

FéDé magazine

Asmoday

Qu'est ce qu'un open ?

Formule Dé V3.0

La notation à FD.

Personnage : AL1

Coup de rétro : Pitstop

Le B-A-Ba de FD : le pif-paf.

Les différentes configs.

Circuit à la loupe : Buenos Aires

Règles maisons : FD Blitz

Trophée Andros

Les méta-jeux

Piecepack : MotoX

Chat bête

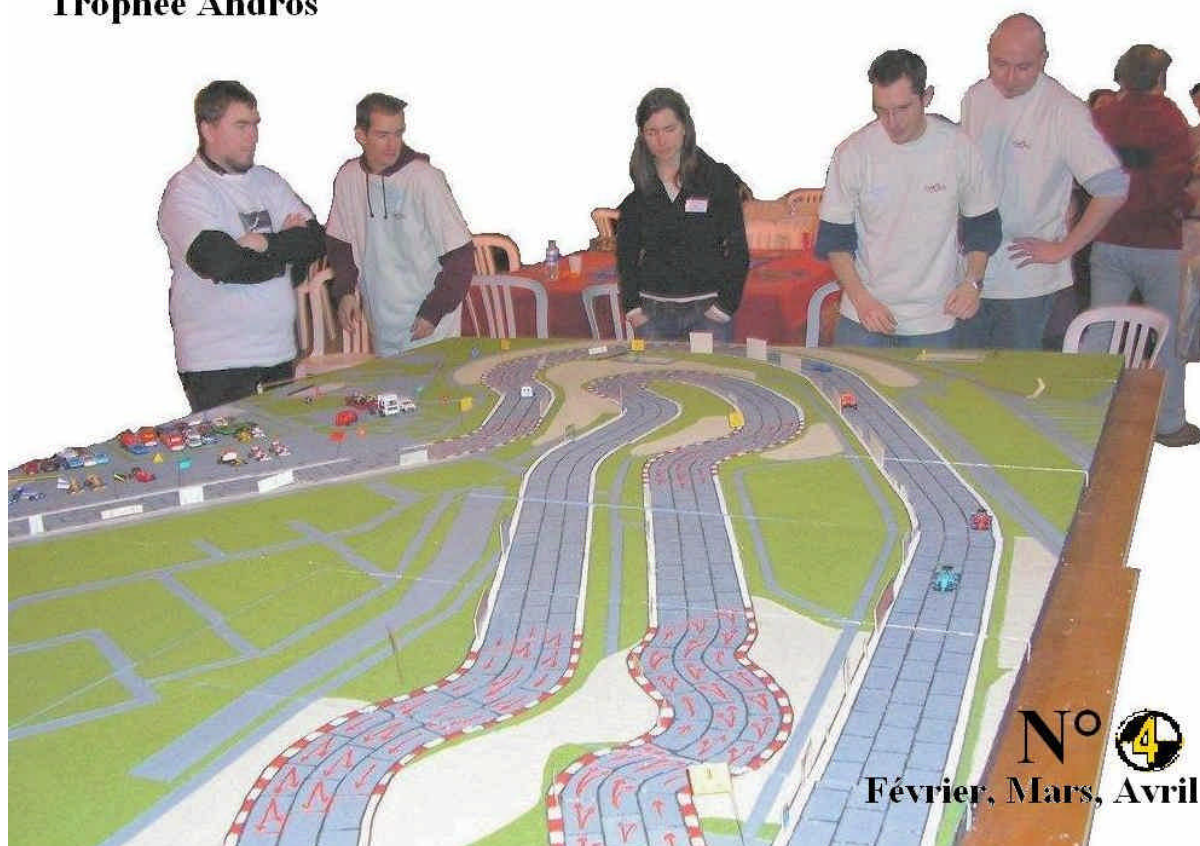
Age of Steam en GN

Le barbu

Keythedral

Le musée de la carte

Maxi-livres faits dans le jeu



N° 4
Février, Mars, Avril

Sommaire

Edito

Voici le numéro 4 pour le festival de Cannes.
Donc très riche en jeux divers et articles généralistes sur FD.

Toujours de nouvelles rubriques mais il faut savoir que FÉDÉ Magazine est mon laboratoire de test pour la création d'un magazine, plutôt un pro-zine, que je pense faire depuis un peu moins de deux ans. Donc en rubrique de test :

- Les Colos de Catans qui adapte des « Classiques » du jeux de société en Grandeur Nature.
- Des Cartes au Menu, une rubrique sur le jeu de cartes.
- Détournement de rigueur qui consiste à prendre le matériel d'un jeu pour en créer un autre.
- Et apparition d'article généraliste comme celui sur les méta-jeux pour ce numéro.

Pour la partie Formule Dé, il y a aussi son lot de nouveautés :

- Le B A Ba de FD par papa Fédé qui a été créé suite à la demande de certains lecteurs après l'article sur le placement (voir courrier du lecteur). Donc dans cette rubrique nous essaierons de détailler des points de règles qui peuvent être obscurs pour un joueur débutant.
- Coup de Rétro s'attardera sur les autres jeux de course de voitures. Cette idée m'est venue après avoir commencer à faire des recherches sur ce type de jeux et quand j'ai vu la quantité qui existe l'article s'est transformé pour ne s'intéresser qu'à un jeu par numéro.

Et au niveau articles, j'ai essayer de varier les articles pour présenter la richesse du jeu.

Niveau résultat d'open , l'hiver est la saison morte de Formule Dé. Il faut dire que vous avez encore à digérer le Hors Série Spécial Masters sortis il y a un peine un mois.

Bonne lecture !

Zuff

PS : un événement dans ma vie vient de chambouler l'avenir donc les dernières nouvelles sont sur la dernière page

1	Magazine	
	Sommaire	2
	Le mot du président	3
	News	4
	Qu'est-ce qu'un Open ?	5
	Formule Dé V3.0	9
	La notation à formule Dé	10
	Personnage : AL1	11
	Asmoday	12
	Coup de Rétro : Pitstop	14
	Le B A Ba de FD : Le pif-paf	17
	Les différentes configs	18
2	Open	
	Asmoday	20
	Radio Paddock	21
	Prochains Open	22
3	Championnats	
	Contacts	23
	Bordeaux	24
	Pole Position	25
	RHAT	26
	Records Mondiaux	27
4	Règles - Circuits	
	Un Circuit à la loupe : Buenos Aires	29
	Règles Maisons : FD Blitz	30
	Championnat : Trophée Andros	32
5	Fédération	
	Classement Elo	34
	La Fédé en Action	36
6	Divers	
	Les Méta-jeux	37
	Piecepack : Motocross	40
	Détournement de rigueur : Chat Bête	42
	Les Colos de Catanes : Age of Steam	43
	Les Cartes au Menu : Le barbu	45
	Je suis venu, j'ai vu, j'ai lu	47
	Ouvre boîte : Keythedral	51
	Le sondage du site	53
	Le courrier du lecteur	54
	Chanson : C'est le plus beau des plantages	55
	FÉDÉ Magazine est mort !	56

Le mot du président

Après « **Renouveau** » - « **Participation** » - « **Rencontre** » & « **Ambiance** », voici le 5^{ème} mot du président : « **Implication** ».

« **Implication** », comme celle que je trouve renaissante de la part de nouveaux championnats qui viennent participer au classement ELO : c'est une bonne chose de s'impliquer là-dedans, c'est le signe que la communauté des joueurs se forme. D'ici quelques mois, on vous proposera sans doute de rentrer directement vos résultats sur le site de la Fédé, ainsi votre implication sera également utilisée dans la mise à jour du site.

« **Implication** », avec régulièrement des gens qui viennent prendre une carte de membre de la F.F.F. Dé même si pour le moment, avoir cette carte ne rapporte pas grand-chose ! 1 Euro n'est pas un gros effort, mais le faire nous montre que l'action que l'on essaie de coordonner a de l'intérêt. Je viens de rentrer dans la base le 182^{ème} membre de la fédération, soit 32 de plus que les inscrits aux Masters (qui étaient inscrits d'office). Merci à vous.

« **Implication** » dans les manifestations : l'engouement autour du prochain open de Bruxelles lors du week-end Pascal est une super nouvelle, le report de l'Open d'Angers au week-end du 10 avril montre l'implication de G'Kar et nous espérons qu'il y aura du monde, d'autant que l'open est couplé avec un salon du jeu

« **Implication** », comment ne pas remercier celle de Zuff envers ce zine qu'il tient à bout de bras depuis ses débuts. Le zine va continuer avec Zuff, mais il vous expliquera plus loin dans ce numéro pourquoi son implication sera un peu moins importante sur ce sujet. Je lui fais toutefois totalement confiance pour ne pas nous laisser tomber et, comme pour le n°1, je serai là pour le relancer s'il a quelque faiblesse !

« **Implication** », la votre si vous voulez nous épauler ! Des articles pour le zine ? Des reportages ? Ce sont toujours des denrées rares qu'il ne faut pas hésiter à nous proposer si vous en avez l'occasion ! Du temps de disponible pour aider le site ? Contactez-nous, même si actuellement le webmestre Zuff est omnipotent sur le site, cela l'intéressera peut-être d'avoir de l'aide !

« **Implication** », elle est par contre moins importante que l'on pouvait l'espérer de la part du nouvel éditeur : le pack « Bahrein / Shangaï » est sorti comme prévu, mais Asmodée veut vendre ses stocks de Formule Dé avant de s'attaquer à la réédition du jeu, dans une nouvelle version qui reste à développer. Bref, c'est a priori la dernière nouveauté avant un bon moment alors profitez-en bien, d'autant que ce sont des circuits de grande qualité (même si, d'avis personnel, Shangaï semble presque 'trop' difficile : ne le proposez pas à des débutants en partie d'essai, en tous cas !).

« **Implication** » de tous pour les prochains Masters, ce sera les **12 & 13 novembre 2005** toujours du coté de Lieusaint : bloquez tout de suite la date sur votre calendrier, et venez nombreux !

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@yahoogroupes.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> deviendra <http://www.fffde.org> sous peu) doit aussi être le lien entre tous les joueurs.

Bref, beaucoup de choses à 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



Anjou, Jeu !

L'open d'Angers a été reporté au 9 et 10 avril.

Il est intégré à une manifestation de jeu : "Anjou, Jeu !" organisé par la Fédération Ludique de l'Ouest.

Le salon ouvrira ses portes le vendredi à 14 heures.

Donc un nouveau lieu pour cet open :

Salons CURNONSKY - 6 place Maurice SAILLAND Angers (150 mètres de la gare)

Stock Circuit

Asmodée va mettre à disposition de la F.F.F.Dé un stock de circuits pour le prêt aux open.

Après la mise à disposition des dés, chronos, voitures, manettes, crayons, gommes et gommettes par la F.F.F.Dé pour 1 euro par joueur; l'offre va s'élargir aux circuits.

La gestion des lots va être revue, Asmodée est prêt à fournir trois jeux par open.

Là encore la gestion pourrait se faire par la F.F.F.Dé.

Open de Bruxelles

L'Open de Bruxelles pour le week-end de Pâques est en train de devenir l'un des événements marquants de FD après les Masters et Valréas.

On annonce déjà des transhumances de toute la France. Mais espérons avoir des amis de Hollande, Angleterre et Allemagne en plus des Belges.

Ceci risque d'inaugurer en beauté la Coupe d'Europe des Open de FD.

News

Enfin !

Après une longue attente, voilà enfin les circuits de Shanghai et de Barheïn.

Les deux circuits sont très intéressants à jouer.

Le Circuit de Barheïn a été fait par Bitter et donc on retrouve son lot de délires dans les dessins.

Le Shanghai est de facture classique au niveau dessin mais risque de devenir un classique de FD.

Sœur Anne

Profitez des deux circuits de Shanghai et de Barheïn car Asmodée va attendre les résultats pour définir l'avenir de FD.

La réédition de la boîte de base avec un nouvel habillage devrait attendre que les stocks soient écoulés.

Donc Wait en See !!!

Donc pas de nouveaux circuits en vue même si Eric Rendall a plusieurs projets dans ses cartons !

Déménagement

Le site de la F.F.F.Dé a déménagé et un nom de domaine est acheté : <http://fffde.org>

Quelques problèmes au niveau du php retarde l'ouverture du site.

Le déménagement se fera en douceur car Zuff doit faire face à des obligations professionnelles.

Open de Lyon

L'Open de Lyon qui a failli voir le jour est annulé.

Le président et le trésorier des Ludophiles de Rochetaillée ne pouvant pas s'investir à cette date pour des raisons personnelles, l'Open est annulé.

Ils doivent mettre en contact Zuff avec le maire de Rochetaillée.

Mais Valence, à 1 heures de là est intéressé par l'organisation d'un open.

Carnet rose

Olivier Bazin alias "Démon Vill" et Pétra ont un petit pilote : Corentin, né à Brest le 25 novembre 2004 à 22h30. 52 cms, 3kgs720

Toutes nos félicitations a l'heureux couple.

Qu'est-ce qu'un Open ?

Un article pour découvrir l'univers et les aficionados de Formule Dé.

Les joueurs débutants ont peur de venir à un tournoi de Formule Dé parce qu'ils pensent que l'ambiance est trop sérieuse.

Ils se trompent du tout au tout.

Si nombre de joueurs aiment gagner, Formule Dé est un jeu où il faut rester humble car pour gagner un Open, il faut surtout avoir beaucoup de chance ! La technique n'est là que pour bien seconder la chance.

Les différences de niveau entre joueurs sont surtout sensibles aux essais où, généralement, les plus expérimentés et chevronnés squattent les premières places.

Quand est-ce qu'on doit jouer ?

Un Open s'organise sur un week-end complet.

C'est la partie la plus difficile à négocier avec son épouse.

Arrivée le matin vers huit ou neuf heures du matin pour pouvoir commencer les essais à dix heures.

Début de la course à quatorze heures.

Le soir, repas puis nuit du jeu ou de beuverie, ou les deux, suivant vos penchants et votre « karma ».

Les pros viennent le vendredi soir pour faire le "By Night" de la ville, ce qui permet de découvrir les différents bars, car le samedi tout se passe sur place.



Reprise des hostilités le dimanche avec séance d'essais dès neuf heures pour lancer la course vers treize heures.

Ce qui permet de faire la remise des prix à dix-huit, dix-neuf heures.

Les essais : à fond, à fond, à fond !

Jusqu'à l'année dernière, les essais se faisaient en deux séances et la grille était déterminée par la meilleure des deux séances.

Depuis 2004, le système d'une séance avec possibilité de l'annuler pour en faire une nouvelle est en train de se généraliser.

Pour ceux qui n'aiment pas les essais, leur souffrance dure moins longtemps.

Pour les malades des essais, il y a un côté psychologique intéressant où il faut savoir juger le risque du quitte ou double.

Pour les organisateurs, il s'agit d'un gain de temps important par rapport à l'ancienne formule.

Le problème est plutôt pour les joueurs moyens qui tournent en dessous de deux minutes.

Mais je sais que pour moi, qui ne m'entraîne plus, la première séance me sert d'échauffement juste avant de faire ma vraie séance.

La course : à fond, mais à 10 !

Que dire ? Une course de Formule Dé reste une course de Formule Dé.



Cependant, en Open les écuries sont constituées de deux pilotes (trois pour les Masters) qui ne se retrouveront pas sur la même table.

Le logiciel de tournoi développé par la F.F.F.Dé évite que les joueurs d'une même écurie se retrouvent ensemble, pour des raisons stratégiques mais surtout : « c'est chiant de se retrouver avec des pilotes avec qui on a l'habitude de jouer ».

L'organisation essaye de mettre un circuit long, comprendre intéressant, le samedi et un circuit court, moins intéressant, le dimanche pour permettre de rentrer plus tôt chez soi.

Après l'effort, le réconfort

Après la course du samedi, un apéro est fréquemment offert par le Mangar Bar, une succursale de l'écurie Manga O Sate, qui vous propose des alcools exotiques comme l'alcool de riz ou de palmes, avec des amuses gueules à base de chien ou de chat.

Juste avant ou après, les Pole Men, une émanation de l'écurie Artic Power, donnent un show case de deux ou trois chansons.

(voir l'article dans le N°3)

Le Couvert, enfin les choses sérieuses

Le samedi soir, en bon gaulois, un repas est prévu tous ensemble.



Suivant les opens, il y a des spécialités locales comme la Galette Saucisse à Rennes, de la choucroute à Mulhouse ou du vin d'Anjou à Angers.



Le Gîte : chut, on ronfle !

Comme beaucoup de joueurs viennent de loin pour un Open, les organisateurs essaient de mettre en place un système de couchage sur place. Vous retrouverez l'ambiance des colos. Avec l'âge venant et l'alcool, vous aurez le droit, en plus, et sans supplément, à un concert de ronflements.



Pour les plus téméraires, il est possible de jouer toute la nuit à des jeux divers, mis à disposition par la Ludo de Lieusaint.

La douloureuse

Pour un week-end, il faut compter entre 20 et 25 euros. Dans ce prix, il y a le repas du soir plus les sandwichs des deux midis et bien sur le petit déjeuner du dimanche matin.

En plus, on vous réclame un euro en liquide, même si depuis cette année, il est possible pour les organisateurs de l'intégrer directement dans leur prix.

A quoi sert cet euro ?

Cet euro revient à la F.F.F.Dé et sert :

- à payer le trophée de la coupe de France de Formule Dé (à partir de cette saison, celui aussi de la coupe d'Europe)
- principalement, à fournir les crayons bic, les portes mines, gommes, chronos de table, etc. En gros toute la partie matérielle de l'organisation. Les organisateurs n'ont qu'à fournir les circuits (NdLR : Plus maintenant, voir les News) et le papier imprimante.

En plus la F.F.F.Dé met à disposition son logiciel avec un ordinateur et une imprimante portables (propriété privée de Zuff, la F.F.F.Dé n'a pas de gros moyens). Grâce à ça, il peut faire les articles pour le FéDé magazine et AL1 a directement les résultats pour le classement ELO.

La remise des prix

Comme un open reste un tournoi, il y a bien sur une remise des prix. Des coupes pour les meilleurs pilotes et écuries (autre point de discorde avec les épouses), mais aussi des jeux et gadgets en tout genre.

Pendant longtemps, c'était l'un des points faibles des Masters mais grâce à l'arrivée d'Asmodée, la remise des lots est devenue identique à celle d'un open.



Tour de France

Passons en revue les différents Opens existants.

Valréas

Le plus vieux des open, organisé par le dinosaure des organisateurs, Kéké Rosvert, pour le compte des Chevaliers de Salvare.



L'open se passe en pleine campagne, dans un centre aéré, à la Pentecôte.

Dans le prix d'inscription, vous avez un t-shirt (comme les Masters).

Il est le plus gros Open, variant de quarante à soixante-dix joueurs, contre trente à quarante pour les autres.

Valréas a inventé le modèle d'organisation d'un Open de Formule Dé : organisation sur un week-end avec un repas le samedi soir et une soirée jeu pour la nuit du samedi au dimanche.

Angers

Organisé par G'Kar (Georges pour les intimes) qui est un pilier du jeu à Angers. Il est, entre autre, l'un des organisateurs d'Aventura, l'un des plus gros salons régionaux de jeux.



L'Open était organisé en février mais cette année il intègre le nouveau salon « Anjou, Jeu ! » qui se déroule le 8, 9 et 10 Avril.

A l'instar de son organisateur, c'est un open bien fourni en vin d'anjou.

Le vainqueur repart avec un morceau de voiture (jante, volant) monté en trophée.

Mulhouse

Organisé par Manowar, c'est un open itinérant qui nous permet de visiter Mulhouse et ses alentours.

Mano se débrouille pour avoir des locaux permettant de dormir sur place mais, malheureusement pour sa trésorerie, la buvette est tenue par les proprios des lieux.



L'open est organisé à Pâques.

Il est possible, comme à Valréas, de rester le dimanche soir pour se refaire une soirée jeux et finir les alcools de fruit locaux.

Il n'y aura pas d'open de Mulhouse cette année, il sera remplacé par celui de Bruxelles.

Choucroute le samedi soir et tourte à la pomme de terre le dimanche.

Pacé (à côté de Rennes)

Le petit dernier, trois éditions seulement, mais déjà incontournable, car mené par les trublions bretons : JPP, Ayrton Airdebrest et Hala Kord connus pour l'ambiance qu'ils mettent dans les autres open.



Appelé aussi l'open galette saucisse pour leur spécialité du samedi soir.

Rivalisant avec Angers, le trophée est une porte de deuch dorée, mais il faut gagner trois fois l'open pour la conserver.

Demon Gnak se fait du mouron car il l'a déjà gagné deux fois !

Méga Open

Un open organisé par un fou, pour des fous !
Six grand prix en trente-six heures, soit très peu de temps de repos.



L'un des open les moins chers, car seuls le café et le coca sont fournis (le gurosan est à votre charge), il faut dire que l'on n'a pas le temps de manger, ni de boire, pour pouvoir finir dans les temps !
Les règles se compliquent d'année en année.

Masters

Les Masters sont devenus une sorte de super open grâce à la récupération de l'organisation par la Ludo de Lieusaint, qui organisait dans le temps un open. Avant, les Masters se résumaient à deux courses, et à partir de dix neuf heures le samedi soir les joueurs étaient lâchés dans Paris jusqu'au lendemain matin. Il y avait peu de lots et une file d'attente pour les inscriptions due à un programme mono poste. Depuis trois ans, les Masters reprennent le principe des open avec un grand buffet froid le samedi soir, une nuit du jeu et la possibilité de dormir sur place.



Même si l'informatique n'est pas encore au top, la file d'attente a été réduite par la mise en réseau d'ordinateurs et comme indiqué plus haut, il y a plus de lots.

C'est la rencontre à ne pas manquer, où vous pouvez discuter avec au moins cent quarante joueurs venant de l'Europe entière.

Les Open étrangers

Jusqu'à présent, seuls les Allemands organisaient des open, dont le plus célèbre est celui de Cologne. Malheureusement, le trop long trajet et mon côté « franchouillard » ne m'ont pas encore permis d'y participer, donc je ne peux pas trop vous en parler.



A signaler que l'Open de Bruxelles est en train de se mettre en place. Celui de Londres pourrait aussi voir le jour.

C'est pour cette raison que la F.F.F.Dé va, sans doute, organiser la Coupe d'Europe de Formule Dé pour promouvoir les open de Formule Dé à l'étranger.

Les 24 heures de Villebon

Une formule un peu différente mais qui permet de jouer autrement à Formule Dé.

Comme Pacman et Moumoune, les organisateurs, voient grand, la course se fait sur un circuit géant où les voitures sont des modèles réduits « majeurette ».

(voir reportage dans le FéDé magazine 2 et 3)

Les futurs open

- L'Open du Sud Ouest qui, au départ, devait se faire en alternance entre Toulouse et Bordeaux. Mais il semblerait que Bayonne soit sur le coup, ce qui promet déjà un pool de joueurs non négligeable.
- L'Open de Parthenay, organisé par la F.F.F.Dé. Comme l'Ordalie a un circuit géant, les dix premiers après deux courses s'affronteront sur le Suzuka géant pour la finale.

- L'Open de Lyon est annulé mais devrait être remplacé par celui de Valence.

En espérant vous voir lors d'un prochain Open.

Zuff



Formule Dé V3.0

Asmodée veut refaire le look de Formule Dé en sortant une nouvelle boîte de base.

Si la F.F.F.Dé intervient en tant que consultant et que je suis membre de la F.F.F.Dé, je peux donc donner mes idées que la F.F.F.Dé pourrait transmettre à Asmodée !

Que pourrait être cette nouvelle version ?

Cette version pourrait être un mélange de la boîte classique de Descartes avec celle de la FD mini.
Au lieu d'avoir des règles de base et avancées, il aurait des règles "Grand Touriste" qui reprendrait le principe de FD mini et les règles "Formule 1" pour les règles de Formule Dé.

L'idée de FD mini était une bonne idée, il ne faut pas l'abandonner surtout que pour le peu de différence de matériel, il est possible de l'intégrer dans la boîte de base.

Après l'année passée à faire des démos de FD mini, il faudrait pour la partie "Grand Touriste", deux couleurs de jetons différentes (or et argent) pour d'une part bien différencier les jetons des deux voitures d'un joueur qui en jouerait deux à la fois, de l'autre pour se servir d'un pion de couleur complémentaire posé sur son aileron du tableau de bord pour savoir si une voiture a utilisé son booster.

Je pense qu'il faut intégrer FD mini dans la nouvelle version simplement parce que FD mini va disparaître.

Ce qui me fait penser cela, les jeux que Asmodée ne veut pas garder sont actuellement bradés dans les magasins Descartes et FD mini en fait partie alors que les jeux qui sont repris par Asmodée sont au prix normal.

FD mini correspond bien aux jeux actuels comme Carcassonne, Puerto Rico ou autre mais souffre d'un double emploi avec FD pour une différence de prix assez faible et une présentation marketing exécrationnelle (nom et plateaux).

Mélanger les deux jeux fera-t-il augmenter le prix ?

Non, car la seule chose à rajouter se sont des jetons et pour compenser une partie de ce surcoût il suffit de retirer les feuilles de config de peu d'utilité. Il faudrait trouver une solution technique pour répartir les jetons entre les différentes caractéristiques de la voiture en mode FD normal.

Au niveau des règles, il faut revoir la règle du calage au départ, car cette règle peut être pénible pour un débutant qui peut passer toute la course derrière à cause d'un mauvais jet de dé. La règle de l'arrêt des stands est sympa mais un peu trop aléatoire, le principe que l'on récupère le nombre de jetons suivant le dé noir même si l'on ne repart pas permet de diminuer cet effet.

Maintenant pour les règles "Formule 1", je ne suis pas pour les modifications des règles mais à l'occasion de cette nouvelle version c'est l'occasion idéale pour apporter des évolutions.

Si on part sur le principe que les règles "Grand Touriste" et "Formule 1" se côtoient dans la même boîte, il serait peut-être envisageable de mettre la règle du booster pour les règles "Formule 1". Cette règle devrait être aussi contraignante, du style une fois par Grand Prix et pour 2 consommations, il est possible d'avancer d'une case.

J'ai toujours été contre la règle du bonus tendre sous la pluie dans les règles "Masters" car elle allait à l'encontre de la règle de base. Mais si on peut modifier les règles de bases, c'est l'occasion rêvée de l'introduire (elle apporte un choix stratégique non négligeable sous la pluie et le variable mouillée).

Maintenant les plateaux de jeux, il faut évidemment le circuit de Monaco mais doit-on avoir une troisième version car le tracé entre la Piscine et la Rascasse a été refait pour le GP 2003 de F1 ainsi que le virage de Sainte Devote ?

Pour la seconde face, je serais pour le principe de deux circuits du style FD mini avec une possibilité de jonction comme sur le circuit de Zandvoort pour les transformer en circuit de FD classique. Reste à trouver un circuit qui s'y prête.

Manowar m'avait signalé qu'il serait pas mal qu'il y ait un résumé des différents tests sur le plateau de jeu de FD mini. Mais ce ne serait pas du luxe pour la version classique, car il y a toujours des joueurs qui vous demandent qu'elles sont la valeur des tests lorsqu'il pleut.

Pourrait-on voir des tests moteurs, carro et de tenue de route différents suivant les circuits ?

Voilà quelques idées, à Asmodée d'en faire bon usage.

Zuff



La notation à FD

Lorsqu'on connaît le système de notation des échecs, on pense qu'un système de notation est simple à réaliser alors qu'en fait c'est le contraire.

Les systèmes de notation pour Abalone n'ont jamais été très satisfaisants, j'ai connu deux systèmes de notation pour le Rubik's cube (un hiéroglyphe et un autre basé sur les vis) et au Go la notation doit utiliser plusieurs diagrammes.

Lorsque j'ai commencé à m'entraîner sérieusement aux essais de FD, il m'est apparu qu'un système de notation pourrait être utile pour faire l'analyse.

Observons le principe de FD : l'enchaînement des virages. La première chose à indiquer pour la notation est dans quel virage (V) se trouve la voiture et accessoirement la ligne droite (L).

Le premier virage est celui qui se trouve après la ligne de départ. On le note V1, les virages suivants se notent dans l'ordre : V2, V3, V4...

On note les lignes droites sur le même principe : la première ligne droite est celle où se trouve la ligne de départ, soit L1, les autres se notent dans l'ordre : L2, L3, L4....

Maintenant passons aux couloirs, le premier système que j'utilisais était la notation ICE (en référence au cyber-punk) I : Intérieur C : Centrale E : Extérieur. Lors des premières parties par mails, ils ont utilisé le système IME, M : Milieu.

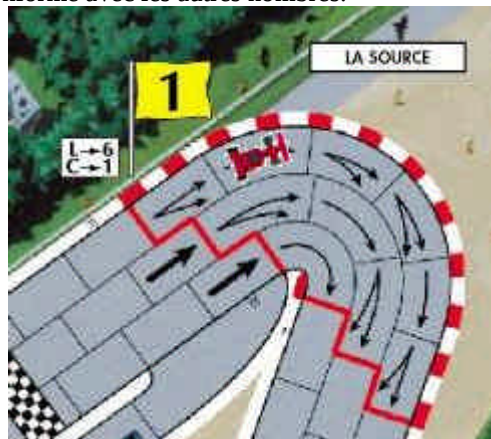
Il est apparu à la pratique que certains joueurs se mélangeaient les pinceaux entre Intérieur/Extérieur du circuit et Intérieur/Extérieur des virages. Et un gros problème se posait pour le circuit de Suzuka.

C'est Manowar qui trouva la solution pour la notation des couloirs : GMD. G : Gauche, M : Milieu, D : Droite. Ce système permet de se repérer facilement par rapport à sa voiture quel que soit l'endroit du circuit.

Il y a aussi le cas des circuits qui possèdent 4 couloirs, la notation utilisée par Platebande, l'organisateur de stock car par mail, était I, Mi, Me, E. Si on veut l'appliquer au système GMD cela devient G, Mg, Md, D (il serait intéressant d'utiliser un système à un seul caractère style G,M,C,D mais c'est moins clair).

Il ne reste plus qu'à noter les stands et la ligne des stands. Pour les stands, c'est un S suivi du numéro de stands soit 1 pour le premier stand et 10 pour le dernier (ou 12 si vous jouez à 6 écuries). Pour la ligne des stands, le L est déjà utilisé alors on utilise LS à la place (une autre solution serait d'utiliser le terme anglais : Pit-Lane soit P).

Ensuite, il suffit d'indiquer la case suivant le début du Virage/Ligne droite. Ex : V1G02, soit la deuxième case du couloir de gauche du premier virage. Pour des raisons de clarté, on note les chiffres (1 à 9) avec un zéro devant pour être conforme avec les autres nombres.



Exemple : V1G02

Nous avons assez d'informations pour pouvoir faire de l'analyse de circuits, mais il nous manque des informations pour avoir un vrai système de notation concernant la course.

La première chose c'est la vitesse et le chiffre du dé (ex : V3 : 7). Derrière le résultat du dé, on indique les différents déplacements optionnels ou obligatoires par +1/+3 ou +A pour une aspiration (+P pour un point pilote).

Pour les virages avec arrêts multiples, il faut indiquer le nombre d'arrêts effectués derrière la case d'arrivée (ex : V5D1[1] à V5G3[2]). Ceci est surtout utile pour les parties par mails.

Pour tous les tests de casse, une colonne spécifique de notation (assez large) doit être utilisée. Il faut indiquer le type de test (C : Carro, T : Tdr, M pour Moteur) suivi du numéro de la voiture (ordre de jeu) et le résultat du dé. Pour les tests moteurs, il suffit de noter les résultats car les tests se font dans l'ordre de la course.

Ex : C2:4, 5:15 M :6,12,3.

Ainsi, nous avons tous les éléments pour noter une partie.

Il faut savoir que la notation complète d'une partie de FD est très contraignante et laisse peu de temps au joueur qui s'en occupe. Elle permet par contre de faire une analyse fine par la suite, en reproduisant l'intégralité d'une partie.

Zuff

Après Lucky Luke, le joueur le plus lent passons à l'un des hommes le plus rapide : AL1.

L'Homme

Comment reconnaître AL1 ?

Il est gros, ça aide pas il y a un paquet de gros à FD.

Il est barbu ça réduit mais il en reste encore beaucoup.

Il est en short et sandalette quel que soit le temps.

Là il n'a qu'un seul malade !

Pourriez vous dire en quel mois cette photo à été prise ?

Au mois de novembre bien évidemment !



Le Joueur

Alain, est avant d'être un joueur de FD est un joueur. On le retrouve sur plusieurs sites de jeux de société comme boiteajeux ou de jeux asynchrones comme Mountyhall ou Kochonland, il est même membre de l'association de jeu par correspondance Transludie.

Le Joueur de FD

Il est connu comme celui qui a deux titres à l'open de Valréas, l'open le plus côté du circuit.

Mais sa spécialité est avant tout les essais, il est l'un des hommes le plus rapide de Formule Dé même s'il commence à vieillir : 1'05"22 sur Imola à Mulhouse.

L'organisateur

Il organise l'open de fous, le Méga-Open qui consiste à faire six courses en 36 heures. Les seuls boissons proposées sont le café et le coca, je vous conseil le gurosan tant que la F.F.F.Dé n'est pas encore reconnue par le ministère des sports et de la jeunesse.

Il est essaie aussi de développer le speedfding¹ avec le tournoi d'essais ou de blitz.

Là encore, c'est un fou total avec des séances d'essais les plus dingues possible comme une météo variable en essais sur spa ou enchaîner trois circuits d'affiler.

Le Président

Il ne faut pas oublier qu'il est le président de la F.F.F.Dé.

Responsable du classement Elo, encore un truc de fou que lui seul comprend comment ça fonctionne exactement.

Le Père

Après avoir entraîné sa femme Marie dans le monde de Formule Dé, il emmène sa fille Sophie sur les opens. Lorsqu'il ne la plante devant un ordinateur pour regarder un dessin animé, il la laisse dormir n'importe où !

Mais comme il est resté un grand enfant, c'est en fin de compte un bon père.



Zuff

1 : en référence au speedcubbing : réalisation du Rubik Cube le plus rapidement possible (moins de quinze secondes).

Droit de réponse d'AL1 :

"Malgré mon 1'05 je suis encore premier à l'ELO essais..."

Asmoday

Le 11 décembre dernier se tenait l'Asmoday pour fêter les 30 ans de Donjon & Dragon, voici le carnet de voyage de Zuff.

Paris, Attrape Touriste (Nigaud)

Comme d'habitude, je vous raconte mes mésaventures de déplacement, ici pas de problème du côté SNCF, à part que je suis parti en début d'après midi pour pouvoir bénéficier des tarifs découverts. Mais j'ai eu une petite surprise avec la RATP, j'ai découvert que l'on pouvait se déplacer dans tout Paris avec un seul ticket de métro dû moment que l'on reste dans le Métro.

Avec mon ticket, j'ai pris le RER à la Gare de Lyon avec un changement avec le Métro, j'arrive Porte Orléans là mon ticket ne fonctionne plus, le chauffeur me dit qu'il faut reprendre un autre ticket car on a pas le droit de faire de changement avec les ticket RATP. Donc un second ticket pour faire trois arrêts.

Petit Papa Noël

A l'entrée d'Asmoday, de charmantes hôtesse me remis un sac rempli de cadeaux : Dragon noir 2, Charge, Ave Tenebrae, un vieux Casus Belli, un bateau de Spanish, un marque page et une carte promo de Pokemon qui a fait le plaisir d'un enfant de mes collègues. Tout ça pour 5 euros de droit d'entrée.

N'ayant pas prévu ça je du me balader avec pendant tout l'après midi.

Ne boudons pas notre plaisir, il vaut mieux que Asmodée donne des vieux jeux invendables, mais géniaux comme Ave Tenebrae, que de les envoyer au pilon.

Une ambiance d'enfer

Asmoday se tenait dans une ancienne usine d'alcool de goudron donc l'ambiance était très début XXème siècle.

L'endroit était assez immense pour recevoir 700 joueurs.

La partie basse de la grande salle était réservée au JdR et à Dungeon Twister, la partie haute était pour les jeux de société donc la majorité avait une version surdimensionnée.

Il y avait trois autres petites salles dont une réservée pour Heroclix et le bar.

En parlant de bar, j'avais critiqué les Franciliens pour leurs tarifs prohibitifs. Ici rien à redire, en plus si on regardait la carte avant de se précipiter sur le bar, on pouvait voir qu'ils avaient prévu une Formule Repas plus qu'avantageuse.

Je ne sais pas si c'était pour l'ambiance du In Nomine Satanis mais il faisait très chaud sous les rampes de chauffage, et l'endroit réservé pour Formule Dé était justement juste en dessous.

Formule Dé Géant

Asmodée avait réussi à se dégoter un circuit de Magny Cours de l'époque de Ludodélire.

Lorsque j'arrivais une partie d'initiation se faisait, l'animateur était un ancien joueur du championnat d'Angers.

Petit détail amusant, ils n'avaient prévu qu'un seul set de dé pour du surdimensionné, cela fait un peu juste. Heureusement, j'avais avec moi le stock de dés de la F.F.F.Dé dont je pus mettre à disposition 5 ou 6 sets de dés.

Pendant la nuit, j'animais une seconde partie.



20 à ma droite !

Une enchère d'objets ludiques rares fut organisée à dix-neuf heures par Philippe des Pallières.

Les objets étaient assez divers allant de jeux rares à des dessins de jeux en passant par quelques ovnis comme un brouillon de règles, une adresse Internet sur trictrac ou sa photo sur un personnage de drôle de zèbre sur le site Boiteajeux.

AL1 a participé sur un lot de jeux et moi-même j'ai renchéri sur le lot de jeux de voyage 1 et 2 de Sylvie Barc mais je décrochais vite car payer 50 euros pour avoir une variante du jeu de papier crayon de Formule 1 présenté dans le numéro 2 était un peu trop élevé pour moi.

Le principe était original et apportait un plus à la manifestation maintenant j'apporterais un petit bémol sur le fond car l'argent revenait aux vendeurs. Je pense qu'une partie des vendeurs ont plus participé pour le principe que pour gagner de l'argent, cela aurait été plus intelligent que la somme récoltée aille à une association caritative ou que cet argent serve à acheter des jeux pour un orphelinat quelconque.

Je pense que si ce principe est retenu pour une prochaine manifestation, les sociétés de jeux pourraient plus facilement offrir quelques raretés de leur stock.

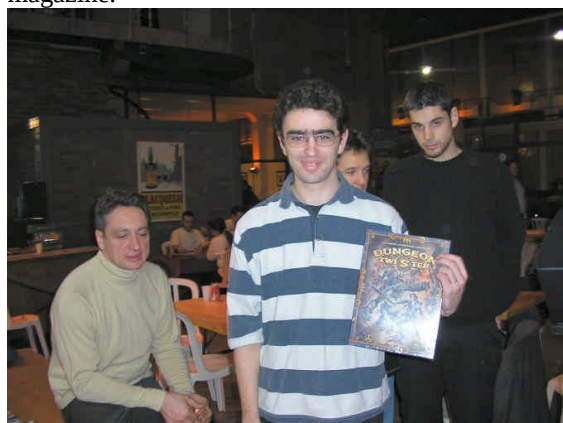
Tournoi d'essais de Formule Dé

Après les enchères, se tenait au même endroit le tournoi d'essais de Formule Dé conçu et organisé par AL1. Il est connu pour son méga open de folie où il faut enchaîner six grands prix d'affilés. Et bien ce tournoi était le pendant au niveau essais soit quatre heures d'affilés à faire des séances d'essais de plus en plus folles.

Alain avait prévu deux heures pour les essais et deux heures pour le blitz donc le blitz passa à la trappe.

Un peu long à mon goût, avec le recul on aurait dû abrégé le tournoi d'essais pour faire le tournoi de blitz qui aurait relancé la motivation.

Vous trouverez les résultats dans les pages de ce magazine.



A vos marques, prêt, partez !

La salle était fermée de deux heures à sept heures du matin. Donc après une remise des prix dans l'urgence du tournoi de FD et le départ précipité des joueurs de FD, je me retrouvais là à attendre le lendemain pour prendre mon train.

Je n'ai pas joué de la nuit car je n'avais pas la force morale pour jouer, il faut dire que je n'avais pas posé mon vendredi pour récupérer de ma semaine. Mais j'ai bien aimé regarder les personnalités du monde du jeu jouer entre eux avec une mention spéciale pour Monsieur Phal pour sa façon de pourrir les parties.

J'ai remarqué pendant ces parties qu'Asmodée prenait autant de plaisir que les joueurs grâce au rachat de Descartes. Ils faisaient comme dans les parties de poker avec les jeux neufs mais ici c'était avec les jeux de Descartes.

A l'approche de sept heures, la foule commençait à s'agglutiner devant la sortie.

Dès que les portes s'ouvrirent je suis parti rejoindre le métro à pieds pour rentrer au bercail. J'avais longtemps hésité à aller au musée de cartes à Issy les moulineaux mais j'ai pris la bonne décision de ne pas y aller vu l'état de fatigue.



Ce n'est qu'un au revoir

Même si cet événement était pour les trente ans de Donjon et Dragon, on ne peut qu'espérer que ce coup d'essais se transforme en une manifestation régulière (Asmodée, gardez le nom d'Asmoday !!!). Seulement pour les prochaines manifestations de ce genre, il faudrait que la F.F.F.Dé soit un peu plus pro car il n'y avait aucun flyer pour montrer le travail de la fédé, j'ai bien laissé traîner le FéDé Magazine N°3 sur la table de Formule Dé dont deux trois personnes l'on feuilleté pendant la nuit mais c'est loin d'être suffisant.



Coup de rétro

Pitstop

Voici une rubrique qui passe en revue les autres jeux de Formule 1.

Le matériel

Ici le principe retenu est comme avec Pitch Car/Carabande ou les circuits électriques, des morceaux de tronçons qui permettent de construire les circuits que l'on veut. Huit circuits sont proposés en fin de livret : Barcelone, Spa, Montréal, Silverstone, Imola, Indiana F1, Monza et Hockenheim.

Douze dés rouges spéciaux marqués de 50 sur cinq des six faces dont un cerclé.

Six voitures de la taille d'une voiture de FD.

Six tableaux de bord composé d'un boîtier de six vitesses et de deux caractéristiques : Pneu et Consommation (16 points dans chaque).

Dix-huit pions noirs et six gris, les gris sont pour les pneus tendres.

Et enfin un livret en cinq langues : Italien, Allemand, Anglais, Français et Espagnol.

La boîte a été thermomoulée pour faciliter le rangement du matériel et en particulier pour les tronçons.

Les règles

Les règles tiennent sur six pages, les exemples ont été regroupés sur deux pages en début de livret.

Le principe de base est simple, on lance le nombre de dé correspondant à la vitesse choisie et l'on se déplace du nombre de 50 obtenu. Le joueur décide avant de lancer les dés s'il veut utiliser le boost pour avoir un bonus de vitesse (50 en troisième ou moins et de 100 pour une quatrième ou plus).

Le joueur avance d'une case par 50 Km/h obtenu.

Chaque 50 cerclés fait perdre une consommation si la voiture finit son déplacement dans une ligne droite.

Maintenant, comme à Formule Dé, le passage des virages pose problème. Chaque virage a une limite de vitesse indiquée par un jeton posé à côté de celui-ci qui va de 50 à 300. Lorsqu'une voiture se déplace dans un virage on regarde la vitesse de la voiture par rapport à la vitesse, si celle-ci est inférieure ou égale pas de problème. Sinon, toutes différences se payent par 1 pneu par tranche de 50 km et par case. Une voiture à 250 Km/h qui doit avancer de trois cases dans un virage limité à 150 Km/h doit utiliser six pneus.

La subtilité du jeu repose qu'il faut rentrer dans les virages pour éviter de perdre de la consommation en évitant d'utiliser trop de pneus.

Autre subtilité du jeu, il faut choisir sa vitesse à la fin de son coup pour le coup d'après. On a le droit d'accélérer de deux vitesses ou de rétrograder de trois au maximum.

Les règles supplémentaires

Comme à Formule Dé, il existe des règles supplémentaires :

- Les pneus tendres

Il est possible de prendre des pneus tendres qui permettent de rouler à la vitesse maximum mais en contre partie pour chaque baisse de régime obtenue on perd un pneu.

On enlève donc tout hasard pour le déplacement mais en contre partie on doit faire plus attention à ses pneus lors des passages de virage.

- L'aspiration

Cette aspi est très puissante car elle permet de faire un double déplacement si l'on est derrière une autre voiture à la même vitesse dans une ligne droite.

- Le Blitz

Jouer en trois à cinq secondes peut être très fun surtout avec la règle où il faut choisir sa vitesse pour le coup d'après.

Impression

Lors de la partie de test fait avec les pilotes du championnat de Lyon, nous avons pris Hockenheim qui est un circuit traître pour une initiation car les premiers virages se passent à des hautes vitesses et lorsque arrive les virages à 150 ou 100, cela devient vite difficile surtout qu'en tant que Lyonnais on aime bien cramer du pneu.

Même si FD reste le roi des jeux de Formule 1, Pitstop a sa place sur le podium et est un très bon produit de substitution lorsque vous n'avez pas le temps ou le nombre de joueurs pour faire un FD.



Pitstop

Auteur : Spartaco Albertarelli et Angelo Zucca

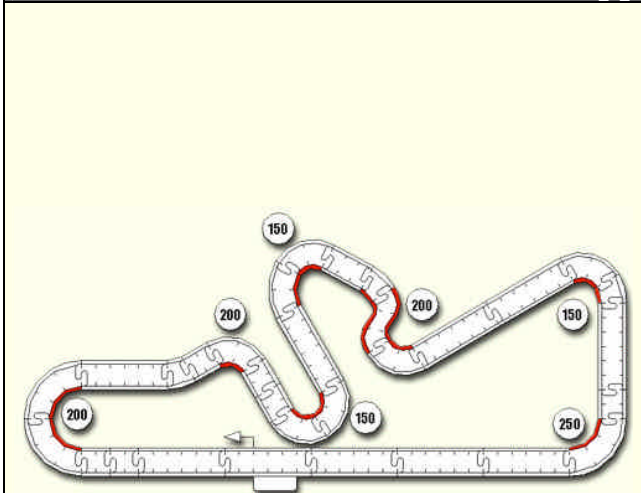
Editeur : Editrice Giochi

Année : 2001

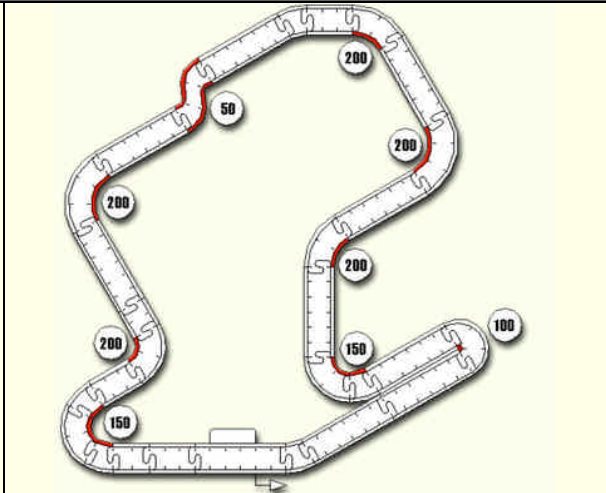
Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : entre 60 à 90 minutes, rajoutez un quart d'heure de création de circuit.

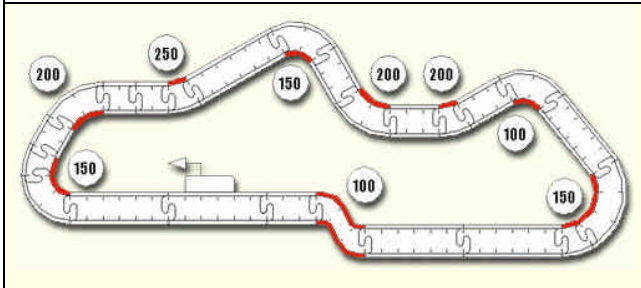
Circuits supplémentaires



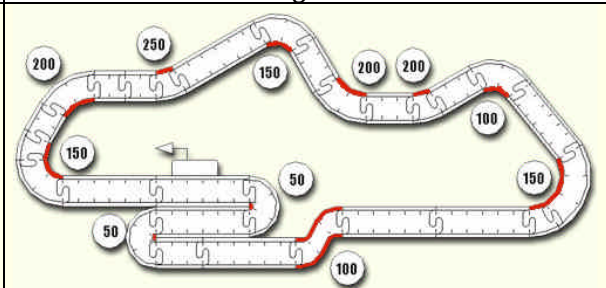
Zandvoort 1



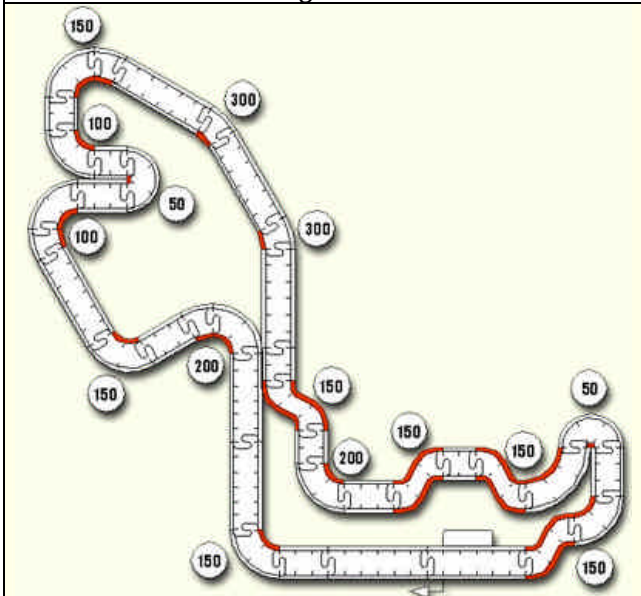
Laguna



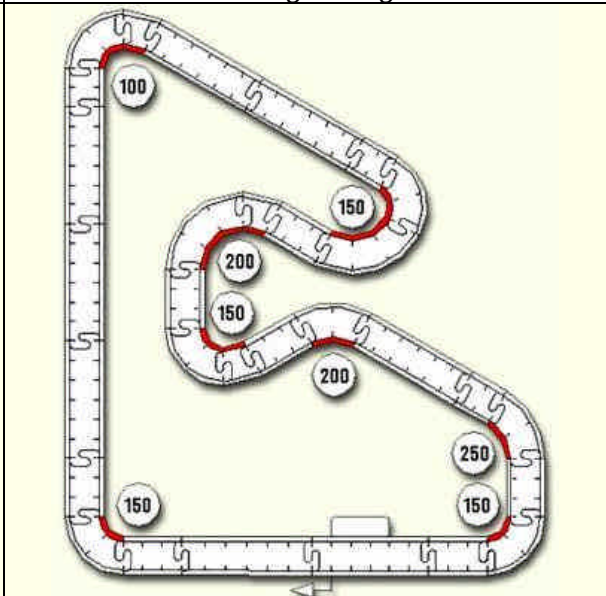
Donington court



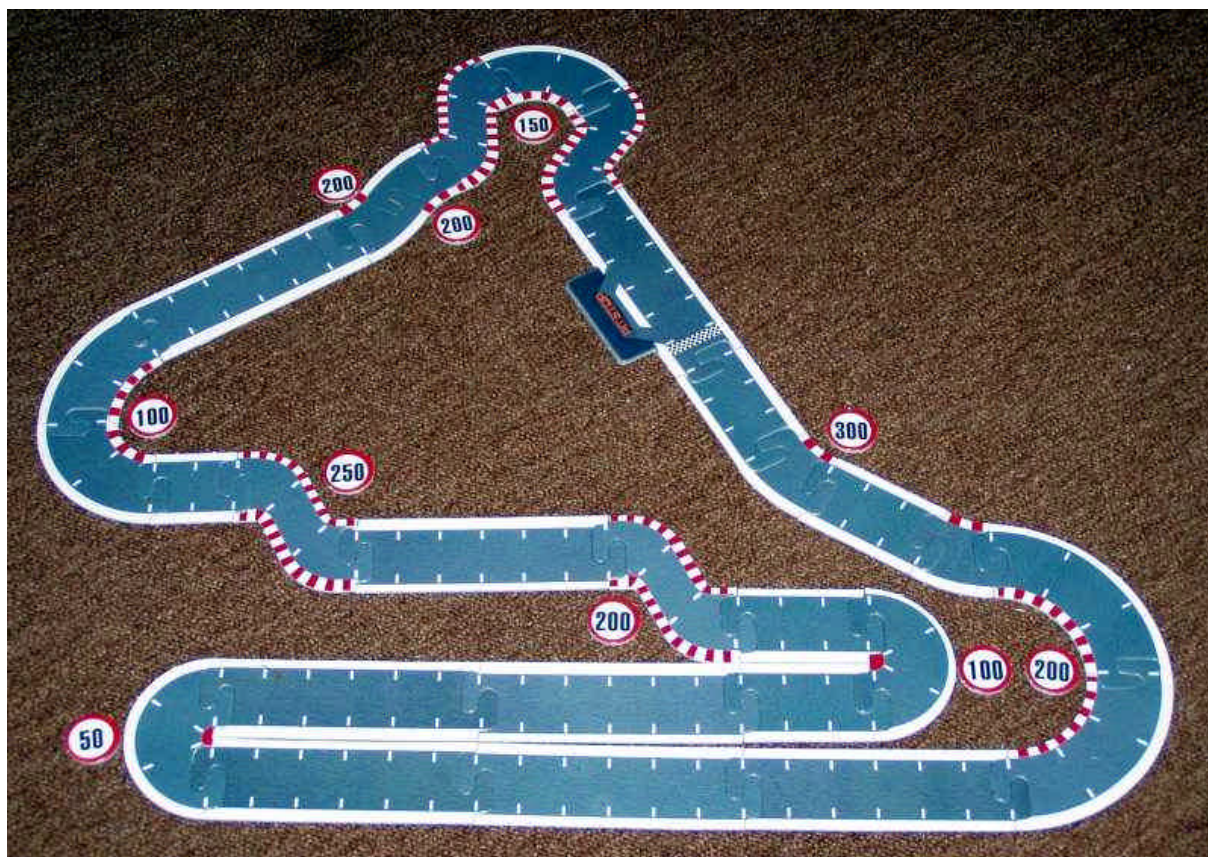
Donington long



Monaco



Zelweg



Magny cours réalisé par le site <http://jeuxsoc.free.fr>

Système de notation			
R2	R3	R6	RB
C30	C60	C90	C90p
Cd	Cs	T	
Il suffit d'indiquer l'ordre des éléments pour faire le circuit et d'indiquer la vitesse limite des virages par un L suivi de la vitesse entre parenthèse ainsi que la direction du virage : sx pour la gauche (Sinistra) et dx pour la droite (Destra).			
Magny-Cours : RB - R3 - C30 sx (L300) - R3 - C30 dx - C90 dx (L200) - C90 dx (L200) - R6 - R6 - R6 - T dx (L50) - R6 - R6 - R3 - T dx (L100) - R3 - Cd (L200) - R6 - Cd (L250) - R2 - C60 dx (L100) - C60 dx (L100) - R6 - C30 sx (L200) - C30 dx (L200) - Cs (L150) - C90 dx (L150) - Cd (L150)			

Le b.a-ba de FD par papa Fédé

Le zigzag du pif paf

Suite à l'article sur le placement, il semblerait que les articles techniques soit trop difficiles pour les débutants donc voici une nouvelle rubrique pour eux. En tout honneur, revenons sur le point qui avait posé problème dans l'article du placement.

La sortie de virage permet de moduler son déplacement, les joueurs aguerris appellent l'astuce le "pif paf". Les joueurs débutants ont un peu de mal avec ce concept car lorsqu'on explique les règles de Formule Dé, on leur dit qu'ils n'ont pas le droit de zigzaguer dans les lignes droites, la seule chose qu'ils peuvent faire c'est de déboîter en insistant fortement sur ce point et on passe rapidement sur le déplacement dans le virage en disant : "il suffit de suivre les flèches".

Donc la première chose qu'ils retiennent c'est qu'ils n'ont pas le droit de zigzaguer, en oubliant dans les lignes droites.

Le pif paf consiste à utiliser la partie du déplacement se trouvant dans le virage pour pouvoir zigzaguer.



Un petit schéma vaut mieux qu'un long discours.

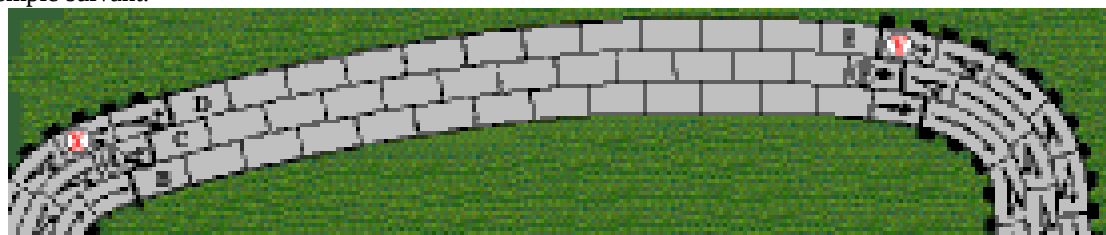
La voiture en A se trouve dans un virage et doit donc suivre les flèches soit aller sur la case F ou B, si elle veut faire un pif paf elle va en B. Là elle est toujours dans le virage donc suivit de flèches : C ou D.

Maintenant qu'elle se trouve en C, elle doit appliquer la règle de ne pas zigzaguer MAIS uniquement à partir de cette case. Elle peut donc se déboîter en D puis en E, ensuite elle devra aller tout droit jusqu'à la première case du virage suivant.

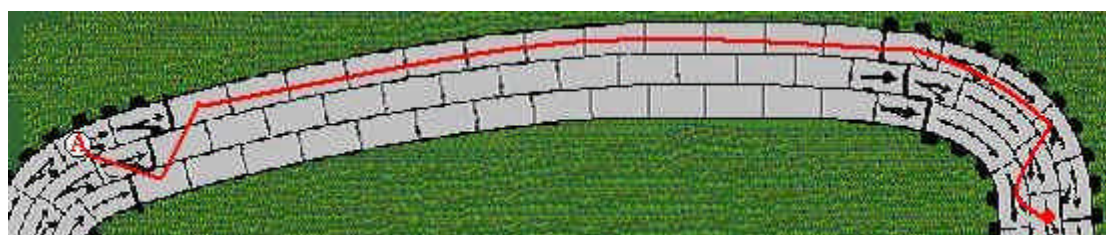
Pour arriver à la place de voiture rouge lorsque vous êtes sur la case A, il existe trois possibilités :

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

Ce placement est avant tout pour réduire la rentrée dans le virage suivant comme nous allons l'expliquer dans l'exemple suivant.



Une voiture en X peut aller en Y lors de son tour de jeu en passant par A, B, C, D jusqu'à E puis Y soit 16 cases au lieu de 14 cases en allant tout droit.



Voici un déplacement légal de 22 cases.

Les différentes Configs

Faisons un tour des différentes configurations connues de Formule Dé.

La config pneus tendres.

La config pneus tendres est une config de sécurité, grâce au bonus +1 des tendres, il permet d'assurer les rentrées de virage de plus loin ce qui augmente les possibilités de pif-paf pour éviter d'aller trop loin dans le virage suivant.

Ce bonus augmente les chances de rentrer dans les virages lors qu'il y a des grandes lignes.

Les tendres sont très appréciables au premier tour pour pouvoir rester au contact de la tête et essayer de sortir du lot avec une augmentation non négligeables du pourcentage de rentrer dans le premier virage et au niveau des aspirations.

La config pneus durs.

La config pneus durs a généralement plus de pneus que la config pneus tendres.

Le fait d'avoir plus du double de cases de sortie, permet de tenter de sortir des virages à deux arrêts avec des vitesses supérieures.

Elle peut être prise lors de météo variable pour diminuer les effets d'une averse inopinée.

La config mixte.

Cette config consiste à partir en pneus tendres pour les changer en durs au second tour.

Ce qui permet d'avoir les avantages des tendres au premier tour lorsque toutes les voitures sont ensemble, et essayer de rester en contact de la tête de course pour pouvoir attaquer à partir du second tour avec les pneus durs.

Cette config se résume généralement à environ neuf pneus tendres et trois ou quatre consommations, deux pour le premier tour et une seule lorsque la voiture passe en pneus durs.

La config pneus pluies.

La config pneus pluies est obligatoire lorsqu'il pleut voir même lorsque la course commence sous un variable mouillé.

La config pneus pluies est à tenter lorsqu'on part de derrière avec une météo variable avec des chances non négligeable de pluie (≥ 6).

Plus les chances de pluie sont élevées, plus ce choix s'impose.

Le char d'assaut.

Cette config immortalisée par Lucky Luke est la config de base avant d'enlever des points et c'est la seule que l'on peut donner sûrement dans cet article :

5 Pneus Tendres, 3 de chaque plus deux points au stand.

Cette config gagne rarement mais permet de finir la course, et pour certains c'est déjà pas mal. Elle doit être choisie dans une stratégie championnat soit pour assurer le titre pilote lorsque l'on a assez de points d'avance, soit utilisé par le second pilote pour donner son point stand à son co-équipier et ramener des points à la maison pour le titre écurie.

Avec quelques mods, elle peut être adaptée sur des circuits exigeant comme Spa (avec 5 consos).

La config Traversée du désert.

Cette config repose plus sur une façon de jouer que sur une véritable config en elle-même.

Tous les joueurs essaient de s'échapper en prenant la tête mais avec cette stratégie c'est le contraire. Elle se pratique en fond de grille, où l'on part avec un handicap de plusieurs coups de retard. Il suffit donc de transformer cet handicap en point fort.

Que gagne t'on à être à l'arrière de la course, on évite tous les tests de carrosserie de début de course donc on part qu'avec deux carros au lieu des trois du milieu de peloton.

Autre avantage, c'est que l'on a les trajectoires libres et donc on use moins la voiture.

Le premier tour consiste donc à ne prendre aucun risque et surtout de ne pas tenter de coups de folies pour garder sa voiture intacte. Il vaut mieux faire un coup d'approche que de se risquer à se retrouver à poil sur un mauvais jet.

L'attaque se fait au deuxième tour mais toute l'astuce consiste à taper raisonnablement dans sa voiture pour pouvoir faire un troisième tour sans passer au stand.

Comme dirait Starsky : "Après les deux tours, c'est le retour du roi !"

Donc, on peut définir la config avec ces différentes infos : des pneus durs, 2 carros, pas de points au stand, de la conso en un nombre conséquent pour éviter de piocher dans la petite dizaine de pneus et 3 TdR car vous jouer derrière les joueurs qui perdent leur carros..

Avec un peu de chance, vous serez décalé au niveau des tests de moteur, donc une possibilité d'impasse dans cette caractéristique.

Cette config est à privilégier sur des circuits sélectifs (aléatoires) dont le passage des stands est handicapant en nombre de coups perdus lorsqu'on est en fond de grille.

Sur des circuits où il est très difficile de prendre des coups sur les autres, il vaut mieux privilégier comme stratégie décalée la stratégie pneus pluie.

La config Lyonnaise.

17 pneus est la config idéale de la lyonnaise mais en général elle tourne plutôt vers 14 /15 pneus soit 2 carros et 2 ou 3 moteurs suivants les circuits.

La Lyonnaise est une config durs amenée à son maximum, ou toutes les autres caractéristiques de la voiture est remplacée par des pneus.

On fait rarement des tests carros avec les autres lorsqu'on sort de plus cinq cases d'un virage.

Si une trajectoire est minée par une case dangereuse, ce n'est pas grave la trajectoire de secours est encore longue avec des pneus.

Quelle est la différence entre une cinquième et une quatrième : 8 cases, donc pourquoi jouer une quatre alors qu'on a des pneus pour payer une cinquième comme ça on économise une conso.

La config lyonnaise repose généralement sur un gambit de pneus pour gagner un coup.

Le principe consiste à sacrifier dix pneus pour être sûr de rentrer dans le virage suivant alors que les autres voitures sont en quatrième.

La config anti-Lyonnaise.

Cette config consiste à partir avec plus de 10 freins et 1 pneu tendre. Comme la Lyonnaise, cette config repose sur un Gambit. Mais au lieu de gagner un coup, il doit faire gagner deux à trois coups pour être rentable, car à la différence de la Lyonnaise, vous ne pourrez pas le retenter après être passé au stand.

Il se trouve qu'avec cette stratégie vous ne passez pas par les stands car vous n'avez rien à récupérer. C'est grâce à l'évitement du stand que vous allez faire la différence. Donc vérifiez si le circuit vous permet ce coup de Trafalgar en évitant de passer par les stands.

Voir FéDé magazine N°3 pour plus de détails sur cette stratégie de dingue.

La config Consos/freins.

Cette stratégie consiste à partir avec 5 à 7 consos et 5 à 8 freins.

A la différence de la config Anti-Lyonnaise qui mise tout sur une série de coups, cette config est une config de sécurité.

Cette config est à utiliser sur des circuits exigeants, comme Spa, où il n'y a pas grand intérêt de sortir des virages, mais où il faut réussir ses entrées en vitesse supérieure.

Par rapport à quelqu'un qui part avec un stock de pneus, il lui manquera de la conso pour attaquer dans le dernier tour, alors, qu'avec votre stock, vous

serez plus enclin à passer de grosses vitesses pour rentrer dans les virages.

Comme vous pouvez le remarquer la config repose surtout sur les consommations !

Une première partie des freins sert à faire des consos/freins si l'entrée du virage a été forte ou si vous plantez juste devant le virage.

Mais, par rapport à une voiture seulement chargée en essence, les freins peuvent apporter un petit plus. En effet, ils permettent de conserver l'avantage du +1 du pneu tendre tout en utilisant des vitesses supérieures sur des sorties de virage.

Par exemple, tenter la quatrième dans la chicane de l'Arrêt de bus, pour avoir une chance de rentrer dans le virage de la source en cinquième (si vous avez un peu de pneu, c'est à cet endroit qu'il faut les utiliser). Mais comme les chances de réussite sont faibles, il ne faut pas reposer toute sa stratégie sur ce coup. Cependant, s'il passe, cela peut faire très mal à vos adversaires.

Avec une telle stratégie, il est même possible de se sortir d'un traquenard comme une giboulée qui tomberait inopinément sur la piste. Car il vous resterait encore de la conso pour les tours restants alors que vos adversaires auront utilisé toutes leurs consos pour rester en vie.

Conclusion

Même si votre config doit s'adapter aux circuits que vous jouez, vous retombez dans les grands schémas indiqués plus haut.

Maintenant, un grand pilote saura quelle config va avec quel circuit.

Un autre paramètre à tenir compte, c'est votre façon de jouer. Certains joueurs ne savent jouer qu'avec un seul style de config, comme Green Panther avec la config Lyonnaise, et dès qu'ils choisissent un autre style, il ne jouent pas à 100% de leur capacité. Pour Lucky Luke, dont le style de conduite s'accorde à la config sous la pluie, il est un peu désavantagé dès qu'il fait beau.

Le Warmup d'Asmoday

11 participants c'est pas énorme, mais cela nous a permis de tester une formule. Toutefois cela manquait un peu de dynamisme, il faut sans doute aller vers des groupes de 3 sur chaque épreuve avec tout le monde impliqué tout le temps, 2 joueurs commissariant celui qui passe.

2 classements distincts en fait, avec d'un côté les 7 habitués d'opens et de l'autre 4 "amateurs" qui ont vu l'annonce pour l'Asmoday et se sont dit "pourquoi pas". Ils ont bien accroché d'ailleurs, même si la différence de chrono (de 29 à plus de 46 minutes sur la piste en tout, contre 11 à 16 minutes pour les 6 rapides et 22 minutes pour Zuff, l'intermédiaire !) et d'habitude était rédhibitoire !



Analyse par épreuve : Il y avait en tout 10 tours de circuits, répartis comme suit :

Sepang sur le sec

Speedball l'emporte devant Plate Bande et Khan Gû. AL1 seul sous la minute mais avec une erreur qui le place 8° (au lieu de 5° sans) et juste devant Zuff, aussi avec une erreur !

Sepang sous la pluie

Khan Gû l'emporte devant Rapido et Don Lope. L'entraînement des CZP paie ! 6 pilotes sous les 2'.

Buenos Aires

2 tours enchaînés sur le sec. Tout le monde ou presque prend des tendres, peu d'erreurs de tendres au 2° tour (car plus de +1). Rapido l'emporte devant Don Lope & AL1, AL1 et Plate Bande seuls sous les 3 minutes !

Zeltweg

2 tours sous la pluie sur ce circuit, c'est vraiment l'enfer ! Don Lope (encore !) l'emporte devant Plate Bande et Zuff. Don Lope qui est avec Plate Bande et AL1 sous les 3 minutes, mais qui est surtout le seul à ne pas sortir...

Spa

1 tour en météo variable : le choix de météo assurait la présence de la pluie à un moment où un autre. Ce n'est pas une bonne idée, car cela a poussé tout le monde à prendre des pneus pluie. AL1 l'oublie brillamment et prend des +1 dans les lignes droites... 4 erreurs et une 11° place qui le condamne définitivement au classement général. Nouvelle victoire de Khan Gû devant Plate Bande et Speedball.

Triptyque

épreuve très sympa, 3 circuits enchaînés avec obligation de tout déplacer (dés, boîte de vitesse, voiture).

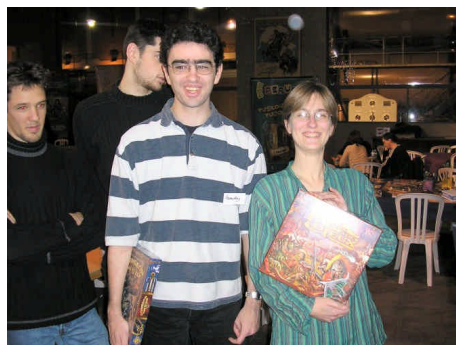
On complètera peut-être (si on refait ce genre de manif) par un départ "lancé" des 2° et 3° circuits en fonction du dé lancé du dernier coup du précédent circuit... Don Lope l'emporte devant Speedball et AL1 qui échoue à 18" de son objectif, c'est dur Magny-Cours+Monaco+Monza sous les 3 minutes dans ces conditions... seule Khan Gû est aussi sous les 4 minutes.

Final

Sans surprise vu ce qui précède, victoire de Don Lope (2 épreuves gagnées, 5° au pire, 63 points) devant Khan Gû (2 épreuves gagnées, 6° au pire, 60 points, meilleure féminine...) & Speedball (1 épreuve gagnée, 8° au pire, 54 points).

Classement complet

- 1 ° 63 Don Lope
- 2 ° 60 Khan Gû
- 3 ° 54 Speedball
- 4 ° 52 Rapido
- 5 ° 48 AL1
- 6 ° 48 Plate Bande
- 7 ° 46 Zuff
- 8 ° 33 405 Team
- 9 ° 26 Fou du Volant
- 10 ° 20 Gdal
- 11 ° 12 Mikael Polet



AL1

Explication en règles

Voici un article suite à une discussion sur un forum consacré à Formule Dé.

Cette discussion est de savoir quelle est la règle officielle à utiliser entre la règle du jeu de la boîte et la règle Masters.

Et l'un des reproches qui a été faite aux règles Masters, c'est qu'elles ont été faites sans l'accord des auteurs.

C'est pour cette raison que j'ai mis en ligne les règles Masters Auteurs sur le site de la F.F.F.Dé qui à leur époque avaient jugé bon d'apporter des compléments aux règles de la boîte de base.

Et bien sûr le CR que l'on m'avait transmis suite à la réunion du 26 avril 2001 entre le Conseil des Sages et Laurent Lavaur d'où est sortie la règle de mettre une tache à chaque déplacement d'une voiture qui casse son dernier moteur.

Les auteurs avaient bien essayé d'intégrer certains points de leurs règles Masters dans les règles Descartes comme l'ordre de jeu dans les stands mais avaient oublié de mettre l'exemple qui les rend compréhensibles mais avaient omis d'autres comme la règle d'inertie qui n'apportent pas grand chose.

Maintenant revenons aux règles Masters, pourquoi elles font référence pour les aficionados de FD.

1) C'est un Faq où tout les points litigieux sont détaillés.

2) C'est un Errata des règles Descartes :

- Le -1 des tendres du troisième tour (trop compliqué à gérer)
- La possibilité de récupérer des consos aux stands.
- L'exemple de l'ordre de jeu aux stands.

3) Des évolutions de règles

- L'inertie.
- La météo variable qui garde la piste dans l'état au lieu de l'assécher.
- Le test de calage/super départ sur un tête à queue.
- Le test météo se fait à la fin du tour complet des joueurs au lieu de la fin du tour de jeu du joueur.

Plus une évolution des essais mais qui ne remet en cause ce qui est écrit dans le livret de règles avancées.

Le point litigieux est bien sur le point 3. Sur les quatre modifs, deux sont des auteurs : l'inertie et le test de calage.

Le test météo a été modifié pour éviter l'effet "nuage sur un pilote", seul la météo variable modifie vraiment la façon de jouer.

Il suffirait juste que les auteurs intègrent ces deux points dans les règles Asmodée et corrigent les erreurs de la version Descartes et du côté du livret Masters supprimer les règles d'inertie et de test de calage sur un tête à queue qui n'apporte pas, grand chose à mon humble avis, au niveau du jeu et on obtiendrait une homogénéité entre les règles de la boîte et les règles Masters.

En titre de conclusion, la F.F.F.Dé s'était contentée, jusque là, de demander de mettre un flyer dans les boîtes Asmodée et d'apporter son aide technique pour éviter des erreurs dans les règles.

Mais si on réussit à s'entendre sur une homogénéisation des règles, il serait de bon ton de préciser à la fin du livret de règles que la F.F.F.Dé a écrite des règles de tournois dites "Règles Masters" qui ont pour vocation d'éclaircir tous points obscurs des règles avec le plus d'exemples possibles et qu'elles sont disponibles sur Internet.

En résumé, Le fait de préciser les règles Masters dans la boîte de jeu permettra d'un côté de légitimer les règles Masters et d'un autre côté de signaler aux nouveaux joueurs qu'il existe une F.a.q. et un service après vente géré par la F.F.F.Dé.

Zuff

Open

	Toulouse (FD mini) Avril 2005 Confirmé		Bruxelles 26 et 27 Mars 2005 Confirmé
Angers 9 et 10 Avril 2005 Confirmé		Kaiserlautern 23 et 24 Avril 2005 Confirmé	
	Valréas 7 et 8 mai 2005 Confirmé		Valence 28 et 29 mai 2005 En négociation
Lyon 25 et 26 juin 2005 Annulé		FLIP Juillet 2005 En négociation r	
	Cologne Septembre 2005 A Confirmer		Pacé Septembre 2005 A Confirmer
24 heures de Villebon Les 17 et 18 Septembre 2005 Confirmé		Masters 11 et 12 Novembre 2005 Confirmé	

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
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/regist.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://chevalierssalvare.free.fr>
la Guilde de l'Opale Noire : <http://www.gildeopalemoire.be>

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	Sepang	Estoril	Lexington	10 Ans	Budapest	Total
Pilotes								
69	4	4	10	10	0	3	2	33
Michel Chevalier	10	10	0					20
Formulator	6	3	4	0	0	0	6	19
Raven	0	6	2	6	3	2		19
Tio Läin	0			2	6	10		18
Buzz L'Éclair	0	0		3	4		10	17
Mel	0	0	1		10			11
Sined		0	6	0	0	0	4	10
Athorn	0	0				6	3	9
B52	0	0	3			4		7
La Menace				4				4
Négu Gorriak	3							3
Patrouchef	2	0	0					2
Mans				1				1

Commentaire :

Estoril

Citations du jour :

Tour 7 : Formulator à Raven : "Si tu veux faire un coup de pute, tu devrais te mettre là!"

On se souviendra ...

... des 2 courses dans la course. 1 pour la victoire (69, Raven et La Menace) et loin derrière 1 pour la 4ième place (Buzz l'éclair, Tio Laïn et Mans).

Lexington

Citations du jour :

Tour 20 : 69 : "Ce soir , c'est le soir des petits!"

On se souviendra ...

... de Formulator (1 coup de retard sur la tête de course) qui entre dans l'avant dernier virage de la course en 6ième alors qu'il na plus de Conso ni de frein mais suffisamment de pneus pour espérer gagner la course. Mais une grosse 6ième suivie d'une trop grosse 5ième, l'avoie dans le bac à sable sur le coup de 4ième. Dommage! et bien tenté.

10 Ans

Evenement de course :

69 n'est plus dans l'esprit "100% podium ou abandon" car il n'a pas été foutu de faire plus de 4 en 3ième!

Citations du jour :

Athorn « C'est contre l'esprit du jeu de partir avec 11 pneus en tendre »

69 « on s'ouvre une bouteille de cidre pour fêter l'abandon de Sined ! »

On se souviendra ...

C'est Sined qui a eu la fève dans la galette des rois.

Pole Position																			
																			Total
	Hockenheim	Imola	Indianapolis	Melbourne	Monaco	Montréal	Monza	Silverstone	Spa	Daytona	Détoit	Long Beach	Monterey	Jacarepagua	Lexington	Zetlweg	Suzuka	Zandvoort 2	
Pilotes																			
Dark Vador	10	2	10	6	0	8	10	6	0	8	8	10	10	8	10	10	10	3	129
Rovieli Bojca	3		6	10	10	0	8	10	5	4	6	8	4	10	6	4	6	6	106
Fisico	6	8	4	5	8	6	6	1	10	10		0	6		4	5	4	5	88
Crockett	8	5	3	0	4	10	3	5	4	0	10	0	8	0	0	6	3	8	77
Yama	0	4	2	4	6	1	0	4	6	5	5		0	6	8	8	2	10	71
Papa Wemba	0	3	5	8	0	3	4	3	8	6	0	5	5	0	5	0	8	0	63
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
Bad Boys																	5	2	7
Action Max																		4	4
Arkhom						2		2											4
Wallace	0	0																	0
Cardiff																		0	0

Commentaire

Dark Vador en gagnant trois courses d'affilées remporte facilement le championnat de "Pole Position". Rovieli Bojca a été le seul à montrer une concurrence en face de Dark mais sa régularité n'a pas payé et il doit se contenter d'une seconde place. Fisico complète le podium en finissant la saison en roue libre.

R H Armoric T 2005						
	Magny Cours	Monaco	Portland	Zelweg	Estoril	Total
Pilotes	MAG	MON	POR	ZEL	EST	
Hala Kord	10	6	10	5	0	31
Ayrton Airdebrest	0	10	5	8	3	26
Raoul Padroa	0	8	6	1	8	23
Riton	0	1	8	6	6	21
Pollux	8	5	0	4	0	17
Banane Dans Chicane	4	3				7
Jimmy Lagomme	0	0	0	2	10	12
Tatiana Rinkikul			4	3	2	9
Axel Errateur	5	2				7
Kje	6	0				6
Nestor	0	4				4
Mik Amikaze	3	0				3
Hala Cool	0	0				0
Al Higator			0	0	0	0
Bourre Dedans Coco	0	0				0
Jimmy	0	0				0
Lagomme	0	0				0

Commentaire :

Une fin de grand prix qui laissera des traces...

Pour son retour sur le circuit du RHAT, **Herman Nivelh** n'a pas raté l'occasion de se faire remarquer. Lors d'un finish que personne n'aurait pu prévoir après un retour magnifique, notre ami allemand a créé une situation de jeu improbable en fin de GP. Cassant son dernier moteur dans le dernier virage, suite à une erreur de jeu (suffisamment d'avance pour ne pas jouer ce rapport), il usera et abusera de la règle d'inertie, lachant tdr sur tdr en zigzaguant à qui mieux mieux, érigeant ainsi un véritable mur quasi infranchissable pour les pistards qui arrivaient derrière.

A plusieurs reprises la course est neutralisée et le règlement consulté... Les pistards sont tour à tour médusés, mort de rire, tellement abasourdis par la situation qu'ils restent sans réaction... . Le vieux briscard des **Toxic's Raiders** est prêt à tout pour la gagne, mais peut-il réellement utiliser la règle d'inertie de la sorte ?

Deux fins de courses ont donc été retenues dans l'attente d'une précision des règles : avec les frasques d'Herman : 1- **Riton**, 2- **Raoul Padroa**, 3- **Herman**, les trois survivants... ou avec les règles du RHAT : 1- **Hala Kord**, 2- **Riton**, 3- **Raoul Padroa** (voir gazetta pour la suite du classement) La décision finale est arrivée le lendemain.

La réponse de la commission du RHAT suite à une longue discussion sur ce point de règle sera d'invalidiser la fin de course mode zig zag. Pour la commission, il ressort qu'à la base, l'inertie est un cadeau fait au pistard pour qu'il puisse rallier la ligne (sur le reste de la course, il sort sans demander son reste). Cette règle ne doit pas renverser la course en véritable boucherie à l'avantage de celui qui devait être mort et ne plus faire chier personne... Il doit donc rallier l'arrivée, mais ne peut en aucun cas zigzaguer à Vau-l'eau pour chercher à faire abandonner ses adversaire sur tdr... La règle sera clarifiée et écrite très prochainement pour notre championnat. Elle sera clarifier également dans le règlement Master... à suivre...

Voici la réponse de notre Sachem des règles :

"Jusque là, on avait l'habitude de faire des champs de mines. Mais en relisant les règles, on se plantait ! Le point 16-0-6 dit : ... le pilote pourra rallier l'arrivée en prolongeant l'inertie. Donc il doit appliquer la règle de l'inertie jusqu'à l'arrivée... Pour 2005, on fera un point 16-1 Inertie. J'ai vérifié mes sources, c'était déjà comme ça dans les règles Masters Auteurs (le document est sur le site de la F.F.F.Dé avec le CR entre Laurent Lavaur et le Conseil des Sages dans la partie règles Masters).

Zuff

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
Bahrein	Faisan Patros	MLP 78	2005	20	1'14"84
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
Daytona Beach	Faisan Patros	MLP 78	2005	16	0'57"05
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	Al1	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
Melbourne	Al1	Masters	2004	14	0'34"82
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
Shangai	Walter Wolfjäger	MLP 78	2005	21	1'22"79
Silverstone	Mark Andrews	Cologne	2003	16	0'46"69
Spa	Ayrton Airdebrest	Masters	2004	17	0'47"79
Suzuka	Bob Bidochon	Boulogne	2002	16	1'12"28
Waking Glen-clr	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	Al1	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
Waking Glen-clr	Matthew Mattough	Cologne	2003	15	1'03"94
Zhuhai	Al1	Boulogne	2002	20	0'52"52
Zndvrt2	Ayrton Airdebrest	Boulogne	2004	14	0'48"78

Commentaire :

Bahreïn et Shanghai arrivent et les records sont aussi là car ils ont été joués au Méga-open.
Donc Walter Wolfjäger pour Shanghai et Faisan Patros pour Bahreïn.

Faisan Patros améliore le record sur Daytona Beach lors du méga-open.
AL1 bat le record sur Melbourne aux Masters (on ne répéteras jamais assez que c'est lui qui a choisi ce circuit !).
Ayrton Airdebrest obtient le nouveau record sur Spa aux Masters.

Soit quatre records pour la MLP dont deux pour faisans, est-ce un championnat qui ne fait que des essais ?
Heureusement qu'Ayrton est là pour sauver l'honneur de la province contre les franciliens.

Un Circuit à la loupe

BUENOS-AIRES



Ce beau tracé, avec une 1^{re} partie rapide et une 2nde plus lente, permet à chacun de s'exprimer. La place sur la grille a peu d'importance. Qui plus est, il vaut mieux partir en milieu de grille pour aborder le 1^{er} virage en 5^e.

Les six premiers virages se passent en 5^e ou 6^e, terrible pour les moteurs. Le placement dans le 1^{er} virage conditionne l'enchaînement pour la suite. L'idéal est de se placer à l'entrée, sur l'extérieur pour passer la 6^e.

Pour bien franchir la Vibratoria, la meilleure méthode consiste à l'aborder en 3^e. Le but est de passer la Curva del Ombu en 4^e pour enclencher une 5^e qui vous propulse directement dans les Esses de Senna (3 arrêts – 20 cases).

Si ce freinage est raté, l'enchaînement 2nde-3^e-4^e est judicieux.

Ici, il faut oser sortir pour atteindre Horquilla en un seul coup, en 5^e. Si vous êtes en pneus durs, une sortie de 4 cases est conseillée. Et c'est la fin du tour, avec passage aux stands pour un arrêt rapide.

Le 1^{er} stand (le blanc) est intéressant pour entrer directement en 6^e et bloquer ses adversaires avec un arrêt rapide réussi...

La course dure environ 55 tours et il faut ménager sa voiture.

Cela exige des placements impeccables. Les gommes ne souffrent pas beaucoup et il est préférable d'être chargé en moteur et consommation.

Un raté dans la 1^{re} partie vous fait perdre facilement 2 tours. Ce passage rappelle Magny Cours.

La 2^e partie, plus subtile, vous fait jouer avec vos concurrents, il y a souvent des blocages et de la tôle froissée dans ce secteur, surtout si la pluie est de la partie...

Formulator

Article paru dans le Formule Dé Magazine N°21 (Mai-Juin 2001)

Règles Maisons

FD Blitz

Ce projet est né suite au final de l'Open de Valréas 2001 où, Magellan & A11 étant à égalité de points parfaite, les organisateurs ont mis en place une épreuve de départage : un tour de circuit en 'blitz' avec une configuration de 12 points.

Evidemment, cette idée était bricolée et le 'blitz' ne fut pas réellement appliqué, le temps de jeu n'étant pas chronométré. Mais l'ambiance d'un jeu rapide m'a plu (outre ma victoire !) donc je voudrai développer ce qui peut s'envisager comme une animation annexe dans le cadre d'un open ou d'un championnat... pour l'instant !

Principe général

en suivant les règles de course de Formule Dé, course à 2 (ou plus ?) voitures sur un circuit quelconque. Le but est de rallier l'arrivée en premier dans le temps limite ou d'être allé en piste le plus loin des deux concurrents (à savoir le plus proche de la ligne d'arrivée et à égalité celui qui jouera le premier au coup suivant).

Configuration

Chaque pilote dispose d'une voiture munie de 6 pneus, 1 frein, 2 consommations, 1 moteur, 1 carrosserie & 1 tenue de route (plus simple à mettre en place qu'une config préétablie. Les 6 pneus sont là pour donner une chance à ceux qui voudraient partir en pneus durs, car la logique d'une telle course sur un tour est l'usage de pneus tendres).

Temps & matériel

chaque pilote dispose d'une minute pour réaliser l'ensemble de son tour. Pour gérer le chronomètre et les événements annexes au jeu, il est nécessaire d'être 3 arbitres : 1 arbitre par joueur qui gère le chronomètre de son joueur et vérifie ses tests et usures, un arbitre principal annonce les démarrages et arrêts des chronomètres.

Déroulement d'un match : 2 manches, chacun disposant de la pole lors d'une des 2 manches. En cas d'égalité au terme des 2 manches, une troisième manche est organisée où les 2 pilotes seront derrière la ligne et de part et d'autre de la piste mais à égale distance du premier virage (donc la pole peut ne pas être occupée pour respecter cela).

Déroulement d'une manche

Chaque joueur se positionne de part et d'autre d'une table, place sa voiture sur la grille et prend ses 9 points de configuration 'usables' (les tests étant mortels, pas la peine de les représenter). Il

place devant lui un chronomètre (les gros chronos de table sont conseillés !).

Chaque arbitre assistant prend place à côté de 'son' pilote de façon à pouvoir manier le chronomètre sans gêner le joueur.

A l'annonce de l'arbitre principal, l'arbitre du poleman (joueur 'A') enclenche le chrono de ce dernier qui doit jouer son coup en 1^{ère} vitesse. Le déroulement classique est alors enclenché :

- 1) Le joueur 'A' joue son coup et annonce 'stop'
- 2) L'arbitre 'A' arrête le chronomètre du joueur 'A'
- 3) S'il y a un test à effectuer, l'arbitre annonce 'test' et le (les) joueurs effectuent (rapidement) le test nécessaire
- 4) Sinon, l'arbitre annonce 'B'
- 5) L'arbitre 'B' enclenche le chronomètre du joueur 'B'
- 6) Le joueur 'B' joue son coup et annonce 'stop'
- 7) L'arbitre 'B' arrête le chronomètre du joueur 'B'
- 8) S'il y a un test à effectuer, l'arbitre annonce 'test' et le (les) joueurs effectuent (rapidement) le test nécessaire
- 9) Sinon, l'arbitre annonce 'A'
- 10) L'arbitre 'A' enclenche le chronomètre du joueur 'A'
- 11) Retour au point 1)

Nb : 'A' et 'B' pourront avantageusement être remplacés par les noms des pilotes !

➔ Un pilote s'arrête immédiatement en cas de test raté ou lorsqu'il dépasse sa minute de jeu.

➔ Le pilote qui est le plus près de la ligne d'arrivée (en nombre de cases nécessaires pour passer la ligne par la voie la plus directe) est déclaré vainqueur de la manche.

➔ En cas d'égalité (en particulier si les deux pilotes passent la ligne d'arrivée), le plus rapide est déclaré vainqueur de la manche.

➔ Deux manches gagnées et c'est gagné !

Présentation

1 contre 1 sur 1 tour... et peu de temps pour faire le tour ! Allez-vous résister à la pression ?



Principes

- Voir le règlement
- Compétition en tableau, inscription dans la journée de samedi.
- 1^{ers} tour : circuit rapide
- 1/8^{ème} de finale et ¼ de finale : circuit moyen
- ½ finale & Finale : circuit long

Matériel

- Un circuit par match
- Un set de dés et un chronomètre par pilote

Répartition des circuits		
Circuits courts	Circuits moyens	Circuits Longs
E02 Zandvoort 1..... 13	E07 Magny-cours 14	E01 Monaco..... 18
E03 Zandvoort 2..... 12	E10 Interlagos 14	E04 Spa..... 16
E05 Kyalami 13	E11 Watkins Glen sombre 14	E16 Zeltweg..... 16
E06 Imola..... 12	E12 Silverstone 15	E17 Buenos Aires 17
E08 Monza 11	E13 Montréal 14	E25 Elkhart Lake 16
E09 Estoril..... 13	E14 Long Beach 14	E32 Sepang 16
E19 Suzuka 13	E15 Hockenheim 14	E33 10 ans..... 17
E20 Melbourne..... 13	E18 Barcelone 15	
E29 Atlanta 13	E21 Budapest..... 15	
	E22 Nürburgring 14	
	E23 Monterey 15	
	E24 Portland..... 15	
	E26 Indianapolis circuit 14	
	E27 Detroit 14	
	E28 Lexington 15	
	E30 Daytona Beach 14	
	E31 Zhuhai 14	

AL1



Blitz de l'Open de Valréas pour la première place



Pour un numéro hivernal, il semblait logique de parler de cette compétition.

Historique

En 1985, Max Mamers, pilote professionnel, et Frédéric Gervoson, dirigeant d'Andros font des courses sur glace entre amis. Max décide de faire un mini trophée hivernal et Frédéric lui donne les moyens en 1990.

Des grands noms de la course automobile sont venus s'essayer aux pistes glacées comme Yvan Muller, Jacques Lafitte, Ari Vatanen, Jean-Pierre Beltoise, Jean-Louis Schlesser, Patrick Tembay et Alain Prost. Mais aussi des vedettes d'autres sports comme Guy Forget, Henri Leconte, Amélie Mauresmo, Luc Alphand, Edgar Grospiron, Laurent Fignon, Richard Virenque, Laura Flessel ou du show-biz (ou assimilé) comme Christophe Dechavanne, Jean-Marie Bigard, Vincent Lagaf', David Halliday, Gérard Holtz, Philippe Risoli, Cauet, Stéphane Collaro, la Star Academy.

Règlement

Une saison se compose de seize courses, deux par week-end, sur des circuits de 850 mètres de long au maximum, recouverts d'une épaisse couche de glace.

Seul les dix meilleurs résultats comptent.

Une course est composée d'une séance d'essais, de deux manches qualificatives pour faire partie des quatorze sélectionnés pour la course.

Les trois premiers de chaque course sont lestés, le premier de 60 Kgs, le second de 40 Kgs et le troisième de 20 Kgs mais le poids n'est pas cumulable.

A partir de la saison 2006, Tout pilote ayant remporté le précédent trophée sera lesté de 20 Kgs multiplié par le nombre de victoire antérieurs ; cependant ce lest sera limité à 40 Kgs. Ce lest sera diminué de 10 Kgs chaque fois que le pilote n'obtiendra pas un podium.

Les pilotes ont droit de voler un départ par course.

Il existe deux types de compétitions. L'élite à quatre roues motrices et directrices et la promotion avec des deux roues motrices et des quatre roues motrices non directionnelles.

Il existe aussi le « Pilot-bike » qui est une compétition de moto sur glace et le Trophée Andros Féminin.

La course

La journée commence par deux séances de trois tours chronométrés. Les meilleurs temps de chaque

pilote dans chaque séance sert à déterminer la grille de départ de la première manche qualificative.

Il y a deux manches qualificatives de trois à cinq tours suivant le circuit.

Lors de chaque manche qualificative, il est attribué des points selon le temps réalisé : Un point pour le plus rapide, deux pour le second et ainsi de suite.

Le total des deux manches est additionné et le plus petit score part en tête.

Les points

Le premier après les séances qualificatives marque 60 points, le second 57, le troisième 55, le quatrième 54 ...

Le vainqueur de la course marque 20, le second 19 etc.

Celui qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

L'attribution des points est légèrement différente pour les pilotes de promotion.

Le classement définitif du Trophée Andros est établi par addition des points obtenus dans les huit circuits figurant au programme, étant entendu que seuls les sept meilleurs résultats sont comptabilisés.

Les circuits

Pour 2005 :

- Val Thorens



- Alpe d'Huez



- Isola 2000



- Villars de Lans



- Serre Chevalier



- Final : Superbesse



- Super finale : St Die des vosges (Ovale)

- Sherbrooke (Canada)



Le nombre de circuits a varié de quatre en 90 jusqu'à huit depuis 99.

Les circuits où le trophée a déjà couru :

Pas de la Casa (Andorre), La Bresse, Xonrupt Longemer, Chamonix, Chamrousse, Noeux les Mines.

Adaptation FD

Les circuits n'existent pas. Il faudra donc les créer mais il est possible de faire une course exhibition sur le circuit de FD mini.

Nous allons utiliser les règles FD mini sans les arrêts aux stands.

Les joueurs ont vingt jetons pour les qualifs et trente pour la course.

Séance d'essais

Pour déterminer la grille des qualifs, les joueurs misent secrètement un certain nombre de jetons qui seront défaussés après l'enchère.

Celui qui a fait la plus grosse mise part premier sur la grille et ainsi de suite.

En cas d'égalité, pour la première course le départage se fait au dé noir ensuite c'est le classement qui prévaut.

Les qualifs

Les qualifs se font sur un tour de circuit. La grille d'arrivée détermine la grille de départ de la course.

Si vous décidez de faire deux séances de qualifs, le premier de la première qualif par en pôle, le

premier de la seconde qualif par en second, le second de la première qualif part troisième et ainsi de suite.

Le départ

Départ en troisième maximum.

Dé noir de départ :

1 : -2 cases.

2 à 5 : -1 case.

6 à 10 : normal.

11 à 15 : +1 case.

16 à 18 : +2 cases.

19 à 20 : +3 cases.

+ de 20 : départ volé.

Avant de lancer la procédure de départ, les joueurs peuvent miser un nombre de jetons qui sera rajouté au dé noir.

S'il y a un départ volé, on recommence la procédure de départ (mais les jetons ne sont pas récupérés).

Attention, à partir de la deuxième procédure de départ, un départ volé entraîne le départ sur la dernière case de la ligne des stands en troisième après que tous les joueurs en piste aient franchi le premier virage (virage vide de voiture).

La glissade

L'intérêt principal de faire un trophée Andros à FD, c'est de simuler la piste gelée.

Pour les pneus cloutés, la vitesse indique le nombre de cases que la voiture glisse dans un virage, soit une case en première mais cinq cases pour une cinquième.

Le leste

Le pilote ayant gagné la dernière course aura trois jetons en moins en qualif comme en course, le second deux et un pour le troisième.

Les points

Normalement, le système de points est :

Le premier après les séances qualificatives marque 60 points, le second 57, le troisième 55, le quatrième 54 ...

Le vainqueur de la course marque 20, le second 19 etc.

Je vous conseil d'inverser :

Le premier après les séances qualificatives marque 20, le second 19 etc.

Le vainqueur de la course marque 60 points, le second 57, le troisième 55, le quatrième 54 ...

Le site officiel : <http://www.tropheeandros.com/>

Classement ELO

Décembre 2004				
Cl.	Nom (Championnat)	Points	Evo	Commentaire
1	Khan Gû (MLP78)	23768	=	- Non seulement elle reste N°1, mais en plus son homme est aussi sur le podium ! - Tous les suivants rétrogradent pour laisser passer Don Lope. - Montée de 69, retour de Mark Andrews, Mary Us & Zob Power (y'en a qui ont apprécié la sortie du Masters 2003) - A noter la 49° place de Legosbo, qui domine un peu son nouveau championnat sur Marseille.
2	Hala Kord ((R H Armoric T)	20362	=	
3	Walter Wolfjäger (MLP 78)	20275	+5	
4	Herr Kull (Ludo Lieusaint)	19631	-1	
5	Démon Gnak (MLP 78)	19360	-1	
6	Mr Joe (- - - - -)	19185	-1	
7	Undead (Fer de Lance)	19129	-1	
8	69 (Bordeaux)	19110	+10	
9	Titigolf (- - - - -)	18287	-2	
10	Jonathan Speedball (Retraité)	17772	-1	
11	Mélanie Zetofrais (Marseille)	17716	-1	
12	Kirat Palbut (Fer de Lance)	17064	=	
13	Mark Andrews (IAF Paris)	16919	+12	
14	Poulidor (CRABB)	16365	+1	
15	Limace (- - - - -)	16357	-1	
16	Mary Us (Montpellier)	16053	+8	
17	Faisan Patros (MLP 78)	16029	-4	
18	Zob Power (MLP 78)	15840	+18	
19	Dédé (Ludo Lieusaint)	15827	-8	
20	Saturnin Peutard (- - - - -)	15491	=	

Décembre 2004 (Essais)				
Cl.	Nom (Championnat)	Points	Evo	Commentaire
1	Al1 (MLP 78)	30657	+2	- AL1 de retour, suite à une nouvelle pole à la MLP qui doit avoir un peu de poids, quand on voit que 8 pilotes du TOP 20 courent à la MLP... - Ayrton Airdebrest & Zob Power complètent le podium, qui reste globalement inchangé. - Herr Kull prend la 4° place à Faisan Patros devant Rapido. XIII est 7° (!!!) - Don Lope & Khan Gû remontent... et encore on ne compte pas le "Challenge d'essais" remporté par Don Lope devant ... khan Gû !
2	Ayrton Airdebrest (R H Armoric T)	29762	-1	
3	Zob Power (MLP 78)	28143	-1	
4	Herr Kull (Ludo Lieusaint)	26028	+1	
5	Faisan Patros (MLP 78)	24842	-1	
6	Rapido (Lieusaint)	23558	+1	
7	XIII (MLP 78)	23326	+5	
8	Tacharette (Lieusaint)	22299	+2	
9	Mark Andrews (IAF Paris)	21618	-3	
10	Rovieli Bojca (Pole Position)	20978	+3	
11	Walter Wolfjäger (MLP 78)	20772	+6	
12	Plate Bande (Lieusaint)	20217	-3	
13	Yellow Schumarine (Strasbourg)	20142	+7	
14	Jonathan Speedball (Retraité)	19441	=	
15	H.H. Freinsec (Retraité)	19441	=	
16	Khan Gû (MLP 78)	18815	+6	
17	Démon Gnak (MLP 78)	18485	-6	
18	Diabolo (Lieusaint)	18251	-2	
19	Manowar (Muhlouse)	17802	+4	
20	Ole O'Jumper (- - - - -)	17660	-12	

Février 2005				
Cl.	Nom (Championnat)	Points	Evo	Commentaire
1	Khan Gû (MLP78)	21827	=	- Pas de classement au 31 décembre, il se passe en général pas grand chose à c't'époque... et j'étais à la bourre ! - Mame Ghû toujours en tête... même si son score baisse, ce n'est pas assez pour que Herr Kull le reprenne, car c'est lui le nouveau n°1 masculin :) - Hala Kord tiens sur le podium, mais Démon Gnak se rapproche, laissant ainsi Walter (et plus Don Lope) tomber à la 5° place... mais avec le méga open, Walter devrait revenir, voir même taquiner la place de sa patronne chez CZP... - Faisan Patros remonte fort avec qq bons résultats à la MLP - Nouveau championnat référencé, avec une seule course pour le moment mais je vais reprendre un historique, la Guilde de l'Opale Noire (du côté de Charleroi), le vainqueur de la seule course est 50° !
2	Herr Kull (Ludo Lieusaint)	19973	+2	
3	Hala Kord ((R H Armoric T)	19935	-1	
4	Démon Gnak (MLP 78)	18406	+1	
5	Walter Wolfjäger (MLP 78)	18345	-2	
6	Faisan Patros (MLP 78)	18049	+11	
7	Mr Joe (- - - - -)	17270	-1	
8	Undead (Fer de Lance)	17199	+10	
9	69 (Bordeaux)	16801	-1	
10	Titigolf (- - - - -)	16460	-1	
11	Jonathan Speedball (Retraité)	15997	-1	
12	Mélanie Zetofrais (Marseille)	15927	-1	
13	Dédé (Ludo Lieusaint)	15881	+6	
14	Kirat Palbut (Fer de Lance)	15360	-2	
15	Lafouille (MLP 78)	15072	+9	
16	Zob Power (MLP 78)	15057	+2	
17	Limace (- - - - -)	14724	-2	
18	Mark Andrews (IAF Paris)	14724	-5	
19	Poulidor (CRABB)	14626	-5	
20	Mary Us (Montpellier)	14433	-4	

Février 2005 (Essais)				
Cl.	Nom (Championnat)	Points	Evo	Commentaire
1	Al1 (MLP 78)	30891	=	- AL1 tient en tête, ses suivants perdent quelques points.. ce qui permet à Herr Kull de remonter sur le podium. - Au 28 février, vous allez voir monter Mc Enzie (37°) qui vient de gagner les essais du Méga Open ! - Le 9° pilote courant à la MLP est 21°... - Legosbo arrache des points à ses adversaires novices au Championnat de Provence :)
2	Ayrton Airdebrest (R H Armoric T)	28793	=	
3	Herr Kull (Ludo Lieusaint)	26768	+1	
4	Zob Power (MLP 78)	26717	-1	
5	Faisan Patros (MLP 78)	25347	=	
6	XIII (MLP 78)	23173	+1	
7	Rapido (Lieusaint)	22999	-1	
8	Tacharette (Lieusaint)	22261	=	
9	Mark Andrews (IAF Paris)	20958	=	
10	Walter Wolfjäger (MLP 78)	18913	+1	
11	Rovieli Bojca (Pole Position)	18410	-1	
12	Plate Bande (Lieusaint)	18357	=	
13	Diabolo (Lieusaint)	18048	+5	
14	Yellow Schumarine (Strasbourg)	17968	-1	
15	Jonathan Speedball (Retraité)	17459	-1	
16	H.H. Freinsec (Retraité)	17459	-1	
17	Khan Gû (MLP 78)	17240	-1	
18	Démon Gnak (MLP 78)	16100	-1	
19	Buzz L'Éclair (Bordeaux)	15986	+4	
20	Manowar (Muhlouse)	15910	-1	

La Fédé en action

Site

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

La FFFDé a acheté un nom de domaine : fffde.org.

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 est présente à Cannes et Toulouse avec organisation de tournoi FD mini et devrait être là à Parthenay pour organiser un open.

Grâce aux nouvelles dates des Masters, elle pourra être là pour Angers.

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

Masters 2005

Du 11/11/2005 au 13/11/2005

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

Circuit : Barheïn, Shanghai et ???

Affiche Masters 2005

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 2005

A faire.

Statuts de la fédération

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

Au mois de juin, préparation du dossier pour homologation au près du ministère de la jeunesse et des sports.

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

Pas de version papier en vue.

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.

Si l'Open de Londres se met en place, une Coupe d'Europe sera mis en place.

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 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 (Vente close).

La FFFDé va avoir des voitures de "Café Game" (année 60 et 70) à la disposition de ses adhérents.

Les meta-jeux

Nous allons parler d'un type de jeu méconnu en France mais qui a sa pléthore d'adeptes outre atlantique : Les méta-jeux. Et en particulier, Piecepack.

Qu'est ce que les méta-jeux ?

Un méta-jeu est un ensemble de matériaux qui permet de jouer à différents jeux. Attention ce n'est pas seulement une règle avec des variantes comme Colons de Catane ou Carcassonne.

Les méta-jeux ont toujours existé, ce sont par exemple les cartes à jouer, dominos ou dés. On peut presque dire que le premier jeu de société que l'on vous offre est un méta-jeu car la mallette de jeux est la base même du méta-jeu car on peut très bien inventer un jeu de course avec les petits chevaux ou pièces d'échecs sur un damier et les pions de dames servant à délimiter la piste (c'est du vécu).

Une petite transgression pour signaler que le matériel de sport est par essence des méta-jeux. Et que le jeu de rôle a depuis longtemps, avant même A.D.D. 3.5, essayer de développer des systèmes de jeux réutilisables dans différentes ambiances.

Les Ludociels libres

Les méta-jeux à la différence d'un jeu classique doit être distribué sous une forme proche du logiciel libre pour que des créateurs de jeu puissent inventer de nouveaux jeux.

Le système généralement retenu est soit le droit public ou soit le Copyleft qui a été développé pour les œuvres artistiques.

Voici la définition officielle et ses contraintes :

Une œuvre sous copyleft est soumise au droit d'auteur, et l'auteur par cette licence vous indique quelles sont vos libertés pour la copier, la diffuser et la modifier:

Vous avez la liberté de copier cette œuvre pour un usage personnel, pour vos amis ou toute autre personne et quelle que soit la technique employée.

Vous pouvez diffuser librement les copies de ces œuvres, modifiées ou non, quel que soit le support, quel que soit le lieu, à titre onéreux ou gratuit si vous respectez toutes les conditions suivantes:

- joindre aux copies, cette licence à l'identique ou indiquer précisément où se trouve la licence,
 - indiquer au destinataire le nom de l'auteur des originaux,
 - indiquer au destinataire où il pourra avoir accès aux originaux (originels et/ou conséquents).
- L'auteur de l'original pourra, s'il le souhaite, vous

autoriser à diffuser l'original dans les mêmes conditions que les copies.

Copyright © [la date] [nom de l'auteur] (si c'est le cas, indiquez les noms des auteurs précédents)

Copyleft : cette œuvre est libre, vous pouvez la redistribuer et/ou la modifier selon les termes de la Licence Art Libre.

Le site expliquant le Copyleft : www.artlibre.org

Les Méta-jeux référencés

Passons en revue les différents méta-jeux conçus ces dernières années :

- Le premier inventé fût "Ice House".
- GRYB est un méta-jeu fractal.
- "13 à Table" est un projet artistique tournant autour du jeu "7 à table".
- Enfin Piecepack, celui qui a la plus grosse communauté de créateur de jeux.

IceHouse

IceHouse est au départ un jeu original "Ice Towers" inventé par Andy Looney, n'utilisant pas de plateau et sans tour de jeu.

Les joueurs placent leurs pyramides sur la table ou sur toute autre surface plane en "temps réel". C'est un jeu de position et la distance entre les pyramides est importante pour pouvoir attaquer les pyramides des autres joueurs.

Comme le matériel est constitué de quatre sets de cinq pièces identiques dans trois tailles différentes de couleurs différentes, il y a eu vite une communauté autour du jeu pour créer de nouveaux jeux reprenant ce matériel.

"Ice Towers" et Zendo ont été édités sinon les autres jeux sont en copyleft.



Le site du jeu : <http://www.wunderland.com/>

Le site des jeux utilisant Ice House :

www.icehousegames.com

GRYB Game System 2.0

GRYB signifie Vert, Rouge, Jaune, Bleu en anglais (Green, Red, Yellow et Blue).

Comme vous pouvez le remarquer, l'originalité du jeu est son plateau de jeu : Un système fractal de quatre niveaux ou chaque nœud est la reconstitution du nœud du niveau supérieur à taille deux fois moindre.

Ayant découvert ce jeu tardivement lors de mes recherches sur les méta-jeux je ne peux pas vous dire grand choses.

Il est possible d'utiliser un dé ou chaque couleur soit représentée sur une face pour indiquer où jouer. Les déplacements se font horizontalement ou verticalement sur le nœud ou monter ou descendre d'un nœud.

Il existe un système de notation assez simple pour indiquer une pièce qui permet de créer des règles de jeu en simultanée.

Le but est généralement des alignements à réaliser. Je n'ai malheureusement pas pu regarder en détail les règles de jeu créé autour de ce système.

Le site du jeu : www.jdbgames.com

13 à Table

A la base, il y a "7 de Table" un jeu de billard utilisant des palets et des jetons d'actions.

Chaque joueur à quatre pions biseautés avec des symboles Centaure d'un côté et derrière soit une lune, soit un point (en deux exemplaires) ou deux.

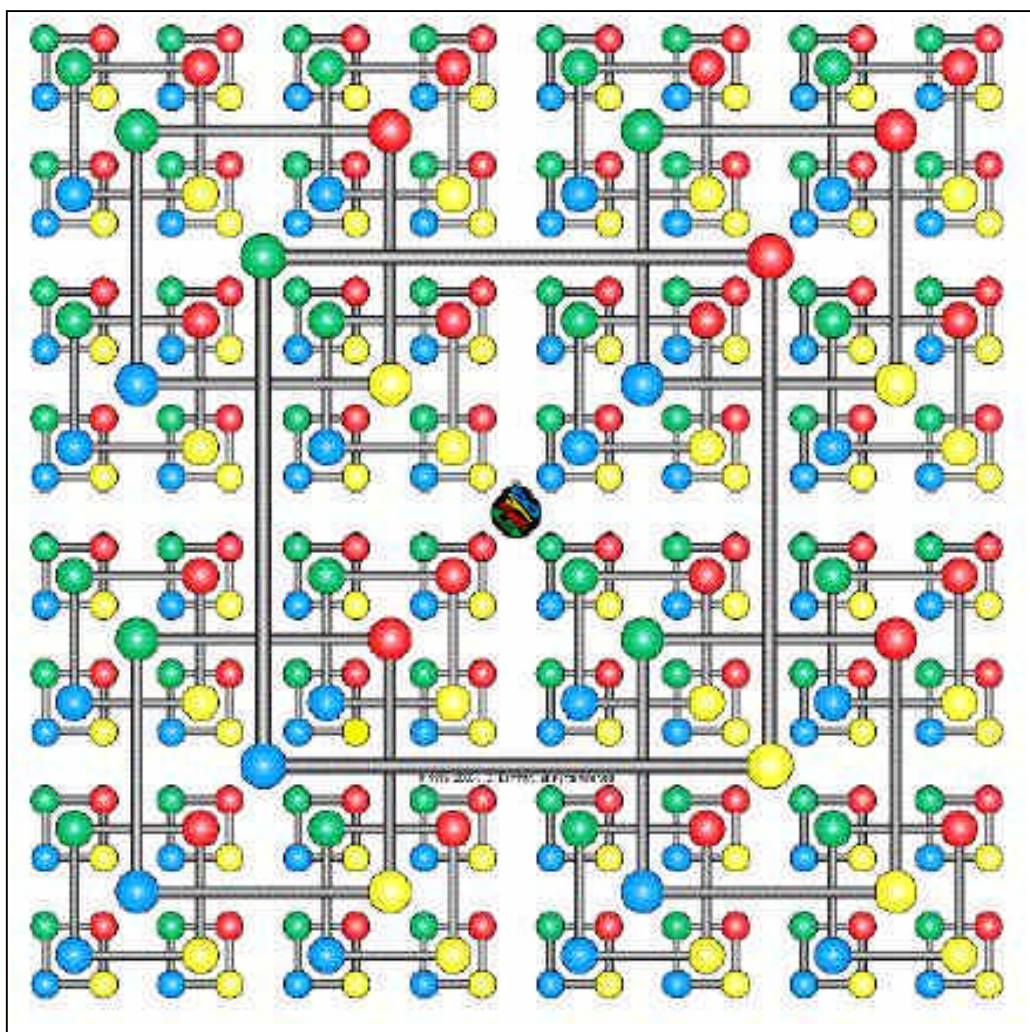
Les pions classiques sont aussi au nombre de quatre et ont des symboles sur les deux faces.

Mais son auteur Jean-Marc Tribet, après avoir mis son jeu en copyleft, décide de monter le projet "13 à Table" qui consiste à créer douze autres jeux avec le matériel de "7 de Table".

Actuellement, six autres jeux ont vu le jour :

- Le jeu des Artiseurs, un jeu d'élimination.
- Myriapodes, un jeu de course de centipède.
- 7 & Match, un jeu de foot dont une variante est parue dans le numéro 4 de "Jeux sur un plateau".
- Hepta Mensa, un jeu abstrait.
- Eury 10, un jeu de parcours sur plateau.
- Jour de match, un jeu d'élimination.

Le site de 7 de Table : <http://7detable.free.fr>



Piecepack

Piecepack, à la différence des autres méta-jeux, a été conçu en tant que tel. Dans les autres méta-jeux cités plus haut, il y a à la base un jeu puis seulement après l'auteur ou une autre personne trouve que le matériel peut être réutilisable pour un autre jeu.

Ici, le matériel proposé a été réfléchi pour en faire un méta-jeu le plus ouvert possible.

James Kyle s'est inspiré des cartes à jouer traditionnelles et des échecs pour concevoir Piecepack.

Le Matériel

Le matériel est décomposé en quatre couleurs : Bleu au symbole de fleur de lys, Vert ou Jaune pour le symbole de la couronne, Noir pour le symbole de la lune et rouge avec le symbole du soleil.

Il existe des variations sur ce thème : les quatre saisons ou les quatre couleurs du jeu de cartes qui permet de réaliser des jeu pour douze personnes.

Donc chaque couleur est constituée de :

- de six tuiles avec d'un côté les valeur numéraire 2, 3, 4, 5, rien et le symbole de la couleur, de l'autre côté la tuile est divisé en quatre cases pour pouvoir créer des plateaux de jeux. Du côté numérique, il y a le symbole reproduit en minuscule dans un coin pour pouvoir s'en servir directionnellement.
- un dé avec les valeurs 2, 3, 4, 5, rien et le symbole de la couleur assimilé à l'as.
- six pièces rondes avec le symbole de la couleur d'un côté et de l'autre côté les valeurs 2, 3, 4, 5, rien et le symbole d'un spirale. Les valeurs sont, quelque soit la couleur, noires. Les pions ont en plus un trait sur les deux face pour pouvoir les utiliser directionnellement.
- une figurine avec le symbole de la couleur ou à sa couleur.

Il est conseillé d'avoir un sac de toile par set de couleur au cas où il faudrait piocher des pions au hasard.

On peut s'apercevoir que le matériel est assez souple et qui permet créer des jeux très différents. Avec son système de quatre couleurs, on peut lui adjoindre facilement un jeu de cartes (mais dans ce cas là, il vaut mieux se fabriquer un piecepack au couleur des cartes).

Il existe déjà des dizaines de jeux utilisant le matériel de piecepack que se soit des adaptations de jeux classiques comme le reversi, les dames ou l'awalé ou des créations avec des thèmes très divers (chance, dextérité manuelle, mémoire, tactique, et stratégie) comme en genres (imagination, finances, histoire, science-fiction, et sports).

Le matériel du jeux peut être fabriqué soit même mais certaines boutiques américaines online proposent des jeux de piecepack.

Les responsables du site du jeu organise régulièrement des concours de création de jeu avec thème imposé.

Piecepack est dans le domaine public international depuis octobre 2000. Ce qui signifie que n'importe qui peut créer des jeux sous la licence qu'il veut même si son auteur préférerait qu'ils soient aussi libres de droit.

Vous trouverez le matériel nécessaire pour fabriquer votre piecepack sur leur site.

Le magazine vous proposera dans chaque numéro un jeu de la famille du piecepack en commençant avec un jeu de motocross dans ce numéro.

Le site du jeu : <http://www.piecepack.org>

La Mailing List du jeu :

<http://groups.yahoo.com/group/piecepack>





Prononcé "MotoCross"

un jeu tactique pour piecepack
(v 0.2b, 29 Mai 2001)

Copyright (C) 2001 par James Kyle and Paul Shope

Traduit par Zuff

3 à 4 joueurs - 30 minutes

INSTALLATION

Divisez tous les jetons en deux groupes égaux.
Placez un groupe de côté, puis distribuez les jetons restants en parts égales entre les joueurs. Partagez toutes les tuiles entre les joueurs.
Lancer les dés pour voir qui sera le premier joueur.
Le premier joueur doit placer une tuile quelque part sur la table; ce sera la tuile de départ de la piste de course.

A votre tour, vous pouvez soit ajouter une tuile à la piste ou ajouter un jeton sous une tuile pour augmenter sa hauteur de rampe de saut.

Pour ajouter une tuile :

Jouez simplement une de vos tuiles, face caché, à côté de la dernière tuile jouée. Elle ne peut pas toucher d'autres tuiles, et les deux cases doivent s'aligner avec ceux de la tuile adjacente.

Pour ajouter un jeton :

Trouvez une tuile pour laquelle la tuile elle-même et les deux tuiles à côté d'elle sont alignées en ligne droite. Soulevez le bord de la tuile le plus loin de la tuile de départ de la piste et insérez un jeton au milieu de la tuile, empiler le jeton avec les jetons déjà posés. Ceci créera une rampe de saut. Le nombre de jetons sous une tuile est la " hauteur " de la rampe de saut. Une rampe de saut ne peut pas être plus haute que 3.

Après que tous les joueurs aient joué toutes leurs tuiles et jetons, la piste de course est finie. La dernière tuile jouée est la tuile d'arrivée, et le bord vis-à-vis de la tuile précédente est la ligne d'arrivée. Distribuez la deuxième moitié des jetons (qui ont été mis de côté plus tôt) entre les joueurs.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit un pion (moto) et le pose sur n'importe quelle case vide de la tuile de départ.

TOUR DE JEU

- 1) si votre moto est éliminée, essayer de la faire rentrer sur la piste.
- 2) si votre moto n'est pas éliminée, décidez si vous la déplacer (voir **MOUVEMENT** ci-dessous) ou passer votre tour.
- 3) au joueur de gauche de jouer.

MOUVEMENT

Déterminez votre place dans la course (voir le **ORDRE DE COURSE** ci-dessous).

Si vous êtes le premier, lancer un dé.

Si vous êtes second, lancer deux dés.

Si vous êtes troisième, lancer trois dés.

Si vous êtes quatrième, lancer quatre dés.

Choisissez UN des dés que vous avez obtenus (vous pouvez compter n'importe quel as comme un 1) pour votre déplacement, déplacez votre moto, en ligne droite, du nombre de cases indiqué par le dé. Votre moto peut se déplacer en avant (vers la ligne d'arrivée) ou sur le côté. Vous ne pouvez pas reculer.

Vous ne pouvez pas vous déplacer sur ou passer sur une case qui est occupé par la moto d'un autre joueur (excepté en sautant; voir **RAMPES de SAUT** ci-dessous). Si vous n'avez aucune direction dans laquelle vous pouvez vous déplacer légalement, vous sortez de la piste (voir **ÉLIMINATION** ci-dessous).

Pour chaque "nul" obtenu sur les dés que vous avez lancés, vous pouvez faire un tour de 90 degrés à n'importe quel moment de votre mouvement. Si tout les dés sont sur la face "nul", vous ne vous déplacerez pas.

ORDRE DE COURSE

Pour déterminer votre rang courant pendant la course, (qui affecte le nombre de dés que vous lancer pour le mouvement)

Vérifiez pour voir si votre moto est en 1er, 2ème, 3ème, ou 4ème position. Les motos qui sont sur des tuiles les plus proches de la ligne d'arrivée ont le rang de course le plus faible. (pour clarifier: s'il y a plus d'une moto sur une tuile, celle la plus proche du bord de la tuile à côté de la prochaine tuile de la piste a le rang le plus élevé. Si des motos sont à égalités pour un rang, le prochain rang est sauté. Par exemple, s'il y a deux motos à égalité pour le 1er rang, il n'y a pas alors aucun 2ème rang et la moto après est donc à la 3ème place.)

Les motos qui sont en dehors de la piste compte pour l'ordre de la course comme s'ils étaient sur la case à gauche la piste.

Il y a trois manières d'être éliminé.



ÉLIMINATION

1) si vous sortez de la piste pendant un mouvement, vous êtes éliminé et placé à gauche de l'espace où vous êtes sorti de la piste.

2) si votre mouvement vous force à rentrer dans la moto d'un autre joueur, alors vous ne vous déplacez pas, mais au lieu de cela vous êtes éliminé sur la case que vous occupez.

3) si votre moto fait une embardée à cause d'une moto sautant par-dessus une rampe, vous êtes éliminé sur l'espace que vous occupez.

Quand vous êtes éliminé, prenez votre pion et placez-le à côté de la case où vous avez été éliminé.

A votre prochain tour, vous pouvez essayer de rentrer la voie (voyez RENTRER EN PISTE ci-dessous).

RENTRER EN PISTE

Si votre moto est éliminée, au début de votre tour, vous pouvez essayer de re-renter en piste sur la case où vous avez été éliminé. Pour faire ainsi, faites un mouvement normal : lancer (avec le nombre de dés ajustés au rang courant de course).

Si vous obtenez un as, vous réussissez à redémarrer votre moto, placée là sur la case où vous avez été éliminé. L'excédent de dés (après avoir retiré l'as) peuvent alors être employés comme un déplacement normal, si vous le désirez.

Si vous n'avez pas d'as pour rentrer en piste, votre moto ne démarre pas et vous devez attendre jusqu'au prochain tour pour retenter.

Si la case où vous avez été éliminé est occupée par une autre moto, vous ne pouvez pas tenter votre chance pour re-renter en piste ce tour-ci ; au lieu de ça, prenez un jeton de ceux qui vous ont été distribués (s'il en vous reste).

RAMPE DE SAUT

Si le déplacement de votre moto traverse le bord d'une tuile augmenté d'une rampe de saut, alors le dé utilisé pour le mouvement doit être plus haut que la hauteur de la rampe de saut. Si aucun de vos dés n'a de chiffre plus haut que la hauteur de la rampe de saut, alors vous ne pouvez pas vous déplacer à ce tour.

Les motos " décollent " au passage d'une rampe de saut. S'il y a des motos sur la(les) prochaine(s) tuile(s) après une rampe de saut, les motos en dessous doivent s'écarter, compter case par case pour vérifier s'il y a une moto sur le chemin. S'il y en a une, elle fait une embardée et est écartée hors de la piste.

DEPENSE DE JETONS

Les jetons donnés aux joueurs après que la piste soit construite peuvent être dépensés de deux manières différentes :

1) si vous essayez de re-renter sur la piste, vous pouvez utiliser un jeton avant que vous lanciez les dés. Le jeton remplace l'as exigé pour entrer sur la piste. Vous pouvez alors faire un mouvement normal comme vous le désirez.

2) avant que vous lanciez les dés pour votre déplacement, vous pouvez utiliser une ou plusieurs jetons pour avoir un dé supplémentaire par jetons utilisés. Vous ne pouvez jamais avoir plus de quatre dés pour votre déplacement.

VICTOIRE

Pour franchir la ligne d'arrivée, le déplacement doit amener la moto sur la dernière tuile. Le premier joueur qui franchit la ligne d'arrivée gagne la course.

Détournement de rigueur

Chat bête

Si, comme Krazey de Trictrac.net, vous trouvez que les jeux sont trop chers alors cette rubrique est pour vous. Nous allons détourner du matériel existant d'un jeu pour en faire un autre jeu, soit deux jeux pour le prix d'un.

Brouhaha

Brouhaha est une variation du jeu de colo "Les nids"/"Animaux de la ferme" où le but du jeu est de retrouver son partenaire en imitant l'animal indiqué sur un bout de papier.

Dans la version colo, dès que l'on a retrouvé son partenaire on fonce sur une paire de chaise (le nid), il y bien sur un nid de moins que de couple d'animaux.



Dans Brouhaha, au lieu d'éliminer successivement les joueurs, ici il faut réussir à se débarrasser de ces cartes. Pour compliquer le jeu, il existe des chasseurs qui peuvent utiliser des appeaux.

Brouhaha est un jeu de Jean-Marc Pauty illustré par Sofi et est édité chez Cocktail games pour un prix inférieur à 10 euros.

Chat bête

Nb de joueur : 4 à 12

Matériel :

Nous allons utiliser le matériel de Brouhaha pour pouvoir jouer à "Chat Bête".

Il nous faut seulement un exemplaire des cartes "animaux" de Brouhaha soit 21 cartes.



But du jeu :

Les joueurs sont des animaux qui vont essayer d'éviter les balles du chasseur.

Début de partie :

Les joueurs reçoivent une carte "animal" qu'ils mettent bien en évidence devant eux. Le reste des cartes est placé face cachée au milieu de la table et représente la réserve. Le joueur qui possède le plus d'animaux chez lui est désigné comme "Chasseur".



Règles :

Le chasseur doit tirer en faisant "PAN" et choisir un animal autour de la table. Ex : Pan Coq.

Le joueur dont l'animal est visé peut soit se cacher, soit éviter ou de devenir le chasseur en choisissant une autre cible.

Pour éviter un tir, il suffit de dire "ZAP" tout en faisant le signe d'esquiver en indiquant lequel de ses voisins va devenir la cible du chasseur.

Pour se cacher, il suffit de dire "ZWIP" en cachant sa tête en ses bras alors le chasseur doit choisir rapidement une autre cible.

Comme les balles sont à tête chercheuse, le chasseur peut très bien faire semblant d'indiquer avec ses mains une autre bête que la cible réelle.



Si un joueur fait l'un des trois mouvements alors que la balle ne lui est pas destinée, il s'est fait piéger et l'on découvre que le chasseur est un peu braconnier sur les bords car l'animal du joueur est tué.

Si un chasseur tire sur un animal qui ne se trouve pas autour de la table, ceci indique que le coup est parti tout seul et que le chasseur s'est tué, il prend une carte de la réserve directement du côté caché pour indiquer son ânerie.

Si un joueur ne réagit pas assez rapidement, on considère qu'il s'est fait tuer. Il retourne sa carte puis pioche un nouvel animal de la réserve qu'il pose devant lui face visible à la place de son ancien animal. Il devient le nouveau chasseur.

Le nombre de carte retourné indique le nombre de fois que vous êtes fait tuer.

Fin de la partie :

On arrête dès qu'un joueur s'est fait abattre quatre fois si vous êtes six joueurs ou moins ou trois fois si vous êtes plus nombreux ou dès qu'il n'y a plus de cartes dans la réserve. Celui ou ceux qui ont été le moins abattu(s) est/sont déclaré(s) vainqueur(s).

Les Colos de Catanes

Age of Steam

Retrouvez sous cette rubrique des adaptations Grandeur Nature de jeu de société.
Pour faire plaisir au fan club de Wallace voici : Age of Steam.

Matériel

une bonne carte du lieu de jeu, des cartons de bristol de cinq couleurs si possible, de quoi écrire et des idées dans la tête pour modifier le jeu à souhait.

Participants

Ce jeu est un jeu avec un nombre de personnes variable, le nombre de « trains » et de « gares » peuvent donc varier suivant le nombre de participants et d'organisateurs.

Prévoir un organisateur par gare plus un organisateur pour la "gare centrale".

L'introduction

Nous sommes au milieu du XIXème siècle, aux Etats-Unis, le pays s'agrandit et le transport de marchandises se développe, des compagnies se créent ici et là, saturant le réseau ferroviaire. Le mot d'ordre est toujours plus vite...

But

Le jeu se découpe en 2 parties :

1. Chaque locomotive doit trouver ses wagons.
2. De gare en gare, les trains doivent transporter les marchandises à destination.

Construction de la compagnie

La première partie du jeu.

On détermine des chefs d'équipes (les locomotives), ceux ci reçoivent, les informations sur la future composition de leur train, et doivent aller chercher tel ou tel participant (les wagons) dans une gare de formation, le seul problème est que suite à une mauvaise gestion, on ne sait plus dans quelles gares on a mis les wagons. Résultat, chaque motrice doit se rendre dans chaque gare de formation afin de composer son train. Les différents wagons sont reliés par une corde qu'ils ne peuvent défaire. Une fois la formation du train effectuée, celui-ci doit se rendre à la gare centrale.

A la gare centrale, le train doit trouver un nom de compagnie ainsi qu'un slogan vantant la qualité de son service (on peut également demander le nom du train)

Une fois que la compagnie est inscrite au registre du chemin du fer, elle doit choisir une carte représentant les différentes villes et axes ferroviaires.

Sur la carte sera précisé le réseau de la compagnie, au départ elle aura trois lignes prédéterminées par l'organisation.

Ensuite, la compagnie choisie sa spécialité :

• Engineer

La construction d'une nouvelle ligne en cours de jeu coûte un dollars de moins.

• Locomotive

Locomotive permet de voyager sur toute la ligne sans s'arrêter obligatoirement à chaque gare.

• First Build

Permet d'avoir une ligne supplémentaire.

• Production

Gagne un dollar de plus lorsque la compagnie vend une marchandise.

• First Move

Permet de transporter deux ressources au lieu d'une.

• Urbanization

Permet de choisir une seconde demande de marchandise pour une ville.

Le nombre de chaque spécialité est limitée, les premiers arrivés premiers servis. Prévoir un peu plus de spécialisations que de compagnies pour que la dernière équipe puisse avoir un peu de choix.

Les titres de la compagnie

Chaque compagnie à 10 titres qu'elle peut vendre pour 5\$ chacune. Seulement, elle devra verser un dividende de 1\$ par demi-heure et par action.

En plus, il y aura une pénalité de cinq points par action émise.

Les titres permettent de se développer plus vite en début de jeu mais devient un handicap pour la fin de partie.

Le transport de marchandises

Les marchandises seront représentées par un carton avec le nom marqué au marqueur en haut.

La compagnie aura une marchandise remise par la gare centrale lors du choix de la carte et après avoir choisi la spécialisation qu'elle devra se faire valider par le chef de gare de la ville indiquée.

Ensuite, la compagnie peut décider de transporter la marchandise sur n'importe quelle ligne qu'elle possède.

Lorsqu'elle arrive à destination, le chef de gare valide le transport en notant le nom de la compagnie et la ligne parcourue.

Attention, une marchandise ne peut passer qu'une seule fois par ville.

Ensuite, la compagnie peut choisir une nouvelle marchandise présente dans la ville.

La vente de marchandises

Lorsqu'une marchandise arrive dans une ville qui recherche celle-ci, la marchandise est vendue. Pour ça le chef de gare valide le déplacement.

Ensuite la compagnie doit aller à la gare centrale pour valider la vente. Avant de partir, la compagnie peut prendre une nouvelle marchandise.

Chaque compagnie touche 1\$ par ligne transportée, celle qui fait la vente touche 2\$ en plus.

L'agrandissement de la compagnie

• Road Build

La compagnie peut acheter une nouvelle ligne. Le prix de la ligne dépend de la distance et du terrain, à l'inverse du jeu de plateau une ligne passant par un fort dénivelé coûtera moins cher (les joueurs devront ensuite l'empreinter) comme une longue ligne coûtera moins cher qu'une petite. Le prix moyen d'une ligne devrait être de l'ordre de 5\$.

Suivant le nombre de compagnie, vous pouvez limiter à deux ou trois compagnies par ligne.

• Urbanization

Permet de choisir une seconde demande de marchandise pour une gare pour 5\$.

• Locomotive, Engineer, Production, First Move

Toutes ces spécialisations peuvent s'acheter à 5\$. On ne peut acheter qu'une seule fois chacune.

La gare centrale

La gare centrale tient les comptes : achats, ventes, émission de titres et intérêts mais aussi la carte principale avec les achats de ligne par les compagnies.

Les villes

Chaque ville aura un chef de gare pour gérer le transport de marchandise qui passe par elle.

Chaque ville aura une demande en marchandise bien précise.

Chaque ville aura au début de jeu trois ou quatre marchandises plus un stock en réserve qu'elle mettra en jeu suivant les achats qu'elle fera.

Pour une première partie, faites qu'il y a toujours des marchandises mais vous pouvez ensuite limiter le nombre de marchandise en jeu pour pouvoir créer des pénuries.

Les marchandises

Il existe cinq types de marchandises.

Vous pouvez choisir n'importe quoi comme marchandise (Charbon, Bois, Fer, Nourritures, Pierre), le plus important c'est la couleur de la marchandise pour que cela soit facilement repérable sur la carte et suivant le stock de fiches de bristol de couleur que vous possédez.

Fin de Partie

Une fois le temps de jeu écoulé, tout le monde se rassemble, l'équipe gagnante sera celle qui aura le plus de points...

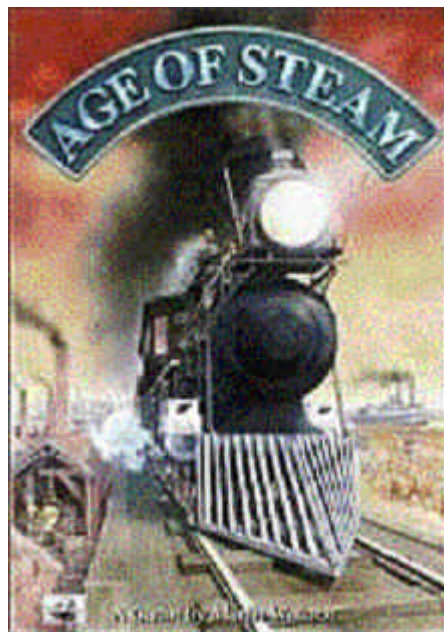
Les joueurs calculent leurs points de victoire comme suit :

1 Points de victoire par \$.

2 Points de victoire par lignes.

- 5 points de victoire par action émise.

Attention, avant de compter les points, un calcul de dividende sur les titres émis sera fait !



Age Of Steam

Auteur : Martin Wallace

Editeur : Winsome Games (Warfrog Games)

Année : 2002, 2004 pour la seconde édition

Traduction des règles de Pierre Berclaz pour le site : www.geniedelalampe.org

Les cartes au menu

Le Barbu

Pour ce premier article, je vous présente mon jeu de carte préféré après le Tarot. Ce jeu de cartes présente l'intérêt qu'à chaque tour, le contrat est différent et la stratégie diverge des autres jeux de levée. Car ici, il ne faut généralement pas prendre.

Présentation

Le Barbu est un jeu de cartes par levées, apparu au XXème siècle, nommés aussi bambou ou sans cœur voir six-bid (six enchères) aux Etats-Unis et en Angleterre. C'est une adaptation de jeux allemands pratiqués au XVIIIème siècle avec des jeux de tarots.

La dame de pique est une variante simplifiée de ce jeu, bien connue des utilisateurs de Windows.

Matériel.

Ce jeu se pratique avec un jeu de 32 ou de 52 s'il y a beaucoup de joueurs.

Avec un jeu de 32 cartes :

A 3 joueurs, on enlève les deux 7 noirs soit 10 cartes par joueurs.

A 4 joueurs, on distribue 8 cartes à chaque joueur.

Avec un jeu de 52 cartes :

A 5 joueurs, on enlève les deux 2 noirs soit 10 cartes par joueurs.

A 6 joueurs, on enlève les 2 et on distribue 8 cartes à chaque joueur.

Chaque joueur donne les cartes à son tour, et c'est le joueur situé après qui entame.

Règle du jeu

L'intérêt du Barbu par rapport aux autres jeux de cartes est que chaque manche a un contrat différent.

Une manche se joue en plusieurs donnes, qui sont joués dans l'ordre suivant :

- moins de levées
- sans coeurs
- sans dames
- barbu
- salade (ou ratatouille)
- Domino (ou réussite)

Moins de levées

Le but est (on pourrait s'en douter) de faire le moins de levées possible.

Pas de coeurs

Le but est de ramasser le moins de coeurs possible dans ses plis.

Entamer une levée à cœur est interdite si le joueur possède des cartes à une autre couleur

Pas de dames

Le but est d'éviter de ramasser des dames.

Barbu

Il faut éviter de prendre le roi de cœur. La manche s'arrête dès que le roi de cœur est joué.

Salade (ou ratatouille ou la bouillabaisse)

On joue toutes les manches ensemble : il ne faut prendre ni levées, ni coeurs, ni dames, ni roi de cœur. On fait alors le total des points ramassés.

Domino

Le but est de se débarrasser de toutes ses cartes, en complétant des séries posées sur la table. L'ordre des cartes est le suivant : As/Roi/Dame/Valet/10/9/8/7/6/5/4/3/2.

Le joueur qui entame pose un valet (la carte de son choix sur la table). Cette carte sert de point de départ à la première série.

Le joueur suivant peut :

- Compléter une série, en posant par exemple un 7 de cœur à gauche d'un 8 de cœur, ou un valet de cœur à droite d'un 10 de cœur,
- Entamer une nouvelle série en posant un valet,
- passer s'il ne peut rien faire.

Si un joueur pose un As, il a le droit de rejouer (s'il le peut).

Le premier joueur à avoir posé toutes ses cartes remporte la manche. Les autres continuent à jouer jusqu'à ce que les 4 séries soient complètes.

Jeu de la carte

- Il est obligatoire de jouer la couleur demandée mais sans être obligé de jouer une carte plus forte. Il n'y a pas d'atout. Le gagnant d'un pli entame le pli suivant.
- L'ordre des cartes est celui de la Bataille : as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux.
- Il n'y a pas d'atout.
- Lors de la phase "sans cœurs" et la phase "barbu", On ne peut pas ouvrir à cœur si l'on possède une carte d'une autre couleur. Ce qui fait que l'on peut se défausser d'un cœur quant on n'a pas de la couleur demandée et que l'on entame à cœur quant il ne nous reste plus que ça en main.
- Lorsque le roi de cœur tombe et que c'était l'objectif de la donne, la partie en cours s'arrête immédiatement et on distribue pour une nouvelle donne (idem lorsque la quatrième dame tombe).

La marque

- « Sans les plis » :
Chaque pli fait coûte 2 points.
- « Sans les cœurs » :
Chaque cœur ramassé coûte 1 points.
- « Sans les dames » :
Chaque dame ramassée coûte 5 points.
- « Sans le roi de cœur » :
Ramasser le roi de cœur coûte 20 points.
- « Ratatouille » :
Les quatre pénalités précédentes sont cumulées.
- « Réussite » :
Le premier joueur à se débarrasser de ses cartes gagne le nombre de points à gauche du slache, le deuxième gagne le nombre de points à droite.

Fin de la partie

A la fin de la partie, le joueur ayant le moins de points est le vainqueur.
La partie se joue lorsque chaque joueur a distribué un même nombre de manche.

Variantes

Choix de l'objectif

Les possibilités de choix d'un objectif dépendent du temps que va durer la partie. Si les joueurs veulent une partie courte, chaque objectif est joué une seule fois. Le joueur choisit alors un objectif qui n'a pas encore été joué. Les joueurs peuvent également tirer au sort l'objectif.

Si les joueurs sont prêts à faire une longue partie, chaque objectif sera joué autant de fois qu'il y a de joueurs. On tient alors une liste des objectifs pour chacun des joueurs. Lorsque c'est à son tour de parler, le joueur choisit un objectif qu'il n'a pas déjà demandé dans sa liste. On biffe alors son objectif. Lorsque le joueur choisira pour la dernière fois de la partie, il n'aura donc pas le choix, il devra choisir le dernier objectif restant de sa liste.

On peut multiplier par 2 les points marqués par le joueur ayant choisi la manche (ou diviser par deux des points négatifs).

Variante pour joueurs nombreux

A plus de 6 joueurs, on peut utiliser deux jeux de cartes, ce qui double les points à chaque manche. Lorsque plusieurs joueurs mettent la même carte, c'est la dernière posée qui remporte la levée.

Nouvelles manches

Les joueurs choisissent le nombre de donnes dans une manche suivant le temps qu'ils veulent consacrer à une partie de Barbu.

Il est possible de rajouter les donnes suivantes :

Plus de levées

C'est la seule manche où il faut ramasser des levées. Chaque joueur peut enlever 5 points à son total par levée.

Ni première, ni dernière

Il ne faut prendre ni la première levée, ni la dernière. Chacune de ces levées vaut 40 points.

L'anti-bouillabaisse

Où tous les points sont marqués en positif (il faut prendre le roi, les dames, les plis, etc).

	3	4	5	6
Plis	20	16	20	16
Cœurs	8	8	13	12
Dames	20	20	20	20
Barbu	20	20	20	20
Ratatouille	68	64	73	68
Réussite	-80/-56	-80/-48	-90/-56	-85/-51
Total	0	0	0	0

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

Le Musée de la carte

Profitant de mon passage à Paris pour le Méga-Open, je fis la visite du Musée Français de la Carte à Jouer à Issy-les-Moulineaux.

Le Musée regroupe en réalité trois parties, une partie pour la carte à jouer une autre pour les expos temporaire et une troisième partie est consacré à la galerie d'art de la ville.

La partie sur la carte à jouer se trouve en sous-sol et baigne dans un éclairage feutré pour éviter la dégradation des cartes donc interdit de prendre des photos avec flashes d'enfer.

Le musée est construit autour d'une immense pièce avec une coursive au-dessus. Quant on arrive en descendant l'escalier, on a tout de suite envie de commencer la visite. Ce serait une erreur, car il faut commencer par la salle du bas, et ne pas oublier la visite en dessous de l'escalier où sont présentés les jeux de cartes chinois, l'ancêtres du jeu de cartes.

Le musée fait bien le tour de la carte à jouer, il explique le cheminement de la carte jusqu'à nos jours en passant par les différentes versions régionales dans le monde.

On apprend comment les figures des cartes ont été figées alors qu'avant il existait différentes versions suivant le centre d'édition des cartes.

J'ai pu découvrir qu'après être la capitale de la Gaule et avant d'être la capitale française du jeu, Lyon a été la capitale de la carte à jouer française grâce à ses relations privilégiées avec l'Italie.

La coursive est consacré au jeu de tarot et au jeu de carte sous la révolution, ainsi qu'à son utilisation comme monnaie ou autres.

L'expo est bien faite, il a un maximum de cartes différentes et grâce à des panneaux coulissants, elle en présente une grande quantité.

En plus des cartes, il y a une baie qui présente, d'un côté les différents outils qui ont permis de fabriquer les cartes, et de l'autre côté les différents objets inventés autour du jeu de cartes.

J'ai pu voir l'expo consacrée à Dominique Ehrhard. Celle ci est instructive car elle met en exergue l'évolution d'un jeu entre la maquette et le jeu final. Par exemple, comment un jeu de course de bateaux devient une course de montgolfières.

Ehrhard est un auteur de jeu qui n'est pas typé, comme peut l'être Faidutti (jeux chaotiques) ou Fraga (jeux de mabouls), mais avec cette expo j'ai trouvé qu'il était très attaché au jeu d'enfant de personnage Tête/Corps/Jambes dont il a repris le principe dans plusieurs de ses jeux.

Elle me permet aussi de voir que l'expo permanente était trop centrée sur la carte à jouer traditionnelle et le tarot mais qu'il n'y avait rien sur les jeux modernes comme le mille bornes, Lexicon ou toutes ces nouveautés actuelles comme Loup garou et compagnie, même si ceux-ci sont en vente à la sortie.

L'Histoire ne s'arrête pas au XIXème siècle !

L'entrée du musée coûte trois euros quatre-vingts (gratuit pour les moins de dix-huit ans ou le premier dimanche du mois) mais prévoyez plus car le musée propose un choix considérable de jeux de cartes. Pour les livres c'est un peu moins varié sauf si vous aimez la magie. Personnellement je suis reparti avec un jeu d'Alouette et le jeu de Dominique Ehrhard, fait pour son expo, soit plus de vingt euros.

Je ne peux que vous conseiller de visiter ce musée et de préférence en semaine car il n'y a pas un chat. A mon arrivée il y avait un groupe d'enfants mais ils sont vite partis dans une pièce pour leur atelier.

Musée Français de la Carte à Jouer.

16, rue Auguste Gervais

92130 Issy-les-Moulineaux

Tél : 01 41 23 83 60

Mail : musee@ville-issy.fr

Site : www.issy.com/musee

Fermé le lundi et jours fériés

Voici quelques critiques de livres sortis ce dernier trimestre.

Jeux de Société pour animer vos soirées

Auteur : Christianne Chaillé
Editeur : Les éditions Quebecor
Prix : 14.95 €

Ce livre s'adresse avant tout aux grands-mères canadiennes qui veulent avoir leurs petits enfants avec elles lors d'un après-midi enneigé alors qu'ils seraient mieux dehors à faire des batailles de boules de neige.

La police d'écriture est tellement énorme, que même une taupe pourrait le lire.

Même si le livre est bien structuré, il donne une impression de vide.

Les trois premiers chapitres sur les jeux d'adresse, de mot et ceux d'observation sont assez riches et chaque jeu est bien présenté avec la catégorie d'âge, le nombre et le matériel bien mis en avant.

Malheureusement, cela se dégrade très vite, dès le chapitre sur les jeux de dés qui se résume à quatre jeux : le 421, le 7, le craps et les dés menteurs. Mais le plus risible est le chapitre consacré aux jeux de réflexion qui se résume aux dames et au go.

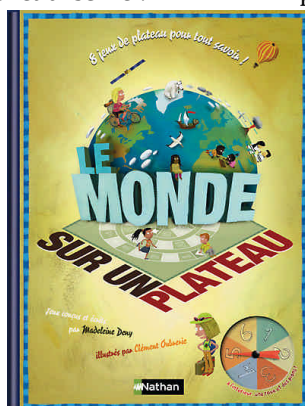
Le chapitre suivant consacré aux classiques est un catalogue de jeu où l'on retrouve tous les poncifs du genre comme la bataille navale, Monopoly, Scrabble ... avec quelques perles comme le Ouija.

Après on passe aux jeux québécois, l'une des raisons qui m'a poussé à acheter ce livre. On reste là aussi dans le catalogue, mais c'est encore plus grotesque car le seul jeu détaillé avec un peu de minutie n'est pas un jeu mais un système divinatoire que l'auteur a découvert lorsqu'elle présentait une émission de télé (à la fin du livre, la seule chose que l'on a retenu, c'est qu'elle travaille à la télé tellement elle nous aura seriné avec ça).

Et on termine le calvaire avec deux chapitres sur des jeux de colos divers.

Pour finir, une bibliographie qui vaut son pesant d'or, je ne peux m'empêcher de le retranscrire :

- Dictionnaire historique de la langue française Robert.
 - Le Nouveau Petit Robert.
 - Le Petit Larousse, Grand Format.
 - Mémo Larousse.
 - Cahier de jeux, Clubs de Vacances.
- Chercher l'intrus !



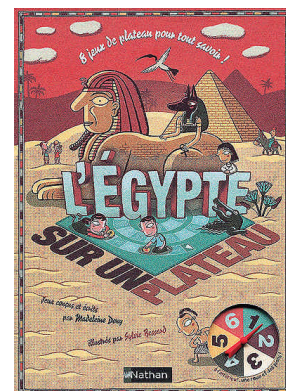
Sur un plateau

Auteur : Madeleine Deny
Editeur : Nathan
Prix : 13.5 €

"Sur un plateau" est une nouvelle collection de livres qui veut utiliser le jeu pour apprendre !?

Trois numéros sont sortis :

- L'Égypte sur un plateau
- Le monde sur un plateau
- Le Corps humain sur un plateau



Chaque livre contient huit jeux, un dé boussole et une série de pions.

Première chose ; la qualité est là. Gros cartons pour les jeux, les pions sont conçus pour pouvoir les remettre après utilisation dans leur emplacement, rabat pour que le dé boussole se place à côté du plateau (il peut y avoir quelque problème avec le dé boussole).

Alors les jeux ?

C'est malheureusement pas terrible.

Sur les huit jeux, on trouve trois jeux de l'oie et un jeu d'échelles et serpents pour varier le plaisir (pour les néophytes : c'est kif-kif bourricot), un jeu de déduction, un jeu d'adresse, un casse tête et une mini BD dont vous êtes le héros.

Commençons par les bonnes choses, la BD dont vous êtes le héros est bien et l'histoire tourne bien (La découverte de la tombe de Toutankhamon pour l'Égypte, la découverte de l'Amérique pour le monde). Pour le casse tête c'est variable : bien pour le monde mais nul pour l'Égypte. Le jeu d'adresse pour le monde est intéressant car on suit un parcours de drapeaux et il faut amener son pion sur le pays correspondant au drapeau pour marquer des points.

Le jeu de déduction consiste à retrouver un élément ou une personne après trois questions. Malheureusement on a le droit à quatre jeux de l'oie sans intérêt voir débile pour un en Égypte même s'il y a un effort au niveau du plateau pour faire croire que ce sont des jeux différents.

Celui sur le Monde est achetable. L'Égypte est à éviter et je n'ai pas encore acheté celui sur le corps humain.

Maxi-Livres possède une collection "Succès du livre" qu'il ne distribue que dans leurs magasins, on y trouve surtout des livres sans droit d'auteur à deux euros.

Pourquoi je vous parle de cette chaîne de magasin dans ce magazine ?

Simplement, depuis quelques mois, ils éditent des livres-jeux. Passons donc en revue leur collection "jeu".

Le coffret du Tangram

Auteur : Randy Crawford
Editeur : fontaine des Arts
Année : 2001
Edition originale : 1998
chez Carlton Books
Limited
Prix : 20 euros



Le premier livre distribué par Maxi-Livres, le seul qui ne soit pas de la collection "Succès du livre" mais qui va laisser son empreinte à la gamme qui va en découler (en regardant de plus près Maxi-Livres est quand même derrière).

Un boîte au format triptyque contenant d'un côté un livret avec les différentes figures de Tangram et des deux autres côtés, deux tangrams grand format de très bonne facture.

Le fait de fournir deux tangrams permet de s'intéresser à des figures plus complexes.

De tous mes livres de Tangram celui là est le meilleur, d'un point de vue qualité du matériel et proposition de problèmes. Il faut dire que c'est un produit conçu pour les adultes au lieu des autres livres sur le Tangram que l'on trouve dans le rayon "activité enfantine".

Les Echecs chinois

Auteur : James Palmer
Editeur : Succès du livre
Année : 2003
Edition originale : 2000
chez Carlton Books
Limited
Prix : 25 euros



Suite au succès du Tangram, apparaît le livre sur les échecs chinois. Un drôle de pari de la part de Maxi-Livres, mais c'est une véritable réussite.

Donc côté matériel, le principe du triptyque est gardé avec d'un côté le livret, au milieu le plateau de jeu en carton renforcé d'une qualité digne de ceux que l'on trouve dans un jeu classique et enfin dans la troisième partie, les pièces en plastique avec d'un côté l'idéogramme chinois et de l'autre côté sa représentation européenne.

Le livret, tout en couleur, est superbement maquetté. En plus de la traditionnelle explication de règles avec d'innombrables schémas, on trouve une partie stratégie de jeu bien fournie et on a même en fin de livre, une explication culturelle du jeu.

Le jeu de Go

Auteur : Matthew Macfadyen
Editeur : Succès du livre
Année : 2003
Edition originale : 1998 chez
Carlton Books Limited
Prix : 25 euros



Après les échecs chinois, "Succès du livre" reste dans l'oriental avec le jeu de Go.

Le Go qui, depuis quelques temps, est en train de subtiliser la place des Echecs en tant que roi des jeux.

Le triptyque est là avec livret, plateau double face et pions. Généralement la faiblesse de la collection vient des pions mais là c'est un sans faute.

On vous propose de commencer par le Atari Go, une technique d'apprentissage très efficace qui permet de jouer tout de suite sans se gaver de lecture de stratégie. Cette méthode d'apprentissage est utilisée dans les écoles maternelles japonaises.

Le livret est surtout tourné sur les techniques de jeu avec beaucoup de problèmes et comme dans le livret sur le jeu d'échecs chinois, une brève explication culturelle du jeu de Go.

Les échecs et les Dames anglaises

Auteur : Robert Allen
Editeur : Succès du livre
Année : 2003
Edition originale : 2003
chez Carlton Books
Limited
Prix : 25 euros



On revient aux fondamentaux avec les échecs et les dames.

La greffe n'a malheureusement pas pris. D'abord les pions de Dames avec les symboles des pièces dessus ne prend pas, on est habitué avec les jeux d'échecs chinois, mais les échecs classiques se jouent avec de vrais pièces d'échecs. En plus les pions sont trop petits par rapport au plateau de jeu.

La partie échecs du livret décrit principalement le déplacement des pièces, pour la partie stratégique cela se résume à l'utilisation des pions et en une description d'une partie qui prend 27 pages.

Elles auraient été mieux utilisées avec des problèmes pour montrer la finesse du jeu.

La partie du livret qui explique les dames est correcte mais comme c'est une traduction, les dames expliquées dans le livret sont les dames anglaises.

La partie technique est fournie avec des problèmes qui montent très vite dans les niveaux et il y a même une description des différentes ouvertures classiques.

Le tout donne une sensation de survol des deux jeux, dommage !

Le Backgammon

Auteur : J. de C. Vere Molyneux

Editeur : Succès du livre

Année : 2004

Edition originale : 1984

chez Carlton Books

Limited

Prix : 25 euros



Le même look au niveau extérieur mais l'intérieur est très différent car ici le boîtier sert de plateau de jeu. Les hauts des deux battants du boîtier coulissent pour le transformer en tablier de backgammon. Les pions sont cette fois ci en bois. Seul petit regret au niveau matériel, les dés qui sont un peu petits.

Le livret moins gros que d'habitude, reprend le principe de la collection avec une partie stratégique et une explication de partie. Malheureusement, le travail semble bâclé au niveau maquettage comme au niveau des diagrammes de jeu.

Jeux de cartes

Auteur : Arnold Marks

Editeur : Succès du livre

Année : 2004

Edition originale : 1986

chez Elliot Right Way Books

Prix : 25 euros



Ici, nous avons d'un côté le livret de règles et de l'autre deux jeux de 54 cartes, un crayon et un livret de marque.

Les jeux de cartes sont de facture moyenne avec des boites un peu petites qui peuvent abîmer les cartes lorsqu'on les range. Les jetons de casino fournis ne sont que de ridicules morceaux de cartons fins.

Le livret regroupe une petite vingtaine de familles de jeu car chaque chapitre parle d'un jeu et de ses variantes.

Même si le livret est bien fait, le principe livre+jeu en fait un produit un peu cher par rapport aux autres livres sur le sujet.

Maxi-Kit Jeux de Société

Auteur : ???

Editeur : Succès du livre

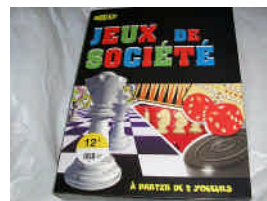
Année : 2004

Edition originale : 2003

chez Top That!

Publishing plc

Prix : 12 euros



Soyons clair, je n'ai acheté ce coffret que parce que je faisais cet article. Ce produit ne s'adresse pas au même public, il est fait pour les enfants.

La présentation est différente, c'est un grand coffret avec un volet pour montrer le matériel qu'il y a dans la boîte. C'est la présentation Maxi-Kit où on peut trouver comme autre livre un maxi-kit ballon.

Ce n'est malheureusement qu'une simple mallette avec cinq jeux qui se battent en duel : jeu d'échecs, backgammon, jeux de l'oie, serpents et échelles et yams.

Les pièces et plateaux font "cheaps", le livret est ridicule et il n'y même pas de feuilles de marque pour le yams.

A la différence d'une mallette de jeux qui vous explique des centaines de jeux, seuls cinq jeux sont expliqués. Il y a une seule bonne idée, les règles sont conçues pour les enfants avec des dessins explicatifs, cela ne permet pas de relever le niveau général qui reste nul.

En plus, pour même pas plus cher, il est possible de s'acheter une vraie mallette de jeux.

En conclusion.

Une bonne idée qui est partie sur les chapeaux de roues et qui finit dans le bas côté de la route (je ne vous ai pas fait la critique du livre sur le jeu de Tarot car c'était sur le Tarot divinatoire).

Tangram, échecs chinois, Go sont à posséder, échecs et dames et backgammon peuvent être achetés mais on peut se passer sans problème des autres.



Ouvre boîte

Keythedral

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.

Préambule

J'avoue tout de suite, je triche un peu car j'ai fait une partie avant d'acheter le jeu mais après lecture des règles, j'ai joué à un autre jeu.

Le contexte

Une Keythedral est sur le point d'être construite dans les champs à proximité de Keytown au milieu de Keydom.

Il existe cinq types de champs à Keytown. Les forêts qui produisent du bois, les carrières qui produisent de la pierre, les lacs fournissent de l'eau, les champs cultivés de la nourriture et les vignes du vin.

Les cottages sont habités par des ouvriers qui vont essayer d'aller récolter une ressource dans l'un des quatre champs qui se trouvent à proximité.

Les cottages pourront se transformer en maisons, celles-ci auront deux ouvriers au lieu d'un.

Cela ne vous fait pas penser à un célèbre jeu ?

Keydom

La première phase de jeu va permettre de construire Keydom.

Au lieu de concevoir l'île aléatoirement comme à Colons de Katane puis de choisir où l'on pose ses deux colonies, les joueurs à tour de rôle posent une tuile champ et un de leur cinq cottages (colonies).

La subtilité des champs, ce sont des carrés biseautés aux quatre coins pour permettre de poser les cottages aux interstices.

Il faut savoir que les cottages possèdent un chiffre de un à cinq qui aura une importance pour déterminer l'ordre des déplacements des ouvriers vers les champs.

Le jeu a été conçu pour être jouable de trois à cinq joueurs et l'on utilise que les tuiles "champs" correspondant au nombre de joueurs.

La Keythedral

Le but du jeu est de construire une keythedral. Cette construction se réalise en cinq étapes. A la première étape, les fondations, il faudra surtout du bois et de la pierre mais lorsque l'on arrivera à la dernière étape, les finitions, il faudra de l'or, des vitraux et de la ferronnerie.

A chaque fois que l'on apporte au maître d'œuvre les matériaux adéquats à un contrat, on marque un

nombre de points égal au double des ressources amenées.

Pour connaître les contrats de l'étape suivante, il faut que tous les contrats du niveau en cours soient terminés.

Dès que la keythedral est construite, on compte les points gagnés grâce à la keythedral et les ressources restantes pour déterminer le vainqueur.

Keytown

Dans Keytown, il y a cinq personnages importants.

Le marchand qui permet d'échanger deux ressources contre une de votre choix. Le forgeron qui fabrique de l'orfèvrerie avec deux de vos ressources. Le verrier fait du vitrail à partir de trois ressources et l'orfèvre de l'or avec quatre ressources.

Il y a aussi le maître des lois qui édite deux lois par tour que les joueurs peuvent se procurer contre une ressource. Il existe vingt lois différentes.



Une journée à Keydom

Au début du jour/tour, les ouvriers vont aller aux champs. Pour ceci, chaque joueur, à tour de rôle, va désigner quels cottages et maisons vont aux champs. Dès que le chiffre de cottage a été choisi, les joueurs, en partant de celui qui a choisi le chiffre, décident où vont son ou ses ouvriers.

C'est là que les problèmes commencent, car il ne peut y avoir qu'un ouvrier par champ. Chaque ouvrier peut avoir le choix entre quatre champs mais un champ peut être la convoitise de quatre ouvriers.

Les ouvriers du premier choix ont de fortes chances de trouver un champ libre mais pour ceux qui sont choisis en cinquième, c'est une autre paire de manches, surtout lorsqu'il y a beaucoup de maisons(Villes) Dès que les ouvriers sont dans les champs, ils récoltent les ressources qui correspondent. Ici à part pénurie de matière première pas de fourberie.

Maintenant que l'ouvrier a bien travaillé, est venu le temps de dépenser.

Il existe six façons de dépenser :

- Acquérir une place dans la Keythedral en remplissant un contrat.
- Transformer un cottage en maison pour un bois et une pierre.
- Construire ou enlever une barrière.
- Faire un achat auprès d'un artisan.
- Echanger avec le marchand.
- Se procurer une nouvelle Loi.

Acheter une carte loi, termine le tour du joueur.

La subtilité du jeu est qu'au lieu de jouer l'un après l'autre ces différentes actions, chacun fait une action à tour de rôle. Donc, si vous faites un échange avec le marchand pour remplir un contrat, celui-ci peut vous passer sous le nez si un autre joueur a les ressources en stock.

Dès que tous les joueurs ont passés, la nuit tombe et les ouvriers rentrent dans leurs cottages.

Pour finir le tour de jeu, il faut désigner le nouveau premier joueur. Là encore c'est la foire d'empoigne car le premier joueur est désigné par une enchère.

Le matériel

Lorsque l'on ouvre la boîte, le matériel est là.

J'ai apprécié que les pièces se détachent toutes seules du carton, après les deux premières planches, on commence à faire attention car à peine l'on soulève qu'il y a déjà des pièces qui veulent se faire la malle.

Malheureusement pas de rangement pour tout ce matériel, à part une poche et un sac plastique.

Signalons que tous les pions ouvriers et les tuiles champs ont chacun un dessin unique même si cela n'a pas d'influence dans le jeu, c'est agréable.

Pour vous donner une idée du matériel : 50 pions ouvriers, 29 tuiles champs, 34 tuiles constructions, 25 tuiles cottages/maisons, 20 cartes Loi, 5 écrans, 105 cubes de ressources/artisans, 15 barrières, 1 planche Keythedral, 1 planche Keytown, 1 marqueur "Premier Joueur" et 5 pions d'ordre de jeu et 5 résumés de jeu.

Autre petit reproche, pourquoi les ressources "pierres" sont-elles noires ? Cela aurait été mieux en blanc et la ferronnerie en noir.

La règle

Même si les règles sont bien écrites, celles ci sont ardues et il faut plusieurs parties avant de jouer correctement.

Le présentation est bonne, en plus de la description des règles, il y a un résumé sur le côté et en plus, il y a des conseils de jeu à la fin de chaque chapitre. Ce pendant, cela nuit un peu au niveau graphisme.

Dès que l'on a compris le mécanisme le jeu fonctionne bien mais le problème est de l'expliquer correctement aux autres joueurs lorsqu'on lit pour la première fois les règles.

La traduction est correcte à par les exemples écrits "exemple".

Il y a une erreur au niveau de la mise en place de la Keythedral.

Le petit point qui me chagrine est que l'on parle de cubes Artisanat et Ressource en généralité, mais lorsque l'on parle de production on parle de cubes marrons au lieu de cubes de bois ou comme on peut lire : "Pour transformer un cottage en maison, un joueur doit payer deux ressources : un marron et un noir" même si c'est pragmatique cela casse l'ambiance de la lecture, je préfère "Pour transformer un cottage en maison, il faut une ressource bois (cube marron) et une ressource pierre (cube noir)". C'est le seul point où Colons de Katane l'emporte par rapport à Keythedral.

Konclusion

Vous aimez Colons de Katane, vous allez adorer Keythedral.

Vous trouvez qu'il y a trop de chance à Colons de Katane, vous allez adorer Keythedral, car il n'y a pas de chance à Keythedral.

Vous trouvez que Colons de Katane n'est pas assez fourbe, vous allez adorer Keythedral car ce n'est que fourberie.

Keythedral

Auteur : Richard Breese

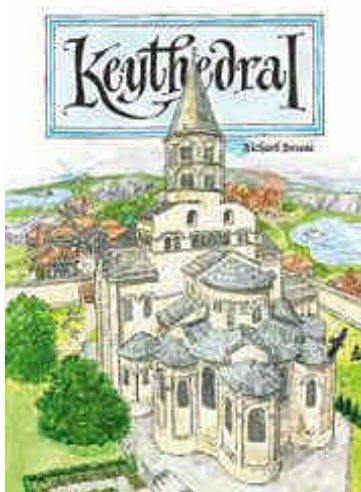
Illustration : Juliet Breese

Traducteur : Frédéric Bizet

Editeur : Pro Ludo

Année : 2004

Edition originale : 2002 chez R&D Games



Sondage

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

Pourquoi encore des circuits américains ?

Parce que les auteurs nous l'ont demandé, nous avons choisi les circuits de Champcar non réalisés :

- Long Beach (circuit urbain)

- Toronto

- Vancouver

- Denver (circuit urbain)

- Las Vegas

- Mexico

Soit 3 circuits des Etat-Unis, deux du Canada et un du Mexique.

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

Mexico arrive largement en tête, j'avais prévenu qu'il fallait surveiller les "Téquilos".

Las Vegas en second d'une courte tête, il faut dire qu'il y a un paquet de tracés possibles en plus du Speed Way.

Vancouver juste derrière donc un circuit pour les trois pays d'Amérique du nord.

Le prochain sondage sera sur les circuits australiens.

Là, j'ai fais une sélection suivant les circuits courus lors des trente dernières années pour l'Australian Grand prix du site <http://www.racingcircuits.net> :

- Adélaïde

- Calder

- Barbagallo

- Oran Park

- Surfers Paradise Raceway

- Warwick Farm

Courriers du lecteur

Si je comprends bien vous aimez bien *Formule Dé*, alors?;-)
Pour le néophyte que je suis sur ce jeu c'est assez impressionnant.

Reixou

Je trouve que le travail accompli est très intéressant, même si on n'est pas accro à *Formule Dé*. Peut être que le magazine manque un peu de conseil et de B-A-BA sur *Formule Dé* car il n'y a pas forcément que des warriors du FD qui lisent ce mag.

Le coup de gueule pour le problème des circuits officiels est juste à mon sens, et je trouve dommage que les auteurs refusent que la communauté fasse vivre leur jeu.

Thespios

Sur l'article sur le placement de la voiture, ça manque un peu d'explication. Même si je ne suis pas un chevronné, j'ai pas mal joué à *Formule Dé*, et j'avais du mal à comprendre certains trucs. (Notamment le pif-paf, toujours pas compris, j'ai l'impression que le voiture change 4 fois de couloir, mais bon).

Ceci étant dit, ce mag m'a fait bien rire, l'ambiance bon enfant généré par ce jeu est bien rendu, et je suis agréablement surpris qu'elle soit là en tournoi. Ça m'a presque donné envie d'y retourner.

Donc bravo pour le boulot (68 pages qd même) et faites une annonce pour le numéro 4, je serai de vos lecteurs.

target

Prochain numéro

Formule Dé :

- Formule Dé par Internet.
- Circuit à la Loupe : Barhein
- Pourquoi jouer en championnat.
- Le compte rendu du festival de cannes
- Les stands.
- Portrait : Plate Bande ou Zuff.

Sortie : Mai ???

Ours

Rédacteur en chef :

Jean-Marie Zuffellato

Correcteurs :

Emmanuel "**Green Panther**" Cellier, Lucy et Alain David.

Ont participé à ce numéro :

AL1, Ayrton Airdebrest, Démon Gnak, Formulator 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.org>

Le forum officiel (RIP):

<http://www.formula-de.com/>

La ML française :

formule-de-subscribe@yahoogroupes.fr

La ML anglaise :

formula-de-subscribe@yahoogroups.com

Formule Dé Web, jouer à FD sur Internet :

<http://formula-de-internet.de>

Le site Coup de Cœur :

Formule Dé online :

<http://formulede.online.free.fr/>

Il suffit d'un mail avec nom et mot de passe pour s'inscrire.

Après plus d'excuse pour ne pas jouer à FD.

C'est le plus beau des plantages

(sur l'air de "gentleman cambrioleur")

C'est le plus beau des plantages
Juste devant le virage
Ce dé vous faisait si peur
A tourner pendant une heure
Quand vous pensez pouvoir gagner
Il vous fait un pied de nez
C'est bien le dé de l'horreur
Vous n's'rez pas vainqueur

Ce virage a l'air court
Maintenant que vous êtes si proche
C'est vraiment pas votr' jour
Pourquoi cette course est si moche
Puis au tour suivant
Ce s'ra conso frein et moteur
Enfin on verra tout à l'heure

C'est le plus beau des plantages
Juste devant le virage
Autour de vous, les joueurs
Rigolent bien de votr' malheurs
De l'ancien au débutant
Et le champion le meilleur
Connaît ce dé de malheur

Qu'est ce qui vous met la rage
Et fait planter les virages
C'est le dé qu'on ne veut pas
Et qui sort à chaque fois
Et ceux là quand on les voit
On s'dit c'est la dernière fois
Que je me place comme un con
Merde quel manque de fion

Par Mouloud Moulodé



et Ayrton Airdebrest



2004

En tournée partout où y'a des circuits

Concert mythique et inoubliable à Bruxelles les 26 et 27 Mars 2005.

C'est même pas payant tellement ils sont doués...



FéDé Magazine est mort !

Vive ...

Pour des raisons professionnelles, je ne vais pas pouvoir m'occuper plus longtemps de FéDé Magazine. Il continuera mais de façon apériodique et en version plus allégée.

Il n'y aura plus de partie consacré aux autres jeux pour la simple et bonne raison que ces articles se retrouveront dans un nouveau magazine, disons plutôt un pro-zine qui devrait être diffusé dans les boutiques spécialisées.

Avec les articles parus dans le FéDé Magazine, cela vous donne une petite idée de ce que sera ce magazine.

Pourquoi, encore un autre magazine après "Jeux en Boîte", "Jeux sur un plateau" et "Tangente Jeux et Stratégie" ? Car je pense pouvoir en faire un assez différent des autres et qui devrait montrer une autre vision du jeu de société.

Petite info, il y aura "Jeux" dans le titre du magazine pour que vous ne soyez pas trop dépayés.

Pour le FéDé Magazine, revenons deux ans en arrière.

Lors de la création de la F.F.F.Dé, j'avais expliqué que je me présentais au poste de vice président car je voulais créer un magazine.

6 mois plus tard, Jeux Descartes était prêt à financer la fédération mais en contrepartie on devait leur fournir un mémo de notre activité tous les trimestres.

Comme mon idée de magazine n'avancait pas, démoralisé par la sortie de "Jeux sur un plateau", je me relançais sur l'idée d'un magazine qui, en plus d'informer Descartes, informerait aussi les joueurs.

C'est grâce à Alain, qui me relança à temps pour sortir le N°1 pour Mulhouse, que l'aventure commença.

Comme l'idée de mon magazine de jeu me tarabustait, je mis de plus en plus d'articles de jeu dedans.

Maintenant, ma situation quasi semi professionnelle que je consacrais aux jeux en général, et à Formule Dé en particulier, doit se transformer en une situation professionnel.

Pour le FéDé Magazine, il continuera car la Fédération Française de Formule Dé doit avoir un outil de communication en plus du site web.

Car le magazine permet de montrer aux novices la richesse du jeu et de son univers et à tenir au courant les acharnés.

Et puis l'un des principaux défis à relever pour la F.F.F.Dé, c'est de communiquer pour attirer de nouveaux joueurs.

C'est grâce à Formule Dé que je peux enfin réaliser mon rêve de monter une société autour du jeu et je tiens à remercier ici toutes les personnes qui m'ont soutenu et encouragé, et même les autres !

A Bientôt pour de nouvelles aventures,
Zuff