

RALLYMAN DIRT



THE CLIMB

Vous vous attaquez à l'une des catégories de sport automobile les plus redoutées : la course de côte ! Vous allez non seulement devoir négocier les virages serrés et les cahots typiques des Spéciales de Rallye, mais, à présent, vous devrez aussi affronter les côtes raides et les pentes escarpées des régions montagneuses ! Mais pas d'inquiétude, votre voiture est faite pour ça.

Avec l'extension The Climb, la catégorie Unlimited fait son entrée dans *Rallyman: DIRT* et apporte avec elle un grand nombre d'éléments de personnalisation ! Vous serez amené à composer vos propres Tableaux de bord et ainsi créer des voitures capables de répondre à n'importe quelle situation. Et rien de mieux pour tester ces monstres que les nouvelles tuiles Climb ! En vous y attaquant, faites attention d'avoir suffisamment de vitesse pour gravir les côtes et pour contrôler votre vitesse dans les descentes.

CONTENU

4 tuiles Climb double-face



6 Tableaux de bord double épaisseur



150 jetons Tableau de bord



18 jetons Surface ou Météo



72 jetons dé Vitesse ou Boost/Freins/Gaz



42 jetons dé Gaz/Freins/Boost



12 jetons SISU



6 jetons Pneus increvables

5 dés



x 2



x 1



x 1



x 1



18 jetons Try



9 jetons Oxygène



9 jetons Nuage/Brouillard



6 jetons Climb

30 jetons Configuration



24 jetons Restriction de dé ou vides



6 jetons R ou GT

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

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

TRADUCTEUR

Hugo Chaumette

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

RÈGLES DU JEU

Tableaux de bord Unlimited

Avec les Tableaux de bord Unlimited, vous pouvez assembler vous-même une voiture qui convient à votre style de jeu et/ou à la côte que vous vous préparez à grimper !

Ces Tableaux de bord remplacent les Tableaux de bord habituels et aucun modèle spécifique de voiture ne leur est associé. Vous êtes libre de choisir le modèle qui vous convient le mieux.

Une fois que vous avez choisi votre voiture et votre Tableau de bord, il est temps de le remplir !

Chaque tableau comporte 17 emplacements pour jeton. Vous allez pouvoir y mettre des jetons dé ou des jetons bonus, mais certains sont réservés aux jetons Surface.



Les Tableaux de bord Unlimited ont été créés pour être utilisés lors des épreuves de Course de côte, mais nous avons aussi inclus tout ce dont vous pourriez avoir besoin pour les utiliser lors de vos Rallyes standards et lors de vos courses sur circuit ! Référez-vous au paragraphe « Mode Configuration » de la section Règles Avancées pour plus d'informations.

Placer les jetons Surface

Le nombre exact d'emplacements que vous pouvez personnaliser avec des bonus dépend du nombre de Surfaces différentes sur lesquelles vous allez rouler. Plus la piste comporte de diversité de Surfaces, plus vous devrez faire de concessions. À vous, alors, de concevoir une voiture qui pourra tout de même supporter les rigueurs de la course à venir ! Ces limites sont représentées par les jetons Surface. À la manière des Tableaux de bord habituels, votre création aura toujours une surface de préférence, sur laquelle elle se comportera mieux. Cette préférence est déterminée par l'ordre dans lequel vous placez vos jetons Surface. Pour plus d'informations sur les différentes Surfaces, référez-vous à la page 10.

Prenez un jeton pour chaque type de Surface (Terre, Asphalte et Neige) que vous serez amené à rencontrer pendant la course. Insérez le jeton qui représente la Surface sur laquelle vous voulez que votre voiture se comporte le mieux dans l'emplacement du coin supérieur droit de votre Tableau de bord. Si la course comporte un deuxième type de Surface, insérez son jeton dans l'espace situé directement à la gauche du premier. Si la course comporte un troisième type de Surface, insérez son jeton dans l'espace situé directement à la gauche du deuxième. Si la piste ne comporte qu'un ou deux types de Surface, vous disposerez d'emplacements supplémentaires dans lesquels insérer vos jetons bonus. Cette règle est expliquée à la page suivante.

Votre voiture est donc plus puissante lors d'une course qui ne comporte qu'une seule Surface que si vous deviez vous préparer à affronter plusieurs types de terrains !

En cours de Spéciale, rouler sur une Surface présente sur votre Tableau de bord vous permet d'utiliser tous les dés/bonus situés dans sa colonne, MAIS AUSSI tous les dés/bonus situés à la gauche de cette colonne, comme indiqué par la ligne rouge attachée à chacun des emplacements de Surface.

Lorsque vous êtes sur le type de Surface indiqué par le jeton le plus à droite, vous avez accès à l'intégralité de votre Tableau de bord. Lorsque vous êtes sur le type de Surface indiqué par le jeton du milieu, vous n'avez pas accès aux emplacements/jetons situés dans la colonne réservée au premier type de Surface. Lorsque vous êtes sur le type de Surface indiqué par le jeton de gauche, vous n'avez accès à aucun des quatre emplacements/jetons situés sous les deux autres jetons Surface.

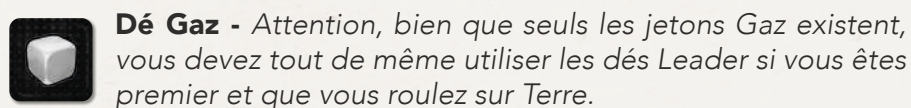


Tous les emplacements libres, y compris ceux de la ligne du haut qui ne contiennent pas de jeton Surface, peuvent être utilisés pour équiper votre voiture.

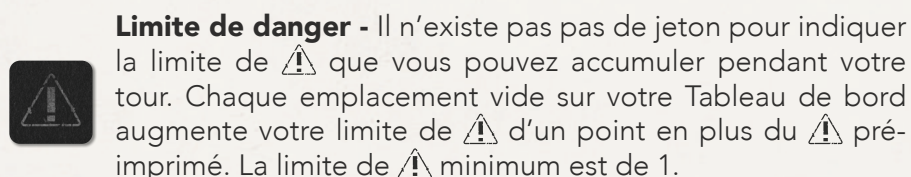
Remplir votre Tableau de bord

Une fois que vous avez placé tous vos jetons Surface, vous êtes libre de choisir les jetons avec lesquels remplir les emplacements qui restent. Les jetons que vous pouvez insérer dans votre Tableau de bord représentent soit un dé soit un bonus que vous pourrez utiliser pendant la course.

Vous connaissez déjà la plupart d'entre eux. Ils suivent les règles énoncées dans le Livret du jeu de base.

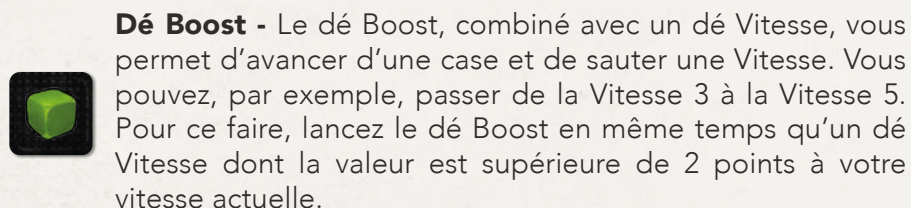


Dé Gaz - Attention, bien que seuls les jetons Gaz existent, vous devez tout de même utiliser les dés Leader si vous êtes premier et que vous roulez sur Terre.



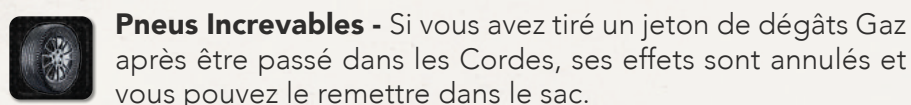
Limite de danger - Il n'existe pas de jeton pour indiquer la limite de ⚠ que vous pouvez accumuler pendant votre tour. Chaque emplacement vide sur votre Tableau de bord augmente votre limite de ⚠ d'un point en plus du ⚠ pré-imprimé. La limite de ⚠ minimum est de 1.

Il existe aussi quelques nouveautés :

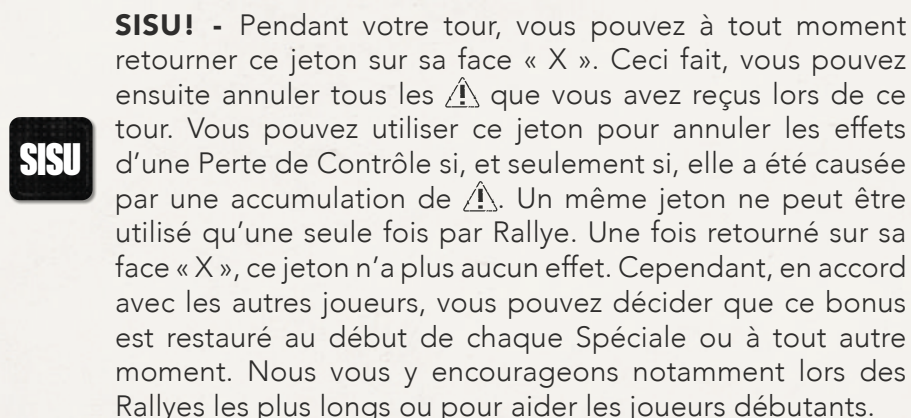


Dé Boost - Le dé Boost, combiné avec un dé Vitesse, vous permet d'avancer d'une case et de sauter une Vitesse. Vous pouvez, par exemple, passer de la Vitesse 3 à la Vitesse 5. Pour ce faire, lancez le dé Boost en même temps qu'un dé Vitesse dont la valeur est supérieure de 2 points à votre vitesse actuelle.

Tout comme pour les dés Freins, vous pouvez utiliser des jetons Secondes pour sécuriser un Boost. Cependant, vous devez sécuriser les deux dés (le dé Vitesse et le dé Boost). Si vous n'avez pas assez de jetons Secondes, vous ne pouvez pas sécuriser votre lancer. Vous ne pouvez pas utiliser de dé Boost lors d'un Départ Canon (voir le Livret du jeu de base).



Pneus Increvables - Si vous avez tiré un jeton de dégâts Gaz après être passé dans les Cordes, ses effets sont annulés et vous pouvez le remettre dans le sac.



SISU! - Pendant votre tour, vous pouvez à tout moment retourner ce jeton sur sa face « X ». Ceci fait, vous pouvez ensuite annuler tous les ⚠ que vous avez reçus lors de ce tour. Vous pouvez utiliser ce jeton pour annuler les effets d'une Perte de Contrôle si, et seulement si, elle a été causée par une accumulation de ⚠. Un même jeton ne peut être utilisé qu'une seule fois par Rallye. Une fois retourné sur sa face « X », ce jeton n'a plus aucun effet. Cependant, en accord avec les autres joueurs, vous pouvez décider que ce bonus est restauré au début de chaque Spéciale ou à tout autre moment. Nous vous y encourageons notamment lors des Rallyes les plus longs ou pour aider les joueurs débutants.

Vous êtes libre de remplir votre Tableau de bord comme bon vous semble. Les règles établies dans le Livret du jeu de base s'appliquent aussi aux voitures de la catégorie Unlimited ; vous aurez donc sûrement besoin d'une suite d'au moins quelques dés Vitesses, sauf si vous avez quelque chose de plus intéressant en tête. À part cela, tout est permis !



Exemple de configuration basique. Vous pouvez y trouver tous les dés auxquels vous auriez accès avec un Tableau de bord de R6 ainsi qu'un dé Freins supplémentaire. Cette voiture perd un peu en Vitesse et en agilité lorsqu'elle roule sur les Surfaces pour lesquelles elle est moins adaptée, mais elle reste relativement efficace, notamment grâce à sa très haute limite de 5 ⚠ qui lui permet de lancer beaucoup de dés à la fois en prenant un minimum de risques. C'est une bonne configuration pour les débutants ou pour ceux qui préfèrent faire simple mais efficace.



Exemple de configuration plus complexe. Tout d'abord, vous remarquerez l'absence du jeton Vitesse 1. C'est tout simplement parce que, la Vitesse 1, cette voiture ne la connaît pas. Elle ne démarre qu'en Départ Canon ! Elle n'a pas de dé Vitesse 6 non plus, mais elle compense ce problème par sa capacité à se maintenir en Vitesse 5, ce qu'elle fait en utilisant intelligemment ses dés Freins et Boost dans les Virages et son jeton Pneus Increvables lui permet de prendre les Cordes sans risque. La plupart du temps, elle possède aussi une bonne adhérence. Cependant, sur certaines Surfaces, sa limite de ⚠ peut descendre assez vite ; c'est pour cette raison qu'elle a aussi un jeton SISU si nécessaire. Cette configuration est plutôt réservée aux joueurs aguerris, mais elle vaut vraiment le détour !

Jetons Dégâts



Les Tableaux de bord Unlimited sont aussi affectés par les jetons Dégâts ! Ceux-ci réduisent la quantité de dés que le joueur touché peut utiliser, comme dans le jeu de base. Cependant, si vous tirez un jeton Dégâts qui indique un type de dé absent de votre Tableau de bord, vous devez le remettre dans le sac et en tirer un autre.

POUR PLUS DE CHOIX, AJOUTEZ DES DÉS !

Avec les dés inclus dans le jeu de base et ceux de l'extension *The Climb*, vous avez déjà de nombreuses possibilités de jeu, mais vous aurez sûrement remarqué que la quantité de jetons disponible est bien plus importante que le nombre de dés à votre disposition ! Si vous possédez d'autres jeux ou extensions *Rallyman*, vous pouvez utiliser les dés qui s'y trouvent pour multiplier les possibilités créatives. Vous pouvez même utiliser plusieurs dés Vitesse de même valeur pour plus de versatilité dans les virages et les montées !

Tuiles Climb

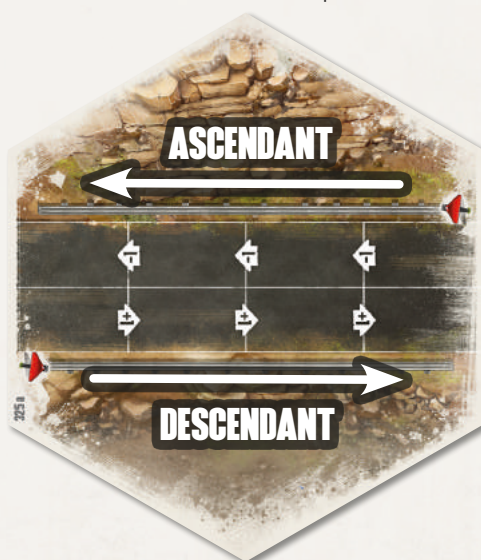
Ces nouvelles tuiles Piste apportent avec elles leur lot de nouvelles règles pour simuler l'effet d'une portion de route escarpée sur votre conduite. Que vous essayiez de les gravir ou de les descendre, soyez sûr d'être prêt quand vous vous y attaquez !

Les tuiles Climb ont été conçues pour être utilisées lors d'épreuves de Course de côte, mais vous pouvez tout à fait les inclure, en utilisant les mêmes règles, dans les tracés de vos Rallyes, et même dans ceux de vos Circuits !

Les tuiles Climb sont reconnaissables aux flèches +1 et -1 qui marquent les interlignes entre les cases. Ces flèches indiquent aussi le sens de la pente.

Lorsque vous suivez les flèches -1, vous êtes dans le sens ascendant de la pente.

Lorsque vous suivez les flèches +1, vous êtes dans le sens descendant de la pente.



Si vous traversez l'une de ces interlignes pendant l'un de vos déplacements (même en diagonale), vous devez respecter les règles énoncées ci-dessous.

Vous pouvez conduire sur l'une ou l'autre voie de ces tuiles. Les effets qui s'appliquent sont ceux des flèches qui vont dans le sens de la course : si les flèches -1 sont tournées vers la ligne d'arrivée, lorsque vous roulez sur cette tuile, vous serez dans le sens ascendant, même si vous roulez sur la voie +1 qui pointe vers l'arrière. Les bords de la tuile ne possèdent pas de marqueurs Climb et ne comptent ni dans votre ascension ni dans votre descente.

Les règles qui suivent priment sur les règles d'utilisation des dés du jeu de base, y compris en ce qui concerne le premier dé utilisé lors d'un tour.

En Montée

Lorsque vous prenez de l'altitude en passant d'une case à une autre, vous devez utiliser un dé Vitesse dont la valeur est directement inférieure à celle du précédent.



En Descente

Lorsque vous perdez de l'altitude en passant d'une case à une autre, vous devez utiliser un dé Vitesse dont la valeur est directement supérieure à celle du précédent.



UTILISER LES DÉS FREINS, BOOST ET GAZ SUR LES TUILES CLIMB



Lorsque vous roulez sur une tuile Climb les règles d'utilisation des dés Freins, Boost et Gaz sont modifiés. Ces routes sont trop escarpées et vous risqueriez de caler ou pire !

En revanche, certaines combinaisons de dés vous permettent de conserver une maîtrise suffisante de votre véhicule pour vous déplacer de la même manière que si vous utilisiez un dé Gaz sur une case normale.

EN MONTÉE



Placez un dé Gaz et un dé Boost sur la même case pour avancer d'une case en conservant votre Vitesse.



EN DESCENTE



Placez un dé Gaz et un dé Freins sur la même case pour avancer d'une case en conservant votre Vitesse.



Vous devez toujours lancer ces deux dés en même temps. Votre lancer peut être sécurisé avec des jetons Secondes, mais vous devez payer pour les deux dés. Si vous n'avez pas assez de jetons Secondes pour sécuriser les deux dés, vous ne pouvez pas sécuriser ce lancer.

Que vous attaquiez la pente dans le sens ascendant ou dans le sens descendant, si vous ne pouvez pas placer de dés qui vous permettraient de vous déplacer, vous êtes considéré comme Bloqué et votre tour prend fin.

Si vous êtes obligé de commencer votre tour en avançant sur une case montée/descente et que vous ne pouvez placer aucun des dés ou combinaisons de dés décrites précédemment, avancez d'une case en suivant les règles de déplacement de base. Vous conservez votre Vitesse et votre tour prend immédiatement fin après ce déplacement, comme si vous étiez Bloqué.

Course de côte

Les épreuves de Course de côte combinent les Tableaux de bord de catégorie Unlimited et les tuiles Climb pour créer une nouvelle compétition dans laquelle les Pilotes se battent pour obtenir le meilleur temps sur des parcours qui comprennent pentes raides et virages serrés en haute altitude et sans glissière de sécurité, ce qui en fait l'une des compétitions les plus dangereuses du monde de la course automobile !

Il s'agit d'une course contre la montre, de la même manière qu'un Rallye standard, mais, au lieu de conduire sur un enchaînement de plusieurs Spéciales, vous serez amené à conduire sur la même Spéciale 3 fois pour essayer d'améliorer votre temps à chaque essai en changeant votre stratégie d'approche et/ou la configuration de votre voiture !

Mise en place

La Mise en place des épreuves de Course de côte se déroule de la même manière que lorsque vous préparez une Spéciale standard à quelques exceptions près :

La Spéciale : Lorsque vous assemblez votre Spéciale, vous devez y inclure au moins une tuile Climb. Quelques exemples sont disponibles à la fin de ce Livret.

Les Tableaux de bord : Au lieu d'un Tableau de bord standard, vous devez utiliser le Tableau de bord Unlimited de votre couleur.

Les jetons Try : Chaque joueur prend les 3 jetons Try (ou jetons Tentative) de sa couleur et les place près de son Tableau de bord.

Jetons Unlimited : Préparez les jetons à insérer dans les Tableaux de bord Unlimited en les plaçant à portée de main de tous les joueurs.

Roue de Secours : Les cartes Roue de Secours ne sont pas utilisées dans ce mode.

N'oubliez pas que *Rallyman* est, avant tout, un support qui vous permet de créer vos propres expériences de jeu ! Rien ne vous empêche de faire une Course de côte avec des voitures issues des catégories standards ni de créer un événement de type Course de côte sans tuile Climb !

Règles du jeu

Le départ : Suivez les règles de base pour déterminer qui joue en premier. Ceci fait, chaque joueur doit remplir son Tableau de bord Unlimited selon les règles établies précédemment dans ce Livret.

Rappelez-vous : votre but est de créer la voiture la plus adaptée à la Spéciale que vous allez parcourir. Observez bien la piste et essayez d'assembler une configuration capable de faire face à toutes les éventualités !

Quand tout le monde est prêt, le premier joueur peut commencer à jouer et les autres suivent selon les règles de départ du jeu de base. Les joueurs qui sont encore sur la ligne de départ peuvent modifier leur configuration jusqu'à ce que leur premier tour commence. Ils peuvent donc mieux s'adapter aux conditions de la Spéciale en observant les déplacements des autres joueurs.

Une fois que tous les concurrents sont sur la piste : une épreuve de Course de côte se déroule de la même manière qu'une piste de Rallye standard.

Lorsqu'un joueur franchit la ligne d'arrivée : il doit calculer son temps en additionnant le temps indiqué sur ses cartes Temps et en soustrayant à ce nombre la quantité de jetons Secondes qu'il possède, selon les règles du jeu de base. Ceci fait, il note son temps (vous pouvez utiliser une fiche Rallye.) et retourne son jeton Try 1 pour indiquer que sa première tentative est terminée. Il peut dès lors se préparer pour son deuxième essai.



Il doit ensuite replacer ses jetons Secondes dans la réserve et ses jetons Dégâts dans le sac de jetons Dégâts. Il peut ensuite modifier son Tableau de bord avec l'expérience de la tentative qu'il vient d'effectuer. Est-ce qu'un jeton Boost pourrait aider ? Peut-être qu'il y a un moyen d'optimiser cette partie de la Spéciale qui m'a posé problème ? Il n'y a pas de limite au nombre de changements que vous pouvez apporter à votre Tableau de bord entre chaque tentative.

Retour en piste : un joueur prêt à commencer son nouvel essai peut réintégrer la piste au cours de la manche suivante, pendant laquelle il joue en dernier. Il replace alors sa voiture sur la ligne de départ et peut repartir normalement. L'ordre de jeu est ensuite déterminé selon les règles normales.

Un seul joueur peut réintégrer la piste au cours d'une même manche. Si plusieurs joueurs souhaitent commencer leur nouvel essai au même moment, le joueur qui a terminé sa première tentative en premier a la priorité. Si, dans le cas de parties courtes, certains joueurs n'ont pas encore commencé leur premier essai, les joueurs qui ont déjà atteint la ligne d'arrivée doivent attendre que tous les autres aient entamé leur premier tour avant de réintégrer la piste et de repartir pour une deuxième tentative.

Les jetons Cordes et autres modificateurs de la piste ne sont pas retirés entre chaque tentative. Il est donc possible que certains virages deviennent impraticables à la fin de l'épreuve !

Mettre fin à la course : Chaque joueur a 3 tentatives. Après chaque tentative, les joueurs doivent retourner l'un de leurs jetons Try. Une fois que tous les joueurs ont terminé leur dernière tentative, le joueur ayant réalisé le meilleur temps individuel gagne !

Règles Avancées

Cette extension apporte un certain nombre de jetons que vous pouvez utiliser pour ajouter des effets à vos Spéciales de Rallye, vos Courses de côte... Tout ce que vous voulez !

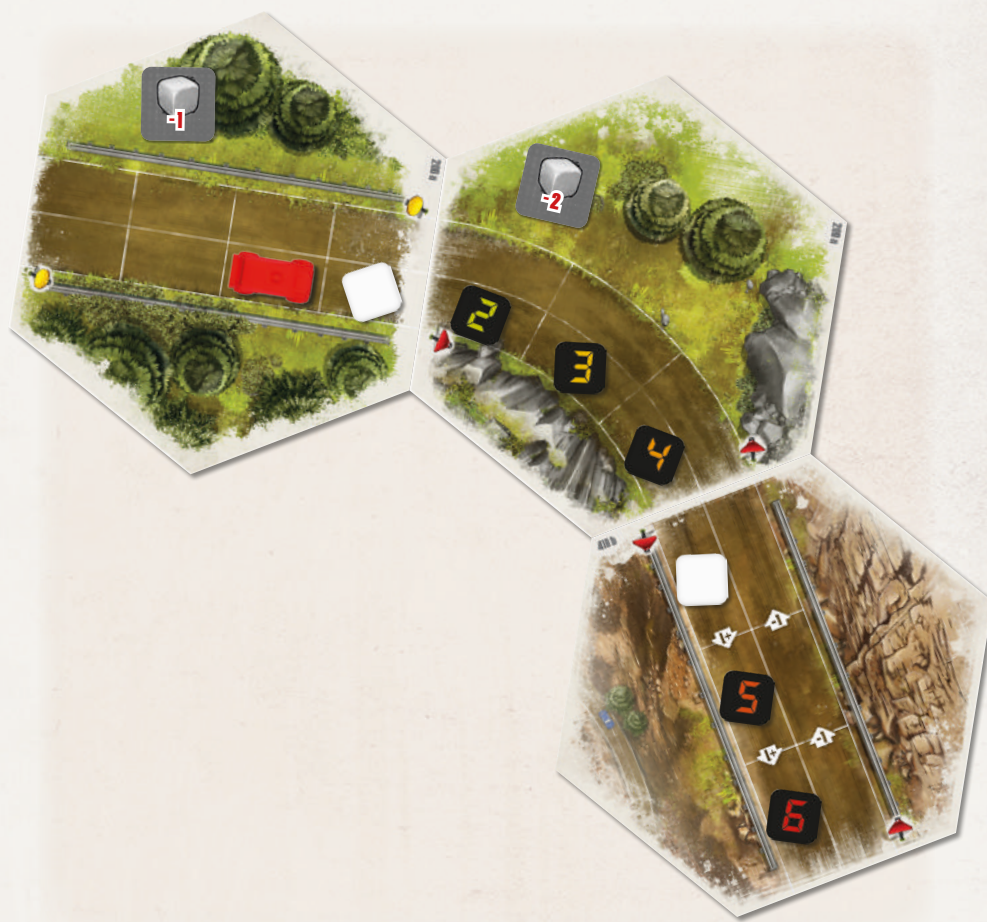
Ces jetons sont aussi compatibles avec Rallyman: GT.

Jetons Oxygène



Certaines courses peuvent se dérouler en si haute altitude que la quantité d'oxygène de l'air peut en être réduite, ce qui peut nuire au fonctionnement des moteurs à combustion.

Lorsque vous placez un dé sur une tuile marquée d'un jeton Oxygène, la quantité de dés Gaz à votre disposition est réduite du nombre indiqué sur le jeton (jusqu'à un minimum de 0).



Le joueur Rouge possède 2 jetons Gaz sur son Tableau de bord.

Il commence son tour sur une tuile sur laquelle se trouve un jeton Oxygène -1. Il ne peut donc utiliser qu'un seul jeton Gaz sur cette tuile. La tuile suivante est marquée d'un jeton Oxygène -2, ce qui signifie qu'il ne peut y utiliser aucun de ses dés Gaz. Il se sert donc de ses dés Vitesse pour traverser la deuxième tuile, puis il peut utiliser son deuxième dé Gaz sur la tuile Climb, car elle n'est pas affectée par un jeton Oxygène.

Jetons Nuage



Lors de l'ascension de sommets particulièrement hauts, il arrive que les pilotes, en levant les yeux, constatent qu'ils se dirigent droit dans un nuage ! Bien qu'il s'agisse d'un spectacle impressionnant, la faible visibilité et l'effet refroidissant de l'humidité sur les pneus en font un obstacle dangereux !

Pendant votre tour, si vous placez au moins un dé sur une tuile marquée d'un jeton Nuage, vous devez ajouter un  supplémentaire au résultat de son lancer. Cet effet ne peut pas être annulé.

Ces jetons peuvent être utilisés lors de vos parties standards de *Rallyman: DIRT* ou *GT*. Ils deviennent alors des jetons « brouillard » et fonctionnent de la même manière.

Nous vous recommandons de placer vos jetons Oxygène et Nuage après une montée ou avant une descente pour donner un vrai sentiment de relief à vos Spéciales ! Vous pouvez même les combiner si vous voulez ajouter un peu de piment à votre Spéciale !

Jetons Climb



Ces jetons vous permettent de transformer n'importe quelle tuile de *Rallyman* en tuile Climb !

Placez un jeton Climb -1 sur une tuile pour la transformer en Montée. Lorsque vous traversez une interligne sur cette tuile, vous devez suivre les règles qui concernent les Montées telles qu'expliquées précédemment.

Placez un jeton Climb +1 sur une tuile pour la transformer en Descente. Lorsque vous traversez un interligne sur cette tuile, vous devez suivre les règles qui concernent les Descentes telles qu'expliquées précédemment.

Cet effet ne s'applique pas lorsque vous passez d'une tuile à une autre.

Cet effet s'applique lorsque vous entrez ou sortez d'un Virage, mais pas sur les cases Virage (marquées d'un chiffre dans un cercle) elles-mêmes.

Cet effet s'applique aux cases Cordes.

Cet effet s'ajoute aux différents modificateurs déjà présents sur la tuile (Sauts, Gués).

Mode Configuration



Le mode Configuration vous permet de recréer les différentes catégories de voitures disponibles dans *Rallyman: DIRT* et dans *Rallyman: GT* sur vos Tableaux de bord Unlimited, tout en vous offrant la possibilité d'y faire quelques modifications.

Chacun des Tableaux de bords ci-après possède sa propre configuration initiale qui vous indique les jetons qui ne peuvent pas être inclus dans leur catégorie. Vous êtes libre d'ajouter tout jeton qui n'est pas expressément interdit à votre Tableau de bord !



Vous ne pouvez pas ajouter de jeton Vitesse 6 à votre Tableau de bord.



Vous ne pouvez pas ajouter de jeton Vitesse 5 à votre Tableau de bord.



Vous ne pouvez pas ajouter de jeton dé Boost à votre Tableau de bord.



Vous ne pouvez pas ajouter de jeton SISU à votre Tableau de bord.



Ces jetons occupent un emplacement sur votre Tableau de bord, mais n'imposent aucune restriction supplémentaire.

Il ne s'agit que d'un avant-goût des possibilités offertes par les Tableaux de bord Unlimited. Vous êtes libre d'inventer vos propres configurations, jetons ou autre ! Vous souhaitez créer une configuration R6, mais vous souhaitez utiliser les dés Boost ? Retournez le jeton d'interdiction dé Boost et c'est parti ! Les jetons R et GT sont uniquement décoratifs, mais si vous voulez les ajouter à vos propres règles, allez-y !

Effectuer des Réparations et changer de Pneus

Lorsque vous changez de Pneus au début d'une course ou lors d'un Arrêt aux Stands (GT), vous pouvez réorganiser vos jetons Surface comme bon vous semble.

Lorsque vous effectuez des réparations au début d'une course, entre deux Spéciales (DIRT) ou lors d'un Arrêt aux Stands (GT), vous pouvez changer les jetons de votre Tableau de bord comme bon vous semble.

Tableaux de bord pour Rallyes

Même s'il n'existe pas de jeton dé Leader, si vous avez des jetons dé Gaz sur votre Tableau de bord, que vous êtes en tête et que vous roulez sur Terre, vous devez utiliser les dés Leader comme indiqué dans le Livret de règles du jeu de base.

Comme expliqué plus haut, vous ne devez insérer, dans votre Tableau de bord, que les jetons Surface qui vous serviront au cours de la course à venir et vous pouvez les organiser comme bon vous semble.

Les exemples ci-dessous comportent tous les types de Surface, mais vous pouvez adapter ces modèles à votre situation et remplacer les jetons Surface dont vous n'avez pas besoin par des jetons bonus supplémentaires !



R6/CONFIGURATION



R5/CONFIGURATION



R4/CONFIGURATION

Tableaux de bord pour GT

Les Tableaux de bord pour GT du mode Configuration utilisent les jetons Météo Pluie ou Temps Sec au lieu des jetons Terre, Asphalté et Neige. Vous devez obligatoirement inclure ces deux jetons sauf si vous décidez de ne pas inclure de changements météorologiques pendant la course. Dans ce cas, remplacez le jeton Météo inutilisé par un jeton bonus de votre choix.



GT6/CONFIGURATION



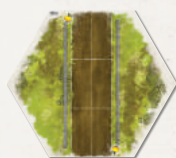
GT5/CONFIGURATION



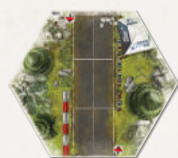
GT4/CONFIGURATION

Nouveaux types de Surface

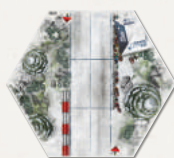
Les tuiles Climb de cette extension comportent deux nouveaux types de Surface qui n'existent pas dans le jeu de base de Rallyman: DIRT : l'Asphalte et la Neige.



Terre



Asphalte



Neige

Jeu de base de Rallyman: DIRT

Extension The Climb

Si vous n'utilisez que les règles du jeu de base et de cette extension, vous pouvez faire comme si ces nouveaux types de Surfaces n'existaient pas.

Vous pouvez, bien entendu, utiliser les tuiles Climb en respectant les règles qui régissent ces nouveaux types de Surfaces. En ce cas, si vous le souhaitez, vous pouvez y associer les tuiles qui proviennent des autres extensions de Rallyman. Les règles sont les suivantes :

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, un dé Freins et deux 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.

Lancers de 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 ⚠ pour subir une Perte de Contrôle 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 Surfaces traversés.

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  du lancer est ramenée à 2. S'il avait placé ses deux  avant la tuile neige, il aurait tout de même subi une PdC même si sa limite sur Terre devrait être de 3 .



MODÈLES DE RALLYE

CÔTE 1

Par Roger BW



1 x 202a	1 x 214a	1 x 418b
1 x 203a	1 x 215a	1 x 419b
1 x 209a	1 x 217a	
1 x 213a	1 x 218a	

CÔTE 2

Par Frédéric Rodriguez



1 x 301a	2 x 312a	1 x 320a
1 x 302a	1 x 313a	1 x 325a
1 x 305a	1 x 318a	1 x 326a
1 x 310a	1 x 319a	1 x 419a