RALLYMAN GT Aide de jeu par DCDP

BASE | World Tour | Championship | Team Challenge | GT4 / GT5 | Exclusifs Kickstarter

Préparation :			
Choisir le circuit et placer les tuiles.	Si construction aléatoire,	Course courte ~ 30 minutes : 15 tuiles en 1 tour	
		Course moyenne ~ 45 minutes : 18 tuiles en 1 tour ou 12 tuiles en 2 tours	
		Course longue ~ 60 minutes : 21 tuiles en 1 tour ou 16 tuiles en 2 tours	
		Si plus de 7 voitures en piste, il est préférable de placer des tuiles Piste à 3 voies, et 4 voies pour les lignes droites, les courbes sans limitation et la Grille de Départ.	
Placer les jetons Focus, Huile et Débris près du circuit et les jetons Dégâts dans le sac			
Choisir le type de voitures :	Soit GT6, GT5, GT4 ou mélange.	Si GT6 avec GT5 ou GT6 et GT5 avec GT4, prendre GT6 / GT5 B.O.P.	
Chaque joueur choisit une couleur, prend le matériel correspondant, et place le Tableau de bord en fonction des conditions (Pneus; Météo) définies pour la course.			
Définir l'ordre de départ (par exemple, prendre un marqueur Vitesse de chaque joueur, puis tirer au hasard), puis placer le 1er joueur vers l'intérieur du premier virage.			
Placer les marqueurs Vitesse sur 0 face blanche près de chaque Tableau de bord, et le marqueur de Manche sur la face blanche.			
Règles avancées :	**Choix de la Météo :**	Choisir entre Soleil ou Pluie.	Prendre le Tableau de bord correspondant aux Pneus choisis et le placer sur la face Météo choisie.
			Chaque joueur peut choisir son type de Pneus.
	Pneus Tendres :	Prendre le Tableau de Bord correspondant et placer un jeton face T1 (Tour 1) si Beau Temps.	Changer la face ou le jeton à la fin d'un tour pour la face du Tour suivant.
	Départ Canon :	Possibilité de démarrer (Départ ou suite à Perte de contrôle) avec un dé 2.	Si résultat Danger, fin immédiate du tour et placer un marqueur Vitesse 2.
			Possibilité de sécuriser ce dé.
	Pousser et Tamponner :	En préparation, chaque joueur prend 2 jetons Danger de sa couleur par voiture.	
	Sisu :	Chaque joueur prend un jeton Sisu.	
	Qualifications :	Définir l'ordre du Départ par une phase de Qualifications, où chaque joueur fait un tour de piste chronométré (voir règles Solo).	
	Mode SOLO :	Prendre une Feuille de Temps et la remplir.	
		Fin de partie :	Comptabiliser le temps total
			Réduire d'1 seconde par jeton Focus encore en possession.
	Course-Poursuite :	Répartir les voitures sur chaque piste (1 de chaque si Equipes).	
		Victoire : après fin de la manche.	Si une seule voiture a franchi la ligne, Vainqueur.
			Si plusieurs d'une même équipe, la première arrivée est Vainqueur.
			Si plusieurs voitures de plusieurs Equipes, le joueur avec le plus de jetons Focus est Vainqueur.
Règles Championnat :	Un Championnat comprends normalement 8 courses, chacune composé 2 tours.		
	Points à chaque fin de course :	1er: 25 \ 2e: 18 \ 3e: 15 \ 4e: 12 \ 5e: 10 \ 6e: 8 \ 7e: 6 \ 8e: 4 \ 9e : 2 \ 10e: 1 \ 11e et 12 e : 0	
	Titres :	Meilleur Pilote et Meilleure Equipe.	

Etapes d'une Manche	
Déterminer l'ordre du tour selon cet ordre de	**Vitesse :** dans l'ordre décroissant des dernières vitesses.
	Distance : à partir de la voiture la plus avancée.
	Position : en commençant par la voiture la plus à l'intérieur d'un Virage (tuile avec chiffre) ou du suivant.
Défausser les jetons Huile et/ou Débris si toutes les voitures sont passées.	

Tour d'un joueur				
Si **Bloqué** dès le début de son tour, tour terminé immédiatement et retourner le marqueur vitesse déjà posé.				
Choisir ses dés.	Choisir ses dés selon les disponibilités techniques.			
	Chaque jeton **Danger** d'une couleur adverse sur son Tableau de Bord ajoute +1 Danger au résultat de dés.			
	Poser les dés sur la piste pour définir la trajectoire.	Chaque dé ne peut être utilisé qu'une seule fois.	**Dé noir (Vitesse) :** accélérer ou décélérer d'une vitesse.	Doit être soit **supérieur** d'une vitesse, soit **inférieure** d'une vitesse, soit **égale** à la vitesse précédente (dé ou marqueur).
			Dé blanc (Gaz) : conserver la vitesse en cours.	**Identique** à la vitesse précédente (dé ou marqueur) sauf 0.
			Dé rouge (Frein) : ralentir de plus d'une vitesse.	Doit être joué en **combinaison** avec un dé noir, pour sauter une vitesse par dé rouge joué (tous les dés joués sur la même case); ne peut réduire à 0.
			Dé Vert (Boost) : accélérer de 2 vitesses d'un coup.	Doit être joué en **combinaison** avec un dé noir, pour sauter une vitesse (tous les dés joués sur la même case).
		Une seule voiture par case.		Si **Intersection**, plusieurs voitures possible mais uniquement dans le même sens, sinon Blocage.
		Un déplacement ne peut être qu'en avant (même voie) ou en diagonale (changement de voie).		Pas de limite en nombre de changement de voie.
		Respecter les conditions des **Virages** (cases avec un chiffre et/ou un symbole Danger).	**Virage classique :** chiffre > rond.	Ne pas dépasser la vitesse indiquée par le chiffre, sinon Perte de Contrôle immédiate.
			Virage dangereux : chiffre > triangle	Si entré sur la case au chiffre indiqué, ajouter un résultat Danger aux dés.
			Virage serré : chiffres et/ou symbole Danger avec ligne pointillée	Uniquement si la ligne pointillée est traversée; pas d'effet en diagonale.
				Si chiffre, ne pas avoir une vitesse supérieure au chiffre sur la ligne pointillée, en entrant sur cette case ou la case suivante.
				Si symbole Danger, ajouter un résultat Danger aux dés.
			Case avec un jeton Huile:	Vitesse max =1 et Perte de Contrôle immédiat si Vitesse supérieure.
			Case avec un jeton Débris :	Ajouter 1 Danger à son résultat de dé.
		Possibilité de **Pousser :**	**Conditions :**	Avoir encore 1 pion **Danger** à distribuer.
				Être derrière la voiture que l'on veut poussée.
				Être à une vitesse égale ou supérieure à la voiture située devant soi.
				Ne pas avoir de Restrictions de vitesse, de **Débris**, d'**Huile** ou de voiture devant la voiture poussée.
				Peut être effectué à tout moment durant le déplacement, voire deux fois.
			Actions :	Déplacer la voiture poussée d'une case en avant.
				Déplacer sa voiture sur la case de la voiture poussée.
				Donner 1 de ses jetons **Danger** à l'autre voiture.
				Ajouter 1 résultat Danger à ses résultats de dé. / Les jetons Focus ne peuvent pas être utilisés dans ce cas.
		Possibilité de **Tamponner** :	Mêmes règles que pour Pousser mais uniquement sur case centrale d'une Intersection.	
			La voiture qui tamponne doit finir son déplacement de l'autre côté de l'Intersection, donner 2 jetons **Danger** à l'autre voiture et ajouter 2 résultats Danger à son lancer de dés.	
			La voiture tamponnée doit metre un jeton Vitesse 0 de même couleur et être retournée.	Elle ne bloque plus le passage.
		Possibilité de choisir un Arrêt aux Stands (sauf mode SOLO).		Terminer en Vitesse 1, sur un case sans restriction ou Danger, hors voie du milieu.

RALLYMANCO

Lancer ses dés (un à un **OU** grosse attaque) et déplacer sa voiture.	**Lancer chaque dé l'un après l'autre.**	Possibilité de s'arrêter à tout moment, notamment avant une Perte de contrôle.		
		Possibilité de sécuriser un dé en dépensant des jetons **Focus**, pour ne pas le lancer.	1er dé = 1 jeton Focus; 2e = 2 jetons; 3e = 3 jetons; etc…	
			Si dé **Frein** ou **Boost** associé au dé Vitesse, **obligation** de sécuriser les 2 dés, soit **2** jetons **Focus**.	
			Ces dés ne peuvent plus être modifiés.	
			Un jeton Focus ne sécurise pas une case Danger.	
		Avancer la voiture d'une case après chaque dé lancé.		
	Lancer tous les dés d'un seul jet : Grosse attaque.	Placer un marqueur vitesse sur la dernière case.		
		Lancer les dés.		
		Vérifier si **Perte de contrôle** (nombre de résultats Danger supérieur ou égal).	Si pas de Perte de contrôle, placer la voiture sur le marqueur Vitesse.	
			Si Perte de contrôle, placer les dés au fur et à mesure, avec possibilité de modifier sa trajectoire, jusqu'à utiliser le nombre de résultats Danger suffisants.	
		Prendre un jeton **Focus** par dés noirs et blancs lancés, peu importe le résultat.		
Appliquer les effets d'une Perte de Contrôle (si cela est le cas).	Possibilité de défausser son jeton **Sisu** pour annuler la perte de contrôle (sauf si lié à limitation de vitesse).			
	À résoudre sur la case du dernier résultat Danger déclenchant la Perte de contrôle.			
	Met fin immédiatement au tour du joueur.			
	Vérifier la vitesse au moment de la Perte de contrôle.			
	Agir sur la voiture en fonction de la vitesse finale.	Si 0, mettre la voiture en sens inverse et placer un marqueur Vitesse 0.	La voiture pourra repartir au tour suivant.	
		Si 00, placer la voiture hors du circuit et placer un marqueur Vitesse 00.	Replacer la voiture sur le circuit en sens inverse au tour suivant et placer un marqueur Vitesse 0.	Si case occupée par une autre voiture, l'entrée sur le circuit est repoussé d'un tour.
			La voiture pourra repartir au second tour qui suit.	
	Vérifier si prise de Dégâts.	Vérifier la vitesse à la Perte de contrôle et la couleur du panneau au virage.		
		Prendre le nombre de jetons Dégâts correspondant (voir Tableau de bord).		
		Placer les jetons Dégâts sur son Tableau de bord et appliquer leurs effets.	**-1 dé :** réduire de 1 le nombre de dès disponibles pour chaque tour, selon la couleur désignée.	Placer sur la case où a eu lieu la Perte de contrôle soit 1 jeton Huile si 1 jeton Dégât, soit 1 jeton Débris si minimum 2 jetons Dégats identiques.
			Changement de météo : tous les joueurs retournent leur Tableau de bord et appliquent les nouvelles conditions.	Si mode SOLO, ce jeton est considéré comme un jeton Drapeau Vert.
			Drapeau jaune : placer ce jeton à côté de la voiture concernée.	Dépassement interdit pour tous les joueurs, sauf sur voitures avec Vitesse 0 ou 00.
				Retirer le jeton dès que la voiture repart et le mettre dans la boîte.
			Drapeau vert : défausser le jeton, pas d'effet.	
Appliquer le choix d'un Arrêt au Stand (sur Vitesse 1 uniquement)	Choisir une case de la tuile Stands.	**Changer de Pneus :**	Changer de Tableau de bord pour un Tableau de bord de même couleur et de même catégorie.	
			Au tour suivant, replacer la voiture sur sa case de circuit et repartir en 1ère.	Si case occupée par une autre voiture, l'entrée sur le circuit est repoussé d'un tour.
		Réparer sa voiture :	Enlever tous les jetons Dégâts de son Tableau de bord et les défausser dans la sac.	
			Au tour suivant, remplacer le marqueur Vitesse par un marqueur 0.	
			Au 2e tour qui suit, replacer la voiture sur sa case de circuit et repartir en 1ère.	Si case occupée par une autre voiture, l'entrée sur le circuit est repoussé d'un tour.
		Changer de Pneus et réparer sa voiture :	Appliquer les effets ci-dessus, avec un marqueur Vitesse 00.	
	Poser un marquer Vitesse 0 ou 00, selon la case Stand choisie, sur la case où la voiture a fini son tour.			
	Poser la voiture sur la case de la tuile Stands et appliquer les effets.			
Placer un marqueur Vitesse près de la voiture	Prendre un marqueur Vitesse de la même valeur que la dernière vitesse utilisée.			
	Placer ce marqueur sur la face blanche ou noire correspondant à la couleur de la prochaine manche.			
	Rendre les jetons **Danger** adverses à leurs propriétaires.			
	Si mode SOLO, inscrire sur la Feuille de temps la Vitesse finale.			