

Formula dé: Hockenheim

Un compte rendu tout en image du grand prix de Formula dé de Hockenheim. Formula dé est un jeu de simulation de Formule 1. Drôle d'idée de jouer le summum de la vitesse avec des dés, pourtant ça fonctionne.

Petit présentation du jeu avant de passer aux choses sérieuses. Chaque joueur possède un voiture, jusque là pas de surprise, et une fiche perforée montrant l'état de la voiture ainsi que son rapport de vitesse. La structure de la voiture est décomposée en 6 parties: les pneumatiques (6 points), les freins (3 points), la boîte de vitesse (3 points), la carrosserie (3 points), le moteur (3 points) et la tenue de route (2 points). Le tracé du circuit est décomposé en cases. Il y a deux types de zones: les lignes droites: une voiture en ligne droite n'a pas le droit de zigzaguer lors d'un même tour. les virages qui obligent la voiture à effectuer un nombre minimal d'arrêt: 1 arrêt pour les virages rapides, 2 pour les chicanes, 3 pour les choses plus élaborées.

La carte de performance d'une voiture.

Chaque non-respect de ces règles entraînent la perte de points de structures et peut mener à l'abandon: par exemple, perte d'un point de pneumatique par case débordée si on n'effectue pas le nombre d'arrêts obligatoires dans un virage. L'abandon est immédiat si un virage à 2 arrêts est franchi sans arrêt.

Les dés de vitesse et le dé noir de 20 classique qui sert à déterminer les événements.

La progression des voitures se fait par dé à 4 faces, 6 faces, 8 faces, 12 faces, 20 faces et 40 faces, représentant les respectivement les 1, 2, 3, 4, 5 et 6 vitesses de la voiture. Plus une vitesse (ou dé) est haute plus les chiffres du dé son importants et plus la voiture progressera en cases: d'une case en 1ère vitesse à 30 cases en vitesse 6. On peut monter d'une vitesse par tour de jeu. On peut rétrograder d'une vitesse par tour, ou en sacrifiant des points de boîte de vitesse on peut rétrograder jusqu'à deux vitesses.

Cette partie s'est jouée à quatre joueurs. La mise en place sur la grille de départ s'est faite en tirant le dé de 20: le plus grand score à la pôle position. L'ordre de départ: 1 jaune (J), 2 blanc (Bc), 3 orange (O), 4 bleu (Bu).

La grille de départ.

Le départ est un réussite pour tous les concurrents qui avancent de 2 tous de deux cases avant de passer en deuxième vitesse. A partir de maintenant, les écarts vont pouvoir se creuser, la deuxième vitesse permet d'avancer entre 2 et 4 cases.

Passage en deuxième vitesse pour le voiture jaune. 2 photo.

Avec un déplacement de 4 cases, J entre dans le premier virage en tête et marque son premier arrêt. A l'arrière Bc n'avance que de deux cases et déboîte sur la file de gauche pour aborder le premier virage par l'extérieur. O avance de quatre cases et gagne le centre de la piste en doublant Bc. Bu progresse de 3 cases et rejoint le groupe.

Passage en troisième vitesse (4-8 cases) pour tous les concurrents sauf pour O qui, trop proche de l'entrée du virage, reste en seconde. J se détache du groupe, tandis que Bc et Bu débordent du virage et perdent chacun un point de pneumatique. O ferme la marche. Les accrochages sont évités de justesse.

Situation à la fin du tour 2. 3 photos 8, 9 et 10

Suit une petite ligne droite avant un virage à deux arrêts. Passage en 4ème vitesse (7-12 cases) pour tous les concurrents sauf O qui se contente de la troisième vitesse. Le groupe s'étire. J termine juste avant l'entrée du virage. Mauvaise position...

Première ligne droite

J rétrograde de deux vitesses (perte d'un point de boîte de vitesse) pour limiter sa vitesse. Bc et Bu entre dans le virage en 3ème, O en profite pour recoller aux groupes. La sortie de virage de J se fait avec une perte de deux points de pneumatique. Ca passe pour les autres.

Entrée et sortie de virage.

Passage à la longue ligne droite. Tout le monde se regroupe. O profite d'un trou de souris pour passer entre Bu et Bc. Passage en 5ème pour tout le monde, Bc prend la tête, J premier au tour précédent est dernier. Puis c'est le freinage pour l'entrée dans un virage en épingle.

La longue ligne droite premier passage.

Bu et Bc entrent dans le virage en 4ème vitesse, un accrochage entre les deux véhicules provoquent la perte d'un point de carrosserie pour Bu. Il y a des débris sur la piste. J, resté en 5ème, cale juste devant l'entrée du virage.

Entrée dans le virage en épingle.

Dans le virage, Bu et Bc passent en troisième pour marquer leur deuxième arrêt. J et O doivent rétrograder jusqu'en 2ème. Dans la courte ligne droite qui suit, deux groupes se forment. Bu et Bc sont roues dans roues.

Le virage à épingle a créé des différences.

La série de virages qui suit favorise Bu qui se détache largement. Bc est finalement rattrapé par J et entame une passe d'arme. O se traîne en queue de course.

Une zone de virages dans laquelle les écarts se creusent.

Les stands sont proches. Bu a perdu beaucoup de points mais estime pouvoir tenir le prochain tour.

Etat de la voiture bleue.

Bu continue donc sa course vers la ligne droite du départ. J et Bc entame le dernier virage. O est définitivement lâché.

Fin du premier tour.

J décide un arrêt au stand et, surprise, Bc le suit ! Pourtant son véhicule est en bon état.

Bc et J au stand.

J fait un départ canon des stands et arrive à rattraper Bu qui a très mal négocié son entrée dans le premier virage à deux. Derrière Bc s'accroche, O grignote un peu de terrain.

Bouleversement en tête de course.

Bu profite de la longue ligne droite pour reprendre la tête. Le duel pour la victoire commence.

La longue ligne droite: duel pour la première place.

Le virage en épingle ne change rien en tête de course. A l'arrière O, auteur d'une belle remontée, reste toujours à la traîne. Bc limite les dégâts.

Dernier passage dans le virage en épingle.

Dans la ligne droite qui suit, J prend l'ascendant sur Bu. Bc profite de son arrêt au stand et perd deux points de pneumatique en grillant son second arrêt dans le virage en épingle. O a un virage de retard. A l'entrée de la longue zone de virages, les écarts Bu et J sont minimes, Bc est de retour dans la course.

La zone de virages.

Le passage dans cette zone verra, la prise de la tête de la course par Bc, et un joli duel entre J et Bc. Bc finalement arrive même à menacer Bu dans le dernier virage.

La dernière ligne droite.

Entrée dans la dernière ligne droite, Bu s'envole en 4ème et laisse sur place Bc et J de nouveau au coude à coude. Bu franchit la ligne d'arrivée en tête devant Bc et J. O arrivera un peu plus tard.

Le podium

La course s'est déroulée en 37 tours de jeu, pour une partie d'une heure environ. Le circuit s'est révélé dangereux pour les boîtes de vitesse et les pneumatiques ce qui a incité tous les concurrents à la prudence. Personne n'a trouvé la combinaison pour passer la 6ième vitesse, la faute au virage à deux arrêts juste avant la longue ligne droite. La course a été relativement équilibrée avec quelques retournement de situation et seul un joueur s'est retrouvé isolé. Course sous tension, mais il manque à ce circuit un petit quelque chose pour le rendre palpitant. Les choix tactiques sont finalement assez limités et tous les joueurs ont choisi au final le même type de course. Heureusement que quelques plantages en entrée de virage ont pimenté le jeu, mais la différence s'est souvent joué sur un coup de dé chanceux.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le vendredi 4 septembre 2009

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11286-formula-de-hockenheim.html>