

# CHAMPIONNAT DU MONDE DES PILOTES DE FORMULE DÉ 1

- 16 décembre 2017 -

**PRÉLUDE À CE QUI DEVRAIT  
DEVENIR LE PLUS GRAND  
MEILLEUR CHAMPIONNAT DU JEU  
FORMULE DÉ!  
*OU SIMPLEMENT*  
PRÉLUDE À LA SOIRÉE DES  
PRÉPARATIONS DE LA SAISON 1950**

## ORDRE DU JOUR:

Introduction .....	2
1. Le championnat FD1-Évolution .....	3
2. Le système de développement .....	4
3. Les études .....	5
4. Les bâtiments .....	6
5. Le système monétaire .....	7
6. L'évolution des règles .....	8

# Introduction

Ce championnat est un projet que j'ai toujours voulu voir se réaliser, un championnat de course à travers lequel les concurrents passeraient à travers les différentes époques et années du prestigieux championnat de Formule 1<sup>tm</sup> (le vrai), afin de se faire la lutte dans un système de développements et de constructions de bâtiments.

Ce projet m'est apparu soudainement davantage important par cette lourdeur qu'est devenu le principal championnat de la Ligue Prout, la FD1. En effet, il devenait de plus en plus clair que l'arrivée des nouvelles écuries rendait le développement extrêmement difficile aux nouveaux arrivés. De plus, certaines écuries se retrouvant dans une impasse face au surplus de points de développement rend le championnat FD1 moins attrayant qu'il ne le fut par le passé. Pour toutes ces raisons, ce nouveau projet devenait d'une importance capitale.

L'idée de ce projet fut lancée aux membres vers le début de l'été 2017 et fut très bien accueilli, à ma grande surprise – je vous croyais difficile à l'idée de mettre de côté le championnat FD1 –, si bien que déjà la Ligue Prout prévoyait de relancer une nouvelle saison du championnat FD-CART à la fin de la saison 2017 de la FD1. Devant vos interrogations hâtives, j'ai donc commencé à travailler sur l'idée d'un championnat évolutive dans laquelle les participants développeront leurs voitures, à commençant en 1950 jusqu'à nos jours (si on y arrive)! Je vous présente donc le tout nouveau championnat de la Ligue Prout...

## *Le championnat FD1-Évolution*

Ce nouveau championnat nous offre la possibilité de 34 saisons (présentement, incluant 2018, ce qui peut aller encore plus loin, si on survit assez longtemps), à raison d'une saison à toutes les années paires (sinon on risque de ne pas se rendre aux années '60). Tous égaux au départ, les joueurs devront développer leurs écuries avec la construction de différents bâtiments afin d'aider aux développements de leurs voitures. Des études devront être effectuées afin de développer de nouvelles technologies, et tout ça en respectant l'histoire de la Formule 1<sup>tm</sup> à travers les années.

La Ligue Prout ne délaisse pas le championnat actuel de la FD1. Le nouveau championnat FD1-Évolution sera peut-être qu'une simple parenthèse dans nos soirées d'hommes (!) mais j'espère de tout cœur que vous y prendrez plaisir et que cela nous permettra de revenir à la FD1 actuelle avec de meilleurs sentiments et surtout de nouvelles solutions pour rendre le championnat plus attrayant.

Je vous souhaite une bonne première saison... Ainsi, débute la toute première saison de FD1-Évolution... avec le texte ci-contre!

- Stéphane Renaud  
Président Ligue Prout.

## **La création du championnat du monde des pilotes de Formule Dé 1**

Je suis heureux de vous annoncer la création d'un championnat entièrement réservé à la Formule Dé 1 qui débutera en 1950. Créée en 1946, la catégorie Formule Dé 1 n'a cessé de croître en popularité et il devenait nécessaire d'offrir un système de pointage dans un classement regroupant tous les pilotes de cette catégorie.

Depuis 1948 plusieurs Grands Prix de catégorie Formule Dé 1 ont vu le jour, et certaines de ces courses seront comptabilisées pour déterminer un championnat mondial des pilotes. La Commission Sportive Incompréhensible, division de la Fédération Incompétente de l'Automobile, sera responsable de l'organisation des courses de cette catégorie.

J'invite donc les amateurs de courses automobiles à se joindre à nous pour faire l'histoire dans la toute première année du championnat mondial des pilotes de Formule Dé 1, qui débutera bientôt.

C'est un rendez-vous l'année prochaine, en 1950.

- Jehan de Rohan  
Président F!A,  
quelque part en 1949.



Le vicomte Jehan de Rohan-Chabot fut le 3<sup>e</sup> président de la FIA, de 1936 à 1958. C'est sous sa présidence que les règles de la Formule Un furent élaborées en 1946 et que les premières courses de cette catégorie eurent lieu en 1948. En 1950, sous la direction de la CSI, le championnat de Formule Un naissait.

Né en 1884 et issu d'une famille aux liens royaux en France et en Bretagne, médecin de Formation, Jehan de Rohan-Chabot a été pilote de chasse pendant la 1<sup>ère</sup> guerre mondiale. Il est décédé en 1968 (84 ans) alors qu'il occupait le poste de président honoraire de la FIA depuis 1958.

# Présentation du championnat FD1-Évolution

La FD1-Évolution de la Ligue Prout amènera les joueurs dans un championnat qui se déroulera à travers l'histoire de la Formule Un<sup>tm</sup> dans lequel ils devront développer écuries et voitures selon les développements technologiques présents à travers les années. Le championnat débutera avec la saison 1950 pour se poursuivre par la suite avec une nouvelle saison à toutes les deux ans (1952, 1954, etc.), ce format afin de permettre d'atteindre les décennies suivantes, toujours avec les développements se rapportant à ces années.

Le fonctionnement du championnat demeure des plus simple, avec un nouveau système de développement qui devrait rendre le jeu tout aussi excitant. Dès une semaine mentionnée, une étude devient disponible; une fois cette étude terminée, elle permet à une écurie de construire un nouvel élément. Ce nouveau fonctionnement vous sera expliqué dans les pages suivantes.

Le jeu demeure toujours le même, basé sur le populaire jeu **Formula D** (anciennement Formule Dé). Les règles de jeu demeurent les mêmes que le championnat FD1 à quelques exceptions près (voir l'annexe des règles).

Une voiture de FD1-Évolution est construite à partir de 4 bases, comprenant chacune différents éléments à développer: voiture (incluant le châssis, fiabilité, aérodynamique, éléments spéciaux et mécaniciens), moteur (pts moteur, fiabilité, pts puissance/turbo, boîte de vitesse et mécaniciens), stand (pts de réparations, bonus de ravitaillement et mécaniciens), et pneus (bonus pneus, bonus tendre, fiabilité dur, fiabilité pluie, fiabilité tendre, fiabilité super tendre et techniciens).

L'évolution des pneus et des moteurs se fait selon les développements technologiques des différentes époques du jeu; les pneus sont développés seulement avant une nouvelle saison, et les moteurs seront balancés entre les développement des joueurs et les réalités historiques. Cependant, les joueurs pourront développer leur voiture en suivant les pistes technologiques qui leur seront soumises à travers les saisons. Les stands ne possèdent aucune technologie, une écurie ne peut qu'apporter des améliorations pour augmenter ses chances pour un ravitaillement court et augmenter les points de réparation disponibles aux puits.

Une écurie devra gérer un budget dans lequel elle achètera des voitures, moteurs, pneus, etc, tout en payant des frais d'inscription aux différentes courses, payer la construction de bâtiments, payer les frais d'études, payer les salaires des mécaniciens et pilotes, payer les frais de maintenance des bâtiments, etc. Le budget du championnat FD1-Évolution sera quelque peu plus compliqué que la FD1 mais la Ligue Prout tentera de vous rendre cette tâche plus facile à gérer.

Les études disponibles de 1950 à 1974		
études	coût	nbre semaine
AÉRODYNAMIQUE	1 450 \$	20
CHIMIE	1 300 \$	15
COMPOSITE	1 300 \$	15
CONCEPTION	1 300 \$	15
ÉLECTRONIQUE	1 300 \$	15
MÉCANIQUE	1 150 \$	15
MOTEUR ATMOSPHÉRIQUE	1 300 \$	10
MOTEUR TURBO	1 450 \$	10
PNEUMATIQUES	1 300 \$	10
TRANSMISSION	1 150 \$	15

Chaque étude possède différents niveaux qu'une écurie doit acquérir à travers les saisons. Tous les niveaux d'une étude possèdent les mêmes coûts et le même nombre de semaines d'étude. Cependant, les coûts augmenteront selon le coût de la vie selon les années. *Exemple:* Le coût le plus bas en 1950 est de \$1,150 alors qu'en 2017 le coût moyen sera de \$55,000.

Les éléments disponibles de 1950 à 1974		
éléments	catégorie	disponibilité
4 ROUES MOTRICES	AÉRODYNAMIQUE	1970
AILERONS 1 <sup>ère</sup> génération	AÉRODYNAMIQUE	1968
AILERONS 2 <sup>e</sup> génération	AÉRODYNAMIQUE	1974
CHÂSSIS MULTITUBULAIRES	CHÂSSIS	1956
CHÂSSIS TUBULAIRES	CHÂSSIS	1950
ESSENCE COMMERCIALE v.1a	R&D SPÉCIAUX	1962
ESSENCE ET ALCOOLS v.1a	R&D SPÉCIAUX	1950
MÉLANGE D'ESSENCES	R&D SPÉCIAUX	1958
MONOCOQUE ALUMINIUM	CHÂSSIS	1962
MONOCOQUE ALUMINIUM-MAGNÉ.	CHÂSSIS	1970
MOTEUR ARRIÈRE	R&D SPÉCIAUX	1958
MOTEUR ATMOSPHÉRIQUE v.1	MOTEUR ATMOSPH.	1950
MOTEUR PORTEUR	R&D SPÉCIAUX	1968
MOTEUR SEMI-PORTEUR	R&D SPÉCIAUX	1954
MOTEUR TURBOCOMPRESSEUR v.1	MOTEUR TURBO	1950
PNEUS RAINURÉS v.1a	R&D SPÉCIAUX	1950
PNEUS SLICK v.1a	R&D SPÉCIAUX	1972
VOITURE INCLINÉE	AÉRODYNAMIQUE	1954
TÉLÉMÉTRIE ÉLECTRONIQUE	R&D SPÉCIAUX	1970
TRANSMISSION À 5 RAPPORTS v.1	BOÎTE DE VITESSE	1954
TRANSMISSION À 5 RAPPORTS v.2	BOÎTE DE VITESSE	1970

Les bonus liés aux éléments de catégories aérodynamiques sont des bonus "ailerons", les autres catégories ont des bonus de points de configuration, sauf les transmissions qui se résument aux dés à jouer. Certains éléments possèdent plusieurs versions, dans ces cas les bonus s'additionnent. Il peut arriver qu'un élément possède plus d'un bonus (ailerons + configuration).

Un diagramme à votre disposition résume les développements et études du championnat FD1-Évolution pour les années 1950 à 1974.

# Fonctionnement du système de développement

Le championnat FD1-Évolution prend tout son sens à la fin d'une soirée, lorsque la course est terminée. On met de côté le circuit et les dés de vitesse ainsi que tous les autres accessoires. On ne garde que nos D20 et notre feuille "**Développement pour la saison...**" (annexe 2 – feuille blanche). C'est le moment du développement de nos voitures et de nos écuries.

On retrouve sur cette feuille les quatre éléments de base d'une voiture: la voiture elle-même, le moteur, le stand et les pneus (**Développement pour la saison 1952**). Ce côté du document est utilisé pour développer un élément pour la saison suivante. En effet, comme dans la réalité, une voiture de course se construit tout au long d'une année pour être prête l'année suivante. Le côté recto (**Développement pour la saison en cours**) est utilisé pour le développement d'un élément pour la saison que l'on joue, pour améliorer notre voiture pour la saison actuelle. La différence entre les deux côtés est la section des études qui remplace la section des pneus; en effet, les pneus ne pourront pas être améliorés durant une saison; il s'agit là du seul élément de base ne pouvant pas profiter d'un développement en cours de saison.

Une écurie lance un D20 pour chaque semaine disponible, pour chacun des éléments de base; si à ce moment, les écuries ont 6 semaines de jeu à faire, chacune lancera 6 D20 pour chacun des éléments de base. Cependant, dans un élément de base (comme la voiture par exemple), une écurie doit choisir entre lancer le D20 soit pour le développement en cours ou soit pour le développement de l'année suivante. En aucun moment, une écurie ne peut lancer le D20 pour les deux développements en même temps.

## Allons-y avec un exemple de développement...

Il y a 4 semaines de développement. L'**écurie 1**, côté voiture, a 1 mécano, 1 directeur technique avec bonus +1 et 1 usine de niveau 1. L'écurie décide de faire sur ses 4 lancers, 3 lancers pour un élément **Éléments Spéciaux** (ici, il s'agit du pneu rainuré version 1a) et 1 lancer pour la fiabilité, elle veut développer le 10<sup>e</sup> point de fiabilité. Sur chacun des 4 lancers, l'écurie devra obtenir sur son D20 3 ou moins comme résultat. L'écurie réussit son lancer pour la fiabilité, elle développe ainsi 1 point de construction pour le 10<sup>e</sup> point de fiabilité; il lui faudra obtenir 2 autres points de construction afin d'obtenir son 10<sup>e</sup> point de fiabilité.

**Attention:** la voiture se décompose en quatre sous-groupes d'éléments, châssis/fiabilité, aérodynamique, éléments spéciaux et mécanos. Un lancer peut être fait pour chacun de ses sous-groupes; dans une même semaine, le joueur ne peut pas

effectuer à la fois des lancers pour le châssis et la fiabilité puisque ces deux éléments se retrouvent dans le même sous-groupe. Les sous-groupes sont indiqués par les colonnes de lancer de R&D.

Dans les colonnes de R&D (sur lesquelles sont lancés les D20), vous pouvez augmenter le nombre minimum à obtenir en ajoutant des points d'expériences et des points d'usine. Un nombre de points dans un de ces deux groupes peut être partagé entre différents sous-groupes pour améliorer vos chances de réussite, mais vous ne pouvez plus en utiliser si ce nombre tombe à zéro (vous soustrayez les points que vous utilisez).

**Les points Expérience Course:** il s'agit des points de construction que vous obteniez dans le championnat FD1 à la fin d'une course, en lançant les D20. Cependant, dans la FD1-Évolution, ces points vous sont accordés sans devoir lancer les D20, selon les règles que vous connaissez déjà (voiture qui termine, moteur qui termine, etc.).

**Les points Expérience Usine:** Les nombres de lancers échoués sont comptabilisés et peuvent être utilisés pour augmenter vos chances lors d'un lancer de R&D. Mais attention, il peut être intéressant d'obtenir ce genre de point, mais il faut aussi penser que les échecs feront augmenter le prix d'un nouvel élément.

Dans les deux cas mentionnés ci-haut, vous n'êtes pas obligé d'utiliser les points d'expérience; vous pouvez en utiliser que quelques-uns ou le maximum, à votre choix. Les points non utilisés ne sont pas perdus et pourront être utilisés lors d'une prochaine séance de développement.

## À la fin d'une saison...

À la fin d'une saison, toutes les données des éléments de la saison en cours sont effacées. Vos connaissances demeurent et ce sera la voiture développée dans la section "**Développement pour la saison...**" qui deviendra votre nouvelle voiture pour la saison suivante.

Comme vous pouvez maintenant l'imaginer, une écurie aura le choix de privilégier le développement la saison actuelle et une autre pourrait préférer tout mettre pour l'autre année... de nombreuses stratégies sont à venir!

## Truc!

Une écurie n'est pas obligée de lancer un D20 de R&D pour une quelconque semaine, ainsi elle ne risque pas d'obtenir un échec et de voir le prix coûtant d'un élément augmenter pour rien. Merci Ligue Prout de ce beau conseil!



# Les études

Dans le championnat FD1-Évolution, tout commence par les études. Afin de pouvoir développer un élément en particulier, une écurie devra réaliser les études nécessaires. Certains éléments exigent 1 étude, d'autres en exigent 2. Le diagramme vous indique les études nécessaires pour chacun des éléments.

Les études sont disponibles selon l'introduction historique d'un élément. Par exemple, si un élément est disponible en 1954 (voiture inclinée, disons), l'étude **aérodynamique niveau 1** (étude qu'exige le développement d'une voiture inclinée) sera disponible durant la saison 1953. Une étude coûte un montant d'argent que l'écurie doit déboursier. De plus, un nombre de semaines d'étude est rattaché à une étude. Vous comprendrez que ce nombre doit être atteint afin de compléter une étude et de pouvoir passer au développement.

Une écurie ne peut faire qu'une seule étude à la fois, sans limites de nombre d'études dans une même année, toujours en respectant le nombre de semaines d'étude rattaché aux études.

Ici aussi, les écuries devront faire des choix à certains moments. Par exemple, en 1954, trois nouveaux éléments pour la voiture seront disponibles. Ces trois éléments exigent des études totalisant 65 semaines d'études... une année compte 52 semaines... désolé!

Une étude possède plusieurs niveaux et il vous faudra respecter le niveau à atteindre afin de pouvoir développer un nouvel élément. Cependant, peu importe les niveaux, une étude aura toujours le même prix et exigera toujours le même nombre de semaines d'étude. Ah! Oui! C'est vrai! Lorsque je parle d'avoir toujours le même prix, cela est proportionnellement vrai par rapport au coût de la vie d'une année... ce que vous verrez dans la section **Le système monétaire**, plus loin dans ce document!

## Et si une nouvelle écurie arrive en 1972?

Lorsqu'une nouvelle écurie arrivera dans le championnat FD1-Évolution, elle n'aura pas besoin d'obtenir toutes les études avant son arrivée. On considérera qu'une écurie aura les mêmes connaissances que les autres écuries pourvu que ces écuries aient toutes réalisé les mêmes études. **Exemple:** Une nouvelle écurie arrive en 1972 (si on en arrive-là, soit avec une nouvelle écurie ou simplement en 1972!) et désire développer la **télémetrie électronique**. Cet élément exige l'étude **électronique niveau 1**. Cependant, à ce moment précis, toutes les autres écuries possèdent déjà cette étude; on considérera alors que cette étude est devenue universelle et que la nouvelle écurie aura déjà dans ses connaissances l'**électronique niveau 1**. Vous vous plaignez qu'elle ne dépensera pas alors le même coût d'argent que vous? Normal puisque vous, vous aurez plusieurs saisons derrière vous à accumuler des bourses et argent de manière peut-être pas toujours propre!

L'ordre des études n'a pas d'importance, pourvu qu'une écurie possède les études nécessaires afin de développer un élément en particulier.

À moins d'être une nouvelle écurie, vous devez respecter l'ordre des niveaux des études. Vous devez obtenir le niveau 1 d'une étude avant de vous lancer dans le niveau 2 de la même étude.

Une fois qu'une étude est complétée après un nombre de semaines, l'écurie obtient cette étude; il n'y a pas de risque d'échec!

Une étude ne peut pas être donnée à une écurie par une autre écurie. Une écurie doit obtenir une étude par elle-même.

Un élément peut être offert par une écurie à une autre, un moyen d'échanger des services avec d'autres! Cependant, à partir d'une époque (vers la fin des années '70), une écurie doit être la propriétaire intellectuelle de sa voiture en la construisant à 100% par elle-même; dans ce dernier cas, le fait d'obtenir un élément non développé exigera un test d'inspection, un échec entraînera des amendes et le retrait de l'élément pris en faute (une règle à venir beaucoup plus tard).



# Les bâtiments

En plus d'obtenir des études et de développer des nouveaux éléments, une écurie pourra construire des bâtiments. Les bâtiments ont comme principale fonction d'augmenter les chances de R&D d'une écurie. De façon générale, le niveau d'un bâtiment indique le bonus à utiliser lors des lancers du D20. Dans d'autres cas, le niveau d'un bâtiment peut être obligatoire afin de pouvoir développer un nouvel élément en particulier. Vous trouverez la liste des bâtiments dans l'annexe 1.

Un bâtiment peut être un bureau ou un atelier, il n'y a pas de différence, ça demeure un bâtiment.

Un bâtiment possède une superficie, ce nombre d'espaces doit pouvoir être inclus dans l'usine de l'écurie. **Exemple:** Une usine a une capacité de 1 000 pieds<sup>2</sup>; l'écurie construit un atelier **mécanique** qui a une superficie de 400 pieds<sup>2</sup>, 1 000 - 500, l'usine possède maintenant 600 pieds<sup>2</sup> disponibles pour inclure d'autres bâtiments. Bien entendu, une usine ne peut contenir plus que sa capacité.

Un bâtiment possède aussi un nombre maximum de mécanos/techniciens pouvant être présent, le fait d'augmenter le niveau d'un bâtiment augmente aussi son nombre maximum de personnels. Il en est de même pour le niveau d'une usine, ce niveau indiquant cette fois le nombre total des mécanos/techniciens des autres bâtiments pouvant être inclus dans l'usine.

Toutes les écuries inscrites au championnat FD1-Évolution débiteront l'année 1950 avec une usine de **niveau 0**, ce qui ne donne pas beaucoup de chances aux développements... ce que nous verrons plus loin!

Des frais d'entretien viennent avec la construction d'un bâtiment, ces frais se répéteront à chaque nouvelle saison. Il y a aussi des coûts de construction reliés à un nouveau bâtiment, à payer au moment de l'annonce de la construction. Finalement, il y aura un nombre de semaines de construction à respecter pour un nouveau bâtiment, le bâtiment devenant effectif seulement à la fin de cette période de construction.

## **Encore cette foutue de nouvelle écurie qui arrive?**

Une nouvelle écurie qui arrivera dans le championnat FD1-Évolution débitera avec un minimum de bâtiments; elle pourra obtenir un bâtiment à condition que toutes les autres écuries aient ce même bâtiment, cependant les niveaux des bâtiments de la nouvelle écurie seront tous inférieurs d'un niveau par rapport au niveau le plus faible des autres écuries (par type de bâtiments).

Il n'y a pas de moment précis pour la disponibilité d'un niveau d'un bâtiment. Cependant, le niveau 1 de chacun des bâtiments est disponible à des moments précis de l'histoire de la FD1-

Évolution. Par la suite, les niveaux 2, 3, 4 et, etc. pourront être construits selon le choix et le désir d'une écurie. *Mais il pourrait arriver que dans certains cas, il y ait des moments précis... on sait pas!*

## **Les bâtiments spéciaux**

La plupart des bâtiments sont utilisés pour aider une écurie à augmenter ses chances lors des lancers de R&D. mais il y a aussi des bâtiments qui viendront aider une écurie dans d'autres domaines: le **centre du personnel** pour augmenter les mécanos/techniciens au-delà du nombre maximum des bâtiments en place, **parc à thèmes** pour augmenter la popularité et les finances d'une écurie, le **bureau de marketing** pour augmenter la vente d'objets reliés à une écurie et augmenter ses finances, l'**usine de voiture de série** pour augmenter les finances d'une écurie, etc.



# Le système monétaire

Nous parlons de la Formule Un<sup>tm</sup>, et la FD1 demeure une imitation de sa grande sœur! On parle alors d'un championnat dominé par le capitalisme où l'argent domine! C'est l'argent qui déterminera si une écurie peut se construire des bâtiments spécifiques, si elle peut mettre sous contrat des pilotes talentueux ou, simplement, se permettre de construire ses propres voitures de course (oui, oui! Au début, il vous sera possible d'acheter des voitures afin de vous permettre d'accumuler un peu d'argent avant de pouvoir vous offrir une belle usine de niveau 1, parce qu'avec une usine de niveau 0, il vous sera très surprenant de faire des lancers de R&D). Fin de la parenthèse!

Mais ici nous parlons d'un championnat où il vous faudra construire, développer et étudier à travers les différentes époques de la Formule Un<sup>tm</sup>. Et donc, la valeur de l'argent de 1950 n'est pas la même qu'en 2017... ce qui implique la mise en place d'un système monétaire qui évoluera à travers les années.

À chaque année est lié un taux du coût de la vie. La ligue Prout prendra en compte cinq facteurs: la valeur monétaire des différentes années, la valeur immobilière, les coûts d'études universitaires, les salaires annuels et les salaires des pilotes. Je me suis prêté à un intéressant exercice de recherche sur internet afin de trouver toutes ces données et ainsi de pouvoir faire évoluer la valeur monétaire selon les différents aspects du championnat FD1-Évolution. Ces chiffres sont de réelles statistiques basées sur les données de l'histoire des États-Unis.

Oui, ce sera l'argent américain qui dictera l'histoire de la FD1-Évolution!

## Sur ma feuille de Budget d'écurie, il y a une section de prêts bancaire!

... À NE PAS TENIR COMPTE! Pour l'instant, les écuries devront subvenir à leurs besoins par leurs propres moyens, ce qui signifie qu'une écurie devra mettre de côté des économies afin de pouvoir construire un bâtiment quelconque ou mettre sous contrat des pilotes légendaires (comme Ayrton Penna et Alain Frost dans une même écurie). Des intérêts seront calculés sur de faibles manques de fond (qui devraient être temporaire évidemment, hein!?). Cependant, des corrections pourraient être nécessaire à travers les saisons - fonds budgétaires trop faibles pour l'ensemble des écuries, une écurie qui prendrait trop de retard sur l'ensemble des autres, aider une nouvelle écurie qui débiterait avec trop d'écart avec l'ensemble des écuries du championnat, etc. - et la section des prêts sera utilisée dans ce seul but.

## Point important!

Il est très difficile d'évaluer d'avance les différents coûts dans le jeu. Aussi, des mises à jour se feront régulièrement afin de refléter la réalité des différentes époques. Cependant ne perdons pas de vue que ça demeure un jeu et qu'il nous faut avant tout penser "facilité"!



# L'évolution des règles

En quelques pages, je viens de vous expliquer ce que sera le championnat FD1-Évolution. Un championnat où l'évolution et le développement seront au tout premier rang. Bien que ce championnat débute de belle manière, en espérant que les données utilisées soient justes et bonnes, il sera sans doute nécessaire, à certains moments, d'apporter quelques corrections et ce sera sans doute normal. Ce championnat vise avant tout à offrir aux joueurs un championnat où chaque participant aura une chance égale de rivaliser avec les autres joueurs. Un joueur pourra obtenir un faible avantage que sur une base temporaire, le temps de quelques semaines avant que les autres joueurs le rattrapent technologiquement.

De plus, la FD1-Évolution permettra à un nouveau joueur de mieux s'établir dans le championnat et de pouvoir performer plus rapidement. La seule différence sera alors l'expérience des joueurs envers ce beau jeu qu'est **Formula D**.

## **Les interdictions dans l'histoire de la F1™...**

En début de chaque nouvelle saison, une soirée sera organisée afin de préparer les écuries (choix des moteurs, pneus, pilotes, commanditaires, etc.) comme c'est le cas présentement dans la FD1. Il sera aussi possible aux joueurs de discuter de certains aspects des règles et, même, de pouvoir apporter des améliorations (comme les bonus d'un élément, l'utilisation d'un élément dans une course, etc.). Mais il y aura aussi un nouvel aspect, celui de voter dans le cadre d'une interdiction survenue dans la Formule Un™ à différents moments de son histoire!

Comme exemple, à la fin de la saison 1956, la FIA proposera l'interdiction d'utiliser des mélanges d'essences avec de l'alcool. Un vote aura lieu en début de saison 1958 afin de déterminer si cette interdiction sera mise en place ou non. Un système sera alors mis en place afin de voter, en tenant compte des faits historiques. Dans notre exemple, l'interdiction fut mise en place sans discussion; cela se résumera dans notre championnat à un vote dans lequel la FIA aura 50% des chances d'obtenir gain de cause (les joueurs, l'autre 50%). Dans d'autres cas, lors

d'une interdiction plus difficile à mettre en place (longues discussions, insatisfactions des écuries, etc.) la FIA pourrait se retrouver avec seulement un maigre pourcentage de chance à appliquer cette interdiction. Cependant, suite à un rejet d'une interdiction par les joueurs, le pourcentage de la FIA augmentera de saison en saison jusqu'à obtenir l'interdiction. En d'autres termes, peu importe le temps que ça pourrait prendre, il est certain à 100% qu'une interdiction viendrait à être effective... ce qui m'incite au petit point suivant...

## **Conseil de la Ligue Prout sur les interdictions**

Une écurie aura un choix important à faire vis-à-vis un élément qui viendrait à être interdit plus tard! Vaut-il la peine de dépenser des milliers de dollars de R&D pour un élément qui risque d'être retiré par la suite? Le temps de son utilisation, avant l'interdiction, l'écurie pourra-t-elle vraiment profiter d'un avantage sur les autres écuries? Herman développera-t-il vraiment le concept de voiture à six roues?

Peu importe les décisions prises, une écurie pourrait grandement profiter d'un événement qui l'amènerait au-devant des autres avec un élément temporairement populaire... avec l'augmentation de sa popularité par exemple... c'est à suivre!

## **Le mot de la fin... de la première partie de la soirée!**

Voilà donc ce que la Ligue Prout vous offre, un championnat tout nouveau, tout propre, pas de favoritisme, pas de meilleur que d'autre (!) et encore des occasions de buveries et de shooter! Le championnat FD1-Évolution est une occasion de vivre et de revivre les grands moments de la Formule Un™ comme si nous y étions vraiment!

Saviez-vous que la FIA™ n'a autorisé les commanditaires qu'en 1968? Avant ça, pas de commanditaires...

Fin de la première partie. Il est maintenant temps de passer à la création et à la mise en place de vos écuries. Mais pour vous remettre dans le coup, aller relire l'annonce que faisait la FIA en 1949... un moment historique où tout commençait...

