



# ***MotorChamp***

***Règles françaises***

# MotorChamp

<b>Règles générales de conduite</b>	<b>3</b>
<b>Matériel du jeu</b>	<b>3</b>
<b>Nombre de joueurs et distribution des écuries de courses</b>	<b>4</b>
<b>Déplacement</b>	<b>4</b>
<b>Conditions de conduite</b>	<b>6</b>
<b>Couleur de la chaussée</b>	<b>6</b>
<b>Limitations de vitesse</b>	<b>7</b>
<b>Dépassement</b>	<b>8</b>
<b>Règles de « fair-play »</b>	<b>10</b>
<b>Particularités supplémentaires en cas de sortie momentanée</b>	<b>11</b>
<b>Départ</b>	<b>11</b>
<b>Phase de départ</b>	<b>12</b>
<b>Ordre des déplacements</b>	<b>12</b>
<b>Sillages</b>	<b>13</b>
<b>Longueur de la course</b>	<b>13</b>
<b>Arrêt aux stands</b>	<b>14</b>
<b>Fin de la course</b>	<b>17</b>
<b>Courses d'essai</b>	<b>17</b>
<b>Hotline</b>	<b>17</b>
<b>Résumé des règles du jeu</b>	<b>18</b>
<b>Epilogue de l'auteur</b>	<b>19</b>

# MotorChamp

## Règles générales de conduite

MotorChamp est un jeu de course dans le plein sens du mot. Etant donné que chaque joueur dispose de ses propres dés, il reste peu de temps pour calculer ses coups. Ainsi s'installe rapidement, après une certaine phase d'essais, l'atmosphère typiquement hectique d'une vraie course automobile dans le cadre de laquelle la moindre erreur de conduite peut être fatale à un coureur.

Les coureurs doivent adapter leur attitude au tracé du parcours et aux autres véhicules en course. Il est possible de prendre des risques pour se placer en tête de la course, ou miser sur la sécurité pour essayer d'éviter toute panne. Mais celui qui optera continuellement pour la sécurité ne pourra certainement pas gagner la course. Quant à celui qui risquera toujours le tout pour le tout, il sera sûrement éliminé prématurément. C'est pourquoi il est important de trouver la bonne mesure de risque et de sécurité qui découlera de l'expérience de la course et du style de conduite personnel de chaque joueur. Par la pratique, vous finirez par savoir quand cela vaut la peine de prendre un risque ou quand il est plus malin de se comporter, dans un premier temps, avec plus de réserve. Ce qui est important, c'est d'abord de maîtriser les règles du jeu. A ces fins, nous vous conseillons de faire d'abord quelques courses de 4 tours seulement sans vous arrêter dans les stand de ravitaillement, jusqu'à ce que vous sentiez bien le parcours.

## Matériel du jeu

3 modules de parcours de course avec 12 possibilités de combinaisons possibles  
(8 longues distances avec trois modules chacune et 4 courtes distances avec 2 modules chacune)  
4 fixateurs de modules en acier inox  
16 voitures de course AZA (8 écuries de courses de 2 voitures chacune)  
16 dés à 6 faces (2 par écurie)  
8 dés spéciaux (avec des chiffres allant de 1 à 3)  
80 épingles (lap pins) de 5 couleurs différentes (16 épingles par couleur) pour comptabiliser les tours parcourus  
16 pit flaps (ailerons) jaunes pour signaler un arrêt réussi au stand de ravitaillement  
8 pastilles (flaps) rouges de handicap pour signaler la qualité diminuée d'un véhicule  
1 boîte en plastique pour conserver les petits éléments

*Tous les éléments du jeu peuvent être commandés ultérieurement.*

---

Auteur : Albrecht Nolte  
Design graphique : HUCH und PARTNER, Essen  
Figures du plateau de jeu : Peter Röseler

# MotorChamp

## Nombre de joueurs et distribution des écuries de courses

Le jeu est conçu pour 2 à 8 joueurs. Chaque joueur a 2 dés à 6 faces et un dé spécial.

Les longues distances de course à 3 modules (A1/A2, B1/B2, C1/C2) sont prévues pour 12 – 16 véhicules, les courtes pour 8 – 12. Il n'est pas possible de jouer avec un nombre inférieur de véhicules. Avec un peu de pratique du jeu, il sera aussi possible de jouer avec un nombre de voitures allant jusqu'à 14 sur les courtes distances et jusqu'à 18 sur les longues distances.

Les écuries sont distribuées de la façon suivante :

2 participants	chacun obtient	2-4 écuries
3 participants	chacun obtient	2 écuries <sup>i</sup>
4 participants	chacun obtient	1-2 écuries
5 participants	chacun obtient	1-2 écuries <sup>i</sup>
6-8 participants	chacun obtient	1 écurie

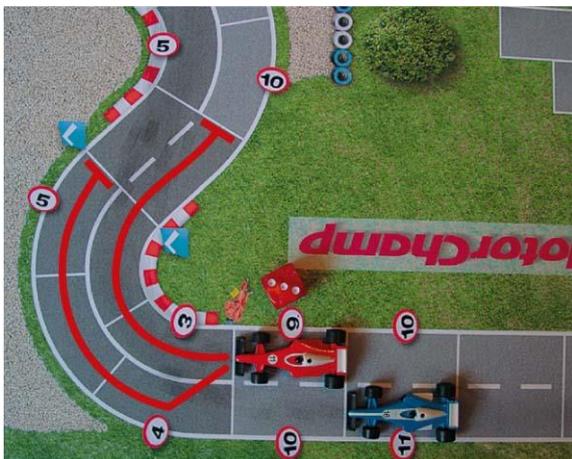
<sup>i</sup> Pour 5 participants et une écurie par joueur, on aura seulement 10 voitures qui prendront la course. Pour que vous puissiez utiliser les longues distances de manière optimale, nous proposons deux écuries supplémentaires avec les accessoires nécessaires avec lesquelles vous pouvez compléter votre parc automobile pour attendre 10 écuries au total. Ce sont alors 20 voitures qui partiront à l'essai, à la suite duquel les 4 dernières voitures de la course d'essai ne seront pas autorisées à prendre le départ de la course. Pour 3 participants, on pourra s'entraîner avec 3 écuries par joueur. Pour 5 et 6 participants, on pourra alors aussi attribuer une écurie et 1 coureur individuel à chaque joueur. L'aire des stands a été prévue pour 10 écuries.

## Déplacement

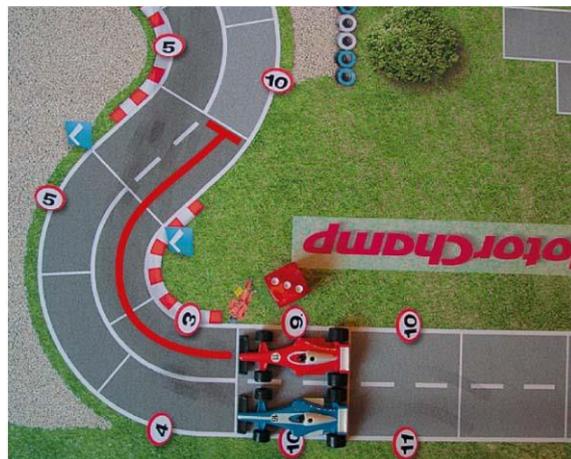
Les voitures se déplacent selon les dés : pour chaque POINT sur le dé vous bougez d'UNE case ; il faut bouger du nombre total de cases indiqué. La voiture peut changer aussi souvent que souhaité de diagonales (cela ne compte pas de points) mais il y a 2 limitations :

- une ligne blanche continue ne peut pas être franchie (cf.. figures 1a et 1b)

# MotorChamp



1a



1b

- vous ne pouvez changer de diagonale vers UNE CASE QUI SUIT UNE LIGNE BLANCHE CONTINUE QUE SI LA VOITURE NE S'ARRETE PAS SUR CETTE CASE (cf.. figures 2a et 2b)



2a



2b

# MotorChamp

## Conditions de conduite

### Couleur de la chaussée

Il y a 3 tons de gris

Quand on démarre d'une case **GRIS FONCE** : on ne jette qu'un dé (normal ou dé spécial)

Quand on démarre d'une case **GRIS MOYEN**: on peut jeter 1 ou 2 dés

Quand on démarre d'une case **GRIS CLAIR** : on peut jeter 1, 2 ou 3 dés (avec le dé spécial comme troisième dé) . Si un joueur jette plus de dés que le règlement ne le permet, sa voiture est retirée définitivement du jeu (sauf accord entre joueurs au préalable) . Ceci s'applique aussi aux stands et à la zone de départ.

*On ne peut JAMAIS utiliser le dé spécial quand on jette DEUX DES !*

### Limitations de vitesse

Il y a des indications de limitations de vitesse inscrites à côté de certaines lignes ; lorsque l'on jette les dés à partir d'un tel type de case, le nombre de points du jet NE DOIT PAS DEPASSER LE CHIFFRE INDIQUE ! Si l'on **dépasse** la vitesse limite **d'un point**, la voiture pourra poursuivre son déplacement comme indiqué par le(s) dé(s), mais elle devra d'abord quitter la piste de manière temporaire (cf. figures 3a-d) ; on place alors la voiture sur le bas-côté au niveau de la case où s'est terminé le mouvement, et ceci dans le sens contraire à la course (= tête-à-queue). La voiture pourra repartir une fois qu'elle aura été dépassée **par DEUX autres voitures**. Quand la 1<sup>ère</sup> voiture sera passée, on remettra la voiture dans le sens de la marche, et quand la seconde voiture sera passée, on remettra la voiture sur la case située à côté de la sortie de piste. Cette voiture ne pourra redémarrer qu'au prochain « go » . Il peut donc être intéressant de conduire avec prudence, et de ne lancer par exemple qu'un dé sur une case gris moyen et deux dés sur du gris clair...(et le dé spécial sur le gris foncé)...

# MotorChamp



3a



3b



3c



3d

Si on **dépasse** la valeur de plus d'1 point : la voiture est accidentée et est retirée du jeu de manière définitive. Il peut donc être intéressant de conduire prudemment et de ne pas utiliser tous les dés autorisés ...

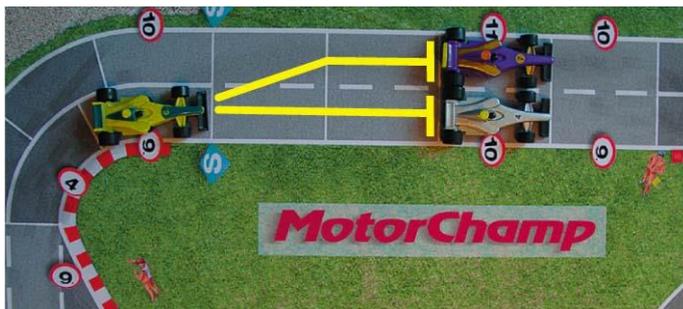
If the driver does **not want to risk** exceeding the speed limit, he may elect to **drive more slowly** by using less dice than the track colour permits. On a three dice square he may choose to use only two dice, and on a two dice square, one. On a one die square he may use the special dice that has a maximum of three on any one side.

# MotorChamp

## Dépassement

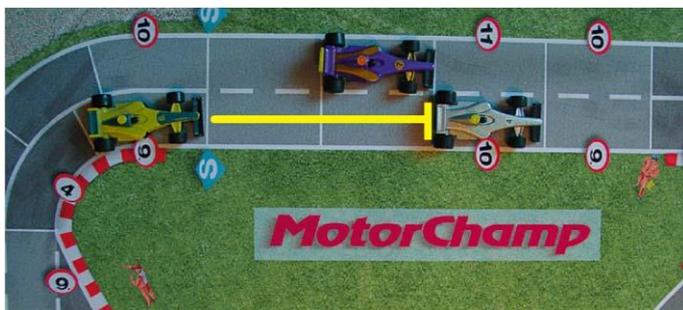
Les voitures ne peuvent avancer que dans la mesure où la chaussée n'est pas bloquée par d'autres participants (**blocage de la chaussée**). On ne pourra donc pas dépasser lorsque

1. des voitures se trouvent sur deux cases côte à côte et ne laissent pas de voie libre (**fig. 4a**)



4a

2. deux voitures se suivent sur deux cases consécutives, l'une à droite et l'autre à gauche. (**cf. fig. 4b**)



4b

# MotorChamp

3. de même, on ne pourra pas non plus dépasser si la voiture se trouve dans un couloir déjà occupé par une autre voiture et qu'il y a une ligne blanche continue (cf. fig. 4c).



4c

Dans tous ces cas, le nombre de points indiqué par le dé ne **doit pas dépasser le nombre de cases libres** devant le véhicule.

Sinon, il faudra appliquer les mêmes règles que précédemment : si le nombre de points du dé dépasse d'1 point le nombre de cases disponibles, la voiture est sortie de la piste et mise en sens inverse de la marche (cf. figures 5a + 5b).



5a



5b

# MotorChamp

Si le nombre de points du dé **dépasse de plus d'1** le nombre de cases disponibles, la voiture sera accidentée et retirée du jeu (**élimination totale**).

Ce **risque peut être réduit** si le joueur ne jette qu'un dé ou deux selon les cases et/ou s'il ne jette en que le dé spécial lorsqu'il est sur la case idoine. Ceci dit, il faut toujours suivre les règles suivantes de « fair-play » :

## Règles de « fair-play »

On ne devra jamais utiliser moins de dés que nécessaire pour limiter le risque de sortie de piste. Si un joueur ne satisfait pas à cette règle, on lui demandera de rejeter les dés (cf. exemples).

- Une voiture sur gris clair a 16 cases devant elle = le joueur doit jeter les 3 dés.
- Une voiture sur gris clair (et sans limitation de vitesse) a 10 cases devant elle : le joueur peut jeter le nombre de dés qu'il souhaite – Il devra utiliser au moins un dé pour avancer. Il n'a pas le droit d'utiliser le dé spécial. Il pourra dans ce cas, avancer à l'aide de 2 ou 3 dés s'il veut prendre le risque de se faire sortir du jeu. La probabilité de sa sortie pour deux dés est de 3 : 36 et de 1 : 36 en ce qui concerne l'élimination totale ; pour trois dés, son risque de sortir sera de 66 : 216 et de 41 : 216 en ce qui concerne l'élimination totale.
- Une voiture sur gris moyen avec une limitation de 11 à 15 cases devant elle, la piste n'est bloquée qu'à partir de la 15e case – Le joueur doit utiliser au moins un dé pour avancer. Evidemment, il pourra aussi utiliser 2 dés, puisque de toute façon, il ne risque pas d'être totalement éliminé et que la sortie momentanée comporte un risque de 1 : 36.
- Une voiture est sur gris moyen – pas de limite de vitesse – et elle a 5 cases devant elle, le dé spécial peut être utilisé pour éviter la sortie de piste (1 chance sur 6), on peut utiliser aussi un, voire deux dés normaux. Dans le premier cas, on a une probabilité de 1 : 6 de se faire sortir momentanément, et dans le deuxième cas, on a une probabilité de 26 : 36 de se faire sortir momentanément et de 21 : 36 de se faire éliminer définitivement.
- Une voiture est sur gris foncé avec une vitesse limite de 5 et le joueur n'a qu'une case de disponible, le dé spécial doit être utilisé pour réduire les risques d'élimination. Car en effet, si le joueur jette un 2, il se fera momentanément sortir, et s'il jette un 3, il sera définitivement éliminé.

# MotorChamp

## Particularités supplémentaires en cas de sortie momentanée

Attention, si une voiture a déjà fait un tête-à-queue et qu'une seconde voiture fait aussi un tête-à-queue au même endroit = cette dernière est retirée du jeu (Fig. 6)!



6



7

Il en est de même dans la dernière ligne droite du côté droit (14 cases pour les longs circuits et 8 pour les courts), où il est interdit de sortir de la piste de ce côté : c'est-à-dire vers les stands (autorisé qu'à gauche !) cf. figure 7. Dans ce cas la voiture est retirée définitivement de la course.

## Départ

On jette les 3 dés, le score le plus élevé démarre en premier...ceci est effectué pour une voiture par joueur, ensuite on jette les dés pour les secondes voitures. On peut aussi décider des positions de départ selon les essais (cf. plus loin) d'après une autre variation des règles.

# MotorChamp

## Phase de départ

Dans de vraies conditions, il y a souvent carambolage au départ, et un nouveau départ doit être donné ; pour éviter ceci au départ, on ne doit jeter qu'1 dé à 6 faces (pas le dé spécial !) (on ne tient pas compte de la couleur de la chaussée) ; ON NE TIENT PAS COMPTE DES VITESSES LIMITEES NI DES TRAJECTOIRES BLOQUEES AU DEPART : IL N'Y A PAS DE SANCTIONS.

La **fin de l'aire de départ** est indiquée par les lettres **S** (pour 2 sections) et **L** (pour 3 sections), dès qu'une voiture a quitté cette aire, les règles normales doivent être respectées.

## Ordre des déplacements

On suit l'ordre des voitures dans la course ; quand les voitures sont côte à côte, celle de droite joue en premier ; on ne tient compte que de la position des voitures !

Parfois, il ne faut pas beaucoup de temps à une voiture pour prendre 1 tour : dans ce cas ce n'est pas la position durant la course qui décide de l'ordre, mais TOUJOURS la place actuelle des voitures ; pour simplifier = les cases de devant prennent la préférence sur celles de derrière et les cases de droite sur celles de gauche !



# MotorChamp

## Sillages

Pour utiliser le sillage des voitures, les 2 dernières cases du mouvement doivent être placées sur la même ligne (et donc être libres !) que la voiture qui va être dépassée (cf. figures 9abc )(OK pour ab , impossible pour c). L'aspiration due au sillage de la voiture vous fait alors avancer de **TROIS cases COMPLETES supplémentaires**. L'utilisation du sillage n'est pas obligatoire ! On ne peut pas faire bénéficier d'un sillages aux voitures en phase de départ . La totalité des 3 cases doit être utilisée.



9a



9b



9c

## Longueur de la course

La longueur de la course est de 6 tours.

On utilise des épingles indicatrices (« lap pins ») que l'on place sur les voitures dans l'ordre suivant: jaune, orange, rouge puis bleu et vert . On entame le premier tour sans épingle.



# MotorChamp

## Arrêt aux stands

Les voitures peuvent faire au maximum **4 tours sans arrêt aux stands** ; ceci veut dire qu'un arrêt aux stands est obligatoire ; de même, on ne peut s'arrêter **au plus tôt** qu'à **partir de la fin du second tour** (pit jaune) . Quand l'arrêt aux stands est réussi, on indique cela en plaçant une pastille jaune sur l'aileron arrière.

Quand une voiture passe la ligne d'arrivée **à la fin du 4e tour** (pit rouge) sans passer aux stands, elle reçoit une **pastille rouge de handicap (« handicap flap »)** et doit dans ce cas utiliser 1 seul dé normal pour chacun de ses déplacements– le dé spécial ne peut pas être utilisé ! Le véhicule ne peut pas utiliser le sillage d'une autre voiture. Il peut bien sûr, s'il survit, s'arrêter aux stands à la fin du 5<sup>ème</sup> tour...

Les stands ne peuvent être atteints que par une case : pour passer par cette entrée vous **NE DEVEZ PAS FAIRE PLUS DE 6** - ceci avec 1 dé ou deux etc....Cependant il est interdit DE NE PAS UTILISER LES REGLES DE FAIR-PLAY en utilisant moins de deux dés si la voiture est sur une case « deux dés » sans vitesse limite ou sans piste bloquée. Quand un joueur veut être sûr de rentrer dans les stands, il doit se débrouiller pour essayer d'être sur une case « 1 dé » . Doubler n'est pas autorisé sur la voie des stands ; si la première case des stands est bloquée par une voiture, on ne peut pas accéder aux stands (cf. figure 10b). Si une voiture est bloquée APRES la première case, on peut accéder aux stands (cf. figure 10c) ; le reste des points des dés n'est pas compté : il n'a pas de pénalité ! On ne peut pas sortir de la piste dans les stands !



# MotorChamp



10a



10b



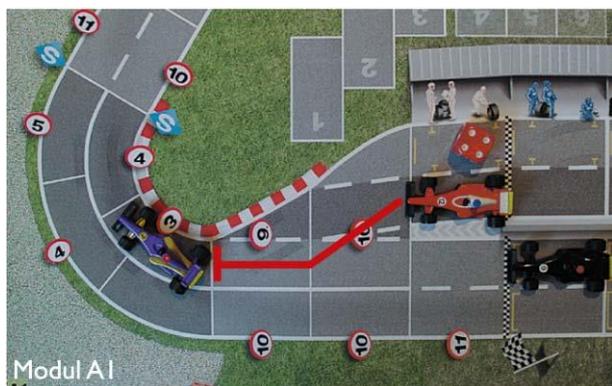
10c

Les mouvements dans la voie d'accès aux stands : on **utilise seulement 1 dé normal** jusqu'à ce que la voiture ait atteint son stand. Le dernier mouvement de la case vers les stands est diagonal. Les points superflus des dés ne sont pas comptés !

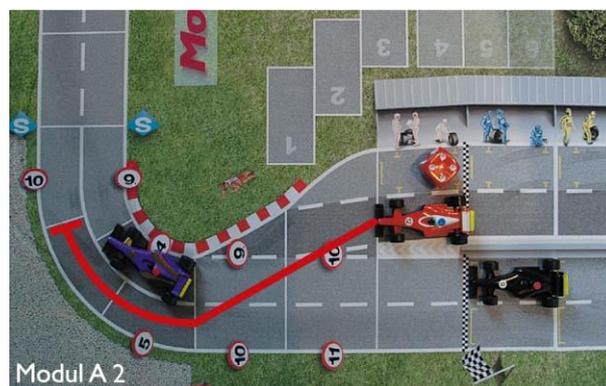
Pour les courses rapides, il n'y a pas assez de stands pour chaque équipe, vous pouvez donc choisir pour votre arrêt n'importe quel stand.

Si une voiture est aux stands et que c'est son tour de repartir : on jette 2 dés = UN MINIMUM de 4 doit être réalisé pour considérer l'arrêt aux stands comme réussi, la voiture reçoit alors une pastille jaune à mettre sur l'aile arrière ; si 1 des 2 dés fait au moins 4 = la voiture peut quitter diagonalement son stand, puis avance du score du second dé. Après un arrêt aux stands réussi, on n'utilise qu'un seul dé jusqu'à ce que la piste soit atteinte. La sortie est possible par DEUX cases (**cf. fig. 11 a et 11b**) ; durant la sortie de la ligne des stands : être « out » à cause d'une piste bloquée est encore IMPOSSIBLE, même sur la piste. Le déplacement est fait 'au plus loin' et les points non utilisés ne sont pas pénalisants. Entraîner une voiture qui est sur la piste dans son sillage est possible.

# MotorChamp



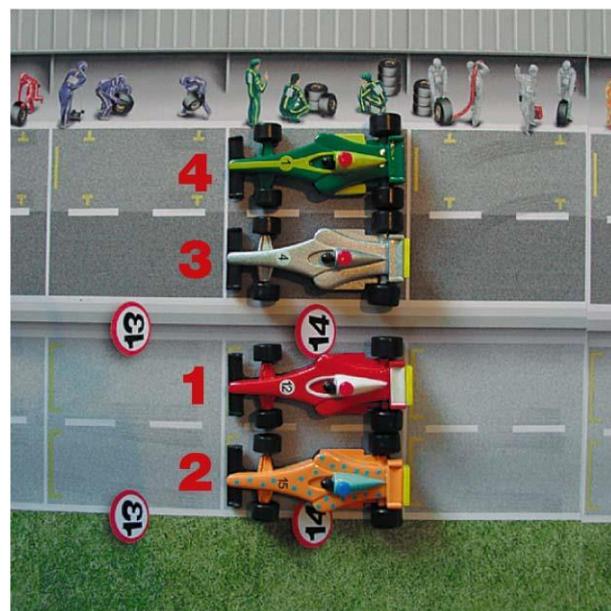
11a



11b

Quand les voitures sont côte à côte (cf. **figure 12**) les voitures de la piste d'abord, puis la ligne des stands, puis les stands.

Une voiture qui a réussi son arrêt des stands ne doit plus s'arrêter...



12

# MotorChamp

## Fin de la course

Dès que la **première voiture** marquée d'une épingle verte passe la ligne d'arrivée après 6 tours, toutes les autres voitures sortent de la piste dès qu'elles auront elles-mêmes traversé la ligne d'arrivée; chaque voiture ayant réalisé au moins 4 tours est comptabilisée ; bien sûr, celles qui auront atteint leur 6<sup>ième</sup> seront mieux placées que celles n'ayant fait que 5 tours. Pour pouvoir comptabiliser les véhicules éliminés aux 5e et 6e tours, ne pas enlever les épingles de ces véhicules. On pourra établir le total des points selon les systèmes usuels. Vous en trouverez des exemples sur notre site internet (<http://www.motorchamp.de>) ou pourrez en recevoir par courrier sur simple demande.

## Courses d'essai

Pour déterminer les pole positions : chaque voiture doit faire un tour de circuit seule – on ne tient pas compte des procédures de départ (S et L) . On démarre sur la ligne de départ ; le nombre de dés jetés est noté, sauf en ce qui concerne le dernier jet qui permet à la voiture de franchir la ligne : on obtiendra ainsi un premier nombre, puis quand la voiture passe la ligne d'arrivée on comptera le nombre de cases après cette ligne : ceci donnera un second nombre ; enfin le jet total du dernier jet de dés donnera le 3<sup>ième</sup> chiffre après le slash.

Ex : une voiture a mis 8 jets, 6 cases après la ligne et 11 au dernier jet = on notera 8.6/11

La voiture avec le premier nombre le plus bas part en pole, s'il y a égalité, le second nombre doit être le plus bas . Si les nombres avant et après le point sont identiques = le chiffre le plus élevé > le slash est le meilleur ; si encore égalité on jettera 3 dés pour départager.

Si une voiture dépasse la vitesse limite de 1, elle n'est pas mise sur le côté et ne bouge pas : on rajoutera ce mouvement au décompte total ; si elle dépasse de plus d'1 elle est 'out' et ne reçoit pas de score. Avant les essais on décidera si de telles voitures peuvent participer à la course en partant en dernière position, ou si elles sont interdites de course.

## Hotline

Pour toutes vos questions relatives au jeu, notre hotline se tient à votre disposition 7 jours sur 7 jusqu'à minuit (heure de Paris) en allemand, anglais et russe au 00 33 49 201 / 26 67 119. Vous trouverez d'autres informations sur notre maison d'édition ainsi que des jeux-concours intéressants relatifs à notre série de courses MotorChamp et TurfMaster sur notre site internet <http://www.aza-spiele.de>.

Series **MotorChamp** and **TurfMaster** can be found on our website at [www.aza-spiele.de](http://www.aza-spiele.de).

# MotorChamp

## Résumé des règles du jeu

1. On déterminera le placement des voitures au départ soit au moyen d'un jet de dés par véhicule, soit par des tours d'essai, au choix des joueurs.
  2. L'ordre du tour des joueurs dépend du placement effectif des véhicules, à savoir de l'avant vers l'arrière. Lorsque deux voitures sont sur une même ligne, on fera valoir le principe de la priorité à droite, avec la particularité que la piste de course sera prioritaire par rapport à la voie d'arrivée au stand, et la voie d'arrivée au stand par rapport au stand.
  3. La vitesse des véhicules sera déterminée par les dés. Dans la zone du départ, on fera toujours avancer les véhicules à l'aide d'un seul dé. Pour le reste, le règlement prévoit l'utilisation d'un dé pour les cases gris foncé, de deux dés pour les cases gris moyen, et de trois dés pour les cases gris clair. Il faut toujours essayer d'avancer le plus possible. Lorsque l'on jette deux dés, on ne pourra jamais utiliser le dé spécial.
  4. Interruption momentanée – Après un coup, une voiture atterrit sur le bas-côté de la piste et doit laisser passer deux véhicules (la voie d'arrivée au stand ne compte pas) lorsque
    - a) le chiffre de la limitation de vitesse est dépassé d'un point, ou
    - b) en cas de piste bloquée, le jet ferait arriver la voiture une case plus loin que la dernière case libre .
  5. Interruption totale – La voiture est éliminée de la course lorsque
    - a) le chiffre de la limitation de vitesse est dépassé de plus d'un point, ou
    - b) en cas de piste bloquée, le jet ferait arriver la voiture plus d'une case plus loin que la dernière case libre, ou
    - c) une simple interruption ne peut pas avoir lieu en raison d'un blocage des possibilités d'interruption, ou
    - d) lorsqu'un joueur a fait avancer sa voiture avec un plus grand nombre de dés que les règles ne l'y autorisent, à moins qu'un autre joueur ne s'y oppose. Ceci est la seule règle d'immobilisation également valable pour la zone de départ et la zone des stands.
  6. Règle de fair-play – On ne doit jamais utiliser moins de dés qu'il ne serait nécessaire pour éviter le risque d'une interruption pour un coup concret.
  7. L'utilisation du sillage d'un véhicule exige que le coup joué fasse avancer la voiture de derrière d'au moins deux cases dans la même file que le véhicule offrant l'abri du vent, sans excéder le nombre de cases libres (sauf dans la zone du départ). La voiture peut alors continuer à avancer de trois cases supplémentaires. On pourra se servir de plusieurs sillages par coup joué.
  8. La distance de la course se monte à 6 tours. Chaque tour parcouru sera comptabilisé par une aiguille de couleur que l'on placera sur le véhicule, et ceci selon l'ordre des couleurs suivant : jaune, orange, rouge, bleu et vert.
- 
9. La qualité des véhicule demeure suffisante au maximum pendant 4 tours sans arrêt au stand.
  10. L'arrêt au stand peut avoir lieu au plus tôt à la fin du 2e tour (épingle jaune). On le joue avec 2 dés. Pour réussir, un arrêt au stand doit avoir été obtenu par un jet de dés d'au moins 4 points. On l'indiquera sur le véhicule en le marquant d'un « pit flap » (pastille) jaune. Lorsqu'une voiture porte un pit flap jaune, elle n'a plus le droit de s'engager dans la voie d'arrivée au stand.
  11. Après 4 tours (épingle bleue) sans arrêt au stand, on placera un pit flap rouge sur le véhicule pour indiquer sa perte de qualité. La course ne pourra alors continuer qu'avec un dé à six faces, sans dé spécial.
12. Lorsqu'une voiture aura gagné la course, on fera sortir tous les autres véhicules dès qu'ils passeront la ligne d'arrivée, quel que soit le nombre de tours qu'ils auront parcouru.

# MotorChamp

## Epilogue de l'auteur

La course n'est jamais terminée. C'était le titre, au début des années 60, d'un livre dont l'auteur était un pilote de course automobile allemand, aujourd'hui devenu légendaire, Wolfgang Graf Berghe von Trips. Pour moi, à l'époque, il ne constituait pas une légende, mais était tout simplement mon idole sportive du moment, qui avait su éveiller en moi un enthousiasme pour le sport automobile. Ce fut un grand choc lorsque la radio nous apprit qu'il avait eu un accident mortel à Monza. Il était sur le point de remporter la coupe du monde automobile, et j'étais impatient de savoir s'il parviendrait à vaincre.

C'est à cette époque que nous avons commencé à développer ce jeu de course automobile. Notre idole devait continuer à vivre, même si ce n'était que dans nos jeux. Ainsi, nous nous sommes mis à peindre un parcours automobile au dos d'un jeu routier et à transformer les pions du jeu en bolides puissants. Naturellement, seul le meilleur d'entre nous avait le droit de jouer le pion de notre idole qui pouvait ainsi gagner la course à chaque fois.

Le sport automobile a évolué. Par la suite, nous nous sommes pris d'enthousiasme pour les 24 heures du Mans, les courses d'Indianapolis et les coupes du monde des pilotes de course. A l'époque, il avait des voitures miniatures de Vanwall, Cooper, Lotus et Porsche que nous lançions sur les pistes que nous avions créées. Nous avons développé un jeu de formule I, des voitures de courses et des règles de rallyes, et c'est sur la table de notre cuisine que nous avons disputé tous ces championnats. Nous réalisons des transformations du sport automobile, et c'est ainsi qu'au fil des années, ce jeu a pris la forme d'une simulation de course, dont le suspense a su nous tenir en haleine pendant toutes ses années.

Dans les années 80, j'ai proposé ce jeu à divers éditeurs de jeux. Mais personne ne s'intéressait au thème de la course automobile. Le sport automobile avait sombré, en Allemagne, dans une sorte de sommeil de la Belle au bois dormant, à l'écart des médias. Moi-même, je n'avais pas la possibilité de publier ce jeu. Mais ceci a changé grâce à la maison d'édition de jeux de ma femme. Je suis heureux que ceci n'ait pas été fait à l'époque. Car personne n'aurait pu réaliser cette tâche avec autant d'amour et de passion. Maintenant, c'est avec encore plus de plaisir que nous déplaçons les voitures sur le circuit, et que nous apprécions la dynamique du jeu. La qualité des éléments se porte garante, pour les fous du sport automobile et les amoureux du jeu, que la course ne se termine jamais.

Essen, octobre 2000

Albrecht Nolte



## **MotorChamp**

Copyright 2000

AZA-Spiele e.K.  
Schnutenhausstr. 3  
D-45136 Essen

Phone: +49-201-266 78 66

Fax: +49-201-266 71 26

E-Mail: [info@aza-spiele.de](mailto:info@aza-spiele.de)

<http://www.motorchamp.de>