

FORMULA D - RÈGLES COMPLÈTES

Placez le circuit choisi.

Déterminez le nombre de Tours (entre 1 et 3).

Chaque Joueur prend une voiture, sa fiche et un tableau de bord.

Option 1: Réglez votre voiture selon les pré-réglages de votre fiche.

Option 2: Répartissez **20 PS** sur les différentes catégories de votre voiture.

Définissez la **Météo** avant les Essais, puis avant la Course.

Lancez le **Dé Noir** et comparez le résultat avec la **Table Météo** du circuit.

Beau Temps: Pas de conditions particulières

Variable: Pas d'effets sur les Essais; Début de Course sans Pluie.

Pluie: conditions Pluie pour les Essais et/ou la Course.

Durs: Si **Pluie**, **+3 Cases** à chaque déplacement dont au moins une case est dans un **Virage**.

Chaque Joueur choisit ses **Pneus** et place un marqueur correspondant si Tendres ou Pluie.

Tendres:

Si **Beau Temps**, **+1 case** à chaque déplacement (facultatif); Perte de **PS Pneus** en Sortie de Virage **x2**.

Si pas de passage au **STANDS** à la fin d'**1 Tour**, **plus de Bonus**. Si pas de passage aux **Stand**s à la fin de **2 Tours**, Perte de **PS Pneus** en Sortie de Virage **x3**

Si **Pluie**, **+3 Cases** à chaque déplacement dont au moins une case est dans un **Virage**.

Pluie:

Si **Beau Temps**, Perte de **PS Pneus** en Sortie de Virage **x2** durant **2 Tours**. Si **3e Tour** sans passage au **STANDS**, Perte de **PS Pneus** en Sortie de Virage **x3**.

Si **Pluie**, **+1 Case** à chaque déplacement dont au moins une case est dans un **Virage**.

Option 1: Rapide: tous les joueurs lancent le **Dé Noir**, puis chacun se place selon l'**ordre décroissant**.

Pour chaque **Essai**, placez la voiture juste avant la **Ligne d'Arrivée**, au centre de la piste.

Un **Arbitre** lance le chronomètre avant que la voiture démarre en **1ère**.

Placez la voiture sur la **Grille de Départ**:

Option 2: Essais: Chaque Joueur effectue un tour de piste, puis créez un **classement décroissant** selon le **Nombre de Jets de Dés**.

L'**Arbitre chronomètre** l'**Essai**, comptabilise le **nombre de lancés** de dés et le **nombre de cases** en Sortie de Virage.

Pas de règles liées aux PS durant les Essais.

Si **0 Arrêts** dans les Virages à **2** ou **0 ou 1** dans un "**3 Arrêts**", Voiture en **dernière position** sur la grille.

Calculez le **Nombre de Jets de Dés**, soit **Nb de lancés de dés + 1 point par minute complète + 1 point par case dépassée** en Sortie de Virage.

1er TOUR:
LE DEPART

Le joueur lance le **Dé noir**.

Si le résultat est 1: **Mauvais Départ**.

Passez votre tour et commencez le **prochain tour** en **1ère** vitesse.

Entre 2 et 19: **Départ**

Lancez le Dé jaune et déplacez votre voiture.

Résultat de 20: **Super Départ**.

Avancez votre voiture de **4 cases**. Vous pourrez commencer le **prochain tour** en **2e** vitesse.

TOUR DE JEU

TOUR D'UN JOUEUR

ORDRE DE JEU

Selon l'ordre des voitures sur la piste.
 Si égalité, dans l'ordre décroissant des vitesses.
 Si égalité, la voiture la plus à la corde du prochain virage ou de celui en cours.
 Si voitures au stand, Jouez en premier les voitures sur la piste entre l'entrée et la sortie des stands.

MONTEE EN VITESSE: +1 Vitesse uniquement.

RETROGRADATION: -1 Vitesse = Gratuit
 -2 Vitesses = - 1 PS Boite de Vitesse
 -3 Vitesses = -1 PS Boite de Vitesse et -1 PS Freins
 -4 Vitesses = -1 PS Boite de Vitesse, -1 PS Freins et -1 PS Moteur.
 -5 vitesses = Impossible.

Déclarez la vitesse choisie, déplacez le Levier de vitesse sur la vitesse déclarée

Si résultat **20** en **5e** ou **30** en **6e** au dé **ET** si **Météo Variable**, Lancez **Dé Noir**.

Si résultat "**Beau Temps**", **Montez** sur la Table Météo.
 Si Résultat "**Pluie**", **Descendez** sur la Table Météo.

Table Météo:
 Beau Temps (Définitif)
 Variable (Beau Temps)
 Variable (Pluie)
 Pluie (Définitif)

Lancez le dé correspondant, faire test Météo si nécessaire, déplacez la voiture d'autant de cases que le résultat du dé, puis faire test Moteur si nécessaire.

LIGNES DROITES

Pas de zigzags.
 Zigzag autorisé pour dépasser une autre voiture
Déboitement jusqu'à 2 couloirs.
 Si **Arrêt**, la voiture poursuit normalement.

VIRAGES

Si **0 Arrêt** sur 1, 1 sur 2 ou 2 sur 3, **SORTIE DE VIRAGE.** Donc les 3 effets suivants ont cours:

<p>Perte de PS Pneus égale au nombre de cases parcourues en dehors du virage.</p>	<p>Si dernier Pneu consommé, Tête à Queue (voiture retournée, prochain tour en 1ère)</p>	<p>Toute Sortie de Virage à 1 cases lors de ce Tour = Tête à Queue. Au-delà, voiture éliminée et pose d'un Débris</p>
<p>Si perte de PS Pneus</p>		
<p>Pas de changement de couloir. Si bloquée par une autre voiture, elle ne peut être contournée.</p>		
<p>Si fin du déplacement dans un autre virage, ne compte pas comme un Arrêt.</p>		
<p>Si 0 Arrêt sur 2, ou 1 ou 0 sur 3 Arrêts, voiture éliminée et pose d'un Débris.</p>		

Si **passage ou arrêt** sur **Débris**, Test de **TENUE DE ROUTE**.

Lancez le **Dé Noir** et si résultat **4-** (**Beau Temps**) ou **5-** (**Pluie**), perte d'**1 PS Tenue de Route** (Suspension)

Si plus de **PS Tenue de Route**, Voiture **éliminée** et pose d'un **Débris**.

Possibilité de réduire le nombre de cases parcourues:
FREINAGE Volontaire

X Cases non parcourues = Pertes X PS Freins.

Si **impossibilité** de contourner une ou plusieurs voitures: **FREINAGE par Obstruction:**

X Cases non parcourues = Perte de PS Freins + PS Pneus

1 Case = 1 PS Frein
 2 cases = 2 PS Freins
 3 cases = 3 PS Freins
 4 Cases = 3 PS Freins + 1 PS Pneus
 5 Cases = 3 PS Freins + 2 PS Pneus
 6 Cases = 3 PS Freins + 3 PS Pneus

Si pas assez de PS Freins et de PS Pneus, Voiture **éliminée** et pose d'un **Débris**.

7 Cases ou plus = Voiture éliminée et pose d'un Débris.

Si **fin du déplacement** (sans Freinage) derrière une autre voiture, et que sa **vitesse est égale ou supérieure** à celle de l'autre voiture (minimum **4e**), possibilité d'**ASPIRATION**.

+3 cases de déplacement à consommer entièrement (possibilité de freiner).

L'**Aspiration** peut être répétée tant que les conditions sont respectées.

Si l'**Aspiration** amène dans un **Virage**, **-1 PS Freins**.

TOUR DE JEU TOUR D'UN JOUEUR

Si fin du déplacement sur une case **À CÔTE** ou **DERRIERE** une ou plusieurs autres voitures, **ACCROCHAGE**.

Chaque joueur concerné lance le **Dé Noir**, et pour chaque voiture au contact

Si Résultat **1 (Beau Temps)** ou **1-2 (Pluie)**, **-1 PS Carrosserie** et pose d'un **Débris**.

Si perte du **dernier PS Carrosserie**, voiture **éliminée** et pose d'un **Débris**.

Pas de Limitation de Vitesse jusqu'à la case de son stand ou de résultat au dé exact nécessaire.

Dans les **Stands**, pas de règles de **Rétrogradation**, de **Freinage**, d'**Accrochage** ou de **Casse Moteur** (Sauf pour autres voitures si 20/30 obtenu hors Stands).

Si voiture qui précède, arrêt juste derrière sans pénalité.

Possibilité d'aller aux **STANDS** à la fin d'un tour.

Arrêt Pneus: Récupération de tous les PS Pneus (avec possibilité de changer de type de Pneus), selon réglage de départ, et Lancez le **Dé Noir**:

Résultat de **1 à 10: Arrêt Rapide** = Divisez le résultat par 2, arrondi à l'entier supérieur, et avancez d'autant de cases. En **4e** au prochain tour.

Aux **Stands**, **Arrêt Pneus** ou **Arrêt Technique**.

Résultat de **11 à 20: Arrêt Lent** = Repartez au **prochain tour** en **4e** ou moins.

Arrêt Technique: Récupération de tous les PS Pneus + 2 à 4 PS Génériques (voir conditions), puis repartez au **prochain Tour** en **4e** ou moins.

PS Pneus: selon réglage de départ et possibilité de changer de type de Pneus.

PS Générique: pour toute la course, **2 PS (Individuel)** ou **4 PS (Equipe)** et pour les deux voitures) à répartir sur un ou deux catégories selon réglages de départ.

Pneus Tendres: Pas de +1 case en sortie des Stands

Si **20** en **5e** ou **30** en **6e**, un risque de **CASSE MOTEUR** se présente.

Après déplacement de la voiture concernée, **TOUTE voiture** en **5e** ou en **6e** vitesse lance le **Dé Noir**.

Sur un Résultat **4- (Beau Temps)** ou **3- (Pluie)**, **perte de 1 PS Moteur** et pose d'un **Débris**.

Si **perte du dernier PS Moteur**, voiture **éliminée** et pose d'un **Débris**.

FIN DE COURSE

Tableau des Points:

Place	Points Gagnés
1er	10
2e	8
3e	6
4e	5
5e	4
6e	3
7e	2
8e	1
9e et 10e	0