

GAZ! GAZ!

LA NEWSLETTER RALLYMAN GT



1 - AVRIL 2020

ÉDITO

J'aimerais commencer cette première newsletter en disant que toute l'équipe de HGG est émue par la réception de Rallyman : GT par les joueurs, qui dépasse nos espoirs les plus fous !

Les groupes sur les réseaux sociaux et les forums se sont multipliés à une vitesse folle, et se sont remplis de joueurs organisant des courses, proposant des solutions de rangement imprimées en 3D, des photos de miniatures peintes, et même des règles maison pour la météo, les voitures IA, et bien plus encore !

J'ai grandi avec les communautés de jeu, et je suis toujours très investi dans plusieurs d'entre elles aujourd'hui. C'est pourquoi c'est si étonnant de voir une communauté pour Rallyman : GT se réunir si rapidement après la sortie du jeu. Soutenir et faire grandir la communauté a toujours été un de nos objectifs à long terme et, personnellement, l'une des choses que j'ai été le plus enthousiaste à voir. J'ai vraiment envie de participer à cet objectif, surtout en ce moment critique. Cependant, du point de vue d'un éditeur, cela peut être assez intimidant ! Faire ce genre de choses correctement demande beaucoup de temps et de ressources, ce qui peut être un problème pour une petite entreprise comme Holy Grail Games.

Cependant, nous pouvons tout de même commencer de manière modeste et grandir avec vous, la communauté ! D'où la création de cette newsletter : Gaz Gaz ! Ce sera une publication mensuelle qui inclura des tonnes de contenus 100% Rallyman, venant soit directement des joueurs ou alors des super fans qui font le don très généreux de leurs temps.

Donc, allons-y, j'espère que cette initiative vous plaira, et n'hésitez pas à nous faire part de vos retours ! Cette newsletter est faite par les fans et pour les fans, alors dites-le nous si vous souhaitez voir quelque chose en particulier !

Prenez soin de vous,

- Jamie "Whelpslayer" Johnson - Holy Grail Games



LA GRILLE DE DÉPART

Dans ce segment nous parlerons des courses en ligne auxquelles vous pouvez participer!

ISGOYTRA - AVRIL 2020

ISGOYTRA est une des courses en ligne de plus longue date. Un format particulier, appelé les "spéciaux" est utilisé pour les circuits. [Le forum des règles est ici](#) et vous pouvez [soumettre votre participation ici](#).

RALLYMAN GT SOLO CHAMPIONSHIP

Le groupe Facebook [Rallyman GT Solo Championship](#) a annoncé son planning pour l'année 2020. Le [lien de participation est ici](#) et la [liste des circuits utilisés](#) (afin de vous permettre de vous entraîner un peu) est ici.

SPANISH GP

Ce groupe a été créé par la communauté espagnole, mais tout est également disponible en anglais en fonction de vos préférences linguistiques !

WORLD TOUR IN THE RAIN

Ce groupe vous invite à tester tous les circuits de l'extension World Tour avec des conditions météo pluvieuses !

3 ⚠ !

3 ⚠ raconte la chronique des tribulations d'un joueur de Rallyman GT. Vincent Simo, est un joueur qui a été playtesteur pour le jeu bien avant la création de sa première édition, et a donc énormément d'histoires et d'anecdotes à raconter !

Quand j'ai acheté ma première boîte de Rallyman, il y a déjà de cela une décennie (que le temps passe vite quand on joue !), j'ai tout de suite été séduit par l'idée d'un jeu contre « le chrono ». J'avais déjà pas mal de jeux de course, que j'aimais beaucoup - de Formule Dé à Um Reifenreite en passant par Turfmaster et bien d'autres... - mais celui-là m'avait immédiatement « tapé dans l'oeil » (je ne parle pas ici du charme incandescent de l'auteur, non, mais bien du jeu...) !

Ce fut immédiatement une histoire d'amour ludique : Rallyman avait pour moi tous les ingrédients d'un GRAND jeu. Toutes les saveurs que j'aime étaient là : un peu de hasard, pas mal de tactique, un brin de stratégie, des petites voitures et des tracés de spéciales à gogo ! « Un dé, une case »... Quelle recette géniale ! Et puis cette fameuse histoire de chrono à battre ! On roulait contre les autres, mais surtout contre le temps ! A ce titre le jeu est unique et incopiable !

On a joué des centaines de rallyes : avec les enfants à la maison, avec les copains en soirée, et puis via le site internet de l'époque... De grands noms ont fait la légende du forum Rallyman.fr : Kiddo, Danny Wilde, le Finlandais Volant, Zombiguan, Poupivolant, Pitou, Rackham le Rouge et bien d'autres !...

Et parfois, au détour d'une conversation, on se disait entre nous, l'œil malicieux et le verre à la main : « et si un jour Rallyman était adapté sur des circuits fermés ? »... On faisait parfois un test, dans son coin, en cachette, à la nuit tombée, au fond du garage (pour ne pas être suspecté d'hérésie!!) : et ça ne marchait jamais vraiment. On était (un peu) déçu (l'idée était séduisante!) mais on revenait immédiatement à Rallyman, avec toujours plus de passion et de sorties de route...

Aussi, quand j'ai appris il y a quelques temps de cela qu'un Rallyman GT se préparait et allait sortir sur les étals, ma première réaction a été, en bon français caractériel : « Quoi ? On va nous sortir un mutant hybride de notre cher jeu ?! Pas question ! J'écris à l'auteur (en dépit de son charme incandescent) et je fais tout pour que cette histoire reparte dans les oubliettes du monde ludique !!! ». Comment pouvait-on une seule seconde penser que Rallyman puisse avoir d'autres fragrances que celle d'un... Rallyman, aux saveurs d'un bon vieux lancer de dés en 4GG5 qui finit avec 3 ⚠ dans une ligne droite en tout début de spéciale ?...



PARC FERMÉ

Here you can find a selection of awesome creations from the community!

An absolutely phenomenal 3D printed Insert from Marcus Bendel:

[Files](#) and [video](#)

Painted GT6 cars from Xavier Burnichon:



Bien sûr le jeu est sorti et Rallyman GT a le succès qu'on connaît. A la maison, on a ouvert avec frénésie la boîte dédiée par JCB lui-même (rhaaa ce charme incandescent!). On était tout excités (oui, oui, je suis caractériel... et versatile !) à l'idée de rouler nos premiers circuits (il y a trois joueurs sous le toit, dont le champion de France de Rallyman 2014 lui-même!). Alors on a roulé, on a roulé... EN GT6, en GT5, en GT4, en version mixte avec les BOP (fichues GT4 qui n'avancent pas...). On a retrouvé les plaisirs des sorties de route sur grosse attaque (pour les autres bien entendu – c'est bizarre mais les miennes me font beaucoup moins rire...), les enchaînements de dés subtils qui font la différence entre un pilote de karting et un géant de l'asphalte, les choix tendus de pneumatiques... bref, tout ce qui fait le goût du Rallyman !

Et puis on a découvert d'autres arômes, d'autres bouquets, d'autres fumets... Par exemple se faire bloquer la trajectoire idéale par un pilote médiocre/vicieux/incompétent (rayer les mentions inutiles ou les garder toutes...), les tirages au sort des dégâts après une sortie de route et les changements de météo possibles, la nécessité de choisir ses vitesses en fonction certes du tracé du circuit mais également et surtout des adversaires ! Bref, on s'est gavés de kilomètres de course et on s'est régalez !

C'est là qu'un soir, sournoise et insidieuse, LA question existentielle est tombée... On était quatre, le sourire aux lèvres après trois courses de Rallyman GT, repus et bienheureux d'une bonne peignée à coup de dépassements serrés et de fourberies bien senties; les voitures étaient encore fumantes, les pneus usés jusqu'à la jante... Et puis quelqu'un a dit : « Mais au fait les gars... Rallyman GT, pour

vous, c'est ENCORE du Rallyman ou pas ? »...

To be continued...

SOUS LE CAPOT

La rubrique Sous Le Capot vous donne un aperçu du développement de Rallyman et de sa mécanique par nul autre que JC lui-même !

Je me revois, il y a quatre ans, répondre à l'appel de Holy Grail Games me proposant d'éditer Rallyman : je peux avouer aujourd'hui que cet éditeur m'était parfaitement inconnu... mais comme mes parents m'ont bien éduqué, j'ai déclaré être très honoré. Ce rebondissement de la vie inattendu me fit sauter de joie.

Le saut fut de courte durée, d'une part à cause de l'inexorable gravité terrestre, et d'autre part parce dans l'échange j'ai entendu des mots bizarres : "... des GT qui se doublent...". Et pourquoi pas des tortues et des peaux de banane ? L'idée des hexagones fut le seul point me permettant d'allouer du crédit à Jamie ...

Comme l'évoque Vincent dans sa chronique, il est a priori simple de se lancer dans des courses portière contre portière avec un bon vieux Rallyman : sauf que lorsqu'on essaye ça ne fonctionne pas. D'ailleurs, les rares fois où les voitures se doublent dans Rallyman, souvent à cause d'une sortie de route, des situations étranges peuvent se produire, telle



une voiture en 2ème en dépassant une autre lancée à fond de 5. Cela paraît d'autant plus incongru aujourd'hui que l'expérience de GT a automatisé le réflexe de ne pas doubler un adversaire plus rapide.

Cette règle de dépassement a été un nouvel ingrédient indispensable pour quitter petit à petit les spéciales de rallyes pour le tarmac des circuits. Mais finalement, pourquoi ne pas l'appliquer également dans Rallyman ? Toutefois, au fond de moi, je savais qu'il fallait un "truc en plus" pour couper le cordon ...

J'ai tourné pendant des années autour de ce truc "en plus", et ma productivité s'est avérée lamentable puisqu'il n'en est ressorti que deux mots habituellement vus dans le code de la route : il s'agit des mots "priorité" et "vitesse" ... Juxtaposés ils forment "priorité-vitesse", un cocktail aussi explosif que peut l'être le mélange air-essence puisqu'il a provoqué l'auto-allumage de quelques pilotes au pied trop lourd ...

Rappelez-vous des montées en zone rouge, quand vous ne saviez pas encore dompter vos GT6 : que de demandes de changement de règles parce que certains se sont trouvés bloqués et furieux de l'être ! Surpris que des voitures plus lentes les gênent quand ils arrivaient à fond de 6, ils ne l'ont pas vu venir cette nouveauté et se sont jetés dans la gueule du loup ! Le blocage en a fait grincer des dents plus d'un ! Parmi toutes les propositions de règles pour changer ça je m'étonne juste que la règle du klaxon n'ait pas été soumise !

Mais ces conséquences, qui seraient allées, dans les cas les plus extrêmes, jusqu'au divorce m'a-t-on rapporté, ne sont que les effets secondaires, mais désirables (!), de ce puissant moteur de la "priorité à la vitesse". Cette règle est née pour obliger à enfoncer le pied sur l'accélérateur, pour éviter des courses d'épiciers déroulant des 5, 4, 3, 2, 1, G, G pour s'échapper le plus loin possible.

D'autres effets secondaires a priori insoupçonnés sont apparus : outre celui du douloureux blocage évoqué plus haut, un retardataire se voit désormais offrir la possibilité de remonter sur la tête de course pour venir y jouer les trouble-fêtes. Finies les envolées d'un leader très sûr de son fait : désormais il doit garder les yeux dans ses rétros jusqu'à la sortie du dernier virage ...

Une avant-dernière (?) conséquence de la priorité à la vitesse est l'arrivée du pilote fourbe : jamais le premier à jouer, il se contente de suivre avec des déplacements longs et lents, peu exigeants en freinage, donc aux risques limités. Tel le vautour, il attend la moindre défaillance du leader pour le dépasser, pourquoi pas, comble de la fourberie, lors d'un tête-à-queue !

Enfin, la priorité à la vitesse a dicté la naissance du marqueur vitesse qui signe la disparition, dans GT, de la carte vitesse-chrono propre à Rallyman originel. Je lui ai donné la forme du marqueur Google Maps, si familier et totalement lié au thème de la route. La fonction double face lui a été adjointe car les luttes sur la piste sont telles que, parfois, on ne sait plus qui a joué ou pas ! Les faces blanches et noires auraient peut-être une autre configuration si je n'avais pas joué à l'excellent Thunder Alley.

Donc, plus que toute autre règle de trajectoire ou de freinage, "la priorité à la vitesse" fait la quintessence de Rallyman : GT, son moteur le plus puissant, celui qui oblige à rester pied au plancher.

Mais attention ! En ce monde rien n'est tout à fait blanc et rien n'est tout à fait noir (puisque'il y a aussi des dés rouges !) : le pied droit seul conduit rarement à la victoire...

LE CIRCUIT DU MOIS

Chaque mois nous demandons aux pilotes de [proposer leurs créations de pistes](#). La communauté va ensuite voter leur préférée et la piste gagnante sera montrée ici !

Ce mois-ci le gagnant est la « Route 756 » de Padey Mayrik, inspirée du jeu vidéo classique Ridge Racer !

Un grand merci à tous ceux qui ont participé à ce tout premier concours! Le circuit de Padey Mayrik sera bientôt disponible sur [l'application Rallyman!](#)

Liste des tuiles (22) :

101, 102, 103, 104x3, 105, 106x2, 107, 111x2, 115, 117, 119, 120, 121, 123, 127, 132, 135, 136

Parcours :

102a, 106a(R), 119b(R), 111b(R), 111b(L), 104b, 105b(L), 115b(R), 127b(R), 121b, 135b(L), 132b, 123b(R), 103b, 117b(L), 104b, 136b(L), 120a, 107a(R), 106a(R), 104a



LES STANDS

Cette sections est dédiée à tout changement et/ou ajout aux règles et la FAQ de Rallyman : GT !

[Vous trouverez le document FAQ BETA ici.](#) Il y aura quelques dernières corrections finales très mineures le mois prochain.

LE SHAKEDOWN

Nous prenons ici l'une des propositions de règles géniales que vous nous avez soumises et nous la soumettons à la communauté pour qu'elle nous fasse part de ses commentaires, dans le but de la transformer en un module de règles officiel !

Les règles et les documents présentés ci-dessous ne sont pas écrits par HGG mais plutôt par des fans très créatifs. Ce que nous vous donnons ici sont les règles brutes telles qu'elles ont été écrites. L'objectif est de vous permettre de les essayer vous-mêmes et de nous faire part de vos commentaires !

Si cela fonctionne et que vous soutenez l'idée, nous mettrons de l'ordre dans les documents et les publierons officiellement.

Étant donné la situation actuelle dans le monde, nous avons pensé qu'il serait bon de nous concentrer sur quelque chose qui vous aide à jouer en solo ou avec un nombre réduit de joueurs.

Rallyman a bien sûr son mode solo, mais il n'avait pas de règles pour les courses contre les voitures IA ou «fantômes», jusqu'à présent, et c'est de cela que nous allons parler aujourd'hui !




Mais il y a un hic : deux de ces systèmes ont été portés à notre attention et ils sont tous deux sacrément bons ! Mais ils ont leurs différences et, pour vous aider à comprendre cela, Roger BW a écrit un article plutôt sympa pour vous...

VOITURES AUTOMATIQUES



Les voitures automatiques sont utiles pour remplir la grille sur une large piste avec un petit nombre de joueurs, ou pour fournir une opposition pour une course en solo. Deux systèmes sont disponibles sur BoardGameGeek : [Les voitures AI de DrWorm](#) (Kevin - AICs ci-après) et [les voitures sans conducteur d'ODaly](#) (Aaron - DCs pour le reste de cet article). Cet article vise à donner les règles pour les deux systèmes.

Les DC ne subissent pas de dommages pour la Perte de Contrôle, il n'est donc pas nécessaire de suivre les dégâts individuels des voitures. Les AIC peuvent subir des dégâts comme d'habitude pendant la Perte de Contrôle, ce qui modifie leur réserve de dés et affecte leurs performances, mais vous devez placer les jetons de dégâts tirés à proximité de leurs jetons de vitesse pour les surveiller.


Les deux systèmes jouent effectivement en Grosse Attaque à chaque tour, choisissent leur trajectoire selon des règles établies, et risquent de faire des sorties. Les deux systèmes ont plusieurs niveaux de défi, bien qu'ils soient conçus pour les voitures GT6 ; vous devrez peut-être abaisser le niveau si vous utilisez d'autres catégories.

À son tour, un AIC lance tous ses dés ; s'il n'obtient pas assez de  pour atteindre la limite de fin de mouvement, il se déplace d'un nombre de cases égal à son dé de vitesse le plus élevé. Si c'est le cas, rangez les dés dans l'ordre : Frein, puis Gaz, puis Vitesses de 1 à 6. Chaque dé Frein ou Gaz ajoute un danger mais n'ajoute rien au mouvement ; seuls les dés Vitesse le font. Lorsque vous atteignez un total  égal à la limite de fin de mouvement, arrêtez le mouvement à cet endroit ; si d'autres dés amènent  au niveau de la Perte de Contrôle, utilisez un tableau de bord standard pour résoudre la Perte de Contrôle. Un dé Vitesse perdu retire le dé de Vitesse le plus élevé de sa réserve lors des tours suivants ; les dés Frein et Gaz viennent au contraire ajouter un dé de ce type à la réserve de la voiture, avec un maximum de 2 dés Gaz supplémentaires et 3 dés Frein supplémentaires.


La vitesse d'un AIC commence à sa vitesse de fin précédente et augmente de 1 pour chaque dé Vitesse qui produit un mouvement, avec un maximum du dé Vitesse le plus élevé disponible, mais chaque fois qu'il atteint un espace de limitation de vitesse sur la piste, il tombe immédiatement à cette vitesse (puis recommence à augmenter d'un par dé de vitesse après cela). Cela peut l'empêcher de dépasser.

À son tour, un DC lance tous ses dés. Chaque dé qui n'est pas un  donne un espace de mouvement (plus deux ou trois espaces automatiquement, selon les conditions de la piste). Chaque  qu'il dépasse sur la piste réduit son mouvement d'une autre case (deux sous la pluie) ; si son mouvement arrive à 3 ou moins, il subit une Perte de Contrôle, ce qui signifie qu'il s'arrête avec un marqueur de vitesse 00 ; il tire un seul jeton de Dégât, résolvant les drapeaux jaunes et les changements de météo comme d'habitude, mais ignorant tout le reste. Un DC peut toujours dépasser et passer à travers des espaces à vitesse limitée, et sa vitesse à la fin d'un tour est égale à la limite de vitesse la plus élevée indiquée sur sa tuile. Les tuiles sans limitation de vitesse comptent pour «5». Si vous vous trouvez dans un espace partagé entre deux tuiles (par exemple, lors de l'extension du Championnat ou du World Tour), utilisez la plus élevée des deux limites.

Lorsqu'un AIC se déplace, il a ces priorités pour chaque espace où il entre. S'il y a un choix d'espaces qui satisfont tous deux aussi bien la priorité, passez à l'espace suivant.

1. Avancer aussi loin que possible.
2. Éviter les  sur la piste.
3. Éviter les espaces qui réduiront sa vitesse.
4. Privilégier la voie d'intérieur.

Le même principe de priorités s'applique aux DC :

1. Éviter les  sur la piste.
2. Prendre la trajectoire la plus courte qui ne soit pas bloquée.
3. Privilégier la voie d'extérieur (Du virage actuel si applicable, ou alors du virage suivant).

Lorsque la météo change, les AIC et les DC utilisent tous les deux les nouveaux valeurs de mouvement immédiatement. Chaque DC qui n'a pas encore joué son tour perd une case sur son prochain mouvement et fait un Arrêt aux Stands en 0 sur la dernière case légale disponible. Durant les tours suivants, tout DC qui n'a pas encore fait d'Arrêt aux Stands perd une case de mouvement et fait un Arrêt si possible.

Si un AIC commence son tour derrière tous les pilotes humains, qu'il est endommagé, et qu'il reste plus de 7 virages dans la course, alors ce dernier se déplace de 3 cases et fait un Arrêt aux Stands en 00 pour enlever tous les dégâts.

AICs:

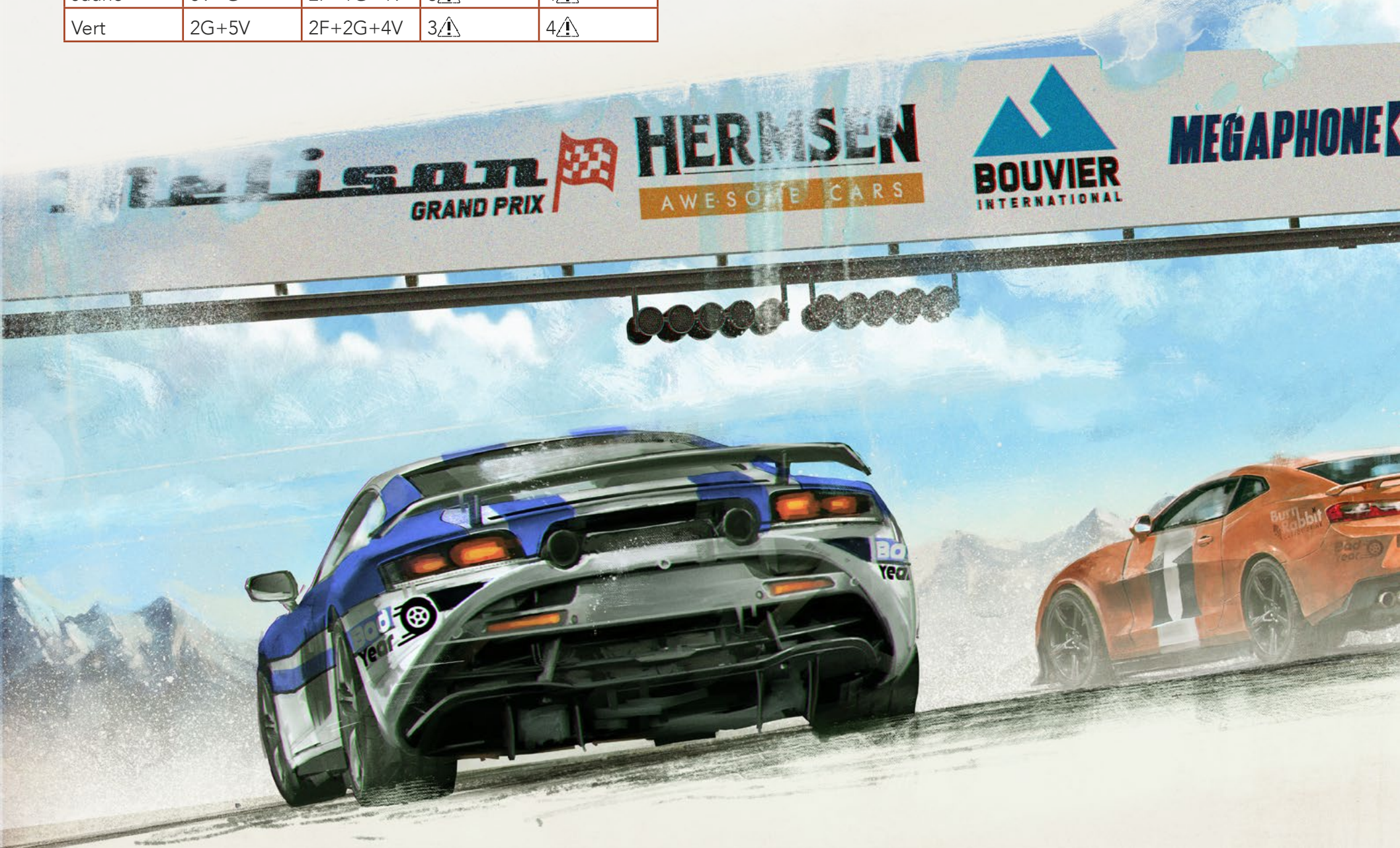
Niveau	Soleil	Pluie	Fin de mouvement	PdC
Rouge	6V	F+G+5V	3⚠	5⚠
Orange	5V	2F+5V	3⚠	4⚠
Jaune	5V+G	2F+1G+4V	3⚠	4⚠
Vert	2G+5V	2F+2G+4V	3⚠	4⚠


DCs:

Niveau	Soleil	Pluie
Champion	3+2G+2F	2+2G+3F
Vétéran	3+2G+1F	2+2G+2F
Moyen	3+1G+2F	2+1G+3F
Argent	3+2G	2+2G+1F
Amateur	3+1G+1F	2+1G+2F
Apprenti	3+2F	2+3F

Vous pouvez télécharger tous les livrets de règles et autres documents qu'il vous faudra pour jouer ici.

N'hésitez pas à tester les deux modules et faire part de vos retours ! L'idée n'est pas d'éliminer un des modules pour privilégier l'autre, nous cherchons juste vos retours.





Tous nos remerciements à tous ceux qui ont contribué à cette première édition de Grosse Attaque, ainsi qu'à notre comité éditorial: Jean-Christophe Bouvier, Aaron Steward, Dwayne Karenko, Kevin «DrWorm» Clark, Olivero Carena, Roger BW, Sergio Hontoria, TopoFraile, Jamie Johnson, Vincent Simon.

[Abonnez-vous à Gaz Gaz pour le recevoir directement par mail !](#)

Vous pouvez également suivre Holy Grail Games sur les réseaux sociaux pour recevoir encore plus de contenus et news à propos de Rallyman :

[Facebook](#)

[Twitter](#)

[Instagram](#)

N'hésitez pas à suivre ces groupes Facebook pour encore plus de Rallyman :

[Rallyman GT Solo Championship](#)

[Rallyman:GT France](#)

[Rallyman GT: Spain](#)