



Rallyman DIRT

- 5
- 9
- 13
- 17
- 21
- 25
- 29



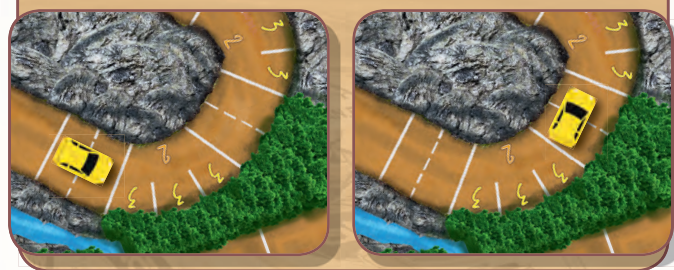
Règles du jeu

Cette extension Dirt nécessite d'avoir une boîte de base Rallyman pour être jouée, quelque soit sa version. Les rallyes sur terre se caractérisent par la glisse, le double rétrogradage, le balayage de la piste, le franchissement de gués, les enfilades de bosses et les pneus terre. Mais le but reste toujours le même : être le plus rapide sur un rallye de 3 spéciales. Bienvenue sur la Terre !

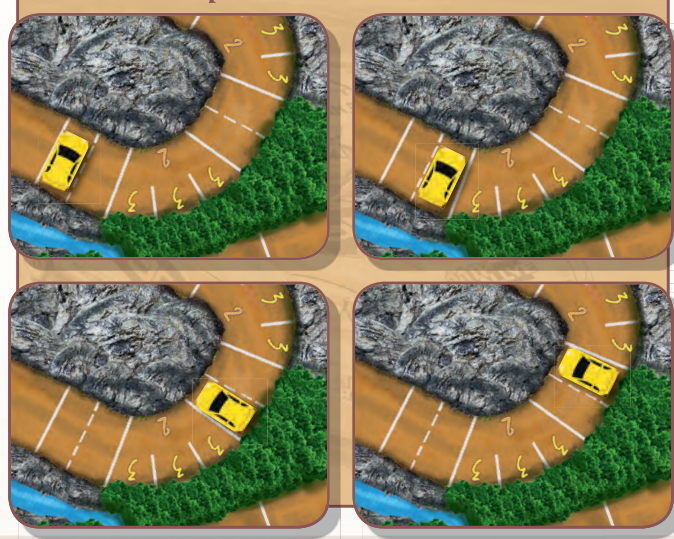
ART.18 DERAPAGE AVANT ET APRES LES VIRAGES

Sur la terre il est possible de mettre sa MRC en dérapage avant et/ou après le virage. Ainsi les cases précédant et suivant les virages sont divisées en 2 demi-cases par un trait en pointillés. Cette division de la case indique qu'elle peut être franchie de 2 manières :

▶ *Comme une case unique : la MRC reste dans le sens de la route.*



▶ *Comme 2 cases : la MRC est mise en travers sur la «demi-case» qui est alors comptabilisée comme une case.*



- On peut entrer dans une corde K ou en sortir depuis la première ou la deuxième demi-case.
- le dérapage est compatible avec la grosse attaque et le lâcher de secondes.
- on ne peut pas doubler une MRC lorsqu'elle est en travers de la route. Si elle est sur la deuxième demi-case, la voiture suivante peut se placer en travers sur la première demi-case.
- on ne peut pas passer de la case unique à une demi-case de dérapage.
- en cas de perte de contrôle on repart de la case unique.

ART.19 DOUBLE RETROGRADAGE

Rétrograder de 2 rapports de vitesse d'un coup peut se faire sur la terre en pneus terre et également sur la neige en pneus neige 2ème génération : mais attention le possible blocage de roues vous fera perdre le contrôle de votre MRC !

L'autorisation du double rétrogradage est indiqué sur les tableaux de bord (ART.24) par :

Il est autorisé de passer, par exemple, de 4ème en 2ème à n'importe quel moment du tour. Après le lancer du dé correspondant (le dé 2 dans ce cas de figure), on avance la MRC d'une case et :


- si sur ce dé apparaît le symbole , c'est la perte de contrôle sur la case atteinte (ART. 7).
- si le symbole n'apparaît pas, le déplacement peut se poursuivre. Le dé du rapport ayant été sauté (le dé 3 dans l'exemple), reste utilisable dans le tour de jeu.

indique le simple rétrogradage.

- Cette technique est utilisable plusieurs fois par tour de jeu (par exemple 5-3-1), et est combinable avec la grosse attaque et le lâcher de secondes.
- Réaliser un double rétrogradage non autorisé entraîne le déplacement de 1 case et la perte de contrôle sur la case atteinte.

ART.20 BALAYAGE DE LA PISTE PAR LE LEADER

Le pilote qui ouvre la route sur la terre fait la trace pour les autres, en balayant la poussière : il a donc moins d'adhérence que les suivants.

Ce balayage se traduit par l'utilisation de dés GAZ orange à la place des dés GAZ blancs, uniquement pour le pilote qui ouvre la piste, le leader : les dés orange sont marqués de deux .

Les TABLEAUX DE BORD (ART.24) récapitulent de manière automatique les dés disponibles en fonction du type de pneu et de la position leader ou non-leader sur la terre.



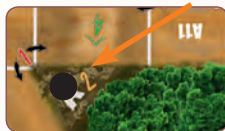
- En cas de dépassement c'est le nouveau leader qui prend les dés GAZ orange dès qu'il double l'ex-leader, c'est à dire qu'il avance une case plus loin que lui.
- En cas de dépassement lors d'une grosse attaque, le pilote qui double doit programmer son tour en posant les dés sur les cases prévues : tout dé gaz placé avant le leader est un dé blanc, tout dé gaz placé après l'ex-leader est un dé orange. Il peut décider de changer l'ordre de ses dés après le lancer mais aucun dé blanc ne doit être utilisé après le dépassement.

ART. 21 NETTOYAGE DES CORDES

Trois cas de figure sont possibles lors du passage d'une MRC dans une corde sur les ZONES terre :



bonne corde : alors la corde devient propre pour tous les pilotes suivants : ils ne tireront pas de carte corde à leur passage. Pour matérialiser une corde définitivement propre, placer un pion noir sur le **K** de la corde : les pilotes suivants passeront dans la corde sans tirer de carte.



corde sale : règle habituelle. Placer un pion terre dans le virage. Les pilotes tireront une carte lors de chaque passage dans la corde jusqu'à ce qu'elle soit propre (voir ci-dessus).



crevaison : procédure habituelle, perte d'un dé GAZ (blanc ou orange). Les pilotes tireront une carte lors de chaque passage dans la corde jusqu'à ce qu'elle soit propre.

ART. 22 POINTAGE ET RETARD AU POINTAGE

En rallye, le «pointage» est une heure à laquelle l'équipage pilote-copilote-voiture doit se présenter à un poste de contrôle, situé entre 2 spéciales. Un pointage en retard donne une pénalité.

Sur terre certains équipages prennent volontairement une pénalité pour ne pas être leader sur la route.



A l'arrivée de chaque spéciale les temps des pilotes sont inscrits au dos de la feuille de course et rendus publics.

C'est à ce moment qu'a lieu le pointage : chaque pilote prend une poignée de pions 5 secondes dans la réserve du jeu (pas dans ses propres pions) et choisit en secret une pénalité en cachant dans ses mains un certain nombre de pions 5 secondes (de 0 pion à autant que souhaités).

Les joueurs révèlent simultanément leur pénalité : elles sont ajoutées aux chronos de chaque pilote. On reporte les temps sur la feuille de marque et l'ordre de départ est celui défini dans l'ART.3

Il peut être décidé d'appliquer cette règle aux rallyes asphalte, neige et mixtes.



ART. 23 NEGOCIER LES GUES



Les cours d'eau ou gués qui traversent la route sont caractéristiques des rallyes sur terre. Il y a 2 façons de les négocier :

- **à vitesse stabilisée**, donc en utilisant un dé GAZ (blanc ou orange) ou un dé vitesse identique à la vitesse déjà enclenchée (par exemple en début de tour, en jouant une vitesse identique à celle de la carte posée au dessus de la pile chrono) : la case est jouée comme une case normale quelle que soit la face obtenue sur le dé.

- **en accélération ou en freinage**, c'est à dire en utilisant un dé vitesse (sauf cas ci-dessus) :

- si le symbole  n'apparaît pas, la case est jouée comme une case normale.
- si le symbole  apparaît c'est la fin du tour sur le gué sans perte de contrôle : tirer la carte correspondant à la vitesse et la poser sur la pile chrono sans la retourner. C'est un arrêt pas une perte de contrôle.

- A cause de cet arrêt il est possible en grosse attaque que certains dés lancés ne puissent être utilisés : le pilote tire quand même autant de SECONDES que de dés lancés.

■ Lors de sorties de route sur des cases traversées par un gué bien tenir compte de l'environnement autour de la case : forêt, rocher, prairie et non de l'eau du gué.

■ du côté neige les gués sont gelés, ils se franchissent donc comme une case classique.

■ si un gué est précédé d'une bosse 2 cas de figure se présentent :

- si la bosse est prise à la vitesse indiquée, la MRC atterrit dans le gué : appliquer la règle du gué ;
- si la bosse est prise en survitesse, la MRC atterrit après le gué : la règle du gué ne s'applique pas.



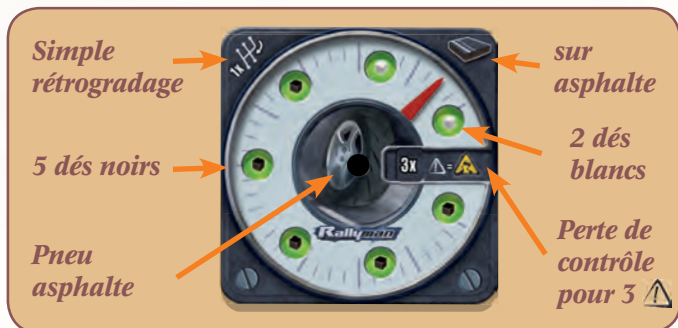
ART.24 TABLEAUX DE BORD DYNAMIQUES, PNEUS/ ROUTES

24.1 Avec Dirt vous avez désormais accès à :

● **4 types de pneus :** terre, asphalté, neige 2^e génération et soft représentés sur les faces de chaque TABLEAU DE BORD DYNAMIQUE DOUBLE FACE ;

● **4 types de route :** terre leader et non leader, neige, asphalté (+ S1, S2, S3 pour SOFT voir 24.3).

Il suffit d'orienter en face de l'aiguille rouge une icône route pour connaître les caractéristiques de la MRC sur cette route : dés, nombre de Δ et type de retrogradage autorisés.



Le choix des pneus se fait en début de rallye et aux assistances.

24.2 Spéciales mixtes :

Chaque fois que la MRC arrive sur la première case d'un nouveau type de route, orienter en face de l'aiguille rouge l'icône route correspondante.

Pour faciliter les transitions de route lors d'une grosse attaque, le joueur peut programmer son tour en posant les dés prévus sur les cases situées devant sa MRC. Il peut ainsi vérifier avec son TABLEAU DE BORD la conformité du déplacement prévu.

Après le lancer il peut décider de changer l'ordre d'utilisation de ses dés s'il respecte les règles données par le TABLEAU DE BORD.

24.3 Pneus tendres (SOFT)

La spéciale est composée de 3 secteurs S1, S2 et S3 pour les pneus tendres, à orienter sur le TABLEAU DE BORD lors de l'avancement de la MRC.

Les secteurs sont des tronçons de route asphalté, neige ou terre découpés ainsi :

↑ **S1 :** premier tronçon de route qui va du départ jusqu'à la première bordure de la ZONE.

SOFT / S1 → 4x Δ =

↑ **S2 :** tous les tronçons de route compris entre S1 et S3. S2 n'existe pas s'il n'y a qu'un tronçon.

SOFT / S2 → 3x Δ =

↑ **S3 :** dernier tronçon de route qui va de l'arrivée à la bordure de ZONE immédiatement précédente. S3 n'existe pas s'il n'y a qu'un ou deux tronçons.

SOFT / S3 → 2x Δ =

SOFT / : voir TABLEAU DE BORD



■ S'il n'y a pas de changement des pneus tendres entre 2 spéciales, la spéciale suivante est considérée comme S3 (ou S2 s'il n'y avait qu'un tronçon dans la spéciale précédente).

24.4 Enregistrement des dégâts

La perte d'un dé se mémorise en bouchant un trou du cadran avec un PION NOIR ●, en commençant toujours par ceux situés à droite.



Si le dessin du dé n'est pas présent et qu'il y a juste la lumière verte, c'est cette dernière qui sera occultée (par exemple en pneus neige sur l'asphalté on visualise un dé blanc et une lumière verte seule sur le tableau de bord : lors de la première crevaison on occulte la lumière verte seule)

ART.25 CARREFOURS

25.1 Négocier les carrefours

- En ligne droite les cases sont des cases normales ou bosse : on peut y effectuer un dépassement.
- En virage la case est une case de virage : il faut respecter la note dans le coin de la case (trajectoire itendue) ou la note de corde **K**.
- Il n'y a pas de dérapage dans les carrefours.



Trajectoire tendue

▶ vitesse 1,2 ou 3



À la corde

▶ vitesse 1,2,3 ou 4 + carte corde

25.2 Perte de contrôle dans un carrefour.



- En cas d'erreur de direction, rétrograder jusqu'à atteindre la 1^{ère} vitesse, faire demi-tour sur la case atteinte (sans lancer de dé) et repartir pour revenir sur le tracé du rallye (dans le même tour si dés GAZ ou 2 disponibles, ou au tour suivant).

ART.26 VIRAGES LONGS

26.1 Négocier les virages longs



Trajectoire tendue

▶ 3 cases en vitesse 1, 2 ou 3



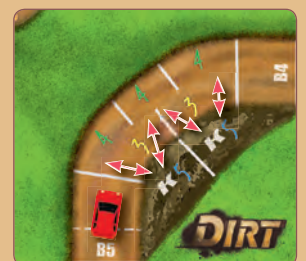
Dérapage

▶ 4 cases en vitesse 5

- Le passage de la trajectoire tendue à trajectoire en dérapage et vice versa peut se faire si la voiture progresse sur la route, c'est-à-dire si elle passe à la case suivante.



▶ changements de trajectoires autorisés



▶ changements de trajectoires interdits

26.2 Perte de contrôle

Les règles habituelles s'appliquent.

26.3 Repartir après une perte de contrôle

Lorsqu'elle s'est produite depuis :

- une case intérieure : règle habituelle (ART.7)
- la première case extérieure : repartir de la première case intérieure.
- la dernière case extérieure : repartir de la dernière case intérieure.
- une case extérieure intermédiaire : repartir de la case intérieure du milieu ou de la dernière case s'il n'y a que 2 cases intérieures.

Rallyman-Dirt : un jeu de **Jean-Christophe Bouvier**.

Maquette : Stéphane Gantiez