

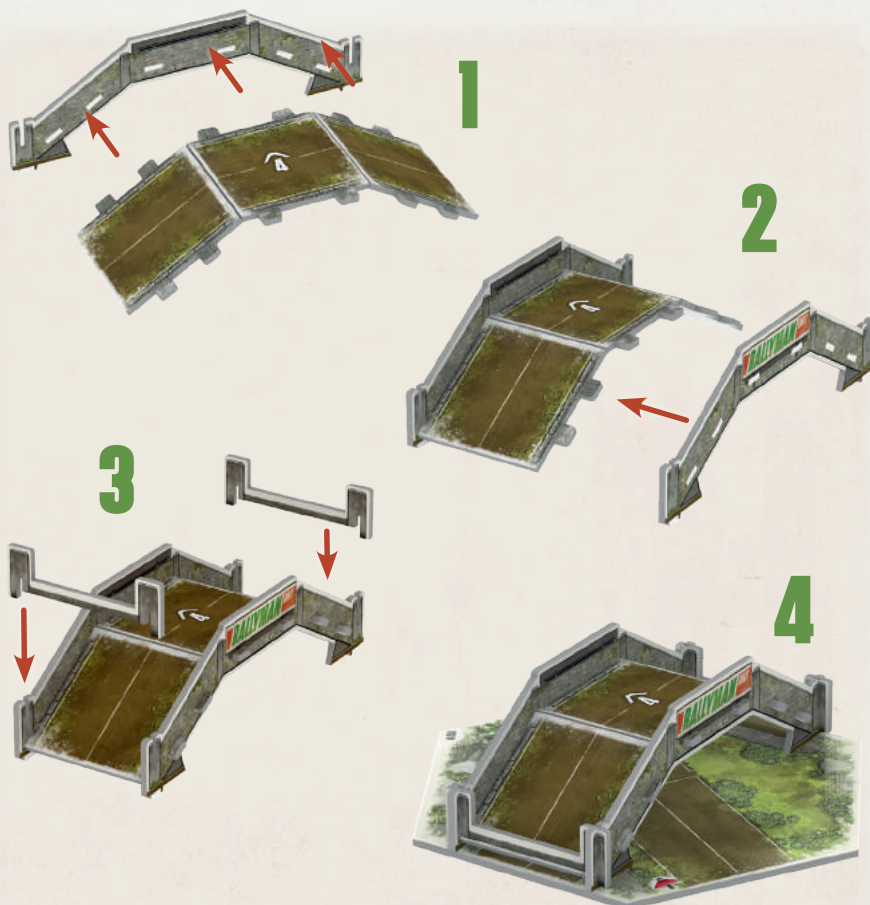
RALLYMAN DIRT

COPILOT PACK

Salve piloti! Questo manuale illustra le regole per tutti i contenuti sbloccati durante la campagna di finanziamento di Rallyman: DIRT. Siamo certi che aggiungeranno divertimento e longevità alle vostre partite!

IL PONTE

Il Ponte si comporta esattamente come una normale tessera di Rallyman: DIRT, con regolari caselle e livello di Pericolosità. Non possiede regole speciali a parte il fatto che permette a due tratti del circuito di incrociarsi. Viene utilizzato per creare alcuni tracciati dalle caratteristiche uniche, per le vostre corse di Rallyman: DIRT!



PNEUMATICI MORBIDI

Quelli Morbidi, sono una tipologia aggiuntiva di pneumatici per le vostre vetture. Iniziano con un'eccellente aderenza, ma si consumano durante la gara...

Contenuto

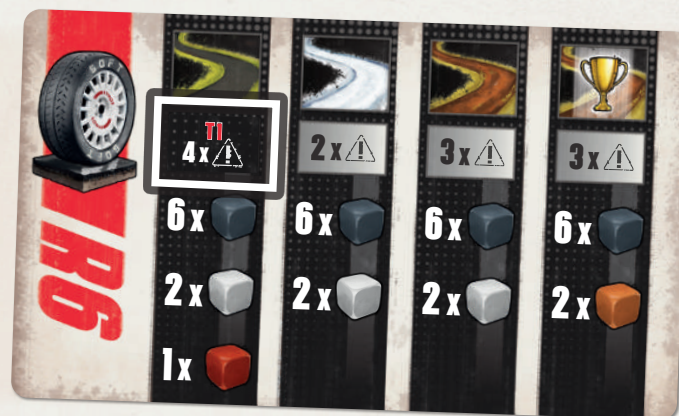
6 Plance Vettura R6 con pneumatici Morbidi
6 Plance Vettura R5 con pneumatici Morbidi
6 Plance Vettura R4 con pneumatici Morbidi
18 segnalini Usura



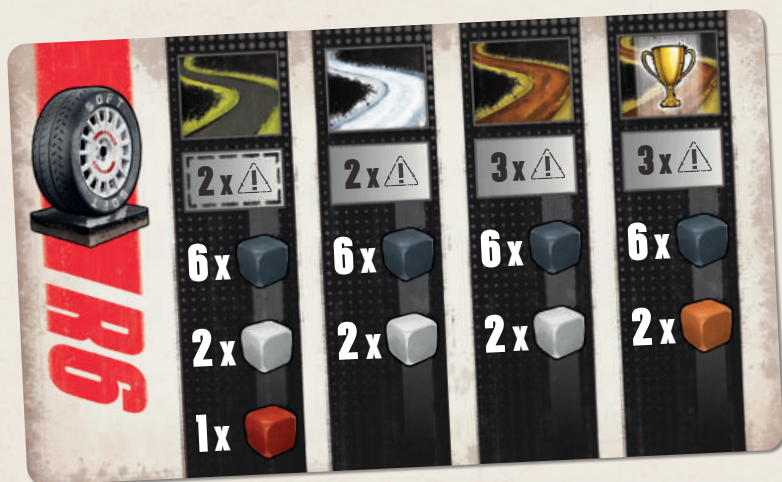
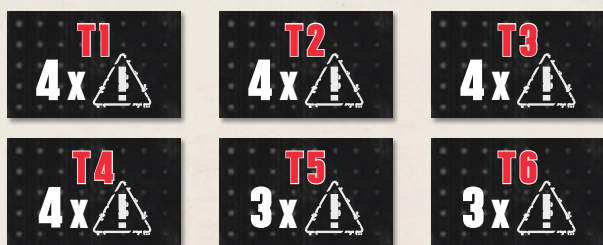
Simboli degli Pneumatici Morbidi

Regole

Le Plance degli pneumatici Morbidi si utilizzano esattamente come le altre Plance Vettura. Contengono le stesse informazioni e possono essere adottate o rimosse sostituendole durante il Parco Assistenza.



Purtroppo, l'aderenza degli pneumatici Morbidi diminuirà durante lo svolgimento della corsa. All'inizio della gara, piazza il segnalino Usura del Turno 1 (T1) sulla tua Plancia Vettura, nello spazio con il bordo tratteggiato. Alla fine del tuo primo turno lo capovolgerai sul lato del Turno 2 (T2) e alla fine del tuo secondo turno, prenderai il segnalino Usura del Turno 3 (T3), ecc. Questo effetto si verifica alla fine di ogni turno, indipendentemente dal tipo di Tracciato su cui ti trovi.



Quando ci si muove sui tipi di Tracciato indicati per essere influenzati dal segnalino, si applica il limite indicato su di esso. Il limite di di questi segnalini decresce nel tempo fino a quando, nel Turno 7, il segnalino viene rimosso e varrà il limite di 2 mostrato dalla Plancia Vettura.

Tutti i tipi di Tracciato non influenzati mantengono il limite di indicato dalla Plancia Vettura.

Quando si riceve Assistenza, potrai decidere di mantenere gli Pneumatici Morbidi invece di sostituirli con un altro tipo. Sostituisci il tuo attuale segnalino Usura con il segnalino T1. Alla fine del tuo prossimo turno lo capovolgerai sul lato T2 e così via.

Quando si usa la carta Ruota di Scorta non si ripristina il segnalino Usura.

Plance degli Pneumatici Morbidi per RX

Questa espansione include 36 schede da usare con l'espansione RX di Rallyman: DIRT.

18 PLANCE PNEUMATICI MORBIDI GT/R

Queste sono le schede degli pneumatici Morbidi per le vetture GT che partecipano alle gare di rally. Si seguono le stesse regole descritte in questo manuale.

18 PLANCE PNEUMATICI MORBIDI R/GT

Queste sono le schede degli pneumatici Morbidi per le vetture Rally che partecipano alle gare su circuito. Si seguono le stesse regole descritte nel manuale dell'Adrenaline Pack.

GETTONI TRACCIATO

Questi gettoni Tracciato possono essere usati per trasformare le caselle normali di un tracciato in altre molto più spettacolari. Combinando questi gettoni con gli effetti di Tracciato preesistenti, si possono ottenere delle situazioni davvero uniche per le quali i piloti dovranno pianificare le loro traiettorie. Bastano uno o due gettoni Tracciato per modificare completamente la dinamica di una tappa!

Contenuto

3 gettoni Salto
6 gettoni Chicane

3 gettoni Guado

Regole

Questi gettoni possono essere collocati in tutti gli spazi che non contengono già un effetto di Tracciato. Puoi includerne quanti ne desideri nella creazione delle tue Tappe.

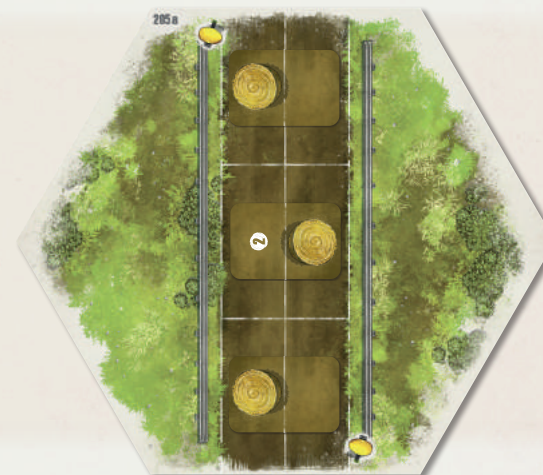
GETTONI GUADO E SALTO

Questi gettoni conferiscono agli spazi che occupano le regole speciali di Salto e di Guado descritte nel manuale base.



GETTONI CHICANE

Diversamente dagli altri gettoni, è meglio usare i gettoni Chicane in gruppi di 2 o più con almeno uno che indichi un Limite di Velocità.



I limiti di Velocità presenti sui gettoni Chicane devono essere rispettati al pari di quelli su uno spazio di curva come descritto nel regolamento base.

Gli spazi con le balle di fieno sono impraticabili. Una vettura non può mai passare in uno spazio che ne contiene una.

PLANCIA VETTURA CLASSICA

Queste Plance Vettura Classiche hanno la stessa configurazione di dadi del Rallyman originale del 2009. Un leggero tocco di nostalgia per i giocatori di Rallyman di lunga data e uno sguardo al passato per i nuovi arrivati!

Contenuto

12 Plance Vettura Classiche



Nelle Plance Vettura Classiche è inclusa anche la tipologia degli Pneumatici Morbidi. Questi seguono le stesse regole descritte in precedenza in questo regolamento.

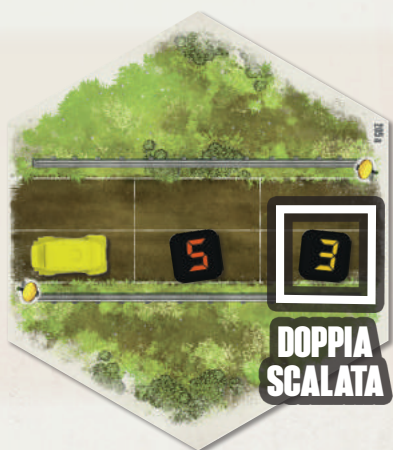
Regole

Le Plance Vettura Classiche sono esattamente come quelle normali, tranne per il fatto che i dadi Freno sono sostituiti dall'abilità Doppia Scalata.


DOPPIA SCALATA 2x

Una vettura può eseguire una Doppia Scalata solo mentre si trova sullo stesso tipo di Tracciato del suo Pneumatico, come indicato dal simbolo.

Quando esegue una Doppia Scalata, invece di piazzare un dado Marcia come da regole normali, un giocatore può invece piazzarne uno con il valore inferiore di 2 rispetto alla sua attuale Marcia.





La Doppia Scalata può essere effettuata in qualsiasi momento durante il movimento di un giocatore e su più caselle, se lo desidera. Non si può eseguire questa azione più volte nella medesima casella.

Tuttavia, se un dado usato per eseguire una Doppia Scalata ottiene un  il pilota subisce automaticamente una Perdita di Controllo in quella casella.

Si possono usare i gettoni Secondi per assicurare questi dadi quando si lanciano singolarmente.

Puoi eseguire una manovra A Tutto Gas quando usi questa regola, ma presta particolare attenzione ai risultati dei dadi utilizzati per eseguire la Doppia Scalata.

Se subisci una Perdita di Controllo durante una manovra A Tutto Gas che include una Doppia Scalata, a prescindere dalla causa, puoi ancora riorganizzare i tuoi dadi come stabilito dalle normali regole. I dadi usati per eseguire una Doppia Scalata dovranno comunque essere usati per effettuare questa azione una volta riorganizzati, sia che abbiano ottenuto un  o meno. Quando un dado Doppia Scalata che ha ottenuto un  viene riorganizzato causerà, se non si è verificata prima, la risoluzione della Perdita di Controllo nella sua casella.

DADI MARCIA

Una vettura classica non dispongono del dado di 6ª Marcia. La marcia più alta è la 5ª.

Carte Tempo Classiche



Inoltre, quando si gioca con le Plance Vettura Classiche, le carte Tempo della 5ª Marcia sono leggermente diverse. Sostituisci le normali carte Tempo della 5ª Marcia con quelle Classiche che rappresentano il punteggio del tempo della versione originale del gioco.

CARTE TEMPO 00

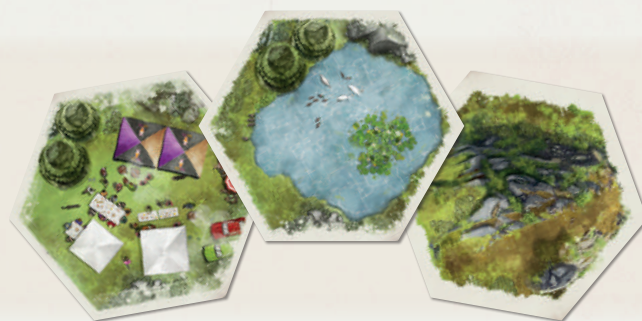


Queste vengono utilizzate nella modalità in solitario di Rallyman: GT, se si preferisce usare le carte Tempo in alternativa al Foglio Segnatempo.

In questo caso, prendi una carta Tempo della Marcia in cui concludi il tuo turno invece di annotarla sul tuo Foglio Segnatempo. A fine partita somma il valore di tutte le tue carte, sottraendo 1 secondo per ogni gettone Focus rimasto, per ottenere il tuo punteggio finale.

Il danno causato da una Perdita di Controllo rimane determinato dalle Plance Vettura di GT e non dalle carte Tempo.

TESSERE DECORATIVE E PODIO



Queste 3 tessere sono unicamente estetiche e ti permettono di aggiungere un tocco in più ai tuoi tracciati.



Puoi aggiungere questa tessera al termine della tappa finale del tuo rally per schierare le auto vincitrici.

