

FORMULA MOTOR RACING

Un jeu de Reiner Knizia

Pour 3 à 6 joueurs âgés de 8 ans ou plus

VUE D'ENSEMBLE

Le but du jeu est de conduire une équipe de deux voitures de course en accumulant le plus de point pendant un nombre déterminé de courses.

Les voitures changent de position par rapport aux autres concurrents (aucun plateau de jeu est nécessaire). Les voitures sont pilotées en jouant des cartes. Chaque carte influence directement une ou deux voitures (et pas nécessairement les vôtres) soit en les faisant avancer ou reculer dans la position.

MATERIELS

12 voitures de course en plastique (deux pour chacune des six couleurs)

6 cartes d'équipages (un pour chaque couleur)

54 cartes d'action

1 dé à douze faces

1 livret de règle

COMMENT GAGNER

Avant de commencer la première course, les joueurs doivent décider combien de courses ils veulent organiser pour leur saison compétitive. Trois courses peuvent être terminées en une heure de jeu, c'est un bon point de départ.

Les points sont gagnés à la fin de chaque course selon la position des voitures. Les six premières positions donnent des points comme suit :

Premier	10 points
Deuxième	6 points
Troisième	4 points
Quatrième	3 points
Cinquième	2 points
Sixième	1 point

Un joueur totalise les points de **toutes** ces voitures se trouvant dans les **six premières** positions. Les équipes sans joueur accumulent aussi leurs points (et peuvent gagner la partie). Tout au long d'un championnat, il faut mettre à jour le total des points de chaque équipe (même celles dépourvues de joueur) en additionnant les points gagnés de la course actuelle avec ceux des courses précédentes.

A la fin de la dernière course de la saison, l'équipe qui a le total de point le plus élevé est le gagnant. En cas d'égalité, on départage les équipes égales selon leur position lors de la course finale.

COMMENT METTRE EN PLACE LE JEU

1. Chaque joueur choisit une équipe de deux voitures de la même couleur et leur attribue une carte d'équipage de la couleur correspondante. S'il y a seulement trois joueurs, chaque joueur choisissent deux équipages. Les voitures sont utilisées comme indicateur de position. Les douze voitures sont utilisées à chaque course sans tenir compte du nombre de joueurs présents. A quatre ou cinq joueurs, les couleurs restantes représentent les équipes sans joueurs qui participe à la course.

2. Un joueur prend toutes les cartes d'équipage dans sa main et les distribue au hasard. Les voitures du premier équipage commencent de la façon suivante, une voiture débute en première place et l'autre à la douzième ; les voitures du second équipage débutent selon le même principe, l'une en deuxième place et l'autre à la onzième ; pour le troisième équipage (toujours selon le même principe), une voiture débute en troisième place et l'autre à la dixième ; et ainsi de suite. Ensuite, placer les équipages devant leur joueur correspondant afin de se rappeler qui joue quelle(s) couleur(s).

3. Un joueur mélange les cartes d'action et en distribue cinq à chaque joueur. Placer le reste face cachée comme étant le talon.

COMMENT JOUER

Le joueur dont la voiture est en pole position (première place) prend le premier tour du jeu. Lorsque son tour est terminé, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table.

Lors de son tour, chaque joueur doit jouer une carte d'action qu'il remet face visible à la défausse, ensuite il pioche une nouvelle carte d'action du talon. La personne jouant une carte d'action, décide sur quelle voiture elle prendra effet (dans les limites imposées par la carte). Même si toutes ses voitures sont hors service, le joueur doit jouer une carte d'action et tirer une nouvelle carte du talon.

Le jeu continue jusqu'à toutes les cartes d'action ont été tirées du talon. A ce moment là, chaque joueur obtient encore un tour pour jouer une carte d'action (sans tirer une carte de remplacement). Ainsi, la course se termine quand chaque joueur a quatre cartes d'actions restant dans sa main.

EFFETS DES CARTES D'ACTION

La plupart des cartes d'action affectent la position des voitures dans la course ; certaines retirent complètement des voitures du circuit ! Comme les mouvements et les sorties de route sont constants, des trous apparaissent par moment dans la file. Ces trous devront être comblés afin de garder la file la plus régulière possible. Les voitures hors course sont mises à côté dans une file séparée ; celles qui viennent d'être éjectées sont placées en fin de file et les prochaines voitures s'ajoutent devant. A la fin de la course, les voitures hors circuit occupent leur position mais après toutes les voitures en jeu.

Chaque carte suit une procédure décrite ci-dessous [le nombre entre parenthèse signifie le nombre de carte de ce type dans le talon] :

Dépassement +2 [6], Dépassement +3 [12], Dépassement +4 [6]. Choisir une voiture de la couleur appropriée ET la voiture directement derrière elle (effet d'aspiration), et les faire avancer du nombre de place indiquée. Par conséquent, les deux voitures avanceront toujours si vous jouez une carte Dépassement à moins que vous avanciez la voiture en dernière position. Si la voiture sélectionnée atteint la première place, ignorez toutes places additionnelles que vous auriez gagnées. Vous pouvez sélectionner la voiture en première position si vous jouez une carte Dépassement, dans quel cas aucun mouvement ne prend place. Si les deux voitures de la couleur indiquée sont hors de la course, la carte n'a aucun effet.

Mauvaise File -1 [3], Hors Circuit -2 [3], Perte de Contrôle -3 [3]. Choisissez n'importe quelle voiture et reculez-la du nombre d'espace indiqué.

Turbo [4]. Choisissez UNE des trois dernières voitures qui sont encore en course, et avancez-les de trois places. La voitures juste derrière n'avance pas avec elle.

Arrêt au Stand [8]. Choisissez UNE voiture de la couleur indiquée et jetez un dé :

<u>Jet de dé :</u>	<u>Effet :</u>
1-6	La voiture sélectionnée recule du nombre de place égale au jet de dé. Si la voiture atteint la dernière place, elle ignore toutes places additionnelles qu'elle a perdues
7-12	La voiture sélectionnée ne va pas au Stand et reste dans sa position actuelle.

Si les deux voitures de la couleur indiquée sont hors de la course, cette carte reste sans effet. Si l'Arrêt au Stand est beige, le joueur peut choisir n'importe quelle voiture.

Surcharge (Perte de Roues) [3] et Charge (Moteur Explode) [3]. Choisissez UNE voiture de la couleur indiquée et jetez un dé :

<u>Jet de dé :</u>	<u>Effet :</u>
1-9	La voiture sélectionnée (elle seule) avance d'une place.
10-12	Si la carte est Surcharge (Perte de Roue), à la voiture sélectionnée prend la dernière position. Si la carte est Surcharge (Moteur Explode), la voiture sélectionnée est retirée de la course, son moteur a explosé, placez-la de côté.

Si le joueur choisi une voiture de sa propre équipe, il peut continuer de jeter le dé et avancer la même voiture encore. Il peut s'arrêter à n'importe quel moment après d'avoir jeter au moins une fois le dé. Il DOIT s'arrêter lorsqu'il a jeté un 10-12. Si le joueur choisit une voiture d'une équipe différente, il ne peut que jeter qu'une fois le dé.

Tête à Queue Majeur [1] et Tête à Queue Mineur [1]. Le joueur jette un dé pour déterminer quelle voiture est affectée. Le nombre correspond à la position de la voiture. Si le joueur n'est pas satisfait du résultat du dé, il peut jeter le dé une seconde fois, si le joueur choisi de jeter le dé une seconde fois, il doit accepter le résultat du second tirage qui détermine quelle voiture fait une tête à queue. Il ne peut pas intervertir le résultat si le second jet de dé lui déplaît.

La voiture qui subi une tête à queue est hors course, si Tête à Queue Majeur a été joué. Si elle subit une Tête à Queue Mineur, elle se retrouve en dernière position des voitures en jeu. Il est possible pour un joueur de mettre hors course une de ses voitures en jouant cette carte. Si la position tirée n'est pas dans la course du fait que certaines voitures sont hors course, alors cette carte est sans effet.

Collision [1]. Le joueur jette un dé pour déterminer quelle voiture est affectée. Le nombre correspond à la position de la voiture qui est affectée par la collision. Cette voiture est retirée de la course. En plus, la voiture se situant directement devant ou derrière de celle qui a provoqué l'accident, est aussi mise hors course pour les mêmes raisons. Le joueur qui joue la carte Collision choisit laquelle des deux voitures est impliquée (à moins que la première ou la dernière place fut celle de la collision, dans ce cas les joueurs doivent choisir la voiture de derrière ou de devant, respectivement). Les deux voitures impliquées dans la collision sont placées en avant de la queue des voitures hors course en respectant leur position relative avant l'accident.

Il est possible pour le joueur de mettre une ou ses deux voitures hors course (!) Lorsqu'il joue cette carte. Si la position tirée ne correspond pas à une voiture en jeu, cette carte reste sans effet.

FIN DE LA COURSE

Lorsqu'une course se termine, les points sont gagnés pour les six premières place comme expliqué au paravent. Les équipes sans joueur accumulent aussi leurs points.

Si ce n'est pas la dernière course de la saison, laisser les voitures dans l'ordre où elles ont fini. Les voitures hors circuit occupent toujours des places derrière toutes les voitures qui ont terminé leur course. La première voiture hors course occupe la douzième place, la seconde la onzième et ainsi de suite jusqu'à la dernière voiture hors course, en suite les voitures en état de rouler occupent les places suivantes. Ce classement est utilisé pour le départ de la prochaine course.

Un joueur rassemble toutes les cartes d'action, les mélange et distribue cinq nouvelles cartes d'action à chaque joueur. Les joueurs ne conservent pas d'éventuelles cartes d'action de la course précédente dans leurs mains. La prochaine course est prête à démarrer en commençant avec le joueur occupant la voiture en première place.

OPTIONS DE JEU

Petites Courses. Pour les joueurs qui veulent que chaque course soit la plus courte possible si bien que la plupart des courses peuvent être terminées en une séance, nous proposons les suggestions suivantes. Retirer au hasard six cartes face cachée du talon mélangé avant le début de chaque course. Les joueurs peuvent se mettre d'accord à l'avance pour varier la longueur de chaque course afin de simuler une saison de courses sur différents circuits.

Championnat Automobile. Si vous voulez jouer au Championnat Automobile, inscrivez votre équipe de voitures avec des numéros différents (et des noms de conducteur), et enregistrer leurs points individuellement sur la feuille de décompte. La voiture (le conducteur) avec le total de point le plus élevé à la fin de la saison est proclamée vainqueur du Championnat Automobile. En cas d'égalité, on départage le gagnant comme étant celui qui occupait la plus haute position dans la dernière course.

Saison Complète. *Une saison de Formule Un en 2001 contient 17 courses.* Pour les fans qui veulent jouer une Saison Complète sur plusieurs séances, il est recommandé d'enregistrer la position de toutes les voitures à la fin de chaque séance. Elle sera utiliser comme point de départ lors de la prochaine session.

CREDITS

Design : **Reiner Knizia**
Coordination du Projet : **Andy Lewis**
Directeur Artistique : **Roger B. MacGowan**
Illustration de la Boite et des Cartes : **Roger B. MacGowan**
Design des Cartes : **Mark Simonitch**
Design de la Boite : **Roger B. MacGowan**
Edition et Mise en Page du Livret de Règle : **Stuart K. Tucker**
Coordination de la Production : **Tony Curtis**

RESUME DES CARTES

Avantageux	34
Dépassement	24
Surcharge	6
Turbo	4
Désavantageux	20
Mauvaise File	3
Hors Circuit	3
Perte de Contrôle	3
Arrêt au Stand	8
Tête à Queue	2
Collision	1