

FORMULA 1



RÈGLES COMPLÈTES

Un jeu de Eric RANDALL et Laurent LAVAU
©2008 PLAY MACHINES

2 FORMULA D

JOUEZ PLUSIEURS PARTIES AVEC LES RÈGLES DE BASE AVANT DE LIRE CE QUI SUIT

▶ But du jeu

FORMULA D est un jeu sur la course automobile. Le but est de gagner une course (sur 2 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 aussi compter sur la chance, respecter le code de conduite et surveiller de près l'état mécanique de votre voiture.

▶ Matériel

Le matériel utilisé dans les règles complètes est le suivant :

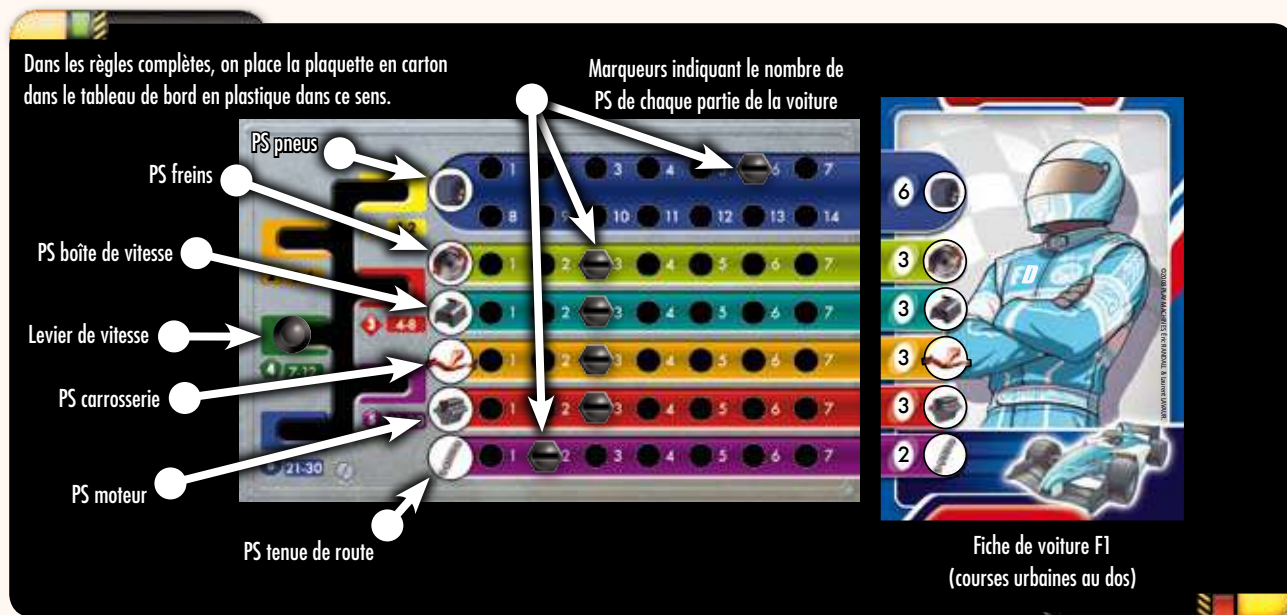
- 1 plateau de jeu présentant le circuit de Monaco ;
- 6 dés de couleur correspondant aux 6 vitesses de la voiture ;
- 1 dé noir pour déterminer les dommages mécaniques subis par les voitures ou tout autre événement imprévu ;
- 1 livret de règles complètes ;

- 10 voitures de type F1 réparties en 5 couleurs représentant 5 écuries ;
- 10 tableaux de bord ;
- 10 pions « leviers de vitesse » ;
- 10 fiches de spécifications (face F1 visible) ;
- 60 marqueurs représentant les Points de Structure (PS) des voitures.
- 20 marqueurs de case de débris.

▶ Principes de base

● Les vitesses

Une voiture possède 6 vitesses. À 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-dessous la table de progression). En accélération, il est interdit de sauter une vitesse (exemple : passer directement de 1^{re} en 3^e). En décélération, il est possible de rétrograder en sautant 1, 2, ou 3 vitesses (exemple : passer de 6^e en 4^e ou de 4^e en 1^{re}) mais il en coûtera des pénalités (voir page 6).



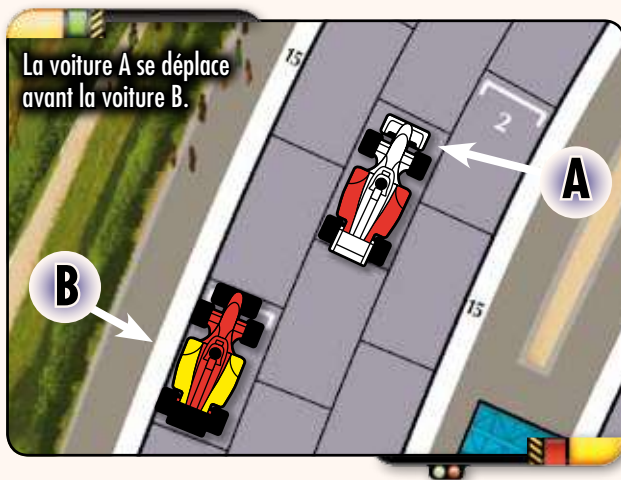
Vitesse	Dé	Déplacement (nombre de cases)
1 ^{re}		1 à 2
2 ^e		2 à 4
3 ^e		4 à 8
4 ^e		7 à 12
5 ^e		11 à 20
6 ^e		21 à 30

Note : le résultat du dé en forme de pyramide se lit en prenant en compte le chiffre situé au sommet.

Les déplacements

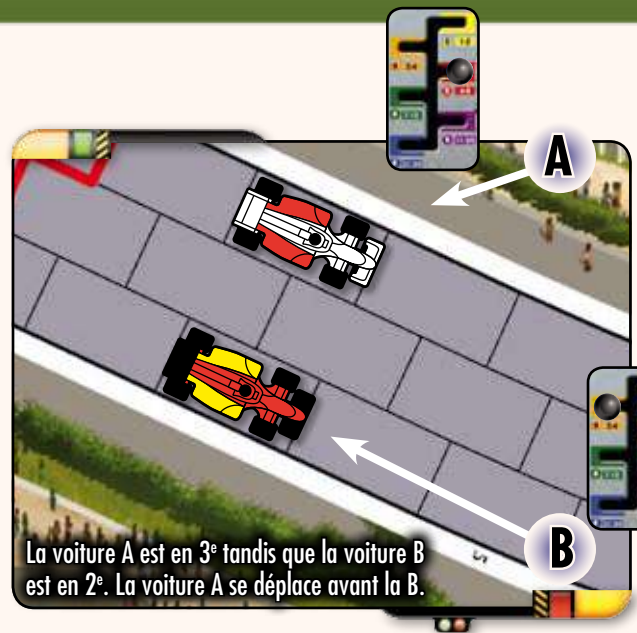
Comme dans la réalité, une voiture démarre en 1^{re}, puis passe en 2^e et ainsi de suite jusqu'en 6^e pour avancer de plus en plus vite. Le joueur, à son tour de jeu, doit procéder comme suit : il annonce la vitesse qu'il enclenche, puis positionne son levier sur son tableau de bord et ensuite seulement lance le dé correspondant à la vitesse choisie. Il déplace enfin sa voiture du nombre de cases indiqué par le dé. À la fin de son déplacement, on dit que la voiture marque un « arrêt ». Cette notion sera importante dans les virages (voir page 5).

Ordre des déplacements : à chaque nouveau tour de jeu, les joueurs jouent dans l'ordre déterminé par la position de leur voiture sur la piste. *Exemple : durant un tour de jeu, la voiture A double la voiture B située en première position. Au tour suivant, la voiture A, qui est maintenant en première position, jouera donc avant la voiture B.*



Égalité des positions : 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, c'est celle qui est le plus à la corde du prochain virage (ou du virage en cours) qui jouera en premier.



Le code de conduite

Les voitures se déplacent sur les 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 également interdit de reculer.

Le code de conduite dans les virages

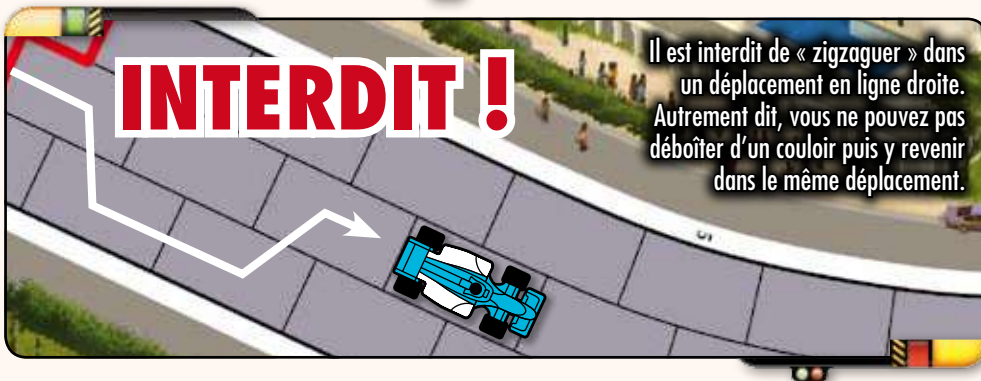
Pour négocier un virage ou un enchaînement de virages, une voiture doit marquer, à l'intérieur des limites du virage, le nombre d'arrêts minimum indiqué par le cadre jaune. Une fois que le ou les arrêts obligatoires ont été effectués, la voiture peut quitter le virage normalement au tour suivant.

Pour mieux négocier un virage, tenez compte des indications en nombre de cases fournies par le cadre vert pour la trajectoire la plus longue et par le cadre rouge pour la trajectoire la plus courte.



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.



Important : dans tous les cas, votre déplacement doit s'effectuer en suivant la trajectoire la plus courte possible en nombre de cases.

Les Points de Structure (PS)

Ils déterminent la capacité de votre voiture à se maintenir en piste en fonction des événements auxquels elle sera confrontée durant la course. Chaque voiture commence la partie avec un certain nombre de PS répartis dans 6 catégories. Dans les règles complètes de Formule 1, ces points sont répartis de la façon suivante :

PS Pneus	: 6
PS Freins	: 3
PS Boîte de vitesse	: 3
PS Carrosserie	: 3
PS Moteur	: 3
PS Tenue de route	: 2

Mise en Place

On utilise le circuit de Monaco. Les deux moitiés du plateau doivent être dépliées bien à plat et placées côte à côte sur une table. Une fois le circuit installé, chaque joueur reçoit une voiture, une carte de spécification, un tableau de bord et un levier de vitesse.

Le tableau de bord sert pour marquer la vitesse de la voiture avec le pion qui représente le levier de vitesse.

Chaque joueur place un marqueur à côté de chacune des 6 caractéristiques de sa voiture, aux emplacements indiqués sur la fiche de spécification.



Les positions sur la grille de départ

Chaque joueur jette le dé noir pour définir la position de sa voiture sur la grille de départ. Celui qui obtient le plus haut résultat place sa voiture en première position (ou pole position) et ainsi de suite suivant l'ordre décroissant des résultats obtenus (on rejoue les égalités).

Le départ

Avant d'enclencher sa 1^{re} vitesse, chaque joueur jette le dé noir pour savoir s'il réalise un bon ou mauvais départ.

● **Résultat de 1 : mauvais départ.** Le joueur a raté son départ car son moteur a calé. Il ne peut pas jouer sa 1^{re} vitesse et reste donc sur place. Il attendra le prochain tour de jeu pour démarrer en 1^{re}, sans tirer une nouvelle fois le dé noir.

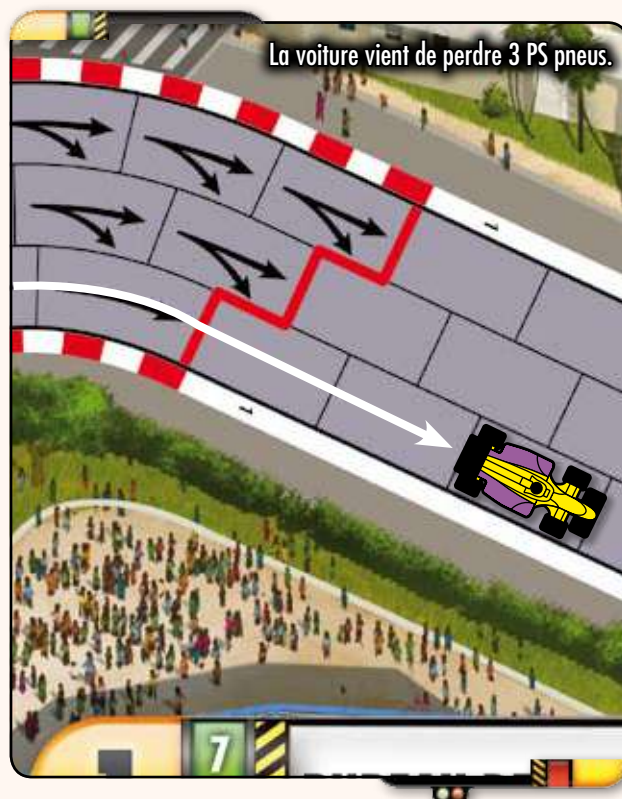
● **Résultat compris entre 2 et 19 : départ normal.** Le joueur a réalisé un départ normal. Il lance le dé de la 1^{re} vitesse et déplace sa voiture du nombre de cases indiqué par le dé.

● **Résultat de 20 : super départ !** Le joueur a réussi un départ « canon ». Il avance aussitôt sa voiture de 4 cases sans jouer sa 1^{re} vitesse. Il peut se décaler d'un ou deux couloirs pour éviter une voiture. Au prochain tour de jeu, il pourra jouer en 2^e vitesse s'il le désire.



La sortie de virage

Quand une voiture, au bout de son déplacement, 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 PS pneus que de cases en trop.



● **Virage à 2 arrêts :** si aucun arrêt n'est réalisé, la voiture est automatiquement éliminée.

● **Virage à 3 arrêts :** si aucun ou seulement un arrêt est réalisé, c'est aussi l'élimination automatique.

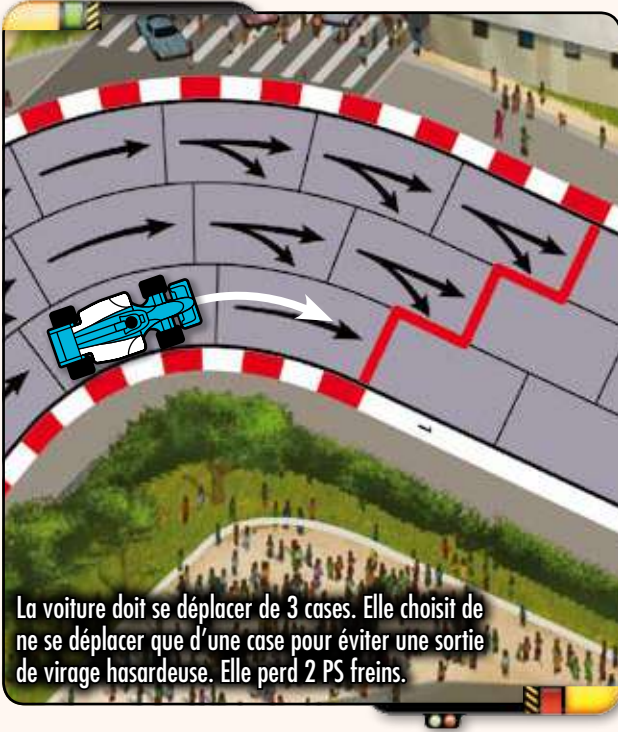
Lors d'une sortie de virage, la voiture ne peut changer de couloir, elle doit poursuivre son déplacement dans le même couloir de sortie. Si elle termine son déplacement dans un autre virage, cet arrêt ne sera pas compté dans ce nouveau virage. Si la voiture est bloquée par une autre, elle ne peut pas la contourner : elle est obligée de freiner.

Lorsqu'une voiture perd son dernier PS pneus suite à une sortie de virage, elle part en tête-à-queue. La voiture est placée à l'envers sur le circuit, à l'endroit où elle a terminé son déplacement. À son prochain tour, elle sera remise dans le bon sens, en 1^{re}. Lors de ce tour, toute nouvelle sortie de virage d'une case lui fera faire un nouveau tête-à-queue (au-delà d'une case, elle est éliminée).

Si une voiture perd plus de PS pneus qu'elle n'en dispose, elle est éliminée de la course.

Le freinage

Un joueur peut utiliser ses PS freins à n'importe quel moment pour éviter d'avancer entièrement du nombre de cases indiqué par le dé. Ceci permet par exemple de réduire la perte des PS pneus en sortie de virage.



La voiture doit se déplacer de 3 cases. Elle choisit de ne se déplacer que d'une case pour éviter une sortie de virage hasardeuse. Elle perd 2 PS freins.

Il arrive que le déplacement d'une voiture soit bloqué par une ou plusieurs autres voitures sans possibilité de les contourner. Après avoir déplacé sa voiture le plus loin possible, le joueur calcule le nombre de cases qui lui resteraient à parcourir s'il n'avait pas été bloqué. Le tableau ci-dessous indique les pertes de PS freins et pneus subis par le véhicule.

Cases restant à parcourir	PS freins	PS pneus
1	1	0
2	2	0
3	3	0
4	3	1
5	3	2
6	3	3
7	<i>La voiture est éliminée du jeu</i>	

Si une voiture n'a plus assez de PS freins et pneus pour assurer un blocage, elle est éliminée de la course.

La rétrogradation

Une voiture peut rétrograder en sautant une, deux ou trois vitesses : on estime qu'elle est alors en sur-

régime. Elle perdra un certain nombre de PS freins, moteur et boîte de vitesse. Consultez la table ci-dessous pour connaître le nombre de PS perdus. Important : il est impossible de rétrograder en sautant 4 vitesses (passer de 6^e en 1^{re}).

Surrégime	PS boîte de vitesse	PS freins	PS moteur
1 vitesse	1	0	0
2 vitesses	1	1	0
3 vitesses	1	1	1

Si une voiture n'a plus de PS boîte de vitesse, elle ne pourra plus rétrograder de plus d'une vitesse jusqu'à la fin de la partie.

L'accrochage

Quand une voiture termine son déplacement sur une case située à côté ou derrière une ou plusieurs voitures, il y a un risque d'accrochage. Chaque joueur concerné jette un dé noir pour déterminer s'il a accroché une autre voiture. Si le résultat du dé est de 1, la voiture du joueur perd 1 PS carrosserie.

Si une voiture perd son dernier PS carrosserie, elle est éliminée de la course.



Le joueur de la voiture A provoque un risque d'accrochage avec les voitures B, C et D. La procédure est la suivante : les joueurs des voitures B, C et D tirent chacun une fois le dé noir pour savoir s'ils accrochent la voiture A. Ensuite, le joueur 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.

▶ La casse moteur

Quand un joueur obtient 20 sur le dé en 5^e vitesse ou 30 en 6^e, il pousse son moteur à fond. Après avoir déplacé sa voiture, il doit jeter le dé noir pour tester la robustesse de son moteur. Tous les joueurs qui se trouvent en 5^e ou en 6^e à cet instant doivent en faire autant. Tout résultat compris entre 1 et 4 fait perdre 1 PS moteur.

Si une voiture perd son dernier PS moteur, elle est éliminée de la course.

▶ Débris et tenue de route

Chaque fois qu'une voiture perd un PS carrosserie ou moteur, on place un marqueur de débris sur la case où elle termine son déplacement. Même chose lorsqu'une voiture est éliminée pour quelque raison que ce soit. Ces cases deviennent « dangereuses ».

Si une voiture passe ou s'arrête sur une telle case, jetez le dé noir. Si le résultat est compris entre 1 et 4, la voiture perd un PS tenue de route. Les cases dangereuses peuvent être évitées en déboîtant.

Si une voiture perd son dernier PS tenue de route, elle est éliminée de la course.

▶ L'aspiration

Le phénomène d'aspiration se produit lorsqu'une voiture se retrouve dans le sillage d'une autre. Elle est effective à partir de la 4^e pour les deux voitures concernées.

La voiture qui souhaite en bénéficier doit rouler à une vitesse supérieure ou égale à l'autre voiture. Pour profiter de l'aspiration, après avoir effectué son déplacement, la voiture doit s'arrêter directement derrière une autre. À partir de cette position, elle peut rajouter 3 cases de plus à son déplacement. On peut utiliser ces trois cases de la façon suivante :

- déboîtement d'un couloir et retour sur le couloir d'origine devant la voiture dépassée ;
- déboîtement d'un couloir et deux cases de déplacement tout droit ;
- déboîtement de deux couloirs et une case de déplacement tout droit.

Dans tous les cas, le déplacement de trois cases doit être effectué dans sa totalité (mais on peut dépenser des PS freins pour réduire cette distance).

Si l'aspiration amène la voiture derrière une autre voiture, elle peut de nouveau déclencher le phénomène d'aspiration (et ainsi de suite).

Si une voiture entre dans un virage grâce à l'aspiration, il lui en coûtera un PS freins (sans réduction du nombre de cases).

Dans un virage, une voiture qui se déplace grâce à l'aspiration doit respecter les règles normales (le long des flèches par exemple).

Il est interdit de freiner pour bénéficier d'une aspiration.

L'aspiration n'est jamais obligatoire.

▶ L'arrêt au stand

À la fin du 1^{er} tour, un joueur peut décider d'arrêter sa voiture à son stand afin de récupérer tous les PS pneus qu'il a perdus. 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.

Pour entrer au stand, il suffit de tirer, avec le dé de la vitesse choisie, le nombre minimum de cases qu'il reste à parcourir. Une fois la voiture arrivée



au stand, elle récupère tous ses PS pneus. Lancez ensuite un dé noir pour connaître la rapidité d'exécution des mécaniciens.

❁ **Résultat compris entre 1 et 10** : arrêt rapide. Le joueur divise par deux le résultat du dé noir (arrondi à l'entier supérieur). Cela correspond au nombre de cases que parcourt immédiatement la voiture en sortant du stand. Elle est en 4^e.

❁ **Résultat compris entre 11 et 20** : arrêt lent. La voiture est bloquée dans les stands jusqu'à votre prochain tour. Elle en ressortira en 4^e (ou moins).

Les règles de rétrogradation, d'accrochage, de freinage 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 étroit. Vous patienterez sur la case située juste derrière celle que soit votre vitesse et sans que cela affecte vos PS. Les voitures qui se trouvent sur la piste dans la ligne droite entre l'entrée et la sortie des stands jouent avant celles engagées dans le couloir des stands.

▶ L'arrivée

Le joueur dont la voiture franchit la première la ligne d'arrivée (après 2 tours de course) est le vainqueur de la course. Celle-ci se termine quand toutes les voitures ont franchi la ligne d'arrivée : on peut alors déterminer un classement.



RÈGLES OPTIONNELLES

9

Toutes ces règles peuvent être utilisées indépendamment les unes des autres.

► Construction de la voiture

Vous pouvez désormais répartir vos 20 PS à votre convenance dans les 6 catégories qui composent votre voiture. Il vous faut cependant respecter les limitations suivantes :

PS pneus	: entre 1 et 14
PS freins	: entre 1 et 7
PS Boîte de vitesse	: entre 1 et 7
PS Carrosserie	: entre 1 et 7
PS Moteur	: entre 1 et 7
PS Tenue de route	: entre 1 et 7



► Essais chronométrés

Pour déterminer les positions sur la grille de départ, chaque joueur (l'un après l'autre) effectue un tour de circuit chronométré. Durant les essais, les règles de déplacement et le code de conduite sont appliqués normalement, mais les PS n'entrent pas en ligne de compte. Seules les sorties de virage donnent lieu à des pénalités (voir ci-dessous).

- Un des joueurs est désigné comme étant le commissaire de course. Il se munit d'un papier, d'un crayon et d'un chronomètre.

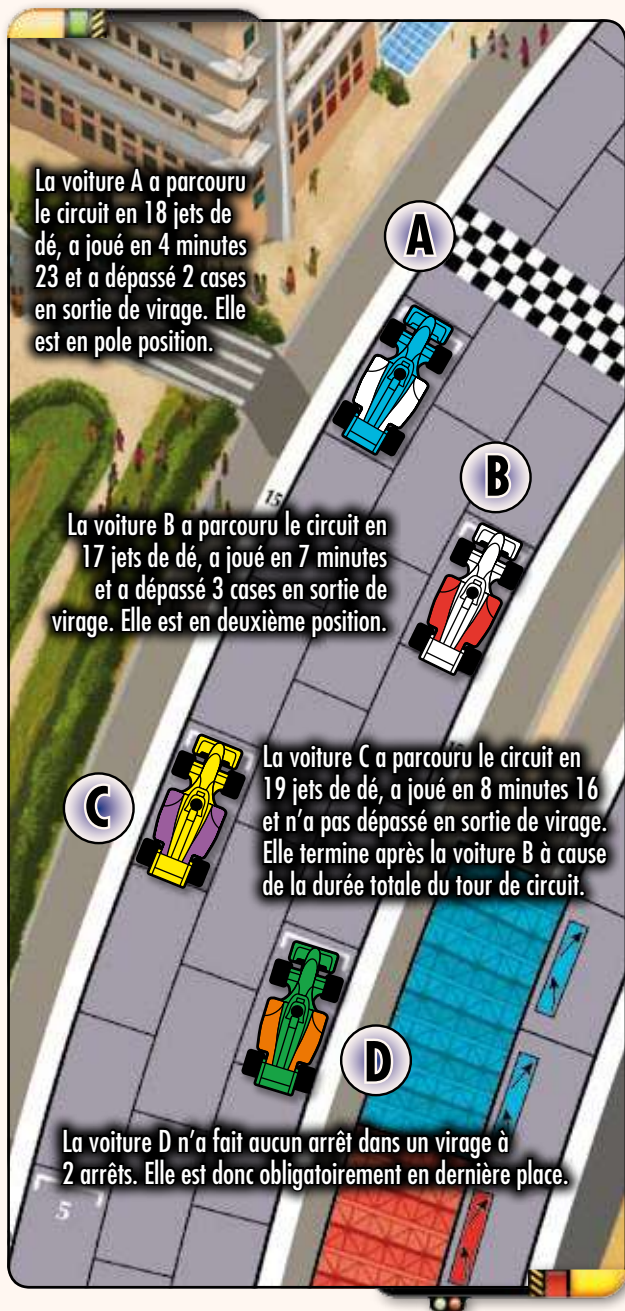


- Le joueur qui réalise ses essais place sa voiture sur la case du milieu, juste avant la ligne de départ.
- Avant de lancer le dé de la 1^{re} vitesse, le commissaire enclenche le chronomètre.
- Le commissaire comptabilise ensuite le nombre de jets de dés nécessaire pour couvrir le tour de circuit. Le chronomètre est arrêté une fois que la voiture a franchi la ligne d'arrivée.
- Il note la durée exacte indiquée sur le chronomètre et ajoute 1 « jet de dé » par minute complète utilisée par le joueur pour terminer son tour de circuit.
- Pour finir, il ajoute 1 « jet de dé » pour chaque case dépassée en sortie de virage.

Attention : dans le cas d'un virage à 2 ou 3 arrêts, si le joueur n'en marque aucun, son essai est terminé et il partira en dernière position sur la grille de départ.

On détermine ensuite le classement de chaque voiture :

La voiture placée en premier sur la grille de départ est celle qui a parcouru le tour de circuit en utilisant le moins de jets de dé. On continue ensuite par ordre décroissant de jets de dé. En cas d'égalité de jets de dé, on détermine le classement en prenant en compte le temps de jeu chronométré (le joueur le plus rapide ayant la place la plus proche de la ligne de départ).



Course en trois tours

La voiture qui remporte la course est celle qui franchit la ligne d'arrivée après avoir effectué 3 tours de circuit. Il est possible de s'arrêter au stand deux fois au cours de la course.



Conditions climatiques

Chaque circuit de FORMULA D possède une table de météo qu'on utilise avant la partie pour connaître les conditions climatiques aussi bien lors de la course que pendant les essais.

Si vous utilisez les règles de conditions climatiques, il est fortement conseillé d'utiliser aussi les règles de choix des pneumatiques.

Avant que les essais ne commencent, on lance le dé noir et on consulte la table de météo :

- **Beau temps** : aucun problème pour rouler.
- **Variable** : le ciel est menaçant, mais cela n'affecte pas les essais.
- **Pluie** : les essais de tous les joueurs se déroulent sous la pluie (voir ci-dessous).

Ensuite, juste avant de commencer la course proprement dite, on lance à nouveau le dé noir et on consulte la table de météo :

- **Beau temps** : aucun problème.
- **Variable** : au début de la course, le temps est couvert mais il ne pleut pas. Cela peut néanmoins changer au cours de la course. Chaque fois qu'un joueur obtient le résultat 20 en 5^e ou le résultat 30 en 6^e, il doit lancer le dé noir et consulter la table de météo :
 - Si le résultat est « beau temps », on décale d'une ligne vers le haut les conditions météorologiques.
 - Si le résultat est « pluie », on décale d'une ligne vers le bas les conditions météorologiques.
 - Si le résultat est « variable », le temps reste le même.

Conditions météorologiques

Effet sur la course

Beau temps	Aucun (définitif)
Variable	Aucun
Pluie variable	Pluie
Pluie	Pluie (définitif)

- **Pluie** : toute la course se déroule sous la pluie.



Effets de la pluie

- **L'accrochage** : il a lieu sur un résultat de 1 à 2 (au lieu de 1 lorsqu'il fait beau).
- **La casse moteur** : elle a lieu sur un résultat de 1 à 3 (au lieu de 1 à 4 lorsqu'il fait beau).
- **La tenue de route** : la voiture perd un PS tenue de route sur un résultat de 1 à 5 (au lieu de 1 à 4 lorsqu'il fait beau).

Le choix des pneumatiques

Le choix des pneus est primordial aussi bien pendant les essais que durant la course. Une fois les conditions météorologiques déterminées, chaque joueur peut équiper sa voiture de pneus particuliers (voir ci-dessous). Il peut parfaitement changer de pneus entre les essais et la course.

- **Les pneus durs** : ils sont conseillés s'il fait beau mais sont inefficaces sous la pluie.
 - Si le temps est beau ou variable, les règles du jeu ne changent pas.
 - S'il pleut, la voiture se déplace de 3 cases supplémentaires à chaque déplacement dont au moins une case est effectuée dans les limites d'un virage.

• **Les pneus tendres** : ils sont vivement conseillés s'il ne pleut pas et s'avèrent inefficaces voire handicapants dans le cas contraire.

- Si le temps est beau ou variable, la voiture peut avancer d'une case supplémentaire lors de chaque déplacement pendant les essais ou pendant un tour de course. Ce déplacement supplémentaire est facultatif. Par contre, vous doublez vos pénalités en sortie de virage (PS pneus perdus) pendant cette même durée. Si vous ne changez pas vos pneus au stand à la fin du premier tour, vous ne bénéficiez plus du bonus. Si vous ne changez pas vos pneus au stand à la fin du deuxième tour, les pénalités de sortie de virage sont triplées.
- S'il pleut, la voiture se déplace de 3 cases supplémentaires à chaque déplacement dont au moins une case est effectuée dans les limites d'un virage durant les essais et les deux premiers tours de course. Si vous ne changez pas vos pneus au stand avant le début du troisième tour, les pénalités de sortie de virage sont triplées durant celui-ci.

Si vous choisissez des pneus tendres, placez sur votre fiche de spécifications un marqueur de débris face « soleil » visible.

• **Les pneus pluie** : ils sont conseillés en cas de pluie mais s'avèrent fragiles dans les autres cas.

- Si le temps est beau ou variable, vous doublez vos pénalités en sortie de virage (PS pneus perdus) pendant les essais et pendant les 2 premiers tours de course. Si vous attaquez un troisième tour de course sans changer les pneumatiques, les pénalités sont triplées.
- S'il pleut, la voiture se déplace d'une case supplémentaire à chaque déplacement dont au moins une case est effectuée dans les limites d'un virage.

Si vous choisissez des pneus pluie, placez sur votre fiche de spécifications un marqueur de débris face « pluie » visible.

Arrêts au stand

Votre stand dispose désormais de 2 PS génériques qui peuvent être dépensés pendant la course pour récupérer des PS perdus (autre que les PS pneus). Chaque fois que vous vous arrêtez au stand, vous avez le choix entre deux options :

- **Arrêt pneus** : comme dans les règles complètes à la différence que vous pouvez changer le type de pneus qui équipe vos voitures à chaque changement de pneus.

🟢 **Arrêt technique** : vous pouvez changer de pneus (comme ci-dessus), mais en plus, vous pouvez récupérer jusqu'à 2 PS dans une ou deux catégories autres que les pneus. Ce « pool » de 2 PS est valable pour toute la durée de la course, même si elle dure plus de 2 tours. Vous redémarrez au tour suivant en 4^e vitesse (au maximum).

Une voiture équipée de pneus tendres ne bénéficie pas de son bonus d'une case supplémentaire lors de sa sortie des stands.



Course par équipe

Utilisez cette règle si le nombre de joueurs est pair et important. Les joueurs sont regroupés en écuries de deux joueurs (prenez soin d'associer chaque couleur de voiture à une écurie). Les règles sont inchangées à deux différences près :

🟢 **Arrêt au stand** : chaque écurie dispose de 4 PS pour réparer les voitures, mais les deux joueurs doivent décider comment ils sont dépensés.

🟢 **Victoire aux points** : dans une course par équipe, ce n'est pas la voiture qui arrive en tête qui remporte obligatoirement la course. Chaque voiture reçoit un certain nombre de points et l'équipe gagnante est celle dont le total de points est le plus haut.

Place	Nombre de points
1 ^{er}	10
2 ^e	8
3 ^e	6
4 ^e	5
5 ^e	4
6 ^e	3
7 ^e	2
8 ^e	1
9 ^e et 10 ^e	0



COURSES URBAINES

13

Une des grandes nouveautés de la nouvelle édition de FORMULA D est la possibilité d'utiliser le deuxième circuit (au dos de Monaco) pour simuler de palpitantes courses urbaines. Les règles complètes sont utilisées à quelques différences près. Vous les découvrirez ci-dessous. Il est cependant conseillé d'utiliser les règles optionnelles de conditions climatiques. Si vous ne le faites pas, écarterez du jeu Julien Marcellin et sa voiture.

Matériel

Le matériel utilisé dans les courses urbaines est le suivant :

- 1 plateau de jeu présentant le circuit urbain ;
- 6 dés de couleur correspondant aux 6 vitesses de la voiture ;
- 1 dé noir pour déterminer les dommages mécaniques subis par les voitures ou tout autre événement imprévu ;
- 1 livret de règles complètes ;
- 10 voitures GT ;
- 10 tableaux de bord ;
- 10 pions « leviers de vitesse » ;
- 10 fiches de spécifications (face GT visible) ;
- 60 marqueurs représentant les Points de Structure (PS) des voitures ;
- 20 marqueurs de case de débris.



Les pilotes

Les courses urbaines mettent aux prises dix pilotes spéciaux. Lorsque vous choisissez votre voiture, prenez la fiche de spécification correspondante. Vous découvrirez les caractéristiques de votre bolide ainsi que la ou les capacités spéciales dont vous pourrez bénéficier en cours de partie.

Dans les courses urbaines, on place la plaquette en carton dans le tableau de bord en plastique dans ce sens.

Marqueurs indiquant le nombre de PS de chaque partie de la voiture

PS freins

PS pneus

PS boîte de vitesse

Levier de vitesse

PS carrosserie

PS moteur

PS tenue de route

JACK OWENS

Fiche de voiture GT (F1 au dos)

▶ Les voitures

Chaque pilote dispose d'une voiture personnelle qui possède ses propres caractéristiques. Les voitures roulent avec des pneus durs (voir règles optionnelles). Il n'y a ni pneus pluie ni pneus tendres.

Toutes les voitures ont une réserve de nitro qui leur permet d'avoir des accélérations soudaines. Une fois par tour de circuit, après son jet de vitesse, un pilote peut utiliser sa nitro. Il obtient ainsi un bonus de déplacement égal à sa vitesse (1 case en première, 2 cases en seconde, etc.). Il doit utiliser l'intégralité de ce bonus.

Pour représenter la dose de nitro, placez un marqueur de débris sur l'emplacement prévu de la fiche de spécification.

▶ Le circuit

Dans un premier temps, notez que nous avons inclus des stands mais qu'ils ne sont pas utilisés lors des courses urbaines. Ils sont présents uniquement si vous souhaitez utiliser ce circuit avec des F1 classiques (à vos risques et périls !). Le circuit comporte cependant des éléments de décor très particuliers qui affectent de façon significative la course.

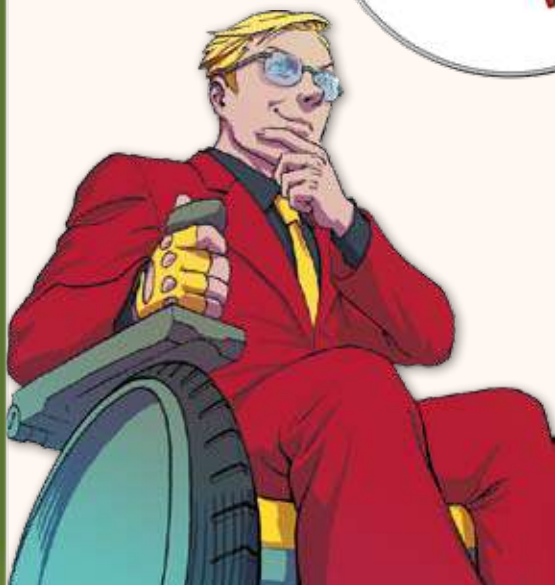
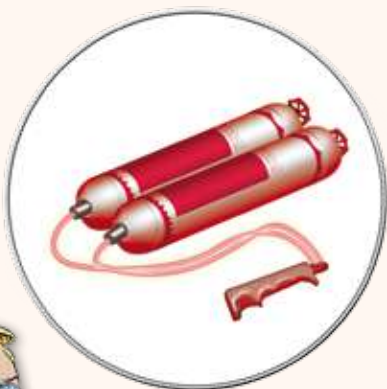
Le but du jeu est toujours de franchir la ligne d'arrivée en premier, bien entendu !



▶ Marre du vacarme !

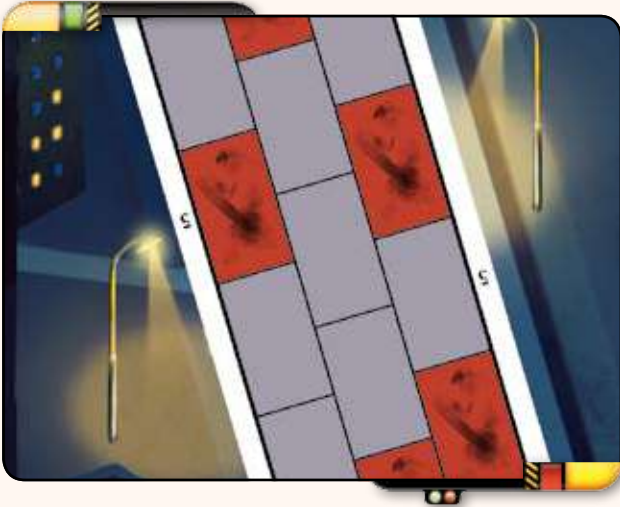
Le voisinage n'aime pas le bruit des voitures et il le fait savoir. De temps en temps, un gangsta irascible décide de faire un carton sur les voitures qui passent sous ses fenêtres. Le pilote de toute voiture qui termine son déplacement dans cette zone doit jeter un dé noir et consulter la table ci-dessous :

Dé noir	Résultat
1-15	Trop tard : le tir rate sa cible.
16-18	Trop facile : votre voiture perd 1 PS pneus.
19	Pas mal : votre voiture perd 1 PS carrosserie.
20	En plein dans le mille : votre voiture perd 1 PS moteur.



▶ La zone

La zone est la partie du circuit la moins bien entretenue et elle est redoutée par tous les pilotes. Toutes les cases noircies sont considérées comme des débris (voir Règles complètes page 7).



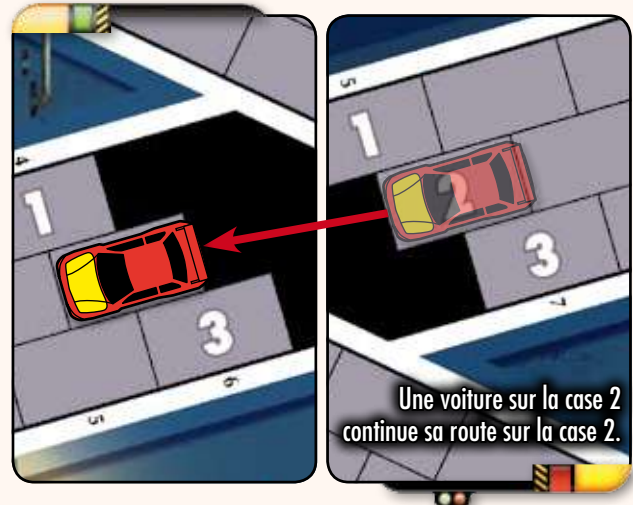
▶ Le commissariat

La vitesse est limitée dans toute la ville, mais il n'y a rien de plus amusant que de passer à fond devant le commissariat. Chaque fois qu'un pilote passera cette ligne, vous devrez noter sa vitesse (c'est-à-dire le nombre indiqué sur son dé de vitesse multiplié par 10). Une fois que tous les pilotes ont franchi la ligne, celui qui sera allé le plus vite gagnera 2 PS à répartir à sa convenance entre ses 6 caractéristiques (sans dépasser ses valeurs de base). En cas d'égalité, c'est la voiture qui sera passée en premier qui remportera le bonus.



▶ Tunnel

Les cases sous le tunnel ne sont pas jouables. Lorsqu'une voiture quitte une case marquée du symbole de tunnel, elle est placée sur la case portant le même numéro de l'autre côté du tunnel.



▶ Checkpoint !

Si vous décidez de jouer la course sur plusieurs tours, chaque bolide, lorsqu'il franchit la ligne d'arrivée, récupère la totalité de ses PS pneus ainsi que 2 PS répartis à sa convenance dans ses autres caractéristiques (il ne peut cependant pas dépasser ses valeurs de départ).



Li-Tsu Sin

Pneus	7
Freins	3
Boîte de vitesse	2
Carrossierie	2
Moteur	3
Tenue de route	3

Trop mignonne : chaque fois qu'un pilote (même féminin) adverse la double en ligne droite, il réduit son déplacement de 1 case pour apercevoir la balle.



Jack Owens

Pneus	9
Freins	2
Boîte de vitesse	2
Carrossierie	2
Moteur	3
Tenue de route	2

Pro du drift : dans chaque virage, il peut moduler son déplacement d'une case en plus ou en moins grâce à ses dérapages. Chaque utilisation de cette capacité lui coûte 1 PS pneus.



Stanley Washington

Pneus	7
Freins	2
Boîte de vitesse	3
Carrossierie	2
Moteur	3
Tenue de route	3

Autoradio : une fois par partie, Stanley décide que la musique diffusée par son autoradio est trop pourrie et le lance sur une voiture située dans une case adjacente. Il lui fait perdre 1 PS d'un type déterminé en lançant le dé noir.



Dimitri Tzarof

Pneus	5
Freins	4
Boîte de vitesse	3
Carrossierie	3
Moteur	3
Tenue de route	4

Petit génie : les caractéristiques de sa voiture sont exceptionnelles, et son moteur est plus solide. Lors d'un test de casse moteur, il perd 1 PS moteur sur un résultat de 1 à 3 (1 à 2 sous la pluie).



Julien « Frogger » Marcellin

Pneus	8
Freins	4
Boîte de vitesse	2
Carrossierie	2
Moteur	3
Tenue de route	2

Grenouille météo : chaque fois qu'on lance un dé noir sur la table de conditions climatiques (y compris le premier jet qui détermine la météo au début de la course), il peut relancer le dé. On prend en compte le second résultat. S'il pleut, il ne glisse que d'une case à chaque arrêt dans un virage (au lieu de trois).



Jenny Slivers

Pneus	4
Freins	6
Boîte de vitesse	2
Carrossierie	3
Moteur	3
Tenue de route	2

Mécanicienne émérite : chaque fois qu'elle franchit la ligne d'arrivée, elle récupère 4 PS au lieu de 2 (sans dépasser ses caractéristiques de départ).



1-4 : PS pneus

5-7 : PS freins

8-10 : PS boîte de vitesse

11-13 : PS carrossierie

14-17 : PS moteur

18-20 : PS tenue de route

Placez un marqueur de débris sur l'icône de son pouvoir pour en noter l'utilisation.

Montoya Cadena

Pneus	5
Freins	5
Boîte de vitesse	3
Carrossierie	2
Moteur	3
Tenue de route	2

Nitro améliorée : s'il le désire, à chaque utilisation de la nitro, il obtient un bonus de 3 cases supplémentaires.



Derek Manson

Pneus	6
Freins	3
Boîte de vitesse	2
Carrossierie	4
Moteur	3
Tenue de route	3

Agressif : chaque fois qu'il est impliqué dans un accrochage, il fait lancer deux fois le dé noir à son adversaire au lieu d'un seul (chaque dé peut faire perdre 1 PS carrossierie).



Diane Montfort

Pneus	6
Freins	4
Boîte de vitesse	2
Carrossierie	3
Moteur	3
Tenue de route	3

Galanterie : en cas d'égalité des positions, c'est toujours Diane qui joue en premier, même si le ou les autres pilotes sont plus rapides et/ou à la corde. De plus, elle gagne toutes les égalités sur le dé noir lancé pour déterminer la position sur la grille de départ.



Temana Matahi

Pneus	6
Freins	3
Boîte de vitesse	3
Carrossierie	3
Moteur	3
Tenue de route	3

Voiture poubelle : une fois par tour de circuit, il peut laisser sur la case qu'il quitte un marqueur de débris. Placez un marqueur de débris sur l'icône de son pouvoir pour en noter l'utilisation. De plus, lorsqu'il roule sur un débris, il ne perd 1 PS tenue de route que sur un résultat de 1 ou 2.

