

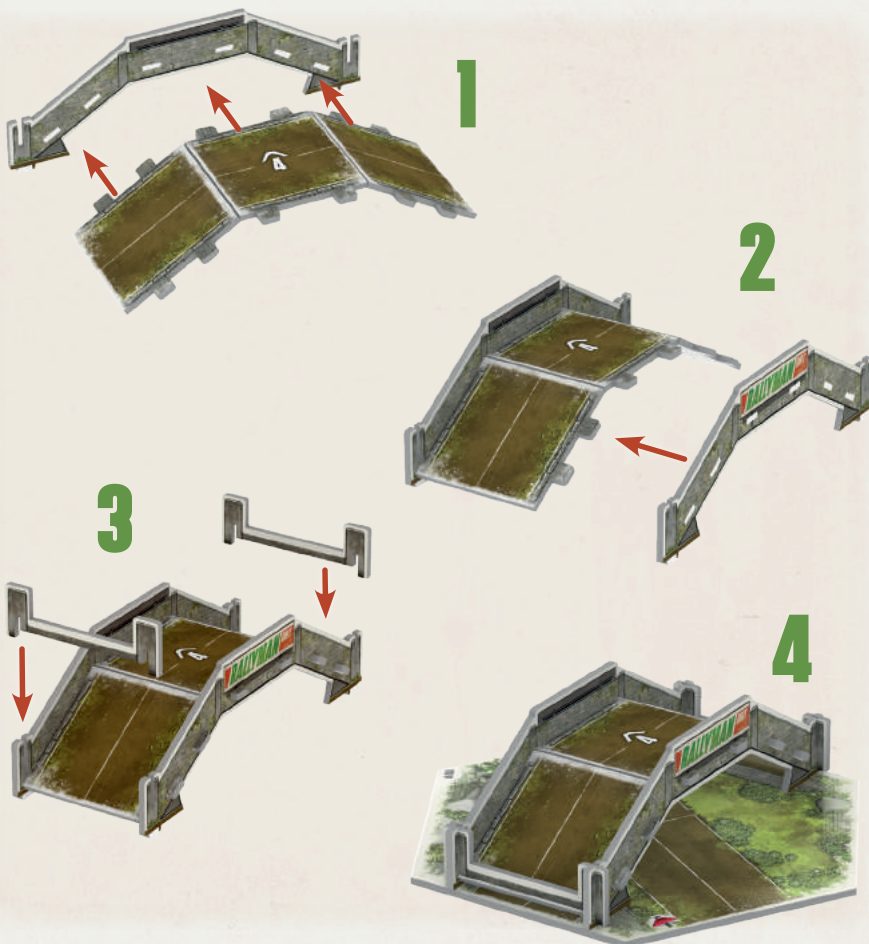
RALLYMAN DIRT

COPILOT PACK

¡Bienvenidos, pilotos! En estas páginas encontraréis las reglas correspondientes a todo el contenido desbloqueado durante la campaña de crowdfunding de Rallyman: DIRT ¡Esperamos que os proporcionen más diversión y muchas horas de carreras!

EL PASO ELEVADO

El Paso elevado funciona como una loseta normal de Rallyman: DIRT, con casillas normales y Nivel de Peligro, y no se le aplican reglas especiales. Solo hace que dos secciones de la pista se crucen para que puedas crear Tramos con diseños únicos para tus partidas de Rallyman: DIRT.



NEUMÁTICOS BLANDOS

Los neumáticos Blandos son un nuevo tipo de neumático para el coche. Al principio, tienen una tracción excelente, pero se desgastarán en el transcurso de la carrera.

Contenido

- 6 Paneles R6 de neum. Blandos
- 6 Paneles R5 de neum. Blandos
- 6 Paneles R4 de neum. Blandos
- 18 marcadores de Desgaste



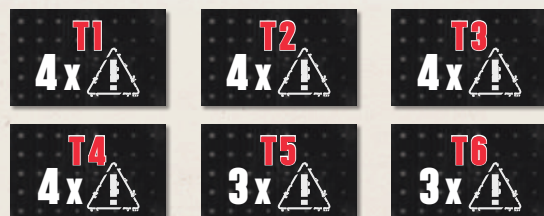
Iconos de neumáticos Blandos

Reglas

El Panel de control de neumáticos Blandos funciona igual que los demás Paneles de control. Contiene la misma información y se puede cambiar en el Parque de Asistencia.



Sin embargo, la adherencia de los neumáticos Blandos se degrada a medida que avanza la carrera. Al comienzo del juego, coloca el marcador de Desgaste del turno 1 (T1) sobre tu Panel de control, en el recuadro con una línea de puntos. Al finalizar el primer turno, dale la vuelta para mostrar la cara del turno 2 (T2), al finalizar el segundo turno, sustitúyelo por el marcador de Desgaste del turno 3 (T3), y así sucesivamente. Estos efectos se aplican al final de cada turno independientemente del tipo de terreno por el que conduzcas.



Si avanzas por un tipo de terreno cuyos límites se vean afectados por el marcador, debes aplicar el límite de del marcador. Este límite se reduce con el paso del tiempo hasta que, a partir del turno 7, se debe retirar el marcador de Desgaste y se aplicará el límite de 2 que muestra el Panel de control.

En los tipos de terreno cuyos límites de no se ven afectados por el Desgaste, se aplica el límite que muestra el Panel de control. Al pasar por el Parque de Asistencia, puedes decidir reemplazar tus neumáticos Blandos en vez de cambiarlos por unos de otro tipo. En ese caso, deberás cambiar tu marcador de Desgaste por el marcador T1. Al finalizar tu siguiente turno, deberás darle la vuelta para mostrar la cara T2, y así sucesivamente.

No se puede cambiar de marcador de Desgaste cuando se utiliza la carta de Rueda de Repuesto.

Paneles de control RX de neumáticos Blandos

Este pack incluye 36 tarjetas para usarlas con la expansión RX de Rallyman: DIRT.

18 PANELES DE CONTROL GT/R DE NEUMÁTICOS BLANDOS

Estas tarjetas de neumáticos Blandos son para coches GT que participen en un rally. Siguen las mismas reglas, tal y como se describen en este libreto.

18 PANELES DE CONTROL R/GT DE NEUMÁTICOS BLANDOS

Estas tarjetas de neumáticos Blandos son para coches R que participen en carreras en circuito. Siguen las mismas reglas que se describen en el libreto del pack Adrenaline.

FICHAS PARA LA PISTA

Estas fichas se pueden usar para convertir las casillas normales de un Tramo en un desafío mucho más interesante. Al combinar estas fichas con los elementos de la pista ya existentes, se pueden crear auténticos retos que los pilotos deberán sortear. Con tan solo una o dos de estas fichas para la pista, ¡la dinámica de un Tramo puede cambiar por completo!

Contenido

3 fichas de Salto
3 fichas de Vado

6 fichas de Chicane

Reglas

Estas fichas se pueden colocar en cualquier casilla que no tenga ya algún efecto especial. Al diseñar un Tramo, se pueden incluir tantas como se quiera.

FICHAS DE VADO Y DE SALTO

Estas fichas añaden a la casilla en la que se las coloque los efectos especiales del Salto y el Vado tal y como se explican en el reglamento básico.



FICHAS DE CHICANE

A diferencia de otros tipos de fichas, las fichas de Chicane son más interesantes cuando se colocan en grupos de dos o más y cuando alguna de ellas incluye un límite de velocidad.



Los límites de velocidad de las fichas de Chicane se deben respetar del mismo modo que los límites en las casillas de curva, tal y como se explica en el reglamento básico.

No se puede pasar por las casillas con pacas de paja. Un coche nunca puede cruzar una casilla que contenga una.

PANELES CLÁSICOS

Estos Paneles de control clásicos tienen la misma distribución de dados que el Rallyman original de 2009. Un pequeño toque de nostalgia para los jugadores de Rallyman más veteranos y una mirada al pasado para los recién llegados.

Contenido

12 Paneles clásicos



Los Paneles de control clásicos también incluyen los neumáticos Blandos, que siguen las reglas descritas en este libretto.

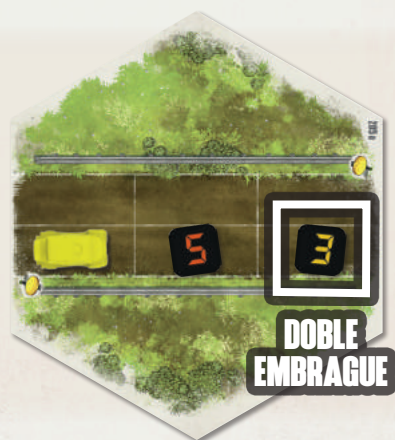
Reglas

Estos Paneles de control funcionan exactamente igual que el resto de Paneles de control con la excepción de que los dados de Frenos se han sustituido por la técnica del Doble Embrague.


DOBLE EMBRAGUE 2x

Un coche solo puede usar la técnica del Doble Embrague cuando el tipo de terreno en el que se encuentra coincide con el tipo de Neumáticos de su Panel de control actual.

Cuando un jugador usa el Doble Embrague, en vez de colocar un dado una Marcha menor que el de la casilla anterior de la forma habitual, puede colocar un dado que sea 2 Marchas menor.





El Doble Embrague se puede utilizar en cualquier punto del movimiento de un jugador y, si se desea, en varias casillas. No está permitido utilizar esta técnica más de una vez en la misma casilla.

Sin embargo, si se obtiene un  en el dado que se ha usado para utilizar el Doble Embrague, el piloto sufre una Pérdida de control automática en esa casilla.

Está permitido gastar fichas de Segundos para «asegurar» esos dados cuando se lanzan los dados de uno en uno.

Se puede utilizar esta técnica especial al Pisar a Fondo, pero hay que fijarse en el resultado de los dados que se han utilizado para usar el Doble Embrague.

Si se sufre una Pérdida de control al Pisar a Fondo y se ha usado el Doble Embrague, no importa qué ha provocado la Pérdida de control, se puede reorganizar la trayectoria con los dados de la manera normal. Los dados usados para el Doble Embrague deben utilizarse obligatoriamente para esta técnica incluso después de reorganizar la trayectoria, sin importar si se obtuvo en ellos un  o no. Cuando se recoloca un dado usado para el Doble Embrague en el que se obtuvo un , la Pérdida de control se resuelve en su casilla si no se había resuelto antes.

DADOS DE MARCHA

La Marcha más alta para un coche clásico es la 5ª. No pueden usar la 6ª.

Cartas de Tiempo clásicas



Las cartas de Tiempo de la 5ª Marcha son ligeramente diferentes cuando se juega con los Paneles de control clásicos. Hay que sustituir las cartas de Tiempo normales de la 5ª Marcha por su versión «clásica», que muestra el tiempo de la versión original del juego.

CARTAS DE TIEMPO 00

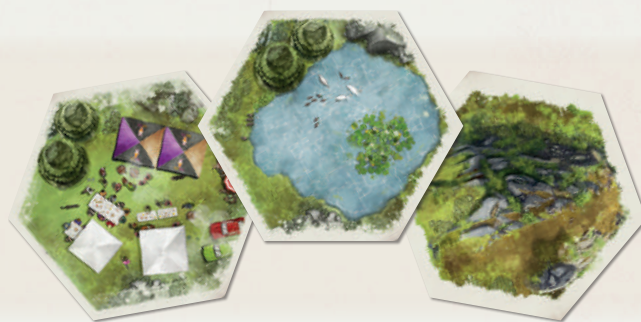


Estas cartas están pensadas para usarse en el Modo Solitario de Rallyman: GT, cuando se prefiere utilizar cartas de Tiempo para llevar la cuenta del tiempo total en vez de anotarlos en una hoja de resultados.

Si se elige esta opción, hay que coger una carta de Tiempo de la Marcha final al acabar un turno en vez de anotarlos en la hoja de resultados. Al final de la partida, se suman los tiempos de todas las cartas, se resta 1 segundo por cada ficha de Concentración que no se haya gastado y así se obtiene el resultado final.

El Daño sufrido por una Pérdida de control lo siguen determinando los Paneles de control GT y no las cartas de Tiempo.

LOSETAS EXTRA Y PODIO



Estas tres losetas son puramente estéticas y te permiten añadir un toque de color y originalidad a tus pistas.



Puedes incorporar esta loseta de Podio al final del último Tramo del Rally para alinear en ella los coches de los vencedores.

