



**RALLYMAN** DIRT

**RÈGLES**

# CRÉDITS

## AUTEUR

Jean-Christophe Bouvier

## RÉALISATEUR

Jamie Parsons

## DIRECTEURS ARTISTIQUES

Loïc Muzy & Quentin Saint-Georges

## ILLUSTRATEURS

Loïc Muzy, Joëlle Drans & Mindwork Games

## GRAPHISTES

Quentin Saint-Georges & Joëlle Drans

## SCULPTURE 3D

Mindwork Games

## MARKETING & COMMUNICATION

Georgina Parsons

## TRADUCTEUR

Hugo Chaumette

## GESTIONNAIRE DE LA COMMUNAUTÉ

Kayla Soule

## GESTIONNAIRE DES AFFAIRES

Owen Hermsen

## RÉVISEURS

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

## VIDÉOS

Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

## ÉDITEUR

Holy Grail Games

## DIRECTEURS DE PUBLICATION

Eric Dubus, Olivier Melison & Jamie Parsons

## AMBASSADEURS & DÉMONSTRATEURS

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

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

## UN PETIT MOT DE L'AUTEUR

Vingt ans après le début de l'histoire *Rallyman*, je me sens désormais pilote d'usine chez Holy Grail Games. Tout ce dont je rêvais pour poursuivre l'œuvre de ma vie est désormais accessible, enfin presque : mon team manager est-il prêt à fabriquer des voitures avec éclairage intégré pour jouer dans le noir ?

Aussi, les techniciens de l'écurie DIRT ont élaboré des autos à six vitesses, équipées de gros freins, ont construit six carrosseries différentes et ont fait des réglages précis. Les pistes sont devenues hexagonales et sont compatibles avec *Rallyman: GT* pour aller encore plus loin dans les possibilités de tracés.

Ensuite, tel le pilote d'usine qui ne peut aller loin sans un bon copilote, il fallait un excellent illustrateur à DIRT : aussi, se sont succédés dans le siège de droite le talentueux Loïc Muzy, puis la première rallywoman de l'aventure, Joëlle Drans, une future grande ; je suis fier que nos noms soient accolés sur la vitre arrière de notre auto ou notre boîte !

J'en profite pour rendre hommage à mes copilotes-illustrateurs de l'aventure de l'auto-édition sans lesquels ce DIRT n'existerait sans doute pas : mon frère Philippe Bouvier (également copilote lors de nos premiers vrais rallyes), Robert Paquet et Clovis (Clause Viseur, immense artiste malheureusement disparu beaucoup trop tôt en juillet

2018, deux collaborateurs de Michel Vaillant, idole de mon enfance) et Stéphane Gantiez.

Merci aux fidèles, qui m'ont toujours soutenu et poussé vers l'exigence : mes parents, mes quatre filles, Vincent Simon, Martin et Arnaud Delbouys, Pierre Raynaud, John Berny, Kevin Clark (inventeur de la Zone Rouge), Aaron Steward, Mayrik Padey, Massimo Zomparelli, Jan Ostmann, Roger BW, Dwayne Karenko, Samy Roberge, Sergio Raccampo, Frédéric Ormières, Quentin Le Guennan, Bruno Cathala, Oliviero Carena, Cyril Mentin, Topo Fraile, Frederic Rodriguez, Bernardo d'Orey, Céline Houelle-Carrot, Gaétan Suire, Guillaume Martin, Annie Toscano...

Pardon pour ceux que j'oublie bien involontairement ; j'adresse donc un énorme merci à l'ancienne communauté et à la nouvelle génération qui nous rejoint pour faire tomber les chronos !

Enfin, je dédie *Rallyman: DIRT* à Fabio Pellegrino, premier Champion *Rallyman* de l'histoire en 2013, grand pilote et collectionneur *Rallyman*, mais avant tout, la personne la plus merveilleuse de gentillesse qu'il m'ait été donné de rencontrer, si cruellement fauchée par la pandémie. Repose en paix mon ami, nous ne t'oublierons jamais.

**Jean-Christophe Bouvier**

1-6 JOUEURS / 14+ / 1H00

**Bienvenue dans *Rallyman: DIRT* ! Affrontez les virages d'une piste de rallye dans un contre-la-montre endiablé au cours duquel vous devrez faire le meilleur temps pour remporter la coupe !**

*Rallyman: DIRT* utilise un système de dés innovant qui récompense à la fois la prise de décisions stratégiques et la prise de risques.

Planifiez votre trajectoire pour affronter ses dangereux virages et ses longues lignes droites à l'aide d'un mélange de dés Vitesse, Gaz et Freins.

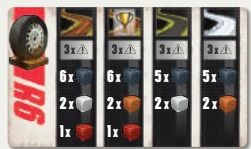
Vous pouvez conduire prudemment pour éviter les mésaventures ou tout risquer pour être le plus rapide. Dérapez dans les virages, prenez les sauts, traversez les rivières et prenez la corde pour gagner de précieuses secondes, mais attention, car la sortie de route n'est jamais très loin...

## PILOTES ! DÉMARREZ VOS MOTEURS !

### CONTENU



1 Livret de règles

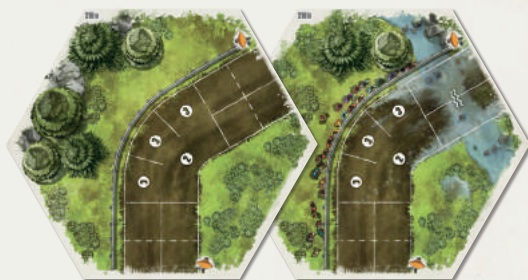


6 Tableaux de bord



6 cartes Pilotes

31 tuiles Piste double-face



1 sac de jetons Dégâts



6 jetons SISU



6 cartes Roue de secours



1 tuile Tente d'assistance



122 jetons Secondes



x 11



6 Voitures



192 cartes Chrono

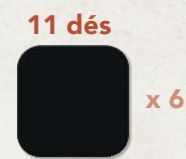
48 jetons Dégâts



x 7



x 24

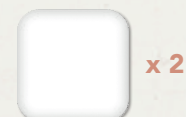


11 dés

x 6



x 1



x 2



x 2



x 6

# MISE EN PLACE

## 1. ASSEMBLER VOTRE RALLYE

Les tuiles hexagonales de *Rallyman: DIRT* vous permettent d'assembler des spéciales pour réaliser le Rallye de vos rêves !

### QUELQUES CONSEILS

Lorsque vous assemblez vos propres Spéciales et Rallyes pour 4 joueurs :

- Une Spéciale « courte » est composée de 10 tuiles et dure 25 minutes.
- Une Spéciale « moyenne » est composée de 14 tuiles et dure 35 minutes.
- Une Spéciale « longue » est composée de 18 tuiles et dure 45 minutes.
- Un Rallye « court » est composé de 2 Spéciales courtes et dure environ 60 minutes.
- Un Rallye « moyen » est composé de 3 Spéciales courtes ou de 2 Spéciales longues et dure environ 90 minutes.
- Un Rallye « long » est composé de 3 Spéciales moyennes et dure environ 120 minutes.

Vous trouverez des exemples de Spéciales et de Rallyes à la fin de ce Livret de règles (page 25).

## 2. JETONS SECONDES

Placez les jetons Secondes en piles près de la Piste, accessibles à tous les joueurs.

## 3. JETONS DÉGÂTS

Placez les jetons Dégâts dans le sac prévu pour ces jetons et placez-les près de la piste.

## 4. CARTES CHRONO

Prenez les cartes Chrono et faites-en six paquets, soit un par chiffre, de 1 à 6. Mélangez chacun des paquets individuellement, puis disposez-les les uns à côté des autres sur la table, face 0 cachée.

## 5. DÉS

Placez les dés près de la Piste, accessibles à tous les joueurs.

## 6. COULEURS DES JOUEURS

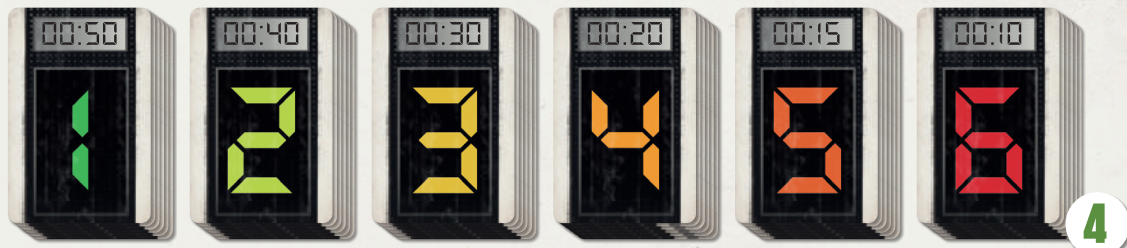
Chaque joueur choisit une couleur et prend le modèle de Voiture, la carte Pilote, le Tableau de Bord, le jeton SISU et la carte Roue de secours qui y correspondent.

## 7. DÉTERMINER L'ORDRE DE DÉPART

Pour déterminer l'ordre de départ, un joueur prend la Voiture de chaque participant et en tire une au hasard. Le joueur dont la Voiture est tirée joue en premier et l'ordre de jeu se répartit dans le sens des aiguilles d'une montre.

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





- 202 a
- 209 a
- 211 b
- 223 a
- 219 b
- 216 b
- 205 b
- 225 b
- 215 a
- 220 a
- 225 b
- 203 a



# LE JEU

**Dans Rallyman: DIRT, les joueurs se battent pour faire le meilleur temps sur une ou plusieurs épreuves en contre-la-montre sur des sections de route fermées appelées « Spéciales ».**

Au cours de chaque Spéciale, les joueurs doivent négocier les virages de la piste aussi vite que possible pour effectuer le meilleur temps.

À la fin de chacun de leurs tours, les joueurs reçoivent un certain nombre de secondes à ajouter à leur temps total. Le nombre de secondes à ajouter est déterminé par la Vitesse à laquelle ils terminent leur tour. Les pilotes doivent donc essayer de maximiser la distance qu'ils parcourent tout en maintenant une Vitesse élevée.

Le joueur dont le temps total est le plus bas remporte la partie !

## Les Manches

Une partie de *Rallyman: DIRT* est composée d'une série de manches. Chaque joueur dispose d'un tour par manche.

Au début de chaque manche, les joueurs doivent commencer par déterminer l'ordre de jeu.

### DÉTERMINER L'ORDRE DE JEU

Dans *Rallyman: DIRT*, l'ordre de jeu reste généralement constant. Cependant, il peut changer au cours d'une Spéciale si les joueurs parviennent à rattraper les concurrents qui les précèdent.

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

#### Ordre de priorité :

### DISTANCE > VITESSE > POSITION

- **Distance** - Le joueur qui joue en premier est toujours le pilote dont la Voiture est la plus avancée sur la Piste. Le deuxième joueur est celui qui est deuxième sur la Piste et ainsi de suite.

La Voiture dans la case dont le bord avant est le plus avancé sur la Piste joue en premier.

- **Vitesse** - Si deux Voitures sont côte à côte, la Voiture dont la Vitesse est la plus élevée joue en premier.

Chaque joueur prend une carte Chrono à la fin de son tour qu'il empile près de son Tableau de Bord. La carte du dessus montre la Vitesse de sa Voiture et sert à déterminer l'ordre de jeu.

- **Position** - Si deux Voitures sont côte à côte et vont à la même Vitesse, le joueur dont la Voiture est sur la voie intérieure du Virage actuel ou du suivant (page 10) joue en premier.



**Dans cet exemple, l'ordre de jeu serait déterminé ainsi :**

1. La Voiture rouge jouerait en premier, car elle est la plus avancée sur la Piste.
2. La Voiture verte jouerait en deuxième, car elle est la deuxième plus avancée sur la Piste.
3. Comme les Voitures bleue et jaune sont côte à côte, la Voiture dont la Vitesse est la plus élevée jouerait avant l'autre. Si elles allaient à la même Vitesse, le joueur bleu jouerait avant le joueur jaune, car il est sur la voie intérieure du prochain Virage.

### Le Départ

Le départ de chaque Spéciale de Rallye est unique dans le sens où, comme il s'agit de courses contre la montre, les joueurs ne démarrent pas tous en même temps. Leur départ est différé : chaque joueur joue un tour de plus avant que le joueur suivant n'entre en piste.

Le premier joueur, selon l'ordre déterminé pendant la mise en place, commence la partie en jouant son tour, ce qui termine la première manche. La deuxième manche commence ensuite et le premier joueur joue à nouveau avant que le deuxième joueur ne puisse jouer, et ainsi de suite.

**Dans une partie à quatre joueurs, les manches de départ d'une Spéciale fonctionnent comme suit :**

- **Manche 1** : le joueur n° 1 commence son premier tour.
- **Manche 2** : le joueur n° 1 joue son deuxième tour, puis le joueur n° 2 commence son premier tour.
- **Manche 3** : le joueur n° 1 joue son troisième tour, le joueur n° 2 joue son deuxième tour, puis le joueur n° 3 commence son premier tour.
- **Manche 4** : le joueur n° 1 joue son quatrième tour, le joueur n° 2 joue son troisième tour, le joueur n° 3 joue son deuxième tour, puis le joueur n° 4 commence son premier tour.

Au départ d'une Spéciale, les joueurs placent leur Voiture sur la case située derrière la ligne de départ et commencent en Vitesse 0.

Une fois sur la Piste, les joueurs suivent les règles pour déterminer l'ordre de jeu, comme expliqué précédemment.

L'ordre de jeu ne peut pas être changé pour les joueurs qui se trouvent toujours derrière la ligne de départ.

Lorsque vous attendez votre tour pour démarrer, faites bien attention à ce que font les autres joueurs ! Les leçons que vous tirerez de leurs succès et de leurs erreurs pourraient bien vous permettre d'optimiser votre propre trajectoire !

## Le Tour

Pendant leurs tours respectifs, les joueurs lancent les dés pour déplacer leur Voiture sur la Piste et essaient de compléter la Spéciale aussi vite que possible.

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

**Pendant son tour, un joueur doit :**

1. Choisir ses dés.
2. Lancer ses dés et déplacer sa Voiture.

## Choisir ses dés

Pendant son tour, chaque joueur utilise ses dés pour accélérer, freiner et/ou maintenir sa Vitesse. Il y a quelques règles à respecter, mais sinon, vous êtes libre de choisir les dés que vous souhaitez utiliser. Combinez vos dés intelligemment pour décrocher la victoire !

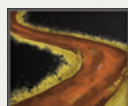
Pendant une partie, vous trouverez toutes les informations concernant votre Voiture sur votre Tableau de Bord.

## Le Tableau de Bord

Le Tableau de Bord indique le type de Voiture que vous conduisez (A), ainsi que le type de Pneus dont elle est équipée (B).

Il indique aussi, pour chaque type de route, de quels types de dés vous disposez et en quelle quantité (C), ainsi que le nombre de ⚠ que vous pouvez obtenir lors d'un même tour avant de subir une Perte de Contrôle (D). C'est aussi sur lui que vous placerez les jetons Dégâts que vous ne manquerez pas d'obtenir ! Ces jetons peuvent modifier les valeurs affichées sur votre Tableau de Bord.

Il existe 4 types de Surface différents dans Rallyman: DIRT :



Terre



Terre  
(leader)



Asphalte



Neige

La colonne « Leader » est uniquement utilisée par le premier joueur de chaque manche et uniquement s'il roule sur Terre.



Vous ne trouverez, dans l'édition de base de Rallyman: DIRT, que la Surface Terre et les Pneus qui y correspondent. Si vous souhaitez varier vos rallyes et conduire sur d'autres types de terrain, vous trouverez des routes d'asphalte ou des pistes enneigées ainsi que les pneus qui y correspondent dans les extensions. Les deux colonnes de droite (E) ne sont donc utiles que lorsque vous jouez avec les extensions. N'y prêtez pas attention lorsque vous jouez uniquement au jeu de base.



Pendant son tour, un joueur peut utiliser autant de dés qu'il le souhaite dans la limite indiquée sur son Tableau de bord. Mais attention ! Un même dé ne peut être utilisé qu'une fois par tour.



**Les dés noirs, appelés dés « Vitesse », servent à accélérer ou à décélérer de manière progressive.**



**Les dés blancs, appelés dés « Gaz », servent à conserver la même vitesse sur une partie de circuit.**



**Les dés rouges, appelés dés « Freins », servent à rétrograder brutalement de plusieurs Vitesses à la fois.**



**Les dés orange, appelés dés « Leader », s'utilisent de la même façon que les dés « Gaz » blancs, mais seul le premier joueur peut les utiliser.**

Tous les dés ont des symboles ⚠. Ils n'ont aucun effet tant que le joueur n'a pas accumulé le nombre de ⚠ indiqué sur son Tableau de Bord lors d'un même tour. S'il atteint ce nombre de ⚠, il subit alors une Perte de Contrôle (page 19) !

Il est tout à fait possible de combiner accélération, décélération, freinage et conservation de Vitesse lors d'un même tour. Le secret du pilotage réside dans ces combinaisons !

Avant de lancer les dés, le joueur doit d'abord les poser sur la Piste pour planifier sa trajectoire, montrer les cases qu'il souhaite emprunter ainsi que les dés qui seront utilisés.



## Les dés

### 1. LES DÉS VITESSE NOIRS

Les dés noirs, appelés dés « Vitesse », servent à accélérer ou décélérer de manière progressive.



Les dés Vitesse noirs représentent les Vitesses de votre Voiture.

Augmenter sa Vitesse s'appelle « passer une vitesse », diminuer sa Vitesse s'appelle « rétrograder » et, dans ce Livret, on dira « être en Vitesse 1, 2, 3... ».

Chaque dé joué vous permet de faire avancer votre Voiture d'une case, quel que soit le résultat du jet (chiffre ou ⚠).

Ils se jouent un par un en respectant un écart d'une Vitesse maximale avec la Vitesse précédemment jouée ou, en début de tour, avec la valeur de la dernière carte Chrono prise par le pilote de la Voiture.



**Exemple :** Raphaël commence la course en Vitesse 0. Il doit lancer son dé Vitesse noir de valeur 1 pour passer la première Vitesse. Il devra ensuite lancer le dé Vitesse 2 pour passer la deuxième, et ainsi de suite.

Ainsi, le dé noir choisi pourra être :

- Un dé dont la Vitesse est supérieure d'une Vitesse à celle jouée précédemment.
- Un dé dont la Vitesse est identique à celle jouée précédemment.
- Un dé dont la Vitesse est inférieure d'une Vitesse à celle jouée précédemment.



**Exemple :** C'est au tour d'Olivier. Sa carte Chrono indique qu'il est en Vitesse 4. Il décide d'accélérer en Vitesse 5 avant de décélérer progressivement en passant en Vitesse 4, puis 3, puis 2 à l'approche d'un Virage serré.

### 2. LES DÉS GAZ BLANCS

Les dés blancs, appelés dés « Gaz », servent à conserver la même Vitesse sur une partie de circuit.



Chaque dé Gaz blanc permet de faire avancer la Voiture d'une case quelle que soit la face obtenue au tirage (face vierge ou ⚠) en conservant la Vitesse engagée.

Il est possible d'alterner entre dés noirs et dés blancs, mais aussi d'utiliser plusieurs dés blancs de manière consécutive. Vous pouvez commencer votre tour avec un dé blanc et/ou n'utiliser que des dés blancs pendant votre tour.


*Vous ne pouvez pas utiliser de dé Gaz si vous êtes en Vitesse 0.*



**Exemple :** Owen prend le Virage en Vitesse 3 et utilise ses dés Gaz pour conserver sa Vitesse au lieu d'accélérer.

### 3. LES DÉS «LEADER» ORANGE



Les dés Leader ne peuvent être utilisés que par le premier joueur de chaque manche et uniquement sur Terre, comme indiqué par la colonne « Leader » de votre Tableau de Bord. Ils ont la même fonction que les dés Gaz, mais sont marqués d'un symbole  supplémentaire qui représente la difficulté à être le premier à dégager la route lors d'une Spéciale de Rallye ! Le Leader nettoie la route pour ses adversaires ; il l'aplanit et la débarrasse des débris qui peuvent la rendre plus dangereuse !

En contrepartie, le premier joueur peut imposer certaines pénalités aux joueurs qui le suivent.

Le premier joueur de chaque manche est le Leader et doit donc utiliser ces dés au lieu des dés Gaz blancs.

Une fois qu'un joueur a franchi la ligne d'arrivée de la Spéciale, ces restrictions disparaissent. Les joueurs encore en Piste utilisent uniquement les dés Gaz blancs.



**Exemple :** Si Owen prenait le même Virage en étant le premier joueur, il pourrait effectuer le même déplacement, mais serait obligé d'utiliser les dés Leader au lieu des dés Gaz.

### 4. LES DÉS FREINS ROUGES



**Les dés rouges, appelés dés « Freins », servent à rétrograder brutalement de plusieurs Vitesses à la fois.**

Utiliser un ou plusieurs dés Freins rouges, combinés avec un dé Vitesse, permet d'avancer **d'une case** tout en freinant de 2, 3 ou 4 Vitesses à la fois. Pour cela, il faut lancer autant de dés Freins que de Vitesses que vous voulez « sauter », en plus du dé Vitesse souhaité.



**Exemple :** Georgina freine avant un Virage. Elle rétrograde de la Vitesse 5 à la Vitesse 4 en utilisant un dé noir mais elle doit ensuite lancer son dé Vitesse 2 avec un dé Freins car elle saute une Vitesse (3).

Un joueur ne peut en aucun cas réduire sa Vitesse à 0. La Vitesse minimale est de 1.

### COMBINAISONS DE DÉS

En utilisant des combinaisons de dés astucieuses, vous pourrez surmonter tous les défis du circuit ! Il est même possible d'accélérer, décélérer, freiner et de conserver sa Vitesse lors d'un même tour. Il faut juste garder en tête la règle d'or : **chaque dé ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.**



**Exemple :** Patrick commence son tour en Vitesse 5. Il accélère en Vitesse 6, puis commence à décélérer pour se préparer à prendre le Virage ; il descend en Vitesse 5 puis 4. Il freine ensuite violemment pour rétrograder en Vitesse 2 et maintient sa Vitesse jusqu'à la sortie du Virage où il accélère à nouveau pour remonter en Vitesse 3. Patrick a fait un long déplacement pendant ce tour et, en utilisant un dé Freins pour « sauter » la Vitesse 3, il peut l'utiliser en sortant du Virage ! Il finit donc son tour en Vitesse 3 au lieu de le finir en Vitesse 2, ce qui lui épargne quelques précieuses secondes !

# Règles de Pilotage

Parce qu'une Spéciale n'est pas composée que de lignes droites, il existe quelques règles à garder à l'esprit avant de placer vos dés !

## Se déplacer

**Il ne peut y avoir qu'une seule Voiture par case.**

Les Voitures ne peuvent pas reculer. Elles avancent soit en ligne droite (en suivant la voie dans laquelle elles se trouvent), soit en diagonale (en changeant de voie), mais jamais latéralement. Ainsi, un déplacement se fait toujours vers une case dont le bord avant est plus avancé sur le circuit que celui de la case que la Voiture quitte.



Vous pouvez changer de voie autant de fois que vous le souhaitez lors de votre déplacement.

Dans Rallyman: DIRT, le bord d'une tuile compte toujours comme un bord de case.

**Si rien ne vous en empêche, vous devez impérativement vous déplacer d'au moins une case par tour.**

## Virages

Un rallye sans virage perdrait beaucoup de son intérêt et, dans Rallyman: DIRT, la façon dont vous négociez ces lacets comptera pour beaucoup dans votre résultat de Spéciale !

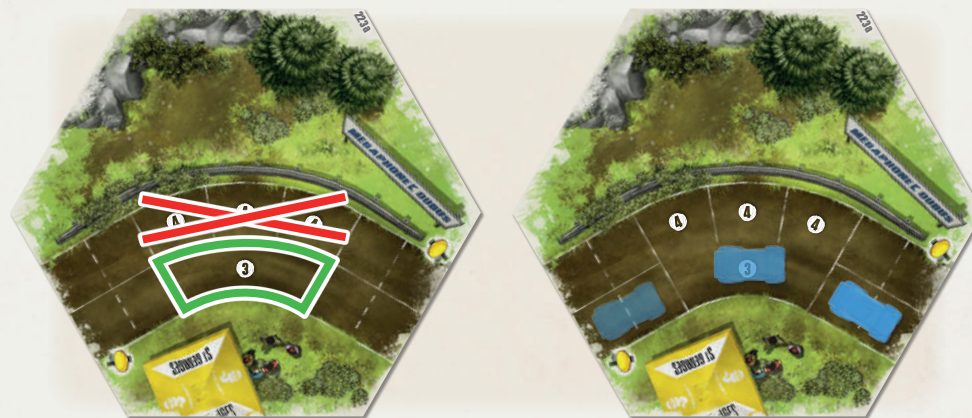
Les cases « Virage » sont aisément identifiables grâce à la présence de limitations de Vitesse (un chiffre dans un cercle) ainsi qu'à l'absence de ligne de séparation entre les voies intérieure et extérieure.



Il y a deux façons d'attaquer un Virage dans Rallyman: DIRT. Chacune de ces techniques détermine le nombre de cases dont le Virage est composé ainsi que la Vitesse maximale autorisée.

### PRENDRE LA VOIE INTÉRIEURE

Il s'agit du chemin le plus court, mais la Vitesse maximale autorisée y est inférieure. En prenant le Virage de cette manière, vous devez respecter la limitation de Vitesse indiquée à l'intérieur du Virage.



### DÉRAPAGE PAR LA VOIE EXTÉRIEURE

Il s'agit du chemin le plus long, mais il vous permet de conserver une Vitesse plus élevée. En prenant le Virage de cette manière, vous devez respecter la limitation de Vitesse indiquée à l'extérieur du Virage. Les Voitures en plein Dérapage sont tournées de façon à être perpendiculaires à la Piste.



Pilotes, vous devrez décider de quelle manière vous souhaitez négocier un Virage avant de l'attaquer, car vous ne pourrez pas changer d'avis une fois que vous y serez engagés !



Certaines tuiles ont deux virages adjacents l'un à l'autre. Ceux-ci sont considérés comme distincts et vous pouvez changer de méthode pour passer de l'un à l'autre.



## LIMITATIONS DE VITESSE

Les limitations de Vitesse fonctionnent toujours de la même manière. Le chiffre dans le cercle indique la Vitesse maximale autorisée pour entrer sur une case. Bien sûr, il est possible de passer sur cette case à une Vitesse inférieure.



Entrer sur cette case à une Vitesse supérieure à la limite indiquée provoque une Perte de Contrôle immédiate (page 19).

Vous pouvez accélérer au-delà de cette limite lorsque vous quittez cette case. Les limitations de vitesse peuvent apparaître dans des espaces autres que les Virages. Dans ce cas, les mêmes règles s'appliquent.



**Exemple :** Quentin veut s'engager sur une case Virage. La limite de Vitesse y est de 3. Il pose son dé Vitesse 3 sur cette case ; il respecte donc la limite de Vitesse et ne subit pas de Perte de Contrôle. Il est ensuite libre d'accélérer jusqu'en Vitesse 4 en sortant du Virage.

## GLISSER

Certains Virages vous permettent de « Glisser » pour anticiper un lacet particulièrement serré ou pour finir votre manœuvre plus tard. Cela vous donne plus de marge pour contrôler votre Vitesse et votre Distance.

Certaines cases qui précèdent ou suivent une case Virage sont traversées par une ligne pointillée. Vous pouvez soit entrer dans ces cases normalement, soit faire une Glissade.




Si vous entrez sur cette case en glissant, vous devez la compter comme deux cases distinctes (séparées par la ligne pointillée) qui bloquent les deux voies de la piste. Les Voitures en pleine glissade sont tournées de façon à être perpendiculaires à la piste.

Vous devrez choisir si vous voulez faire une Glissade avant de vous engager sur cette case, car, une fois que vous y êtes entré, vous ne pouvez plus changer votre méthode d'approche !

## Autres types de cases

### LES CORDES

Que serait un rallye sans hors-piste ? Certains Virages de Rallyman: DIRT vous donnent la possibilité de « plonger dans les cordes » en prenant des raccourcis qui pourraient bien vous économiser quelques précieuses secondes... si la chance est de votre côté !

Les Cordes, dans Rallyman: DIRT, sont représentées par des cases spéciales identifiables grâce au symbole Cordes . Ces cases pourraient bien vous permettre d'économiser quelques secondes supplémentaires !



Le chiffre indiqué sur le symbole Cordes est une limitation de Vitesse (voir ci-dessus) qui indique la Vitesse maximale à laquelle vous pouvez entrer sur cette case.

Vous pouvez entrer sur une case Cordes depuis n'importe quelle case qui y est connectée à l'exception des cases Virage. Les mêmes règles s'appliquent lorsque vous souhaitez sortir d'une case Cordes.

Mais attention ! Faire du hors-piste peut avoir de graves conséquences ! En vous engageant sur une case Cordes, piochez un jeton Dégâts dans le sac de jetons Dégâts. Retournez le jeton du côté « Cordes » (identifié par le symbole Cordes en haut à gauche).

Ce jeton de Dégâts Cordes vous donnera l'un des trois résultats suivants :



**OK !** : Votre Voiture s'en est sortie sans aucun dégât ! Placez ce jeton sur votre Tableau de Bord.



**Dégâts de Gaz** : Un de vos pneus est crevé ! Placez ce jeton sur votre Tableau de Bord. Le nombre de dés Gaz que vous pouvez utiliser à chaque tour est réduit d'autant de jetons Dégâts de ce type que vous possédez.



**-1** : Vous avez couvert la piste de pierres et de boue ! Cela ne vous affecte pas, mais tous les joueurs derrière vous devront en subir les conséquences ! Placez ce jeton sur la tuile sur laquelle se trouve la case Cordes. La Vitesse maximale de toutes les cases Virage de cette tuile est réduite de 1. Ces jetons sont cumulables ; il est possible que des portions, sinon l'intégralité, du virage deviennent impraticables.



- Ces jetons n'ont aucun effet sur la limitation de Vitesse de la case Cordes.
- Une case dont la limitation de Vitesse est réduite à 0 ou moins devient impraticable : les Voitures ne peuvent plus y circuler.

Vous pouvez choisir de Glisser pour entrer sur une case Cordes depuis n'importe quelle case Glisse. De même, vous pouvez sortir de la case Cordes en Glissade.

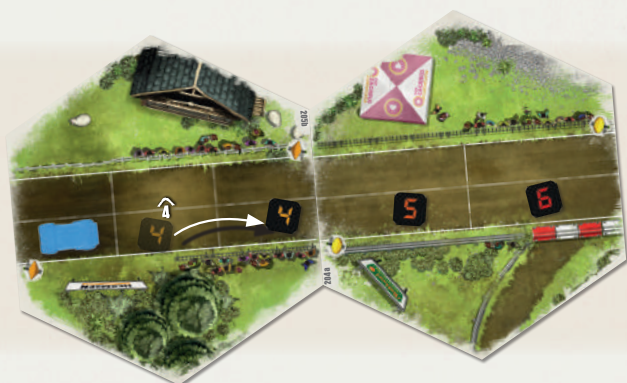


## SAUTS ^


Dans Rallyman: DIRT, vous pouvez utiliser les difficultés du terrain à votre avantage ! Certaines tuiles Piste possèdent une case Saut ^ qui représente une bosse sur la route que vous pouvez utiliser comme tremplin.

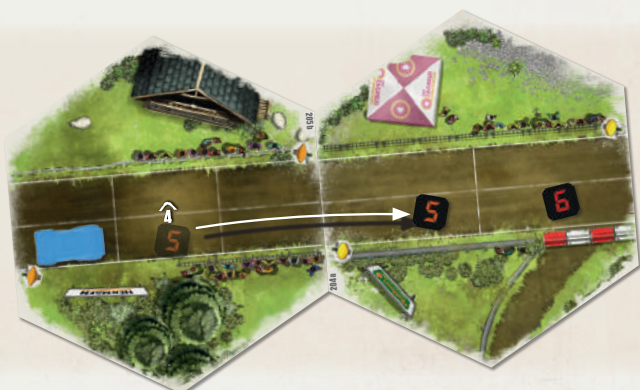


Lorsque vous préparez votre trajectoire, placez vos dés normalement. Si le dé que vous placez sur une case Saut est de même valeur que la Vitesse indiquée sur la case, vous prenez la voie des airs ! Avancez d'une case le dé que vous avez placé sur la case Saut ; ce déplacement peut être effectué vers la même voie ou en diagonale vers la voie adjacente.



Si la valeur du dé que vous avez placé sur la case Saut est **supérieure d'une Vitesse** à celle indiquée, vous vous envolerez encore plus loin ! Suivez les règles énoncées précédemment, mais avancez votre dé de 2 cases. Vous n'êtes pas affecté par la présence d'obstacles ou d'autres Voitures sur les cases que vous survolez.

Attention, si le résultat de ce dé est un , vous subissez une Perte de Contrôle immédiate à l'endroit de votre atterrissage.




Si la valeur du dé que vous placez sur une case Saut est **supérieure de deux Vitesses ou plus** à la Vitesse indiquée, vous décollerez un peu trop haut ! Suivez les règles énoncées précédemment, avancez votre dé de 2 cases, mais subissez une Perte de Contrôle immédiate sur la case de votre atterrissage.



Si la valeur du dé que vous placez sur une case Saut est inférieure à la Vitesse indiquée, la case Saut compte comme une case normale et n'a pas d'effet.

Vous ne pouvez pas atterrir sur une case occupée par un obstacle ou un autre joueur. Si un Saut vous oblige à atterrir sur un obstacle ou une autre Voiture, vous ne pouvez pas effectuer ce Saut. Vous pouvez atterrir sur une case Virage sur la voie de votre choix.

## GUÉS

Les Spéciales de Rallyman: DIRT comportent aussi des Gués à franchir ! Elles sont indiquées par le symbole « Gué »  .



Pour traverser un Gué, vous devez utiliser soit un dé Gaz, soit le dé Vitesse 1. Vous ne pouvez pas utiliser un dé Freins avec le dé Vitesse 1 sur cette case.



Si vous utilisez un autre dé que ceux mentionnés précédemment, votre déplacement s'arrête immédiatement et vous conservez votre Vitesse actuelle.

- Vous pouvez accélérer, décélérer ou freiner en sortant d'une case Gué.

## Le Dépassement

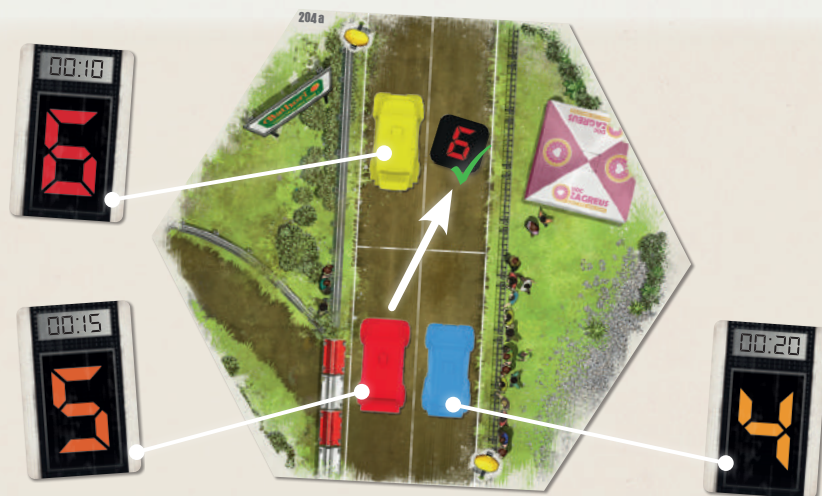
Bien que les Spéciales de Rallye soient censées se dérouler sans que les concurrents ne se rencontrent sur la piste, il arrive qu'une voiture en rattrape une autre.

Pour pouvoir placer sa Voiture à côté d'une autre Voiture, il faut utiliser un dé Vitesse ou un dé Gaz dont la valeur est égale ou supérieure à la Vitesse de la Voiture à dépasser. Une fois la Voiture placée à côté de la Voiture rattrapée, la suite du déplacement peut se faire à n'importe quelle Vitesse.

Par exemple, une Voiture en Vitesse 3 peut venir se placer à côté d'une Voiture en Vitesse 1, 2 ou 3, mais pas à côté d'une Voiture en Vitesse 4, 5 ou 6.

Vous pouvez effectuer un dépassement en vous déplaçant en diagonale entre deux Voitures.

Les Cordes comptent comme étant adjacentes à toutes les cases qui y sont connectées à l'exception des cases Virage.



**Exemple :** Le joueur rouge est en Vitesse 5 au moment d'arriver à côté de la Voiture bleue. Il peut accélérer en Vitesse 6 et se déplacer en diagonale pour arriver à côté de la Voiture jaune. Puisque la Vitesse du joueur rouge était supérieure ou égale à celle des autres Voitures, il peut les dépasser. Il peut maintenant poursuivre son mouvement normalement.

## PRÉSENCE D'AUTRES VOITURES DANS UN VIRAGE

Si une Voiture est actuellement engagée dans un Virage, tout autre Voiture qui souhaite s'y engager à son tour doit le faire en suivant la même technique que celle employée par le joueur précédent. Le joueur suivant peut alors s'engager dans le Virage, mais ne peut pas dépasser ni occuper l'espace sur lequel le joueur précédent s'est arrêté.



## VOITURE EFFECTUANT UNE GLISSADE

Si un joueur termine son tour au milieu d'une Glissade, le joueur suivant ne peut s'engager sur cette case qu'en effectuant une Glissade à son tour. Il peut suivre le joueur précédent dans son mouvement, mais ne peut ni le dépasser ni occuper l'espace sur lequel il s'est arrêté.



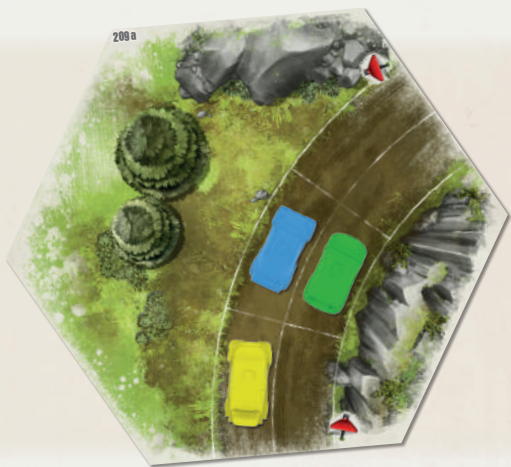
La seule façon de dépasser un adversaire engagé dans un Virage ou en pleine Glissade est de passer par une case Cordes.

### BLOQUÉ

Si, à tout moment de votre tour :

- vous ne pouvez pas atteindre la Vitesse requise pour dépasser la Voiture qui se trouve devant vous OU
- tout déplacement occasionnerait une Perte de Contrôle immédiate et inévitable due à la présence d'une autre Voiture OU
- votre déplacement est gêné pour toute autre raison vous êtes considéré comme « Bloqué » pour ce tour.

Votre tour prend fin immédiatement, donc vous n'effectuez aucun déplacement et votre Vitesse ne change pas.



**Exemple :** Ici, la Voiture jaune ne peut pas dépasser, car les Voitures bleue et verte bloquent la route. Elle est donc Bloquée et son tour se termine immédiatement.



**Exemple :** Ici, la Voiture rouge ne peut pas dépasser la Voiture orange, car elle ne dispose pas de l'espace nécessaire pour atteindre la même Vitesse que cette dernière. Le joueur rouge peut avancer d'une case avant d'être Bloqué.

## CAS PARTICULIERS

Nous avons fait de notre mieux pour vous offrir autant de variété que possible avec les tuiles Piste de Rallyman: DIRT pour que vous puissiez assembler les Spéciales de Rallye de vos rêves. Nous avons essayé d'être aussi exhaustifs et précis que possible en écrivant ces règles. Toutefois, si vous rencontrez un cas qui n'est pas expliqué ici, il est conseillé de le résoudre de la manière qui vous semble la plus logique.

Mettez-vous d'accord entre joueurs (en tirant à pile ou face si nécessaire), mais ne laissez pas un détail des règles ralentir votre course !

**Soyez attentifs à toutes les possibilités qui s'offrent à vous : vos dés, les Virages, et même vos adversaires peuvent tous être utilisés à votre avantage.**

**Si vous prévoyez bien vos tours, vous pouvez économiser de précieuses secondes, ce qui peut faire toute la différence entre la victoire et la défaite !**

**UNE FOIS VOTRE TRAJECTOIRE PLANIFIÉE, IL EST TEMPS DE BRÛLER LA GOMME !**

## Lancers de dés et déplacements

Votre trajectoire est prête ! Allez-vous conduire prudemment ou tout risquer pour tenter de laisser vos adversaires loin derrière ?

Une fois vos dés choisis et placés sur la spéciale, il vous reste un dernier choix à faire : lancer vos dés un par un ou tous en même temps.

### 1. LANCER LES DÉS UN PAR UN

Lancer vos dés un par un est l'option la plus sûre. Elle ne vous apporte aucun bonus, mais vous pourrez choisir de finir votre déplacement à tout instant pour éviter les accidents !

Une fois votre trajectoire décidée, lancez vos dés un par un (à l'exception des dés Freins, qui se jouent toujours en même temps qu'un dé Vitesse) et déplacez votre Voiture d'une case par dé, peu importe son résultat.

Gardez les dés que vous avez lancés de côté afin de garder un œil sur le nombre de symboles ⚠ que vous avez obtenus. Si vous atteignez la limite de ⚠ indiquée sur votre Tableau de Bord, vous subissez une Perte de Contrôle. Faites avancer votre Voiture jusqu'à la case concernée par le dernier ⚠ avant de résoudre votre Perte de Contrôle.

**Si vous jouez uniquement avec le jeu de base, la limite de ⚠ est toujours de 3. Cette valeur peut changer si vous jouez avec le contenu des extensions.**

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les dés que vous aviez prévu de lancer lorsque vous choisissez de lancer vos dés un par un. Tant que vous n'avez pas subi de Perte de Contrôle, vous êtes libre d'arrêter votre déplacement quand bon vous semble. Cependant, si un dé a été joué, son résultat doit obligatoirement être pris en compte.



Lancer les dés un par un permet de contrôler l'apparition de ⚠ et, éventuellement, de terminer son tour de jeu avant de subir une Perte de Contrôle.

**Une fois votre déplacement terminé, que ce soit parce que vous avez choisi de vous arrêter, parce que vous avez atteint la fin de votre trajectoire ou parce que vous avez subi une Perte de Contrôle, passez à la phase de Fin de tour (page 18).**

## 2. LA GROSSE ATTAQUE !

La Grosse Attaque est une option plus risquée, mais dans Rallyman: DIRT, la prise de risque est toujours récompensée ! Lancer tous vos dés en même temps représente un risque, mais vous permet d'obtenir des jetons Secondes, qui peuvent être extrêmement utiles pour remporter une Spéciale.

Pour faire une Grosse Attaque, vous devez lancer tous les dés que vous avez choisis de jouer en même temps.

Planifiez votre trajectoire normalement. Placez ensuite, sur la case où vous souhaitez terminer votre déplacement, une pile de jetons Secondes de valeur égale au nombre de dés Gaz et Vitesse que vous allez utiliser.



Prenez alors les dés choisis et lancez-les tous en même temps.



Une fois votre lancer effectué, comparez-en le résultat avec les indications de votre Tableau de bord. Si vous avez obtenu moins de ⚠ que la limite affichée sur votre Tableau de bord, vous avez réussi ! Déplacez votre Voiture sur la case sur laquelle se trouvent les jetons Secondes, empochez-les et votre tour se termine.

Si vous avez obtenu le même nombre de ⚠ que la limite indiquée sur votre Tableau de bord ou plus, vous subissez une Perte de Contrôle.

Avant de résoudre votre Perte de Contrôle, prenez tous les dés lancés (sans modifier leur résultat) et replacez-les sur le circuit comme si vous planifiez un déplacement. Vous n'êtes pas obligé de suivre la même trajectoire que celle que vous aviez planifiée à l'origine, ni d'utiliser tous les dés. Cependant, vous devez placer assez de dés sur la Piste dont le résultat est un ⚠ pour déclencher une Perte de Contrôle.

Vous devez respecter les règles habituelles pour placer vos dés et leur placement doit occasionner une Perte de Contrôle, que ce soit par accumulation de ⚠ ou à cause d'un élément du circuit (comme une limitation de Vitesse). Vous ne pouvez pas éviter cette Perte de Contrôle en réarrangeant vos dés.

Une fois que vous avez placé vos dés, la Perte de Contrôle s'effectue sur la case sur laquelle le ⚠ qui l'a causée se trouve (qu'il s'agisse d'un dé ou d'un Virage mal-négocié).

Cela vous donne l'occasion de décider où et à quelle Vitesse vous subissez votre Perte de Contrôle (page 16).



**Exemple :** Gareth décide de faire une Grosse Attaque ! Malheureusement, il subit une Perte de Contrôle. Dans la configuration actuelle, cette Perte de Contrôle devrait être résolue sur une tuile Dangereuse (panneau rouge), ce qui pourrait causer de gros dégâts à sa Voiture.



Il décide plutôt de réarranger ses dés pour suivre un chemin différent (il utilise les cases de Glissade.) pour que sa Perte de Contrôle soit résolue sur une tuile plus sûre (panneau jaune) et à une Vitesse moins élevée (4 au lieu de 5).



Il aurait aussi pu obtenir un résultat similaire en réarrangeant ses dés de façon à dépasser la limitation de Vitesse du Virage.

**Cependant, que votre Grosse Attaque soit une réussite ou non, vous empochez toujours vos jetons Secondes !**

Quoi qu'il arrive, la phase de Fin de tour commence après votre déplacement (page 18).

## Jetons Secondes

Les jetons Secondes représentent les secondes que vous gagnez grâce à votre maîtrise du pilotage ! Ils s'obtiennent en effectuant des Grosses Attaques au cours d'une Spéciale. Ces jetons peuvent ensuite être dépensés pendant la course pour sécuriser vos manœuvres les plus risquées ou à la fin de l'épreuve pour retirer quelques Secondes à votre temps total !

Chaque dé Vitesse, Gaz ou Leader que vous utilisez lors d'une Grosse Attaque (même ceux dont le résultat est un ⚠️) vous octroie un jeton Secondes. Il en existe trois types, 1, 3 et 5 Secondes, que vous trouverez sur les trois piles que vous avez placées près du circuit avant de commencer à jouer.



Les dés Freins rouges n'octroient aucun jeton Secondes.

Effectuer une Grosse Attaque est le seul moyen de gagner des jetons Secondes.

### UTILISER LES JETONS SECONDES

Vous pouvez utiliser vos jetons Secondes pour « sécuriser » vos dés. Vous ne lancez pas les dés que vous avez sécurisés et vous échappez donc à de possibles ⚠️ !

Cette action ne peut être effectuée que lors d'un lancer de dés un par un. Il n'est pas possible de l'effectuer lors d'une Grosse Attaque.

Vous pouvez choisir de sécuriser un dé à tout moment **avant** de le lancer. Le résultat d'un dé lancé ne peut jamais être modifié.

En général, il vaut mieux utiliser vos jetons Secondes après avoir déjà accumulé plusieurs ⚠️ pour éviter de subir une Perte de Contrôle sans pour autant « gaspiller » vos jetons.

Pendant son tour, un joueur peut sécuriser autant de dés qu'il le souhaite, à condition d'avoir assez de Secondes pour le faire :

- Sécuriser un premier dé coûte une Seconde.
- Sécuriser un deuxième dé coûte deux Secondes (3).
- Sécuriser un troisième dé coûte trois Secondes (6).

Pour sécuriser un dé, défaussez autant de jetons Secondes que nécessaire pour en payer le prix et replacez-les sur l'une des piles de réserve sur la table, puis retirez le dé concerné de la Piste. Continuez alors votre tour en lançant et/ou sécurisant les autres dés à votre guise.

**Utiliser un jeton Secondes ne peut pas annuler une Perte de Contrôle ni les effets du circuit (limitations de Vitesse, etc.).**



Il est possible d'utiliser des Secondes pour sécuriser un freinage. Cependant, le joueur devra assurer la totalité de l'action de freinage (c'est-à-dire les dés Freins rouges et le dé Vitesse noir). S'il n'a pas assez de Secondes, il ne pourra pas sécuriser son action.



**Exemple :** Jonathan souhaite sécuriser ses dés en abordant ce Virage. Sécuriser 3 dés lui coûte 6 Secondes (1+2+3). S'il avait sécurisé d'autres dés lors de son tour, il aurait dû dépenser encore plus de Secondes !

## Fin du tour

**Votre tour est terminé lorsque :**

- Votre déplacement est terminé.
- Votre déplacement est Bloqué.
- Vous subissez une Perte de Contrôle.

## Lorsqu'un joueur a terminé son déplacement ou se retrouve bloqué

Il prend une carte Chrono dont la valeur correspond à sa Vitesse (la Vitesse du dernier dé Vitesse qu'il a lancé) et la place devant lui.

S'il n'a utilisé que des dés Gaz (blancs) ou n'a pas bougé pendant son tour, il prend une carte Chrono de la même valeur que celle qu'il avait à la fin du tour précédent.

Dans *Rallyman: DIRT*, les cartes Chrono servent à déterminer le nombre de Secondes à ajouter au temps total d'un joueur lorsqu'il termine son tour.

Conservez toutes les cartes Chrono que vous avez utilisées, car vous en aurez besoin à la fin de la course pour calculer votre temps total.

De plus, la carte qui se trouve au sommet de votre pile de cartes Chrono indique votre Vitesse, ce qui peut être utile aux autres joueurs en cas de dépassement, pour connaître la Vitesse dans laquelle vous vous trouvez au début de votre tour ou encore pour déterminer l'ordre de jeu en début de manche.

## LORSQU'UN JOUEUR SUBIT UNE PERTE DE CONTRÔLE

Il prend une carte Chrono qui correspond à la Vitesse dans laquelle il se trouvait avant de subir sa Perte de Contrôle et la retourne du côté « 0 » avant de la placer sur le dessus de sa pile de cartes Chrono.

Une Perte de Contrôle ajoute un malus de temps très important à votre total ; vous devrez donc conduire avec brio pour espérer rattraper ce temps perdu.

De plus, dans le coin supérieur droit de la carte Chrono que vous avez prise se trouve le symbole qui indique le type de Perte de Contrôle que vous avez subi. Il en existe deux sortes qui obéissent à leurs propres règles.

### TÊTE-À-QUEUE

Votre Voiture ne quitte pas la Piste : elle reste sur la case sur laquelle la Perte de Contrôle a eu lieu. Faire un Tête-à-queue vous fait subir un malus de temps important, mais n'occasionne aucun dégât à votre Voiture.



Au début de votre prochain tour, remettez votre Voiture dans le sens de la course et reprenez la route normalement.



**Exemple :** Joëlle a subi une Perte de Contrôle, mais elle a tiré une carte Tête-à-queue. Elle perd un peu de temps, mais sa Voiture n'est pas endommagée et reste sur la Piste.

### CRASH

Placez votre Voiture en dehors de la piste à côté de la case sur laquelle vous avez subi votre Perte de Contrôle. Pour vos adversaires, votre Voiture n'est plus sur la Piste et ne gêne donc pas leur progression.



Au début de votre prochain tour, replacez votre Voiture sur la Piste, sur la case sur laquelle vous avez subi votre Perte de Contrôle et reprenez la route normalement.

### ORDRE DE JEU POUR LES JOUEURS SORTIS DE PISTE

Même si la Voiture n'est pas présente physiquement sur la Piste, la case depuis laquelle elle est sortie de Piste (la case à côté de laquelle la Voiture est placée) compte comme sa Position lorsque vous déterminez l'ordre de jeu en début de manche.

Si une Voiture sortie de Piste se trouve au même niveau qu'une Voiture encore en Piste, cette dernière joue en premier.

Sur votre carte Chrono, sous le symbole Perte de Contrôle, se trouve un indicateur qui détermine les dégâts subis par votre voiture lors du Crash. Cette valeur est déterminée par le niveau de Danger de la tuile sur laquelle vous avez subi votre Perte de Contrôle.

Le niveau de Danger de chaque tuile est indiqué par la couleur du panneau en bout de voie.



Sur votre carte Chrono, vous trouverez ces mêmes panneaux suivis de marques noires. Piochez autant de jetons Dégâts qu'il y a de marques noires à côté du panneau qui correspond à votre situation et placez-les sur votre Tableau de Bord, côté Dégâts visible (c'est-à-dire la face ne comportant pas d'icône en haut à gauche).



**Exemple :** Joëlle subit une Perte de Contrôle en Vitesse 4. Elle retourne sa carte Chrono et celle-ci lui indique un Crash. Elle place donc sa Voiture à côté de la Piste et, après avoir consulté le niveau de Danger de la tuile, pioche 3 jetons Dégâts.

Si vous retournez une carte Chrono et y découvrez le mot « SISU », cela signifie que vos talents de pilote vous ont permis de retourner la situation à votre avantage ! Votre Voiture ne subit aucun dégât et vous ne perdez que très peu de temps ! Votre Voiture reste sur la case sur laquelle vous avez subi votre Perte de Contrôle et vous commencez votre prochain tour dans la Vitesse indiquée sur la carte.



## Jetons Dégâts

Les jetons Dégâts représentent les différentes conséquences qui pourraient survenir si la chance venait à ne plus vous sourire...

**Placez toujours vos jetons Dégâts, quels qu'en soient les effets, sur votre Tableau de Bord.**



### DÉGÂTS VITESSE

Le nombre de dés Vitesse que le joueur touché peut utiliser (quelle que soit leur valeur) lors de son tour de jeu est réduit d'autant de jetons de Dégâts Vitesse qu'il a en sa possession. L'effet de ces jetons est cumulatif.



### DÉGÂTS FREINS

Le nombre de dés Freins que le joueur touché peut utiliser lors de son tour de jeu est réduit d'autant de jetons de Dégâts Freins qu'il a en sa possession. L'effet de ces jetons est cumulatif.



### DÉGÂTS GAZ/LEADER

Le nombre de dés Gaz/Leader que le joueur touché peut utiliser lors de son tour de jeu est réduit d'autant de jetons de Dégâts Gaz/Leader qu'il a en sa possession. L'effet de ces jetons est cumulatif.

Ces jetons peuvent réduire le nombre de dés que vous pouvez utiliser jusqu'à un minimum de 0. Tout autre jeton tiré est conservé, même s'il n'a aucun effet.



**Exemple :** Andrew commence son tour avec un jeton Dégâts Vitesse et un jeton Dégâts Freins. Lors de son tour, il ne pourra placer, au mieux, que cinq dés Vitesse (quelle que soit leur valeur) et ne pourra pas utiliser son dé Freins !



### DRAPEAU VERT

Si vous tirez un Drapeau vert, vous avez de la chance ! Ces jetons n'ont aucun effet.

## LA ROUE DE SECOURS

Chaque Voiture possède une Roue de secours que son pilote peut utiliser pour réparer un pneu crevé et récupérer l'un de ses dés Gaz/Leader.

Si vous êtes en Vitesse 1 à la fin de votre déplacement, vous pouvez changer votre pneu. Placez votre Voiture hors-piste à côté de la case sur laquelle vous avez terminé votre déplacement. Retournez ensuite votre carte Roue de secours du côté Vitesse 0 avant de la poser sur votre pile de cartes Chrono. Enfin, rangez l'un de vos jetons Dégâts Gaz/Leader dans le sac de jetons Dégâts.

Au début de votre prochain tour, remplacez votre Voiture sur la Piste et reprenez la route normalement.

Vous ne pouvez pas utiliser une même carte Roue de secours plus d'une fois et elle ne peut être remplacée que lorsque vous avez accès à l'Assistance (page 21).



Une fois que le tour d'un joueur est terminé, le tour du joueur suivant commence. Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour au cours d'une même manche, la manche suivante commence. L'ordre de jeu est déterminé comme expliqué plus tôt et les joueurs jouent chacun à son tour, et ce, jusqu'à ce que tous les joueurs aient franchi la ligne d'arrivée.

## Fin d'une Spéciale

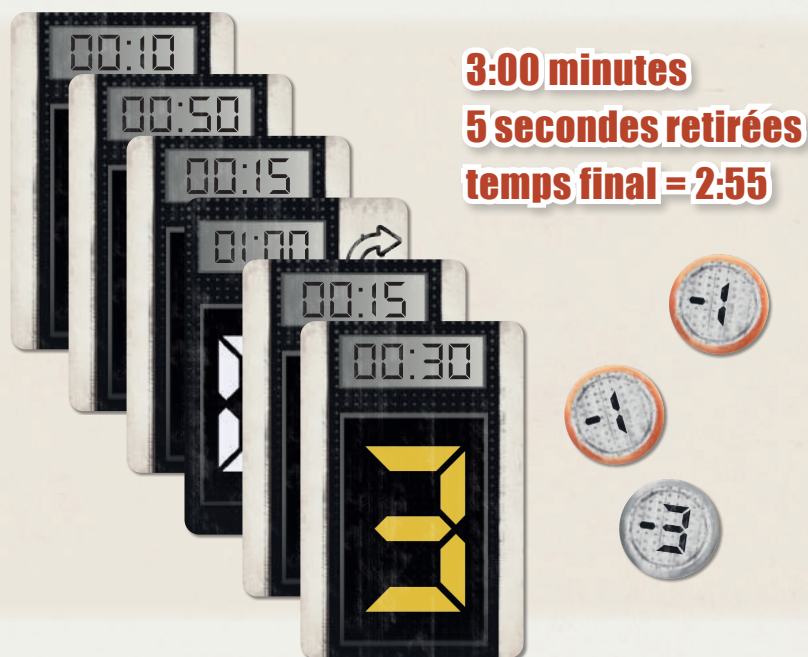
La Spéciale prend fin lorsque tous les joueurs ont franchi la ligne d'arrivée.

Lorsqu'un joueur franchit la ligne d'arrivée, il prend une carte Chrono correspondant à la Vitesse du dé qu'il utilise pour atteindre la case qui suit immédiatement la ligne d'arrivée. Tout autre dé placé après cette case ne compte pas et ne génère pas de Secondes si vous avez effectué une Grosse Attaque.

Si un joueur subit une Perte de Contrôle après avoir franchi la ligne d'arrivée, il compte tout de même comme ayant terminé la Spéciale. Ensuite, s'il s'agit de la dernière course de votre Rallye, les effets de la Perte de Contrôle ne sont pas pris en compte. Par contre, si votre Rallye n'est pas terminé, ce joueur prend le nombre de jetons Dégâts indiqué à l'arrière de la carte Chrono, mais seul le temps indiqué à l'avant de la carte compte.

Lorsqu'un joueur a terminé une Spéciale, il doit calculer son temps de Spéciale. Pour ce faire, il lui suffit d'additionner les Secondes indiquées sur les cartes Chrono qu'il a accumulées pendant la Spéciale, puis de soustraire à ce résultat les jetons Secondes qu'il lui reste.

Le joueur avec le temps le plus bas remporte la Spéciale !



### ABANDONNER UNE SPÉCIALE

Si, à la fin de son tour, un joueur ne peut plus utiliser aucun dé Vitesse à cause des dégâts qu'il a subis, il doit abandonner la Spéciale. Vous devez retirer sa Voiture de la Piste et son temps final sera plus lent d'une (1) minute que celui du joueur le plus lent à franchir la ligne d'arrivée. Il peut alors, avant le début de la Spéciale suivante, retirer tous les jetons Dégâts de son Tableau de bord et récupérer sa carte Roue de secours comme s'il avait eu accès à l'Assistance.

## Le rallye continue!

Une partie de *Rallyman: DIRT* ne se termine pas nécessairement avec la fin d'une seule Spéciale ! Elle peut très bien n'être qu'une Étape d'un Rallye plus long !

Comme expliqué au début de ce Livret, un Rallye comporte généralement plusieurs Spéciales. Ne vous arrêtez pas à une unique Spéciale si vous voulez vivre pleinement l'expérience *Rallyman: DIRT* ! Lors des Rallyes les plus longs, chacun de vos choix et chacune de vos erreurs peuvent avoir un impact sur vos chances de remporter la victoire !

Un mauvais temps lors d'une Spéciale peut être compensé en faisant un très bon temps sur la suivante ! Les risques que vous n'hésitez pas à prendre sur une seule Spéciale peuvent sembler moins attrayants lorsque les dégâts subis par votre Voiture ne sont pas réparés d'une course à l'autre !

Vous êtes libre de choisir le nombre de Spéciales qui composent votre Rallye ! Quelques exemples sont inclus à la fin de ce Livret.

Si vous êtes prêt à vous lancer sur un « vrai » Rallye, il y a quelques actions supplémentaires que vous devez effectuer entre chaque Spéciale.

## À la fin d'une Spéciale

### NOTER LE TEMPS DE CHAQUE JOUEUR

Chaque joueur note son nom et le temps qu'il a réalisé sur la fiche Rallye.

	<i>Kayla</i>	
<b>SPÉCIALE 1</b>	<i>2:55</i>	:.....
<b>DÉGÂTS</b>	...V/...G/...F	...V/...G/...F
<b>ROUE DE SECOURS</b>	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> N
<b>SPÉCIALE 2</b>	:.....	:.....
<b>DÉGÂTS</b>	...V/...G/...F	...V/...G/...F

Une fiche Rallye à photocopier se trouve à la fin de ce Livret, mais vous pouvez aussi en télécharger de nouvelles sur notre site [holyl-grail.games](http://holyl-grail.games).

N'oubliez pas de noter votre temps à la fin de chaque Spéciale ! Additionnez vos temps d'une Spéciale à l'autre pour connaître votre temps total. Cela vous permet de savoir où vous en êtes par rapport aux autres joueurs !

### TENTE D'ASSISTANCE

Vous ne pouvez pas réparer votre Voiture au cours d'une Spéciale. De plus, l'Assistance n'est disponible qu'à la fin de certaines Spéciales !

Si la tuile Tente d'Assistance est présente sur la Spéciale que vous disputez actuellement, alors, une fois que tous les participants auront franchi la ligne d'arrivée, vous aurez la possibilité de réparer votre Voiture.



	Kayla	
<b>SPÉCIALE 1</b>	2:55	:
<b>DÉGÂTS</b>	V/1G/...F	...V/...G/...F
<b>ROUE DE SECOURS</b>	<input checked="" type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> N
<b>SPÉCIALE 2</b>	:	:
<b>DÉGÂTS</b>	V/ G/ F	

Si vous avez accès à l'Assistance à la fin d'une Spéciale, rangez tous les jetons Dégâts qui se trouvent sur votre Tableau de bord dans le sac de jetons Dégâts.

Si vous n'avez pas accès à l'Assistance à la fin d'une Spéciale, notez sur la fiche Rallye le nombre de jetons Dégâts de chaque type que vous possédez (Vitesse/Freins/Gaz) ainsi que le nombre de jetons « Roue crevée » (Cordes) que vous avez. Rangez ensuite tous ces jetons dans le sac de jetons Dégâts.

*Si vous voulez enchaîner immédiatement avec la Spéciale suivante, vous n'êtes pas obligé de ranger vos jetons Dégâts.*

## Carte Roue de secours

### RÉCUPÉRER UNE CARTE ROUE DE SECOURS

Si vous avez utilisé votre Roue de secours au cours d'une Spéciale, vous ne pouvez pas en récupérer une avant la fin d'une Spéciale comportant une tuile Tente d'Assistance. Dans ce cas, vous pouvez récupérer votre carte et la replacer à côté de votre Tableau de Bord. Il n'existe pas d'autre moyen de récupérer votre carte Roue de secours.

### UTILISER UNE CARTE ROUE DE SECOURS ENTRE DEUX SPÉCIALES

Si vous ne l'avez pas utilisée avant, vous pouvez utiliser votre carte Roue de secours entre deux Spéciales si vous n'avez pas accès à la Tente d'Assistance. Effectuer cette action n'ajoute pas de temps à votre total.

Défaussez votre carte (vous ne pourrez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir accès à une Tente d'Assistance.) et rangez le jeton Dégâts Gaz dans le sac de jetons Dégâts.

Après avoir profité des effets d'une Tente d'Assistance (ou non), inscrivez, sur la fiche Rallye, si vous pouvez utiliser votre Roue de secours lors de la Spéciale suivante (O) ou non (N).

## Pour résumer

### CARTES CHRONO

Après avoir calculé votre temps final, remplacez ces cartes sur leur pile respective. Ces cartes ne sont pas transférables d'une Spéciale à une autre.

### JETONS SECONDES

Utiliser vos jetons Secondes à la fin d'une Spéciale pour retirer quelques secondes à votre temps final. Ces jetons ne sont pas transférables d'une Spéciale à une autre.

### JETONS DÉGÂTS ET JETONS CORDES

Rangez tous les jetons Dégâts et Cordes dans le sac de jetons Dégâts, sauf si vous souhaitez enchaîner immédiatement avec la Spéciale suivante.

## Effectuer un Rallye sur plusieurs sessions de jeu

Les Rallyes, notamment lorsqu'ils sont longs, peuvent tout à fait être terminés sur plusieurs sessions de jeu ! Tant que vous remplissez consciencieusement la fiche Rallye, vous pouvez ranger le jeu et reprendre la compétition une autre fois !

## Passer à la Spéciale suivante

### Mise en place

La mise en place suit les règles décrites au début de ce Livret à quelques exceptions près :

- Les joueurs commencent avec tous les dégâts qui ont pu être transférés depuis la Spéciale précédente, comme indiqués sur la fiche Rallye. Les joueurs prennent les jetons qui correspondent à ces dégâts dans le sac de jetons Dégâts et les placent sur leur Tableau de Bord. *Ne faites pas attention aux symboles à l'arrière de ces jetons.*
- Les joueurs ne peuvent prendre leur carte Roue de secours que s'ils peuvent l'utiliser, en accord avec ce qui a été noté sur la fiche Rallye.
- L'ordre de jeu n'est pas décidé au hasard. Il est fondé sur le résultat des Spéciales précédentes : le joueur avec le meilleur temps total est le premier joueur. Le joueur avec le deuxième meilleur temps est deuxième, etc.

La Spéciale peut ensuite commencer normalement.

Pour connaître votre temps total, à la fin de la Spéciale 2, additionnez votre temps de la Spéciale 1 et votre temps de la Spéciale 2.

<b>SPÉCIALE 2</b>	4:32	:
<b>DÉGÂTS</b>	V/1G/...F	...V/...G/...F
<b>ROUE DE SECOURS</b>		
<b>TEMPS TOTAL</b>	7:19 #2	: #
<b>SPÉCIALE 3</b>	:	:
<b>TEMPS FINAL</b>	:	:
<b>POSITION</b>	#	#

**Exemple :** Kayla et ses amis se préparent à reprendre leur Rallye. La fiche Rallye indique que Kayla a subi un Dégât Gaz au cours de la Spéciale précédente. Elle prend un jeton Dégâts Gaz dans le sac de jetons Dégâts et le place sur son Tableau de Bord. Elle prend ensuite sa carte Roue de secours puisqu'elle ne l'avait pas encore utilisée.

Enfin, comme Kayla avait le deuxième meilleur temps de la Spéciale précédente, elle sera la deuxième joueuse lors de cette Spéciale.

## Couronnez le vainqueur !

Une fois que vous avez joué toutes les Spéciales de votre Rallye, comparez le temps total final de tous les joueurs.

**Le joueur le plus rapide remporte la victoire !**



## RÈGLES AVANCÉES

### Départ Canon

En faisant un Départ Canon, il est possible de démarrer en Vitesse 2 au lieu de la Vitesse 1.

Si vous commencez votre tour en Vitesse 0, vous pouvez jouer directement un dé Vitesse 2 lors de votre premier mouvement, sans passer par la Vitesse 1 !

Toutefois, que vous lanciez vos dés un par un ou que vous fassiez une Grosse Attaque, si le résultat du dé Vitesse 2 est un , votre tour prend fin immédiatement : vous avancez d'une case et terminez votre tour en Vitesse 2. Cela ne constitue pas une Perte de Contrôle.

Si vous démarriez en Grosse Attaque et que celle-ci, après avoir lancé les dés, aurait eu pour résultat une Perte de Contrôle si le résultat de votre dé Vitesse 2 est un , la Perte de Contrôle est annulée. Vous ne subissez aucun dégât et vous ne pouvez pas réarranger les dés. Vous avancez d'une case en Vitesse 2 et terminez votre tour.

Vous pouvez effectuer un Départ Canon depuis la ligne de départ ou lorsque vous redémarrez après une Perte de Contrôle ou l'utilisation de votre Pneu de secours.

Vous pouvez utiliser un jeton Secondes pour sécuriser votre dé Vitesse 2.

Vous ne pouvez pas effectuer ou annuler un Départ Canon lorsque vous réarrangez vos dés après une Grosse Attaque ratée.



### Zone Rouge

Parfois, ce n'est ni de finesse ni de stratégie dont vous avez besoin. Non. Parfois, c'est de puissance brute que vous avez besoin ! Grâce à la règle de la Zone rouge, poussez votre moteur dans ses derniers retranchements et brûlez de l'asphalte !

Tant que votre voiture roule à sa Vitesse maximale vous pouvez choisir de poursuivre votre déplacement en utilisant vos dés Freins comme s'il s'agissait de dés Gaz.

Ces dés Freins comptent dans le maximum de dés Freins ET de dés Vitesse que vous pouvez utiliser pendant votre tour (indiqué sur votre Tableau de bord).

- Les dés Freins utilisés pour accomplir cette action ne peuvent pas être réutilisés pour freiner et réciproquement.
- Vous pouvez freiner et utiliser la Zone rouge lors d'un même tour.
- Les dés Freins utilisés dans une Zone rouge n'octroient aucun jeton Focus en cas de Grosse Attaque.



## Étape de liaison

En Rallye, les participants doivent acheminer leur Voiture d'une Spéciale à une autre en passant par la route, c'est ce qui s'appelle une Étape de liaison. Elle n'est pas chronométrée, mais les concurrents doivent se présenter à la Zone de départ de la Spéciale suivante à une heure prédéfinie. Arriver en retard ou en avance peut entraîner une pénalité de temps. Il arrive que les équipes décident d'obtenir délibérément ces pénalités afin d'augmenter leur temps et ainsi de ne pas passer en premier lors de la Spéciale suivante.

À la fin d'une Spéciale, si vous jouez avec cette règle, tous les joueurs calculent leur temps de Spéciale normalement.

Ensuite, chaque joueur choisi une « pénalité » et prend, en secret, autant de jetons Secondes -5 qu'il veut dans la réserve (il est possible de n'en prendre aucun.). Une fois que tous les joueurs ont pris leur(s) jeton(s), révélez simultanément le nombre de jetons que vous avez pris.

Chaque joueur doit ensuite ajouter cette « pénalité » au temps qu'ils ont effectué pendant la Spéciale. Cela affecte le temps total de chaque joueur et l'ordre de départ de la Spéciale suivante.

## SISU!

*Sisu est un mot finnois sans équivalent en français, dont le sens s'apparente à « courage », « ténacité » ou encore à « détermination ». En Rallye, il est utilisé pour décrire la farouche détermination d'un pilote qui ne vise qu'une chose : la première place.*



Pendant la phase de Mise en place du jeu décrite dans ce Livret (page 4), les joueurs prennent le jeton SISU qui correspond à leur couleur. La partie se prépare normalement.

Une fois par Spéciale, pendant son tour, un joueur peut choisir de défausser son jeton SISU. Cela lui permet d'ignorer tous les ⚠️ qu'il obtient lors de ce tour. Cette action peut être effectuée en lançant les dés un par un ou en Grosse Attaque, et ce, même si les dés ont déjà été lancés. Utiliser un jeton SISU ne permet pas d'annuler une Perte de Contrôle résultant d'une Vitesse trop élevée dans un Virage ou de tout autre effet de Piste.

Jetons SISU et Rallyes : Vous pouvez choisir d'autoriser l'utilisation d'un jeton SISU par Spéciale ou d'un seul par Rallye. Vous pouvez aussi choisir de ne les faire revenir que lors d'une visite à l'Assistance, tout comme les Roues de secours. C'est vous qui choisissez ! Écrivez « SISU » à côté de votre temps sur la fiche Rallye pour signifier que vous avez utilisé votre jeton.

**Le jeton SISU est un formidable outil qui permet au joueur qui l'utilise de jouer ses dés sans se soucier du résultat. Vous êtes libre de choisir quand les utiliser, mais nous vous suggérons de ne les utiliser que pour les Rallyes les plus longs ou de les donner aux joueurs débutants.**

## Spéciale unique - Jouer sans dé Leader

Les dés Leader sont là pour apporter un peu de réalisme au jeu. Cependant, cette mécanique de jeu n'est réellement utile que lors des Rallyes qui comportent plusieurs Spéciales et elle se combine très bien avec la règle des Spéciales de liaison. C'est pourquoi, si vous souhaitez faire une partie rapide et que vous trouvez que ces dés vont à l'encontre de votre plaisir, vous pouvez les remplacer par de simples dés Gaz. Cependant, veuillez à toujours utiliser les dés Leader si leur utilisation est imposée par un type de terrain particulier.

# MODÈLES DE RALLYES

## RALLYE 1

par Jean-Christophe Bouvier



### SS1

1 x 201a	1 x 208a	1 x 217a
1 x 202a	1 x 210b	1 x 219a
1 x 203a	1 x 213a	1 x 227a
1 x 205a	1 x 216a	



### SS2

1 x 201a	1 x 208a	1 x 217a
1 x 202a	1 x 210b	1 x 219a
1 x 203a	1 x 213a	1 x 227a
1 x 205a	1 x 216a	



### SS3

1 x 202b	1 x 210a	1 x 219a
1 x 203a	1 x 213a	1 x 227a
1 x 205a	1 x 216a	
1 x 208a	1 x 217a	

## SS1

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201a | 1 x 209a | 1 x 224a |
| 1 x 202a | 1 x 212b | 1 x 228a |
| 1 x 203b | 1 x 214b | 1 x 229a |
| 1 x 204a | 1 x 219b |          |
| 1 x 207a | 1 x 223b |          |



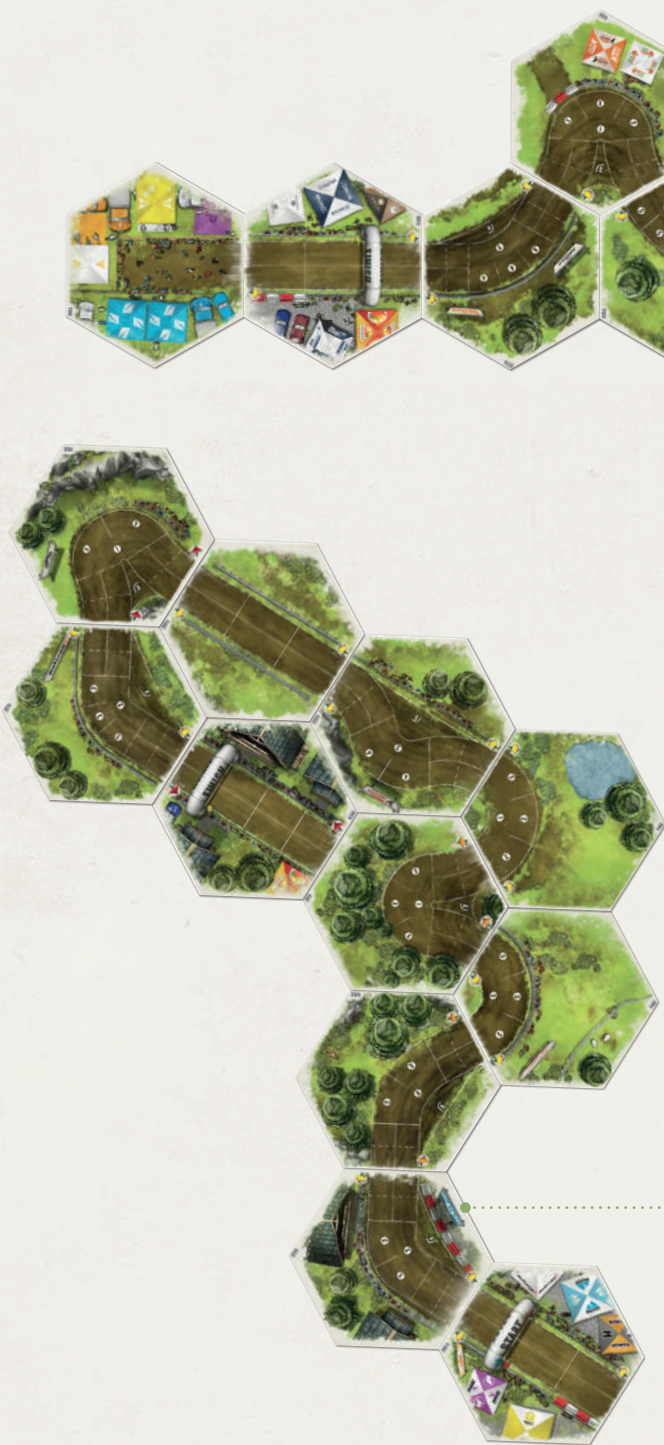
## SS2

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201b | 1 x 215b | 1 x 227b |
| 1 x 202a | 1 x 218a | 1 x 231a |
| 1 x 203b | 1 x 220a | 1 x 232b |
| 1 x 206a | 1 x 222b |          |
| 1 x 208a | 1 x 225a |          |



## SS3

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 1 x 202a | 1 x 211b | 1 x 221b |
| 1 x 203b | 1 x 213b | 1 x 226b |
| 1 x 205a | 1 x 216a | 1 x 230b |
| 1 x 210a | 1 x 217b |          |





## SS1

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201a | 1 x 211a | 1 x 221b |
| 1 x 202a | 1 x 214a | 1 x 223b |
| 1 x 203a | 1 x 216a | 1 x 224b |
| 1 x 208a | 1 x 217a | 1 x 225a |
| 1 x 209b | 1 x 218a | 1 x 227a |



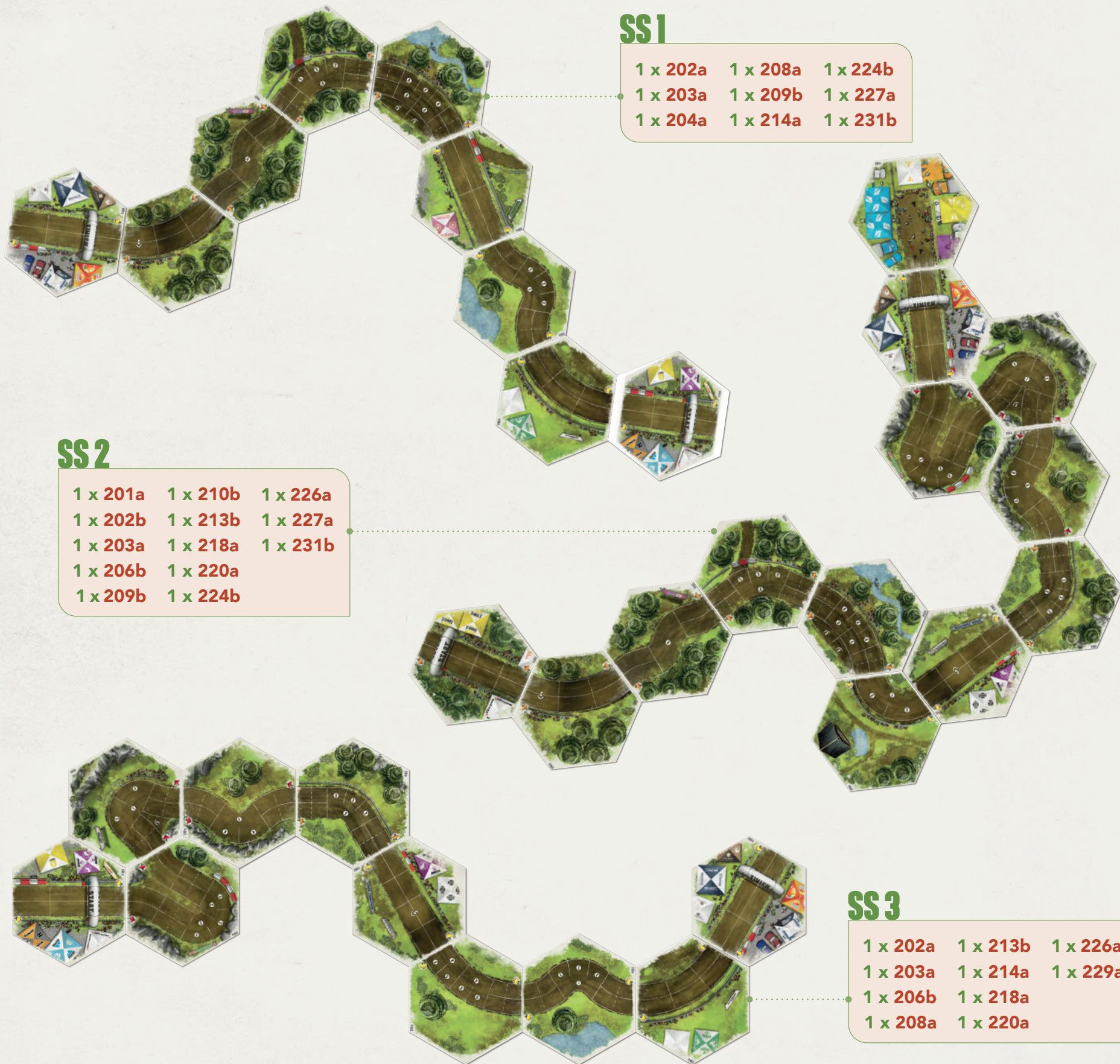
## SS2

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201a | 1 x 212b | 1 x 220a |
| 1 x 202b | 1 x 213b | 1 x 221b |
| 1 x 203b | 1 x 214a | 1 x 222a |
| 1 x 206a | 1 x 216b | 1 x 224b |
| 1 x 209a | 1 x 219a | 1 x 228a |

## SS3

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 1 x 202a | 1 x 211b | 1 x 218a |
| 1 x 203b | 1 x 212a | 1 x 222b |
| 1 x 208a | 1 x 213b | 1 x 230b |
| 1 x 209b | 1 x 216a | 1 x 231b |
| 1 x 210a | 1 x 217b |          |





## SS1

- 1 x 202a    1 x 208a    1 x 224b
- 1 x 203a    1 x 209b    1 x 227a
- 1 x 204a    1 x 214a    1 x 231b

## SS2

- 1 x 201a    1 x 210b    1 x 226a
- 1 x 202b    1 x 213b    1 x 227a
- 1 x 203a    1 x 218a    1 x 231b
- 1 x 206b    1 x 220a
- 1 x 209b    1 x 224b

## SS3

- 1 x 202a    1 x 213b    1 x 226a
- 1 x 203a    1 x 214a    1 x 229a
- 1 x 206b    1 x 218a
- 1 x 208a    1 x 220a



## SS1

1 x 201a	1 x 205a	1 x 217a
1 x 202a	1 x 207b	1 x 218a
1 x 203a	1 x 208b	1 x 219a
1 x 204a	1 x 210a	



## SS2

1 x 201a	1 x 205b	1 x 217a
1 x 202a	1 x 207a	1 x 218a
1 x 203a	1 x 208a	1 x 219a
1 x 204b	1 x 210a	



## SS3

1 x 202a	1 x 207a	1 x 218b
1 x 203a	1 x 208a	1 x 219a
1 x 204a	1 x 210a	
1 x 205a	1 x 217b	



## SS1

1 x 201a	1 x 208b	1 x 222a
1 x 202b	1 x 218a	1 x 223a
1 x 203a	1 x 219a	1 x 226a
1 x 204a	1 x 220a	1 x 229a

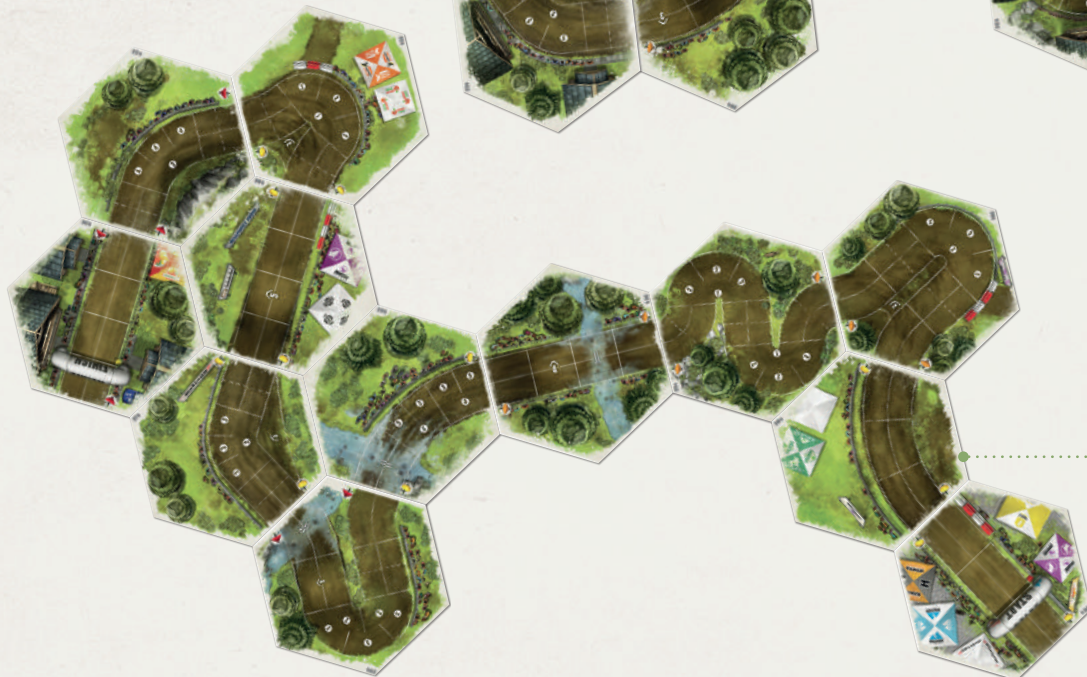
## SS2

1 x 201a	1 x 210a	1 x 227a
1 x 202a	1 x 211b	1 x 231b
1 x 203a	1 x 214b	1 x 232b
1 x 205b	1 x 221b	
1 x 209b	1 x 225a	



## SS3

1 x 202a	1 x 208a	1 x 219b
1 x 203b	1 x 212b	1 x 220b
1 x 206b	1 x 215a	1 x 222a
1 x 207b	1 x 217b	1 x 229b





# RALLYMAN DIRT

## FIGHE RALLYE

	📍		📅		
	📍	📍	📍	📍	📍
<b>SPÉCIALE 1</b>	.....:.....	.....:.....	.....:.....	.....:.....	.....:.....
<b>DÉGÂTS</b>	...V/...G/...F	...V/...G/...F	...V/...G/...F	...V/...G/...F	...V/...G/...F
<b>ROUE DE SECOURS</b>	○ <i>O</i> ○ <i>N</i>	○ <i>O</i> ○ <i>N</i>	○ <i>O</i> ○ <i>N</i>	○ <i>O</i> ○ <i>N</i>	○ <i>O</i> ○ <i>N</i>
<b>SPÉCIALE 2</b>	.....:.....	.....:.....	.....:.....	.....:.....	.....:.....
<b>DÉGÂTS</b>	...V/...G/...F	...V/...G/...F	...V/...G/...F	...V/...G/...F	...V/...G/...F
<b>ROUE DE SECOURS</b>	○ <i>O</i> ○ <i>N</i>	○ <i>O</i> ○ <i>N</i>	○ <i>O</i> ○ <i>N</i>	○ <i>O</i> ○ <i>N</i>	○ <i>O</i> ○ <i>N</i>
<b>TEMPS TOTAL</b>	.....:.....#	.....:.....#	.....:.....#	.....:.....#	.....:.....#
<b>SPÉCIALE 3</b>	.....:.....	.....:.....	.....:.....	.....:.....	.....:.....
<b>TEMPS FINAL</b>	.....:.....	.....:.....	.....:.....	.....:.....	.....:.....
<b>POSITION</b>	#.....	#.....	#.....	#.....	#.....

V : Vitesse / G : Gaz / F : Freins

Nous vous invitons à photocopier cette page ou à télécharger le fichier à imprimer directement sur notre site web : [holygrail.games](http://holygrail.games)

Cette fiche Rallye est au format A4/US letter.

## Déterminer l'ordre de jeu - Page 6.

### DISTANCE > VITESSE > POSITION

- **Distance** - La Voiture la plus avancée sur le circuit joue en premier.
- **Vitesse** - Si deux Voitures sont côte à côte, celle dont la Vitesse est la plus élevée joue en premier.
- **Position** - En cas d'égalité de Distance et de Vitesse, la Voiture située sur la voie intérieure du prochain Virage joue en premier. Un Virage est une portion de Piste avec des limitations de Vitesse.

## Planifier sa route

### LES DÉES



**Dés Vitesse** : Numéroté de 1 à 6, chacun de ces dés permet de vous déplacer d'une case vers l'avant tout en changeant de Vitesse. Ils se jouent dans l'ordre croissant ou décroissant. (Page 8)



**Dés Gaz/Leader** : Ces dés vous permettent d'avancer d'une case tout en restant à la même Vitesse. (Page 8)



**Dés Leader** : Ces dés suivent les mêmes règles que les dés de Gaz, mais ne sont utilisés que par le premier joueur à chaque tour.



**Dés Freins** : Ces dés, associés à un dé Vitesse inférieur à votre Vitesse, vous permettent d'avancer d'une case tout en ralentissant de plus d'une Vitesse à la fois. Utilisez un dé par Vitesse « sautée ». (Page 9)

*Un même dé ne peut être utilisé qu'une fois par tour.*

### EFFETS DE PISTE

**Virages** : Il est possible de prendre les Virages en passant par la voie intérieure ou en driftant sur la voie extérieure. (Page 10)



**Limitations de Vitesse** : Vous ne pouvez pas dépasser la limitation de Vitesse indiquée. Si vous la dépassez en entrant sur cette case, vous subissez une Perte de Contrôle immédiate. (Page 11)



**Cases Glisse** : Elles peuvent compter comme deux cases (séparées par la ligne pointillée) qui prennent toute la largeur de la Piste. (Page 11)



**Cordes** : Compte comme une case avec une limitation de Vitesse. En la traversant, prenez un jeton dans le sac de jetons Dégâts et appliquez les effets du côté Cordes. (Page 11)



**Sauts** : Placer un dé de même valeur que celle indiquée sur cette case le fait avancer d'une case. Si la valeur du dé est plus haute de 1, avancez-le de deux cases, mais si le résultat du lancer est un , vous subissez une Perte de Contrôle. Si elle est plus haute de 2, vous subissez une Perte de Contrôle. (Page 12)



**Gué** : Vous devez entrer sur cette case avec un dé Gaz ou un dé Vitesse 1. Sinon, votre déplacement s'arrête immédiatement. (Page 14)

## Lancers de dés - Page 16.

**Un par un** – Vous pouvez arrêter vos lancers, et donc votre tour, quand bon vous semble. (Page 14)

**OU**

**Grosse Attaque !** – Lancez tous vos dés en même temps pour gagner des jetons Secondes.



### JETONS SECONDES - PAGE 17.

Les jetons Secondes vous permettent de « sécuriser » vos dés ; vous ne les lancez pas, ce qui peut vous éviter d'avoir à ajouter un à votre déplacement. On ne peut les utiliser qu'avant de lancer un dé et cette action coûte 1 jeton pour le premier dé, 2 pour le deuxième, etc.

Vous ne pouvez pas annuler un effet de Piste avec un jeton Secondes. Si vous utilisez un jeton Secondes pour un déplacement qui nécessite des dés Freins, vous devez sécuriser tous les dés du lancer.

### PERTE DE CONTRÔLE - PAGE 19.

Si le résultat de votre lancer donne un nombre de égal ou supérieur à la limite indiquée sur votre Tableau de Bord, vous subissez une Perte de Contrôle. Arrêtez votre Voiture et prenez une carte Chrono de valeur égale à la Vitesse dans laquelle vous étiez avant de subir votre Perte de Contrôle. Retournez-la du côté 0 et appliquez les effets indiqués à droite.

### JETONS DÉGÂTS - PAGE 20.



**Drapeau vert** : Aucun effet



**Dégâts de Vitesse/Freins/Gaz** : Chacun de ces jetons réduit d'un le nombre de dé correspondant que vous pouvez utiliser.

## Fin d'une Spéciale - Page 20.

Après que tous les joueurs ont franchi la ligne d'arrivée, additionnez les secondes indiquées sur vos cartes Chrono, puis soustrayez à ce résultat la valeur de vos jetons Secondes restants. Le joueur qui a fait le temps le plus bas remporte la victoire !

## Règles avancées - Page 23.

**Départ Canon** : Si vous commencez votre tour en Vitesse 0, vous pouvez choisir de « sauter » la Vitesse 1 et partir directement en Vitesse 2. Si vous obtenez un en lançant votre dé Vitesse 2, votre tour se termine, mais vous ne subissez pas de Perte de Contrôle.

**Zone Rouge** : Si vous roulez à la Vitesse maximale, vous pouvez utiliser vos dés Freins comme s'ils étaient des dés Gaz. Ils comptent cependant dans la limite de dés Vitesse et Freins que vous pouvez utiliser à chaque tour.