

RALLYMAN **DIRT**



110 %

Deux nouveaux types de Surface font leur apparition dans *Rallyman: DIRT* : l'Asphalte et la Neige ! Préparez-vous à repousser vos limites pour effectuer le meilleur temps alors que vous enchaînez différents types de terrains au cours d'une même Spéciale !

L'extension 110 % apporte de nouvelles tuiles Asphalte et Neige que vous pourrez utiliser dans la création de vos Spéciales. Vous aurez alors la possibilité d'assembler des pistes qui se déroulent sur un seul type de surface (Terre, Neige ou Asphalte) ou de combiner toutes ces Surfaces ensemble pour obtenir des pistes vraiment uniques. Ajoutez à cela de nouveaux types de Pneus et cette extension va faire passer vos Rallyes au niveau supérieur !

CONTENU

24 tuiles Piste double-face



6 Tableaux de bord

6 jetons Météo



96 jetons Seconde

CRÉDITS

AUTEUR

Jean-Christophe Bouvier

RÉALISATEUR

Jamie Parsons

DIRECTEURS ARTISTIQUES

Loïc Muzy & Quentin Saint-Georges

ILLUSTRATEURS

Loïc Muzy, Joëlle Drans & Mindwork Games

GRAPHISTES

Quentin Saint-Georges & Joëlle Drans

SCULPTURE 3D

Mindwork Games

MARKETING & COMMUNICATION

Georgina Parsons

TRADUCTEUR

Hugo Chaumette

GESTIONNAIRE DE LA COMMUNAUTÉ

Kayla Soule

GESTIONNAIRE DES AFFAIRES

Owen Hermsen

RÉVISEURS

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons, Kayla Soule, Hugo Chaumette, Josée Guillemette & Charlotte Hebbourn

VIDÉOS

Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

ÉDITEUR

Holy Grail Games

DIRECTEURS DE PUBLICATION

Eric Dubus, Olivier Melison & Jamie Parsons

AMBASSADEURS & DÉMONSTRATEURS

Stephane, Gaz, Andy, Patrick, Georgina, Matthieu, Kayla, Owen, Olivier, Yann, Nicolas, Glenn & Gaël

Et bien sûr, tous nos contributeurs KICKSTARTER QUI ONT RENDU CE JEU POSSIBLE !

RÈGLES DE PILOTAGE

Types de Surfaces et de Pneus

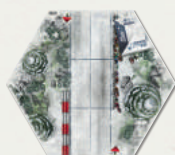
Vous pouvez maintenant utiliser 3 types de Surfaces différents pour vos Rallyes :



Terre



Asphalte



Neige

Jeu de base de Rallyman: DIRT

Extension 110 %

Vous avez aussi 3 types de Tableaux de bord différents qui représentent chacun un type de Pneus différent :



Terre



Asphalte



Neige

Jeu de base de Rallyman: DIRT

Extension 110%

Chaque type de Pneus possède ses caractéristiques propres qui diffèrent selon la surface sur laquelle vous roulez. Sur votre Tableau de bord, ces caractéristiques sont représentées par le nombre de dés que vous pouvez utiliser et le nombre de ⚠ que vous pouvez accumuler avant de subir une Perte de Contrôle.

Assembler vos Spéciales

Vous pouvez maintenant assembler des Spéciales qui comportent des sections sur Asphalte, Neige et Terre. Vous pouvez utiliser autant de types de Surface que vous souhaitez lors de l'assemblage de vos Spéciales pour les rendre aussi intéressantes et thématiques que vous voulez !

Par exemple, vous pouvez créer une piste qui raconte une histoire : elle pourrait commencer sur un chemin de terre qui serpente à travers une forêt puis qui, progressivement, s'élève au flanc d'une montagne enneigée.

Vous pouvez aussi alterner tous les types de Surfaces disponibles pour créer une piste difficile à aborder qui réclame adresse et ténacité aux joueurs qui l'empruntent.

Tout dépend de vous et du type de Spéciales sur lesquelles vous voulez jouer ! Si vous avez besoin d'inspiration, rendez-vous à la fin de ce Livret pour trouver quelques exemples.

Choisir vos Pneus

Au début d'un Rallye

Au départ de la première Spéciale d'un Rallye, vous êtes libre de choisir les Pneus que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez revenir sur cette décision à tout moment avant votre premier tour de jeu. Cela peut vous permettre de choisir des Pneus plus adaptés aux conditions de route et de modifier votre plan de jeu en fonction des réussites et des déboires des autres joueurs.

Pendant un Rallye

Si la Tente d'Assistance était disponible à la fin de la course précédente, vous êtes libre de changer vos Pneus au début de l'Étape suivante comme s'il s'agissait du départ d'un Rallye selon la méthode décrite ci-dessus. Si la Tente d'Assistance n'était pas disponible, vous ne pouvez pas changer vos Pneus avant le départ de l'étape suivante.

Vous ne pouvez pas utiliser votre carte Roue de Secours pour changer de type de Pneus.

Lorsque vous changez vos Pneus, vous devez choisir un Tableau de bord de la même catégorie que celui que vous reposez (R6 ou R4, R5 si vous jouez avec les extensions).

Utiliser vos dés

Lorsque vous planifiez votre déplacement, faites attention à ne pas placer plus de dés sur une Surface que la limite autorisée par votre Tableau de bord.

Chaque colonne représente une Surface et indique la quantité maximale de dés que vous pouvez placer sur chaque type de piste pendant votre tour. Ces restrictions s'appliquent que vous restiez sur une même Surface tout au long de votre tour ou non.

Lorsque vous êtes équipé des Pneus Terre inclus dans le jeu de base et que vous êtes sur une tuile Terre, vous pouvez utiliser 6 dés Vitesse, 1 dé Freins et 2 dés Gaz (A).

Cependant, sur une tuile Neige, la colonne indique que vous n'êtes autorisé à utiliser que 5 dés Vitesse, vous ne pouvez pas utiliser de dé Freins et, pour avancer en conservant votre Vitesse, vous devez utiliser les dés Leader (B).



Dans cet exemple, le joueur démarre sur une tuile Neige. Il place ses dés en suivant les règles normales, mais, en vérifiant sur son Tableau de bord Pneus Terre, il se rend compte qu'il ne peut pas placer son 6^e dé Vitesse, car la colonne Neige indique qu'il ne peut placer que 5 dés Vitesse sur tuile Neige lors d'un même tour !



DÉS LEADER

Certains types de Pneus demandent que vous utilisiez les dés Leader à la place des dés Gaz sur certaines Surfaces. Ces dés, qui comportent plus de ⚠ que les dés Gaz, sont utilisés pour signifier le fait que vos Pneus performant adéquatement, mais qu'ils ne sont pas tout à fait adaptés au type de Surface sur lequel vous roulez. Vous êtes obligé d'utiliser les dés Leader lorsque vous roulez sur ce type de piste, même si vous n'êtes pas le premier joueur.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser les dés Leader lorsque vous êtes le premier joueur, si vous roulez sur une tuile Asphalte ou Neige. Cette obligation ne s'applique que si le premier joueur roule sur Terre, comme indiqué sur votre Tableau de bord.

En prolongeant son déplacement à l'aide d'un dé Leader, il peut atteindre la tuile Terre. Cela signifie qu'il peut enfin placer son dé Vitesse 6 et utiliser un dé Gaz blanc pour terminer son déplacement.

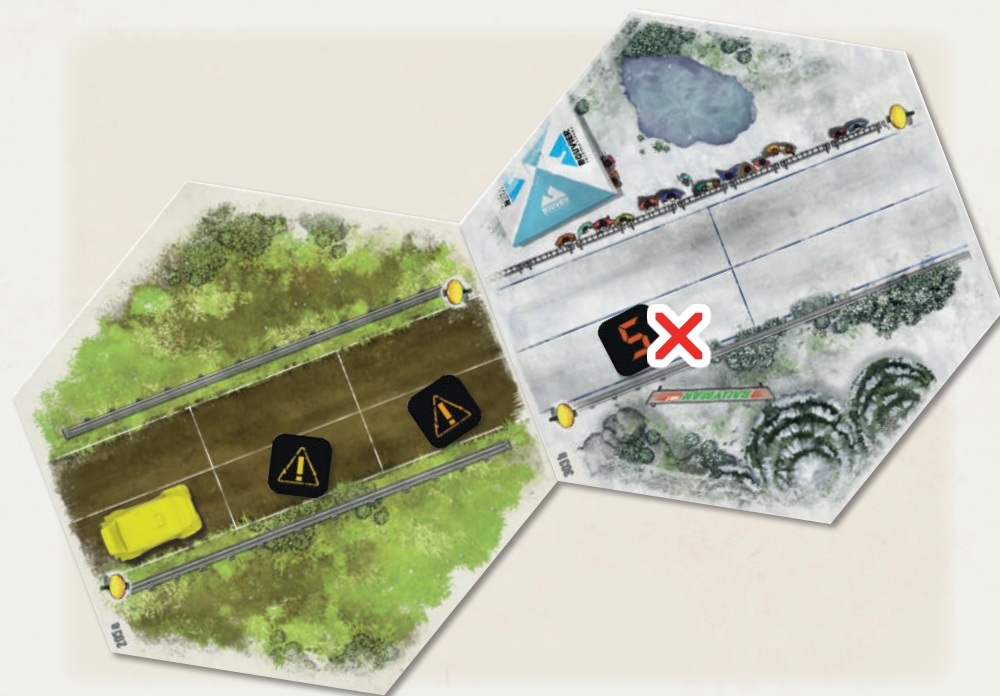


Lancer les dés

Rien de nouveau, vous pouvez toujours lancer vos dés soit un par un, soit en Grosse Attaque. Cependant, si votre déplacement inclut plusieurs Surfaces différentes, le nombre de ⚠ que vous pouvez accumuler peut varier.

Lorsque vous lancez les dés un par un : si vous passez d'une case qui se trouve sur un type de Surface dont vous n'aviez pas dépassé la limite de ⚠ à une case qui se trouve sur un type de terrain dont vous avez atteint ou dépassé la limite de ⚠, vous subissez une Perte de Contrôle immédiate.

Ce joueur, équipé de Pneus Asphalte, avance sur une section de Terre. La limite de ⚠ des Pneus Asphalte sur Terre est de 3. En lançant ses dés, il obtient deux ⚠ qui le conduisent à la limite de la tuile Neige suivante. Or, sur tuile Neige, la limite de ⚠ des Pneus Asphalte est de 2. S'il poursuit son déplacement, il subira une Perte de Contrôle dès son arrivée sur la première case Neige.



Lorsque vous faites une Grosse Attaque : lancez les dés normalement. Cependant, la limite de ⚠ que vous pouvez obtenir correspond à la limite la plus basse que vos Pneus vous permettent d'accumuler sur les différents types de Surface traversées.

Un autre joueur effectue le même déplacement que celui de l'exemple précédent, mais en Grosse Attaque. Comme ses Pneus ont une limite de 3 ⚠ sur Terre, mais de 2 ⚠ sur Neige, la limite de ⚠ de la Grosse Attaque est ramenée à 2 ⚠. Même s'il a obtenu ses 2 ⚠ avant d'atteindre la Neige et que sa limite sur Terre est de 3 ⚠, il subit tout de même une Perte de Contrôle.

CASES GLISSADE SUR NEIGE

Sur certaines tuiles Neige, vous trouverez des cases qui prennent toute la largeur de la piste. Ces cases fonctionnent de la même manière que les cases Glissade décrites dans le jeu de base, mais vous êtes obligé de les emprunter.



RÈGLES AVANCÉES

Météo

Certaines épreuves de Rallye sont bien connues pour leurs changements de météo soudains qui peuvent se produire à tout moment pendant une course et qui modifient complètement la façon dont les pilotes doivent attaquer une Spéciale. En utilisant cette règle, vous pouvez inclure ces changements radicaux dans vos propres courses !

Pour utiliser cette règle, mettez les 6 jetons Météo dans le sac de jetons Dégâts avant le début de la course. Si vous faites un Rallye sur plusieurs Spéciales, vous pouvez choisir de ne les inclure que sur certaines pistes pour y ajouter un peu de piment !

Lorsqu'un jeton Météo est tiré lors d'un Passage dans les Cordes ou d'une Perte de Contrôle, localisez la voiture la plus avancée sur la piste puis, retournez toutes les tuiles Neige et Asphalte qui se trouvent entre cette voiture et la ligne d'arrivée comprise.



Chaque tuile doit être replacée de façon que le tracé de la piste ne change pas. Cependant, les nouvelles cases et indications doivent être respectées ! Les tuiles peuvent être retournées plusieurs fois au cours d'une même course. Si plusieurs jetons Météo sont tirés en même temps, appliquez les effets de l'un d'entre eux et remettez les autres dans le sac.

Le jeton doit être placé sur le Tableau de bord du joueur qui l'a tiré. Ces jetons doivent être remis dans le sac de jetons Dégâts à la fin de l'Étape si vous souhaitez les utiliser lors de l'Étape suivante et ils n'ont pas à être notés sur la Fiche Rallye.

Virage au frein à main

Les voitures de Rallye sont des monstres de puissance, mais les pilotes expérimentés peuvent faire danser leur véhicule en se servant de tous les outils à leur disposition. Le frein à main est l'un de leurs préférés.

Lorsque vous abordez un virage en Dérapant sur sa voie extérieure, vous pouvez faire abstraction de la règle suivante du jeu de base : les pilotes doivent choisir comment aborder un virage en s'y engageant et ne peuvent pas changer de méthode à mi-virage.

Vous pouvez donc passer d'une case extérieure à une case intérieure qui y est connectée. Vous avez donc une marge de manœuvre plus grande pour parfaire vos déplacements !



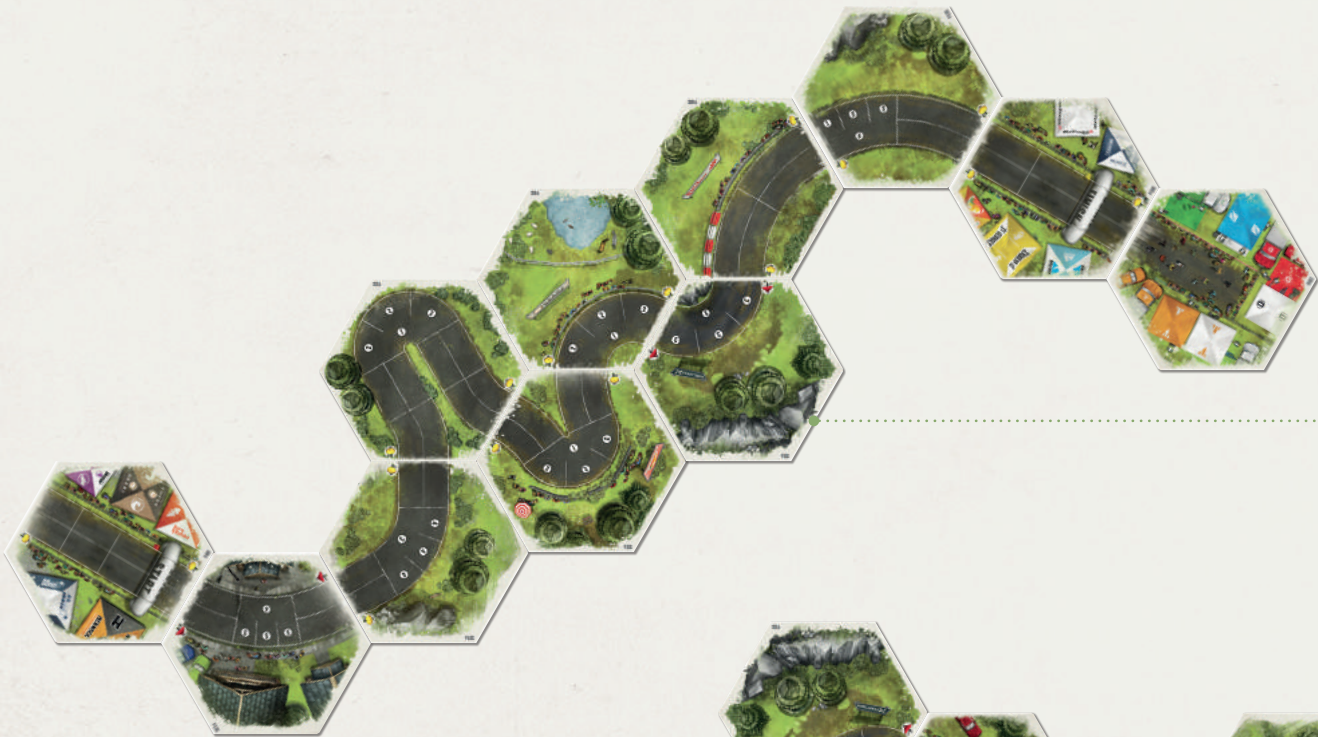
Attention ! Vous devez tout de même respecter la règle selon laquelle vos déplacements doivent toujours se faire vers une case dont le bord avant est plus avancé que celui de la case dans laquelle vous vous trouvez. Vous ne pouvez donc pas passer de la dernière case extérieure d'un virage à la case intérieure.

Cette règle ne s'applique que lorsque vous passez de l'extérieur d'un virage à l'intérieur. Vous ne pouvez pas passer de l'intérieur à l'extérieur.

MODÈLES DE RALLYES

RALLYE 7

Par Dwayne Karenko

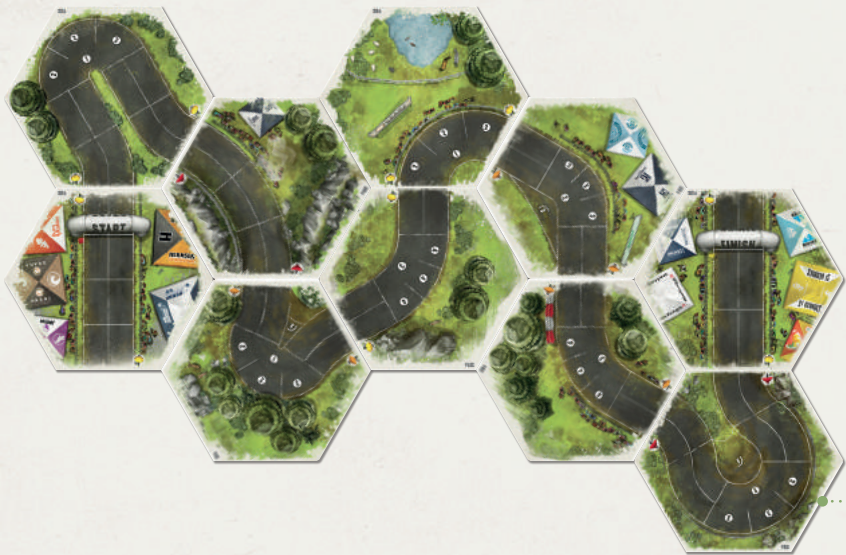


SS1

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201b | 1 x 310a | 1 x 320a |
| 1 x 301a | 1 x 312a | 1 x 322a |
| 1 x 302a | 1 x 313a | 1 x 323a |
| 1 x 308a | 1 x 315a | |

SS2

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201b | 1 x 315a | 1 x 320a |
| 1 x 301a | 1 x 316a | 1 x 321a |
| 1 x 302a | 1 x 317a | 1 x 324a |
| 1 x 306a | 1 x 319a | |



SS3

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 301a | 1 x 311a | 1 x 319a |
| 1 x 302a | 1 x 313a | 1 x 320a |
| 1 x 309a | 1 x 317a | |
| 1 x 310a | 1 x 318a | |

RALLYE 8 - Hommage à Fabio

Par Dwayne Karenko, Roger BW et Aaron Steward



SS1

- 1 x 201b 1 x 307b 1 x 315b
- 1 x 301b 1 x 308b 1 x 318b
- 1 x 302a 1 x 313a 1 x 323a
- 1 x 306a 1 x 314a

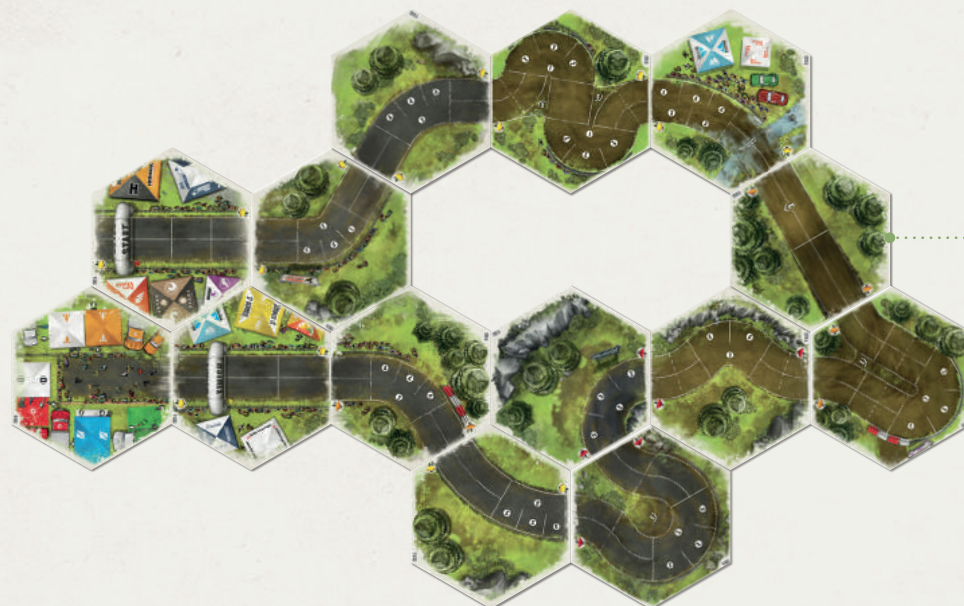
SS2

- 1 x 201b 1 x 218b 1 x 308a
- 1 x 203b 1 x 219a 1 x 316a
- 1 x 211a 1 x 301a 1 x 317a
- 1 x 212a 1 x 307a



SS3

- 1 x 202b 1 x 214b 1 x 315b
- 1 x 208b 1 x 229a 1 x 318b
- 1 x 209a 1 x 302b 1 x 321b
- 1 x 212a 1 x 306b



SS1

1 x 201b	1 x 226a	1 x 318a
1 x 204b	1 x 301a	1 x 319a
1 x 215b	1 x 302a	1 x 320a
1 x 219b	1 x 315a	1 x 323a
1 x 225b	1 x 316a	



SS2

1 x 201a	1 x 220a	1 x 301a	1 x 320b
1 x 205b	1 x 226b	1 x 302b	1 x 323a
1 x 213b	1 x 231b	1 x 306b	
1 x 218b	1 x 232b	1 x 318b	



SS3

1 x 301b
1 x 302a
1 x 306a
1 x 308b
1 x 309a
1 x 314b
1 x 317a
1 x 318a
1 x 319b
1 x 320a
1 x 324b