



RALLYMAN GT

REGLES

CRÉDITS

GAME DESIGN

Jean-Christophe Bouvier

RÉALISATEUR

Jamie Parsons

DIRECTION ARTISTIQUE

Loïc Muzy

ILLUSTRATIONS

Loïc Muzy

GRAPHIC DESIGN

Quentin Saint-Georges

MARKETING & COMMUNICATION

Georgina Parsons

COMMUNITY MANAGEMENT

Kayla Soule

BUSINESS MANAGEMENT

Owen Hermsen

RÉVISION

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons & Kayla Soule

VIDÉOS

Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

PUBLIÉ PAR

Holy Grail Games

DIRECTION DE PUBLICATION

Eric Dubus, Olivier Melison and 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 !***

UN PETIT MOT DE L'AUTEUR

Rallyman GT a nécessité des kilomètres de tests : sans les retours de mes pilotes d'essai, il ne serait pas ce qu'il est aujourd'hui !

Aussi je remercie particulièrement vivement ces limeurs de bitume dont :

- Mes filles Célestine, Camille, Justine et Clara Bouvier qui ont dû tester des règles pas toujours au point, des virages pas toujours sécurisés, des tableaux de bord rafistolés, des pistes sans couleur, des dés pas toujours équilibrés ... bref qui ont subi ce qu'on appelle en sport automobile le déverminage !
- Vincent Simon, un pilote d'essai pointu et critique qui m'a remis dans le droit chemin lorsque je m'écartais des intentions initiales, ou lorsque la sensation n'était pas la bonne !
- Arnaud et Martin Delbouys (champion de France *Rallyman* 2014), pilotes rapides et rusés qui ont su dénicher toutes les failles et les cas particuliers.
- Michel Martin dit Papounet
- Mon papa Pierre Bouvier

- Pierre Mariac
- Frédéric Rodriguez

J'en profite également pour remercier pour leur soutien actif sur les réseaux quelques pilotes, en particulier : Pierre Raynaud, Fabio Pellegrino (Champion de France *Rallyman* 2013), Sergio Raccampo, Frédéric Ormières, Quentin Le Guennan, John Berny, Bruno Cathala, Oliviero Carena, Dwayne Karenko, Cyril Mentin et Aaron Steward.

... et un grand merci du premier joueur *Rallyman* de la première heure à tous les contributeurs Kickstarter de la dernière heure pour la confiance qui dure depuis 2009.

Enfin, je dédie *Rallyman GT* à Pierre Bertin, un des plus grands collectionneurs de jeux français disparu en février 2019, que *Rallyman* m'avait donné la chance de rencontrer, et qui m'avait fait découvrir de nombreux jeux de course auto, ainsi que l'échelle 1/144 devenue l'échelle de *Rallyman GT*.

Jean-Christophe Bouvier

1-6 JOUEURS / 14+ / 1H00

Bienvenue dans Rallyman : GT, un jeu de course qui vous permettra de décider de votre style de pilotage et de pousser votre chance pour être le premier à franchir la ligne d'arrivée !

Rallyman : GT utilise un système de dés innovant qui récompense à la fois la prise de décision stratégique et la prise de risque. Planifiez votre trajectoire pour affronter les virages dangereux et les longues lignes droites à l'aide d'un mélange de dés Vitesses, Gaz et Freins. Vous pouvez conduire prudemment pour éviter les mésaventures, ou tout risquer pour être le plus rapide...

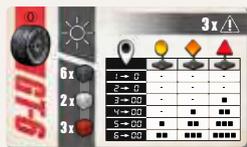
Mais, bien sûr, vous ne serez pas seul sur le circuit ! D'autres pilotes tenteront de vous devancer et vous mettre des bâtons dans les roues, alors c'est à vous de prendre les décisions qui vous permettront de les laisser loin derrière !

LES PILOTES, PRENEZ LE VOLANT, C'EST PARTI !

MATÉRIEL



1 livret de règles

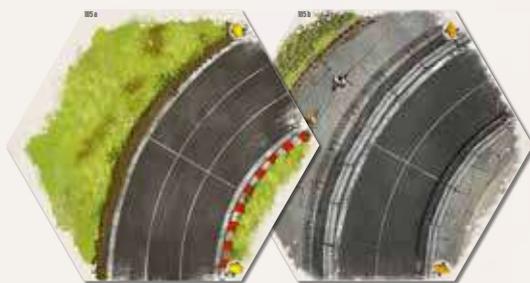


12 Tableaux de Bord



6 cartes Pilote

32 tuiles Circuit double-face



1 tuile Stand

1 marqueur de Manche



100 jetons Focus

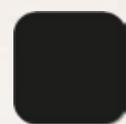


1 sac Jetons Dégât

6 voitures



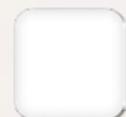
11 dés



x 6



x 3



x 2



48 marqueurs Vitesse

42 jetons Dégât



x 6



x 6



x 6



x 12



x 6



x 6

MISE EN PLACE

1. CONSTRUIRE VOTRE CIRCUIT

Les tuiles hexagonales de *Rallyman* : GT vous laissent la liberté de construire le circuit de vos rêves !

SI VOUS OPTEZ POUR CRÉER VOTRE PROPRE CIRCUIT

Voici quelques notions pour vous aider :

- Course courte ~ 30 minutes : 15 tuiles en 1 tour
- Course moyenne ~ 45 minutes : 18 tuiles en 1 tour ou 12 tuiles en 2 tours
- Course longue ~ 60 minutes : 21 tuiles en 1 tour ou 16 tuiles en 2 tours

(Temps basés sur une partie à 4 Joueurs)

Vous trouverez des modèles de pistes dans ce livret de règles (Page 24), mais vous pouvez également créer les vôtres en disposant les tuiles selon votre imagination !

2. LES JETONS FOCUS

Placez les jetons Focus en piles près du circuit, accessibles à tous les joueurs.

3. LES JETONS DÉGÂTS

Mettez les jetons dégâts dans le sac fourni et placez-le près du circuit, accessible à tous les joueurs.



4. LES COULEURS DES JOUEURS

Chaque joueur choisit une couleur et prend le modèle de voiture, la carte Pilote, le Tableau de Bord pour les pneus Asphalte face « Soleil », et les 8 Marqueurs de Vitesse correspondants.

POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Il est recommandé de jouer avec des pneus Asphalte et avec des conditions météo « Soleil ». Plus tard, lorsque vous vous serez familiarisé avec les règles du jeu, vous pourrez choisir vos conditions Météo de départ ainsi que vos pneus (cf. Tableau de Bord).

Les autres Tableaux de Bord sont mis de côté. Les joueurs peuvent y accéder pendant la partie en effectuant un Arrêt aux Stands.

5. DÉTERMINER L'ORDRE DE DÉPART

Pour définir l'ordre de départ, un joueur prend en main des marqueurs Vitesse, un par couleur de joueur, et les tire au hasard un par un : les voitures sont mises sur la grille de départ en fonction de l'ordre de tirage des couleurs, la Pole Position étant du côté intérieur du premier virage.



Exemple : Ici, le joueur Bleu est en Pole Position, Rouge est le deuxième, Jaune le troisième et ainsi de suite.

6. LES MARQUEURS VITESSE ET LE MARQUEUR DE MANCHE

Les marqueurs Vitesse "0" sont disposés face « blanche » visible à côté de chaque voiture. Le marqueur de Manche est placé sur la table face blanche visible.

Le premier joueur prend les dés et la course peut commencer !



LE JEU

Dans Rallyman : GT, les joueurs feront la course autour du circuit : le premier à franchir la ligne d'arrivée gagne !

Les Manches

Dans *Rallyman : GT*, l'ordre du jeu n'est pas constant - il peut changer chaque manche en fonction des choix des joueurs. Afin de vous aider à suivre la progression des manches, ces dernières ont été séparées en manches « blanches » et manches « noires ».

Une partie de *Rallyman GT* est composée alternativement de manches blanches et de manches noires : tous les joueurs jouent un tour par manche.

Le marqueur de Manche a une face noire, et une face blanche, tout comme les marqueurs Vitesse des joueurs.

Les marqueurs Vitesse vous permettent de suivre la vitesse d'une voiture entre deux tours d'un joueur. A la fin de leur tour, chaque joueur place un marqueur Vitesse de la couleur de la manche suivante. Cela permet aux joueurs de distinguer simplement qui a déjà joué dans une manche.

Le marqueur de Manche vous permet de suivre facilement la couleur de manche actuelle, et donc la couleur de marqueur Vitesse qui indique si un joueur a déjà joué son tour ou non. A la fin de la manche, le marqueur est retourné, et la manche suivante commence !



Exemple : Ici, nous pouvons voir grâce au marqueur de Manche qu'il s'agit d'une manche noire. Les voitures Rouge et Verte ont donc déjà joué (car les marqueurs Vitesse sont sur la face blanche, la couleur de la manche suivante). Les joueurs Bleu et Jaune n'ont pas encore joué leur tour.

Au début de chaque manche, les joueurs doivent donc commencer par déterminer l'ordre de jeu.

Déterminer l'ordre de jeu

Dans *Rallyman : GT*, tout est dans la vitesse ! Même la plus petite différence dans votre vitesse ou votre positionnement peut vous permettre de jouer en premier, ce qui vous donnera la chance de

devancer vos adversaires ! Cependant, jouer en dernier n'est pas sans avantages : cela peut libérer la piste devant vous et donc vous donner plus d'options pour vos mouvements.

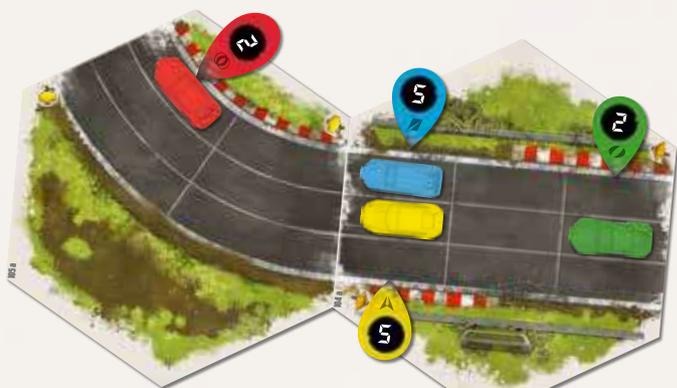
Gérer astucieusement votre placement dans l'ordre du tour pendant la partie fait partie de la stratégie de Rallyman : GT, et peut vous offrir de grandes opportunités pendant une course !

L'ordre de jeu pour chaque manche est d'abord déterminé par la vitesse, puis par la distance et position de chaque voiture en cas d'égalité.

Ordre de priorité :

VITESSE > DISTANCE > POSITION

- **Vitesse** - On regarde d'abord la voiture ayant vitesse la plus élevée. La voiture avec le marqueur Vitesse le plus élevé joue en premier.
- **Distance** - En cas de vitesses égales, on regarde ensuite la position sur la piste. La voiture la plus avancée joue en premier.
- **Position** - En cas d'égalité de vitesse et de position, c'est la voiture située à l'intérieur du virage en cours ou du suivant qui joue en premier. Un « virage » est défini par une section de piste avec des limitations de vitesse (cf. Cases Virages).



Dans cet exemple l'ordre de jeu est le suivant (les dés indiquent les vitesses de chacune des voitures) :

1. La voiture Bleue joue en premier : des deux voitures en vitesse 5, elle est située sur la voie intérieure du virage en cours.
2. Ensuite c'est à la voiture Jaune de jouer : elle est également en vitesse 5.
3. Puis la Rouge : des deux voitures en vitesse 2, elle est la plus avancée sur la piste.
4. La voiture Verte jouera la dernière.

Le Tour

Durant leur tours respectifs, les joueurs utiliseront les dés disponibles pour déplacer leur voiture autour du circuit, prendre les virages et éviter d'autres pilotes !

Une fois l'ordre du tour établi, chaque joueur jouera son tour.

Pendant son tour, un joueur fera comme suit :

1. Choisir ses dés.
2. Lancer ses dés et déplacer sa voiture.

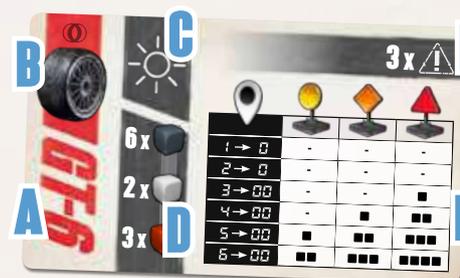
Choisir ses dés

Pendant son tour, chaque joueur utilisera ses dés pour accélérer, freiner et maintenir sa vitesse autour du circuit. Mis à part quelques règles simples, vous êtes libre de choisir vos dés à votre guise.

Pendant une partie, vous trouverez toutes les informations concernant votre voiture sur votre Tableau de Bord.

Le Tableau de bord

Le Tableau de Bord indique le type de Voiture du joueur (A), ainsi que le type de Pneus utilisés (B) et les conditions de Météo (C). Ces variables déterminent les dés alloués au joueur (D), ainsi le nombre de ⚠️ déclenchant la perte de Contrôle (E) et ses conséquences (F) (Page 16). Tout dégât subi pendant la partie sera également indiqué sur votre Tableau de Bord par la pose de jetons Dégâts, qui peuvent modifier ces données.



IL EXISTE DEUX TYPES DE PNEUS

- **Pneus Asphalte** : des Pneus performants sous le soleil, mais qui perdent de l'adhérence dans des conditions pluvieuses.
- **Pneus Pluie** : des Pneus capables de maintenir leur adhérence en conditions pluvieuses, mais qui sont moins performants que les pneus Asphalte sous le soleil.

Il est possible de changer vos Pneus (et donc votre Tableau de Bord) pendant une course, en échangeant votre Tableau de Bord avec un autre de la même couleur lors d'un Arrêt aux Stands. Un Arrêt aux Stands donne également l'option d'enlever vos jetons Dégâts (cf. page 18).

Exemple de Tableau de Bord standard: "Pneus asphalte par beau temps" :

- 6 dés Vitesse (noirs), 2 dés Gaz (blancs) et 3 dés Freins (rouges) sont utilisables.
- La Perte de Contrôle se fait si le joueur obtient 3 symboles ⚠️ (Page 16).
- La table sur la droite stipule le marqueur Vitesse à poser après une Perte de Contrôle et le nombre de jetons Dégâts à prendre dans le sac.

Chaque joueur peut utiliser autant de dés qu'il le souhaite ou le peut à son tour de jeu, mais chaque dé ne peut être utilisé qu'une seule fois.

- Pour accélérer ou décélérer de manière progressive, il faut utiliser les dés Vitesse noirs. 
- Pour conserver une vitesse donnée, il faut utiliser les dés Gaz blancs. 
- Pour freiner de plus d'une vitesse, il faut utiliser les dés Frein rouges. 

Tous les dés comportent des symboles . Ces symboles n'ont aucun effet, jusqu'au moment où un joueur cumule le même nombre de  que celui affiché sur son Tableau de Bord lors d'un même tour ! Dans ce cas, ils subissent une Perte de Contrôle (voir Perte de Contrôle).

Il est tout à fait possible de combiner accélération, décélération, freinage, conservation de la vitesse dans le même tour, tout le secret du pilotage réside dans ces combinaisons !

Avant de lancer les dés, un joueur doit d'abord les poser sur la piste pour planifier sa trajectoire, montrer les cases qu'il souhaite emprunter et les dés qui seront utilisés.



Exemple : Ici, la voiture Bleue décélère, puis freine pour prendre le virage. Elle maintiendra sa vitesse pour bien négocier le virage, avant d'accélérer à nouveau et se placer sur la voie intérieure pour préparer son prochain mouvement !

L'utilisation des dés doit être conforme aux règles suivantes

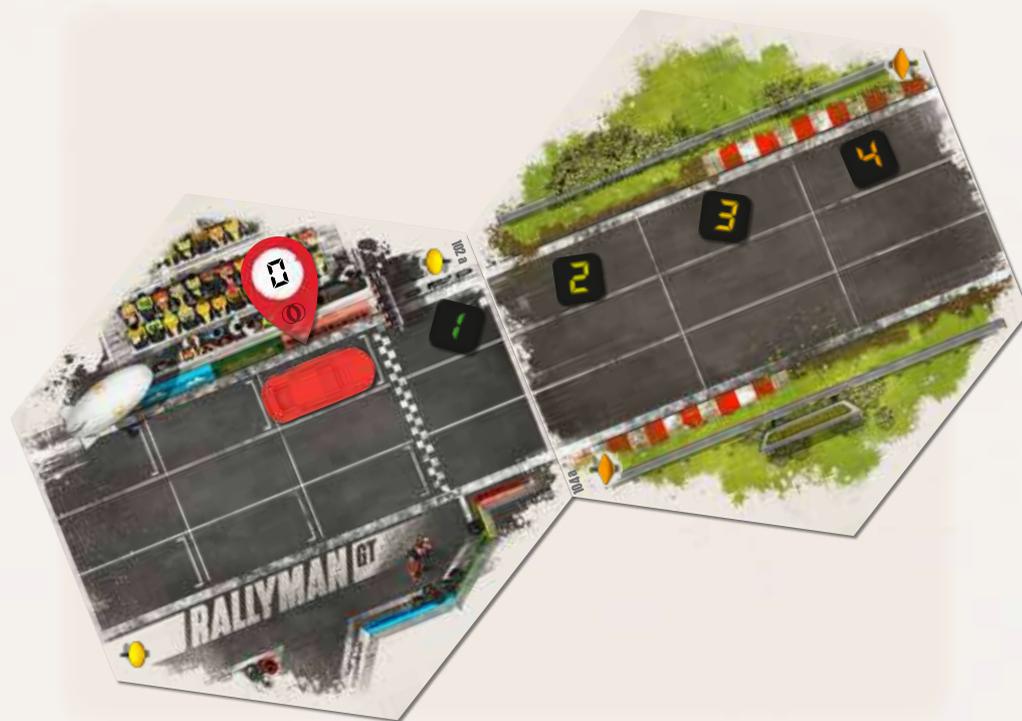
I. LES DÉS VITESSE NOIRS

Les dés Vitesse sont utilisés pour se déplacer en accélérant ou décélérant progressivement.



Les dés Vitesse noirs représentent les vitesses de la voiture : ils permettent d'avancer la voiture d'une case, quelle que soit la face obtenue au tirage (chiffre ou ).

Ils se jouent un par un en respectant un écart d'une vitesse maximum avec la vitesse précédemment jouée ou, en début de tour, avec la valeur du marqueur vitesse de la voiture.



Exemple : Pour démarrer en commençant d'une Vitesse de 0, Raphaël doit lancer son dé Vitesse noir de valeur 1 pour passer la première vitesse de sa voiture. Il devra ensuite lancer le dé Vitesse 2 pour passer la deuxième, et ainsi de suite.

Ainsi le dé noir choisi pourra être :

- un dé « supérieur » d'une vitesse à la vitesse précédemment jouée : Accélération.
- un dé identique à la vitesse précédemment jouée : Vitesse stabilisée.
- un dé « inférieur » d'une vitesse à la vitesse précédemment jouée : Décélération



Exemple : C'est au tour d'Olivier. Sa voiture est en Vitesse 4. Il peut se déplacer de 4 cases en jouant son dé 5, puis son dé 4, son dé 3 et son dé 2.

2. LES DÉS GAZ BLANCS

Chaque dé Gaz blanc permet d'avancer la voiture d'une case quel que soit la face obtenue au tirage (chiffre ou ⚠) en conservant la vitesse en cours, que ce soit au début de son tour, en cours de déplacement, ou en fin de tour.



Il est possible de lancer de manière alternée des dés noirs et/ou blancs, et d'utiliser plusieurs dés blancs de manière consécutive. Vous pouvez commencer votre tour avec un dé blanc et/ou n'utiliser que des dés blancs pour votre tour.

Attention : Vous ne pouvez pas utiliser un dé Gaz si vous êtes en vitesse 0.



Exemple : Owen prend le virage en vitesse 3 et utilise ses dés Gaz pour maintenir la même vitesse au lieu d'accélérer.

3. LES DÉS FREIN ROUGES

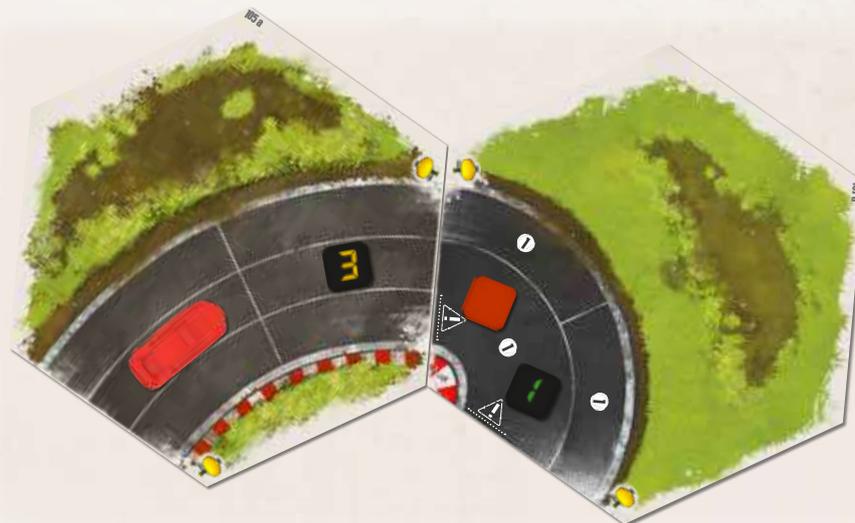
Les dés Frein sont utilisés pour réduire drastiquement votre vitesse.



Un ou plusieurs dés Frein, combinés à un dé Vitesse, permettent d'avancer la voiture **d'une case** tout en freinant de 2, 3 ou 4 vitesses : pour cela on joue autant de dés Frein que de Vitesses « sautées » simultanément avec le dé Vitesse de la vitesse souhaitée.



Exemple : Georgina freine avant un virage pour passer de la vitesse 5 à la vitesse 2. Elle devra lancer donc son dé Vitesse 2 avec 2 dés Frein, car elle saute deux vitesses (4 et 3).



Exemple : JC freine avant un virage pour passer de la vitesse 3 à la vitesse 1. Il devra lancer donc son dé Vitesse 1 avec 1 dé de Frein, car il saute une vitesse (2).

Attention : Un joueur ne peut jamais réduire sa vitesse à 0, la vitesse minimale est 1.

COMBINAISONS DE DÉS

En utilisant des combinaisons de dés astucieuses, vous pourrez surmonter tous les défis du circuit ! Il est même possible d'accélérer, décélérer, freiner et conserver sa vitesse dans un même tour. Il faut juste garder en tête la règle d'or : chaque dé ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.



Exemple : Patrick commence son tour en vitesse 4. Il utilise donc son dé Vitesse 4 pour démarrer son mouvement, et accélère jusqu'en vitesse 6. Ensuite, il utilise deux dés Frein pour ralentir à vitesse 3, avant d'atteindre le virage. Il continue alors de décélérer en vitesse 2, puis en vitesse 1. Cela signifie qu'il jouera probablement en dernier pour la manche suivante, mais il est très bien positionné : sa voiture bloque une case stratégique sur le virage, ce qui pourrait poser des problèmes pour ses adversaires ! Bien sûr, il pourrait également utiliser ses dés Gaz pour continuer à avancer.

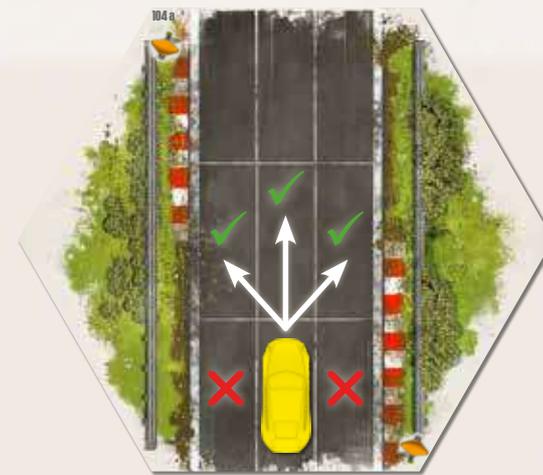
Règles de pilotage

Parce qu'un circuit n'est pas composé que de lignes droites et que vous n'êtes pas tout seul, il y a quelques restrictions supplémentaires pour poser vos dés !

Se déplacer

Il ne peut y avoir qu'une seule voiture par case.

Les déplacements se font en avant (sur la même voie) ou en avant et en diagonale (changement de voie) mais jamais latéralement.



Le nombre de changements de voie dans un tour de jeu est libre.

Attention : Dans Rallyman : GT, le bord d'une tuile représente également la fin d'une case !

Virages

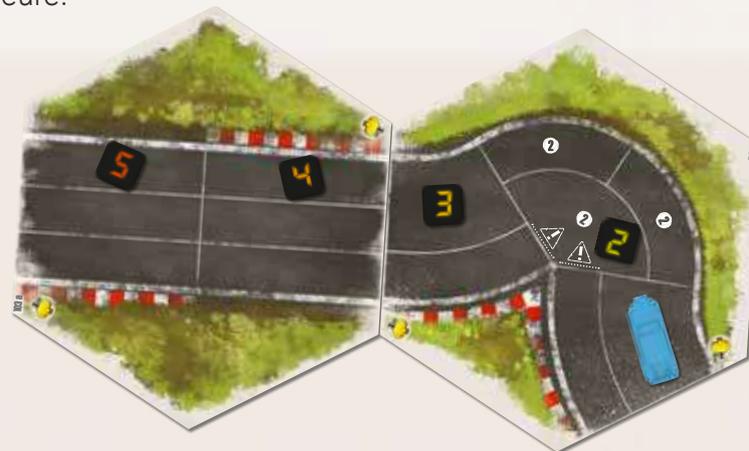
Les cases de virage ont des conditions spéciales de déplacement, représentées par un chiffre et/ou un symbole ⚠.

LES VIRAGES CLASSIQUES

Vos pistes inclueront un grand nombre de virages classiques, et les naviguer de manière efficace peut vous donner un avantage non-négligeable !

Un chiffre dans un cercle, placé au milieu de la case, indique la vitesse maximum pour ENTRER sur cette case. Entrer sur cette case à une vitesse supérieure à la limite indiquée provoque une Perte de Contrôle immédiate. Il est possible de quitter cette case à une vitesse plus élevée.

Bien sûr il est possible de passer sur cette case à une vitesse inférieure.



Exemple : Quentin entre dans une case de Virage. Le chiffre au milieu de la case indique un « 2 » et il est actuellement en vitesse 2. Il peut donc traverser la case sans subir de pénalités et passe en vitesse 3 en sortant du Virage.



LES VIRAGES DANGEREUX

Ces Virages représentent un risque plus élevé.

Un chiffre dans un triangle avec un « ! » indique la vitesse maximum pour ENTRER sur cette case.

Si le joueur passe à la même vitesse que celle indiquée, il se prend un ⚠ automatiquement qui s'ajoute aux ⚠ de ses dés.

À une vitesse moindre, il n'aura pas de ⚠.

Entrer sur cette case à une vitesse supérieure à la limite indiquée provoque une Perte de Contrôle immédiate.

Il est possible de quitter cette case à une vitesse plus élevée.



Exemple: Kayla arrive sur un Virage Dangereux avec une limitation de vitesse de 5 !. Elle entre sur la case en vitesse 5, donc elle ne souffre pas de Perte de Contrôle immédiate. Cependant, elle est à la Vitesse maximale autorisée sur cette case, et doit donc ajouter un ⚠ à son résultat de dés. Si elle a déjà accumulé des ⚠ durant son tour, elle risque une Perte de Contrôle !

LES VIRAGES SERRÉS

Les virages particulièrement serrés vous obligeront à prendre la trajectoire idéale pour éviter de perdre trop de vitesse !

Un chiffre placé sur les extrémités d'une case avec une ligne pointillée, en plus d'un chiffre au centre indique qu'en fonction de la trajectoire de la voiture au moment d'entrer sur cette case, sa limitation de vitesse peut changer.

Le chiffre sur la ligne pointillée indique la vitesse maximum pour ENTRER directement sur cette case, c'est-à-dire par la case précédente **de la même voie**.



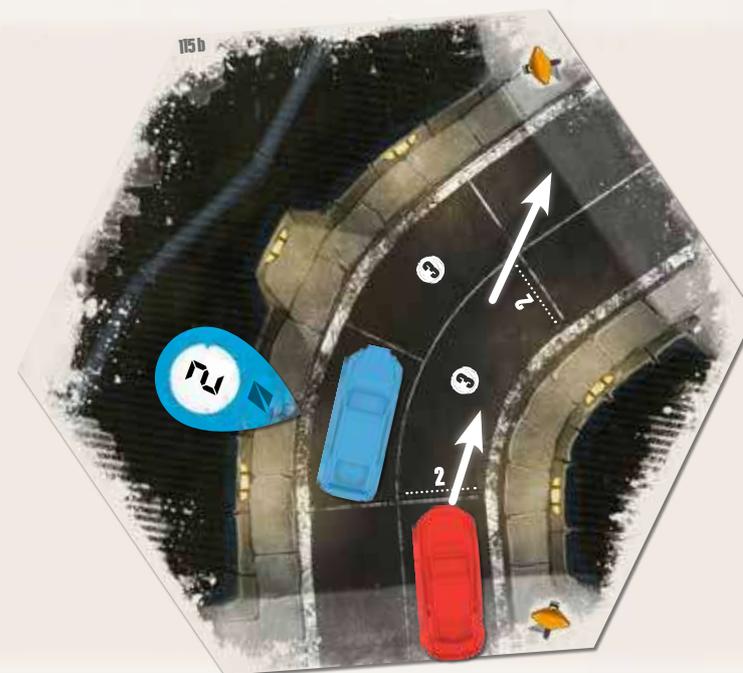
Cette même limitation de vitesse s'appliquera pour SORTIR directement de cette case par la case suivante **de la même voie**.

Bien sûr il est possible de passer sur cette case à une vitesse inférieure. Dans le cas de cette tuile, vous pouvez éviter ces restrictions d'entrée et de sortie en entrant et/ou en quittant cet espace en diagonale, c'est à dire en empruntant la trajectoire idéale !

LA TRAJECTOIRE IDÉALE

Cela représente l'idée de la « trajectoire idéale » utilisée dans les vraies courses de voitures ! En vous déplaçant en diagonale, vous serez en mesure de prendre les virages plus rapidement et avec moins de risque ; si vos adversaires vous laissent assez de place pour le faire bien entendu...

Attention : il faudra tout de même bien respecter la restriction au centre de la case. Dans tous les cas, entrer sur cette case à une vitesse supérieure à la limite indiquée provoque une Perte de Contrôle immédiate.



Exemple : Eric arrive dans un Virage Serré. Un autre pilote bloque la voie extérieure du virage, Eric entre alors sur la case directement par la même voie. Il doit donc être à une vitesse maximale de 2. Cependant, la voie est libre à la sortie du virage : il peut donc sortir de la case en diagonale. Comme il ne traverse pas directement la ligne pointillée, il peut accélérer jusqu'en vitesse 3 et continuer son mouvement.



Il existe également des Virages Serrés avec un symbole  placé sur les extrémités de la case. Ces cases suivent les mêmes règles, sauf que le joueur ajoutera un  à son déplacement pour ENTRER sur cette case par la case précédente **de la même voie** et/ou pour SORTIR de cette case par la case suivante **de la même voie**. Ce  sera cumulé à ceux obtenus sur les dés.

De la même manière que pour les Virages Serrés classiques, vous pouvez éviter ces restrictions d'entrée et de sortie en entrant et/ou en quittant cet espace en diagonale, c'est à dire en empruntant la trajectoire idéale !



VIRAGES À TRIPLE VOIE

virages particulièrement serrés. Dans le cas de cette tuile, la diagonale depuis la case intérieure n'est pas valide en entrant dans le virage. Vous devez continuer d'avancer sur la même voie et subir la pénalité.

BLOQUÉ

Vous devez avancer d'au moins une case à chaque tour. Si vous vous trouvez dans une situation où il vous est impossible de vous déplacer (comme par exemple si vos adversaires bloquent le passage), alors vous êtes considéré comme Bloqué. Votre tour prend fin immédiatement et votre voiture reste à sa vitesse actuelle : retournez votre marqueur Vitesse pour montrer que vous avez joué votre tour.

CAS PARTICULIERS

Nous avons essayé de vous fournir le plus d'options possible avec les tuiles de Rallyman : GT, afin de vous permettre de créer des circuits vraiment exceptionnels ! Nous avons également essayé d'expliquer chaque type de virage de manière claire et détaillée. Toutefois, si vous rencontrez un cas qui n'est pas expliqué ici, il est conseillé de le résoudre de la manière qui vous semble la plus logique. Mettez-vous d'accord entre joueurs (en tirant à pile ou face si nécessaire), mais ne laissez pas un détail de règles ralentir votre course !

LE DÉPASSEMENT

Vos adversaires représentent un défi bien plus grand que les virages ! Dépasser les autres pilotes sans se faire bloquer peut être compliqué...

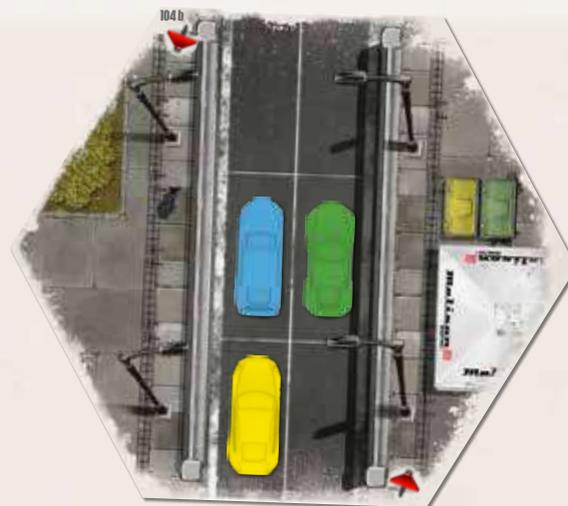
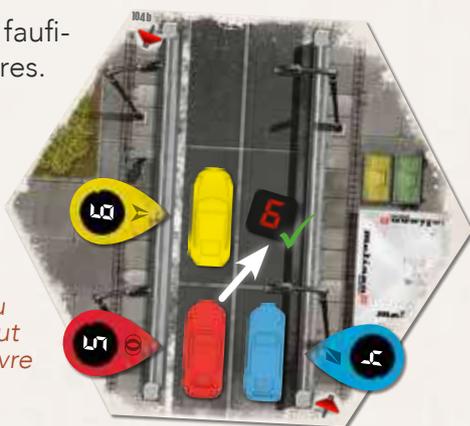
Pour pouvoir placer sa voiture à côté d'une autre voiture, il faut utiliser un dé Vitesse de valeur égale ou supérieure à la vitesse de la voiture rattrapée. Une fois la voiture placée à côté de la voiture rattrapée, la suite du déplacement peut se faire à n'importe quelle vitesse.

Une voiture en vitesse 3 peut être placée à côté d'une autre voiture en vitesse 1, 2 ou 3. Mais elle ne pourra pas être placée à côté d'une voiture en vitesse 4, 5 ou 6.

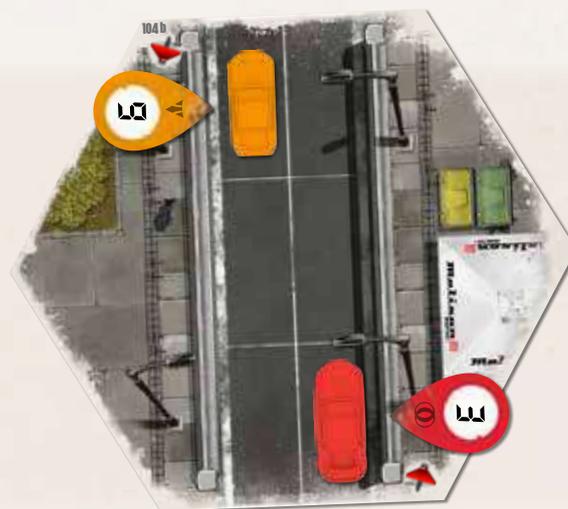
Une voiture qui démarre est en vitesse 0 et ne peut avancer qu'avec un dé de vitesse 1. Elle ne pourra donc pas être placée à côté d'une voiture avec une vitesse de 2 ou plus.

Il est possible de dépasser en se faufilant diagonalement entre deux voitures.

Exemple : Le joueur Rouge est en vitesse 5 au moment d'arriver à côté de la voiture Bleue. Il peut accélérer en vitesse 6 et se déplacer diagonalement pour arriver à côté de la voiture jaune. Comme à chaque fois la vitesse du joueur Rouge était supérieure ou égale à celle des autres voitures, il peut les dépasser. Il peut maintenant poursuivre son mouvement normalement.



Exemple : Ici, la voiture Jaune ne peut pas dépasser car les voitures Bleue et Verte bloquent la route.



Exemple : Ici, la voiture Rouge ne peut pas dépasser la voiture Orange car elle ne dispose pas de l'espace nécessaire pour atteindre la même Vitesse que cette dernière.

Soyez attentifs à toutes les opportunités qui s'offrent à vous : vos dés, les virages, et même vos adversaires peuvent tous être utilisés à votre avantage.

UNE FOIS VOTRE TRAJECTOIRE PLANIFIÉE, C'EST L'HEURE DE BRÛLER LA GOMME !



Jouer les dés et déplacer la voiture

Votre trajectoire est prête ! Allez-vous conduire prudemment, ou tout risquer pour laisser vos adversaires loin derrière ?

Une fois vos dés choisis et placés sur le circuit il vous reste un dernier choix à faire : lancer vos dés un par un, ou tous en même temps !

1. LANCER LES DÉS UN PAR UN

Lancer vos dés un par un est l'option la plus sûre. Elle ne vous apportera pas de bénéfices, mais vous pourrez choisir de finir votre mouvement à tout instant pour éviter les accidents !

Une fois votre trajectoire décidée, lancez vos dés un par un (à l'exception des dés Frein qui se jouent toujours avec un dé Vitesse), et déplacez votre voiture d'une case par dé lancé, peu importe son résultat.



#1



#2



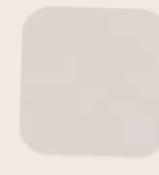
#3



#4



#5



#6 ?

Lancer les dés un par un permet de contrôler l'apparition des ⚠ et d'éventuellement arrêter son tour de jeu avant d'avoir une Perte de Contrôle.

Gardez vos dés lancés de côté afin de surveiller le nombre de symboles ⚠️ obtenus. Si vous accumulez le nombre de ⚠️ cités sur votre Tableau de Bord vous subissez une Perte de Contrôle (cf. Perte de Contrôle) : votre voiture avance jusqu'à la case concernée par le dernier ⚠️ avant de résoudre votre Perte de Contrôle.

N'oubliez pas de rajouter tout ⚠️ additionnel obtenu durant votre déplacement (comme par exemple sur les Virages) à votre résultat.

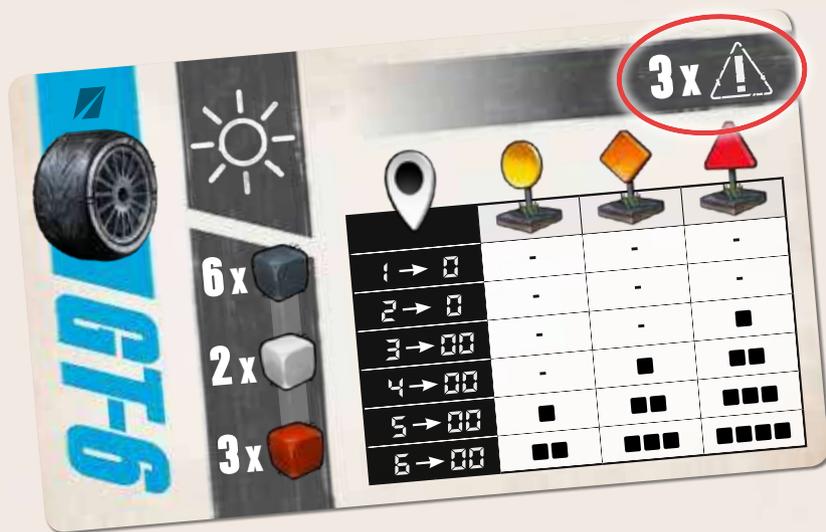
2. LANCER LES DÉS EN GROSSE ATTAQUE

La Grosse Attaque est une option plus risquée, mais dans Rallyman : GT, la prise de risque est toujours récompensée ! Lancer tous vos dés en même temps représente un risque, mais vous permet d'obtenir des jetons Focus, qui peuvent être extrêmement utiles pendant une course.

Lors d'une Grosse Attaque, un joueur lance les dés choisis en même temps.

Pour faire une Grosse Attaque, planifiez votre trajectoire normalement. Placez ensuite un marqueur Vitesse sur la case où votre mouvement doit se terminer.

Prenez alors les dés choisis, et lancez-les tous en même temps.



Une fois le jet effectué, vérifiez vos résultats. Si vous avez obtenu moins de ⚠️ que le nombre affiché sur votre Tableau de Bord, alors vous avez réussi ! Déplacez votre voiture sur la case où se situe votre marqueur Vitesse et votre tour se termine.

N'oubliez pas de rajouter tout ⚠️ additionnel obtenu durant votre déplacement (comme par exemple sur les Virages) à votre résultat.

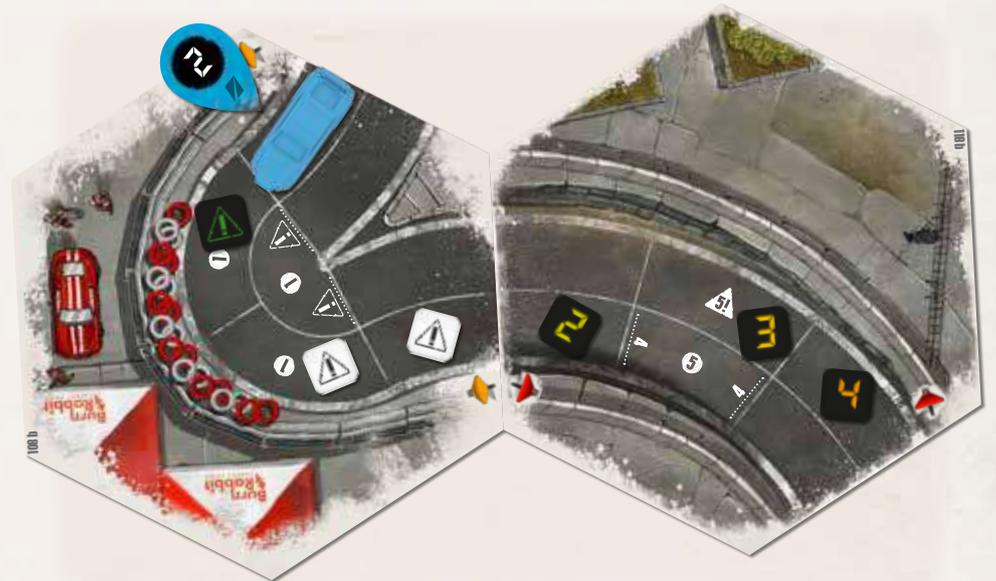
Si vous avez obtenu le même nombre de ⚠️ affiché sur votre Tableau de Bord ou plus, alors vous subissez une Perte de Contrôle !

Avant de résoudre votre Perte de Contrôle, prenez tous les dés lancés (sans modifier leurs résultats) et replacez-les sur le circuit comme si vous planifiez un mouvement. Vous n'êtes pas obligé de suivre la même trajectoire que celle d'origine, ni d'utiliser tous les dés. Cependant, vous devez placer assez de dés avec un ⚠️ pour déclencher une Perte de Contrôle.

Les dés doivent toutefois être placés en suivant les règles habituelles.

Une fois les dés placés, la Perte de Contrôle sera résolue sur la case où le ⚠️ l'ayant causé est situé (que ce soit par un dé ou les effets d'un virage).

Ceci permet au joueur de choisir où et à quelle vitesse la Perte de Contrôle aura lieu.



Exemple : Gareth décide de faire une Grosse Attaque ! Malheureusement il subit une Perte de Contrôle. Il décide alors réorganiser sa trajectoire afin d'arriver moins loin sur le circuit, et donc d'éviter d'avoir à résoudre sa Perte de Contrôle sur une section de circuit dangereuse (avec un panneau rouge).

Cependant, que votre Grosse Attaque soit une réussite ou non, vous gagnez toujours des Jetons Focus !

Les jetons Focus

Les jetons Focus représentent la concentration, le talent et le courage de votre pilote ! Vous obtenez des jetons Focus en effectuant des Grosses Attaques. Ces jetons peuvent ensuite être dépensés plus tard pour sécuriser même les manœuvres les plus risquées !



Vous gagnez un jeton Focus pour chaque dé Vitesse (noir) et chaque dé Gaz (blanc) utilisé, peu importe le résultat. Ces jetons sont pris dans les piles de jetons sur la table.

Les dés Frein (rouges) ne permettent pas de gagner des jetons Focus.

Effectuer une Grosse Attaque est le seul moyen de gagner des jetons Focus.



Exemple : Ici, malgré le fait que son tour se termine avec une Perte de Contrôle, Gareth prend tout de même ses 5 jetons Focus, qui l'aideront à revenir dans la course après cet accident !

UTILISER LES JETONS FOCUS

Les jetons Focus permettent de « sécuriser » vos dés. Cela signifie que vous ne les lancez pas, évitant donc d'ajouter un ⚠️ à votre résultat.

Cette action ne peut être effectuée que lors d'un lancer de dés un par un. Il n'est pas possible de l'effectuer lors d'une Grosse Attaque.

Vous pouvez choisir de sécuriser un dé à tout moment avant de le lancer. Le résultat d'un dé lancé ne peut jamais être modifié.

L'utilisation de jetons Focus est généralement réalisée quand le nombre de ⚠️ obtenu au cours du tour fait que le prochain ⚠️ entraînera une Perte de Contrôle.

Lors d'un tour de jeu, un joueur peut sécuriser autant de dés qu'il le souhaite, à condition d'avoir assez de jetons Focus pour le faire :

- Sécuriser un dé coûte 1 jeton Focus,
- Sécuriser un deuxième dé coûte 2 jetons Focus supplémentaires,
- Sécuriser un troisième dé coûte 3 jetons Focus supplémentaires,
- Et ainsi de suite...

Pour sécuriser un dé, défaussez le nombre de jetons Focus requis dans une des piles de réserve sur la table, puis enlevez le/les dé/s concerné/s du circuit. Continuez alors votre tour, en lançant et/ou sécurisant des dés à votre guise.



Un jeton Focus ne peut pas être utilisé pour ignorer l'effet d'une case marquée d'un ⚠️.

Il est possible d'utiliser des jetons Focus pour assurer un freinage. Cependant, le joueur devra assurer la totalité de l'action de Frein (c'est-à-dire tous les dés Freins rouges et le dé Vitesse noir). S'il n'a pas assez de jetons, alors il ne pourra pas assurer le mouvement.

Exemple : Jonathan souhaite sécuriser son freinage, qui implique deux dés Frein et un dé Vitesse. Comme ce mouvement utilise trois dés, cela coûtera 6 jetons Focus à sécuriser : 1 pour le premier dé, 2 pour le deuxième dé, et 3 pour le troisième dé. S'il avait sécurisé d'autres dés auparavant dans son tour, cela coûterait encore plus !

PERTE DE CONTRÔLE

Les courses de voiture peuvent être intenses et dangereuses, et la moindre inattention peut provoquer des sorties de piste. Ces accidents peuvent vous perdre des secondes précieuses et infliger des dégâts à votre véhicule !

Si un joueur cumule sur ses dés et sur les cases du circuit le nombre de symboles ⚠️ indiqués sur son Tableau de Bord, ou ne respecte pas les limitations de vitesse de certaines cases Virage, une Perte de Contrôle se produit.

Important : Une Perte de Contrôle est toujours résolue sur la case où le dernier symbole ⚠️ s'est produit.

Une Perte de Contrôle met toujours fin au tour du joueur concerné.

Pour résoudre une Perte de Contrôle, le joueur regarde son Tableau de Bord. L'effet de la Perte de Contrôle dépendra du Niveau de Danger de la tuile où la Perte de Contrôle a eu lieu et de la vitesse de la voiture.

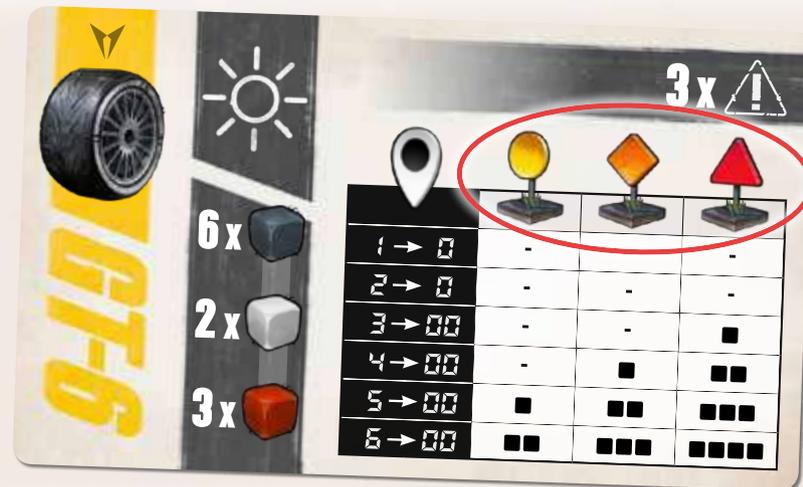
La colonne sur la gauche du tableau correspond à la vitesse de la voiture au moment de la Perte de Contrôle. Cette colonne indiquera donc à quelle vitesse vous allez terminer votre tour :

- **Vitesse 0** : la voiture est mise en sens inverse (capot dans l'autre sens de la piste). Le joueur place un marqueur Vitesse 0 à côté de la voiture. Elle pourra repartir au tour suivant.



Si un autre joueur occupe la case sur laquelle vous tentez de placer votre voiture suite à une Perte de Contrôle, alors vous ne pouvez pas revenir sur la piste ! Retournez votre jeton 00 et sautez un tour supplémentaire.

Ensuite, vérifiez si votre voiture prend des Dégâts, en fonction du Niveau de Danger de la tuile concernée. Pour déterminer le Niveau de Danger d'une tuile, cherchez les panneaux jaunes, oranges et rouges (de la dangerosité la plus petite à la plus grande) à chaque extrémité de la route.



- **Vitesse 00** : Vous êtes sorti de la piste ! La voiture est placée hors du circuit, à côté de la case où a eu lieu la Perte de Contrôle. Le joueur perd le tour suivant, pendant lequel il ne pourra que replacer la voiture sur la case et mettre un marqueur Vitesse 0 à côté. Si vous sortez au milieu de la piste, avec des cases de chaque côté, vous pouvez choisir votre côté de sortie.



Pour chaque carré noir présent dans la case de la colonne du tableau, le joueur doit tirer un jeton Dégât du sac, et appliquer ses effets (cf. Jetons Dégât ci-dessous).



Exemple : Jamie a subi une Perte de Contrôle sur une tuile de niveau Orange en vitesse 4. Il doit donc tirer 1 jeton Dégât et sauter son prochain tour. Il place sa voiture au bord de la piste, au niveau de la case où il a eu son accident, et place son marqueur Vitesse «00» à côté.

Jetons Dégâts

Les jetons Dégâts représentent les différentes conséquences qui pourraient survenir si la chance ne vous sourit plus...

Quand vous tirez un jeton Dégât, mettez-le sur votre Tableau de Bord, peu importe l'effet.



DÉGÂT VITESSE

Le joueur place ce jeton sur son Tableau de Bord. Le nombre de dés Vitesse qu'il peut utiliser (quelle que soit leur valeur) lors de son tour de jeu est réduit d'autant de jetons Dégât Vitesse qu'il a en sa possession. L'effet de ces jetons est cumulatif.



DÉGÂT FREINS

Le joueur place ce jeton sur son Tableau de Bord. Le nombre de dés Frein qu'il peut utiliser lors de son tour de jeu est réduit d'autant de jetons Dégât Frein qu'il a en sa possession. L'effet de ces jetons est cumulatif.

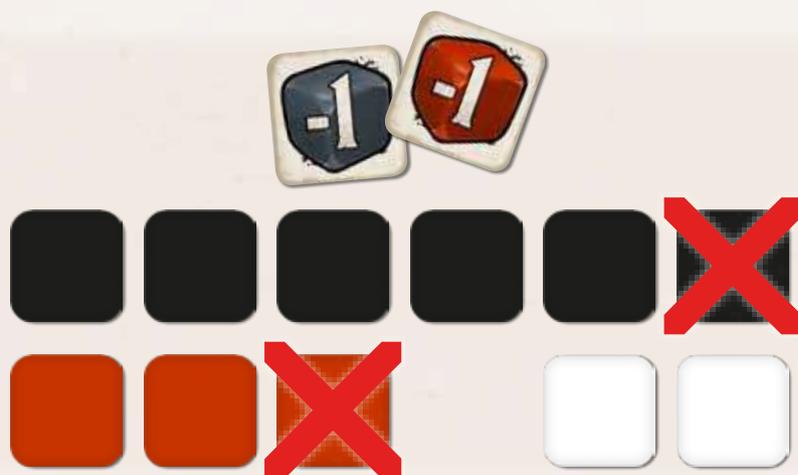


DÉGÂT GAZ

Le joueur place ce jeton sur son Tableau de Bord. Le nombre de dés Gaz qu'il peut utiliser lors de son tour de jeu est réduit d'autant de jetons Dégât Gaz qu'il a en sa possession. L'effet de ces jetons est cumulatif.

Ces jetons peuvent réduire vos dés jusqu'à un maximum de 0. Tout autre jeton tiré est tout de même gardé, même s'ils n'ont pas d'effet.

Attention : Les conditions Météo et votre choix de Pneus peuvent changer le nombre de dés que vous avez à votre disposition. Donc si une de ces conditions changent, vous pourrez vous retrouver avec plus ou moins de dés qu'auparavant !



Exemple : Andrew commence son tour avec un jeton de Dégât Vitesse et un jeton de Dégât Frein. Lors de son tour il ne pourra placer, au mieux, que 5 dés Vitesse (quelle que soit leur valeur), 2 dés Frein et 2 dés Gaz.



CHANGEMENT DE MÉTÉO

Tous les joueurs retournent leur Tableau de Bord et appliquent les conditions citées, en prenant conscience des nouvelles limitations de Dés et de symboles ⚠️.



DRAPEAU JAUNE

Le joueur place ce jeton à côté de sa voiture. Le Drapeau Jaune impose une restriction sur les dépassements : tout dépassement d'un concurrent à n'importe quel endroit du circuit est interdit. Seul le dépassement de voitures en vitesse 0 ou 00 est autorisé.

Dès que la voiture en question redémarre (vitesse 1 minimum), retirez ce jeton et placez-le dans la boîte de jeu : les dépassements redeviennent possibles.

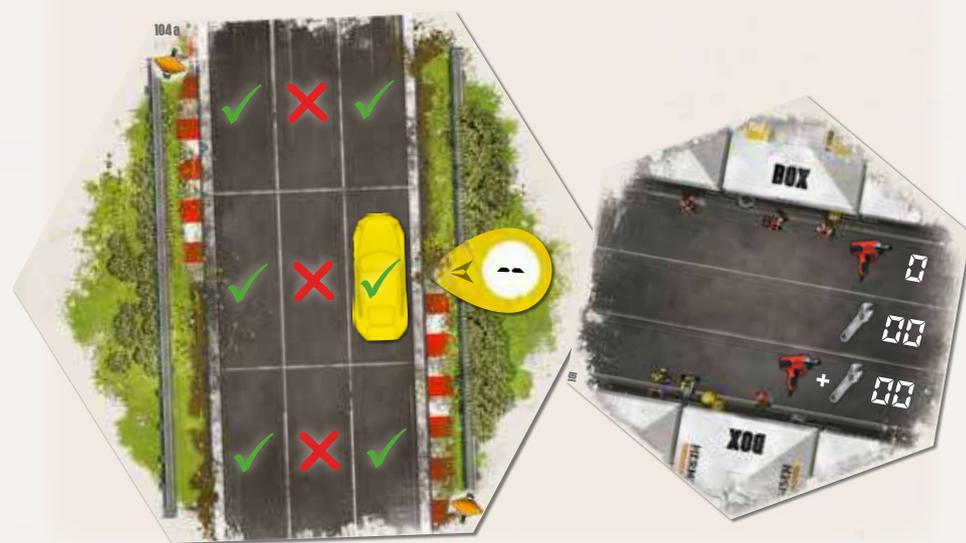


DRAPEAU VERT

Si un Drapeau Vert est tiré, vous avez eu de la chance ! Ces jetons n'ont pas d'effet.

Arrêt aux Stands

Si votre voiture commence à prendre trop de Dégâts ou vos Pneus ne supportent pas les conditions météo, n'ayez crainte : vous pouvez faire un Arrêt aux Stands !



Pour effectuer un Arrêt aux Stands, vous devez finir votre tour en vitesse 1 sur une section de piste sans restrictions de vitesse ou symboles ⚠️ (cf. Virages) et pas sur la ligne du milieu de tuiles à 3 voies puis.



ENSUITE LE JOUEUR DOIT...

1. Poser le marqueur vitesse 0 ou 00 (selon la zone des Stands choisie) sur la case où la voiture a fini son tour.
2. Poser la voiture sur une des 3 zones de la tuile Stands.

LES 3 ZONES PERMETTENT DE...

- **Changer de Pneus** : cette action vous permet d'échanger votre Tableau de Bord pour un autre de la même couleur et catégorie, mais avec des Pneus différents. Posez le marqueur Vitesse 0 sur la case où la voiture a fini son tour. Au tour suivant, posez la voiture sur la case indiquée par ce marqueur (si la case est libre) et démarrez normalement en Vitesse 1. 
- **Réparer sa voiture** : cette action vous permet d'enlever tous les jetons Dégâts de votre Tableau de Bord. Enlevez tous les jetons Dégâts de votre Tableau de Bord et défaussez les dans le sac. 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, posez la voiture sur la case indiquée par ce marqueur (si la case est libre) et démarrez normalement en Vitesse 1. 

- **Réparer et changer de pneus** : 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, posez la voiture sur la case indiquée par ce marqueur (si la case est libre) et démarrez normalement en Vitesse 1. 

Si un autre joueur occupe la case sur laquelle vous tentez de placer votre voiture suite à un Arrêt aux Stands, alors vous ne pouvez pas revenir sur la piste ! Retournez votre marqueur Vitesse 0 ou 00 et sautez un tour supplémentaire.

Notes : Il n'est pas permis de faire un Arrêt aux Stands depuis les vitesses 0, 00 ou directement suite à une Perte de Contrôle.



Fin du tour

UN JOUEUR TERMINE SON TOUR QUAND...

- Son mouvement est terminé.
- Son mouvement est Bloqué.
- Il subit une Perte de Contrôle.

Dans tous les cas, le joueur place un marqueur Vitesse à côté de sa voiture sur la face blanche ou noire correspondant à la prochaine manche.



S'il n'y a pas eu de Perte de Contrôle, le joueur pose un marqueur Vitesse de la même valeur que le dernier dé Vitesse (noir) utilisé (même si le résultat du dé en question était un symbole ⚠).

Si le dernier dé lancé était un dé Gaz (blanc), le joueur pose un marqueur Vitesse de la même valeur que le dernier dé Vitesse (noir) lancé.

Si le joueur n'a lancé que des dés Gaz pendant son tour, il pose le même marqueur Vitesse à côté de sa voiture que celui du tour précédent, en le retournant sur la face de couleur opposée.

S'il y a eu Perte de Contrôle, le joueur place un marqueur Vitesse 0 ou 00 à côté de sa voiture, en fonction de la résolution de la Perte de Contrôle.



Exemple : Patrick commence son tour à vitesse 5 pendant une manche noire. Il termine son mouvement à vitesse 2. Il place donc son marqueur vitesse 2 face blanche visible. Tous les autres joueurs savent donc que Patrick a déjà joué cette manche.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour pour une manche (et donc tous les marqueurs Vitesse placés sont de la couleur de la manche suivante), le jeton Manche est retourné. Pour commencer la nouvelle manche, les joueurs déterminent l'ordre de jeu, et la course continue !

Fin de partie

Une partie de *Rallyman : GT* se joue en 1 ou plusieurs tours de circuit, en fonction du circuit choisi et de la durée que vous désirez.

Le premier joueur à franchir la ligne est déclaré vainqueur, le deuxième à franchir la ligne est deuxième, etc ...

Si les joueurs suivants n'ont pas franchi l'arrivée dans la même manche que le premier on ajoute une ou plusieurs manches afin que chaque joueur soit classé.

FÉLICITATIONS POUR VOTRE VICTOIRE !

RÈGLES AVANÇÉES

Voici quelques règles supplémentaires à essayer après votre première partie de Rallyman : GT !

La Mise en Place de la course

Vous pouvez décider de commencer la course avec les conditions Météo de votre choix : **Soleil** ou **Pluie**.

Vous pouvez également commencer la course avec le type de Pneus de votre choix.

Assurez vous tout simplement que tous les joueurs ont leur Tableau de Bord sur la même face Météo au début de la course !

Départ canon

Avec un Départ Canon, il est possible de démarrer en vitesse 2 au lieu de la vitesse 1.

Si vous commencez votre tour en vitesse 0 vous pouvez jouer directement la vitesse 2 lors de votre premier mouvement, en sautant la vitesse 1 !

Toutefois si le résultat du dé vitesse 2 est un ⚠, mettez fin immédiatement à votre tour en plaçant un marqueur Vitesse 2 à côté de votre voiture (ceci ne compte pas comme une Perte de Contrôle).

Astuce de pilotage : Vous pouvez effectuer un Départ Canon de la grille de départ, ou en redémarrant suite à une Perte de Contrôle. Il est possible de sécuriser le dé 2 avec un jeton Focus !

You can secure the 2nd Gear die with Focus tokens.



Qualifications

Au lieu de définir la grille de départ par tirage au sort, celle-ci peut être décidée à l'issue d'une phase de qualifications : elle se déroule en appliquant le mode Solo pour chaque joueur.

Pour gagner du temps les joueurs peuvent jouer en même temps sur le circuit en décalant les départs de plusieurs manches pour ne pas se gêner.

Chaque joueur réalise un tour complet du circuit en utilisant les règles du mode Solo ci-dessous. Le joueur avec le temps le plus rapide obtient la Pole Position, le deuxième plus rapide commence en deuxième position, et ainsi de suite.

MODE SOLO

Le mode Solo ou contre la montre reprend les règles du jeu Rallyman : GT. Etant donné que vous êtes seul contre le chrono et sans adversaire, il va donc falloir faire le meilleur temps au tour !

Mise en place

Suivez les instructions de Mise en Place du jeu décrits au début de ce livre de règles. Vous aurez besoin d'une Feuille de Temps pour calculer votre score : vous pouvez soit la photocopier de la page 23 de ce livre de règles, ou alors la télécharger sur le site web holygrail.games

Indiquez-y :

- Le nom du circuit emprunté
- Votre choix de Pneus
- Votre nom de pilote
- La Météo
- Votre modèle de voiture
- La date

C'EST PARTI !

Règles

Le mode Solo de *Rallyman : GT* suit exactement les mêmes règles que le jeu standard, avec deux exceptions :

- Vous ne pouvez pas effectuer d'Arrêt aux Stands.
- Tous les jetons Météo tirés sont considérés comme des Drapeaux Verts.

Note: Normalement, la Météo reste fixe en mode Solo. Cependant, vous pouvez choisir d'inclure les conditions Météo changeantes dans votre tour. Dans ce cas, ignorez les règles ci-dessus.

MODE SOLO

FEUILLE DE TEMPS

Vous pouvez photocopier cette feuille de temps ou la télécharger sur le site holygrail.games.



| | | | | | | |
|--|-------|---|---|---|---|-------------------------------------|
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | |
| | | <input type="checkbox"/> <i>GT6</i> | <input type="checkbox"/> <i>GT6 BOP</i> | <input type="checkbox"/> <i>GT5</i> | <input type="checkbox"/> <i>GT5 BOP</i> | <input type="checkbox"/> <i>GT4</i> |
| | | <input type="checkbox"/> <i>Pneus Asphalt</i> | <input type="checkbox"/> <i>Pneus Pluie</i> | <input type="checkbox"/> <i>Pneus tendres</i> | | |

| | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | T6 | T7 | T8 | T9 | T10 | T11 | T12 | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|--------------------|---|
| 0 | | | | | | | | | | | | | x 0:10 = | : |
| 5 | | | | | | | | | | | | | x 0:15 = | : |
| 10 | | | | | | | | | | | | | x 0:20 = | : |
| 15 | | | | | | | | | | | | | x 0:30 = | : |
| 20 | | | | | | | | | | | | | x 0:40 = | : |
| 25 | | | | | | | | | | | | | x 0:50 = | : |
| 30 | | | | | | | | | | | | | x 1:00 = | : |
| 35 | | | | | | | | | | | | | x 2:00 = | : |
| | | | | | | | | | | | | | Temps total = | : |
| | | | | | | | | | | | | | Secondes gagnées = | : |
| | | | | | | | | | | | | | Temps final = | : |



| | | | | | | |
|--|-------|---|---|---|---|-------------------------------------|
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | |
| | | <input type="checkbox"/> <i>GT6</i> | <input type="checkbox"/> <i>GT6 BOP</i> | <input type="checkbox"/> <i>GT5</i> | <input type="checkbox"/> <i>GT5 BOP</i> | <input type="checkbox"/> <i>GT4</i> |
| | | <input type="checkbox"/> <i>Pneus Asphalt</i> | <input type="checkbox"/> <i>Pneus Pluie</i> | <input type="checkbox"/> <i>Pneus tendres</i> | | |

| | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | T6 | T7 | T8 | T9 | T10 | T11 | T12 | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|--------------------|---|
| 0 | | | | | | | | | | | | | x 0:10 = | : |
| 5 | | | | | | | | | | | | | x 0:15 = | : |
| 10 | | | | | | | | | | | | | x 0:20 = | : |
| 15 | | | | | | | | | | | | | x 0:30 = | : |
| 20 | | | | | | | | | | | | | x 0:40 = | : |
| 25 | | | | | | | | | | | | | x 0:50 = | : |
| 30 | | | | | | | | | | | | | x 1:00 = | : |
| 35 | | | | | | | | | | | | | x 2:00 = | : |
| | | | | | | | | | | | | | Temps total = | : |
| | | | | | | | | | | | | | Secondes gagnées = | : |
| | | | | | | | | | | | | | Temps final = | : |



MODÈLES DE CIRCUITS

CIRCUIT 1



- 1 x 101a
- 1 x 102b
- 1 x 103b
- 1 x 104b
- 2 x 105b
- 2 x 106b
- 1 x 109b
- 1 x 110b
- 2 x 111b
- 1 x 112b
- 1 x 114b
- 1 x 115b

CIRCUIT 2



- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 1 x 103a
- 2 x 104a
- 2 x 105a
- 1 x 106a
- 2 x 111a
- 2 x 112a
- 2 x 115a
- 1 x 116a
- 1 x 117a

CIRCUIT 3

- 1 x 101a
- 1 x 102b
- 1 x 103b
- 1 x 104b
- 1 x 105b
- 2 x 106b
- 1 x 109b
- 2 x 111b
- 1 x 112b
- 1 x 114b
- 2 x 115b
- 2 x 116b



CIRCUIT 4

- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 2 x 103a
- 1 x 105a
- 2 x 106a
- 1 x 110a
- 1 x 111a
- 1 x 112a
- 1 x 113a
- 2 x 115a
- 2 x 117a
- 1 x 118a



CIRCUIT 5



- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 1 x 103a
- 1 x 104a
- 1 x 105a
- 1 x 106a
- 1 x 106b
- 1 x 107b
- 1 x 108b
- 1 x 109b
- 1 x 111b
- 1 x 112b
- 1 x 113b
- 1 x 117b
- 1 x 118b
- 1 x 119b
- 1 x 120b

CIRCUIT 6

- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 2 x 103a
- 2 x 104a
- 1 x 105a
- 1 x 106a
- 1 x 107a
- 1 x 109a
- 1 x 111a
- 1 x 112a
- 1 x 113a
- 1 x 116a
- 1 x 117a
- 1 x 118a



CIRCUIT 7

- 1 x 101a
- 1 x 102b
- 2 x 103b
- 1 x 104b
- 1 x 105b
- 2 x 106b
- 1 x 107b
- 1 x 108b
- 1 x 109b
- 2 x 111b
- 1 x 112b
- 1 x 113b
- 1 x 114b
- 1 x 116b
- 1 x 117b



CIRCUIT 8

- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 3 x 103a
- 3 x 104a
- 2 x 105a
- 1 x 106a
- 1 x 107a
- 1 x 110a
- 1 x 111a
- 1 x 113a
- 1 x 114a
- 1 x 117a
- 1 x 118a

