RALLYMAN GT



TEAM CHALLENGE

RÈGLES DE L'EXTENSION

Synapses Games

HOLY GRAIL GAMES

CRÉDITS

AUTEUR
Jean-Christophe Bouvier

RÉALISATEUR
Jamie Parsons

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Loïc Muzy

ILLUSTRATEUR
Loïc Muzy

GRAPHISTE
Quentin Saint-Georges

MARKETING & COMMUNICATION
Georgina Parsons

GESTIONNAIRE DE LA COMMUNAUTÉ
Kayla Soule

GESTIONNAIRE DES AFFAIRES
Owen Hermsen

RÉVISEURS
Raphaël Alcantara, Georgina Parsons, Kayla Soule, Hugo Chaumette, Josée Guillemette & Charlotte Hebbourn

VIDÉOS
Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

ÉDITEUR
Holy Grail Games

DIRECTEURS DE PUBLICATION
Eric Dubus, Olivier Melison & Jamie Parsons

AMBASSADEURS & DÉMONSTRATEURS
Ludovic, Stephane, Gaz, Andy, Patrick, Georgina, Matthieu, Kayla & Owen

Et bien sûr, tous nos contributeurs Kickstarter qui ont rendu ce jeu possible !

Bienvenue dans* Team Challenge *! Dans cette extension pour* Rallyman: GT*, vous allez découvrir le matériel et les règles pour faire de nouvelles courses jusqu'à 12 voitures en même temps, des circuits en 8 et des courses-poursuites !

DÉMARREZ VOS MOTEURS...

Matériel

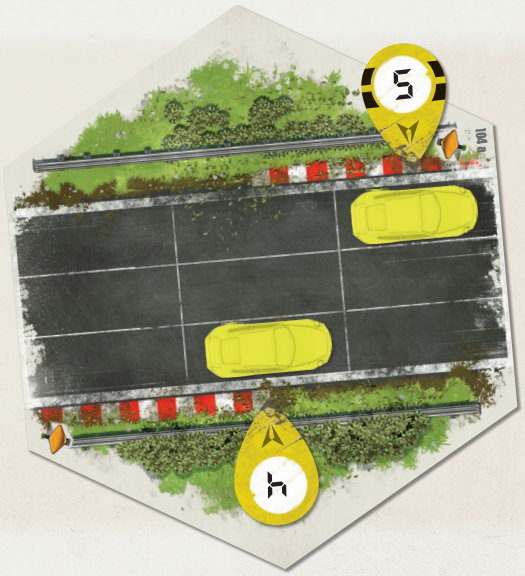
1 Livret de règles
6 Voitures
48 marqueurs Vitesse
12 Tableaux de bord
12 tuiles Circuit
6 cartes Pilote
80 jetons Focus

JOUEZ AVEC 12 VOITURES

Avec *Team Challenge*, vous pouvez jouer jusqu'à 12 voitures sur le circuit ! Il existe deux façons de jouer :

- **En jouant jusqu'à 12 joueurs**
  Chaque joueur prend la voiture de son choix et son matériel de départ comme détaillé dans le Livret de règles de base.
- **Chaque joueur contrôle 2 voitures**
  Chaque joueur prend deux voitures de la même couleur et le matériel pour chacune d'entre elles comme détaillé dans le Livret de règles de base.

Différencier les voitures de la même couleur : pendant qu'elles sont sur la piste, les voitures de la même couleur seront différenciées par leurs marqueurs Vitesse. Les marqueurs Vitesse inclus dans cette extension possèdent une marque supplémentaire pour vous permettre de les différencier.

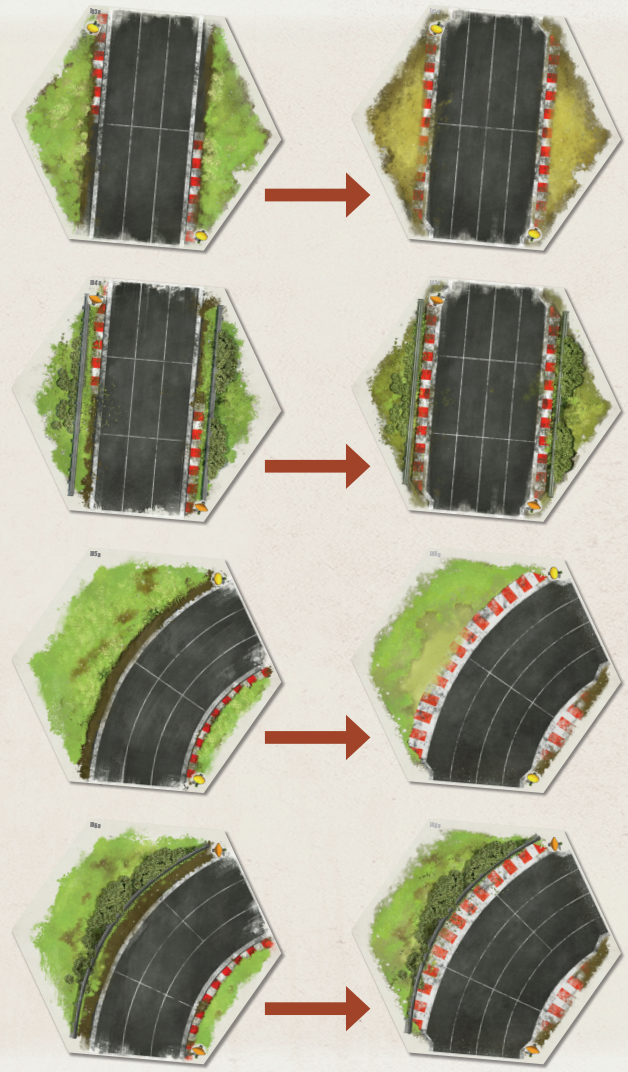


Circuits élargis

À partir de 7 voitures et plus, il est recommandé de construire votre circuit avec des tuiles à 3 voies. Pour les circuits initialement construits avec 2 voies, il suffit de retourner toutes les tuiles pour passer en 3 voies.

De plus, les tuiles avec des lignes droites, des courbes sans limitation de vitesse ainsi que la Grille de Départ peuvent être remplacées par leur équivalent à 4 voies.

Correspondance des tuiles :

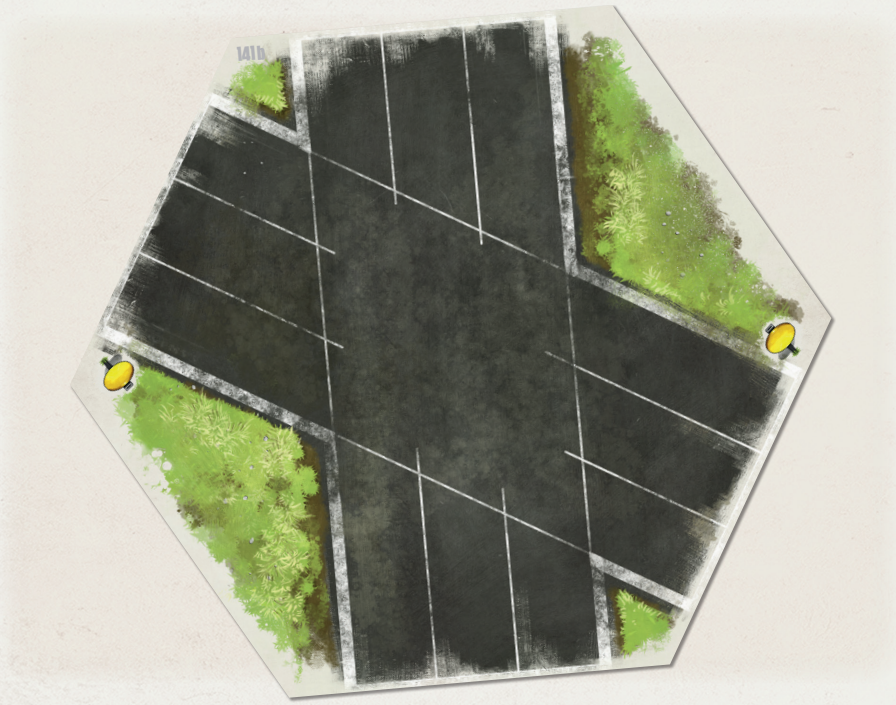


Biensûr, nous vous conseillons d'utiliser les tuiles à 3 et 4 voies pour éviter les bouchons. Cependant, si vous cherchez justement à jouer de cette manière, vous êtes libre de faire comme bon vous semble !

À part ces nouvelles tuiles, une course comportant jusqu'à 12 voitures suit les règles normales décrites dans le Livret de règles de base.

LES CIRCUITS EN « 8 »

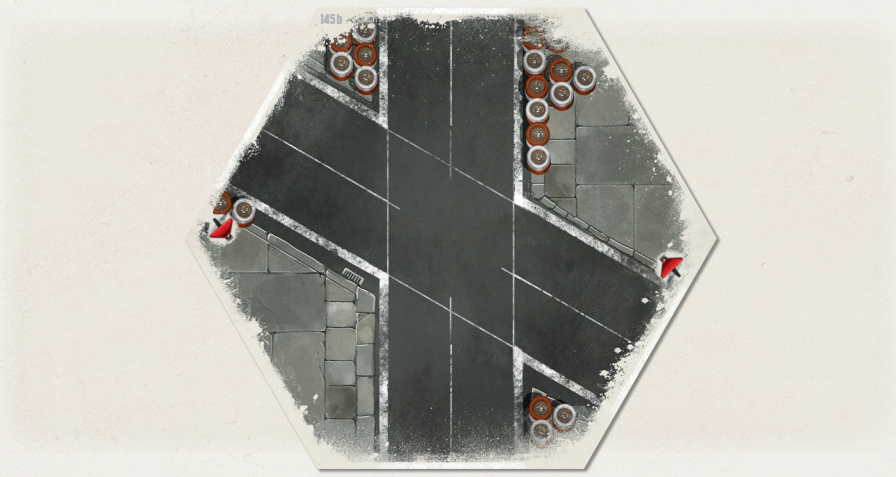
Un circuit en « 8 » utilise une tuile « intersection » pour créer une boucle sur la piste ainsi qu'une Grille de Départ double dans le même sens.



L'intersection

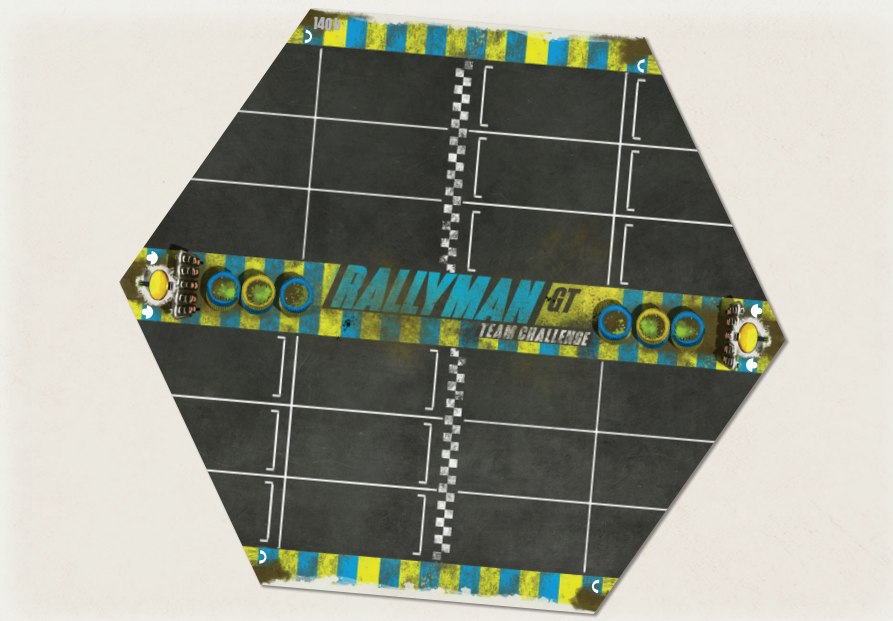
La tuile intersection fonctionne selon les règles suivantes :

- Les voies de l'espace central de la tuile intersection peuvent uniquement être utilisées par des voitures qui se déplacent dans la même direction. Si une voiture termine son tour sur cette zone, seules les voitures suivant la même direction qu'elle peuvent entrer sur ces cases. Les règles classiques de Dépassement et de Blocage s'appliquent.
- Si une voiture venant d'une autre direction tente de traverser cet espace alors qu'une voiture y est déjà présente, cette voiture est Bloquée : son mouvement prend fin juste avant les voies centrales.



LA COURSE-POURSUITE

Ces circuits sont construits avec les tuiles classiques, et d'une Grille de Départ double avec des départs en sens inverses. Cette tuile de Grille de Départ partage le circuit en deux « lignes de course » sur lesquelles les voitures vont être partagées en 2 groupes : A et B.



Note : *comme le requiert la nature de ces tuiles de Grille de Départ, jouer en mode Course-Poursuite nécessite les tuiles des extensions* World Tour *et/ou* Championship.

Mise en place des Grilles de Départ

Commencez par répartir les voitures entre les deux Grilles de Départ aussi équitablement que possible.

Si vous jouez avec une voiture par joueur : prenez un marqueur Vitesse à chaque joueur et tirez la moitié du nombre total de joueurs au hasard. Ces voitures commencent sur un côté de la tuile ; celles qui restent prennent place de l'autre côté.

Si chaque joueur contrôle 2 voitures : chaque joueur place une de ses voitures sur chaque ligne de course.

L'ordre de départ pour les deux Grilles de Départ est établi selon la règle de *Rallyman: GT*. Si possible, les voitures du groupe A utilisent les marqueurs Vitesse de la boîte de base et les voitures du groupe B utilisent les marqueurs de cette extension ; si une voiture prend du retard et est rattrapée par l'autre groupe, elle sera plus facile à distinguer des autres.

Déroulement des tours de jeu

Les tours de jeu ne se divisent pas entre les groupes : ils se jouent pour la totalité du premier groupe, puis pour le deuxième.

Pour décider quel groupe jouera en premier, tirez à pile ou face avec le jeton Manche. Ce groupe jouera donc en premier chaque manche pour toute la partie.

Au sein de chaque groupe, l'ordre de jeu et les règles de déplacement sont identiques à ceux du Livret de règles du jeu de base.

Conditions de Victoire

Contrairement aux règles de base de *Rallyman: GT*, la première voiture à franchir la ligne d'arrivée ne sera pas forcément la gagnante !

- Lorsqu'une voiture franchit la ligne d'arrivée, ne mettez pas immédiatement fin à la partie ; terminez la manche en cours.
- Si une seule voiture franchit la ligne d'arrivée pendant une même manche, peu importe son groupe, cette voiture gagne la course.
- Si deux voitures franchissent la ligne d'arrivée pendant une manche et appartiennent au même groupe, alors c'est la première à franchir la ligne d'arrivée qui gagne.
- Si deux voitures franchissent la ligne d'arrivée pendant une manche et appartiennent à des groupes différents, alors c'est le pilote qui possède le plus de jetons Focus qui gagne.

Exemple : *Lors d'une Course-Poursuite, 3 voitures franchissent la ligne d'arrivée lors d'une manche : 2 voitures du groupe A et 1 du groupe B. Nous prenons la voiture du groupe B et celle du groupe A qui a franchit la ligne en premier. Ensuite, c'est le pilote ayant le plus de jetons Focus parmi ces deux voitures qui emportera la première place sur le podium !*

DES COURSES SPECTACULAIRES

Et si vous combiniez tout ceci ? En effet, vous pouvez faire des circuits en 8 avec des tuiles de piste élargies, faire des circuits en 8 avec une seule Grille de Départ, des Courses-Poursuites avec des boucles en 8... À vous de créer la course de vos rêves !

Sur les prochaines pages, vous trouverez des suggestions de circuits pour des courses utilisant ces règles.

MODÈLES DE CIRCUITS

CIRCUIT 31



Attention : *À cause de leur grande taille et complexité, les modèles de circuits ci-dessous nécessitent des tuiles des extensions World Tour et Championship pour être assemblés. Cependant, vous pouvez bien entendu vous en inspirer pour créer vos propres adaptations à partir des tuiles de cette extension et du jeu de base ou les réimaginer complètement !*

- 1 x 103a
- 1 x 104a
- 2 x 106a
- 1 x 107a
- 1 x 110a
- 1 x 112a
- 1 x 117a
- 2 x 121a
- 1 x 122a
- 2 x 124a
- 1 x 125a
- 2 x 127a
- 1 x 128a
- 1 x 132a
- 1 x 139b
- 1 x 141b

CIRCUIT 32



- 1 x 101
- 2 x 103a
- 1 x 104a
- 2 x 106a
- 2 x 111a
- 1 x 115a
- 1 x 116a
- 2 x 121a
- 1 x 125a
- 1 x 128a
- 1 x 130a
- 1 x 134a
- 2 x 138a
- 1 x 139b
- 1 x 141b

CIRCUIT 33



- 1 x 101
- 2 x 103a
- 1 x 105a
- 1 x 112a
- 1 x 115a
- 1 x 122a
- 1 x 123a
- 1 x 124a
- 1 x 125a
- 1 x 126a
- 1 x 129a
- 1 x 130a
- 1 x 132a
- 1 x 133a
- 1 x 135a
- 1 x 138a
- 1 x 139b
- 1 x 142b

CIRCUIT 34

- 1 x 101
- 2 x 103a
- 2 x 104a
- 2 x 105a
- 2 x 106a
- 2 x 107a
- 2 x 112a
- 2 x 117a
- 2 x 125a
- 2 x 138a
- 1 x 140b



CIRCUIT 35



- 1 x 101
- 1 x 111a
- 1 x 121a
- 2 x 122a
- 1 x 123a
- 1 x 124a
- 1 x 125a
- 1 x 126a
- 1 x 127a
- 1 x 133a
- 1 x 135a
- 1 x 137a
- 1 x 138a
- 1 x 140b
- 1 x 145a
- 1 x 146a
- 1 x 147b
- 1 x 149a

CIRCUIT 36

- 1 x 101
- 1 x 103a
- 1 x 104a
- 1 x 106a
- 1 x 108a
- 1 x 115a
- 2 x 116a
- 1 x 121a
- 1 x 122a
- 1 x 123a
- 1 x 124a
- 2 x 125a
- 1 x 128a
- 1 x 129a
- 1 x 130a
- 1 x 137a
- 1 x 139b
- 1 x 142b



CIRCUIT 37



- 1 x 101
- 1 x 104a
- 1 x 104b
- 1 x 105a
- 1 x 106b
- 1 x 119b
- 1 x 120a
- 1 x 121b
- 1 x 122b
- 1 x 123b
- 1 x 125b
- 1 x 126b
- 1 x 130b
- 1 x 132b
- 1 x 133b
- 1 x 134b
- 1 x 135b
- 1 x 138b
- 1 x 143b
- 1 x 146b