



RALLYMAN DIRT

REGLAMENTO

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

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.

TRADUCCIÓN

Juan Fraile, Cristian Leyton, Diego Esteban Gisbert

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

NOTA DEL AUTOR

Veinte años después del comienzo de la historia de *Rallyman*, ahora en Holy Grail Games me siento como un verdadero piloto de pruebas. Todo aquello con lo que soñaba, el trabajo de mi vida, está ahora a mi alcance. Bueno, casi... ¡Todavía no he conseguido coches con luces incorporadas para poder jugar en la oscuridad!

Ha sido todo un viaje: los técnicos del equipo *DIRT* han desarrollado vehículos con seis velocidades, equipados con grandes frenos, y han diseñado seis modelos diferentes de coche, cada uno más interesante que el anterior. Los circuitos ahora son hexagonales y compatibles con los de *Rallyman: GT*, lo que hace que las posibilidades sean casi infinitas.

Además, al igual que todo piloto necesita un copiloto, *DIRT* necesitaba unos ilustradores excelentes: ¡así que los talentosos Loïc Muzy y Joëlle Drans se unieron al equipo! Estoy orgulloso de que sus nombres figuren en la luna trasera de nuestro coche, ¡o en nuestra caja!

Me gustaría aprovechar esta oportunidad para rendir homenaje a quienes me acompañaban cuando *Rallyman* era una aventura autoeditada y sin los cuales esta versión de *DIRT* probablemente no existiría: mi hermano Philippe Bouvier (también copiloto durante nuestros primeros rallies reales), Robert Paquet y Clovis (Clause Viseur, un maravilloso artista que lamentablemente falleció demasiado pronto,

en julio de 2018, ambos colaboradores de Michel Vaillant, mi ídolo de la infancia) y Stéphane Gantiez.

Gracias a todos los amigos, compañeros y seres queridos que siempre han apoyado mi sueño y me han empujado a llevar *Rallyman* lo más lejos posible: a mis padres y mis cuatro hijas, a Vincent Simon, Martin y Arnaud Delbouys, Pierre Raynaud, John Berny, Kevin Clark (inventor de la Zona roja), 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, TopoFraile, Frederic Rodriguez, Bernardo d'Orey, Céline Houelle-Carrot, Gaétan Suire, Guillaume Martin, Annie Toscano...

Mis más sinceras disculpas a todos aquellos cuyo nombre haya quedado (involuntariamente) fuera, pero me gustaría añadir un enorme agradecimiento a la "vieja" comunidad de *Rallyman* y a la nueva generación de jugadores que están saliendo a la carretera con nosotros.

Por último, me gustaría dedicar *Rallyman: DIRT* a la memoria de Fabio Pellegrino, el primer Campeón de *Rallyman* de la historia en 2013, un gran piloto y coleccionista de *Rallyman*, pero sobre todo, la persona más maravillosa y amable que he conocido y cuya vida fue tan cruelmente truncada por la pandemia. Descansa en paz, amigo, nunca te olvidaremos.

Jean-Christophe Bouvier

1-6 JUGADORES / 14+ / 1H00

¡Bienvenido a *Rallyman: DIRT!* Enfrentate a las curvas de un trazado de rally, compite contra el reloj para conseguir el mejor tiempo y ¡llévate el trofeo!

Rallyman: DIRT utiliza una innovadora mecánica de dados que premia tanto la toma de decisiones estratégicas como asumir riesgos.

Planea tu trayectoria para afrontar curvas peligrosas, obstáculos complicados y largas rectas utilizando una combinación de dados de Marcha, Gas y Frenos.

Puedes conducir con prudencia para evitar contratiempos o tirar la cautela por la borda e ir a toda pastilla. Derrapa en las curvas, da saltos, cruza arroyos y toma las curvas cerradas para recortar tantos segundos como puedas, pero no tientes demasiado tu suerte...

¡PILOTOS, A CALENTAR MOTORES!

COMPONENTES



1 Reglamento

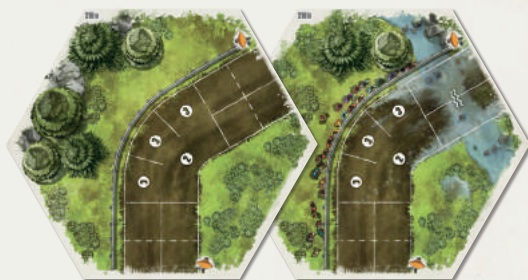


6 Paneles de control



6 Tarjetas de piloto

31 Losetas de doble cara



1 Loleta de Parque de Asistencia



6 Fichas de SISU



122 Fichas de Segundos

6 Coches



192 Cartas de Tiempo

48 Fichas de Daño



x 11



x 7



x 24



x 6

11 Dados



x 6



x 1



x 2



x 2

PREPARACIÓN

1. MONTAR EL RALLY

Las losetas hexagonales de *Rallyman: DIRT* te permiten montar todo tipo de carreras. No dudes en dar rienda suelta a tu imaginación a la hora de diseñar tus rallies.

ALGUNAS DIRECTRICES

Cuando montes tus propios Rallies y Tramos para 4 jugadores:

- Un Tramo corto constará de 10 losetas y durará 25 minutos.
- Un Tramo mediano constará de 14 losetas y durará 35 minutos.
- Un Tramo largo estará compuesto de 18 losetas y durará 45 minutos.
- Un Rally corto estará compuesto de 2 Tramos cortos y durará 60 minutos.
- Un Rally mediano estará compuesto de 3 Tramos cortos o dos Tramos largos y durará 90 minutos.
- Un Rally largo estará compuesto de 3 Tramos medianos y durará 120 minutos.

Al final de este Reglamento encontrarás una selección de Rallies y Tramos listos para jugar.

2. FICHAS DE SEGUNDOS

Coloca las fichas de Segundos en un montón cerca de la pista para que todos los jugadores puedan alcanzarlas fácilmente.

3. FICHAS DE DAÑO

Pon las fichas de Daño dentro de la bolsa y colócala cerca de la pista.

4. CARTAS DE TIEMPO

Coge las cartas de Tiempo y sepáralas en seis mazos, uno por cada número del 1 al 6. Baraja cada mazo por separado antes de colocarlos junto a la pista con la cara 0 hacia abajo.

5. DADOS

Coloca los dados cerca de la pista para que todos los jugadores puedan alcanzarlos fácilmente.

6. COLOR

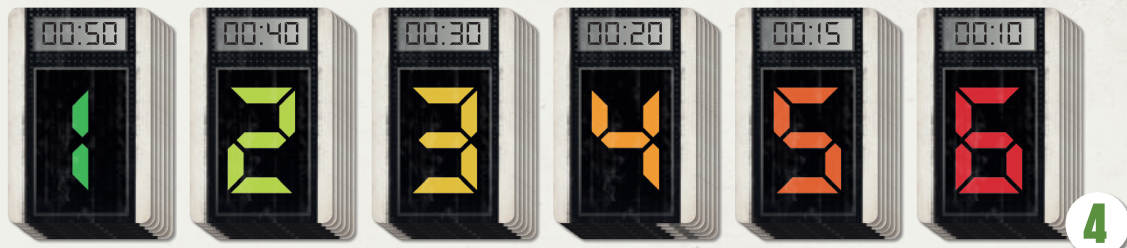
Cada jugador elige un color y coge el modelo de coche correspondiente, la tarjeta de piloto, la carta de Rueda de Repuesto y el Panel de control y lo coloca todo frente a él.

7. ESTABLECER EL ORDEN DE SALIDA

Para establecer el orden de salida, coge el coche de cada jugador y elige uno de ellos al azar. Este será el primer jugador y la partida se desarrollará en el sentido de las agujas del reloj comenzando por él.

El primer jugador coge los dados y ya puede dar comienzo la carrera. ¡Pilotos, a calentar motores!





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



EL JUEGO

En Rallyman: DIRT, los jugadores compiten entre sí en una o varias pruebas contrarreloj en tramos cerrados de carretera llamados "Tramos Cronometrados".

En cada Tramo, los jugadores tendrán que sortear las curvas del trazado lo más rápido posible para conseguir el mejor tiempo.

Al final de cada turno, los jugadores ganan un determinado número de segundos que se añaden a su tiempo total en función de la Marcha en la que terminen dicho turno. Por lo tanto, los pilotos deben tratar de recorrer la mayor distancia posible a la mayor velocidad que sean capaces.

El jugador con el mejor tiempo final será el ganador.

Rondas

Una partida de *Rallyman: DIRT* se compone de rondas en las que cada jugador juega un turno.

Al comienzo de cada ronda, primero hay que establecer el orden de juego.

Orden de juego

En una partida de *Rallyman: DIRT*, el orden de juego tiende a ser constante. Sin embargo, puede cambiar a medida que avanza la partida y los jugadores reducen la distancia entre ellos.

El orden de juego al comienzo de cada ronda se determina por la distancia recorrida por cada coche a lo largo del trazado y luego por su velocidad o posición en caso de empate, según las siguientes reglas.

Orden de prioridad:

DISTANCIA > VELOCIDAD > POSICIÓN

- **Distancia** - El primer jugador es siempre el piloto cuyo coche está más adelantado a lo largo del trazado. El segundo jugador es el que está el segundo a lo largo del trazado y así sucesivamente. El coche en la casilla con un borde más adelantado en la pista va en primer lugar.
- **Velocidad** - Si dos coches están en el mismo punto del trazado, el coche con la Marcha más alta juega primero. Cada jugador coge una carta de Tiempo al final de su turno. Estas se colocan en una pila al lado de su Panel de control. La carta superior muestra la velocidad del coche para establecer el orden de juego.

- **Posición** - Si dos coches están en el mismo punto del trazado y en la misma Marcha, el jugador cuyo coche esté en el carril interior respecto a la siguiente curva (ver página 10) juega primero.



En este ejemplo, el orden de juego sería el siguiente:

1. El coche Rojo juega primero por ser el que está más adelantado en la pista.
2. El coche Verde juega en segundo lugar, ya que es el segundo más adelantado.
3. Como los coches Azul y Amarillo están en el mismo punto del trazado, el coche con la Marcha más alta jugará primero. Si ambos estuvieran en la misma Marcha, el Azul jugaría antes que el Amarillo porque está en el carril interior respecto a la siguiente curva.

La salida

La salida de cada Tramo del Rally es única puesto que, al tratarse de una prueba contrarreloj, los jugadores no salen todos al mismo tiempo. En cambio, la salida es escalonada y cada jugador juega una ronda adicional antes de que el siguiente entre en la pista.

Tras establecer quién sale primero, este primer jugador juega su turno de la primera ronda. A continuación, juega su siguiente turno de la segunda ronda, justo antes de que salga el segundo jugador, y así sucesivamente.

En una partida de cuatro jugadores, las rondas iniciales de un Tramo funcionan de la siguiente manera:

- **Ronda 1:** El Jugador 1 juega su primer turno.
- **Ronda 2:** El Jugador 1 juega su segundo turno y el Jugador 2 juega su primer turno.
- **Ronda 3:** El Jugador 1 juega su tercer turno, el Jugador 2 juega su segundo turno y el Jugador 3 juega su primer turno.
- **Ronda 4:** El Jugador 1 juega su cuarto turno, el Jugador 2 juega su tercer turno, el Jugador 3 juega su segundo turno, y el Jugador 4 juega su primer turno.

Al entrar en la carrera, los jugadores colocan su coche en la casilla detrás de la Línea de salida y comienzan en la Marcha 0.

Una vez ya están en la pista, los jugadores siguen las reglas explicadas anteriormente para establecer el orden de juego.

El orden de juego de los pilotos que no han comenzado la carrera no se puede cambiar.

Mientras esperas en la salida, no dejes de prestar atención a lo que hacen los demás pilotos para luego elegir el mejor trazado basándote en sus aciertos y errores.

El Turno

En su turno, los jugadores utilizarán los dados a su disposición para hacer avanzar el coche a lo largo del recorrido e intentar completarlo lo más rápido posible.

Una vez establecido el orden de juego, los jugadores se turnan para jugar su turno.

Durante su turno, un jugador hace lo siguiente:

1. Elige sus dados.
2. Lanza los dados y mueve su coche.

Seleccionar los dados

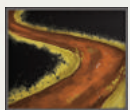
En su turno, los jugadores utilizan los dados para acelerar, frenar y avanzar por el Tramo. Siguiendo unas reglas simples, son libres de combinar estos dados como prefieran. ¡Ser creativo en la elección de los dados es la clave para conseguir el mejor tiempo!

Los jugadores encontrarán toda la información que necesitan durante la partida en relación a su coche en el Panel de control.

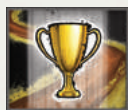
El Panel de control

El Panel de control indica el tipo de coche (A), así como los Neumáticos que se están utilizando (B).

También muestra el tipo y el número de dados que el jugador tiene a su disposición (C) así como el número de símbolos ⚠ que el jugador puede acumular antes de sufrir una Pérdida de control (D) al conducir sobre diferentes tipos de pista. Cualquier Daño que se sufra recorriendo el Tramo también se mostrará en el Panel de control mediante fichas de Daño colocadas sobre él. Las fichas de Daño pueden modificar el número de dados disponibles. En *Rallyman: DIRT*, hay 4 tipos diferentes de pista que se muestran en los Paneles de control: Tierra, Tierra (Líder), Asfalto y Nieve.



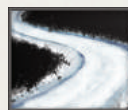
Tierra



Tierra (Líder)



Asfalto



Nieve

La columna de "Líder" solo la utiliza el primer jugador de cada ronda y únicamente si conduce sobre Tierra.



En la caja básica de *Rallyman: DIRT*, solo se incluyen las pistas y neumáticos de tierra. Si quieres llevar más allá la experiencia del rally, encontrarás pistas y neumáticos de nieve y asfalto en las expansiones del juego. Las dos columnas a la derecha (E) solo se utilizan al jugar con las expansiones, por lo que puedes ignorarlas cuando juegues solo con el contenido de la caja básica.



En su turno, un jugador puede utilizar tantos dados como indique su Panel de control. Sin embargo, cada dado solo puede utilizarse una vez por turno.



Los dados negros de Marcha se utilizan para acelerar o decelerar de forma progresiva.



Los dados blancos de Gas se utilizan para avanzar manteniendo una velocidad constante.



Los dados rojos de Frenos se utilizan para frenar de forma drástica y reducir la velocidad en más de una marcha.



Los dados naranjas de Líder se utilizan de la misma forma que los dados blancos de Gas, con la excepción de que solo el primer jugador de cada ronda tiene acceso a ellos.

Todos los dados tienen símbolos ⚠. Estos símbolos no tienen ningún efecto hasta que el jugador acumule la cantidad indicada en su Panel de control durante un turno, en cuyo caso perderá el control de su coche (ver Pérdida de control).

Los jugadores pueden acelerar, decelerar, frenar y mantener la velocidad como elijan durante su turno para sacar el máximo partido a su coche.

Para planear su movimiento cada turno, los jugadores colocan los dados sobre la pista.



Ejemplo: Crisleyton comienza el Tramo a una velocidad de 0. Debe usar su dado negro de Marcha de valor 1 para subir a 1ª Marcha. Luego puede cambiar a 2ª marcha y así sucesivamente.

Al colocar los dados de Marcha, se puede utilizar cualquier dado disponible cuyo valor sea:

- la Marcha superior a la de la casilla anterior.
- la misma Marcha que la de la casilla anterior.
- la Marcha inferior a la de la casilla anterior.

Los Dados


1. DADOS NEGROS DE MARCHA

Los dados de Marcha se utilizan para moverse mientras se acelera o decelera de forma progresiva.



Los dados negros representan las marchas del coche.

Cambiar de un dado a otro de valor superior o inferior representa que se sube o se baja de marcha.

Cada dado permite avanzar el coche una casilla sin importar el resultado de la tirada (sea un número o un .

Los dados de Marcha deben jugarse en orden ascendente y/o descendente.




Ejemplo: Alain empieza el turno en 4ª y decide cambiar a 5ª Marcha antes de decelerar a 4ª, luego a 3ª y después a 2ª para entrar a una curva cerrada.

2. DADOS BLANCOS DE GAS

Los dados blancos de Gas se utilizan para avanzar manteniendo la misma velocidad.



Cada dado de Gas permite mover el coche una casilla hacia delante mientras se permanece en la Marcha actual, sea cual sea el resultado de la tirada (una cara blanca o .

El dado de Gas se puede usar en cualquier punto del movimiento. Incluso es posible utilizar únicamente dados de Gas durante el turno. Se puede alternar entre dados de Gas y los demás dados según convenga.

No se puede usar un dado de Gas cuando la velocidad actual es 0.



Ejemplo: Casas toma una curva complicada en 3ª Marcha y utiliza sus dados blancos de Gas para mantener la velocidad en lugar de acelerar.

3. DADOS NARANJAS DE LÍDER

Los dados de Líder solo los puede utilizar el primer jugador de cada ronda cuando conduce por pista de Tierra, como se indica en la columna de Líder . Funcionan de forma idéntica a los dados de Gas, pero tienen un resultado adicional en una de sus caras. Esto representa la dificultad de ser el primer piloto en recorrer un Tramo del Rally. El líder, al pasar primero, va apartando la tierra suelta y las piedras que puedan hacer la pista más difícil de recorrer, lo que facilita la tarea a los pilotos que vienen detrás.

Sin embargo, el primer jugador tendrá otras formas de ponérselo difícil a los pilotos que le siguen en el Tramo.

El primer jugador de cada ronda es el Líder y debe utilizar estos dados en lugar de sus dados normales de Gas.

Cuando un primer jugador haya cruzado la línea de meta del Tramo, esta regla ya no se aplica. Los demás pilotos seguirán usando sus dados normales de Gas.



Ejemplo: Si Casas tomase la misma curva pero siendo el primer jugador, podría intentar mantener su velocidad constante de la misma manera, pero utilizaría los dados de Líder en lugar de los dados de Gas.

4. DADOS ROJOS DE FRENOS



Los dados de Frenos, en combinación con un dado de Marcha, se utilizan para reducir de forma drástica la velocidad.

Usar uno o más dados rojos de Frenos en combinación con un dado negro de Marcha permite avanzar una casilla y reducir la velocidad en más de una Marcha.

Para ello, hay que lanzar tantos dados de Frenos como marchas se quieran "saltar", junto con el dado de Marcha de la velocidad a la que se desea reducir.



Ejemplo: Manu decelera antes de una curva y luego frena, pasando de 4ª a 2ª Marcha al entrar en ella. Para ello, coloca su dado de 2ª Marcha junto con un dado de Frenos, lo que le permite "saltarse" la 3ª Marcha.

Un jugador no puede utilizar los dados para reducir su velocidad a 0. La velocidad mínima es la 1ª Marcha.

UTILIZA TODO A LA VEZ

Combinando diferentes dados de manera hábil, puedes superar cualquier obstáculo que el Tramo o tus oponentes pongan en tu camino. Incluso puedes acelerar y decelerar con los dados de Marcha en el mismo turno. Solo recuerda la regla de oro: **cada dado solo puede usarse una vez por turno.**



Ejemplo: Marta comienza su turno en 5ª Marcha. Sube a 6ª antes de decelerar a 5ª y luego a 4ª para entrar en la curva. A continuación, frena para bajar a 2ª y coge la curva manteniendo esta velocidad, para luego salir acelerando hasta 3ª. Marta ha recorrido una buena distancia en este turno y, como ha usado un dado de Frenos para saltarse la 3ª Marcha antes de la curva, ¡puede utilizar ese dado de Marcha al salir de ella! Esto le permite coger una carta de Tiempo de 3ª Marcha al final de su turno, la cual añadirá menos segundos a su tiempo total que una carta de 2ª Marcha.

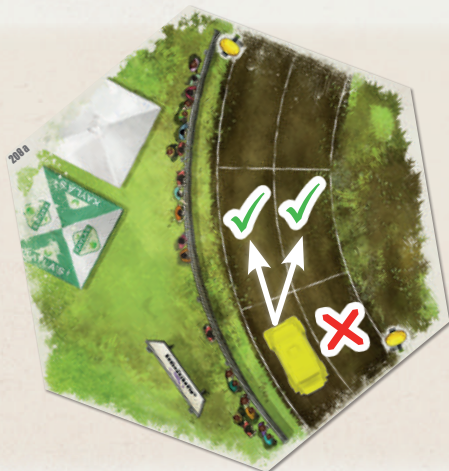
Las reglas de la carretera

Dado que un Tramo nunca es una simple línea recta, hay algunas reglas que tendrás que tener en cuenta cuando planees tu movimiento.

Movimiento

Una casilla solo puede estar ocupada por un único coche y no se permite el movimiento a través de otros coches.

Los coches siempre deben moverse hacia delante, ya sea en línea recta (por el mismo carril) o en diagonal (cambiando de carril), nunca lateralmente. El borde delantero de la casilla a la que se muevan debe estar más adelantado que el de la casilla anterior.



Se puede cambiar de carril tantas veces como se desee durante el movimiento.

En Rallyman: DIRT, el borde de una loseta siempre representa el borde de una casilla.

Siempre que sea posible, se debe mover el coche al menos una casilla por turno.

Curvas

Un Rally sin curvas no sería ni la mitad de interesante y, en Rallyman: DIRT, tu pericia a la hora de sortear estas traicioneras curvas determinará en gran medida tu resultado al final del Tramo.

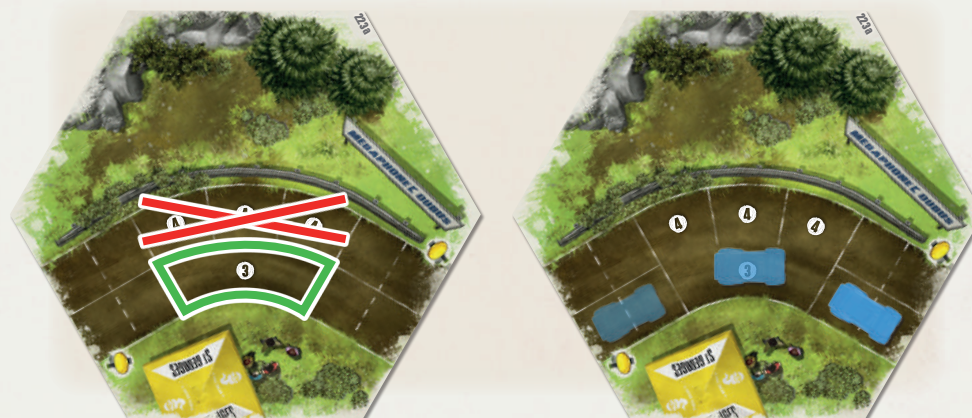
Las casillas de "Curva" se caracterizan por sus restricciones de velocidad (los números en el interior de un círculo) y porque no tienen una línea divisoria entre el carril interior y el exterior.



Hay dos formas de coger una curva. Según cuál se elija, variarán el número de casillas a recorrer y el límite de velocidad para pasar por la curva.

ACORTAR POR EL CARRIL INTERIOR

Es la ruta más corta, pero requiere una Marcha más baja. Para tomar la curva de esta manera, hay que respetar el límite de velocidad del interior de la curva.



DERRAPAR POR EL CARRIL EXTERIOR

Esta ruta es más larga, pero permite mantener una Marcha más alta. Para tomar la curva de esta manera, hay que respetar los límites de velocidad del exterior de la curva. Los coches que derrapan se colocan de forma perpendicular a la pista.



Los pilotos deben decidir cómo afrontar cada curva al entrar en ella y no pueden cambiar de estrategia a mitad de curva.



Algunas losetas tienen dos curvas seguidas. Estas se consideran dos curvas independientes, por lo que se puede cambiar de forma de coger la curva al pasar de la una a la otra.



LÍMITES DE VELOCIDAD

Sea cual sea el camino que elija el jugador, las restricciones de velocidad funcionan de la misma manera. El número en el interior del círculo es la Marcha más alta para pasar por esa casilla. Por supuesto, se puede pasar en una Marcha inferior.



Si se entra en esa casilla a una velocidad superior a la indicada, se sufre una Pérdida de control inmediata (ver página 19).

Se puede acelerar para abandonar la casilla. Las mismas reglas se aplican cuando el límite de velocidad aparece en casillas que no son de Curva.



Ejemplo: Javi quiere entrar en una curva. El límite de velocidad mostrado en el centro de la casilla es "3". Coloca su dado de 3ª Marcha en esa casilla para respetar el límite de velocidad y no sufrir una Pérdida de control. Luego puede subir a 4ª para salir de la casilla de Curva.

DESLIZAMIENTOS

En algunas curvas, los pilotos pueden hacer que su coche se deslice para empezar a girar antes de la curva o para terminar de girar después. Esto les puede ayudar a controlar mejor su velocidad y distancia.

Algunas casillas adyacentes a las curvas están cruzadas por una línea de puntos. Un coche puede pasar por estas casillas de la forma normal o deslizándose.



Cuando un coche entra deslizándose en estas casillas, se consideran dos casillas independientes (divididas por la línea de puntos) que abarcan todo el ancho de la pista. Los coches que se deslicen se colocan perpendiculares a la pista.

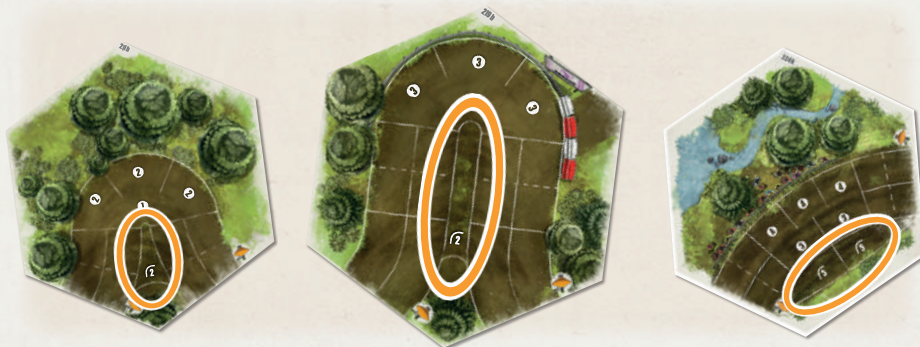
Los jugadores pueden decidir si desean pasar por estas casillas deslizándose o de la forma normal, pero no pueden cambiar de método una vez han entrado en las casillas.

Otros tipos de terreno

ATAJOS

¿Qué sería de un rally sin que los coches corran fuera de la pista? Algunas de las curvas de Rallyman: DIRT tienen atajos que te servirán para ganar tiempo, si la suerte te acompaña...

Los Atajos en Rallyman: DIRT son unas casillas especiales que muestran el símbolo de Atajo. Puedes entrar en estas casillas cuando decidas evitar una curva y recuperar tiempo.



El número dentro del símbolo de Atajo indica una restricción de velocidad (ver más arriba), es decir, la Marcha más alta en la que un jugador puede entrar a esta casilla.

Los jugadores pueden entrar o salir de una casilla de Atajo a través de cualquiera de las casillas en contacto, excepto las casillas de Curva.

Sin embargo, ¡sacar el coche de la carretera puede tener graves consecuencias! Cada vez que decidas tomar un Atajo, saca 1 ficha de Daño de la bolsa. Da la vuelta a la ficha para ver la cara que muestra el símbolo de Atajo en la esquina superior izquierda.

Las fichas de Daño de Atajo tienen tres resultados posibles:



¡OK!: ¡Tu coche ha superado la maniobra ileso! Coloca la ficha sobre tu Panel de control.



Daño en el Gas: ¡Has reventado una rueda! Coloca esta ficha sobre tu Panel de control. A partir de tu siguiente turno, por cada ficha de este tipo, el número de dados de Gas o Líder disponibles por turno se reduce en uno.



-1: ¡Esparces tierra y grava por toda la pista! A ti no te afecta, pero los pilotos que vengan detrás de ti sufrirán las consecuencias. Coloca esta ficha sobre la loseta del Atajo. Los límites de velocidad de todas las casillas de esta Curva se reducen en 1. Estas fichas son acumulables, lo que significa que parte de la curva podría llegar a quedar inutilizable.



- Estas fichas no afectan al límite de velocidad del Atajo.
- Una casilla con un límite de velocidad reducido a 0 queda inutilizada. Los coches no pueden pasar por estas casillas.

Puedes entrar y salir deslizándote de un Atajo a través de cualquier casilla de Deslizamiento adyacente.

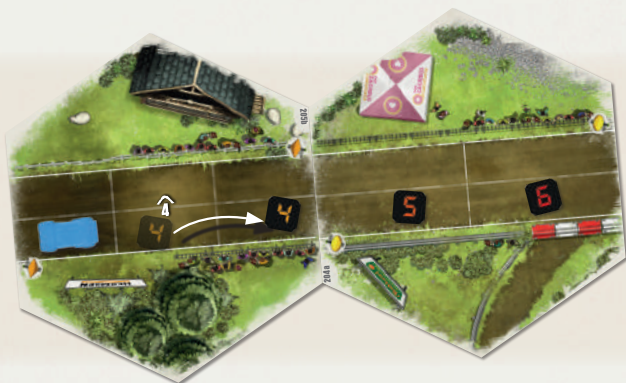


SALTOS ^


En Rallyman: DIRT, ¡puedes utilizar los accidentes del terreno a tu favor! Algunas losetas tienen casillas de Salto que muestran un símbolo ^ y representan una elevación de la pista que puedes usar para propulsarte y dar un salto.

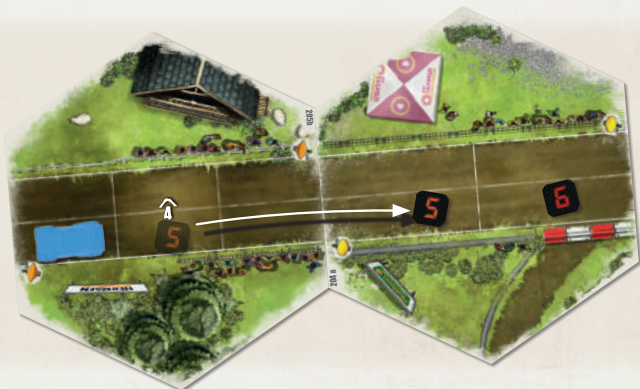


Cuando planifiques tu trayectoria, coloca tus dados de la forma normal. Si el dado de Marcha que colocas en una casilla de Salto muestra el mismo número que la casilla, ¡volarás lejos! Traslada el dado que colocaste en la casilla de Salto a la siguiente casilla, ya sea la del mismo carril o en diagonal.



Si el dado que colocas en la casilla de Salto es una Marcha más alta que la indicada, ¡volarás aún más lejos! Sigue las reglas anteriores pero avanza el dado 2 casillas. Puedes ignorar cualquier obstáculo o coche que haya en las casillas que saltas.

Sin embargo, si obtienes un resultado de  al lanzar este dado (ya sea de uno en uno o Pisando a Fondo), sufrirás una Pérdida de control inmediata en la casilla donde aterrizas.



Si el dado que colocas en la casilla de Salto está dos o más Marchas por encima de la indicada, ¡volarás demasiado lejos! Sigue las reglas anteriores, avanzando el dado 2 casillas, pero sufres una Pérdida de control inmediata en la casilla donde aterrizas.



Si el dado que colocas en una casilla de Salto es de una Marcha inferior a la indicada en la casilla, pasarás por ella de la forma normal, sin ningún efecto especial.

No puedes aterrizar en casillas ocupadas por obstáculos u otros coches. Si un salto te obligase a aterrizar sobre un obstáculo u otro coche, ese Salto no se puede realizar. En cambio, sí puedes aterrizar en una casilla de Curva y en el carril que elijas.

VADOS

En Rallyman: DIRT también hay ríos y arroyos que tendrás que vadear. Estos Vados se indican con un símbolo de agua.



Para atravesar un Vado, debes utilizar un dado de Gas o el dado de la 1ª Marcha. En estas casillas no se puede combinar el dado de la 1ª Marcha con un dado de Frenos.



Si vas en una Marcha más alta, tu movimiento termina inmediatamente en la casilla anterior al Vado.

- Para salir de una casilla de Vado, puedes frenar, mantener la velocidad, acelerar o decelerar.

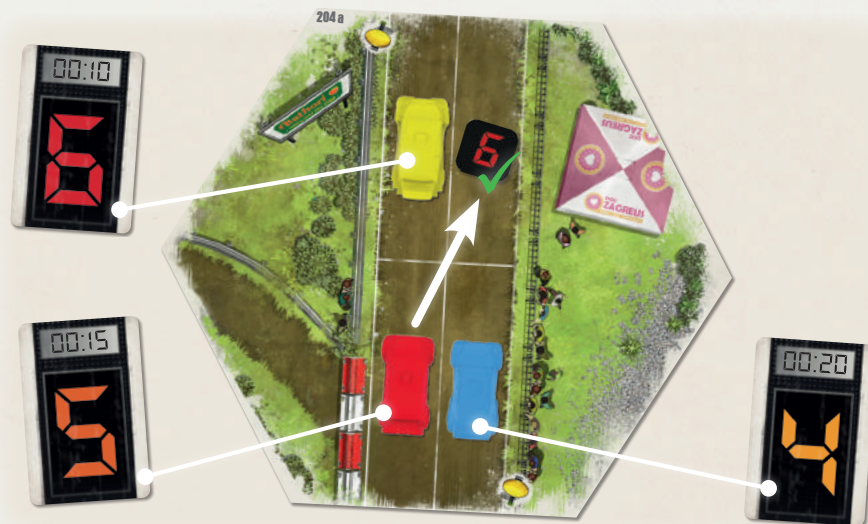
Adelantamientos

Aunque los Tramos de rally están pensados para poderse correr sin tener que preocuparse por la presencia de otros pilotos, algunas veces un coche alcanza a otro.

Para entrar en una casilla adyacente a la ocupada por el coche de otro jugador, hace falta usar un dado de Marcha o Gas de valor igual o superior a la Marcha actual del rival que aparece indicada en su carta de Tiempo. Una vez que tu coche esté junto al suyo, el resto de tu movimiento puede ser a cualquier velocidad.

Por ejemplo, un coche en 3ª Marcha puede ponerse junto a un coche en 1ª, 2ª o 3ª Marcha. Sin embargo, no puede alcanzar a un coche en 4ª, 5ª o 6ª Marcha.

Se puede adelantar moviendo en diagonal entre dos coches. Los Atajos se consideran adyacentes a cualquier casilla en contacto con ellos, excepto las casillas de Curva.



Ejemplo: El coche del jugador Rojo va en 5ª Marcha al colocarse junto al coche Azul. Acelera a 6ª y se desplaza en diagonal para colocarse adyacente al coche Amarillo. El jugador ha igualado o superado las Marchas de los otros coches, por lo que puede adelantar a ambos.

Ahora que su vehículo está junto al coche Amarillo, el jugador puede continuar su movimiento de forma normal, ¡lo que debería aprovechar para reducir la velocidad antes de la siguiente curva!

COGER UNA CURVA JUNTO A OTRO COCHE

Cuando hay un coche tomando una curva, otro vehículo solo puede entrar en ella siguiendo el mismo carril y de la misma manera. Así puede seguir al otro coche por la curva, pero no puede entrar en su casilla ni adelantarlo.



DESlizARSE JUNTO A OTRO COCHE

Cuando hay un coche que se desliza por unas casillas, otro vehículo solo puede seguirlo utilizando también esta técnica. Puede seguir al otro coche en su Deslizamiento, pero no puede entrar en su casilla ni adelantarlo.



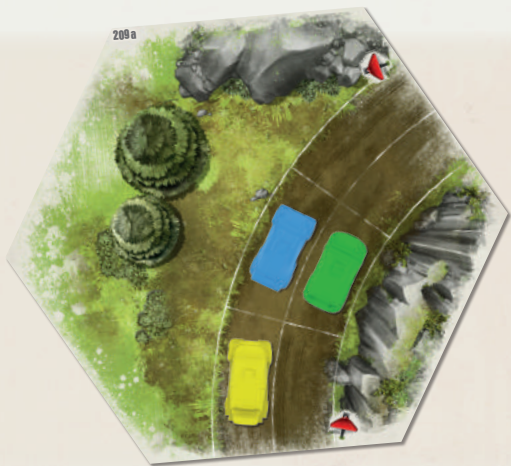
Se puede adelantar a un coche que esté deslizando o en una curva utilizando un Atajo, en caso de haber uno disponible.

BLOQUEOS

Un jugador estará "bloqueado" si en su turno:

- No puede alcanzar la velocidad necesaria para adelantar al coche que tenga delante;
- Moverse resultaría en una Pérdida de Control inmediata e inevitable por culpa de otro coche;
- Su movimiento se ve impedido de alguna otra forma

En cualquiera de estos casos, su movimiento termina inmediatamente en la casilla y Marcha actuales.



Ejemplo: El coche Amarillo no puede adelantar al Azul y al Verde dado que ocupan toda la pista. Terminará su turno en su casilla y Marcha actuales.



Ejemplo: El coche Rojo no puede adelantar porque no tiene recorrido suficiente como para que le dé tiempo de acelerar y situarse al lado del coche Naranja. Solo podrá avanzar una casilla y subir a 4ª Marcha, se considerará bloqueado y finalizará su turno.

CASOS ESPECIALES

Hemos tratado de ofrecer la mayor variedad posible con las losetas de Rallyman: DIRT para que puedas montar unos rallies fascinantes. También hemos tratado de ser lo más minuciosos y precisos posible al explicar las reglas de todos estos elementos. Sin embargo, es posible que te encuentres con situaciones inusuales que no estén específicamente cubiertas por este reglamento.

Si esto ocurre, recomendamos aplicar la solución que parezca más lógica. Si los jugadores no os ponéis de acuerdo, sometedlo a votación. Si aun así no hay consenso, lanzad una moneda al aire. En cualquier caso, ¡no dejéis que un pequeño detalle os frene la carrera!

No pierdas ojo a todo lo que ocurre en la pista y aprovecha los dados, las curvas e incluso a los demás coches.

Conducir de forma inteligente puede hacerte recuperar unos preciosos segundos que marquen la diferencia entre la victoria y la derrota.

**CUANDO HAYAS PLANEADO EL TURNO,
¡SERÁ HORA DE QUEMAR RUEDA!**

Lanzar los dados y mover el coche




Con los dados preparados, ¿prefieres ir a lo seguro o lo arriesgas todo para arañar segundos?


Una vez que hayas elegido tus dados y los hayas colocado en la pista para indicar tu movimiento, debes elegir si tiras los dados de uno en uno o todos a la vez.

1. LANZAR LOS DADOS DE UNO EN UNO

Esta es la opción más prudente. No aporta beneficios extra, pero si las cosas pintan mal, puedes terminar tu movimiento cuando quieras para evitar hacer un trompo.


Cuando el jugador haya planeado su movimiento, puede lanzar los dados de uno en uno (excepto los dados de Frenos, que deben lanzarse al mismo tiempo que un dado de Marcha). El coche del jugador avanza una casilla por cada dado lanzado, sea cual sea el resultado.

Los dados en los que salga un símbolo  se colocan a un lado. Si se alcanza el límite de  que muestra el Panel de control, el jugador sufrirá una Pérdida de control. Si esto ocurre, se mueve el coche a la casilla en la que se obtuvo el último , y, a continuación, se resuelve la Pérdida de control.

En las partidas con este juego básico, el límite de símbolos  es siempre 3. Esto puede variar al jugar con las expansiones que presentan nuevos tipos de terreno y neumáticos.

Cuando se lanzan los dados de uno en uno, los jugadores no están obligados a tirar todos los dados que han colocado en la pista. Mientras no sufran una Pérdida de control, pueden elegir en cualquier momento no tirar más dados y terminar su movimiento, pero los resultados de un dado ya lanzado deben ser aplicados.



Lanzar los dados de uno en uno permite a los jugadores vigilar cuántos símbolos  les salen en la tirada, lo que les permite decidir terminar su turno en cualquier momento para evitar una Pérdida de control.

Cuando un jugador termine su movimiento, ya sea porque ha decidido no tirar más dados, porque ha llegado al final de su recorrido planeado o porque ha sufrido una Pérdida de control, pasa a la fase de Final de Turno (ver página 18).

2. PISAR A FONDO

Esta opción es bastante arriesgada, pero ¡correr riesgos siempre se recompensa en Rallyman: DIRT! Tirar todos los dados a la vez significa que asumes un riesgo, pero también que generarás fichas de Segundos, que pueden resultarte muy útiles más adelante en el Tramo.


Si te la quieres jugar, puedes elegir tirar todos tus dados de una sola vez. Esto se denomina Pisar a Fondo.


Para Pisar a Fondo, el jugador marca su trayectoria con los dados de la forma habitual. Luego señala la casilla donde se supone que terminará su movimiento con unas fichas de Segundos que sumen un valor igual al número de dados de Marcha y Gas que va a lanzar.




A continuación, el jugador coge todos los dados que ha usado para planear su trayectoria y los lanza a la vez.




Una vez ha hecho su tirada, comprueba los resultados. Si el jugador obtiene menos  que el límite mostrado en su Panel de control, ¡lo ha logrado! El jugador mueve su coche a la casilla marcada con las fichas de Segundos, se queda esas fichas y ha terminado su movimiento.

Si el jugador obtiene en su tirada un número de  igual o superior al límite indicado en su Panel de control, ¡sufrirá una Pérdida de control!

Antes de resolver la Pérdida de control, el jugador debe coger todos los dados que ha lanzado (sin modificar sus resultados) y volver a colocarlos en la pista como si estuviera planeando su movimiento de forma normal. No es necesario que trace la trayectoria de la misma manera que lo había hecho antes ni está obligado a utilizar todos los dados, siempre y cuando coloque los suficientes para provocar la Pérdida de control.

Los dados deben colocarse según las reglas habituales y deben resultar en una Pérdida de control, ya sea por la acumulación de símbolos  o por culpa de algún otro elemento de la pista como un límite de velocidad. No se pueden reorganizar los dados para evitar la Pérdida de control.

Una vez se hayan colocado los dados, se resolverá la Pérdida de control en la casilla donde se haya alcanzado el límite de  o donde esté el elemento que ha provocado la Pérdida de control.

Esto permite al jugador elegir en qué punto de la pista y en qué Marcha prefiere resolver su Pérdida de control.



Ejemplo: Después de planear su trayectoria, Antonio decide Pisar a Fondo. Lamentablemente, sufre una Pérdida de control. Tal y como planeó su movimiento, debería resolver la Pérdida de control en una loseta peligrosa (con señales rojas), lo que podría causar graves daños a su coche.



Decide reorganizar sus dados para seguir una trayectoria diferente (por las casillas de Deslizamiento) para que su Pérdida de control se resuelva en la loseta menos peligrosa (con señales amarillas) y a una velocidad menor (en 4ª en lugar de 5ª).



También podría conseguir un resultado similar si reorganizara sus dados de tal modo que superase el límite de velocidad de la curva.

Sin embargo, tanto si tu tirada tiene éxito como si no, ¡Pisar a Fondo te hará ganar fichas de Segundos!

Tanto si la tirada de Pisar a Fondo tiene éxito como si se sufre una Pérdida de control, se pasa a la fase de Final de Turno (ver página 18).

Fichas de Segundos

Las fichas de Segundos representan los segundos que ganas gracias a tu impecable conducción. Se pueden conseguir durante un Tramo al arriesgarse y Pisar a Fondo. Luego las puedes gastar para asegurarte el éxito de las maniobras más peligrosas o puedes conservarlas para reducir tu tiempo final en el Tramo.

Ganas un Segundo por cada dado de Marcha, Gas o Líder que lances al Pisar a Fondo (incluso por aquellos en los que obtengas un ⚠️). Las fichas de Segundos se toman de la reserva y pueden valer 1, 3 o 5 segundos.

Los dados rojos de Frenos no proporcionan ninguna ficha de Segundos.

Pisar a Fondo es la única forma de conseguir fichas de Segundos.



USAR LAS FICHAS DE SEGUNDOS

Las fichas de Segundos te permiten, entre otras cosas, "asegurar" tus dados. Esto significa que no tendrás que lanzarlos y, por tanto, podrás evitar un posible resultado de ⚠️.

Solo se pueden usar Segundos para "asegurar" los dados cuando se tiran de uno en uno, no cuando se Pisa a Fondo.

Un dado se puede "asegurar" gastando Segundos antes de lanzarlo. Una vez lanzado, no se puede modificar.

Por norma general, es una buena idea "asegurar" los dados cuando ya se ha obtenido un número peligroso de símbolos ⚠️ durante un turno y así evitar una Pérdida de control.

Un jugador puede "asegurar" tantos dados como quiera durante su turno, siempre y cuando tenga suficientes Segundos:

- "Asegurar" un primer dado un turno cuesta 1 Segundo.
- "Asegurar" un segundo dado un turno cuesta 2 Segundos.
- "Asegurar" un tercer dado un turno cuesta 3 Segundos.
- Y así sucesivamente.

Quando "asegura" un dado, el jugador debe devolver el número necesario de fichas de Segundos a la reserva antes de retirar sus dados de la pista. Después, podrá continuar con su turno, lanzando o "asegurando" sus dados como considere oportuno.

No se pueden gastar Segundos para ignorar los efectos de los elementos de la pista o una Pérdida de control.



Los jugadores pueden usar sus Segundos para "asegurar" una tirada que incluya dados de Frenos. Sin embargo, deberán "asegurar" todos los dados que formen parte de esa tirada. Si no tienen suficientes Segundos, no podrán "asegurar" la tirada.



Javier quiere "asegurar" una tirada para tomar una curva. "Asegurar" 3 dados le cuesta 6 segundos (1+2+3). Si ya hubiera "asegurado" antes otra tirada en este turno, ¡le iba a costar aún más!

Final del turno

El turno de un jugador termina cuando:

- Ha terminado su movimiento
- Está bloqueado
- Sufre una Pérdida de control

Si un jugador ha terminado su movimiento o está bloqueado

El jugador coge una carta de Tiempo que corresponda a su Marcha actual (el último dado de Marcha que haya lanzado) y la coloca frente a sí.

Si en este turno solo ha utilizado dados blancos de Gas, coge una carta de Tiempo de la misma Marcha que la que esté arriba del todo de su pila.

Las **cartas de Tiempo** dictan cuántos segundos se añaden al tiempo total en *Rallyman: DIRT*. Cuanto más alta sea la Marcha, menor será el número de segundos añadidos al tiempo total.

Las cartas de Tiempo se apilan junto al Panel de control. Al completar el Tramo, se suman todas para determinar el tiempo final del jugador.

Además, la carta de arriba del todo de la pila indica la Marcha en la que va un jugador entre dos turnos, lo cual es importante en los Adelantamientos, para saber en qué Marcha comenzará su siguiente turno y para establecer el orden de juego al comienzo de una ronda.

Si un jugador sufre una Pérdida de control

El jugador coge una carta de Tiempo del número que corresponda a la Marcha en la que iba cuando sufrió la Pérdida de control. Luego le da la vuelta para mostrar la cara 0 y la coloca encima de su pila junto a su Panel de control.

Una Pérdida de control añade más tiempo al total que incluso la Marcha más baja y significa que un jugador tendrá que esforzarse más en la conducción para recuperar el tiempo perdido.

Además, en la esquina superior derecha de la carta, en la franja blanca, hay un icono que puede ser de dos tipos. Dependiendo del icono que muestre la carta, se aplican las siguientes consecuencias:

TROMPO

Se deja el coche en la pista dado la vuelta en la casilla en la que se encuentre. Aunque haya sufrido una Pérdida de control, el coche sigue estando en la pista. Un Trompo hace perder mucho tiempo, pero no provoca ningún daño.

Al comienzo del siguiente turno del jugador, se gira el coche y se sigue jugando de la forma normal.



Ejemplo: Rosita sufre una Pérdida de control, pero roba una carta de Trompo. Aunque pierde tiempo, su coche no sufre daños y permanece en la pista.

ACCIDENTE

Se coloca el coche a un lado de la pista, junto a la casilla donde se produjo la Pérdida de control. El coche no cuenta como si estuviera en la pista a efectos de obstaculizar a otros coches.


Al comienzo del siguiente turno del jugador, se coloca el coche de nuevo en la pista, en la casilla donde se produjo la Pérdida de control, y se continúa el juego de forma normal.



Debajo del icono, también se muestra el daño que sufrirá el coche a causa del Accidente en función del Nivel de Peligro de la loseta en la que se haya producido la Pérdida de control.

El Nivel de Peligro de cada loseta viene dado por el color de las señales en ambos extremos de la pista.



Por cada marca negra junto a la señal correspondiente en la carta de Tiempo, se saca una ficha de Daño de la bolsa y se coloca sobre el Panel de control del jugador, con la cara de Daño hacia arriba (la que no tiene el símbolo  en la esquina superior izquierda).



Ejemplo: Rosita sufre una Pérdida de control mientras va en 4ª Marcha. Da la vuelta a la carta de Tiempo y esta indica que sufre un Accidente. Coloca su coche a un lado de la pista y, dado el Nivel de Peligro de la loseta, tiene que coger 3 fichas de Daño.

ORDEN DE JUEGO PARA LOS COCHES QUE NO ESTÁN EN LA PISTA

Aunque un coche no esté dentro de la pista, el lugar en el que sufrió un Accidente (la casilla adyacente a su coche) se considera la posición de ese piloto a efectos de establecer el orden de juego al comienzo de una ronda.

Si un coche fuera de la pista ha recorrido la misma distancia del Tramo que otro, el coche que está en la pista juega primero.

Si das la vuelta a una carta y ves escrita la palabra SISU, ¡gracias a tu habilidad como piloto has conseguido revertir la situación! Tu coche no sufre daños y pierdes muy poco tiempo. Deja el coche en la casilla donde se produjo la Pérdida de control. Comenzarás tu siguiente turno en la Marcha que muestra la carta.



Fichas de Daño

Las fichas de Daño representan una variedad de circunstancias que podrían darse si se agota tu suerte.

Cuando se roba una ficha de Daño, se coloca sobre el Panel de control.



DAÑO EN LAS MARCHAS

El número de dados de Marcha que el jugador puede usar cada turno (sin importar su valor) se reduce en uno por cada una de estas fichas sobre su Panel de control.



DAÑO EN LOS FRENOS

El número de dados de Frenos que el jugador puede usar cada turno se reduce en uno por cada una de estas fichas sobre su Panel de control.



DAÑO EN EL GAS

El número de dados de Gas que el jugador puede usar cada turno se reduce en uno por cada una de estas fichas sobre su Panel de control.

Estas fichas pueden reducir los dados disponibles a un mínimo de 0. Cualquier otra ficha que redujera el número aún más se conserva aunque no tenga ningún efecto.



Ejemplo: Unna comienza su turno con una ficha de Daño en las Marchas y una ficha de Daño en los Frenos. En su turno, solo dispondrá de 5 dados de Marcha (sin importar su valor) y no podrá usar ningún dado de Frenos.



BANDERA VERDE

Si se saca una Bandera Verde, ¡ha habido suerte! Las Banderas Verdes no tienen ningún efecto.

LA RUEDA DE REPUESTO

Todos los coches llevan una Rueda de Repuesto que se puede usar para reparar un neumático reventado y así recuperar uno de los dados.

Si un jugador termina su movimiento en 1ª, puede declarar que va a cambiar una rueda. El jugador coloca su coche a un lado de la pista, adyacente a la casilla donde terminó su movimiento. Luego da la vuelta a su carta de Rueda de Repuesto para mostrar la cara de la Marcha 0 y la coloca encima de su pila de cartas de Tiempo para añadir al total el tiempo que perdió cambiando la rueda. Por último, quita una ficha de Daño en el Gas de su Panel de control y la devuelve a la bolsa.

Al comienzo de su siguiente turno, el jugador devuelve su coche a la casilla en la que había terminado su movimiento y juega de la forma normal.

La carta de Rueda de Repuesto solo puede usarse una vez y el jugador no la recupera hasta tenga acceso al Parque de Asistencia (ver página 21).



Cuando un jugador termina su turno, le toca jugar al siguiente en el orden establecido para esta ronda. Cuando todos los jugadores hayan jugado su turno esta ronda, se pasa a la siguiente. Se establece de nuevo el orden de juego y los jugadores juegan sus turnos.

Las rondas se sucederán hasta que todos los jugadores hayan cruzado la línea de meta del Tramo.

Fin del Tramo

Un Tramo termina cuando todos los jugadores han cruzado la línea de meta.

Cuando un jugador cruza la línea de meta, su última carta de Tiempo será la que corresponda a la Marcha en la vaya en la casilla siguiente a la meta. Cualquier otro dado después de esa casilla no cuenta y no genera Segundos aunque se haya Pisado a Fondo.

Si un jugador sufre una Pérdida de control en el turno en que va a cruzar la línea de meta, si dicha Pérdida de control se produce pasada la meta, se considera igualmente que ha terminado la carrera. Deberá coger una carta de Tiempo como se describe más arriba y sumará a su total el número de segundos que correspondan a esa Marcha.

Si se está jugando un Tramo Único, no hace falta coger fichas de Daño. Si el Tramo forma parte de un Rally, el jugador cogerá las fichas de Daño que indique la carta de la forma habitual y también sumará a su total el tiempo que marque la carta.

Cuando un jugador completa un Tramo, se calcula su tiempo final. Simplemente hay que sumar los segundos de las cartas de Tiempo que ha acumulado durante la etapa y restar las fichas de Segundos que le queden y así se obtiene su tiempo final.

¡El jugador que ha acumulado menos tiempo gana en este Tramo!



RETIRARSE DE UN TRAMO

Si un jugador se queda sin dados de Marcha debido a los daños sufridos, debe retirarse del Tramo. Se retira su coche de la pista y su tiempo final para este Tramo será 1 minuto más que el del jugador más lento. Antes de jugar el siguiente Tramo, puede eliminar todas sus fichas de Daño y reponer su carta de Rueda de Repuesto exactamente igual que si tuviera acceso al Parque de Asistencia (ver más abajo).

Continúa con el Rally

Una partida de *Rallyman: DIRT* no tiene por qué terminar tras un solo Tramo. Se puede considerar que forma parte de un Rally de varios Tramos.

Como se ha mencionado al principio del reglamento, un Rally se compone normalmente de varios Tramos. Jugar una competición completa, y no solo un Tramo, hará mucho más rica tu experiencia con *Rallyman: DIRT*, ya que cada elección y cada jugada en un Tramo puede tener un gran efecto en el resto del Rally y en tu camino hacia el podio.

Un mal resultado en un Tramo se puede compensar con un tiempo especialmente bueno en el siguiente. Los riesgos que normalmente asumirías sin dudar cuando juegas un Tramo Único pasan a ser mucho más peligrosos cuando los daños en tu coche pueden afectarte durante todo el Rally.

Al diseñar un Rally, solo tú y tu imaginación ponéis el límite al número de Tramos y su diseño. Encontrarás algunos ejemplos de Rallies al final de este reglamento.

Si estás listo para arrancar, aquí encontrarás algunos pasos adicionales que deberás seguir entre los distintos Tramos del Rally.

Al terminar un Tramo

REGISTRO DE TIEMPOS

Cada jugador anota en la Hoja de Rally su nombre (o su nombre de piloto o el de su equipo) y el tiempo que ha hecho en el Tramo que acaba de jugar.

	Rosita	
TRAMO 1	2:55	:
DAÑOS	M/...G/...F	M/...G/...F
RUEDA DE REPUESTO	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N
TRAMO 2	:	:
DAÑOS	M/...G/...F	M/...G/...F

Esta hoja se puede fotocopiar del final de este reglamento o se puede descargar en nuestro sitio web.

Al completar más Tramos, los jugadores podrán sumar sus tiempos para calcular su tiempo total en el Rally. Luego podrán comparar sus resultados y aquel jugador que tenga el tiempo total más bajo será quien vaya en cabeza.

PARQUE DE ASISTENCIA

No es posible reparar el coche en el transcurso de un Tramo. De hecho, las reparaciones solo se pueden realizar después de ciertos Tramos.



Si el diseño del Tramo que estás jugando incluye la loseta de Parque de Asistencia, podrás reparar tu coche al finalizar el Tramo.

	Rosita	
TRAMO 1	2:55	:
DAÑOS	M/1G/F	M/G/F
RUEDA DE REPUESTO	<input checked="" type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N
TRAMO 2	:	:
DAÑOS	M/G/F	M/G/F

Cuando los jugadores tengan acceso al Parque de Asistencia al final de un Tramo, podrán retirar todas las fichas de Daño de su Panel de control y devolverlas a la bolsa.

Si los jugadores no tienen acceso al Parque de Asistencia al final de un Tramo, deberán anotar en la Hoja de Rally el número de fichas de Daño en las Marchas, Gas y Frenos y de Daños de Atajo que haya sobre su Panel de control. Una vez hecho esto, podrán devolver todas las fichas a la bolsa.

Si piensas jugar el siguiente Tramo inmediatamente, no necesitas devolver las fichas a la bolsa.

La Rueda de Repuesto

SUSTITUIR LA RUEDA DE REPUESTO

Si has usado tu Rueda de Repuesto, puedes sustituirla por una nueva cuando esté disponible el Parque de Asistencia. Coge la carta y colócala de nuevo junto a tu Panel de control. Esta es la única manera de recuperar tu carta de Rueda de Repuesto.

UTILIZAR LA RUEDA DE REPUESTO ENTRE TRAMOS

Si no la has utilizado durante un Tramo, puedes usar tu carta de Rueda de Repuesto entre dos Tramos cuando no tengas acceso al Parque de Asistencia. Esta acción no añade tiempo ni al Tramo recién terminado ni al siguiente.

Puedes descartar la carta (no podrás volver a usarla hasta que el Parque de Asistencia esté disponible) para retirar una ficha de Daño en el Gas de tu Panel de control y devolverla a la bolsa.

Después de utilizar el Parque de Asistencia (o no, en caso de que no estuviera disponible tras este Tramo) anota en la Hoja de Rally si dispondrás de la carta de Rueda de Repuesto en el siguiente Tramo (S) o no (N).

Puesta a punto

CARTAS DE TIEMPO

Cuando un jugador ya haya calculado su tiempo final de un Tramo, puede devolver las cartas a los mazos. Las cartas de Tiempo no se conservan de un Tramo a otro.

FICHAS DE SEGUNDOS

Los jugadores usan las fichas de Segundos al final de un Tramo para reducir su tiempo final y luego las devuelven a la reserva. Estas fichas no se conservan de un Tramo a otro.

FICHAS DE DAÑO Y ATAJO

El resto de fichas de Daño y Atajo se devuelven a la bolsa, a menos que se vaya a jugar un nuevo Tramo de inmediato.

Ya has terminado el Tramo y estás listo para pasar al siguiente.

Jugar un Rally en varias sesiones

Un Rally, sobre todo si es largo, se presta perfectamente a ser jugado en varias sesiones. Después de anotarlo todo en la Hoja de Rally, es fácil y cómodo recoger el juego y reanudar la competición más adelante.

Comenzar el siguiente Tramo

Preparación

La Preparación es igual a la descrita al principio de este reglamento, con las siguientes diferencias:

- Los jugadores comienzan la carrera con cualquier Daño sufrido durante el Tramo anterior que se hubiera anotado en la Hoja de Rally. Los jugadores cogen de la bolsa las fichas de Daño que les correspondan y las colocan sobre su Panel de control. No se tienen en cuenta los símbolos de la otra cara de estas fichas.
- Los jugadores solo recuperan su carta de Rueda de Repuesto si se anotó en la Hoja de Rally que dispondrían de ella en el siguiente Tramo.
- El orden de juego no se establece al azar, sino que depende de los resultados de los Tramos anteriores. El jugador con el menor tiempo total juega primero, el jugador con el segundo menor tiempo total juega segundo y así sucesivamente.

Entonces puede dar comienzo el Tramo siguiendo las reglas normales.

El tiempo total de los jugadores al ir a empezar el segundo Tramo es el tiempo que hicieron en el primer Tramo.

	Y N	Y N
TRAMO 2	4:32	:
DAÑOS	M/1G/...F	M/...G/...F
RUEDA DE REPUESTO	<input checked="" type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N
TIEMPO TOTAL	7:19 #2	: #
TRAMO 3	:	:
TIEMPO FINAL	:	:
POSICIÓN	#	#

Rosita y sus amigos se preparan para el siguiente Tramo de su Rally. La Hoja de Rally indica que ella sufrió 1 Daño en el Gas en el Tramo anterior. Coge de la bolsa una ficha de Daño en el Gas y la coloca sobre su Panel de control. A continuación, coge su carta de Rueda de Repuesto ya que no la utilizó en el Tramo anterior.

En el Tramo anterior, Rosita obtuvo el segundo mejor tiempo, por lo que comenzará este nuevo Tramo en segundo lugar.



Proclamar al vencedor

Cuando se hayan completado todos los Tramos del Rally, se suman todos los tiempos de cada jugador.


¡El jugador con el tiempo final más bajo es el vencedor!

REGLAS AVANZADAS

Arranque rápido

Con un Arranque rápido, puedes pasar directamente a 2ª Marcha en lugar de a 1ª cuando arrancas desde 0.

Cuando un jugador comienza el turno en la Marcha 0, puede colocar directamente su dado de 2ª Marcha, ignorando las reglas habituales y saltándose la 1ª Marcha.

Cuando el jugador resuelva su movimiento, ya sea tirando los dados de uno en uno o Pisando a Fondo, deberá comprobar el resultado del dado de 2ª Marcha y, si es un símbolo , su turno termina inmediatamente. Avanza una única casilla y termina su turno en 2ª Marcha, pero no sufre una Pérdida de control.

Si el jugador había decidido Pisar a Fondo y su tirada resulta en una Pérdida de control, esta se ignora. Se puede hacer un Arranque rápido tanto en la línea de salida como al reincorporarse a la carrera tras una Pérdida de control.

El dado de 2ª Marcha se puede "asegurar" con fichas de Segundos.

No se puede declarar un Arranque rápido ni cancelarlo cuando se están reorganizando los dados tras fallar la tirada de Pisar a Fondo.



Zona roja

A veces lo que hace falta no es sutileza o técnica, sino potencia pura y dura. Con la regla Zona roja, ¡podrás llevar tu motor al límite y hacer que arda la pista!

Con el coche en la Marcha más alta, un jugador puede elegir seguir avanzando con sus dados de Frenos igual que si fueran dados de Gas.

Solo se pueden utilizar tantos dados como marque el límite de dados en el Panel de control del jugador.

La regla de oro sigue siendo válida: cada dado solo puede utilizarse una vez por turno. Los dados de Frenos usados para la Zona roja no se pueden usar para frenar y viceversa.

Los dados de Frenos así utilizados no generan ninguna ficha de Segundos al Pisar a Fondo.



Puntos de control

En un Rally, hay una hora establecida a la que cada coche debe presentarse en el punto de control entre dos Tramos Cronometrados. Hay una penalización por llegar demasiado pronto o demasiado tarde. A veces, los equipos intentan que se les penalice para así aumentar su tiempo y no tener que salir en primer lugar en el siguiente Tramo.

Al finalizar un Tramo de un Rally en el que se aplique esta regla especial, cada jugador calcula su tiempo final según las reglas habituales.

Después, cada jugador podrá elegir la "penalización" que quiere que se le aplique. Se cogen en secreto tantas fichas de 5 Segundos como se desee (se puede optar por no coger ninguna) de la reserva (no aquellas que los jugadores hayan acumulado durante el Tramo). Luego, todos revelan al mismo tiempo la cantidad de fichas que han cogido.

Cada jugador añade la "penalización" que ha escogido a su tiempo total de ese Tramo. Esto afectará a los tiempos totales de los jugadores y a su orden de salida en el siguiente Tramo.

SISU

"Sisu" es una palabra fina que describe a la perfección las cualidades más importantes de un piloto, la férrea determinación y el coraje que le llevarán hasta el primer puesto.



Durante el paso 5 de la fase de Preparación descrita en este reglamento, los jugadores toman la ficha de SISU de su color junto al resto de componentes. Luego, continúan con la Preparación tal y como expone el reglamento.

Una vez por Tramo, en su turno, un jugador puede gastar su ficha de SISU para ignorar todos y cada uno de los ⚠ que acumule durante ese turno. La ficha se puede usar al lanzar los dados de uno en uno o al Pisar a Fondo y se puede decidir si se usa o no incluso después de haber lanzado los dados. Las fichas de SISU no pueden evitar una Pérdida de control provocada por exceder un límite de velocidad u otro elemento de la pista.

Cuando se juega un Rally completo, se puede decidir asignar una ficha de SISU por Tramo o una para todo el Rally. Incluso se puede permitir que se recuperen después de pasar por el Parque de Asistencia, al igual que las cartas de Rueda de Repuesto. Todo queda a elección de los jugadores. Cuando se use la ficha de SISU, se puede anotar junto al tiempo en la Hoja de Rally.

La ficha de SISU es una herramienta muy poderosa, ya que permite a los jugadores jugar un turno entero sin riesgo a sufrir una Pérdida de control. Puedes elegir cómo y cuándo utilizarla en tus partidas, pero sugerimos hacerlo en rallies largos o para ayudar a un jugador novato.

Tramo Único - Retira los dados de Líder

Los dados de Líder son un toque de realismo sacado de las carreras de rally. El efecto de estos dados es más notable cuando se juegan varios Tramos y con las reglas de los Puntos de control.

Sin embargo, si estás jugando una partida rápida de un Tramo Único y te parece que no aportan a la experiencia de Rallyman, siéntete libre de reemplazar los dados de Líder indicados en la columna de Líder por dados de Gas normales. Los dados de Líder que se imponen al conducir en diferentes tipos de terreno deberían seguir usándose.

LISTOS PARA JUGAR

RALLY 1

por Jean-Christophe Bouvier



TC1

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	



TC2

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	



TC3

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	

TC1

- 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



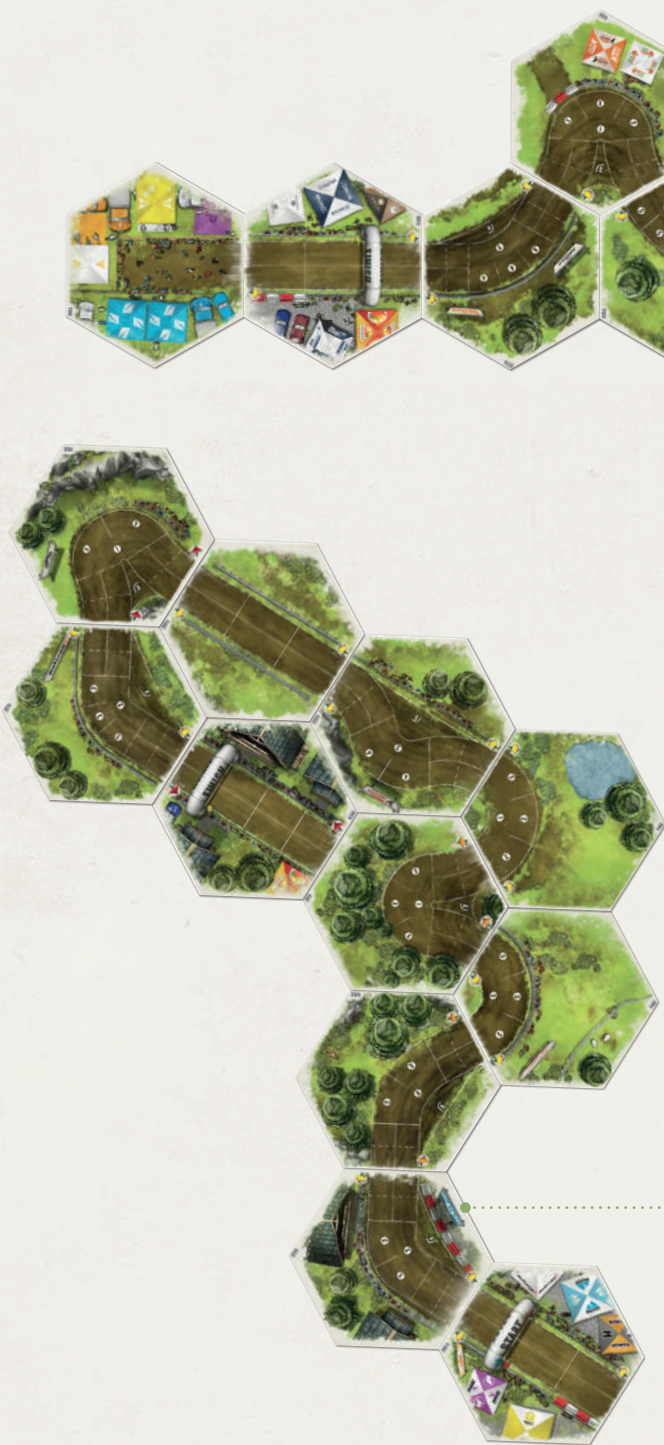
TC2

- 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



TC3

- 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





TC1

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



TC2

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 224a
1 x 209a	1 x 219a	1 x 224b



TC3

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	

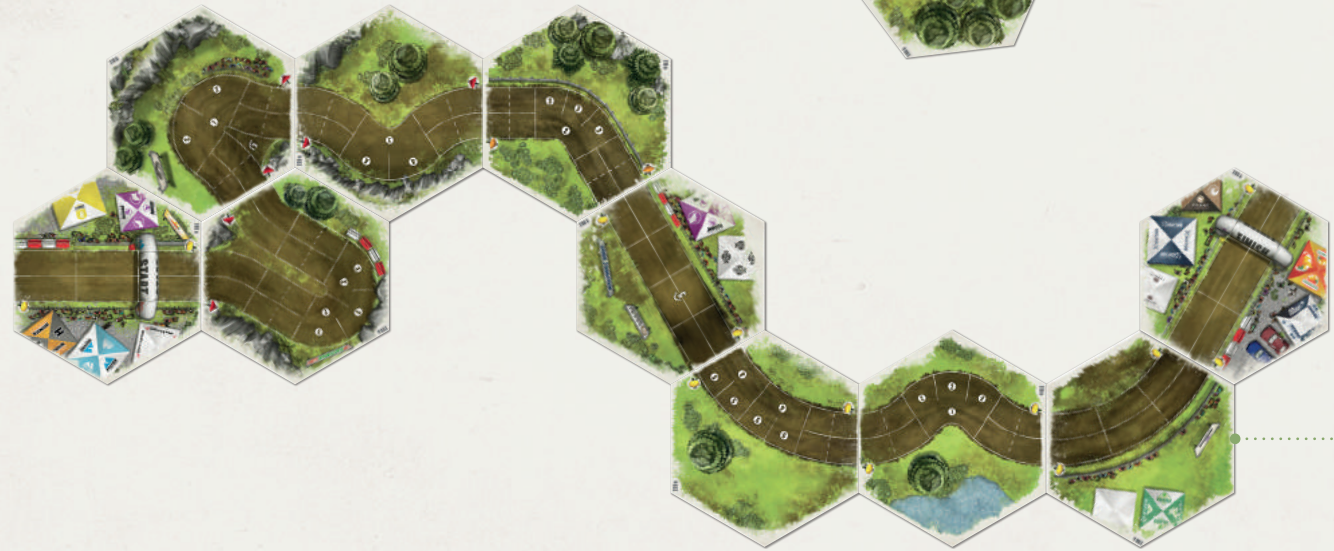


TC1

- 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

TC2

- 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



TC3

- 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



TC1

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	



TC2

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	



TC3

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	



TC1

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

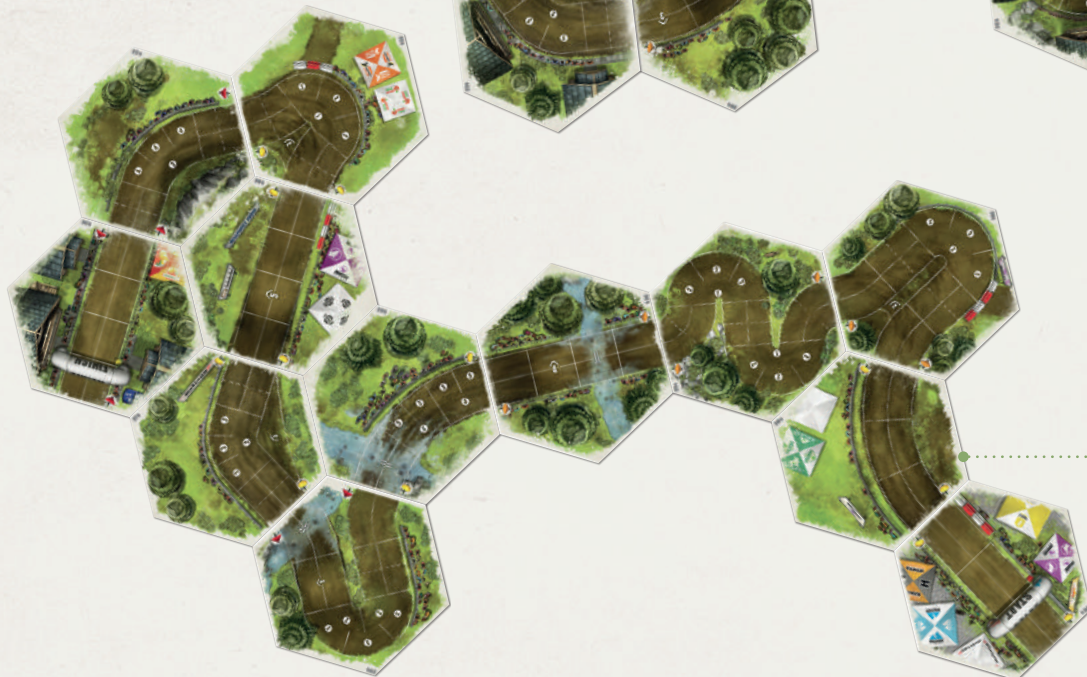
TC2

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	



TC3

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

HOJA DE RALLY

TRAMO 1 : : : : : :
DAÑOS	...M/...G/...F	...M/...G/...F	...M/...G/...F	...M/...G/...F	...M/...G/...F	...M/...G/...F
RUEDA DE REPUESTO	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N
TRAMO 2 : : : : : :
DAÑOS	...M/...G/...F	...M/...G/...F	...M/...G/...F	...M/...G/...F	...M/...G/...F	...M/...G/...F
RUEDA DE REPUESTO	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N
TIEMPO TOTAL : : : : : :
 # # # # # #
TRAMO 3 : : : : : :
TIEMPO FINAL : : : : : :
POSICIÓN	#	#	#	#	#	#

M : Marcha / **G**: Gas / **F**: Frenos

Puedes fotocopiar esta Hoja de Rally o descargarla directamente en el sitio web de holygrail.games.

El formato de esta Hoja de Rally es A4 desde el borde de la imagen de cabecera.

Establecer el orden de juego - Página 6.

DISTANCIA > VELOCIDAD > POSICIÓN

- **Distancia** - El coche más adelantado en la pista juega primero.
- **Velocidad** - Si dos coches están en el mismo punto del trazado, el coche con la Marcha más alta indicada junto a su Panel de control juega primero.
- **Posición** - En caso de empate en velocidad y distancia, el coche que se encuentre en el carril interior respecto a la siguiente curva juega primero. Una "curva" es una sección de la pista con límites de velocidad.

Los coches que se encuentren fuera de la pista debido a una Pérdida de control utilizan para su Distancia y Posición la casilla donde esta se produjo.

Planear la trayectoria

DADOS



Dados de Marcha: Numerados del 1 al 6. Permiten avanzar una casilla cambiando de velocidad. Se juegan en orden ascendente o descendente. - Página 8.



Dados de Gas: Permiten avanzar una casilla manteniendo una velocidad constante. - Página 8.



Dados de Líder: Funcionan igual que los dados de Gas, pero solo los usa el primer jugador de cada ronda. - Página 9.



Dados de Frenos: Combinándolos con un dado de Marcha de valor más bajo, permiten reducir la velocidad en más de una Marcha. Hace falta un dado rojo por cada Marcha que se salta. - Página 9.

Cada dado solo se puede utilizar una vez por turno.

ELEMENTOS DE LA PISTA

Curvas: Las curvas se pueden coger acertando por el carril interior o derrapando por el carril exterior. - Página 10.

3 Límite de velocidad: La Marcha más alta en la que se puede pasar por esta casilla. En una Marcha más alta, se sufre una Pérdida de control inmediata. - Página 11.

Casillas de Deslizamiento: Pueden tratarse como dos casillas (divididas por la línea de puntos) que ocupan todo el ancho de la pista. - Página 11.

Atajo: Es una casilla con límite de velocidad. Al pasar por ella, saca una ficha de Daño y aplica los efectos de su cara Atajo. - Página 11.

2 Saltos: Se puede saltar una casilla si se coloca un dado de la Marcha indicada en la casilla de Salto. Con un dado una Marcha superior, se saltan dos casillas, pero si sale un en el dado, se sufre una Pérdida de control. Con un dado dos Marchas superior, se sufre una Pérdida de control. - Página 12.

Vados: Se debe entrar a estas casillas con un dado de Gas o en la 1ª Marcha. Si no, el movimiento termina de inmediato. - Página 14.

Lanzar los dados - Página 16.

De uno en uno - Puedes dejar de lanzar y terminar tu turno cuando quieras.

O BIEN

¡Pisar a Fondo! - Lanza todos los dados a la vez para conseguir fichas de Segundos.



FICHAS DE SEGUNDOS - PÁGINA 17.

Estas fichas sirven para "asegurar" dados cuando se lanzan de uno en uno. Un dado "asegurado" no se tiene que tirar y, por tanto, no genera ningún . Hay que gastar las fichas antes de tirar el dado: 1 ficha para el primer dado del turno, 2 para el segundo, etc.

No se pueden gastar fichas de Segundos para ignorar los elementos de la pista. Se pueden usar fichas de Segundos para "asegurar" dados de Frenos, pero entonces hay que "asegurar" a la vez todos los dados de esa tirada.

PÉRDIDA DE CONTROL - PÁGINA 19.

Si acumulas un número de símbolos igual o superior al límite indicado en el Panel de control, ¡sufrirás una Pérdida de control! Tu movimiento termina y debes coger una carta de Tiempo de la velocidad a la que ibas cuando se produjo la Pérdida de control. Da la vuelta a la carta para mostrar la cara 0 y aplica los efectos que indique el icono.

FICHAS DE DAÑO - PÁGINA 20.



Bandera Verde: Ningún efecto.



Daños en las Marchas/Gas/Frenos: Por cada ficha sobre tu Panel de control, se reduce en uno el número de dados de ese tipo que puedes jugar por turno.

Fin del Tramo - Página 20.

Cuando todos los jugadores hayan cruzado la línea de meta, suman los valores de sus cartas de Tiempo y luego restan las fichas de Segundos que les queden. El jugador con el tiempo más bajo será el vencedor.

Reglas Avanzadas - Página 23.

Arranque rápido: Cuando empieces un turno en la Marcha 0, puedes saltarte la 1ª Marcha y meter directamente la 2ª. Si sacas un en el dado de la 2ª Marcha, tu turno termina, pero no sufres una Pérdida de control.

Zona roja: Con el coche en la Marcha más alta, se pueden usar los dados de Frenos como si fueran dados de Gas. Solo se pueden utilizar tantos dados como marque el límite de dados de Gas y Frenos.