



BUT DU JEU

"Formula corsa" ("Formula Racing") est un jeu de stratégie (et de cartes) dans lequel les joueurs doivent optimiser leurs ressources pour remporter les meilleures places lors d'une série de courses et obtenir le meilleur score global. Il ne suffit pas de remporter une seule épreuve (en jouant peut-être uniquement les meilleures cartes disponibles pour accumuler la plus grande valeur "♣"), car le vainqueur ne sera déterminé qu'à la fin de toutes les courses prévues. Après chaque manche (course), les joueurs recevront des cartes "Recrutement" et surtout un score en fonction de la position finale atteinte (indiqué sur chaque carte de "circuit"), calculé en fonction de la valeur "♣" mise en jeu (voir ci-dessous). Le vainqueur est donc celui qui, à la fin, aura obtenu le score global le plus élevé ou, en cas d'égalité, celui qui possède le plus grand nombre de cartes "recrutement", ou en cas d'égalité supplémentaire, celui qui aura totalisé la somme la plus élevée de valeurs "♣" totales sur l'ensemble des courses. Le niveau de difficulté augmente (et nécessite plus de stratégie) avec le nombre croissant de joueurs.

De 3 à 5 joueurs peuvent participer à chaque partie (de 7 à 99 ans).

PRÉPARATION

La boîte contient 30 cartes "technique", 30 cartes "stratégie", 9 cartes "pilote", 10 cartes "circuit", 35 cartes "recrutement", 5 classeurs "résultats" et un marqueur effaçable pour annoter les scores (il est conseillé d'effacer toutes les inscriptions avant de ranger les classeurs à la fin du jeu), un dé et ces instructions (sur deux côtés).

Choisissez si le défi doit se dérouler sur 5 courses ou plus (8 sont recommandées si vous jouez à 3, ou au moins 6 si vous jouez à 4 ou à 5, mais ne dépassez jamais 9 - attention : si vous optez pour 7 courses ou plus, chaque joueur devra à un moment donné acheter des cartes "stratégie" car celles distribuées au début ne seront pas suffisantes) et mélangez ensuite tous les paquets de cartes individuelles, puis placez-les face cachée sur la table de jeu (sauf celui des pilotes dont les cartes peuvent rester toujours visibles). Distribuez ensuite à chaque joueur 3 cartes "technique", 6 cartes "stratégie", 6 cartes "recrutement" (7 si vous jouez à 4 ou à 5) et un classeur "résultats" (les autres classeurs "résultats" non attribués sont retirés du jeu) sur lequel noter les propres valeurs "♣" et les points gagnés. Laissez les paquets des autres cartes non distribuées à disposition.

COMMENT JOUER

Le jeu est divisé en autant de manches (courses) que de courses décidées initialement à jouer.

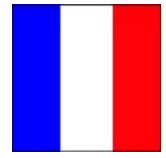
À chaque manche (course), chaque joueur pioche dans son paquet respectif une carte "technique" (toujours la carte supérieure), puis révèle et montre à tous la première carte "circuit" qui permet de comprendre quelles caractéristiques sont les plus importantes pour un bon classement (en effet, chaque circuit privilégie plus ou moins les freins et les pneus, plutôt que l'aérodynamique et/ou le moteur).

Pendant cette phase, il est également possible d'acheter une carte "technique" supplémentaire et/ou une carte "stratégie" (si disponibles et en piochant toujours la carte supérieure des paquets respectifs) en payant à la banque pour chacune deux cartes "recrutement" (au contraire, celui qui ne possède pas au moins une carte "recrutement" doit vendre à la banque une ou plusieurs cartes "techniques" ou "stratégie" parmi celles en sa possession, recevant en échange pour chacune une carte "recrutement"; celui qui se retrouve sans cartes "stratégie" et "recrutement" est exclu non seulement de la manche individuelle mais aussi du jeu).

Ensuite, une sorte de "tirage au sort" des pilotes a lieu: c'est-à-dire qu'on demande combien de joueurs veulent engager (en payant à la banque le nombre correspondant de cartes "recrutement") les pilotes qui rapportent +6 points de valeur "♣" (si les demandes dépassent le nombre de pilotes disponibles, on procède à un tirage de dés pour chaque concurrent, et ce seront ceux qui auront obtenu les valeurs les plus élevées qui les remporteront), puis on passe de la même manière à engager les pilotes qui rapportent +4 points de valeur "♣" et enfin ceux qui rapportent +2. Il est obligatoire que chaque joueur engage à chaque fois un pilote pour chaque course individuelle qui est disputée.

Ensuite, tous créent leur propre petit paquet avec les cartes qu'ils veulent utiliser pour essayer de remporter une place pour cette seule course (ce n'est pas dit que tous veuillent forcément la gagner), c'est-à-dire la valeur "♣" qu'ils pensent pouvoir





atteindre: il est obligatoire d'utiliser une carte "stratégie" et la carte du pilote engagé (à placer ouverte en haut de son propre paquet en la cachant sous les autres), plus facultatif de zéro à un maximum de 2 cartes "technique".

À ce stade, la véritable course a lieu: chaque joueur dévoile sa propre valeur "♣" qui se calcule comme la somme des valeurs "♣" indiquées sur les cartes utilisées pour la course: celle présente sur la carte "stratégie", plus celle sur la carte "pilote", plus celles sur les cartes "technique" qui cependant (seulement pour ces dernières) doivent être multipliées par le nombre correspondant indiqué sur le circuit (exemple: "moteur ♣ 3" avec "circuit" où le moteur indique "x2" = +6) plus la valeur obtenue en lançant une fois le dé.

En fonction de la valeur "♣" totale de chacun, le classement final de la course est rédigé (en cas d'égalité, les ex-aequo relanceront le dé), le "♣"-valeur (sans additionner les lancers de dé pour les ex-aequo) et les points obtenus pour la position atteinte sont notés sur les propres classeurs "résultats", les recrutements éventuels sont reçus, puis les cartes "stratégie" et "technique" utilisées sont réinsérées dans les decks correspondants (qui doivent être mélangés à nouveau), les cartes "pilote" sont remises face visible dans le deck correspondant, tandis que la carte "circuit" est retirée du jeu (ne pas utiliser toutes les cartes "circuit" crée plus de suspense dans le type de cartes "technique" qu'il vaut mieux posséder).

Il est recommandé, après chaque course, de calculer le total des points cumulés des différents joueurs pour disposer toujours d'un classement "final" (partiel) mis à jour.

Amusez-vous bien!

TRADUCTION DE CARTES A JOUER

STRATEGIA	STRATÉGIE
TECNICA	TECHNIQUE
Aerodinamica	Aérodynamique
Freni e gomme	Freins et pneus
Motore	Moteur
INGAGGIO	RECRUTEMENT
PILOTA	PILOTE
CIRCUITO	CIRCUIT
TOTALE	TOTAL