

FÉDÉ magazine

Masters 2004

Le Placement
Les 24 heures de Villebon
L'Open de Pacé
Le Champcar
Comment gagner :
Le lièvre et la tortue
La famille du Pachisi
Le Tock
Dungeon Twister
Visite au Muséum

Et toutes les rubriques
habituelles

Les anciens Masters
Les têtes de série
Le Dico FD
La FD Attitude
Lucky Luke



N° 3
Novembre
Décembre
Janvier

Sommaire

Edito

Comment ne pas faire un numéro sur les Masters. Donc retrouvez les statistiques sur tous les Masters que notre ami AL1 adore.

Nous vous donnons la liste des hommes à abattre connu sous le nom de têtes de série.

Comme il y a toujours plus d'étrangers, un petites vingtaine ; un petit dico Français / Anglais des termes de formule Dé s'imposait.

Cette année, Zuff passe arbitre non joueur, la nouveauté des Masters 2004, nous l'avons auto interviewé (je vais devenir schizophrène à cause de Formule Dé).

Un petit tour des différents délires fait lors des précédents Masters pour vous montrer la folie de certains joueurs.

Je tiens à m'excuser auprès des joueurs qui vont avoir Lucky Luke à leur table mais il me semblait logique de commencer la série de portraits par LE phénomène des Open de Formule Dé.

Et en plus, Shanghai passé à la loupe.

Donc un bon gros dossier sur les Masters.

Maintenant la partie "Divers" commence à avoir des rubriques que j'espère régulière sur les autres jeux.

"Les jeux de cette famille" passe en revue tous les jeux d'une même catégorie comme le jeu de parcours en croix dans ce numéro ou sur toutes les façon de jouer aux Dames dans le prochain numéro.

"Le tour du monde en 80 jeux" vous fera découvrir des jeux du monde entier et pour ce numéro, il complète l'article "Les jeux de cette famille" car il décrit une variante canadienne du jeu de Pachisi.

Pour compléter le dossier "Jeu de Parcours", un article vous fera découvrir toutes les techniques de jeu de "Le Lièvre et le Tortue".

Maintenant passons à l'info du trimestre : Descartes est racheté par Asmodée.

Donc une bonne et une mauvaise nouvelle, car l'avenir de Formule Dé est probablement assurer mais un délai est à prévoir pour les nouvelles sorties surtout qu'Asmodée veut complètement relooker Formule Dé.

Donc Wait and See.

Bonne lecture !

Zuff

1	Magazine	
	Sommaire	2
	Le mot du président	3
	News	4
	Les anciens Masters	5
	Les Têtes de séries	8
	Dictionnaire spécial Masters	13
	La FD attitude	14
	L'interview de l'arbitre	16
	Personnage : Lucky Luke	17
	Le placement	18
2	Open	
	Les 24 heures de Villebon	20
	Open de Pacé	23
	Coupe de France : le classement	31
	Radio Paddock	32
	Prochains Open	37
3	Championnats	
	Contacts	38
	Bordeaux	39
	MLP	40
	Pole Position	41
	RHAT	42
	Records Mondiaux	45
4	Règles - Circuits	
	Un Circuit à la loupe : Shanghai	47
	Les circuits Maisons : coup de gueule.	48
	Règles Maisons : le Mulet	49
	Le ChampCar	50
5	Fédération	
	Classement Elo	51
	La Fédé en Action	53
6	Divers	
	Comment gagner : "Le Lièvre et la tortue"	54
	Je suis venu, j'ai vu, j'ai lu	57
	Les Jeux de cette famille : Pachisi	58
	Le tour du monde en 80 jeux : Le Tock	62
	Ouvre boîte : Dungeon Twister	64
	Le sondage du site	66
	Le courrier du lecteur	67
	La chanson «Pas d'entraînement libre»	68

Le mot du président

Le 3^{ème} mot du président : « **Rencontre** ».

« **Rencontre** », car c'est bien ce que l'on cherche à faire lorsque l'on traverse le pays ou l'Europe pour participer à un Open ou des Masters.

« **Rencontre** », car cela doit rester le but primordial de l'activité ludique, l'occasion de rencontrer des gens, de partager des moments ensemble. Oui, l'esprit de compétition a un sens à Formule Dé, mais faisons toujours attention à ce qu'il ne passe pas au premier plan par rapport à l'esprit d'ouverture vers les autres.

« **Rencontre** », car les 12^{èmes} **MASTERS** vont ouvrir leur porte, et quoi de plus important que les Masters comme lieu de rencontre. Pour la 3^{ème} année, les Masters sont organisés à Lieusaint par un collectif de joueurs. Cette organisation a fait ses preuves, il faut toutefois la soutenir : déjà, les 128 inscrits avant le 15 octobre la soutiennent par leur anticipation, cela permet de tellement mieux s'organiser lorsqu'on est sur du nombre de participants...

« **Rencontre** », aux Masters, c'est la rencontre de l'Europe aussi ! Avec notre ami danois qui devient un habitué, les néerlandais et les anglais, sans compter les allemands et les belges que nous côtoyons déjà tout au long de l'année lors des opens.

« **Rencontre** » avec Asmodée, c'est l'actualité présente de la Fédération. Puisque Asmodée a racheté début septembre 'Jeux Descartes', ce sont eux nos interlocuteurs aujourd'hui. Et de nos rencontres avec eux déboucheront les possibilités offertes au développement de notre jeu, par les manifestations où nous pourrions être présents et, grande nouveauté, soutenu par le stand proche de l'éditeur ! Evidemment, ce rachat a entraîné un retard sur les nouveaux tracés prévus de Shangai & Bahrein, mais ce n'est que partie remise, nous jouerons dessus plus tard.

« **Rencontre** », en espérant que les nouveaux championnats de Marseille-Aix et de Toulouse permettront de voir venir au jeu de nouveaux joueurs d'horizons divers, et que les possibilités d'opens dont on parle à Lyon, à Bruxelles et à Bordeaux puisse nous permettre de nous rencontrer un peu partout pour que ceux qui sont loin d'une partie des lieux puissent quand même participer à des opens, étant bien entendu que peu pourront participer à tous les opens si le développement a lieu comme prévu.

« **Rencontre** » enfin pour moi personnellement, car je vais 'préparer' les Masters en allant à l'Open de Nürnberg le week-end précédent, je crois que je serai le seul français participant ! Pour de la rencontre exotique, je vais être servi !

Je finirai par quelques rappels que je maintiens de mot en mot, ils sont essentiels :

- Lorsqu'une manifestation est prévue dans une région, nous essaierons d'en faire de la publicité le plus tôt possible, tant dans ces pages que sur les listes de diffusion consacrées au jeu (envoyer un mel à l'adresse formule-de-subscribe@yahooogroupes.fr si vous voulez vous inscrire à la liste de diffusion francophone consacrée au jeu.
- Si cela se passe près de chez vous (ou plus loin si vous avez du temps et l'envie de vous promener...) n'hésitez pas à nous contacter pour participer : plus on sera et plus ce sera sympa, car il ne faut pas oublier que nous sommes tous joueurs également, donc un salon doit être l'occasion de voir d'autres choses... et plus on est nombreux plus chacun a du temps pour faire autre chose !

Le site (dont l'adresse actuelle <http://fffde.free.fr> devrait changer lorsque la fédération aura ouvert un nom officiel, dès que les relations avec Asmodée seront assurées) doit aussi être le lien entre tous les joueurs.

Bref, beaucoup de choses faire, alors n'hésitez pas à être des actifs de Formule Dé autour de vous et sachez que si vous voulez un coup de main, on vous le donnera avec grand plaisir !

AL1





Descartes racheté !

L'info est tombée début septembre, Descartes a été racheté par Asmodée.

Quelles sont les conséquences pour Formule Dé ?

- Asmodée continue la participation pour les Masters (T-shirts, lots offerts et prêts de circuits).
- Du retard pour la production.
- Quid pour le financement de la F.F.F.Dé ? Cela semble en bonne voie, si nous voulons nous bouger ils nous suivront.

Asmodée rachète !

Formule Dé a son avenir assuré mais Asmodée veut un relookage complet de Formule Dé.

Donc si il y a réédition des circuits, espérons une mise à niveau des circuits de Formule Dé par rapport à la Formule 1.

Je pense aux circuits de Magny Cours, Hockenheim, Nurburgring, Hungaroring, ou dans une moindre mesure Spa, Suzuka, Barcelona, et Monaco.

Asmodée jette !

Descartes avait comme politique d'éditer les jeux en grosse quantité. Ce qui faisait qu'ils en avaient pour 5 ans pour écouler la production d'un jeu.

Ce qui a, sans doute, permis que Descartes retrouver des collectors de leur production par hasard au fond de leur entrepôt comme "Le gang des tractions avant" ou "Rencontre Cosmique" (boite bleu).

Shanghai et Barheïn ?

La production de ces circuits a été lancé avant le rachat de Descartes donc il sortiront bientôt comme l'ont dit les directeurs d'Asmodée à la F.F.F.Dé.

Mais début octobre, les circuits n'étaient pas annoncés dans le catalogue Asmodée envoyé aux magasins.

Donc il faudrait prévoir une sortie pour début 2005 (pas avant février).

Production future

Après Shanghai et Barheïn, le prochain double circuits aura pour thème les pays nordiques.

Un circuit norvégien et un circuit danois. Les noms des circuit n'ont pas été révélés (AL1 doit prendre des cours de torture pour les prochaines sorties).

Mais avec le rachat de Descartes, il ne faut plus envisager la sortie avant la fin de l'année comme cela était prévu au départ.

Déménagement

Le site de la F.F.F.Dé déménage et un nom de domaine va être acheté : <http://fffde.org>

Le site, sous free, était divisé en plusieurs sous sites cause "manque de place".(300 Mo de données).

Donc regroupement de tout ça en un seul site mais les adresses free vont nous servir d'archives.

On va en profiter pour refaire les peintures, donc quelques désagréments pendant le déménagement.

Asmoday

Le 11 Décembre, Asmodée fête les 30 ans de Donjons et Dragon à l'Espace Clacquesin, à Malakoff.

Formule Dé et la F.F.F.Dé seront présents !

Un Circuit géant pour faire de l'initiation avec un GP de Malakoff.

Et pour les pros, sans doute un tournoi d'essais pour élire le pilote le plus rapide de Formule Dé.

Carnet rose

Emmanuel PAQUET alias "Jean Talue" et Isabelle BALLOT ont deux petits pilotes :

- Mélanie, 3kg 460 et 50 cm
- Benjamin, 2kg 540 et 50 cm.

toutes nos félicitations a l'heureux couple.

Anciens Masters



Undead



Lieu : Pantin au musée de l'automobile
Circuits : Magny Cours sous la pluie et Monaco sous le soleil.
Participants : 62
Podium : Undead, Grosboeuf et Alf Nielsen
Podium écurie :



Magic 69



Lieu : Tour Montparnasse
Circuits : Spa sous le soleil et Hockenheim sous le variable.
Participants : 108
Podium : Magic 69, Théo Jutto et Guy Ness
Podium écurie :



Sam Hu



Lieu : Aquaboulevard
Circuits : Silverstone sous la pluie et Estoril sous la pluie.
Participants : 174
Podium : Sam Hu, Slaine et Sibérian Express
Podium écurie :



Guy Ness



Lieu : Asnière
Circuits : Kyalami sous variable et Imola sous la pluie.
Participants : 155
Podium : Guy Ness, Speedball et AL1
Podium écurie : J-D Team, Jack Daniels et Zebra 3





Bart



Lieu : Asnière
Circuits : Magny Cours sous variable et Zandvoort 1 sous la pluie
Participants : 152
Podium : Bart, Chichille et Igor
Podium écurie : Jack Daniels, Firenze et Claude Bernard Team



Patrick Alesi



Lieu : Asnière
Circuits : Montréal sous variable et Long Beach sous le soleil.
Participants : 162
Podium : Patrick Alesi, Herr Kull et Chpasslassix
Podium écurie : Zen, Terminator et Desperados



Pancho Villa



Lieu : Boulogne Billancourt
Circuits : Suzuka sous le soleil et Monterey sous variable mouillée.
Participants : 153
Podium : Pancho Villa, Igor Bogdanov et Sam Hu
Podium écurie : Jack Daniels, Desperados et Manga O Sate



Steve Warson



Lieu : Boulogne Billancourt
Circuits : Sepang sous le soleil et Indianapolis sous le soleil.
Participants : 163
Podium : Steve Warson, Pachacutec et Rapido
Podium écurie : Zen, Prostate GP et Fabulous T34





Patrick Alesi



Lieu : Boulogne Billancourt
Circuits : Monaco sous le soleil et le circuit des 10 ans sous la pluie.
Participants : 207
Podium : Patrick Alesi, Pachacutec et David Kronenberg
Podium écurie :



Herr Kull



Lieu : Lieusaint
Circuits : Buenos Aires sous le soleil et Lexington sous le soleil.
Participants : 153
Podium : Herr Kull, Formulator et Taalmod
Podium écurie : Zen Racing, Fabulous T34 et Manga O Sate



Wim Van De Fiets



Lieu : Lieusaint
Circuits : Zhuhai sous la pluie et Portland sous variable mouillée.
Participants : 145
Podium : Wim Van De Fiets, Joe Black et Don Lope
Podium écurie : No Risk No Fun Racing, Die Wolltens et Zebra 3



Tête de série

A partir d'une moyenne de 6 classements, voici les têtes de série des 12èmes Masters

Les 6 classements, en 3 catégories

- ELO de l'année :

o ELO 2003-2004 (de novembre 2003 à octobre 2004)

o ELO 2003-2004 sans décote, pour ceux qui n'ont pas joué récemment.

- Masters :

o Masters 2001-2003, le dernier résultat, ça compte quand même !

o ELO Masters : le principe ELO appliqué aux 11 Masters (et sans décote bien sûr)

- Les Opens de l'année :

o Coupe de France 2004

o ELO des Masters & Opens 2003-2004

Ensuite on plafonne les classements à 50ème pour ceux qui sont au-delà et on fait la moyenne des classements !

Les têtes de série sont ainsi désignées, on ne garde évidemment que les pilotes qui sont inscrits !

	<h2>Wim Van de Fiets</h2>
	<p>Premier Master allemand, Wim est n°1 pour cela. Mais au simple calcul des places, il serait n°2 malgré son absence de la Coupe de France des Opens. 4^{ème} présence aux Masters cette année. Il s'est aussi bien sorti de l'open de Cologne avec une 8^{ème} place. (10.8 de rang moyen aux classements, mais bonus Master !)</p>
	<h2>Starsky</h2>
	<p>L'homme au yoyo, tête de série n°1 il y 2 ans et pas tête de série l'an passé ! Mais voilà, deux opens seulement cette saison pour une 2^{ème} place à Muhlouse et une 7^{ème} à Valréas ce qui lui permet d'être dans le top10 de tous les classements sauf l'ELO Masters. Pourtant, il est 5^{ème} au total des points sur les trois derniers Masters, avec 3 résultats aux alentours de la 20^{ème} place... Alors, la bonne année ? (10.8 de rang moyen, moins bien les 8.5 de Lou Ping l'an passé)</p>
	<h2>Alf Nielsen</h2>
	<p>Numéro 14 en 2002, le vieux danois revient encore plus fort : il gagne cette année la Coupe de France des Opens : 3^{ème} à Valréas, 5^{ème} à Pacé, 8^{ème} à Muhlouse. Ses Masters n'ont jamais été son point fort (malgré une 3^{ème} place en... 1992), mais sait-on jamais, cette saison tout lui réussit ! (13.0 de moyenne).</p>



	<h2 style="text-align: center;">Ayrton Airdebrest</h2>
	<p>Une peur du titre à l'Open de Muhlouse où il craque dans la dernière course. 5^{ème} au Méga, 5^{ème} à Muhlouse, 5^{ème} à Valréas, 8^{ème} à Pacé : belle régularité. Son passé aux Masters est son handicap dans les classements... Trois Masters, tous entre la 21^{ème} et la 40^{ème} place. (15.7 de moyenne, 2^{ème} de la Coupe de France des Opens).</p>

	<h2 style="text-align: center;">Faisan Patros</h2>
	<p>En tête du classement ELO, 3^{ème} de la coupe de France des Opens, Patros serait beaucoup mieux classé s'il réussissait... ses Masters ! Un seul TOP50 (48^{ème} ...) en 6 participations, cela plombe forcément ses statistiques ! Mais c'est la bonne saison pour enfin réussir... (18.3)</p>

	<h2 style="text-align: center;">Des Six Dés</h2>
	<p>Lui, il est bien incrusté dans les têtes de série, c'est sa 3^{ème} de suite ! Le N°1 belge (!) est tout simplement le meilleur scoreur sur le total des trois derniers Masters : 12^{ème}, 14^{ème} et 9^{ème} en trois participations, on peut appeler cela de la régularité au plus haut niveau ! Une Coupe de France moyenne cette année (22^{ème} en 2 participations) et toujours pas de championnat, en attendant bien sûr l'Open de Bruxelles ! (19.0 de moyenne).</p>

	<h2 style="text-align: center;">Don Lope</h2>
	<p>Placé mais pas gagnant, c'est la méthode « C.Z.P. »... Et cela rapporte tout de même pas mal de points... 2^{ème} au Méga-Open, 3^{ème} à Muhlouse & Pacé, il rate Valréas & Cologne(normal, K.Gû y a réussi) et termine juste hors du podium de la Coupe de France (20.2)</p>

	<h2 style="text-align: center;">Khan Gû</h2>
	<p>Vice-champion de Valréas & à Cologne, elle fait de la Plate-Bandite... Bon, pas en réussite aux Masters 2003, mais cela peut changer... Faut pas le dire, mais elle est toujours N°1 du classement f... (22.3)</p>



	<h2 style="text-align: center;">Legosbo</h2>
	<p>Le tenant de Valréas, même s'il a raté son open de Pacé, ce qui le fait descendre... Il vient à peine de reprendre un nouveau championnat à Aix-Marseille. (25.8 de moyenne, 1^{er} à l'ELO Masters & Opens).</p>

	<h2 style="text-align: center;">The Swing</h2>
	<p>Déjà la 2^{ème} tête de série des allemands, ce serait même la 3^{ème} si le vice-Master Joe Black avait pu venir cette année. 4^{ème} aux Masters 2003, The Swing a pris la 9^{ème} place à Cologne. Pas de coupe de France non plus... (25.3)</p>

	<h2 style="text-align: center;">Yellow Schumarine</h2>
	<p>10^{ème} à Muhlouse, son seul open de l'année. Pas de championnat, mais une grande régularité : 6 participations aux Masters, toujours dans le premier tiers, et 6^{ème} l'an passé, son meilleur résultat. (26.3)</p>

	<h2 style="text-align: center;">Rapido</h2>
	<p>Absent des opens cette saison, Rapido reste sur 6 belles performances de suite aux Masters, parmi les 30 premiers chaque année depuis 1998. (26.3)</p>



	<h2 style="text-align: center;">Démon Gnak</h2>
	<p>Retour du lapon parmi les têtes de séries, et retour in extremis grâce à une victoire à Pacé quelques semaines avant l'Open... Et un lobbying pour que ces résultats soient intégrés dans les calculs. (26.8)</p>
	<h2 style="text-align: center;">Flash</h2>
	<p>4^{ème} à Muhlouse, 21^{ème} à Valréas & 13^{ème} à Pacé, Flash prend la 6^{ème} place de la Coupe de France. Il a aussi terminé 33^{ème} des Masters ces deux dernières années. A suivre. (27.2)</p>
	<h2 style="text-align: center;">J.P. Position</h2>
	<p>Toujours là l'amateur (sérieux dans la déconne !) malgré son déménagements à Toulouse et la création très prochaine d'un nouveau championnat. 66^{ème}, 6^{ème} & 18^{ème} des trois derniers Masters, cela le place 6^{ème} au cumul des trois, pas mal... 5^{ème} à Angers, 10^{ème} à Valréas, il a par contre raté son retour à Pacé (27.2)</p>
	<h2 style="text-align: center;">Formulator</h2>
	<p>Un des dinosaures du jeu (10 participations en 11 Masters !) est toujours dans les favoris. Trois fois dans le TOP 5 ces 5 dernières années, sa faible participation aux Opens (un seul, 13^{ème} à Muhlouse) l'empêche de monter plus haut, d'autant que sur Bordeaux, sa domination n'est plus la même que par le passé... (27.5)</p>
	<h2 style="text-align: center;">John Connor</h2>
	<p>Plus jeune vainqueur d'Open (pas encore 12 ans à Cologne, fin septembre) cela lui permet de rentrer dans les têtes de série des Masters. Trois fois (sur 5) dans le TOP 50 des Masters, il est assez régulier, même si l'absence de championnat est dommage... (28.0)</p>

	<h2>Lafouille</h2>
	<p>Dans la catégorie 'Dinosaures', en voici un pas raté ! 3^{ème} du Méga Open, son seul open de l'année, Lafouille, vice-Master en 1994 (...) est un routier de tous les circuits historiques... ça tombe bien pour lui, Spa & Melbourne en sont (29.8)</p>

	<h2>Ole O'Jumper</h2>
	<p>Un des rares allemands à n'avoir pas brillé l'an passé (70^{ème} quand même), il a assuré une belle 6^{ème} place à l'Open de Cologne qui lui permet de se placer parmi les têtes de série... (29.8)</p>

	<h2>Joe Dalton</h2>
	<p>N°4 il y a deux ans, Joe avait disparu l'an passé à l'occasion de son arrivée dans le championnat de Lieusaint, sa technique 'passe ou casse' étant plus dans la 2^{ème} catégorie... Cette saison, il a gagné le Méga Open et reste sur une 29^{ème} place aux Masters, 4^{ème} à Angers et 19^{ème} à Valréas (30.7)</p>

<h2>Les Absents :</h2>	
<p>Joe Black : le vice-Master aurait été tête de série n°9 s'il avait été là... (23.5) Patrick Alesi : le double Master, on ne désespère pas de le revoir de temps en temps... (41.7, 47^{ème}) Pancho Villa, Steve Warson, Guy Ness, Bart, Magic 69 : Des anciens Masters dont l'activité à Formule Dé est maintenant limitée, voir arrêtée...</p>	

<h2>Les 'Juste dehors' :</h2>	
<p>Sam Hu : 22^{ème} du classement, le bhoutanais est exilé dans un sud-ouest actuellement sans championnat (31.2) Tacharette : 23^{ème} du classement, et 3^{ème} au total des derniers Masters... (31.3) Herr Kull : 25^{ème} quand même, le retraité partiel... (31.8) Zuff : 27^{ème}, il sera là mais ne jouera pas cette année. (32.0) Lou Ping : 27^{ème} seulement, la tête n°1 de l'année passée (32.5)</p>	

Dictionnaire Masters

Français	English
Pilote	Driver
Joueur	Player
Pseudo	Nick Name
Voiture	Car
Circuit	Track
Ligne droite	Straights
Virage	Corners
Arrêt	stop
Gauche	Left
Droite	Right
Milieu	Center
Case	Space
Stand	Pit / Box
Ligne des stands	Pit Lane
Départ	Start
Premier tour	First lap
Second tour	Second lap
Troisième tour	Third turn
Arrivée	Finish
Météo	Weather
Pluie	Rain
Variable	Changeable
Soleil	Sun
Temporaire	Temporary
Définitif	Final
Piste mouillée	Track dry
Piste sèche	Track wet
Config	Gearshift
Points de vie	Points of life
Pneus	Tires
Type de pneu	Type of tire
Pneu Tendre	Soft tires
Usagé	Worn
Pneu Dur	Hard tires
Pneu Pluie	Rain tires
Frein	Brakes
Consommation	Gas
Carrosserie	Body
Moteur	Engine
Tenue de route	Handling
Stands	Pit
Point au stand	Points in Pit
Tableau de bord	Gear box
Manette	shifter
Vitesse	Gear
Première	First
Seconde	Second
troisième	third
Quatrième	Fourth
Cinquième	Fifth
Sixième	Sixth
Sur-régime	over-revving

Course	Race
Déplacement	Move
Aspiration	slipstreaming
Glissade	Sliding
Bonus tendre	Moving bonus
Sortie de virage	Overshooting
Accrochage	Collision
Muret	Wall
Blocage	Blocking
Freinage	Braking
Casse moteur	Engine blows
Inertie	Inertia
Tête à queue	spinout:
Calage	False start / Stall
Super départ	Fast start
Test	Test
Test aggravé	Aggravated test
Dé Noir	Black die
Autocollant	Sticker
Case dangereuse	Dangerous space
Elimination	Elimination
Arrêt au stand	pit stop
Arrêt cours	Quick pit stop
Réussit ☺	Successful ☺
Raté ☹	Missed ☹
Arrêt long	Long pit stop
Je récupère ...	I recover...
Tête de course	Head of race
Essais	Timed Trial
Séance	Session
Temps	Timed
Minute	Minute
Seconde	Second
Chronomètre	Watch
Coups	Rolls
Main	Hand
Erreur	Error
Pole absolue	Absolute pole
Nombre	Number
Zéro	Zero
Un	One
Deux	Two
Trois	Three
Quatre	Four
Cinq	Five
Six	Six
Sept	Seven
Huit	Eight
Neuf	Nine
Dix	Ten
Onze	Eleven

Douze	Twelve
Treize	Thirteen
Quatorze	Fourteen
Quinze	Fifteen
Seize	Sixteen
Dix-sept	Seventeen
Dix-huit	Eighteen
Dix-neuf	Nineteen
Vingt	Twenty
Vingt un	Twenty one
Vingt-deux	Twenty Two
Vingt-trois	Twenty Three
Vingt-quatre	Twenty Four
Vingt-cinq	Twenty Five
Vingt-six	Twenty Six
Vingt-sept	Twenty Seven
Vingt-huit	Twenty Eight
Vingt-neuf	Twenty Nine
Trente	Thirty
Expression	Expression
Oui	Yes
Non	No
Yes !!!	Yes !!!
Bien joué !	Played well !
Beau coup !	Beautiful blow
Enculé !	Asshole !
Ca passe !	Come on !
Ca casse !	Oops !
Ca se tente !	I'm going for it
Ca rentre !	It's in!
Ca plante !	I missed!
Ca sort !	It's out!
Merde !	Shit !
Pas de chance	No the chance
A toi de jouer.	With you to play
Tu as joué ?	You played?
Tu as oublié de rayer tes PdV sur ta config !	You forgot to stripe your PdV on your Gearshift !
Manette ! Tu dois rejouer.	Lever ! You must Re-play.
Je suis éliminé !	I am eliminated !
Français	Froggy
Rosbif	English
Pause cigarette	Cigarette pauses
Pause bouffe	Pause puffs out
Faire Pipi	To make Wee
Couler un bronze	to go to shit

La FD attitude

Voici un petit tour des délires des joueurs de Formule Dé lors des Masters et des Open.

Lors de mes débuts à la compétition de FD, la seule particularité était d'avoir des feuilles de config originales ainsi que des voitures introuvables dans le commerce ou que certains joueurs arboraient comme des paons leurs T-shirts des premiers Masters.

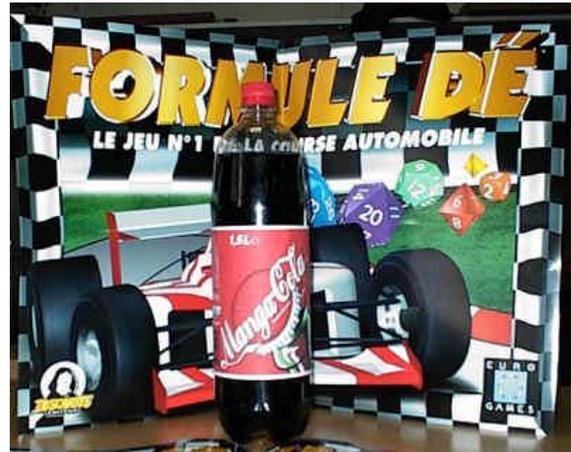


Il y avait bien Alf Nielsen qui mettait de l'animation avec son tour de chauffe pour les essais ou l'utilisation d'un gant plastique jetable pour lancer le dé noir d'arrêt court.

Mais un jour, il y eu l'idée de créer des chemises pour son écurie Manga O Saté qui a révolutionné l'ambiance de FD. Cette idée fut reprise par un nombre impressionnant d'écuries jusqu'à la délirante écurie bretonne en combinaison et casque.



Manga O Saté continua son délire en créant de nouveaux produits comme le Manga Cola, calendrier ou même les layettes pour bébé. Il devrait même lancer, sous licence, la Mangaspirine.



L'autre innovation de Manga O Saté, fut le Manga Bar avec ses apéritifs d'origines douteuses ou ses alcools exotiques. Mais comme quelques uns en abusèrent, ils créaient le Manga Bar Trophée qui récompense celui qui se fait le plus remarqué lors de la soirée qui suit par son comportement éthylique. Un article a été consacré à ce sujet dans le numéro 1.



Il y eut aussi comme délire Mangassienne, les Manga-dollars qui servaient à parier sur n'importe quoi.

L'autre idée de génie fut inventée par Démon Gnak, c'était le sponsoring de son essence de phoque : Artic Power.

Lancé au Masters 2002, le résultat fut assez décevant, un troisième place en écurie pour l'une des dizaines d'écuries sponsorisées.

Mais de cette simple idée qui aurait pu rester un délire d'un week-end, il la transformât en coup de maître au Masters suivant en inventant les stands 3D affiche de pub.



Il y a eu aussi le maraboutage d'un autre joueur contre des mangadollars trébuchants.



Mais continuant son délire il créa, avec Ayrton Airdebrest, le groupe les Polemen qui se donnent en représentation sur les différents open français avec leurs célèbres tubes comme "Les p'tites bites" ou "le fracasseur des somfier abras".



Un coup de chapeau à Javel116 lors des derniers Masters. Au lieu de se déplacer pour savoir où en étaient leur coéquipier, ils indiquaient régulièrement leur position avec leur évolution grâce à des panneaux d'affichages digne de la Formule 1.



En attendant les prochains délires des joueurs de FD ...

Après une investigation en caméra cachée, il semblerait que quelque chose de gros se prépare pour les Masters sachant que les deux principaux antagonistes sont Alf Nielsen et Démon Gnak.



Interview de l'arbitre

Nouveauté 2004, un arbitre officiel, pourquoi ? Interrogeons l'arbitre lui-même.

FéDé Magazine : Bonjour Zuff.

Zuff : Bonjour Zuff.

FM : Comment je te tiens sous la main, je vais te poser quelques questions. La première pourquoi un arbitre ?

Z : Parce que je me suis porté volontaire. J'ai remarqué lors des deux derniers Masters que dès qu'il y avait un doute sur les règles, les joueurs des tables se trouvant à côté de la mienne n'hésitaient pas à me demander alors que les joueurs éloignés se débrouillaient entre eux.

D'un autre côté, après le travail fourni pour faire le livret de règles des Masters pour éviter des discussions interminables sur l'interprétation des règles comme il y avait quelques années, la mise en place d'un arbitre était la suite logique des choses.

FM : Il y avait le Conseil des Sages aux Masters précédents !

Z : Oui, et il continue d'exister mais ne travaille plus qu'une semaine par an pour trancher les cas non précisés dans le livret des règles Masters comme ça été le cas cette année avec l'inertie dans les stands.

Et, en tant qu'arbitre, je DOIS faire appelle au CdS si le cas litigieux n'est pas prévu dans le règlement. On garde le second rôle du CdS qui est de trancher sur un cas non prévu aux règles lors des Masters. Mon principal rôle est d'expliquer les règles pour ceux qui ne maîtrisent pas parfaitement les quarante pages de règles.

FM : Pourquoi il y a toujours la règle de "Manette qui fait foi" tant détestée par les joueurs ?

Z : D'une part, Laurent Lavaur est pour les règles dures. Deuxièmement, le CdS n'a rien trouvé comme règle de substitut qui fasse l'unanimité de ses membres.

Personnellement, je suis pour le durcissement de la règle, avec le principe de : "Voiture posée, voiture jouée".

Je tiens à préciser que la règle précise que si personne ne fait de remarque pendant le tour de jeu, le coup est validé. Il suffit juste de remettre la manette en conformité après que le joueur suivant ai lancé le dé. Donc c'est aux joueurs autour de la table de décider de sanctionner l'erreur ou pas mais au lieu que cela se fasse à l'unanimité, il suffit

qu'un joueur décide d'appliquer et toute la table doit s'y plier.

Si vous ne voulez pas sanctionner une erreur de manette, il suffit de FERMER SA GUEULE.

Avec le temps et en Open, je signale l'erreur dès le lancer de dé du joueur suivant.

Ce qui permet de moduler la règle en étant plus cool le premier tour mais strict sur le dernier tour ; où la règle de la manette prend son importance au niveau stress car même avec plusieurs coups d'avance, l'erreur de manette peut intervenir et faire perdre un titre.

FM : C'est quand même dommage de se faire éliminer pour une erreur de manette alors qu'on a fait plusieurs centaines de kilomètres alors que ce n'est qu'un jeu et les joueurs sont là pour jouer.

Z : Oui mais l'un des plaisirs de jouer est de gagner et les Masters ont un certain prestige qui se mérite. Que dira t-on si un joueur gagne les Masters alors qu'on lui à refait jouer son coup après une erreur de manette ?

Et il ne faut pas oublier que Formule Dé prend sa vraie dimension dans la compétition que ce soit en championnat qu'en Open et Masters. Ce n'est pas un jeu qu'on sort de temps en temps pour faire une partie mais bien un jeu qui prend sa dimension dans le cadre de tournois acharnés.

J'ai un article que j'ai récupéré au fond de ma poubelle électronique sur ce sujet qui sortira peut être un jour.

FM : Autre nouveauté pour cette année, une séance par circuit.

Z : Il fallait trouver une solution pour caser deux GP très longs. La volonté du triumvirat des Masters était de proposer LA nouveauté 2004 que sont la sortie de Bahreïn et Shanghai. Après le test du système de la séance d'essais unique avec la seconde en quitte ou double lors du Méga-open, on a pu remarquer que cela fonctionnait bien auprès des essayistes de FD et permet pour ceux qui détestent les essais de ne faire qu'une séance. Même si Bahreïn et Shanghai ne seront pas aux Masters, on a gardé la formule de la séance renouvelable.

FM : Bon courage en espérant que vous n'aurez pas trop de problèmes à résoudre.

Z : Merci. De toute façon, il y aura toujours une merde au niveau informatique.

LUCKY LUKE

On peut affirmer sans problème que Lucky Luke est LE phénomène de Formule Dé.

Lucky Luke est la terreur des arbitres d'essais. Même si depuis 2 ans il s'est mis aux pneus tendres, ce qui lui a permis de gagner une minute, il fait encore ses séances autour de quatre minutes.

Beaucoup d'arbitres ont tendance à s'endormir lors de ses séances mais il faut rester vigilant car vers les derniers coups, il a tendance à utiliser sa deuxième main pour voir si vous êtes toujours éveillé.



Il rentre pile mais vérifie s'il n'y a pas d'autre solution.

Pour la course, l'avoir à sa table est promesse d'une partie longue, très très longue ...

Lucky Luke, lorsqu'il doit jouer, compte une première fois, case par case, pour voir où cela le mène. Puis recommence à zéro pour le second couloir et ainsi de suite. Après avoir vérifié toutes les possibilités (5 à 6 comptages), il choisit sa vitesse et lance le dé ...

Puis il recommence à compter les différentes possibilités pour voir s'il en avait pas oublié une (rajouter 5 à 6 comptages case par case).

Après avoir posé sa voiture, il recompte une ou deux fois pour être vraiment sûr qu'il n'a pas oublié une possibilité.

Vous pourrez me dire que les débutants ont tendance à faire ça, mais lui ça fait plus 10 ans qu'il joue.

Autre caractéristique de notre cher Lucky Luke : c'est de ne prendre aucun risque car les autres vont casser et donc il sera dans les points. Il est capable de faire trois tours de circuit en quatrième maximum s'il devient sursitaire moteur au premier tour.

Heureusement qu'il part avec char d'assaut : six Pneus Tendres, trois points dans chacune des autres caractéristiques et un point stand quel que soit le circuit.

Et cela ne c'est pas arrangé avec le dernier barème de notation de la F1.

Et dire qu'il a déjà gagné des courses (2 en open, il ne faut pas abuser quand même) peut vous paraître incongru mais par un heureux hasard, la pluie et le circuit qui correspond à sa config, il peut surprendre tout le monde.

Beaucoup de joueurs préfèrent casser devant lui que finir la course derrière sa voiture balai.

Mais c'est grâce à ses défauts que Lucky Luke apporte son charme à un Open de FD.

Lucky Luke représente une barre psychologique à battre car finir derrière lui vous apporte moqueries et railleries de vos petits camarades d'Open.



Guy Ness peut vous en parler car il a subi ça pendant plusieurs années.

Finissons par une touche positive. Il faut reconnaître qu'il s'occupe très bien de Sophie, la fille d'AL1.



Vous comprendrez mieux lors du prochain numéro comment AL1 est un père indigne qui laisse sa fille dans un coin pour s'entraîner aux essais.

Zuff

Le placement

Nous allons voir dans cet article, les bases de Formule Dé.

L'un des premiers principes de jeux à connaître à Formule Dé est le placement de sa voiture. Nous allons vous montrer les principes de bases.

Comme en Formule 1, il existe des trajectoires propres et dès que vous sortez de ses trajectoires, vous risquez d'abîmer votre voiture.

Le placement en ligne droite

C'est le premier des placements à connaître. Et dire qu'il y a encore des joueurs expérimentés qui commettent encore des bourdes (Rassure toi Gigi, on ne va pas donner ton nom !).



Les voitures bleue et rouge se présentent devant un virage à deux arrêts.

En quatrième, seul onze ou douze rentre. Avec les pneus tendres, le dix passe mais que faire sur un neuf.

Pour la voiture rouge, seul les cases A, B, C sont possibles. Et toutes les cases se trouvent à deux cases de l'entrée du virage.

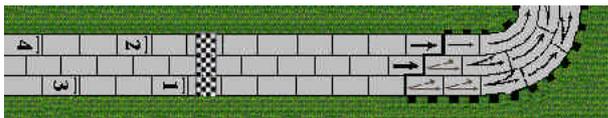
Alors que la voiture bleue, a comme cases : A, D, E. Elles se trouvent respectivement à 2, 3 et 4 cases de l'entrée de virage. En se plaçant en E, Bleue gagne deux cases de débattement qui seront gagnées sur la sortie et donc des pneus économisés sur la voiture.

Nota : Si c'était un virage à un arrêt et que les voitures peuvent payer la sortie, la voiture rouge serait mieux placée. FD n'est pas simple !

Le Départ

Le premier principe de placement s'applique directement dans le cas du départ. Comme en Formule Un, le couloir de la pole est mieux placé que le couloir du second.

Reprenons notre exemple avec une ligne de départ.



Dans le cas de la pole, si la voiture ne réussit pas à rentrer, elle pourra toujours se dégager sur la gauche de la piste.

Maintenant pour le second, aucune chance de rentrer en deux coups. Donc il faut essayer de se

placer le mieux possible pour la rentrée en trois coups.

Si au premier coup, il va tout droit ou qu'il se rabat à droite, il reste à la même distance pour rentrer dans le virage. Mais pour le second coup, il sera mieux placé s'il a été à droite car il pourra déboîter cette fois ci vers la gauche pour se positionner à distance voulue de l'entrée de virage.

Nous avons vu ici le cas le plus simple de départ, mais sur d'autres circuits, il faut savoir à quel moment il faut se rabattre. Car si vous devez doubler une voiture se trouve devant vous, vous perdez une case si vous êtes dans le couloir de la pole alors que dans le couloir du second, il suffit de ne pas se rabattre pour ne pas perdre de case.

Le passage de virage à virage

Il existe quelques petits pièges de placement lors des passages de virage à virage.

Pour cela il faut identifier le type de ligne droite. Il



existe deux types : Les lignes droites en V propice au pif-paf et les lignes droites en //.

Vous reconnaissez la ligne droite d'Old Pit Straight de Kyalami, nous sommes ici dans LE classique de la ligne en //.

- Le placement C, permet de jouer en premier mais en cas de plantage devant le virage, pas de sortie de secours pour allonger sa trajectoire.

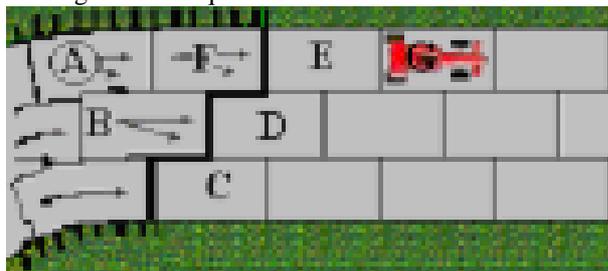
- Le placement A a comme gros inconvénient, c'est qu'il joue déjà dernier des trois cases de bout de virage. Mais, en plus, si une voiture plante le virage, cela lui demande une case de plus pour pouvoir la contourner.

- A l'inverse, le placement B avec ses deux cases de sortie peu d'une part éviter une voiture bouchon mais en plus au cas où elle pourrait s'en servir pour gagner une case sur un gros chiffre.

En écrivant l'article, le cas c'est présenté sur FD Web à l'identique, et j'ai découvert que dans ce cas là, la case B empêche un joueur derrière vous de pouvoir sortir sur un gros chiffre et doit faire l'extérieur, ce qui diminue fortement ses chances de rentrée dans le virage suivant.

Le Pif Paf

Autre grand classique de Formule Dé.



Pour arriver à la place de voiture rouge lorsque vous êtes sur la case A, il existe trois possibilités :

- soit en trois mouvements : F, E et G.
- soit en quatre mouvements : F, D, E et G.
- soit en cinq mouvements : B, C, D, E et G.

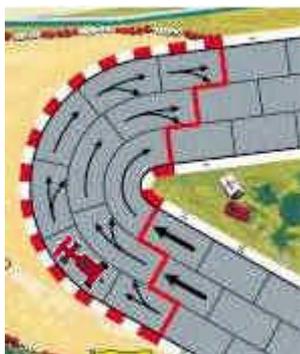
Ce placement est avant tout pour réduire la rentrée dans le virage suivant.

Dans le cas d'une ligne droite en V, la case A, B et C soit à la même distance de l'entrée du virage suivant.

Attention, ne vous mettez pas obligatoirement sur la case qui vous fait rentrer en lorsque vous êtes avec trois ou quatre voitures dans le même coups car celles ci vont vous boucher le virage et vous serez obliger de perdre un coups.

La case Lou Ping

Spécialité du mercenaire Lou Ping, la seconde case extérieur d'un virage présente deux avantages pour un inconvénient.



Le premier avantage, consiste à réduire le virage aux joueurs qui jouent derrière vous dans le même coup de jeu. Ce placement raccourci entre une à deux cases. Si un joueur c'est placé sans compter ce paramètre, il peut être obligé de passer une vitesse inférieure et perdre un coup ou de risquer le bac à gravier. Et ceci sans la compensation de l'aspiration qui fait rentrer dans le virage.

La première case extérieure réduit généralement une case de plus mais donne le gros avantage de l'aspiration et il faut donc regarder si les joueurs n'ont plus de frein pour se placer sur cette case.

L'autre avantage est que vous pouvez moduler votre prochain placement suivant que vous prenez la corde ou l'extérieur.

L'inconvénient est que par rapport aux autres placements possibles, vous perdez des cases et donc des chances de rentrer dans le prochain virage.

Donc à privilégier lorsque vous êtes sur de ne pas rentrer dans le prochain virage.

Voici un petit tour d'horizon des classiques des placements, cet article ne se veut pas être un catalogues de toutes les stratégie de placement mais seulement un guide d'introduction au placement à Formule Dé.

Zuff

Le Manga Bar
présente

Les Poles Men
en concert

Les 24 heures de Villebon

La première édition des 24 heures de Villebon sur Yvette eu lieue le week-end du 28 et 29 août.

Reception

Un coup de chapeau pour l'accueil des Ludovores qui nous ont sortis le tapis rouge, car après accords avec la FFFDÉ d'organiser un 24 heures "sérieux", il avait décider de faire une WE jeux autour de la voiture : 6 ordinateurs en réseaux qui devait se connecter à une LAN, problème informatique oblige (comme d'hab, il y a que des glandeurs dans l'informatique), se résuma à des parties entre personnes présentes mais d'une utilité non négligeable comme j'en parlerai un peu plus tard. Ils avaient aussi installé un circuit de voitures électriques, un Carabande de trois boîtes et la Ludothèque de Palaiseau avait apporté un stock de jeux tournant autour de la voiture.



Les pilotes en course

Douze candidats étaient présents :

- Tacharette et Plate Bande pour la Ludoteam,
- AL1 et Zuff pour la PVPFFFDÉ (Président, Vice-Président de la Fédération Française de Formule Dé),
- Mouloud Moulodé et Gopal Beram pour l'Artic O Sate,
- Win O Line et Jeannot Es Gravier pour les Skutts,
- Joli Torax et Chess Turbotmat pour la Victor Team
- Pac Man et Moumoune pour les Ludovores.



Les essais

Les malades des essais, je n'ai pas besoin de donner les noms, décidèrent qu'il fallait faire les essais sur le circuit dimensionné. Après une petite demi-heure d'entraînement, il était clair qu'ils pouvaient descendre au-dessous de la minute.

Après cela il a fallu une autre demi-heure pour savoir comment faire les essais et à quoi cela allait servir, il était clair que le stand bleu était mieux que les autres, donc le choix des stands allait se faire suivant le cumul des séances d'essais des deux pilotes de l'écurie et que le choix de place sur la grille de départ, moins important, était à l'inverse du classement essais.

Plate Bande passe le premier et fait une séance en 14 mais au dessus de la minute, pas assez pour lui et recommence pour faire 18 en 1'30"41 (4 de sortie).

Mouloud Moulodé passe derrière et fait une séance en 15 en 1'02 pense qu'il peut faire sous la minute l'annule et recommence pour une seconde séance, résultats des courses : 17 en 1'26"84

AL1 fait 14 en 1'02"34 et préfère garder sa séance. Tacharette réussit à être le seul "officiel" en dessous de la minute avec un 13 coups en 56'37.

Les autres joueurs, les "normaux", font tranquillement leur séance.

Zuff assure sa séance pour que les PVPFFFDÉ finissent première écurie des essais et purent donc choisir les stands blancs.

Skutts est 2° et choisit le bleu.

Ludoteam 3° choisit le blanc (6 écuries, donc 1 stand doublé), puis les Artic O Sate, Victor Team et les Ludovores.

Classement Essais

Cl	Pilote	Total	Chrono
1	Tacharette	13	0'56"37
2	AL1	14	1'02"34
3	Zuff	14	1'33"59
4	Win O'Line	14	1'34"12
5	Gopal Beram	15	1'42"19
6	Jannot Es Gravier	16	2'10"06
7	Mouloude Moulode	17	1'26"84
8	Plate Bande	18	1'30"41
9	Joly Thorax	18	2'54"07
10	Moumoune	18	3'00"81
11	Chess Turbotmat	20	1'56"27
12	Pac Man	22	2'35"16

La Course

Voici comment si vous étiez en direct mais en différé, le commentaturage de la course :

15 h 15 : Début de la course.

16 h 11 : Premier tête à queue dans le "2 arrêts" pour Win O Line qui perd sa 2^e carrosserie : il est imité quelques instants plus tard par Gopal Beram (qui avait 'fini' Win) et Chess Turbo. Ces trois premières tenues de route (posées, selon le règlement, au moment des têtes à queue) sonnent le glas des espoirs des Artic O Sate et de Moumoune qui avaient pris le pari de partir sursitaires tenue de route : une tenue de route obligatoire pour presque toute la course (car les tenues de route ne sont déplacées qu'au bout de 20 poses, et surtout en cas d'abandon sur la même case, une autre tenue de route s'ajoute à la première). [Au milieu de la nuit, la règle sera modifiée].

16 h 15 : PacMan pour les ludovaures est seul en tête dans le 5^{ème} virage du premier tour

16 h 17 : deuxième et troisième têtes à queue de Gopal Beram et Chess Turbo Mat : avec 3 tenues de route sur la piste, il y en a une d'obligatoire !

16 h 38 : PacMan finit le premier tour

16 h 40 : PacMan en tête à queue dans le 1^{er} virage du deuxième tour

16 h 45 : Tacharette passe logiquement en tête alors que PacMan redémarre pour un tour de galère

16 h 50 : Jolitorax seul en tête dans le 2^{ème} virage du deuxième tour

16 h 53 : Plate Bande est le premier à passer aux stands...

17 h 25 : les têtes à queue arrivent au stand, Jolitorax est dans le dernier virage... de son 2^{ème} tour !

17 h 31 : Jolitorax passe la ligne pour la deuxième fois

18 h 20 : Voulant rentrer aux stands en fin de 3^{ème} tour, Jolitorax plante à une case...

18 h 25 : Tacharette aux stands comme Jolitorax

18 h 40 : Long arrêt de Jolitorax (3 tours), Tacharette ressort devant

19 h 23 : 2^{ème} tête à queue de Win O Line

19 h 33 : tête à queue de Plate Bande, alors 2^{ème} derrière son coéquipier...

19 h 43 : 2^{ème} tête à queue de Moumoune

20 h 14 : Tacharette en tête à queue en tête... une malédiction prend forme...

20 h 39 : Mouloud tente la TdR juste avant la nuit et s'en sort.

21 h 40 : Jolitorax largement en tête casse son moteur en fin de sixième tour.

22 h 05 : Malgré quelques coups perdus, Jolitorax est toujours en tête lors de son passage aux stands...

22 h 15 : Mouloud tente la TdR pendant la nuit et ne s'en sort pas.

23 h 23 : Pac Man casse sur carro après une agression de Joli Torax, seul les PVP FFFDÉ n'ont pas fait de Tête à queue.

0 h 15 : Zuff part se coucher en laissant à AL1 les deux voitures en tête de course mais dans un piteux état.

1 h 30 : changement de règle sur les tenues de route

1 h 45 : 20^{ème} TdR

1 h 58 : Tacharette passe en tête !

3 h 25 : 4^{ème} tête à queue de Moumoune

4 h 20 : changement de règle sur la config : modif pour 3 coups ou pour 0 coup mais 2 PV perdus pour 1 gagné.

4 h 55 : Non rien, Tacharette se balade devant... les VPV FFFDÉ maintiennent les places sur le podium mais de plus en plus loin...

4 h 56 : "Le leader se dégonfle" selon radio Artic O Sate

7 h 00 : le jour se lève, Tacharette est dans son 14^{ème} tour avec quelques coups d'avance sur Jolitorax poursuivi par les VPV FFFDÉ alors que Plate Bande est 5^{ème} aux stands avec un tour plein d'avance sur Jeannot 6^{ème}.

7 h 25 : AL1 : "Maisheu ! c'est l'autre qui me perturbe à passer entre mes voitures devant."

8 h 10 : (Mouloud) "je m'arrête et je dors 4 heures." (Gopal) "ok, je te réveille à midi et je vais dormir, tu me réveilleras à 14 heures, ça me fera 4 heures de sommeil aussi." (Mouloud) "4 heures ? tu dors vite toi".

9 h 00 : Zuff casse les deux voitures coup sur coup sur moteur, les moteurs PVP FFFDÉ régler pour tourner de nuit ne supporteront pas la remontée de chaleur et plus aucune voiture n'a fait de tête à queue.

De 9 h 00 à 15 h 00, désertion des commentateurs mais cela ressemble beaucoup à une course de Formule 1 mais au lieu de Schumi, c'est Tacharette.

14 h 50 : après 23 h 40 de course, Tacharette gagne en 20 tours.



Plate Bande, comme à son habitude, réfléchit.

Classement Final "pilote"				
Cl	Pilote	Tours	Temps	TàQ
1	Tacharette	20	23 h 39	1
2	Joli Thorax	20	24 h 10	1
3	Plate Bande	20	24 h 14	3
4	Zuff	19	24 h 08	3
5	Chess Turbomat	19	24 h 10	3
6	AL1	19	24 h 14	2
7	Mouloud Moulodé	19	24 h 17	4
8	Gopal Beram	18	23 h 58	4
9	Jeannot Es Gravier	18	24 h 16	5
10	Win O Line	17	23 h 44	2
11	Pac Man	17	23 h 53	2
12	Moumoune	17	23 h 58	5

34 têtes à queue au total.



Remise des trophée par Moumoune.

Classement Final "Ecurie" :

- 1 : Ludoteam
- 2 : Victor Team
- 3 : PVP FFFDé
- 4 : Artic O Sate
- 5 : Skutt
- 6 : Les Ludovores



Le président, comme à son habitude, boit.

Débriefing

Même si les règles fonctionnent bien dans l'ensemble, il reste encore des réglages à faire. Entre autre, au niveau des cases dangereuses.

La FFFDé va faire de son possible pour soutenir l'initiative des Ludovores pour que ce type de compétition se retrouve au calendrier de la FFFDé. Une commission "Formule Dé Endurance" doit être créé mais deux des futurs membres, les Artic O Sate, doivent d'abords monter la commission "Sérieux dans la déconne !".

Au niveau joueur, il est clair que l'on a encore trop tendance à courir un 24 heures comme si c'était un GP de FD. Personnellement, pour essayer une remontée, je n'ai pas voulu rester un tour de plus pour partir avec 3 moteurs. Cela peut paraître long de rester 3 à 4 tours au stand mais qu'est-ce que ça représente par rapport à plus de 200 coups de jeu. Il faut savoir qu'un tête à queue représente entre 4 (entrée des stands) à 15 coups (premier virage).

Faut-il passer à 30 points avec 3 points récupérables par tour pour essayer d'avoir des stratégies de course différentes ? La commission "Formule Dé Endurance" à du boulot sur la planche pour mettre ça au point.

L'idée d'activité autour des 24 heures a été une bonne idée car elle permet que les joueurs puissent s'occuper lorsqu'ils ne sont pas en course.

On a même vu des joueurs qui jouaient à des courses de voitures sur ordinateur entre chaque coup de jeu.



Et encore un grand bravo pour leur motivation à Eric et Isabelle et pour le travail effectué, vous pourrez voir leur travail aux Masters.

En attendant le nouveau circuit pour l'année prochaine ...

Aux dernières infos, les seconds 24 heures de Villebon auront lieu le troisième week-end de septembre.

Open de Pacé

L'open "Galette Saucisse" est un Open d'alcooliques et donc le vainqueur ne surprendra pas beaucoup de monde : Démon Gnak.

On peut se féliciter d'un certain renouveau avec cinq nouveaux sur les trente-huit pilotes présents.

19 rescapés pour Magny Cours et 24 sur le Bocage.

Le groupe les "Pole Men" devient un groupe protéiforme où les chanteurs se relaient autour du guitariste Ayrton et lors des prochains Masters, il devrait avoir assez de chansons pour faire un double album [début du mode message sublimatoire] comme le prochain album d'Indochine [fin du mode message sublimatoire] même si certaines sont des publicités musicales pour des équipementiers douteux.

Donc nous attendons avec impatience le Show Case des "Pole Men" aux Masters avec Ayrton, Démon Gnak, JPP et en Guest Star : "Gnnaaooowwww".

Le Manga Bar a de plus en plus d'alcools d'origines douteuses avec des trucs bizarres qui flottent dedans.

Encore un grand bravo pour la première féminine : Mademoiselle Lou Ping.

Et comme on dit en Bretagne : " Gnnaaooowwww aux Masters, Gnnaaooowwww aux Masters ..."

Classement pilote			
Cl	Pilote	Ecurie	Points
1	Démon Gnak	Artic Power	776
2	Lagomme	Nightmare Team	634
3	Walter Wolfjäger	Manga O Sate	575
4	Riton	Riteam	562
5	Alf Nielsen	Manga O Sate	546
6	Win O Line	Skutts	522
7	Lucky Luke	Skutts	494
8	Ayrton Airdebrest	Artic Power	471
9	Tacharette	Ludoteam	469
10	Faisan Patros	Somfier Abras	469
11	Raoul Padroa	Nightmare Team	465
12	Zuff	Fédé Dream Team	445
13	Flash	Tout est possible	444
14	Lou Ping	Les Touristes	432
15	Kleodrian J	Major Force	415
16	Madmarc	Belgunefois	397
17	Des Six Dés	Belgunefois	385
18	Tatania Rinkikul	Toxic's Raiders	384
19	Time To Time	Tout est possible	377
20	Kéké Roosvert	Ghost Team	375
21	G'Kar	Ganja Team	361
22	Al Higator	Augias	355
23	David Kronenberg	Ghost Team	355
24	Zob Power	Tequilos-Mc Leroy	306
25	All	Somfier Abras	277
26	Ange	Ange Oliver	211
27	Banane Dans Chicane	Riteam	101
28	Alain	Les Touristes	81
29	Legosbo	Major Force	63
30	Plate Bande	Ludoteam	56
31	Hala Kord	Communauté de la KRO	55
32	Geffroy o' main	Toxic's Raiders	53
33	Mickael Treytiak	Fédé Dream Team	50
34	Jean Paul Position	Communauté de la KRO	50
35	Démon Vill	Tequilos-Mc Leroy	38
36	Jean-Marc Despoints	Ganja Team	36
37	Oliver	Ange Oliver	23
38	Jeffrey Lepieton	Augias	16

Classement Ecurie		
Cl	Ecurie	Points
1	Artic Power	1247
2	Manga O Sate	1121
3	Nightmare Team	1099
4	Skutts	1016
5	Tout est possible	821
6	Belgunefois	782
7	Somfier Abras	746
8	Ghost Team	730
9	Riteam	663
10	Ludoteam	525
11	Les Touristes	513
12	Fédé Dream Team	495
13	Major Force	478
14	Toxic's Raiders	437
15	Ganja Team	397
16	Augias	371
17	Tequilos-Mc Leroy	344
18	Ange Oliver	234
19	Communauté de la KRO	105

Album Photo



Séance d'essais de Magny-Cours sous le soleil								
Cl	Pilote	Ecurie	Total	Chrono	Cps	Sort	Err	Pt
1	Legosbo	Major Force	15	0'46"37	15	0	0	37
2	Faisan Patros	Somfier Abras	15	0'56"28	15	0	0	36
3	Ayrton Airdebrest	Artic Power	17	0'59"22	17	0	0	35
4	Des Six Dés	Belgunefois	17	1'23"07	16	0	0	34
5	Jean Paul Position	Communauté de la KRO	17	1'31"97	16	0	0	33
6	Tacharette	Ludoteam	18	0'49"93	16	1	0	32
7	Zob Power	Tequilos-Mc Leroy	18	1'04"13	17	0	0	31
8	Mickael Treytiak	Fédé Dream Team	18	1'09"06	17	0	0	30
9	Lou Ping	Les Touristes	18	1'14"72	17	0	0	29
10	Geffroy o´ main	Toxic´s Raiders	18	1'25"21	17	0	0	28
11	Zuff	Fédé Dream Team	18	1'48"03	17	0	0	27
12	Win O´Line	Skutts	18	1'48"07	15	1	0	26
13	Jean-Marc Despoints	Ganja Team	18	2'52"85	16	0	0	25
14	All	Somfier Abras	19	0'50"31	15	2	0	24
15	Walter Wolfjäger	Manga O Sate	19	1'04"94	18	0	0	23
16	Plate Bande	Ludoteam	19	1'06"96	18	0	0	22
17	Alf Nielsen	Manga O Sate	19	1'28"72	18	0	0	21
18	Flash	Tout est possible	19	1'47"87	18	0	0	20
19	Oliver	Ange Oliver	19	3'55"06	16	0	0	19
20	Démon Gnak	Artic Power	20	1'01"78	19	0	0	18
21	Démon Vill	Tequilos-Mc Leroy	20	1'04"06	17	1	0	17
22	Al Higator	Augias	20	1'59"35	17	1	0	16
23	Riton	Riteam	20	2'29"82	16	1	0	15
24	Jeffrey Lepieton	Augias	20	2'47"25	18	0	0	14
25	G´Kar	Ganja Team	21	2'17"31	19	0	0	13
26	Banane Dans Chicane	Riteam	21	2'26"75	19	0	0	12
27	Lagomme	Nightmare Team	21	3'03"09	18	0	0	11
28	Raoul Padroa	Nightmare Team	22	3'10"69	19	0	0	10
29	Time To Time	Tout est possible	22	4'07"66	18	0	0	9
30	Lucky Luke	Skutts	22	5'48"66	17	0	0	8
31	Madmarc	Belgunefois	23	2'05"25	17	2	0	7
32	David Kronenberg	Ghost Team	24	2'06"81	20	1	0	6
33	Kéké Roosvert	Ghost Team	28	2'02"03	16	0	1	5
34	Ange	Ange Oliver	29	4'09"38	21	2	0	4
35	Hala Kord	Communauté de la KRO	30	2'16"07	18	0	1	3
36	Tatania Rinkikul	Toxic´s Raiders	31	3'14"90	18	0	1	2
37	Kleodrian	Major Force	33	2'31"87	21	0	1	1

Séance d'essais du Bocage pacéen sous le soleil								
Cl	Pilote	Ecurie	Total	Chrono	Cps	Sor	Err	Pts
1	Démon Gnak	Artic Power	14	0'48"35	14	0	0	38
2	Tacharette	Ludoteam	15	0'54"31	15	0	0	37
3	Ayrton Airdebrest	Artic Power	15	1'00"65	14	0	0	36
4	Zob Power	Tequilos-Mc Leroy	15	1'00"75	14	0	0	35
5	Plate Bande	Ludoteam	16	0'51"31	16	0	0	34
6	Faisan Patros	Somfier Abras	16	0'55"34	16	0	0	33
7	Walter Wolfjäger	Manga O Sate	16	1'09"00	15	0	0	32
8	Des Six Dés	Belgunefois	16	1'10"49	15	0	0	31
9	Madmarc	Belgunefois	16	1'39"47	15	0	0	30
10	David Kronenberg	Ghost Team	16	1'41"97	15	0	0	29
11	G'Kar	Ganja Team	16	1'53"88	15	0	0	28
12	Riton	Riteam	16	2'10"83	14	0	0	27
13	Legosbo	Major Force	17	1'01"37	16	0	0	26
14	Geffroy o' main	Toxic's Raiders	17	1'37"50	16	0	0	25
15	Flash	Tout est possible	17	1'48"26	16	0	0	24
16	Lagomme	Nightmare Team	17	2'24"40	15	0	0	23
17	Tatania Rinkikul	Toxic's Raiders	17	2'59"28	15	0	0	22
18	Démon Vill	Tequilos-Mc Leroy	18	1'07"41	17	0	0	21
19	Mickael Treytiak	Fédé Dream Team	18	1'22"33	17	0	0	20
20	Al Higator	Augias	18	1'41"67	17	0	0	19
21	Zuff	Fédé Dream Team	18	1'49"65	17	0	0	18
22	Jean Paul Position	Communauté de la KRO	18	1'50"53	17	0	0	17
23	Win O'Line	Skutts	18	1'52"63	17	0	0	16
24	Raoul Padroa	Nightmare Team	18	2'15"10	16	0	0	15
25	Kleodrian	Major Force	18	2'27"06	16	0	0	14
26	All	Somfier Abras	19	0'56"53	19	0	0	13
27	Hala Kord	Communauté de la KRO	19	2'24"23	17	0	0	12
28	Jean-Marc Despoints	Ganja Team	19	3'00"61	16	0	0	11
29	Kéké Roosvert	Ghost Team	20	2'14"22	18	0	0	10
30	Banane Dans Chicane	Riteam	21	2'41"31	17	1	0	9
31	Time To Time	Tout est possible	22	3'20"91	17	1	0	8
32	Ange	Ange Oliver	22	4'34"25	18	0	0	7
33	Lucky Luke	Skutts	23	5'39"56	18	0	0	6
34	Alf Nielsen	Manga O Sate	30	1'48"11	19	0	1	5
35	Oliver	Ange Oliver	33	3'48"16	18	6	0	4
36	Lou Ping	Les Touristes	38	1'29"90	17	0	2	3
37	Jeffrey Lepieton	Augias	43	2'30"00	15	3	2	2
38	Alain	Les Touristes	99	9'59"99	90	0	0	1

MAGNY-COURS

Météo : soleil

Table 1

Gr	Pilote	Ecurie	Pn	Ty	Fr	Co	Ca	Mo	Tr	St	Class
1	Legosbo	Major Force	5	T	2	5	3	2	3	2	Carro
2	Jean Paul Position	Communauté de la KRO	5	T	2	5	4	2	3	1	Pn/Fr
3	Lou Ping	Les Touristes	7	T	2	4	3	2	3	1	1
4	All	Somfier Abras	3	T	3	6	4	2	3	1	3
5	Alf Nielsen	Manga O Sate	5	T	3	6	4	2	2	0	2
6	Démon Vill	Tequilos-Mc Leroy	7	T	2	4	4	2	2	1	Pn/Fr
7	G Kar	Ganja Team	7	T	2	4	3	3	2	1	TdR
8	Time To Time	Tout est possible	7	D	3	4	3	2	2	1	5
9	Kéké Roosvert	Ghost Team	10	D	2	2	3	2	3	0	4

Table 2

Gr	Pilote	Ecurie	Pn	Ty	Fr	Co	Ca	Mo	Tr	St	Class
1	Faisan Patros	Somfier Abras	3	T	3	6	4	2	3	1	Pn/Fr
2	Tacharette	Ludoteam	7	T	2	5	3	2	2	1	1
3	Geffroy o' main	Toxic's Raiders	9	D	2	3	3	2	2	1	Pn/Fr
4	Jean-Marc Despoints	Ganja Team	7	T	2	4	3	3	2	1	Pn/Fr
5	Flash	Tout est possible	7	T	3	4	3	2	2	1	Moteur
6	Al Higator	Augias	9	T	2	3	3	2	2	1	2
7	Banane Dans Chicane	Riteam	9	T	2	3	3	2	2	1	Moteur
8	Lucky Luke	Skutts	6	T	3	3	3	3	3	1	3
9	Ange	Ange Oliver	5	T	2	4	4	3	3	1	4

Table 3

Gr	Pilote	Ecurie	Pn	Ty	Fr	Co	Ca	Mo	Tr	St	Class
1	Ayrton Airdebrest	Artic Power	3	T	4	6	4	2	2	1	3
2	Zob Power	Tequilos-Mc Leroy	10	D	1	3	3	2	2	1	Moteur
3	Zuff	Fédé Dream Team	9	T	1	3	3	2	2	2	TdR
4	Walter Wolfjäger	Manga O Sate	5	T	3	6	4	2	2	0	2
5	Oliver	Ange Oliver	7	T	2	4	3	3	2	1	Moteur
6	Riton	Riteam	7	D	2	3	3	3	2	2	1
7	Lagomme	Nightmare Team	7	D	2	4	3	2	3	1	4
8	Madmarc	Belgunefois	7	T	1	5	3	3	2	1	5
9	Hala Kord	Communauté de la KRO	7	T	2	4	3	2	3	1	Carro

Table 4

Gr	Pilote	Ecurie	Pn	Ty	Fr	Co	Ca	Mo	Tr	St	Class
1	Des Six Dés	Belgunefois	7	T	1	5	4	3	2	0	TdR
2	Mickael Treytiak	Fédé Dream Team	3	T	4	5	4	2	3	1	Carro
3	Win O Line	Skutts	7	T	2	5	3	2	2	1	2
4	Plate Bande	Ludoteam	7	T	2	5	3	2	2	1	Carro
5	Démon Gnak	Artic Power	3	T	4	6	4	2	2	1	1
6	Jeffrey Lepieton	Augias	7	T	3	3	3	2	2	2	Pn/Fr
7	Raoul Padroa	Nightmare Team	7	T	2	3	3	3	3	1	4
8	David Kronenberg	Ghost Team	7	T	3	3	3	3	3	0	Moteur
9	Tatania Rinkikul	Toxic's Raiders	7	D	3	4	3	2	2	1	3
10	Kleodrian	Major Force	5	T	2	5	4	3	3	0	5

Bocage Pacéen

Météo : variable sec

Table 1

Gr	Pilote	Ecurie	Pn	Ty	Fr	Co	Ca	Mo	Tr	St	Class
1	Démon Gnak	Artic Power	14	D	1	1	3	2	1	0	2
2	Plate Bande	Ludoteam	9	D	1	3	3	3	2	1	Pn/Fr
3	Madmarc	Belgunefois	8	D	1	4	3	3	2	1	4
4	Legosbo	Major Force	13	D	1	2	2	2	2	0	TdR
5	Tatania Rinkikul	Toxic's Raiders	7	D	2	4	3	3	2	1	6
6	Zuff	Fédé Dream Team	10	D	1	3	3	2	2	1	1
7	All	Somfier Abras	15	D	1	1	2	2	1	0	TdR
8	Kéké Roosvert	Ghost Team	7	T	3	3	3	2	3	1	5
9	Lucky Luke	Skutts	6	T	3	3	3	3	3	1	3

Table 2

Gr	Pilote	Ecurie	Pn	Ty	Fr	Co	Ca	Mo	Tr	St	Class
1	Tacharette	Ludoteam	11	D	1	3	3	2	2	0	Carro
2	Faisan Patros	Somfier Abras	14	D	1	2	2	2	1	0	1
3	David Kronenberg	Ghost Team	9	T	2	3	3	2	2	1	2
4	Geffroy o' main	Toxic's Raiders	7	P	2	5	3	2	2	1	Carro
5	Démon Vill	Tequilos-Mc Leroy	1	T	12	2	3	2	2	0	Pn/Fr
6	Jean Paul Position	Communauté de la KRO	7	T	2	4	3	2	3	1	Pn/Fr
7	Kleodrian	Major Force	10	D	1	3	3	2	2	1	3
8	Lou Ping	Les Touristes	8	D	2	4	3	2	3	0	Surplace
9	Alf Nielsen	Manga O Sate	7	D	2	4	3	3	3	0	4

Table 3

Gr	Pilote	Ecurie	Pn	Ty	Fr	Co	Ca	Mo	Tr	St	Class
1	Ayrton Airdebrest	Artic Power	12	D	1	2	3	2	2	0	5
2	Walter Wolfjäger	Manga O Sate	5	T	3	5	3	3	3	0	4
3	G'Kar	Ganja Team	11	D	1	2	3	3	2	0	2
4	Flash	Tout est possible	7	P	2	4	3	3	2	1	1
5	Mickael Treytiak	Fédé Dream Team	13	D	1	2	2	2	2	0	Surplace
6	Raoul Padroa	Nightmare Team	7	D	2	4	3	3	2	1	3
7	Hala Kord	Communauté de la KRO	7	T	2	4	3	2	3	1	8
8	Banane Dans Chicane	Riteam	7	D	2	5	3	2	2	1	7
9	Oliver	Ange Oliver	12	D	1	3	2	2	2	0	Pn/Fr
10	Jeffrey Lepieton	Augias	9	P	2	3	2	2	2	2	Pn/Fr

Table 4

Gr	Pilote	Ecurie	Pn	Ty	Fr	Co	Ca	Mo	Tr	St	Class
1	Zob Power	Tequilos-Mc Leroy	15	D	1	1	2	2	1	0	3
2	Des Six Dés	Belgunefois	7	D	2	5	3	3	2	0	2
3	Riton	Riteam	9	D	1	3	3	3	2	1	6
4	Lagomme	Nightmare Team	7	D	2	4	3	3	2	1	1
5	Al Higator	Augias	10	D	1	3	3	2	2	1	TdR
6	Win O'Line	Skutts	8	T	1	3	3	3	3	1	5
7	Jean-Marc Despoints	Ganja Team	9	D	2	3	3	3	2	0	Pn/Fr
8	Ange	Ange Oliver	9	D	1	3	3	2	3	1	Pn/Fr
9	Time To Time	Tout est possible	8	D	2	4	3	2	2	1	4
10	Alain	Les Touristes	5	T	3	3	3	3	3	2	7

Stat de Magny Cours à l'Open de Pacé

Au dernier Open de Pacé, les joueurs ont fourni leur configs.
Donc voici les statistiques réalisées sur 37 configs :

Grille de départ

Partir sur les deux premières lignes assure un podium si on ne meurt pas.

Sur les 16 pilotes, deux première place, deux seconde place et deux troisième place et tout le reste ont été éliminés.

Type de Pneu :

Commentaire :

7 pilotes en durs dont seulement deux à 10 pneus le reste des durs était en 7 pneus.

Pneu :

Pneu	Type	Nb
3	T	5
5	T	6
6	T	1
7	D	4
7	T	15
9	D	1
9	T	3
10	D	2

Moyenne : 6,49

Commentaire :

La référence en pneu est 7 pneus. Sans doute que Magny Cours est très exigeant sur d'autres caractéristiques.

Frein :

Frein	Nb
1	4
2	20
3	10
4	3

Moyenne : 2,32

Commentaire :

Moyenne élevée sans doute à cause d'Adélaïde.

Conso :

Conso	Nb
2	1
3	10
4	11
5	9
6	6

Moyenne : 4,24

Commentaire :

Entre Adélaïde et la chicane du lycée, vaut mieux être prudent.

Carro :

Carro	Nb
2	26
3	11

Moyenne : 2,3

Commentaire :

Normal.

Moteur :

Moteur	Nb
3	25
4	12

Moyenne : 3,32

Commentaire :

Nombre de moteurs élevé, logique pour ce type de circuit..

Tenue de Route :

TdR	Nb
2	23
3	14

Moyenne : 2,38

Commentaire :

Il faut bien économiser quelque part.

Stand :

Stand	Nb
0	14
1	24
2	5

Moyenne : 0,95

Commentaire :

Les stands rouges ont dû faire monter la moyenne.

Casse :

Casse	Nb
Carros	4
Pn/fr	6
TdR	3
Moteur	5

Commentaire :

45,64 % qui ne finissent pas la course. Encore un nouveau record de casse.

Sur les 25 joueurs qui n'ont pris que 3 moteurs, 5 le regrette.

Lucky Luke finit troisième sur 4 survivants ;)

Commentaire général :

La config Conso/frein à été privilégié sur ce tracé. 6 à 6 consos. Seul Patros ne réussit pas à finir la course. Les cinq autres finissent sur le podium mais seul Démon Gnak gagne sa course, peut grâce à son frein en plus (4 au lieu de 3).

La Lyonnaise (10 Durs) prise par Zob Power et Kéké Roosvert n'a pas été une réussite, Zob meurt sur moteur et Kéké décroche une 4^{ème} place sur 5 survivants (moins bien que Lucky Luke).

Stat du Bocage Pacéen à l'Open de Pacé

Au dernier Open de Pacé, les joueurs ont fourni leur configs.
Donc voici les statistiques réalisées sur 38 configs :

Grille de départ

La Pole n'est pas intéressante, vaut mieux partir entre la seconde et la quatrième place.

Type de Pneu :

Type	Nb
Dur	26
Pluie	3
Tendre	9

Commentaire :

La météo variable n'encourageait pas à prendre des tendres..

Pneu :

Pneu	Type	Nb
1	T	1
5	T	2
6	T	1
7	D	6
7	P	2
7	T	3
8	D	3
8	T	1
9	D	4
9	P	1
9	T	1
10	D	3
11	D	2
12	D	2
13	D	2
14	D	2
15	D	2

Moyenne : 8,95

Commentaire :

C'est à cette dispersion que l'on reconnaît un bon circuit.

Frein :

Frein	Nb
1	18
2	15
3	4
12	1

Moyenne : 1,89

Commentaire :

Démon Vill a lu un article dans le FéDé N°2 (Cela n'a pas été une réussite)

Conso :

Conso	Nb
1	3
2	6
3	15
4	10
5	4

Moyenne : 3,16

Commentaire :

Nombre de conso élevé sauf pour ceux qui avait du pneus (ou du freins).

Carro :

Carro	Nb
2	23
3	15

Moyenne : 2,39

Commentaire :

Faible pour un variable tendance pluie.

Moteur :

Moteur	Nb
2	7
3	31

Moyenne : 2,82

Commentaire :

Pas besoin de moteur car aucun mort sur moteur.

Tenue de Route :

TdR	Nb
1	4
2	24
3	10

Moyenne : 2,16

Commentaire :

Toujours les quatre malades à 14, 15 pneus durs qui sont à une TdR. AL1 le paya cher !

Stand :

Stand	Nb
0	16
1	20
2	2

Moyenne : 0,63

Commentaire :

Peu de points au stand.

Casse :

Casse	Nb
Pn/fr	7
Carros	2
Surplace	2
TdR	3

Commentaire :

On s'était habitué à plus !

Coupe de France des Open de Formule Dé

Classement	Pilote	Angers	Méga Open	Mulhouse	Valréas	Pacé	Total
1	Alf Nielsen	10		28	41	34	103
2	Ayrton Airdebrest	2	15	31	39	31	101
3	Faisan Patros		13	35	29	29	93
4	Don Lope		18	33	17	36	87
5	Mouloud Moulodé	22	3	25	13	38	85
6	Flash			32	21	26	79
6	Zuff	23	10	29	5	27	79
8	Lou Ping	12	14	2	36	25	75
9	Starsky			34	37		71
10	Plate Bande		9	21	40	9	70
11	Win O'Line	16	11	19	6	33	68
12	Joe Dalton	20	19		23		62
13	AL1	11	12	30	8	14	56
13	Jean Paul Position	19			32	5	56
15	David Kronenberg				38	16	54
15	Tacharette			24		30	54
17	Kéké Roosvert				34	19	53
17	Legosbo				43	10	53
19	Khan Gû			8	42		50
19	Lucky Luke	7	4	11		32	50
21	Zob Power				30	15	45
22	Des Six Dés			20		22	42
23	Madmarc			16		23	39
24	Lagomme					37	37
25	Akra Povic			17	19		36
25	Hala Kord				28	8	36
27	Riton					35	35
27	Speedy				35		35
29	Yvan Destapis				33		33
30	Zardoz Lapoisie				31		31

La saison 2004 se termine. L'érosion de joueurs continu avec seulement 92 participants pour cette année contre 115 l'année dernière et 140 en 2002. Mais en 2002, il y avait 2 Open de plus. Alors espérons qu'avec la saison 2005 qui va avoir plus d'Open et un troisième souffle avec la reprise de Formule Dé par Asmodée, on pourrait revoir un retour de joueurs.

6 joueurs ont fait tous les Open, et 5 en ont fait quatre. De ce côté là, le noyau dur augmente, faut-il voir un effet « Poles Men » ?

Après Tacharette et Lou Ping, le nouveau vainqueur de la Coupe de France des Open de Formule Dé est Alf Nielsen, Mieux connu pour son Manga Bar qui devance Ayrton Airdebrest bien connu comme guitariste des Pole Men. Il semblerait que les joueurs « Sérieux dans la déconne » le sont aussi autour d'un table de Formule Dé.

Faisan Patros pour la deuxième année consécutive complète le podium alors qu'il a gagné l'Open de Mulhouse mais que ses deux amis/ennemis ont été plus régulier dans la saison.

Don Lope avec trois podiums en Open (second au Méga open, troisième à Mulhouse et à Pacé) paye sa contre performance à Valréas, l'alternance Homme/Femme n'a pas que du bon.

A l'année prochaine pour de nouvelles aventures...

Victoire écurie annoncée à l'Open de Pacé

Communiqué officiel de l'écurie Tequilos-Mc Leroy :

L'écurie Tequilos-Mc Leroy, composée des deux fameux pilotes Zob Power et Demon Vill, fera le déplacement à l'Open de Pacé dans le but déclaré de remporter le titre écurie.

Zob Power, champion MLP en titre, et Demon Vill, ex-champion MLP aujourd'hui retiré des circuits en Championnat, renouvelleront leur collaboration initiée lors de l'Open de Valréas 2004 et où seules les actions déstabilisatrices de leurs adversaires les empêchèrent de monter sur le podium (breuvage frelaté pour Zob Power le samedi soir et destruction "inopinée" de la FDé de Demon Vill le dimanche, alors qu'il était en tête du GP !).

Forts de ces enseignements et malgré les hauts risques liés à cet Open (nombreux breuvages en circulation dans cette contrée, casse de 2CVs sur le site même de l'Open, ...), l'écurie a mis tous les moyens en œuvre pour écraser la concurrence !!!

A toutes les écuries présentes à l'Open, sachez donc que vous ne concurrez que pour la seconde place (autant dire pour la catégorie des loosers...)

P.Head, TMcL communication director

Réaction de Demon Gnak :

OUAH! l'Aut' eh! c'est pas parceque tu rajoute des testiculos à ta McLeroy (oui! j'ai un vieux contrat qui m'interdit de déformer ce nom là!) que tu vas gagner un open breton!!!! l'open breton se gagne au bar (bon d'accord, t'as un des 2 pilotes qui sait se tenir au bar!) n'oubliez pas que pour le coup de chagatte, faut avoir déjà passé le cul-sec!!! (ça! c'est pour les connaisseurs)

alors la victoire ne pourra échapper à Artic Power, d'autant que le tout nouveau moteur Zen 14 cylindres en vrac fait merveille (demandez donc à Lieusaint...)

Mais comme vous êtes tous les deux des gentils que tout le monde aime, on vous laissera un peu de place sur le podium... ou juste en bas...

ARTIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIC POWA

Communiqué officiel de l'écurie ZEN racing : NON, ce n'était pas le ZEN 14 cylindres en Vrac à Cologne.

En effet, la concurrence germanique (respect 2003) ne nous permet pas d'envoyer un moteur encours de mise au point dont le but final est de gagner le titre écurie des Masters 2004...

Il aurait été mal venu de se faire copier ce petit bijou de technologie qui s'améliore de jour en jour grâce au savoir-faire de Monsieur Gnak grand pilote de FD (premier testeur officiel sur piste) qui après 2 magistrales victoires consécutives à Lieusaint à notre entière confiance...

Aussi, vu les résultats obtenus, nous pensons qu'il est bon de tester le ZEN 14C en Vrac en action de façon plus poussée...

Et donc l'open de Pacé nous paraît tout à fait approprié, pour sa générosité bretonne et la rudesse légendaire du climat (pourtant tempéré !) qui mettra suffisamment à rude épreuve notre future petite merveille.

Donc, si elle passe ce palier (et on l'espère), sera un atout supplémentaire pour l'épreuve ultime de fin octobre 2004...

Notons que si nos espoirs se confirment, à partir de novembre, il sera peut-être envisagé d'équiper une ou 2 autres écuries, moyennant finances, pour récompenser tant de labeur de la part de MONSIEUR GNAK et de créativité de ZEN racing...

Donc "Wait and see".....

Soutient inconditionnel (pour le grand Open de Pacé royaume de la galette saucisse) envers M. Gnak et Artic Power qui a toujours su être une écurie novatrice et de pointe dont les résultats n'ont que trop rarement été en dessous de leur immense talent.

Herr Kull

Communiqué officiel de l'écurie MANGA O SATE

L'écurie germano-nippone sera présente à l'Open de Pacé et engagera deux voitures (Alf "Epaulard Danois" Nielsen et Walter "V.V." WolfJäger).

Les fameuses Zebras jaunes et noires seront comme de coutume équipée du terrible Dniepr 13 cylindres en étoile, alimenté au Phuphoc. Il convient de rappeler qu'il s'agit du moteur Master 2003.

Quoiqu'il en soit, l'Open de Pacé sera dores et déjà un Open de Motoristes.

Tatoumi Ofon
Manga O Sate



Règlement de compte à OK FD

De :Larry De Moor
Services A Sate International
sas.int.tw
Taïwan

A :Vipère De Jade
Hamster Cruel
SpaceNinja
spaceninja.com
Tokyo

Chères Amies,

ci-joint en pièce jointe un nouveau contrat.
merci d'agir avec votre efficacité et votre discrétion habituelles.
merci également de faire durer votre "prestation" aussi longtemps que la santé du "patient" vous le permettra.
le transfert bancaire est en cours.

Bien à vous

PJ: dgnak.doc

Flash Info

Genève, 18h33 HL
de notre correspondant local, Harald Allessagst:

Un évènement peu commun aujourd'hui à Wengen, dans les Alpes Suisses l'hotel Belvedere qui abritait le fameux pilote Demon Gnak, en vacances après sa victoire à l'Open de Pacé, a été l'objet d'un attentat non revendiqué. L'hôtel a été soufflé par une explosion d'une violence peu commune.

On ne connaît pas encore le nombre de victime mais il semble que le pilote de l'écurie Artic Power s'en soit sorti avec de multiples contusions sans gravité.

Ses affaires auraient néanmoins été complètement détruites (notamment son caleçon fétiche).

Deux personnes habillées de noir et jaune auraient été aperçues fouillant les décombres au niveau de la chambre du vélociste Lapon. Elles sont recherchées par la Police helvétique. L'intéressé a refusé de commenter les évènements à la presse locale.

H.A.

PUBLIREPORTAGE

Des nouvelles du lapon ?

Depuis l'explosion de l'hôtel Belvédère de Wengen, qui a fait, je le rappelle 14 morts et 74 blessés (dont 12 pingouins), on est sans nouvelles du talentueux pilote lapon, Demon Gnak, récent vainqueur de l'open de Rennes !

Nos reporters ont enquêté : cette explosion ne serait pas un accident ! La police locale est toujours à la recherche de 2 personnes habillées en noir et jaune ! Mais les Helvètes ont le temps.

Nous avons reçu au journal une lettre anonyme dont nous avons choisis de publier le texte : « Monsieur Gnak fait l'objet d'une recherche active de la part des plus redoutables tueurs d'une l'organisation terroriste ayant pignon sur rue ! Il aurait fait une remarque déplacée sur un des fondateurs de cette terrible organisation secrète en faisant remarquer au monde entier les dégâts que l'âge avait pu faire sur l'esprit de ce parrain du soleil levant originaire d'un pays nordique !!! »

Cette lettre n'apportant rien à l'histoire, nous avons jugé opportun de la publier dans nos colonnes !

Mais l'enquête ne s'arrêtait pas là : nous avons envoyé un de nos plus fins reporters pour interroger discrètement le Patron du groupe Artic Power (producteur de carburant propre): monsieur Button Power, lui-même.

Interview de Button Power, président du groupe Artic Power (producteur de carburant propre)

Journaliste : Monsieur Power, comment expliquez-vous les récents succès de vos voitures ?

Button Power : c'est simple : nous avons regroupé ce qui se fait le mieux dans le monde de la FD, avec un peu de mise au point, et tout est enfin performant. La carrosserie NHK reste ce qui se fait de mieux, (NDLR : même si les ateliers sont aujourd'hui fermés), le nouveau moteur 14 cylindres en vrac de chez Zen Racing impressionne de plus en plus, les freins Allusynes ne s'usent pratiquement jamais (NDLR : il faut dire qu'Artic Power n'engage que des pilotes qui ne freinent jamais) , les pneus Goodyack permettent des trajectoires incroyables, les suspension ludoteam rendent le pilotage aisé. et surtout, surtout, le Fuphoc de chez Artic Power est le carburant le plus performant tout en restant propre et en respectant les moteurs... on ne peut pas perdre.



Journaliste : mais pour mettre au point tout ça : ça doit prendre un temps fou ?

Button Power : nous avons la chance de pouvoir utiliser les installations McLeroy sur l'île d'Islay : le circuit d'essai, la soufflerie dernière génération et nous y avons installé un bureau d'étude au top de la technologie : mais tout ceci ne peut être visité : vous comprenez bien que nous tenions à conserver quelques secrets.

Journaliste : mais tout ceci doit vous coûter une fortune ?

Button Power : notre sponsor : Le scotch Old Pinguin (resservez-vous, je vous en prie) nous aide, et certains accords commerciaux permettent également de financer l'écurie. Mais surtout, la publicité que l'écurie peut faire pour le Fuphoc (NDLR : produit phare du groupe Artic Power, c'est un carburant propre et performant) compense aisément les couts énormes du fonctionnement de l'écurie. Et je ne vous parle même pas des salaires des pilotes.

Journaliste : c'est que vous en recrutez pas mal, et des bons !

Button Power : c'est vrai que nous ne recrutons que les meilleurs : nous venons de voir Gnak et Ayrdebrest à Rennes, Mouloud Moulodé a bien réussi avec un moteur moins rapide dans les opens précédents, pour les masters, nous avons recruté le champion MLP, Zob Power et le dernier vainqueur de l'open de Valréas, Legosbo pour épauler Gnak (NDLR : vainqueur de Rennes), pour le championnat MLP nous avons recruté le célèbre Platebande. vous voyez que ça ne rigole pas !

Journaliste : mais que devient Demon Gnak, justement ? Plus personne ne le voit !

Button Power : je ne peux rien vous dire.. Partez, maintenant !

Mais notre envoyé spécial n'est pas parti tout de suite, et a regroupé quelques infos en interrogeant les buveurs de Scotch Old Pinguin.

Nous avons pu apprendre que des tractations était en cours pour sauver la vie du lapon entre deux groupes mondiaux : Artic Power (producteur de carburant propre) et un groupe asiatique aux rayures jaunes et noires dont nous ignorons encore le nom à ce jour ! Afin de compenser l'image produite par la réflexion de monsieur Gnak. Artic Power serait prêt à prêter un de ses pilotes les plus performants à une écurie portant l'image d'un grand groupe asiatique pour la durée d'un championnat, et ceci en échange de l'immunité pour le pilote phare de l'écurie Artic Power. Et afin de mêler intérêt et humanisme, les deux groupes se rapprocheraient pour commercialiser des produits pharmaceutiques. là où la diplomatie risquait d'échouer, l'économie créerait des liens forts entre des multinationales déjà si puissantes.

Bien évidemment, tout ceci ne peut être prouvé : nous pouvons simplement regretter qu'après avoir gagné un open et juste avant de gagner les masters, nous ne pouvons faire profiter à nos lecteurs des interview du plus célèbre des lapons (après le père Noël, bien sûr). C'est également déplorable de parler dans nos colonnes sportives de multinationales comme Artic Power (qui produit un excellent Fuphoc) au lieu de ne citer que le nom de l'écurie Artic Power (qui utilise le Fuphoc de chez Artic Power, le seul carburant propre).

Note de la rédaction :

Radio paddock est la retranscription (copier/coller) des différents mèls fait sur la ML française avant et après les Open de Formule Dé.

Il y a eu aussi d'autres échanges verbeux et fumeux mais écrit sur le principe des réponses de mèl donc dans l'impossibilité de les structurer correctement pour en faire un article. En espérant que cela vous motive à venir découvrir l'ambiance des tournois de Formule Dé.

Retrouvez en direct les délire des joueurs de Formule Dé sur :

formule-de-subscribe@yahogroupes.fr

ou sur la page d'accueil du site de la fédé.

saison IAF 2004-2005

De Bizerte, Tunisie
Ilya Pacru pour la Gazette IAF

Le championnat IAF repart pour une nouvelle saison !

Avec un peu de retard par rapport à ses dates traditionnelles, le plus vieux des Championnats repart pour une énième saison. La fermeture du Centre IAF des Loges en Josas et l'émigration du fameux pilote Bouthanais Sam Hu avaient porté un coup dur au championnat. Malgré cela, une réunion de présaison s'est tenue dans un grand restaurant parisien et après plusieurs heures de négociation intensives, des accords ont été conclus entre les écuries, la présidence et les sponsors (hein quoi ? ha oui, et les pilotes aussi).

Parmi les nouvelles dispositions :
l'ouverture du Centre IAF de Bizerte un nombre réduit de GP (seulement douze cette année) une réorganisation des écuries ; disparition de BRM et arrivée de l'écurie EPV le retour désormais officiel à la compétition du 1er et du 3^e Champions du Monde de l'Histoire du FD Circus, Ilgel Dussel et Giorgio Di San Pellegrino, Alf Nielsen perdant son statut de plus vieux pilote en activité.

Le Championnat confirme ainsi son statut de championnat de vieux croutons.

A noter l'engagement de Mouloud Moulodé, le fameux pilote laotien dans l'écurie Manga O Sate. Tatoumi Ofon, de l'écurie jaune et noire s'est déclaré très satisfait de l'accord conclu avec un grand groupe pharmaceutique intercontinental qui a poussé à engager le jeune pilote : "ce lap.. otien va donner un coup de jeune vous allez voir".

I.P.

de : Mouloud Moulodé
Artic Power
Monastir
à:
Fop Hap Hié
ambassade du Laos
Tunis

Monsieur l'ambassadeur,
je suis toujours en attente de mon nouveau passeport laotien. Comme je vous l'ai expliqué dans notre conversation téléphonique, ce document est extrêmement important pour la vie de la célébrité que vous savez!

Je ne peux être engagé chez -Biiiiiiip- avec ma nationalité tunisienne et tant que je n'ai pas signé ce contrat, les tueurs de chez -biiiiip- sont toujours à la recherche de notre ami. Les hautes autorités Laotiennes ont été contacté par les dirigeants de -bi'O'iiip- et la volonté de représentation de votre pays au plus haut niveau du sport mécanique miniature semblait permettre un accord rapide!
il ne nous reste plus que quelques jours: ne faites pas échouer les négociations par de simples lenteurs administratives!

veuillez agréer, etc...

on s'en fout , tout ça ce sont encore des pilotes qui tiennent pas le chopine.
Après 2 verres , ils chantent la carmagnole.
(accompagné de Gnaooowww , ce qui relève le niveau, je vous l'accorde)
Mais bon, y en a marre des lapon , bretons , nippons et autres gnennè?

Qu'on ouvre le Manga Bar à 10 H du mat !
et la on verra les vrais pilotes.

Zob Power.

de : Phal Sifika Sion Ministère du Tourisme
Vientiane
à : Mouloud Moulodé
Artic Power
Monastir

Cher compatriote (hihi)
votre passeport a été établi aussi rapidement que possible.
il vous parviendra à temps.
bonne chance pour votre course à Melbourne,
tout le pays est derrière vous (hihi).



Le revoilà

notre correspondante spéciale, Cathy Haurzenvrac a retrouvé le célèbre lapon, vainqueur de l'Open de Rennes.

c'est mal rasé , les yeux cernés et dans une combinaison déchirée qu'il a répondu à ses questions

"Cathy Haurzenvrac: Bonjour Monsieur Gnak, où étiez-vous donc passé?

Demon Gnak: Heu.... je faisais une retraite spirituelle!

CH: il se dit ici où là que vous aviez peur des sbires du patron des MOS

DG (tournant la tête à droite et à gauche): Non! Non! je respecte beaucoup monsieur Nielsen! C'est un grand pilote très performant doublé d'un patron d'écurie clairvoyant!

CH: mais! Monsieur Gnak! Qu'est devenu votre gout pour la raillerie? même votre ton est mielleux!

DG: et si on parlait d'autre chose?

CH: si vous voulez.. avez vous pu préparer quand même les masters malgré votre... retraite?

DG: si vous suiviez l'actualité sportive, vous auriez remarqué ma récente victoire dans le championnat MLP, il me reste une course de préparation dans le championnat de Lieusaint avant les masters, mais avec ma forme du moment et la compétitivité de la voiture, je vois mal comment le titre pourrait m'échapper...

CH: au moins vous ne cachez pas vos ambitions: quels sont vos principaux adversaires?

DG: Legosbo, dernier vainqueur de Valréas et Zob Power, champion MLP en titre seront certainement les pilotes les plus rapides, et je ne doute pas qu'ils se battront pour l'accès au podium! Ils sont tous les deux très rapides aux essais et performant en course, dans une bonne écurie, ils seront très dangereux...

CH: attendez que je consulte la liste des engagés... Mais! ils sont tous les deux vos équipiers chez Artic Power!!!

DG: c'est bien ce que je vous dis depuis tout à l'heure: ils auront une bonne voiture...

CH: vous visez donc quel classement chez Artic Power?

DG: les 4 titres , pas moins!

CH: eh bien! merci monsieur Gnak et bonne chance pour la réussite de ces ambitieux objectifs

DG: la chance? connais pas! c'est le talent qui fait la différence...

Annulation Contrat

de : Larry De Moor
sas.int.tw
Taiwan

à : Vipère de Jade
Hamster Cruel
spaceninja.com
Tokyo

Chères Amies

suite à accords conclus entre les parties, je vous prie d'annuler la procédure concernant le lapon.

je vous envoie ces fameux nouveaux médicaments qui vont faire fureur d'ici peu.

Bien à vous,

Larry

P.S. : vous la connaissez celle-là ?

c'est un héron (japonais) majestueux qui passe devant

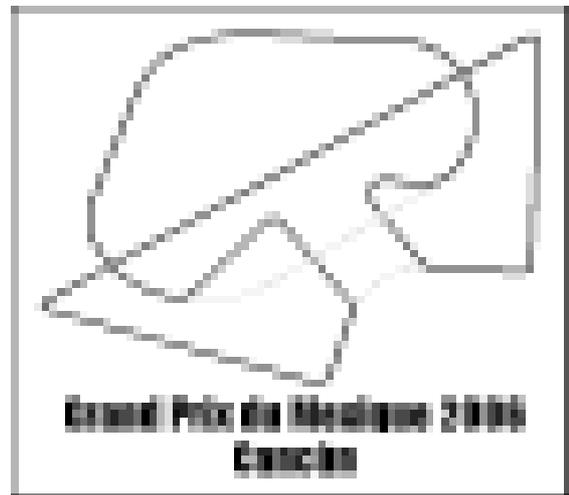
un gamin (japonais aussi) ; le gamin s'écrie :

Lapon ! Lapon !

alors le héron atterrit près du gamin et lui dis :

Hélon ! hélon, petit, pas lapon.

(désolé)



Open

Asmoday GP de Malakoff 11 Décembre Confirmé		Angers 15 et 16 Janvier 2005 A Confirmer	
	Méga Open 5 et 6 Février 2005 Confirmé		Cannes (FD mini) Février 2005 A Confirmer
Bruxelles 26 et 27 mars 2005 Confirmé		Toulouse (FD mini) Avril 2005 Confirmé	
	Valréas 14 et 15 mai 2005 Confirmé		Bordeaux ou Toulouse A Confirmer
Lyon 25 et 26 juin 2005 En négociation		FLIP Juillet 2005 En négociation r	
	Cologne Septembre 2005 A Confirmer		Pacé Septembre 2005 A Confirmer
24 Heures de Villebon 17 & 18 Septembre 2005 Confirmé		Masters Novembre 2005 A Confirmer	

Championnats

La liste des joueurs qui cherche un championnat sur le forum ou la Mailing List:

Amiens : fdtornado80@tele2.fr
Basse-Normandie :
manu@lediabldanslafourche.com
Normandie : giaquinto352@hotmail.com
Var : macousta@hotmail.com
Liège : 4 joueurs avirexor@yahoo.fr
Grenoble : ishumi49@yahoo.fr et Thocle@aol.com
Dijon : cyr.val@laposte.net
Commercy : topvideo55@wanadoo.fr
Nantes : Barrichelloland@hotmail.com ou
boulesteix.max@wanadoo.fr
Manche : berthenets@aol.com
Aix : legosbo@yahoo.fr
Quimper : vincentkurzmann@tiscali.fr
Toulouse : cedrig.cathelinais@9online.fr

Adresse des championnats :

Moret sur Loing : <http://fdml77.com>
Speed Racing Tour : <http://www.formulede.fr.st>
Bordeaux : <http://www.enseirb.fr/%7Ebedenes/FD/>
Lille : <http://p.position.free.fr/>
Lyon : <http://fdelyon.free.fr>
Lyon B : <http://perso.wanadoo.fr/regis.beguelin/>
Le Mans : <http://perso.wanadoo.fr/steph-olivier>
Fou du volant : <http://www.chez.com/fdv>
FD-Live : <http://fdlive.free.fr>
Rabines : <http://www.fdrabine.freesurf.fr>
Valréas : <http://chevaliers-salvare.net>

Vous trouverez dans les pages suivantes, quelques exemples de résultats de championnats. Malheureusement, tous les résultats des différents championnats n'y sont pas car actuellement le système de mise en tableau n'a pas été développé. J'essayerais de mettre cette fonctionnalité en place pour les prochains numéros.

Le choix dans ce numéro a été de mettre les championnats participants au classement ELO qui mettent des commentaires sur leurs courses par le biais de leur site ou de leur e-zine. Pour les prochains numéros, n'hésitez pas à mettre des commentaires lors de vos envois de résultats, AL1 me transférera vos mails pour que je puisse les mettre dans le magazine.

Par ailleurs, ces résultats sont donnés sur la base d'un système de points '10 - 8 - 6 ...' qui n'est pas forcément celui utilisé dans le championnat.

L'une des nouveautés du futur site de la fédération sera de faire évoluer ce site vers un site communautaire où les responsables de championnats pourront mettre à jours les résultats. Ils auront aussi la possibilité de mettre des commentaires sur leur championnat et leurs résultats.

Les développements à long terme seraient de mettre en place un espace championnat avec la possibilité d'avoir la description des pilotes avec leurs résultats et toutes idées que les responsables de championnat veulent mettre.

La gestion des championnats par l'intermédiaire du site permettra de mettre à jour en temps réel les résultats ainsi que les performances mondiales car actuellement les championnats envoient les résultats à Alain. Il les traite puis envoie un fichier regroupant tous les résultats à Zuff tous les deux ou trois mois. Zuff extrait les résultats par championnat pour les mettre sur le site. Voici l'explication de la non mise à jours régulière des championnats.

Bordeaux			
	Buenos Aires	Suzuka	Total
Pilotes	BUE	SUZ	
Michel Chevalier	10	10	20
Formulator	6	3	9
69	4	4	8
Raven	0	6	4
Négu Gorriak	3		6
Patrouchef	2	0	3
Tio Lain	0		0
Buzz L'Éclair	0	0	0
B52	0	0	0
Athorn	0	0	0
Mel	0	0	0
Sined		0	0

Commentaire :

Bienvenue pour cette nouvelle saison . Deux nouveau pilotes rejoignent notre prestigieux championnat Mel faisant écurie avec Tio Lain chez Khozomol. Negu Gorriak faisant écurie avec Formulator chez KMT. 69 et B52 sont chez OK !Podium Athorn et Raven chez Team Rocket Buzz l'clair engage Michel chevalier chez Fabulous T34. Patrouchef est pour l'instant seul .

Buenos Aires

Citations du jour : de 69 sur un jet de dé de quatrième "et 12 vive les partouzes"

On se souviendra du départ immédiat du vainqueur dès la ligne d'arrivée franchie , c'est comme cela les stars.

Compte rendu de course :

Tour 1 : Le départ :Formulator est Athorn prennent le meilleur départ .Mais on voit surtout immédiatement Tio Lain et Patrouchef passer en force dans V1 .la saison est bien lancée. Les leaders vont beaucoup changer et la course reste extrêmement serrée.

Tour 2 : Trois abandons dans ce tour , Mel et B52 au même endroit et pour la même raison . arrivés trop vite dans le virage 9, ils ne maîtrisent plus leurs bolides et ne parviennent pas a effectuer le nombre d'arrêt minimum. Buzz L'eclair percute Formulator dans le dernier virage , sa voiture est détruite.

Tour 3 : Tout se joue a nouveau dans V9 , ou Athorn puis Tio Lain se font bloquer la trajectoire et n'ont d'autre échappatoire que de percuter violemment la voiture devant eux. .

Formulator prend l'avantage avant le dernier virage mais il négocie mal ce dernier et il se fait passer par un Michel Chevalier au sommet de son art.

Bravo pour cette magnifique victoire.

Suzuka

Citations du jour : de Athorn tour 2 " se faire sucer en 2nde , c'est dur!"

On se souviendra du double abandon carro de Buzz l'clair (1 normal + 1 avec le mulet) et la météo délirante.

MLP 78			
	Monza	Imola	Total
Pilotes	MON	IMO	
Rtf	8	3	11
Lafouille	10	0	10
Pachacutec	0	10	10
Plate Bande	3	6	9
Zob Power	0	8	8
Faisan Patros	2	5	7
Vito Al Haspi	6	0	6
Démon Gnak	5	0	5
Sam Dépasse	0	4	4
Akhénaton	4	0	4
Walter Wolfjäger	0	2	2
Herr Kull	1		1
Khan Gu	0	0	0

Commentaire :

Monza

Lafouille ouvre la saison par une victoire sur le terrain du champion du monde.

Essais : Vito ne repart pas malgré les pressions. Bien lu en prend, personne ne le passera à part deux pilotes en 11 coups qui battent coup sur coup la meilleure performance mondiale sur le tracé : rtf puis Walter Wölfjager, un débutant qui promet...

Lafouille assure, même si c'est Wölfjager qui profite de sa pole pour faire le premier tour devant. L'usure de sa C.Z.P. (ah, le 2ème virage...) ne lui permettra pas de contenir le retour de Lafouille. Il partira même en tête à queue au 2ème tour avant de finir dans le gravier au 3ème... Lafouille profite de son passage devant les stands au premier tour pour le reprendre et ensuite il s'échappera au moment du tête à queue.

Derrière, Rtf fait une course régulière qui ne le voit jamais décrocher des premières places, tandis que Vito fait un mauvais premier tour et se rattrape au deuxième. La fin du troisième tour sera périlleuse pour tout le monde avec un classement qui ne peut s'établir que dans la dernière ligne droite... et c'est Khan Gû qui en fait le plus les frais, avec un tête à queue dans ce dernier virage... et les points qui s'échappent les uns après les autres... L'ex Master Herr Kull fait un premier tour catastrophique ponctué par la sortie de Sam Dépasse à la carro. Ses deux bons tours ensuite ne changeront rien, il ira toutefois finir dans le coup de la 4ème place... mais 8ème.

Imola

Double Tequilos sous l'acclamation des tifosi...

Essais : Rtf à la rue, Vito presque autant, c'est Patros qui mettra le premier un chrono de référence. Les Tequilos resteront à 1 coup, les autres plus loin... et les CZP n'auront pas l'occasion de défendre leurs chances.

Pachacuntec en régularité, toujours placé à proximité de Patros lorsque celui-ci fait la course en tête, puis le débordant à l'entame du dernier tour.

Plate Bande fait Les deux derniers tours de folie pour venir prendre une place sur le podium. Les Saga Lop reprennent leurs habitudes de chasseurs de points de l'année passée, tandis que Walter vit un calvaire tout au long de la course, passant dans les stands en fin de 2ème tour au moment de l'arrivée des premiers... en fin de course !

Quant au leader et à son coéquipier, ils n'ont pas été bien loin en se sortant tous les deux dès la moitié du premier tour.

Pole Position															
	Hockenheim	Imola	Indianapolis	Melbourne	Monaco	Montréal	Monza	Silverstone	Spa	Daytona	Détroit	Long Beach	Monterey	Jacarcapagua	Total
Pilotes	HOC	IMO	IND	MEL	MON	MON	MON	SIL	SPA	DAY	DET	LON	MON		
Dark Vador	10	2	10	6	0	8	10	6	0	8	8	10	10	8	96
Rovieli Bojca	3		6	10	10	0	8	10	5	4	6	8	4	10	84
Fisico	6	8	4	5	8	6	6	1	10	10		0	6		70
Crockett	8	5	3	0	4	10	3	5	4	0	10	0	8	0	60
Papa Wemba	0	3	5	8	0	3	4	3	8	6	0	5	5	0	50
Yama	0	4	2	4	6	1	0	4	6	5	5		0	6	43
Coyote		10	8	3	5	5		0							31
Salam Alekum	5				0	4	5	8	0			6			28
La teigne	4	6	0		3										13
Arkhom						2		2							4
Wallace	0	0													0

Analyse de Rovieli à mi-saison

Après Long Beach,

Les deux tiers du championnat sont écoulés et nous allons entamer la dernière ligne droite et le sprint final pour le Titre. En tête, nous avons Dark, qui a pris une petite avance de 8 points. S'il parvient à la conserver jusqu'au bout, son rêve deviendra réalité.

Derrière, il y a moi et Fisico, au coude à coude (2 pts).

Ensuite vient Crockett, à 10 pts du podium final qu'il tentera, à coup sur, de décrocher.

Un peu plus loin, à 13 pts du 4^{ème}, Papa Wemba, qui a laissé filer Crockett en ayant changé de monture.

Derrière lui, à 8 pts, nous retrouvons Yama, qui tentera de revenir sur le seychellois avant la fin.

Coyote, 7^{ème}, a abandonné la course.

Salam, 8^{ème}, revient sur l'ukrainien, après une petite pause estivale.

Enfin, La teigne et Arkhom on jeté l'éponge, pensant qu'ils n'étaient pas à la hauteur, dommage.

Chez les constructeur, B.A.R a repris de l'air vis-à-vis de Ferrari (29 pts).

Lotus, de nouveau à deux voitures, garde le contact avec la scuderia (16 pts d'écart).

Derrière, Guinness ne pourra pas espérer aller plus haut avec un seul pilote et 30 pts d'écart.

Enfin, Voodoo, n'est plus dans la course, faute de pirogues... euh !!! de pilotes. Pardon !

R H Armoric T 2005			
	Magny Cours	Monaco	Total
Pilotes	MAG	MON	
Hala Kord	10	6	16
Pollux	8	5	13
Ayrton Airdebrest	0	10	10
Raoul Padroa	0	8	8
Axel Errateur	5	2	7
Banane Dans Chicane	4	3	7
Kje	6	0	6
Nestor	0	4	4
Mik Amikaze	3	0	3
Riton	0	1	1
Hala Cool	0	0	0
Bourre Dedans Coco	0	0	0
Jimmy	0	0	0
Lagomme	0	0	0

Commentaire :

Magny Cours

C'est MAGNY-COURS et son circuit exigeant qui accueille les pilotes du RHAT pour le premier grand prix de la saison 2004/2005 sous un magnifique soleil. MIK fait la pole devant HALA KORD et CHICANE. Une course très attendue par les pilotes pressés d'en découdre, surtout que cette année 14 voitures sont engagées. 6 nouveaux pilotes et 3 nouvelles écuries. De la jeunesse au RHAT qui avait bien besoin de nouvelles têtes pour relancer ce championnat. On verra par ailleurs que pour ce qui est de relancer certains ont fait très fort !!!

Le soleil est toujours là pour le départ de ce grand prix et tous les pilotes partent en tendres à l'exception de KJE (en vieux renard de la piste) qui choisit les durs. MIK mène le bal durant 5 tours avant que HALA COOL ne vienne le repasser dans la longue ligne droite de MAGNY- COURS. Un cours Mano à Mano a lieu entre les deux pilotes et c'est HALA KORD venu se froter aux deux pilotes qui passe en tête au 9ième tour.

HALA KORD qui impose son rythme et se détache légèrement, la meute suit et à parfois bien du mal à se frayer un passage dans les virages. Il est vrai que 14 voitures en course ne facilitent pas les trajectoires idéales. BOURRE DEDANS COCO et NESTOR sont les premiers à tomber. Il est vrai que dès le départ COCO a perdu 2 carros coup sur coup et malgré tous ses efforts pour les éviter lors de ce début de course il est impuissant et lors d'un accrochage il voit sa course se terminer prématurément. Premier abandon cette saison. Un peu plus tard c'est un rookie NESTOR attaquant comme un mort de faim qui finit sa course dans le sable. La fougue de la jeunesse ??? Il a confondu vitesse et précipitation et la 5 qu'il a passé à ce moment ne se justifiait pas. C'est donc avec plaisir que l'incontournable et désormais mythique "**AU REVOIR ET ADIEU JOLIE FILLE MADRILENE etc. ...**" est entonnée par deux fois et de bon cœur par la vieille garde du RHAT.

Au passage aux stands HALA KORD est toujours en tête et se sent serein, et oui chers lecteurs déjà à cet instant de la course le pilote marocain commence à tressaillir !!! Les premiers effets de la limonade RITONESQUE ("**qui on le sait ne se fournit pas chez DEGUEU !!!**"). Derrière l'arrêt est beaucoup plus délicat pour les autres pilotes car le couloir est encombré. POLLUX et JIMMY ne s'arrêtent pas et c'est en tendres usés qu'ils continuent. Belle option et belle preuve de niaque. Disons aussi que l'écurie NIGHTMARE TEAM ne se souvenait plus de la règle sur les pneus tendres. Et oui Monsieur JIMMY les tendres ne marchent que sur 1 tour !!!

La **ROCKETS FROM THE CRYPT DE MONTGERMONT** est désormais devant avec ses deux pilotes et cette écurie de plus en plus euphorique commence en ce milieu de course à entrevoir le doublé. Hélas le gitan **HALA COOL** fait une erreur de nouveau-né du formule dé. Une grossière faute de placement va l'empêcher sur son coup suivant de continuer la course. **COCO** le prévient pourtant. "**te mets pas là MANU !**" Le 20 fatidique sort et **HALA COOL** finit le museau dans le talus. Plus de freins et de pneus. A cet instant la température est montée d'un cran chez la **ROCKETS**. Et pourtant on avait entendu le gitan **HALA COOL** nous sortir avant de crever comme une merde "**Mais c'est bon ça passe. As tu vu mon con, comme c'est passé !!!**" Quoi qu'il en soit **RITON** puis **JIMMY** le suivent de près dans l'abandon et au second passage des stands il ne reste plus que 9 pilotes.

KORD est devant mais **AYRTON AIRDEBREST** bien revenu le suit à 1 coup. Derrière **MIK AMIKAZE** peine. Le pole man est en queue de course avec **KJE**. **LES PROS DU GOULOT** avec **RAOUL PADROA** et **AXEL ERRATEUR** se comporte fort bien puisqu'ils sont respectivement 4ième et 5ième, cette écurie a déjà bien compris les finesses de **FDE**. **POLLUX** doit quitter la course pour des raisons professionnelles et c'est **LA BIBINE DE CHINE** qui finira sa course.

La chaudière commence à fumer dangereusement chez la **ROCKETS** et c'est de façon de plus en plus approximative et aléatoire qu'**HALA KORD** termine sa course. Les rappels incessants de la BDC à son encontre sont là pour en témoigner. "**fais gaffe MANU restes concentré faut que tu gagnes !**" Il est vrai que durant tout ce grand prix le leitmotiv des anciens pilotes du **RHAT** n'aura été que de pourrir la **CANONBALL** !!! La **BDC** le rappelant à plusieurs reprises.

La fin de course approche et **RAOUL PADROA** est victime de sa fougue lui aussi. Il termine sa course, ses pneus et ses freins l'ayant trahi. **AYRTON** qui espère revenir sur **HALA KORD** explose son moteur et abandonne. **LAGOMME** est maintenant second et même s'il ne peut plus rejoindre **HALA KORD** il est ravi de cette seconde place qui se dessine. Hélas c'est son moteur qui va le trahir. Après une entrée fracassante dans un virage son moteur rend l'âme et c'est désespéré qu'il voit le podium lui échapper. Un **LAGOMME** bien à point lui aussi, sans doute un vieux pote d'**HALA COOL** au vu des bières que les loustics ont ensilés.

POLLUX qui n'en demandait pas tant va revenir sur **HALA KORD** qui pour on ne sait quelle raison finit en lière. D'ailleurs **POLLUX** ne finit qu'à 1 coup !!!! Piètre fin pour une victoire qui aurait pu être qualifiée de belle mais ce finish à la va comme je te pousse ne mérite que gausseries et ricanements !!! Grâce à cela et pour seulement un seul tour en tête de plus qu'il a effectué il aura à **MONACO** un point pilote et écurie (il l'ignorait de toute façon vu son état) Je m'étendrais donc sur le comportement lamentable de ce pilote qui je le rappelle est marocain mais est-il musulman ??? peu probable... Ce fut indigne et pitoyable. Car c'est véritablement une outre à vinasse titubante (entre 2g et 2,5g) qui est descendu de sa voiture. Brillant et vociférant, renversant pas moins de deux bières sur la moquette et sur le plateau de jeu, il se permettait encore de donner des leçons alors qu'il tenait à peine debout. Honteux et désolant !!! Et ça gagne des courses PPPFFFF !!! Quel exemple pour les nouveaux venus !!! Du jamais vu en 5 saisons, bien que !!!! Je dis NON Monsieur, de la tenue et de la dignité !!! *(quand je vous disais qu'Oscar Ainage a des parts de la canonball... ndlr.)*

Mais la course n'est pas finie et alors que l'on croyait **AXEL ERRATEUR** sur le podium c'est **KJE** qui va revenir comme une balle (un 21 d'anthologie dans l'entrée de **LYCEE** le dernier virage) Il met tout le monde d'accord en finissant 3ième. Superbe remontée fracassante du vieux renard !!! **CHICANE** est 5ième et **MIK** le champion du monde 2004 termine à la 6ième place. 8 abandons sur 14 voitures, ça a avoiné sévère. Normal, **MAGNY-COURS** est difficile.

Monaco

C'est la pluie qui accompagne les pilotes pour cette séance d'essais et on s'aperçoit tout de suite que les séances d'entraînement de ces trois dernières semaines payent pour Lagomme et Raoul Padroa qui se place en seconde ligne. La CANONBALL trustant la première ligne. La BDC qui fanfaronnait en début de grand prix ne peut que constater les dégâts (7 et 8) De très bonne augure pour la suite du championnat. On attendait pas les rookies à pareille fête. La performance d'Axel Errateur est remarquable. Ce n'est pas tous les jours que l'on voit un 74 coups en 03.21.

On s'attend à un GP épique puisque que c'est en **variable pluie** que cette course démarre et au vu du peu de changement de temps probable tous les pilotes jouent la prudence en partant en pneus pluie. Pourtant au 7ième tour le **beau temps** refait son apparition et cela oblige les pilotes a refréner leur ardeur car les sorties coûtent cher.

Ce début de course voit d'ailleurs un chassé croisé en tête, puisque tour à tour **Ayrton, Mik, Lagomme** et **Raoul Padroa** se cagnassent pour rester en tête. L'accalmie est de courte durée et au 14ième tour la **pluie** refait son apparition . Elle sera **définitive** jusqu'au bout de la course. Le bulletin météo étant catégorique sur ce point Cela va simplifier les choix stratégiques des pilotes et ils vont être nombreux à ne pas s'arrêter au ravito. A l'approche des paddocks c'est **Raoul Padroa** qui s'affirme un peu plus et on sent le talent chez ce rookie qui n'a besoin de personne pour enchaîner les virages et prendre les bonnes trajectoires. Il passe en tête aux stands au 20ième tour. Il ne s'arrête pas profitant d'une voiture encore solide. Sa domination va durer 7 tours avant qu' **Hala Kord** qui ne s'est pas arrêté lui non plus le repasse dans le terrible 3 arrêts. **Nestor** lancé comme une bombe reprend la tête dans ce même virage et la bataille est terrible pour le leadership. Mais son entrée fracassante ne lui permet pas de repartir comme il le voudrait et **Hala Kord** le repasse à la sortie.

La course se dessine tout doucement, c'est véritablement une surprise que de voir encore les 14 voitures en piste. Les TDR sont légion mais malgré cela les pilotes arrivent encore à passer sans trop de dégâts. **Raoul** repasse **Hala** au 31ième tour et **Nestor** qui a réussi à revenir recoiffe les deux olibrius au 33ième. Mais **Ayrton** qui avait du freiner ses ardeurs depuis le 16ième tour est revenu patiemment et il pointe en tête au 34ième tour. Vraiment rien n'est joué entre les pilotes car même le reste de la meute est tout proche et il est impossible de dire à cet instant de la course qui va gagner. Ils sont encore huit pilotes à pouvoir espérer l'emporter.

Le second arrêt aux stands approche et **Raoul Padroa** qui est de nouveau devant est contraint de s'arrêter tout comme **Hala Kord**. **Ayrton** en vieux briscard, qui a su gérer ce milieu de course les passe sans coup faillir car il ne s'arrête pas aux stands. Un enchaînement 5-6 lui permet de prendre le large. D'ailleurs la **BDC** a ce commentaire a propos d' Ayrton "**On le reverra jamais**". Rien n'est joué mais **Airdebreast** sent que la course est à un tournant et que la victoire commence à se dessiner.

Airdebreast connaît parfaitement la fin de **MONACO** et sait qu'il ne peut presque plus rien lui arriver. D'ailleurs sa fin de course va le prouver et l'expérience acquise va être utile. Ce pilote sait regarder dans ses rétros quand il faut, car derrière **Raoul Padroa** ralentit, en proie a un moteur un peu poussif.

J'ai encore peu parlé de la **RITEAM** et de la **BDC** mais il faut dire que ces écuries n'arrivent pas a s'extirper du peloton. Une course somme toute plutôt sage même si on a vu **Riton** comme a ses plus beaux jours tenter une 6 monstrueuse que lui seul peut oser. D'ailleurs cette année ce pilote l'a clairement annoncé "**La gagne ou rien**". Superbe état d'esprit chez ce pilote qui était encore présent avec ce qu'il fallait puisqu'un doux parfum avait déjà envahi les paddocks dès les essais !!!

Ayrton ne sera pas rejoint et signe sa 23ième victoire. **Raoul Padroa, Hala Kord** termine sur le podium. Pour des raisons techniques la **DICENTIM** a du se faire remplacer. **Pollux** et **Nestor** terminent respectivement 4 et 5 et **Banane Dans Chicane** 6ième. La lutte pour la 7ième place est terrible puisqu'ils sont 4 pilotes à pouvoir prendre ses 2 points. Finalement **Axel Errateur** coiffe **Riton**. **Bourre Dedans Coco** faisant une erreur de pilotage grossière qui lui coûte le dernier point. Quelle mauvaise gestion de la TDR !!!

Jimmy Lagomme et **Jimmy Tout Court** pour la seconde fois consécutive ne termine pas le grand prix, c'est assez rare, mais pareille mésaventure était déjà arrivée à 4 reprises (mister Oscar Ainage dans ses oeuvres, ndr...). **Kje** et **Riton** en 2001, **Chicane** et **Coco** en 2002, **Herman Nivelh** et **Ayrton** en 2003, **Al Higator** et **Nike A domph** en 2004. Si cela se reproduisait, on assisterait là à un triste record et personne ne souhaite cela à cette jeune écurie il est vrai novice mais au combien sympathique.

by Oscar Ainage



Records mondiaux

Records mondiaux					
Essais arrêté à une main sous Soleil					
Circuit	Pseudo	Open	Année	Coups	Temps
10 ans	Plate Bande	Cologne	2004	18	0'58"77
Adélaïde	Legosbo	Boulogne	2002	14	0'54"14
Angers	Domos	Angers	2002	19	0'44"26
Angers 2	Jean-Paul Position	Angers	2003	19	1'57"25
Atlanta	Iug Oslave	Boulogne	2001	13	0'44"02
Barcelone	Tom Sawyer	Boulogne	2003	17	1'45"07
Budapest	Mouloud Moulodé	Angers	2004	17	1'02"02
Budapest p	Faisan Patros	Valréas	2002	15	0'44"78
Buenos Aires	Herr Kull	Masters	2002	19	0'53"78
Castellet	Jonathan Speedball	Boulogne	2003	15	0'48"81
Cologne	Faisan Patros	Boulogne	2004	20	1'02"93
Detroit	Iug Oslave	Boulogne	2001	16	0'44"04
Donnington	Lou Ping	Valréas	2002	12	0'44"14
Dresde	Flyduck	Dresde	2004	18	1'13"03
Elkhart Lake	Tacharette	R H Armoric T	2003	17	0'59"57
Estoril	Plate Bande	Boulogne	2003	16	0'50"69
Hockenheim court	Faisan Patros	Boulogne	2004	13	0'35"03
Hockenheim dif	Sado1	Dresde	2004	9	0'34"08
Imola	Michaël Tretyak	Boulogne	2003	13	0'45"56
Interlagos	Legosbo	Muhlouse	2002	14	0'41"97
Jerez	Démon Vill	Boulogne	2003	18	0'59"47
Kingston	Mary Us	Valréas	2004	20	1'39"75
Kyalami	Rapido	Valréas	2003	15	0'48"02
Laguna Seca	All	Valréas	2004	14	0'40"65
Le Bocage Pacéen	Démon Gnak	R H Armoric T	2004	14	0'48"35
Lexington	Rapido	Masters	2002	15	0'38"81
Magny Cours	Legosbo	R H Armoric T	2004	15	0'46"37
Monterey	Yellow Schumarine	Boulogne	2001	16	0'48"33
Montréal	Démon Vill	FIA L'Isle Adam	2002	15	0'39"14
Monza	Démon Vill	Boulogne	2003	11	0'28"84
Nogent	Clend	Lieusaint	2001	14	0'52"14
Nürburgring	Itari Oné	Angers	2004	16	0'45"53
Portland	Pachacutec	Masters	2003	15	0'47"22
Sepang	Tacharette	Boulogne	2002	19	1'14"14
Silverstone	Mark Andrews	Cologne	2003	16	0'46"69
Spa	Rapido	Valréas	2003	18	0'42"22
Suzuka	Bob Bidochon	Boulogne	2002	16	1'12"28
Waktin Glen	Khan Gu	Cologne	2003	13	0'47"13
Zeltweg	Mouloud Moulodé	Muhlouse	2004	18	0'59"02
Zhuhai	Zoom	Masters	2003	16	1'47"54
Zandvoort 1	Mouloud Moulodé	Boulogne	2004	13	0'52"13

Records mondiaux					
Essais arrêté à une main sous Pluie					
Circuit	Pseudo	Open	Année	Coups	Temps
10 ans	Lou Ping	Angers	2002	21	1'44"53
Angers	Lou Ping	Angers	2003	20	1'48"28
Angers 2	Legosbo	Angers	2003	24	1'34"00
Budapest	Jean Paul Position	Angers	2004	18	1'22"62
Dresde	Ole O'Jumper	Dresde	2004	19	1'34"49
Elkhart Lake	Démon Gnak	R H Armoric T	2003	18	1'01"96
Estoril	Akira Yakakacé	Boulogne	2003	15	0'50"82
Hockenheim dif	Chap Soon King Kobra	Dresde	2004	10	0'44"14
Imola	Win O Line	Boulogne	2003	17	1'14"31
Jerez	Vito Al Haspi	Boulogne	2003	16	0'56"63
Kyalami	Jonathan Speedball	Boulogne	2002	16	0'54"54
Le Bocage Pacéen	Jean Paul Position	R H Armoric T	2003	16	1'36"56
Long Beach	Gérard Mancho	Boulogne	2001	17	0'51"98
Magny Cours	All	Muhlouse	2003	16	0'52"19
Melbourne	Joe Dalton	Boulogne	2002	17	1'26"02
Monaco	Pachacutec	Masters	2001	20	1'12"84
Montréal	Clend	FIA L'Isle Adam	2002	19	0'58"42
Nürburgring	Phil	Lieusaint	2001	18	1'59"88
Portland	Joe Larsouille	Masters	2003	18	1'41"59
Rennes	Alf Nielsen	R H Armoric T	2002	27	2'16"38
Sepang	Akira Yakakacé	Boulogne	2002	24	1'51"17
Spa	Faisan Patros	Valréas	2003	19	1'11"15
Waktin Glen	Matthew Mattough	Cologne	2003	15	1'03"94
Zhuhai	All	Boulogne	2002	20	0'52"52
Zandvoort 2	Ayrton Airdebrest	Boulogne	2004	14	0'48"78

Commentaire :

L'Open de Pacé (R H Armoric T) fait tomber deux nouveaux records sous le soleil : Magny Cours par Legosbo avec un 15 coups en 0'46"37 et Démon Gnak sur le Bocage Pacéen avec un 14 coups en 0'48"35, en sachant qu'il appliquais la nouvelle règle de séance d'essais annulable.

Plate Bande, à l'Open de Cologne, tombe le record du circuit des 10 ans sous le soleil avec un 18 coups en 0'58"77.

Un Circuit à la loupe

SHANGHAI



Shanghai se présente comme l'un des plus longs circuits de FD mais ce n'est pas pour autant un circuit à pneu tendre mais plutôt un circuit à consommation. Je dirais qu'il faut partir avec au moins six consommations car vous allez en avoir besoin d'une conso par tour pour l'avant dernier virage. Quasiment autant pour le cinquième virage car vous allez tenter de le rentrer en sixième.

Dans le même ordre d'esprit les freins vont être important pour les sur-régimes dans ces virages surtout le cinquième car vaut mieux faire trois-quatre que quatre-trois vu la ligne droite qu'il y a derrière.

Pas de gros obstacle pour passer les autres virages même si le deuxième virage peut vous faire consommer si les dés ne sont pas avec vous ou s'il y a du monde sur l'extérieur.

Le circuit ne se prête pas aux tendres à cause de la relance dans

l'immense ligne droite entre le cinquième et sixième virage. Je pense qu'il faut essayer d'économiser ses pneus pour soit ressortir avec une vitesse la plus haute dans le cinquième virage. Et c'est du même ordre d'idée pour les deux premiers virages. Et avec tout ça, il vous faut encore de la réserve de pneus pour l'avant-dernier virage car toute la course va reposer sur ce passage.

Les moteurs seront le second point à ne pas négliger car la première partie est une fausse partie lente, une cinquième entre le premier et second virage plus une autre en sortie du second virage pour pouvoir accrocher le virage suivant. Là, il faut être en début de virage pour faire une petite cinquième pour tenter la sixième pour gagner un coup dans la ligne droite suivante. Mais par contre, pas mal de décalage entre les cinquièmes donc moins de tests à faire.

Faire l'impasse des stands va être très difficile car en plus d'économiser ses pneus il faudra une conso en plus.

Dans le même ordre d'idée le choix des stands va être cornélien :

- Soit on prend les premiers stands pour pouvoir rentrer rapidement même si on passe en troisième le dernier virage mais dans ce cas, l'entrée dans le premier virage risque d'être en cinquième et une conso de plus !
- Soit on prend le dernier stand mais même là il faudra réussir un arrêt court pour avoir toutes ses chances de rentrer dans le virage.

Attention à la météo variable, car une pluie qui tombe en milieu de circuit donne un retour au stand les plus épiques avec le cinquième virage amputé de neuf cases sur les dix-huit ??? et l'avant dernier de six sur les huit-dix qu'il va faire.

Zuff

Circuits Maisons

Coup de Gueule

Pas de circuits maisons pour ce trimestre, le site de la F.F.F.Dé a bien reçu trois circuits (Dresde en pdf, Monza complètement refait et Croft au format jpeg et cdr) et j'attends aussi le circuit des dix ans de Lyon.

Mais les auteurs du jeux ont demandé à ce que le site de la F.F.F.Dé enlève les circuits en téléchargement sur le site pour des raisons commerciales. Ils souhaitent que l'on se limite à une image du circuit et un lien vers le site où le téléchargement serait possible, afin de ne pas donner cette impression que la fédé promeut à l'excès les circuits 'maison'.

Lors de la création du site, j'avais imaginé cette rubrique comme un catalogue des circuits maisons existants avec une adresse pour contacter les championnats qui les créent ou l'adresse où il sont possible de les télécharger, donc bien dans l'esprit des auteurs.

Seulement, le succès aidant, les joueurs m'ont contactés directement pour m'envoyer directement leurs œuvres.

Il me semblait logique de mettre leurs œuvres à disposition sur le site, car même si le site représente un gros investissement de ma part, j'essaie de faire que ce site soit représentatif de la communauté de Formule Dé en exposant, par exemple, les peintures des voitures des joueurs, leurs feuilles de config (un concours avait été fait pour pouvoir les récupérer et les mettre sur le site), ou autres inventions qui se trouve dans la rubrique "Matériel".

Le seul circuit maison que je n'ai pas mis sur le site c'est la version papier de l'Afrique du sud qui était identique à la version officielle.

Est-ce que les circuits maisons font du tort aux circuits officiels ?

Nombre de ventes :

Il faudrait comparer les chiffres mais un circuit comme celui de Lyon peine à s'écouler à 50 exemplaires pour un prix équivalent à un circuit double face d'un circuit officiel.

Le téléchargement de circuits doit être plus important sur le net car il ne sont pas réservés à une élite française qui fréquente les Open mais tous les joueurs du monde entier peuvent les télécharger.

Mais vous connaissez beaucoup de monde qui possède une imprimante A0 chez lui?

Lors des Open qui utilisent des circuits papiers (je suis personnellement contre ce principe sauf si c'est leur circuit maison), le tirage se fait entre 20 à 30 exemplaires.

Qualité :

Les circuits maisons n'ont rien à voir côté visuel avec les circuits officiel et ils sont imprimés sur papier.

Pourquoi tant de nouveau circuits maisons ?

Je crois que le problème vient avant tout que depuis que le site existe, deux ans, il n'y est eu aucun nouveau circuit officiel de sortie.

Comment un site qui propose des circuits en téléchargement peut-il faire du mal à la production officiel si celle-ci est nulle ?

Si la production de circuit repart, il est clair que le site qui proposerait des circuits en téléchargement aurait quelques règles éthiques comme retirer les circuits maisons, trois mois avant la sortie officielle, si une version officielle sort (je pense entre autre à Bahreïn et Shanghai) mais pour cela il faudrait connaître le planning et les dates de sortie. Pour les circuits officiels plus à jours par rapport aux circuits de F1, au lieu de les mettre en entier comme actuellement, il faudrait envisager de mettre que la partie modifiée (je regarderais ça lors du déménagement de site).

Pour des circuits litigieux comme le circuit de Monza refait au complet, pourquoi ne pas envisager un comité mixte, F.F.F.Dé et auteurs pour décider si cela peut porter atteinte au circuit officiel (mais qui jouent encore sur le circuit officiel de Monza ?).

Il est normal que les auteurs pensent commercialement mais il ne faut pas aussi qu'ils oublient qu'en face d'eux, à la F.F.F.Dé, ils ont des bénévoles qui se dépensent sans compter (cette année, j'ai dépensé au moins un mois de salaire, 1300 €, en déplacement pour Formule Dé pour faire aussi bien les tournois que les démos sur les salons) pour la réussite de leur jeu (et donc de nouvelles ventes en perspective).

Zuff

Règles Maisons

Règles du Mulet

Voici la règle maison des Masters :

- Le mulet peut être utilisé par tout pilote en cas de casse moteur, tenue de route ou carrosserie avant la fin du premier virage.
- Le mulet est une voiture de rechange qui dispose de la configuration de la première voiture du pilote moins deux points au choix de ce dernier.
- Le mulet est chaussé des mêmes pneus que la voiture initiale du pilote.
- Le mulet partira en première de son stand, une fois que l'ensemble des voitures auront dépassé la sortie des stands, à savoir auront toutes atteint une case accessible depuis les stands.
- Le mulet ne peut en aucun cas repartir dans le même tour de jeu que l'abandon de la première voiture de son pilote.

Cette règle utilisée aux Masters reste une règle maison car c'est une volonté de l'organisation qui a eu pitié des personnes qui font des centaines de kilomètres et se font éliminer au bout de 5 minutes.

Personnellement, je suis contre.

Cette règle ne redonne une chance qu'à ceux qui se font éliminer dans le premier virage mais ceux qui se font éliminer au deuxième virage sont eux obligés d'attendre des heures et pour expliquer ce point je vais prendre un exemple : Pour rester dans la course, un joueur tente la mort sur un surplace dans le premier virage, il meurt et rend un joueur sursitaire carro qui meurt au virage suivant sur carro. Ceci fait quatre cases dangereuses qui peut réduire à néant une stratégie à une tenue de route.

Le joueur qui a pris le risque de surplace repart avec le mulet mais il a éliminé au moins un joueur, sans compter les autres joueurs qui ont fait des tests aggravés, ni le pilote agresseur du pilote sursitaire.

En plus cette règle n'est que peu intéressante pour le joueur qui repart avec le mulet car sur certains circuits, il est déjà hors course pour le podium. La seule chose qu'il a à faire c'est de se faire chier derrière pendant trois ou quatre heures.

Maintenant, faisons un petit cours d'histoire de cette règle.

La première règle utilisée en Open le fût à Valréas. Elle permettait de repartir des stands en quatrième et seul un point était retiré. L'exemple pris au dessus est arrivé à cet Open avec une victoire du mulet.

Le Conseil des Sages, à la demande de la Ludo de Lieusaint, réfléchit sur le problème pour arriver à une règle très similaire à la règle décrite ci dessus.

La seule différence notoire, c'était que le mulet partait sur la dernière case de la ligne des stands au lieu de son stand. Ceci pour gommer l'effet "différence de la ligne des stands".

Attention, comme c'est une règle maison, Plate Bande peut décider de la modifier à tout moment et c'est donc sa parole qui prévaut lorsqu'il l'explique avant le départ de la course du samedi (comme l'année dernière).

Après le DTM avec Alesi, voyons le Champcar, où le Français Sébastien Bourdais est en tête de cette épreuve.

Le Champcar

Le Champcar World Série, ex Cart, est une compétition de monoplaces à moteurs turbocompressés, qui se déroule sur des circuits divers. On trouve des circuits routiers, des ovales et des circuits temporaires en ville.

Ce championnat est le plus international des trois championnats américains (IRL et Nascar), avec de nombreux pilotes non-américains et des épreuves disputées en Europe (en 2003), en Amérique Latine, en Asie (en 2004) ou en Australie.

Le ChampCar est le championnat le plus proche de la F1.

Mais laissons Sébastien Bourdais nous présenter le ChampCar par rapport à la F1 : " C'est une catégorie difficile dans la mesure où l'on dispose tous du même matériel. Depuis l'année dernière, on roule avec un moteur Ford afin de réduire les coûts. Il faut se battre avec ça et faire la différence grâce à son équipe. En ce qui concerne le châssis, il y a deux options : Reynart ou Lola. En Cart, on assiste à des courses de pilotes alors qu'en Formule 1, il s'agit de courses de voitures."

Depuis le rachat par le groupe OWRS, beaucoup de modifications sont apparues.

C'est même, de temps en temps, brouillon comme les modifications régulières sur les arrêts obligatoires au stand.

Calendrier

Il y a 16 Grand Prix par saisons.

Pour 2004 :

- Long Beach (circuit urbain)
- Monterrey
- Milwaukee (Ovale)
- Portland
- Cleveland
- Toronto
- Vancouver
- Elkhart Lake
- Denver (circuit urbain)
- Montréal
- Laguna Seca
- Las Vegas
- St. Petersburg (Ovale) annulé
- Séaoul annulé
- Australia
- Mexico

Séance d'essais

Il y a deux séances sur les circuits routiers ou urbains mais seulement une sur les ovales.

Système de Notation

Pour la distribution des points : alors que les 12 premiers pilotes marquaient des points au classement, ce sera maintenant les 20 premiers.

L'écart entre les deux premiers sera toujours de quatre points (31 contre 27). Il y aura une différence de deux points entre chacun des pilotes de la

deuxième à la dixième place, puis d'un point de la dixième à la vingtième.

Tout pilote qui passera au moins un tour en tête d'une épreuve recevra un point.

Le pilote qui fait le meilleur temps d'une séance d'essais marque un point.

Celui qui aura gagné le plus de positions par rapport à la grille de départ marque un point.

Celui qui aura fait le tour le plus rapide marque encore un autre point.

Et enfin celui qui a fait le plus de tour en tête marque un autre point.

Le " Push To Pass"

Le " Push To Pass" est un turbo que les pilotes peuvent utiliser seulement 30 secondes par courses.

Cela permet de l'utiliser entre 5 à 6 fois par course soit pour être doublé soit pour éviter de se faire doubler. Certains s'en servent sur le départ.

Adaptation FD

Il existe une différence au niveau du départ qui est en lancé, vous pouvez autoriser le départ en quatrième maximum. Mais le ChampCar devrait s'aligner sur la F1 d'ici quelques temps.

Il suffit d'utiliser la règle de suralimentation décrite ci jointe mais avec une limitation de 3 à 5 utilisations par Grand Prix pour simuler le "Push to Pass".

Après, seul le système de notation est différent de la F1.

Avec ce système de notation, toute élimination fait mal au classement.

Seul le point du tour le plus rapide ne peut être reproduit.

Pour le point du tour en tête, faites le que pour le marquer, il faut faire 5 coups d'affiler en tête.

La suralimentation

Lorsqu'on utilise cette règle optionnelle, on peut suralimenter en 4ième, 5ième et 6ième vitesse.

On doit annoncer qu'on suralimente avant de lancer son dé de vitesse.

Elle est interdite pour entrer aux stands et pour en sortir.

En quatrième vitesse, si le résultat du dé est de 10, 11 ou 12, le pilote **doit** se déplacer de deux cases supplémentaires.

En cinquième vitesse, si le résultat du dé est de 16, 17, 18, 19 ou 20, le pilote **doit** se déplacer de trois cases supplémentaires.

En sixième vitesse, si le résultat du dé est 26, 27, 28, 29 ou 30, le pilote **doit** se déplacer de quatre cases supplémentaires.

Quel que soit le résultat du dé de vitesse, le pilote doit faire un test moteur 1-4 non affecté par les conditions météo. Si le résultat du dé de vitesse est 20 ou 30, le test se fait sur 1-6...

Classement ELO

Septembre 2004				
Cl.	Nom (Championnat)	Points	Evo	Commentaire
1	Legosbo (MLP78)	18482	+1	- Legosbo n°1 !
2	Joe Black (Cologne)	18130	+1	Bon, il profite plus de la baisse de Joe & Wim que d'une quelconque progression, mais le fait est là !
3	Faisan Patros (MLP 78)	18130	+1	Legosbo est premier sur les 12 derniers mois ! Bravo.
4	Starsky (Lieuxaint)	17785	+1	
5	Wim Van De Fiets (CCCP)	16472	-2	
6	Ayrton Airdebrest (R H Armoric T)	15807	=	
7	Alf Nielsen (IAF Paris)	15575	+1	
8	Jean-Marc Despoints (Angers)	15575	+40	- Faisan Patros arrive sur le podium.
9	Plate Bande (Lieuxaint / MLP 78)	14798	+1	
10	Ravens Burger (Javel 116)	14707	+3	
11	Ole O'Jumper (-----)	14515	-4	- Jean-Marc Despoints profite de la rentrée de 7 (!) résultats d'Angers pour remonter comme une flèche.
12	Don Lope (MLP 78 / CRABB)	14463	-1	Espérons que ce championnat reprendra...
13	Katia Ourtalafoisafoulagerb (Angers)	14380	+20	
14	Khan Gû (MLP 78 / CRABB)	13975	=	
15	Fisico (Pole Position)	13935	-6	
16	Sam Hu (IAF Paris)	13453	-4	
17	Dark Vador (Pole Position)	13295	+17	
18	Lafouille (MLP 78)	13192	-2	
19	Gerhard Berger (Lyon)	13192	-2	
20	Herr Kull (Lieuxaint)	12783	+18	

Septembre 2004 (Essais)				
Cl.	Nom (Championnat)	Points	Evo	Commentaire
1	All (MLP 78)	29275	=	- TOP 4 inchangé, arrivée de Starsky à proximité...
2	Alf Nielsen (IAF Paris).	25528	=	
3	Ayrton Airdebrest (R H Armoric T)	25246	=	
4	Faisan Patros (MLP 78)	21083	=	
5	Starsky (Lieuxaint)	18785	+3	
6	King Kobra (Cologne)	18751	-1	
7	Jean Paul Position (R H Armoric T)	18535	-1	
8	Buzz L'Éclair (Bordeaux)	17652	+4	
9	Démon Gnak (MLP 78 / Lieusaint)	17577	=	
10	Rapido (Lieuxaint)	17224	=	
11	Tacharette (Lieuxaint)	17116	+3	
12	Formulator (Bordeaux)	17061	+1	
13	Dédé (Lieuxaint)	16875	-2	
14	Mark Andrews (IAF Paris)	15960	-7	
15	Athorn (Bordeaux)	15951	=	
16	Flyduck (-----)	15488	=	
17	Herr Kull (Lieuxaint)	15443	+5	
18	Flash (Lieuxaint)	15323	+1	
19	Lafouille (MLP 78)	14943	+2	
20	XIII (MLP 78)	14790	+3	

Octobre 2004				
Cl.	Nom (Championnat)	Points	Evo	Commentaire
1	Faisan Patros (MLP 78)	17221	+2	- Je sens venir les commentaires, mais bon, ce sont les chiffres qui parlent : Faisan Patros est N°1 !
2	Legosbo (MLP78)	16570	-1	
3	John Connor (- - - - -)	16565	+214	
4	Wim Van De Fiets (CCCP)	16370	+1	- Il a pourtant perdu 1000 points dans le mois... mais Legosbo 2000 !
5	Khan Gû (Boulogne)	16305	+9	
6	Ayrton Airdebrest (R H Armoric T)	16175	=	- John Connor passe de 9500 à 16500 points en 2 courses gagnées à Cologne... (6 courses dans l'année : 1 & 1 à Cologne, 2 & 6 & Ab à Muhlouse, 4 aux Masters)
7	Starsky (Lieuxaint)	15987	-3	
8	Lafouille (MLP 78)	14938	+10	
9	Ole O'Jumper (- - - - -)	14895	+2	
10	Joe Black (Cologne)	14557	-8	
11	Alf Nielsen (IAF Paris)	14203	-4	
12	Jean-Marc Despoints (Angers)	14136	-4	
13	Fisico (Pole Position)	13729	+2	
14	Dark Vador (Pole Position)	13334	+3	
15	Gerhard Berger (Lyon)	13189	+4	
16	Flip (- - - - -)	13139	+230	- Arrivées en force de Khan Gû (bien, Cologne) et Lafouille (tiens donc ?)
17	Ravens Burger (Javel 116)	13061	-7	
18	Formulator (Bordeaux)	13017	+6	
19	Katia Ourtalafoisafoulagerb (Angers)	13005	-6	
20	Mark Andrews (IAF Paris)	12797	+262	

Octobre 2004 (Essais)				
Cl.	Nom (Championnat)	Points	Evo	Commentaire
1	Al1 (MLP 78)	26974	=	- Ayrton Airdebrest se rapproche à 1700 points d'AL1 en tête... c'est d'ailleurs AL1 qui a perdu plus de 2000 points...
2	Ayrton Airdebrest (R H Armoric T)	25296	+1	
3	Mark Andrews (IAF Paris)	23758	+11	
4	Faisan Patros (MLP 78)	22950	=	- Mark Andrews revient aux affaires (3°) avec la rentrée des résultats de fin de saison de l'IAF, et l'open de Cologne.
5	Alf Nielsen (IAF Paris).	20874	-3	
6	King Kobra (Cologne)	19339	=	
7	Buzz L'Éclair (Bordeaux)	19266	+1	
8	Formulator (Bordeaux)	17933	+4	
9	Starsky (Lieuxaint)	17779	-4	
10	Dédé (Lieuxaint)	17033	+3	
11	Ole O'Jumper (- - - - -)	16861	+21	
12	Rapido (Lieuxaint)	16424	-2	
13	Jean Paul Position (R H Armoric T)	16399	-6	
14	Plate Bande (Lieuxaint)	16111	+25	- Patros toujours au pied du podium.
15	Athorn (Bordeaux)	16034	=	- La rentrée de la fin de saison IAF fait par contre mal à Alf (Rennes aussi) et le voilà qui redescend 5°.
16	Tacharette (Lieuxaint)	15976	-5	
17	Matthew Mattough (IAF Paris)	15666	+41	
18	SaDo I (Cologne)	15355	+20	
19	Don Lope (MLP 78)	15272	+204	
20	Démon Gnak (MLP 78)	15061	-11	

La Fédé en action

Site

Une version 2 est en cours de développement, celle nouvelle version permettra une gestion plus simple pour le webmestre.

Le site changera d'hébergeur dès que la FFFDÉ aura acheté un nom de domaine.

Le développement d'une version PHP d'une gestion du classement ELO permettra d'augmenter les capacités du site avec une mise à jours des records, gestion des championnats par les organisateurs directement sur le site, moins de transfert entre Alain et Zuff pour la mise à jours.

Logiciel du classement ELO

La version actuelle est arrivée à ses limites, une nouvelle version en PHP est en cours de développement.

Un site a été mis en ligne pendant les tests (<http://elofd.free.fr>).

Par la suite le logiciel permettra aux organisateurs de transmettre les résultats par le site de la fédé et mettra à jours les résultats de leur championnat sur le site.

Logiciel de tournoi

Le logiciel sera re-développé en PHP pour s'intégrer dans le fonctionnement Classement Elo/Site.

Une version trilingue sera faite **dans l'année**.

Présence de la FFFDÉ sur les salons

La FFFDÉ a été présente à Cannes, Toulouse et Parthenay. Elle **n'a pas eu de réponse** pour le Monde du Jeu.

La FFFDÉ sera présente à Toulouse pour organiser un tournoi de FD mini

Elle est en contact avec Imaginasphère à Valence(26) pour organiser un Open en mars 2005.

Masters 2004

Du 30/10/2004 au 31/10/2004

Toujours sous la responsabilité de la Ludothèque de Lieusaint avec l'aide du comité des Masters.

Circuit : **Spa et Melbourne**

Site : <http://master2004.free.fr>

Affiche Masters 2004

Une affiche devra être refaite à partir de zéro pour les prochains Masters.

La responsabilité incombe à la FFFDÉ.

Recherche dessinateur pour 2005.

Règles Masters 2004

Fait.

Statuts de la fédération

Déposés à la préfecture de Paris, publiés au Journal Officiel.

Financement

Cotisation ouverte

Descartes **était** prêt à financer la FFFDÉ. Un cahier des charges **a été** monté pour prendre le financement des frais de déplacement et d'hébergement des membres de la FFFDÉ sur les salons.

Asmodée attend de connaître mieux le dossier avant de voir si la présence en salons est utile et doit être financée par eux.

Ils soutiennent les Opens (lots et circuits sans problème).

Edition de circuit papier

Les auteurs ont pour le moment mis un veto sur l'édition de circuits inédits **et leur mise sur le site.**

Magazine

Vous êtes en train de le lire.

Dans un premier temps, nous allons tester sa viabilité, au niveau réalisation, pendant un an en voyant si c'est possible de sortir un numéro par trimestre avec un ou deux Hors Série pour les Masters.

Ensuite, une étude sera faites pour l'édition papier.

Coupe de France des Open de FD

Suit son cours.

Possibilité pour les organisateurs d'intégrer le 1 euro directement dans le prix. La fédé leur faisant une déclaration pour leur comptabilité.

Achat réalisé pour cette année : 3 boites de FD pour récupérer les manettes et voitures plastiques.

Achat prévu : Un massicot pour couper les feuilles de configs, de stands et d'essais.

Zuff a investi dans une imprimante portable, prévoir budget cartouche d'encre.

Kit Championnat

Reporté aux calendres grecques. Mais l'idée se précise sur le contenu (voir article championnat).

Achats de matériels

La FFFDÉ a trouvé un stock de circuits et de jeu de Formule Dé à des prix compétitifs (vente en cours).

Des compteurs de table **ont été** commandés, ils sont en ventes à 35 euros (**Stock : 5**).

Attention, évitez à tout prix d'arriver sur une case lièvre lorsque vous faites un bond pour vous débarrasser de votre trop plein de carottes car si « précédent coup est gratuit » sort, les carottes sont cuites pour vous (1 chance sur 6 si vous êtes 3^{ème} ou plus en version tirage).

Dans le sens inverse, tentez le si la fin course est serrée et si dans ce cas cela vous permet de gagner au prochain coup grâce à cette économie de carottes.



Les cases « Tortue »

Cases 8, 14, 21, 27, 34, 40, 45, 49, 53.

Ces cases sont de fausses amies, vous dites que reculer sur ces cases remontent vos stocks de carottes mais le piège est de les consommer tous de suite pour récupérer votre recul.

Un petit exemple : faire 2 bonds de 3 cases vous coûtes 12 carottes alors que reculer de 5 cases puis faire un saut de $2*3+5 = 11$ cases donneras $66-50 = 16$ carottes, résultats des courses : 4 carottes de perdues.

Si vous ne voulez pas être aux choux à cause de vos ramassages de carottes faites vos courses en petite quantité en ne reculant que de quelques cases : 2 ou 3.

Si vous reculer de plus vous perdez un coup en revenant sur votre case d'origine mais vous aurez fait le plein de carotte :

4 cases : $40-10 = 30$ carottes de gagnées.

5 cases : $50-15 = 35$ carottes de gagnées.

6 cases : $60-21 = 39$ carottes de gagnées.

Reculer d'une case pour récupérer des carottes est moins rentable que de passer un tour sur une case lièvre.

Nota : Le recul sur les cases « tortue » 8, 27 et 44 sont d'un autre intérêt tactique.



Les cases « Salade »

Cases 7, 22, 42 et 54.

Passages (presque) obligés de la course mais il y a différentes façons de les aborder.

La case 54 est généralement recherchée, le premier joueur à tendance à sauté sur cette case et les autres attendent derrière. Si vous êtes 3^{ème} ou 4^{ème}, ne cherchez pas à faire votre halte ici.

Il y a aussi bouchon sur la case 42.

A la case 22, la course est déjà bien engagée et le passage sur cette case est plus fluide (c'était le conseil de Bison futé).

La case 7 est très dangereuse car vous ne savez pas combien de carottes va vous rapporter cet arrêt, c'est à cet endroit que les joueurs se retrouvent. Et se retrouver avec un trop plein de 20 ou 30 carottes à cet endroit est fatal pour la victoire.

Si vous avez réussi à manger une salade sur une case lièvre, cela vous donne un petit avantage en pouvant faire l'impasse sur une case salade.

Les Stratégies :

La stratégie du caneton :

Cette stratégie consiste à suivre le joueur précédent (votre proie) comme un caneton suit sa mère.

Attention il faut anticiper à 2 coups lorsque celle-ci mange une salade, la solution la plus simple est de chercher la case carotte la plus proche.

Dès que vous avez mangé vos trois salades, vous êtes devenu assez adulte pour voler de vos propres ailes et vous pouvez la doubler allègrement avec votre stock plus important de carottes.

La stratégie de la tortue :

Cette stratégie d'attente en fin de peloton consiste à stocker les carottes pour les deux ou trois derniers coups de jeu comme ferait un écureuil stockant des noisettes pour l'hiver.

Il faut essayer de manger vos trois salades sur les cases salades 42 et 54.

Les case 57 et 48 sont des passages obligés pour faire votre stock.

Cette stratégie demande un calcul final très subtil à deux ou trois coups en avance.

La stratégie de la course de lévrier :

Cette stratégie consiste à partir devant très rapidement et à faire le lièvre avec plusieurs coups d'avance.

Elle se met en place lorsque vous partez en milieu de peloton et que vos premiers coups sont gratuits.

L'idéal est de repartir de la case salade 42 avec plus de 50 carottes car en 4 bonds de 5 cases, en passant sur la cases pari 1,5,6, ($4*15 - 10$) vous arrivez sur la case laitue 22.

Alors que le peloton fera la même chose en trois coups, seul le 5^{ème} et le 6^{ème} peuvent le faire en 2 bonds.

Cette stratégie se joue à l'économie car comme la cigale, vous avez très peu de provision et lorsque arrive la fin de parcours vous êtes fort dépourvu.

Vous mangez vos salades sur les cases 42, 22 et 7 pour pouvoir refaire vos stock en cours de route.

Mon nom est bond, j'aime les bonds !

Comme la grenouille qui bondit de nénuphar en nénuphar, le joueur de « Le lièvre et la tortue » doit anticiper ses sauts.



Mémoire d'éléphant

Le principe de déplacement fonctionne suivant le principe de sommiel : $n?$ (terme inventé dans la page jeu de Science et Vie dans les années 70)

$$n? = 1+2+3+\dots+n = \frac{n*(n+1)}{2}$$

Ceci vous donne le coût en carottes de votre déplacement d'un saut de n cases.

Ces petites formules vous serviront lorsque vous serez en stratégie de tortue pour savoir si vous pouvez rallier la ligne d'arrivée en 2 coups.

Vous pouvez même, par tâtons, prévoir vos trois derniers déplacements.

L'info à connaître pour le triple saut, c'est qu'il vous faut au moins 168 ($3 * 14 ?$) carottes pour finir quand vous êtes sur la case 42.

Reculer pour mieux sauter

Si par hasard vous avez trop de carottes pour arriver, il vaut mieux reculer que de rester sur une case carotte pour manger son stock pendant plusieurs tours.

Maintenant, si vous voulez faire le même parcours en 2 bonds cela vous coûtera au minimum:

$$\text{Si } n \text{ est paire : } \frac{n*(n+2)}{4}$$

$$\text{Si } n \text{ est impaire : } \frac{(n+1)^2}{4}$$

$$[\text{Et au maximum : } 1+n*(n-1)/2]$$

Zuff

Vous pouvez venir m'affronter sur le site www.ludagora.net



Je suis venu, j'ai vu, j'ai lu

Visite au Muséum

Au Muséum de Lyon se tient l'exposition "A vous de jouer".

A la différence des musées sur le jeu comme à Moirans-en-montagne ou à la tour de Peilz ou du musée de la cartes à Issy les moulineaux, Le muséum de Lyon est un musée à vocation "science humaine" ce qui explique l'orientation prise pour l'expo pour combler leur manque de pièces de collection.

Cette exposition se veut avant tout pédagogique et se décline sur qu'est-ce le jeu et sous quelles formes.

Dans la première partie, au Rez de chaussée, on décline le jeu dans l'évolution de l'être humain en partant de l'animal pour arriver à l'adolescence.

Ce parcours est construit sous la forme d'un labyrinthe ou se cache les thématiques et sur les panneaux de ce dédale se trouve un texte en français et en anglais.

On commence par une description de ce que n'est pas le jeu, ce qui est important pour la suite de l'expo car certains seront développés par la suite.

On passe à l'animal et à sa pratique du jeu, il est possible de visionner une vidéo avec des animaux qui jouent mais c'est vite chiant et je n'ai pas été au bout.

Ensuite on passe de l'éveil de l'enfant par le jeu, la visite se passe entre texte à lire, avec beaucoup de citations, des mini ateliers plus ou moins réussis où l'on peut faire des châteaux de cartes, se prendre pour un astronaute, jouer avec les mots sur une borne interactive ou à chercher le rapport entre des textes du code pénal et le jeux de société.

Le concept est assez bien rendu car on passe du texte au son par des bornes sonores au toucher grâce à quelques activités ludiques.

Même si on peut trouver dommage certains artifices dus à la pauvreté des pièces exposables comme utiliser des chapeaux du monde entier pour illustrer le déguisement alors que juste, à côté la borne vidéo, on est sous le charme en voyant des enfants jouer à "si j'étais" avec des objets de récupérations.

Le concept entre les jeux de société et la loi m'ai passé par dessus la tête mais j'ai bien aimé le jeu de sept familles avec la famille "Tric Trac" pour la famille "joueur" (NdIR : Trictrac.net est le site de référence au niveau jeu de société et de la communauté ludique du web).

La fin de la première partie se finit sur le jeu de société et l'apprentissage de "perdre". En passant, si vous allez voir l'expo, ne manquez surtout les bornes audio car le discours tenu dedans est très intéressant.

Jeux de plateau

Auteur : Delphine Gravier

Editeur : Mango Jeunesse

Prix : 17 €



Je passe régulièrement au rayon "jeux" d'un magasin qui agitent plus grand chose mais c'est plus par acquis de conscience car il n'y a pas grand chose à se mettre sous la dent. Pour une raison non expliquée, je décide de passer au rayon "jeunesse" et je tombe par hasard sur le livre "Jeux de plateau".

Quand vous ouvrez le livre, celui ci grince car c'est un livre à spirale, vous trouvez une cinquantaine de jeux du monde entier mais au lieu de les classer par continent, ils sont classés par thème : arrangement, parcours, chasse, affrontement, semailles et tric-trac.

Cette présentation rend la présentation plus cohérent car à part les jeux de semailles, on ne trouve que des jeux de pions donc aucun jeux de cartes ou de dé.

Le choix des jeux est très bien fait car on retrouve bien sur des classiques comme Halma, Pachisi, Awalé ou le Backgammon mais des petites perles rares comme le Mefuhva, un mancala à quatre rangées (j'ai fait des recherches sur Internet sur les jeux de mancala à quatre rangées et je n'ai pas trouvé grand chose en langue anglaise). Une règle pour jouer à Halma en solitaire, des variantes de marelle ou de dames plus riches.

Pour compléter le livre, huit plateaux de jeux sont pliés dans la couverture mais ce plus n'apporte pas grand chose.

En attendant la sortie du livre sur le Tangram, je vais courir chercher les livres sur les allumettes, les échecs et celui sur les ficelles (Je viens de l'acheter, je pense faire une rubrique « Jeux de Mains, jeux de Filins » pour le prochain numéro).

La seconde partie est plus tournée vers la partie adulte. Mais, comme toujours, la part "jeu de hasard" prend la plus grande partie.

Donc entre les jeux de hasard, avec une machine pour déterminer si vous êtes un ludopathe (accro du jeu) à côté d'une machine à sous, on peut trouver des œuvres d'art sur le thème car en début de cette partie, il est fait un rapprochement entre certaines professions et le jeu, le concept d'une borne sonore dont le discours s'adapte suivant la page que l'on ouvre est bien vu.

On trouve aussi un panneau entre l'art et le jeu imposé par l'artiste dans son œuvre.

J'ai bien apprécié aussi l'œuvre/concept entre le jeu et la réalité qui consiste à soulever des panneaux sur des thèmes qui permet de découvrir à l'intérieur le jeu de référence au thème et en même temps une lumière éclaire le thème dans la réalité comme "devenir riche" avec le Monopoly et la photo de Bill Gate éclairé sur le mur.

On trouve un panneau sur l'histoire des échecs, un autre sur les premiers dés, un sur les dames et son ancêtre l'alquerque et le backgammon. Un panneau présente ce que la révolution industrielle a eu comme influence sur le jeu en le produisant en masse.

Le clou du spectacle est la dernière borne audio qui est sur la vision de la guerre suivant que le pays joue au bridge ou qu'il joue aux échecs avec comme l'exemple des attentats, sacrifice de pièce, et l'Irak, recherche de partenaires.

Malheureusement, en arrivant dans cette dernière partie qui est séparé en deux, une petite moitié est consacrée au jeu de société et l'autre est consacrée aux jeux de hasard et vidéo et donc un attroupement de jeunes jouant au jeu vidéo de Titoff et à un jeu de pari sur les chevaux.

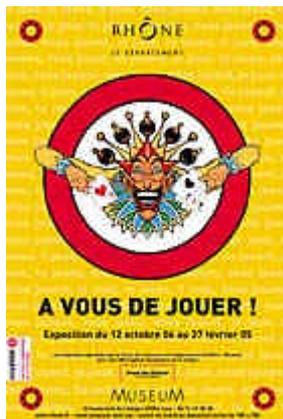
Lors de ma visite, le jour de l'ouverture de l'expo, la partie démonstration était en train de se mettre en place mais il est prévu des parties de découverte aux échecs, backgammon et awalé suivant les semaines.

Une très bonne chose car il manque ce côté tactile pour la partie jeu de société.

Cette expo qui se visite en une bonne heure est une excellente idée même si au départ elle ne vise pas un public de joueurs confirmés. Son format est idéal pour une expo itinérante et j'espère qu'en plus de Lyon et sans doute Lille, qu'elle fasse le tour de France.

N'oubliez pas de prendre la brochure de l'expo car on retrouve un interview de Faidutti.

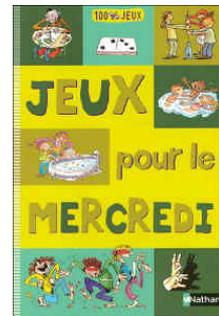
Des activités culturelles complètent l'expo comme une conférence de Jean-Marie Lhôte, membre du comité scientifique de l'expo.



Muséum de Lyon
28, boulevard des Belges
68006 Lyon
Tèl : 04 72 69 05 00
Site : www.museum-lyon.org
du mardi au samedi de 10 h à 18h
Tarif : 2 € 30, gratuit le jeudi.

Jeux pour le mercredi

Auteurs : B. Bellac, L Martin,
C Pauwels, I Bertrand, P Pierrey
et M Herbreteau.
Collection : 100% jeux
Editeur : Nathan
Prix : 7,95 €



Soyons clair, ce livre est conçu pour les enfants, on retrouve pèle mèle des tours de magie scientifique, des farces à faire à ses amis et des jeux d'adresses.

Mais dedans, on trouve des petits jeux d'adresse sympathiques comme celui qui consiste à transporter des haricots d'un bol à un autre ou des jeux comme la fonte de sucres, le souffle au corps où le joueur doit découvrir le nombre de joueur qui souffle mais j'ai un petit faible pour les jeux qui se joue avec une baignoire.

On trouve des jeux pour jouer dans le noir ou à la piscine.

Ca m'étonnerais pas si un jour on retrouve un de ces jeux adaptés pour adulte dans une gamme de jeux à 10 euros.

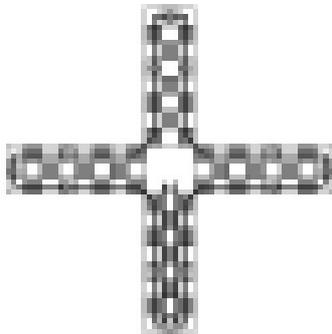
Dans la même collection, "jeux zen", feuilleté mais je n'ai pas flashé, "jeux pour les vacances, spécial plein air" et "jeux pour les vacances, spécial jours de pluie". Je vais chercher le dernier pour voir s'il y des jeux intéressants.

La famille des petits chevaux

Tout le monde à joué aux petits chevaux lorsqu'il était enfant mais peu de personne sait que ce jeu descend d'une longue lignée de jeux beaucoup plus riches tactiquement.

Historique

Ce jeu de parcours apparaît en Inde, au Vème siècle avant JC, sous le nom d'Ashtapada et pratiqué avec un damier de 8*8, se transformant en parcours en croix avec le Chaupur qui se transforma en Pachisi. Celui-ci va se répandre dans le monde entier : Sokkatan à Ceylan, Asi Keliya au Sri Lanka, Nyout en Corée, Pasit en Birmanie. Le jeu va être ramené en Europe, en 1887, par les colons anglais sous le nom de Puchese avant de devenir le Ludo, en 1896, de là arrivera en France sous le nom de "petits chevaux" pour repartir au Canada par l'intermédiaire d'angevins sous une version évoluée appelé Tock.



Sens de déplacement

Principe de jeu

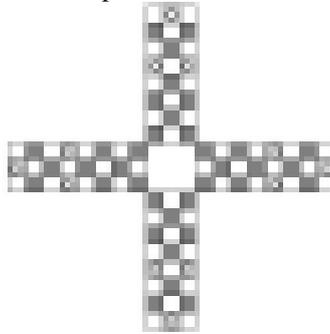
Le but de ces jeux consiste à faire faire le tour du plateau à ses quatre pions pour les faire sortir par la case du milieu généralement appelé "Ciel" ou "Trône". La rangée du milieu qui remonte vers le "Ciel" s'appelle la "Maison" car seul les pions du joueur peut emprunter ses cases. Les cases avec une croix s'appellent "Refuges" ou "Châteaux" et un pion se trouvant sur cette case ne peut être pris. Lorsque ces jeux sont pratiqués à quatre joueurs, ils se jouent en équipe

de deux et lorsqu'un joueur à finit de ramener ses pions, il joue avec les pions de son partenaire.

Avant de faire une brève description des différentes règles des jeux, voyons les règles communes :

Les Refuges

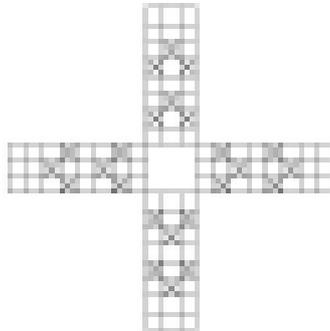
Les cases Refuges sont des zones franches où des pions adverses peuvent cohabiter.



Les croix sont les cases refuges



Plateau Traditionnel de Pachisi



Plateau de Chaupur

Les doubles pions

Lorsqu'un pion arrive sur une case où se trouve un pion de son coéquipier, ils deviennent

un "double pion". Ils peuvent se déplacer ensemble avec un même lancer et ne peuvent être pris que par un "double pion" adverse. En plus, les autres pions ne peuvent pas doubler un "double pion" et bloque ainsi la progression des autres pions.

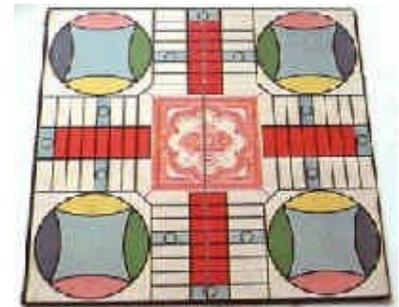
La grâce

La grâce permet soit de sortir un nouveau pion, soit de rejouer.

La prise

Il faut arriver exactement sur la case d'un pion adverse pour le renvoyer chez lui.

Lorsqu'on prend un pion adverse, on obtient une grâce, celle ci peut être cumulée avec celle du lancer.



Plateau de Parcheesi

L'arrivée

L'arrivée d'un pion au Ciel se fait avec un nombre exact. Dès qu'un pion est arrivé au Ciel, il est retiré du jeu et est placé devant son propriétaire

Certains jeux utilisent une variante appelée "jeu à rebond", consistant à avancer jusqu'au Ciel puis à reculer en cas de tirage trop fort. Je préciserais à quels jeux elle est appliquée.

Chauptur

Le Chauptur (Caupur, tchûpur), "quatre pieds" en sanscrit, se joue avec 3 "pâsa" qui sont des dés à quatre faces marquées avec les chiffres : 1, 3, 4, 6.

Le tour de plateau se fait dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. A chaque tour de jeu, le joueur jette les trois dés et déplace ses pions avec la combinaison de ces trois dés.

Au départ les pions partent des extrémités de la croix.

Il n'y a pas de grâce au Chauptur.

Les cases "refuges" ne fonctionnent que pour les parties à deux joueurs.

Chausar

Le Chausar est une variante du Chauptur qui se joue avec des dés à quatre faces (1, 2, 5, 6) et les pions commencent du ciel.

Pahada Keliya

Le Pahada Keliya est une variante du Chauptur, joué à Celyan, qui se joue avec des dés à quatre faces (1, 3, 4, 6) qui peut se jouer à 4 ou 8 joueurs.

Pachisi

Le Pachisi (Parcheesi, Parchisi, Parchesi), plus connu que son grand frère, est le jeu le plus joué en Inde. Pachisi en sanscrit signifie "vingt-cinq", le nombre maximum d'un déplacement.

L'originalité de ce jeu par rapport aux autres membres de la famille est l'utilisation de six ou sept Cauris (coquillages) au lieu de dés.

Déplacement		
Nb de fentes	6 Cauris	7 Cauris
0	25 *	6
1	10 *	10
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	25 *
6	6 *	30 *
7	-	12

(Les astérisques sont les lancer où l'on obtient une grâce)

Au premier tour de jeu, il n'est pas nécessaire d'avoir une grâce pour sortir son premier pion.

On ne peut avoir qu'au maximum, cinq grâce dans un même tour de jeu.

Le score ne peut être divisé entre plusieurs pions.

Le déplacement des pions, comme montre le diagramme X pour le joueur Sud, se fait dans le sens contraire des aiguilles d'une montre mais l'ordre de jeu se fait dans le sens contraire.

Parcheesi

Pachisi occidentalisé par Sam Loyd pour le marché américain.

Pasit

C'est un Pachisi à 6 cauris mais avec seulement deux refuges par bras.

Le Ludo

A la différence de ses prédécesseurs, les pions ne partent pas du ciel mais de la "Prison".

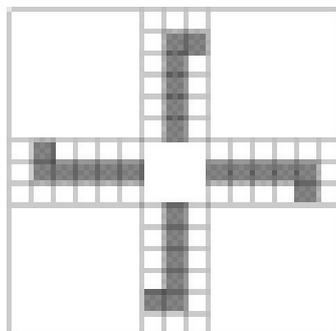
Le déplacement, dans le sens des aiguilles d'une montre, se fait par l'intermédiaire d'un dé à six faces.

Il faut faire un "six" au dé pour pouvoir avoir droit à une grâce.

Il n'y a pas de cases "Refuges".

Il existe les double pions mais dès lors qu'il sont formés, il n'est plus possible de les séparés.

Ce jeu pratique la règle du rebond.



Les petits chevaux

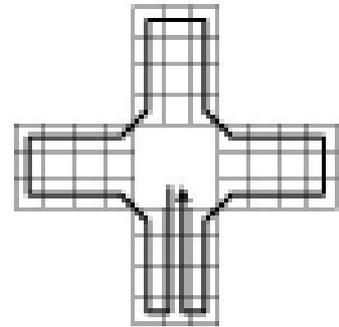
Etant une version simplifiée du Ludo, il reprend les règles en enlevant le concept de double pion et considère qu'un pion ne peut être doublé par un autre.

Le Tock

Retrouver les règles du Tock dans la rubrique "Le tour du monde en 80 jeux".

Asi Keliya

L'Asi Keliya, nommé aussi Sonaru, est dérivé du Pachisi mais le plateau est plus petit, soit des branches de 4*3 cases sans refuges disponibles.



Le déplacement se fait grâce à six cauris dont un de couleur blanche.

Déplacement	
Nb de fentes	6 Cauris
0	??
1	1 *
2	2
3	3
4	4 **
5	5
6	6

Si quatre fentes sort et que le cauris blanc ne soit pas sur la fente visible alors il y a "so-hatara".

Le "so-hatara". permet de diviser le déplacement entre plusieurs pions.

Il faut faire un ou "so-hatara", pour pouvoir sortir un pion.

Le Un, le Cinq et "so-hatara" permettent de rejouer.

Si deux pion sur la même case se font sortir, ils peuvent rentrer ensemble.

Au retour, les cases de la maison doivent être parcourues une par une.

Nous allons maintenant présenter les jeux qui utilisent un damier.

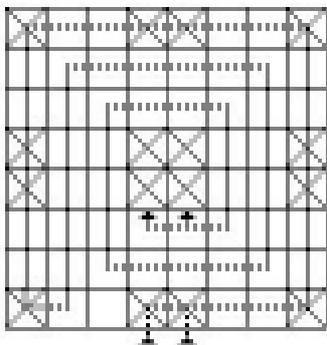
L'Ashtapada

L'Ashtapada, signifiant "huit pas", figure dans les jeux cités dans les Dialogues de Bouddha.

C'est l'ancêtre des jeux de parcours.

Chacun dispose de deux pions qui partent des deux refuges devant le joueur.

Le diagramme ci dessous vous montre le parcours du joueur Sud.



Le déplacement se fait par un lancé de quatre Cauris :

Déplacement	
Nb de fentes	déplacement
0	8
1	1
2	2
3	1 *
4	4

Pour pouvoir rentrer un pion, il faut avoir une grâce (3 fentes).

Ce jeu se joue en individuel et la règle du double pion n'existe pas mais les Refuges si.

Dasapada

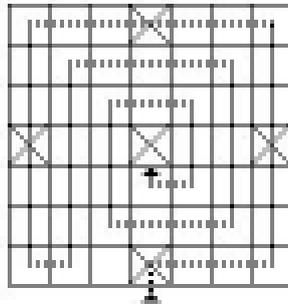
Même principe que l'Ashtapada mais sur un tablier de 10*10.

Je n'ai malheureusement pas pu trouver une représentation du tablier pour pouvoir le présenter.

Ashta-Kashte

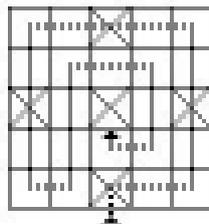
Ce jeu du Bengale se joue sur un tablier de 7*7.

Plus simple que l'Ashtapada, il reprend ses principes pour le déplacement. La règle du double pion existe mais il n'y a plus de refuges.



Sadurangam

Une variante simplifiée, pour jouer à deux, sur un tablier de 5*5.



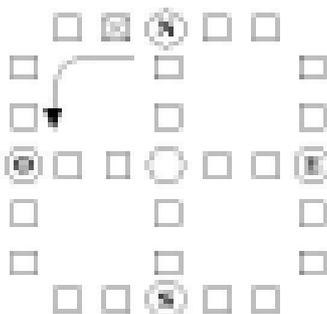
Ashta-Changa

Se joue sur le même tablier que celui du Sadurangam mais avec un parcours différent.

Nous allons finir cet article en passant en revue les autres jeux proche du principe Pachisi/Chauptur.

Nyout

Ce jeu de Corée est le jeu le plus différent de la famille.



D'abord, tous les pions rentrent sur la case marquée d'une croix pour ressortir sur la case Nord.

A deux joueurs, chacun reçoit quatre pions ; à trois joueurs, trois pions et à quatre joueurs, deux pions.

Lorsqu'un pion arrive sur un des points cardinaux, il peut utiliser le raccourci qui passe par le centre.

La règle du double pion existe. Enfin, on peut jouer les pions de ses adversaires.

Déplacement

Nb de fentes	déplacement
0	5 *
1	1
2	2
3	3
4	4 *

Zohn Ahl

Ce jeu est un jeu de parcours pratiqué par les Indiens Kiowas.

Il n'est que cité dans cet article car même si on retrouve le principe des cauris, il diverge au niveau fonctionnement qui est plus proche du Nyout.

Patolli

Nous n'avons malheureusement pas assez de données sur ce jeu aztèques mais d'après les gravures, il ressemble étrangement aux jeux de la famille du Pachisi avec, aussi, un principe de cauris pour se déplacer. Sans doute l'ancêtre du Zohn Ahl.

On peut remarquer un retour du Pachisi par l'intermédiaire d'Internet, où de nombreuses communautés se sont créées autour du jeu qui est proposé par un certain nombre de sites de jeux en ligne.

Voici quelques liens :

<http://www.flipside.fr>

<http://www.gamedesire.com/>

Applet java :

<http://www.rhodes.com/parche-esi/index.html>

TOCK

Le jeu de toc(k) est un jeu québécois apparu au début du XX^{ème} siècle dérivé du Pachisi / Chaupur. L'originalité du Toc(k) vient de l'utilisation de cartes au lieu des traditionnels dés.

Principe

Le Toc se joue à 4 en deux équipes avec un jeu de 52 cartes et un plateau de jeu de Toc et 4 pions par joueurs. Le but du jeu est d'amener les 8 pions de son équipe à la maison (la rangée d'arrivée).

Dès qu'un joueur a rentré ses 4 pions, il joue pour son partenaire.

Distribution des cartes

A la première ronde, le donneur distribue 5 cartes à chaque joueurs puis 4 cartes pour les suivantes. Le donneur change toutes les trois donnes.

C'est le donneur qui joue en premier puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Début de la partie

Lors de la première ronde à 5 cartes, les partenaires s'échangent simultanément une carte choisit au hasard qui sera joué lors du premier tour de jeu. Si un joueur n'a pas de carte (As ou Roi) pour sortir un pion lors de la première ronde de jeu, il défausse ses cartes.

Valeur des cartes

As : Permet de sortir un pion ou d'en avancer un d'une case.

Roi : de sortir un pion ou d'en avancer un de 13 cases. Si le joueur décide d'avancer un pion de 13 cases, tous les pions se trouvant sur le déplacement du pion retournent dans leur camp de départ.

Dame : Permet d'avancer un pion de 12 cases.

Valet : il permet d'échanger n'importe lequel de ses pions avec un autre sur le plateau (sauf un qui est sur sa case de départ). Il est possible d'échanger deux de ses propres pions.

7 : Le déplacement de 7 cases peut être fractionné entre plusieurs pions.

4 : Un pion recule de 4 cases.

2, 3, 5, 6, 8, 9, 10 : Un pion se déplace du nombre de cases égale au nombre indiqué par la carte.

Les déplacements

Chacun son tour, les joueurs doivent jouer une carte même si celle-ci ne les avantage pas.

Il est tous à fait possible de dépasser les pions des autres joueurs mais pas les siens.

Un pion sur sa case de départ (Case 18) ne peut être doubler, dans n'importe quel sens, ni être pris.

Un pion sur sa case de départ jouant un 4 recule directement dans la rangée d'arrivée.

Pour pouvoir rentrer à la maison (la rangée d'arrivée), il faut sonner. Ce qui veut dire, que lors du déplacement du pion, celui-ci doit aller jusqu'à la case de départ puis reculer pour pouvoir rentrer dans la rangée d'arrivée. S'il ne peut pas rentrer à la maison après avoir sonné, le pion est reparti pour un tour de piste.

Les prises

Les prises se font en finissant sur une case occupée par un pion adverse, le pion pris retourne dans son camp de départ. Il peut arriver qu'un joueur prenne son propre pion (puisque'il est toujours obligé de jouer ses cartes). Le roi permet d'avancer de 13 cases et de prendre tous les pions présents sur son passage, ils sont alors remis au départ.

Stratégies

Une bonne combinaison consiste à sortir son pion sur un as ou roi puis de jouer un quatre pour rentrer directement dans la rangée d'arrivée.

La seule façon de bloquer les autres joueurs, c'est d'avoir un pion sur sa case de départ. La seule manière pour les autres joueurs de débloquer la situation est d'utiliser un roi alors que vous pouvez utiliser un dix pour permuter avec un pion s'approchant de votre pion.

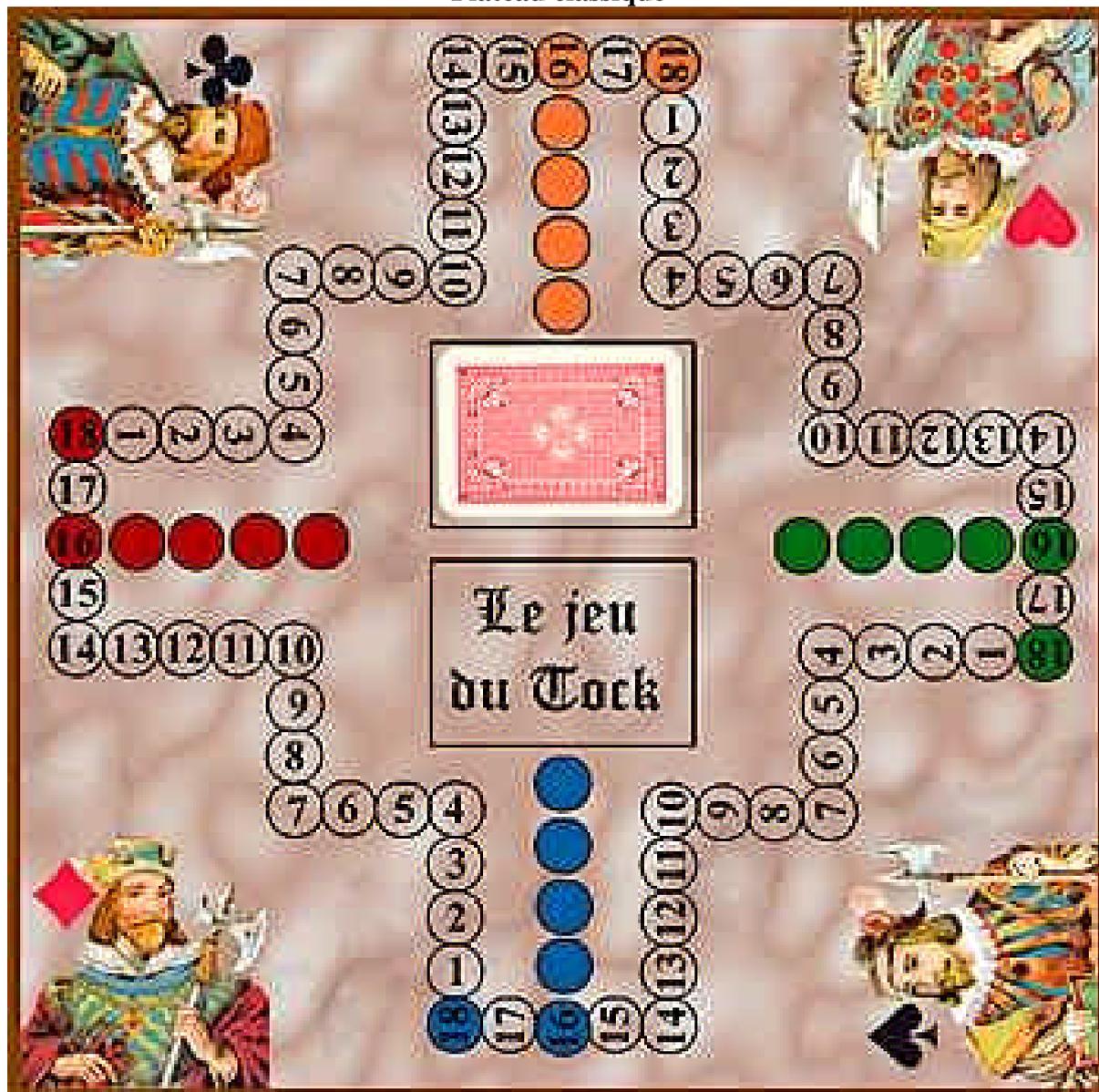
Le sept est très utile pour faire avancer les pions se trouvant dans la rangée d'arrivée.

Plateau pour 6 joueurs.



© <http://jeuxstrategie.free.fr>

Plateau classique



© <http://jeuxstrategie.free.fr>

Variantes

La principale variante consiste à jouer avec les jokers qui permettent soit de sortir un pion ou de se déplacer de 18 cases. Lorsqu'un joueur joue un joker, il pioche une carte et peut rejouer tout de suite ou plus tard.

L'autre variante traditionnelle, consiste lorsqu'un pion s'arrête sur une case "8" avec un as, un roi ou un huit ; que ce pion va directement au "ciel" (milieu du plateau). Du "ciel", il est possible de retourner sur n'importe quelles cases "8".

Personnellement, je vous conseillerais de jouer la règle de groupement de pions du Chaupur :

Lorsqu'un pion arrive sur une case où se trouve un pion de son coéquipier, ils deviennent un "double pion". Ils peuvent se déplacer ensemble avec un même lancer et ne peuvent être pris que par un "double pion" adverse. En plus, les autres pions ne peuvent pas doubler un "double pion" et bloquent ainsi la progression des autres pions.

Ouvre boîte

Retrouvez dans cette rubrique, la critique d'un jeu mais cette critique est faite à l'ouverture de la boîte et ne prend en compte que la sensation à cette ouverture en voyant le matériel et les premières interrogations à la lecture des règles.

Pour ce premier article, attaquons-nous au jeu le plus attendu de la rentrée : **Dungeon Twister**.

Première impression

Première mauvaise surprise, le collage de la boîte est défectueux.



Lorsqu'on ouvre la boîte, le matériel est conséquent pour un jeu qui ne coûte (au départ) que 30 euros. Sept planches d'un carton épais pour les plateaux et pour les pions, on a déjà envie de jouer avec les figurines cartonnées.

Le Matériel

Après démontage du matériel, premier problème où ranger le matériel. Il y a bien trois sachets pour mais c'est très juste pour faire rentrer tous les pions.



Un jeu de cartes composé de trente deux cartes, plus quatre publicitaires, jolies et claires mais malheureusement trop petites à mon goût. Je comprends que pour des raisons de coût, lorsqu'il y a beaucoup de cartes, que l'ont les rétrécissent mais lorsqu'il n'y a que trente deux cartes, il faut les mettre en format classique, c'est quand même plus agréable pour jouer.

Les salles sont sombres et j'ai mis un peu de temps pour me faire à leur dessin de fosse. Pour ma part, je peux distinguer facilement les murs mais pour certains joueurs cela peut poser problème.

Si par le plus grand des hasards, vous aviez gardé votre boîte d'accessoire de "l'Oeil Noir", vous pourriez utiliser les murs avec de la Patafix sous les socles.

Le livret de règles de seize pages est bien maqueté avec un véritable effort sur la présentation des exemples.

Background zéro

On commence par un background sans grande originalité, la version sur le site du jeu a le mérite d'être plus fun. On aurait pu s'en satisfaire, il y a encore quelques mois, mais depuis la sortie du jeu de rôle Xcrawl, non !

Une histoire du style : toutes les contrées inexplorées étaient découvertes et que tous les monstres étaient pacifiés (tués), il a fallu bien reconverter tous les aventuriers pour éviter qu'ils pillent les pays civilisés (pays possédant une armée de chevaliers) alors fût inventé le "Dungeon Twister" qui en plus occupe la plèbe pendant leur jour de repos, un truc comme les jeux de l'arène de la Rome antique ou de Blood Bowl. Ce n'est pas plus très original mais cela permettait de sortir, plus tard, des règles de championnat et serait mieux rentrer dans le futur développement du jeu.

Votre mission, si vous l'accepter...

Le principe du jeu est assez simple, il faut marquer cinq points pour gagner la partie, on marque des points si l'on réussit à sortir un de ses personnages du côté adverse ou lorsqu'on tue un personnage adverse.

Le plateau de jeu est constitué de huit, ou six, salles carrées pouvant être pivoté sur une case spéciale.

Chaque joueur à huit personnages et six objets similaires pour les deux joueurs. Mais de nouvelles équipes de personnages et objets et salles devrait très vite arrivé. Il aurait été intéressant de prévoir un système pour faire ses propres équipes mais le système de couleur risque de bloqué, notamment au niveau des objets lors de la révélation de salle.

Actuellement, il y le cleric qui soigne, le goblin qui rapporte deux points lorsqu'il sort, le guerrier qui peut briser les herses, le magicien qui lévite, le méchaork qui permet de faire tourner les salles dans le sens inverse, la passe-muraille qui traverse les murs, le troll qui régénère et la voleuse qui peut faire un pont humain sur une fosse.

Pour les objets, il y a l'armure qui protège de 1, l'épée qui frappe à +1, le bâton de boule de feu pour le mago, la corde qui permet de passer sur les fosses et la potion de vitesse qui permet d'avoir 4 points d'action pour un même personnage.

Passons, aux règles !

Les règles sont dans l'ensemble assez clair. Et si certains points peuvent être obscurs, ils mettent un exemple comme la phase "jouer" une carte action" lors du début de partie. Pour compenser le fait de jouer en second, il y a un système où on ne peut pas jouer de cartes supérieures de plus de un par rapport à la carte la plus forte jouée (chaque joueur possède quatre cartes action : 2, 3, 4 et 5 actions).

Le premier joueur est obligé de jouer sa carte 2 actions, le second peut choisir soit sa carte 2 actions ou celle de 3 actions. Donc le second peut forcer que l'ordre des cartes soit deux actions puis trois puis quatre pour enfin jouer les cartes cinq actions (voir 2, 2, 3, 3, 4, 5, 5, 4).



Dès que l'on a joué ses quatre cartes, on les récupère tous.

Pour l'utilisation de ces actions, ce n'est pas compliqué chaque utilisation coûte un point d'action et un personnage, non blessé, peut faire plusieurs actions.

On peut :

- soit faire avancer un personnage,
- soit découvrir une salle, pour cela il faut être adjacent à la salle que l'on veut découvrir. Le terme "accès direct" dans la règle peut porter à confusion mais c'est bien précisé dans l'exemple que c'est une case adjacente qui permet d'atteindre la salle sans utilisation de pouvoir spécial. Le placement des pions découverts lors de la découverte de la salle est bien expliquée mais il m'a fallu une seconde relecture pour bien comprendre le mécanisme. L'exemple de découverte de salle aurait dû être fait avec des pions et expliqué de A à Z.
- soit faire pivoter une salle si un personnage se trouve sur l'un des deux mécanismes qui permet de faire tourner une salle (les salles vont par paire).
- soit utilisé la capacité spéciale d'un personnage.
- soit utilisé la capacité spéciale d'un objet.
- soit engager un combat, les règles prévoient un système de combat de masse mais je trouve que cela alourdi le jeu surtout lorsqu'on s'aperçoit que les salles sont surtout composés de couloirs étroits.

Le seul intérêt c'est lorsque deux personnages prennent un personnage adverse en tenaille.

Un petit exemple d'utilisation du Bâton de boule de feu aurait pu être bien à cause de la notion de ligne de vue.

Le jeu est prévu avec des règles optionnelles mais elles tellement intégrées dans le jeu que l'on voit à peine que c'est des règles optionnelles (même graphisme que les règles classiques).

C'est à ce niveau que l'on est un peu vert car on s'aperçoit que les figurines de cartons sont optionnelles et qu'ils ne sont pas du tout pratique pour la gestion de blessure. Le socle utilisé esquisse la figurine et donc on ne peut se permettre de mettre la figure en position Blessée.

Un concurrent pour FD et les Colons

Le suivi du jeu est là, entre les extensions pour 2 ou pour 4 joueurs prévu sur 5 ans et le site <http://www.dungeontwister.com> où l'auteur peut répondre à vos questions si vous avez des problèmes de règles mais aussi plein d'autre chose.

Maintenant, reste à tester mais il semble que les possibilités de stratégie sont riches et grâce aux extensions prévues la lassitude prendra un certain temps.



Fiche Technique

Editeur : Asmodée

Auteur : Christophe Boelinger

Illustrateurs : Wayne Reynolds et Thierry Masson

Durée : 1 heure

Prix : 29 euros.

Nombre de joueurs : 2 (3 et 4, début 2005)

Sondage

Quel circuit allemand de DTM voudriez-vous que Descartes édite

- Eurospeedway Lausitz : 51
- Norisring : 12
- Motor Park Oschersleben : 29
- Sachsenring : 21
- Diepholz : 6
- Singen : 9

Eurospeedway Lausitz à remporté tous les suffrages, sans doute parce qu'il propose en plus du tracé classique, un circuit d'ovale triangulaire.

Pour la seconde place, la bataille à été rude entre Motor Park Oschersleben et Sachsenring avec une victoire de 29 contre 21 pour le premier.

Après les circuits français et allemands, voici les circuits américains.

Pourquoi encore des circuits américains ?

Parce que les auteurs nous l'ont demandé, donc le parti pris a été de prendre les circuits de Champcar non déjà faits soit :

- Long Beach (circuit urbain)
- Toronto
- Vancouver
- Denver (circuit urbain)
- Las Vegas
- Mexico

Soit 3 circuits des état-unis, deux du Canada et un de Mexico.

Il va falloir surveiller les Tequilos pour éviter qu'ils fassent du Lobbying !



Courriers du lecteur

petite visite mensuelle sur le site ouaibe :
bravo, beau boulot, plaisant à lire.

Alf Nielsen

Encore une fois BRAVO pour ce numéro 2
de FEDE MAGAZINE tant attendu !
Surprise, il est presque 2 fois plus grand,
enrichi en photos avec un super article
technique sur les freins qui va en faire
réfléchir plus d'un !!!

Bravo encore et longue vie !

Fabien.

Merci de vos encouragements, ceci nous
motive ainsi que les 1700 consultations du
numéro 2.

Prochain numéro

Formule Dé :

- Les différentes type de configs.
- Circuit à la Loupe : Barhein
- Qu'est un Open.
- informatique : Le déplacement.
- Le compte rendu d'Asmoday
- La notation à FD.
- Portrait : AL1.

Plus ...

- Jeux de cette Famille : Les jeux de Dames
- Tour du monde en 80 jeux : le Talmut
- Comment Gagner : Alhambra.
- Le musée de cartes d'Issy les moulinaux.
- Les méta jeux et piecepack en particulier.
- De nouvelles rubriques !

**Sortie : Février, au salon de
Cannes.**

Attention HS Spécial Masters

Sortie : Fin Novembre

Tous les résultats, photos et stats des Masters
2004.

Ours

Rédacteur en chef :
Jean-Marie Zuffellato

Correcteurs :
Emmanuel "Green Panther" Cellier, en congé, et
Alain David.

Ont participé à ce numéro :
AL1, Alf Nielsen, Ayrton Airdebrest, Démon Gnak
alias Joss Emter, Démon Vill, Herr Kull, Zob power et
Zuff.

Ecrire au magazine :
Adresse e-mail :
fedemagazine@online.fr
Adresse courrier :
FéDé Magazine
C/O Mr. Jean-Marie Zuffellato
28 rue Santos Dumont
69008 Lyon

Internet

Le site de la F.F.F.Dé :
<http://fffde.free.fr>
Le forum officiel (RIP):
<http://www.formula-de.com/>
La ML française :
formule-de-subscribe@yahogroupes.fr
La ML anglaise :
formula-de-subscribe@yahogroups.com
Formule Dé Web, jouer à FD sur Internet :
<http://formula-de-internet.de>

Les sites Coup de Cœur :
<http://www.fdml77.com>
Site d'un tout nouveau championnat de
Toulouse avec notre ami JPP.
<http://toutafaitmadou.free.fr>
Le site du championnat du RHAT avec les
paroles des Pole Men.

PAS D'ENTRAÎNEMENT LIBRE

(sur l'air de "pas de boogie woogie")

La règle dit, que s'entraîner, en connaissant la météo, est une tricherie
Cette nouvelle il me faut l'annoncer, à tous les joueurs, je suis arbitre

J'ai pris une dose de mei kwe lou, afin de préparer mon sermon
Je n'ai pas fermé l'œil de la nuit, je me posais bien trop de questions
Au petit matin Zuff m'est apparu,, et il m'a donné la solution

Refrain

Mes chers pilotes, même conducteurs, reprenez avec moi tous en cœur
Pas de séance d'essai après que la météo soit tirée
(pas d'entraînement, pas d'entraînement libre)
Ne faites pas de séance d'essai après que la météo soit tirée
(pas d'entraînement, pas d'entraînement libre)
Maintenant s'entraîner est devenu tricherie mortelle
Ne provoquez pas l'organisateur de l'open
Pas de séance d'essai après que la météo soit tirée

Puis j'ai réclamé le silence, Afin d'observer les réactions
Sur certains visages de l'assistance, se reflétait surtout l'indignation
Quant aux autres visiblement obtus, sachant qu'ils n'avaient rien compris
Ils me demandèrent d'énoncer à nouveau la règle de l'entraînement libre

Refrain

Mes chers pilotes, même conducteurs, reprenez avec moi tous en cœur
Pas de séance d'essai après que la météo soit tirée
(pas d'entraînement, pas d'entraînement libre)
Ne faites pas de séance d'essai après que la météo soit tirée
(pas d'entraînement, pas d'entraînement libre)
Maintenant s'entraîner est devenu tricherie mortelle
Ne provoquez pas l'organisateur de l'open
Pas de séance d'essai après que la météo soit tirée
(pas d'entraînement, pas d'entraînement libre)
Ne faites pas de séance d'essai après que la météo soit tirée
(pas d'entraînement, pas d'entraînement libre)
Ne faites pas de séance d'essai après que la météo soit tirée

Par Mouloud Moulodé et Ayrton Airdebrest
2004

