

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Williams RENAULT

## LE JEU DES GRANDS PRIX DE FORMULE 1



**"Le succès de Williams Renault est dû à l'étroite collaboration qui existe entre toutes les personnes de l'équipe."**

***Frank Williams***



## **WILLIAMS RENAULT - LE JEU DES GRANDS PRIX DE FORMULE 1.**

L'écurie Williams Renault a remporté, en 1992 et 1993, le championnat du monde de Formule 1 des constructeurs et des pilotes avec respectivement Nigel Mansell et Alain Prost.

Nous avons conçu ce jeu pour rendre hommage à ces belles victoires et pour commémorer le centenaire de la première course automobile qui eut lieu en France en 1894.

**Mark Strachan -      Directeur général  
Domark Ltd. 1994**

### **INTRODUCTION**

Vous vous apprêtez à jouer à Williams Renault LE JEU DES GRANDS PRIX DE FORMULE 1. Imaginez pendant un bref instant que vous êtes Frank Williams. Vous revoyez clairement les images des Grands Prix des années passées: l'ambiance, les bruits, la vitesse, les manoeuvres de dépassement... C'est comme si vous y étiez. Et pourtant, vous êtes assis dans votre bureau sans rien: ni voiture, ni moteur, ni ingénieurs, ni pilote. Vous

n'avez que votre enthousiasme pour créer une nouvelle écurie qui rivalisera avec les meilleures du monde, votre but est de remporter, une fois de plus, le championnat du monde des constructeurs et des pilotes.

Vous rêvez à présent que vous avez la meilleure voiture, le moteur le plus puissant, les pilotes les plus exceptionnels et l'équipe d'ingénieurs et de concepteurs la plus talentueuse. Tous ces éléments combinés vous donneront ce petit plus indispensable quand les voitures s'affronteront sur les lignes droites et dans les virages, tentant d'effectuer des dépassements cruciaux pour prendre l'avantage. Ce sont vos décisions, celles d'un leader d'écurie, qui décideront de la victoire.

Un des éléments clé du jeu sera de recevoir suffisamment d'argent de la part de vos sponsors. Le bon investissement de cet argent vous permettra de mettre toutes les chances de votre côté.

Bienvenue dans le monde passionnant de la Formule 1.

## **BUT DU JEU**

Une fois que chaque joueur a reçu l'argent des sponsors, il doit l'investir pour constituer une écurie de FORMULE 1. Une écurie est composée des éléments suivants:

- 1) VOITURE**
- 2) MOTEUR**
- 3) INGENIEURS**
- 4) PILOTE**

Lorsque chaque joueur aura créé son écurie dans la première partie du jeu, il pourra participer aux Grands Prix dans la deuxième partie. Il y a un maximum de 16 Grands Prix dans le jeu, ce qui représente une saison complète de formule 1.

Chaque Grand Prix est constitué d'un tour de circuit spécial. Les 16 différents circuits apparaissent sur les illustrations du tableau principal. Les points sont marqués de la même façon qu'en FORMULE 1 (voir tableau 1). Ils sont totalisés à la fin de chaque course et le vainqueur est celui qui a le plus de points à la fin du dernier Grand Prix, aussi bien pour le CHAMPIONNAT DES PILOTES que pour celui des CONSTRUCTEURS.

## **INTRODUCTION AU JEU**

Le jeu est divisé en deux parties:

### **PREMIERE PARTIE**

#### **CREER VOTRE ECURIE (voir tableau de jeu 1)**

**1)** Tous les joueurs doivent faire 4 tours, dans le sens des aiguilles d'une montre, avant le premier Grand Prix. Les déplacements sont déterminés par un lancer de dé. Un joueur qui obtient un 6 ne peut pas relancer.

**2)** Chaque joueur reçoit 10 000 000 FF au départ. Il reçoit également 10 000 000 FF lorsqu'il franchit la case DEPART/ARRIVEE. Pendant le jeu, chaque fois qu'un joueur s'arrête sur une case de sponsor, il reçoit 5 000 000 FF.

**3)** Chaque fois qu'un joueur s'arrête sur les cases suivantes: (VOITURE), (MOTEUR), (INGENIEURS) et (PILOTE), il peut acheter une des cartes restantes dans les diverses catégories, à condition d'avoir suffisamment d'argent. Les cartes ne peuvent être choisies que pendant le tour d'un joueur.



4) Quand tous les joueurs ont fait quatre tours, leur écurie doit être prête pour participer au premier Grand Prix. Si un joueur n'a pas fini de constituer son écurie, il peut participer au premier Grand Prix, mais ne marquera pas de points pour la catégorie pour laquelle il n'a pas acheté de carte.

Remarque: Les joueurs peuvent, lorsqu'ils passent sur la case (AU CHOIX), soit acheter n'importe laquelle des quatre cartes et s'arrêter sur la case, soit continuer leur mouvement sur le plateau de jeu. Ils peuvent également commencer à constituer leur 2ème écurie à tout moment.

## **DEUXIEME PARTIE**

### **LES GRANDS PRIX (Tableau 2 - Puzzle)**

#### **GRAND PRIX 1 - BRESIL**

Le tableau-puzzle: Sur le tableau de jeu (1), vous verrez la liste des 16 Grands Prix. Vous verrez également un plan du tracé de chaque circuit. Le circuit est divisé en six cases. Chacune est affectée d'une lettre et d'un chiffre. Par exemple, pour le premier Grand Prix, celui du Brésil, vous

voyez B4 dans le coin supérieur gauche. Placez la pièce de puzzle marquée B4 à l'emplacement correspondant. Ensuite, prenez la pièce A2 et placez-la à côté de la première. Continuez jusqu'à ce que le circuit soit terminé.

Chaque circuit est différent, certains ont plus ou moins de virages ou de lignes droites. Ceci sera important plus tard dans le jeu.

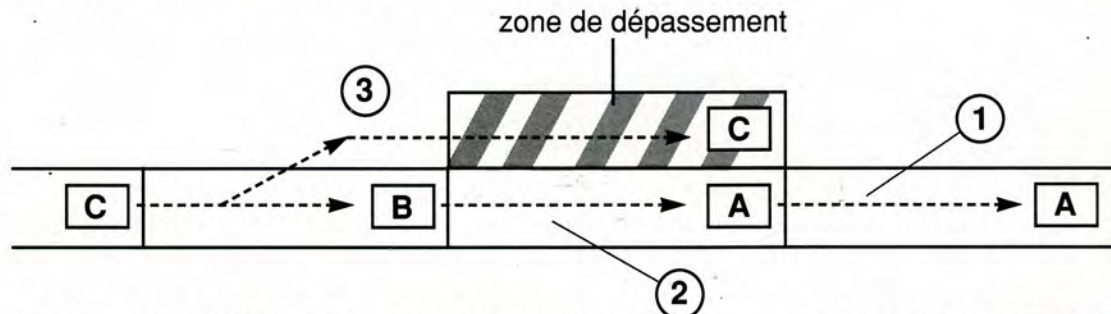
1) En inspectant le tableau de plus près, vous remarquez une zone plus foncée qui traverse le milieu du circuit: c'est la piste. Elle est divisée en sections. Il y a en moyenne 30 cases, chacune représentant 5 secondes.

2) Les joueurs doivent placer leurs voitures sur la piste. L'avant de la première voiture se trouve sur la ligne de départ (près du drapeau à damier), et les autres voitures suivent, case par case. (Pendant le jeu, les voitures doivent toujours être l'une derrière l'autre au début et à la fin de chaque tour). Pour déterminer la voiture qui sera en pôle position, on ajoute tous les "POINTS DE PÔLE POSITION" de chacune des quatre cartes de votre équipe. (Ils sont indiqués au bas de chaque carte.)

Le joueur avec le plus grand total est le premier, et ainsi de suite. Les joueurs qui obtiennent le même score doivent lancer un dé pour se départager.

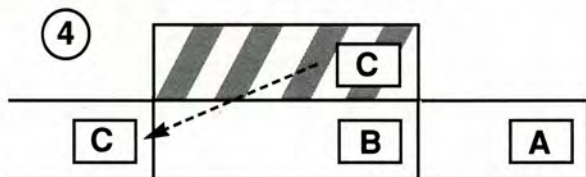
3) Maintenant, le joueur en POLE POSITION part en premier et avance sa voiture d'une case. La voiture suivante avance alors d'une case et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait joué. Si aucun joueur n'a effectué de dépassement

## SCHEMA DE DEPASSEMENT



1) La voiture de tête (A) avance d'une case; elle ne peut pas dépasser puisqu'elle est en tête.

2) La voiture suivante (B) avance d'une case; elle ne peut pas dépasser (A) puisqu'il n'y a pas de couloir de dépassement sur le côté.



3) La troisième voiture (C) avance d'une case. Comme la voiture (B) a une zone de dépassement sur le côté, (C) peut également choisir de la dépasser. Dans ce cas, elle doit avancer de façon à se placer parallèlement à (B).

4) Si la voiture (C) ne réussit pas à dépasser, elle doit se replacer derrière la voiture qu'elle essayait de dépasser. L'ordre demeure donc: A, B et C en troisième position.

5) Si (C) réussit à dépasser (B), elle prend la place de (B) et (B) recule d'une case. Le nouvel ordre est alors A, C, et B en troisième position et le tour est terminé.



(voir Dépassement, section 6), cela constitue un tour. N'oubliez pas de jouer selon un système de tour, les joueurs se trouvant les uns derrière les autres à la fin de chaque tour.

4) Les voitures doivent toujours suivre la piste, à moins qu'elles n'essaient de dépasser la voiture de devant.

5) Si vous regardez la piste de près, vous constaterez que les zones de dépassement sont indiquées par des rayures rouges dans les virages et des rayures bleues sur les lignes droites (voir SCHEMA DE DEPASSEMENT).

6) Pour dépasser la voiture qui est devant vous, afin d'améliorer votre position dans la course, vous devez placer votre voiture dans la zone de dépassement. Vous devez prévenir votre adversaire que vous essayez de le dépasser et prendre la carte appropriée à la manœuvre, c.-à-d. Dépassement en virage s'il s'agit d'une zone de dépassement rouge ou Dépassement en ligne droite s'il s'agit d'une zone de dépassement bleue.

7) Lisez la carte attentivement. Elle vous décrira la manœuvre et vous expliquera ce que vous devez faire pour réussir

(cf VALEURS DES CARTES). Si vous réussissez, votre adversaire se retrouvera sur la case où vous seriez si vous n'aviez pas effectué de dépassement et vous prendrez sa place. Si vous échouez, vous vous retrouverez simplement derrière la voiture de votre adversaire (voir SCHEMA DE DEPASSEMENT).

8) A chaque tour, un joueur peut essayer de dépasser autant de fois qu'il le souhaite. Cependant, au cours de la course, les joueurs sont autorisés à un nombre limité de dépassements, spécifié sur la carte météo (voir Carte météo).

9) Chaque voiture doit franchir complètement la ligne d'arrivée à la fin de la course pour revendiquer sa position. Donc, après l'arrivée de la première voiture, les autres joueurs doivent continuer jusqu'à ce que toutes les voitures aient franchi la ligne. Placez vos voitures sur le podium, par ordre d'arrivée. Les joueurs recevront alors de l'argent et des points de la façon suivante:

<b>1er</b>	<b>6 000 000 FF</b>	<b>10 points</b>
<b>2ème</b>	<b>5 000 000 FF</b>	<b>6 points</b>
<b>3ème</b>	<b>4 000 000 FF</b>	<b>4 points</b>
<b>4ème</b>	<b>3 000 000 FF</b>	<b>3 points</b>
<b>5ème</b>	<b>2 000 000 FF</b>	<b>2 points</b>
<b>6ème</b>	<b>1 000 000 FF</b>	<b>1 point</b>

Lorsque les six premières voitures ont franchi la ligne d'arrivée, les joueurs peuvent arrêter le Grand Prix s'ils le désirent.

## **GRAND PRIX 2 - PACIFIQUE**

1) Tous les joueurs doivent maintenant retourner au TABLEAU 1 et faire un tour supplémentaire. Ils peuvent améliorer leur écurie en achetant des cartes avec de meilleures valeurs, ou acheter une seconde écurie. L'argent dont ils disposent peut avoir trois origines: les victoires de Grand Prix; de nouveaux dons des sponsors; la vente de cartes à moitié prix.

\* Les joueurs peuvent avoir un maximum de deux voitures dans leur équipe, celles-ci peuvent être achetées à n'importe quel moment. Cependant, il leur faudra un deuxième moteur, un deuxième pilote et une deuxième voiture. La même carte ingénieurs peut être utilisée pour les deux voitures. Ces cartes doivent être gardées séparément dans les Grands Prix. Les deuxièmes voitures ne peuvent participer à la compétition que lorsque les trois cartes supplémentaires ont été achetées. Lorsque vous achetez les deuxièmes cartes, la voiture 2 doit être du même type

que la voiture 1 et le moteur 2 doit être du même type que le moteur 1. Vous ne devez pas mélanger les cartes.

2) L'alternance entre le Tableau 1 et le Tableau 2 doit continuer jusqu'à ce que le nombre prévu de Grands Prix soit terminé (les joueurs peuvent se mettre d'accord à l'avance sur le nombre de Grands Prix qu'ils disputeront. Nous vous conseillons de consacrer 15 à 30 minutes à la Première Partie, et 15 à 30 minutes en moyenne par Grand Prix, en fonction du nombre de joueurs). Les points sont totalisés pendant le jeu et le joueur ayant le meilleur score est déclaré vainqueur dans les catégories suivantes:

**1) CHAMPIONNAT DES CONSTRUCTEURS**

**2) CHAMPIONNAT DES PILOTES**

## **VALEUR DES CARTES**

Sur chaque carte, il y a une série de valeurs. Celles-ci sont très importantes au moment des dépassements. Les catégories sont les suivantes:

**(VOITURE 1/VOITURE 2)**

Virage  
Ligne droite  
Châssis  
Aérodynamique



## **INGENIEURS**

Virage  
Ligne droite  
Stratégie

## **MOTEUR 1/MOTEUR 2**

Virage  
Ligne droite  
Boîte de vitesses  
Puissance

## **PILOTE**

Virage  
Ligne droite  
Courage  
Pluie

Vous remarquerez que sur les cartes PILOTE et INGENIEURS, des points sont attribués aux diverses catégories. En revanche, pour les cartes MOTEUR et VOITURE, un COEFFICIENT est donné mais les points ne sont pas marqués dans les cases. C'est à vous d'attribuer des points à chaque catégorie pour atteindre le total indiqué avant chaque Grand Prix. Vous pouvez ainsi modifier la composition de votre écurie pour chaque Grand Prix, ce qui permet de varier le jeu continuellement.

EX: Parmi les cartes MOTEUR, la carte FIORINI SF40 a un COEFFICIENT de 20. Vous pouvez diviser les 20 points entre les quatre cases selon vos préférences, pour obtenir la meilleure position dans le Grand Prix. Vous pourriez faire le choix suivant:

Puissance : 7  
Boîte de vitesses : 3  
Ligne droite : 3  
Virage : 7

Cela a de l'importance lorsque vous essayez d'effectuer un dépassement lors d'un Grand Prix. On vous demande d'additionner les points de certaines catégories sur vos cartes. N'oubliez pas que si vous favorisez les virages, vous risquez d'être vulnérable sur les lignes droites.

Utilisez le sylo feutre qui vous est fourni et écrivez sur la zone plastifiée des cartes. Vous pourrez ensuite effacer les points attribués avec un chiffon après chaque Grand Prix.

## EX: CARTE DE DEPASSEMENT EN LIGNE DROITE

Vous lisez:

Vous suivez de près la voiture de devant.

Votre voiture vibre alors que vous vous apprêtez à dépasser. Vous réussissez si le

total:

VOITURE (CHASSIS)

+

MOTEUR (BOITE DE VITESSES)

+

INGENIEURS (LIGNE DROITE)

est supérieur.

Les deux joueurs concernés doivent alors additionner les points indiqués sur leurs cartes dans ces catégories. Si le joueur qui essaie de dépasser totalise le plus de points, il réussira. Sinon, il devra retourner derrière la voiture qu'il essayait de dépasser (voir DEPASSEMENT). Si il y a égalité c'est le joueur qui est devant qui l'emporte. Les cartes de dépassement doivent être mises sur un tas séparé après avoir été utilisées. Une fois les 24 cartes utilisées, il faut les mélanger et les remettre à leur place. C'EST LA PARTIE LA PLUS IMPORTANTE DU JEU. LES JOUEURS QUI ONT LE PLUS DE POINTS DANS LES CATEGORIES CLES REUSSIRONT A EFFECTUER DES DEPASSEMENTS ET AURONT

DAVANTAGE DE CHANCES DE GAGNER LE JEU. LA REPARTITION DES POINTS SUR LES CARTES MOTEUR ET VOITURE EST EGALEMENT CRUCIALE. NOTEZ QUE CERTAINS CIRCUITS AURONT PLUS DE VIRAGES QUE DE LIGNES DROITES. SI VOUS PRIVILEGIEZ LES DEPASSEMENTS DANS LES VIRAGES, N'OUBLIEZ PAS QUE LES AUTRES JOUEURS RISQUENT D'ESSAYER DE VOUS DEPASSER SUR LES LIGNES DROITES.

## CARTES METEO

Avant chaque Grand Prix, les CARTES METEO doivent être mélangées et placées sur le jeu. La carte du haut est retournée. Elle indique les conditions météorologiques et le nombre de dépassements pouvant être entrepris par chaque joueur durant un Grand Prix (il faudra peut-être noter cela sur une feuille de papier).

Si la carte météo indique que le temps est pluvieux, vous devrez ajouter les points de la catégorie PLUIE de la carte PILOTE au total des trois autres catégories pour tous les dépassements. Si la carte de dépassement indique déjà la catégorie PILOTE (PLUIE), ne l'ajoutez pas à



nouveau au total. Si la carte météo "temps couvert" est retournée, vous pourrez choisir les conditions météorologiques que vous préférez, avant chacun des sept dépassements qui seront alors autorisés durant ce Grand Prix. N'excédez pas le nombre maximum de dépassements.

## CONTENU DU JEU

TABLEAU DE JEU (1), TABLEAU-PUZZLE (1)

VOITURES (12), notez que la 2ème voiture d'une écurie est d'une couleur **plus** pâle (ex: noire et grise, rouge et rouge pâle, etc.)

PIECES A JOUER (6), DE (1)

CARTES - Tableau de jeu (1)

PILOTE : 12

MOTEUR : 12

VOITURE : 12

INGENIEURS : 6

CARTES - Tableau-puzzle (2)

METEO : 6

DEPASSEMENT EN VIRAGE : 24

DEPASSEMENT EN LIGNE DROITE : 24

ARGENT: 10 000 000 FF (20),  
5 000 000 FF (20), 2 000 000 FF (20),  
1 000 000 FF (20)

UN STYLO FEUTRE.

## VERSION 1 JOUEUR

Le joueur doit suivre les mêmes règles que pour le jeu normal, mais il devra s'occuper des différentes écuries. C'est dans l'intérêt du joueur de créer des écuries variées. Une fois les écuries constituées, le joueur passe au premier Grand Prix. Il doit alors répartir les points de coefficient de l'évaluation sur les cartes MOTEUR et VOITURE. Il doit diviser le total par 4 et écrire le nombre correspondant dans chacune des cases. Ex: Si le coefficient est de 16, vous mettrez 4 dans chaque case. Le nombre ne sera pas toujours divisible par 4. S'il y a un point de trop, ajoutez-le à la catégorie "Puissance". S'il y a un point en moins, enlevez-le à la catégorie "Boîte de vitesses". (Pour sa propre écurie, le joueur peut répartir ses points comme il le veut pour battre les autres). Une fois la répartition effectuée, le joueur commence la section Grands Prix et doit effectuer des dépassements aux moments opportuns pour chaque équipe.

Notez les points à la fin de chaque course  
et suivez la progression des scores de  
chaque écurie.

Pour plus de renseignements sur ce jeu et  
sur tout autre produit Domark, veuillez  
téléphoner ou écrire à:

**DOMARK LTD.  
FERRY HOUSE  
51-57 LACY ROAD  
PUTNEY  
LONDON SW15 1PR  
ANGLETERRE**

**TEL: +44 (0) 81 780 2222  
FAX: +44 (0) 81 780 1540**

**WILLIAMS RENAULT – LE JEU DES  
GRANDS PRIX DE FORMULE 1.**

**Copyright  
Brook Richleau Ltd 1994.  
(Membre du groupe Domark)**

**Copyright  
Williams Grand Prix Engineering Ltd.  
1994**



