

# RALLYMAN DIRT MONTE-CARLO



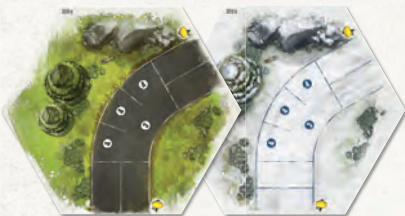
## 110 %

Deux nouveaux types de surfaces font leur apparition dans *Rallyman : DIRT* : l'asphalte et la neige !  
Préparez-vous à repousser vos limites pour effectuer le meilleur temps alors que vous enchaînez différents types de terrains au cours d'une même Spéciale !

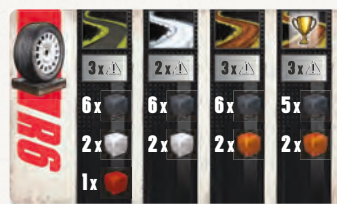
L'extension 110 % apporte de nouvelles tuiles Asphalte et Neige que vous pourrez utiliser dans la création de vos Spéciales. Vous aurez alors la possibilité d'assembler des Spéciales qui se déroulent sur un seul type de surface (terre, neige ou asphalté) ou de combiner toutes ces surfaces ensemble pour obtenir des Spéciales vraiment uniques.  
Ajoutez à cela de nouveaux types de pneus et cette extension fera passer vos Rallyes au niveau supérieur !

## CONTENU

24 tuiles Route double-face



12 Tableaux de bord



6 jetons Météo



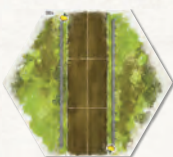
96 jetons Secondes



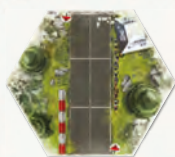
# RÈGLES DE PILOTAGE

## Types de surfaces et de pneus

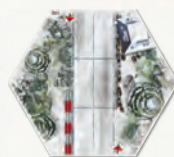
Vous pouvez maintenant utiliser 3 types de surfaces différents pour vos Rallyes :



Terre



Asphalte



Neige

Jeu de base de Rallyman : DIRT

Extension Monte-Carlo

Vous avez aussi 3 types de Tableaux de bord différents qui représentent chacun un type de pneus différent :



Terre



Asphalte



Neige

Jeu de base de Rallyman : DIRT

Extension Monte-Carlo

Chaque type de pneus possède ses propres caractéristiques représentées par les valeurs sur les Tableaux de bord.

## Assembler vos Spéciales

Vous pouvez maintenant assembler des Spéciales qui comportent des sections sur asphalté, neige et terre. Vous pouvez utiliser autant de types de surfaces que vous souhaitez en créant vos Spéciales pour les rendre aussi intéressantes et thématiques que vous voulez !

Vous pouvez recréer l'ambiance de Rallyes légendaires du championnat du monde : du Monte-Carlo, où alternent neige et asphalté, au Rallye de Suède totalement enneigé, en passant par la terre et l'asphalté du Rallye de Sardaigne, sans oublier le mythique Tour de Corse 100% asphalté.

Les configurations sont illimitées et c'est entièrement à vous de choisir. Vous trouverez quelques exemples de Spéciales et de Rallyes complets inclus dans le *Carnet de route Monte-Carlo*.

## Choisir vos pneus

### Au début d'un Rallye

Au départ de la première Spéciale d'un Rallye (ou d'une Spéciale unique), vous êtes libre de choisir les pneus que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez revenir sur cette décision à tout moment avant votre premier tour de jeu. Cela peut vous permettre de choisir des pneus plus adaptés aux conditions de route et de modifier votre plan de jeu en fonction des réussites et des déboires des autres joueurs.

### Pendant un Rallye

Si la Tente d'assistance était disponible à la fin de la Spéciale précédente, vous êtes libre de changer vos pneus au début de la suivante comme s'il s'agissait du départ d'un Rallye selon la méthode décrite ci-dessus. Si la Tente d'assistance n'était pas disponible, vous ne pouvez pas changer vos pneus avant le départ de la Spéciale suivante.

Vous ne pouvez pas utiliser votre carte Roue de secours pour changer de type de pneus. Lorsque vous changez vos pneus, vous devez choisir un Tableau de bord de la même catégorie de voiture que votre précédente (R4, R5 ou R6 en fonction de votre modèle).

## Utiliser vos dés

Lorsque vous planifiez votre déplacement, faites attention à ne pas placer plus de dés sur une surface que la limite autorisée par votre Tableau de bord. Chaque colonne représente une surface et indique la quantité maximale de dés que vous pouvez placer sur chaque type pendant votre tour. Ces restrictions s'appliquent que vous restiez sur une même surface tout au long de votre tour ou non.

*Lorsque vous êtes équipé des pneus terre inclus dans le jeu de base et que vous êtes sur la terre, vous pouvez utiliser 6 dés Vitesse, 1 dé Freins et 2 dés Gaz (A).*

*Cependant, sur la neige, la colonne indique que vous ne pouvez utiliser que 5 dés Vitesse, vous ne pouvez pas utiliser le dé Freins, et pour avancer en conservant votre vitesse, vous devez utiliser les dés Leader (B).*






**Lors de votre déplacement, si vous atteignez une surface avec une limite de dés inférieure à celle sur laquelle vous étiez précédemment, vous devez respecter cette limite. Si vous parvenez à atteindre une surface avec une limite de dés supérieure, vous pouvez bénéficier de l'utilisation des dés supplémentaires à votre disposition !**




Dans cet exemple, le joueur démarre sur une tuile Neige. Il place ses dés en suivant les règles normales, mais en vérifiant sur son Tableau de bord pneus terre, il se rend compte qu'il ne peut pas placer son 6<sup>e</sup> dé Vitesse car la colonne neige indique qu'il peut seulement placer 5 dés Vitesse sur la neige lors d'un même tour.



## Lancer les dés

Vous pouvez toujours lancer vos dés soit un par un, soit en Grosse Attaque. Cependant, si votre déplacement inclut plusieurs surfaces différentes, le nombre de  que vous pouvez accumuler peut varier.

**Un par un :** si vous passez d'une case qui se trouve sur une surface dont vous n'aviez pas dépassé la limite de  à une case qui se trouve sur un type de terrain dont vous avez atteint ou dépassé la limite de , vous subissez une perte de contrôle immédiate.

Ce joueur, équipé de pneus asphalt, avance sur une section de terre. La limite de  des pneus asphalt sur terre est de 3. En lançant ses dés, il obtient 2  qui le conduisent à la limite de la tuile Neige suivante. Or, sur tuile Neige, la limite de  des pneus asphalt est de 2. S'il poursuit son déplacement, il subira une perte de contrôle dès son arrivée sur la première case neige.



### DÉS LEADER VERSUS DÉS GAZ







Selon la surface, certains types de pneus exigent l'utilisation des dés Leader (normalement réservés au meneur sur terre) plutôt que les dés Gaz. Ces dés, qui comportent davantage de risques, sont utilisés pour signifier le fait que vos pneus fonctionnent adéquatement, mais qu'ils ne sont pas tout à fait adaptés au type de surface sur lequel vous roulez. Lorsque le Tableau de bord l'indique, vous devez utiliser ces dés.

En traversant différentes surfaces, il est possible d'utiliser les dés Gaz et Leader lors de votre déplacement. Cependant, ces dés partagent une limite commune.

En prolongeant son déplacement à l'aide d'un dé Leader, le joueur peut atteindre la tuile Terre. Cela signifie qu'il peut enfin placer son dé Vitesse 6 et utiliser un dé Gaz blanc pour terminer son déplacement. De plus, comme le nombre maximum de dés Gaz sur la terre est de 2, il ne peut pas placer un second dé Gaz car cela porterait son total de dés Gaz/Leader à 3.



**Grosse Attaque :** lancez les dés normalement. Cependant, la limite que vous pouvez obtenir correspond à la limite la plus basse parmi les différents types de surfaces traversés.

Un autre joueur effectue le même déplacement que celui de l'exemple précédent, mais en Grosse Attaque. Comme il a une limite de 3  sur terre, mais de 2  sur neige, la limite de  de la Grosse Attaque est ramenée à 2 . Même s'il a obtenu ses 2  avant d'atteindre la neige et que sa limite sur terre est de 3 , il subit tout de même une perte de contrôle.

## CASES GLISSE SUR LA NEIGE

Sur certaines tuiles Neige, vous trouverez des cases qui prennent toute la largeur de la route. Ces cases fonctionnent de la même manière que les cases Glisse décrites dans le jeu de base, mais vous êtes obligé de les emprunter.



# RÈGLES AVANÇÉES

## Météo

Certaines épreuves de Rallye sont bien connues pour leurs changements de météo soudains qui modifient complètement la façon dont les pilotes doivent attaquer une Spéciale. En utilisant cette règle, vous pouvez inclure ces changements radicaux dans vos propres courses !

Pour utiliser cette règle, mettez les 6 jetons Météo (☁️) dans le sac de jetons Dégâts avant le début de la course. Si vous faites un Rallye, vous pouvez choisir de les inclure seulement sur certaines Spéciales pour y ajouter un peu de piment !

Lorsqu'un jeton Météo est pioché lors d'un passage dans les cordes ou d'une perte de contrôle, localisez la Voiture la plus avancée sur la route puis, retournez toutes les tuiles Neige et Asphalte qui se trouvent entre cette Voiture et la ligne d'arrivée comprise.



Chaque tuile doit être remplacée de façon que le tracé de la route ne change pas. Cependant, les nouvelles cases et indications doivent être respectées ! Les tuiles peuvent être retournées plusieurs fois au cours d'une même course. Si plusieurs jetons Météo sont piochés en même temps, appliquez les effets seulement une fois.

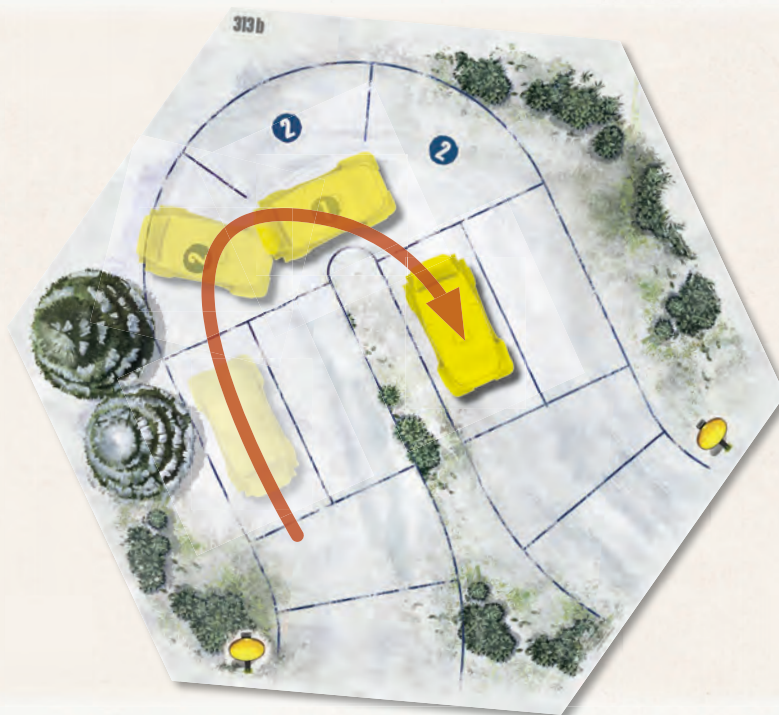
Les jetons Météo (y compris ceux qui sont ignorés) sont placés sur le Tableau de bord du joueur tout comme les jetons Dégâts du jeu de base. Les jetons Météo doivent être remis dans le sac de jetons Dégâts à la fin de la Spéciale. Ils ne sont pas notés sur la fiche Rallye.

## Virage au frein à main

Les voitures de Rallye sont des monstres de puissance, mais les pilotes expérimentés peuvent faire danser leur véhicule en se servant de tous les outils à leur disposition. Le frein à main est l'un de leurs préférés.

Lorsque vous abordez un virage en dérapant par sa voie extérieure, vous pouvez dévier de la règle du jeu de base qui stipule que les pilotes ne peuvent pas changer de méthode à mi-virage.

Vous pouvez donc passer d'une case extérieure à une case intérieure qui y est connectée. Vous avez alors une marge de manœuvre plus grande pour parfaire vos déplacements !



Attention ! Vous devez tout de même respecter la règle selon laquelle vos déplacements doivent toujours se faire vers une case dont le bord avant est plus avancé que celui de la case dans laquelle vous vous trouvez. Vous ne pouvez donc pas passer de la dernière case extérieure d'un virage à la case intérieure.

**Les virages au frein à main sont permis sur tous les types de surfaces. Les virages au frein à main ne fonctionnent pas à partir d'une case de virage intérieure.**

# RALLYMAN DIRT MONTE-CARLO

## CO-PILOTE

### LE PONT

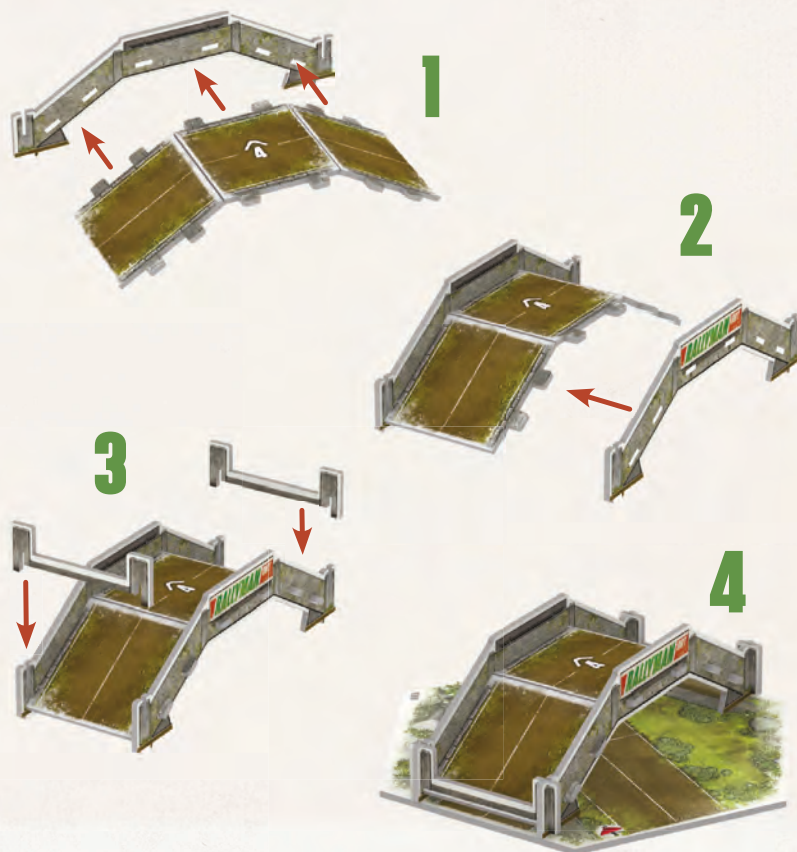
Le pont fonctionne comme une tuile normale de *Rallyman : DIRT* et suit toutes les mêmes règles de base.

Vous pouvez l'utiliser pour croiser deux sections de la route et ainsi créer des Spéciales aux tracés uniques !

### Contenu

1 Pont

2 tuiles Route double-face



### LES PNEUS TENDRES

Les pneus tendres apportent plus de personnalisation pour votre voiture. Ils commencent avec une excellente adhérence, mais finissent par s'user pendant la course.

### Contenu

12 Tableaux de bord R6 pneus tendres  
6 Tableaux de bord R5 pneus tendres  
6 Tableaux de bord R4 pneus tendres  
18 marqueurs d'Usure



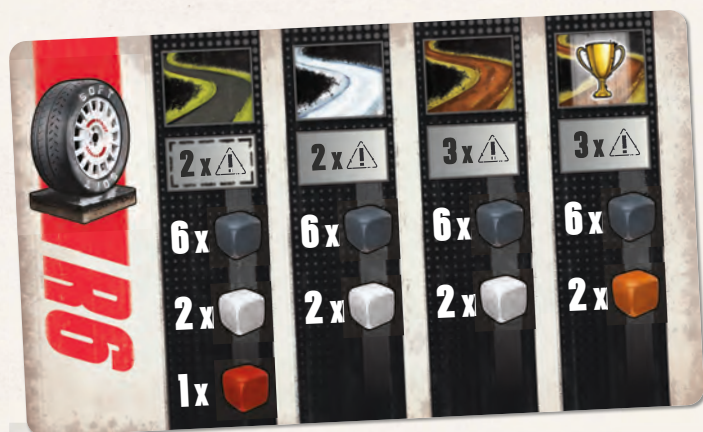
Symboles pneus tendres

### 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 en visitant la Tente d'assistance.



Cependant, la durabilité des pneus tendres diminue au fil des tours. Au début de la Spéciale, placez le marqueur d'Usure tour 1 (T1) sur le cadre en pointillés de votre Tableau de bord. À la fin de votre 1<sup>er</sup> tour, retournez-le sur sa face tour 2 (T2). À la fin de votre 2<sup>e</sup> tour, prenez le marqueur d'Usure tour 3 (T3) et ainsi de suite. Cette règle s'applique à la fin de chaque tour lorsque vous prenez votre carte Chrono et peu importe la surface sur laquelle vous vous trouvez.



Lorsque vous roulez sur les surfaces affectées par le marqueur, vous devez respecter la limite de ⚠ qu'il indique. Le nombre de ⚠ autorisés diminuera éventuellement. À la fin de votre 6<sup>e</sup> tour, retirez votre dernier marqueur. Au début du tour 7, la limite de 2 ⚠ indiquée sur votre Tableau de bord sera en vigueur.

Les surfaces non affectées par le marqueur sont traitées selon leur limite de ⚠ habituelle tel qu'indiquée sur votre Tableau de bord.

En rejoignant la Tente d'assistance, vous pouvez choisir de faire remplacer vos pneus tendres plutôt que de privilégier un autre type de pneus. Dans ce cas, placez le marqueur d'Usure T1 sur votre Tableau de bord (si vous aviez encore un marqueur à ce moment-là, remplacez-le avec le marqueur d'Usure T1). À la fin de votre prochain 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.

## JETONS EFFETS DE ROUTE

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 route 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 de route). Vous pouvez ajouter à vos Spéciales autant de ces jetons que vous le souhaitez.

#### JETONS GUÉ ET JETONS SAUT

Ces jetons donnent l'effet gué et l'effet saut aux cases sur lesquelles ils sont posés. Ces effets sont les mêmes que ceux du jeu de base.

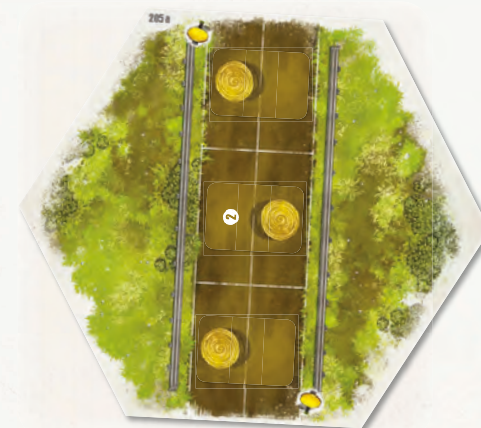


#### JETONS CHICANE

Contrairement aux jetons précédents, il est préférable d'utiliser plusieurs chicanes de façon successive. Essayez d'inclure au moins un jeton qui comporte une limitation de vitesse.

La limitation de vitesse indiquée sur un jeton Chicane fonctionne comme les limitations de vitesse décrites dans le Livret de règles du jeu de base.

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



# RALLYMAN DIRT MONTE-CARLO

## R 4 ET R 5

### R4

#### Contenu

18 Tableaux de bord  
6 Voitures  
6 cartes Pilote  
1 dé Gaz  
1 dé Leader



#### Règles

Les voitures de catégorie R4 suivent les règles habituelles de *Rallyman : DIRT* et ont accès aux dés indiqués sur leur Tableau de bord. Leurs particularités sont :

#### DÉS VITESSE

Une R4 ne peut pas dépasser la vitesse 4. Elle ne peut donc pas utiliser les dés Vitesse 5 et 6.



#### DÉS GAZ

Les voitures R4 ont accès à un dé Gaz supplémentaire !

Elles ont donc un avantage considérable sur les sections de route difficiles ayant des limitations de vitesse.



### R5

#### Contenu

18 Tableaux de bord  
6 Voitures  
6 cartes Pilote  
1 dé Boost



#### Règles

Les voitures de catégorie R5 suivent les règles habituelles de *Rallyman : DIRT* et ont accès aux dés indiqués sur leur Tableau de bord. Leurs particularités sont :

#### DÉS VITESSE

Une R5 ne peut pas dépasser la vitesse 5. Elle ne peut donc pas utiliser le dé Vitesse 6.



#### DÉ BOOST

Les R5 ont accès à un nouveau type de dé : le dé Boost !

Ce dé représente leur moteur suralimenté, qui leur permet d'accélérer très rapidement.



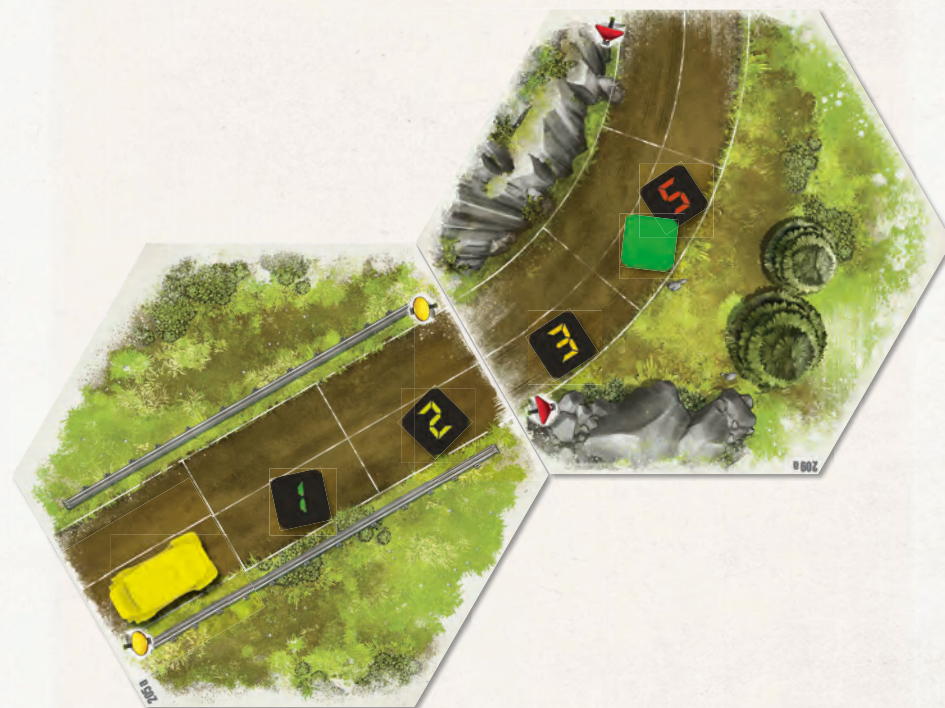
## Dé Boost

Utilisez le dé Boost exclusif de votre R5 pour accélérer de manière prodigieuse, ce qui vous offrira de nouvelles manières de négocier les virages de vos Spéciales préférées !

Le dé Boost, combiné avec un dé Vitesse, vous permet d'avancer d'une case en sautant une vitesse. Vous pouvez, par exemple, passer de la vitesse 3 à la vitesse 5. Pour l'utiliser, jumelez le dé Boost avec un dé Vitesse dont la valeur est supérieure de 2 à votre vitesse actuelle.

Tout comme pour les dés Freins, vous pouvez utiliser des jetons Secondes pour sécuriser un Boost. Cependant, vous devez sécuriser les deux dés (le dé Vitesse et le dé Boost). Si vous n'avez pas assez de jetons Secondes, vous ne pouvez pas sécuriser votre lancer.

**Vous ne pouvez pas utiliser le dé Boost en faisant un Départ Canon (voir le Livret de règles du jeu de base – page 23).**



## CRÉDITS

### AUTEUR

Jean-Christophe Bouvier

### DÉVELOPPEUR

Jamie Parsons

### DIRECTEURS ARTISTIQUES

Quentin Saint-Georges & Marie-Elaine Bérubé

### ILLUSTRATEURS

Alexandre Bonvalot & Joëlle Drans

### GRAPHISTES

Quentin Saint-Georges, Joëlle Drans & Marc Rousselle

### SCULPTURE 3D

Mindwork Games

### RELECTURE

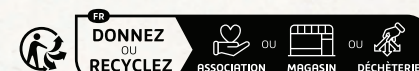
Raphaël Alcantara, Georgina Parsons, Kayla Soule, & Séphie Chaumette

### ÉDITEUR

Jeux Synapses Games Inc.



© 2025 Jeux Synapses Games Inc.  
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'autorisation écrite de :  
Jeux Synapses Games Inc.  
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,  
QC J0P 1M0, Canada  
[www.jeuxsynapsesgames.com](http://www.jeuxsynapsesgames.com)  
Facebook icon @jeuxsynapsesgames Instagram icon



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)