

# RÈGLES

Traduction Française: Ver. 1.0.0 (12/Juill/2023)  
Originale: Ver. 2.1.0 (31/Mars/2023)



## Table des Matières

<b>1. Aperçu du Jeu</b> .....	<b>2</b>	6.4. Cartes Carnet d'Itinéraire (Road Book) .....	7
<b>2. Composants</b> .....	<b>2</b>	6.5. Cartes Danger (Hazard) .....	7
<b>3. Ordre du Tour (sautez cette section dans les parties en solo)</b> .....	<b>2</b>	6.6. Cartes Joker .....	7
<b>4. Préparation (Setup)</b> .....	<b>2</b>	<b>7. Option : Étapes Chrono (Chrono Stages)</b> .....	<b>8</b>
4.1. Agencement du Carnet d'Itinéraire (Road Map).....	2	<b>8. Exemples</b> .....	<b>8</b>
4.2. Préparation des Cartes .....	3	<b>9. Composants du Jeu (Référence)</b> .....	<b>11</b>
4.3. Préparation des Joueurs.....	3	9.1. Voitures de Rallye.....	11
<b>5. Comment Jouer</b> .....	<b>4</b>	9.2. Voitures d'Assistance.....	11
5.1. Déroulement du Jeu.....	4	9.3. Tableaux de Rallye (Tableaux de bord des Voitures de Rallye).....	12
5.2. Le Vainqueur .....	4	9.4. Tableaux d'Assistance (Tableaux de bord des Voitures d'Assistance).....	12
5.3. Jets de Dés .....	4	9.5. Tuiles Routières.....	13
5.4. Mouvement des Voitures de Rallye.....	4	9.6. Cartes Équipement (Feature) .....	15
5.4.1. Bases .....	4	9.7. Cartes Accessoire (Accessory) .....	15
5.4.2. Croisements et Jonctions (Intersections).....	5	9.8. Cartes Consommable (Consumable) .....	15
5.4.3. Dépassement.....	5	9.9. Cartes Carnet d'Itinéraire (Road Book) .....	16
5.4.4. Demi-Tours.....	6	9.10. Cartes Danger (Hazard) .....	16
5.4.5. Dangers (Hazards) .....	6	9.11. Cartes Joker .....	17
5.4.6. Stations-Service.....	6	9.12. Pions Point de Contrôle (Checkpoint).....	17
5.4.7. Checkpoints.....	6	9.13. Dés.....	18
5.5. Mouvement des Voitures d'Assistance .....	6	9.14. Carte Chrono (Stopwatch) et Aiguille (Hand) .....	18
5.6. Procédure d'Assistance .....	6	9.15. Guide de Préparation .....	18
<b>6. Détails des Cartes</b> .....	<b>6</b>	9.16. Guide de Rallye .....	19
6.1. Cartes Équipement (Feature).....	6	<b>10. Crédits</b> .....	<b>20</b>
6.2. Cartes Accessoire (Accessory) .....	7		
6.3. Cartes Consommable (Consumable).....	7		

## 1. Aperçu du Jeu

Classic Rally est un jeu de plateau qui amène le monde des voitures classiques et historiques sur la table, avec les sensations fortes du rallye automobile classique : de la préparation de la voiture et de la logistique aux journées de compétition et d'assistance à la voiture.

Votre objectif est de passer par les 3 points de contrôle différents et d'être le plus rapide à franchir la ligne d'arrivée.

Ce jeu émule les caractéristiques, le comportement et les problèmes des voitures classiques de la vie réelle. Il simule les principales caractéristiques des rallyes routiers : plans de route, points de contrôle, changements météo, dangers, aires d'assistance, voitures d'assistance, dépassements sur route, etc.

Classic Rally est un jeu de stratégie avec une composante logistique importante, où la gestion du carburant et des pneus joue un rôle crucial. Bien comprendre le Carnet d'Itinéraire et suivre le bon chemin sera décisif pour réussir dans ce jeu, car le temps compte.

Les joueurs créent ensemble le Carnet d'Itinéraire, rendant chaque partie unique. Chaque joueur gère 2 voitures (1 VOITURE DE RALLYE et 1 VOITURE D'ASSISTANCE), devant sélectionner les Caractéristiques de la VOITURE DE RALLYE et ce qu'elles apporteront. Équipements (comme SUSPENSIONS SPORTIVES), Accessoires (comme FEUX DE BROUILLARD) et Consommables (comme CARBURANT) sont représentés par des cartes. Les VOITURES DE RALLYE sont fournies par les VOITURES D'ASSISTANCE et dans les STATIONS-SERVICE.

Les VOITURES DE RALLYE sont déplacées à l'aide de cartes FUEL, en fonction de leurs caractéristiques et accessoires ; et sont affectées par les conditions météo et les pannes. Aux intersections, des cartes ROAD BOOK permettent de choisir le chemin.

Les dysfonctionnements de la voiture et les conditions météo sont déterminés par des dés normaux et spéciaux. En entrant sur une tuile route avec un panneau DANGER, d'autres problèmes peuvent survenir : piochez 1 carte DANGER (HAZARD) et appliquez ses conséquences.

Vous pouvez utiliser les cartes JOKER pour obtenir un avantage ou pour entraver la progression de vos adversaires.

Durant le rallye, vous devez stopper à chacune des 3 tuiles CHECKPOINT pour récupérer les pions correspondants. Le rallye se termine lorsque vous atteignez la ligne d'arrivée avec les 3 pions CHECKPOINT.

Il y a un GUIDE DE RALLYE (RALLY GUIDE) pour chaque joueur, avec une référence rapide des règles du jeu. Consultez ce guide avant de jouer au jeu pour la première fois (cf. section 9.16).

Regardez les exemples du Chapitre 8 avant votre première partie.

## 2. Composants

- 4 Voitures de Rallye
- 4 Voitures d'Assistance
- 4 Tableaux de bord de Voiture de Rallye
- 4 Tableaux de bord de Voiture d'Assistance
- 24 Tuiles Route
- 8 Cartes Équipement (Feature)
- 12 Cartes Accessoire (Accessory)
- 64 Cartes Consommable (Consumable)
- 16 Cartes Carnet d'Itinéraire (Road Book)
- 12 Cartes Danger (Hazard)
- 4 Cartes Joker
- 12 Pions Point de contrôle (Checkpoint)
- 2 Dés Normaux
- 1 Dé Spécial
- 1 Carte Chronomètre (Stopwatch) \*
- 1 Aiguille Chrono (Chrono Hand) \*
- 4 Guides de Rallye \*
- 1 Guide d'Installation \*
- Ce Livre de Règles

\* Peut ne pas être inclus dans les prototypes.

Reportez-vous au Chapitre 9 pour voir tous les composants du jeu.

## 3. Ordre du Tour (sautez cette section dans les parties en solo)

Déterminez le premier joueur et l'ordre du tour, comme suit :

- Chaque joueur lance les 2 Dés normaux. Relancez en cas d'égalité pour le score le plus élevé.
- Le joueur au total le plus élevé devient le premier joueur pour toute la partie.
- Les Manches (Rounds) commencent toujours par le premier joueur et se poursuivent en sens horaire.

## 4. Préparation (Setup)

### 4.1. Agencement du Carnet d'Itinéraire (Road Map)

Pour la première partie, nous recommandons d'utiliser l'agencement illustré en Page 9 (Exemple 2), afin que vous puissiez vous concentrer sur l'apprentissage du jeu.

**Règle Optionnelle (joueurs avancés)** : Pour rendre le jeu plus difficile, retirez 1 Tuile avec le signe STATION-SERVICE. Cela réduira les options d'assistance durant la partie.

Une fois à l'aise avec le jeu, les joueurs établissent collectivement le Carnet d'Itinéraire en suivant séquentiellement ces étapes :

1. Mettez de côté les Tuiles START et FINISH.
2. Mélangez les Tuiles restantes en une pile face cachée.
3. Le premier joueur place la Tuile START face visible.
4. Le joueur suivant en sens horaire pioche 1 Tuile et la place en respectant ces conditions :
  - La route de la Tuile doit continuer un chemin existant.
  - La route d'une Tuile CHECKPOINT, STATION-SERVICE ou DANGER ne peut pas être reliée à la route d'une autre Tuile affichant le même signe.
  - S'il n'y a pas d'emplacement valide pour placer la Tuile, vous devez la conserver et passer votre tour de placement de tuile. Vous tenterez de la placer lors de votre prochain tour.
  - Dans les rares cas où aucun joueur ne peut poser de tuile, tous les joueurs remettent leurs Tuiles sur la table, face cachée, en les mélangeant avec les Tuiles restantes, avant de reprendre la procédure.
5. Répétez l'étape 4 jusqu'à ce que toutes les Tuiles, sauf celle d'Arrivée (FINISH), soient placées.
6. Puis, les joueurs décident ensemble où placer la Tuile FINISH, en respectant les règles de placement normales :
  - Si les joueurs ne parviennent pas à un accord, l'emplacement le plus voté sera sélectionné.
  - En cas d'égalité, chaque joueur lance les 2 Dés normaux. Le joueur au total le plus élevé place la Tuile FINISH (relancez les Dés en cas d'égalité).

## 4.2. Préparation des Cartes

Sélectionnez et organisez les cartes en fonction du nombre de joueurs :

- Sélectionnez les cartes à utiliser dans la partie selon le nombre de joueurs, comme indiqué ici :

Paquet de cartes et type	Nombre de Joueurs			
	4	3	2	1
<b>Consommable (Consumable)</b>				
Carburant (Fuel)	56 (toutes)	42	28	14
Pneu de rechange (Spare Tyre)	8 (toutes)	6	4	2
<b>Accessoire (Accessory)</b>				
Boîte à outils (Toolbox)	4 (toutes)	3	2	1
Pneus Pluie (Rain Tyres)	4 (toutes)	3	2	1
Feux de brouillard (Fog Lights)	4 (toutes)	3	2	1
<b>Équipement (Feature)</b>				
Couple Court (Close Ratio)	2 (toutes)	1	1	1
Suspensions Sportives (Sport Suspension)	2 (toutes)	2	1	1
Kit d'Admission (Power Kit)	2 (toutes)	2	1	1
Poids Léger (Light Weight)	2 (toutes)	1	1	1
<b>Carnet d'Itinéraire (Road Book)</b>				
Gauche (Left)	4 (toutes)	3	2	1
Droite (Right)	4 (toutes)	3	2	1
Tout droit (Straight Ahead)	8 (toutes)	6	4	2
<b>Danger (Hazard)</b>	12 (toutes)			
<b>Joker</b>	4 (toutes)			

- Remettez dans la boîte les cartes non utilisées.

- Mélangez séparément les paquets Joker et Danger en les plaçant face cachée.
- Organisez les cartes Consommable, Accessoire et Équipement en les regroupant par image en 9 piles face visible.

## 4.3. Préparation des Joueurs

Les joueurs vont pouvoir équiper leurs voitures et se préparer pour le rallye (cf. Chapitre 6 pour les détails des cartes).

- Chaque joueur choisit une couleur différente et prend les composants correspondants :
  - 1 VOITURE DE RALLYE.
  - 1 VOITURE D'ASSISTANCE.
  - 1 TABLEAU DE BORD DE RALLYE, emplacements : Équipement, Consommable et Accessoire.
  - 1 TABLEAU DE BORD D'ASSISTANCE, emplacements : Consommable et Accessoire.
- CARNET D'ITINÉRAIRE et JOKER – Chaque joueur reçoit les cartes **Road Book** et **Joker** suivantes ; et les place près de ses Tableaux de bord, face cachée, pour dissimuler ses informations aux autres joueurs (vous pouvez toujours vérifier vos propres cartes):
  - 1 carte Road Book TURN LEFT (virage à gauche).
  - 1 carte Road Book TURN RIGHT (virage à droite).
  - 2 cartes Road Book STRAIGHT AHEAD (tout droit).
  - 1 carte Joker aléatoire. Toutes les cartes Joker restantes sont remises dans la boîte, non révélées.
- ÉQUIPEMENT – Les cartes **Feature** choisies restent dans votre VOITURE DE RALLYE toute la partie. Les joueurs vont choisir à tour de rôle 2 cartes Feature parmi celles disponibles, les plaçant sur les emplacements dédiés de leur TABLEAU DE BORD DE RALLYE, en suivant ces étapes :
  1. Le dernier joueur dans l'ordre du tour choisit sa première carte.
  2. En sens antihoraire, chaque autre joueur choisit sa première carte.
  3. Le premier joueur choisit sa seconde carte.
  4. En sens horaire, chaque autre joueur choisit sa seconde carte.

[Pour le **mode solo** : Mélangez toutes les cartes Feature, face cachée ; et piochez-en 2. Remettez les cartes restantes dans la boîte, car elles ne seront pas utilisées dans la partie.]

- CONSOMMABLE et ACCESSOIRE - Les joueurs choisissent simultanément des cartes **Consumable** et **Accessory** dans les piles face visible, les plaçant aux emplacements dédiés de leurs tableaux, en respectant ces règles :
  - Le TABLEAU DE BORD DE RALLYE peut contenir 6 cartes maximum, tandis que celui D'ASSISTANCE peut en contenir 8. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la

totalité de la capacité, mais vous ne pouvez pas choisir plus de cartes que le maximum.

- PNEU DE SECOURS (SPARE TYRE) - Vous ne pouvez pas en choisir plus de 2 durant la préparation, (vous pourrez en ajouter d'autres durant la partie). Vous pouvez les placer sur le même Tableau ou les répartir sur les deux.
  - ACCESSOIRE - Dans cette phase, vous ne pouvez pas choisir plus d'une de chacune de ces cartes : TOOLBOX, RAIN TYRES et FOG LIGHTS.
  - Toutes les cartes restantes sont conservées face visible sur leurs piles.
- Les VOITURES DE RALLYE sont toutes placées sur la Tuile DÉPART (START).
  - Les VOITURES D'ASSISTANCE sont placées une par une, en commençant par le dernier joueur de l'ordre du tour et en poursuivant en sens antihoraire. Vous ne pouvez pas placer votre Voiture d'Assistance sur les Tuiles :
    - Avec une VOITURE DE RALLYE ou D'ASSISTANCE.
    - DANGER, STATION-SERVICE, ou CHECKPOINT.
    - DÉPART (START) et ARRIVÉE (FINISH).

## 5. Comment Jouer

### 5.1. Déroulement du Jeu

- Le jeu se déroule en une série de Manches (Rounds).
- À chaque Manche, chaque joueur joue son tour en sens horaire. L'ordre du tour ne change pas durant la partie.
- À votre tour, effectuez ces 2 phases dans l'ordre indiqué :
  1. **Lancez les 3 Dés**  
Les résultats n'affectent que votre tour et peuvent restreindre vos options et affecter votre VOITURE DE RALLYE (cf. section 5.3).
  2. **Mouvement et Assistance**  
Vous devez déplacer votre VOITURE DE RALLYE, à moins qu'il n'y ait pas de mouvement valide (cf. section 5.4). Vous pouvez choisir de déplacer votre VOITURE D'ASSISTANCE (cf. section 5.5). Les Voitures sont déplacées dans n'importe quel ordre. Lorsque vos 2 Voitures sont sur la même Tuile, avant ou après le déplacement, vous pouvez effectuer une procédure d'assistance (cf. section 5.6).
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'une VOITURE DE RALLYE entre dans la Tuile FINISH, après avoir collecté les 3 pions CHECKPOINT différents (1, 2, 3), déclenchant la fin de la partie (cf. section suivante). La Voiture qui met fin à la partie ne peut plus avancer.

- Une fois la fin de partie déclenchée, le jeu continue comme d'habitude jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur tour de la Manche en cours.

### 5.2. Le Vainqueur

- Si un seul joueur a atteint la Tuile FINISH en possession de ses 3 pions CHECKPOINT (1, 2, 3), ce joueur gagne.
- Si plus d'un joueur a atteint la Tuile FINISH en possession de ses 3 pions CHECKPOINT différents, ces joueurs se partagent la victoire.
- Continuez à jouer jusqu'à ce que toutes les VOITURES DE RALLYE aient terminé la partie, pour déterminer le classement de tous les joueurs.

### 5.3. Jets de Dés

Déterminez les **conditions météo** et les **pannes** des VOITURES DE RALLYE comme suit :

- Lancez les 3 Dés (2D6 et le Dé spécial Météo). Vérifiez les résultats pour déterminer si, combien et quels Équipements de votre VOITURE DE RALLYE sont désactivés pour ce tour.
- Les résultats des D6 simulent des pannes, comme suit :
  - Pour chaque 1 obtenu, désactivez 1 carte Feature de votre choix.
  - Pour un total de 7, désactivez LIGHT WEIGHT si vous l'avez (sinon, rien ne se passe). Si vous obtenez 6 + 1, désactivez LIGHT WEIGHT (si vous l'avez) et 1 autre Équipement (à cause du 1).
- Le Dé Météo définit les conditions météo pour votre tour ; les effets dépendent des cartes Accessoire présentes sur votre TABLEAU DE BORD DE RALLYE, comme suit :
  - **SOLEIL** (3x) : Aucune conséquence.
  - **PLUIE** (1x) : Si vous n'avez pas de PNEUS PLUIE (RAIN TYRES), choisissez et désactivez 1 de vos cartes Feature.
  - **BROUILLARD** (1x) : Si vous n'avez pas de FEUX DE BROUILLARD (FOG LIGHTS), choisissez et désactivez 1 de vos cartes Feature.
  - **PLUIE & BROUILLARD** (1x) : Si vous n'avez ni PNEUS PLUIE (RAIN TYRES) ni FEUX DE BROUILLARD (FOG LIGHTS), désactivez vos 2 cartes Feature. Si vous avez l'un des deux, désactivez 1 carte Feature de votre choix. Si vous avez les deux, PLUIE & BROUILLARD n'a aucun effet.

### 5.4. Mouvement des Voitures de Rallye

#### 5.4.1. Bases

- Si vous pouvez déplacer votre VOITURE DE RALLYE, vous devez la déplacer, sauf si vous pouvez dépasser une autre VOITURE DE RALLYE mais que vous ne le souhaitez pas.

- Défaussez **1** carte FUEL de votre **TABLEAU DE RALLYE** pour **chaque** Tuile dans laquelle vous déplacez votre VOITURE DE RALLYE, en la plaçant sur la pile de cartes FUEL. Une VOITURE DE RALLYE sans carte FUEL ne peut pas se déplacer tant qu'elle n'a pas fait le plein.
- Le mouvement de base est de 1 Tuile. Les Équipements actifs de votre VOITURE DE RALLYE peuvent vous permettre de franchir des Tuiles supplémentaires. Les effets des cartes Feature sont cumulatifs. Les Dangers, les Conditions Météo et les Pannes peuvent désactiver certains ou tous les Équipements de votre VOITURE DE RALLYE.
- Les Équipements actifs suivants vous octroient +1 Tuile de mouvement, si vous le souhaitez, selon l'endroit où vous commencez le mouvement :
  - **POIDS LÉGER (LIGHT WEIGHT)** : +1 quel que soit l'endroit où vous commencez le mouvement.
  - **SUSPENSIONS SPORT (SPORT SUSPENSION)** : +1 si vous démarrez dans une courbe ou à une intersection et que vous tournez à gauche ou à droite.
  - **POWER KIT** : +1 si vous démarrez en ligne droite ou à une intersection et avancez tout droit.
- Un Équipement **COUPLE COURT (CLOSE RATIO)** actif vous permet d'avancer de +1 Tuile si vous dépassez (*cf. section 5.4.3*).
- **N'oubliez pas : pour avancer, vous devez toujours avoir suffisamment de carburant.**
- Chaque fois que votre VOITURE DE RALLYE entre dans 1 Tuile DANGER, STATION-SERVICE ou CHECKPOINT, vérifiez immédiatement les effets qui s'y appliquent (*cf. sections 5.4.5 à 5.4.7*).
- Chaque fois que votre VOITURE DE RALLYE atteint une impasse, vous y terminez votre mouvement pour ce tour (*cf. section 5.4.4*).
- **Votre VOITURE DE RALLYE peut toujours terminer le mouvement sur 1 Tuile signalétique (DANGER, STATION-SERVICE, CHECKPOINT) et aux intersections (croisements et jonctions), même s'il y a déjà des VOITURES DE RALLYE (avec ou sans FUEL à bord) sur cette tuile.**
- **Votre VOITURE DE RALLYE ne peut pas terminer le mouvement sur 1 Tuile sans signe, sauf les intersections, lorsqu'il y a une autre VOITURE DE RALLYE suivant la même direction et que les 2 Voitures ont du FUEL sur leurs TABLEAUX de RALLYE** (par exemple, 2 VOITURE DE RALLYE suivant la même direction peuvent rester sur une tuile sans panneau qui n'est pas une intersection, si au moins l'une d'entre elles est sans CARBURANT).

### 5.4.2. Croisements et Jonctions (Intersections)

Les croisements et les jonctions sont ci-après dénommés intersections. **Lorsque votre VOITURE DE RALLYE entre dans 1 Tuile d'intersection, vos choix de mouvement dépendent des cartes ROAD BOOK que vous avez :**

- Aucune carte ROAD BOOK : vous choisissez librement le chemin à parcourir.
- Une ou plusieurs cartes ROAD BOOK : vous devez en jouer une, terminer votre action et retirer cette carte du jeu.
  - Si vous pouvez suivre la direction indiquée, vous devez le faire et continuer votre mouvement comme d'habitude.
  - Si la carte jouée ne correspond pas à une direction valide ou s'il n'y a pas de nouvelle tuile dans cette direction, vous terminez votre mouvement sur la Tuile d'intersection. Si vous ne pouvez pas terminer votre mouvement à l'intersection à cause d'une autre VOITURE DE RALLYE (*cf. section 5.4.1*), vous ne pouvez pas jouer cette carte ROAD BOOK, même si vous avez l'Équipement COUPLE COURT (CLOSE RATIO).
  - Si vous ne pouvez utiliser aucune carte ROAD BOOK, vous ne pouvez pas déplacer votre VOITURE DE RALLYE.

### 5.4.3. Dépassement

Le dépassement permet à votre VOITURE DE RALLYE de devancer les autres VOITURE DE RALLYE allant dans la même direction. **Vous n'utilisez pas l'action de dépassement pour doubler les VOITURES DE RALLYE sans CARBURANT (TABLEAU DE RALLYE sans FUEL) ou les VOITURES DE RALLYE en sens inverse, ni les VOITURES D'ASSISTANCE.**

- Vous pouvez toujours doubler si vous avez suffisamment de cartes FUEL et Feature pour le faire en un seul tour et que vous atteignez une tuile valide à la fin de votre mouvement.
- Vous pouvez également doubler si, à la fin de votre mouvement, vous êtes sur 1 Tuile avec une autre VOITURE DE RALLYE avec FUEL dans la même direction et que vous avez la carte Feature CLOSE RATIO, selon ce qui suit :
  - COUPLE COURT (CLOSE RATIO) n'a aucun effet sur les Tuiles DANGER, STATION-SERVICE ou CHECKPOINT.
  - Avancez votre VOITURE DE RALLYE de +1 Tuile.
  - S'il y a une autre opportunité de dépassement valide sur cette nouvelle Tuile (une autre VOITURE DE RALLYE avec FUEL dans la même direction), vous pouvez doubler à nouveau. Cela peut être répété tant que les conditions restent valables.
  - N'oubliez pas : vous devez toujours dépenser 1 carte FUEL (de votre TABLEAU DE RALLYE) par nouvelle Tuile franchie par votre VOITURE DE RALLYE.
- **Vous n'êtes jamais obligé de doubler.** Ainsi, s'il y a une VOITURE DE RALLYE sur la prochaine tuile devant votre VOITURE DE RALLYE et que vous ne pouvez pas y terminer votre mouvement, vous pouvez choisir de rester immobile, même si vous avez suffisamment de CARBURANT et d'Équipements pour doubler (*cf. Exemple 8 page 10*).

#### 5.4.4. Demi-Tours

Retourner la VOITURE DE RALLYE change son orientation de 180 degrés, de sorte qu'elle fait face à la direction opposée. Cela ne peut être fait que dans les situations suivantes :

- En atteignant 1 Tuile sans issue : impasse (sans tuiles adjacentes pour continuer la route). Vous devez terminer votre mouvement pour le tour sur cette tuile et inverser l'orientation de la Voiture, pour faire face à la direction opposée. Lors de votre prochain tour, vous pouvez reprendre le mouvement, en suivant les règles normales.
- Sur 1 Tuile DANGER, STATION-SERVICE ou CHECKPOINT (cf. sections 5.4.5 à 5.4.7).
- Lors d'une procédure d'assistance (cf. section 5.6).

#### 5.4.5. Dangers (Hazards)

Chaque fois que votre VOITURE DE RALLYE entre dans 1 Tuile DANGER et qu'il n'y a pas d'autre VOITURE DE RALLYE sur cette tuile, vous devez immédiatement :

- Terminer votre mouvement sur cette Tuile.
- Piocher 1 carte DANGER (HAZARD) et appliquer immédiatement son effet.
- Lorsque l'effet de la carte se termine (problème surmonté), remettez la carte sous la pioche DANGER.
- Vous pouvez changer l'orientation de votre VOITURE DE RALLYE sur 1 Tuile DANGER.

S'il y a déjà une autre VOITURE DE RALLYE sur cette tuile (avec ou sans FUEL), vous pouvez y terminer votre mouvement, mais vous n'y êtes pas obligé et vous ne piochez pas de carte DANGER.

#### 5.4.6. Stations-Service

Sur les Tuiles STATION-SERVICE, vos VOITURES DE RALLYE et D'ASSISTANCE peuvent se ravitailler comme suit :

- Votre voiture doit terminer son mouvement sur la Tuile STATION-SERVICE.
- Pour réapprovisionner, défaussez et/ou obtenez n'importe quel nombre de cartes (à l'exception des Équipements) jusqu'à la capacité du TABLEAU DE BORD. Les cartes sont prises et retournent dans leurs piles respectives.
- Vous pouvez changer l'orientation de votre VOITURE DE RALLYE.

#### 5.4.7. Checkpoints

- **Pour collecter 1 pion CHECKPOINT, terminez votre mouvement sur 1 Tuile CHECKPOINT,** récupérez le pion correspondant (1, 2, 3) de la couleur de votre Voiture et placez-le à côté de votre TABLEAU DE RALLYE.
- Vous pouvez collecter les pions CHECKPOINT dans l'ordre de votre choix.
- Vous pouvez changer l'orientation de votre VOITURE DE RALLYE sur 1 Tuile CHECKPOINT, même si vous ne récupérez pas de pion CHECKPOINT.

### 5.5. Mouvement des Voitures d'Assistance

- **Le mouvement des VOITURES D'ASSISTANCE est toujours facultatif.**
- Déplacez votre VOITURE D'ASSISTANCE après ou avant le mouvement de votre VOITURE DE RALLYE.
- Votre VOITURE D'ASSISTANCE se déplace le long de la route, d'une seule Tuile dans la direction de votre choix. Vous n'utilisez aucune carte pour déplacer la VOITURE D'ASSISTANCE.
- Une VOITURE D'ASSISTANCE peut partager une tuile avec n'importe quel nombre de VOITURES D'ASSISTANCE et/ou de RALLYE.

### 5.6. Procédure d'Assistance

- Pour utiliser votre VOITURE D'ASSISTANCE pour assister votre VOITURE DE RALLYE, les 2 Voitures doivent être sur la même Tuile.
- **L'Assistance peut se produire à tout moment durant votre tour, avant ou après avoir déplacé 1 ou les 2 voitures.**
- Pour Assister, échangez les cartes entre leurs TABLEAUX DE BORD respectifs. Vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de cartes, à l'exception des Équipements, d'un TABLEAU à l'autre, dans un sens comme dans l'autre.
- **Vous ne pouvez pas déplacer les cartes Feature.**
- Après avoir déplacé des cartes, les limites de capacité de chaque TABLEAU doivent être respectées (c'est-à-dire aucune carte en excès dans chaque TABLEAU).
- Si votre VOITURE DE RALLYE n'a pas encore été déplacée avant l'Assistance, vous devez la déplacer après l'Assistance, sauf si cela n'est pas possible.
- Si votre VOITURE D'ASSISTANCE n'a pas été déplacée avant l'Assistance, vous pouvez la déplacer après l'Assistance.
- Vous pouvez changer l'orientation de votre VOITURE DE RALLYE, avant, pendant ou après l'Assistance.

## 6. Détails des Cartes

### 6.1. Cartes Équipement (Feature)

Ces cartes ne sont pas dépensées. Lorsqu'ils sont actifs, leur effet est le suivant :

- **POIDS LEGER (LIGHT WEIGHT) :** Mouvement +1 Tuile, quel que soit l'endroit où vous commencez le mouvement.
- **SUSPENSIONS SPORT (SPORT SUSPENSION) :** Mouvement +1 Tuile, si vous commencez dans une courbe ou à une intersection et que vous tournez à gauche ou à droite.

- **KIT DE PUISSANCE (POWER KIT)** : Mouvement +1 Tuile, si vous commencez sur une ligne droite ou à une intersection et avancez tout droit.
- **COUPLE COURT (CLOSE RATIO)** : Mouvement +1 Tuile, lors d'un dépassement (*cf. section 5.4.3*).

## 6.2. Cartes Accessoire (Accessory)

Ces cartes ne sont pas dépensées.

- **BOÎTE À OUTILS (TOOLBOX)** : Permet de résoudre les problèmes causés par les cartes DANGER (HAZARD) ou la carte Joker SABOTEUR :
  - La Boîte à outils doit être dans le TABLEAU DE RALLYE pour être utilisée.
  - Elle peut être placée dans le TABLEAU DE RALLYE (lors d'une procédure d'Assistance ou dans une STATION-SERVICE) et utilisée dans le même tour. Si elle est utilisée, elle ne peut être défaussée ou transmise à la VOITURE D'ASSISTANCE qu'au tour suivant.
  - La réparation est considérée comme ayant un effet immédiat, aucun tour n'est perdu.
  - La Boîte à outils est toujours nécessaire pour résoudre les problèmes mécaniques (sauf pour remplacer les PNEUS CREVÉS), même lorsque la VOITURE DE RALLYE est sur 1 Tuile STATION-SERVICE, sauf si vous avez 1 carte Joker MECHANIC.
  - Attention ! Ne pas avoir de BOÎTE À OUTILS peut vous empêcher d'avancer à cause des Dangers. Il est donc judicieux d'éviter qu'elles ne soient thésaurisées par d'autres joueurs.
- **PNEUS PLUIE (RAIN TYRES)** : Évite qu'une carte Équipement soit désactivée en cas de PLUIE (sur le Dé Météo).
- **FEUX DE BROUILLARD (FOG LIGHTS)** : Évite qu'une carte Équipement soit désactivée en cas de BROUILLARD (sur le Dé Météo).

## 6.3. Cartes Consommable (Consumable)

Ces cartes sont utilisées par les VOITURES DE RALLYE et sont dépensées après utilisation, retournant dans leur pile respective :

- **CARBURANT (FUEL)** : Permet le mouvement d'une VOITURE DE RALLYE. **I carte FUEL du TABLEAU DE RALLYE doit être dépensée pour chaque Tuile dans laquelle vous entrez.**
- **PNEU DE SECOURS (SPARE TYRE)** : Répare 1 PNEU CREVÉ (causé par la carte Danger FLAT TYRE). Après avoir utilisé cette carte, vous pouvez vous déplacer à nouveau. Faire attention! Ne pas avoir de PNEU DE SECOURS peut vous empêcher d'avancer. Il est donc judicieux d'éviter qu'elles ne soient thésaurisées par d'autres joueurs.

## 6.4. Cartes Carnet d'Itinéraire (Road Book)

- **TOUT DROIT (STRAIGHT AHEAD)** : Avancez tout droit à une intersection.
- **À GAUCHE (TURN LEFT)** : Tournez à gauche à une intersection.
- **À DROITE (TURN RIGHT)** : Tournez à droite à une intersection.

## 6.5. Cartes Danger (Hazard)

- **CREVAISON (FLAT TYRE)** : Vous ne pourrez déplacer à nouveau votre VOITURE DE RALLYE qu'après avoir utilisé la carte PNEU DE SECOURS (SPARE TYRE).
- **NID-DE-POULE (POTHOLE)** : S'il y a 1 carte SPORT SUSPENSION sur votre TABLEAU DE RALLYE, cet Équipement devient inactif. Sinon, votre VOITURE DE RALLYE ne peut pas bouger, jusqu'à ce qu'elle soit réparée en utilisant la carte TOOLBOX.
- **AQUAPLANING** : Vous ne pourrez pas déplacer votre VOITURE DE RALLYE lors de votre prochain tour.
- **DÉFAILLANCE DES FREINS (BRAKES FAILURE)** : Votre VOITURE DE RALLYE ne peut pas bouger tant qu'elle n'a pas été réparée à l'aide de la carte TOOLBOX.
- **FUITE DE CARBURANT (FUEL LEAK)** : Vous défaussez 1 carte FUEL par Manche (si vous en avez) de votre TABLEAU DE RALLYE, à partir du tour où la carte FUEL LEAK est piochée et jusqu'à ce que la FUITE DE CARBURANT soit réparée en utilisant la carte TOOLBOX. S'il y a 1 BOÎTE À OUTILS (TOOLBOX) sur votre TABLEAU DE RALLYE, vous ne perdez qu'une seule carte FUEL au tour où la carte est piochée, car la Fuite est alors immédiatement réparée.
- **PANNE MOTEUR (POWER FAILURE)** : S'il y a 1 carte POWER KIT sur votre TABLEAU DE RALLYE, cet Équipement devient inactif. Sinon, votre VOITURE DE RALLYE ne peut pas bouger, jusqu'à ce qu'elle soit réparée à l'aide de la carte TOOLBOX.
- Tout problème causé par 1 carte Danger peut également être réparé en utilisant la carte Joker MECHANIC.

## 6.6. Cartes Joker

- Vous avez 1 carte Joker qui ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie, à n'importe quel moment de n'importe lequel de vos tours.
- Lorsque vous l'utilisez, appliquez immédiatement l'effet de la carte, puis retirez-la du jeu.
- **TRANSPORTEUR (TRANSPORTER)** : Échangez les cartes de votre choix entre vos Tableaux de RALLYE et d'ASSISTANCE, lorsque les Voitures sont sur des Tuiles différentes.
- **VOLEUR (ROBBER)** : Prenez toutes les cartes que vous voulez (à l'exception de la BOÎTE À OUTILS) des TABLEAUX D'ASSISTANCE de vos adversaires, en les plaçant sur les emplacements disponibles de votre propre TABLEAU D'ASSISTANCE. Vous ne pouvez pas prendre plus de cartes que le nombre de places libres.
- **SABOTEUR** : Désactivez toutes les cartes Feature de vos adversaires. Ces Équipements restent désactivés jusqu'à ce

que les joueurs respectifs utilisent 1 carte TOOLBOX ou MECHANIC.

- MÉCANICIEN (**MECHANIC**) : Réparez tout dysfonctionnement ou panne de votre VOITURE DE RALLYE (y compris les Équipements désactivés et la CREVAISON), sans avoir besoin d'une BOÎTE À OUTILS ou d'un PNEU DE SECOURS.

- Les VOITURES DE RALLYE terminant avec succès leur étape sont placées devant la position de l'AIGUILLE DU CHRONO à la fin de cette Manche.
- Une fois l'étape terminée par tous les joueurs, chaque joueur obtient le nombre de points correspondant à la position de sa VOITURE DE RALLYE sur la carte STOPWATCH. Plus les points sont bas, meilleur est le résultat.

## 7. Option : Étapes Chrono (Chrono Stages)

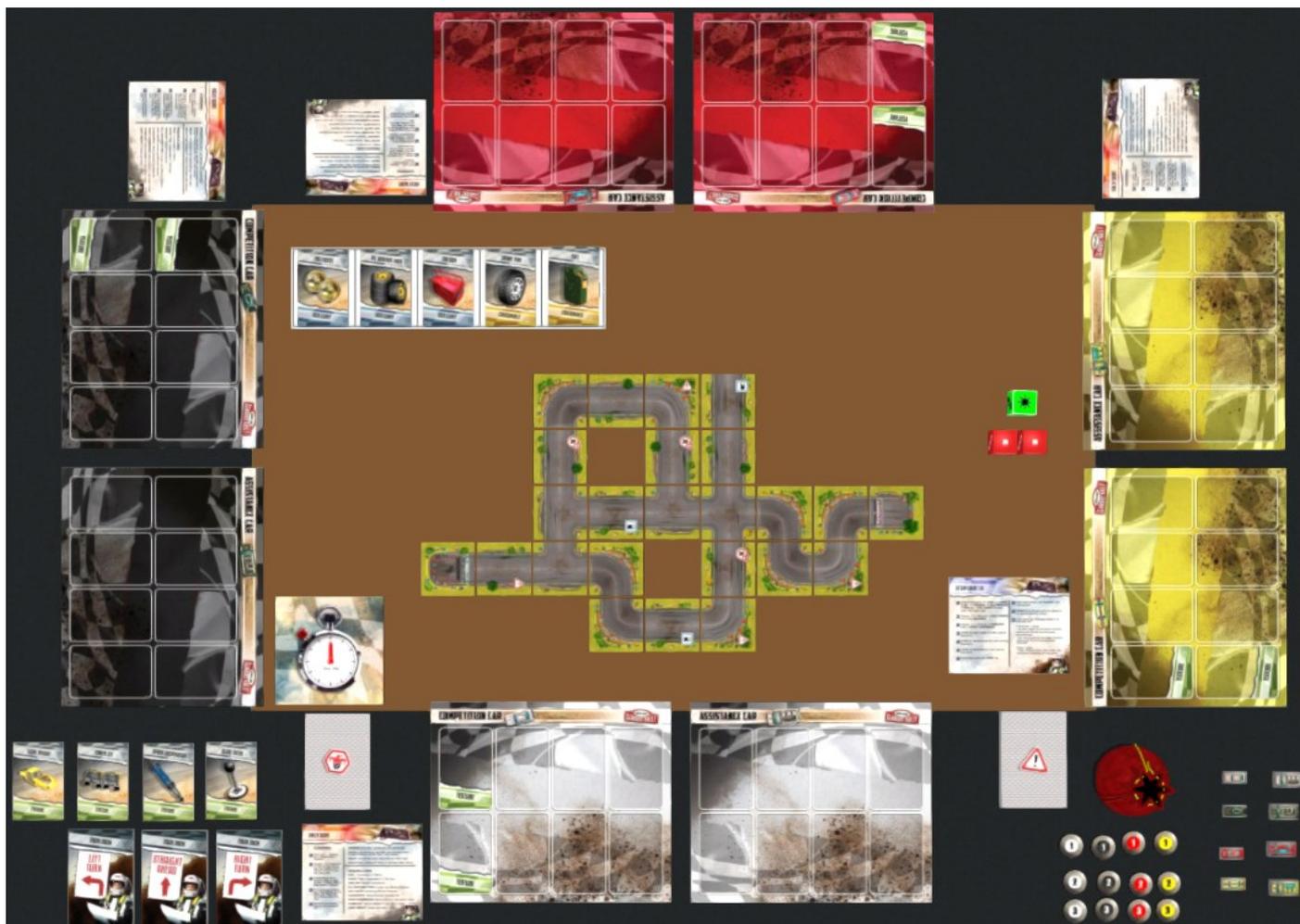
Vous pouvez utiliser cette option pour enregistrer les différences de temps entre les joueurs, afin qu'elles puissent être utilisées comme score, à la fois pour les rallyes à une étape et pour les rallyes à plusieurs étapes. Le gagnant est le joueur ayant accumulé le moins de points. Vous pouvez même étendre cela à un championnat de rallye complet, composé de plusieurs rallyes !

- Vous utilisez la carte STOPWATCH pour noter les différences de temps entre les joueurs.
- La première VOITURE DE RALLYE à entrer dans la Tuile FINISH en possession des 3 pions CHECKPOINT différents (1, 2, 3) est placée devant la Position de Départ de l'AIGUILLE DU CHRONO.
- Dès lors, l'AIGUILLE DU CHRONO est avancée d'un cran à la fin de chaque Manche suivante.

Pour le **Made Solo** :

- Après chaque Manche, avancez l'AIGUILLE DU CHRONO d'un cran.
- Votre temps pour terminer le rallye est le nombre de crans indiqué par l'AIGUILLE DU CHRONO.

## 8. Exemples



Exemple 1 – Aperçu de tous les composants du jeu.



**Exemple 2** – Suggestion d'agencement du Carnet d'Itinéraire pour les débutants.



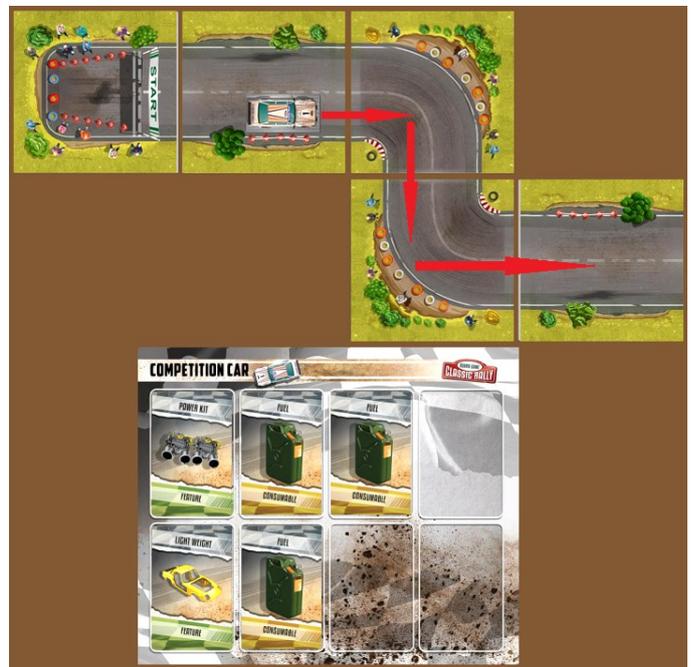
**Exemple 3** – Démarrage en **Ligne droite** avec **POWER KIT** et 2 **FUEL**.



**Exemple 4** – Démarrage en **Courbe** avec **SPORT SUSPENSION** et 2 **FUEL**.



**Exemple 5** – Démarrer à une **Intersection** et continuer **tout droit** avec **POWER KIT** et 2 **FUEL**.



**Exemple 7** – Démarrage en **Ligne droite** avec **POWER KIT**, **LIGHT WEIGHT** et 3 **FUEL** - L'effet des cartes Feature est cumulatif, de sorte que la Voiture peut se déplacer de 2 Tuiles supplémentaires à la fois (1 grâce au **POWER KIT** et 1 de plus grâce au **POIDS LÉGER**).

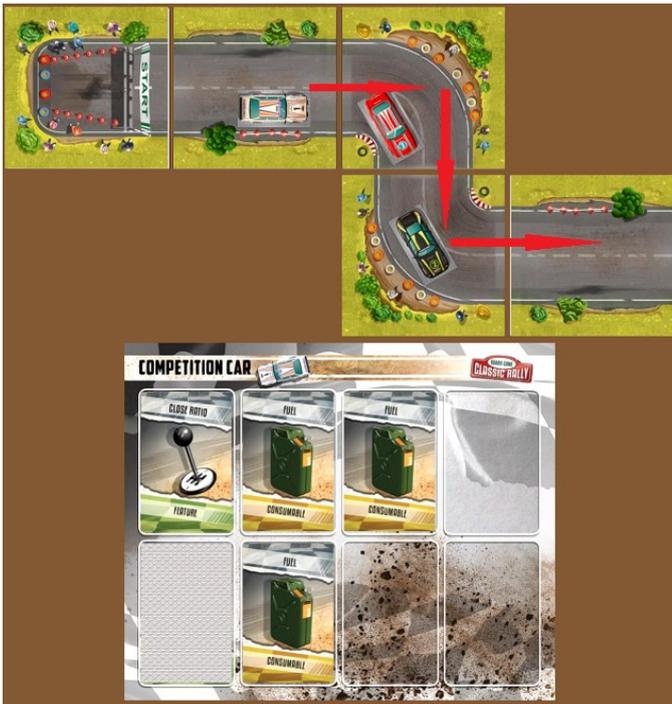


**Exemple 6** – Démarrer sur une **Intersection** et **Tourner à droite** avec **SPORT SUSPENSION** et 2 **FUEL**.



**Exemple 8** – **Dépasser 1 VOITURE DE RALLYE**, avec **CLOSE RATIO** et 2 **FUEL** - Dans ce cas, si la Voiture Rouge avait du **FUEL** et si l'Équipement **COUPLE COURT** n'était pas actif, la Voiture Blanche ne pourrait pas dépasser la Rouge, car le **Mouvement de base** d'une Tuile terminerait le mouvement sur la même Tuile qu'une autre **VOITURE DE RALLYE** avec du Carburant dans la même direction. L'Équipement **COUPLE COURT** permet de se déplacer d'une tuile supplémentaire dans ces situations. Les Voitures n'étant jamais

obligées de doubler, dans ces situations, la Voiture blanche peut rester immobile.



**Exemple 9 – Dépassement** de 2 VOITURES DE RALLYE, avec **CLOSE RATIO** et 3 FUEL - Dans ce cas, si la Voiture Rouge et la Voiture Noire avaient du FUEL et si l'Équipement **COUPLE COURT** n'était pas actif, la Voiture Blanche ne pourrait pas doubler, car le Mouvement de base de 1 Tuile finirait le mouvement sur la même Tuile qu'une autre VOITURE DE RALLYE avec du Carburant dans la même direction. L'Équipement **COUPLE COURT** permet ensuite de se déplacer d'une tuile supplémentaire et de répéter tant que la situation se maintient et que la Voiture a suffisamment de CARBURANT. Les Voitures n'étant jamais obligées de doubler, dans ces situations, la Voiture Blanche peut rester immobile.



**Exemple 10 – Départ en Ligne droite et Dépassement** de 2 VOITURES DE RALLYE, avec **POWER KIT**, **LIGHT WEIGHT** et 3 FUEL – L'effet des cartes Équipement est cumulatif, de sorte que la Voiture peut se déplacer de 2 Tuiles supplémentaires à la fois (1 grâce au **POWER KIT** et 1 de plus à grâce au **POIDS LÉGER**), pour dépasser les 2 Voitures.

## 9. Composants du Jeu (Référence)

### 9.1. Voitures de Rallye



### 9.2. Voitures d'Assistance

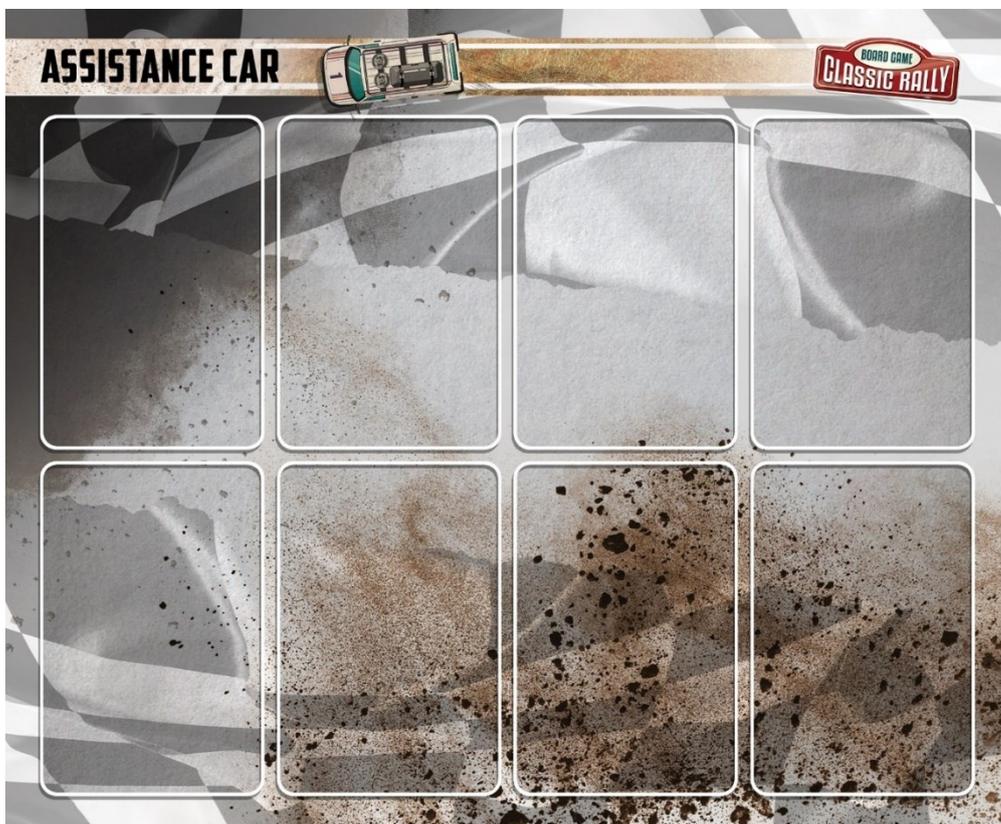


### 9.3. Tableaux de Rallye (Tableaux de bord des Voitures de Rallye)



(4 x : Blanc, Noir, Rouge, Jaune)

### 9.4. Tableaux d'Assistance (Tableaux de bord des Voitures d'Assistance)



(4 x : Blanc, Noir, Rouge, Jaune)

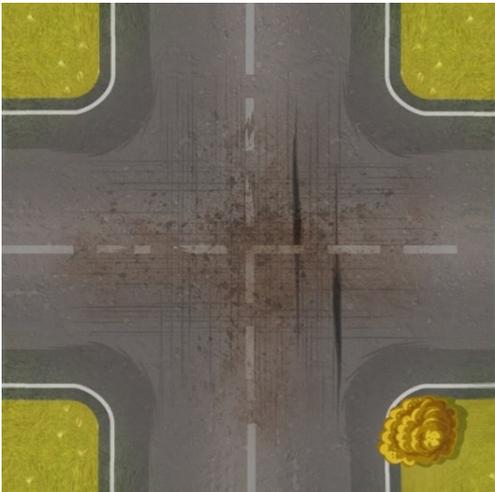
## 9.5. Tuiles Routières



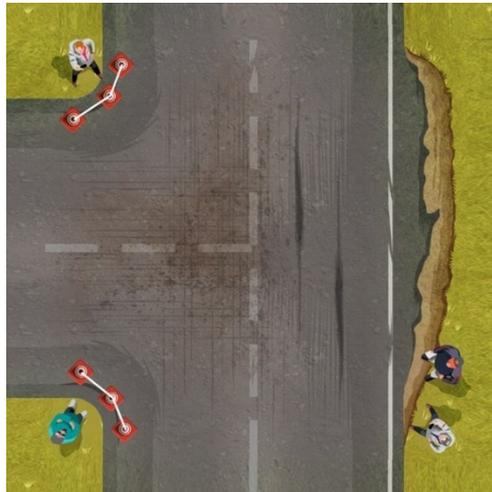
(1 x)



(1 x)



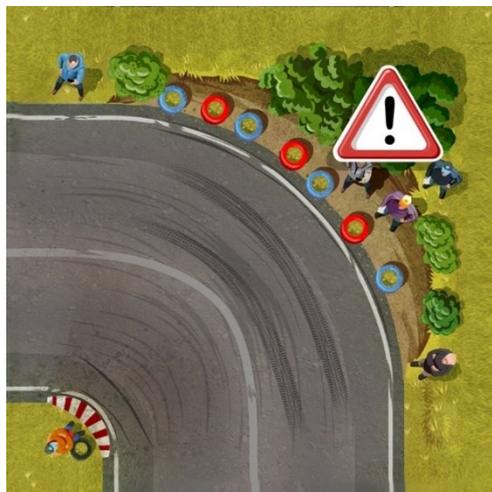
(1 x)



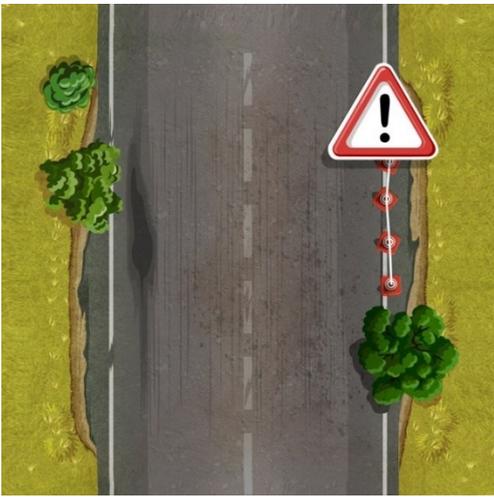
(3 x)



(6 x)



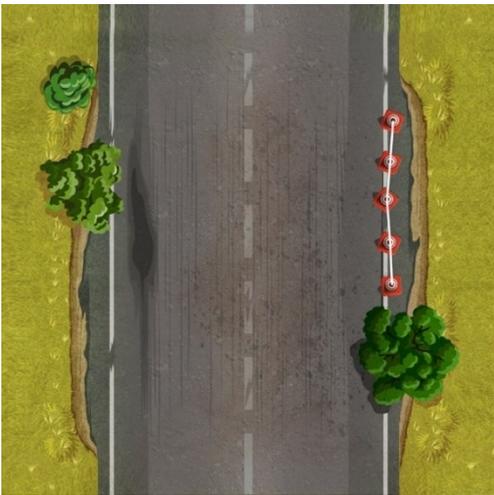
(3 x)



(1 x)



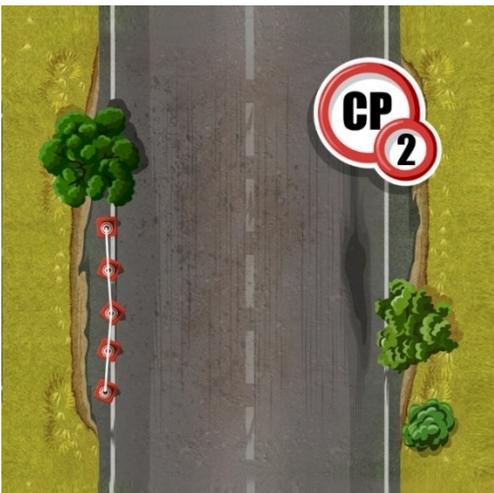
(3 x)



(2 x)



(1 x)



(1 x)



(1 x)

## 9.6. Cartes Équipement (Feature)



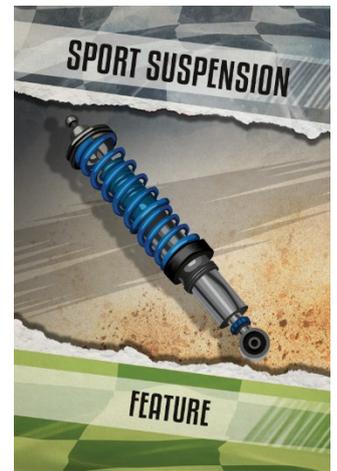
(2 x)



(2 x)



(2 x)



(2 x)

## 9.7. Cartes Accessoire (Accessory)



(4 x)



(4 x)



(4 x)

## 9.8. Cartes Consommable (Consumable)



(56 x)



(8 x)

## 9.9. Cartes Carnet d'Itinéraire (Road Book)



(4 x)

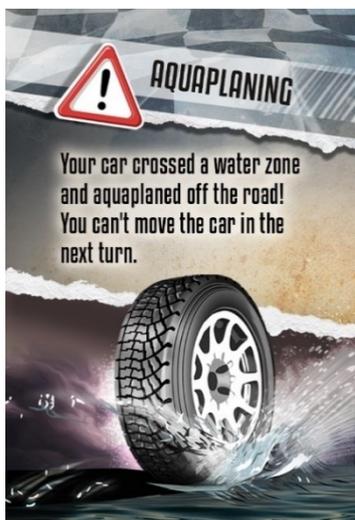


(8 x)

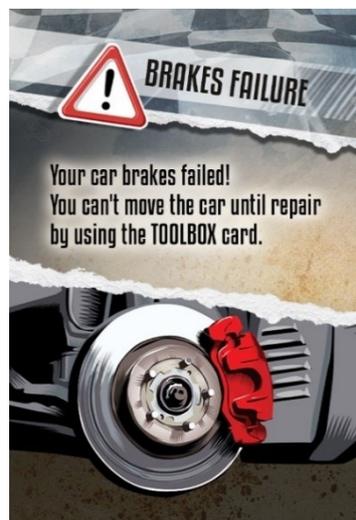


(4 x)

## 9.10. Cartes Danger (Hazard)



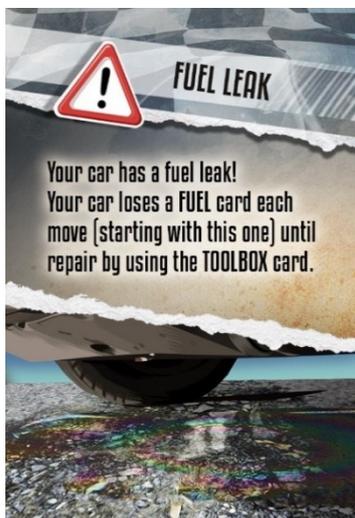
(1 x)



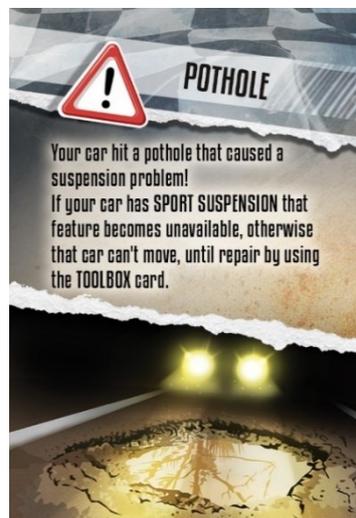
(1 x)



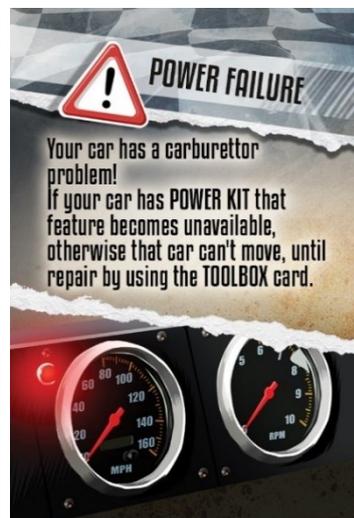
(4 x)



(2 x)



(2 x)



(2 x)

## 9.11. Cartes Joker



(1 x)



(1 x)



(1 x)

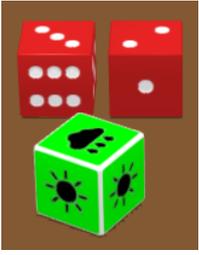


(1 x)

## 9.12. Pions Point de Contrôle (Checkpoint)



## 9.13. Dés



## 9.14. Carte Chrono (Stopwatch) et Aiguille (Hand)



## 9.15. Guide de Préparation



### SETUP GUIDE 1/2

- 1 Remove from game 14 x **FUEL**, 2 x **SPARE TYRE**, 1 x **TOOLBOX**, 1 x **RAIN TYRES** and 1 x **FOG LIGHTS** for each player that doesn't play.
- 2 Players < 4 => Remove 1 x **LIGHT WEIGHT** and 1 x **CLOSE RATIO**.
- 3 Players < 3 => Remove 1 x **POWER KIT** and 1 x **SPORT SUSPENSION**.
- 4 Shuffle all **Joker cards** in a deck and flip face down.
- 5 Shuffle all **Hazard cards** in a deck and flip face down.
- 6 Shuffle all **Road tiles** in a deck and flip face down.
- 7 First player places the **START** tile.
- 8 Each player places one **Road tile** / turn until the end.
- 9 **FINISH** tile is the last one to be placed at an agreed place (by voting).
- 10 Each player get 2 **Feature cards** in the following way:  
**If more than 1 player:**
  - 1st card chosen by one player at a time, starting with the last one and going anti-clockwise.
  - 2nd card chosen by one player at a time, starting with the first one and going clockwise.**If only 1 player:**
  - Deal 2 Feature cards, after shuffle, and remove the remaining from the game.



## SETUP GUIDE 2/2

- 11 Each player choose **Resource cards** respecting the following (for start):
  - Max 2 **SPARE TYRE** and no repeated **Accessory cards**.
- 12 Distribute the following **Road Book cards** to each player: 1 x **LEFT**, 1 x **RIGHT**, 2 x **STRAIGHT AHEAD**
- 13 Deal 1 **Joker card** to each player, keeping it secret. Discard the remaining **Joker cards** from the game.
- 14 One player at a time, starting from the last one, and going anti-clockwise, places his **ASISTANCE CAR** wherever he wants, but can't place in a tile with another **Car** or in a **Hazard**, **Service Station** or **CheckPoint**.
- 15 **RALLY CARS** are all placed in the **START** tile.

## 9.16. Guide de Rallye

## RALLY GUIDE

### PLAYER MOVE

- 1 Roll 2 dice + 1 special die (Breakdowns + Weather).
- 2 Disable 1 or 2 Features if normal dice are **one or two 1's**. Disable **LIGHT WEIGHT** if 7 on the sum of the normal dice.
- 3 Deactivations due to Weather: **Rain** or **Fog** disable 1 Feature; **Rain+Fog** disable 2 Features.
- 4 If in a Intersection: use a **ROAD BOOK** card to follow way. Stop if no exit. Choose way if no card.
- 5 Move the **RALLY CAR** and the **ASSISTANCE CAR**.

### TILES WITH SIGNAL (more than 1 car allowed; can turnaround)

**Service Station:** Cars can discard and/or get cards (except Features) to/from the card piles, after stopping.

**Hazard:** Take Hazard card, read it and do what it says.

**Check Point:** Collect CP token on first pass, after stopping.

### RESOURCE CARDS

**FUEL:** Consumable (1 / Move).

**SPARE TYRE:** Consumable (1 / Flat Tyre).

**TOOLBOX:** Repairs breakdowns.

**RAIN TYRES:** Avoids rain effect on Features.

**FOG LIGHTS:** Avoids fog effect on Features.

**CLOSE RATIO:** Allows takeover if in same tile.

**SPORT SUSPENSION:** Start in Curve => can move 1 more.

**POWER KIT:** Start in Straight => can move 1 more.

**LIGHT WEIGHT:** Always can move 1 more.

## 10. Crédits

**Concepteur** : Filipe J F Freitas

**Illustrateur** : Tristam Rossin

**Illustrateur Initial** : Vicente Sanches

**Livre de Règles** : Miguel Conceição

**Testeurs** : Afonso Pereira, Ana Ferreira, André Baltazar, André Louro, Catarina Lizardo, David Pereira, Eduarda Castiço, Francisco Lizardo, Francisco Regateiro, Helena Azevedo, João Pimentel, Jorge Laranjinha, José Coelho, José Sanches, Leonor Ramos, Luiz "LePe" Salgado, Miguel Conceição, Miguel Pereira, Nuno Costa, Nuno Dias, Nuno Ferreira, Patrícia Lopes, Paulo Sargaço, Pedro Kerouac, Pedro Pereira, Pedro Silva, Rafael Nascimento, Raquel Lizardo, Ricardo Pinto, Rui Freitas, Rui Galamba, Rui Ramos, Sara Ali, Teresa Sirgado, Tiago Pereira, Tiago Pires, Vicente Sanches, Vitor Louro

Merci beaucoup !

**Traduction Française** : Cyrille Guyonvarc'h (Cyrunicorn, 11 Juillet 2023)

[www.classicrally.pt](http://www.classicrally.pt)

[info@classicrally.pt](mailto:info@classicrally.pt)



(Scannez pour **laisser des commentaires** après avoir joué)