

Grand Prix Expert[©]

Extrait des Règles du jeu

Introduction

Gérer une écurie de Formule 1 n'est pas donné à tout le monde. Seuls quelques initiés fortunés et privilégiés, voire aujourd'hui de grands groupes industriels peuvent tenter l'aventure, compte tenu à la fois des coûts, de la difficulté technique et des enjeux que comporte l'entreprise.

GD PRIX EXPERT met pourtant ce rêve à la portée de tous : il permet, avec un système de jeu simple et cohérent, de simuler la gestion à la fois financière et technique d'une écurie de F1, et de disputer les courses du championnat en tentant de profiter des améliorations apportées à la voiture durant l'intercourse. Le hasard, s'il n'est pas totalement absent, est encadré de manière efficace par les décisions des joueurs, qui peuvent ainsi tester leur stratégie de développement ainsi que leurs tactiques de course.

Les paramètres pris en compte sont nombreux et interactifs : châssis, pièces, moteur, pneumatiques, carburant, forces et faiblesses des pilotes, coût des améliorations techniques, aléas et spécificité des circuits, effets de la météo, stratégies de course... Pour autant le jeu reste fluide : 20 à 30 mn peuvent suffire pour une intercourse normale, une heure à peine pour une course complète.

Pour jouer à GD PRIX EXPERT, une seule exigence : avoir en tête les quelques notions techniques rappelées ci-dessous, faute de quoi le jeu paraîtra abstrait et sans logique interne.

*

Il faut savoir qu'une écurie de F1 constitue un ensemble complexe d'éléments à la fois humains, financiers et techniques. Tous ces éléments sont pris en compte dans le jeu.

Il faut ainsi disposer en premier lieu d'une équipe technique, composée de concepteurs, d'ingénieurs spécialisés et de mécaniciens. Cette équipe conçoit le châssis de la voiture, chaque saison, dont elle ne saura cependant jamais, avant les essais et, surtout, la course, s'il est réussi ou pas. Elle conçoit et/ou installe également les « pièces » proprement dites de la voiture : bas de caisse, déflecteurs, ailerons, transmissions, suspensions, boîte de vitesse et systèmes électroniques, freins (nb: ces derniers sont dans la réalité fournis par un constructeur extérieur). Elle intègre également le moteur, qui lui est généralement fourni par un constructeur extérieur, les pneumatiques, et dispose d'un carburant plus ou moins adapté, dont il faut également tenir compte.

Ces différents composants évoluent au rythme de la saison : parfois une évolution est significative, parfois c'est simplement à la marge qu'elle fait progresser la performance générale de la voiture. Parfois, l'évolution s'avère finalement sans grand effet positif ! Le jeu prend en compte ces divers éléments.

Il faut disposer ensuite d'un bon pilote, dont les caractéristiques soient également adaptées aux forces et faiblesses de la voiture ! Il faut par ailleurs élaborer des stratégies de course cohérentes et adaptées au circuit: faut-il faire un, deux ou trois arrêts au stand ? Faut-il tout risquer, choisir de solliciter à fond les pneumatiques, pousser le moteur, ou au contraire attendre le meilleur moment pour lancer une attaque ? Faut-il s'arrêter immédiatement en cas de pluie, ou prendre le risque de différer l'arrêt, en espérant que l'averse sera de courte durée, quitte à perdre beaucoup de temps dans l'intervalle sur les concurrents qui auront monté des pneus adaptés à la pluie ?

Tout cela, enfin, coûte de l'argent. Pour abonder ses ressources propres initiales, une écurie ne peut compter que sur les prix décernés par la Fédération à chaque course, en fonction du résultat obtenu, ainsi que sur une quote part des droits de télévision, ou sur l'argent versé par des « sponsors », qui payent parfois de fortes sommes pour que leur logo apparaisse sur la voiture ou dans l'aspect extérieur de l'écurie.

Pour jouer à GD PRIX EXPERT il faut donc intégrer ces différents paramètres et en tirer le meilleur parti. Mais le système de jeu fait que, très vite, les mécanismes deviennent « transparents », au profit de ce qui compte vraiment : l'émotion de gagner parce qu'on aura réussi à configurer une bonne voiture et à gérer la course au mieux, la volonté de progresser d'ici à la prochaine course dans le cas contraire, l'acharnement à remonter un retard technique à force de ténacité et de persévérance. C'est d'ailleurs là l'immense avantage de GD PRIX EXPERT : une course perdue n'est pas forcément importante : seul compte le résultat final de la saison, au terme de 16 courses successives, voire au terme de plusieurs saisons si les joueurs en décident ainsi !

*

Joueurs, âge, matériel

Nombre de joueurs : 2 à 6. Il est recommandé de jouer au moins à trois.

Age minimum: 14-16 ans pour le jeu complet.

Matériel :

6 voitures miniatures

un pion, trois dés à faces multiples : 1 d6, 1d8, 1 d10

16 circuits composant une saison entière

Cartes spéciales

Billets de banque

Tableaux de données et de caractéristiques

Principe du jeu

Les mentions « Ann. » renvoient au livret d'exemple annexe

Le jeu comporte deux grandes phases, qui se répètent course après course : l'intercourse, durant laquelle les joueurs configurent et font évoluer leur voiture, et la course elle-même, dont les résultats sont notés sur un tableau de championnat (voir Ann. p. 24).

Durant l'intercourse, les joueurs perçoivent leurs revenus (prix de course, droits TV, sponsors), lancent des recherches techniques, réalisent le cas échéant des essais en vue d'intégrer des améliorations à leur voiture, et installent enfin ces améliorations, qui portent soit sur le moteur, le fuel ou les pneumatiques, soit sur le châssis et les pièces de la voiture.

Cette configuration se fait notamment en prenant en compte les courses à venir et les caractéristiques des circuits, et en respectant les impératifs liés à l'orientation initiale du châssis, choisie au début du jeu par le pilote (vitesse, endurance, équilibre, réactivité).

L'intercourse achevée, les joueurs calculent le potentiel de leur voiture pour la course, effectuent des qualifications, choisissent leur stratégie de course, puis effectuent la course elle-même.

Puis recommence la phase d'intercourse, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la saison, ou durant plusieurs saisons consécutives, au choix des joueurs, les stratégies pouvant s'étendre sur de longues durées.

Ce principe vous intéresse ? Prenez contact avec nous ! Vous serez ainsi tenu au courant de la phase ultime d'édition du jeu.

*

Table des matières du livret des règles

Introduction	3
Principe du jeu	5
Présentation générale de la course	6
<i>Détermination des places à l'issue de la course</i>	7
Configuration de la voiture	8
<i>Composants</i>	9
<i>Potentiel du moteur pour le circuit</i>	8-9
<i>Potentiel des pièces pour le circuit</i>	9-10
<i>Calcul de la valeur de chaque voiture (bonus-malus)</i>	11
Phase gestion de l'intercourse	12
<i>« Evolutions de la saison » (moteurs, fuel, pneus)</i>	12
<i>Choix et retrait des sponsors - Types de sponsors</i>	13-14
<i>R&D - Cartes de conception, Tableau des recherches</i>	14
<i>Evolutions fournisseurs, pièces et châssis</i>	14-15
<i>Châssis et Filières des pièces de la voiture</i>	18, 31
Essais	19
<i>Intégration du moteur, du fuel, des pneus, mise en œuvre d'un nouveau châssis</i>	20
<i>Coût des différentes cartes et opérations intercourse</i>	20
Emprunts et effet de leur non remboursement	20
Préparation et déroulement de la course	21

<i>Qualifications, arrêts au stand et stratégie de course</i>	21
<i>Cartes « Course » et incidents de course</i>	22
<i>Déroulement de chaque tour</i>	23
<i>Révéler sa stratégie d'arrêts au stand</i>	23
<i>Cases spéciales du circuit et effets</i>	16-17, 24
<i>Test de la fiabilité des pièces</i>	24
<i>Arrêts au stand : procédure et règles générales</i>	24
<i>Valeur effective des cartes jouées par les pilotes</i>	25
Course rapide	25
Saison complète et multi saisons	26
<i>Règlement des enchères</i>	26
<i>Déroulement résumé des phases de jeu</i>	26-27
<i>Fin de saison et saison suivante</i>	27

Exemple de partie : voir livret annexe illustré

Annexes

<i>Description des indications des circuits</i>	16-17
<i>Les phases de la course et de l'intercourse</i>	30-31
<i>Cartes « course » à intégrer pour certains circuits</i>	28-29
<i>Cartes « Incidents de course »</i>	29, 32
<i>Sommes versées à l'issue des courses</i>	32
<i>Composition des six « packs » (course rapide)</i>	32