

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