

Formula D - Base

Début du Jeu

- Chq joueur prend 1 F1 + 1 tableau du cote F1 & 18 PS levier de vitesse sur 1 et marqueur PS sur 18

- Chq joueur jette 1 De Noir -> position sur la grille de depart : plus eleve = pole, puis décroissant (si egalite, relancer De entre les joueurs a egalite)

Fin du Jeu

- 1 Tour (default) ou 2 (si decide en debut de partie) effectue(s) et toutes les voitures ont passees la ligne d'arrivee pour classement par ordre d'arrivee

- 0 PS = elimine

Tour de Jeu

- **Si Depart** : chq joueur jette 1 De Noir

- 1 = mauvais depart, cale, passe son tour, depart au suivant en 1ere

- 2-6 = normal, jeter le De pour 1ere

- 17-20 = depart canon, deplacement de 4 cases (ne pas jeter le De), possible de se deplacer de 1 ou 2 couloirs pour eviter voiture

- **Ordre de jeu:**

- **voiture en tete, puis suivante, etc.**

- **si egalite de position, voiture avec la Vitesse la + elevee (6e, 5e, etc.) puis suivante, etc.**

- **si egalite de Vitesse, voiture la + a la corde du virage (suivant) puis suivante, etc.**

- **Chq joueur :**

- > annonce la Vitesse (1ere, 2e)

- > positionne le levier sur le tableau

- > jette le De

- > effectue le Deplacement

- > effectue un Arret

Vitesses

- **Pour une Vitesse donnee, jeter le De de la couleur correspondante** (intervalle de valeurs possibles indique sur le tableau) (De pyramide : lire le chiffre du sommet)
-> **nbre de cases de deplacement OBLIGATOIRE** ou Freiner

- **Acceleration** : interdit de sauter 1 Vitesse

- **Deceleration** : possible de sauter 1, 2 ou 3 Vitesses = -1 PS / Vitesse sautee

Deplacements

- **Freiner** = -1 PS / case non-jouee

- **Accrochage** : si termine deplacement derriere ou a cote d'1 autre voiture, risque d'accrochage
Chacune des 2 voitures jette 1 De Noir :
1-4 = accrochage = -1 PS

- **Casse moteur** : si tire (20 en 5e) ou (30 en 6e) :
apres fin deplacement, jette 1 De Noir
+ TOUS joueurs en 5e ou 6e tirent de suite 1 De Noir :
1-4 = surchauffe = -1 PS

Code Conduite

- Interdit de sauter par-dessus 1 voiture = la contourner ou freiner

- Interdit de reculer

- **Virage** :

- **OBLIGATOIRE** marquer a l'interieur de la zone de virage(s)
le nbre d'Arrets MINIMUM indique par **chiffre jaune du virage**
Ok ensuite pour quitter le virage sans probleme

- **Si manque 1 Arret = sortie de virage** :

- > -1 PS / case roulee en dehors de la zone

- > **pas possible de changer de couloir** pour finir le deplacement

- > **si termine dans un autre virage, l'Arret ne compte pas pour l'autre virage**

- > si bloquee par autre voiture, ne peut pas contourner, **doit freiner**

- **Si manque 2 ou + Arrets = eliminee**

- **Chiffre VERT = trajectoire la + LONGUE** ds la zone de virage
ROUGE = trajectoire la + COURTE

- **Deplacements seulement selon fleches**

- **Ligne droite** :

- **trajectoire la + courte possible**

- **deboiter au MAXIMUM** de 2 couloirs durant Deplacement

- **interdit de zigzaguer, i.e. quitter 1 couloir et y revenir dans le mm Deplacement SAUF** pour doubler 1 voiture et se rabattre

Course sur 2 tours (option)

- Possible de **s'arreter au Stand fin 1er tour**

- > **recuperer les 18 PS**

- > redemarrage en 4e (au maximum) le tour suivant

- **Aucune limitation de vitesse pour entrer au Stand** :
pouvoir se deplacer MINIMUM du nombre de cases pour y entrer

- **Pas de perte de PS pour retrogradation, accrochage, freinage ou casse moteur ds couloir des Stands**

- Si voiture devant ds le couloir, la suivre

- Les voitures sur la piste entre entree et sortie des Stands jouent avant les voitures qui sont au Stand

Street Racing

Prendre fiche pilote et voiture, MAIS ignorer valeurs et icones : 18 PS

- **1 fois / tour de circuit, apres jet De Vitesse, possible utiliser la Nitro** :
bonus de deplacement en cases = valeur Vitesse (i.e. 1 case pour 1ere, etc.)
A UTILISER EN INTEGRALITE
(utiliser marqueur de debris sur fiche pour signaler nitro dispo)

- **Si course sur 2 tours, en passant la ligne d'arrivee,**
chq voiture recupere 10 PS

- **Zone verte = tireur**

- si voiture fait Arret ds zone, jeter 1 De Noir -> si >= 11 : -2 PS

- **Zone grise + rouge = zone (case noire = debris)**

- si voiture roule sur debris, jeter 1 De Noir -> 1-4 : -1 PS
possible zigzaguer pour eviter debris

- **Zone Commissariat**

- qd voiture passe ligne devant commissariat, noter sa vitesse = resultat De * 10

- Après que ttes voitures passees, celui qui est passe avec la vitesse la + haute = +2 PS ; si egalite, victoire de celui qui est passe le 1er

- **Zone Tunnel**

- cases ds tunnel pas jouables : qd voiture entre tunnel en quittant une case numerotee, ressort immediatement par case portant mm numero de l'autre cote du tunnel