

RALLYMAN Aide de jeu

Préparation et tour de course

Définir les Épreuves Spéciales (ES) et remplir la feuille PC Course.

Construire le plateau de jeu pour la première ES, avec les panneaux Départ et Arrivée.

Définir la Météo : selon le Roadbook ou prendre un dé pour chaque Zone (dans l'ordre croissant) et face Neige si résultat Incident.

Chaque joueur choisit ses Pneus à l'aide du Tableau de bord. Si Soft : 1er tronçon Perte de contrôle sur 4 Incidents; 2e tronçon sur 3 Incidents; 3e tronçon et au-delà sur 2 Incidents; Si pas d'Assistance entre deux ES, considérez le premiers tronçon de l'ES suivante comme le tronçon suivant.

Définir l'ordre des joueurs : 1ère ES : au choix des joueurs
2e et 3e ES : dans l'ordre du classement en cours.

Lancer le départ de la course selon la procédure : 1er tour : Joueur 1
2e tour : Joueurs 1 et 2
3e tour : Joueurs 1, 2 et 3.
4e tour : tous les joueurs.

Respecter ensuite l'ordre du jeu selon position sur la piste. Si égalité, le joueur le plus rapide, puis le premier arrivé.

Tour d'un joueur :

Si départ, Vitesse 1.

Si tour suivant, selon la dernière carte Vitesse du tour précédent, soit la même, soit vitesse juste inférieure, soit juste supérieure, soit dé Gaz.

Déplacement simple : choisir un dé. Si symbole Double-rétrogradage sur le Tableau de bord, possibilité de Double-rétrogradage. Si résultat Incident, **Perte de contrôle** sur la case atteinte.

Possibilité de lâcher des jetons Seconde pour assurer un dé : 1 Seconde pour le 1er dé assuré; 2 Secondes pour le 2e; 3 Secondes pour le 3e; etc...

Phase 1 : choisir son type de déplacement :
Grosse attaque : choisir les dés pour l'ensemble du déplacement (2 minimum) et les lancer d'un seul coup. Si moins de 3 résultats Incident, déplacer la voiture d'autant de cases. Si plus de 3 résultats Incident, déplacer la voiture en utilisant TOUS les résultats Incident et librement pour les autres dés. **Arrêt après le 3e résultat Incident et Perte de contrôle.**

Si Terre, premier joueur doit lancer les dés Orange au lieu des dés Blancs. Faire circuler les dés si changement de premier joueur. Respecter le type de dé à lancer si Grosse attaque et dépassement prévu.

Uniquement si Vitesse 0 ou 1 et en début de tour.

Jouer la carte Roue de secours sur sa Pile chrono.

Roue de secours : Enlever un pion Dégât masquant un dé Blanc.

Repartir en 1ère.

Peut être jouée entre deux ES, sans compter dans la pile Chrono et non disponible pour l'ES suivante.

Carte récupérée entre deux ES si Assistance.

Limite de voitures : selon les places disponibles sur la case.

Si déplacement impossible, prendre une carte Vitesse identique à la précédente.

Tirer la carte Vitesse correspondante et la poser face verso sur sa Pile Chrono. Tête à queue : mettre la voiture en demi-tour
Sortie de route : placer la voiture sur le bord indiqué et infliger les dégâts liés au terrain.

Perte de contrôle : Au prochain tour, remettre la voiture sur la case dans le bon sens et repartir en 1ère. Si sortie en Dérapage, remise en Trajectoire tendue. Si sortie de Route vers Corde, remise sur Corde et tirer une carte K. Si sortie de Corde vers Route, remise sur Route.

Phase 2 : déplacer la voiture d'une case par dé lancé. (...)
Carte Sisu : Pour annuler une Perte de contrôle sauf si trop vite dans virage.

Tendue : à l'intérieur du virage.

Dérapage : à l'extérieur du virage.

Virage : choisir la trajectoire en respectant la vitesse indiquée. À la corde : sur la case K; piocher une carte K. **Virage Asphalté et Terre** Trajectoire sale : poser un jeton -1 sur le virage; Vitesses max -1 par jeton. Crevaison : -1 dé Blanc; si 3e Crevaison, Abandon.

Virage Terre : OK : Placer un pion Propre (noir) sur la Corde; Passages suivants sans tirage de cartes K.

Si Vitesse supérieur de 1 ou 2 au max, **Perte de contrôle.**

Virage long : possibilité de changer de trajectoire Tendue vers Dérapage (et vice-versa) si la voiture avance d'une case.

		Sur Ligne droite sauf si deux voitures.
Phase 2 : déplacer la voiture d'une case par dé lancé. (...suite)	Dépassement :	Dans Corde si adversaire en Trajectoire tendue ou Dérapage.
		Dans Virage si adversaire dans Corde.
		Tout autre cas si adversaire en Sortie de route.
	Bosse :	Si vitesse inférieure à Vitesse indiquée, arrêt sur la case.
		Si vitesse égale à Vitesse indiquée, saut d'une case.
		Si vitesse supérieur de 1 à la Vitesse indiquée, saut de 2 cases et Perte de contrôle si résultat Incident.
	Gué :	Si vitesse supérieur de 2 à la Vitesse indiquée, saut de 3 cases et Perte de contrôle .
		À vitesse stabilisée (identique à la précédente; dé Gaz), jouer la case normalement.
		À vitesse inférieure ou supérieure, si résultat Incident, fin du tour (pas de Perte de contrôle et prise des Secondes si Grosse attaque).
		Si Sortie de route, prendre en compte l'environnement, pas le gué.
		Si plateau face Neige, le gué est une case normale.
	Carrefour :	Case normale si tout droit ou Virage.
Pas de dérapage si Virage. Si erreur de trajectoire, rétrograder jusqu'à la 1ère, retourner la voiture, puis repartir en 1ère (usage des dés Gaz possibles).		
Phase 3 :	Si Déplacement normal, possibilité de reprendre à partir de la phase 1 (Déplacement normal).	
Poursuivre son	Arrêt du déplacement si cumul de 3 symboles Incident (2 si pneus Asphalte sur Neige) et Perte de contrôle.	
Phase 4 : Fin du tour :	Tirer la carte Vitesse correspondant au dernier dé lancé.	
	La poser sur sa Pile Chrono. Si Grosse attaque, prendre un jeton Seconde (1s) par dé lancé, quelque soit le déplacement final.	

Fin d'ES :	Sortie du plateau obligatoire en fin de mouvement.
	Si Perte de contrôle en fin d'ES, la carte Vitesse reste face cachée mais un pion Dégât sur dé Noir.
Assistance : (entre 2 ES)	Pointage et Retard de pointage : après avoir comptabilisé les Chronos et avant de noter le temps sur la feuille PC Course, possibilité de faire une enchère secrète de jetons 5 secondes pour augmenter son Chrono (et ainsi reporter sa place sur le classement).
	Retirer les pions Dégât des Tableaux de bord.
	Reprendre la carte Roue de secours si jouée précédemment. Possibilité de changer de Pneus.