

RALLYMAN

DIRT



110 %



Prepárate para competir en dos nuevos tipos de pista: Asfalto y Nieve. Pon al límite tus habilidades como piloto conduciendo por diferentes tipos de terreno en un mismo Tramo para conseguir el mejor tiempo posible.

La expansión 110 % trae nuevos tipos de loseta con los que montar las pistas, que incluyen terreno de Asfalto y de Nieve que puedes utilizar por separado o mezclándolos con las losetas de Tierra del juego básico para diseñar unos Tramos increíbles. Añade a esto poder elegir un nuevo tipo de Neumático y llevarás la experiencia de juego a un nuevo nivel.

COMPONENTES

24 Losetas de doble cara



6 Paneles de control

6 Fichas de Meteorología



96 Fichas de Segundos

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO

Jean-Christophe Bouvier

PRODUCCIÓN

Jamie Parsons

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Loïc Muzy & Quentin Saint-Georges

ILUSTRACIONES

Loïc Muzy, Joëlle Drans & Mindwork Games

DISEÑO GRÁFICO

Quentin Saint-Georges & Joëlle Drans

ESculpido 3D

Mindwork Games

MARKETING Y COMUNICACIÓN

Georgina Parsons

TRADUCCIÓN

Diego Esteban Gisbert

REDES SOCIALES

Kayla Soule

GESTIÓN COMERCIAL

Owen Hermsen

EDICIÓN

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons & Kayla Soule

VÍDEOS

Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

EDITADO POR

Holy Grail Games

DIRECTORES

Eric Dubus, Olivier Melison & Jamie Parsons

EMBAJADORES Y PARTIDAS DE DEMOSTRACIÓN

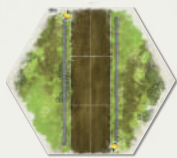
Stephane, Gaz, Andy, Patrick, Georgina, Matthieu, Kayla, Owen, Olivier, Yann, Nicolas, Glenn & Gaël.

***Y por supuesto, gracias a todos nuestros MECENAS DE KICKSTARTER
QUE HAN HECHO POSIBLE ESTE JUEGO***

REGLAS

Terreno y Neumáticos

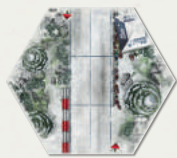
Ahora dispones de 3 tipos distintos de terreno para tus rallies:



Tierra



Asfalto



Nieve

Rallyman: DIRT Caja básica

Expansión 110 %

Además, ahora contarás con 3 tipos distintos de Panel de control, cada uno para un tipo diferente de Neumático:



Tierra




Asfalto



Nieve

Rallyman: DIRT Caja básica

Expansión 110 %

Cada tipo de Neumático se comporta de manera diferente en los distintos tipos de pista. Esto se representa con diferentes números de dados y límites de .

Diseñar los Tramos

Ahora puedes diseñar Tramos con secciones de Asfalto, Nieve y Tierra. Al montar un Tramo, puedes utilizar tantos tipos diferentes de terreno como quieras para hacer tus carreras más interesantes e incluso temáticas.

Por ejemplo, puedes diseñar un Tramo que cuente una historia: una sección de pista de tierra que se abre camino serpenteando a través de un bosque para luego subir hacia una montaña y cubrirse de nieve.

O puedes mezclar los tres tipos de terreno y alternarlos para crear una carrera difícil y que los jugadores tengan que conducir con extremo cuidado.

¡La elección es tuya y depende del tipo de Tramos que quieras jugar! Pero para ofrecerte algo de inspiración, al final de este libreto encontrarás algunos ejemplos de Tramos y Rallies.

Elegir los Neumáticos

Al comienzo de la carrera

Al comienzo de la carrera los jugadores pueden elegir sus Neumáticos (ya jueguen un Tramo Único o un Rally completo) y pueden decidir cambiar de Panel de control hasta justo antes de su primer turno. Esto puede ayudarles a enfrentarse a las condiciones de la pista y a adaptarse al progreso de los demás pilotos.

En un Rally

Si al final del Tramo anterior estaba disponible el Parque de Asistencia, se pueden cambiar los Neumáticos antes de jugar el nuevo Tramo. No se podrán cambiar los Neumáticos si no ha habido Parque de Asistencia.

La carta de Rueda de Repuesto no permite cambiar de tipo de Neumáticos cuando se utiliza.

Cuando se cambian los Neumáticos, hay que elegir un Panel de control de la misma categoría de coche (R6 o, con las expansiones, R4 o R5).

Usar los dados

Cuando se planea el movimiento, no se puede exceder el límite de dados de cada tipo que indique el Panel de control para ese tipo de terreno.

Cada columna indica el tipo de dados y el número máximo que se puede usar en cada tipo de terreno durante un turno. Estos límites son válidos aunque durante el movimiento se pase a otro de tipo de terreno.

Con los Neumáticos de Tierra de la caja básica, en una loseta de pista de Tierra, se pueden utilizar 6 dados de Marcha, 1 dado de Frenos y 2 dados de Gas (A).

Sin embargo, en una loseta de pista de Nieve, solo se podría usar un máximo de 5 dados de Marcha, no habría disponible ningún dado de Frenos, aunque se podría usar el Gas, habría que utilizar un dado de Líder, lo que es más peligroso (B).



En el siguiente ejemplo, el jugador comienza la carrera en una loseta de Nieve. Traza su movimiento con los dados y se da cuenta de que no puede utilizar el dado de la 6ª Marcha porque no llega a la loseta de Tierra y, con el Panel de control de Neumáticos de Tierra, el máximo de dados de Marcha conduciendo en Nieve es 5.



DADOS DE LÍDER

Ciertos tipos de Neumático requieren el uso de dados de Líder en vez de dados de Gas en ciertos tipos de terreno. Esto representa unas condiciones en las que los Neumáticos responden bien pero con un riesgo mayor. Cuando un jugador mueve sobre ese terreno, debe utilizar los dados de Líder incluso si no es el primer jugador de la ronda.

El primer jugador de la ronda no necesita usar dados de Líder si conduce sobre Nieve o Asfalto, solo cuando lo hace sobre Tierra.

Utilizando un dado de Líder para avanzar una casilla más, ahora el jugador puede llegar a la loseta de Tierra, lo que le permite usar el dado de la 6ª Marcha y terminar con un dado de Gas.



Lanzar los dados

Los dados se pueden lanzar de la forma habitual: de uno en uno o Pisando a Fondo. Pero si el movimiento se realiza sobre varios tipos de terreno, el límite de \triangle funciona de una manera diferente.

Lanzando de uno en uno: Si se pasa de un tipo de terreno en el que no se habían acumulado suficientes \triangle como para sufrir una Pérdida de control, a otro terreno en el que se iguala o se supera su límite de \triangle tal cual se muestra en el Panel de control, se sufre una Pérdida de control automática en esa primera casilla del nuevo tipo de terreno.

Un jugador con Neumáticos de Tierra avanza por una pista de Tierra con un límite de 3 \triangle . Antes de llegar a la pista de Nieve, obtiene 2 \triangle , lo que no es suficiente para provocar una Pérdida de control en Tierra, pero si decide pasar a la loseta de Nieve, sufrirá una Pérdida de control inmediata en su primera casilla.



Pisando a Fondo: Se hace una tirada normal, pero el límite de \triangle será el más bajo de todos los que correspondan a los tipos de terreno por los que se pase en ese movimiento.

Un coche se mueve igual que en el ejemplo anterior, pero esta vez Pisando a Fondo. El límite de \triangle en Tierra es 3, pero en Nieve es 2. Aunque saliesen dos \triangle antes de llegar a la loseta de Nieve, y aunque el límite de \triangle sobre Tierra sea 3, sufrirá una Pérdida de control.

CASILLAS DE DESLIZAMIENTO EN NIEVE

Algunas casillas de las losetas de Nieve cubren todo el ancho de la pista. Funcionan como las casillas de Deslizamiento del reglamento básico, pero estas son obligatorias.



REGLAS AVANZADAS

Cambios meteorológicos

Algunos rallies son famosos por sus bruscos cambios de tiempo a mitad de carrera que cambian por completo la forma en que los pilotos tienen que afrontar un Tramo. Con estas reglas, podrás incorporar estos cambios repentinos a tus propias carreras.

Para incorporar esta regla adicional a una partida, se añaden las 6 fichas de Meteorología a la bolsa de fichas de Daño antes de empezar la carrera. En un Rally de varios Tramos, se pueden utilizar estas fichas en algunos Tramos y en otros no para así animar más las cosas y hacer que algunos Tramos sean más temáticos.

Cuando se saca una ficha de Meteorología de la bolsa al pasar por un Atajo o sufrir una Pérdida de control, hay que dar la vuelta a todas las losetas de Nieve y Asfalto a partir de la loseta en la que se encuentre el coche más adelantado.



Cada loseta se vuelve a colocar en el mismo lugar para no cambiar el trazado del Tramo. Se aplicarán todos los efectos de los nuevos elementos de la pista y de las casillas. Las losetas se pueden dar la vuelta varias veces en una misma carrera. Si se sacan dos o más fichas de Meteorología a la vez, se aplican los efectos de una ficha y se ignoran las demás.

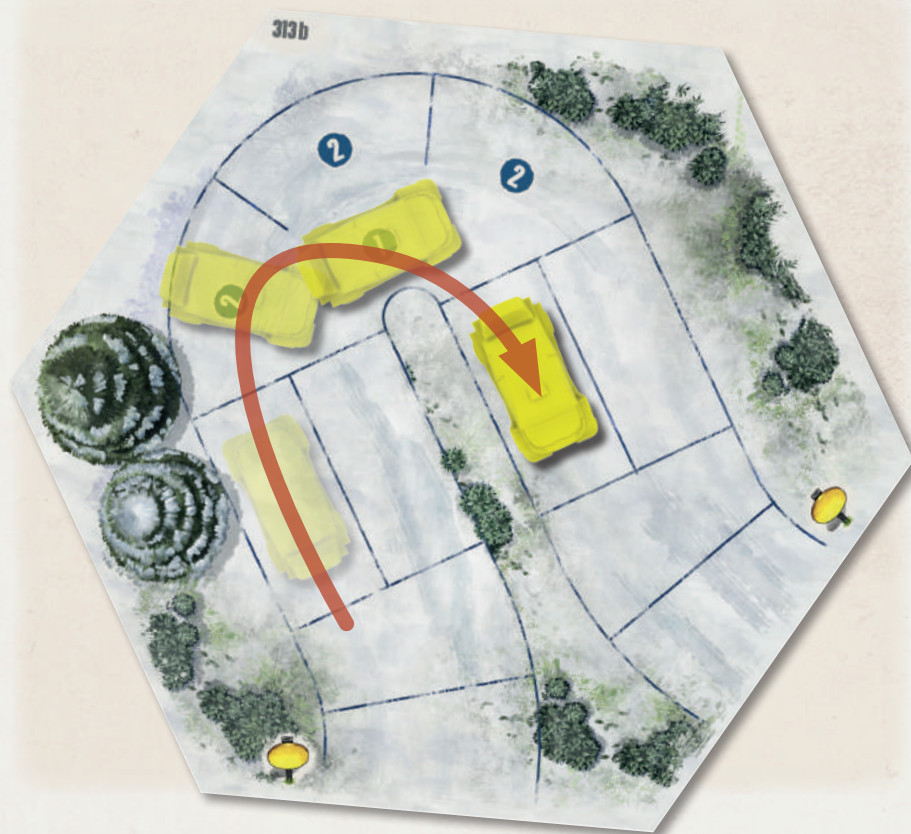
La ficha se coloca, como es habitual, sobre el Panel de control del jugador. Al finalizar el Tramo, estas fichas se devuelven a la bolsa y no se apuntan en la Hoja de Rally.

Girar con el freno de mano

Los coches de rally tienen una potencia monstruosa, pero un piloto experimentado puede hacerlos danzar aprovechando todas las técnicas a su alcance. Una de las más populares es tirar del freno de mano.

Al entrar en una curva derrapando por el carril exterior, se puede ignorar la siguiente regla del reglamento básico: Los pilotos deben decidir cómo afrontar cada curva al entrar en ella y no pueden cambiar de estrategia a mitad de curva.

Esto significa que se puede pasar de una casilla del carril exterior a la del interior en una curva, lo que proporciona más libertad para planear el movimiento en el turno.



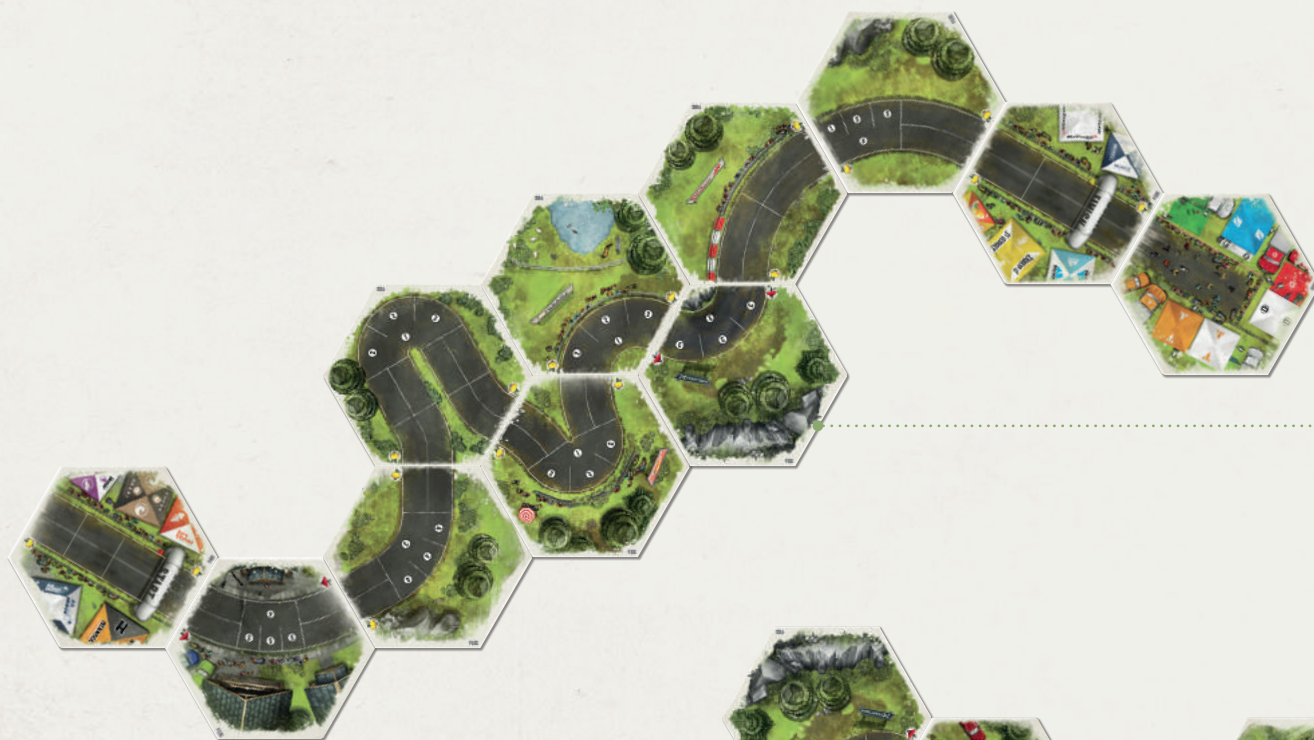
La excepción es que cada movimiento debe ser a una casilla con el borde más adelantado que la anterior, tal y como expone el reglamento básico. Por tanto, no se puede pasar de la última casilla del carril exterior a la del carril interior.

Esta regla solo es aplicable para ir del carril exterior al interior. No es posible pasar del carril interior al exterior.

LISTOS PARA JUGAR

RALLY 7

por Dwayne Karenko

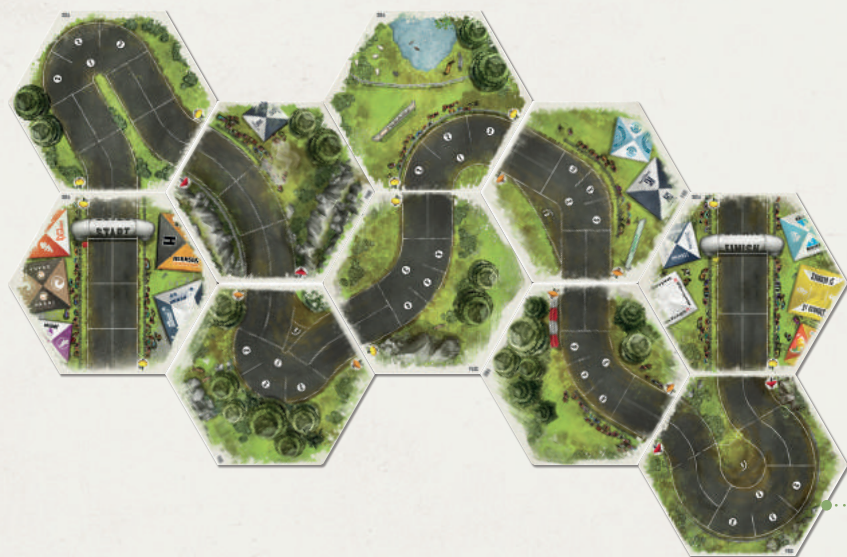
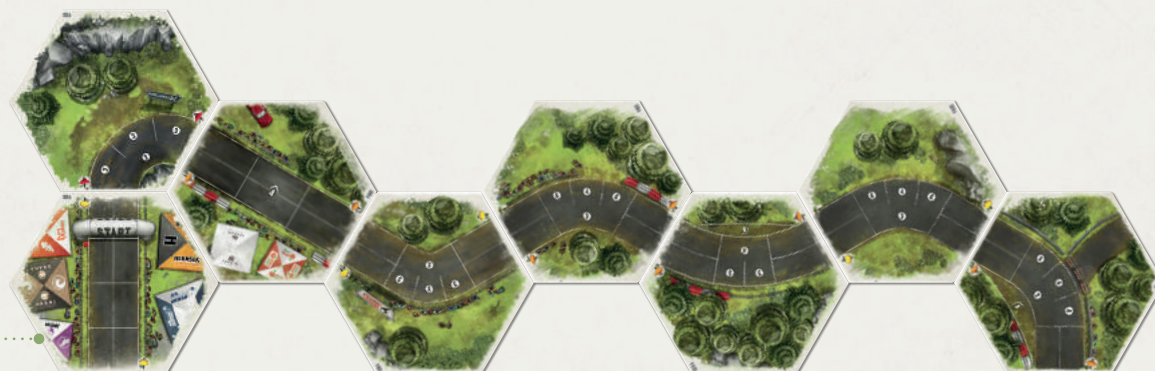


TC1

1 x 201b	1 x 310a	1 x 320a
1 x 301a	1 x 312a	1 x 322a
1 x 302a	1 x 313a	1 x 323a
1 x 308a	1 x 315a	

TC2

1 x 201b	1 x 315a	1 x 320a
1 x 301a	1 x 316a	1 x 321a
1 x 302a	1 x 317a	1 x 324a
1 x 306a	1 x 319a	



TC3

1 x 301a	1 x 311a	1 x 319a
1 x 302a	1 x 313a	1 x 320a
1 x 309a	1 x 317a	
1 x 310a	1 x 318a	

RALLY 8 - Homenaje a Fabio

por Dwayne Karenko, Roger BW y Aaron Steward



TC1

1 x 201b 1 x 307b 1 x 315b
 1 x 301b 1 x 308b 1 x 318b
 1 x 302a 1 x 313a 1 x 323a
 1 x 306a 1 x 314a

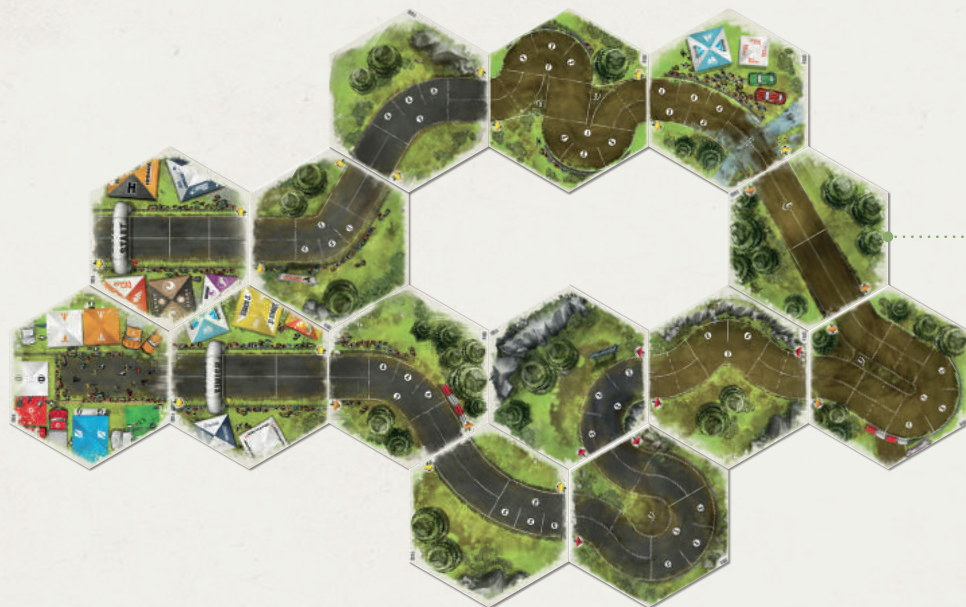
TC2

1 x 201b 1 x 218b 1 x 308a
 1 x 203b 1 x 219a 1 x 316a
 1 x 211a 1 x 301a 1 x 317a
 1 x 212a 1 x 307a



TC3

1 x 202b 1 x 214b 1 x 315b
 1 x 208b 1 x 229a 1 x 318b
 1 x 209a 1 x 302b 1 x 321b
 1 x 212a 1 x 306b



TC1

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201b | 1 x 226a | 1 x 318a |
| 1 x 204b | 1 x 301a | 1 x 319a |
| 1 x 215b | 1 x 302a | 1 x 320a |
| 1 x 219b | 1 x 315a | 1 x 323a |
| 1 x 225b | 1 x 316a | |



TC2

- | | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 1 x 201a | 1 x 220a | 1 x 301a | 1 x 320b |
| 1 x 205b | 1 x 226b | 1 x 302b | 1 x 323a |
| 1 x 213b | 1 x 231b | 1 x 306b | |
| 1 x 218b | 1 x 232b | 1 x 318b | |



TC3

- | |
|----------|
| 1 x 301b |
| 1 x 302a |
| 1 x 306a |
| 1 x 308b |
| 1 x 309a |
| 1 x 314b |
| 1 x 317a |
| 1 x 318a |
| 1 x 319b |
| 1 x 320a |
| 1 x 324b |