

RALLYMAN DIRT



R X

Le Rallycross est une discipline de sport automobile qui consiste à mettre des pilotes intrépides au volant de voitures de Rallye modifiées sur des circuits fermés en surface mixte (Asphalte/Terre). Ces courses sont courtes, mais intenses, et combinent des éléments caractéristiques des courses sur circuit (vitesse élevée, confrontation directe) et certains éléments des Spéciales de Rallye (drifts, sauts et accidents) en un tout explosif !

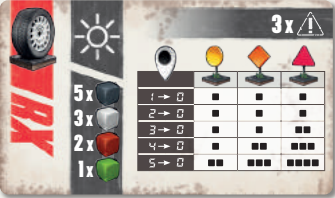
Dans le contexte de *Rallyman*, les courses de Rallycross mélangent les règles et le matériel de *Rallyman: GT* et de *Rallyman: DIRT*. Si vous ne possédez pas *Rallyman: GT*, le matériel dont vous avez besoin est inclus et les règles sont expliquées dans ce Livret. Si vous possédez ou avez déjà joué à *GT*, beaucoup des éléments qui sont expliqués dans ce Livret vous seront familiers.

CONTENU

15 tuiles Piste



90 Tableaux de bord



6 jetons Météo



6 jetons Joker



84 jetons Focus



5 Dés

1 dé Boost



2 dés Freins



1 dé Gaz



1 dé Leader



3 Arches



18 jetons Danger



6 jetons Drapeau Jaune



6 jetons Dégâts Boost



48 marqueurs Vitesse



1 marqueur de Manche



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

TRADUCTEUR

Hugo Chaumette

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 !

MISE EN PLACE

I. CONSTRUIRE VOTRE CIRCUIT

Les circuits de Rallycross sont des circuits fermés. Ils se différencient cependant des circuits GT classiques en incluant de nouveaux éléments.



Les pilotes ne commencent pas sur la ligne de Départ au début d'une course de Rallycross. Ils démarrent sur la Pré-grille puis, rejoignent le circuit au début de la course. La Pré-grille doit se trouver à 2 ou 3 tuiles de la ligne de Départ et être connectée au circuit par l'une des tuiles Fourche.



La ligne de Départ/d'Arrivée n'est pas imprimée sur l'une des tuiles Circuit : il s'agit d'un élément que vous devez assembler et placer vous-même sur la tuile de votre choix ! Cet élément doit être placé en travers de la piste, au-dessus de n'importe quel interligne entre deux cases. Il peut aussi être placé à la limite entre deux tuiles. Il ne peut pas être placé au milieu d'un Virage ni entre l'entrée et la sortie d'une section Joker.

Lors d'une épreuve de Rallycross, un « tour » commence sur la ligne de Départ/d'Arrivée et finit sur cette même ligne. Il ne commence pas et ne finit pas à la sortie de la Pré-grille.



Le tour Joker est un élément propre aux circuits de Rallycross. Il s'agit d'une section de circuit séparée de la piste principale que tous les pilotes doivent emprunter une fois pendant la course. Son entrée et sa sortie sont indiquées par des Arches de couleur. Il peut être placé n'importe où sur la piste et peut être aussi long que vous le souhaitez. Les tours Jokers sont célèbres pour leur difficulté : ils comportent souvent des virages serrés et des sauts ! Vous êtes libre d'incorporer ces obstacles ou non dans votre section Joker.

En plus de ces obstacles, vous pouvez utiliser n'importe quelles tuiles incluses dans cette extension, ainsi que celles du jeu de base *Rallyman: DIRT* et de ses extensions. Vous pouvez aussi utiliser les tuiles de *Rallyman: GT* !

LES TUILES DE GT

- **Tuiles Virage** : Les tuiles Virage de *Rallyman: GT* ne vous permettent pas de déraiper ni de couper à la corde, à la différence des tuiles Virage de *Rallyman: DIRT*. Les tuiles Virage de *GT* comptent comme des cases normales avec des limitations de Vitesse. Les règles qui concernent les Virages, expliquées dans le Livret de règles de *Rallyman: GT*, s'y appliquent.
- **Tuiles à 3 voies** : Certaines faces des tuiles *RX* comportent 3 voies au lieu des 2 habituelles. Elles sont compatibles avec les tuiles à 3 voies de *Rallyman: GT*. Vous pouvez les utiliser même si vous ne jouez qu'avec les tuiles de *Rallyman: DIRT*. Vous pouvez vous déplacer en diagonale pour passer d'une case de 2 voies à une case de 3 voies.

Les voitures de Rallycross sont conçues pour être efficaces sur les deux surfaces (Asphalte/Terre) qu'elles doivent affronter. Les différentes Surfaces présentes sur les tuiles de votre circuit n'affectent donc pas leurs performances.

La durée moyenne d'une partie dépend de la longueur de votre circuit :

- Course courte ~ 30 minutes : 9 tuiles et 2 tours.
- Course moyenne ~ 45 minutes : 12 tuiles et 2 tours OU 8 tuiles et 3 tours.
- Course longue ~ 60 minutes : 16 tuiles et 2 tours OU 10 tuiles et 3 tours. (Estimations pour une partie à 4 Joueurs ne prenant pas en compte le tour Joker ni les tuiles de la Pré-grille.)

Vous trouverez des exemples de circuits à la fin de ce Livret.

2. LES JETONS FOCUS

Empilez les jetons Focus près de la piste afin qu'ils soient accessibles à tous les joueurs.

3. LES JETONS DÉGÂTS

Vous aurez besoin des jetons Dégâts suivants de la boîte de base *DIRT* :



Drapeau Vert x 6



Dégât dé Vitesse x 18



Dégât dé Freins x 6



Dégât dé Gaz/Leader x 6

Vous aurez également besoin des jetons Dégâts suivants de cette extension *RX* :



Dégât dé Boost x 6



Drapeau Jaune x 6

Placez les jetons Dégâts dans le sachet Dégâts et placez celui-ci près de la piste.

4. LES COULEURS DES JOUEURS

Chaque joueur choisit une couleur et prend la Voiture, la carte Pilote, les marqueurs Vitesse, le jeton Joker et le Tableau de bord RX Asphalte correspondants. Chacun les organise ensuite devant lui : Tableau de bord face « Temps Sec » et jeton Joker face « Joker Lap ».

Les Tableaux de bord Pneus Pluie ne sont utilisés que lorsque vous conduisez par temps Humide ou lorsque vous utilisez la règle avancée qui concerne la météo.

5. LES DÉS

Placez les dés issus du jeu *Rallyman: DIRT* de base et ceux de cette extension près de la piste afin qu'ils soient accessibles à tous les joueurs.

6. DÉTERMINER L'ORDRE DE DÉPART

Pour déterminer l'ordre de départ, l'un des joueurs prend un marqueur Vitesse à chaque participant et les tire au hasard un par un. Les Voitures sont ensuite disposées sur la Pré-grille. La Voiture du premier joueur est placée en Pole Position. La Pole Position est la première case située sur la voie intérieure du premier Virage. Le joueur dont le jeton est tiré en deuxième est placé sur la case adjacente à la Pole Position. Répétez l'opération jusqu'à ce que toutes les Voitures soient en place. Lorsqu'une rangée est complète, placez la Voiture suivante sur la rangée située juste derrière en commençant par la voie intérieure.

7. LES MARQUEURS VITESSE ET LE MARQUEUR DE MANCHE

Chaque joueur place son marqueur Vitesse « 0 » à côté de sa Voiture, côté blanc. Le marqueur de Manche est placé sur la table, côté blanc, à la vue de tous.

Le premier joueur prend les dés et la course peut commencer. Pilotes, démarrez vos moteurs !

LE JEU

Les joueurs s'affrontent pour franchir la ligne d'arrivée en premier et remporter la victoire ! Contrairement à une épreuve de Rallye classique, toutes les Voitures démarrent en même temps. Vous devrez donc non seulement relever les défis de la piste, mais aussi faire attention aux autres concurrents qui cherchent à vous barrer la route et à monter sur le podium !

En raison de la nature particulière des épreuves de Rallycross, une course comporte au minimum 2 tours.

Les manches

Lors d'une course en circuit fermé, l'ordre de jeu n'est pas constant ; il peut changer à chaque manche en fonction des choix des joueurs. Afin de vous aider à suivre la progression des manches, ces dernières ont été divisées en manches « blanches » et en manches « noires ».

Une course de Rallycross alterne donc entre manches blanches et manches noires ; chaque joueur joue un tour par manche.

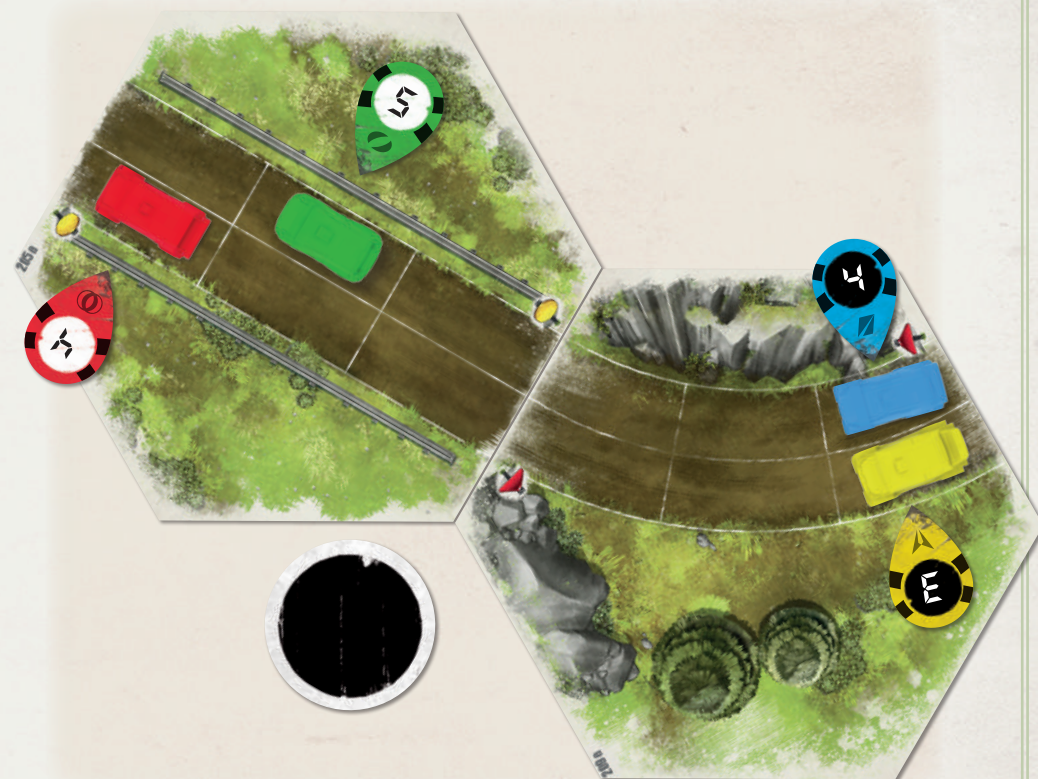
LES MARQUEURS VITESSE ET LE MARQUEUR DE MANCHE

Le marqueur de Manche possède une face noire et une face blanche. Il sert à rappeler la couleur de la manche en cours.

Les marqueurs Vitesse vous permettent de noter la Vitesse d'une Voiture entre deux manches et possèdent, eux aussi, une face blanche et une face noire.

Si le marqueur Vitesse d'un joueur est de la même couleur que le marqueur de Manche, c'est que le joueur n'a pas encore joué pendant cette manche. À la fin de son tour, chaque joueur place un marqueur Vitesse de la couleur de la manche suivante à côté de sa Voiture.

Si aucun marqueur Vitesse n'est de la couleur de la manche actuelle, la suivante peut commencer et le marqueur de Manche doit donc être retourné.



Exemple : ici, le marqueur de Manche indique qu'il s'agit d'une manche noire. Les Voitures Rouge et Verte ont donc déjà joué (car les marqueurs Vitesse sont sur la face blanche, couleur de la manche suivante). Les joueurs Bleu et Jaune n'ont pas encore joué.

Vous devez déterminer l'ordre de jeu au début de chaque tour.

Déterminer l'ordre de jeu

En Rallycross, tout est question de vitesse. Même la plus petite différence de vitesse ou de position peut faire toute la différence entre commencer la prochaine manche en premier, ce qui vous donnera une chance de devancer vos adversaires, ou non ! Cependant, jouer en dernier n'est pas sans avantages : la piste devant vous est libre et vous avez donc plus d'options pour planifier vos déplacements.

Gérer astucieusement votre placement dans l'ordre de jeu peut vous offrir de belles opportunités pendant une course !

L'ordre de jeu pour chaque manche est d'abord déterminé par la Vitesse puis, en cas d'égalité, par la Distance et enfin par la Position de chaque Voiture.

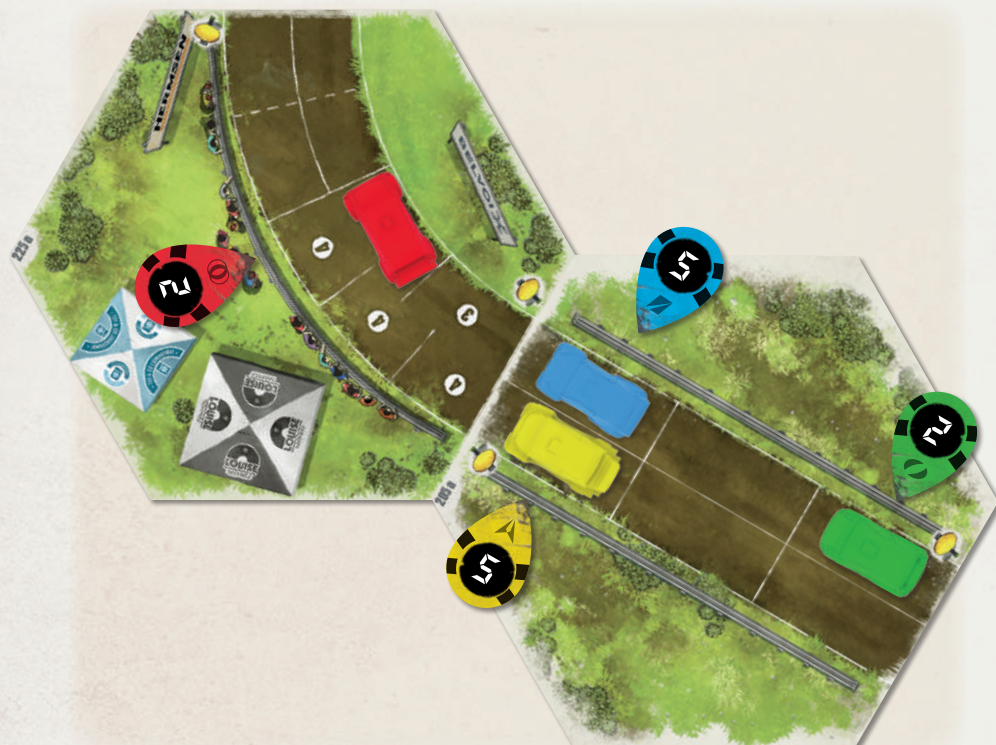
Ordre de priorité :

VITESSE > DISTANCE > POSITION

- **Vitesse** - Il faut tout d'abord trouver la Voiture dont la Vitesse est la plus élevée. La Voiture avec le marqueur Vitesse le plus élevé joue en premier.

- **Distance** - En cas de Vitesses égales, on regarde ensuite la Distance parcourue sur la piste. La Voiture qui se trouve sur la case dont le bord avant est le plus avancé sur le circuit joue en premier.

- **Position** - En cas d'égalité de Vitesse et de Distance, c'est la Voiture située sur la voie intérieure du Virage en cours ou du suivant qui joue en premier. Un Virage est une section de piste avec des limitations de vitesse.



Dans cet exemple, l'ordre de jeu est le suivant :

1. La Voiture Bleue joue en premier : des deux Voitures en Vitesse 5, c'est elle qui est située sur la voie intérieure du virage en cours.
2. Ensuite, c'est à la Voiture Jaune de jouer, car elle est également en Vitesse 5.
3. Puis, c'est à la Rouge : des deux Voitures en Vitesse 2, c'est elle qui se trouve dans la case dont le bord avant est le plus avancé.
4. La Voiture Verte joue en dernier.

Une fois que l'ordre de jeu a été déterminé, les joueurs jouent l'un après l'autre.

LE DÉPART

En Rallycross, contrairement au Rallye traditionnel, le départ est simultané. Au départ de la course, toutes les Voitures sont sur le circuit, comme expliqué dans le paragraphe qui concerne la Mise en place du jeu. Tous les joueurs jouent dès la première manche.

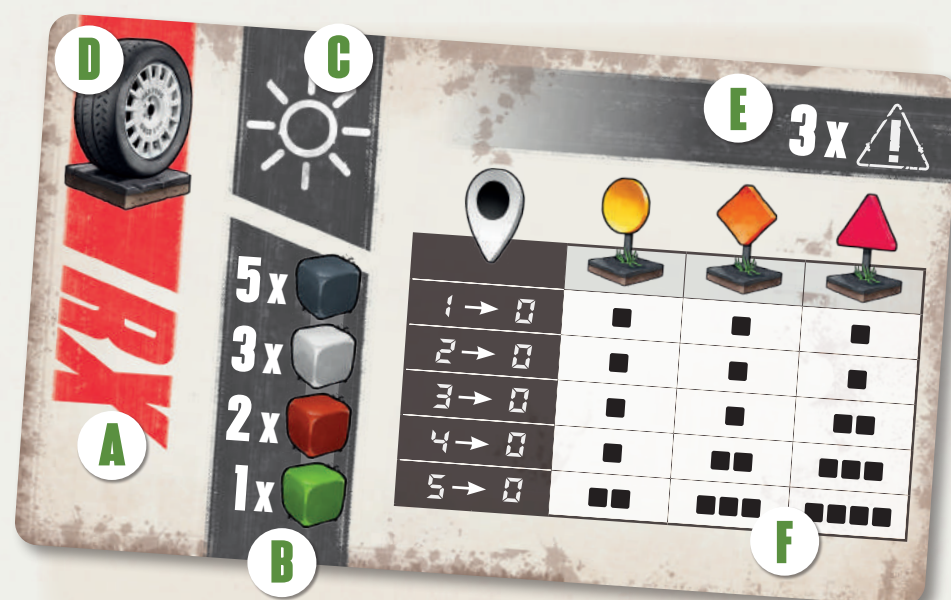
Le Tour

Comme lors d'une course de Rallye, les joueurs choisissent les dés qu'ils souhaitent utiliser et les lancent comme expliqué dans le jeu de base. Cependant, les Tableaux de bord RX sont légèrement différents de ceux de Rallyman: DIRT.

Les Tableaux de bord RX

Votre Tableau de bord vous indique la catégorie de Voiture que vous conduisez (A). Ici, il s'agit d'une RX.

Comme expliqué dans le paragraphe Mise en place, il n'existe aucune différence entre les deux Surfaces auxquelles vous serez confronté lors des épreuves de Rallycross. Elles sont purement décoratives. C'est pourquoi le nombre de dés que vous pouvez utiliser ne change pas (B).



Si vous utilisez les règles avancées, la Météo (C) peut modifier le nombre de dés que vous pouvez utiliser et vous aurez le choix entre 2 types de Pneus différents (D) :



- **Pneus Asphalte** : des Pneus performants par temps sec, mais qui perdent en adhérence sur Surfaces humides.



- **Pneus Pluie** : des Pneus capables de maintenir une bonne adhérence par temps humide, mais qui sont moins performants que les Pneus Asphalte sur surface sèche.

Votre Tableau de bord indique aussi le nombre de ⚠ que vous pouvez obtenir avant de subir une Perte de Contrôle (E) ainsi que ses conséquences (F). Tout Dégât subi pendant la course sera aussi indiqué sur votre Tableau de bord grâce aux jetons Dégâts. Ces Dégâts peuvent modifier le nombre de dés que vous pouvez utiliser.

Les dés

Les dés qui apparaissent sur les Tableau de bord RX fonctionnent de la même manière que dans le jeu de base à quelques exceptions près :

 **Les Voitures de catégorie RX ne peuvent pas utiliser le dé Vitesse 6**

 **Le dé Boost**

Les Voitures de catégorie RX ont accès à un nouveau type de dé. Le dé Boost, combiné avec un dé Vitesse, vous permet d'avancer d'une case en sautant une Vitesse. Vous pouvez, par exemple, passer de la Vitesse 3 à la Vitesse 5. Pour l'utiliser, 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 Focus 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 Focus, vous ne pouvez pas sécuriser votre lancer. Vous ne pouvez pas utiliser le dé Boost lors d'un Départ Canon (voir le Livret du jeu de base).

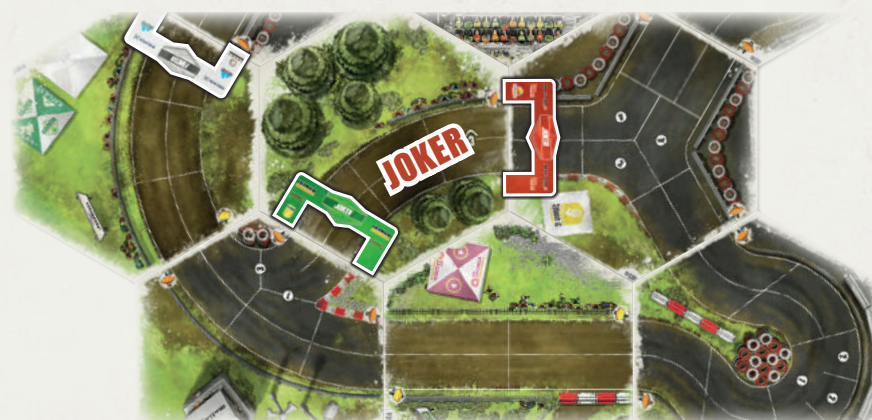
Règles de pilotage

Les règles qui concernent les déplacements, les Virages, les Cordes, les Sauts, les Gués, les Dépassements et les situations dans lesquelles un joueur peut se retrouver « bloqué » sont les mêmes que celles du jeu de base.

Cependant, les épreuves de Rallycross comportent quelques éléments qui leur sont propres.

Le tour Joker

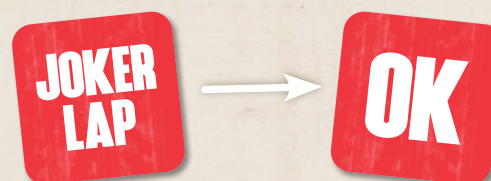
Comme expliqué dans la section Mise en place, tous les circuits de Rallycross comportent une courte section de piste appelée section Joker.



L'entrée et la sortie d'une section Joker sont indiquées par, respectivement, l'Arche d'entrée verte et l'Arche de sortie rouge.



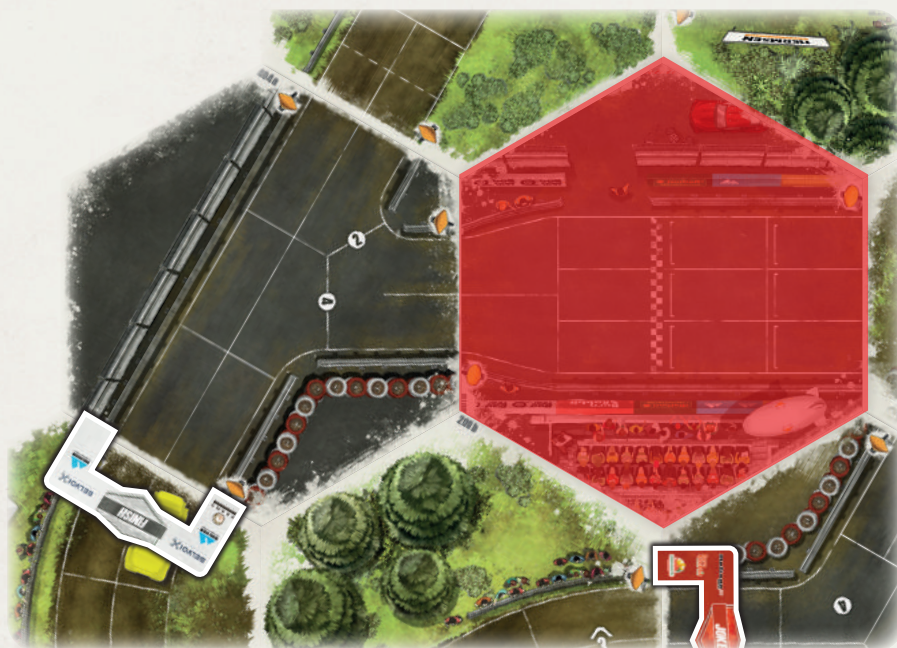
Pendant la course, tous les joueurs doivent emprunter la section Joker une seule fois. Ils sont libres de choisir le tour pendant lequel ils veulent effectuer leur tour Joker. Une fois qu'un joueur a quitté la section Joker, il peut retourner son jeton Joker du côté « OK » pour montrer qu'il a bien effectué son tour Joker.



Si, à la fin de la course, l'un des joueurs n'a pas effectué son tour Joker, il est disqualifié.

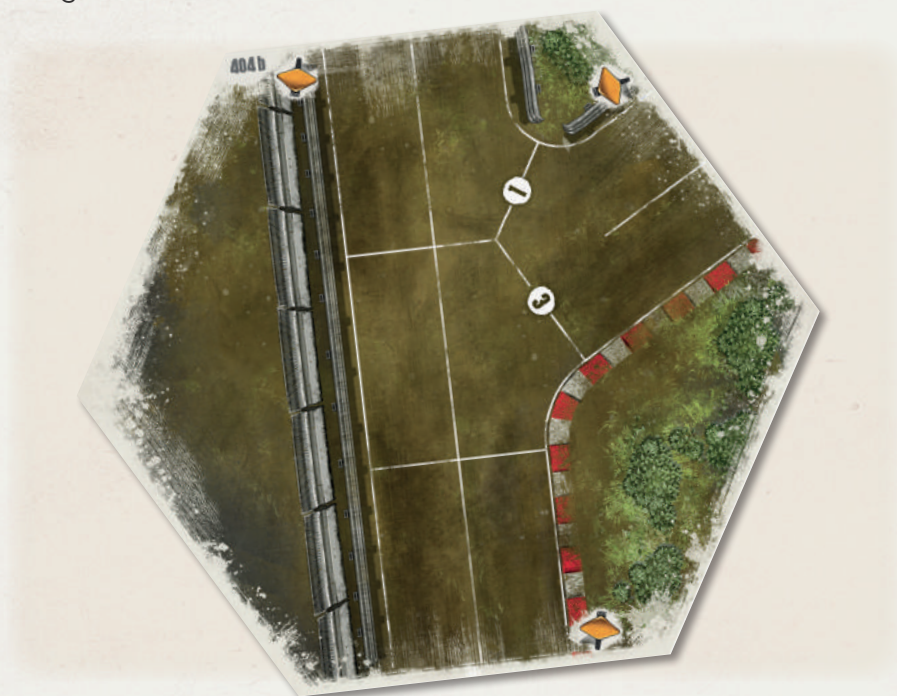
La Pré-grille

Lors des courses de Rallycross, les Voitures démarrent sur la Pré-grille avant de rejoindre le circuit. Une fois qu'ils ont quitté la Pré-grille et les tuiles qui précèdent leur entrée sur le circuit, les joueurs ne peuvent plus y retourner.



Tuiles Fourche

Il est possible d'entrer et/ou de sortir de certaines tuiles de cette extension par trois côtés de la tuile. Ces tuiles s'appellent tuiles Fourche. Elles vous permettent de connecter la section Joker et la Pré-grille à votre circuit.



Les cases d'une tuile Fourche fonctionnent comme des cases normales à quelques exceptions près :

CASES MARQUÉES D'UNE LIMITATION DE VITESSE



Ces cases suivent les règles qui concernent les limitations de Vitesse, expliquées dans le jeu de base.

CASES À DEMI-LIGNES ET LIMITATIONS DE VITESSE

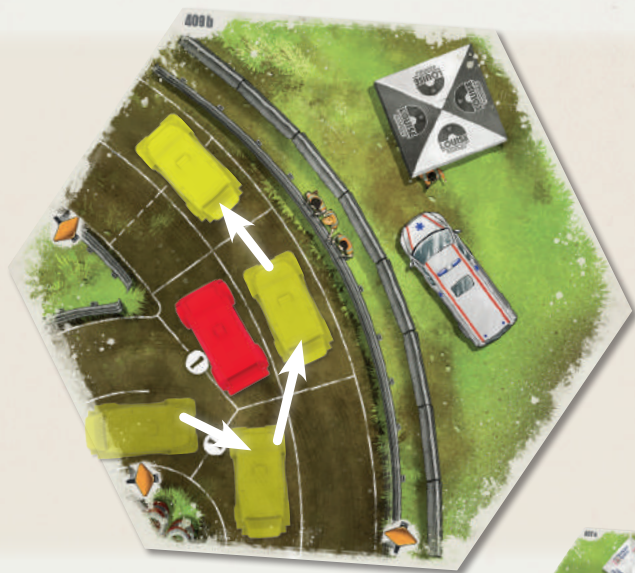


Ces cases fonctionnent comme deux cases distinctes, bien qu'elles ne soient séparées que par une demi-ligne. Vous pouvez entrer sur ces cases depuis n'importe quelle case qui y est connectée et en sortir sur n'importe quelle case qui y est connectée. Sinon, appliquez les règles habituelles concernant les déplacements.

Lorsque vous traversez une ligne marquée d'une Limitation de vitesse, celle-ci s'applique sur la case qui suit la ligne.



Vous pouvez dépasser les autres Voitures.



Ces sections ne doivent pas être confondues avec les Virages qui peuvent aussi apparaître sur certaines tuiles Fourche.



Lancer les dés et se déplacer

Une fois que vous avez planifié votre déplacement, vous pouvez lancer vos dés un par un ou faire une Grosse Attaque, comme expliqué dans le jeu de base.

La seule différence est que, si vous faites une Grosse Attaque, vous devez placer un marqueur Vitesse sur la case sur laquelle vous allez finir votre tour pour indiquer votre Vitesse à la fin de votre déplacement.

Vous ne gagnez pas de jeton Secondes. À la place, lorsque vous effectuez une Grosse Attaque, vous gagnez des jetons Focus.



Les jetons Focus représentent la concentration, le talent et le courage de votre pilote ! Comme le Rallycross n'est pas une course contre-la-montre, ils ne rapportent aucun bonus de temps, mais vous pouvez les utiliser pour sécuriser vos dés avec les jetons Secondes.

Perte de Contrôle

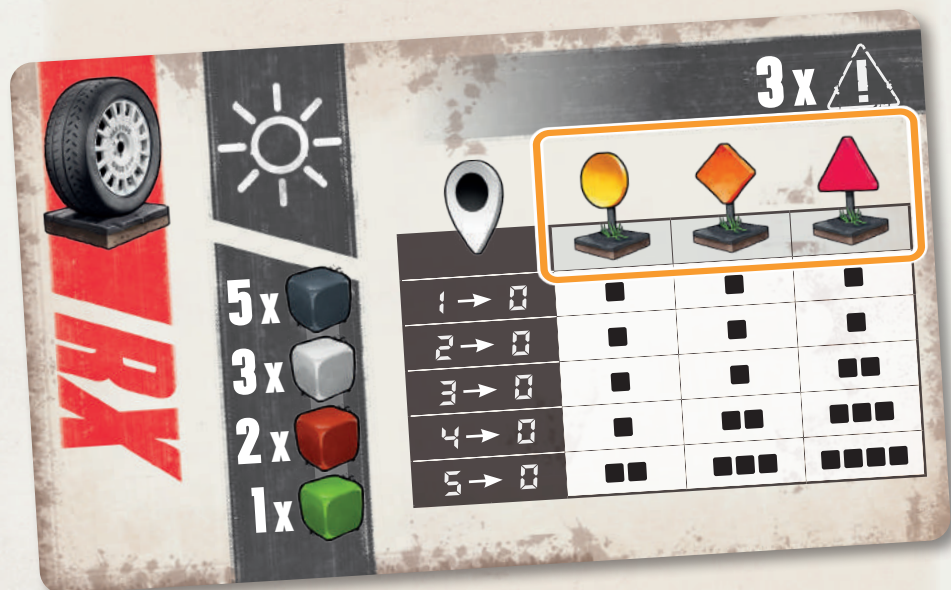
Lorsque vous subissez une Perte de Contrôle au cours d'une épreuve de Rallycross, ses effets ne sont pas indiqués sur une carte Chrono, mais sur votre Tableau de bord.

Pour résoudre une Perte de Contrôle, jetez un œil à votre Tableau de bord. Les conséquences d'une Perte de Contrôle sont déterminées par la Vitesse de votre Voiture et le niveau de Danger de la tuile sur laquelle elle a lieu.

Lorsqu'un joueur subit une Perte de Contrôle, il doit retourner sa Voiture dans le sens inverse du sens de la course sur la case où la Perte de Contrôle a eu lieu. Il doit ensuite placer son marqueur Vitesse « 0 » à côté de sa Voiture. Au tour suivant, la Voiture peut être retournée et repartir normalement.



Les trois colonnes indiquent le niveau de Danger de la tuile sur laquelle la Perte de Contrôle a eu lieu. Chaque tuile comporte des panneaux de couleur qui indiquent son niveau de Danger.



Repérez la colonne et la ligne qui correspondent à votre situation pour déterminer la quantité de Dégâts accumulée par votre Voiture. Le nombre de carrés noirs correspond au nombre de jetons Dégâts que vous devez prendre.



Exemple : Jamie a subi une Perte de Contrôle en Vitesse 4 sur une tuile dont le niveau de Danger est Orange. Il doit donc prendre deux jetons Dégâts. Il retourne sa Voiture dans le sens inverse du sens de la course sur la case où la Perte de Contrôle a eu lieu et place son marqueur Vitesse 0 à côté d'elle.

Les jetons Dégâts

Les Dégâts Vitesse, Freins et Gaz ainsi que les jetons Drapeau Vert fonctionnent comme expliqué dans le jeu de base. À ceux-là, s'ajoutent deux nouveautés :

LES DÉGÂTS BOOST



La quantité de dés Boost qu'un joueur peut utiliser lors de son tour est réduite d'un dé par jeton Dégâts Boost sur son Tableau de bord.

DRAPEAU JAUNE



Lorsqu'un jeton Drapeau Jaune est tiré, placez-le sur la tuile sur laquelle la Perte de Contrôle a eu lieu. Sur cette tuile, celle qui la précède et celle qui la suit, il est désormais interdit à deux Voitures de conduire côte à côte ; vous ne pouvez pas y dépasser un autre concurrent.

Il est cependant toujours possible de dépasser un véhicule en Vitesse 0. Les Voitures qui étaient déjà côte à côte lorsque le jeton a été tiré peuvent circuler normalement. L'accumulation de plusieurs Drapeaux Jaunes sur une même tuile n'a aucun effet supplémentaire.

Lorsqu'il peut jouer à nouveau et qu'il commence son tour en Vitesse 0, le joueur accidenté peut retirer le Drapeau Jaune de la tuile et le placer sur son Tableau de bord. Le jeton n'a alors plus aucun effet.



Comme lors des épreuves de Rallye, vous ne pouvez pas réparer votre Voiture pendant une course de Rallycross.

Fin du tour

UN JOUEUR TERMINE SON TOUR QUAND

- Son déplacement est terminé.
- Son déplacement est Bloqué.
- Il subit une Perte de Contrôle.

Dans tous les cas, le joueur place un marqueur Vitesse à côté de sa Voiture, côté blanc ou noir selon la couleur de la manche suivante.



Une fois qu'un joueur a terminé son tour, le tour du joueur suivant, d'après l'ordre établi en début de manche, commence.

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour au cours d'une même manche (et donc que tous les marqueurs Vitesse sur la piste sont de la couleur de la manche suivante), retournez le marqueur de Manche. La nouvelle manche commence. Déterminez l'ordre de jeu et reprenez la course !

Fin de la partie

Une épreuve de Rallycross est composée de deux tours de circuit ou plus. Les pilotes doivent aussi effectuer un tour Joker pendant l'un d'entre eux.

Lors du dernier tour, le premier joueur qui franchit la ligne d'Arrivée remporte la course !



Vous pouvez choisir de laisser les autres concurrents finir la course pour savoir qui est le 2^e, le 3^e, le 4^e, etc.

RÈGLES AVANCÉES

Les règles Départ Canon, Zone Rouge et Full Contact sont compatibles avec les épreuves de Rallycross et de GT.

Full contact

Le Rallycross n'est ni un sport pour les âmes sensibles, ni un sport pour ceux qui tiennent à la peinture de leur Voiture ! Entre chocs, accrochages, crashes et autres accidents, il n'y a pas d'épreuve de sport automobile plus riche en action qu'une course de Rallycross.

Les règles qui suivent vont vous permettre d'affronter vos adversaires pare-chocs contre pare-chocs et portière contre portière. Vous pouvez utiliser ces techniques pour grappiller une place ou encore pour pousser au crash un adversaire qui tente un peu trop la chance !

Pousser

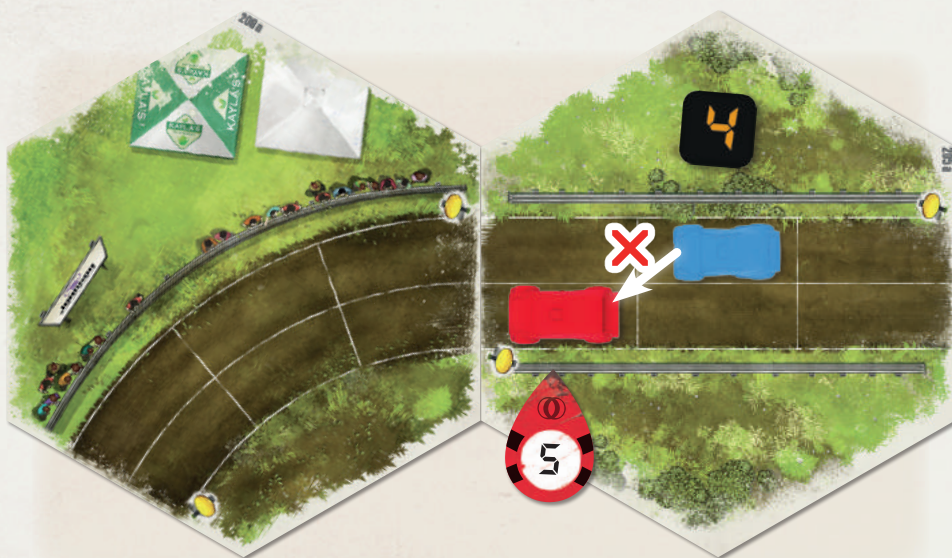
Vous pouvez pousser la Voiture d'un adversaire d'une case vers l'avant et prendre sa place si :

- Vous vous trouvez directement derrière elle avant de prendre sa place.
- Vous entrez dans sa case à la même Vitesse qu'elle ou à une Vitesse supérieure à celle indiquée sur son marqueur Vitesse.

La Voiture cible (et son marqueur Vitesse) est alors déplacée d'une case vers l'avant. Elle ne peut en aucun cas être déplacée en diagonale. Le déplacement qui en résulte doit être conforme aux règles qui concernent les déplacements. Une Voiture ne peut pas être poussée sur une case sur laquelle se trouve une autre Voiture ou un obstacle. Une Voiture ne peut pas être poussée à côté d'une autre si sa Vitesse n'est pas au moins égale à la sienne.



Le joueur Bleu arrive derrière le joueur Jaune. Il place son dé Vitesse 4 sur la case du joueur Jaune de façon à le pousser. Lors de la résolution de son lancer, il s'avance sur cette case et pousse la Voiture Jaune sur la case qui se trouve directement devant elle.



Le joueur Bleu se trouve juste derrière le joueur Rouge, mais en diagonale : il ne peut donc pas le pousser.



Le joueur Bleu ne peut pas pousser le joueur Jaune, car le joueur Rouge se trouve sur la case juste devant lui.

Vous pouvez pousser une Voiture dans un Virage, un Saut, un Gué ou tout autre élément du circuit. Vous pouvez sortir un adversaire d'une case Corde, mais vous ne pouvez pas pousser un adversaire pour le faire entrer sur une case Cordes. Vous pouvez pousser une Voiture en Vitesse 0.

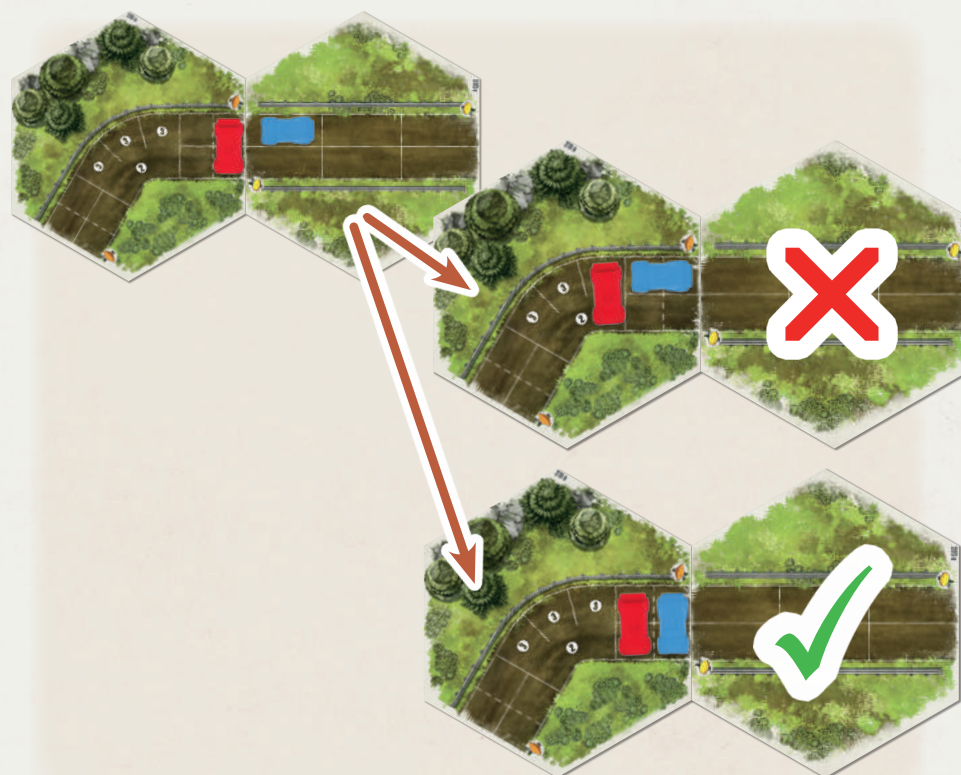
Vous pouvez pousser plusieurs Voitures au cours d'un même tour. Vous ne pouvez pas pousser une même Voiture plusieurs fois lors d'un même tour sauf si vous êtes Bloqué et que cette Voiture est la seule raison pour laquelle vous êtes Bloqué. Dans ce cas, vous pouvez continuer à la pousser jusqu'à être débloqué.

Si plus d'une Voiture vous bloquent, vous serez obligé de Forcer le Passage, comme expliqué plus loin.

Pousser une Voiture dans un Virage : si une Voiture est poussée dans un Virage, le joueur dont la Voiture a été poussée doit choisir s'il souhaite dériver sur la voie extérieure ou couper à la Corde et doit donc placer sa Voiture sur la case qui correspond à son choix. Ce choix doit être fait une fois que le dé de poussée est placé, car il peut affecter le placement des autres dés.

Pousser une Voiture sur une case Glisse : le joueur dont la Voiture a été poussée sur une case Glisse ne peut pas choisir de glisser.

Pousser une Voiture engagée dans un Virage ou sur une case Glisse : vous pouvez vous engager sur un Virage ou sur une case Glisse et pousser la Voiture qui s'y trouve si vous abordez ces obstacles de la même manière que celle-ci.

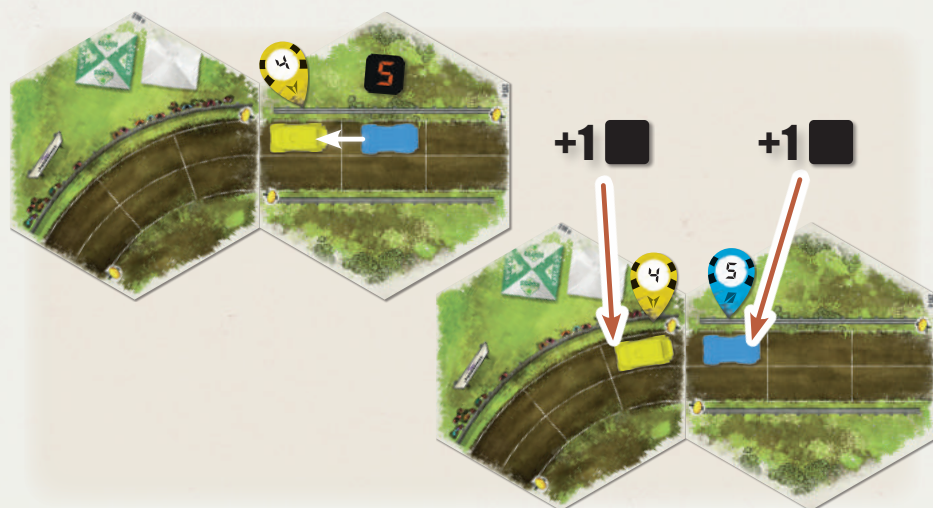


Pousser une Voiture hors d'un Virage, d'une case Glisse ou d'un Raccourci : lorsqu'il est poussé hors d'une de ces cases, le joueur ciblé peut choisir la case sur laquelle il veut sortir parmi celles qui sont connectées à la case hors de laquelle il vient d'être poussé.

DÉGÂTS D'IMPACT

Il arrive qu'une collision entre deux Voitures ne fasse que des dégâts (relativement) mineurs à leur carrosserie. Cependant, en fonction de la Vitesse d'impact, les dégâts peuvent être bien plus importants !

Lorsque vous poussez une autre Voiture, si vous prenez sa place à une Vitesse plus élevée que celle de son marqueur Vitesse, vous et votre cible devez prendre un nombre de jetons Dégâts égal à la différence entre vos deux Vitesses.



Le joueur Bleu arrive derrière le joueur Jaune. Il place son dé Vitesse 5 sur la case du joueur Jaune de façon à le pousser. Lors de la résolution de son lancer, il s'avance sur cette case et pousse la Voiture Jaune sur la case qui se trouve directement devant elle. Comme il y a une différence de 1 entre leurs deux Vitesses, les deux joueurs doivent prendre un jeton Dégâts.

Les jetons Danger

Pousser une Voiture sur une case spéciale est souvent à l'origine d'accidents spectaculaires !

POUSSER UNE VOITURE SUR UNE CASE AVEC UNE LIMITATION DE VITESSE

Si une Voiture est poussée sur une case marquée d'une Limitation de Vitesse, son pilote place un nombre de jetons Dangers égal à la différence entre la Limitation de Vitesse et la valeur de son marqueur Vitesse à son Tableau de bord.

Si un joueur qui a été poussé commence son tour sur une case dont la Limitation de Vitesse est moins élevée que sa Vitesse actuelle, il ne subit pas de Perte de Contrôle immédiate. Cependant, pendant son mouvement, il doit respecter les autres Limitations de Vitesse.



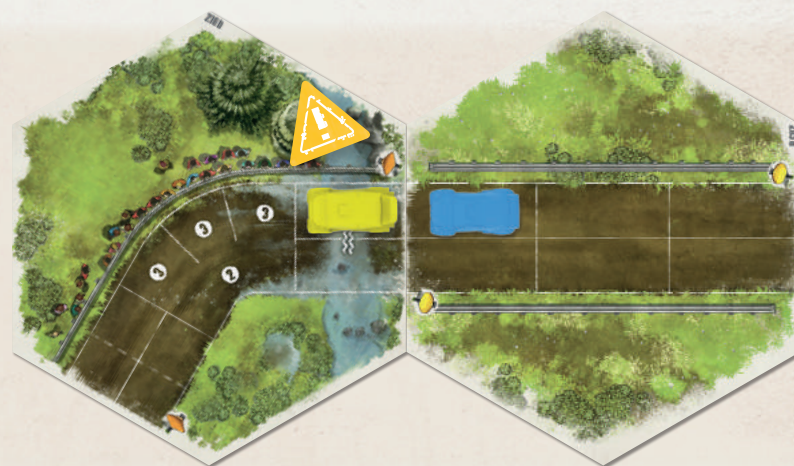
Pendant son déplacement, le joueur Bleu pousse le joueur Jaune sur une case Virage. Le joueur Jaune décide de prendre le Virage en dérivant sur la voie extérieure. Une fois qu'il a replacé sa Voiture, il compare la valeur de son marqueur Vitesse (4) avec celle de la Limitation de Vitesse (2). Comme la différence est de 2, le joueur Jaune prend deux jetons Danger qu'il place sur son Tableau de bord.



Dans la même situation, le joueur Bleu pousse le joueur Jaune sur un Virage et celui-ci choisit de dériver par la voie extérieure. Par contre, cette fois-ci, la différence entre sa Vitesse (5) et la Limitation de Vitesse (2) est de 3. Le joueur Jaune prend donc trois jetons Danger qu'il place sur son Tableau de bord. Comme sa limite de $\triangle$ est de 3, il subira une Perte de Contrôle immédiate au début de son prochain tour.

POUSSER UNE VOITURE SUR UN AUTRE TYPE DE CASE SPÉCIALE

Si la Voiture d'un joueur est poussée sur une case spéciale qui n'est pas soumise à une Limitation de Vitesse (comme les Sauts, les Gués...), il doit ajouter un jeton Danger à son Tableau de bord, mais les effets habituels de cette case ne s'appliquent pas.



Le nombre maximal de jetons Danger que vous pouvez avoir en même temps sur votre Tableau de bord est de 3.

Au début du tour suivant :

- Si le nombre de jetons Danger sur votre Tableau de bord est égal ou supérieur à votre limite de $\triangle$: vous subissez une Perte de Contrôle immédiate sur la case où vous vous trouvez à la Vitesse indiquée par votre marqueur Vitesse.
- Si le nombre de jetons Danger sur votre Tableau de bord est inférieur à votre limite de $\triangle$: vous devez ajouter au résultat de votre lancer autant de $\triangle$ que vous avez actuellement de jetons Danger sur votre Tableau de bord.

Défaussez vos jetons Danger à la fin de votre tour.

Forcer le passage

Quand la route devant vous est bouchée, il ne vous reste plus qu'à vous frayer un passage !

Si vous vous retrouvez Bloqué par 2 Voitures ou plus, vous pouvez choisir de continuer votre mouvement en Forçant le Passage.

Placez alors un dé sur la case de votre choix comme si les autres Voitures n'existaient pas. Cependant, la valeur de ce dé doit être supérieure à la Vitesse des Voitures qui vous bloquent.

Vous pouvez continuer à placer vos dés normalement après cela.

Vous pouvez aussi choisir de terminer votre déplacement pendant que vous Forcez le Passage. Dans ce cas, vous partagez la case sur laquelle vous vous êtes arrêté avec une autre Voiture. Si vous choisissez de faire cela, placez votre Voiture à côté de celle qui se trouvait déjà sur cette case. Vous pouvez choisir de quel côté de la Voiture vous souhaitez vous arrêter.

Il ne peut pas y avoir plus de deux Voitures sur une même case en même temps. Si un joueur souhaite Forcer le Passage, mais que 2 Voitures occupent déjà chacune des deux cases devant lui, il peut poursuivre son action, mais ne pourra pas s'arrêter sur l'une des cases déjà occupées. Il doit donc être en mesure de placer un dé sur une case libre derrière le bouchon.

Mais attention ! Que vous continuiez votre déplacement après avoir Forcé le Passage ou non, cette manœuvre est risquée et aucune des Voitures concernées n'en sortira indemne. Lors de la résolution de votre déplacement, toutes les Voitures autour de la case sur laquelle vous avez placé votre dé prennent un nombre de jetons Dégâts égal à la différence entre leur Vitesse et celle indiquée par le dé. Vous devez ensuite prendre un nombre de jetons Dégâts égal à la différence entre la valeur de votre dé et la Vitesse de la Voiture la moins rapide.



Comme les autres Voitures occupent toutes les voies, le joueur Bleu décide de Forcer le Passage. Devant lui, la Voiture la plus rapide est en Vitesse 4. Le joueur Bleu doit donc utiliser son dé Vitesse 5. Il décide d'entrer sur la case de la Voiture Rouge. Il peut alors choisir de continuer à placer d'autres dés après celui-ci ou de terminer son déplacement sur cette case. Lors de la résolution de cette action :

- Le joueur Orange prend deux jetons Dégâts, car la différence entre sa Vitesse (3) et la Vitesse du joueur Bleu (5) est de 2.
- Les joueurs Jaune et Rouge prennent un jeton Dégâts, car la différence entre leur Vitesse (4) et la Vitesse du joueur Bleu (5) est de 1.
- Le joueur Bleu compare ensuite sa Vitesse (5) avec celle de la Voiture la moins rapide, autrement dit, la Voiture Orange (3). La différence est de 2. Il prend donc 2 jetons Dégâts.

LANCER LES DÉS

Vous pouvez pousser une Voiture ou Forcer le Passage lors d'une Grosse Attaque. Cependant, si vous subissez une Perte de Contrôle et que vous décidez de la résoudre avant d'atteindre les Voitures que vous souhaitiez dépasser, vous ne pouvez pas Forcer le Passage.

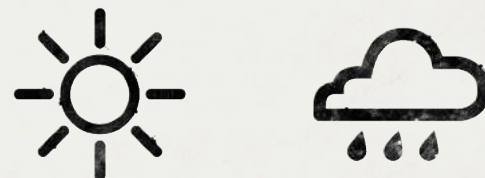
SUBIR DES DÉGÂTS PENDANT VOTRE TOUR

Lorsque vous subissez des Dégâts pendant un déplacement, ces Dégâts ne prennent effet qu'au début de votre prochain tour.

RX ET MÉTÉO

Même si la plupart des courses de RX ont lieu par temps sec et ensoleillé, la météo peut rapidement tourner !

Lorsque vous préparez une course de RX, vous pouvez choisir si elle se déroulera par temps sec ou par temps humide.



Si vous choisissez d'autoriser les changements de météo, vous devrez alors choisir entre deux types de Pneus.



Pneus Asphalté : il s'agit des pneus de base, ceux que vous utilisez lorsque vous jouez sans les règles spéciales qui concernent la météo. Ce sont des pneus performants par beau temps, mais qui perdent en adhérence lorsque le temps tourne à la pluie.



Pneus Pluie : des pneus capables de maintenir une bonne adhérence par temps humide, mais qui sont moins performants que les Pneus Asphalté par beau temps.

Avant le départ, vous pouvez choisir le type de pneus que vous souhaitez utiliser et prendre le Tableau de bord qui y correspond.



La météo peut tourner pendant la course. Lors de la phase de Mise en place, ajoutez les 6 jetons Météo au sac Dégâts.

Si un joueur prend un jeton Météo, le temps change. Tous les joueurs retournent leur Tableau de bord et prennent connaissance des nouvelles restrictions.



Pneus Asphalt/Temps Humide – dés Orange : Ce côté du Tableau de bord remplace les dés Gaz normaux par les dés Leaders orange, plus dangereux.



Pneus Pluie/Temps Sec – dés Freins 1+1 : Les joueurs peuvent utiliser deux dés Freins pendant leur tour, mais ils ne peuvent pas les utiliser en même temps.

Si, pendant la course, un autre jeton Météo venait à être tiré, défaussez-le et prenez un autre jeton.

ÉPREUVES PERSONNALISÉES

Cette extension fait plus qu'ajouter un nouveau type d'épreuve. Elle vous offre aussi de nouvelles possibilités pour combiner les différentes versions de *Rallyman* en un seul et même jeu !

Les règles qui suivent ne sont pas aussi rigides que les autres ; il s'agit plutôt d'un guide pour vous permettre de combiner les différents éléments de *DIRT* et de *GT* afin de créer votre propre expérience de course.

Créer votre propre course

Vous devez faire 3 grands choix lorsque vous décidez de la direction dans laquelle vous souhaitez emmener votre Épreuve : Quelle Piste de course ? Quel type d'épreuve ? Quelles Règles de Pilotage souhaitez-vous utiliser ?

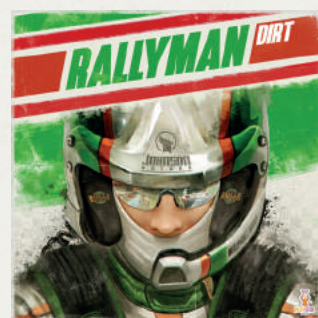
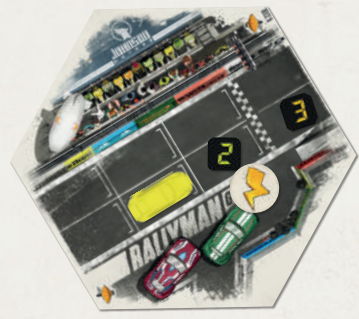
1. LA PISTE DE COURSE

Autrement dit, la forme de votre Piste de course, l'emplacement de la ligne de Départ et de la ligne d'Arrivée et les conditions qui déterminent la fin de la course.

CIRCUIT	SPÉCIALE
	
La piste forme une boucle.	La piste est ouverte.
Les lignes de Départ et d'Arrivée ne sont qu'une seule et même ligne.	Les lignes de Départ et d'Arrivée sont deux lignes différentes.
Les joueurs doivent faire un certain nombre de tours avant de franchir la ligne d'Arrivée et de finir la course.	Les joueurs doivent atteindre la ligne d'Arrivée pour finir la course.

2. LE TYPE D'ÉPREUVE

Ce choix concerne la manière dont les joueurs vont s'affronter.

CONFRONTATION DIRECTE	CONTRE-LA-MONTRE
Battez-vous pour être le premier à franchir la ligne d'Arrivée en affrontant les difficultés de la piste, mais aussi les autres pilotes qui visent aussi le podium !	Terminez la course le plus rapidement possible en mettant vos compétences de pilote à l'épreuve !
Utilisez les règles suivantes :	Utilisez les règles suivantes :
	
Ordre de priorité	
Vitesse>Distance>Position Page 7	Distance>Vitesse>Position Page 6
Départ	
Simultané Page 7	Différé Page 6
Jetons de Grosse Attaque	
Jetons Focus  Page 15	Jetons Secondes  Page 17
Vainqueur	
La première voiture à franchir la ligne d'Arrivée  Page 20	Le joueur dont le temps final est le plus bas  Page 21

3. RÈGLES DE PILOTAGE

Ce choix vous permet de décider si les différents types de Surfaces ou la Météo affectent le nombre de dés à votre disposition.

PISTE DE VITESSE	PISTE TECHNIQUE
Lorsque votre course se déroule sur une Piste de Vitesse, votre Voiture a été conçue pour répondre parfaitement aux difficultés de l'épreuve. Ici, c'est la Vitesse qui compte et seuls les changements de météo pourraient vous ralentir.	Les Pistes Techniques sont les plus accidentées et les plus dangereuses que vous pouvez rencontrer en sport automobile. Vous devrez faire appel à toute votre habileté pour vous en sortir.

Types de Surfaces

Les différentes Surfaces qui apparaissent sur les tuiles n'ont aucun effet et n'ont qu'une fonction purement décorative.	Il existe 3 types de Surfaces : Terre, Asphalte et Neige. Chacune affecte le nombre de dés dont vous disposez en fonction du type de Pneus dont vous êtes équipé. <i>DIRT - 110% Page 3</i>
--	--

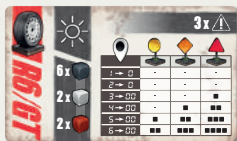
Voitures & Tableaux de bord

Voitures et Tableaux de bord GT  <i>GT Page 7</i>	Voitures et Tableaux de bord de Rallye  <i>DIRT Page 7</i>
--	---

Vous pouvez aussi utiliser les Tableaux de bord Unlimited de l'extension *The Climb* !

LES TABLEAUX DE BORD HYBRIDES

Dans cette extension, vous trouverez deux jeux de Tableaux de bord qui vont vous permettre d'utiliser des Voitures de Rallye sur Piste de Vitesse et des Voiture GT sur Piste Technique !

R-GT	GT-R
 Si elles sont peut-être un peu moins puissantes sur une Piste de Vitesse que les Voitures GT, les Voitures de Rallye sont beaucoup mieux équipées pour résister aux changements météo !	 Les Voitures GT se montrent à la hauteur des Voitures de Rallye sur la plupart des terrains et peuvent même les surpasser sur l'Asphalte ! Cependant, elles ne sont pas aussi bien adaptées aux sections les plus accidentées des Pistes Techniques.
Aucune règle supplémentaire	Si un joueur entre sur une case Cordes ou Gué ou utilise l'effet d'une case Saut pendant son tour, il doit ajouter un  au résultat de son lancer.

Dégâts

Les conséquences d'une Perte de Contrôle suivent les indications des Tableaux de bord.
GT Page 17

Les conséquences d'une Perte de Contrôle suivent les indications des cartes Chrono.
DIRT Page 19

Vous aurez besoin des cartes Chrono pour les épreuves en confrontation directe si elles se déroulent sur Piste Technique.

Réparations et Changement de Pneus

Vous pouvez choisir d'autoriser ou non les Réparations et/ou le Changement de Pneus pendant la course.

Arrêts aux Stands



GT - Page 18

Assistance & Roue de Secours



DIRT - Pages 20, 21

Météo

Vous pouvez choisir d'inclure ou non les changements météo pendant la course.

Temps Sec/Humide



GT Page 18

Neige



DIRT - 110% Page 5

Après avoir choisi, vous pouvez construire votre piste ! Il faut aussi que vous prépariez un jeu de jetons Dégâts et que vous choisissiez les Règles Avancées que vous aimeriez utiliser.

Tuiles Piste

Vous pouvez utiliser toutes les tuiles Piste que vous voulez. Vous n'avez qu'à suivre les règles qui les concernent telles qu'expliquées dans leur Livret respectif. N'hésitez pas à mélanger toutes les tuiles de votre collection pour créer des tracés uniques et passionnants !



UTILISER LES CORDES, LES SAUTS ET LES GUÉS SUR LES PISTES DE VITESSE

Vous pouvez inclure des tuiles qui comportent ces éléments dans vos Pistes de Vitesse ; ils fonctionnent selon les règles expliquées dans le Livret de *Rallyman: DIRT*. Cependant, les Voitures GT ne supportent pas aussi bien ces prises de risque que leurs homologues de Rallye. Si une Voiture GT passe dans les Cordes, passe un Gué ou effectue un Saut au cours de son déplacement, le joueur doit ajouter un  au résultat de son lancer. Cette règle ne s'applique que pour les Tableaux de bord GT. Les Tableaux de bord R-GT en sont exemptés.

Sacs Dégâts

Vous avez accès à deux jeux de jetons Dégâts. Vous êtes libre de choisir l'un ou l'autre, tout dépend du niveau de danger que vous souhaitez donner aux Pertes de Contrôle. Vous êtes libre de modifier le nombre de jetons disponible dans chaque jeu pour l'adapter aux terrains traversés pendant la course !

JETONS DÉGÂTS RALLYMAN:GT	JETONS DÉGÂTS RALLYMAN:DIRT
Contenu : 6 jetons de Dégâts Vitesse 6 jetons de Dégâts Freins 6 jetons de Dégâts Gaz 12 jetons Drapeaux Verts 6 jetons Drapeaux Jaunes 6 jetons Météo (optionnels)	Contenu : 24 jetons Dégâts Vitesse 6 jetons de Dégâts Freins 7 jetons de Dégâts Gaz 11 jetons Drapeaux Verts 6 jetons Météo (optionnels)
Par son niveau de danger plus bas, il s'agit du jeu de jetons Dégâts standard à utiliser pour les Pistes de Vitesse. Vous pouvez aussi l'utiliser si vous voulez que, lors d'une course, l'environnement soit moins punitif pour les joueurs.	Par son niveau de danger élevé, il s'agit du jeu de jetons Dégâts standard à utiliser pour les Pistes Techniques. Vous pouvez aussi l'utiliser pour jouer sur une Piste qui comporte des éléments qui pourraient occasionner de gros Dégâts à une Voiture.

Si vous souhaitez inclure des tuiles Cordes dans votre tracé, vous devez utiliser les jetons Dégâts de *Rallyman: DIRT*. Si vous souhaitez inclure des Raccourcis, mais réduire le niveau de danger de votre assortiment de jetons, vous pouvez retirer 18 jetons Dégâts Vitesse et 1 jeton Dégâts Gaz du Sac Dégâts de *DIRT* et ajouter les 6 jetons Drapeaux Jaunes de cette extension.

RÈGLES AVANCÉES

Tout comme pour les tuiles Piste, vous pouvez utiliser n'importe quelle(s) Règle(s) Avancée(s) !

LA RÈGLE LA PLUS IMPORTANTE

Amusez-vous et faites preuve de créativité lors de la conception de vos courses !
Vous pouvez créer votre propre expérience de course et cette extension est destinée à pousser cet idéal à l'extrême.
Même si les circuits sont généralement associés aux courses GT et les Spéciales aux courses de Rallye, rien ne vous empêche d'organiser une course en confrontation directe sur une Spéciale ou un contre-la-montre sur un circuit.
Vous voulez vraiment tout mélanger et concevoir une course en confrontation directe sur une Piste Technique qui utilise les règles de Poursuite (GT: *Team Challenge*) et un tour Joker (DIRT: *RX*) et vous voulez aussi y ajouter des jetons Brouillard (DIRT: *The Climb*) ? C'est tout à fait possible et nous vous y encourageons.

Une fois que votre course est prête, réunissez les autres pilotes et c'est parti !

L'AUTO TOUR

L'Auto Tour est un nouveau type de compétition pendant lequel vous êtes au volant de votre Voiture préférée et vous affrontez d'autres pilotes au cours d'épreuves variées.

Concevoir votre tour

Tout d'abord, vous devez choisir vos Pistes. Un Auto Tour est composé d'au moins 2 épreuves qui alternent entre confrontations directes et contre-la-montre, comme expliqué dans la section sur les Épreuves Personnalisées.

PAR EXEMPLE

Pour un Tour court : Contre-la-montre – Confrontation directe

Pour un Tour moyen : Confrontation directe – Contre-la-montre – Confrontation directe

Pour un Tour long : Contre-la-montre – Confrontation directe – Contre-la-montre – Confrontation directe

Vous pouvez aussi, en plus de choisir le type d'épreuve, choisir le type de piste et les règles que vous souhaitez inclure. Vous êtes libre d'inclure toutes les règles que vous souhaitez pour que votre Tour soit vraiment unique ! Vous trouverez quelques exemples de Tours Auto complets à la fin de ce Livret.

Choisir vos Voitures

Avant de commencer la première épreuve du Tour, chaque joueur doit choisir une catégorie de Voiture (R6, GT5, etc.) Les joueurs ne peuvent pas changer de catégorie de Voiture pendant le Tour. Le Tableau de bord que vous devez utiliser lors de chacune de ces courses est indiqué dans la partie Règles de Pilotage de la section Épreuves Personnalisées.

Vous pouvez aussi utiliser la catégorie *Unlimited* de l'extension *The Climb*. Vous pouvez soit laisser les joueurs modifier leur Tableau de bord à leur guise, soit leur imposer un profil de Configuration au début du Tour. Les joueurs ne peuvent pas modifier leur Configuration après le départ de la première Épreuve.

Toutes les autres règles qui concernent les Épreuves Personnalisées s'appliquent.

Les Épreuves

Les courses se déroulent normalement. La seule nouveauté est qu'à la fin de chaque épreuve, les joueurs gagnent un certain nombre de secondes en fonction de leur résultat. Pour les courses contre-la-montre, il s'agit de leur temps final. Pour les confrontations directes, il s'agit d'un temps fixe basé sur leur position.

Contre-la-montre : Inscrivez votre temps final sur votre fiche de score.

Confrontation Directe :

- 1^{er} + 0 secondes
- 2^e + 20 secondes
- 3^e + 30 secondes
- 4^e + 40 secondes
- 5^e + 50 secondes
- 6^e + 60 secondes

Vous pouvez photocopier ce tableau des scores directement depuis le Livret ou le télécharger sur notre site Internet : holylgrail.games.

Ordre de Départ : Pour la première Épreuve, l'ordre de jeu est décidé au hasard, comme expliqué dans les règles normales. Cependant, à partir de la deuxième Épreuve, le joueur dont le temps est le plus bas joue en premier (ou est en pole position), le joueur avec le deuxième temps le plus bas joue en deuxième, etc. Si deux joueurs sont ex aequo, laissez le hasard décider lequel des deux joue en premier.

Réparations : Les Voitures des participants sont entièrement réparées entre deux Épreuves et les joueurs peuvent changer de Pneus au début de chaque course. Cependant, vous pouvez aussi choisir de suivre les règles qui concernent la Tente d'Assistance expliquées dans le Livret de règles de *Rallyman: DIRT* (Page 21). Dans ce cas, les Voitures ne sont réparées qu'à la fin de certaines Spéciales. Il est possible d'effectuer des Arrêts aux Stands lors des courses en confrontation directe, mais vous pouvez modifier cette règle si vous le souhaitez.

À la fin de la dernière épreuve, les joueurs additionnent leurs temps. Le joueur dont le temps est le plus bas est déclaré vainqueur du Tour !

LES COURSES SUR GLACE

Les courses sur glace sont courtes et (évidemment) très glissantes. Vous aurez accès à une nouvelle catégorie de Voitures qui pardonnent facilement les Pertes de Contrôle et qui sont conçues pour rouler sur les pistes Neige !

Les courses sur glace sont des courses en confrontation directe sur circuit fermé qui utilisent les règles des Pistes de Vitesse, expliquées dans la section Épreuves Personnalisées de ce Livret. Elles fonctionnent aussi avec les règles suivantes :

Tuiles Neige de 110 % : Pour plus d'immersion, il vaut mieux utiliser uniquement les tuiles Neige incluses dans la boîte de l'extension 110 %. Rien ne vous empêche d'utiliser d'autres tuiles, bien entendu, faites juste comme s'il y avait du verglas sur la piste !

Tableaux de bord : Chaque joueur prend un Tableau de bord ICE. Il possède deux faces : une face ICE et une face ICE PRO. Les Voitures ICE PRO sont légèrement plus puissantes, mais vous êtes libre de choisir quelle face utiliser lors de votre course. Tous les joueurs doivent utiliser la même face.

Les Tableaux de bord ICE comportent un dé Boost vert. Les règles qui s'y rapportent se trouvent dans la section RX de ce Livret.



Météo : La météo est fixe lors d'une course sur glace. Ce n'est pas comme si l'état de la piste pouvait encore empirer... et il fait bien trop froid pour que la glace fonde au soleil !

Réparations : Il n'est pas possible d'effectuer d'Arrêt aux Stands lors d'une course sur glace. Le rythme est bien trop soutenu !

Sinon, les courses sur glace se déroulent normalement. Vous pouvez, bien sûr, y ajouter toutes les Règles Avancées et tous les éléments qui proviennent d'autres extensions que vous souhaitez.

Improvisation

Dans le monde de la course automobile, tout ne se déroule pas toujours comme prévu. Parfois, les pilotes sont obligés de réexaminer leurs options en pleine course pour tirer profit d'une situation désavantageuse.

La règle qui suit est une Règle Avancée qui peut être ajoutée à vos courses !

Lorsque vous lancez vos dés un par un, vous pouvez choisir de ne pas suivre l'ordre des dés que vous aviez disposés sur le plateau.

Après avoir lancé un dé, au lieu de continuer vos lancers ou de terminer votre tour, vous pouvez choisir de changer de dé. Vous pouvez ajouter et/ou retirer des dés, mais aussi changer les cases sur lesquelles ils se trouvent. Ces dés suivent les règles normales d'utilisation et de placement.

PLANIFIÉ



APRÈS 2 LANCERS...



IMPROVISATION



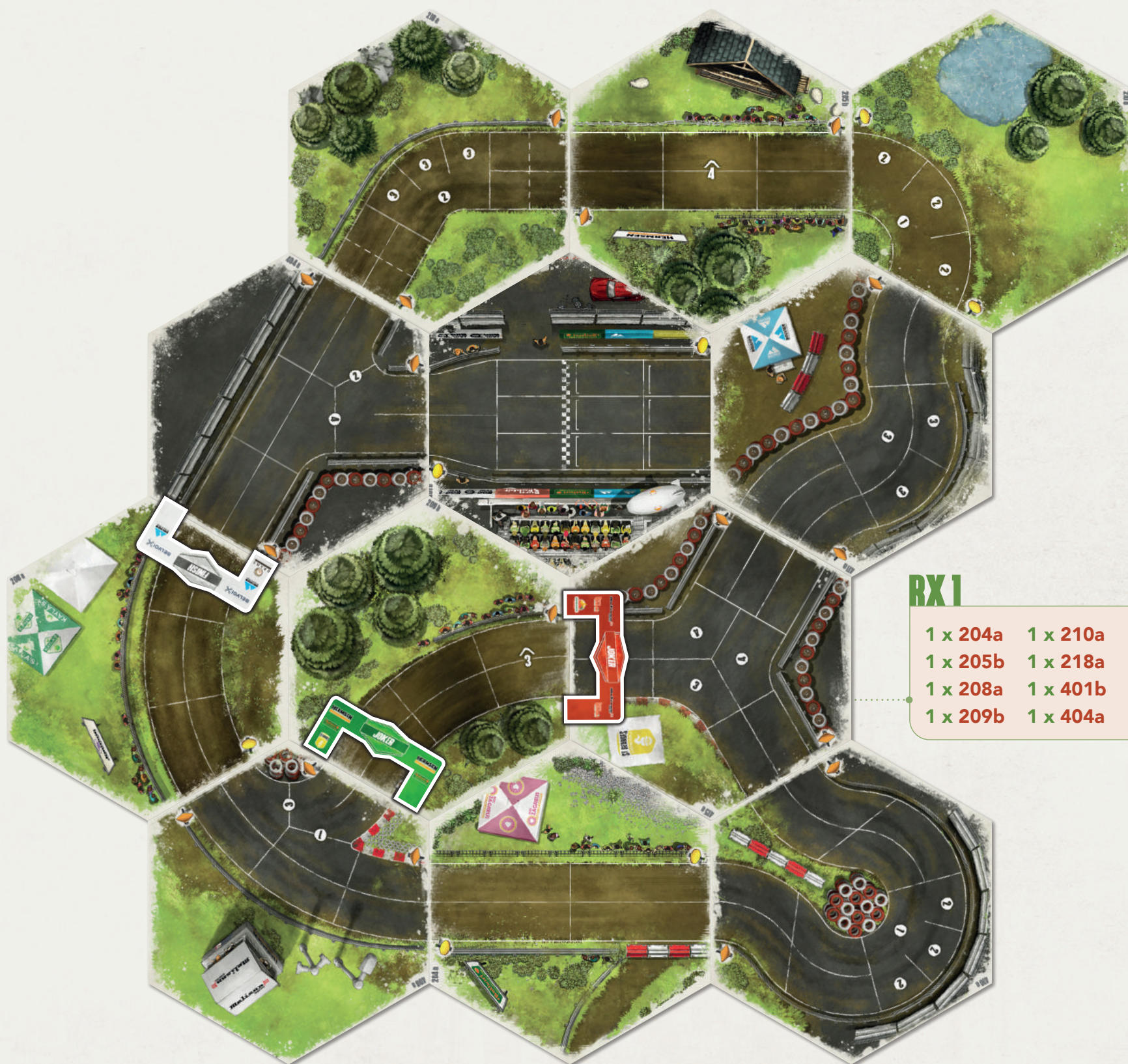
AUTO TOUR

FICHE DE SCORE

Nous vous invitons à photocopier cette page ou à télécharger le fichier à imprimer directement sur notre site web holygrail.games

CONFRONTATION DIRECTE		1 ^{er} - 0s, 2 ^e - 20s, 3 ^e - 30s, 4 ^e - 40s, 5 ^e - 50s, 6 ^e - 60s										
CONTRE-LA-MONTRE		Temps Final (après décompte des Jetons Secondes)										
Pilote												
Voiture												
Circuit 1	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:
Circuit 2	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:
Temps final	: #		: #		: #		: #		: #		: #	
Circuit 3	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:
Temps final	: #		: #		: #		: #		: #		: #	
Circuit 4	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:
Temps final	: #		: #		: #		: #		: #		: #	
Circuit 5	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:
Temps final	: #		: #		: #		: #		: #		: #	
Circuit 6	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:
Temps total	:		:		:		:		:		:	
Position	#		#		#		#		#		#	

MODÈLES DE CIRCUITS ET RALLYES

RX 1par **JC Bouvier**

RX 1

1 x 204a **1 x 210a** **1 x 408a**
1 x 205b **1 x 218a** **1 x 410a**
1 x 208a **1 x 401b** **1 x 411a**
1 x 209b **1 x 404a** **1 x 415a**

RX 2

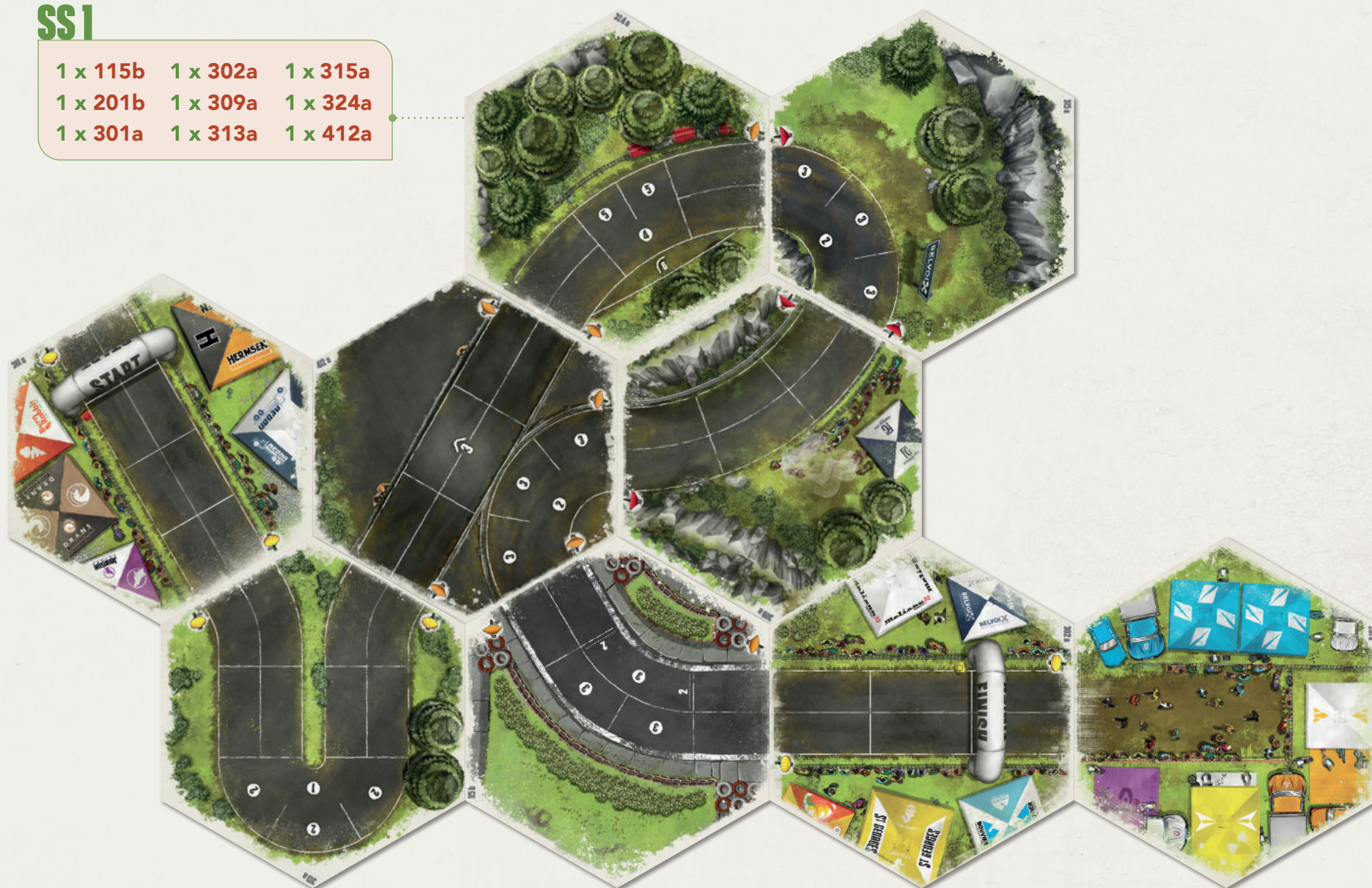
1 x 207a	1 x 229b	1 x 404b
1 x 208b	1 x 307a	1 x 405a
1 x 209a	1 x 315a	1 x 408a
1 x 216b	1 x 316a	1 x 411a
1 x 226b	1 x 401a	



Ce circuit utilise des tuiles de l'extension 110%.

SS1

1 x 115b 1 x 302a 1 x 315a
1 x 201b 1 x 309a 1 x 324a
1 x 301a 1 x 313a 1 x 412a



CIRCUIT 1

1 x 101a	1 x 111a	1 x 313a
1 x 104b	1 x 112a	1 x 401b
1 x 106a	1 x 119a	1 x 411a
1 x 106b	1 x 120b	
1 x 109a	1 x 136a	





SS 2

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 111b | 1 x 301a | 1 x 314b |
| 1 x 112b | 1 x 302a | 1 x 316a |
| 1 x 201b | 1 x 313b | 1 x 324a |

CIRCUIT 2

1 x 101a	1 x 114b	1 x 313a
1 x 102b	2 x 116b	1 x 320a
1 x 105b	1 x 305a	
1 x 106b	1 x 308a	







CIRCUIT DE GLACE 1

1 x 301b	1 x 309b	1 x 318b
1 x 304b	1 x 310b	1 x 322b
1 x 307b	1 x 312b	1 x 323b
1 x 308b	1 x 316b	1 x 324b

Ce circuit utilise des tuiles de l'extension 110%.