

L'USINE



L'usine principale, ou simplement usine, est le bâtiment principal d'une écurie de Formule Dé 1. Son niveau est d'une importance, elle indique le nombre de bâtiments secondaires qu'elle peut inclure, le nombre de mécanos qu'elle peut inclure, le bonus de recherche/développement, ainsi que le bonus de lancers pour la recherche/développement.

FICHE TECHNIQUE						
niveaux:	0	1	2	3	4	5
disponibilité	1950	1950	1960	1970	1980	1990
bonus R&D (=niveau)	+0	+1	+2	+3	+4	+5
bonus lancers R&D (niv.x10)	0	10	20	30	40	50
nombre mécanos* (niv.+1)	1	2	3	4	5	6
nombre bâtiments* (niv.x3)	0	3	6	9	12	15

*maximum permis

Les niveaux disponibles - Un niveau est disponible pour chaque décennie, des années 1950 aux années 1990. Plus d'un niveau peut être construit dans une même décennie, à condition que ces niveaux soient disponibles pour ces années. Au début, en 1950, une écurie débute avec une usine de niveau 0.

Bonus de R&D - Lors des lancers de R&D, ce bonus vous aide à obtenir de meilleur résultat. Il est utilisé pour le R&D du châssis, aérodynamique, éléments spéciaux, les mécanos de la voiture, la boîte de vitesse, les stands, et les mécanos des stands. Ce bonus équivaut au niveau de l'usine. **Exemple:** une usine de niveau 1 = 1 pts bonus, niveau 2 = 2 pts bonus, etc.

Bonus de lancers de R&D - Le niveau d'une usine indique le nombre de lancers de R&D que vous obtenez, en bonus, pour chaque saison. Pour connaître ce nombre de lancers, multipliez le niveau par 10. Ce nombre de lancers supplémentaires peut être utilisé à n'importe quel moment d'une saison, lors des lancers de R&D, groupé ou divisé en plusieurs occasions. Un lancer utilisé est soustrait du nombre que vous avez droit, jusqu'à ce qu'il vous en reste 0. La saison suivante, vous recevez ce bonus de nouveau. **Exemple:** Une usine de niveau 4 vous donne 40 lancers supplémentaires (niveau 4 x 10 = 40). **Attention:** Ce bonus de lancers pour R&D ne peut être utilisé que pour le R&D de votre voiture (châssis, aérodynamique, éléments spéciaux, mécanos), boîte de vitesse (transmission, mécanos), et les stands (stand et mécanos); les moteurs

et les pneus relèvent de la responsabilité des motoristes et pneumatiques.

Nombre de mécanos - Le niveau d'une usine indique le nombre de mécanos maximum qu'une écurie peut avoir; on additionne le **niveau + 1** pour connaître ce nombre permis. On comptabilise les mécanos suivants: la voiture, la boîte de vitesse (motorisation), et les stands. **Attention:** Les mécanos du moteur et des pneus ne sont pas calculés, puisqu'ils sont sous la responsabilité du motoriste et du pneumatique. **Exemple:** Une usine de niveau 2 peut contenir un total maximum de 3 mécanos (niveau 2 + 1).

Nombre de bâtiments - Le niveau d'une usine indique, aussi, le nombre de niveaux des bâtiments secondaires qu'elle peut inclure; on multiplie le **niveau x 3** pour connaître ce nombre permis. **Exemple:** Une usine de niveau 2 peut inclure 6 niveaux de bâtiments secondaires (niveau 2 x 3 = 6). Bien entendu, on ne peut pas dépasser la limite imposée par l'usine; dans un tel cas, le joueur devra retirer les niveaux de trop, ce qui impliquera une perte de bonus pour les lancers de R&D.

Coût et entretien - Construire un niveau d'usine vous coûtera un certain montant. Ce montant est équivalent pour chacun des niveaux, augmentant selon l'inflation du dollar de l'époque en cours. Sur votre feuille de **budget**, vous y trouverez le coût de construction ainsi que le coût d'entretien.

Aide de jeu FD1-évolution - l'USINE (fiche 1), version 1 © juillet 2019 - Ligue Prout & Websteffe Productions.



L'ATELIER DE MOTORISATION



FDI

EVOLUTION

USINE ET BÂTIMENTS

L'ATELIER DE MOTORISATION

L'atelier de motorisation est un bâtiment clé dans la conception d'un moteur et son amélioration durant une saison. En premier lieu, il permet à une écurie de travailler sur un moteur afin d'améliorer ses performances. En second lieu, une écurie, sous contrat de longue durée, peut utiliser cet atelier avec l'usine du motoriste, toujours dans la conception et la construction d'un moteur.

FICHE TECHNIQUE					
niveaux:	1	2	3	4	5
disponibilité	disponible à tout temps				
bonus R&D	+1	+2	+3	+4	+5
nombre mécanos permis	1	2	3	4	5
coût d'entretien	normal (x1)				

*maximum permis

Amélioration et construction - L'atelier de motorisation permet, à une écurie, d'améliorer un moteur, en cours de saison, que l'écurie soit partenaire ou cliente d'un motoriste, à l'aide des mécanos de motorisation de l'écurie. Une écurie partenaire, avec une durée de plus d'une saison avec un motoriste, peut joindre son atelier de motorisation à l'usine du motoriste, pour les lancers de R&D, dans la construction ou l'amélioration d'un moteur.

Boîte de vitesse - L'atelier de motorisation permet, aussi, à une écurie, de développer et construire la boîte de vitesse de sa voiture; toujours avec l'aide des mécanos de l'atelier de motorisation (écurie cliente), ou de joindre l'atelier à l'usine du motoriste, afin de l'aider dans cette démarche (écurie partenaire, contrat de plus d'une saison).

Disponibilité des niveaux - Il y a 5 niveaux disponibles. Il n'y a pas de limitation à la construction d'un niveau, selon l'année ou décennie, une écurie peut, en effet, construire plus d'un niveau dans un court laps de temps.

Bonus de R&D - Le niveau de l'atelier de motorisation représente le bonus à additionner, lors des lancers de R&D. Il est utilisé pour le développement dans le département moteur et boîte de vitesse.

Nombre de mécanos permis - Le niveau de l'atelier de motorisation représente le nombre de mécanos que ce bâtiment peut contenir. Cependant, peu importe le nombre de mécanos permis, ce nombre doit être inclus dans le nombre permis de l'usine principale (sans oublier d'inclure les mécanos des autres départements). Les mécanos développés dans l'atelier de motorisation appartiennent à l'écurie, et non au motoriste.

Coût d'entretien - Le coût d'entretien d'un atelier de motorisation est peu élevé.

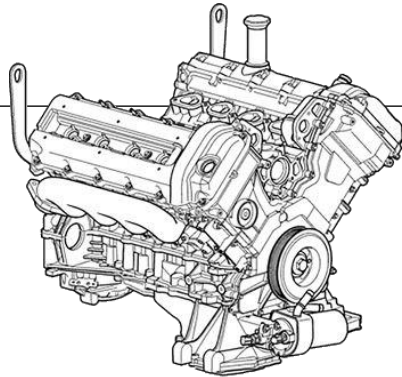


ÉCURIE CLIENTE

Une écurie cliente ne fait qu'acheter un moteur. Le motoriste n'effectue aucun changement à la version de son moteur.

ÉCURIE PARTENAIRE

Une écurie partenaire, habituellement lié à un motoriste par contrat de longue durée, profite d'évolution du moteur, en cours de saison.



Aide de jeu FDI-évolution - l'atelier de motorisation (fiche 2), version 1 © juillet 2019 - Ligue Prout & Websteffe Productions.



niveau 1



niveau 2



niveau 3



niveau 4



niveau 5

PISTE D'ESSAIS



La piste d'essais est un bâtiment d'importance, pour l'aide à la recherche et développement d'une voiture de Formule Dé Un. Mais aussi, le fait d'introduire un circuit inconnu dans le championnat FD1-évolution. La piste d'essais demeure très coûteuse, mais parvenir à l'inclure dans le calendrier des Grands Prix, amène à son écurie une fierté qu'aucun autre bâtiment ne peut apporter.

Les niveaux disponibles - Le premier niveau d'une piste d'essais est disponible à partir de la saison 1956. Par la suite, les autres niveaux sont disponibles à tout temps, aucune restriction au nombre de niveaux pouvant être construits dans un même laps de temps.

Bonus de R&D - Lors des lancers de R&D, ce bonus vous aide à obtenir de meilleurs résultats. Il est utilisé pour le R&D du châssis, aérodynamique, éléments spéciaux, les mécanos de la voiture, les stands, et les mécanos des stands. Ce bonus équivaut au niveau de la piste d'essais.

Exemple: une piste d'essais de niveau 1 = 1 pts bonus, niveau 2 = 2 pts bonus, etc.

Bonus pour pts expérience de course - Lorsqu'un niveau est construit, l'écurie obtient un pourcentage, en bonus, de ses points d'expériences acquis, suites aux courses complétées. **Exemple:** Une piste d'essais de niveau 1 donne droit à un bonus de 10% des points d'expérience de course; si l'écurie obtient 10 pts d'expérience de course, le niveau 1 lui donne un bonus de 1 pts d'expérience (10 x 10%), ce bonus est arrondi au nombre le plus bas, lors d'une fraction. **Chaque niveau = nouveau pourcentage:** Chaque niveau donne droit à un pourcentage de 10% multiplié par le niveau; niveau 1 = 10% (10% x 1), niveau 2 = 20% (10% x 2), etc..

Grade FIA - Avec chaque niveau vient un grade. Ce grade indique les types de courses qui peuvent se dérouler sur la piste d'essais. Ce grade est évalué par la Fédération Incompétente de l'Automobile, par rapport à

FICHE TECHNIQUE					
niveaux:	1	2	3	4	5
disponibilité	1956	disponible à tout temps			
bonus R&D	+1	+2	+3	+4	+5
bonus pts expérience course	10%	20%	30%	40%	50%
grade FIA	5	4	3	2	1
coût d'entretien	très élevé (x5)				

la Formule Dé 1, le grade 1 permettant une course pour la FD1. Voir la section **CIRCUITS DE COURSE**.

Coût et entretien - Les coûts d'entretiens, d'une piste d'essais, sont très élevés. Et ce coût augmentera davantage avec les niveaux construits.

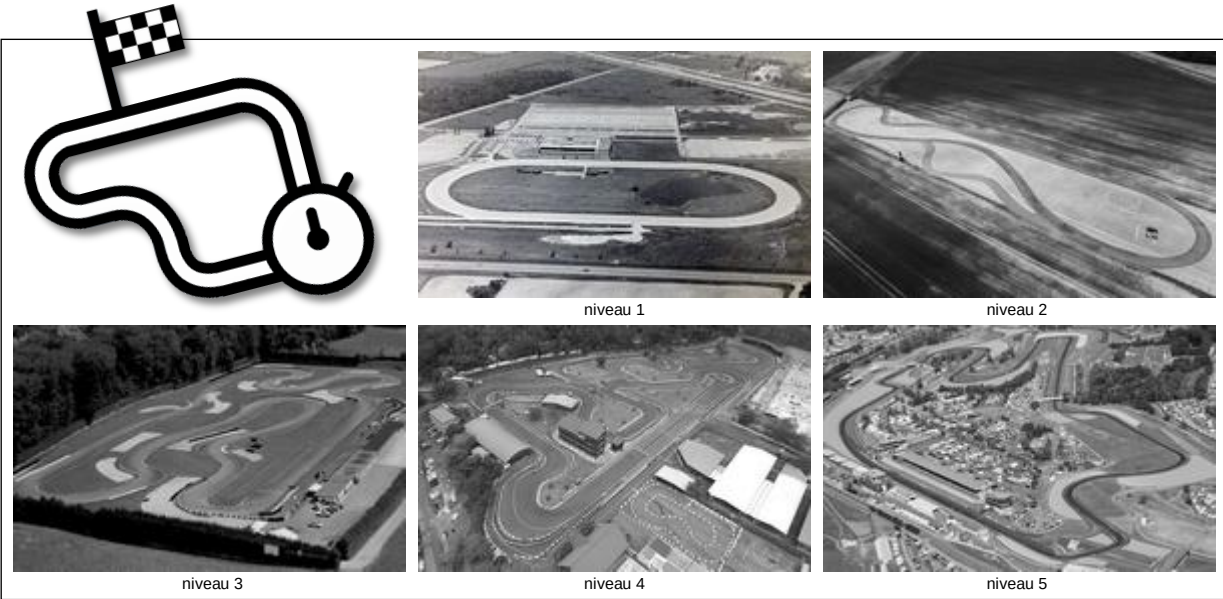
Bonus d'essais

Lorsqu'une écurie construit une piste d'essais, elle lance un D20 afin de déterminer le bonus d'essais du circuit. Ce bonus donne un avantage lors des essais privés (voir la section **LES CIRCUITS D'ESSAIS**, dans l'**AIDE DE JEU**).

Chaque nouveau niveau donne droit à un lancer. Un même département ne peut excéder 3 points de bonus (si cela arrive, le lancer est perdu, l'écurie ne relance pas le D20). Le tableau, ci-contre, indique les résultats du D20.

Lors d'un lancer pour déterminer le bonus d'essais, l'écurie peut utiliser ses points de popularité pour augmenter le résultat. Un bonus de 1 pts, pour additionner au D20, coûte ½ pts popularité. Aucune limite imposée au bonus d'un lancer.

BONUS D'ESSAIS	
D20	résultats
1 - 10	lancer perdu
11 - 12	pilote (+1)
13 - 14	stand (+1)
15 - 16	pneu (+1)
17 - 18	voiture (+1)
19 - 20	moteur (+1)



Locations d'une piste d'essais

L'écurie qui construit une piste d'essais est la propriétaire de cette piste. Par conséquent, le propriétaire d'une piste d'essais peut prêter son circuit à une autre écurie, selon entente entre les deux parties; soit gratuitement ou par un montant négocié entre le propriétaire et le locateur. Un montant obtenu pour la location d'un circuit, est ajouté au budget de l'écurie propriétaire, et soustraite du budget de l'écurie locatrice.

Une écurie qui utilise une piste d'essais d'une autre écurie profite des avantages de ce circuit, sans restriction (les bonus d'essais).

Dans le championnat FD1-évolution, il y a deux types de piste d'essais: le circuit décrit ci-haut (qui permet le bonus de R&D et le bonus d'un pourcentage des points d'expérience de course) et le circuit d'essais (utilisé lors d'essais privés). Les deux types de piste d'essais peuvent être prêtés ou loués. Cependant, le locateur ne peut utiliser que le bonus de R&D lors des lancers de développement, et les bonus de circuit (moteur, voiture, etc.) lors d'essais privés.

Circuits de course

L'écurie propriétaire d'une piste d'essais, peut demander à utiliser son circuit pour une course de la **Fédération Incompétente de l'Automobile**. Organiser une course donne deux avantages: augmenter le prestige de l'écurie (popularité) et obtenir des profits (ajoutés au budget).

Chaque niveau équivalait à un grade. Selon les décennies, ces grades autorisent certains types de course (voir le tableau ci-dessous).

LES GRADES SELON LES DÉCENNIES					
grade	1950	1960	1970	1980	1990
5	FD2 + FD3	FD2 + FD3	FD3		
4	FD1	FD1	FD2	FD3	FD3b
3			FD1	FD2	FD3e
2				FD1	FD2
1					FD1
FD3e = FD3 européen; FD3b = FD3 britannique; FD3 = tous les types de FD3 (européen et britannique).					

Un type de course est autorisé dans un grade inférieur, dans une même décennie. **Exemple:** Dans les années 1970, La FD3 est autorisée sur un circuit de grade 5 et, aussi, sur un circuit de grade 4; la FD2 est autorisée sur des circuits de grades 4 et 3; la FD1 est autorisée seulement sur un circuit de grade 3, ce grade étant le plus bas alors existant. **Note:** Peu importe les décennies, en réalité, la FD1 n'est autorisée que sur des circuits de grade 1. Cependant, avec les niveaux qui peuvent être construits, il est plus facile d'utiliser le tableau **les grades selon les décennies**.

Les circuits disponibles

Dans les pages qui suivent, vous trouverez une liste des circuits disponibles pour le choix des pistes d'essais. Ces circuits pourront être imprimé, à l'échelle du jeu Formula D, sur plateau de table. Cependant, il n'est pas obligatoire de choisir un circuit pouvant être imprimé; l'écurie peut simplement vouloir construire sa piste d'essais afin de profiter des avantages pour le R&D. Une écurie qui voudrait, un jour, voir sa piste d'essais évoluer dans le calendrier de la FD1, devra choisir un circuit de la liste.

À la fin de ce document, vous trouverez une liste de circuits libres. En choisissant un circuit de cette liste, l'écurie devra choisir un pays ainsi qu'une ville pour installer sa piste d'essais.

Une écurie qui construit une piste d'essais sans vouloir choisir un circuit disponible, devra choisir un pays et une ville pour installer son circuit. Ce circuit pourra être utiliser seulement dans les courses FD3 et FD2.

Profits pour l'organisation d'une course

Organiser une course entraîne un profit pour le propriétaire du circuit, c'est-à-dire l'écurie qui possède la piste d'essais. Ce profit est calculé à partir de la bourse de la course. La bourse est calculée de la même manière des autres courses de la même catégorie de course automobile.

À la fin de la course, un D20 est lancé pour déterminer le profit. Le résultat indique un pourcentage; le montant du profit sera ce pourcentage multiplié par la bourse, arrondi au dollar le plus bas, sans les décimales (voir le tableau ci-contre).

L'organisation d'une course de FD1 tiendra compte de la météo.

L'acceptation d'une course, avec une piste d'essais, se fait selon le système de **vote de la commission FD1**, lors de la soirée des préparatifs, en début d'une nouvelle saison. Une piste d'essais peut obtenir une entente de plus d'une saison, jusqu'à trois saisons au maximum, selon les règles du choix des circuits de la Ligue Prout.

À tout moment, les points de popularité peuvent être utilisés pour améliorer le résultat, 1 pts bonus = ½ pts popularité, aucune limite, selon les règles de la Ligue Prout/FD1-évolution.

Note: Pour organiser une course, l'écurie dépense un montant qui comprend les bourses ainsi que les coûts d'exploitations. Nous supposons que, suite à une course, l'écurie récupère ce montant, comme profit de base, par la vente des billets, ventes de nourriture, etc. Le pourcentage obtenu comme résultat, lors du lancer pour profits, donnera le profit réel, qui peut aussi donner une perte comme profit.

Nationalité de la piste d'essais

En choisissant une piste d'essais, l'écurie choisit la nationalité de cette piste pour installer son usine. Actuellement, aucune incidence n'intervient dans cette étape, mais l'avenir pourrait faciliter la recherche et le développement dans certains pays ou territoires, par le nombre d'écuries établi à certains endroits. Actuellement, berceaux de la course automobile, la France, la Grande-Bretagne, l'Italie et l'Allemagne partent avec une longueur d'avance.

PROFITS D'UNE COURSE		
D20	résultat	popularité
0 et -	-25%	-2
1 - 2	-20%	
3 - 4	-15%	
5 - 6	-10%	-1
7 - 8	-5%	
9 - 10	0%	
11 - 12	+5%	+0
13 - 14	+10%	
15 - 16	+15%	
17 - 18	+20%	+1
19 - 20	+25%	
21 - 22	+30%	
23 - 24	+35%	+2
25 et +	+40%	
bonus météo autres bonus		
soleil +5		pilotes locaux
variable +0		(+x)
pluie -5		niveau piste (+x)
pluie abond. -10		FD3e (-3)
canicule -3		FD3b (-2)
		FD1 (+2)

NOMBRE DE CIRCUITS DISPONIBLES PAR PAYS						
France	G.-B.	U.S.A.	libres	Italie	Suède	Canada
9	7	7	7	6	3	2
1 circuit = Belgique, Danemark, Écosse, Espagne, Finlande, Irlande et République tchèque.						

EUROPE - CIRCUITS FRANÇAIS (1/2)

CIRCUIT BUGATTI



PAYS: France
VILLE: Le Mans
DISPONIBILITÉ: 1966

CIRCUIT CAROLE



PAYS: France
VILLE: Tremblay-en-France
DISPONIBILITÉ: 1980

CIRCUIT D'ALBI



PAYS: France
VILLE: Albi
DISPONIBILITÉ: 1960

CIRCUIT DE CROIX-EN-TERNOIS



PAYS: France
VILLE: Croix-en-Ternois
DISPONIBILITÉ: 1974

CIRCUIT DE LÉDÉNON



PAYS: France
VILLE: Lédénon
DISPONIBILITÉ: 1974

CIRCUIT DE LOHÉAC



PAYS: France
VILLE: Lohéac
DISPONIBILITÉ: 1976

EUROPE - CIRCUITS FRANÇAIS (2/2)

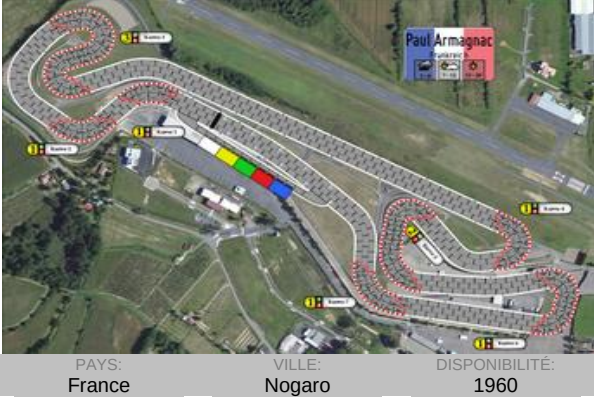
CIRCUIT DE NICE



CIRCUIT DU MAS DU CLOS



CIRCUIT PAUL ARMAGNAC



EUROPE - CIRCUITS BRITANNIQUES (1/2)

AINTREE MOTOR RACING CIRCUIT

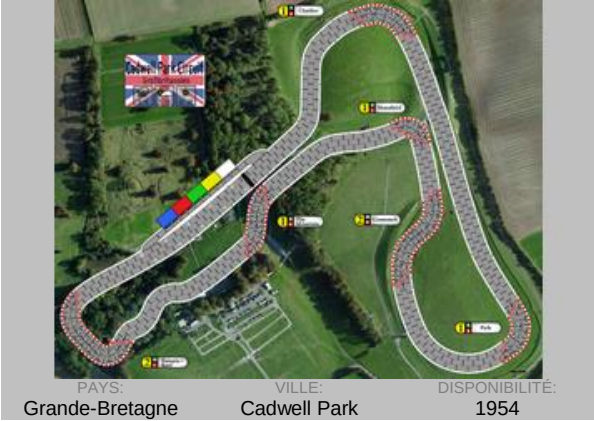


BISHOPSCOURT RACING CIRCUIT



EUROPE - CIRCUITS BRITANNIQUES (2/2)

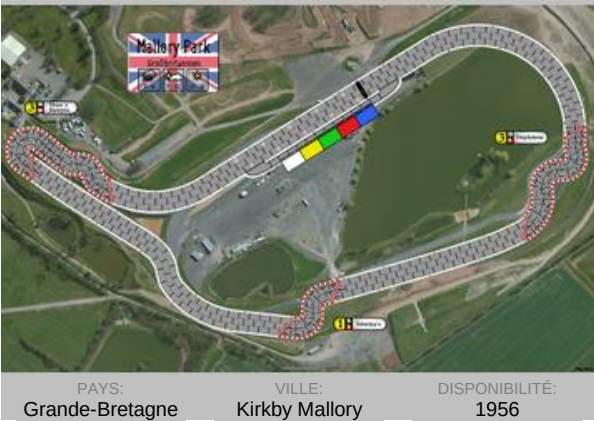
CADWELL PARK



CROFT CIRCUIT



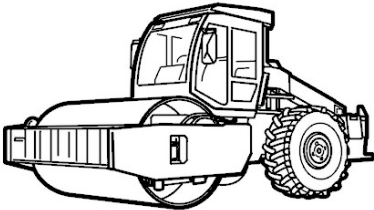
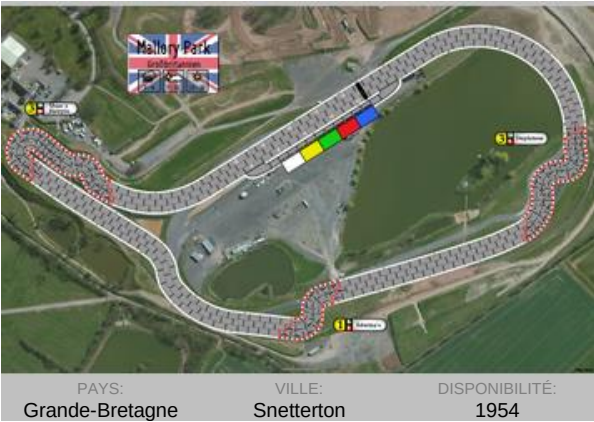
MALLORY PARK



OULTON PARK



SNETTERTON CIRCUIT



EUROPE - CIRCUITS ITALIENS (1/1)

ACI VALLELUNGA CIRCUIT



AUTODROMO DELL'UMBRIA



AUTODROMO RICCARDO PALETTI



CIRCUITO DI FIORANO



CIRCUITO INTERNAZIONALE SANTA MONICA



MUGELLO CIRCUIT



EUROPE - AUTRES CIRCUITS (1/2)

BILSTER BERG



NORISRING



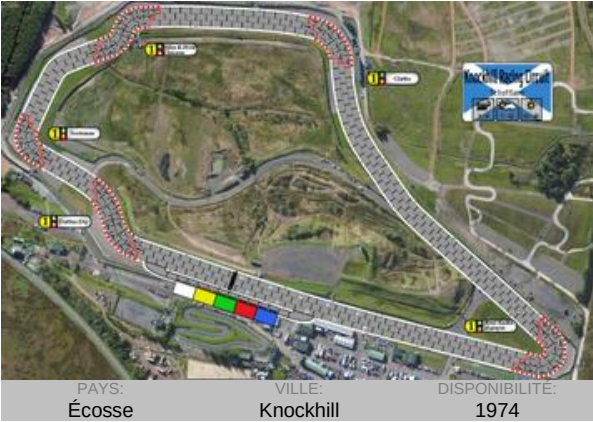
CIRCUIT JULES TACHENY



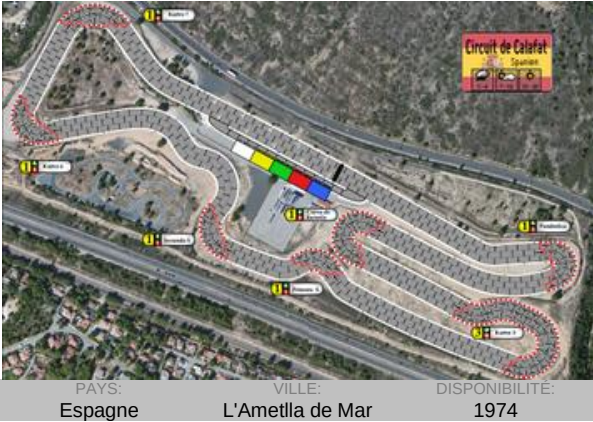
JYLLANDSRINGEN



KNOCKHILL RACING CIRCUIT



CIRCUIT CALAFAT



EUROPE - AUTRES CIRCUITS (2/2)

AHVENISTO RACE CIRCUIT



Aerial view of the Ahvenisto Race Circuit, a winding track with multiple turns and a pit lane, set in a green landscape. The track is marked with yellow and red dashed lines. A small inset shows the circuit's location in Finland.

PAYS: Finlande VILLE: Ahvenisto DISPONIBILITÉ: 1968

MONDELLO PARK



Aerial view of the Mondello Park Circuit, a track with several sharp turns and a pit lane, surrounded by trees and fields. The track is marked with yellow and red dashed lines. A small inset shows the circuit's location in Ireland.

PAYS: Irlande VILLE: Caragh DISPONIBILITÉ: 1968

BRNO CIRCUIT



Aerial view of the Autodrom Brno, a track with many turns and a pit lane, located in a wooded area. The track is marked with yellow and red dashed lines. A small inset shows the circuit's location in the Czech Republic.

PAYS: République tchèque VILLE: Brno DISPONIBILITÉ: 1950

KARLSKOGA MOTORSTADION



Aerial view of the Karlskoga Motorstadion, a track with several turns and a pit lane, situated near a body of water. The track is marked with yellow and red dashed lines. A small inset shows the circuit's location in Sweden.

PAYS: Suède VILLE: Karlskoga DISPONIBILITÉ: 1950

MANTROP PARK



Aerial view of the Mantrop-Park, a track with many turns and a pit lane, surrounded by greenery. The track is marked with yellow and red dashed lines. A small inset shows the circuit's location in Sweden.

PAYS: Suède VILLE: Mantrop DISPONIBILITÉ: 1970

RING KNUTSTORP



Aerial view of the Ring Knutstorp, a track with several turns and a pit lane, set in a rural landscape. The track is marked with yellow and red dashed lines. A small inset shows the circuit's location in Sweden.

PAYS: Suède VILLE: Kågeröd DISPONIBILITÉ: 1964

AMÉRIQUE DU NORD - CIRCUITS CANADIENS ET AMÉRICAINS (1/2)

ATLANTIC MOTORSPORT PARK



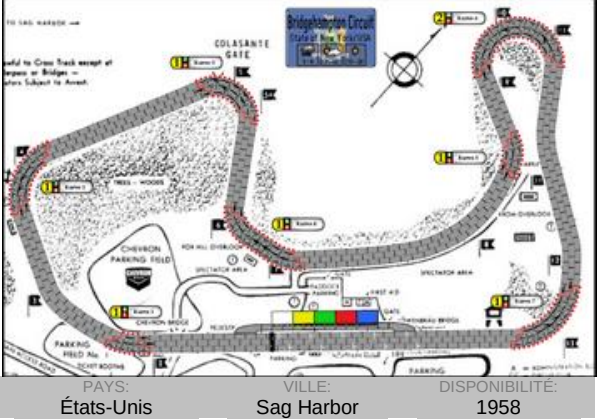
MISSION RACEWAY PARK



BRAINERD INTERNATIONAL RACEWAY



BRIDGEHAMPTON RACE CIRCUIT



EAGLE CANYON RACEWAY



HALLETT MOTOR RACING CIRCUIT



AMÉRIQUE DU NORD - CIRCUITS CANADIENS ET AMÉRICAINS (2/2)

LIME ROCK PARK



ONTARIO MOTOR SPEEDWAY



SUMMIT POINT MOTORSPORTS PARK

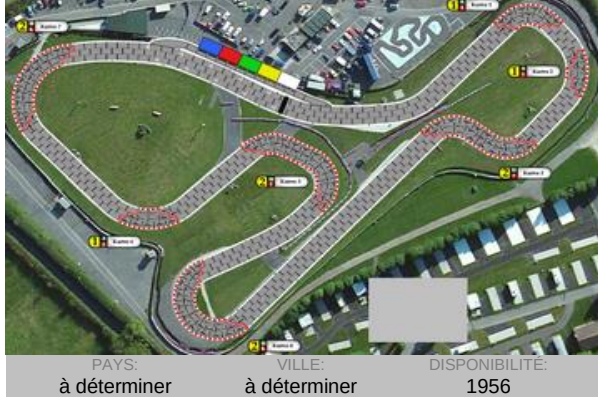


VIRGINIA INTERNATIONAL RACEWAY

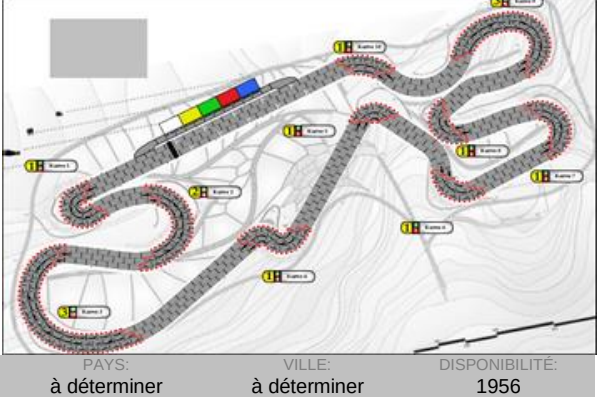


INTERNATIONAL - CIRCUITS LIBRES (1/2)

(CLAY PIGEON) - NOM LIBRE



(THESSALONIKI) - NOM LIBRE



INTERNATIONAL - CIRCUITS LIBRES (2/2)

(ROCKY SHORES) - NOM LIBRE



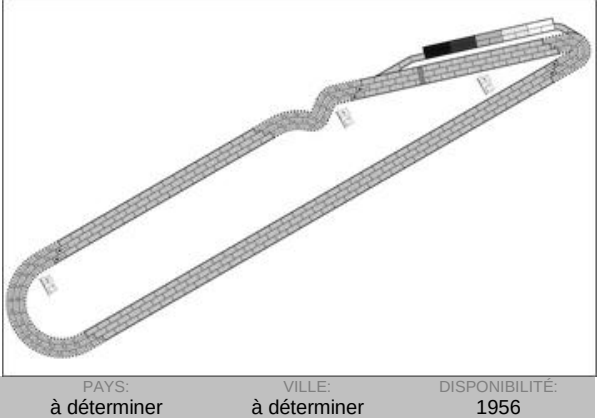
(ARIZONA) - NOM LIBRE



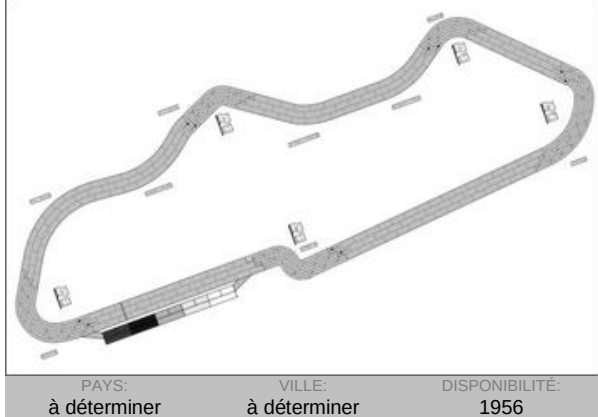
(WASHINGTON) - NOM LIBRE



(MARRAKECH) - NOM LIBRE



(DONINGTON SHORT) - NOM LIBRE



VOTRE CIRCUIT / PISTE D'ESSAIS PRIVÉ

- 1) Choisir un circuit (imprimable) ou une ville et pays pour votre circuit (non imprimable);
- 2) Remplir la fiche de votre circuit ci-dessous;
- 3) Utiliser votre circuit pour améliorer vos lancers de R&D;
- 4) Utiliser votre circuit pour effectuer des essais privés;
- 5) Utiliser votre circuit pour présenter des courses automobile FD2 et FD3 (qu'il soit imprimable ou non);
- 6) Utiliser votre circuit pour présenter des courses de FD1 (imprimable seulement); et
- 7) Prêter ou louer votre circuit à une autre écurie, pour des lancers de R&D et/ou pour des essais privés.

MOIS SELON LA SEMAINE	
<i>semaines</i>	<i>mois</i>
1 - 4	janvier
5 - 8	février
9 - 12	mars
13 - 16	avril
17 - 21	mai
22 - 26	juin
27 - 30	juillet
31 - 34	août
35 - 39	septembre
40 - 44	octobre
45 - 48	novembre
49 - 52	décembre

CIRCUIT NON IMPRIMABLE ☐ CIRCUIT IMPRIMABLE ☐		nom du circuit:			
pays:			Ville:		
début construction:	mois:	année:	fin construction:	mois:	année:
coût départ:		frais:		coût total:	
notes à propos du circuit:					

ÉVOLUTION DU CIRCUIT					
<i>niveau</i>	<i>grade</i>	<i>semaine</i>	<i>mois</i>	<i>année</i>	<i>coût</i>
1	5				
2	4				
3	3				
4	2				
5	1				

[illegible]

LES COURSES SUR VOTRE CIRCUIT / PISTE D'ESSAIS PRIVÉ

[illegible]

USINE DE VOITURES DE TOURISME



L'usine de voiture de tourisme permet à une écurie d'accroître son budget par la vente de voitures de série qu'elle fabrique. Construire des voitures sports de luxe offre une meilleure visibilité à l'écurie ainsi que du prestige (gain de points de popularité), et aussi un supplément de revenu non négligeable.

Les niveaux disponibles - Il y a 5 niveaux disponibles, le premier étant disponible dans les années 1960 (1960 à 1968). Chaque nouveau niveau n'est disponible que dans les décennies prédéterminé (voir la fiche technique). Plus d'un niveau peut être construit dans une même décennie (*exemple : une écurie qui construit le niveau 1 dans les années 1970, pourra, par la suite, construire le niveau 2 dans la même décennie*).

Nombre de voitures maximum - Chaque niveau permet un nombre maximum de voitures qui peuvent être construites dans une même année; ce nombre n'inclus pas un reste d'inventaire d'une année précédente.

Point bonus pour les ventes - Le niveau de l'usine de voiture de tourisme indique le bonus à être utilisé pour déterminer le pourcentage de ventes réussi dans une année (voir **procédure**).

Coûts de fabrication d'une voiture selon les années - Il y a un coût de fabrication attaché à chaque année ou à un groupe d'années; il s'agit du prix de fabrication pour une voiture. Au moment d'annoncer le nombre de voitures que l'écurie désire fabriquer, elle multiplie ce coût par le nombre de voitures (voir **procédure** et le tableau des coûts).

FICHE TECHNIQUE					
niveaux:	1	2	3	4	5*
disponibilité	1960	1970	1980	1990	2000
Nombre voitures maximum	100	200	300	400	500
bonus ventes	+1	+2	+3	+4	+5
coût d'entretien	très élevé (x4)				

*maximum permis

COÛTS DE FABRICATION SELON LES ANNÉES			
années	coûts	années	coûts
1960-1974	25.000 \$	1994	85.000 \$
1976	30.000 \$	1996	90.000 \$
1978	35.000 \$	1998-2004	95.000 \$
1980	45.000 \$	2006	100.000 \$
1982	50.000 \$	2008	95.000 \$
1984	60.000 \$	2010-2014	90.000 \$
1986	65.000 \$	2016	95.000 \$
1988	70.000 \$	2018	100.000 \$
1990-1992	75.000 \$	2020	105.000 \$

TABLEAU DES RÉSULTATS					
D20 + bonus	ventes	Bonus A ►	Profits	Bonus B ►	Gain pop.
1	0%	STOP	80%	-5	0
2	5%	-5	85%		
3	10%		90%	-4	
4	15%	-4	95%		
5	20%		100%	-3	
6	25%	-3	105%		
7	30%		110%	-2	
8	35%	-2	115%		
9	40%		120%	-1	
10	45%	-1	125%		
11	50%		130%	0	1
12	55%	0	135%		
13	60%		140%		
14	65%	+1	145%		
15	70%		150%		
16	75%	+2	155%	+1	2
17	80%		160%		
18	85%	+3	165%	+2	
19	90%		170%		
20	95%	+4	175%	+3	
21	100%		180%		
22		+5	185%	+4	3
23			190%		
24		+6	195%	+5	
25+			200%		

PROCÉDURE

Le joueur inscrit les données sur la feuille de vente (sur la page ci-contre).

En début de saison

ÉTAPE 1 - Nombre de voitures à fabriquer : le joueur détermine le nombre de voiture à fabriquer et retire de son budget, le montant total de son investissement. voitures multiplié par coût.

À la fin de saison

ÉTAPE 2 - Ventes réussies : un D20 doit être lancé pour déterminer le pourcentage de vente réussi. Avant de lancer le D20, les points suivants peuvent être additionnés au D20. Résultat = nombre de voitures fabriquées multiplié par le %.

→ Bonus popularité : ½ point popularité = +1 au D20 (maximum +10).

→ Bonus niveau de l'usine de voiture de tourisme : + niveau au D20.

→ Si le résultat du D20 = 1, la procédure arrête. Aucune vente, aucun profit et pas de gain possible de popularité.

ÉTAPE 3 - Pourcentage de profit : au résultat précédent, en plus d'indiquer le pourcentage de vente réussi, vous obtenez aussi un bonus A. Ce bonus est additionné au 2° D20 à lancer pour déterminer le pourcentage de profits. \$ investissement multiplié par le %. Le profit est ajouté au budget de l'écurie.

ÉTAPE 4 - Prestige : avec le résultat précédent, vous obtenez un bonus B. Ce bonus est additionné au 3° D20 à lancer pour déterminer le prestige de votre écurie selon sa performance dans les ventes. Ce gain de popularité est ajouté au pointage de popularité de votre écurie.

ÉTAPE 5 - Les voitures non vendues et investissement restants sont ajoutés à la ligne de la saison suivante, pour des ventes futures. Lors des ventes, toujours éliminer, en premier, les inventaires restants.

Fin de la procédure



Feuille des ventes

Plusieurs écuries de Formule 1^{me} ont construits des voitures de tourisme, pour la plus parts, des voitures sports de luxe : Ferrari, Lotus, McLaren, etc. La vente de ces voitures n'ont jamais apportées fortune à ces écuries, tout juste un petit revenu supplémentaire qui ne faisait pas une grosse différence dans les budgets. Ferrari est sans doute l'écurie qui a le plus profité de cet avantage, malgré plusieurs saison de vaches maigres. Cependant, le fait de construire des voitures sports de luxes, apportait à ces écuries un prestige inégalé : qui n'a pas rêvé de posséder une Ferrari ou de conduire une McLaren!

Ce bâtiment, **usine de voiture de tourisme**, n'apporte rien de nouveau à une écurie de **FD1-évolution**. Un petit revenu supplémentaire et quelques points de popularité de plus. Cependant, rien ne dit que des ajustements pourrnt être fait, plus tard, afin d'amener une aide supplémentaire aux écuries. Il pourrnt même être possible, à une écurie, dans un futur rapproché, de vendre ce bâtiment pour augmenter davantage son budget.

