

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

RÈGLE DU JEU

RAPIDE PRÉSENTATION DU JEU

1. Formule 1 est différent de tous les autres jeux par le fait qu'on n'utilise pas les dés pour déplacer les voitures mais seulement pour déterminer les pénalités.
2. La longueur de la course est fixée par les joueurs mais elle ne doit pas être inférieure à **3 tours** pour avoir son plein intérêt tactique.
3. **Une case de la piste correspond à 30 km/h** au compteur, de sorte qu'un joueur dont le compteur indique 150 km/h se déplace de 5 cases. Un conducteur peut modifier sa vitesse d'un coup à l'autre mais **il ne peut jamais accélérer de plus de 90 km/h en un seul coup**. S'il ralentit, il doit supporter la pénalité indiquée sur le « Tableau de Réduction de Vitesse ».
Au début de la course il est normalement efficace d'accélérer jusqu'à 90 km/h dès le premier coup et de progresser ainsi de 3 cases. Dès lors on peut, au coup suivant, si on le désire, monter jusqu'à 180 km/h et progresser de 6 cases. Il y a lieu de choisir sa vitesse en raison du prochain virage et du risque que l'on accepte d'y courir.
4. La vitesse indiquée sur la bande rouge de chaque virage est la « vitesse de sécurité » et une voiture qui prend le virage à cette vitesse n'encourt aucune pénalité.
Cependant **il est possible de prendre un virage à une vitesse supérieure de 30 ou même de 60 km/h à la vitesse de sécurité**.
Si un joueur décide d'agir ainsi, il doit jeter les deux dés pour déterminer quelle pénalité il a éventuellement encourue. Celle-ci est indiquée sur le « tableau des pénalités » qui figure au centre de la piste. Un conducteur a plus de chances d'être pénalisé, s'il franchit la bande rouge en dépassant de 60 km/h la vitesse de sécurité qu'en la dépassant seulement de 30 km/h. Si sa vitesse excède de 90 km/h la vitesse de sécurité, il sort automatiquement de la piste.

ACCESSOIRES DU JEU

Un tableau de jeu où figure la piste, 6 voitures de course, 6 tableaux de bord, 2 dés, 5 paquet de cartes tactiques, 1 paquet de cartes de stand.

RÈGLE DU JEU

LE DÉPART

Ordre de déplacement : 1ère voiture à partir : Jaune - 2e : Orange - 3e : Verte - 4e : Rouge - 5e : Noire - 6e - Bleue.

Placez chaque voiture sur la case de sa couleur, sur la ligne de départ. Les cartes de stand sont battues et placées, face cachée, à l'endroit indiqué sur le tableau de jeu. Les cartes tactiques sont battues également et distribuées **à raison de 5 cartes par joueur**.

L'attribution des voitures est déterminée par les dés : le joueur qui obtient le nombre le plus élevé prend le N°1, puis le joueur à sa gauche le N°2 et ainsi de suite. Tous les joueurs prennent alors le tableau de bord correspondant à sa couleur de voiture.

Placez l'indicateur de tours sur le nombre de tours que vous désirez parcourir et tous les autres instruments à zéro.

Les dés ne sont pas utilisés pour les déplacements et sont laissés de côté jusqu'à ce qu'on en ait besoin pour fixer les pénalités.

DÉPLACEMENTS

Une case de la piste correspond à 30 km/h.

La vitesse peut être augmentée de 30, 60 ou 90 km/h à chaque coup mais jamais de plus de 90 km/h.

Si votre compteur **marque 30 km/h, avancez votre voiture d'une case** sur la piste.

Si votre compteur marque **60 km/h, avancez votre voiture de 2 cases**.

Si votre compteur marque **90 km/h, avancez votre voiture de 3 cases**.

Si votre compteur marque **120 km/h, avancez votre voiture de 4 cases, etc...**

Une case ne peut être occupée que par une seule voiture à la fois. Aucune voiture ne peut sauter par dessus une autre.

SENS DES DÉPLACEMENTS

On ne peut se déplacer que vers l'avant, soit droit devant soi, soit en diagonale, mais jamais de côté.



RISQUES DES VIRAGES (Bandes rouges)

Les virages peuvent être pris en toute sécurité et sans pénalité, pourvu que la vitesse indiquée sur la bande rouge ne soit pas dépassée, mais il va de soi qu'on ne gagne pas une course en suivant cette façon de jouer. **Il peut être avantageux pour le conducteur de prendre les virages à une vitesse supérieure et de risquer une pénalité.** Quand une voiture s'est déplacée du nombre total de cases indiqué par le compteur et a franchi ou atteint la bande rouge à une vitesse qui excède la vitesse de sécurité, il faut lancer les dés.

Selon le nombre obtenu, il se peut qu'il y ait à subir une pénalité, soit d'usure des pneus, soit d'usure des freins, soit de sortie de piste.

Les pénalités sont indiquées sur le **tableau des pénalités** imprimé au milieu de la piste. Plus vite un virage est pris au-delà de la vitesse indiquée sur les bandes rouges, plus grand est le risque de pénalités rigoureuses, et une voiture qui prend un virage à 90 km/h ou plus au-delà de la vitesse de sécurité sort automatiquement de la piste.

Quand une voiture franchit deux bandes rouges au-delà de la vitesse de sécurité au cours d'un même déplacement, il faut lancer les dés et subir les pénalités éventuelles séparément pour chaque bande.

SORTIE DE PISTE

Une voiture sort de la piste dans les cas suivants :

1. Lorsqu'elle franchit une bande rouge à une vitesse qui dépasse de 90 km/h ou plus la vitesse de sécurité.
2. Lorsqu'elle franchit une bande rouge à 30 ou 60 km/h au-delà de la vitesse de sécurité et que les dés marquent un total de 3 ou de 11.
3. Lorsqu'elle franchit une bande rouge à 60 km/h au-delà de la vitesse de sécurité, avec une usure des freins à 5 et que les dés marquent un total de 7 ou de 9.
4. Lorsqu'elle franchit une bande rouge à 60 km/h au-delà de la vitesse de sécurité avec une usure des pneus de 4 ou plus et que les dés marquent un total de 6 ou de 10.
5. Lorsqu'elle franchit une bande rouge à une vitesse quelconque au-delà de la vitesse de sécurité et que l'usure des pneus est à son maximum de 8.

Quand une voiture sort de la piste, le compteur de vitesse est ramené à zéro, mais les indicateurs de pneus et de freins ne sont pas modifiés. La voiture est placée sur la case de sortie de piste.

Le fait de sortir de la piste ne cause aucun dommage et au tour de jeu suivant la voiture peut repartir normalement à la vitesse de départ de 90km/h.

RALENTISSEMENT

En raison du profil de la piste, il est utile de ralentir en certains points. Ceci entraîne l'usage du changement de vitesse et, quand c'est nécessaire, des freins. Un freinage rapide se traduit par une usure des freins et des pneus.

TABLEAU DE RALENTISSEMENT

Ralentissement	Points dont il faut déplacer l'indicateur d'usure des freins	Points dont il faut déplacer l'indicateur d'usure des pneus
30 km/h	-	-
60 km/h	1	-
90 km/h	2	1
120 km/h	3	2
150 km/h	4	3

Comme il est indiqué ci-dessus, un ralentissement de 30 km/h ne se traduit par aucune usure des freins ni des pneus, un freinage modéré se traduit par une simple usure des freins, mais un freinage rapide se traduit à la fois par une usure des freins et des pneus. Cette usure doit être portée sur les cadrans prévus à cet effet.

Lorsque la partie progresse, l'usure des pneus peut devenir excessive et atteindre son maximum de 8 points : dans ce cas, la vitesse doit être réduite à 60km/h.

INDICATEUR DE TOURS

L'indicateur de tours sur le tableau de bord sert simplement à noter le nombre de tours qui restent à parcourir. Quand la ligne d'arrivée est franchie, à la fin de chaque tour, ce nombre est réduit d'une unité.

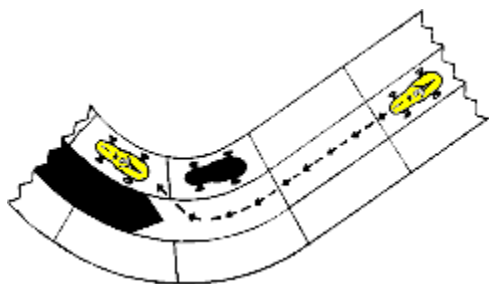
BLOCAGE

Il est avantageux de gêner les autres conducteurs en leur barrant la route, car cela les empêche de doubler. Cela peut généralement être réalisé aux endroits où la piste est rétrécie par les zones noires des virages ou l'étang de Prenton. Une voiture gênée peut être avancée d'autant de cases qu'il est possible jusqu'à la case située immédiatement derrière la voiture gêneuse.

Si la voiture qui vous gêne roule à une vitesse moins élevée que la vôtre, vous devez réduire la vitesse portée sur votre compteur jusqu'à celle de la voiture qui vous gêne. Toute pénalité encourue pour usure des freins ou des pneus doit être portée immédiatement sur les cadrans correspondants (voir le tableau de ralentissement).

Si elle roule à une vitesse plus élevée que la vôtre, vous pouvez, si vous le désirez, augmenter votre vitesse jusqu'à celle de la voiture gêneuse, pourvu que l'augmentation ne dépasse pas 90 km/h, et ceci même si vous ne pouvez pas vous déplacer du nombre correspondant de cases.

Si une voiture est bloquée dans son stand ou sur un point de sortie de piste, on peut porter son compteur à 90 km/h. même s'il est impossible de la faire avancer et, à son prochain tour de jeu, on peut l'avancer à la vitesse de son choix jusqu'au maximum de 180 km/h.



Sur le diagramme, la voiture jaune roule à 90 km/h devant la noire, l'empêchant ainsi d'avancer et la forçant à réduire sa vitesse à 90 km/h.

STANDS ET CARTES DE STAND

A la fin de chaque tour un conducteur peut s'arrêter dans son stand. L'arrêt au stand permet au conducteur de changer ses pneus, régler ses freins et faire toutes les réparations utiles, de telle sorte qu'il continue la course avec une voiture en parfait état.

Quand il approche des stands, le conducteur doit régler sa vitesse de telle sorte qu'en avançant sa voiture du nombre correspondant de cases, elle arrive exactement à son propre stand. Il est à noter qu'il peut parvenir à son stand à

n'importe quelle vitesse, pourvu qu'il s'arrête juste sur sa propre case. Une fois qu'il est arrivé dans son stand, le compteur est ramené immédiatement à zéro, sans usure correspondante des freins ni des pneus, de la même façon que cela se produit en cas de sortie de piste.

Si un joueur évalue mal sa vitesse et dépasse la case de son stand, il doit poursuivre le nouveau tour, vu qu'aucun mouvement en arrière ou de côté n'est permis.

Une fois dans le stand, tous les cadrans, sauf l'indicateur de tours, sont ramenés à zéro.

Quand il arrive au stand, un joueur doit toujours tirer une carte de stand et suivre ses instructions avant de se déplacer de nouveau.

Les cartes doivent être replacées au-dessous de la pile, dès que les instructions qu'elles comportent ont été exécutées.

Les stands ne font pas partie de la piste normale et un joueur peut seulement entrer dans son propre stand.

CARTES TACTIQUES

Au début de la partie, on bat les cartes tactiques et on en distribue **cinq** à chaque joueur.

Ces cartes peuvent être utilisées à l'avantage d'une voiture à tout moment où le conducteur le désire, sauf quand il est sorti de la piste. Les cartes utilisées sont placées, face cachée, sur la pile « cartes tactiques jouées » et ne peuvent plus être utilisées à nouveau.

On doit toujours jouer les cartes tactiques immédiatement après avoir avancé sa voiture et avant de jeter les dés si l'on a pris un virage.

Jouer une carte tactique ne constitue pas un coup et ne peut être effectué qu'en addition à un mouvement normal.

On ne peut utiliser qu'une seule carte tactique par coup.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'une voiture atteint ou dépasse la ligne d'arrivée, après avoir réalisé le nombre de tours prévu, elle a terminé.

Cependant elle n'a pas nécessairement gagné, car toutes les voitures ont le droit de jouer le même nombre de coups (pour éviter que l'une d'elles ait un avantage injuste) et ainsi le jeu continue jusqu'à ce que le dernier joueur à jouer ait joué son coup. La voiture bleue à 6 joueurs, la voiture noire à 5. etc...

La voiture gagnante est celle qui parvient le plus loin au delà de la ligne d'arrivée.

NOTE

On peut rendre le jeu plus intéressant encore en instituant un CHAMPIONNAT DES CONDUCTEURS sur plusieurs courses de 5 tours. A chaque course on attribue alors 10 points au gagnant, 8 au second, 6 au troisième, 4 au quatrième, 2 au cinquième et 1 au sixième. Le champion des conducteurs est celui qui a gagné le plus grand nombre de points sur l'ensemble de toutes les courses.

© 1962 by JOHN WADDINGTON LTD.
MIRO COMPANY © 1966