

F1 Racing Dice Game

Regular Game Played with two regular D6 dice Special Game Played with D4, D6, D8, D12, D20 and a D30	Jeu régulier Se joue avec deux dés D6 réguliers Jeu Spécial Se joue avec D4, D6, D8, D12, D20 et un D30
---	--



The Gears The cars have 6 gears, each gear has its own die. The numbers on the dice tell you how many spaces to move the car. The higher the gear you choose, the faster and further the corresponding die will allow the car to travel (see movement table below). You are not allowed to skip gears when accelerating (e.g. changing straight from 1st to 3rd gear).	Les engrenages Les voitures ont 6 vitesses, chaque vitesse a son propre dé. Les chiffres sur les dés vous indiquent de combien de cases déplacer la voiture. Plus le rapport choisi est élevé, plus le dé correspondant permettra à la voiture de se déplacer rapidement et loin (voir tableau des mouvements ci-dessous). Vous n'êtes pas autorisé à sauter des vitesses lors de l'accélération (par exemple, passer directement de la 1ère à la 3ème vitesse).
--	--

Gear / Engrenage	Die / Dé	Space / Espace
1	D4	1 - 4
2	D6	1 - 6
3	D8	1 - 8
4	D12	1 - 12
5	D20	1 - 20
6	D30	1 - 30

Driving As in real life the car starts in 1st gear. Then you shift up to 2nd gear and so on up to 6th gear, in order to move as fast as possible. When it is a driver's turn he announces which gear he has chosen, moves the gear stick on his dashboard accordingly and then rolls the die which corresponds to the chosen speed.	Conduite Comme dans la vraie vie, la voiture démarre en 1ère vitesse. Ensuite vous passez en 2ème vitesse et ainsi de suite jusqu'en 6ème vitesse, afin d'aller le plus vite possible. Lorsque c'est au tour d'un pilote, il annonce le rapport qu'il a choisi, déplace le levier de vitesses sur son tableau de bord en conséquence puis lance le dé correspondant à la vitesse choisie.
--	--

<p>He then moves his car forward the number of spaces indicated on the die. When the move is finished the car "stops".</p>	<p>Il fait alors avancer sa voiture du nombre de cases indiqué sur le dé. Lorsque le mouvement est terminé, la voiture "s'arrête".</p>
<p>Start</p> <p>Formation</p> <p>Every player rolls the black die in order to determine the starting position of his car.</p> <p>Whoever rolls the highest number gains pole position.</p> <p>The other cars are positioned in decreasing order according to the numbers rolled. In the case of a tie, all involved players re-roll the die.</p> <p>Start Before engaging 1st gear, every player rolls the d20 to see how successfully he can start.</p> <p>Number rolled:</p> <p>1 - poor start. The player has stalled the motor of his car. He cannot engage 1st gear and so he has to wait till the next round.</p> <p>Then he can start in 1st gear without having to roll the D20 again.</p> <p>Number rolled:</p> <p>between 2 and 16 - normal start.</p> <p>The player can start normally. He rolls the die for 1st gear and moves his car forward according to the number rolled.</p> <p>Number rolled:</p> <p>between 17 and 20 - great start! The player makes a fantastic start.</p> <p>He moves his car forward 4 spaces immediately, although he is still in 1st gear.</p> <p>The driver may shift to 2nd gear in the next round.</p>	<p>Démarrer</p> <p>Formation</p> <p>Chaque joueur lance le dé noir pour déterminer la position de départ de sa voiture.</p> <p>Celui qui obtient le plus grand nombre gagne la pole position.</p> <p>Les autres voitures sont positionnées par ordre décroissant selon les numéros obtenus. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés relancent le dé.</p> <p>Avant d'engager la 1ère vitesse, chaque joueur lance le d20 pour voir s'il réussit à démarrer.</p> <p>Numéro obtenu:</p> <p>1 - mauvais départ. Le joueur a calé le moteur de sa voiture. Il ne peut pas engager la 1ère vitesse et doit donc attendre le tour suivant.</p> <p>Il peut alors repartir en 1ère vitesse sans avoir à relancer le d20.</p> <p>Numéro obtenu:</p> <p>entre 2 et 16 - démarrage normal.</p> <p>Le joueur peut commencer normalement. Il lance le dé pour la 1ère vitesse et fait avancer sa voiture en fonction du nombre obtenu.</p> <p>Numéro obtenu:</p> <p>entre 17 et 20 - bon début ! Le joueur fait un départ fantastique.</p> <p>Il avance immédiatement sa voiture de 4 cases, bien qu'il soit toujours en 1ère vitesse.</p> <p>Le pilote peut passer en 2e vitesse au tour suivant.</p>

Motor Damage

If a player rolls a 20 in 5th gear or a 30 in 6th gear, this puts a strain on his engine.

After his car has finished moving he must therefore roll d20 to test whether his engine has withstood the strain.

Number rolled:

1 - The player has stalled his car's engine. He must therefore wait for the next turn. It can then set off again in 1st gear.

Number rolled:

between 2 and 16 - normal start.

The player can continue by decreasing one speed.

Number rolled:

between 17 and 20 - it continues at the same speed!

The first player to reach space 86 wins!

You can also do a multi-lap race....

Dommages au moteur

Si un joueur obtient un 20 en 5e vitesse ou un 30 en 6e vitesse, cela met son moteur à rude épreuve.

Une fois que sa voiture a fini de rouler, il doit donc lancer le d20 pour tester si son moteur a résisté à l'effort.

Numéro obtenu:

1 - Le joueur a calé le moteur de sa voiture. Il doit donc attendre le tour suivant. Il peut alors repartir en 1ère vitesse.

Numéro obtenu:

entre 2 et 16 - démarrage normal.

Le joueur peut continuer en diminuant d'une vitesse.

Numéro obtenu:

entre 17 et 20 - il continue à la même vitesse!

Le premier joueur qui arrive à la case 86 Gagne !

Vous pouvez aussi faire une course à plusieurs tours