

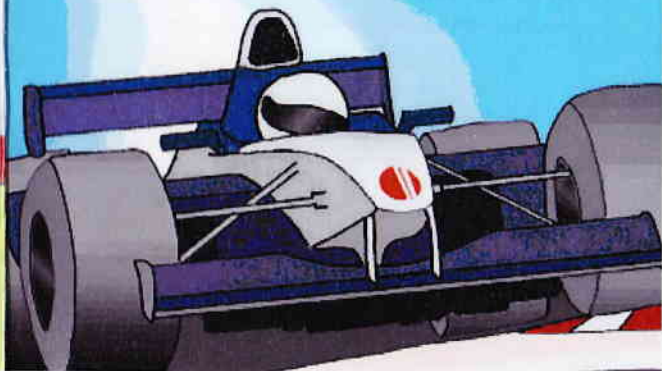
**Des courses automobiles  
passionnantes au suspens garanti  
jusqu'au dernier tour**



**De 2 à 10 joueurs  
A partir de 10 ans  
Durée : ½ heure environ.**

# **F** - cartes

*tous les coups sont permis !*



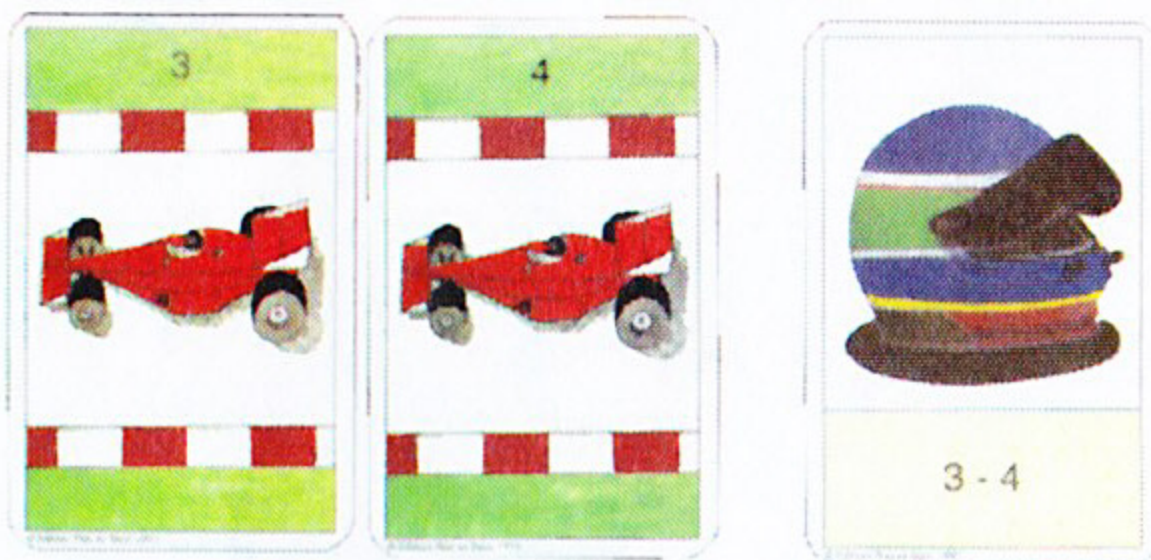
## F-CARTES EST UN JEU POUR 2 A 10 JOUEURS QUI SIMULE UNE COURSE DE FORMULE 1

AUTEUR: **GUILLAUME ALBASINI** (© PLIE EN DEUX 1995)

### MATERIEL

Le jeu se compose de quatre types de cartes:

- les cartes écurie (symbolisées par un casque)
- les cartes voitures (correspondantes aux écuries)



- les cartes événement (avec un texte décrivant l'événement)
- les cartes écart (qui montrent une portion de circuit)



Les deux cartes de garde ne sont pas utilisées dans le jeu (cadeau!!)

### PREPARATION DU JEU

Séparer les cartes voiture et les cartes écurie des autres. Chaque joueur choisit ensuite une couleur, prend les deux cartes voiture correspondantes et la carte écurie aux numéros des voitures. Les cartes voiture et écurie non utilisées sont écartées sauf si les joueurs décident d'appliquer la règle optionnelle des voitures neutres (voir § règles optionnelles). Les autres cartes sont mélangées et distribuées à chaque joueur qui en reçoit cinq. Les joueurs décident ensuite de la longueur de la partie qui peut se jouer sur 6, 12 ou 24 tours, ou alors un nombre de tours égal au nombre d'écuries en lice.

### LES ESSAIS

Avant le début de la course, il faut établir la grille de départ et donc procéder aux essais. Les cartes écurie sont mélangées puis retournées une à une. Lorsque sa couleur apparaît, le joueur effectue un essai pour sa première voiture. Il lance un dé. Le résultat obtenu donne sa place sur la grille de départ. Le joueur peut toutefois tenter d'améliorer cette place en prenant davantage de risques. Il annonce de combien de places il veut s'améliorer (un chiffre entre un et cinq) et lance une deuxième fois le dé. Si le résultat est supérieur au chiffre annoncé, ce dernier est additionné au résultat obtenu lors du premier jet de dé. Si le résultat est inférieur ou égal, le chiffre est soustrait du premier résultat du dé. La position finale est alors établie (il peut y avoir des résultats négatifs). Lorsque chaque joueur a procédé aux essais pour sa première voiture, on passe aux essais de la seconde voiture dans l'ordre inverse. Les voitures sont ainsi placées sur la table les unes derrière les autres en fonction du résultat obtenu par le premier dé modifié éventuellement par la prise de risque. La voiture qui a réalisé le score le plus élevé occupe ainsi la "pole position". En cas d'égalité de score entre deux ou plusieurs voitures, un jet de dé simple départage les ex-aequo. La ligne de cartes ainsi formée constitue la grille de départ de la course.

### L'ORDRE DE JEU

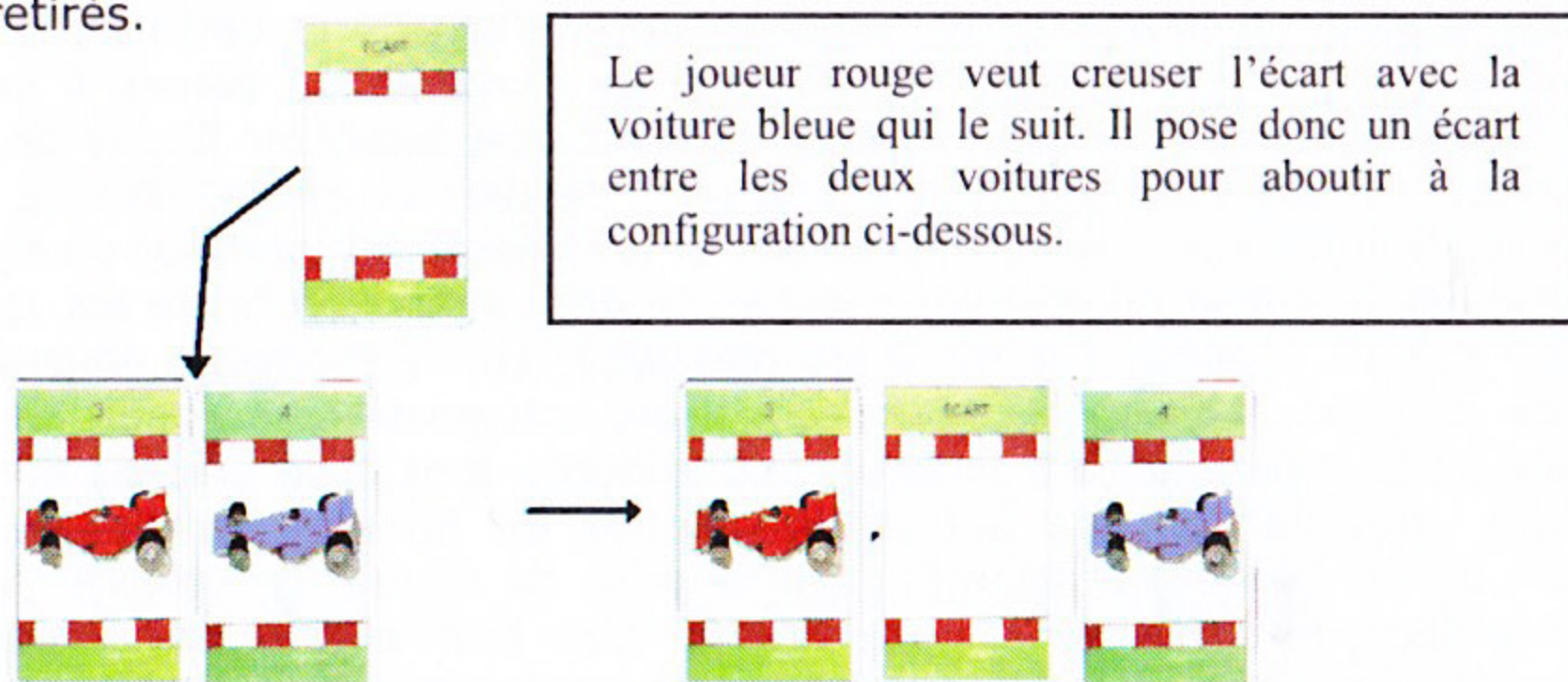
Les joueurs vont jouer dans l'ordre inverse de la position de leur voiture la plus mal placée sur la grille de départ. Celui dont la voiture occupe la dernière place joue son tour en premier. Le tour de jeu concerne l'ensemble de l'écurie (soit les deux voitures) quelle que soit la place de la seconde voiture. Les cartes écurie sont posées côte à côte sur la table dans l'ordre déterminé pour le tour. Elles sont retournées au fur et à mesure que les

joueurs ont effectué leurs actions du tour pour leur écurie. Lorsque toutes les cartes écurie sont retournées, un nouveau tour commence et les joueurs déterminent le nouvel ordre du jeu en fonction de la position actuelle des voitures. C'est toujours l'ordre inverse du classement actuel qui détermine l'ordre de jeu. Il est en effet toujours avantageux de pouvoir jouer en dernier, donc d'avoir ses deux voitures bien placées. Les joueurs qui n'ont plus qu'une seule voiture en course jouent toujours avant ceux qui en ont deux. Ceci évite des abandons volontaires d'une voiture mal classée afin de pouvoir jouer après les autres.

## LA COURSE

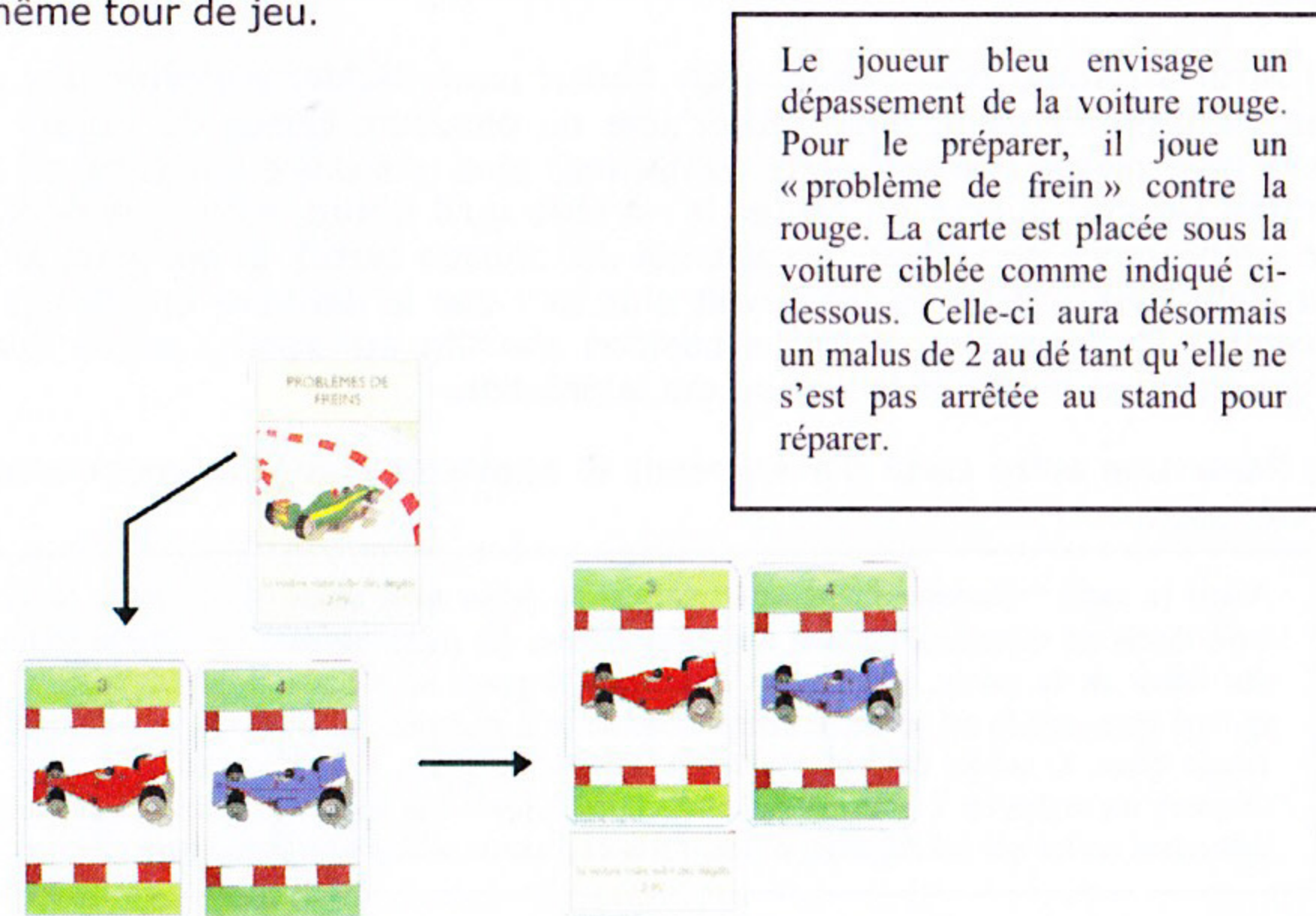
A son tour de jouer, chaque joueur peut effectuer un maximum de quatre actions pour l'ensemble de son écurie. Les actions possibles sont les suivantes:

1) Poser une carte écart entre deux cartes en jeu. Les écarts qui se retrouveraient devant la première voiture ou derrière la dernière sont retirés.



2) Provoquer des dégâts à une voiture adverse en posant une carte entraînant une perte de points de vie (PV). Les effets sont immédiatement appliqués. La carte est placée sous la voiture qui en est victime de sorte que la perte de PV soit visible. Tant que la voiture victime d'une telle carte ne s'arrête pas au stand pour réparer, elle subit pour tous ses jets de dés un malus égal au nombre de PV perdus. Si une voiture perd 10 PV ou davantage, elle abandonne immédiatement et la carte voiture est retirée du jeu. Au cours d'un même tour de jeu, un joueur ne

peut pas poser plus d'une carte faisant perdre des PV par voiture. Il peut poser de telles cartes sur ses propres voitures. Il est interdit de poser des cartes provoquant plus de six points de dégâts sur une voiture au cours du même tour de jeu.



3) Défausser une carte sans la jouer.

4) Piocher une nouvelle carte. Chaque joueur ne peut pas avoir plus de cinq cartes en main.

5) Tenter de doubler une voiture qui précède une des siennes. Cette manoeuvre est appelée "duel". Les deux joueurs concernés lancent un dé et y retranchent les éventuels malus (PV perdus par les voitures concernées). Si le score de celui qui tente de doubler est strictement supérieur, la manoeuvre est réussie et les places des deux voitures sont interverties. Si son score est inférieur ou égal à celui de la voiture qu'il voulait doubler, la manoeuvre a échoué et les cartes restent à la même place. Même avortée, une tentative de dépassement est considérée comme une action.

6) Comblent un écart. Il s'agit en fait de doubler une carte écart. Cette manoeuvre ne nécessite aucun jet de dé (la voiture passe devant l'écart qui se retrouve derrière elle) mais elle constitue une action et aussi un duel.

7) Arrêt au stand pour réparer. Un joueur peut décider d'arrêter une de ses voitures au stand pour retirer une ou plusieurs cartes de dégâts. Il perd trois places (cartes écarts comprises) plus une place par carte dégât retirée (le joueur peut en retirer le nombre qu'il désire, indépendamment de l'importance des dégâts occasionné par chaque carte). Si après un arrêt au stand une voiture se retrouvait plus loin que la dernière position (par exemple la voiture en dernière position s'arrête au stand), aucun écart n'est placé entre elle et la voiture qui la précède.

8) Poser une autre carte d'événement et appliquer immédiatement ce qui y est inscrit.

*Note:* la carte "remontée fulgurante" permet de jouer trois duels. L'ensemble de ces trois duels est considéré comme une seule action. La carte "météo" modifie la météo. Au début de la partie, les joueurs décident s'il pleut ou s'il fait beau. Chaque fois qu'une carte météo est jouée, le temps bascule (s'il pleuvait, le temps devient beau, s'il faisait beau, le temps devient pluvieux). En cas de pluie, l'attaquant dans un duel a toujours un malus de 1 point au jet de dé (qui s'ajoute aux éventuels autres malus). Le défenseur (celui qui est dépassé) n'a en revanche aucun malus supplémentaire.

Les actions sont jouées dans l'ordre désiré par le joueur. Il est autorisé d'effectuer plusieurs actions identiques dans le même tour (sauf poser plusieurs cartes de dégâts sur une même voiture). Les quatre actions sont réparties entre les deux voitures au gré du joueur. Les cartes jouées sont automatiquement défaussées. Lorsque le paquet de pioche est vide, les cartes défaussées sont mélangées pour reformer un paquet de pioche.

Un nouveau tour débute lorsque tous les joueurs ont effectué leurs quatre actions. Le vainqueur est celui qui se retrouve en tête au terme du dernier tour de jeu.

## OPTIONS

### ESSAIS RAPIDES

Pour accélérer la phase préparatoire de la course, il est possible de procéder à une phase d'essais plus rapide. Les cartes voitures sont mélangées et retournées une à une. L'ordre dans lequel elles sont tirées détermine la grille de départ.

## VOITURES NEUTRES

A moins de 10 joueurs, les voitures non utilisées ou une partie d'entre elles, deviennent des voitures neutres. Pour les essais, un joueur tire un dé par voiture neutre. Elles sont placées sur la grille de départ en fonction de ce résultat et ne peuvent pas procéder à une prise de risque. Dans le cours de la partie, ces voitures peuvent être dépassées en respectant la règle des duels. Un autre joueur lance les dés pour une voiture neutre ainsi attaquée. Il est aussi possible de provoquer des dégâts à ces voitures, mais elles ne rentrent jamais au stand pour réparer. Elles ne sont pas prises en considération pour déterminer l'ordre de jeu.

## ATTAQUES LIMITEES

Pour éviter que les voitures de tête ne soient systématiquement la cible d'attaques conjuguées de la part des autres joueurs, il est possible de limiter la pose de cartes de dégâts aux joueurs dont une voiture suit ou précède immédiatement la voiture attaquée.

## CHAMPIONNAT

**F-Cartes** © est surtout conçu pour être joué sous forme de championnat sur plusieurs courses. Les joueurs déterminent d'abord le nombre de courses comptant pour le championnat. Au terme de chacune d'elles, le vainqueur obtient 10 points, le second 6 points, le troisième 4 points, le quatrième 3 points, le cinquième 2 points et le sixième 1 point. Les autres voitures ne comptabilisent aucun point. L'écurie qui obtient le plus grand nombre de points au terme du nombre de courses décidé remporte le championnat. Les voitures neutres, au cas où elles sont utilisées, obtiennent également des points si elles terminent dans les six premiers.