

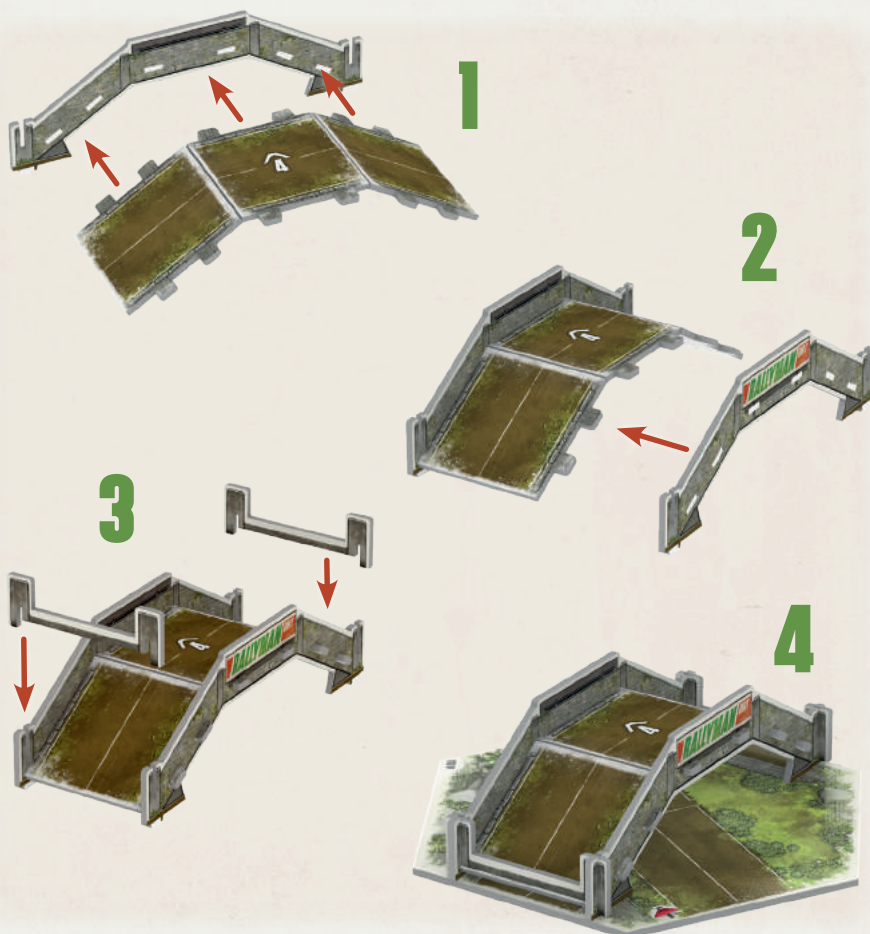
# RALLYMAN DIRT

## PACK COPILOTE

Bonjour, pilotes ! Ce Livret va vous expliquer comment fonctionne le contenu que vous avez débloqué pendant la campagne de financement participatif de Rallyman: DIRT. Nous espérons que ces bonus vous plairont !

### LE PONT

Le Pont fonctionne comme une tuile normale de Rallyman: DIRT, il est composé de cases normales et possède un niveau de Danger. Il n'est soumis à aucune règle spéciale. Vous pouvez l'utiliser pour croiser deux sections de la piste et ainsi créer des Spéciales aux tracés uniques !



### LES PNEUS TENDRES

Les Pneus Tendres apportent un nouvel élément de customisation pour votre voiture ! Ils commencent avec une excellente adhérence mais finissent par s'user pendant la course.

#### Contenu

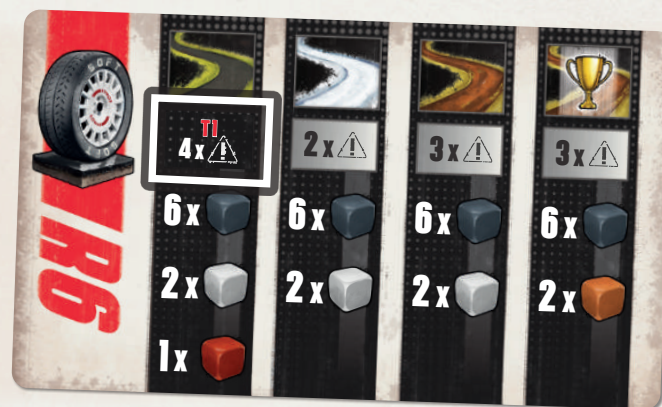
6 Tableaux de bord R6 Pneus Tendres  
6 Tableaux de bord R5 Pneus Tendres  
6 Tableaux de bord R4 Pneus Tendres  
18 marqueurs d'Usure



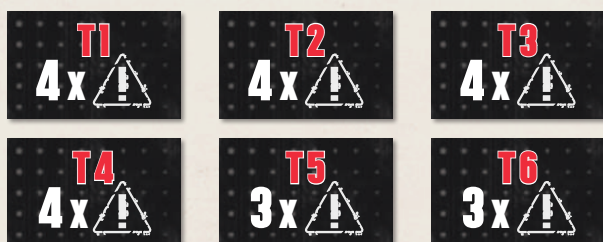
Icone Pneus Tendres

#### Règles

Le Tableau de bord Pneus Tendres fonctionne comme les Tableaux de bord habituels. Il comporte le même type d'informations et vous pouvez le choisir ou l'échanger lors de la phase d'Assistance.



Cependant, l'adhérence des Pneus Tendres diminue au fil des tours ! Au début de la course, placez le marqueur d'Usure Tour 1 (T1) sur le cadre en pointillés de votre Tableau de bord. À la fin de votre tour, retournez-le sur sa face Tour 2 (T2). À la fin de votre deuxième tour, prenez le marqueur d'Usure Tour 3 (T3) et ainsi de suite. Ces règles s'appliquent à la fin de chaque tour indépendamment de la Surface sur laquelle vous vous arrêtez.



Lorsque vous roulez sur les Surfaces affectées par le marqueur, vous devez respecter la limite de ⚠ qu'il indique. Le nombre de ⚠ autorisés va se dégrader au fil des tours jusqu'au Tour 7 où vous devez retirer le marqueur d'Usure et où la limite de 2 ⚠ indiquée sur votre Tableau de bord s'applique.

Les autres Surfaces sont soumises aux indications présentes sur votre Tableau de bord.

Lors de la phase d'Assistance, vous pouvez choisir de faire remplacer vos Pneus Tendres usés par des neufs. Dans ce cas, placez le marqueur d'Usure T1 sur votre Tableau de bord. À la fin de votre premier tour, retournez-le du côté T2 et ainsi de suite.

Vous ne pouvez pas utiliser votre carte Roue de secours pour récupérer les marqueurs d'Usure que vous avez déjà utilisés.

## TABLEAUX DE BORD PNEUS TENDRES RX

Ce pack comprend 36 cartes à utiliser avec l'extension *RX* de *Rallyman: DIRT*.

## TABLEAUX DE BORD PNEUS TENDRES 18 GT/R

Il s'agit des Tableaux de bord pour les voitures GT qui prennent part aux courses de Rallye. Ils obéissent aux règles indiquées dans ce Livret.

## TABLEAUX DE BORD PNEUS TENDRES 18 R/GT

Il s'agit des Tableaux de bord pour les voitures R qui prennent part aux courses sur circuit. Ils obéissent aux règles indiquées dans le Livret du pack Adrénaline.

# JETONS PISTE

Ces jetons peuvent être utilisés pour modifier une case normale en lui ajoutant l'effet d'une case spéciale. Combiner ces jetons avec les cases spéciales déjà présentes sur la piste peut mener à des situations vraiment uniques qui demanderont adresse et persévérance aux pilotes ! L'utilisation d'un ou deux de ces jetons peut suffire à chambouler la dynamique d'une Spéciale !

## Contenu

3 jetons Saut  
3 jetons Gué

6 jetons Chicane

## Règles

Ces jetons peuvent être placés sur n'importe quelle case normale (sans effet spécial). Vous pouvez ajouter à vos Spéciales autant de ces jetons que vous le souhaitez.

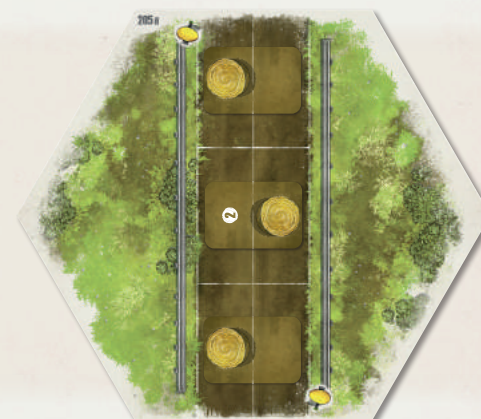
### JETONS GUÉ ET JETONS SAUTS

Ces jetons donnent à la case sur laquelle ils sont posés, respectivement, l'effet Gué et l'effet Saut. Ces effets sont décrits dans le Livret du jeu de base.



### JETONS CHICANE

À la différence des jetons précédents, il est préférable d'utiliser plusieurs chicanes à la suite. Essayez d'inclure au moins un jeton qui comporte une limitation de Vitesse à votre obstacle.



La limitation de Vitesse indiquée sur un jeton Chicane doit être respectée selon les règles sur les limitations de Vitesse des Virages décrites dans le Livret du jeu de base.

Les cases bloquées par les ballots de paille sont infranchissables. Les voitures ne peuvent en aucun cas les traverser.

## TABLEAUX DE BORD CLASSIQUES

Ces Tableaux de bord reprennent les règles du Rallyman original sorti en 2009. Ils constituent un petit retour en arrière nostalgique pour les joueurs de longue date et un petit aperçu de ce qu'était Rallyman à ses débuts pour les nouveaux venus.



### Contenu

12 Tableaux de bord Classiques

Les Tableaux de bord Classiques existent aussi en version Pneus Tendres. Ceux-ci suivent les règles expliquées précédemment.

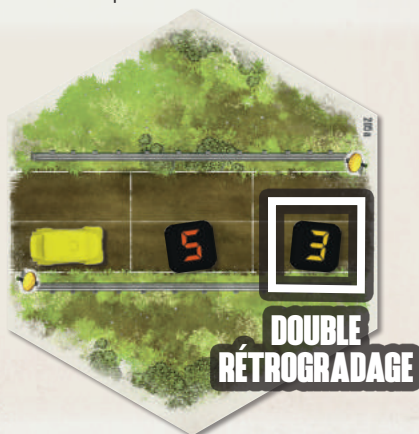
## Règles

Ces Tableaux de bord fonctionnent comme les autres mais les dés Freins sont remplacés par le Double Rétrogradage.


### DOUBLE RÉTROGRADAGE 2x

Il n'est possible d'effectuer un Double Rétrogradage que si le type de Surface sur lequel se trouve votre voiture correspond au type de Pneus dont elle est équipée, comme indiqué par l'icone sur votre Tableau de bord.

Pour effectuer un Double Rétrogradage, au lieu de placer un dé Vitesse en suivant les règles de base, vous pouvez placer un dé Vitesse d'une valeur inférieure de 2 points à votre Vitesse actuelle.





Cette technique peut être utilisée à tout moment et plusieurs fois au cours d'un même tour mais elle ne peut pas être utilisée plusieurs fois sur la même case.

Si un dé utilisé pour effectuer un Double Rétrogradage tombe sur un , le pilote subit une Perte de Contrôle immédiate sur la case sur laquelle était posé le dé.

Vous pouvez sécuriser cette manœuvre avec un jeton Secondes.

Vous pouvez utiliser cette technique lors d'une Grosse Attaque mais faites bien attention au résultat du dé que vous souhaitez utiliser pour votre Double Rétrogradage.

Si vous subissez une Perte de Contrôle lors d'une Grosse Attaque pendant laquelle vous aviez prévu de faire un Double Rétrogradage, vous pouvez toujours réorganiser vos dés comme indiqué dans les règles de base. Le Double Rétrogradage doit toujours être effectuée en utilisant les dés que vous aviez prévu d'utiliser, qu'ils soient tombés sur un  ou non. Si un dé utilisé pour un Double Rétrogradage donne un , il cause obligatoirement une Perte de Contrôle sur la case sur laquelle il a été placé sauf si la Perte de Contrôle a été résolue avant.

### DÉS VITESSE

La vitesse maximale d'une voiture Classique est de 5. Elle ne peut pas utiliser le dé Vitesse 6.

## Cartes Chrono Classiques



Les cartes Chrono Vitesse 5 sont légèrement différentes lorsque vous jouez avec les Tableaux de bord Classiques. Remplacez les cartes Chrono Vitesse 5 de base par leur version Classique qui reprend les règles du Rallyman original.

## CARTES CHRONO 00

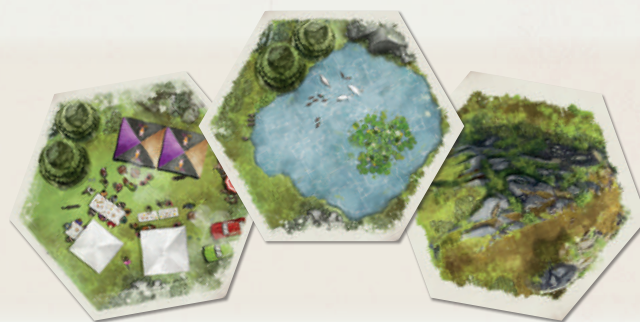


Ces cartes Chrono servent uniquement au mode solo de Rallyman: GT. Elles vous permettent, si vous le souhaitez, de calculer votre temps en utilisant les cartes Chrono de Rallyman: DIRT au lieu de la feuille de temps de Rallyman: GT.

Prenez une carte Chrono dont la valeur correspond à la Vitesse dans laquelle vous terminez votre tour au lieu de faire une croix sur votre feuille de temps. Après avoir franchi la ligne d'arrivée, additionnez les temps de toutes vos cartes Chrono et retirez 1 seconde par jeton Focus encore en votre possession pour obtenir votre temps final.

Tout dégât subi lors d'une Perte de Contrôle suit les règles dictées par le Tableau de bord de GT.

## TUILES PODIUM ET DÉCOR



Ces 3 tuiles ont pour unique fonction d'ajouter un petit plus esthétique à vos tracés !



Vous pouvez ajouter cette tuile à la fin de la dernière Spéciale de votre Rallye pour y aligner les voitures des meilleurs joueurs !

