

# RALLYMAN GT



TEAM CHALLENGE

RÈGLES DE L'EXTENSION

# 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 !*

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

## DÉMARREZ VOS MOTEURS...

### Matériel

1 livret de règles  
6 voitures  
48 marqueurs de Vitesse  
12 Tableaux de Bord

12 tuiles Circuit  
6 cartes Pilote  
6 Aides de Jeu

## JOUEZ AVEC 12 VOITURES

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

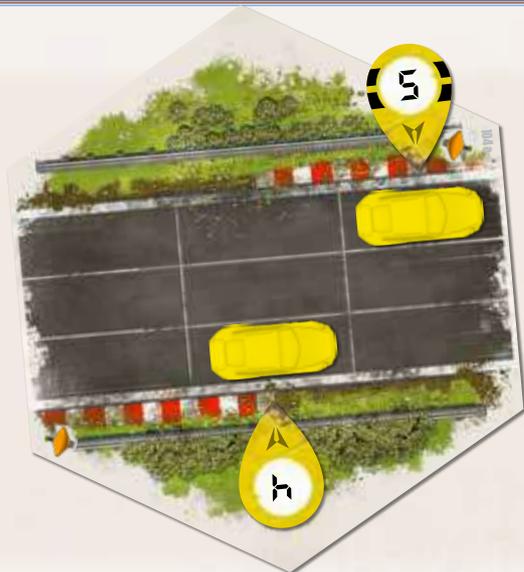
- **En jouant avec jusqu'à 12 joueurs**

Chaque joueur prend la voiture de son choix et son matériel de départ comme détaillé dans le livre de règles de base.

- **Chaque joueur contrôle 2 voitures**

Chaque joueur prend deux voitures de la même couleur et le matériel pour chacune comme détaillé dans le livre 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.

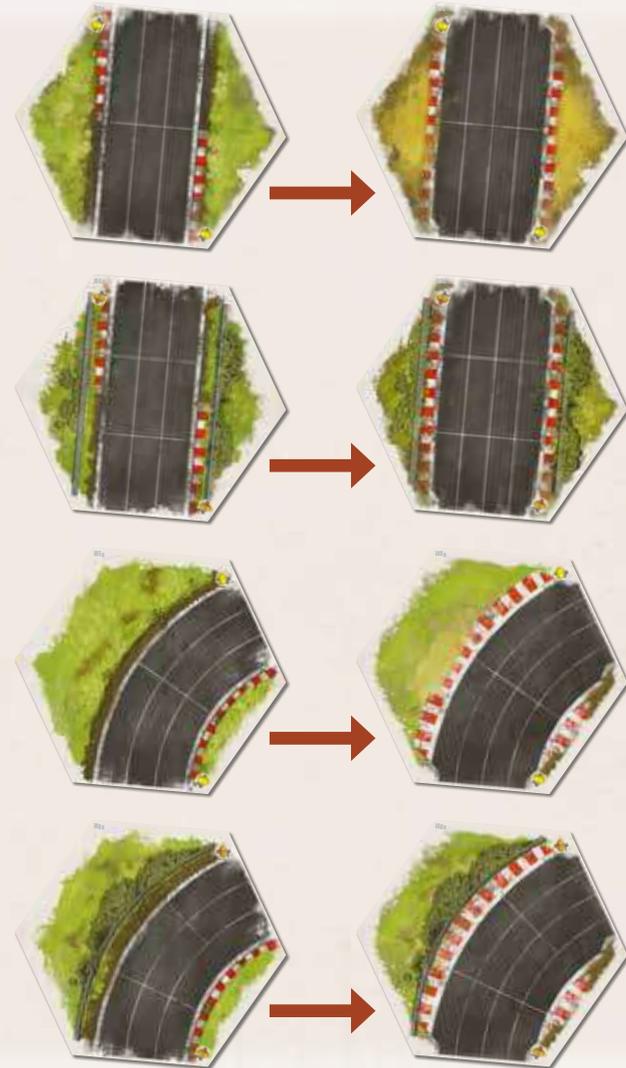


## Circuits élargis

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 limitations de vitesse ainsi que la Grille de Départ doivent être remplacées par des hexagones correspondants à 4 voies.

### Correspondance des tuiles :

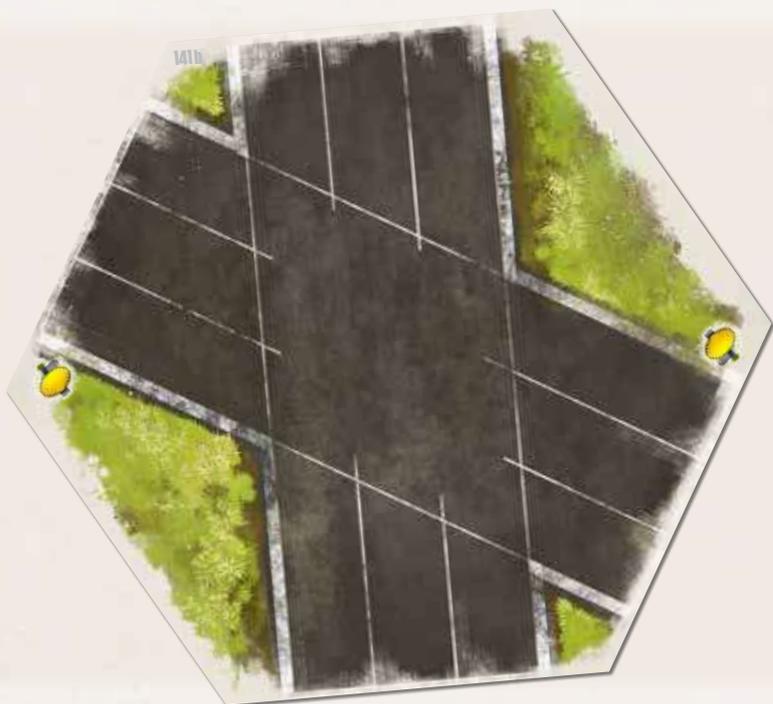


Bien-sûr, nous vous conseillons d'utiliser les tuiles à 3 et 4 voies pour éviter les bouchons. Cependant, si vous cherchez justement à jouer de cette manière, vous êtes libre de faire comme bon vous semble !

A part ces nouvelles tuiles, une course avec jusqu'à 12 voitures suit les règles normales décrites dans le livre de règles de base.

## LES CIRCUITS EN « 8 »

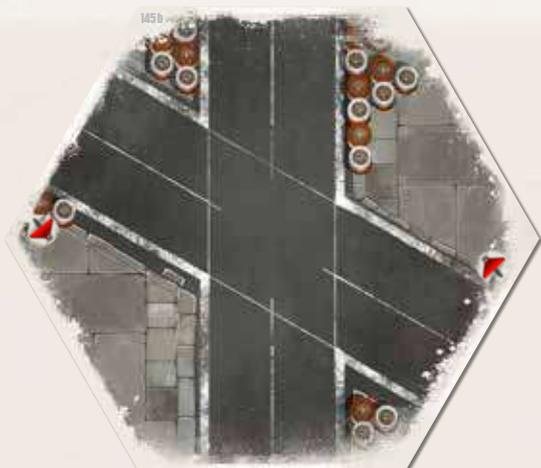
Un circuit en « 8 » utilise une tuile « Intersection » pour créer une boucle sur la piste et une Grille de Départ double dans le même sens.



### L'intersection

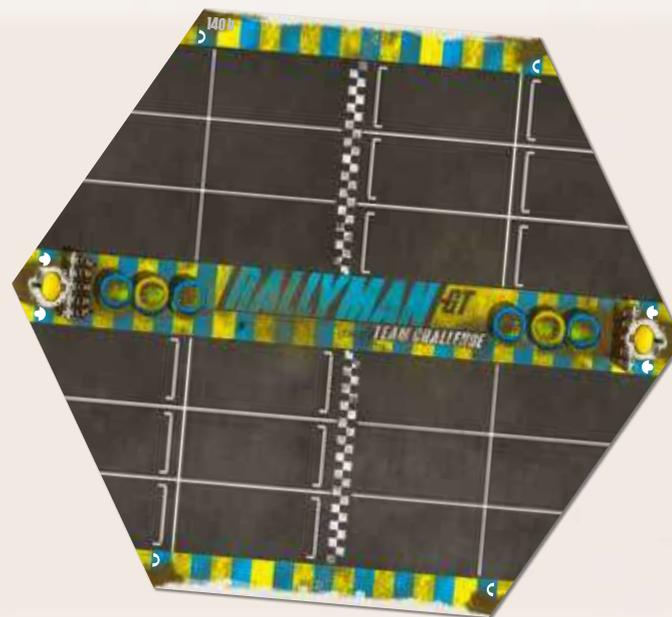
La tuile intersection utilise les règles suivantes :

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



## LA COURSE POURSUITE

Ces circuits sont construits avec les tuiles classiques, ainsi qu'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 :** A cause de la nature de ces tuiles de Grille de Départ, jouer en mode Course Poursuite nécessite les tuiles des extensions Tour du Monde et/ou Championnat.

### Mise en place des Grilles de Départ

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

Si vous jouez avec une voiture par joueur : prenez un marqueur Vitesse de chaque joueur et tirez la moitié du nombre total de joueurs aléatoirement. 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 des 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 déplacements sont identiques à celles du livre de règles de base du jeu.

## Conditions de Victoire

Contrairement aux règles de base de Rallyman, 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 l'emporte.

**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 combinez tout ceci ? En effet vous pouvez faire des circuits en 8 avec des tuiles de piste élargies, faire des circuit en 8 avec une seule Grille de Départ, des Courses Poursuite avec des boucles en 8 ! A vous de créer la course de vos rêves !

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

## MODÈLES DE CIRCUIT

### CIRCUIT 31



- 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 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 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 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

