

Formula D – Avancées 1/2

Début du Jeu

- Chq joueur prend 1 F1 + 1 tableau du côté avec parties **Pneus, Freins, Boite de vitesse, Carrosserie, Moteur, Tenue de Route** levier de vitesse sur 1 et marqueurs PS sur valeurs selon pilote
- Chq joueur jette 1 Dé Noir -> position sur la grille de départ : plus élevé = pôle, puis décroissant (si égalité, relancer Dé entre les joueurs à égalité)
- Option Météo & Pneumatiques ?

Fin du Jeu

- 2 Tours (défaut) ou 3 (si décidé en début de partie) effectués(s) et toutes les voitures ont passées la ligne d'arrivée pour classement par ordre d'arrivée
- PS Pneus "négatif" ou 0 (ou moins) PS Freins / Carrosserie / Moteur / Tenue de route = éliminée

Tour de Jeu

- **Si Départ** : chq joueur jette 1 Dé Noir
 - 1 = mauvais départ, cale, passe son tour, départ au tour suivant en 1ere
 - 2-19 = normal, jeter le Dé pour départ en 1ere
 - 20 = départ canon, déplacement de 4 cases (ne pas jeter le Dé), possible de se déplacer de 1 ou 2 couloirs pour éviter voiture
- **Ordre de jeu**:
 - voiture en tête, puis suivante, etc.
 - si égalité de position, voiture avec la Vitesse la + élevée (6e, 5e, etc.) puis suivante, etc.
 - si égalité de Vitesse, voiture la + à la corde du virage (suivant) puis suivante, etc.
- Chq joueur :
 - > annonce la Vitesse (1ere, 2e)
 - > positionne le levier sur le tableau
 - > jette le Dé
 - > effectue le Déplacement
 - > effectue un Arrêt

Vitesses

- Pour une Vitesse donnée, jeter le Dé de la couleur correspondante (intervalle de valeurs possibles indiqué sur le tableau) (Dé pyramide : lire le chiffre du sommet)
 - > nbre de cases de déplacement OBLIGATOIRE ou Freiner
- Accélération : interdit de sauter 1 Vitesse
- Décélération : possible de sauter 1, 2 ou 3 Vitesses

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.

Déplacements

- **Freiner** = pour ne pas se déplacer de ttes les cases à jouer (par ex éviter percuter voiture ou éviter sortie de virage)

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	La voiture est éliminée du jeu	

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

- **Accrochage** : si termine déplacement derrière ou à côté d'1 autre voiture, risque d'accrochage
 - Chacune des 2 voitures jette 1 Dé Noir :
 - 1 (ou 1-2 si Pluie) = accrochage = -1 PS Carrosserie
 - > poser un marqueur débris sur la case fin déplacement
 - > si perte du dernier PS Carrosserie = éliminée
- **Casse moteur** : si tire (20 en 5e) ou (30 en 6e) :
 - après fin déplacement, jette 1 Dé Noir
 - + TOUS joueurs en 5e ou 6e tirent de suite 1 Dé Noir :
 - 1-4 (ou 1-3 si Pluie) = surchauffe = -1 PS Moteur
 - > poser un marqueur débris sur la case fin déplacement
 - > changement temps si option Météo ?
 - > si perte du dernier PS Moteur = éliminée
- **Passer / s'arrêter sur un débris** : (possible déboîter pour éviter case débris)
 - jeter le Dé Noir :
 - 1-4 (ou 1-5 si Pluie) = -1 PS Tenue de route
 - > si perte dernier PS Tenue de route = éliminée
- **Aspiration** : si arrive pour Arrêt juste derrière autre voiture SANS Freiner
 - + Vitesse minimum 4e pour les 2 voitures
 - + Vitesse de l'arrivant >= à celle de voiture de devant :
 - => PAS de test d'accrochage
 - => bonus optionel de déplacement de 3 cases à faire EN ENTIER (possible freiner pour réduire)
 - Si arrivée derrière une autre voiture -> possible utiliser à nouveau Aspiration.
 - Si arrivée ds un virage -> -1 PS Freins SANS réduction du nombre de cases.

Code Conduite

- Interdit de sauter par-dessus 1 voiture = la contourner ou freiner
- Interdit de reculer
- **Virage** :
 - **OBLIGATOIRE** marquer à l'intérieur de la zone de virage(s) le nbre d'Arrêts MINIMUM indiqué par chiffre jaune du virage Ok ensuite pour quitter le virage sans problème
 - Si manque 1 Arrêt = sortie de virage :
 - > -1 PS Pneus / case roulée en dehors de la zone
 - > pas possible de changer de couloir pour finir le déplacement
 - > si termine dans un autre virage, l'Arrêt ne compte pas pour l'autre virage
 - > si bloquée par autre voiture, ne peut pas contourner, doit freiner
 - > si perd dernier PS Pneus = tête-a-queue
 - mettre la voiture à l'envers sur la case de fin de déplacement, redémarre ds le bon sens au tour suivant en 1ere.
 - Lors de ce tour, toute nouvelle sortie de virage d'1 case lui fera faire un nouveau tête-a-queue. Si sortie de + d'1 case = éliminée
 - > si perd plus de PS Pneus que disponible (négatif) = éliminée
 - Si manque 2 ou + Arrêts = éliminée
 - Chiffre VERT = trajectoire la + LONGUE ds la zone de virage ROUGE = trajectoire la + COURTE
 - Déplacements seulement selon flèches
- **Ligne droite** :
 - trajectoire la + courte possible
 - déboîter au MAXIMUM de 2 couloirs durant Déplacement
 - interdit de zigzaguer, i.e. quitter 1 couloir et y revenir dans le mm Déplacement SAUF pour doubler 1 voiture et se rabattre

Arrêt au Stand

- Possible de s'arrêter au Stand en fin de tour (option Stand ?)
 - > récupérer tous les PS Pneus
 - > jeter 1 Dé Noir pour rapidité d'exécution :
 - 1-10 : arrêt rapide : peut repartir de suite diviser par 2 le résultat du Dé (arrondi supérieur) = nbre de cases à parcourir tout de suite en 4e en repartant du Stand (pas jet De)
 - 11-20 : arrêt lent : voiture bloquée jusqu'au prochain tour, puis redémarrage en 4e (au maximum)
- Aucune limitation de vitesse pour entrer au Stand : pouvoir se déplacer MINIMUM du nombre de cases pour y entrer
- Pas de perte de PS pour rétrogradation, accrochage, freinage ou casse moteur ds couloir des Stands
- Si voiture devant ds le couloir, la suivre
- Les voitures sur la piste entre entrée et sortie des Stands jouent avant les voitures qui sont au Stand

Formula D – Avancées 2/2

Conditions climatiques (règle optionnelle) (à utiliser avec option Pneumatiques)

• **Si essais** : tirer Dé Noir et regarder la Table Météo sur plateau : rien sauf si « Pluie » = essais sous la Pluie

• **Avant la course, jeter 1 Dé Noir et voir Table Météo** :

- Beau temps : beau temps pour toute la course
- Variable : au début, temps couvert (placer jeton sur « Variable »)
- Pluie : toute la course sous la pluie

• **Si temps Variable + joueur tire (20 en 5e) ou (30 en 6e)**

jeter 1 Dé Noir et consulter Table Météo :

- « Beau temps » : déplacer le jeton vers le « haut » table ci-dessous
- « Variable » : pas de changement
- « Pluie » : déplacer le jeton vers le « bas » table ci-dessous

Conditions météorologiques	Effet sur la course
Beau temps	Aucun (définitif)
Variable	Aucun
Pluie variable	Pluie
Pluie	Pluie (définitif)

Pneumatiques (règle optionnelle) (à utiliser avec option Conditions climatiques)

• Choix des pneus possibles avant essais, avant course et à chq arrêt Stand

• **Pneus durs : si beau, inefficaces sous pluie**

- Temps beau ou variable : rien
- Pluie : +3 cases de déplacement pour tt déplacement dont au moins 1 case est effectuée dans une zone de virage

• **Pneus tendres : conseillés si pas pluie, handicapants si pluie (utiliser un marqueur débris cote “soleil”)**

- Temps beau ou variable :
 - +1 case (optionnelle) a chq déplacement (SAUF sortie Stand) MAIS -2 PS Pneus / case hors zone dans sortie de virage.
 - Si pas de chgt de pneus fin 1er tour, perte du bonus de 1 case
 - Si pas de chgt de pneus fin 2e tour (si course 3 tours) :
 - 3 PS Pneus / case hors zone dans sortie de virage
- Pluie : +3 cases de déplacement pour tt déplacement dont au moins 1 case est effectuée dans une zone de virage durant essais et les 2ers tours de course.
 - Si pas de chgt de pneus fin 2e tour (si course 3 tours) :
 - 3 PS Pneus / case hors zone dans sortie de virage

• **Pneus pluie : conseillés si pluie, fragiles sinon (utiliser un marqueur débris cote “pluie”)**

- Temps beau ou variable :
 - 2 PS Pneus / case hors zone dans sortie de virage durant essais et les 2ers tours de course
 - Si pas de chgt de pneus fin 2e tour (si course 3 tours) :
 - 3 PS Pneus / case hors zone dans sortie de virage
- Pluie : +1 case de déplacement pour tt déplacement dont au moins 1 case est effectuée dans une zone de virage

Arrêts techniques au Stand (règle optionnelle)

2 PS génériques à utiliser durant la course pour réparation (sauf Pneus).

Lors d'un arrêt au Stand, choisir entre :

- **Arrêt pneus : récupérer tous les PS Pneus + possible changer type**
tirer Dé Noir pour repartir

- **Arrêt technique : idem ci-dessous + possible utiliser les 2 PS pour réparations ds 1 ou 2 catégories (sauf Pneus) (seulement 2 PS pour TOUTE la course) SANS dépasser valeurs de départ**
redémarrage au tour suivant en 4e

Autres règles optionnelles

- **Construire sa voiture** (p9)
- **Essais chronométrés** (p9)
- **Course en 3 tours**
- **Course par équipes** (p12)

Street Racing

Prendre fiche pilote et voiture -> mettre marqueurs PS selon pilote

Utiliser option Conditions climatiques

TOUTES voitures avec Pneus Durs (PAS de Pneus Tendres ou Pluie) :

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

- **Si course sur plusieurs tours, à chq passage de la ligne d'arrivée, chq voiture recupere TOUS PS Pneus + 2 PS** a repartir ds autres categories (SANS dépasser valeurs de départ)

• **Zone verte = tireur**

si voiture fait Arrêt ds zone, jeter 1 Dé Noir

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.

• **Zone grise + rouge = zone (case noire = débris)**

(possible déboîter pour éviter case débris)

jeter le Dé Noir :

1-4 (ou 1-5 si Pluie) = -1 PS Tenue de route

-> **si perte dernier PS Tenue de route = éliminée**

• **Zone Commissariat**

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

Après que ttes voitures passées, celui qui est passé avec la vitesse la + haute = +2 PS à repartir au choix (SANS dépasser valeurs initiales)

Si égalité, victoire de celui qui est passé le 1er

• **Zone Tunnel**

cases ds tunnel pas jouables : qd voiture entre tunnel en quittant une case numérotée, ressort immédiatement par case portant mm numéro de l'autre côté du tunnel