

FORMULE PROUT magazine

EN CADEAU :

MICRO
FORMULE DÉ

150^e numéro



PLUS
LE GP DES ÉTATS-UNIS
TOUS LES RÉSULTATS...

DANS CE NUMÉRO :

SPÉCIAL 150^E NUMÉRO

Édito	page 2
Micro Formule Dé	page 3
L'Insolent Hystérique	page 4
Kill & Destroy	page 13
Le Bourreau ou Howard D. Dukk ?	pages 14/15
Jeu-Photos	page 16
Souvenirs	pages 3/13

FORMULE DÉ 1 : GP ÉTATS-UNIS

Présentation	page 6
Avant-course	page 7
La course	page 8
Les chiffres	page 9
La course en photos	page 10
Actualités et divagations	page 11
Check-list	page 12

SUPPLÉMENT

Micro Formule Dé :
Circuit Costa Rica (recto) + règles (verso)

Tableaux de bord (recto-verso)

Pièces de jeu (2 voitures, 2 leviers de vitesse, 10 jetons, 1 D20)

Formule Prout Magazine N°150 est conçu, présenté et imprimé par Websteffe Productions. Responsable de la rédaction : Steffe. Collaborations : Yves et Herman.
Publié en septembre 2016 / © Ligue Prout.

WWW.LIGUE-PROUT.COM

WWW.WEBSTEFFE.COM

FORMULE PROUT MAGAZINE FÊTE SON 150^E NUMÉRO

Le 15 septembre 2003 naissait *Le Petit Prout Express*, un bulletin d'information de la Ligue Prout, très modeste avec une seule page (même pas recto-verso). Une deuxième page s'ajoutait au numéro 3 du 23 novembre de la même année, avant d'être publié sur quatre pages le 14 décembre. Ce cinquième numéro était aussi le dernier... le temps d'élaborer un meilleur journal.

J'ai toujours eu une fascination pour les périodiques et magazines en tout genre. Depuis ma plus tendre enfance j'ai créé de petits journaux dans lesquels j'exploitais mon talent pour le dessin. Cette passion je l'ai élaboré à travers un journal pour une ligue de hockey sur table, le *Hockey sur Table Hebdo* qui, d'une simple page de classements et de résultats, s'est développé en un véritable journal avec des statistiques et des articles écrits par différents collaborateurs. J'avais encore cette idée dans ma tête d'où la recherche d'un journal pour la Ligue Prout. En mai 2004, je présentais le premier numéro officiel du *Formule Prout Magazine*.

Il s'agissait d'un journal "petit format" sur 6 pages avec les résultats et les classements des différents championnats de la Ligue Prout. Déjà des collaborateurs participaient avec des textes et des articles : le *Bourreau du Donjon*, le *Drapeau Noir Hystérique*, etc. Même un championnat outre-mer apparaissait occasionnellement, le championnat *Pôle Position*.

D'abord mensuel, le journal fut ensuite publié après chaque course, dès le 22 avril 2006. L'édition "papier" disparaissait et le format devint 8½x11. Il faudra attendre 2016 avant de voir réapparaître l'édition sur papier en noir et blanc. Entretemps plus de 120 numéros vont voir le jour, avec des hauts et des bas. En effet, avec le manque de contenus, certains numéros n'offriront que les résultats d'une course, sans articles, sans textes. Pire encore, certains numéros ne verront pas le jour dû à mon retard de les publier (j'ai aussi une vie en-dehors de la Ligue Prout, t'sé) !

Cependant, l'important du *Formule Prout Magazine* n'est pas cette passion que j'ai pour la conception d'un journal ; lorsque je regarde ces 150 numéros, ce sont des souvenirs qui me reviennent, des phrases dites par un membre à une occasion quelconque, des photos amusantes qui semblent provenir d'une autre époque... que de bons souvenirs. C'est ce que je vous invite à célébrer avec moi, aujourd'hui. Non pas seulement le 150^e numéro mais aussi cette amitié qui nous rassemble à travers tous ces numéros... faites comme moi, allez voir ces numéros et vous verrez d'agréables souvenirs naître de nouveau.

Et si un jour *Formule Prout Magazine* disparaît, ce ne sera pas grave, car ce sera sûrement l'occasion de lancer un autre journal, du type... le *Club des P'tits Vieux* !

Bonne lecture, bon 150^e numéro... **150^e**



**FORMULE PROUT MAGAZINE EXISTE
AUSSI EN FORMAT PAPIER !**

Pour vous abonner à la version papier,
nous écrire au courriel suivant :

fpm@lique-prout.com

La version papier est offerte en noir et blanc seulement. Les numéros antérieurs ne sont pas disponibles. Aucune obligation de la part du magazine. Le service est gratuit, mais votre contribution est appréciée.

TOUS LES NUMÉROS SONT DISPONIBLES, EN FORMAT PDF,
SUR LE SITE PROUT FD1 (ONGLET ARCHIVE)
ET SUR LE SITE PROUT FD-CART (BANDE PUBLICITAIRE).

SOUVENIRS



Mai 2004 :
le 1^{er} numéro



Mai 2005 : 1^{er}
supplément, une
carte souvenir du 1^{er}
doublé Dungeon.

Octobre 2004 :
la 1^{ère} grande entrevue...
c'était du sérieux !



Juin 2005 : le colportage de
Pénélope sur le championnat
Pole Position.

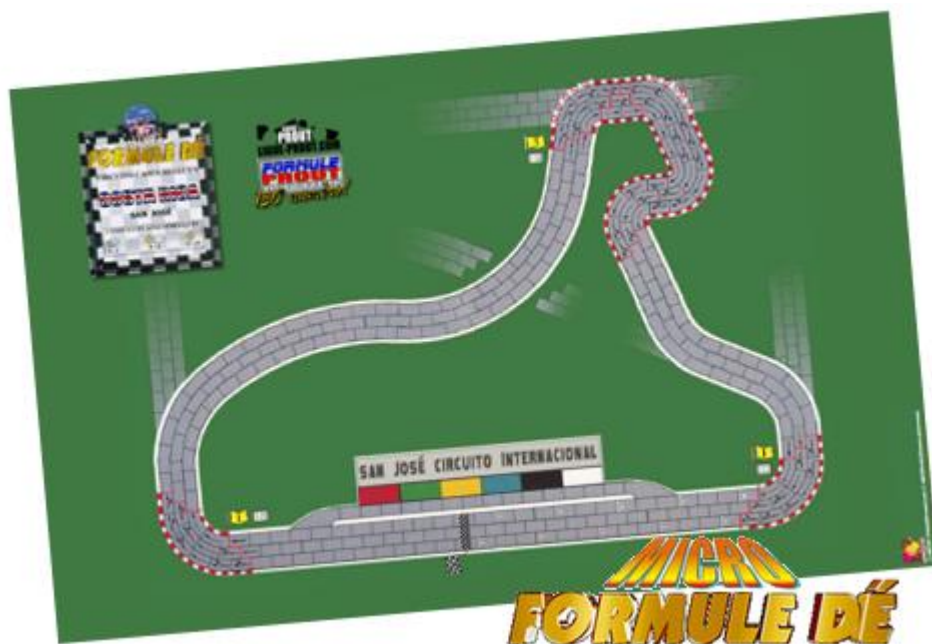
Juin 2005 : un mini poster en
supplément avec Miss Drazy.



Août 2009 : Yves
commence à faire un
rebel de lui-même !



POUR SON 150^e NUMÉRO,
FORMULE PROUT MAGAZINE
VOUS OFFRE EN CADEAU...



Une version simple et rapide de jouer à **Formule Dé**, un micro kit pour initier vos amis et futurs joueurs. Il s'agit d'une version de promotion que le magazine vous offre ; partez à l'aventure, répandez la bonne nouvelle et faites de nombreux disciples. Une façon originale pour promouvoir la **Ligue Prout** et **Formule Prout Magazine**.

Micro Formule Dé utilise les règles de base avec un minimum de matériel : un plateau de jeu 11x17 pouces, deux micros voitures, deux tableaux de bord (recto = 1 tour et verso = 2 tours), 10 marqueurs pour indiquer les dégâts des voitures et un dé rouge à 20 surfaces (D20).

Cette version de **Formule Dé** se joue à un ou deux joueurs, sur un ou deux tours. Une partie se joue donc rapidement, utilisant les règles de base du jeu, simples et efficaces.

Pour les pros de Formule Dé, oubliez les règles suivantes :

- la course sur trois tours ;
- les points de stands ;
- la tenue de route (TdR) ;
- la météo ;
- les types de pneus.

OUVREZ VITE VOTRE KIT DE
MICRO FORMULE DÉ
ET AMUSEZ-VOUS !

L'hôpital Louis-H. Lafontaine n'est pas un hôpital comme les autres. On y retrouve non seulement des malades en tout genre, mais aussi les plus grands et dangereux criminels du Québec : l'ancien premier ministre Jean Charest, Éric Salvail, la maman Dion, et j'en passe... Aussi l'endroit me semble-t-elle lugubre, froid et... lugubre ! Une atmosphère de peur et de mort parcourt les couloirs, des cris ici et là nous rappellent que ce n'est pas une morgue. Vraiment il ne fait pas bon de se promener dans cet endroit. Mais je me devais y aller, pour y retrouver un imminent membre du journal **Formule Prout Magazine**, un collaborateur du passé, un journaliste que nous évitions tous pour son haleine... l'odeur d'une moufette nous semblait plus agréable, c'est tout dire ! Pourquoi moi, Larry Fisher ? « Vas-y, vas-y, tu vas voir les beautés que tu va y trouver, avec des boules grosses comme ça... » qu'on me disait. Oui, des beautés... sans doute les rideaux des chambres, c'est tout ce qui a de beau à regarder... et les boules... mets-en, tous les patients ici ont une grosse boule, la tête à force de subir des traitements. C'est dans ces moments que Mélissa me manque, ses formes gracieuses et sa poitrine si généreusement garnie ! Encore une fois je me suis fait avoir... faut croire que je suis un beau innocent comme on en voit plus... ou bien que le gros Renaud pèse lourdement dans la balance ; je ne fais pas le poids ! Et tout ça pourquoi ? Pour souligner le 150^e numéro du journal... pour retrouver ce bête type, celui qui se faisait appeler...

L'INSOLENT HYSTÉRIQUE

Avec une préface de Larry Fisher... je l'encule s'tiiiiiiiiie !

Aaaaaah ! Mais qu'est-ce que je fais allongé sur un lit d'hôpital moi ? Qu'ossé-ça cette histoire de fou ? Hein ! ? L'institut universitaire en santé mentale de Montréal ?! Clisse, c'est l'hôpital Lafontaine icitte, rien d'autre ! Maudite folle d'infirmière... Et pourquoi cette ostie de pique à maaaaaarde ? Nooooo ! Pas ça... Ooooooh ! Je vois des... des fleurs... Lucie dans le ciel avec des diamants... des diamants roses ostie ! Des clisses de roses à marrrrdes ! J'hallucine... mais pourquoi... pourquoi... pourquoi...

Je me suis endormi sous les effets des sédatifs... C'était bon en clisse ! Ça m'a permis de relaxer et de rêver à ces foutues de femmes avec des boules grosses comme ça ! Mais ça m'a surtout permis de repenser à ce qui m'était arrivé... Pourquoi j'étais ici, sur ce lit de fous ! J'ai pu tout revoir dans ma tête... après mon réveil bien sûr... S'tie, on dirait que je suis dans un film de Tarantino... Flash-back...

Je jouais tranquillement à "tires-moi le téton, la première qui crie perd" Avec mon ami Teddy, le putride de mongol, le type aux 259 mégots de cigarettes... je l'aime bien. Donc on avait chacun notre vieille fille à qui on tirait les tétons... la mienne parvenait à demeurer sereine... celle de Teddy, n'avait toujours pas criée mais elle semblait s'être évanouie... Bouh ! le tricheur ! Bref, on s'amusait pis soudainement, Le Bourreau est arrivé... Un autre putride de s'tie de mongol, mais il porte une cagoule, on supporte mieux sa présence ! Hors donc le voilà-t'y-pas qui arrive et lance en direction de Teddy les mots suivants : « Mmmm ! Mmmmh ! Mmm... » C'est normal qu'il parle comme ça Le Bourreau, il porte une cagoule je vous dis clisse ! Mais je le connais depuis longtemps et je parviens à traduire facilement. Et ce qu'il disait se résumait en peu de chose près : « Et bien, mon cher Teddy, ami sincère que je suis heureux de retrouver en ce beau jour de septembre... cette douce brise qui nous caresse le coup, ces petits papillons encore sur ces ravissantes fleurs que voilà ! Ah ! Mon cher ami comme il fait bon de vivre ainsi cette vie si merveilleuse... » Bon, ok, j'admet que la traduction est beaucoup plus longue que les mots originaux, mais comme je vous le disais, je le connais bien, moi, Le Bourreau... Pour faire plus court, il venait raconter à Teddy que le journal **Formule Prout Magazine** l'avait mandaté de retrouver d'anciens chroniqueurs dans le but de souligner le 150^e numéro... dont un en particulier, un canard de merde quelque part à Los Angeles... Woah ! Du vrai Tarantino... Fin du flash-Back, pis là on tombe dans la réalité du moment qui se déroule maintenant là, ici, là-bas, à Los Angeles... Je vous invite donc à lire les pages 14 et 15 de ce numéro... Tarantino Power... s'tie !

Los Angeles... j'étais pas invité. Le Bourreau m'aime pas. Moi non plus, je m'aime pas. Je le comprend donc... Mais je veux profiter de ce voyage aux frais du journal, c'est rare, Renaud c'est un clisse de gros radin... ou radie. Un radie bien gros j'vous dis. Je m'étais donc entendu avec Teddy, innocemment, il me transportait dans son sac de voyage avec ses jouets sexuels... Clisse, il doit lui en manquer un maintenant, il y en a un d'enfoncé dans mon cul ! Arrivé là-bas, très discrètement, j'ai suivi Le Bourreau, déguisé, car il disait vouloir faire une surprise à un vieil ami... Bref, en montant les étages, je passe devant une porte qui laissait passer une lourde respiration... Des mots incompréhensibles en espagnol, des mots prononcés par une femme... Curieux, j'ouvre la porte. Et voilà-t'y pas qu'une clisse de folle d'hispanique se met à hurler en me voyant... elle arrache tout son sale linge et, toute nue, se met à me hurler : « No. Eso no ! No violar me, por favor... » Clisse, elle était pas belle, pis en plus elle puait le vieux taco pourri à marde ! On aurait dû tuer une vieille none, mais nue ! À côté d'elle, Janette Bertrand était plus invitante. Je voulais rien savoir, j'ai quand même mon honneur moi ! Pis elle, en criant toujours la même chose, voilà qu'elle se jetait sur moi, me prenant, me rapprochant d'elle... Clisse que j'étais pas bien. Je me sentais comme pris au piège entre deux bacs de s'tie de vidanges à marde ! J'ai tout fait pour m'en débarrasser... Pis au loin, je voyais Le Bourreau repartir avec Teddy pis un autre mec... Peut-être ils voulaient pas me déranger... Mais au contraire, il le fallait, me déranger s'tie ! Fin du flash-back... comme Tarantino, retour à une nouvelle réalité pis là je ne m'amuse plus du tout !

Ça me revient maintenant. J'ai dû la cogner pour m'en débarrasser, de l'hystérie... Caliboire, jamais j'aurais cru tomber sur une plus hystérique que moi ! La police est arrivé... on m'a frappé... Je me suis évanouie... et me voilà étendu sur ce lit... les membres attachés, même mon pénis s'tie ! Y paraît que la justice américaine a eu pitié de moi, j'étais canadien et ce n'était pas de ma faute semble-t-il... Maudite histoire de mardeeee !



Me voici donc de retour avec ma célèbre chronique qui parle de tout mais surtout qui *bitch* sur tout le monde qui sont dans la Ligue Prout... De près ou de loin... même de l'autre côté de l'Atlantique... Hein Crockett... maudit DJ à radio à marde qui n'a même pas eu la convenance de m'inviter... Pfff Je vous encule tous... pis les français, ça rentre plus facilement... même pas besoin de vasiline s'tie ! On m'invite à faire ce retour pour souligner le 150^e numéro de **Formule Prout Magazine**. 150 numéros, vraiment ? Ahahaha ! Laissez-moi vous dévoiler la vérité, une vérité toute crue pis Renaud à marde de gros n'aimera pas ça ! Bon je mélange mes mots moi maintenant ! Pas facile d'écrire avec le bout des doigts, les bras attaché sur un lit d'hôpital caline !

On chante tout haut que **FPM** en est à son 150^e numéro. C'est même pas vrai ostie ! Depuis sa création, il y a eu près de 42 numéros qui n'ont pas vu le jour parce que le tata de Renaud à marde est trop paresseux pour faire sa job s'tie ! Scandaleux s'tie ! Pis en plus, il n'y a jamais eu de numéro 10... cherchez et vous verrez bien bande d'ignorant à marde ! Tout un scandale hein ! ? Pis moi je suis là pogné sur un clisse de lit à marde... Je suis sur ce lit, donc je suis cette merde... infecte et nauséabonde... Calinette de calinette, je suis tout perdu moi dans cette histoire...

L'HYSTÉRIQUE EN CRISE !

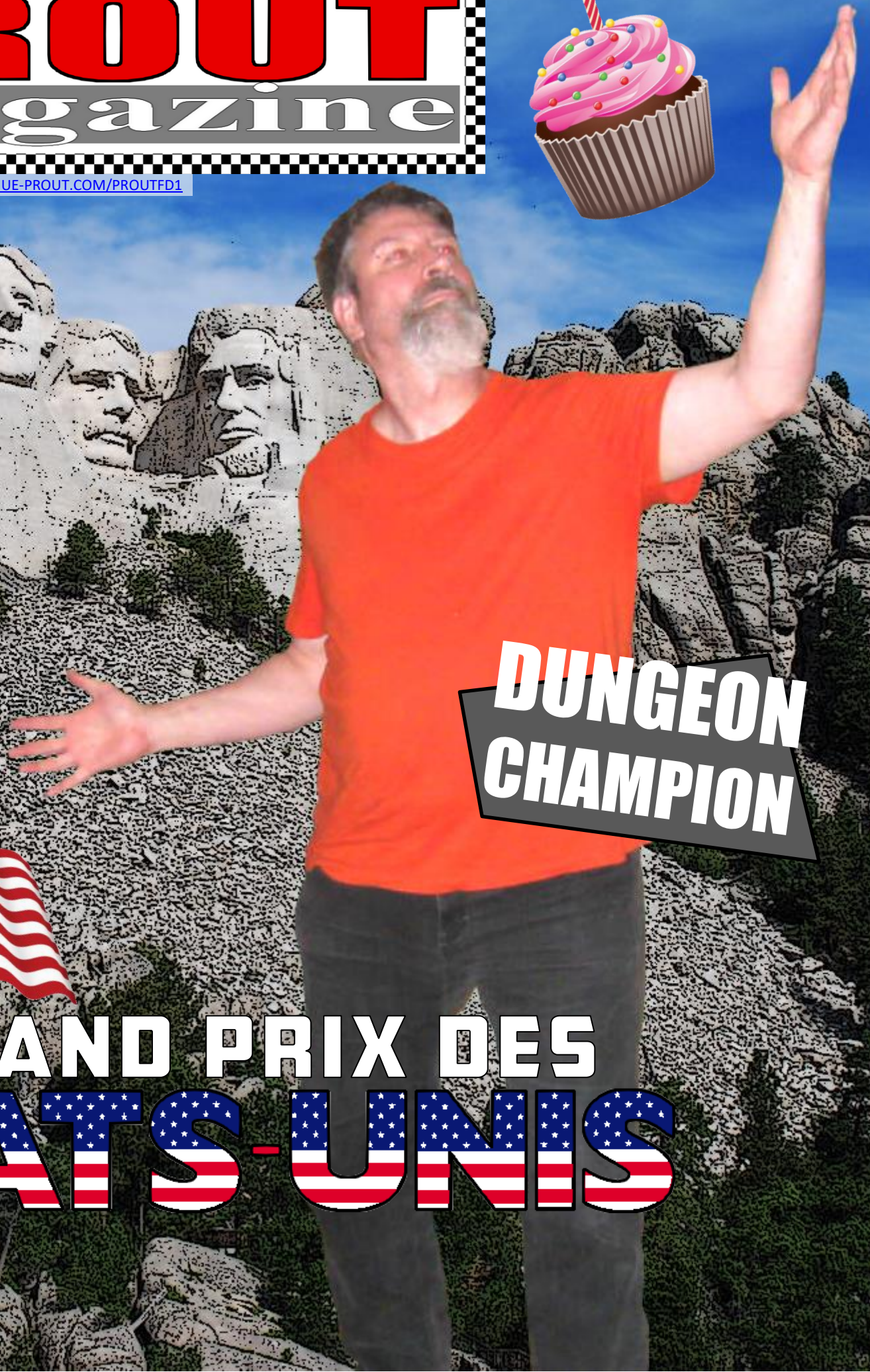
Oui, oui ! Je suis en clisse pis en crise... ils sont trois ou quatre sur moi présentement pour me pomper l'estomac et me réanimer... Malade hein ! Faut être fort en clisse pour continuer de travailler pendant ce temps-là, comme je le fais... Hein ! ? Comment ! ? Fuck ! V'là le Toddu Renaud qui est là... QUOI ! ? 'Y AURA PU DE DRAPEAU NOIR HYSTÉRIQUE ! ? ? AAAARRRRGGGGL !!!!!

C'est ainsi que se termine ce retour de l'Hystérique qui, encore une fois s'est trop énervé au point d'y laisser sa peau. Il aura été fidèle à ses amis avec qui il aura fait les 1001 coups. Je vous dis au revoir et, à bientôt pour d'autres reportages... C'était l'Insolent Hystérique avec une préface... et un épilogue écrits par Larry Fisher... Moi aussi je t'encule ami Hystérique.

PS : on a retrouvé l'Insolent enfoncé dans le postérieur de Fisher, comme un popsicle, la langue de l'Insolent sortant de la bouche de Fisher... Un autre beau document d'histoire de **Formule Prout Magazine**... diantre, quel journal !

FORMULE PROUT magazine

N°150 • 27 AOÛT 2016 • WWW.LIGUE-PROUT.COM/PROUTFD1



**DUNGEON
CHAMPION**



**LE GRAND PRIX DES
ETATS-UNIS**

PRÉSENTATION

LE GP DES ÉTATS-UNIS – AUSTIN

Dès de deux mois sont passés depuis la dernière course (le GP de Belgique), vacances et temps chaud... aussi Herman (Herminator's) indisponible, préférant s'occuper de sa conjointe plutôt que les copains ! Le choix est certes difficile mais on le comprend... difficile de se passer d'un tel homme ! Bref, reprise des activités du championnat Prout FD1 avec Yves (Dungeon) et Steffe (Circus).

Les deux bozos s'étaient rencontré quelques semaines auparavant, le temps de passer ensemble une petite soirée relaxe, hot dog et bières au menu. Cette amitié pourra-t-elle se poursuivre pour cette course ?

11^e ÉTAPE, LE CHAMPIONNAT DES CONSTRUCTEURS À LA PORTÉ DE DUNGEON

Le Grand Prix des États-Unis prend une importance des plus importantes ! Le championnat des constructeurs se joue sur le circuit d'Austin. Un doublé Circus ne lui garantit pas le championnat, à moins que Dungeon se retrouve derrière Herminator, et Herminator absent dans cette course, rien n'est certains pour la dernière course, pire, ce serait une véritable catastrophe de voir Dungeon se positionner derrière Herminator dans la dernière course. La marge est donc très mince pour Circus...

À Austin, Dungeon, avec une victoire, prendrait possession du championnat des constructeurs et Circus devrait alors se contenter de la deuxième place du championnat... c'est-à-dire rien ! Un immense vide... Mais vous pouvez déjà deviner la finale... la réponse est sur la couverture !

Bonne lecture... **FFM**



2

Badminton
Circus

1

Rotten
Dungeon-FMW

3

Mortis
Dungeon-FMW



BADMINTON, ENCORE LA PÔLE !

Badminton (Circus) n'arrête pas de prouver son talent en vitesse pure, obtenant la pôle sur la grille de départ pour une troisième fois de la saison et une troisième fois de suite. Rien ne semble vouloir l'arrêter sur cette partie d'une course, même son patron, le team manager de Circus, Steffe, ne sais plus comment contrôler les admiratrices maintenant nombreuses...

Badminton était le dernier pilote à s'élancer pour son tour rapide, alors que Mortis (Dungeon-FMW) tenait la pôle à ce moment-là ; et c'est par un peu plus de deux secondes que Badminton se retrouvait en première place, en étant aussi le seul pilote à effectuer un tour parfait. Une autre qualification parfaite pour le pilote britannique...

Son coéquipier, Icekönen, n'obtenait pas cette même chance en étant le pire pilote dans tous les domaines (ou presque) : 2^e pire chrono, pire nombre de coups et pire nombre de pénalités, ce qui le plaçait en dernière place sur la grille de départ ; et dire que c'est le champion en titre !

rapide, quatrième et dernier pilote à s'élancer. Le résultat de Badminton fut difficile à digérer pour Mortis qui riait jaune... Un peu de couleurs sur un visage pâle et froid !

Rotten, troisième dans l'ordre, eu le plaisir de faire mieux que Icekönen, mais ce fut moins bon que Badminton, toujours l'infâme pilote Circus. Et c'est ainsi que les deux pilotes Dungeon se plaçaient 2^e et 3^e, entre les deux pilotes Circus sur la grille de départ.

Analyse du nouveau circuit par Yves (Dungeon).



UNE SOIRÉE À DEUX

Troisième soirée à deux joueurs dans les quatre dernières courses, c'est un cas assez rare dans l'histoire de la Ligue Prout, surtout du championnat Prout FD1. Mais c'est pas grave, Yves (Dungeon) et Steffe (Circus) se promettaient bien du plaisir... sur la table, chacun de son côté... sans se toucher... Bref, la bière fit son apparition rapidement. C'est quand même bizarre lorsqu'on y pense, à chaque fois qu'une course se fait avec les trois joueurs, on ouvre la bière qu'en début de course alors qu'à deux joueurs, l'alcool prend place dès les qualifications... On pense de plus en plus d'abonner les membres aux *Alcoliques Anonymes* !

FPM

Quelques soucis d'une mouche dans sa bière, pour Steffe (Circus).

DUNGEON, ENTRE LE MEILLEUR ET LE PIRE !

Premier pilote à s'élancer, Rigor Mortis se voyait propriétaire du meilleur temps de qualification... jusqu'à ce que le pilote Circus réalise son tour

AVANT-COURSE

LA GRILLE DE DÉPART



Badminton
CIRCUS
2'36"72 (20 coups)



Mortis
DUNGEON-FMW
2'38"87 (22 coups)



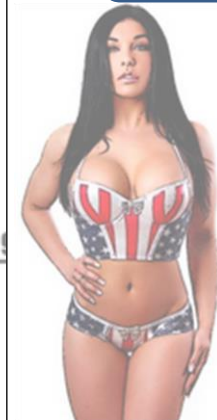
Rotten
DUNGEON-FMW
2'46"75 (21 coups)



Icekönen
CIRCUS
2'52"63 (23 coups)



RÉSULTATS ???



Première course présentée sur le circuit d'Austin.



LA COURSE

UNE 4^e VICTOIRE POUR ROTTEN, MAIS PAS SANS PEINE !

Jenson Rotten (Dungeon-FMW) remportait sa 4^e victoire de la saison, luttant jusqu'à la toute fin contre Circus qui a tout tenté afin d'empêcher l'écurie Dungeon de remporter le championnat des constructeurs. Et ce fut réussi... pour Dungeon !

Et pourtant, Rotten débutait la course d'un très mauvais pied, parti de la 3^e place sur la grille de départ, il se voyait toujours en 3^e place au premier secteur du 1^{er} tour avec deux coups de retard sur le meneur, son coéquipier, Mortis. À la fin du tour, Rotten se retrouvait dans la position du meneur, avec un pilote Circus, Icekönen. C'était le début d'un long combat ! Mais finalement, une erreur de la part d'Yves, team manager de Dungeon, fut constater : sur la grille de départ, les voitures des pilotes Dungeon furent interchangées ; ce n'était donc pas Mortis qui dominait en début de course, mais bel et bien Rotten qui domina tout le premier tour, rejoint à la fin par Icekönen... Bravo Yves !

Le deuxième tour voit le duel entre Rotten et Icekönen se poursuivre. Icekönen doit entrer aux puits à la fin du tour, Rotten aussi pour un changement de pneus court qui lui permet de ressortir en première place. Icekönen voit son arrêt se prolonger et ressort en 3^e place, derrière son coéquipier, Badminton qui rejoint Rotten en tête de la course.

Rotten débute le 3^e tour avec un nouvel adversaire et ce n'est qu'à partir du deuxième secteur qu'il reçoit un peu d'aide de son coéquipier, Mortis qui e joint dans le groupe de meneurs. Badminton se voit piégé entre les deux Dungeon. À la fin, Rotten parvient à prendre un coup d'avance pour mener la course seul, laissant la deuxième place se disputer entre badminton et Mortis...



Pris en sandwich, Badminton luttait désespérément et Rotten en profitait pour s'échapper avec la victoire.

Avant dernier virage du troisième tour, Mortis sort au maximum de ses capacités du virage, à son tour, Badminton réussit à le dépasser pour jouer le premier au coup suivant, le dernier virage. Le dé ne lui permet pas d'avancer au maximum à la sortie et badminton doit utiliser son KERS, ce qui empêche toute chance à Mortis de le dépasser. Badminton remporte la deuxième place, mais accorde ou double podium à Dungeon.

LA COURSE AU CHAMPIONNAT

On le sait, inutile de le répéter et d'en parler à maintes reprises... Dungeon remporte le championnat et Circus termine 2^e. Mais tout reste à faire encore du côté des pilotes : avec sa victoire Rotten rejoint Badminton à la tête du championnat, la dernière course départagera donc les deux pilotes... un sera gagnant et l'autre subira les pires souffrances en enfer... ou sera juste 2^e, ça fait moins mal !

FFM



Steffe (Circus) déçu de voir Rotten prendre un coup d'avance sur son pilote.



Tout comme Steffe, Yves a vu une petite mouche atterrir dans son verre de bière ; il n'a pas apprécié !

DUNGEON CHAMPION DES CONSTRUCTEURS

L'écurie Dungeon, avec une dernière course au calendrier, remportait officiellement le championnat des constructeurs 2016, pour une cinquième fois de son histoire, une quatrième fois de suite. Bravo à Yves et son écurie... Il n'y a rien d'autre à dire...



Yves (Dungeon) remporte le titre des constructeurs... ça n'a pas été facile !



Yves (Dungeon) soulagé de voir Rotten prendre un coup d'avance en fin de course.

CIRCUS, JUSQU'À LA FIN !

À quoi bon avoir la pôle pour ne pas en profiter ? Badminton, premier sur la grille de départ s'est vu rapidement ramener bon dernier, luttant pour la 3^e place. Son moteur calait au départ ! C'est son coéquipier, Icekönen, qui se voyait en lutte pour la première place. Mais la fin du second tour remis les choses en place, alors que Badminton parvenait à rejoindre Rotten en tête de la course.

Le troisième tour nous offrait un duel haut en couleurs de la part des deux pilotes. À aucun moment le pilote Circus n'abandonna, même lorsque l'autre pilote Dungeon rejoignait le peloton.





QUALIFICATIONS

27 août 2016

20h01 à 20h23

local : Steffe (Longueuil)

Ordre des participants

Pilote	Nationalité	Écurie	Voiture	Moteur	Pneus
Rigor Mortis	Autriche	INF-Dungeon	OMFG-2015-16	FMW turbo 2016	Tombstone
Milky Icekönen	Finlande	Circus-Tartini	Kaï 2016	Circus turbo 2016	Good Dice
Jenson Rotten	Gr-Bretagne	INF-Dungeon	OMFG-2015-16	FMW turbo 2016	Tombstone
Lewis Badminton	Gr-Bretagne	Circus-Tartini	Kaï 2016	Circus turbo 2016	Good Dice

Résultats des qualifications

Pos.	Pilote	pneus	Coups	Pén	Total	Chrono	Temps
1.	L.Badminton	dur	20	0	20	2'36"72	2'36"72
2.	R.Mortis	tendre	21	1	22	2'28"87	2'38"87
3.	J.Rotten	tendre	21	0	21	2'41"75	2'46"75
4.	M.Icekönen	tendre	21	2	23	2'37"63	2'52"63

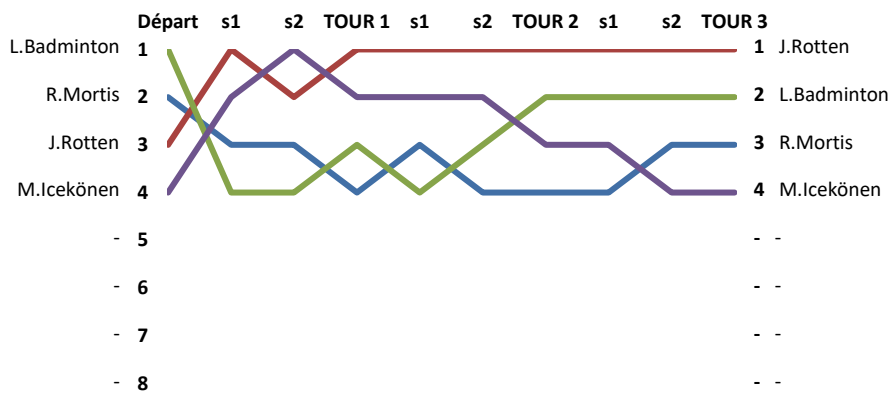
COURSE

27 août 2016

20h42 à 23h26

local : Steffe (Longueuil)

Positions par tour



Attribution des points

Pilote	Pos.	Points
J.Rotten	#1	9
L.Badminton	#2	5
R.Mortis	#3	3
M.Icekönen	#4	2
	#5	1



Arrêts aux puits et incidents

Fin du 1^{er} tour :

19^e coup – Icekönen (pneus/court)

20^e coup – Mortis (pneus/court)

Fin du 2^e tour :

35^e coup – Icekönen (pneus/long)

35^e coup – Rotten (pneus/court)

Têtes à queue :

aucun.

Abandons :

aucun.

Durée de la course : 2h44

Météo

Qualification :

Soleil

Course :

35°C

casse moteur : 1-6

1-53 Soleil

Classement

Pos.	Pilote	Écurie-moteur	Type de pneus			Meneur coups	Nombre de coups ou cause abandon
			T1	T2	T3		
1.	J.Rotten	Dungeon-FMW	D	-	T	23	en 51 coups
2.	L.Badminton	Circus	D	-	-	1	+ 1 coup
3.	R.Mortis	Dungeon-FMW	T	D	-	6	+ 1 coup
4.	M.Icekönen	Circus	T	T	T	21	+ 2 coups

Type de pneus : T=tendre, D=dur, P=pluie

CHAMPIONNATS

11/12

Pilotes

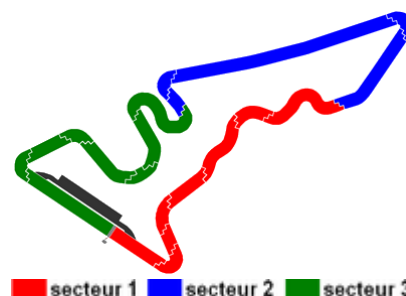
1	J.Rotten	Dungeon-FMW	51
2	L.Badminton	Circus	51
3	R.Mortis	Dungeon-FMW	41
4	M.Choumachier	Herminator-Circus	29
5	M.Icekönen	Circus	24
6	J.Wilfils	Herminator-Circus	21

Constructeurs

1	Dungeon-FMW	92
2	Circus	75
3	Herminator-Circus	50

LE CIRCUIT

Asmodée (#14) / © 2015 Play Machines (extension #6)



Nom : Austin

Circuit of the Americas

Longueur : 148 cases (5,180 km)

Distance : 3 tours (15,540 km)

VIRAGES

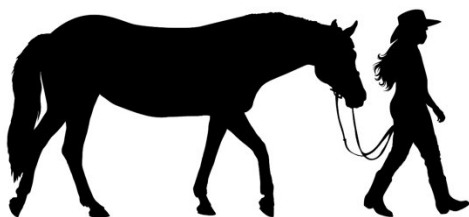
1 arrêt : 7
2 arrêts : 1
3 arrêts : 2

DROITES

12 cases ou - : 7
13 à 20 cases : 1
21 à 30 cases : 1
31 case ou + : 1

Tour parfait : 20 coups

Particularité : aucune.



LA COURSE EN PHOTOS



Photo aérienne de la grille de départ...

1^{er} tour, 4^e virage : Rotten (Dungeon-FMW) et Icekönen (Circus) sont dans le même coup, suivent derrière avec un coup de retard Badminton (Circus) et Mortis (Dungeon-FMW).2^e tour, 3^e virage : toujours les mêmes duels qui se poursuivent, Icekönen/Rotten pour la 1^{re} place et Badminton/Mortis pour la 3^e.3^e tour : Steffe, team manager de Circus, ne semble pas heureux des événements.3^e tour, 6^e virage : le moment où Badminton ne réussit pas à entrer dans le virage, laissant Rotten partir seul vers la victoire.

Victoire pour Rotten et Dungeon remporte le championnat des constructeurs 2016. Yves est heureux !



Rotten a passé la ligne d'arrivée, Badminton prend plaisir à le dépasser !

FFM

LES GRANDES ENTREVUES EXPRESS YVES GOSSELIN – DUNGEON

C'EST MAINTENANT CONFIRMÉ, L'ÉCURIE DUNGEON MET LA MAIN SUR LE CHAMPIONNAT DES CONSTRUCTEURS 2016, POUR UNE CINQUIÈME FOIS DE SON HISTOIRE. IMPOSSIBLE DE SOULIGNER L'ÉVÉNEMENT SANS RENCONTRER LE TEAM MANAGER DE L'ÉCURIE, YVES "THE GREAT" GOSSELIN... C'EST NUL COMME SURNOM !

Suite à la victoire de Rotten, et une 3^e place de Mortis, l'écurie Dungeon remporte un 5^e championnat des constructeurs, une 4^e consécutive. Comment tu ressens ce 5^e titre ?

Nous sommes maintenant installés parmi les Grandes Écuries de l'Histoire de la Ligue! Nous avons ouvert les portes de son Panthéon et nous le pénétrons, rien de moins. À part une seule autre écurie, aucune autre n'a pu réaliser 4 championnats de suite. C'est dire de la stabilité de Dungeon qu'elle n'a pas d'égal. Bref, nous sommes très satisfaits !

Ce 5^e titre, bien qu'il reste encore une course, est ton 2^e titre que tu remportes avec le plus faible écart (le 1^{er} est celui de 2010 avec +4, cette année, +17), Circus t'a présenté une combativité supérieure à ce que tu t'attendais ?

en fait, Circus aurait dû gagner ce championnat ! Nous avons déclaré forfait en Allemagne à cause d'un virus, Herminator n'était pas là à au moins 2 courses. Autant de points possibles pour Circus qu'ils n'ont pas été en mesure d'aller chercher, ce qui leur a coûté le championnat des écuries. Nous aurions eu de la pression si et seulement si, Circus avait tenu le haut du classement pendant quelques temps. Ils sont même restés un certain temps au 3^e rang ! Tu ne peux pas gagner quand tu repars d'aussi loin !

Nul doute que les objectifs de Dungeon sont atteints cette année, mais qu'en sera-t-il en 2017 ? Reverrons-nous un Dungeon tout aussi dominant où la direction finira-t-elle par sombrer dans l'alcool et... la bière ?

C'est ce que tous souhaitent, j'en suis certain! Mais remarquez bien que, je ne suis pas le seul sur cette tangente ! Nous sommes à peu près tous égaux dans cette situation! Nous sommes couverts en points de construction pour la voiture et le KERS et nous travaillons pour maintenir notre excellence. Il n'y a que le facteur chance que nous ne contrôlons pas !

Ce qui nous amènes à changer quelque peu de sujet, après avoir créé les pneus Tombstone, à quand la création de la brasserie Dungeon et d'une bière Tomb Beer... des rumeurs...

Rappelez-vous, j'ai déjà présenté une bière Rigor Mortis. Mais pour ce qui est de la brasserie, ça ne sera pas avant une retraite de la FD1 !

Et à quand cette retraite ?

[gros silence et un soupir d'impatience de la part d'Yves...]

Oui mais pour toi, grand amateur de bière, il serait plus avantageux d'investir dans la bière, non ? les pneus ça rapporte rien de nos jours, même les tombstone...

Quand on n'est pas capable d'être acteur, on devient critique. D'où votre position comme reporter et moi 5 fois champion du monde. I'm at the top of the world bitch and you're not! D'autres questions aussi édifiantes sur notre beau sport ?

Selon vos propos je travaillerais pour Circus ? Tout à fait impossible... Bon, je viens de perdre mon nez de clown... il est passé où maintenant...

Solutions du jeu « OÙ SONT-ILS ? » de la page 16... ne trichez pas !



LE MYSTÈRE DES PETITES MOUCHES !

Lors de la soirée du Grand Prix des États-Unis, de petites mouches faisaient leurs apparitions, attirées et tombant dans les verres de bières. Il faisait chaud et humide... Le mystère fut résolu par Yves, découvrant de petites mouches sortant d'une poubelle. La cause : de vieux déchets accumulés depuis plusieurs semaines. Mais qui donc n'a pas vider la poubelle du sous-sol ? Un autre mystère...



Une petite mouche mouillée, repêchée dans le verre d'Yves.

ligue-prout.com/proutFD1

Déclaration de Steffe (Circus) pour le championnat des constructeurs de Dungeon :

« J'ai rien vu venir, j'étais trop occupé à combattre les petites mouches dans ma bière... Je demande un recomptage, il y avait plus de mouches dans ma bière que celle d'Yves... »



CHECK-LIST

CIRCUS

L'écurie Circus a manqué une belle occasion de demeurer dans la course au championnat des constructeurs. Pourtant les deux pilotes ont tout fait pour y demeurer, Icekønen aura été malchanceux lors d'une tentative rapide de pneus et Badminton malchanceux pour suivre le meneur dans un virage.

Si Badminton aura poussé sa voiture au maximum, Icekønen voyait la sienne encore avec quelques turbo, carburant et etc. La prochaine course déterminera le champion des pilotes où Badminton a encore toutes ses chances.

Des essais avant-course pour Burkenberg, moteurs et ordinateurs.

DUNGEON

Jenson Rotten a connu une course extraordinaire, donnant à son écurie le championnat des constructeurs ; il a été dominant tout au long de la course et jamais vraiment menacé ! Ce fut plus difficile pour son coéquipier, Mortis, qui aura tout de même réussi à se hisser sur la troisième marche du podium, aidant son écurie à l'obtention du titre.

Rotten devra répéter cette course dans la dernière étape de la saison 2016 afin d'obtenir le titre des pilotes.

Des essais avec Barridanlo pour la voiture, moteur, pneus, stand et ordinateur; une séance très occupée !

HERMINATOR'S

Herman n'était pas là, ce qui explique l'absence de son écurie... Héééé, ça c'est de l'information ! **FFM**



Yves (Dungeon) tente de sauver sa bière, versée trop rapidement !

KILL & DESTROY

Oui ! Oui ! Lui-même en chaînes et en transe mon cher et surtout, putride Bornie ! 150 dites-vous ? Sérieux ? Le diable m'emporte dans ses bras jusqu'à sa chambre à coucher que je le viole jusqu'à résurrection s'en suive ! Tout ça par le putride à Renaud ? Lui ça en est tout un... Un putride voyons ! Vous pensiez quoi ? Un homme intègre, vaillant, n'aimant qu'une seule femme et dévoué à sa famille peut-être !? Fuckin' bull putrid damned shit !! Ben oui, ben oui je vais le faire votre foutue chronique en hommage au 150^e numéro de Formule Prout Magazine. Je te dois bien ça Bornie vu les femmes que tu me fournis à chaque Grand Prix du Canada ! Quoi chut !? On est deux à se parler dans un putride de téléphone ! Penses-tu que ta ligne est tapée ? LA mienne ? Impossible. Grâce à Job, un ami informaticien, s'il tente de retracer mes appels ils seront tout de go envoyés sur le cellulaire du putride à Gosselin. Et c'est lui qui va se ramasser le cul dans une cellule ! Arf ! J'adore ! Bon, j'ai (vraiment) quelqu'un sur le feu mon putride pis la viande brûlée me donne des gaz intestinaux. Ciao mon putride !

Alors les faces d'aglyphes, on se pète les bretelles avec notre 150^e numéro d'un journal putride ? Gooooood ! Ça me rappelle les belles années de la LNHT (NDLR : putride Ligue Nationale de Hockey sur Table, s'tie). On vieillit hein ? Le temps passe hein ? Ça bande plus comme avant au simple coup de vent se faufilant entre votre verge et votre scrotum hein ? Putrides... et vieux ! Tsss...

Blague à porc (histoire de faire rusher les putrides de musulmans), il s'en est passé des choses depuis les débuts de FPM (NDLR : putride Formule Prout Magazine, re-s'tie).

Je me souviens des premières années du magazine qu'on ne retrouvait pas sur le web à ses débuts. En fait, c'était la belle époque où Le Bourreau et moi coursions dans la ligue. Quand on lisait le FPM on se demandait par contre si c'était pas un livre de propagande pour K&D Racing Team tellement ces derniers étaient dominants. Que le Christ vienne dans la face de Marie (histoire de faire rusher les Chrétiens et les Catholiques tout aussi putrides que les autres), on ne savait que faire l'apologie de K&D et de son incontinent de maître ; le putride à face d'aglyphe Tremblay ! LUI là... Je me lève aux 4 heures pour le haïr ce... ce... suppôt de Satan là (histoire de faire rusher tous les satanistes de la Terre)!

Les temps changent en 150 numéros hein ? Au début de FPM, Renaud était le gros de la ligue Prout. Encore marqué par son image de requin au début de la Ligue Prout, aujourd'hui c'est plus une truite grise à poils blancs (beurk !) qu'un requin. C'est maintenant Gosselin le jambon de la ligue. Un jambon à la bière ! Si jamais ce putride-là a besoin d'une transfusion sanguine, c'est chez Molson/Coors qu'il devront le transférer pour la faire ! Calvaire... Tremblay ? En plus d'être devenu mou et presque sans méchanceté, il a pris 20 kilos depuis les débuts de FPM ! Quel décrépitude ! Tout ça à cause d'une paumée perdue dans une immense campagne affublée d'un nom de merde : St-Hyacinthe (NDLR : seul endroit où on trouve encore des vaches laitière, s'tie !) Après ça on se demande pourquoi le monde est un bordel à ciel ouvert ! Si j'avais des sentiments, j'en pleurerais !

Mais revenons à FPM plus précisément. Ce journal a su, malgré les ans, les départs de certain(es), l'arrivée d'autres et le retour de Tremblay dans une écurie de merde ; continuer son travail remarquable malgré des retards... remarqués ! FPM a su informer et divertir tout au long de son existence et a pris un nouvel envol en atterrissant sur le web. Même les francos de l'autre côté de l'atlantique peuvent suivre les péripéties de l'univers éclaté de la Ligue Prout ! Juste pour ça, on doit dire un gros merci... au gros (juste pour faire rusher les adeptes de Weight Watchers) ! Beau travail Renaud ! Beau travail FPM et on se reparle lors du 300^e numéro de FPM... si je suis pas en train de défoncer le cul de Satan avec une croix gammée (pour faire rusher les Néo-Nazis) installée sur une perceuse électrique... branchée sur le 550 ! Destroy... and more!

- Heavy Teddy.

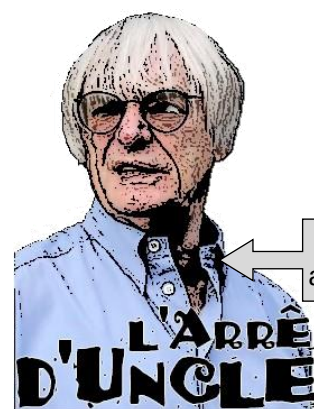
SOUVENIRS



Avril 2006 : nouvelle formule.



Avril 2007 : nouvelle formule, encore.



Même Bornie Unclestone avait sa chronique irrégulière.

L'ARRÊT AUX Puits D'UNCLESTONE...

Publicité pour obtenir des abonnés.



POURQUOI BOUDER?
VOUS POUVEZ OBTENIR
VOTRE EXEMPLAIRE DE
FORMULE PROUT MAGAZINE
À TOUT MOMENT SUR LE SITE PROUT...
DE PLUS, C'EST GRATUIT!



Octobre 2015 : mise en place d'une autre nouvelle formule.





remettre les clés de la ville et la chanteuse Rebecca Black (le 'hit' Friday, vous connaissez ? Tant mieux pour vous !) sont les célébrités les plus importantes de cette ville. Mais certaines vedettes sont tombées dans l'oubli. C'est le cas du protagoniste de cette histoire. Il était jadis un chroniqueur émérite d'une ligue de hockey sur table, avant de tomber dans l'alcoolisme quand il s'est retrouvé sans travail. Il remonta la pente à force de désintoxes et de rechutes. Puis, la Ligue Prout fit appel à ses services pour commenter leur série mineure, la FD-Cart. Toute cette nouvelle agitation et les party firent en sorte qu'il retomba une fois de plus sous l'emprise de Bacchus ! On n'entendit plus jamais parler de lui. Jusqu'à maintenant ! Vivant toujours à Anaheim, il vit dans le HLM le moins cher de la ville, dans un petit 2½. Il est maintenant chroniqueur pour une compagnie de production de films pornos... Il leur donne des notes et fait son commentaire sur un site web. Pas besoin de savoir lequel. Nous rejoignons ce pauvre homme chez lui dans une histoire qui s'intitule :

Arnaque à l'Américaine dans le code 714

ou

Howard D. Dukk: un voyage inattendu

ou

Non, ce pays n'est pas pour le vieux canard !

(une lecture cinématographique, basé sur des faits à peu près réels)

Dans un quartier bien ordinaire se situent des appartements bien ordinaires au 321 E Orangewood ave., la Villa Barcelona. L'architecture n'a rien à voir avec ce que Barcelone peut représenter dans le monde. Il y a des barreaux à TOUTES les fenêtres. Et des crottes de chien par terre et dans le gazon. Au 3^e étage, au fond d'un couloir, il y a l'appartement 3H. N'Y ALLEZ PAS !!! C'est une vieille folle hispanique qui pense que si on la regarde, on veut la violer. 'Est pas commode ! Allez à l'autre bout du corridor, à l'appartement 3A½. Cognez dans le haut de la porte, c'est là qu'il y a le moins de crasse incrustée.

Un homme en habit noir venait de lire ces indications. Il range la feuille dans la poche intérieure droite, ajuste son veston et s'apprête à cogner à la porte. Il hésite... Il lui semble entendre des sons, comme ceux que ferait une victime de torture mais en extase. L'homme cogne sur le haut de la porte. L'occupant émet un son de surprise, un verre se casse sur le sol et ce qui semble être des jurons dans une langue étrange se font entendre. Il y a quatre déclics de serrure. La porte s'ouvre. Un homme dans la cinquantaine en robe de chambre et pantalons jogging mous se tient devant l'ouverture, l'air hagard. Ses cheveux sont défaits, probablement sales aussi, sa barbe d'une semaine est rasée à moitié sur le côté gauche et il a un morceau de papier de toilette sur sa joue et une tache de sang dessus. Son rasoir électrique a dû se briser.

- "Yes ?" demande-t-il.

- "Bonjour M. Dukk. Je me présente : je suis L. B. Hourrot, représentant de la Ligue Prout au service historique des reconnaissances, hommages, anniversaires et réceptions," dit-il. "Je viens spécialement du bureau-chef pour vous faire part d'une nouvelle importante et qui saura sûrement égayer votre journée. Pas dans le sens de rendre plus gay mais bien joyeux !

- Eeerrr... Que what ? Quoi is ça ? Who êtes-vous ?

- Comme je viens de vous dire, je suis...

- Yeah oui yeah oui, i sais. But, nobody called moi pour m'avertir of your présence ici. I, je, je, i... Don't savoir what to dire... Je working

maintenant...

- Bien, laissez-moi entrer et je pourrai tout vous expliquer en détails."

L'intérieur du 2½ est faiblement éclairé, la lumière du jour étant filtrée par un mince rideau. Il y a ici et là des bouteilles de bourbon, de vodka et de tequila à divers stades d'existence (niveau liquide). H.D.D. s'empresse de ramasser le verre brisé. De la vaisselle s'empile tout croche dans l'évier. Une goutte d'eau tombe à toutes les secondes... La vraie seule lumière provient de l'écran d'ordinateur. Un film porno est sur pause. Une femme se fait prendre en triple pénétration : une normale et une double anale. Sa bouche est sur le point d'être bien remplie. Howard ferme promptement l'écran avec un petit air gêné. L'homme en noir reste impassible. Il y a comme un reste d'odeur de vieux "Ai Karaté" en suspens dans l'air. Howard invite L.B.H à s'asseoir. Il reste debout, ignorant la demande de politesse et commence ses explications.

- "Bon. Pour fêter son 150^e numéro, la Ligue Prout a décidé d'honorer tous ceux qui, de près ou de loin, ont contribué à faire connaître la Ligue et ses différentes activités. Nous vous connaissons depuis la LNTH et vous avez fait quelques articles descriptifs sur des courses de FD-Cart. Cela est suffisant pour faire partie des célébrations.

- Je hardly me rappelle totally de ces races... C'était un too fun time ! Qui else sera celebrated ?

- Cela n'a pas d'importance présentement, du moment que vous soyez avec nous pour la célébration. Nous aurons rejoint les autres en temps voulu. Mais il n'y a pas que votre présence qui soit désirable ! Il y a des prix de présence qui se rattachent aux célébrations ! Des prix et... de... l'argent...

- Some Argent ?! You veux dire, enough to acheter nouveau sofa and new télévision and..."

Les yeux de H.D.D. devinrent aussi gros que des yeux d'un drogué sous l'effet du angel dust mais sans les pupilles dilatées tant les possibilités monétaires se bousculaient dans sa tête.

- "... a new ordinateur and a char... Oooh ! A char pour drive



le jeu de où sont-ils ?

Depuis toujours, à travers les photos publiées, dans Formule Prout Magazine ou sur le site de la Ligue Prout, nous nous sommes amusé à mettre ici et là des membres de la ligue, comme dans l'image ci-dessous...

JEU 1 – Trouvez les membres suivants :

Yves (Dungeon),

Steffe (Circus),

Herman (Herminator's) et parce qu'on l'aime bien,
Max (ex-Nightmare).

JEU 2 – Un membre se retrouve 2 fois sur la photo, qui ?

Solutions à la page 11 de ce numéro... ne trichez pas !



**C'EST LA FIN DE CE 150^e NUMÉRO,
MAIS L'AVENTURE CONTINUE...**

**FORMULE
PROUT**
magazine

Ce 150^e numéro est juste un avant-goût en attendant le 1000^e FPM... un jour peut-être !

*Pour célébrer son 150^e numéro, **Formule Prout Magazine** est heureux de vous offrir une version « micro » du populaire jeu Formula D.*

RÈGLES DE BASE

But du jeu

MICRO FORMULE DÉ est un jeu sur la course automobile. Le but est de gagner une course en franchissant le premier la ligne d’arrivée. Pour cela, il vous faudra prendre des risques et anticiper les évènements de la course. Vous devrez décider d’une stratégie, mais aussi compter sur la chance, respecter le code de conduite et surveiller de près l’état mécanique de votre voiture.

Matériel

Le matériel utilisé dans les règles de base est le suivant :

- 1 plateau de jeu présentant le circuit de San José (Costa Rica) ;
- 1 dé rouge à 20 surfaces (D20) ;
- les règles de base (verso du circuit) ;
- 2 micro voitures réparties en 2 couleurs ;
- 2 tableaux de bord (recto-verso) à découper ;
- 2 pions « leviers de vitesse » ;
- 10 jetons « dégâts ».

Principes de base

Les vitesses

Une voiture possède 6 vitesses. À chaque vitesse correspond un nombre différent de déplacement qui permet à une voiture d’avancer d’un nombre de cases. Plus vous montez en vitesse, plus vous avancez vite et loin (voir le tableau de bord). En accélération, il est interdit de sauter une vitesse (exemple : passer directement de 1^{re} en 3^e). En décélération, il est possible de rétrograder en sautant 1, 2, ou 3 vitesses (exemple : passer de 6^e en 4^e ou de 4^e en 1^{re}) mais il en coûtera des pénalités (voir la section *La rétrogradation*).

Note : Sur le tableau de bord, le nombre de case à avancer correspond au résultat du D20, selon la vitesse utilisée.

Les déplacements

Comme dans la réalité, une voiture démarre en 1^{re}, puis passe en 2^e et ainsi de suite jusqu’en 6^e pour avancer de plus en plus vite. Le joueur, à son tour de jeu, doit procéder comme suit : il annonce la vitesse qu’il enclenche, puis positionne son levier sur son tableau de bord et ensuite seulement lance le D20. Il déplace enfin sa voiture du nombre de cases indiqué par le résultat du D20. À la fin de son déplacement, on dit que la voiture marque un « arrêt ». Cette notion sera importante dans les virages (voir la section *La sortie de virage*).

Ordre des déplacements : à chaque nouveau tour de jeu, les joueurs jouent dans l’ordre déterminé par la position de leur voiture sur la piste. Exemple : durant un tour de jeu, la voiture A double la voiture B située en première position. Au tour suivant, la voiture A, qui est maintenant en première position, jouera donc avant la voiture B.

Égalité des positions : lorsque deux voitures se trouvent au même niveau sur la piste, c’est la voiture dont le rapport de vitesse est le plus élevé qui jouera en premier.

Si les 2 voitures ont le même rapport, c’est celle qui est arrivée la première qui jouera en premier.

Le code de conduite

Les voitures se déplacent sur les couloirs du circuit en respectant un code de conduite dans les virages et un autre dans les lignes droites. Avant tout, il est interdit de sauter par-dessus une voiture : vous devez la contourner. Il est également interdit de reculer.

Le code de conduite dans les virages : Pour négocier un virage ou un enchaînement de virages, une voiture doit marquer, à l’intérieur des limites du virage, le nombre d’arrêts minimum indiqué par le drapeau jaune. Une fois que le ou les arrêts obligatoires ont été effectués, la voiture peut quitter le virage normalement au tour suivant. Pour mieux négocier un virage, tenez compte des indications des trajectoires en nombre de cases fournies dans le cadre blanc (près d’un drapeau jaune) pour la trajectoire la plus longue (L) et la trajectoire la plus courte (C).

Le code de conduite dans les lignes droites : Les lignes droites sont les portions de circuit entre deux virages. Suivant la longueur de chaque ligne droite, les voitures effectuent plus ou moins de déplacements avant d’entrer dans un nouveau virage. Une voiture peut déboîter au maximum de deux couloirs par déplacement ; il est interdit de zigzaguer dans un même déplacement, un même couloir ne peut être utilisé plus d’une fois ; il est autorisé de revenir sur un même couloir lors d’un dépassement d’une autre voiture.

Important : dans tous les cas, votre déplacement doit s’effectuer en suivant la trajectoire la plus courte possible en nombre de cases.

Les Points de Structure (PS)

Ils déterminent la capacité de votre voiture à se maintenir en piste en fonction des événements auxquels elle sera confrontée durant la course. Chaque voiture

commence la partie avec 13 PS. Les joueurs utiliseront ces points afin de contrôler les 5 différentes structures et en fonction des prises de risque. Les structures sont :

- Les pneus ;
- Les freins ;
- Le carburant ;
- La carrosserie ;
- Le moteur.

Mise en Place

On utilise le circuit du Costa Rica, un circuit mythique de l’histoire de la Ligue Prout. Le plateau doit être déplié bien à plat et placé sur une table. Une fois le circuit installé, chaque joueur reçoit une voiture, un tableau de bord, un levier de vitesse (tous de la même couleur, rouge ou jaune) et 5 jetons verts (pour les dégâts). Le pion représentant le levier de vitesse sert à marquer la vitesse de la voiture sur le tableau de bord. Chaque joueur place un jeton sur chacun des éléments de sa voiture, sur les nombres les plus élevés.

Attention : une voiture est éliminée quand elle n’a plus de PS sur les pneus, carrosserie ou moteur.

Les positions sur la grille de départ

Chaque joueur jette le D20 pour définir la position de sa voiture sur la grille de départ. Celui qui obtient le plus haut résultat place sa voiture en première position (ou pole position) et ainsi de suite suivant l’ordre décroissant des résultats obtenus. En cas d’égalité, les joueurs concernés relancent le D20.

Le départ

Avant d’enclencher sa 1^{re} vitesse, chaque joueur jette le dé noir pour savoir s’il réalise un bon ou mauvais départ.

Résultat de 1 : mauvais départ. Le joueur a raté son départ car son moteur a calé. Il ne peut pas jouer sa 1^{re} vitesse et reste donc sur place. Il attendra le prochain tour de jeu pour démarrer en 1^{re}, sans tirer une nouvelle fois le D20.

Résultat compris entre 2 et 19 : départ normal. Le joueur a réalisé un départ normal. Il lance le D20 pour la 1^{re} vitesse et déplace sa voiture du nombre de cases indiqué par le résultat correspondant au D20.

Résultat de 20 : super départ ! Le joueur a réussi un départ « canon ». Il avance aussitôt sa voiture de 4 cases sans jouer sa 1^{re} vitesse. Il peut se décaler d’un ou deux couloirs pour éviter une voiture. Au prochain tour de jeu, il pourra jouer en 2^e vitesse s’il le désire.

La sortie de virage

Quand une voiture, au bout de son déplacement, dépasse la limite d’un virage sans avoir marqué le nombre d’arrêts imposé, on considère qu’elle effectue « une sortie de virage ». Elle perd alors autant de PS pneus que de cases en trop.

Virage à 2 arrêts : si aucun arrêt n’est réalisé, la voiture est automatiquement éliminée.

Virage à 3 arrêts : si aucun ou seulement un arrêt est réalisé, c’est aussi l’élimination automatique.

Lors d’une sortie de virage, la voiture ne peut changer de couloir : elle doit poursuivre son déplacement dans le même couloir de sortie. Si elle termine son déplacement dans un autre virage, cet arrêt ne sera pas compté dans ce nouveau virage. Si la voiture est bloquée par une autre, elle ne peut pas la contourner. Elle est obligée de freiner.

Tête-à-queue : Lorsqu’une voiture perd son dernier PS pneus suite à une sortie de virage, elle part en tête-à-queue. La voiture est placée dans le sens inverse sur le circuit, à l’endroit où elle a terminé son déplacement. À son prochain tour, elle sera remise dans le bon sens, en 1^{re}. Lors de ce tour, toute nouvelle sortie de virage d’une case lui fera faire un nouveau tête-à-queue (au-delà d’une case, elle est éliminée).

Si une voiture perd plus de PS pneus qu’elle n’en dispose, elle est éliminée de la course.

Le freinage

Un joueur peut utiliser ses PS freins à n’importe quel moment pour éviter d’avancer entièrement du nombre de cases indiqué par le dé. Ceci permet notamment de contrôler une trajectoire de déplacement lorsque la piste est bloquée par une ou plusieurs voitures.

La rétrogradation

Une voiture peut rétrograder en sautant une, deux ou trois vitesses : on estime qu’elle est alors en surrégime. Elle perdra des PS selon les causes ci-dessous.

Important : il est impossible de rétrograder en sautant 4 vitesses (passer de 6^e en 1^{re}).

- 1 vitesse sautée = perte de 1 PS carburant ;
- 2 vitesses sautées = pertes de 1 PS carburant + 1 PS de frein ;
- 3 vitesses sautées = pertes de 1 PS carburant + 1 PS de frein + 1 PS moteur.

L’accrochage

Quand une voiture termine son déplacement sur une case située à côté ou derrière une ou plusieurs voitures, il y a un risque d’accrochage. Chaque joueur concerné

jette un dé noir pour déterminer s’il a accroché une autre voiture. Si le résultat du dé est compris entre 1 et 4, la voiture du joueur perd 1 PS carrosserie. Il peut avoir plus d’un test si une voiture s’immobilise derrière deux autres voitures, ou même trois.

Si une voiture perd son dernier PS carrosserie, elle est éliminée de la course.

La casse moteur

Quand un joueur obtient 20 sur le D20 en 5^e vitesse ou en 6^e, il pousse son moteur à fond. Après avoir déplacé sa voiture, il doit jeter le D20 pour tester la robustesse de son moteur. Tous les joueurs qui se trouvent en 5^e ou en 6^e à cet instant doivent en faire autant. Tout résultat compris entre 1 et 4 fait perdre 1 PS moteur.

Si une voiture perd son dernier PS moteur, elle est éliminée de la course.

L’arrivée

Le joueur dont la voiture franchit la première la ligne d’arrivée est le vainqueur de la course. Celle-ci se termine quand toutes les voitures ont franchi la ligne d’arrivée : on peut alors déterminer un classement.

Course sur deux tours

À utiliser une fois que vous avez joué plusieurs courses en un seul tour. Le vainqueur est désormais celui qui franchit la ligne d’arrivée en tête au bout de deux tours. Entre le premier tour et le second, vous avez maintenant la possibilité de vous arrêter au stand pour récupérer les PS perdus pendant le premier tour.

Le choix de son stand

Chaque joueur, en respectant l’ordre de la grille de départ, choisit son stand. C’est dans ce stand que sa voiture s’arrêtera pour récupérer ses PS. La couleur du stand n’est pas affiliée avec la couleur de la voiture du joueur.

L’arrêt au stand

À la fin du 1^{er} tour, un joueur peut décider d’arrêter sa voiture à son stand afin de récupérer tous les PS qu’il a perdus. Il n’y a aucune limitation de vitesse pour entrer dans la case de son stand. Il n’est pas nécessaire non plus de tirer le nombre exact au dé pour y arriver.

Important : une voiture ne peut effectuer un arrêt obligatoire d’un virage dans le couloir des stands, l’arrêt doit être fait avant d’entrer dans le couloir des stands.

Procédure d’entrée

Pour entrer au stand, il suffit de tirer, avec le D20, selon la vitesse choisie, le nombre minimum de cases qu’il reste à parcourir. Une fois dans la case de son stand, la voiture récupère ses 19 PS et attendra son prochain tour de jeu pour repartir des stands en 4^e vitesse (au maximum). Les règles de rétrogradation, d’accrochage, de freinage et de casse moteur ne s’appliquent pas dans le couloir des stands. Si une voiture vous précède, vous ne pouvez pas la dépasser, car le couloir est étroit. Vous patienterez sur la case située juste derrière quelle que soit votre vitesse et sans que cela affecte vos PS. Les voitures qui se trouvent sur la piste dans la ligne droite entre l’entrée et la sortie des stands jouent avant celles engagées dans le couloir des stands.

Le tableau de bord

Le tableau de bord est constitué de deux parties : les vitesses indiquant le nombre de cases de déplacement (selon le résultat du D20) et les points des structures (PS).

Vous utilisez votre levier de vitesse pour indiquer la dernière vitesse utilisée par votre voiture.

Pour chaque structure, vous utilisez un jeton pour indiquer le nombre de points de votre structure. **Exemple** : Pour la structure des pneus, en début d’une course à 1 tour, vous placez votre jeton sur la case « 4 », indiquant ainsi que vous possédez 4 PS pneus. Lors de la perte d’un PS pneus, vous déplacez votre jeton d’autant de case que de perte.

Le tableau de bord est recto-verso, pour une course d’un tour (recto) et pour une course de deux tours (verso).

Le circuit du Costa Rica

Le circuit de San José du Grand Prix du Costa Rica est un ancien circuit qui fut utilisé dans le championnat FD1 de la Ligue Prout durant les 8 premières saisons. Il s’agissait d’un circuit offert en supplément dans la revue Casus Belli, fin des années 1980. Voici certaines particularités de ce tracé :

- La zone d’un virage est délimitée par une ligne rouge sur le circuit (au début et à la fin d’un virage), de plus, à l’intérieur et à l’extérieur des virages se trouvent des bordures blanches et rouges (ou des pneus blancs et rouges) ;
- **Le circuit est très court (par rapport à un circuit normal du jeu FORMULE DÉ, il est donc conseillé de faire 2 tours, pour une course normale d’un tour, et de faire 4 tours pour une course normale de deux tours, les règles concernant une course d’un tour s’appliqueront donc pour une course de 2**

- tours, et les règles de deux tours s’appliqueront à une course de 4 tours.**
- Le stand d’une même couleur est prévu pour deux voitures, l’emplacement choisi par un joueur doit donc être respecté, en plaçant sa voiture vis-à-vis la case par laquelle la voiture entre et sort.

VOUS EN SAVEZ ASSEZ POUR

JOUER DÈS MAINTENANT

Une fois que vous aurez maîtrisé le jeu, vous pourrez opter pour les règles optionnelles décrites ci-dessous, soit une ou plusieurs, selon l’accord des joueurs.

RÈGLES OPTIONNELLES

L’aspiration

Le phénomène d’aspiration se produit lorsqu’une voiture se retrouve dans le sillage d’une autre. Elle est effective à partir de la 4^e pour les deux voitures concernées. La voiture qui souhaite en bénéficier doit rouler à une vitesse supérieure ou égale à l’autre voiture. Pour profiter de l’aspiration, après avoir effectué son déplacement, la voiture doit s’arrêter directement derrière une autre. À partir de cette position, elle peut rajouter 3 cases de plus à son déplacement. On peut utiliser ces trois cases de la façon suivante :

- déboîtement d’un couloir et retour sur le couloir d’origine devant la voiture dépassée ;
- déboîtement d’un couloir et deux cases de déplacement tout droit ;
- déboîtement de deux couloirs et une case de déplacement tout droit.

Dans tous les cas, le déplacement de trois cases doit être effectué dans sa totalité (mais on peut dépenser des PS freins pour réduire cette distance). Si l’aspiration amène la voiture derrière une autre voiture, elle peut de nouveau déclencher le phénomène d’aspiration (et ainsi de suite).

Si une voiture entre dans un virage grâce à l’aspiration, il lui en coûtera un PS freins (sans réduction du nombre de cases). Dans un virage, une voiture qui se déplace grâce à l’aspiration doit respecter les règles normales (le long des flèches par exemple). Il est interdit de freiner pour bénéficier d’une aspiration.

L’aspiration n’est jamais obligatoire.

Le blocage

Il arrive que le déplacement d’une voiture soit bloqué par une ou plusieurs autres voitures sans possibilité de les contourner. Après avoir déplacé sa voiture le plus loin possible, le joueur calcule le nombre de cases qui lui resterait à parcourir s’il n’avait pas été bloqué. Pour chaque case, le joueur perd 1 PS frein, jusqu’à un maximum de 3 pertes de PS freins ; cependant, plus de 6 cases entraine l’élimination de la voiture.

Changement des pneus

À la fin du 1^{er} tour, un joueur peut décider d’arrêter sa voiture à son stand afin de récupérer tous les PS pneus qu’il a perdus (sans toutefois récupérer les PS des autres structures). De cette façon le joueur peut tenter un arrêt court et repartir aussitôt les pneus changés.

Pour entrer au stand, il suffit de tirer, avec le D20 et la vitesse choisie, le nombre minimum de cases qu’il reste à parcourir. Une fois la voiture arrivée au stand, elle récupère tous ses PS pneus. Lancez ensuite le D20 pour connaître la rapidité d’exécution des mécaniciens.

Résultat compris entre 1 et 10 : arrêt rapide. Le joueur divise par deux le résultat du D20 (arrondi à l’entier supérieur). Cela correspond au nombre de cases que parcourt immédiatement la voiture en sortant du stand. Elle est en 4^e.

Résultat compris entre 11 et 20 : arrêt long. La voiture est bloquée dans les stands jusqu’à votre prochain tour. Elle en ressortira en 4^e (ou moins).

Note : suite à un résultat d’arrêt long, le joueur ne peut en aucun cas profiter de l’arrêt pour récupérer les PS perdus dans les autres structures.



Formule dé, Formula Dé et Formula D est un jeu créé par Éric Randall et Laurent Lavarur.

Copyright – Asmodee Éditions.

Micro Formule Dé est présenté et conçu par websteffe.com.

