

CHAMPIONNAT DU MONDE DES PILOTES DE FORMULE DÉ 1

- 10 mai 2019 -

ANNEXE 1

**LES USINES
ET BÂTIMENTS SECONDAIRES**

1956



– bâtiment principal –

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.

Niveau : Le niveau vous renseigne sur différentes données importantes.

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.

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). **Attention**: Parfois, il ne vous sera pas possible de tout inclure les bâtiments secondaires disponibles, vous devrez faire des choix (voir le tableau, au bas de cette page). Important: Ce n'est pas le total de bâtiments qui est pris en considération, mais bien le total des niveaux des bâtiments à inclure dans l'usine. 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.

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.

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 des différentes époques de l'histoire de la Formule 1tm. De plus, il vous sera demandé un montant pour l'entretien de votre usine; ce montant prend en compte les niveaux de votre usine et des bâtiments secondaires. Sur votre feuille de **budget**, vous y trouverez le coût de construction ainsi que le coût d'entretien.

Disponibilité des niveaux : Enfin d'empêcher l'arrivée rapide de niveaux supérieurs, chaque niveau sera disponible à une année précise (voir le tableau ci-dessous). Un nouveau joueur pourra débiter avec un niveau inférieur de 2 niveaux aux autres joueurs, gratuitement. Pour les autres niveaux, un montant spécial sera demandé pour les 2 niveaux disponibles, pour rejoindre les mêmes niveaux que les autres joueurs. **Exemple**: Un nouveau arrive, les autres joueurs ont tous une usine de niveau 3; le nouveau joueur recevra, gratuitement, une usine de niveau 1, et des coûts spéciaux lui seront demandés pour l'usine de niveau 2 ou 3, étant obligé de construire le niveau 2 en premier.

NIVEAUX	0	1	2	3	4	5	6	7
DISPONIBILITÉ	1950	1950	1960	1970	1980	1990	2000	2010
BONUS R&D (=)	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
BONUS LANCERS R&D (x10)	0	10	20	30	40	50	60	70
NBRE MÉCANOS (+1)	1	2	3	4	5	6	7	8
NBRE BÂTIMENTS (x3)	0	3	6	9	12	15	18	21
BÂTIMENTS DISPONIBLES	2	2	5	6	6	8	9	10

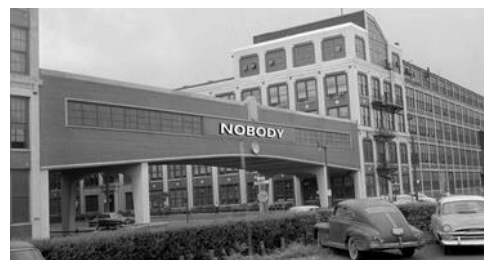
Les bonus des niveaux 4 à 7 ne sont pas encore fixés, dans l'attente des données de ces années.



niveau 0



niveau 1



niveau 2

– bâtiments secondaires –

L'ATELIER DE MOTORISATION

Amélioration: L'atelier de motorisation permet, à une écurie, d'améliorer un moteur, en cours de saison, que l'écurie soit cliente ou non d'un motoriste, à l'aide des mécanos de motorisation de l'écurie. Une écurie cliente, avec une durée de plus d'une saison avec un motoriste, peut utiliser les mécanos du motoriste, avec ses propres mécanos de motorisation.

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 non-cliente), avec les mécanos du motoriste (écurie cliente, contrat de plus d'une saison).

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

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).

Nombre de niveaux: Limité à 5 niveaux, aucun moment précis pour la construction d'un niveau.

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)				

PISTE D'ESSAIS



Description: La piste d'essais permet, à une écurie, de l'aider dans le R&D de tous les éléments du département voiture, tous les éléments du département moteur (excepté pour la boîte de vitesse), et tous les éléments du département stand. Dans tous les cas, les mécanos ou techniciens, ne sont pas inclus (ils ne peuvent pas profiter de cette aide).

Bonus de R&D: Le niveau de la piste d'essais représente le bonus à additionner, lors des lancers de R&D. Il est utilisé pour le développement dans les départements moteur, voiture et stand (voir description).

Nombre de mécanos permis: Ne s'applique pas.

Nombre de niveaux: Limité à 5 niveaux, aucun moment précis pour la construction d'un niveau, excepté pour le niveau 1, disponible à partir de 1956.

Coût d'entretien: Une piste d'essais coûte très cher d'entretiens, 5 fois le coût normal.

Location: Une écurie peut permettre à une autre écurie de profiter de sa piste d'essais, selon entente entre les deux parties (monétaire ou autre).

NIVEAUX	1	2	3	4	5
disponibilité	1956	disponible à tout temps			
bonus R&D	+1	+2	+3	+4	+5
coût d'entretien	très élevé (x5)				

USINE DE VOITURES DE SÉRIE

Description: L'usine de voitures de série permet, à une écurie, de construire des voitures de série et de profiter des ventes de celles-ci, afin d'obtenir un montant annuel additionnel, à son budget.

Bonus au budget: Le niveau de l'usine de voitures de série représente le bonus à appliquer pour évaluer le montant des ventes. Ce montant est calculé une fois par saison, à la semaine 0 (voir tableau au bas).

Bonus de popularité: Vendre des voitures apporte une certaine popularité, l'évaluation se fait en même temps que l'évaluation du bonus de budget (voir tableau au bas).

Bonus de lancers R&D: Construire des voitures apporte, aussi, une meilleure connaissance, qui se résume en lancers pour R&D supplémentaires; toujours évalué en même temps que l'évaluation du bonus au budget (voir tableau au bas).

Bonus de R&D: Ne s'applique pas.

Nombre de mécanos permis: Ne s'applique pas.

Nombre de niveaux: Limité à 5 niveaux, aucun moment précis pour la construction d'un niveau, excepté pour le niveau 1, disponible à partir de 1960.

Coût d'entretien: Une piste d'essais coûte cher d'entretiens, 3 fois le coût normal.

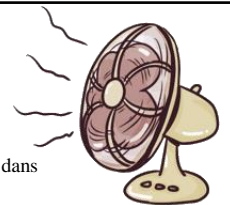
NIVEAUX	1	2	3	4	5
disponibilité	1960	disponible à tout temps			
bonus budget	+1	+2	+3	+4	+5
nombre mécanos permis	1	2	3	4	5
coût d'entretien	élevé (x3)				

TABLEAU DES GAINS

D12 + NIVEAU	GAIN EN % DES COMMANDITES	GAIN LANCERS R&D	GAIN POPULARITÉ
1-2	5%	+0	+0
3-4	10%	+3	
5-6	15%	+5	+1
7-8	20%		
9-10	25%	+8	+2
11-12	30%		
13 +	35%	+10	+3

Les gains obtenus ne s'appliquent que pour une seule saison, évalué en début de chaque nouvelle saison.

SOUFFLERIE



Description: La soufflerie permet, à une écurie, de l'aider dans le R&D du département aérodynamique de la voiture.

Bonus de R&D: Le niveau de la soufflerie représente le bonus à additionner lors des lancers de R&D, seulement pour le département aérodynamique de la voiture.

Nombre de mécanos permis: ne s'applique pas.

Nombre de niveaux: Limité à 5 niveaux, aucun moment précis pour la construction d'un niveau, excepté pour le niveau 1, disponible à partir de 1966.

Location: Une écurie peut permettre à une autre écurie de profiter de sa soufflerie, selon entente entre les deux parties (monétaire ou autre).

NIVEAUX	1	2	3	4	5
disponibilité	1966	disponible à tout temps			
bonus R&D	+1	+2	+3	+4	+5
coût d'entretien	normal (x1)				

– règles des bâtiments –

CONSTRUCTION ET ENTRETIEN

Construction: Un bâtiment doit être construit avant d'être utilisé. Lorsque l'écurie annonce sa construction, elle doit déboursier, immédiatement, le montant du coût de la construction, selon le montant établi par l'époque, au moment de l'annonce. Si, pour une quelconque raison, l'écurie se retrouve en manque de liquidité, la construction du bâtiment sera interrompue et un montant équivalent aux travaux non effectués, sera remis au budget de l'écurie. Plus tard, l'écurie pourra reprendre la construction, en payant les coûts pour les travaux à terminer, selon l'évaluation monétaire de l'époque. **En reprenant la construction, les coûts pourraient être plus élevés, selon la valorisation monétaire de l'époque, qui change d'une année à une autre.**

Disponibilité: Un bâtiment peut être utilisé dès que sa construction est terminée, peu importe à quel moment d'une saison. Certains bâtiments peuvent être prêtés ou loués à une autre écurie, selon entente entre les deux écuries. Dans ce dernier cas, l'écurie profitant de ses avantages doit l'annoncer au moment des lancers de R&D.

Entretien: Un bâtiment construit demeure en jeu à tout jamais, seul son niveau peut changer. En début de chaque nouvelle saison, un coût d'entretien, pour chacun des bâtiments, est calculé et prélevé du budget de l'écurie. Une écurie, pour une raison quelconque, peut annoncer vouloir déboursier moins pour l'entretien d'un bâtiment; pour déterminer les pertes subites pour le bâtiment, le joueur lancera un D20, en se référant au tableau ci-dessous. Les bonus reliés au niveau des bâtiments sont effectifs, en début d'une nouvelle saison; si l'écurie décide de payer un %, le test des pertes sera fait une nouvelle fois.

PÉNALITÉ

% DÉBOURSE	PÉNALITÉ
5%	+19
10%	+18
15%	+17
20%	+16
25%	+15
30%	+14
35%	+13
40%	+12
45%	+11
50%	+10
55%	+9
60%	+8
65%	+7
70%	+6
75%	+5
80%	+4
85%	+3
90%	+2
95%	+1

PERTE BONUS DU NIVEAU

D20 + PÉNALITÉ	PERTE
1-5	0
6-10	-1
11-15	-1
16-20	-2
21-25	-2
26-30	-3
31-35	-4
36 +	-5

Les pertes ne peuvent jamais être supérieures au niveau.



Ce document vous informe sur l'utilisation des usines et des bâtiments disponibles de 1950 à 1966. Chemin faisant, selon les données recueillies, certains points des règles pourraient changer ou transformer afin de mieux répondre à la réalité et aux exigences du championnat FD1-évolution.

À venir après 1966

Centre du personnel (1970) - qui aura comme fonction d'augmenter la capacité du nombre de mécanos permis dans l'usine, et d'augmenter les bonus de lancers de R&D, de tous les départements.

Atelier de R&D (1970) - qui aura comme fonction d'augmenter les bonus de lancers de R&D dans le département des éléments spéciaux.

Bureau de marketing (1980) - qui aura comme fonction d'augmenter les points de popularité et de recevoir des revenus supplémentaires sur la vente de marchandises, reliée aux écuries.

... et bien d'autres bâtiments par la suite!

Perte de niveau de l'usine principale: Dans le cas où une écurie déciderait de ne payer qu'un pourcentage des coûts d'entretien, relié à son usine principale, les pertes de niveau pourraient entraîner l'inutilisation des bonus des bâtiments secondaires, inclus dans l'usine. Le joueur doit retirer immédiatement, sans faire le test des pertes pour les bâtiments secondaires, les bonus qui dépasseraient l'espace disponible dans l'usine, après les pertes subites. **Exemple:** L'écurie annonce vouloir payer seulement 80% du coût d'entretien, pour son usine. Après les tests, l'usine subit 2 pertes de bonus. Cette usine est de niveau 3, elle se retrouve donc au niveau 1 (niveau 3 - 2 pertes). Au niveau 1, elle peut contenir 3 points de niveau; l'écurie devra donc retirer immédiatement l'équivalent dans ses bâtiments secondaires, faisant ainsi perdre des bonus pour les lancers de R&D.

En couverture: l'usine de l'écurie Williams™, une image du futur les années 2000!
Sur cette page: chaîne de montage de Ferrari™, le modèle D50, 1956.

Document préparé pour la saison 1956, du championnat FD1-évolution. © Ligue Prout.