



RALLYMAN DIRT

REGOLAMENTO

RICONOSCIMENTI

AUTORE

Jean-Christophe Bouvier

SVILUPPO

Jamie Parsons

DIREZIONE ARTISTICA

Loïc Muzy & Quentin Saint-Georges

ILLUSTRAZIONI

Loïc Muzy, Joëlle Drans & Mindwork Games

GRAFICA

Quentin Saint-Georges & Joëlle Drans

3D SCULPTING

Mindwork Games

MARKETING E COMUNICAZIONE

Georgina Parsons

GESTIONE DELLA COMMUNITY

Kayla Soule

BUSINESS MANAGEMENT

Owen Hermsen

REVISIONE

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons & Kayla Soule

VIDEO

Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

PUBBLICATO DA

Holy Grail Games

DIREZIONE

Eric Dubus, Olivier Melison & Jamie Parsons

DIMOSTRATORI E PORTAVOCE

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

VERSIONE ITALIANA

A cura di: ProBox "Board Games Level Up"

Traduzione: Massimo "mAz" Zomparelli

Revisione: Fabio Faletti e Veronica Gregori

Sostegno: Daniele Nigro, Leonardo Loria, Luca Cegalin, Massimino Ferri, Oliviero Carena, Romano Panzacchi e tutti i membri del gruppo FB "Rallyman GT / DIRT Italia".

***E naturalmente, tutti i nostri sostenitori KICKSTARTER
CHE HANNO RESO POSSIBILE QUESTO GIOCO!***

QUALCHE PAROLA DALL'AUTORE

Vent'anni dopo l'inizio della storia di *Rallyman*, ora mi sento come un vero pilota collaudatore alla Holy Grail Games. Tutto ciò che ho sognato per sviluppare il lavoro della mia vita è ora a portata di mano. Beh, quasi - non sono ancora riuscito a ottenere auto con illuminazione incorporata per giocare al buio!

È stato un viaggio incredibile: i tecnici del team *DIRT* hanno sviluppato auto con sei velocità e dotate di freni robusti, costruito sei modelli diversi, uno più entusiasmante dell'altro. I tracciati sono diventati esagonali e sono compatibili con *Rallyman: GT*, rendendo le possibilità quasi infinite.

Poi, come ogni pilota ha bisogno di un co-pilota, *DIRT* aveva bisogno di un eccellente illustratore: così i talentuosi Loïc Muzy e Joëlle Drans si sono uniti alla squadra! Sono orgoglioso di avere i loro nomi sul lunotto posteriore della nostra auto, o sulla nostra scatola!

Vorrei cogliere l'occasione per rendere omaggio a chi era con me quando *Rallyman* era un'avventura autoprodotta, e senza cui questa versione di *DIRT* probabilmente non esisterebbe: mio fratello Philippe Bouvier (anche copilota durante i nostri primi veri rally), Robert Paquet e Clovis (Clause Viseur, un artista meraviglioso che purtroppo è scomparso troppo presto nel luglio 2018), due degli illustratori di Michel Vaillant, idolo della mia infanzia, e Stéphane Gantiez.

Un ringraziamento a tutti gli amici, colleghi e affetti che hanno costantemente sostenuto il mio sogno e mi hanno spinto a portare *Rallyman* al massimo delle sue possibilità: i miei genitori, le mie quattro figlie, Vincent Simon, Martin e Arnaud Delbouys, Pierre Raynaud, John Berny, Kevin Clark (ideatore della Zona Rossa), 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, Topo Fraile, Frederic Rodriguez, Bernardo d'Orey, Céline Houelle-Carrot, Gaétan Suire, Guillaume Martin, Annie Toscano...

Le mie più sentite scuse a tutti quelli il cui nome è stato (involontariamente) tralasciato, ma vorrei aggiungere un grandissimo ringraziamento alla "vecchia" comunità di *Rallyman*, e alla nuova generazione di giocatori che ora stanno percorrendo la strada con noi!

Infine, vorrei dedicare *Rallyman: DIRT* alla memoria di Fabio Pellegrino, il primo campione assoluto di *Rallyman* nel 2013, un grande pilota e collezionista di *Rallyman*, ma soprattutto la persona straordinariamente più gentile che abbia mai incontrato, la cui vita è stata così crudelmente interrotta dalla pandemia.

Riposa in pace amico mio, non ti dimenticheremo mai.

Jean-Christophe Bouvier

1-6 GIOCATORI / 14+ / 1h00

Benvenuto in *Rallyman: DIRT!* Affronta i tornanti e le curve di un percorso di rally, gareggiando contro il cronometro per ottenere il miglior tempo e aggiudicarti il trofeo!

Rallyman: DIRT sfrutta un'innovativa meccanica di dadi che premia sia il pensiero strategico che l'adozione di rischi.

Pianifica la tua traiettoria per affrontare curve pericolose, insidiosi ostacoli e lunghi rettilinei usando una combinazione di dadi Marcia, Inerzia e Freno.

Puoi guidare con prudenza per evitare incidenti, o gettare al vento la cautela e andare a tutto gas! Sfreccia in derapata su curve strette, affronta i salti, attraversa i guadi e taglia le curve per ridurre il più possibile il tuo tempo, ma non sfidare troppo la fortuna...

PILOTI! ACCENDETE I MOTORI...

CONTENUTO



1 Regolamento

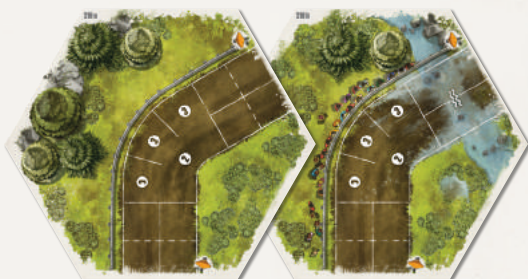


6 Plance Vettura



6 Carte Pilota

31 Tessere Percorso fronte-retro



1 Sacchetto per i Gettoni Danno



6 Gettoni SISU



6 Carte Ruota di Scorta



1 Tessera Parco Assistenza



122 Gettoni Secondi



x 11



6 Vetture



192 Carte Tempo

48 Gettoni Danno



x 7



x 24

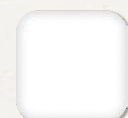
11 Dadi



x 6



x 1



x 2



x 2



x 6

PREPARAZIONE

1. COSTRUISCI IL TUO RALLY

Le tessere esagonali di *Rallyman: DIRT* ti permettono di costruire un rally per ogni occasione. Sentiti libero di lasciar correre la tua fantasia mentre progetti i tuoi rally!

ALCUNE LINEE GUIDA

Quando costruisci le tue Tappe e i Percorsi, con 4 giocatori:

- Una Tappa Breve dovrebbe essere composta da 10 tessere e durare circa 25 minuti.
- Una Tappa Media dovrebbe essere composta da 14 tessere e durare circa 35 minuti.
- Una Tappa Lunga dovrebbe essere composta da 18 tessere e durare circa 45 minuti.
- Un Rally Breve dovrebbe essere composto da 2 Tappe brevi e durare circa 60 minuti.
- Un Rally Medio dovrebbe essere composto da 3 Tappe brevi o 2 Tappe lunghe e durare circa 90 minuti.
- Un Rally Lungo dovrebbe essere composto da 3 Tappe medie e durare circa 120 minuti.

Puoi trovare una selezione di Tappe e Rally pronti all'uso alla fine di questo Regolamento.

2. I GETTONI SECONDI

Disponi i gettoni Secondi in pile accanto al percorso in modo che ogni giocatore possa raggiungerli facilmente.

3. I GETTONI DANNO

Metti i gettoni Danno nell'apposito sacchetto e posizionalo vicino al percorso.

4. LE CARTE TEMPO

Prendi le carte tempo e dividile in sei mazzi, uno per ogni numero da 1 a 6. Mischia ogni mazzo individualmente e poi piazzali uno accanto all'altro sul tavolo, con il lato 0 a faccia in giù.

5. DADI

Posiziona i dadi vicino al percorso, in modo che ogni giocatore possa raggiungerli facilmente.

6. COLORI

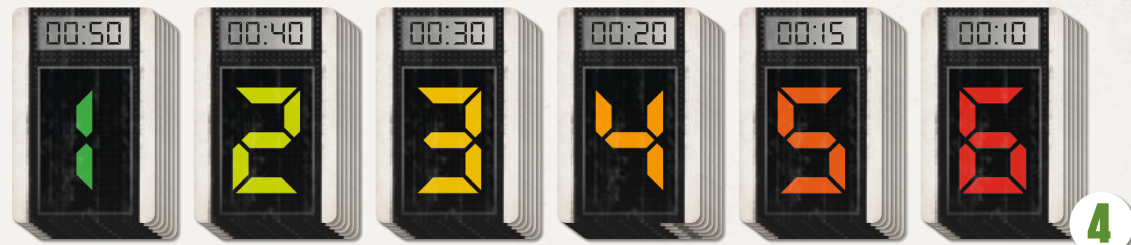
Ogni giocatore sceglie un colore e prende la miniatura della vettura corrispondente, la Carta Pilota, la Carta Ruota di Scorta e la Plancia Vettura, disponendoli di fronte a sé.

7. DETERMINARE L'ORDINE DI PARTENZA

Per determinare l'ordine di partenza, prendi la vettura di ciascun giocatore e pescane una casualmente. Questo sarà il primo giocatore e la partita procederà in senso orario, iniziando da lui.

**Il primo giocatore prende i Dadi e la gara può cominciare!
Piloti, accendete i motori!**





2



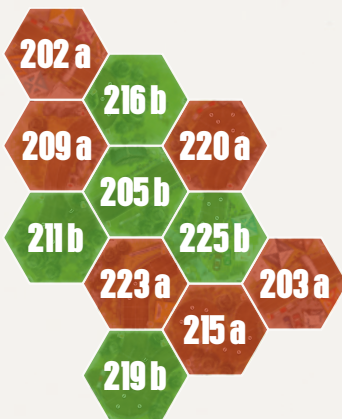
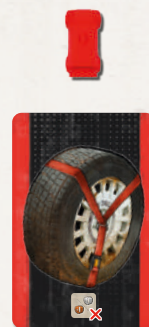
3



5



6



1

IL GIOCO

In Rallyman: DIRT, i giocatori si sfidano in una o più "Prove Speciali", gare a cronometro su percorsi stradali chiusi al traffico.

In ogni Tappa, i giocatori dovranno destreggiarsi fra le curve e i tornanti del percorso il più velocemente possibile per ottenere il miglior tempo.

Alla fine di ogni turno, a seconda della marcia in cui finiscono, i giocatori acquisiranno un certo numero di secondi da aggiungere al loro tempo complessivo. Per questo, i piloti dovrebbero cercare di massimizzare la distanza percorsa mantenendo la più alta velocità possibile.

Il giocatore che ha totalizzato il minor tempo finale vince!

I Round

Una partita di *Rallyman: DIRT* è composta da round. In ogni round ciascun giocatore svolge un turno.

All'inizio di ogni round, è indispensabile determinare l'ordine di gioco.

Ordine di gioco

Di solito, l'ordine di gioco in *Rallyman: DIRT* è costante. Tuttavia può cambiare man mano che la tappa si svolge e i giocatori riducono la distanza fra loro!

All'inizio di ciascun round, l'ordine di gioco è determinato dalla Distanza di ogni vettura lungo il percorso o, in caso di parità, dalla velocità o posizione, secondo le seguenti regole.

Ordine di priorità:

DISTANZA > VELOCITÀ > POSIZIONE

- **Distanza** - Il primo giocatore è sempre il pilota la cui vettura è più avanti lungo il percorso. Il secondo giocatore è quello che si trova al secondo posto lungo il percorso e così via.

La vettura nello spazio il cui bordo anteriore è più avanzato lungo il percorso gioca per prima.

- **Velocità** - Se due vetture si trovano alla stessa distanza lungo il percorso, quella con la Marcia più alta gioca per prima.

Alla fine del proprio turno ogni giocatore prende una carta tempo. Queste saranno poste a formare un mazzetto accanto alla propria plancia vettura. La carta più in alto indica la velocità delle auto per determinare l'ordine di gioco.

- **Posizione** - In caso di parità sia della distanza che della velocità, gioca per prima la vettura situata all'interno della curva che si sta percorrendo, o di quella successiva nel caso ci si trovi in un rettilineo (Vedi Curve a pag. 10).



In questo esempio, l'ordine di gioco è il seguente:

1. La vettura Rossa gioca per prima in quanto è la più avanzata lungo il Percorso.
2. Poi tocca alla vettura Verde in seconda posizione lungo il Percorso.
3. Siccome la vettura Azzurra e la Gialla sono alla stessa distanza lungo il Percorso, quella con la Marcia più alta giocherebbe per prima. Se avessero entrambe la stessa Marcia, la vettura Azzurra giocherebbe prima della Gialla perché è interna rispetto la curva successiva.

La Partenza

La partenza di ogni tappa del Rally è particolare in quanto, trattandosi di una gara a cronometro, i giocatori non iniziano la tappa tutti insieme. Al contrario, la loro partenza è scaglionata e ogni giocatore gioca un turno in più prima che il successivo entri in gara.

Il primo giocatore, come stabilito durante il setup, partirà svolgendo il suo turno per il primo round. Poi effettuerà un ulteriore turno nel secondo round prima che il secondo giocatore parta, e così via.

In una partita a quattro giocatori, i Round di Partenza di una Tappa sarebbero dunque:

- **Round 1:** Il Giocatore 1 inizia il suo primo turno.
- **Round 2:** Il Giocatore 1 svolge il suo secondo turno, poi il Giocatore 2 inizia il suo primo turno.
- **Round 3:** Il Giocatore 1 svolge il suo terzo turno, il Giocatore 2 svolge il suo secondo turno e il Giocatore 3 inizia il suo primo turno.
- **Round 4:** Il Giocatore 1 svolge il suo quarto turno, il Giocatore 2 svolge il suo terzo turno, il Giocatore 3 svolge il suo secondo turno e il Giocatore 4 inizia il suo primo turno.

Quando iniziano la tappa, i giocatori posizionano la loro vettura nella zona dietro la linea di partenza e si considerano in marcia 0.

Una volta sul percorso, i giocatori seguono il normale ordine di gioco spiegato precedentemente.

Nota che l'ordine di gioco per i piloti che non sono entrati in pista non può essere modificato.

Mentre aspetti di partire, non dimenticarti di osservare attentamente ciò che fanno gli altri piloti, perché potresti riuscire a ottimizzare la tua strategia in base ai loro successi ed errori!

Il Turno

Durante i rispettivi turni, i giocatori useranno i dadi a loro disposizione per muovere la propria vettura sul percorso, cercando di completarlo il più velocemente possibile.

Una volta stabilito l'ordine di gioco, tutti i giocatori effettuano il loro turno in sequenza.

Durante il proprio turno, un giocatore dovrà:

1. Scegliere i propri dadi.
2. Lanciare i dadi e muovere la propria vettura.

Scegliere i dadi

Durante il proprio turno, i giocatori utilizzeranno i dadi per accelerare, frenare e mantenere la velocità percorrendo la tappa. Seguendo alcune semplici regole, sarete liberi di scegliere i vostri dadi come preferite. Essere creativi con le combinazioni di dadi è la chiave per concludere con il miglior tempo possibile!

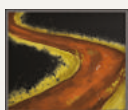
Durante la partita, troverete tutte le informazioni relative alle auto sulle Plance Vettura.

La Plancia Vettura

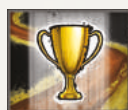
La Plancia Vettura indica sia la sua categoria (A) che il tipo di Pneumatici utilizzati (B).

Mostra anche il tipo e il numero di dadi che il giocatore avrà a disposizione (C) così come il numero di simboli Pericolo ⚠ necessari a causare una Perdita di Controllo (D) guidando su differenti tipi di strada. Eventuali guasti subiti durante la tappa saranno indicati ponendo sulla Plancia Vettura i gettoni Danno, che possono modificare questi valori.

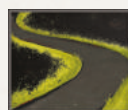
Sulle Plance Vettura di *Rallyman: DIRT* sono mostrati 4 diversi tipi di tracciato: Sterrato, Sterrato (leader), Asfalto e Neve.



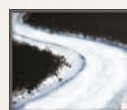
Sterrato



Sterrato (leader)



Asfalto

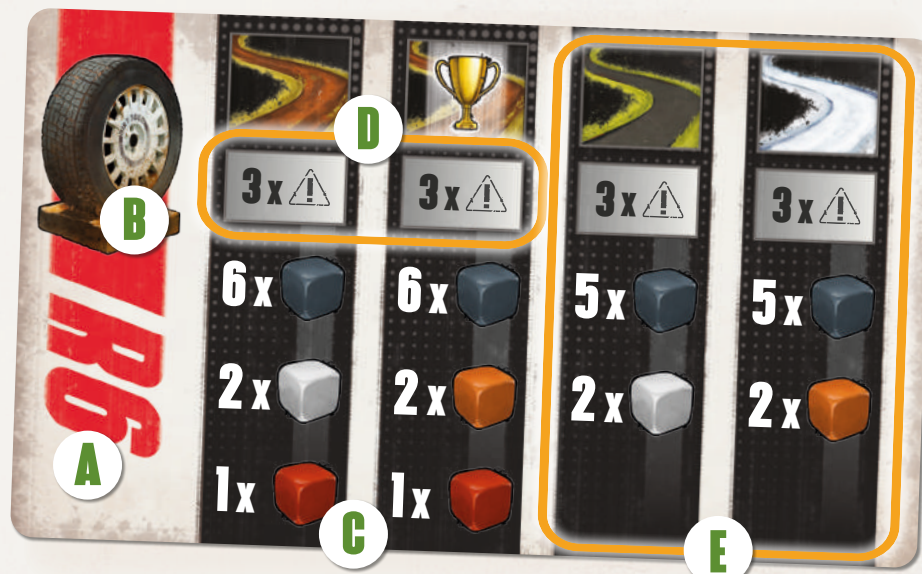


Neve

La colonna "Leader" è usata solo dal primo giocatore di ogni round e solo se si trova sul tipo di tracciato indicato.



Nella scatola base di *Rallyman: DIRT* sono inclusi solo tracciati e pneumatici da sterrato. Se volete portare le vostre avventure nei rally ad un livello superiore, troverete nelle sue espansioni tracciati e pneumatici per la neve e l'asfalto! Le due colonne più a destra (E) devono essere prese in considerazione solo se stai giocando con le espansioni, quindi puoi ignorarle quando giochi esclusivamente con il gioco base.



Durante il proprio turno, il giocatore potrà utilizzare qualsiasi combinazione di dadi concessi dalla sua Plancia Vettura, ma ogni singolo dado potrà essere utilizzato una sola volta per turno.



I Dadi Neri o dadi "Marcia" vengono utilizzati per accelerare o decelerare in modo progressivo.



I Dadi Bianchi o dadi "Inerzia" vengono utilizzati per mantenere una determinata velocità.



I Dadi Rossi o dadi "Freno" vengono utilizzati per frenare bruscamente, rallentando la tua vettura scalando più di una marcia.



I Dadi Arancioni o dadi «Leader» vengono utilizzati esattamente allo stesso modo dei dadi bianchi "Inerzia", ma con la differenza che li usa solamente il primo giocatore di ogni round.

Tutti i dadi hanno dei simboli ⚠. Questi simboli non hanno alcun effetto, fino a quando un giocatore non ne accumula, in un singolo turno, tanti quanti indicati dalla propria Plancia Vettura. In questo caso, subisce una Perdita di Controllo (Vedi Perdita di Controllo a Pag. 19).

Durante un turno, è possibile combinare a piacere accelerazione, decelerazione, frenata e mantenimento della velocità, per ottenere il massimo dalla tua vettura!

In ogni turno i giocatori dispongono i dadi sulla pista per indicare le loro manovre.



I Dadi

1. DADI MARCIA NERI

I dadi Marcia vengono utilizzati per muoversi accelerando o decelerando progressivamente.



I dadi neri rappresentano le marce della tua vettura.

Passare da un dado all'altro (superiore o inferiore) viene solitamente indicato come "cambiare" o essere "in" una certa marcia.

Ogni dado permette alla vettura di avanzare di una casella, qualunque sia l'esito ottenuto dal lancio (numero o ⚠).

I dadi dovranno essere giocati in ordine crescente o decrescente.



Esempio: Matteo inizia la gara partendo da fermo (Marcia 0), deve tirare il suo dado Marcia nero con valore 1 per passare alla prima Marcia della sua auto. Successivamente, dovrà lanciare il dado Marcia 2 per passare alla seconda, e così via.

Quando posizioni i dadi Marcia, puoi usare qualsiasi dado disponibile il cui valore sia:

- Una Marcia in più rispetto allo spazio precedente: Accelerazione.
- Una Marcia identica allo spazio precedente: Velocità stabile.
- Una Marcia in meno rispetto allo spazio precedente: Decelerazione.



Esempio: È il turno di Francesco. La sua vettura è attualmente in 4ª Marcia. Lui decide di accelerare con il suo dado di 5ª, poi scendere alla 4ª, scendere in 3ª e affrontare con la 2ª una curva stretta.

2. DADI INERZIA BIANCHI

I dadi Inerzia vengono utilizzati per muoversi mantenendo la stessa velocità.



Ogni dado Inerzia permette alla vettura di avanzare di una casella mantenendo la Marcia attuale, indipendentemente dall'esito del lancio del dado (faccia vuota o ⚠).

Un dado Inerzia può essere usato all'inizio, durante o alla fine del tuo movimento. Puoi decidere di usare solamente dadi Inerzia durante il tuo turno. Puoi alternare i dadi Inerzia con altri dadi come meglio credi.

Non è possibile utilizzare un dado Inerzia se la tua velocità attuale è 0.



Esempio: Valerio affronta la curva in 3ª Marcia e usa il suo dado Inerzia per mantenere la stessa velocità invece di accelerare.

3. DADI LEADER ARANCIONI



In ogni round i dadi Leader vengono utilizzati solo dal primo giocatore 🏆. Funzionano esattamente come i dadi Inerzia, come spiegato al punto precedente, ma contengono un 🚧 ulteriore. Ciò rappresenta la difficoltà di essere il primo pilota a percorrere una tappa del rally! Il leader rimuoverà il terriccio e il brecciolino che rendono il percorso più insidioso da percorrere, facilitando così il compito dei piloti che seguono.

Tuttavia, il primo giocatore può imporre altre difficoltà ai piloti che lo seguono durante la tappa.

Il primo giocatore di ogni round è il "Leader" e dovrà utilizzare questi dadi al posto dei suoi normali dadi Inerzia.

Una volta che un giocatore ha tagliato il traguardo della tappa, questa regola non si applica più. Tutti i restanti piloti usano i loro normali dadi Inerzia.



Esempio: Se Valerio stesse affrontando la stessa curva ma fosse il primo giocatore, potrebbe effettuare la stessa manovra ma userebbe i dadi Leader invece dei dadi Inerzia.

4. DADI FRENO ROSSI



I dadi Freno vengono utilizzati per ridurre repentinamente la velocità quando vengono associati ad un altro dado.

Usando uno o più dadi Freno combinati con un dado Marcia si può avanzare di uno spazio riducendo la propria velocità di più di una Marcia.

Per fare questo, insieme al dado Marcia della velocità a cui vuoi andare, dovrai usare tanti dadi Freno quante sono le Marce "saltate".



Esempio: Veronica decelera prima di una curva e poi frena, scalando dalla 4ª alla 2ª marcia quando vi entra. Per farlo, mette il dado Marcia 2 insieme a un dado Freno, "saltando" la Marcia 3.

Un giocatore non può mai ridurre la sua velocità a 0, la velocità minima è 1.

COMBINAZIONI DI DADI

Combinando i diversi dadi in maniera intelligente, si potranno superare tutte le sfide che la tappa ti presenterà. Si può anche accelerare e decelerare nello stesso turno, usando i dadi Marcia. Basta tenere a mente la regola d'oro: **ogni dado può essere usato una sola volta per turno.**



Esempio: Gabriele inizia il suo turno in 5ª Marcia. Accelera in 6ª marcia prima di decelerare in 5ª e poi in 4ª per affrontare la curva. Frena fino alla 2ª Marcia mantenendo la velocità in curva, accelerando nuovamente fino alla 3ª in uscita. In questo turno Gabriele ha percorso una buona distanza e avendo usato il suo dado Freno per saltare la 3ª Marcia prima della curva può usarla successivamente! Questo gli consente di prendere una carta Tempo 3ª Marcia alla fine del suo turno, che aggiungerà meno secondi al suo tempo rispetto a una di 2ª Marcia.

Le Regole della Strada

Dato che una tappa non è mai composta solo da rettilinei, ci sono alcune regole da tenere a mente quando pianifichi le tue mosse.

Muoversi

Può esserci solamente una vettura per casella.

Le vetture devono sempre muoversi avanzando, o in linea retta (lungo la stessa corsia) o in diagonale (cambiando corsia), ma mai lateralmente. Il bordo anteriore della casella in cui si muovono deve essere più avanti lungo il tracciato rispetto a quello precedente.



Puoi cambiare corsia tutte le volte che vuoi durante il tuo movimento. Il più delle volte, il tracciato è diviso in due corsie. Tuttavia non è sempre così. Alcune tessere possono presentare solamente una corsia in determinati punti e le tessere delle espansioni di Rallyman: DIRT possono prevederne fino a tre.

I bordi esterni delle tessere circuito di Rallyman: DIRT, vanno considerati sempre come bordo delle caselle.

In ogni turno, se ne avrai la possibilità, dovrai far avanzare la tua vettura almeno di uno spazio.

Curve

Un rally senza curve non sarebbe così interessante e, in Rallyman: DIRT, il modo in cui affronterai l'insidia di curve e tornanti sarà determinante per il tuo punteggio al termine di una tappa!

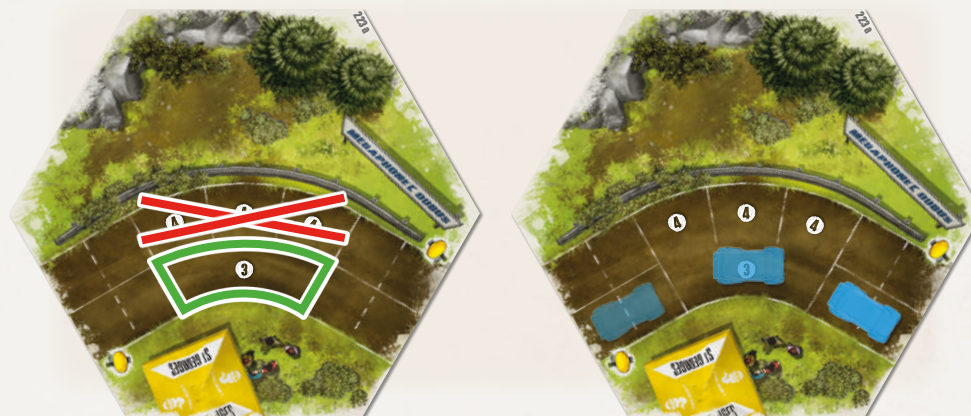
Le caselle di "Curva" sono identificate dalla presenza di restrizioni di velocità (i numeri cerchiati) insieme all'assenza di una linea di separazione tra la corsia interna e quella esterna.



Ci sono due modi di affrontare una curva che determinano il numero di caselle che la compongono e il limite di velocità che dovrai rispettare:

TAGLIANDO LA CORSIA INTERNA

Questo percorso è più breve ma richiede una marcia inferiore. Quando prendi la curva in questo modo, dovrai rispettare il limite di velocità all'interno della curva.



DRIFTANDO LUNGO LA CORSIA ESTERNA

Questo percorso è più lungo ma ti permette di mantenere una marcia più alta. Usando questa tecnica di "Sbandata Controllata", dovrai rispettare i limiti di velocità nella corsia esterna della curva. Le auto in drifting vengono rivolte perpendicolarmente alla pista.



I piloti devono decidere come affrontare ogni curva nel momento in cui vi entrano e **non possono cambiare approccio a metà curva.**



Alcune tessere hanno due porzioni di curva adiacenti l'una all'altra. Queste vengono considerate separate e si può cambiare approccio passando da una all'altra.



LIMITI DI VELOCITÀ

Qualunque sia la linea d'azione scelta da un giocatore, le limitazioni di velocità funzionano allo stesso modo. Il numero mostrato nel cerchio in uno spazio è la marcia più alta che una vettura può avere all'interno di quella casella. Naturalmente si può essere in una Marcia inferiore a quella indicata senza alcuna penalità.



Entrare in questo spazio con una Marcia superiore a quella indicata comporta un'immediata Perdita di Controllo (Vedi pag. 19).

Puoi accelerare superando questo limite uscendo da questa casella.



Esempio: Fabio vuole entrare in una casella di curva. Il limite di velocità indicato al centro dello spazio è "3". Mette il suo dado di 3ª marcia in quello spazio, rispettando il limite e non subendo nessuna Perdita di Controllo. È libero di accelerare fino alla 4ª Marcia uscendo dalla curva.

DERAPATA

Su alcune curve, i Piloti possono eseguire una Derapata per anticipare e/o ritardare la sterzata. In questo modo hanno maggiore possibilità di controllare velocità e distanza.

Quando le caselle adiacenti a una curva sono divise da una linea tratteggiata, è possibile attraversarle normalmente o con la vettura di Traverso.



Attraversandola in Derapata, le vetture considerano ogni casella come due spazi distinti (separati dalla linea tratteggiata) che si estendono per tutta la larghezza del percorso. Le auto in Derapata vengono rivolte perpendicolarmente al percorso per indicare questa manovra.

I giocatori devono decidere se vogliono attraversare queste caselle in Derapata o normalmente ma non possono cambiare approccio una volta entrati.

Altri terreni

SCORCIATOIE ↷

Cosa sarebbe un rally senza qualche esperienza fuoristrada? Alcune delle curve presenti in Rallyman: DIRT hanno scorciatoie che permettono di risparmiare tempo se la fortuna ti assiste...

In Rallyman: DIRT, le scorciatoie sono speciali caselle riconoscibili dal simbolo ↷. È possibile percorrere queste caselle quando si decide di tagliare una curva per risparmiare tempo.



Il numero all'interno del simbolo della Scorciatoia è una restrizione di velocità (vedi sopra), che indica la marcia più alta in cui può trovarsi un giocatore mentre occupa quello spazio.

I giocatori possono entrare o uscire da una Scorciatoia attraverso qualsiasi casella adiacente, tranne quelle di curva.

Tuttavia, condurre la tua vettura fuori strada può avere gravi conseguenze! Ogni volta che decidi di prendere una scorciatoia, pesca 1 gettone Danno dal sacchetto dei gettoni Danno. Volta il gettone sul suo lato "Scorciatoia" riconoscibile dal simbolo Scorciatoia nell'angolo in alto a sinistra.

Questo gettone Danno Scorciatoia mostrerà uno dei tre possibili risultati:



OK!: La tua vettura ha superato indenne la manovra! Posiziona il gettone sulla tua Plancia Vettura.



Danno all'inerzia: Hai danneggiato una gomma! Posiziona questo gettone sulla tua Plancia Vettura. Il numero di dadi Inerzia che un giocatore può usare ogni turno è ridotto di uno per ognuno di questi gettoni presenti sulla sua Plancia.



-1: Spruzzi pietre e fango sulla pista! Tu non ne risentirai, ma i piloti che arriveranno dietro di te dovranno subirne le conseguenze. Metti questo gettone sulla tessera della scorciatoia. Il limite massimo di velocità di tutte le caselle Curva su questa tessera è ridotto di 1. Questi gettoni sono cumulabili, il che significa che parte o tutta la curva può alla fine essere resa inutilizzabile.



- Questi gettoni non influenzano il limite di velocità della Scorciatoia.
- Uno spazio con il limite di velocità ridotto a 0 o inferiore diventa inutilizzabile. Le vetture non possono percorrere questi spazi.

Si può entrare e uscire da una scorciatoia in Derapata dagli spazi di Derapata adiacenti.

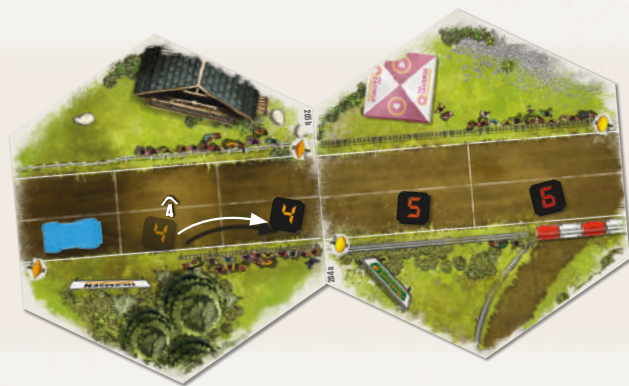


SALTI ^


In Rallyman: DIRT, puoi sfruttare il terreno accidentato a tuo vantaggio! Alcune tessere Percorso hanno spazi Salto ^, che rappresentano un dosso sulla strada da cui puoi saltare.

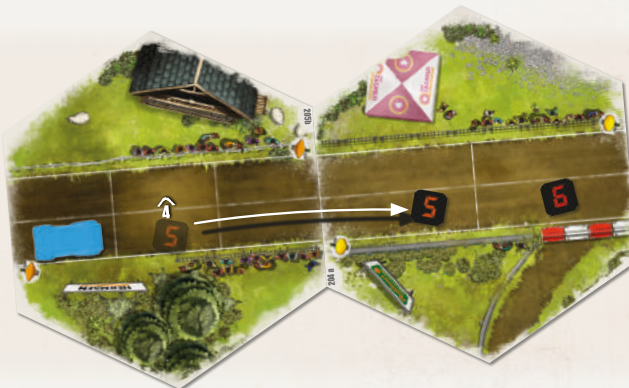


Quando pianifichi la tua traiettoria, posiziona i tuoi dadi come al solito. Se il dado che piazzati su uno spazio di salto ha **la stessa Marcia** di quello indicato, prenderai il volo! Sposta il dado che hai posizionato sul salto di uno spazio in avanti. Puoi spostare il dado direttamente in avanti o in diagonale.



Se il dado che metti su uno spazio di Salto è di **una Marcia superiore** a quella indicata, guadagnerai ancora più spazio! Segui le regole precedenti ma sposta il dado di 2 spazi. Puoi ignorare eventuali ostacoli o altre vetture presenti nelle caselle intermedie.

Tuttavia, se lanciando questo dado (singolarmente o A Tutto Gas) ottieni un , subisci un'immediata Perdita di Controllo nella casella in cui atterri.



Se il dado che metti su uno spazio di Salto è di **due Marce superiore** a quella indicata, guadagnerai troppo spazio! Segui le regole precedenti, spostando il dado di 2 spazi, ma subisci un'immediata Perdita di Controllo nella casella in cui atterri.




Se il dado che metti su uno spazio di Salto è **inferiore alla Marcia** indicata, non ci sarà alcun effetto e la casella sarà considerata normale.

Non puoi atterrare su caselle occupate da ostacoli o da altre vetture. Se un salto ti costringe ad atterrare su un ostacolo o su un'altra vettura, non puoi eseguire il salto.

Se atterri nelle caselle di una curva, puoi scegliere la corsia in cui farlo.

GUADI

Percorrendo le tappe di *Rallyman: DIRT* affronterai anche corsi d'acqua e pozzanghere da attraversare! I Guadi, vengono indicati dal simbolo .



Puoi attraversare un Guado esclusivamente con un dado Inerzia o in 1ª Marcia. Tuttavia, non puoi combinare la 1ª Marcia con dadi Freno.



In qualsiasi altro caso, la tua mossa termina immediatamente nella Marcia attuale.

- In uscita dalla casella Guado potrai Frenare, Accelerare o Decelerare.

Il Sorpasso

Anche se le Tappe di rally sono pensate per essere affrontate senza doversi preoccupare della presenza di altri piloti, non è raro che una vettura ne raggiunga un'altra.

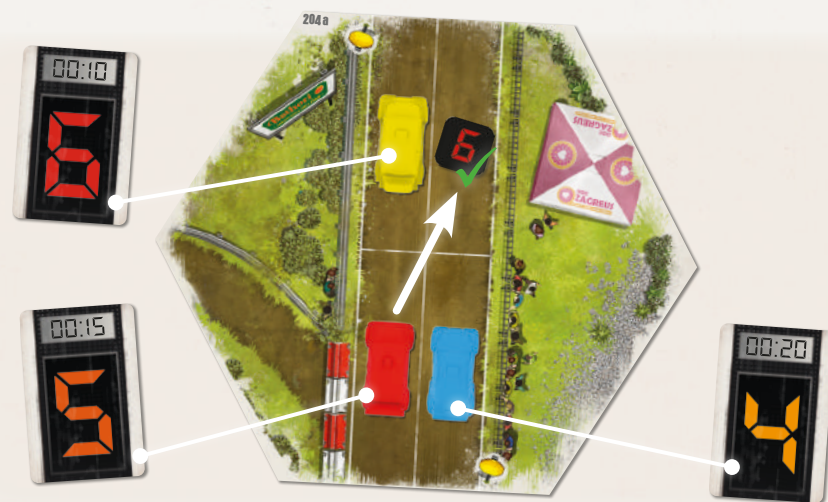
Per entrare nella casella di fianco alla vettura di un altro giocatore, sarà necessario utilizzare un dado Marcia o un dado Inerzia con valore uguale o superiore a quello attuale della vettura avversaria, come indicato dalla carta Tempo in cima al suo mazzo. Una volta che le auto sono affiancate, il resto del movimento può continuare a qualsiasi velocità.

Due caselle sono considerate affiancate se i bordi anteriori e/o posteriori sono alla stessa distanza lungo il tracciato.

Ad esempio, con un dado di 3ª Marcia, una vettura può affiancare un'altra che abbia 1ª, 2ª o 3ª Marcia. Tuttavia, non potrà muoversi accanto a una vettura in 4ª, 5ª o 6ª Marcia.

È possibile sorpassare muovendosi diagonalmente tra due vetture.

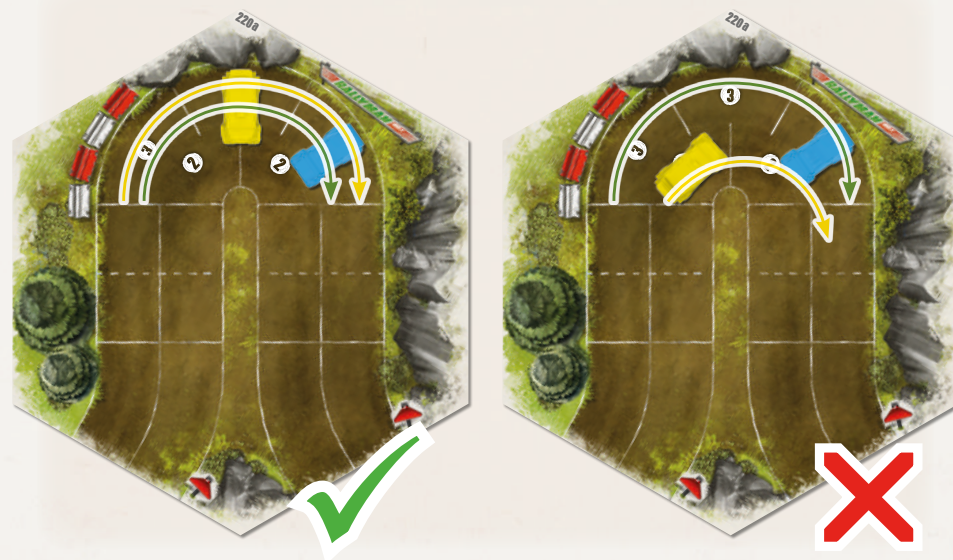
Le scorciatoie vengono considerate adiacenti a qualsiasi casella ad esse collegata, tranne quelle di Curva.



Esempio: L'auto del giocatore Rosso è in 5ª Marcia nel momento in cui affianca la vettura Azzurra. Può accelerare in 6ª Marcia e muoversi diagonalmente per affiancare l'auto Gialla. Poiché la marcia del giocatore Rosso è sempre stata uguale o superiore a quella delle altre auto, il sorpasso è consentito. Ora che si trova accanto alla vettura Gialla può continuare il suo movimento normalmente, il che dovrebbe dargli la possibilità di rallentare prima della prossima curva!

ALTRE VETTURE IN CURVA

Se una vettura è già presente in una curva, un altro veicolo può entrare in quella curva solo se usa la stessa tecnica, ovvero se percorre la stessa corsia. Può quindi seguire la vettura nella curva, ma non può entrare nel suo spazio né sorpassarla.



ALTRE VETTURE IN DERAPATA

Se una vettura sta eseguendo una derapata, un altro veicolo può entrare in quello spazio solo effettuando la stessa manovra. Potrà quindi seguire l'auto in derapata, ma non potrà entrare nella sua area né sorpassarla.



Puoi sorpassare una vettura in curva o che sta eseguendo una derapata usando una scorciatoia, se disponibile.

BLOCCATO

Se in qualunque momento del tuo turno:

- Non è possibile raggiungere la velocità necessaria per sorpassare l'auto davanti a te OPPURE
- Muoversi causerebbe un'immediata e inevitabile Perdita di Controllo a causa della presenza di un'altra auto OPPURE
- Ti trovi ostacolato in qualsiasi altro modo

Allora vieni considerato "Bloccato" per questo turno. Concludi immediatamente il tuo turno nella tua casella attuale e alla Marcia attuale.



Esempio: Qui, il giocatore Giallo non può sorpassare perché la vettura Azzurra e quella Verde stanno occupando tutta la pista. Terminerà il proprio turno nella sua attuale posizione e Marcia.



Esempio: Qui, la vettura Rossa non può sorpassare perché non ha abbastanza spazio per accelerare e affiancare la vettura Arancione. Potrà avanzare di uno spazio in 4ª Marcia, poi verrà bloccata terminando il suo turno.

CASI PARTICOLARI

Abbiamo cercato di darvi la più ampia gamma possibile di Tessere Circuito per *Rallyman: DIRT* in modo che possiate creare delle tappe davvero emozionanti! Abbiamo anche cercato di spiegare tutti questi elementi in modo chiaro e dettagliato. Tuttavia, potrebbero verificarsi casi insoliti che non sono stati spiegati qui.

In queste situazioni, raccomandiamo di trovare la soluzione più logica possibile. Trovate l'accordo tra i giocatori (lanciando una moneta o un dado se necessario), ma non lasciate che un piccolo dettaglio delle regole rallenti la vostra corsa!

Presta attenzione a tutto ciò che c'è sul tracciato: i tuoi dadi, le curve e persino i tuoi avversari possono essere usati a tuo vantaggio.

Qualche manovra coraggiosa può ridurre secondi preziosi dal tuo tempo finale, il che può significare la differenza tra la vittoria e la sconfitta!

**UNA VOLTA PIANIFICATA LA TUA TRAIETTORIA,
È TEMPO DI BRUCIARE LE GOMME!**

Lanciare i dadi e muovere la vettura




Adesso che i tuoi dadi sono disposti, preferisci giocare con prudenza OPPURE rischiare il tutto per tutto rendendo prezioso ogni singolo secondo?


Una volta che hai scelto i dadi e li hai piazzati sul percorso stabilendo la traiettoria, dovrai decidere se lanciali singolarmente o tutti insieme!

1. LANCIARE I DADI SINGOLARMENTE

Questa è l'opzione più prudente. Non comporta alcun vantaggio ma, se le cose si mettono male, puoi interrompere il tuo movimento quando preferisci per evitare di schiantarti.


Una volta che un giocatore ha determinato la traiettoria, può lanciare i suoi dadi uno alla volta (ad eccezione dei dadi Freno, che devono essere lanciati insieme al dado Marcia). La vettura del giocatore verrà mossa lungo il tracciato di una casella per ogni dado lanciato, a prescindere dal risultato.

Ciascun dado con esito  viene tenuto da parte. Se un giocatore raggiunge il limite di  indicato sulla propria Plancia Vettura, subisce una Perdita di Controllo. Se accade, la sua vettura viene posizionata nella casella dove è stato registrato l'ultimo  prima di risolvere la Perdita di Controllo.

Quando si gioca con il contenuto di questa scatola, il limite di  è sempre 3. Questo può cambiare quando si gioca con diversi tipi di terreno e pneumatici inclusi nelle espansioni del gioco.

Quando i giocatori lanciano singolarmente, non sono obbligati a lanciare tutti i dadi che hanno previsto per il turno e, finché non subiscono una Perdita di Controllo, possono scegliere di fermarsi e terminare il loro movimento in qualsiasi momento. Tuttavia, se un dado viene lanciato, i suoi risultati devono essere applicati.



Lanciare i dadi singolarmente permette ai giocatori di tenere d'occhio il numero di  lanciati, consentendogli di interrompere il turno di gioco per evitare una Perdita di Controllo.

Quando termina il suo movimento, perché ha scelto di fermarsi, ha completato il percorso previsto o ha subito una Perdita di Controllo, passa alla fase di Fine Turno (pagina 18).

2. ANDARE A TUTTO GAS!

Si tratta di una scelta rischiosa, ma i rischi vengono sempre premiati in Rallyman: DIRT! Lanciare simultaneamente tutti i tuoi dadi è un azzardo calcolato, ma ti consente di ottenere gettoni Secondi, che possono essere estremamente utili durante la tappa.


Se ti senti fortunato, puoi decidere di lanciare i tuoi dadi tutti in una volta sola! Questo si chiama andare A Tutto Gas.


Per andare A Tutto Gas, un giocatore stabilisce la sua traiettoria come di consueto. Poi, nella casella in cui vorrebbe terminare il movimento, piazza una pila di gettoni Secondi per un valore pari al numero di dadi Marce e dadi Inerzia che intende lanciare.




Infine, prende tutti i dadi che ha deciso di usare e li lancia contemporaneamente.



Una volta eseguito il lancio, si verificano i risultati. Se il giocatore ha ottenuto meno  di quelli indicati sulla sua Plancia Vettura, allora ce l'ha fatta! Sposta la sua vettura nella casella dove ha collocato i gettoni Secondi. Prende quei gettoni e poi il suo movimento termina.

Se il giocatore ottiene un numero di  uguale o superiore al limite mostrato sulla sua Plancia Vettura, subisce una Perdita di Controllo!

Prima di risolvere la Perdita di Controllo, il giocatore deve prima prendere tutti i dadi lanciati (senza modificarne i risultati) e disporli sul tracciato come se stesse pianificando un normale movimento. Non è necessario seguire la stessa traiettoria originale, né utilizzare tutti i dadi, purché ne posizioni abbastanza da causare una Perdita di Controllo.

I dadi dovranno essere posizionati seguendo comunque le normali regole e dovranno provocare una Perdita di Controllo, sia per l'accumulo di  che a seguito di elementi sul tracciato come limiti di velocità. La Perdita di Controllo non può essere evitata riposizionando i dadi.

Una volta posizionati i dadi, la Perdita di Controllo sarà risolta nella casella in cui si trova il  o l'elemento del tracciato che l'ha causata.

Questo consente al giocatore di scegliere dove e a quale velocità risolvere la Perdita di Controllo.



Esempio: Dopo aver pianificato la sua traiettoria, Stefano decide di eseguire un lancio A Tutto Gas! Purtroppo subisce una Perdita di Controllo. Nella sua situazione attuale, risolverebbe la Perdita di Controllo su una tessera pericolosa (con segnale rosso) che causerebbe un danno significativo alla sua vettura.



Decide allora di riorganizzare la sua traiettoria, scegliendo un percorso diverso (gli spazi Derapata) in modo che la sua Perdita di Controllo venga risolta su una tessera Sicura (Cartello Giallo) e con una velocità inferiore (4 invece di 5).



Potrebbe anche ottenere un risultato analogo riorganizzando i suoi dadi in modo da superare il limite di velocità della curva.

Tuttavia, sia che la manovra abbia successo o meno, andare A Tutto Gas ti farà ottenere gettoni Secondi!

Sia che il giocatore abbia effettuato con successo la sua mossa A Tutto Gas o che abbia subito una Perdita di Controllo; passa alla fase di Fine Turno (pagina 18).

Gettoni Secondi

I gettoni Secondi rappresentano i secondi guadagnati grazie alla tua guida impareggiabile! Possono essere ottenuti durante la tappa eseguendo rischiose manovre A Tutto Gas! In seguito potranno essere spesi per assicurare il successo anche delle manovre più pericolose o per ridurre il tuo tempo finale della tappa!

Otteni un gettone Secondi per ogni dado Marcia, Inerzia o Inerzia del Leader usato nel tuo lancio A Tutto Gas (anche quelli con il simbolo ⚠). Questi gettoni sono presi dalle pile di gettoni sul tavolo e sono disponibili in incrementi di 1, 3 e 5 secondi.

I dadi rossi non forniscono alcun gettone Secondi.

Andare A Tutto Gas è l'unico modo per ottenere i gettoni Secondi.



UTILIZZO DEI GETTONI SECONDI

Uno degli usi dei gettoni Secondi è quello di permettervi di "assicurare" i vostri dadi. Ciò significa che non dovrete lanciaarli, evitando così il rischio di ottenere ⚠.

Un giocatore può utilizzare i gettoni Secondi sui suoi dadi esclusivamente quando li lancia singolarmente, non durante una manovra A Tutto Gas.

I giocatori potranno usare i gettoni Secondi sui propri dadi in qualsiasi momento prima di lanciaarli. Un dado lanciato non può mai essere modificato.

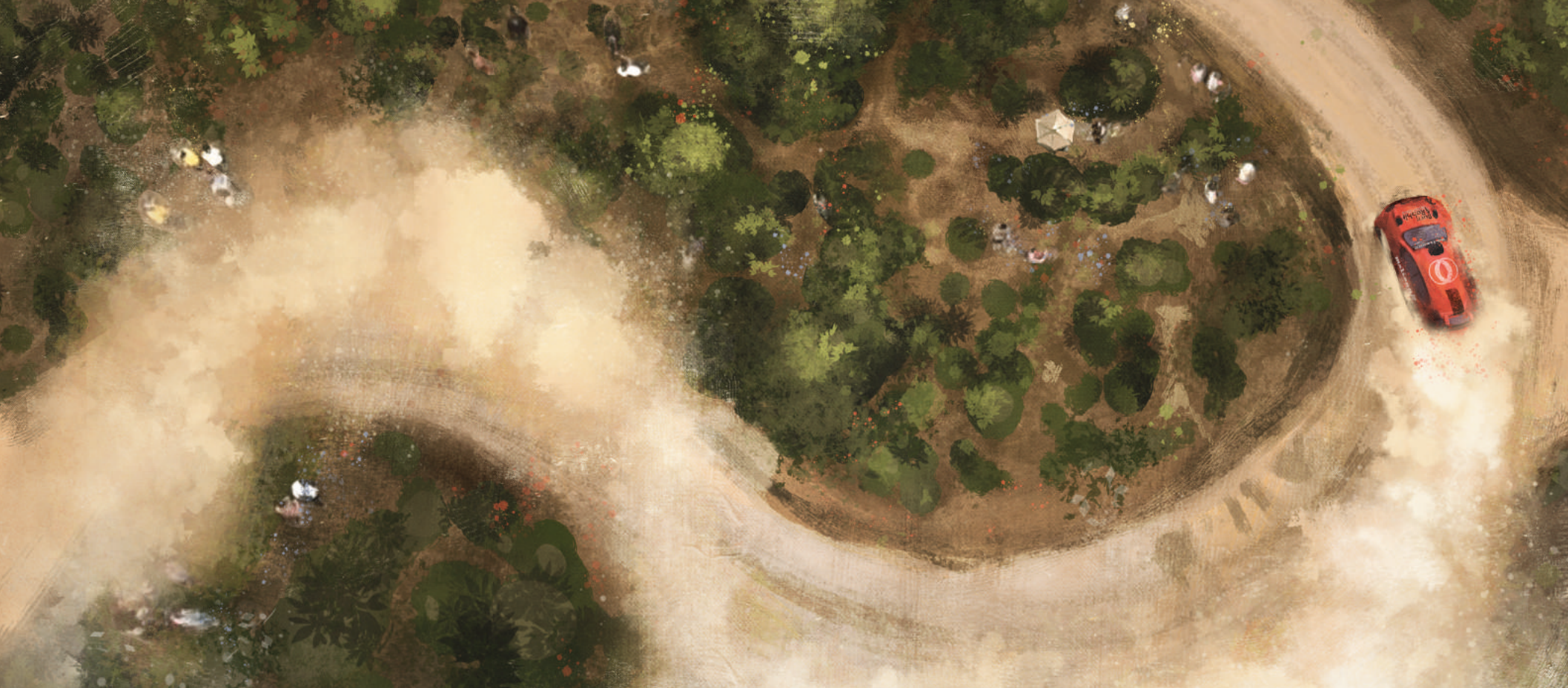
Durante il proprio turno, è generalmente una buona idea usare i gettoni Secondi dopo aver ottenuto una quantità pericolosa di ⚠, per evitare di subire una Perdita di Controllo.

Un giocatore può assicurare quanti dadi desidera, purché abbia abbastanza gettoni Secondi da spendere:

- Il primo dado che si assicura in ogni turno costa un gettone Secondi.
- Il secondo dado costa due gettoni Secondi.
- Il terzo dado costa tre gettoni Secondi.
- E così via...

Quando assicura un dado, un giocatore deve scartare il numero richiesto di gettoni Secondi in una delle pile situate sul tavolo prima di rimuovere il dado dal percorso. Quindi potrà continuare il proprio turno, lanciando o assicurando i propri dadi come meglio crede.

Non puoi spendere Secondi per ignorare gli effetti di una Perdita di Controllo o altri effetti sul tracciato.



I giocatori possono usare i Secondi per assicurare un lancio che comprenda dadi Freno. Tuttavia, è necessario assicurare tutti i dadi che fanno parte di quel lancio. Se non ha abbastanza Secondi, non può assicurare il tiro.



Esempio: Daniele vuole assicurare i suoi dadi mentre affronta una curva. Assicurare 3 dadi costerà 6 Secondi (1+2+3). Se avesse già assicurato altri dadi durante il suo turno, sarebbe costato ancora di più!

Fine del Turno

Il turno di un giocatore finisce quando...

- Ha completato la sua azione di movimento.
- Il suo movimento è bloccato.
- Subisce una Perdita di Controllo.

Se ha completato il suo movimento o è bloccato

Il giocatore prende una carta Tempo corrispondente alla propria Marcia (l'ultima Marcia che ha lanciato) e la piazza di fronte a sé.

Se nel suo turno ha utilizzato solo dadi Inerzia (bianchi), prende una carta Marcia identica a quella in cima alla sua pila.

Le carte Tempo in *Rallyman: DIRT*, determinano quanti secondi aggiungerai al tuo tempo complessivo. Più alta è la marcia, minore è il numero di secondi aggiunti al tuo tempo!

Tieni tutte le tue carte Tempo in un mazzetto vicino alla tua Plancia, le sommerai alla fine della Tappa per determinare il tuo tempo finale.

Inoltre, la carta in cima al mazzo indica la Marcia in cui ti trovi tra un turno e l'altro nel caso di effetti come il sorpasso, indica con quale Marcia inizierai il tuo prossimo turno e determina l'ordine di gioco al principio di un round.

Se un giocatore subisce una Perdita di Controllo

Il giocatore prende dalla cima del mazzo una carta Tempo corrispondente alla Marcia in cui si trovava quando ha subito la Perdita di Controllo, voltandola sul lato che mostra "0" e ponendola in cima al suo mazzetto accanto alla propria Plancia Vettura.

Una Perdita di Controllo aggiunge al tuo totale un tempo maggiore rispetto anche alla Marcia più bassa, per questo dovrai spingere ancora di più per recuperare il tempo perso.

Inoltre, sul lato destro della carta nella parte superiore della striscia bianca ci sarà una delle seguenti due icone. A seconda dell'icona che la carta mostra, applica i seguenti risultati:

TESTACODA

Lascia la vettura sulla sua casella del percorso. Anche se ha subito una Perdita di Controllo, la vettura viene considerata ancora in pista. Il testacoda fa comunque perdere molto tempo, ma non causa alcun danno.



La vettura potrà essere rigirata e ripartire normalmente, all'inizio del turno successivo del giocatore.



Esempio: Manuela subisce una Perdita di Controllo ma pesca una carta testacoda! Pur perdendo tempo, non subisce alcun danno e la sua vettura rimane sul percorso.

IMPATTO

La vettura viene posizionata all'esterno del percorso, accanto alla casella dove è avvenuta la Perdita di Controllo. Essendo uscita di pista, la vettura non ostacola le altre auto.



All'inizio del suo prossimo turno, il giocatore rimette la vettura in pista nella casella in cui si è verificata la Perdita di Controllo e continua a giocare normalmente.

ORDINE DI GIOCO DELLE VETTURE USCITE DI PISTA

All'inizio di un round, quando si determina l'ordine di turno, anche se non sono fisicamente presenti sul percorso, le vetture si considerano nella casella di uscita dal percorso (quella adiacente alla zona in cui la vettura è posizionata).

Se una vettura esterna al tracciato si trova alla stessa distanza di un'altra vettura sul percorso, quella all'interno del percorso si muoverà per prima.

Sotto l'icona verrà anche indicato il danno che la tua vettura subirà a causa dell'incidente in base al livello di Pericolosità della casella in cui è avvenuta la Perdita di Controllo.

Il livello di Pericolosità di ogni tessera è indicato dal colore del segnalino presente ad ogni estremità del percorso.



Per ogni trattino nero accanto al corrispondente segnalino sulla carta Tempo, pescate un gettone Danno dal sacchetto e mettetelo sulla vostra Plancia Vettura, con il lato Danno verso l'alto (senza l'icona nell'angolo in alto a sinistra).



Esempio: Manuela subisce una Perdita di Controllo in quarta marcia. Lei volta la sua carta tempo che indica un Impatto. La sua vettura viene piazzata a lato del percorso e poi, dopo aver consultato il livello di pericolosità della tessera, deve pescare tutti e 3 i gettoni danno.

Se capovolgi una carta con scritto SISU, allora la tua abilità di guida ti ha permesso di volgere la situazione a tuo favore! Non subisci alcun danno alla tua vettura e perdi pochissimo tempo! Lascia la tua vettura nella casella in cui si è verificata la Perdita di Controllo e inizia il tuo prossimo turno con la marcia indicata sulla carta!



Gettoni Danno

I gettoni Danno rappresentano le diverse conseguenze che possono accadere quando la fortuna ti volta le spalle!

Quando si estrae un gettone Danno, viene posizionato sulla propria Plancia Vettura.



DANNO ALLE MARCE

Il numero di dadi Marcia che il giocatore può utilizzare in ogni turno (indipendentemente dal loro valore) è ridotto di uno per ognuno di questi gettoni presenti sulla sua Plancia Vettura.



DANNO AI FRENI

Il numero di dadi Freno che il giocatore può utilizzare in ogni turno è ridotto di uno per ognuno di questi gettoni presenti sulla sua Plancia Vettura.



DANNO ALL'INERZIA

Il numero di dadi Inerzia che il giocatore può utilizzare in ogni turno è ridotto di uno per ognuno di questi gettoni presenti sulla sua Plancia Vettura.

Questi gettoni possono ridurre la disponibilità di dadi ad un minimo di 0. Qualsiasi altro gettone che possa ridurre ulteriormente questo valore viene comunque mantenuto, anche se non ha alcun effetto.



Esempio: Andrea inizia il suo turno con un gettone Danno alle Marce e un gettone Danno ai Freni. Durante il suo turno potrà usare solo cinque dadi Marcia (indipendentemente dal loro valore) e non potrà usare il suo dado Freno!



BANDIERA VERDE

Se viene pescata una Bandiera Verde, sei stato fortunato! Le bandiere verdi non hanno alcun effetto.

LA RUOTA DI SCORTA

Ogni vettura porta con sé una ruota di scorta che il giocatore può usare per riparare un pneumatico danneggiato e riottenere uno dei suoi dadi!

Al termine del proprio movimento, se si trova in 1ª Marcia, un giocatore può comunicare che ha intenzione di effettuare un cambio gomme. Sposta la sua vettura al lato del percorso adiacente allo spazio dove ha terminato il suo movimento. Poi volta la sua carta Ruota di Scorta sul lato della Marcia "0", prima di metterla in cima al mazzetto delle carte Tempo accanto alla sua plancia, per mostrare il tempo perso cambiando la gomma. Questa è la sua carta Tempo per il turno. Infine, prende un gettone Danno all'Inerzia dalla propria Plancia Vettura e lo rimette nel sacchetto dei danni.

All'inizio del suo turno seguente, il giocatore rimette la sua vettura sul percorso nello spazio in cui ha terminato il suo movimento e gioca normalmente.

Una carta Ruota di Scorta può essere usata solo una volta e non viene rimpiazzata finché un giocatore non ha accesso al Parco Assistenza (vedi pagina 21).



Alla fine del turno di un giocatore, il gioco passa al giocatore successivo di questo round. Una volta che tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno, inizia un nuovo round. Si determina l'ordine di gioco come in precedenza e i giocatori svolgono il proprio turno.

Si continua così finché tutti i giocatori non hanno tagliato il traguardo della tappa.

Fine della Tappa

Una tappa termina quando tutti i giocatori hanno tagliato il traguardo.

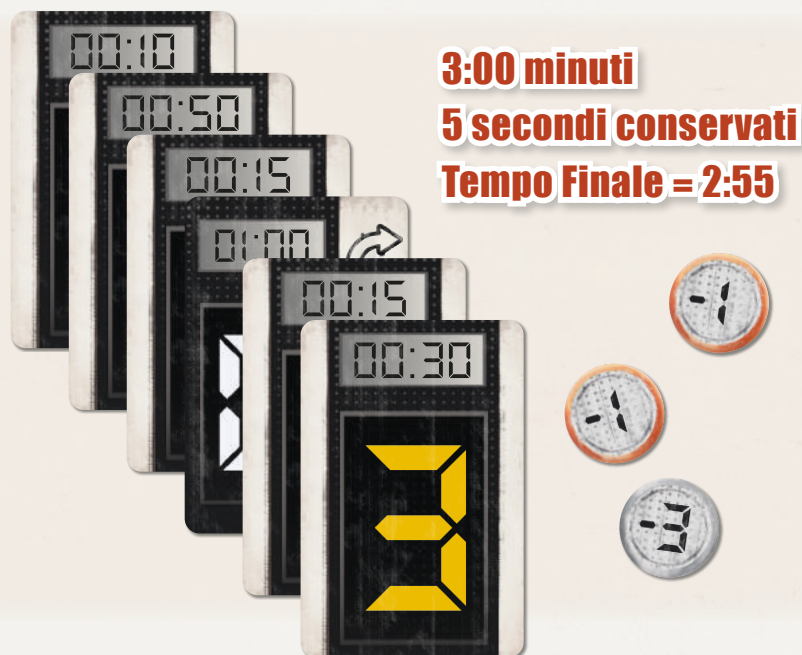
Quando taglia il traguardo, il giocatore prende la sua ultima carta Tempo relativa alla Marcia in cui si trova nello spazio immediatamente successivo al traguardo. Qualsiasi altro dado piazzato dopo quello spazio non viene preso in considerazione per la carta Tempo e non genera secondi nel caso di un lancio A Tutto Gas.

Nel caso in cui il giocatore subisca una Perdita di Controllo nel turno in cui dovrebbe tagliare il traguardo, fintanto che la Perdita di Controllo viene risolta in uno spazio successivo al traguardo, il giocatore conta ugualmente come se avesse finito. Prende la carta Tempo come descritto sopra e conta il numero di secondi indicati per quella Marcia.

Se questa è una Tappa singola, il giocatore non subisce alcun danno. Se invece fa parte di un Rally (vedi sotto) allora il giocatore prende il danno mostrato sul retro della carta come previsto dalle normali regole, ma conta anche il tempo mostrato sul fronte.

Una volta che un giocatore ha completato una tappa, calcola il suo tempo finale. Per farlo, basta sommare il numero di secondi indicato su ogni carta Tempo che ha raccolto durante la tappa prima di sottrarre i propri gettoni Secondi rimanenti per ottenere il proprio tempo finale.

Il giocatore con il tempo inferiore vince la Tappa!



RITIRARSI DALLA TAPPA

Se un giocatore conclude il suo turno impossibilitato ad usare alcun dado Marcia a causa dei danni subiti, allora deve ritirarsi dalla Tappa. Rimuove la sua auto dal percorso e viene conteggiato come se avesse completato la Tappa un minuto più lento del giocatore con il tempo maggiore. Prima della prossima Tappa potrà rimuovere tutti i segnalini Danno e reintegrare la sua carta Ruota di scorta esattamente come se fosse stato al Parco Assistenza (vedi sotto).

Proseguire il Rally!

Una partita a *Rallyman: DIRT* non deve necessariamente fermarsi dopo una singola tappa. Puoi considerarla come una delle tappe del tuo evento di rally!

Come abbiamo già detto all'inizio di questo regolamento, un rally è normalmente composto da più tappe. Disputare non solo una singola tappa ma una gara completa porterà la tua esperienza di *Rallyman: DIRT* al limite poiché, nel corso di più tappe, ogni decisione e ogni manovra che fai può avere conseguenze importanti sulla tua corsa verso il podio!

Un pessimo risultato in una tappa può essere compensato da un tempo particolarmente buono in quella successiva. I rischi che normalmente si prenderebbero senza esitazione in una singola tappa diventano molto più discutibili quando un danno alla vettura può avere conseguenze permanenti su di te!

Il numero di tappe e il loro design dipende completamente da te e dalla tua immaginazione! Troverai alcuni esempi di rally alla fine di questo regolamento.

Se sei pronto a partire, ecco alcune fasi aggiuntive che dovrai eseguire tra una tappa e l'altra.

Alla fine della Tappa

REGISTRAZIONE DEI TEMPI

Ogni giocatore annota il suo tempo sul Foglio di Gara, inserendo il suo nome (o quello del pilota o della squadra) e il tempo della tappa che ha appena disputato.

	Livio	
TAPPA 1	2:55	:
DANNO	...M/...I/...F	...M/...I/...F
RUOTA DI SCORTA	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N
TAPPA 2	:	:
DANNO		

Il foglio è disponibile alla fine di questo manuale per essere fotocopiato o può essere scaricato dal nostro sito web.

Al termine delle tappe successive, i giocatori possono sommare il tempo delle tappe precedenti a quello appena ottenuto per conoscere il loro tempo generale aggiornato. Confrontandolo con quello degli altri giocatori in gara, questo permette di sapere quale giocatore ha il tempo complessivo inferiore ed è quindi in cima alla classifica!

PARCO ASSISTENZA

Non è possibile effettuare riparazioni durante una prova Speciale. In realtà, sono disponibili solo dopo certe tappe.



Se la tappa a cui stai partecipando contiene la tessera Parco Assistenza nel suo design, allora potrai riparare la tua vettura a fine tappa.

	Livio	
TAPPA 1	2:55	:
DANNO	M/1/I/F	M/I/F
RUOTA DI SCORTA	<input checked="" type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> N
TAPPA 2	:	:
DANNO	M/I/F	M/I/F

Se alla fine di una tappa i giocatori hanno accesso al Parco Assistenza, allora prendono tutti i gettoni sulle proprie Plance Vettura e li rimettono nel sacchetto dei danni.

Se invece i giocatori non hanno accesso al Parco Assistenza alla fine di una tappa, devono annotare il numero di gettoni danno a Marcia/Inerzia/Freno e i gettoni Pneumatico a Terra (Scorciatoia) che hanno sulla propria Plancia Vettura e poi li rimettono tutti nel sacchetto dei danni.

Se intendi giocare immediatamente la tappa successiva, non hai bisogno di rimettere i gettoni nel sacchetto.

Pneumatico a Terra

SOSTITUZIONE DI UNA RUOTA DI SCORTA

Se hai usato la tua ruota di scorta in una tappa precedente, puoi rimpiazzarla quando il Parco Assistenza è disponibile. Prendi la carta e rimettila accanto alla tua Plancia Vettura. Questo è l'unico modo per recuperare la tua carta Ruota di Scorta.

USO DELLA RUOTA DI SCORTA TRA UNA TAPPA E L'ALTRA

Se non l'hai già usata, puoi usare la tua carta Ruota di Scorta tra due tappe in cui non hai accesso al Parco Assistenza. Eseguire questa azione dopo una Tappa non aggiunge tempo né alla Tappa precedente né a quella successiva.

Puoi scartare la tua carta (non potrai più usarla fino a quando il Parco Assistenza non sarà nuovamente disponibile) per rimuovere un gettone Danno all'Inerzia dalla tua Plancia Vettura, rimettendolo nel sacchetto dei Danni.

Dopo aver effettuato il Parco Assistenza (o meno) annotare sul Foglio di Gara se avete disponibilità della vostra Ruota di scorta per la prossima tappa (S) o meno (N).

Riordino

CARTE TEMPO

Una volta che un giocatore ha calcolato il suo tempo finale di una Tappa, può rimettere queste carte nei loro rispettivi mazzi. Le carte tempo non vengono conservate tra una tappa e l'altra.

GETTONI SECONDI

Al termine di una tappa, i giocatori usano i loro gettoni Secondi per abbassare il proprio tempo finale. Non possono essere conservati tra una tappa e l'altra. Gli eventuali gettoni rimasti vengono scartati nelle pile sul tavolo.

GETTONI DANNO E SCORCIATOIA

Rimetti nel Sacchetto dei Danni tutti gli altri gettoni Danno o Scorciatoia rimasti fuori, a meno che tu non stia iniziando subito una nuova tappa!

Ora hai completato la tappa e sei pronto a passare alla successiva!

Svolgere un rally in più sessioni di gioco

Un rally, soprattutto uno lungo, è particolarmente adatto ad essere disputato in più sessioni di gioco! Una volta compilato il Foglio di Gara, è facile riporre il gioco e riprendere la competizione in un secondo momento!

Iniziare la Tappa successiva

Preparazione

La preparazione segue esattamente gli stessi passi descritti all'inizio di questo regolamento, eccetto che:

- I giocatori partono con qualsiasi Danno riportato nella Tappa precedente, come annotato sul Foglio di Gara. I giocatori prendono i relativi gettoni dal sacchetto dei danni e li piazzano sulle proprie plance. Non tenere conto dei simboli sull'altro lato di questi gettoni.
- I giocatori possono prendere la carta Ruota di scorta solo se è disponibile, come indicato sul Foglio di Gara.
- L'ordine dei giocatori non è determinato a caso, ma si basa sui risultati delle tappe precedenti. Il giocatore con il miglior tempo complessivo è il primo giocatore. Il giocatore con il secondo miglior tempo complessivo è il secondo giocatore, e così via.

La tappa può quindi iniziare secondo le normali regole.

Alla partenza della seconda tappa, il tempo generale di un giocatore è il suo tempo nella prima tappa.

TAPPA 2	4:32		:	
DANNO	M/1/I/F		M/I/F	
RUOTA DI SCORTA	<input checked="" 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
TEMPO TOTALE	7:19 #2		: #	
TAPPA 3	:		:	
TEMPO FINALE	:		:	
POSIZIONE	#		#	

Livio e i suoi amici si stanno preparando per la prossima tappa del loro Rally. Il foglio di gara riporta che ha subito un Danno all'Inerzia nella tappa precedente. Livio cerca nel sacchetto dei Danni un gettone con l'icona del Danno all'Inerzia e lo piazza sulla sua plancia vettura. Prende poi la carta della Ruota di Scorta visto che non l'ha usata neanche nella tappa precedente.

Infine, avendo ottenuto il secondo miglior tempo nella tappa precedente, inizierà questa tappa come secondo giocatore.

Incoronare il vincitore!

Dopo aver completato tutte le tappe del rally, ciascun giocatore somma il tempo di tutte le tappe.

Il giocatore con il tempo inferiore è il vincitore!



REGOLE AVANZATE

Partenza Bruciante

Con una Partenza Bruciante è possibile andare direttamente in 2ª Marcia invece che in 1ª Marcia quando si parte da 0.

Quando un giocatore inizia il suo turno in Marcia 0, può andare direttamente al suo dado di 2ª Marcia, ignorando le normali regole e saltando la 1ª Marcia.

Quando il giocatore risolve il suo movimento, sia che stia lanciando un dado alla volta o che stia andando A Tutto Gas, controllate l'esito del dado di 2ª Marcia: se è un , il turno del giocatore termina immediatamente. Muove avanti la vettura di una casella e conclude il turno in 2ª Marcia. Non subisce una Perdita di Controllo.

Se il giocatore stava andando A Tutto Gas e avesse subito questo effetto che una Perdita di Controllo, la Perdita di Controllo viene ignorata.

È possibile eseguire una Partenza Bruciante dalla griglia di partenza o ripartendo dopo una Perdita di Controllo.

È possibile assicurare il dado di 2ª Marcia con i gettoni Secondi.

Non puoi decidere di effettuare o annullare una partenza bruciante quando riorganizzi i tuoi dadi dopo una manovra A Tutto Gas non riuscita.



Zona Rossa

A volte ciò di cui si ha bisogno non è precisione o tattica, è potenza pura. Con la regola della Zona Rossa, potrai spingere su di giri il tuo motore e aggredire la tappa!

Finché la vettura di un giocatore è nella sua marcia più alta, può scegliere di continuare il suo movimento usando i Dadi Freno come se fossero Dadi Inerzia.

I dadi Freno utilizzati in questo modo vengono conteggiati per il numero massimo di dadi Freno e Marcia consentiti in ciascun turno dalla Plancia Vettura del pilota.

La regola d'oro si applica anche qui: Ogni dado può essere usato solo una volta per turno. I dadi Freno utilizzati per eseguire una manovra Zona Rossa non possono essere usati per frenare e viceversa.

I dadi freno usati in questo modo non generano gettoni Secondi durante una manovra A Tutto Gas.



Trasferimenti

Nei Rally c'è il "tempo di trasferimento", è un orario prestabilito in cui una vettura deve presentarsi ad un punto di controllo tra due Prove Speciali. Essere in ritardo o in anticipo in questo caso comporta una penalità di tempo. A volte, gli equipaggi cercheranno di ottenere di proposito queste penalità per aumentare il loro tempo e non essere costretti a partire per primi nella prova successiva.

Al termine di una tappa di un rally in cui è in vigore questa particolare regola, ogni giocatore calcola il suo tempo finale secondo le normali regole.

Successivamente ogni giocatore sceglie una "penalità", prendendo segretamente un qualsiasi numero di gettoni da 5 secondi (possono anche decidere di non prenderne nessuno) dalla riserva (non quelli guadagnati durante la tappa). Quando ogni giocatore ha preso tutti i gettoni che desidera, tutti rivelano contemporaneamente la quantità di gettoni che hanno preso.

Ogni giocatore aggiunge quindi la "penalità" che ha preso al suo tempo di quella tappa. Questo influenzerà i tempi complessivi e l'ordine di partenza della tappa successiva.

SISU!

Sisu è un termine finlandese che descrive al meglio la stoica determinazione di un pilota che si batte per raggiungere niente meno del primo posto!



Durante la fase 5 della preparazione, ciascun giocatore riceve un gettone SISU del proprio colore in aggiunta agli altri suoi elementi. Potrai quindi completare la preparazione della partita secondo le normali regole.

Una volta per partita, durante il proprio turno, un giocatore può scartare il suo gettone SISU. Facendolo potrà ignorare tutti i ⚠️ che ha ottenuto in quel turno. Questo può essere usato sia quando si lanciano i dadi singolarmente, sia che si lanci A Tutto Gas e può essere usato anche dopo che i dadi sono stati lanciati. Il gettone SISU non evita la Perdita di Controllo per aver superato una limitazione di velocità o per altri effetti del percorso.

Gettoni SISU e rally: Puoi scegliere di assegnare 1 gettone SISU per Tappa o uno per Rally. Puoi anche farli recuperare dopo un Parco Assistenza, proprio come le carte Ruota di Scorta. Dipende da te! Per ricordare quando hai usato un gettone, puoi scrivere "SISU" accanto al tuo tempo sul Foglio di Gara.

Il gettone SISU è uno strumento molto efficace, che consente al giocatore di svolgere un'intera mossa senza il rischio di Perdita di Controllo. Sei libero di usarli come preferisci, ma ti suggeriamo di sfruttarli durante corse molto lunghe o di darli ai giocatori esordienti per aiutarli a tenere il passo quando corrono contro i piloti veterani.

One Shot - Rimuovere i dadi Leader

I dadi Leader rappresentano un pizzico di realismo ispirato alle vere corse di rally. Questa meccanica si rivela davvero utile quando si gioca su più tappe e soprattutto quando si usano le regole dei Trasferimenti. Tuttavia, se stai disputando una gara veloce di una sola tappa e ritieni che non siano funzionali alla tua esperienza di Rallyman, sentiti libero di sostituire i dadi Leader indicati nella colonna Leader con i normali dadi Inerzia. Tuttavia, i dadi Leader richiesti dal guidare su diversi tipi di terreno dovrebbero essere comunque utilizzati.

PRONTI PER GIOCARE

RALLY 1

by Jean-Christophe Bouvier



PROVA SPECIALE 1

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	



PROVA SPECIALE 2

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	



PROVA SPECIALE 3

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	

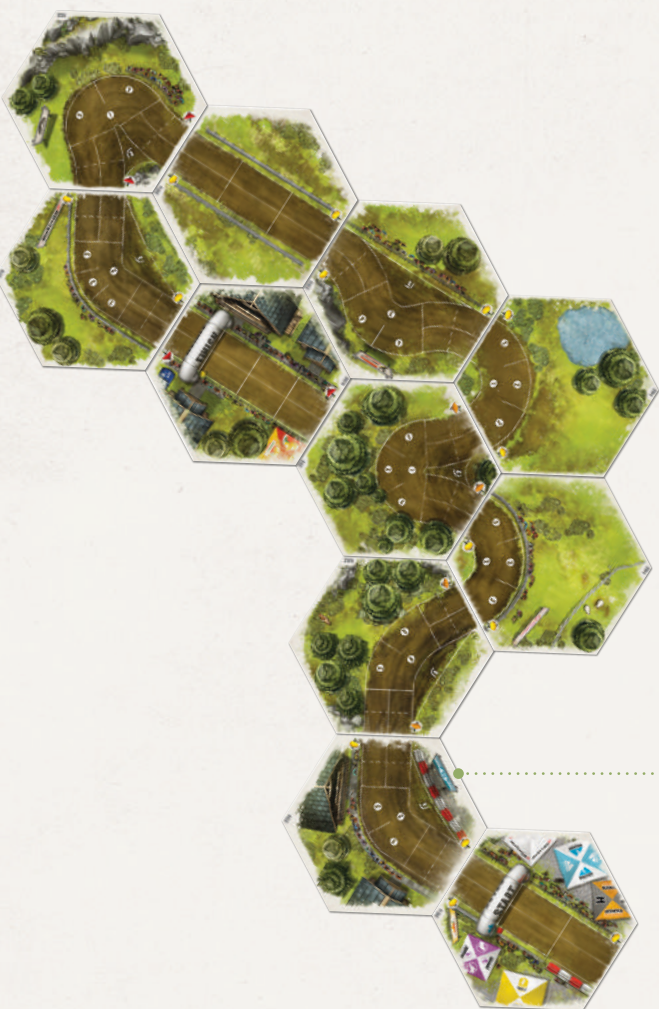
PROVA SPECIALE 1

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	



PROVA SPECIALE 2

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	



PROVA SPECIALE 3

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	





PROVA SPECIALE 1

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 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 |



PROVA SPECIALE 2

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 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 |



PROVA SPECIALE 3

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 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 | |

PROVA SPECIALE 1

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



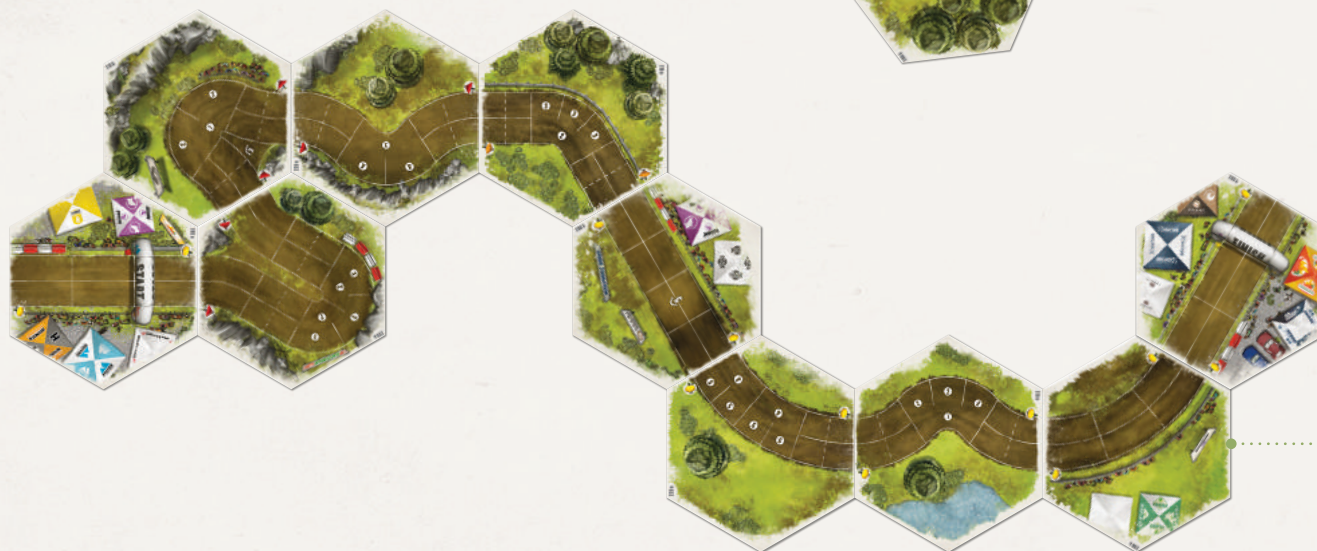
PROVA SPECIALE 2

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



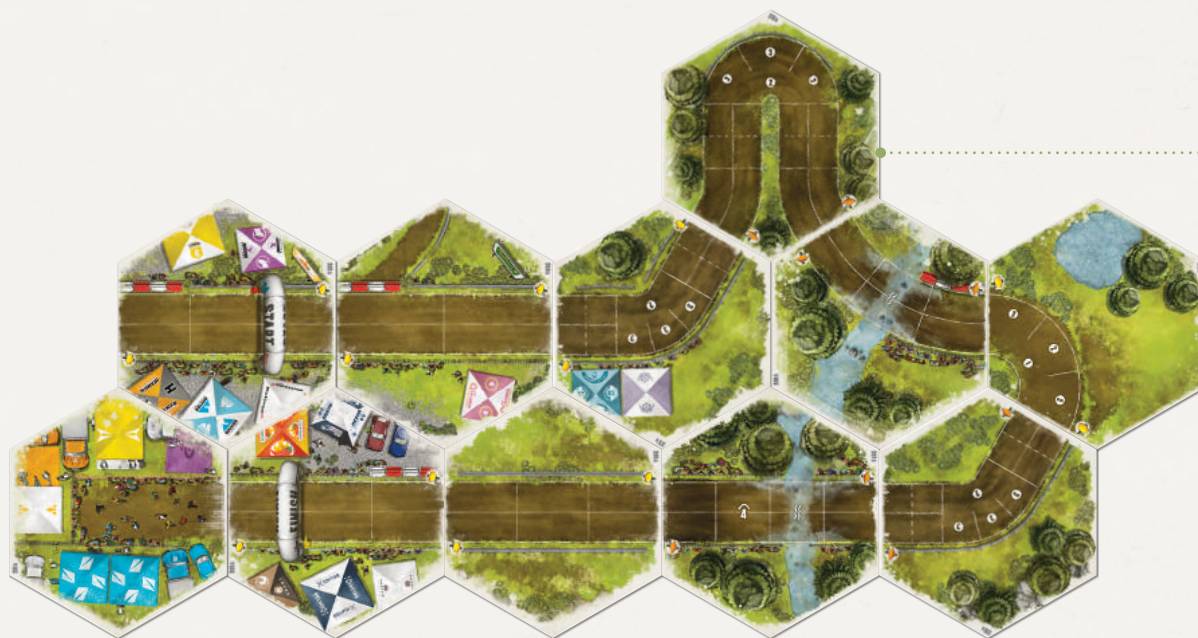
PROVA SPECIALE 3

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



PROVA SPECIALE 1

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



PROVA SPECIALE 2

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



PROVA SPECIALE 3

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

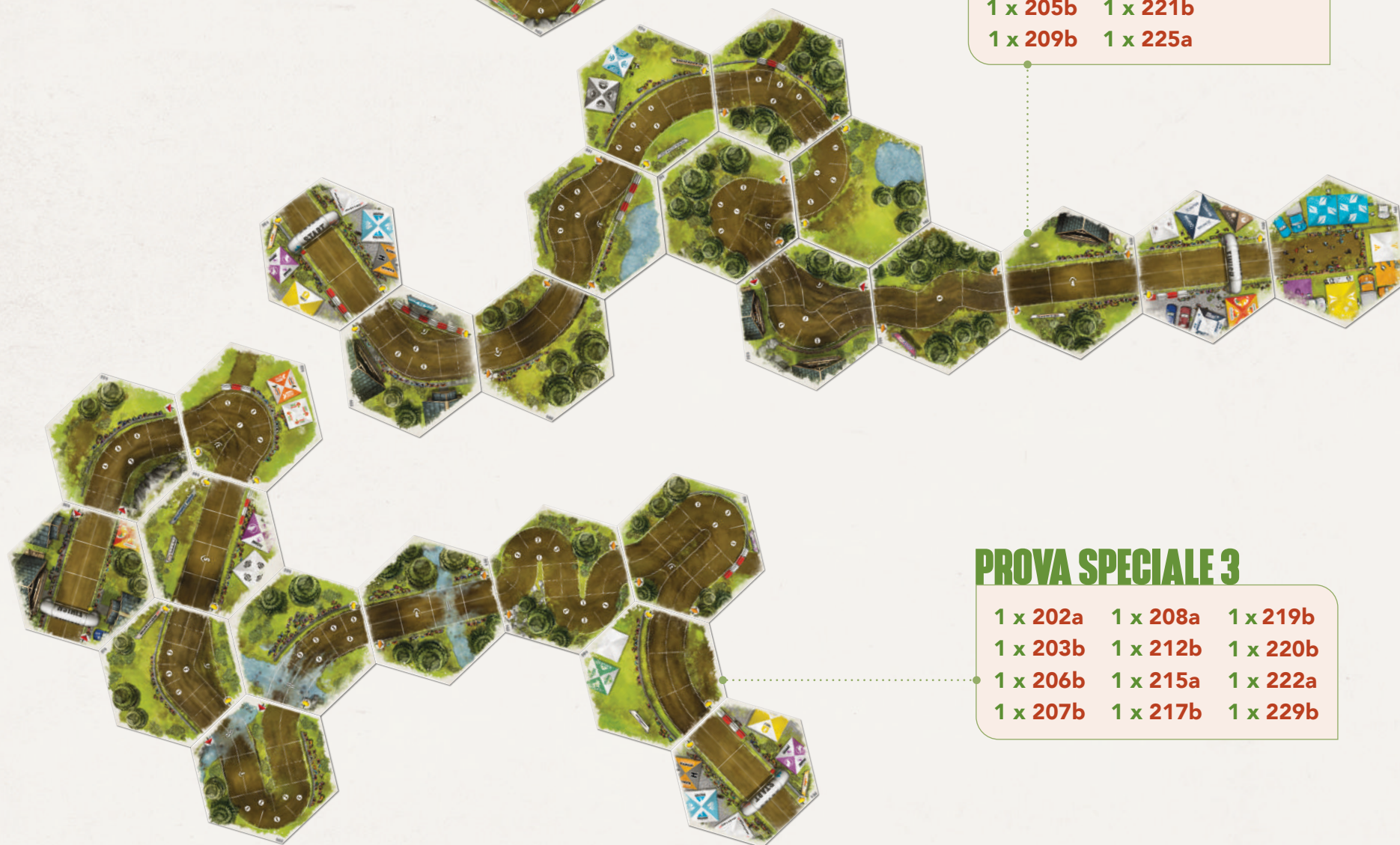


PROVA SPECIALE 1

- 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

PROVA SPECIALE 2

- 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



PROVA SPECIALE 3

- 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

FOGLIO DI GARA

TAPPA 1:.....:.....:.....:.....:.....:.....
DANNO	...M/...I/...F	...M/...I/...F	...M/...I/...F	...M/...I/...F	...M/...I/...F	...M/...I/...F
RUOTA DI SCORTA	<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
TAPPA 2:.....:.....:.....:.....:.....:.....
DANNO	...M/...I/...F	...M/...I/...F	...M/...I/...F	...M/...I/...F	...M/...I/...F	...M/...I/...F
RUOTA DI SCORTA	<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
TEMPO TOTALE:.....#:.....#:.....#:.....#:.....#:.....#
TAPPA 3:.....:.....:.....:.....:.....:.....
TEMPO FINALE:.....:.....:.....:.....:.....:.....
POSIZIONE	#.....	#.....	#.....	#.....	#.....	#.....

M: Marcia / **I:** Inerzia / **F:** Freno

Puoi fotocopiare il foglio di Gara da questa pagina o scaricarlo dal sito holygrail.games

Questo foglio di Gara è in formato A4 dal bordo inferiore dell'immagine di intestazione.

Determinare l'ordine di gioco - Pag. 6.

DISTANZA > VELOCITÀ > POSIZIONE

- **Distanza** - La vettura più avanti sul percorso gioca per prima.
- **Velocità** - Se due vetture si trovano alla stessa distanza lungo il percorso, quella con la carta Marcia più alta mostrata accanto alla propria Plancia Vettura gioca per prima.
- **Posizione** - In caso di parità sia di velocità che di distanza, gioca per prima la vettura situata all'interno della curva che si sta percorrendo, o di quella successiva nel caso ci si trovi in un rettilineo. Una "curva" è una sezione di tracciato con limitazioni di velocità.

Per identificare la Distanza e la Posizione, le Vetture fuori dal percorso in seguito a una Perdita di Controllo, considerano la casella in cui è avvenuta.

Planifica la tua traiettoria

DADI



Dadi Marcia: Numerati da 1 a 6. Questi dadi ti permettono di avanzare di una casella e di cambiare velocità. Devono essere giocati in ordine crescente o decrescente. - Pag. 8.



Dadi Inerzia: Questi dadi ti permettono di avanzare di una casella mantenendo la stessa velocità. - Pag. 8.



Dadi Leader: Questi dadi seguono le stesse regole dei dadi Inerzia, ma sono usati solo dal primo giocatore del round. - Pag. 9.



Dadi Freno: Questi dadi possono essere combinati con un dado marcia inferiore per avanzare riducendo la velocità di più di una marcia. Usa un dado Freno per ogni marcia saltata e un dado Marcia della velocità di destinazione. - Pag. 9.

Ogni dado può essere utilizzato una sola volta per turno.


EFFETTI DI PERCORSO

Curve: Le curve possono essere affrontate sia tagliando all'interno, sia driftando lungo la corsia esterna. - Pag. 10.

3 Limiti di Velocità: Questa è la Marcia più alta in cui puoi trovarti in questo spazio. Se entri con una Marcia superiore, subisci un'immediata Perdita di Controllo. - Pag. 11.

Spazi di Derapata: Le vetture possono considerarli come due spazi distinti (separati dalla linea tratteggiata) che si estendono per tutta la larghezza del percorso. - Pag. 11.

Scorciatoia: Consiste in una casella con un limite di velocità. Quando si attraversa, va pescato un gettone dal sacchetto dei danni applicando l'effetto indicato sul lato della scorciatoia. - Pag. 11.

2 Salti: Posizionando in una di queste caselle il dado Marcia indicato, questo avanza di uno spazio. Se il dado è maggiore di uno, avanza di due spazi ma se ottieni un , subisci una Perdita di Controllo. Se è maggiore di due, subisci una Perdita di Controllo - Pag. 12.

Guadi: Devi passare in queste caselle con un dado Inerzia o con un dado Marcia 1. In caso contrario, il tuo movimento termina immediatamente. - Pag. 14.

Lancia i tuoi Dadi - Pag. 16.


Uno alla volta - Puoi interrompere il lancio e terminare il tuo turno quando preferisci.

OPPURE

A Tutto Gas! - Lancia tutti i tuoi dadi contemporaneamente per ottenere i gettoni Secondi.




GETTONI SECONDI - PAG. 17.

Puoi usare questi gettoni per assicurare i dadi quando li lanci singolarmente. Questi dadi non devono essere lanciati e quindi non possono generare . Questo può essere fatto solo prima del lancio del dado e costa 1 per il primo dado, 2 per il secondo, ecc. - Pag. 15.

Non puoi spendere gettoni Secondi per evitare gli effetti del circuito. Puoi usare gettoni Secondi su un lancio che includa dadi Freno ma devi assicurare tutti i dadi che fanno parte di quel lancio.

PERDITA DI CONTROLLO - PAG. 19.

Se un giocatore ottiene  pari o superiore al limite indicato sulla sua Plancia Vettura, o se un effetto di percorso lo stabilisce, allora subisce una Perdita di controllo! Il tuo movimento termina e prendi una carta Tempo pari alla velocità a cui ti trovavi quando si è verificata la Perdita di Controllo. Girala sul suo lato 0 e applica gli effetti dell'icona mostrata.

GETTONI DANNO - PAG. 20.



Bandiera Verde: Nessun effetto.




Danno a Inerzia/Marcia/Freno: Per ognuno di questi sulla tua Plancia Vettura, il numero di dadi che puoi usare durante il tuo turno del tipo corrispondente è ridotto di uno.

Fine della Tappa - Pag. 20.

Quando tutte le vetture hanno tagliato il traguardo, ogni giocatore somma il valore delle proprie carte Tempo prima di sottrarre gli eventuali gettoni Secondi rimasti. Il giocatore con il tempo inferiore vince!

Regole Avanzate - Pag. 23.

Partenza Bruciante: Quando inizi il turno in Marcia 0, puoi decidere di saltare la 1ª marcia e andare direttamente in seconda. Se l'esito del dado di 2ª Marcia è un , il tuo turno finisce ma non subisci una Perdita di Controllo.

Zona Rossa: Se sei nella marcia più alta, puoi usare i dadi Freno come fossero dadi Inerzia. Questi saranno conteggiati nel limite di dadi Marcia e Freno utilizzabili nel turno.