tableau de bord. Elle est vierge de PDV car vous allez configurer vous-même votre voiture en points de vie (PDV).

Elle se compose maintenant de 6 parties fondamentales : PNEUS, FREINS, CONSOMMATION, CARROSSERIE, MOTEUR et TENUE DE ROUTE.

Vous disposez d'un capital de 20 PDV. Avant le départ et après avoir déterminé les conditions météorologiques, vous distribuez vos PDV comme vous l'entendez sur les 6 parties de la voiture.

**Important** : Il faut au minimum 1 PDV pour chacune des parties du véhicule.

### RAPPEL DES PÉNALITÉS SUR 3 TOURS

- 1) Vous êtes éliminé quand vous rayez votre dernier PDV carrosserie, moteur, tenue de route de votre configuration.
- 2) Vous ne pouvez plus freiner quand vous rayez votre dernier PDV frein de votre configuration.
- 3) Vous ne pouvez plus rétrograder en sautant une vitesse quand vous rayez votre dernier PDV consommation de votre configuration.
- 4) Lors d'une sortie de virage, il vous en coûtera autant de PDV pneus que de cases dépassées. Vous effectuerez un tête à queue quand vous rayez votre dernier PDV pneu de votre configuration.