



A rallyman 9 éves kortól ajánlott 1-4 fős társasjáték. Ez egy rally szimulátor, amely magában rejt a sportág által nyújtott összes veszélyt és izgalmat. Nincs hozzá szükség jogosítványra, mindössze annyi kell, hogy el tudj számolni 5-ig; azért, hogy az MRC (Mikro Rally Autó) 5 sebességfokozatát kezelni tudjad.

Minden játékos egy rallyversenyző (pilóta) szerepébe bújik, akit a mitfárere segít, hogy minden szakaszt olyan gyorsan tegyen meg, ahogy csak lehetséges, anélkül, hogy elvesztené az irányítását az MRC felett. Ha a kockadobás a szimbólumot eredményezi, akkor az a kockázat növekedését

A verseny előtt a csapat felderíti az útvonalat. A mitfárer az itinerbe feljegyzi a jellegzetességeket, amelyekről a verseny alatt a pilótát folyamatosan tájékoztatja. A rallyman-ban a játéktáblán az láthatóak az itinerben feljegyzett információk, hogy az ajánlott sebességnek megfelelően a lehető legjobban lehessen venni az összes kanyart, levágást és bukkanót. Attól függően, hogy a pilóta hogyan vezet 10-50 másodperces kártyákat kap. Az etapokon (vagy más néven gyorsasági szakaszokon) a begyűjtött kártyák határozzák meg a teljes futamidőt.

A győztes az a játékos lesz, aki a legkevesebb idő alatt teljesíti a rally 3 gyorsasági szakaszát.

Minden dőlőbetűs kifejezést részletesen ismertetünk az utolsó oldalon.

1. FEJEZET

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Ahhoz, hogy előkészítsük a rallyt, a játékelemeket az alábbi ábrának megfelelően kell elrendezni. A játéktáblák (nevezzük **ZÓNÁKNAK**) elrendezése csupán illusztráció, számtalan kombináció lehetséges (ld. 2. FEJEZET).



MEGJEGYZÉS: a **MÁSODPERCZETONOKRA** a játék alapváltozatában nincs szükség. Ezek csak tapasztaltabb pilóták esetén használatosak (ld. a 7. oldalon "JÁTÉKSZABÁLY+"-t), ha szeretnénk padlógáz technikával (ld. 13. FEJEZET), vagy a **MÁSODPERCZETONOK** felhasználásával játszani (ld. 14. FEJEZET).

A rally kezdete előtt a legelfogulatlanabb (!) játékost kinevezzük *versenyigazgatónak*. Ő lesz a felelős a rally szervezéséért.

A rally 3 mért szakaszból fog állni, amit *gyorsasági szakaszoknak*, *speciális szakaszoknak* vagy *SS-nek* (= special stage) nevezünk. A verseny előtt a pilóták közösen kijelölik mindhárom *gyorsasági* útvonalát. Ezek a gyorsaságiak különálló start és célmezővel rendelkeznek, amelyek között az autókat időzítve indítják (ez nem zárt körverseny). A *gyorsaságiak* 1, 2, 3 vagy 4 **ZÓNA** (C, J, L, V) összekapcsolásából állnak és a lehetséges útvonalakat tetszőlegesen kombinálhatjuk, mint ahogy az alábbi ábrák is mutatják:



◀ C8-C3/J6-J5/C4-C5 konfiguráció

L0-L1/C7-C6/L2-L3/V2-V3/C5-C4 konfiguráció ▶



◀ J1-J4 konfiguráció



P.C. COURSE		rallyman	
Rallye : <u>Rallye de Monte-Carlo</u>		Date : <u>29/07/10</u>	
START	→		FINISH
ES1	C8	C3-J6-J5-C4	C5 X
ES2	L0	C1-C7-C6-L2-L3-V2-V3-C5	C4 X
ES3	J1		J4
Vincent Aju26 Lio Zombiguan			
ES1	Pos. ES1	3:40 2 03:22 1 03:47 3 03:58 4	
ES2	Pos. ES2		
ES1+ES2	Pos. ES1+ES2		
ES3	Pos. ES3		
ES1+ES2+ES3	Pos.		

A versenyigazgató a rajt előtt kitölti a **NEVEZÉSI LAPOT** és:

- Felírja rá a rally nevét és időpontját;
- Felírja rá a versenyzők neveit (minden sisak mellé);
- Feljegyzi a 3 *gyorsasági szakasz* rajthelyét, útvonalát és célját;
- Tesz egy X-et a oszlop megfelelő sorába, amely jelezni fogja, hogy szerviz következik a *gyorsasági* végén. A szerviz két speciális közötti időszak, amely kerékcserére vagy a kárt szenvedett autók javítására szolgál. Kezdő versenyzők esetén célszerű minden *gyorsasági* végén szerviz lehetőséget biztosítani. A szervizelés részletei a 12. FEJEZETBEN találhatóak.

◀ Itt 4 pilóta vesz részt a rallyn. A 3 SS felül van feltüntetve, az SS1-et és SS2-öt szerviz fogja követni..



Végül a versenyigazgató előkészíti az első *gyorsaság*it, a szükséges **ZÓNÁKAT** összekapcsolja és leteszi a **START TÁBLÁT** (ld. 4. FEJEZET) és a **CÉL TÁBLÁT** (ld. 11. FEJEZET) a megfelelő pontokra.

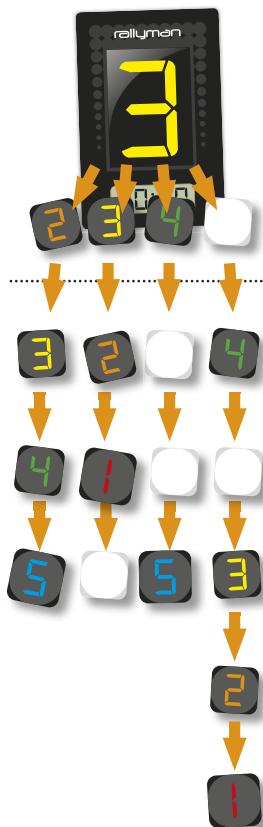


Ahhoz, hogy az autó haladjon, a pilóta kockákat használ. Az 5 fekete kocka (**FOKOZAT KOCKA**) megfelel az autó 5 sebességi fokozatának. A 2 fehér kocka (**GYORSULÁS KOCKA**) megfelel a legutóbbi sebességi fokozatból való kigyorsításnak.

ÖKÖLSZABÁLY:

DOBÁS 1 KOCKÁVAL = 1 MEZŐNYI HALADÁS. FÜGGETLENÜL A KOCKADOBÁS EREDMÉNYÉTŐL.

Az **MRC**-je mozgatásához a pilótának az alábbi **3 fázist** kell elvégeznie, amikor ő következik:



1. FÁZIS: válaszd ki a kívánt sebességfokozatot, dobj az első kockával:

- Rajt esetén kötelező az **EGYES FOKOZAT KOCKÁT** használni;
 - ha a pilóta már úton van a *gyorsasági szakaszon*, akkor választhat, hogy ugyanazt a kockát használja vagy eggyel nagyobb, esetleg eggyel kisebb sebességfokozatnak megfelelő kockával dob, mint az ezt megelőző körben (lásd a legutóbb megszerzett **FOKOZAT KÁRTYÁT**).
- A sofőr akár a gyorsítást is választhatja, ekkor a **GYORSULÁS KOCKÁVAL** kell dobnia.

☛ itt az autó 3. fokozatban van. Ezért választhatja a 2., 3. vagy 4. **FOKOZAT KOCKÁT** vagy a **GYORSULÁS KOCKÁT**.

2. FÁZIS: válts sebességet, dobj a másik kockával!

A sebességváltások fokozatosan haithatóak végre, az alábbi 4 szabályt követve:

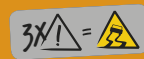
Minden kockával csak egyszer lehet dobni egy körben.

Minden dobás után fél re kell tenni a kockát, kivéve akkor, ha a  szimbólum látható rajta.

Az 1. FÁZISNAK megfelelő sebességfokozattal kezdünk, a sebességek fokozatosan válthatóak, egyesével, kockadobásról kockadobásra haladva. A GYORSULÁS KOCKA (fehér kocka) bármikor játszható a sebességváltások során: az elején, közben, vagy a végén.

Legyetek figyelemmel az *itinerben* jelzett figyelmeztetésekre a kanyarokban, az ugratóknál és levágásoknál (ld. 5. és 6. FEJEZET).

Egyazon körben 3  szimbólum begyűjtése az autó irányítása feletti uralom elvesztését eredményezi, és azt is jelenti, hogy a pilóta köre véget ér (ld. 7. FEJEZET).

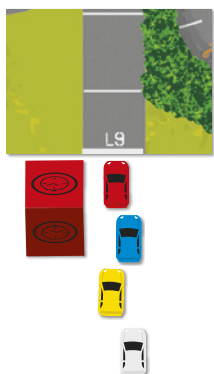


3. FÁZIS: fejezd be a kört, húzz egy FOKOZAT KÁRTYÁT!

Amikor a pilóta úgy dönt, hogy befejezi a körét (mert már nincs több használható kockája, vagy, azért hogy elkerülje azt, hogy elveszti a kontrollt az autója felett), el kell vennie az utolsó kockájának megfelelő **FOKOZAT KÁRTYÁT**, és a saját maga előtt kialakított paklijának - *időmérő pakli* - tetejére kell tennie. A nagy, színes számnak láthatónak kell lennie: ez emlékezteti a pilótát a jelenlegi sebesség fokozatára. A digitális kvadráns alatt, a kártya alján, egy stopper által jelzett idő látható. A *gyorsasági* végén a felhúzott kártyákon szereplő időket kell összeadni az időeredmény meghatározásához.

✎ itt a pilóta 1-es sebességgben fejezi be a körét és az **EGYES FOKOZAT KÁRTYA** (50 másodperc) az *időmérő paklijába* kerül.

Ha az utolsó dobás a **GYORSULÁS KOCKÁVAL** történt, akkor a legutóbb használt **FOKOZAT KOCKÁNAK** megfelelő **FOKOZAT KÁRTYÁT** kapja meg a pilóta.



1. A rajtvonal a tábla szélén van kialakítva. Ezt a piros, stoppert ábrázoló **START TÁBLÁVAL** (az első játék előtt vágjátok ki a kártyából) jelöljük meg.

2. Rajtsorrend meghatározása:

- az 1. SS rajtsorrendjét a pilóták közösen határozzák meg a játék előtt. Célszerű a legtapasztaltabb sofőrnek kezdenie, mert így meg tudja mutatni a többieknek, hogy hogyan kell vezetni;
- a 2. SS rajtsorrendjét az 1. SS végeredményéből kapjuk meg (az idők alapján);
- a 3. SS rajtsorrendjét a korábbi két gyorsasági összesített eredményéből kapjuk meg.

3. Rajtprocedúra. A rallyban minden autót percenként indítanak, így biztosítva a pilóták számára a nyílt utat, anélkül, hogy a korábban elrajtolt autót véletlenül akadályoznák. Ahhoz, hogy a pilóták szimulálják az óra elleni küzdelmet, az A, B, C és D sofőrök első köre a következőképpen néz ki:

- 1. Kör: A játékos
- 2. Kör: A játékos, B játékos
- 3. Kör: A játékos, B játékos, C játékos
- 4. Kör: A játékos, B játékos, C játékos, D játékos

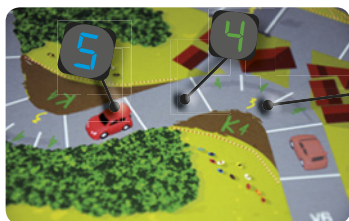
Miután az összes pilóta megkezdte a gyorsaságit, mindenki egyesével következik egymás után.

MEGJEGYZÉS: A gyorsasági szakasz végén a pilóták nem feltétlen a helyezés sorrendjébe fognak beérkezni, mert a stopper mutatja meg az eredményüket, pl. a begyűjtött **FOKOZAT KÁRTYÁKON** levő időeredmények fogják megadni a gyorsasági végeredményét.

4. A sorrendet az autók alapján állapítjuk meg. Ha előzés történik (ld. 9. FEJEZET), a sorrend a következő körben változni fog. Ha több mint egy autó van ugyanazon a mezőn, az az autó következik, amelyik a magasabb sebességi fokozatban van. Döntetlen esetén az következik, aki előbb ért oda.

5. FEJEZET

KANYAROK



IDEÁLIS ÍV: a kanyar belső ívére írt *itiner* szerinti szám jelzi.

◀ itt 3. fokozat. Ez a **legnagyobb sebességfokozat**, amely ezen az íven az *itiner* szerint használható. Az autót a mozgás irányának megfelelően az *itiner* szerinti számra kerül.

◀ ebben a kanyarban 1-es, 2-es és 3-as fokozat használható.



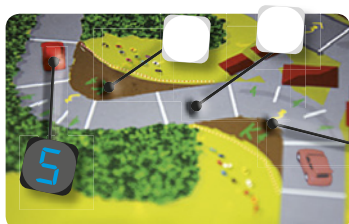
CSÚSZTATÁS A KANYARBAN: a kanyar külső ívére írt *itiner* szerinti számok jelzik.

◀ itt mindegyik 4. fokozat.

Csak a jelzett sebesség fokozatban lehetséges bevenni a kanyart, miközben az autó fara kicsúszik, és oldalvást fordulva a fehér félvonalak közötti mezőkre kerül.

◀ itt csak 4-es sebességben lehet csúsztatni az autó a 3 mezőt használva: **4. FOKOZAT KOCKA**, **GYORSULÁS KOCKA** és **GYORSULÁS KOCKA**.

Az 1. vagy 2. csúszzó mezőt követően az autó újra az ideális ívre kerülhet, ha 1 fokozatot visszakapcsolunk a kanyarban való csúsztatáshoz képest.



LEVÁGÁS: a kanyar belső részén, a barna terület belsejébe írt **K** jelzésű *itiner* szerinti szám jelzi. ◀ (itt K4)

Az *itiner* adja meg a legnagyobb sebességfokozatot, amellyel levágható a kanyar.

◀ itt a levágáson 1., 2., 3. és 4. fokozatban lehet keresztül hajtani.

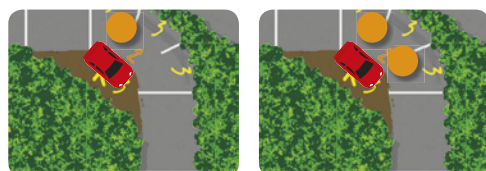
Az autó a mozgás irányának megfelelően a barna területre kerül. A pilóta felhúz egy **LEVÁGÁS KÁRTYÁT**, megnézi a hatását és a dobópakliba teszi:

■ **OK Go!** = jó levágás: nincs következménye;

■ **SÁROS kanyar:** sárfelhordás a kanyarra, ezért egy **SÁRJELZŐ** kerül az ívre. Ez a kanyarban levő *itiner* szerinti szám értékét csökkenti 1-gyel a később ideérkezők számára, kivéve a levágást, amely változatlan. Ha egy másik pilóta is húz egy **SÁROS kanyar** kártyát, akkor az *itinerben* feljegyzett szerinti szám még tovább csökken 1-gyel.

◀ Egy **SÁRJELZŐ** a kanyarban csökkenti az ideális ívre vonatkozó *itiner* szerinti feljegyzést 1-re ($2-1=1$) és a külső íven 2-re ($3-1=2$).

◀ Két **SÁRJELZŐ** csökkenti az ideális ívre vonatkozó *itiner* szerinti feljegyzést 0-ra ($2-2=0$), ezáltal járhatatlanná téve azt. A később ideérkezők csak a levágáson tudnak áthaladni (maximum hármas fokozatban) vagy a külső ívet kell használni egyes fokozatban ($3-2=1$).



■ **defekt:** egy defekt egy **GYORSULÁS KOCKA** elvesztését eredményezi, ezt a **MŰSZERFAL KÁRTYÁN** egy **SÉRÜLÉS JELZŐVEL** kell jelölni, egy **fehér kocka** szimbólumot letakarva.

Egy defekt esetén: a pilóta csak egy **GYORSULÁS KOCKÁT** használhat.

Két defekt esetén: a pilóta egyáltalán nem használhat **GYORSULÁSI KOCKÁT**.

A harmadik defekt, és az előző kettő javításának hiányában, a pilóta kiesik a versenyből. A pilóta egy defekt esetén folytathatja a körét, de tekintettel kell lennie a megfelelő gyorsulás büntetésekre, vagy használhatja a **PÓTKERÉK KÁRTYÁJÁT** (ld. 10. FEJEZET).

VIGYAZAT! Ha egy autó egy kanyarhoz közeledve 1 vagy 2 fokozattal nagyobb sebességben van, mint az *itiner* szerinti legnagyobb megengedett, akkor a pilóta a kanyarban elveszíti az uralmát az autója felett (ld. 7. FEJEZET). Ha több mint 2 sebességfokozattal lépi túl az *itinerben* leírtakat, kiesik a versenyből.



A **BUKKANÓ** *itinerben* szereplő jele a következő:  3 különböző módon közelíthető meg:

- **Csökkentett sebesség:** ha a bukkanót alacsonyabb sebességfokozatban érjük el, mint az *itiner* szerinti, akkor az autó 1 mezőt halad, mint általában (a bukkanó mezőre);
- **Ajánlott sebesség:** ha a bukkanót az *itiner* szerinti sebességfokozatban érjük el, akkor az autó a bukkanót követő mezőre érkezve ugrat egyet (vagyis 2 mezőnyit halad);



- **Túlzott sebesség:** ha a bukkanót 1-gyel nagyobb fokozatban érjük el, mint az *itiner* szerinti, akkor az autó a bukkanót követő 2. helyre repül (3 mezővel előrébb), de, ha a kockadobás  szimbólumot eredményez, akkor azonnal elveszítjük a kontrollt az autó felett (ld. 7. FEJEZET).

VIGYÁZAT! Ha több mint 2 sebességfokozattal lépjük túl, az *itinerben* előírtakat, azonnal elveszítjük az uralmunkat a kocsin felett (ld. 7. FEJEZET) és az elrepül a bukkanón túli 3. mezőre (4 mezőnyit haladva).



Bármelyik a kontroll elvesztését okozza, ami az autó lefulladásával és a pilóta körének befejeztével jár:

- egyazon körben összegyűlik 3  szimbólumos kocka;
- egy kanyart 1-gyel vagy 2-vel nagyobb sebességfokozatban veszünk be, mint az *itinerben* szereplő;
- egy bukkanót 1-gyel nagyobb fokozatban veszünk, mint az *itinerben* előírt és  szimbólumot dobunk, vagy azonnal, ha a 2 fokozattal lépjük túl az *itiner* szerintieket (ld. 6. FEJEZET);

A kontroll elvesztése esetén:

1. Tedd az autót a következő mezőre.
2. Húzz egy **FOKOZAT KÁRTYÁT** a legutóbbi sebességfokozatodnak megfelelően, fordítsd a másik oldalára és tedd az időmérő paklid tetejére, a kártya által jelzett eseménynek megfelelően:

- : fordítsd az autót a menetiránnyal szembe, sérülést nem szenved;
-  vagy : tedd az autót az út bal vagy jobb oldalára a **FOKOZAT KÁRTYÁN** látható nyíl alapján, menetirány szerint. Kisebb-nagyobb károk is keletkezhetnek az autóban attól függően, hogy milyen terepen (fű, sár, hó, erdő, kövek, falu vagy víz) vesztí el a pilóta a kontrollt az autója felett. Bővebb információkat az okozott kárról, és annak következményeiről a 8. FEJEZETBEN találasz.

Különleges esetek:

- Ha az **útról a levágásra történő mozgás során** vesztí el a pilóta az irányítást az autó felett, akkor az **M2C** -jét a levágásra kell, hogy rakja és egy **LEVÁGÁS KÁRTYÁT** kell húznia. Folytathatja a játékot a következő körben a levágás mezőről.
- Ha a **levágásról az útra visszatérve** vesztí el az irányítást az autó felett a pilóta, akkor az **M2C** -jét az út mellé kell raknia. Erről a mezőről folytathatja a játékot a következő körben.
- Ha a pilóta a **célba érkezés közben** vesztí el a kontrollt, akkor: ld. 11. FEJEZET.

Miután elvesztetted a kontrollt az autó felett, a játék folytatódik.

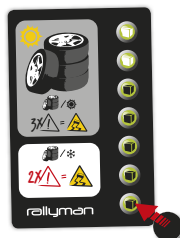
Tedd a kocsit az útra ott ahol elvesztetted az irányítást és indulj el egyes fokozatban (a legutóbbi 0-s - üres - sebességfokozat, van az **időmérő pakli** tetején). Ha csúsztatás közben vesztetted el az irányítást, akkor az autó visszakerül az ideális ívre.

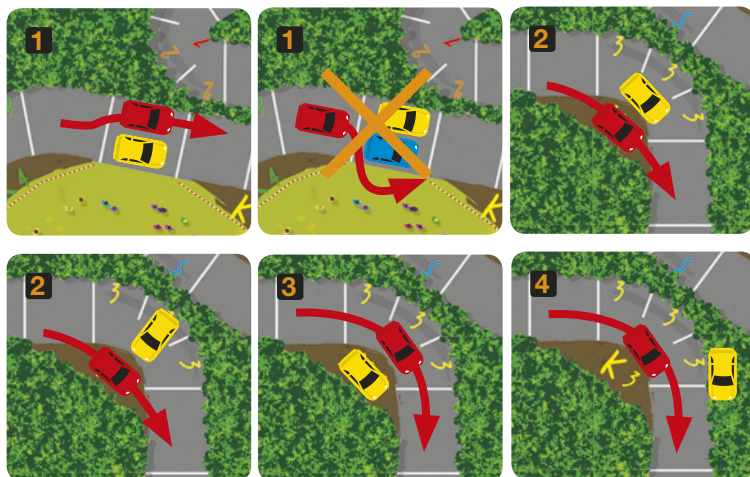


Abban az esetben, ha elveszítetted az irányítást az autó felett, akkor az azt eredményezi, hogy az **M2C** lesodródik az útról és balesetet szenved. Attól függően, hogy milyen terep veszi körül azt a helyet, ahol ez történik, különböző károk keletkezhetnek az autóban (a sérülés súlyosságát minden **ZÓNA** egyedi felirata jelzi). A baleset következtében egy **SEBESSÉG KOCKÁT** is elvesztesz.

◀ a **C ZÓNA** felirata szerint: fű = nem okoz kárt / sár = nem okoz kárt / erdő = 1 fekete kocka elvesztése / szikla = 2 fekete kocka elvesztése.

Az elszenvedett sérülések követésére **SÉRÜLÉS JELZŐT**  kell tenned a **MŰSZERFAL KÁRTYÁRA**, letakarva ezzel annyi **fekete kocka szimbólumot** , ahány fekete kocka elvesztésével jár a sérülés. 1 fekete kocka elvesztése azt jelenti, hogy a pilóta csak 4 **SEBESSÉG KOCKÁT** és 2 **GYORSULÁS KOCKÁT** használhat az adott körben. Ez nem egy konkrét sebességfokozat kiesését jelenti, hanem egy kapcsolható sebességét. Így például a pilóta használhatja az **1-es, 2-es, 3-as és 4-es**, majd a következő körben az **5-ös, 4-es, 3-as és 2-es SEBESSÉG KOCKÁT** (tehát az 5 lehetséges fokozatból 4-et). A sérülések a következő szerviz alatt javíthatóak meg (ld. 12. FEJEZET).





Egy ellenfél négy esetben előzhető meg:

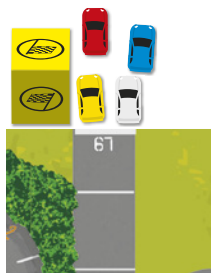
- 1** Egyenesben, kivéve, ha az utat elzárja egy másik ellenfél.
- 2** Levágáson keresztül, ha az ellenfél (belső íven vagy csúszás közben) a kanyarban van.
- 3** Kanyarban, ha az ellenfél éppen levágja azt.
- 4** Ha az ellenfél kisodródott.

A kanyarokon kívül akadnak olyan mezők, amelyeken több autó is tartózkodhat, ha azok megfelelően hosszúak és eléggé szélesek ehhez.



A PÓTKERÉK KÁRTYÁVAL lehetőség van egy rendkívüli kerékcserére. Ezt a kártyát a pilóta csak a köre kezdetén használhatja, és csak akkor, ha az autó egyesben vagy üresben (nullás fokozat) van (lásd az időmérő pakli legfelső lapját). A kör elején a PÓTKERÉK KÁRTYÁT az időmérő pakli tetejére kell tenni, majd eltávolítható a MŰSZERFAL KÁRTYARÓL a SÉRÜLÉS JELZŐ ●, amely eltakar egy fehér kocka szimbólumot (5. FEJEZET - defekt) és el lehet startolni egyes fokozatban. A PÓTKERÉK KÁRTYA kijátszható még két gyorsasági szakasz között is, ha nem történik szervizelés. Ebben az esetben a kártyát el kell dobni (ahelyett, hogy az időmérő pakliba kerülne). Habár így az már nem lesz használható a következő gyorsaságin.

MEGJEGYZÉS: a kijátszott (időmérő pakliba tett) PÓTKERÉK KÁRTYA a következő gyorsasági kezdetéig nem használható fel újra (LÁSD 12. FEJEZET).



A célvonalat a tábla széle jelenti. Ezt a sárga CÉL TÁBLÁVAL (az első játék előtt vágjátok ki a kártyából) jelöljétek. A gyorsaságin a célba érkezéshez az szükséges, hogy az autó keresztülhaladjon a tábla szélén.

Miután a gyorsasági szakaszon mindenki célba ért a pilóták összeszámolják az időmérő paklijaikban levő FOKOZAT KÁRTYÁKON levő időket. Az összesített időt percekben és másodpercekben kell megadni, és azt a versenyigazgatónak rögzítenie kell a NEVEZÉSI LAPON. Az a pilóta nyeri a szakaszt, aki a legjobb időt éri el. Ha elveszti a kontrollt az autója felett a célvonalon átszáguldván, attól a gyorsaságit befejezettnek tekintheti. Majd megkapja a FOKOZAT KÁRTYÁT, amely a legutóbbi sebességének megfelelő és anélkül, hogy felfordítaná azt az időmérő paklija tetejére teszi. Egy fekete kocka szimbólumot pedig le kell takarnia egy SÉRÜLÉS JELZŐVEL ●. Ha a következő gyorsasági előtt nem történik szerviz, akkor az autó sérülései megmaradnak (ld.: 12. FEJEZET).



A kezdő pilóták számára javasolt a gyorsasági szakaszok végén levő szervizidőszak kihasználása. A NEVEZÉSI LAP megfelelő oszlopába egy X-et kell tenni. A gyorsaságit követő szervizidőszak alatt az autó teljesen megjavítható. Ekkor a pilóta:

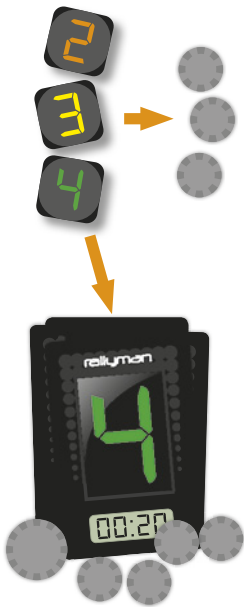
- Eltávolíthatja a MŰSZERFAL KÁRTYÁN összegyűjtött SÉRÜLÉS JELZŐKET ● a szimbólumokról.
- Visszakapja a PÓTKERÉK KÁRTYÁT, ha azt korábban kijátszotta.
- Lecserélheti a gumikat más fajtára.

A PÓTKERÉK KÁRTYA 2 speciális között játszható ki a defekt javítására, amennyiben nem történik szervizelés (a rallyban a szervizterületen kívül, a legénység - a pilóta és a mitfárer - jogosult az autóban található szerszámok segítségével a javításra, a szerelők segítségével nélkül). Utóbbi esetben a PÓTKERÉK KÁRTYÁT el kell dobni és az 1 perc időbüntetést figyelmen kívül lehet hagyni. Viszont így a kártya a későbbi gyorsasági szakaszokon nem lesz többé használható.



13-16. FEJEZET azoknak a pilótáknak, akik már tökéletesen uralják az **nrcc** -jüket. Ezek a szabályok a több paraméternek köszönhetően valóságosabb szimulációt eredményeznek és használatukkal értékes másodpercek is megspórolhatóak!

13. FEJEZET PADLÓGÁZ



Ezzel a technikával értékes másodpercek spórolhatóak meg. Ahelyett, hogy egyenként dobálnánk, **egyszerre több (legalább kettő) kockát használunk**. A kör során lehetőség van az alapszabály használatára is, de akár keverhető is a kétfajta játékmód.

Ha ezzel a technikával kevesebb, mint 3 jelenik meg (vagy kevesebb, mint 2 / esetén) a dobás során, akkor a mozgás maradéktalanul leléphető (a kockáknak megfelelően). A pilóta annyi **MÁSODPERCZSETONT** kap, ahány kockával dobott (a kis **MÁSODPERCZSETONOK** 1 másodpercet szimbolizálnak, a nagyok 5-öt vagy 10-et, megállapodás szerint). Csakúgy, mint alapesetben, a kör végén fel kell húzni egy **FOKOZAT KÁRTYÁT**, a legutóbbi sebességnek megfelelően.

Ha 3 jelenik meg (vagy 2 / esetén), akkor a dobott kockákat kell használni az autó mozgatására, tekintettel a váltások általános szabályaira. Így elképzelhető, hogy egyes kockákat nem használhatunk a mozgás során. Ilyenkor a pilóta a kontrollt az autó által érintett utolsó mezőn veszíti el. Ennek ellenér jár neki annyi **MÁSODPERCZSETON** , ahány kockányi rizikót vállalt.

MEGJEGYZÉS: A kockadobás során használt kockák között nem lehetnek olyanok, amelyek nem használhatóak (például: dobunk 5 fekete és 2 fehér kockával, miközben előzőleg 3-as fokozatban voltunk.)

Tilos annál több kockával dobni, mint ahány mezőnyire vagyunk a célba jutástól.

A **MÁSODPERCZSETONOK** gyűjtögetésével extra másodpercek nyerhetőek, amelyeket az **időmérő pakli** teljes idejéből le lehet vonni:

■ **Időmérő pakli - Másodpercek száma = Gyorsasági idő.**

A **MÁSODPERCZSETONOK** felhasználhatóak a kontroll elvesztésének kockázatának csökkentésére is (ld.: 15. FEJEZET).

14. FEJEZET MÁSODPERCZSETONOK FELHASZNÁLÁSA



A padlógáz technikával (13. FEJEZET) másodperceket lehet nyerni, de ugyanúgy elősegíthető vele az is, hogy csökkenjen annak a kockázata, hogy az **nrcc** -nk feletti kontrollt elveszítjük.

Ha tartunk tőle, hogy elveszítjük az irányítást, miután a kockadobás során 2 szimbólum már megjelent egy körben, akkor egy **MÁSODPERCZSETONNAL** helyettesíthetünk egy kockát (ahelyett, hogy dobánk). Ez biztosítja az autó biztonságos továbbhaladását. Az alábbiak szerint használható akár több **MÁSODPERCZSETON** is ugyanabban a körben: 1 **MÁSODPERCZSETON** az első kockáért cserébe, 2 jelző a 2. kockáért, 3 jelző a 3. kockáért stb.

TANÁCS: a gyorsasági szakaszon, ahol a rajtnál az út száraz, viszont a célnál meg havas, a pilóta aszfaltra alkalmas gumival másodperceket szerezhet padlógáz használatával, amelyeket aztán a havas szakaszon a kontroll elvesztésének elkerülésére fordíthat.

MEGJEGYZÉS: a **MÁSODPERCZSETONOKAT** a padlógáz módszerrel során nem lehet használni.

15. FEJEZET IDŐJÁRÁSI TÉNYEZŐK ÉS GUMIVÁLASZTÁS



A **ZÓNÁK** hátlapjain az utak havasak. Ez azt jelenti, hogy az időjárási tényezők kombinálhatóak, vagy akár egy teljes rallyt is lehetséges hóban rendezni.

Az időjárási tényezők meghatározása.

Amíg a **versenyigazgató** ki nem tölti a **NEVEZÉSI LAPOT** a rajtnál, az útvonalak nem ismertek. Minden egyes **gyorsasági** kezdete előtt **ZÓNARÓL ZÓNÁRA** kell dönteni a száraz és a havas útszakaszokról, mielőtt az első pilóta elstartolna. Ennek meghatározásához a versenyigazgató a fekete kockákkal dob a **ZÓNÁKRA**: az 1. **ZÓNÁRA** az 1-es **FOKOZAT KOCKÁVAL**, a 2. **ZÓNÁRA** a 2-es **FOKOZAT KOCKÁVAL**, a 3. **ZÓNÁRA** a 3-as **FOKOZAT KOCKÁVAL**, a 4. **ZÓNÁRA** a 4-es **FOKOZAT KOCKÁVAL**. Ahányszor megjelenik a szimbólum egy **FOKOZAT KOCKÁNÁL** a **ZÓNÁT** hó borítja (**ZÓNA** →).



Gumiválasztás.

Miután a *versenyigazgató* meghatározza az időjárási körülményeket az első *gyorsasági szakasz* előtt, és minden további *gyorsaságit* megelőzően, a szervizidőszakban, minden pilóta eldöntheti, hogy milyen gumitípust használ. Ezt a pilótának jelölnie kell a **MŰSZERFAL KÁRTYA** megfelelő oldalra fordításával (nyári ☀️ vagy téli ❄️).

Ha nincs szervizidőszak egy gyorsasági szakaszt megelőzően, akkor a pilóták megtarthatják a korábban választott gumit.

Úttartásra vonatkozó hatások:

■ Nyári gumik ☀️

- Aszfalton ☀️ / ☀️ : mozgás az általános szabály szerint (ld. 3. FEJEZET);
- Hóban ☀️ / ❄️ : csak 1 ⚠️ szimbólum engedélyezett, a 2 ⚠️ szimbólum megjelenése a kontroll elvesztését jelenti (ld. 7. FEJEZET) így szimulálva az ilyen gumik gyenge tapadását a hóban.

MEGJEGYZÉS: a mezők főként hóval borítottak, tekintettel arra, hogy havazik.

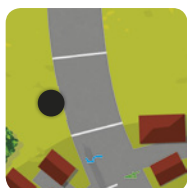
■ Téli gumik ❄️

- Hóban ❄️ / ❄️ : mozgás az általános szabály szerint (ld. 3. FEJEZET);
- Aszfalton ❄️ / ☀️ : a pilóták csak 1 **GYORSULÁSI KOCKÁT** használhatnak az aszfaltozott mezőkön, így szimulálva ezen gumitípus gyengébb hatékonyságát az aszfalton.

MEGJEGYZÉS: abban az esetben, ha egy téli gumi defektes lesz, a pilóta csak 1 **GYORSULÁSI KOCKÁT** használhat a havon és 1 **GYORSULÁSI KOCKÁT** használhat az aszfalton. Abban az esetben, ha két téli gumi defektes, nem használható **GYORSULÁSI KOCKA** sem a havon, sem az aszfalton.

16. FEJEZET

IDŐMÉRŐ PONTOK



Minden *gyorsasági* kezdete előtt meghatározható egy vagy több időmérő pont (**ZÓNÁK** csatlakozásánál, egy kanyarban vagy egy adott mezőn stb.) a részeredmények rögzítésére és azt a **ZÓNÁKON** egy fekete jelzővel jelölhetjük. Amikor valaki elhalad ezen pontok mellett, akkor össze kell számolnia az idejét, amit a *gyorsaságin* addig megtett. A *versenyigazgató* mindenki számára láthatóan rögzíti ezeket az időket. Így a pilóták összehasonlíthatják az időeredményeiket az ellenfeleikkel, és esetleg változtatni tudnak a vezetési stílusukon (agresszívebbre vagy biztonságosabbra váltva).

SZÓJEGYZÉK

SZAKKIFEJEZÉSEK

GYORSULÁS: sebességfokozat váltása nélkül teszi lehetővé a haladást az autók számára, a (fehér) **GYORSULÁSI KOCKA** használatával.

FEKETE/FEHÉR KOCKA SZIMBÓLUMOK 🟩 🟨 : a **MŰSZERFAL KÁRTYÁN** feltüntetett ikonok, amelyek a (fekete) **SEBESSÉG** és a (fehér) **GYORSULÁS KOCKÁT** szimbolizálják. **SÉRÜLÉS JELZŐKEL** letakarva, vagy azokat levéve lehetséges sérüléseket jelezni vagy javításokat végrehajtani az autón.

VERSENYIGAZGATÓ: pártatlanul választott rally koordinátor az, aki biztosítja a rally lebonyolítását és az előírások betartását.

GYORSASÁGI SZAKASZ, SPECIÁLIS, SS: az indulási és az érkezési pontok közti útszakasz, amelyet a pilóták a legrövidebb idő alatt próbálnak teljesíteni. A **rallyman** -ban egy rally 3 ilyen szakaszból áll.

MRC, MIKRO RALLY AUTÓ: olyan, jóváhagyott rally autók, amelyek részt vehetnek a **rallyman** eseményeken.

ITINER: kanyar mezőkön jelezett szám, amely azt a javasolt sebesség fokozatot mutatja, amivel a kanyar bevehető.

IDŐMÉRŐ PAKLI: minden pilóta **FOKOZAT KÁRTYA** kupaca.



VEGYÉL RÉSZT A RALLYMAN.FR FÓRUM ÁLTAL SZERVEZETT RALLYK VERSENYÚTVONALÁN, HAJTS VÉGIG A GYORSASÁGI SZAKASZOKON, TOVÁBBÍTSD AZ IDŐEREDMÉNYEIDET, CSATLAKOZZ A VILÁG LEGJOBBJAIHOZ A HIVATALOSAN VEZETETT RANGLISTÁN!

Szerző: Jean-Christophe Bouvier
Illusztráció: Philippe Bouvier, Clovis, Robert Paquet
Fordítás: saabee
Korrektúra: Murray Lewis, Ben Saylor