

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Formel Fun

par Terry Goodchild – © 1999 Franjos – 3 à 6 joueurs âgés de 8 ans et plus

Nombre de concurrents

- 3 à 5 joueurs :** Chaque joueur contrôle 3 voitures d'une même couleur. Le nombre de courses dépend du nombre de voitures qui participent : il y a toujours une course de moins que de voitures en lice.
3 voitures
- 6 joueurs :** Par exemple, 5 joueurs contrôlent 15 voitures ; il y aura donc 14 courses.
2 voitures A 6 joueurs, chacun ne prend que 2 voitures ; il y aura donc 11 courses.

Départ de la première course

- Voitures sur les 3 premières cases** Les voitures tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre sur la piste. Placez une voiture de chaque équipe (dans aucun ordre particulier) sur la case "10", qui est juste à gauche de la ligne de départ et d'arrivée. Placez ensuite une deuxième voiture de chaque équipe sur la case "9" derrière le premier groupe et la troisième sur la case "8".

La piste de course

- On tourne dans le sens inverse d'une montre** La piste est divisée en trente cases numérotées de 1 à 10 trois fois. Ces nombres 1 à 10 sont utilisés en fonction des cartes de la main comme expliqué plus loin, mais le déplacement sur la piste est normal, en comptant une case pour chaque point de mouvement. Ainsi, une voiture sur la case 2 se déplaçant de 6 finira son mouvement sur la case 8 et une voiture sur la case 9 se déplaçant de 8 finira sur la case 7 de la section suivante de la piste.

5 cartes par joueur

- 5 cartes chacun** Les cartes doivent être bien battues et sont distribuées à raison de 5 cartes cachées par joueur. Les cartes restantes sont placées en pile face cachée au centre de la piste.

Déplacement d'une voiture

- 1. Jouer une carte** Le joueur qui contrôle la voiture à l'intérieur de la case "10" (à la corde) commence la course en jouant une seule carte (ou une carte plus une carte Turbo). Il place la carte jouée sur la défausse à côté du paquet des cartes restantes (la pioche) et complète immédiatement sa main en prenant la carte supérieure de cette pioche.
- 2. Tirer une nouvelle carte**
- 3. Déplacer la voiture** **N.B. On ne prend qu'une seule carte de la pioche à chaque tour, même si on a joué deux cartes (une première carte plus un Turbo). Donc le fait de jouer un Turbo en supplément implique que l'on jouera ensuite avec une carte de moins en main. On aura donc plus le choix qu'entre 4 cartes, ou même moins.**
- Le joueur déplace ensuite sa voiture conformément à sa carte sur la piste.

Les cartes

- 104 cartes :** Il y a 104 cartes normales, et 6 cartes Turbo :
- 72 cartes de type "3 bleu"** 72 cartes montrent un nombre compris entre 2 et 10 dans un cercle rouge, ainsi qu'un 3 dans un cercle bleu (8 cartes de chaque numéro compris entre 2 et 10). Ces cartes permettent de déplacer la voiture de 3 cases. Toutefois, si la carte porte le même numéro rouge que la case où se trouve la voiture au moment de jouer, alors la voiture se déplace du numéro entouré de rouge.
 - 8 cartes de type "10 bleu"** 8 cartes comportent un 1 entouré de rouge, ainsi que le nombre 10 dans un cercle bleu. Jouer une carte de ce type permet d'avancer de 10, sauf si on est sur une case 1, auquel cas la voiture n'avance que de 1.
 - 24 cartes de type "6, 7 ou 8"** 24 cartes montrent un 6, un 7 ou un 8 dans un cercle bleu (8 de chaque nombre). En jouant une telle carte, on déplace sa voiture du nombre indiqué.
 - 6 cartes Turbo** 6 cartes sont marquées Turbo et comportent un +5 dans un cercle bleu. Lorsqu'on joue Un Turbo, on avance de 5 cases, et si on joue une carte Turbo en plus d'une autre carte, on avance sa voiture de 5 cases supplémentaires. Rappelez-vous que vous ne piochez ensuite qu'une seule carte, et que l'utilisation d'un Turbo en carte supplémentaire entraîne une réduction permanente du nombre de cartes en main. Jouer une carte Turbo comme carte supplémentaire représente un effort désespéré pour la voiture et affecte ses capacités, ce qui se traduit par la réduction des cartes en main par la suite. Il y a cependant une restriction à l'utilisation de cartes Turbo en deuxième carte. Le nombre de cartes en main ne peut descendre en dessous de 2, et lorsqu'on a déjà joué 3 cartes Turbo comme deuxième carte, il devient donc impossible de les utiliser à nouveau en tant que deuxième carte. On peut jouer deux Turbos ensemble ce qui revient à en utiliser un comme première carte et l'autre comme Turbo. Le déplacement est alors de 10 cases (5 + 5). C'est à vous de décider s'il est sage d'utiliser ou non les cartes Turbo que vous pourriez avoir.
- Battre la pioche et la retourner** Lorsque la pioche est épuisée, le paquet de défausse est battu et replacé face cachée pour constituer une nouvelle pioche.

Voiture suivante

Les voitures sont placées le plus à l'intérieur possible

Après que la première voiture se soit déplacée, le joueur qui contrôle la voiture suivante sur la première rangée joue une carte de la même façon et le tour continue jusqu'à ce que toutes les voitures de toutes les rangées se soient déplacées. Après s'être déplacée, une voiture est toujours placée le plus à l'intérieur possible. Une seconde, troisième, ou quatrième voiture finissant par la suite son mouvement sur la même case vient se placer à côté de l'autre voiture (ou des autres voitures) toujours le plus à l'intérieur possible.

4 voitures maxi par case

Il ne peut y avoir plus de 4 voitures sur une case, une cinquième voiture qui devrait normalement finir son mouvement sur une case déjà occupée par quatre voitures se "laisse tomber en arrière", et se pose sur la case derrière la case occupée.

Passage libre sur une case pleine

Les cases occupées par quatre voitures ne font cependant aucune restriction au passage d'une voiture vers une case plus en avant. Elles empêchent simplement une voiture de s'y arrêter, sans l'empêcher de passer.

Utiliser tous les points

Les voitures doivent utiliser complètement le mouvement défini par la carte, sauf comme prévu pour respecter la règle du "laisser tomber en arrière", décrite ci-dessus.

Tour suivant

On joue dans l'ordre des voitures sur la piste

Quand toutes les voitures se sont déplacées, le premier tournure est terminé. Maintenant, **en commençant par la voiture en tête, et en suivant l'ordre des voitures** (ordre des cases, voitures à l'intérieur en premier), on répète le processus. Pour déterminer l'ordre, y compris pour déterminer la voiture éliminée à la fin de chaque manche, on considère la voiture la plus à l'intérieur comme en avant de sa voisine. Ainsi si deux voitures occupent la même case, **c'est la voiture la plus à l'intérieur qui se déplace en premier**. Suivant le même raisonnement, la voiture la plus à l'extérieur de la dernière case est éliminée quand la manche se termine.

L'intérieur est prioritaire

Fin d'une manche

Manche terminée si une voiture passe l'arrivée

Si, lors d'un tour, une ou plusieurs voitures passent la ligne d'arrivée, on attend que toutes les voitures aient joué à ce tour, puis la manche est terminée. La voiture qui est alors en dernière position est éliminée et son pion est enlevé de la piste. Le joueur qui contrôlait cette voiture continue à jouer s'il a encore une ou plusieurs voitures en course. S'il n'en a plus aucune, il est éliminé du jeu, après avoir marqué ses points (voir plus loin)

On finit le tour

Manches suivantes

Nouveau départ en file indienne

Dès qu'une voiture a été éliminée comme décrit dans le paragraphe précédent, les voitures restantes se regroupent pour le prochain départ. La voiture en tête est placée sur la case "10" juste devant la ligne de départ et d'arrivée. La seconde voiture est placée juste derrière, sur la case 9, etc. Chaque voiture occupe seule sa case, en se plaçant derrière la voiture précédente. Cette règle sera la même à chaque nouveau départ de course : une seule voiture par case, même si plusieurs voitures ont terminé le tour précédent sur la même case. Les voitures se placent donc en une seule file indienne.

Une seule voiture par case au départ

Une voiture éliminée à chaque manche

La course se poursuit de la même manière, en éliminant une voiture à chaque manche, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux voitures en lice. Ces voitures se placent de la même façon au départ pour une dernière manche qui déterminera le gagnant.

La marque

Voitures éliminées :

1° : 1 point

2° : 2 points

...

G-2° : X points

G-1° : X+2 points

G : X+5 points

(G = gagnant)

La nature du jeu et de la course qu'il simule, implique l'élimination de joueurs au fur et à mesure que le jeu progresse. Le jeu est assez rapide, et les joueurs qui se retrouvent sur la touche n'y restent pas trop longtemps. Cependant, pour maintenir l'intérêt, même pour ceux qui ont été éliminés tôt, nous suggérons l'utilisation d'un système de points, attribués à chaque équipe, en tant qu'alternative pour décider le gagnant de la partie.

Chaque fois qu'une voiture est éliminée, on attribue à son équipe des points, 1 pour la première voiture éliminée, 2 pour celle éliminée à l'issue de la deuxième manche, 3 à la fin de la troisième, etc. La voiture qui finit seconde (celle qui perd la finale) obtient 2 points de plus que la dernière voiture éliminée lors de l'avant dernière manche, et le gagnant marque 3 points de plus que le second. On additionne alors les points des voitures de chaque équipe, et celle qui a le total le plus haut gagne le Titre.

Tableau de marque :

	Nbr de voitures														
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15°
3 joueurs :	9	12	9	7	6	5	4	3	2	1					
4 joueurs :	12	15	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
5 joueurs :	15	18	15	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
6 joueurs :	12	15	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		