

WOLFGANG KRAMER

DOWN FORCE

RÈGLES DU JEU



2-6



8+



30min



Enchérissez à coups de millions sur des voitures de course.

Pariez en secret pendant que les voitures s'affrontent sur le bitume. Soyez victorieux et repartez avec le jackpot !

Dans le monde du sport automobile, la différence entre la victoire et la défaite peut tenir à un simple détail : un virage très serré, les pneus qui crissent et crachent de la fumée, et cette force vous poussant au fond de votre siège et vous maintenant sur la piste alors que vous tentez un dépassement par l'intérieur.



CONTENU

- 1 plateau (Marina Bay au recto et River Station au verso)
- 6 cartes Vitesse 8
- 6 cartes Pouvoir
- 6 tuiles Pilote
- 1 carnet de score
- 42 cartes Vitesse

MISE EN PLACE



1 Placez le plateau au centre de la table avec la course de votre choix. Chacune procure des sensations propres.



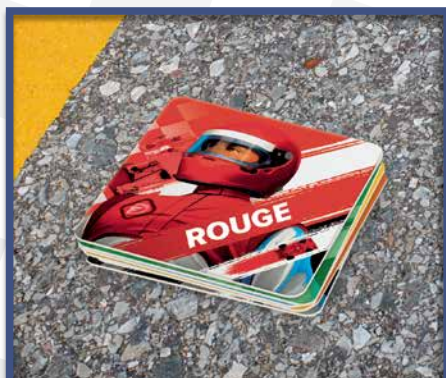
2 Donnez à chaque joueur une feuille de score et un stylo (non inclus dans le jeu).



3 Mélangez les 6 cartes Vitesse 8 et les 6 cartes Pouvoir, puis placez-les sur la table en deux tas face cachée.



4 Mélangez les 42 cartes Vitesse et distribuez-les, face cachée, équitablement à chaque joueur. À 4 et 5 joueurs, vous aurez 2 cartes en trop, remettez-les dans la boîte.



5 Placez les tuiles Pilote à côté du plateau.



6 Placez aléatoirement les Voitures sur les emplacements de départ du plateau.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Downforce se déroule en 3 phases :

- 1 Enchères**
Les Voitures sont mises aux Enchères, les plus offrants remportent les Voitures.
- 2 Course**
Les Voitures parcourent le circuit.
- 3 Paris**
Les paris se font durant la phase de course, vous pariez sur quelle Voiture va gagner la course.

Une fois la course terminée, additionnez vos gains. Le joueur ayant obtenu le plus gros gain l'emporte.

1 ENCHÈRES

Après avoir regardé les cartes Vitesse que vous avez en main, les Voitures sont mises aux Enchères, une à la fois. Retournez la première carte Vitesse 8 et la première carte Pouvoir. Ces deux cartes sont mises aux Enchères.

Pour enchérir, chaque joueur choisit une carte Vitesse de sa main et la place face cachée sur la table. Quand tout le monde est prêt, retournez les cartes choisies. Sur chacune des cartes choisies, regardez uniquement le chiffre sur la ligne de la même couleur que celle de la Voiture mise aux Enchères. Le chiffre inscrit sur votre carte représente le montant de votre Enchère en millions de dollars.

Le joueur avec la plus grande valeur de la couleur de la Voiture remporte l'Enchère.

- Si deux cartes ou plus ont la même valeur, l'égalité est brisée en faveur de celui dont la carte présente le plus de Voitures.
- S'il y a encore égalité, le gagnant est celui qui n'a pas de Joker (voir page 4) dessus.

Quand vous gagnez une Enchère, suivez ces étapes dans l'ordre :

- écrivez le montant de votre Enchère sur votre feuille de score, dans la colonne Enchères, en face de la Voiture de la couleur en question,
- récupérez la carte Vitesse 8 et ajoutez-la à vos cartes Vitesse en main,
- prenez la carte Pouvoir et posez-la face visible devant vous,
- prenez la tuile Pilote correspondant à la Voiture et placez-la devant vous.

Chaque joueur récupère en main la carte Vitesse jouée pour enchérir. Cette carte peut être rejouée lors d'une prochaine Enchère.

Révélez la prochaine carte Vitesse 8 et la prochaine carte Pouvoir. Procédez ainsi à une nouvelle Enchère. La phase d'Enchères se poursuit de cette manière.

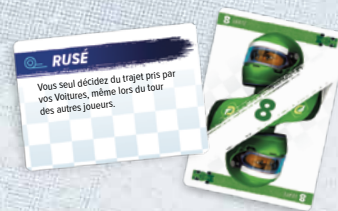
Chaque joueur doit avoir au moins une Voiture à la fin de cette phase. Dès lors que le nombre de cartes Vitesse 8 restantes est égal au nombre de joueurs sans carte, seuls les joueurs sans carte peuvent enchérir. Quand il ne reste plus qu'une carte Vitesse 8 et qu'il y a encore un joueur sans Voiture, celui-ci révèle la carte de sa main avec la plus faible valeur correspondant à la Voiture mise aux Enchères, et remporte automatiquement l'Enchère avec cette valeur.

Quand les 6 Voitures ont été attribuées, chaque joueur ne peut conserver qu'une carte Pouvoir parmi toutes celles qu'il a obtenues. Remettez les autres dans la boîte. La carte que vous gardez s'applique à toutes les Voitures que vous possédez.

Pour des événements très peu probables mais possibles lors des Enchères, voir page 8.

EXEMPLE D'ENCHÈRE

La carte Vitesse 8 verte et le Pouvoir Rusé sont révélés.



Les 4 joueurs choisissent et révèlent simultanément une carte de leur main.



Le joueur 1 a choisi une carte sans ligne verte. Il mise 0.



Le joueur 2 a choisi une carte avec un 6 vert.



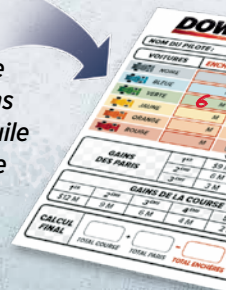
Le joueur 3 a choisi une carte avec un 4 vert.



Le joueur 4 a choisi une carte avec un 6 vert.


Les joueurs 2 et 4 sont à égalité, mais la carte du joueur 2 a plus de Voitures. Il gagne donc la carte Vitesse 8 verte et la carte Pouvoir Rusé.

Il inscrit un 6 sur sa feuille de score, place la carte Vitesse 8 dans sa main et prend la tuile Pilote verte et la carte Pouvoir Rusé.



Tous les joueurs reprennent en main la carte qui a servi pour miser.

2 COURSE

Le joueur qui a obtenu la Voiture placée sur le  joue en premier. Pendant cette phase, vous jouez chacun à votre tour et dans le sens des aiguilles d'une montre une seule carte Vitesse à la fois. Continuez jusqu'à ce que toutes les Voitures soient arrivées ou que vous n'ayez plus de cartes.

■ JOUER DES CARTES VITESSE

Vous devez avancer chaque Voiture présente sur la carte du nombre de cases indiqué par le chiffre sur la ligne correspondante. Elles doivent être déplacées dans l'ordre indiqué sur la carte, du haut vers le bas (*sauf si vous avez le Pouvoir Malin*). Avancez toutes les Voitures, même celles qui ne vous appartiennent pas (*sauf la ou les Voitures appartenant au joueur ayant le Pouvoir Rusé*).

Après avoir résolu tous les mouvements de la carte, défaussez-la (*voir l'emplacement de la défausse sur le plateau*).

■ JOKERS

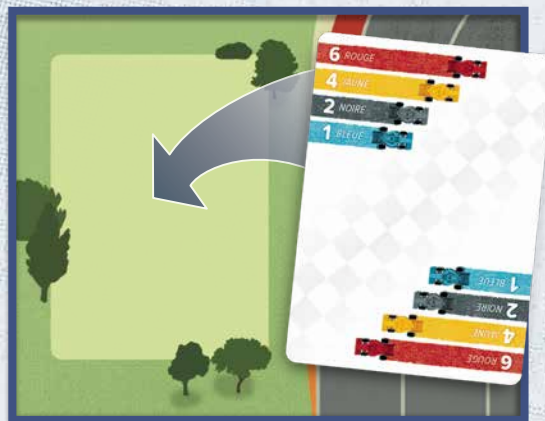
Les Voitures blanches sont des Jokers. Si vous jouez une carte avec des Jokers, vous pouvez choisir la couleur de Voiture que vous désirez, sauf les couleurs déjà présentes sur la carte (*à moins d'avoir le Pouvoir Imprévisible*). Vous pouvez choisir la couleur d'une Voiture ayant déjà passé la ligne d'arrivée ou d'une Voiture qui ne peut pas avancer parce que bloquée par d'autres Voitures.

Si vous jouez une carte avec plusieurs Jokers, vous devez choisir une couleur différente pour chacun des Jokers.

■ DÉPLACER LES VOITURES SUR LA PISTE

Les Voitures se déplacent vers l'avant sur les emplacements libres de manière adjacente orthogonalement et en diagonale. Une Voiture ne peut pas se déplacer de côté ou reculer. Une Voiture ne peut pas traverser les autres Voitures, mais peut passer en diagonale entre deux autres Voitures. Une case est considérée comme "à l'avant" si l'extrémité avant de la case d'arrivée est plus en avant que l'extrémité avant de la case de départ.

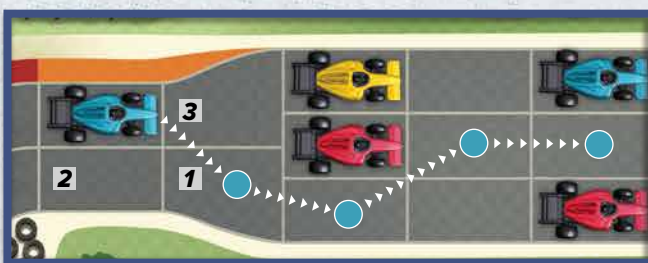
Chaque Voiture doit être avancée du nombre de cases indiqué ou aussi loin que possible si elle ne peut pas avancer d'autant. Si un déplacement autorisé est possible pour une Voiture, vous devez le faire. Cependant, il arrive que vous puissiez la déplacer de manière à ce qu'elle soit bloquée par d'autres Voitures et qu'elle ne puisse pas avancer autant que la carte le demande.



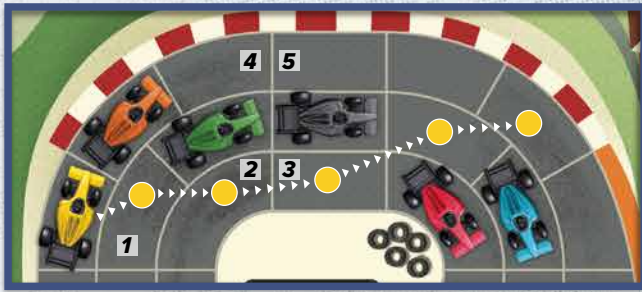
► Vous avez joué la carte ci-dessus. Avancez alors la Voiture rouge de 6 cases, puis la jaune de 4, la noire de 2 et enfin la bleue de 1. Placez ensuite cette carte dans la défausse.



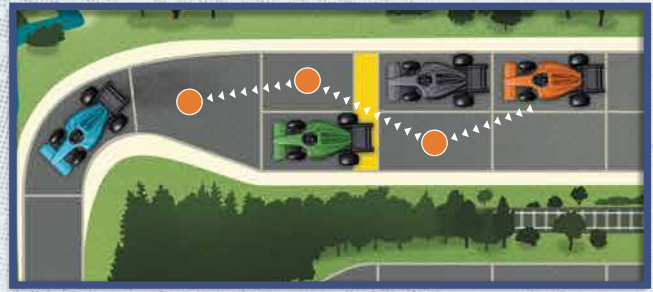
► Vous avez joué la carte ci-contre. Avancez alors la Voiture bleue de 6 cases, puis l'orange de 4. Avancez ensuite la rouge, la verte ou la noire de 2 cases avec la ligne Joker (vous ne pouvez pas choisir la bleue, l'orange ou la jaune, car ces couleurs sont sur la carte). Et enfin, vous avancez la Voiture jaune de 1 case.



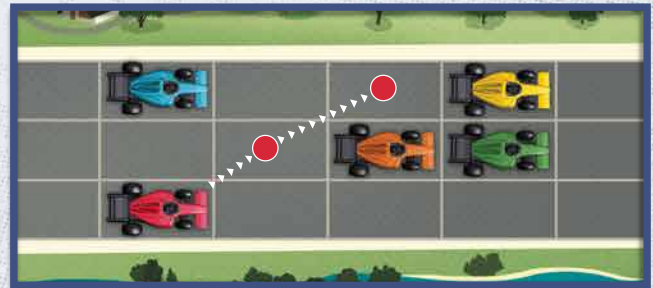
► **Bleue** se déplace de 4 cases. Elle peut aller sur la case **1**, car elle est à l'avant et en diagonale. Elle ne peut aller en **2**, car cette case est à côté. Elle peut aller en **3**, mais ne pourra pas aller plus loin car elle sera bloquée.



- ▶ **Jaune** avance de 5 cases. Pour son premier déplacement, elle ne peut aller que sur la case **1**, ce qui est possible car l'avant de cette case dépasse l'avant de la case de départ. De la même façon, le chemin indiqué par les flèches est le seul qu'elle peut suivre.
- ▶ **Verte** ne peut pas aller sur la case **2** ou la case **4** vu que l'avant de ces cases est au même niveau que l'avant de la case de départ. La première case de déplacement de **verte**, ne peut donc être que **3** ou **5**.



- ▶ **Orange** avance de 6 cases. Puisque **bleue** bloque la route, **orange** ne peut avancer que de 3 cases et perd le reste de son déplacement.



- ▶ Vous pouvez déplacer une Voiture de façon à ce qu'elle se retrouve délibérément "coincée dans les bouchons" et ne puisse pas effectuer tout son déplacement.

3 PARIS

Chaque circuit possède trois lignes jaunes qui indiquent le moment où ont lieu les paris. Dès lors qu'une Voiture franchit la première ligne de paris (après que la carte Vitesse a été entièrement résolue), chaque joueur note secrètement sur sa feuille de score laquelle des 6 Voitures finira en première position selon lui. Vous pouvez parier sur une de vos Voitures ou sur celle d'un autre joueur. Les paris s'effectuent de la même façon quand une Voiture passe la deuxième et la troisième ligne. Vous pouvez parier sur la même Voiture ou changer.

À la fin de la course, vous gagnez pour chaque pari autant d'argent qu'indiqué sur la feuille de score, si la Voiture objet de votre pari finit première, deuxième ou troisième.



LIGNE DE PARIS

DOWN FORCE

NOM DU PILOTE :

VOITURES	ENCHERES	PARI 1	PARI 2
NOIRE	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BLEUE	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VERTE	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
JAILNE	M	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORANGE	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ROUDE	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

GAINS DES PARIS

	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}
\$9 M	\$5 M	\$3 M	\$3 M

GAINS DE LA COURSE

	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}
\$12 M	\$9 M	\$6 M	\$4 M	\$2 M	\$0 M	\$0 M

CALCUL FINAL

TOTAL COURSE + TOTAL PARIS - TOTAL ENCHERES = GAIN TOTAL

FINIR LA COURSE

Dès qu'une Voiture passe la ligne d'arrivée, elle est placée sur la case appropriée à côté du circuit. La distance parcourue après la ligne d'arrivée n'a pas d'importance. Quand toutes vos Voitures sont arrivées, défaussez toutes les cartes qu'il vous reste en main sans les appliquer, vous ne jouerez plus de cartes jusqu'à la fin de la partie. Il est possible que certaines Voitures ne finissent pas la course. Elles ne rapportent alors pas de points de victoire. Cependant, les propriétaires gagnent quand même l'argent de leurs paris et celui que rapportent potentiellement leurs autres Voitures.

VICTOIRE

Quand toutes les Voitures ont fini la course ou ne peuvent plus se déplacer, notez au bas de votre feuille de score, au-dessus de TOTAL COURSE, la somme d'argent que vous gagnez suivant le classement final de vos Voitures.

Entourez le montant inscrit dans les cases des paris qui vous rapportent de l'argent. Additionnez ces montants pour connaître la somme d'argent que vous gagnez grâce aux paris, et inscrivez-la au-dessus de TOTAL PARIS.

Enfin, soustrayez l'argent dépensé lors des Enchères durant la première phase, en inscrivant la somme au-dessus de TOTAL ENCHÈRES.

GAIN TOTAL correspond à vos gains, c'est-à-dire à votre score.

Le joueur ayant le plus gros gain gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur dont la Voiture est la mieux classée remporte l'égalité.



CARTES POUVOIR

Chaque joueur a une carte Pouvoir qui influence le jeu. Quand un Pouvoir contredit une règle, l'effet du Pouvoir l'emporte.

AGRESSIF

Exemple : Si vous avez la Voiture rouge et que vous jouez la carte ci-contre, vous pouvez la déplacer de 7 cases au lieu de 6.

Remarque : Ce Pouvoir ne fonctionne pas si la première Voiture est un Joker, même si vous vous en servez pour déplacer une de vos Voitures.



RUSÉ

Vous choisissez les cases sur lesquelles se déplacent vos Voitures, même lors du tour des autres joueurs.

DÉTERMINÉ

Pour utiliser ce Pouvoir, votre Voiture doit, durant tout son déplacement, passer uniquement par des cases dont le tracé est rectangulaire. La case de départ et les cases bonus octroyées par le Pouvoir peuvent avoir n'importe quelle forme. Parcourez les deux cases immédiatement après avoir déplacé la Voiture, avant de déplacer les autres Voitures inscrites sur la carte Vitesse.



RECTANGLE



PAS RECTANGLE



STRATÈGE

Exemple : Si vous jouez la carte ci-contre, vous pouvez ignorer le déplacement d'une des Voitures. Passez immédiatement à la Voiture suivante.



MALIN

Exemple : Si vous jouez la carte ci-contre, vous pouvez déplacer l'orange de 1, puis la jaune de 2, la rouge de 4, et enfin la noire de 6. Ou bien vous pouvez les déplacer dans l'ordre normal, du haut vers le bas, vous choisissez.



IMPRÉVISIBLE

Exemple : Si vous jouez la carte ci-contre, vous pouvez utiliser le Joker pour déplacer la bleue, l'orange ou la jaune de 2 cases (en plus d'avoir le choix de la règle normale de déplacer la noire, la rouge ou la verte). Si vous jouez une carte avec deux Jokers, vous devez choisir deux couleurs différentes.



OPTIONS DE JEU

Variante pour débuter

Pour une partie plus simple avec de jeunes joueurs, vous pouvez appliquer tout ou partie des règles suivantes :

- Ne faites pas d'Enchères pour les Voitures. À la place, distribuez les cartes Vitesse 8 (et les tuiles Pilote correspondantes) à chaque joueur afin que tout le monde ait le même nombre de Voitures. Les Voitures restantes ainsi que les cartes associées ne sont contrôlées par aucun joueur.
- Ne jouez pas avec les cartes Pouvoir.
- Ne distribuez pas les cartes Vitesse au début de la partie. Chaque joueur en reçoit trois. Le reste va dans une pioche commune. Quand vous jouez une carte, vous en piochez une nouvelle dans cette pile commune.
- Ne jouez pas avec les paris.
- La Voiture qui finit en premier gagne la course.

Variante pour 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, appliquez les changements suivants :

- Ne prenez pas les cartes Vitesse 8 dans vos mains, laissez-les face visible devant vous.
- Après la phase d'Enchères, mélangez les cartes que vous avez en main et formez une pioche personnelle. Piochez les 7 premières cartes de votre pioche.
- Durant votre tour, vous pouvez jouer une carte de votre main ou une carte Vitesse 8 non jouée.
- Si vous jouez une carte de votre main, piochez une nouvelle carte de votre pioche.
- Le Pouvoir Rusé est moins intéressant dans cette configuration. Nous vous conseillons de jouer avec un Pouvoir de moins (une seule Voiture sera donc aux Enchères).

Variante Course longue distance

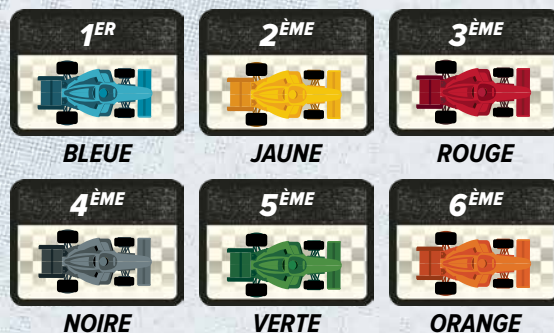
Si vous voulez, vous pouvez jouer une course longue distance ! Dans cette version, ignorez la ligne d'arrivée et continuez jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées. Le gagnant est celui qui va le plus loin. Si deux Voitures ou plus sont à égalité, c'est celle qui se trouve à l'intérieur qui gagne l'égalité.

Variante Championnat du monde

Vous n'en avez pas assez ? Jouez deux parties d'affilée, une sur chaque circuit, et cumulez les deux scores. Vous pouvez aussi choisir une des extensions pour plus de variété.

EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ DES GAINS

► **Ordre d'arrivée des Voitures :**



- Vous possédez deux Voitures, la jaune et la verte. Elles sont arrivées respectivement deuxième et cinquième, elles rapportent donc \$11M.
- Votre premier pari vous rapporte \$6M, le second \$4M et le dernier \$3M, soit un total de \$13M.
- Les Voitures vous ont coûté \$5M et \$4M, soit un total de \$9M.
- Au total, vous obtenez :
\$11M + \$13M - \$9M = \$15M de gain.

DOWNFORCE

NOM DU PILOTE :

VOITURES	ENCHÈRES	PARI 1	PARI 2	PARI 3
NOIRE	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BLEUE	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
VERTE	4 M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
JAUNE	5 M	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORANGE	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ROUGE	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

GAINS DES PARIS	1 ^{ER}	\$9 M	\$6 M	\$3 M
	2 ^{ÈME}	6 M	4 M	2 M
	3 ^{ÈME}	3 M	2 M	1 M

GAINS DE LA COURSE					
1 ^{ER}	2 ^{ÈME}	3 ^{ÈME}	4 ^{ÈME}	5 ^{ÈME}	6 ^{ÈME}
\$12 M	9 M	6 M	4 M	2 M	0 M

CALCUL FINAL	11 + 13 - 9 = 15			
	TOTAL COURSE	TOTAL PARIS	TOTAL ENCHÈRES	GAIN TOTAL

CAS PARTICULIER PENDANT LES ENCHÈRES

Si personne n'enchère sur une Voiture et la carte Pouvoir, mettez-les de côté. À la fin de la phase d'Enchères, si un ou plusieurs joueurs n'ont pas de Voiture, ils peuvent enchérir sur la ou les Voitures mises de côté. Si elles sont mises de côté une seconde fois, elles n'appartiennent à personne durant la course. Vous pouvez quand même parier sur elles pendant la course.

Si vous n'avez pas de carte de la couleur de la Voiture pour enchérir, vous pouvez parier avec un Joker. Si vous n'avez pas de Joker, vous pouvez enchérir en utilisant la valeur la plus basse de n'importe quelle carte.

CRÉDITS

Réédition de *Top Race*

Auteur : Wolfgang Kramer

Équipe de réédition

Réédition de jeux : Rob Daviau
et Justin D. Jacobson

Maquette : Jason Taylor

Illustration de couverture : Tavis Coburn

Plateau : Michael Crampton

Voitures : Hakan Diniz

Direction artistique et chef de projet :

Lindsay Daviau

Traduction : IELLO

© 2017 Restoration Games

© 2018 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,
54180 HEILLECOURT

www.iello.com



HISTOIRE DU JEU

1996 a été une très bonne année pour le célèbre auteur Wolfgang Kramer. Ce n'est pas un, mais bien deux de ses jeux qui ont été recommandés par le très prestigieux prix de l'année allemand : le Spiel des Jahres. L'un était *El Grande*, qui a gagné le prix. L'autre était *Top Race*.

Retour en 1974, *Top Race* s'appelait alors *Tempo*, une course abstraite sur une piste toute droite, et était le premier jeu édité de W. Kramer. En 1980, le jeu est revenu sous le nom de *Niki Lauda's Formel 1*, avec alors une licence et un thème qui lui ont permis de se faire connaître. Pendant la décennie qui a suivi, il est sorti sous différents noms et licences, dont *Daytona 500*, édité par Milton Bradley en 1990. C'est avec cette version que Rob Daviau a eu tant de plaisir à jouer avec ses enfants autour de la table familiale.

Puis le jeu a disparu des écrans radar. Pendant plus de 20 ans, il a été en rupture de stock absolument partout. Nous avons donc décidé de le rééditer.

Il vous serait difficile de trouver un autre jeu ayant connu autant de versions différentes et aussi bien notées. Pour cette réédition, nous savions que nous n'aurions pas un gros travail à faire sur le jeu lui-même. Nous avons fait quelques ajustements ici et là pour le rafraîchir, mais c'était principalement dans le but de lui apporter la mise à jour qu'il méritait.

