



FAQ et Errata

Changements de Règles

Forcer une PdC du fait des règles de Dépassement et de Mouvement Minimum

Afin d'éviter une mauvaise expérience de jeu lorsqu'une voiture, lorsque les circonstances le lui permettent, de forcer celle d'un autre joueur à subir une perte de contrôle, les règles de « Blocage » p13 sont modifiées comme suit :

BLOQUE

Si, lors d'un déplacement vous vous trouvez dans une situation où :

- Vous ne pouvez pas atteindre la Vitesse nécessaire pour dépasser les autres voitures OU
- Vous déplacer entraînerait une Perte de Contrôle immédiate et inévitable du fait de la présence d'une autre voiture OU
- Vous vous trouveriez entravé dans votre progression d'une manière ou d'une autre

Alors vous êtes considéré comme « Bloqué » pour ce tour. Votre tour s'arrête immédiatement sur la case où se trouve votre voiture, dans la vitesse courante. Retournez votre marqueur Vitesse afin d'indiquer que vous avez joué pour ce tour.

Chronologie des arrêts aux stands

Afin d'homogénéiser les règles des arrêts longs et courts, considérez les règles de *réparation et changement de pneumatiques* comme suit :

Réparation et changement de pneumatiques

Cette action vous permet d'échanger votre Tableau de Bord pour un autre de la même couleur et catégorie, mais avec des Pneus différents, ET d'enlever tous vos jetons Dégâts. Enlevez tous les jetons Dégâts de votre Tableau de Bord et défaussez-les dans le sac, puis échangez votre Tableau de Bord pour un type de Pneus différent. Posez le marqueur vitesse 00 sur la case où la voiture a fini son tour : vous le remplacerez par le marqueur 0 au tour suivant. **Au tour d'après, remplacez le marqueur vitesse 00 par le marqueur 0. La voiture reste sur la tuile de Stands. Au début du tour suivant, vous pouvez replacer la voiture sur la piste (si la case est libre) et démarrez normalement depuis la vitesse 0.**

Dépassement

Afin de clarifier la règle pour les tuiles à 3 ou 4 voies, considérez la règle de dépassement suivante :

Pour entrer sur une case **parallèle** à celle de la voiture d'un concurrent, le joueur doit utiliser un dé de Vitesse ou Gaz supérieur ou égale à la Vitesse du concurrent. Une fois que la voiture ne se déplace plus sur une case **parallèle**, le reste de son mouvement peut se poursuivre dans n'importe quelle Vitesse.

Une voiture est considérée comme parallèle à une autre si elles ont parcouru une distance égale sur le circuit, peu importe si elles sont séparées par une ou plusieurs voies.

Voies Rapides

Le terme "Voie Rapide" désigne des cases dont la longueur est « double » de celle de cases de taille normale.

On les trouve aussi bien en virage qu'en ligne droite.

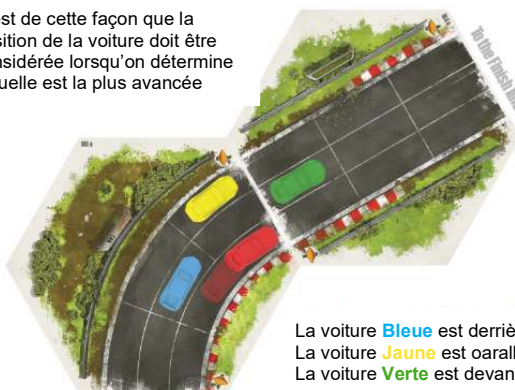


Distance

Quand il s'agit de déterminer la « Distance » parcourue par une voiture se trouvant dans une Voie Rapide, considérez la comme étant positionnée à l'extrémité la plus avancée lorsque vous comparez sa position à celle des autres voitures.



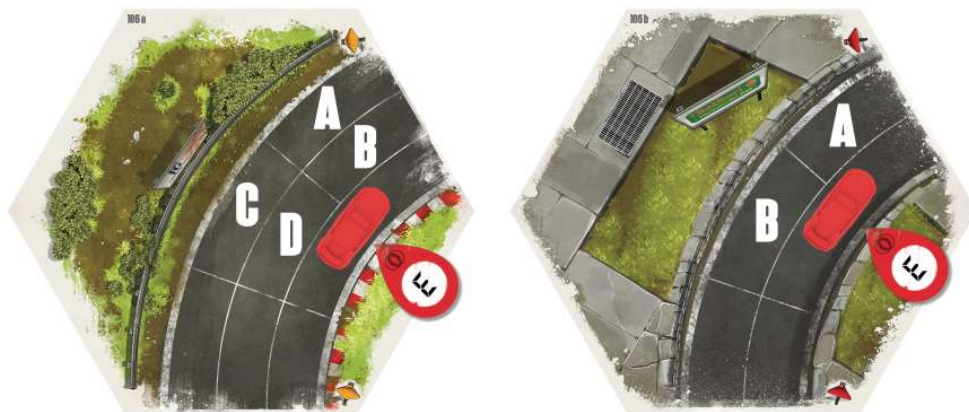
C'est de cette façon que la position de la voiture doit être considérée lorsqu'on détermine laquelle est la plus avancée



La voiture **Bleue** est derrière la **Rouge**.
La voiture **Jaune** est oarallèle à la **Rouge**
La voiture **Verte** est devant la **Rouge**

Dépasserment

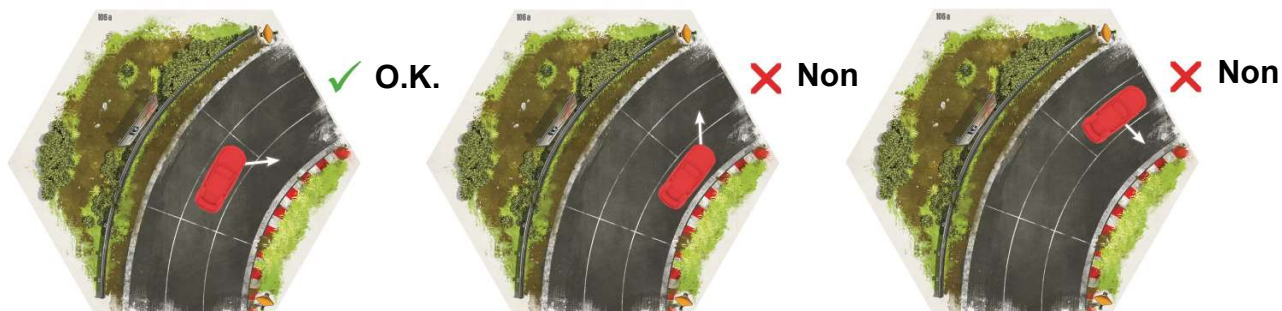
Lorsqu'il s'agit de dépasser, toutes les cases qui sont au même niveau que la Voie Rapide sont considérées parallèles à celle-ci, même si elles sont séparées par une ou plusieurs voies. Ainsi, si une voiture se situe dans la Voie Rapide et une autre voiture souhaite la dépasser, cette dernière doit le faire dans une vitesse supérieure ou égale à la voiture située dans la Voie Rapide, à chaque fois qu'elle entre dans une case parallèle à celle-ci



Les zones A, B, C et D sont parallèles à la position de la voiture **Rouge**.
Les autres véhicules devraient se déplacer en Vitesse 3 ou supérieure pour entrer dans l'une de ces cases.

Voies Rapides et mouvement latéral

En utilisant la même logique que ci-dessus, vous pouvez entrer dans une Voie Rapide depuis la case la plus en arrière adjacente à celle-ci, mais vous ne pouvez pas le faire depuis (ou vers) la case la plus avancée adjacente à celle-ci.



Course en Solitaire

Changez le gain de temps pour une Vitesse 00 de **2 minutes à 30 secondes**.

FAQ

Un grand merci à la communauté Rallyman de nous avoir aidé à compiler cette liste

Que se passe-t-il si l'on se retrouve avec 0 dés de Vitesse du fait des dégâts accumulés ?

Dans cette situation rare, votre voiture serait complètement détruite et vous seriez irrémédiablement éliminé de la course, dans la mesure où vous ne pouvez même pas rejoindre les stands ! Pensez à effectuer des réparations avant que cela n'arrive !

Deux voitures peuvent-elles quitter la piste sur la même case?

Oui. Que ce soit volontairement (arrêt aux stands) ou pas (Perte de Contrôle), plusieurs voitures peuvent partager le même emplacement « hors piste ».

Où les joueurs dont la voiture a quitté le circuit se placent-ils en terme d'ordre du tour?

Malgré leur absence physique sur la piste, l'ordre du tour reste déterminé par la logique Vitesse>Distance>Position en considérant qu'un jeton Vitesse 0 a priorité sur un jeton 00.

Si deux joueurs devraient revenir en piste au même endroit au même moment, qui joue en premier?

Le joueur qui a quitté la piste en premier jouerait en premier.

Si deux joueurs doivent jouer au même endroit en Vitesse 0 et que l'un deux est sur la piste et l'autre hors piste, qui joue en premier ?

Le joueur qui est sur la piste jouerait en premier.

Si deux jetons Changement de Météo sont tirés au cours de la même Perte de Contrôle, s'annulent-ils entre eux?

Techniquement, la météo changerait dans un sens puis dans l'autre (comme une averse de printemps), ce qui n'aurait aucun effet sur le tour du joueur suivant.

Les voitures GT5 peuvent-elles utiliser le dé de Vitesse 6?

Non. Les voitures GT5 peuvent utiliser les dés de Vitesse 1-5 et les GT4 les dés de Vitesse 1-4.

Lorsqu'on reçoit un jeton Dégât correspondant à la perte d'un dé de Vitesse (noir), perd-on la plus haute vitesse?

Les pertes de dés noir ne font que réduire le nombre de dés noir que vous pouvez utiliser pendant un tour, cela n'est pas lié à un dé de Vitesse particulier

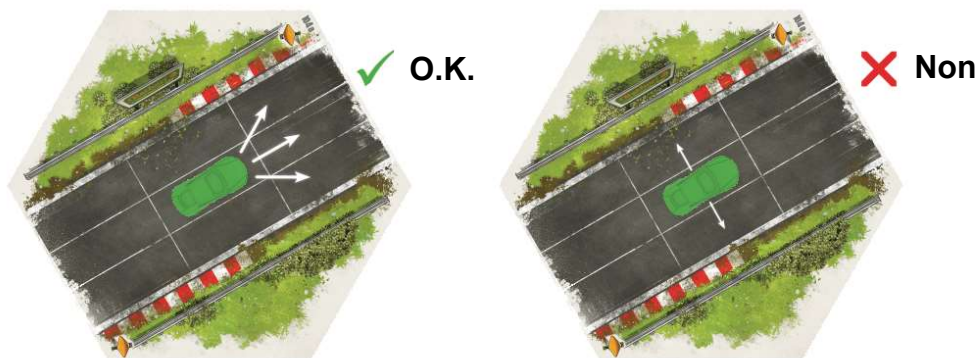
.

Peut-on utiliser un dé Gaz pour dépasser?

Oui, sous réserve que votre dernier dé de Vitesse utilisé était supérieur ou égal à la Vitesse de la voiture que vous souhaitez dépasser.

Qu'est ce qui constitue un "mouvement latéral" tel que prohibé par les règles?

Se déplacer "de côté". Un mouvement où la voiture change de case sans se rapprocher de la ligne d'arrivée.



Quand dois-je utiliser la version Equilibre des Forces (BOP) des extensions GT4&5?

Les cartes BoP sont utilisées lorsqu'on fait concourir des voitures de catégories différentes (GT4/5/6). Elles vous permettent d'équilibrer la performance de chaque génération de véhicules, de façon à ce que vous puissiez courir de manière équitable en termes d'équilibre du jeu. Ce sont les seules règles générales, vous pouvez les utiliser de n'importe quelle autre manière créative si vous le souhaitez, comme par exemple un système de handicap pour les joueurs les plus expérimentés lorsqu'ils affrontent des joueurs débutants.

Lorsque je subis une Perte de Contrôle durant une Grosse Attaque, puis-je réorganiser mes dés d'une manière où le dépassement de la limite de Vitesse dans un virage provoque la PdC ?

Oui. La règle de réorganisation est intentionnellement clémente, dans la mesure où elle vise à permettre aux joueurs d'atténuer les effets d'une PdC en leur offrant dans une certaine mesure le moyen de contrôler l'endroit de leur sortie de piste. Utilisée astucieusement, cela peut permettre aux joueurs d'atteindre la case visée, de résoudre la PdC sur une tuile moins dangereuse ou de terminer leur déplacement avec un avantage stratégique.

Notez que cela s'applique également à tous les effets causant une PdC au cours du déplacement, notamment l'Huile et les Débris (contenu KS).

Lorsque je résous une PdC pour une voiture qui commençait son mouvement en Vitesse 0, puis-je réorganiser mes dés pour réaliser/annuler un Départ Canon?

Non. Le choix de réaliser un Départ Canon doit être fait avant de jeter le moindre dé.

Notez que cela vaut également pour toutes les autres actions spéciales pouvant être réalisées pendant le déplacement, comme la Poussette (contenu KS).

Si je réalise un Départ Canon et lance une Grosse Attaque et que cela débouche sur une Perte de Contrôle avec un danger sur le dé de Vitesse 2, quel résultat applique-t-on en priorité?

L'échec du Départ Canon a la priorité. Si vous n'arrivez même pas à quitter la grille de départ, vous aurez du mal à faire une sortie de piste !

Puis-je réorganiser mes dés après avoir subi une Perte de Contrôle en jetant les dés un à un?

Non. Cela ne s'applique qu'aux jets en Grosse Attaque.

Après avoir subi une PdC par suite d'une Grosse Attaque, causée totalement ou partiellement par des restrictions sur la piste, puis-je réorganiser mes dés de façon à éviter tout ou partie de ces restrictions et éviter la PdC ?

Non. Comme indiqué dans les règles, « vous devez placer assez de dés avec un /!\ pour déclencher une Perte de Contrôle ». Cela inclut les dangers générés par le positionnement des dés. Vous ne pouvez pas éviter une PdC en repositionnant vos dés.

Puis-je effectuer une Grosse Attaque en utilisant un seul dé ?

Oui.

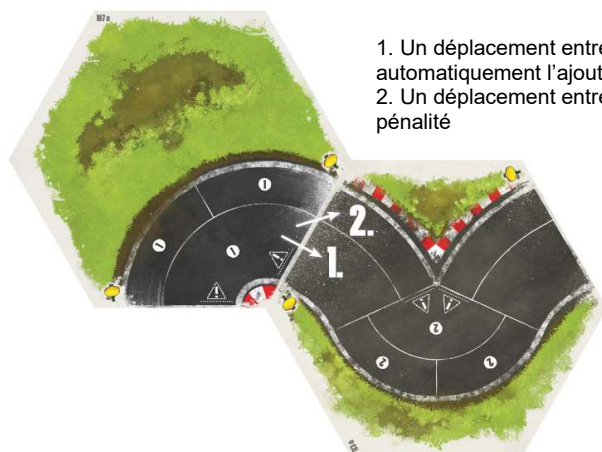
Si je passe la ligne d'arrivée mais que je subis une Perte de Contrôle dans le même tour, cela compte-t-il quand même pour terminer la course ?

Oui. Sous réserve que la PdC intervienne APRES avoir passé la ligne d'arrivée. Cela vaut également lors d'une course en solitaire, pour laquelle vous ajouterez le temps correspondant à la vitesse utilisée pour passer la ligne d'arrivée.

Comment les cases de largeur double interagissent-elles entre elles ? En particulier en virage ?

En dépit de ses dimensions, une case de double largeur demeure une unique case et est soumise à toutes les règles normales relatives au mouvement et à ses restrictions.

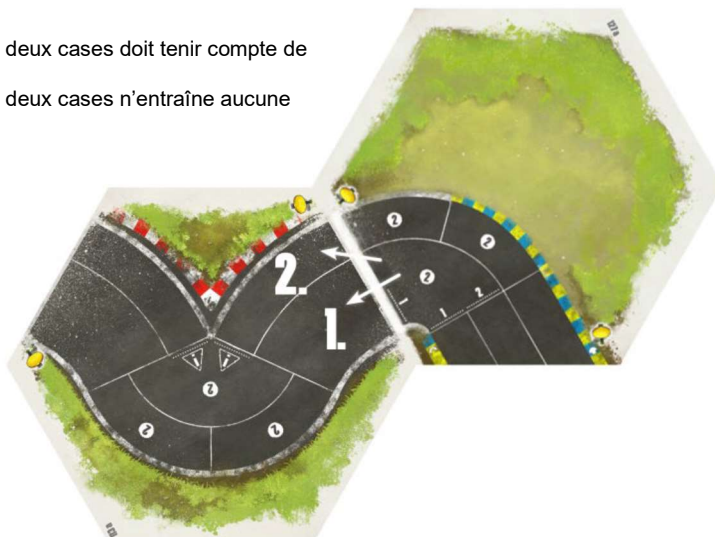
Dans le cas suivant, une voiture peut passer d'une case de largeur double à une autre. Elle subit néanmoins un /!\ automatique du fait de la limitation du virage.



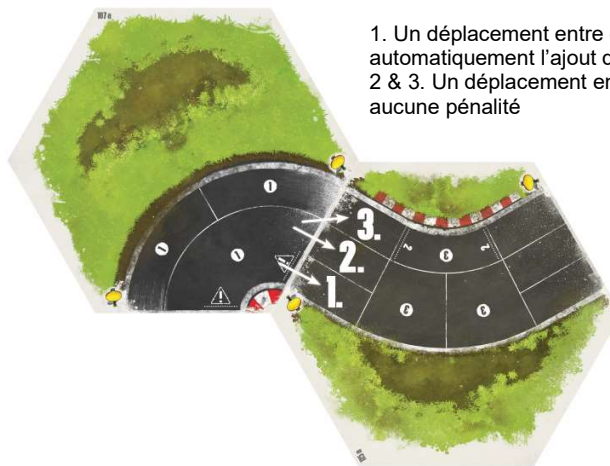
1. Un déplacement entre ces deux cases entraîne automatiquement l'ajout d'un /!\
2. Un déplacement entre ces deux cases n'entraîne aucune pénalité

Dans le cas suivant, une voiture peut passer d'une case de largeur double à une autre. Cependant, elle sera tout de même limitée par la restriction de Vitesse à 1.

1. Un déplacement entre ces deux cases doit tenir compte de la restriction de Vitesse à 1
2. Un déplacement entre ces deux cases n'entraîne aucune pénalité



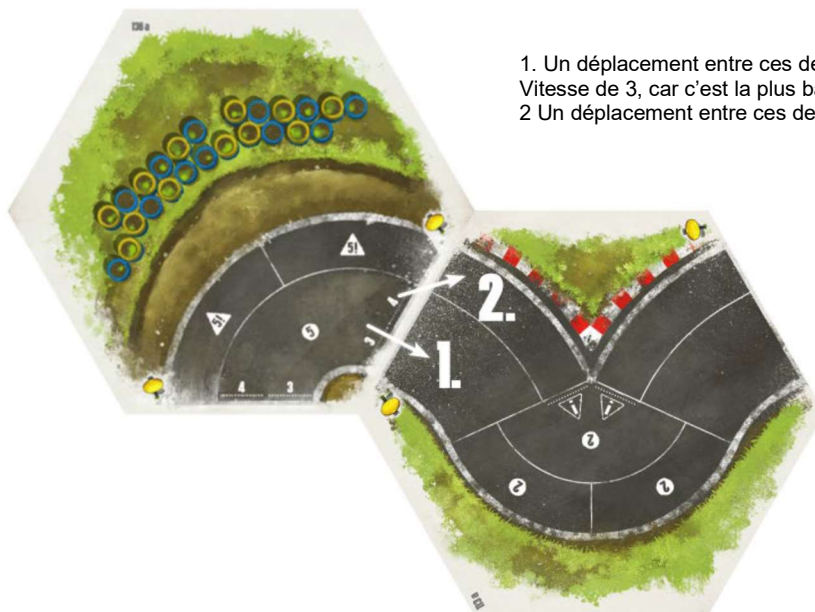
Ce cas serait différent si le circuit était construit avec une case double et des cases simples qui suivent. Une voiture pourrait passer de la case double à n'importe quelle case simple, l'entrée dans l'une des trois (1.) entraînant un /!\ automatique.



1. Un déplacement entre ces deux cases entraîne automatiquement l'ajout d'un /!\
- 2 & 3. Un déplacement entre ces deux cases n'entraîne aucune pénalité

Si la frontière entre deux cases est flanquée de part et d'autre par deux limites de vitesse, laquelle s'applique?

Si les limites sont deux vitesses différentes, la plus basse s'applique. S'il s'agit d'une limite de Vitesse et d'un danger, les deux se cumulent



1. Un déplacement entre ces deux cases doit se faire avec une limite de Vitesse de 3, car c'est la plus basse des deux.
- 2 Un déplacement entre ces deux cases n'entraîne aucune pénalité

Si je subis une PdC sur une case à cheval sur deux tuiles, quel niveau de danger utilise-t-on pour déterminer l'effet de cette PdC ?

On considère la tuile ayant le Niveau de Danger le plus élevé des deux, s'ils sont différents.

Errata

Contenu du Kickstarter

Tuiles de bifurcation : Panneaux dangers manquants

151a & 152a: Jaune

151b, 152b, 153a/b & 154a/b: Rouge

Jetons Sisu: Ils sont tous de la même couleur bien que le livret de règles mentionne un jeton de la couleur de chaque joueur

Les jetons Sisu tokens sont effectivement tous de la même couleur. Il était prévu de les faire de couleurs différentes mais cela nécessitait de les trouver et de les distribuer de façon très précise.

GT6 (BOP) Erreur d'impression des plateaux Pneus Tendres (*Team Challenge seulement*).

Le nombre de dés Gaz correct pour chaque face est 1.

Erreur d'impression des jetons Pneus Tendres (*Team Challenge seulement*).

Le jeton BLEU T6 devrait indiquer 3x/!\ et non 4x/!\

[Vous pouvez télécharger les fichiers d'impression corrigés pour ces plateaux et jetons ICI.](#)