

A JEFF & CARLA HORGER GAME

THUNDER ALLEY

GMT
GAMES

GMT Games LLC, Hanford, CA 93232, USA ©2014

By Kurt Miller

La formule retenue:

- Un championnat de 8 courses réparties selon le calendrier suivant: septembre octobre novembre février mars avril mai juin. juillet est une session de rattrapage.
- Les dates sont fixées à l'avance.
- 4 ou 5 équipes différentes (faites vous plaisir sur les noms).
- Les équipes sont composées de 1 à 8 coureurs se partageant les courses.
- Sur chaque course, il y a 1 membre de l'équipe présent.
- Les remplacements sont possibles, même en dehors de l'équipe.
- Une course peut avoir lieu sans 1 équipe, mais cela rapporte plus de points à celle ci de se faire remplacer (même par quelqu'un qui ne connaît pas les règles).
- Un scoring au meilleur des huit courses.
 - Tenue régulière du récit et statistiques sur le site
- Un lot surprise à la fin

Team Deltoya	It 8 racing	Team dinoco	Highway stars	Red Fury Racing
Laurent	Bruno	Dodo	Fred	Damien

3. VERSION DES RÈGLES RETENUES

Dans la grande majorité, nous nous appuyerons sur [les règles officielles](#), pour chaque course et pour la campagne. **En rouge les options retenues (variantes des règles et extensions).**

3.1. Position de départ

Course 1 et suivantes: On fait un tirage de carte par série de voiture (3 au lieu de 1), ce qui permet un placement plus aléatoire.

Course 2 et suivantes: La voiture gagnant de la course précédente avance ses voitures de 1 sur la grille de départ par rapport au tirage initial

3.2. Arrêt au stand

Sous drapeau vert:

Les voitures dans l'ordre de la course décident de s'arrêter ou non

2 cases en arrière de base + 1 case par jeton que l'on défausse.

Si deux voitures sont sur la même case, elles s'empilent.

Sous drapeau jaune:

La ligne de départ est reconstituée, ensuite on choisit d'aller au stand ou non

Retirez tous les marqueurs noirs et verts sans déplacer la voiture. Chaque marqueur bleu et gris fait reculer la voiture d'une case.

Si le joueur défausse seulement un jeton essence ou un jeton pneu, il avance de + 1 case.

Si deux voitures sont sur la même case, elles s'empilent.

3.3 Sortie des stands

Sortie des stands sous drapeau jaune;

Si deux ou plus joueurs sont sur la même case, ils font un tirage pour déterminer qui sort en premier.

Si l'une des écuries est en première position sur la carte, il commet une faute (excès de vitesse, pneu mal serré) et se retrouve en queue de peloton.

3.3. Carte Pluie

Dans les règles: la première carte Pluie est traitée comme drapeau vert, la seconde met immédiatement fin à la course et les voitures sont récompensées en fonction de leur place sur le circuit.

Je trouve cette règle qui peut sembler injuste très cool. Car elle met en tension le fait de s'arrêter au stand ou pas, dans la perspective incertaine d'un arrêt de course. Je propose de la maintenir.

(Les joueurs défaussent leurs cartes stratégie et en piochent trois autres.)

3.4. Fin de la course

Option retenue :

1. La première voiture qui traverse la ligne enclenche la fin de la course.
2. Le dernier événement n'est pas joué.
3. Les joueurs terminent le tour (toutes les cartes encore en main sont jouées)
4. La grille d'arrivée est déterminée d'après la position de toutes les voitures, pas dans l'ordre dans lequel ils ont passé la ligne

3.5. Attribution des points

Selon [Le scoring](#) du jeu de base que je vais rappeler ici:

- 46 pour la voiture qui est première
- 42 pour la deuxième
- 41...
- 40...
- Une voiture mise hors course (dépassée, détruite, abandonnée) marque le plus petit score possible (28 à quatre joueurs, 29 à cinq joueurs). La seconde dans ce cas là prend le prochain (27 / 28 dans ce cas).
- Le plus de Marqueurs Lap Lead donne un bonus supplémentaire.
- On additionne pour chaque équipe les scores de chacune de ses voitures.

3.6. En cas d'absence d'une équipe.

Version retenue (Crew Chief): On garde le même nombre total de points qu'à chaque course. L'attribution se fait de la sorte: *voitures sorties / voitures de l'équipe absente / voitures qui ont terminé la course.*

Ex. on joue à six / trois voitures. Un absent non remplacé. Une voiture sortie. On garde 18 marqueurs. Une voiture qui sort prend le marqueur 18, l'équipe absente les 15,16,17, etc.

3.7. Décompte des points

On additionne les points, course après course.

On tient le décompte pilote par pilote, ce qui permet de personnaliser un peu les voitures / pilotes sans alourdir

L'équipe qui aura le plus de point à la fin de la saison sera déclarée vainqueur.

Une série d'autres variables peuvent être comptabilisées:

- Nombre de points par pilote
- Nombre de points par équipe
- Nombre de victoires en course par pilote
- Nombre de victoires en course par équipe
- Moyenne de points par pilote
- Pilote le plus régulier (écart plus petit / plus grand)
- Equipe la plus régulière (écart plus petit / plus grand)
- Équipe qui a détruit le plus de voitures
- Pilote qui a détruit le plus de voitures
- Statistiques par circuit (nombre de pit stop, tour, durée de la partie, nombre de voitures dépassées, explosées, etc.)

La liste est laissée à votre décision. L'expérience montre que cela multiplie les enjeux.

4. CHOIX DES CIRCUITS

Les circuits de NASCAR, les ovales, peuvent sembler ne présenter aucune variété. A l'image d'une course qui tourne en rond. Pourtant, de la même manière que la stratégie est subtile, les circuits possèdent des caractéristiques différentes qui les singularisent. Les donner à voir à l'avance, organiser leur ordre, procède de deux logiques: 1) la

progression dramatique, la variation des sensations. 2) La tactique de course individuelle ou entre équipe (« tu vois le virage 2, là on les explose... ») 3) Proposer un beau final. Un vrai casse-tête, même quand on connaît les circuits.

Course n°1: Yunta Brothers Velodrome (Los Angeles, CA).



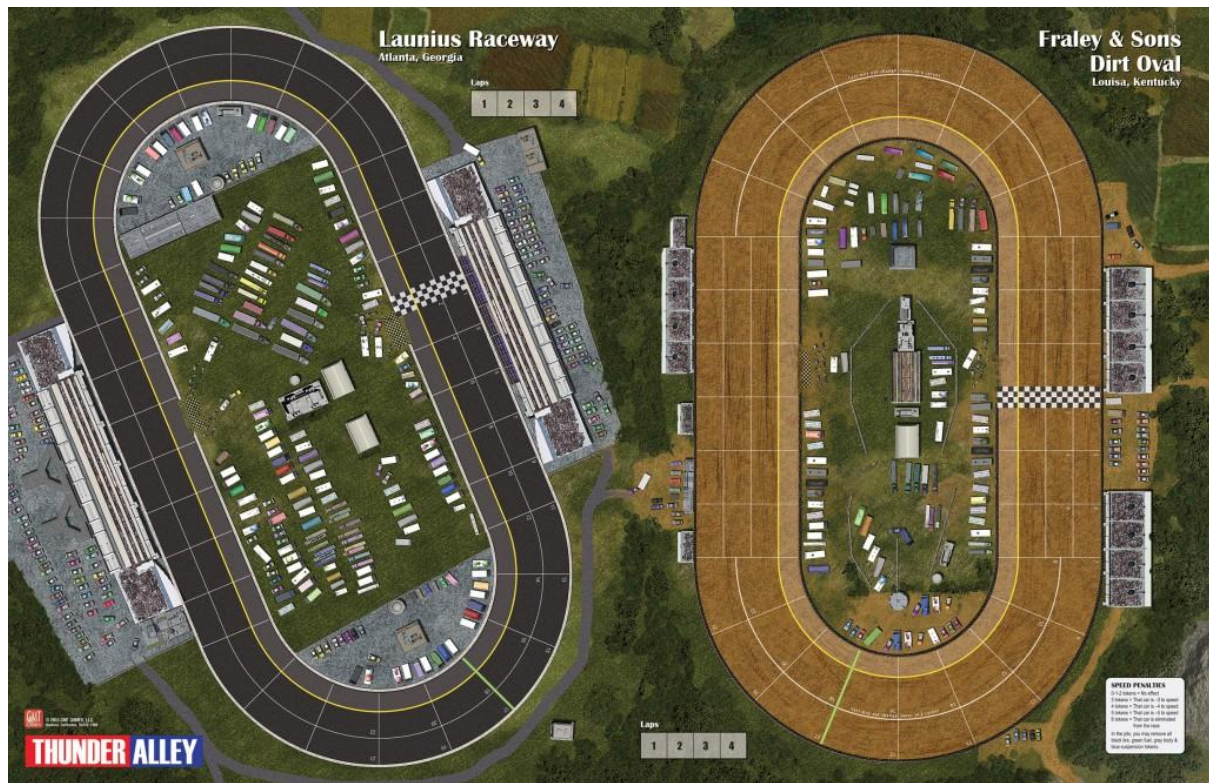
4 tours

Un circuit ovale classique, histoire de se mettre directement dans le bain. Le nombre important de tours comme les sections où l'on peut pousser les gens en dehors de la ligne à coup de Solo Movement / sortie de virage, laisse augurer un début bien punitif pour les rookies. Dans cet ordre d'idée, et dans le cadre d'une partie à cinq expérimentés, l'auteur de l'analyse des circuits préconise de passer à quatre voitures. Manière de compenser les voitures qui se font larguer et minimiser l'impact ? Je propose de suivre l'auteur.... L'avantage d'un circuit rapide et brutal, c'est qu'il permet de 1) faire

Dans les virages, chaque espace de la ligne extérieure (près du mur) coûte 2PM supplémentaire, et la ligne intérieur 1 PM supplémentaire.

Il est possible d'ignorer les pénalités en prenant un marqueur carrosserie gris.

Course 3: Launius Raceway (Atlanta, Georgia)



Pour le circuit de gauche, on joue le contraste avec un anneau qui est une variante du premier, mais en beaucoup plus serré, sans nuance. Ce qui change pas mal de choses. Toujours quatre tours, mais des blocs plus compacts qui risquent d'aller super vite. Gare aux décrochés.

5 tours

Avant la phase événement, chacun peut retirer un marqueur Fuel.

- + 3 PV par voiture qui n'a pas de problème de carrosserie, suspension ou pneu a la fin de la course.**

“Cette course met en lumière le travail des Pit Crews” et de la stratégie de l’arrêt au stand. Toute la pression sera sur eux aujourd’hui. “

Course N° 4 Verghn's Grove (Columbus, Ohio).



Une spéciale, avec une course sur un circuit plus routier qui amènera à réviser ses habitudes après trois ovals. Visiblement, il y en a toujours une par saison. Encore un circuit du jeu de base, avec un passage à une section qui passe de trois de large à 1.

2 tours

Règle spéciale pour la section en pointillés: En course, c’est une section large de 1, mais elle s’élargit en cas de restart; »

Verghn's Grove Track: If the single lane spaces are used for a restart, count the spaces as double for the entire next turn. After that it reverts to single. If 2 cars are side-by-side after that, both must be chosen to be a part of a draft, lead or pursuit line and are deposited into the matching lane after the single section. »

Snug Harbor
Lavallette, New Jersey

Thunder Alley

SPEED PENALTIES

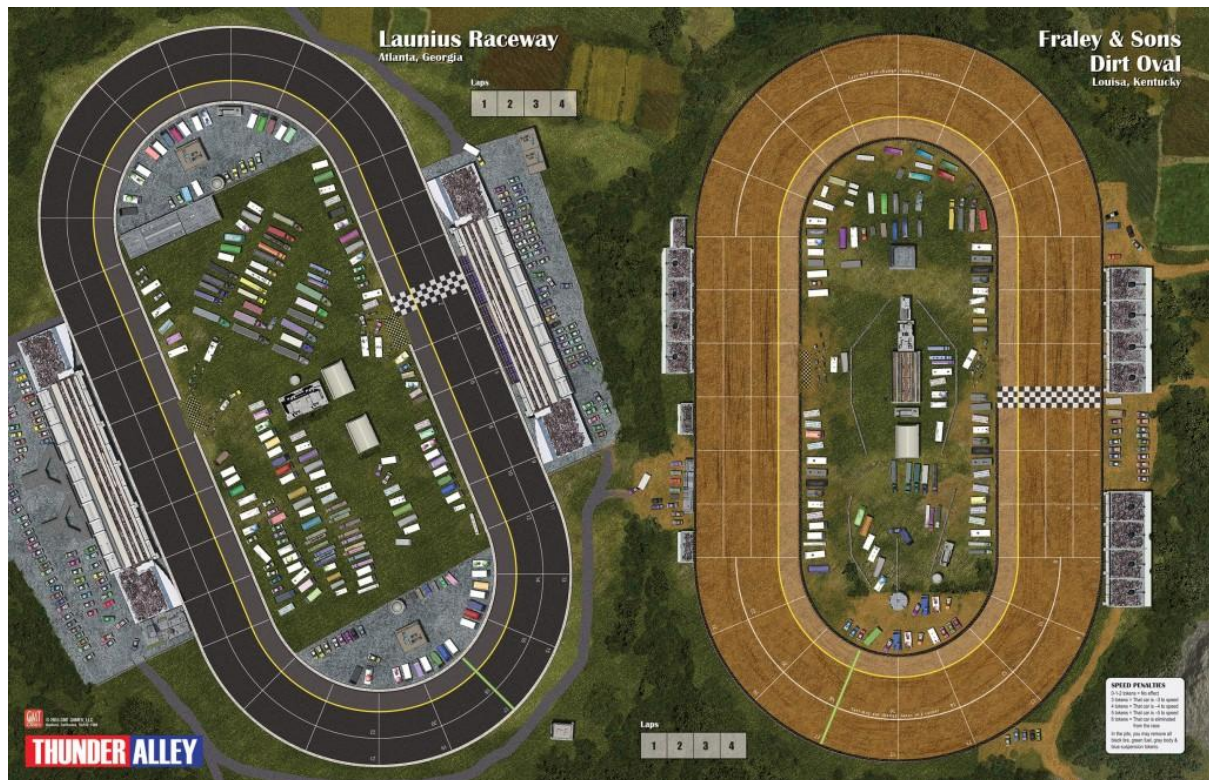
- 1-10 Points - 1st Place
- 11-20 Points - 2nd Place
- 21-30 Points - 3rd Place
- 31-40 Points - 4th Place
- 41-50 Points - 5th Place
- 51-60 Points - 6th Place
- 61-70 Points - 7th Place
- 71-80 Points - 8th Place
- 81-90 Points - 9th Place
- 91-100 Points - 10th Place

1 2 3
Laps

3 tours

Toutes les voitures qui n'ont pas de marqueurs dégâts permanent à la fin ont un bonus de + 3PV.

Course N°6 : Fraley & Sons Dirt Oval



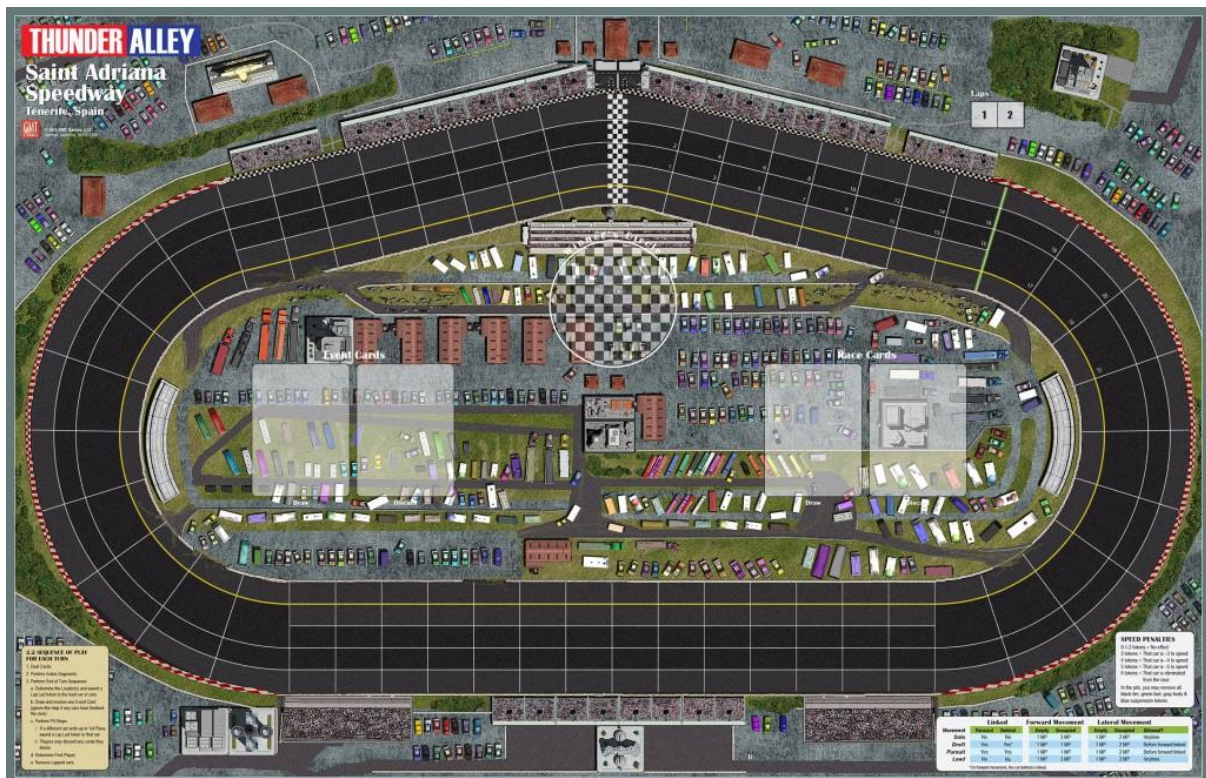
Une spéciale dans la boue comme avant dernière course.

5 tours

Règle spéciale:

Du fait du terrain en terre, les changements de direction ne sont pas possible dans les virages. La pole position est à l'extérieur plutôt qu'à l'intérieur.

Course N°7: Saint Adriana Speedway (Tenerife Spain) 'Shark Island'



Attention aux illusions d'optique: cette course est la plus courte. 48 secteurs en deux tours, soit une distance de 96 secteurs sur deux tours. Le plus rapide ? Les larges sections à quatre voies, qui autorisent beaucoup de cassures et de stratégies individuelles laisse penser à des petits groupes de coureurs. Avec moins de voitures, ça va moins vite.

3 tours

Les grands espaces permettent une grande brutalité

Les voitures qui se font tamponner contre le mur extérieur prennent 1 marqueur carrosserie gris.

Les voitures encore sur la course à la fin de la partie (pas éliminées, dépassées ou retirées) obtiennent un bonus de 3 PV

Course 8: Wellington Raceway (South St Paul, Minnesota)



Puisqu'il faut choisir un final et départager les vainqueurs, une course longue, difficile et pleine d'embûches.

3 tours

A cause du mauvais état de la piste, chaque marqueur dégât vient accompagné d'un marqueur pneu.

5. Cartes Stratégie de course:

Ce sont des cartes introduites par l'extension Crew Chief. A mon avis à réserver si les équipes connaissent un peu le jeu. A introduire et retirer n'importe quand à partir de la deuxième course. Voici les principes et les traductions des cartes.

1. On tire trois cartes au hasard au début de la manche.
2. Chaque tour, on peut en jouer une (face visible, ou face cachée et ne s'activant que quand elle est utilisée).
3. A la fin du tour, on pioche une nouvelle carte.
4. **En cas de pluie**, il faut complètement revoir sa tactique: la main de cartes est défaussée et on en pioche trois nouvelles.

THE LOW LINE	THE HIGH LINE
Toutes vos voitures qui finissent leur tour près de l'Apron (ligne des stands) ont +1 mouvement "Work the Pack" (solo ou échanger la place avec la voiture devant) une fois l'activation effectuée. <i>Ajoutez + 1 mouvement "Work the Pack" pour chaque joueur qui a joué cette carte.</i>	Toutes vos voitures qui finissent leur tour près du mur extérieur ont +1 mouvement "Work the Pack" (solo ou échanger la place avec la voiture devant) une fois l'activation effectuée. <i>Ajoutez + 1 mouvement "Work the Pack" pour chaque joueur qui a joué cette carte.</i>
CONDUITE AGRESSIVE	PISTE BRUTALE
Toutes vos voitures ont + 1 MP. Les mouvements latéraux de votre équipe ont un coût de -1 PM <i>Si plusieurs joueurs ont choisi cette carte, un drapeau jaune est ajouté à la prochaine carte Événement. Chacune des équipes qui a joué cette carte met un marqueur gris sur une voiture.</i>	Toutes les cartes posées par n'importe quel joueur qui affiche un marqueur pneu ou suspension perdent -1 PM. <i>Ajoutez -1 PM pour chaque joueur qui a posé cette carte</i>

GESTION DES PNEUS	EYE IN THE SKY
Vous pouvez choisir de réduire de 2PM la valeur d'une carte qui apporterait un dégât aux pneus. Si vous le faites, ignorez le dégât.	Toutes vos voitures sont immunisées contre les marqueurs carrosserie gris ou rouge pendant ce tour.
Quick PIT	DIALED IN
Drapeau vert: vos voitures ne reculent que de trois cases. Drapeau jaune: à la sortie des stands vos voitures sont placées avant celles qui n'ont pas la carte Quick Pit.	Tirez immédiatement deux cartes supplémentaires.
BALANCED TIRES	BACK OF THE PACK RACING
Après la préparation du départ (tour 1 ou après un drapeau jaune), bougez chacune de vos voitures en utilisant le work the pack mouvement.	Chaque voiture de votre équipe qui commence son activation dans les dernières 5 voitures ignore les marqueurs dégât temporaires.
CONSERVE FUEL	LONG RUN SET UP
Vous pouvez choisir de réduire de 2PM la valeur d'une carte qui apporterait un marqueur Essence. Si vous le faites, ignorez le dégât Essence.	La dernière voiture que vous activez dans cette phase d'action a +3PM "Work the pack" (solo ou échanger la place avec la voiture devant) à utiliser avant ou après que la carte soit jouée.
HORSEPOWER	SHORT RUN SET UP
Quand votre équipe joue une carte Solo Movement, gagnez 2 PM. Si la carte devait vous donner un Dégât permanent, prenez à la place un marqueur temporaire de votre choix.	La première voiture que vous activez dans cette phase d'action a +3PM "Work the pack" (solo ou échanger la place avec la voiture devant) à utiliser avant ou après que la carte soit jouée.
TRACK BAR ADJUSTMENT	GREAT SPOTTERS

Les voitures de votre équipe peuvent ignorer les effets des cartes Oversteer et Understeer. Elles ne prennent pas non plus de marqueurs dégât avec ces cartes.	Votre équipe peut faire un total de deux mouvements latéraux pendant ce tour. Ne peut pas être utilisé pour sortir une voiture d'une ligne, mais elle peut éventuellement être repoussée en arrière.
---	--

Fiche qui permet de pointer les voitures / marqueurs dessus en fin de cours

Circuit:				NB Tours:
	Pts	TURN LEADER	DÉGÂTS	Notes

	46				
	41				
	40				
	39				
	38				
	37				
	36				
	35				
	34				
	33			LAPPED	CRASHED
	32				
	31				
	30				
	29				
	28				
	27				
					

