VOITURES FANTÔMES (VF) V1.3 + FICHIERS 3D Dés

jcb 8/03/2020 - 14/04/2020 - 18/05/2020

Matériel :

- 6 Indented dice white http://www.blankdice.co.uk/6_Sided_indented_dice/10/
- 6 indented dice black
- une planche d'autocollants (en annexe)

Installation :

Chaque voiture fantôme se voit allouer 2 dés "VF" de sa couleur. Ces dés servent :

- au déplacements des voitures à l'aide des points sur leur pourtour
- de marqueur vitesses avec le chiffre central : il y a 1 dé noir et un dé blanc à utiliser alternativement selon les manches blanches et noires.



V1.3

1- La grille de départ

Après avoir lancé les 6 dés "VF blancs" positionner les voitures dans l'ordre des vitesses.
Mettre le marqueur vitesse 0 à côté de la voiture du joueur.

- En cas d'ex aequo entre voitures fantômes vous décidez de l'ordre.
- En cas d'ex aequo entre une voiture fantôme et une voiture de joueur il y a deux choix :
  - mode débutant : la voiture du joueur est positionnée avant la voiture fantôme
  - mode expert : la voiture du joueur est positionnée après la voiture fantôme
- En cas d'ex aequo entre voitures de joueurs relancer leur dé pour les départager.

Exemple : *la voiture jaune est celle du joueur qui affronte 5 voitures fantôme. La vitesse 4 lui a donné la 4ème position car 3 voitures avaient une vitesse inférieure (1,2 et 3)*

L'ordre de jeu au départ est celui de la grille toutes les voitures étant en vitesse 0 : on ne tient pas compte des vitesses inscrites sur les dés au départ.

Alternative V1.3 : le joueur peut choisir sa position de départ lui-même selon le niveau de difficulté qu'il souhaite.





2- Déplacement de la voiture du joueur

Le joueur joue sa voiture selon les règles habituelles de Rallyman GT. Il doit veiller aux vitesses des voitures fantômes, indiquées sur le dé posé à côté d'elles pour déterminer l'ordre de jeu et gérer les dépassements.
Il peut influencer la trajectoire des voitures fantômes en mettant sa voiture sur leur voie de circulation : les VF devront alors changer de voie pour dépasser ou au pire pourront être bloquées.

3- Déplacement des voitures fantômes : règle de base.

Au départ lancer le dé noir correspondant à la voiture fantôme et avancer celle-ci sur sa voie initiale du nombre du nombre de points indiqués sur le dé. On ne tient pas compte des marquages sur la route.

A la fin du déplacement, le dé est posé à côté de la voiture en guise de marqueur de vitesse.
Si les voitures fantômes sont des GT5 le dé s'il indique la vitesse 6 sera positionné sur la vitesse 5.
Si les voitures fantômes sont des GT4 le dé s'il indique la vitesse 5 ou 6 sera positionné sur la vitesse 4.

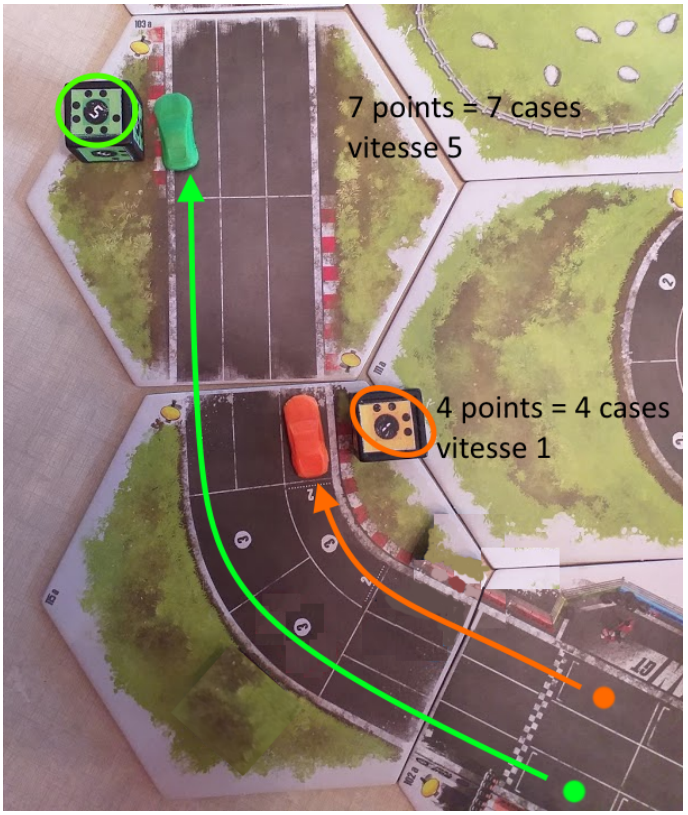
Lors de la manche suivante c'est le dé blanc qui sera lancé.

Exemple lors d'une manche blanche :

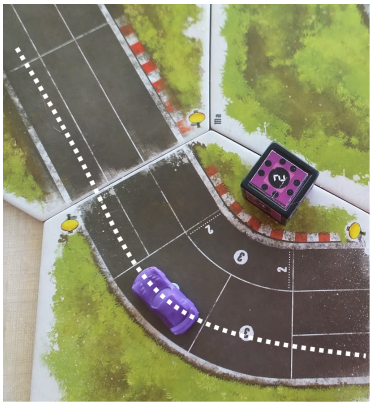
La voiture orange *partie en pôle position a vu son dé indiquer 4 points : elle avance donc de 4 cases en conservant sa voie, en ne tenant pas compte des limites de vitesse du virage traversé.*

La voiture verte *a vu son dé indiquer 7 points : elle avance donc de 7 cases en conservant la voie de gauche.*

Les marqueurs de vitesses dans les ronds noirs indiquent que ces voitures ont joué leur tour.
La vitesse indiquée est prise en compte pour les dépassements et pour l'ordre de jeu dans la manche suivante.



Dans le cas des cases de double largeur, bien conserver la voie initiale en positionnant la voiture sur la partie intérieure ou extérieure de la case, de manière très visible.



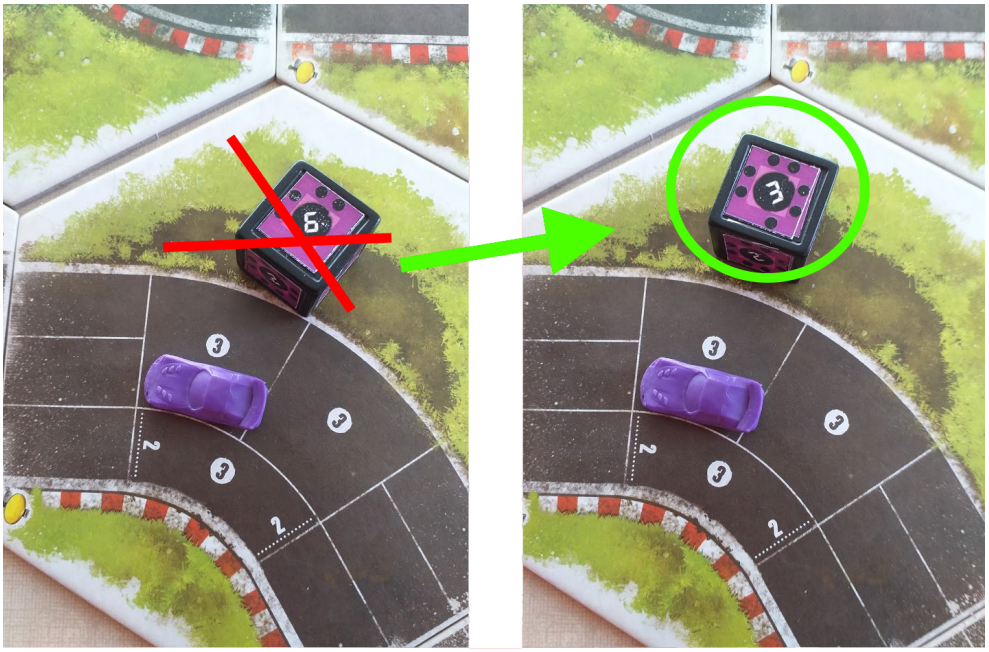
Conserver la voie de gauche.



Conserver la voie du milieu.

4- Déplacement des voitures fantômes : fin de déplacement sur une case de virage.

Lorsqu'une voiture fantôme termine son déplacement dans un virage et que la vitesse indiquée par le dé est plus haute que celle autorisée, alors le dé est positionné sur la vitesse maximum du virage.
Si la VF a une vitesse inférieure alors celle-ci est conservée.



La fin du mouvement se termine en vitesse 6 dans un virage en 3 :
le dé vitesse doit être repositionné sur la vitesse 3.

5- Déplacement des voitures fantômes : fin de déplacement à côté d'une voiture

Si la VF termine son tour avec une vitesse inférieure à celle de la voiture adjacente (VF ou voiture de joueur) alors elle doit reculer d'une case.

Exemple : *la voiture violette a été jouée après la voiture verte.*



La voiture Violette ne peut pas finir son tour à côté de la voiture verte qui a une vitesse supérieure.
Elle doit donc stopper son mouvement sur la case précédente : le dé est posé à côté de la voiture.

Si une voiture à une vitesse supérieure se trouve sur la nouvelle case atteinte, la VF recule à nouveau, etc .

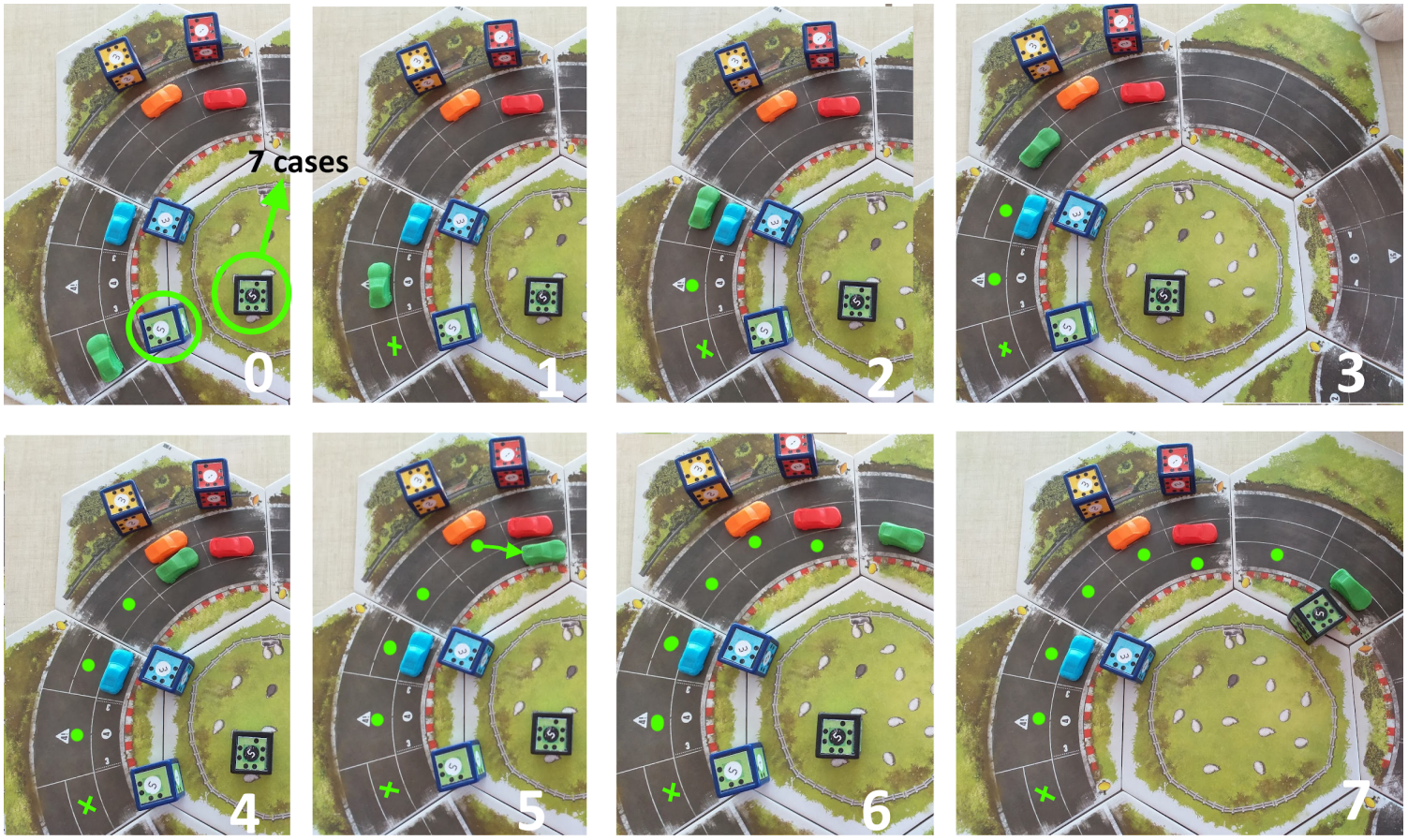
6- Déplacement des voitures fantômes : une voiture est sur la trajectoire de la VF

Si la VF rencontre des voitures elle les dépasse, indépendamment de leur vitesse, sauf s'il s'agit de la dernière case de déplacement. Ce cas est traité plus haut (5- Déplacement des voitures fantômes : fin de déplacement à côté d'une voiture). La VF va dépasser la voiture dans cet ordre de priorité :

- déplacement en diagonale :
  - mode débutant : vers l'extérieur du prochain virage et poursuite du mouvement
  - mode expert : vers l'intérieur du prochain virage et poursuite du mouvement
- si ce mouvement n'est pas possible passer par l'autre côté
- si aucun mouvement n'est possible la voiture est bloquée : fin du mouvement pose du dé à côté de VF

Si plusieurs voitures sont rencontrées dans le déplacement on opère à chaque fois de la même façon.

Exemple 1 : *dépassement en mode expert*



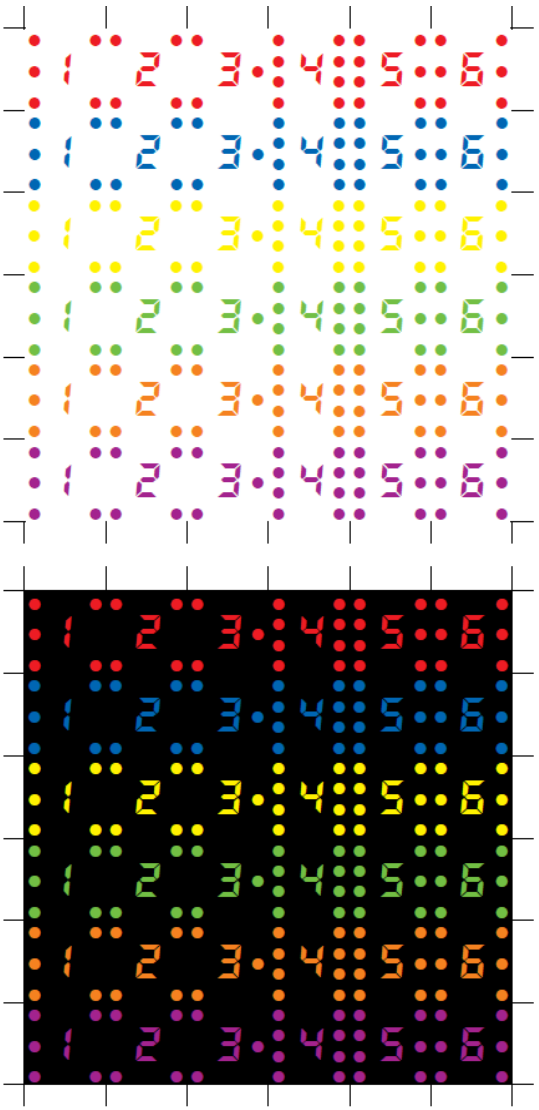
La voiture verte joue la première car elle a la vitesse la plus élevée (5). Le dé vert donne un déplacement de 7 cases : sur l'image 4 la voiture verte est bloquée par la rouge après 4 mouvements. Elle se décale vers la droite (en mode expert car le virage suivant est à droite) et poursuit son déplacement de 3 cases restantes. A la fin du mouvement le dé vert, marqueur vitesse noir, est posé à côté de la voiture verte.

Exemple 2 : *dépassement impossible*

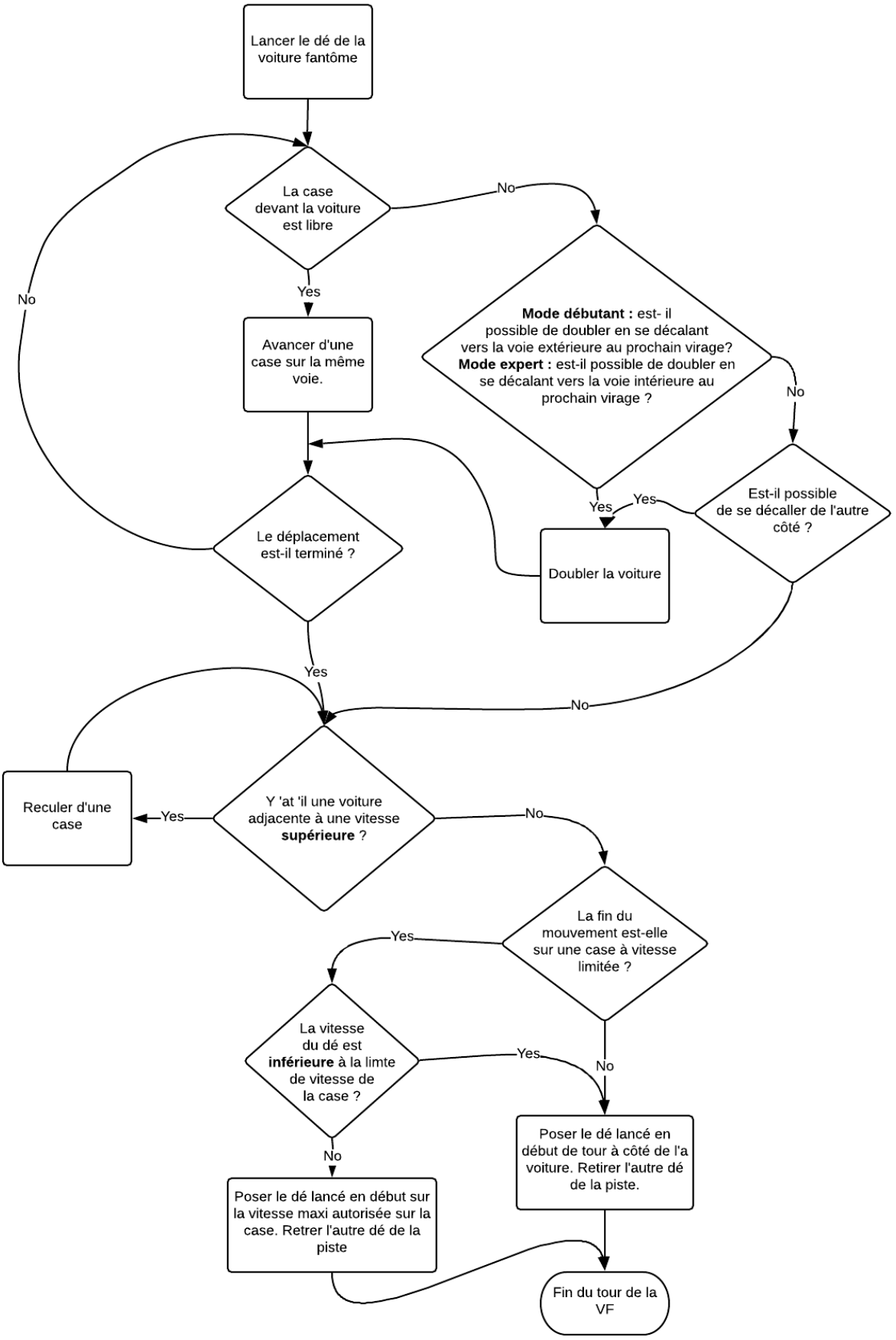


Annexe 1 : planches d'autocollants

Planche V1.3 à imprimer sur papier autocollant pour coller sur ces dés (carrés de 15 mm) :
https://www.spielematerial.de/en/6-sided-dice-indented-sides.html
http://www.blankdice.co.uk/6_Sided_indented_dice/10/



Annexe 2 : logigramme



Annexe 3 : fichiers 3d / 3d files

Lien pour téléchargements :
https://drive.google.com/drive/folders/1ijKgCpUxTQvk2JX72jMBShLsrqcc5YVT?usp=sharing

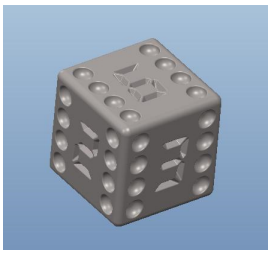
DEVF001 : modèle 6 dés noirs et 6 dés blancs, couleurs des voitures dans les creux.



DEVF00 2 : modèle dés aux couleurs des voitures noir et blanc dans les creux



DEVF001-CUSTOM : modèle à personnaliser en coloriant les trous (8 trous par face)



DEVF002-CUSTOM : modèle à personnaliser en coloriant les trous (8 trous par face)

