

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).

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 — escaleajeux@gmail.com





Voulez-vous apprendre rapidement et sans consulter cette notice ?

Rendez-vous sur www.cartes-racing.com !

Vos amis et vous êtes désormais les managers de votre propre écurie de Formule Fun.

Le gagnant du jeu est le joueur qui, au cours des différentes courses du championnat auxquelles il participe, réussit à accumuler le maximum de points.

Pour participer à une course, il faut avoir préalablement engagé des pilotes et signé des contrats pour la fourniture du moteur et du châssis en sachant gérer les ressources financières provenant des cartes sponsors.

La position d'arrivée des voitures se détermine en additionnant les valeurs des cartes Châssis, Moteur et Pilote en jeu pour chaque voiture en tenant compte des éventuels effets marqués sur la carte Circuit jouée.

Votre parcours dans le championnat sera soumis à divers aléas positifs ou négatifs par le biais des cartes Spéciales jouées par vous ou vos adversaires qui feront tout leur possible pour vous mettre des bâtons dans les roues.

POUR COMMENCER...

Les cartes sont mélangées et placées sur le plan de jeu pour former la pioche.

Chaque joueur reçoit 5 cartes et démarre avec une somme de 20 millions de \$. Un joueur sera chargé de noter les comptes de chaque joueur au fur et à mesure des transactions. On peut aussi symboliser les billets de 1 million de \$ par d'autres cartes à jouer, des macaronis, des cailloux ou autres.

Le joueur qui commence la partie est tiré au sort.

Les joueurs jouent chacun leur tour en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour commence par piocher des cartes : il peut choisir d'en piocher de 1 à 3 en fonction de l'investissement qu'il souhaite faire (sachant que plus il pioche de cartes, plus il a de chance de trouver celle dont il a besoin) :

- sans investir, il pioche gratuitement 1 carte ;
- en payant 1 million de \$, il pioche 2 cartes ;
- en payant 2 million de \$, il pioche 3 cartes.

Ensuite le joueur peut jouer toutes les cartes qu'il veut parmi celles qu'il a en main dans l'ordre qu'il préfère.

On distingue 6 types de cartes :

LES CARTES PILOTE, MOTEUR ET CHASSIS

Leur valeur va de 1 à 6. Plus le chiffre est élevé, plus la carte correspondante est forte. Quand un joueur en a en main, elles ne sont pas encore à lui ! Il faut d'abord les mettre sur le marché avant de pouvoir les acheter.

Le marché est la zone centrale du plan de jeu où le joueur dont

c'est le tour peut placer, orientées vers lui, les cartes Pilote, Châssis et Moteur qu'il a en main pour qu'elles puissent ensuite être achetées aux enchères.

Seul le joueur dont c'est le tour peut mettre aux enchères une des cartes du marché (au prix de départ qu'il souhaite), qu'elle ait été mise par lui ou non sur le marché. Il peut lancer plusieurs ventes aux enchères durant son tour mais sur une seule carte à la fois.

Tous les joueurs peuvent participer à la vente aux enchères d'une carte. Les joueurs lancent une offre les uns après les autres en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si le joueur qui a remporté les enchères pour un moteur ou un châssis en a déjà un dans son équipe, il remplace l'ancienne carte (qu'il remet sur le marché) par celle qu'il vient d'acheter. Si un joueur a déjà 2 pilotes et qu'il remporte les enchères pour un nouveau pilote, il choisit parmi ses 2 pilotes celui qu'il remet sur le marché et qui sera remplacé par le pilote qu'il vient d'acheter.

Si un joueur remporte une vente aux enchères mais n'a pas la somme qu'il a annoncée, la vente est annulée et le joueur doit payer la moitié de la somme qu'il a offerte (arrondie par excès) ou bien, s'il ne possède pas cette somme, déposer la totalité de son argent. Dans ce cas, on recommence la vente en excluant les joueurs sans argent.

Les cartes achetées sont mises en jeu juste devant leur propriétaire. Nota Bene : Certains pilotes ont une particularité indiquée sur la carte qui n'est applicable que si la carte est en jeu : par exemple, ils se font payer après chaque course où ils arrivent premiers ou deuxièmes (si le joueur a assez d'argent) ou ils payent après chaque course, etc.

LES CARTES SPONSOR

Elles donnent au joueur qui les possède la somme indiquée sur la carte quand elle entre en jeu et après chaque course. Elle peut être mise en jeu directement (et gratuitement) à raison de 1 carte Sponsor par tour. Au total chaque joueur ne pourra posséder plus de 2 cartes Sponsor en jeu : on les met alors juste devant leur propriétaire, à côté de ses cartes Pilote, Moteur ou Châssis en jeu. Un joueur ne peut pas échanger une carte Sponsor en jeu avec une carte Sponsor en main, sauf par l'effet d'une carte Spéciale.

LES CARTES SPECIALES

Il s'agit de cartes qui ont une influence sur l'évolution et le mouvement du jeu. Seul le joueur dont c'est le tour peut jouer une ou plusieurs des cartes Spéciales qu'il a en main, dans l'ordre qu'il veut. Après avoir suivi les indications mentionnées dans la carte spéciale, le joueur la place dans la défausse.

Nota Bene : L'instruction " Eliminer une carte en jeu " signifie qu'il faut mettre cette carte dans la défausse.



Cartes en jeu Joueur A : 1 voiture prête à courir de valeur 13



Exemple de plan de jeu pour 2 joueurs.

LES CARTES CIRCUIT

Quand le joueur dont c'est le tour possède une carte Circuit et décide de la jouer, tous les concurrents qui ont en jeu un Châssis, un Moteur et 1 ou 2 Pilotes participent obligatoirement à la course avec respectivement 1 ou 2 voitures. Les cartes Moteur et Châssis symbolisent des contrats pour la fourniture de 1 ou 2 moteurs et 1 ou 2 châssis, elles peuvent donc équiper 1 ou 2 pilotes. Pour déterminer la position des voitures, il faut additionner les valeurs des cartes Châssis, Moteur et Pilote pour chaque voiture, en tenant compte des éventuels effets marqués sur la carte Circuit. Parmi toutes les voitures qui courent, indépendamment des joueurs qui les possèdent, celle qui a la valeur totale supérieure est classée première et ainsi de suite. On obtient ainsi un classement des voitures dans l'ordre décroissant de leur valeur totale, ce qui donne la position d'arrivée des voitures.

Le tableau ci-dessous indique combien de points chaque voiture totalise pour le championnat par rapport à sa position d'arrivée et au nombre de voitures participant à la course :

Position	Nombre de voitures participant à la course					
	1	2	3	4	5	6 ou +
1	2	3	4	5	6	10
2	-	1	2	3	4	6
3	-	-	1	2	3	4
4	-	-	-	1	2	3
5	-	-	-	-	1	2
6	-	-	-	-	-	1
7 ou +	-	-	-	-	-	-

En cas d'égalité entre deux voitures, c'est le joueur qui a le plus de cartes en main qui l'emporte. Si les joueurs ont le même nombre de cartes en main, on tire au sort !

Un joueur qui a 2 voitures fera la somme des points obtenus par chacune des voitures qu'il a fait courir, afin de déterminer combien de points il a obtenu pour la course.

La carte Circuit jouée doit être placée dans la défausse. Un joueur peut jouer au maximum 1 carte Circuit par tour.

A titre d'exemple, prenons le cas illustré à gauche. Supposons que l'on joue un Circuit qui a la propriété suivante : « Les voitures avec pilote de 5 ou plus, gagnent + 2 ».

Il y a 3 voitures qui doivent participer à la course, puisque les deux joueurs ont un contrat châssis, un contrat moteur et il y a 3 pilotes en jeu.

La voiture du joueur A a une valeur de 4+4+5 et, par l'effet de la carte Circuit jouée, +2 ce qui donne une valeur totale de 15.

Les voitures du joueur B ont une valeur totale de 3+6+4= 13 et 3+6+3=12.

La voiture du joueur A arrive donc 1^{ère} et marque 4 points au championnat, les voitures du joueur B arrivent 2^{ème} et 3^{ème} et marquent 2 et 1 point. Le joueur B marque donc au total 3 points pour le championnat.

FIN DU TOUR ET ETAPES SUIVANTES

Quand le joueur dont c'est le tour a joué toutes les cartes qu'il pouvait, il passe la main au joueur qui le suit, à condition de n'avoir pas plus de 5 cartes en main. Sinon, il doit d'abord se défausser jusqu'à n'avoir plus que 5 cartes en main.

Il est interdit de se défausser de cartes Pilote, Moteur ou Châssis. Elles doivent être mises sur le marché ou conservées par le joueur. Il est également interdit de se défausser d'une carte Circuit si les conditions pour faire une course sont rassemblées (s'il y a au moins un joueur avec un moteur, un châssis et un ou deux pilotes en jeu).

Dans le cas très improbable où un joueur aurait en main les six cartes Circuits, il les montre aux autres joueurs, les met dans la défausse et pioche 5 nouvelles cartes.

Le joueur suivant enlève du marché les cartes orientées vers lui (qui ont été mises sur le marché lors de son tour précédent) et les défausse avant de commencer à jouer.

Quand la pioche est épuisée, on mélange la défausse pour constituer une nouvelle pioche et le jeu continue.

Quand on a couru sur 6 circuits, le championnat prend fin. Le nombre de circuits composant le championnat peut-être modifié par une carte Spéciale particulière qui permet d'ajouter des courses au championnat. Le nombre de circuits composant le championnat devra resté compris entre 6 et 8 quoi qu'il arrive.

Avant de défier vos amis, juste une dernière remarque : tous les échanges d'argent se font uniquement entre la banque et les joueurs. Les joueurs ne peuvent ni échanger d'argent ni s'endetter entre eux. Bons matchs !

