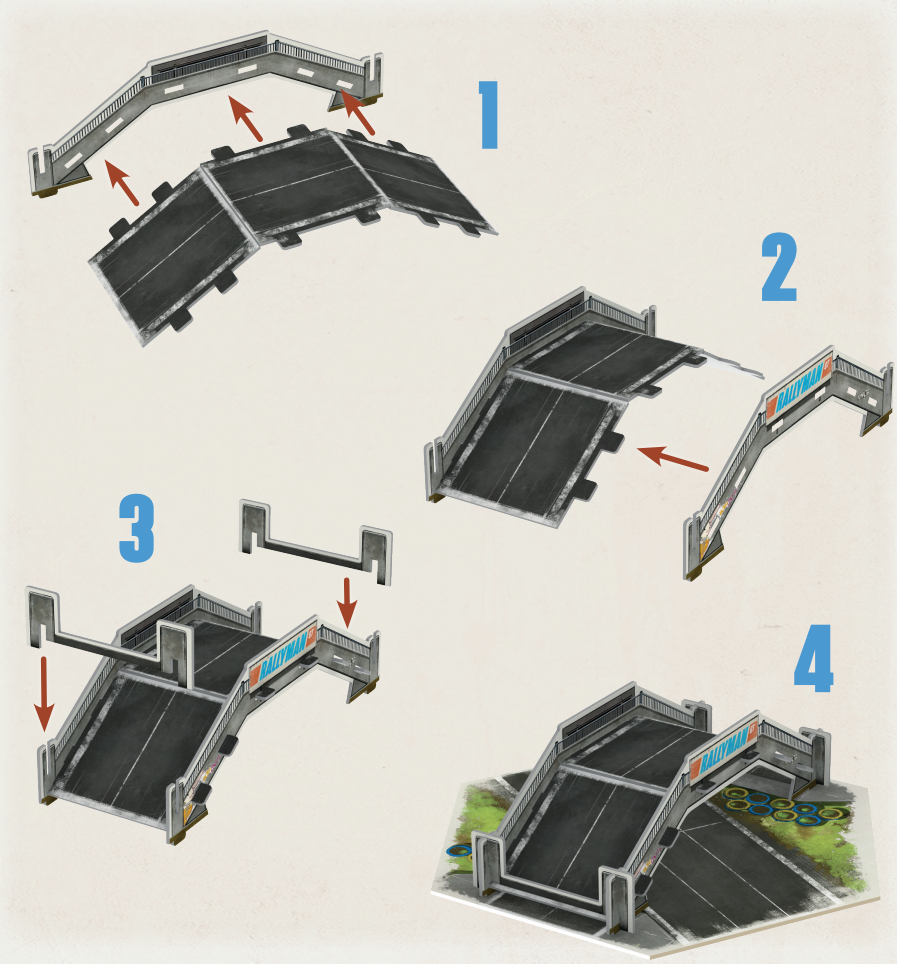
RALLYMAN GT

ADRENALINE PACK

Bienvenue Pilotes ! Ce livret couvre les règles de tout le contenu exclusif à la campagne Kickstarter de* Rallyman: GT *qui viendra rajouter encore plus de rejouabilité à vos courses !

LE PONT

Le Pont fonctionne comme une tuile classique, avec des cases normales et un niveau de Danger. Il ne possède pas d'autres règles spéciales, mise à part le fait qu'il permet de croiser deux sections de circuit. Vous pouvez l'utiliser pour créer des pistes vraiment uniques !



LES PNEUS TENDRES

Les Pneus Tendres sont un troisième type de Pneus pour votre voiture. Ils ont une traction excellente, mais leurs performances se dégraderont pendant la course…

Matériel

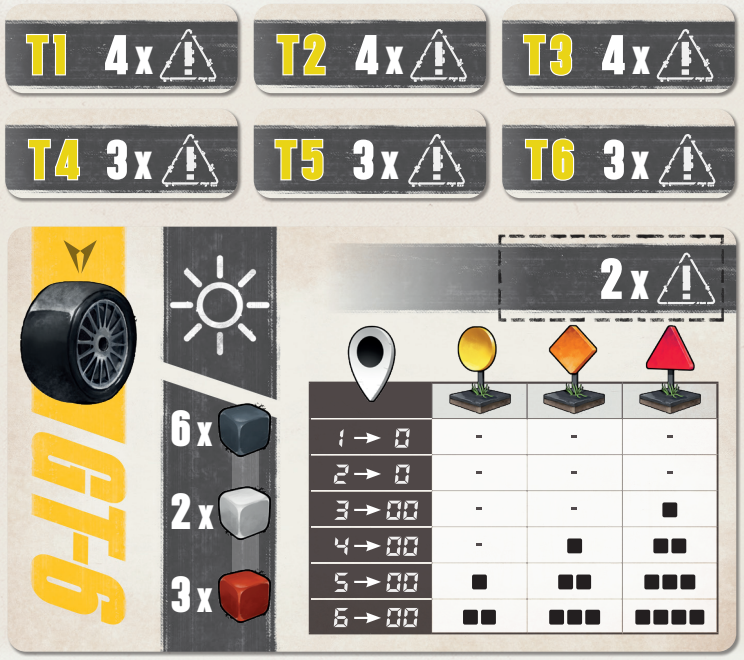
30 Tableaux de Bord Pneus Tendres **18 marqueurs Usure**

Règles

Le Tableau de Bord Pneus Tendres est exactement comme les Tableaux de Bord habituels. Il comporte le même type d'informations et vous pouvez le choisir ou l'échanger lors d'un Arrêt aux Stands.



Cependant, l'adhérence des Pneus Tendres va se dégrader au fil du temps. Au début de la course, placez le marqueur de Tour 1 (T1) sur votre Tableau de Bord. À la fin de votre premier tour, retournez-le sur sa face Tour 2 (T2), puis à la fin de votre deuxième tour, prenez le marqueur Tour 3 (T3) et ainsi de suite…



La limite de ⚠ indiquée par ces jetons se dégradera au fil des tours. À partir du Tour 7, les Pneus Tendres auront une limite ⚠ de 2.

Les Pneus Tendres fonctionnent moins bien que les Pneus Pluie par temps humide, mais ils seront préservés par l'eau ! Lorsqu'il pleut, retournez le Tableau de Bord sur sa face pluie comme d'habitude. Appliquez alors la limite de ⚠ du Tableau de Bord à la place de celle des marqueurs Usure. De plus, ne retournez pas vos marqueurs Usure à la fin de vos tours lorsque la Météo est pluvieuse. Lorsque la Météo change, retournez votre Tableau de Bord et appliquez à nouveau les effets des marqueurs Usure comme décrit ci-dessus.

Lors d'un Arrêt aux Stands, vous pouvez choisir de remplacer vous Pneus Tendres au lieu de les échanger contre un autre type de Pneus. Votre Arrêt aux Stands s'effectue selon les règles habituelles, mais au lieu de prendre un nouveau Tableau de Bord, remplacez votre Marqueur Usure actuel par celui du Tour 1 (T1). Lors de votre prochain Tour, retournez le jeton sur sa face T2, et ainsi de suite.

HUILE ET DÉBRIS

Parfois, vous laisserez bien plus que des traces de pneus derrière vous sur la piste !

Matériel

4 jetons Huile



4 jetons Débris



Mise en Place

Après l'étape 3 de la mise en place du livret de règles du jeu de base :

• Placez les jetons Débris et Huile près du sac de jetons Dégâts.

Poursuivez la mise en place du jeu selon les règles normales.

Règles

Lorsqu'un joueur subit une Perte de Contrôle et tire un jeton Dégât Vitesse, Freins ou Gaz du sac, placez un jeton Huile sur la case où la Perte de Contrôle a eu lieu.

Pendant que ce jeton est présent, la case concernée aura une limitation de vitesse de 1. Comme pour les cases Virage, le fait d'entrer sur cette case à une vitesse supérieure à 1 provoquera une Perte de Contrôle immédiate.

Lorsqu'un joueur subit une Perte de Contrôle et tire du sac un nombre de jetons Dégât Vitesse, Freins ou Gaz égal ou supérieur à deux, du sac, placez un jeton Débris sur la case où la Perte de Contrôle a eu lieu.

Pendant que ce jeton est présent, toute voiture qui entre sur la case concernée devra ajouter un ⚠ au résultat de son lancer.

Ces jetons restent en jeu jusqu'à ce que toutes les voitures soient passées à côté. Ils seront alors enlevés par une équipe de nettoyage avant le prochain passage des voitures (si la course comporte plusieurs tours de circuit).

POUSSER ET TAMPONNER

Pendant une course effrénée, tout peut arriver…

Matériel

12 jetons Danger



Mise en Place

Pendant l'étape 4 de la Mise en Place décrite dans le livre de règles du jeu de base, les joueurs prennent chacun 2 jetons Danger de leur couleur avec le reste de leur matériel.

Poursuivez la mise en place du jeu selon les règles normales.

Règles

Les jetons Danger peuvent ajouter des ⚠ à vos résultats de dés !

Si, au début de votre tour, vous avez en votre possession un ou plusieurs jetons Danger qui ne sont pas de votre couleur de joueur, chacun de ces jetons ajoutera un ⚠ supplémentaire à vos résultats de dés pour ce tour.

Chaque joueur commence avec 2 jetons de sa couleur de joueur, mais vous les donnerez aux joueurs que vous ciblez avec les manœuvres suivantes :

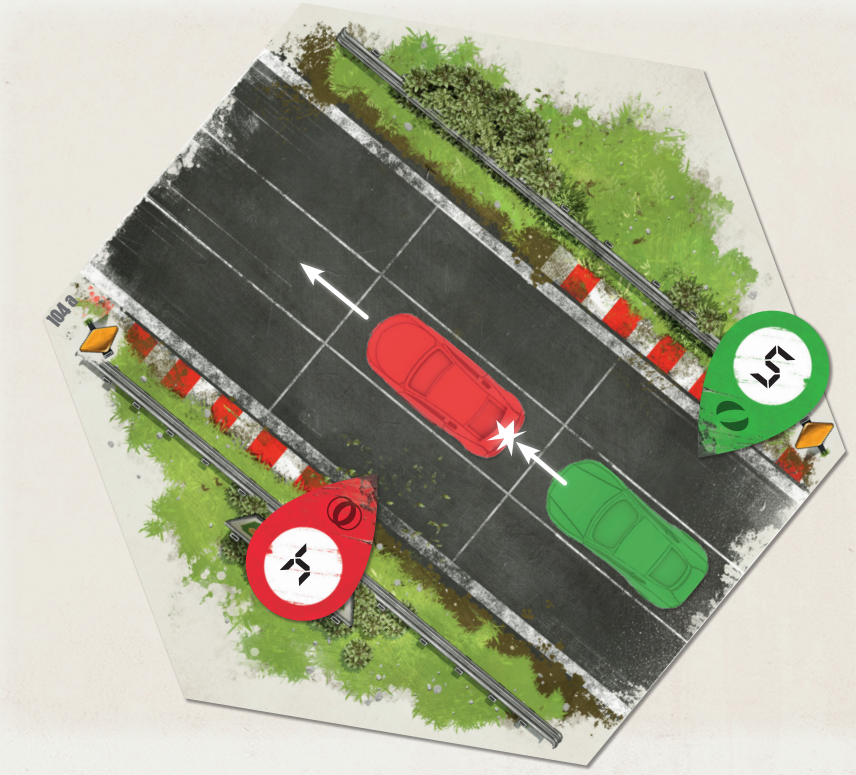
Pousser

Pousser une voiture peut mettre des bâtons dans les roues de vos adversaires, vous permettre de dépasser des joueurs qui bloquent la piste, ou alors donner un petit coup de boost à un allié !

Vous pouvez « pousser » une autre voiture (adverse ou de la même équipe) d'une case vers l'avant.

Un joueur qui souhaite pousser une voiture devant lui doit déplacer sa voiture sur la case de la voiture ciblée depuis la case située directement derrière. La voiture doit être à la même vitesse ou une vitesse supérieure de 1 maximum au moment d'entrer sur cette case.

La voiture ciblée est alors avancée d'une case.



Les trois cases concernées, celle de la voiture ciblée et celles directement devant et derrière, ne doivent pas avoir de restrictions de Vitesse (comme sur les cases Virage) ni d'obstacles (d'autres voitures ou des débris). Si ces conditions ne sont pas remplies, alors la manœuvre ne peut pas être effectuée.

Si la Poussée est effectuée, alors le joueur actif donne un de ses jetons Danger au joueur concerné. Ce jeton rajoute un ⚠ au résultat de dés de son prochain tour. Le jeton est rendu à son propriétaire à la fin du tour. Si un joueur n'a plus de jetons Danger à donner au joueur ciblé, alors la manœuvre ne peut pas être effectuée.

Un joueur peut Pousser une voiture à n'importe quel moment pendant son déplacement, puis continuer son déplacement selon les règles normales suite à cette manœuvre. Il pourra également le faire une deuxième fois, à condition d'avoir assez de jetons Danger en sa possession pour le faire.

Cependant, chaque fois qu'un joueur pousse une autre voiture, il devra ajouter un ⚠ à ses résultats de dés pour son tour. Cela peut provoquer une Perte de Contrôle.

Il n'est pas possible d'utiliser des jetons Focus pour éviter ces ⚠ supplémentaires.

Il est possible de Pousser pendant une Grosse Attaque. Cependant, il est important de bien faire attention au placement des dés dont le résultat est un ⚠. Si le joueur subit une Perte de Contrôle qui se résout avant d'arriver à la case de la voiture ciblée, alors cette voiture n'est pas poussée.

Tamponner - extension Team Challenge uniquement -

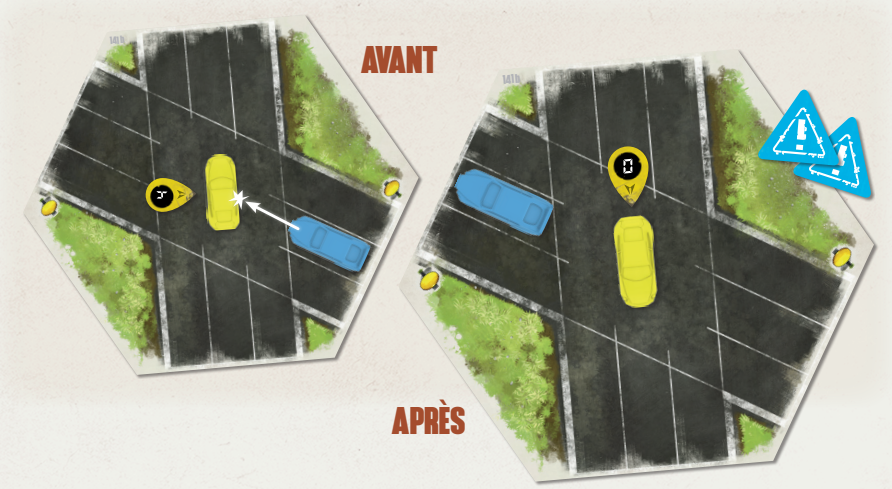
Un adversaire bloque l'intersection d'un circuit en 8 ? Pas pour longtemps…

Vous pouvez Tamponner une voiture qui bloque la case centrale d'une tuile Intersection de l'extension Team Challenge, afin de permettre à votre voiture et celles de vos co-équipiers de passer.

Le joueur qui souhaite Tamponner une voiture doit d'abord vérifier qu'il est capable d'atteindre l'autre côté de l'intersection. Il ne peut en aucun cas finir son mouvement sur la case centrale de l'intersection. Si le joueur subit une Perte de Contrôle à cause de cette manœuvre, la Perte de Contrôle ne sera jamais résolue sur la case centrale, mais celle directement après.

Lorsqu'une voiture sur la case centrale est tamponnée, elle échange son marqueur Vitesse actuel pour le marqueur « 0 » de la même

couleur, et le véhicule est retourné à 180°. La voiture ciblée pourra se remettre dans le bon sens au début de son prochain tour et redémarrer normalement. Pendant que la voiture est retournée, d'autres pilotes peuvent passer sur la case sans être Bloqués.



Le joueur actif donne alors ses 2 jetons Danger au joueur ciblé. Le joueur ciblé doit donc ajouter 2 ⚠ à son résultat de dés pour son prochain tour. Les jetons sont rendus à leur propriétaire à la fin du tour. Si un joueur n'a plus ou pas assez de jetons Danger à donner au joueur ciblé, alors la manœuvre ne peut pas être effectuée.

Un joueur peut Tamponner une voiture à n'importe quel moment pendant son mouvement, puis continuer son mouvement selon les règles normales suite à cette manœuvre. Cependant, chaque fois qu'un joueur Tamponne une autre voiture, il doit ajouter 2 ⚠ à ses résultats de dés pour son tour. Cela peut provoquer une Perte de Contrôle.

Il n'est pas possible d'utiliser des jetons Focus pour éviter ces ⚠ supplémentaires.

Il est possible de Tamponner une voiture pendant une Grosse Attaque. Cependant, il est important de bien prendre note des cases où se génèrent les ⚠ durant le mouvement. Si le joueur subit une Perte de Contrôle qui se résout avant d'arriver à la case de la voiture ciblée, alors cette voiture n'est pas Tamponnée.

JETONS SISU

Sisu est un mot finlandais qui signifie la détermination d'un pilote qui donnera tout pour atteindre le sommet du podium !

Matériel

6 jetons Sisu



Mise en Place

Pendant l'étape 4 de la Mise en Place décrite dans le livre de règles du jeu de base, les joueurs prennent chacun un jeton Sisu avec le reste de leur matériel.

Poursuivez la mise en place du jeu selon les règles normales.

Règles

Une fois par partie pendant son tour, un joueur peut se défausser de son jeton Sisu. Cela permet d'ignorer tout ⚠ obtenu pendant ce tour.

Remarque : *Le jeton Sisu peut également être utilisé après une Grosse Attaque pour annuler les* ⚠ obtenus.

Défausser son jeton Sisu ne permet pas d'empêcher une Perte de Contrôle provoquée par le dépassement d'une limitation de vitesse, comme par exemple dans un Virage.

Le jeton Sisu est un outil très puissant : il permet à un joueur de jouer un coup entier sans risque de Perte de Contrôle. Vous êtes libre de les utiliser comme bon vous semble, mais nous vous suggérons de les utiliser lors de longues courses ou de les donner à de nouveaux joueurs pour les aider à se maintenir dans la course s'ils jouent contre des pilotes expérimentés.

