



Rallyman™

1



8



15



22



29



43



50



An aerial view of a complex, winding road layout on a green landscape. The road is dark grey with white dashed lines. A large, thick orange line traces a path through the terrain, starting from the bottom left, curving around a rocky outcrop, and then following the road's path. The landscape is green with some rocky areas and small trees. There are several small figures of people and vehicles on the road. The road layout is highly convoluted, with many sharp turns and loops.

C8-C3 / J1-J4

J1-J4



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

Qua 4 piloti partecipano al rally. Sono specificati i dettagli delle 3 PS e l'assistenza che è prevista dopo la PS1 e la PS2.

P.C. COURSE _____ **rallyman**

Rallye : MONTRE CAUD Date : 03/03/2011

ES1 18 CS-31 34 ☒

ES2 31 34 ☒

ES3 10 CS-12 - CS-22 - CS-23 - CS-24 - CS-25 64

 **ES1** Pro. ES1 Control 1 Control Control 2 Control Control 3 Control Control 4 Control

 **ES2** W6. E-02 Control 1 Control Control 2 Control Control 3 Control Control 4 Control

 **ES1-ES2** Pro. ES1-E2 Control 1 Control Control 2 Control Control 3 Control Control 4 Control

 **ES3** Pro. E30 Control 1 Control Control 2 Control Control 3 Control Control 4 Control

 **ES1-ES2-ES3** Pro. Control 1 Control Control 2 Control Control 3 Control Control 4 Control





CAP.2 PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il direttore di gara prepara la prima PS posizionando le mappe previste per quella PS e i cartelli PARTENZA e ARRIVO da ritagliare dalla carta prevista per questo scopo.

Viene quindi preparato il resto dei componenti.

CAP.3 PARTENZA

3.1 La linea di partenza è costituita dalla linea del bordo mappa. Viene indicata dal segnalino rosso «PARTENZA» con il simbolo di un cronometro.

3.2 Ordine di partenza:

- l'ordine di partenza della prima PS è scelto dai giocatori stessi;
- l'ordine di partenza della seconda PS è quello della classifica dopo la prima PS;
- l'ordine di partenza della terza PS è quello della classifica ottenuta sommando i tempi della prima e seconda PS.

3.3 Procedura di partenza:

Nei rally, le partenze avvengono a distanza di un minuto l'una dall'altra, in modo da permettere ai piloti di avere la strada libera senza l'ostacolo dei piloti partiti prima.

Per simulare questo tipo di corsa contro il cronometro, i 4 piloti (A,B,C,D) cominciano a giocare nel seguente modo:

- Turno 1: pilota A
- Turno 2: pilota A, pilota B
- Turno 3: pilota A, pilota B, pilota C
- Turno 4: pilota A, pilota B, pilota C, pilota D

Una volta che tutti i piloti sono partiti, si gioca a turno uno alla volta.

3.4 L'ordine di gioco è quello in cui si trovano le vetture sulla pista, dalla prima all'ultima. In caso di sorpasso (vedi CAP.12), l'ordine di gioco cambia per i turni successivi.

Se due piloti si trovano sulla stessa casella, parte prima quello che si trova nella marcia più alta, nel caso in cui i due piloti siano nella stessa marcia, parte per primo quello che per primo è arrivato nella casella.



CAP.4 SPOSTAMENTO DELLA MICRO RALLY CAR

Per fare avanzare la sua vettura, il pilota utilizza i dadi. I 5 dadi neri (Dadi MARCE) corrispondono alle 5 marce dell'auto. I 2 dadi bianchi (Dadi GAS) consentono di ottenere un avanzamento sul tracciato mantenendo la marcia già inserita.



REGOLA BASE

LANCIARE 1 DADO = AVANZARE DI 1 CASELLA QUALUNQUE SIA IL RISULTATO OTTENUTO, ANCHE ⚠

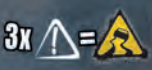
Quando è il momento di muovere la propria MRC, ogni giocatore esegue e completa il proprio turno in 3 fasi.

FASE 1 : Scelta della marcia da inserire, lancio del primo dado.

- Nel caso della partenza o della ripartenza dopo una Perdita di Controllo (vedi CAP.7), il giocatore lancerà il dado marcia 1.
- Nel caso di un normale turno durante la PS, il pilota lancerà un dado compatibile con la marcia già inserita (che è indicata sulla Carta Velocità presa nella FASE 3 del turno precedente): potrà scegliere la stessa velocità, superiore di 1, inferiore di 1, oppure il dado GAS.

FASE 2 : Cambio di marcia, lancio degli altri dadi.

Per effettuare una serie di cambi marcia, il pilota lancia quanti dadi vuole, uno ad uno, secondo le 4 regole seguenti:

- Ogni dado può essere lanciato una sola volta per turno di gioco. Ogni dado lanciato viene messo da parte ma rimane visibile per poter verificare i simboli usciti (numero oppure .
- A partire dalla marcia inserita in FASE 1, i dadi vengo lanciati uno ad uno in sequenza ascendente o discendente. I dadi bianchi (GAS) possono essere inseriti in qualsiasi momento della sequenza, all'inizio, alla fine o in mezzo agli altri dadi.
- Si devono rispettare le marce indicate nelle curve e sui dossi (vedi CAP.9 e CAP.11).
-  L'uscita di 3 simboli  durante la sequenza, comporta la perdita di controllo della MRC  e l'immediato termine del turno di gioco.

FASE 3 : Fine del turno, Carta Velocità

Quando il pilota decide di terminare il suo turno (nessun dado disponibile o timore di una perdita di controllo), prende una Carta Velocità corrispondente al numero dell'ultimo dado lanciato e la pone davanti a sé formando una pila (Pila Crono).

La grande cifra colorata deve rimanere visibile in quanto indica la marcia inserita. Il quadrante in alto, sulla carta, è il cronometro con un tempo che, a fine PS, verrà sommato a quello di tutte le altre carte della propria pila.



CAP.5 GUADAGNO SECONDI

(E' possibile giocare senza questa regola)

Questa tecnica di guida consente di guadagnare secondi. Consiste nel lanciare simultaneamente tutti i dadi che si è deciso di usare per il proprio turno di gioco (almeno 2 dadi), invece del normale lancio dado per dado. Il giocatore deve scegliere se lanciare un dado alla volta o tutti i dadi insieme; non si possono mischiare le due tecniche nello stesso turno di gioco.

- Quando si sceglie questa tecnica, se compaiono meno di 3  lo spostamento avviene regolarmente (di tante caselle quanti sono i dadi lanciati). Il giocatore prende quindi un numero di Secondi  pari al numero di dadi

FASE 1

Qua il pilota è in 3°. Potrà quindi scegliere il dado 3, il 4, il 2, o il GAS (dado bianco).

FASE 2

4 esempi di sequenza di cambi marcia

FASE 3

Qua il pilota termina il suo turno in prima marcia. Prenderà una Carta Velocità 1 (50 secondi) e la metterà sulla propria Pila Crono.

Nel caso in cui l'ultimo dado giocato sia un dado GAS, il pilota prenderà la Carta Velocità dell'ultimo dado marcia giocato.

lanciati e la Carta Velocità corrispondente all'ultimo Dado Marcia inserito nella sequenza.

Al termine della PS, i secondi accumulati vengono sottratti dal totale ottenuto dalla Pila Crono, o possono anche essere utilizzati per evitare una perdita di controllo nel prosieguo della stessa PS (vedi CAP.6).

- Se compaiono 3 o più , lo spostamento avviene normalmente fino all'utilizzo obbligatorio del



dado con il terzo simbolo . E' quindi possibile che alcuni dadi lanciati rimangano non utilizzati. La Perdita di Controllo (CAP.7) avviene sull'ultima casella raggiunta dalla vettura. Il pilota prende comunque tanti Secondi quanti sono i dadi che ha lanciato per compensare il rischio corso.

Nota 1: E' proibito lanciare più dadi di quelli che servono a superare la linea del traguardo.

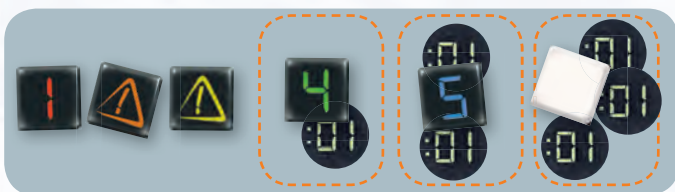
Nota 2 : Nel caso di foratura (vedi CAP.9), un dado bianco con il simbolo potrebbe essere eliminato. Non tenere dunque conto di questo dado.

CAP.6 SPENDERE SECONDI

(E' possibile giocare senza questa regola)

I Secondi guadagnati durante una PS grazie alla tecnica del Guadagno Secondi (vedi CAP.5) possono essere spesi, nel corso della stessa PS, per avanzare senza rischiare di perdere il controllo della propria MRC.

Per far questo, se in un turno di gioco si teme una perdita di controllo dopo l'uscita di 2 il pilota depone il dado pagando un Secondo ((usando quindi il dado senza tirarlo). Questo garantisce un avanzamento senza rischio. E' possibile pagare più secondi nel corso dello stesso turno, nel seguente modo:



1 Secondo per il primo dado «comprato», 2 Secondi per il secondo dado, 3 Secondi per il terzo e così via. (in questo esempio 6 secondi per 3 dadi)

Nota : Spendere Secondi non è compatibile con la tecnica di Guadagno Secondi.

CAP.7 PERDITA DI CONTROLLO - CARTA SISU

7.1 La Perdita di Controllo avviene quando:

- Si raggiungono 3 durante i tiri di dado in uno stesso turno di gioco oppure 2 nel caso in cui si abbiano pneumatici da asfalto sulla neve.
- In curva, se la marcia scelta è superiore di 1 o 2 alla marcia massima indicata.
- All'atterraggio dopo un dosso se viene affrontato con una marcia di 1 superiore a quanto indicato ed esce il simbolo oppure automaticamente se il dosso viene affrontato con una marcia superiore di 2 alla marcia indicata (vedi CAP.11).

7.2 In caso di Perdita di Controllo:

- Effettuare lo spostamento fino alla casella in cui avviene la Perdita di Controllo.
- Prendere la carta Velocità corrispondente all'ultimo dado marcia giocato, posarla capovolta sulla

Pila Crono e seguire le istruzioni indicate, ovvero:



Testacoda. Piazzare la vettura in senso contrario al senso di marcia senza segnare alcun danno.

o **Uscita di strada a sinistra o a destra.** Mettere la vettura a sinistra o a destra del margine della strada secondo il lato che indica la freccia sulla carta, mantenendo la stessa direzione di marcia.

- La MRC può subire danni più o meno gravi a secondo del tipo di terreno che si trova al margine della casella dove la vettura è uscita di strada. (vedi Cap.8).

7.3 Ripartenza dopo una Perdita di Controllo:

Rimettere la vettura sulla casella dove è avvenuta l'uscita, oppure posizionarla nel senso corretto in caso di testacoda, e ripartire con la Marcia 1.

7.4 Casi particolari:

- Se l'uscita di strada è avvenuta durante una derapata, la MRC viene posizionata sulla casella interna della curva.
- Se l'uscita di strada avviene nel movimento dalla strada alla casella di Corda, allora il pilota mette la sua MRC sulla casella Corda e pesca una Carta Corda. Comincerà il turno seguente partendo dalla casella Corda.
- Se l'uscita di strada avviene nel movimento dalla Corda verso la strada, il pilota metterà la sua MRC sulla casella strada. Comincerà il turno successivo da quella casella.
- Se la perdita di controllo avviene nell'attraversamento del traguardo, vedere CAP.13

7.5 Carta SISU :



SISU è una parola finlandese che indica la smania di vittoria che caratterizza i piloti finnici. Ciascun pilota possiede una Carta SISU che può essere giocata una sola volta per rally per annullare una Perdita di Controllo: scartare la carta SISU e compiere lo spostamento senza tener conto del simbolo .

La carta SISU non è utilizzabile nel caso di curve affrontate troppo velocemente.

CAP.8 DANNI

In caso di uscita di strada, la vostra MRC può subire danni a secondo del tipo di terreno che si trova ai lati della casella in cui è avvenuta la perdita di controllo (La gravità dei danni è specificata sulla legenda presente in ogni MAPPA). I danni alla MRC comportano la perdita di Dadi Marcia.

ZONE C



La legenda della MAPPA C:

- uscita sul prato = nessun danno
- uscita sullo sterrato = nessun danno
- uscita nella foresta = perdita di 1 dado nero
- uscita sulle rocce = perdita di 2 dadi neri.

Per indicare i danni subiti, coprire i simboli dei dadi neri ● presenti sulla Tabella di Bordo, con un numero di Gettoni Danno pari al numero dei dadi neri perduti.

Perdere 1 dado nero, significa che da quel momento in poi il pilota avrà a disposizione 4 dadi Marcia e 2 dadi GAS da usare per il movimento della MRC. La perdita non riguarda un dado in particolare, il pilota sceglierà turno per turno quale dado Marcia non utilizzare. Per esempio, un pilota potrebbe usare i dadi Marcia 1, 2, 3 e 4 in un certo turno e i dadi Marcia 5, 4, 3 e 2 nel successivo.

I Danni vengono riparati al Parco Assistenza (vedi CAP.14).



CAP.9 LE CURVE

Esistono 3 modi di affrontare le curve:



9.1 TRAIETTORIA INTERNA: E' indicata dal numero presente sulla parte interna della curva.

La velocità indicata, stabilisce la marcia massima a cui è possibile abbordare la curva sulla traiettoria interna. La MRC viene posizionata sul numero nel senso di avanzamento.



Qua la velocità 3

è possibile entrare in curva sulla traiettoria interna con le marce 1, 2 o 3



9.2 IN DERAPATA: E' indicata dai numeri presenti sulla parte esterna della curva.

La velocità indicata, stabilisce la marcia con cui è obbligatorio abbordare la curva in derapata. La MRC viene posizionata di traverso sulla semi-casella.

Da una semi-casella di derapata (escluso l'ultima), è possibile prendere la traiettoria interna scalando di una marcia.



Qua 3 volte la velocità 4

la derapata si percorre obbligatoriamente in 4° marcia su 3 semi-caselle: Dado 4, GAS, GAS.

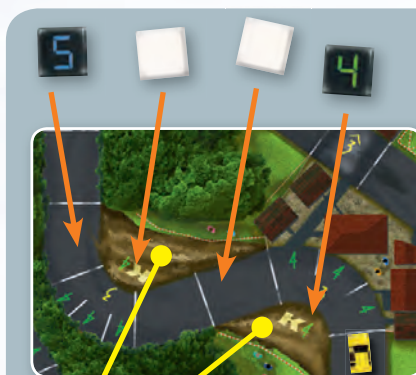


9.3 TAGLIO DELLA CURVA (CORDA): E' indicato da un numero preceduto dalla lettera K sulla parte marrone sotto l'interno della curva.



La velocità indicata, stabilisce la marcia massima a cui è possibile affrontare la curva passando dalla Corda. La vettura viene posizionata sulla parte marrone nel senso di marcia.

Il pilota pesca una Carta Corda K, esegue le istruzioni, quindi la scarta e continua il suo turno :



è possibile entrare in curva sulla corda con le marce 1, 2, 3 o 4.



1 Corda OK

Nessuna conseguenza



2 Corda Sporca

viene piazzato un Gettone Sporco sulla casella della traiettoria interna. I piloti seguenti avranno tutte le indicazioni MARCIA di quella curva diminuite di 1, tranne la Corda stessa che rimane invariata.



Se un altro pilota pesca una seconda Corda Sporca, si posiziona un secondo Gettone Sporco diminuendo le indicazioni ancora di 1 (quindi -2).



3 Foratura:



La foratura comporta la perdita immediata di un dado GAS; viene indicata mettendo un Gettone Danno  sull'indicatore Dado Bianco  nella Tabella di Bordo..



- **Una foratura:** si potrà utilizzare un solo dado GAS
- **Due forature:** non si potrà utilizzare nessun dado GAS
- **In caso di terza foratura** se ancora nessuna delle due forature precedenti è stata riparata, il pilota abbandona il rally.

Se la MRC ha 1 o 2 forature, il pilota continua il suo turno di gioco e i seguenti tenendo conto della penalità. E' possibile decidere di utilizzare la Carta Ruota di Scorta (vedi CAP.10).



Se una curva è abbozzata con una marcia superiore di 1 o 2 al numero più alto indicato sulla curva, c'è una perdita di controllo automatica (vedi CAP.7). In caso di velocità ancora superiori, c'è l'abbandono.

CAP.10 RUOTA DI SCORTA



La Carta Ruota di Scorta permette di cambiare uno pneumatico forato nel corso di una Prova Speciale. Può essere giocata se la vettura è nelle marce 0 o 1 e solamente all'inizio del turno di gioco.



All'inizio del turno, il giocatore depone la Carta Ruota di Scorta sulla Pila Crono, rimuove un Gettone Danno  da uno dei simboli bianchi  della Tabella di Bordo e riparte con la marcia 1.

La Carta Ruota di Scorta può essere giocata tra 2 PS se non c'è Parco Assistenza. In questo caso la carta sarà semplicemente scartata e non deposta sulla Pila Crono. Non sarà però disponibile nella PS seguente.

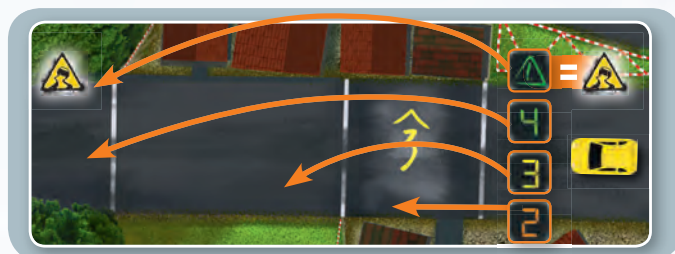
Nota : una Carta Ruota di Scorta giocata non viene recuperata per la PS successiva a meno che non sia previsto un Parco Assistenza prima di quella PS (vedi CAP. 14).

CAP.11 DOSSI

I Dossi sono indicati da un numero posto sotto al simbolo . Il Dosso può essere affrontato in 3 modi:

- **marcia inferiore:** se il Dosso è affrontato con una marcia più bassa del numero indicato, viene considerato come una casella normale;

- **marcia corretta:** se viene utilizzata la marcia prevista sull'indicazione, la MRC salta la casella Dosso e atterra nella casella immediatamente successiva;



- **marcia superiore:** se viene utilizzata una marcia di 1 superiore a quanto indicato, la MRC salta la casella Dosso e atterra nella seconda casella dopo il Dosso. Tuttavia se compare , sul dado usato per il Dosso, vi è la Perdita di Controllo sulla casella di arrivo (vedi CAP.7);



Se un Dosso è affrontato con una marcia superiore di 2 al valore indicato, c'è una perdita di controllo automatica con atterraggio nella terza casella dopo il Dosso.

CAP.12 SORPASSI

Il sorpasso di un avversario si può fare solo in 4 casi:

- 1 In rettilineo, a meno che la casella sia completamente occupata.
- 2 Alla Corda se l'avversario è in Curva (sia che si trovi in traiettoria interna sia in derapata).
- 3 In Curva (in traiettoria interna o in derapata) se l'avversario è alla Corda.
- 4 Se l'avversario è fuori strada. Un pilota in testacoda dentro una Curva blocca la pista.

- Fuori dalle Curve (identificate con il numero) si possono avere più vetture sulla stessa casella purchè vi sia lo spazio, in lunghezza e in larghezza, per accoglierle.
- Nel raro caso in cui il movimento di una vettura sia impossibile, prendere una Carta Crono uguale a quella che sta sulla Pila Crono.

CAP.13 ARRIVO



La linea di arrivo è costituita dal bordo della mappa di gioco. E' indicata dal Cartello Arrivo giallo (da ritagliare dalla carta fornita a tale scopo). Per terminare la PS bisogna quindi uscire dalla Mappa. Alla fine della PS, per ciascun pilota, sommare i valori cronometro indicati sulle Carte Velocità accumulate sulla Pila Crono e sottrarre i Secondi ottenuti con la tecnica Guadagno Secondi.

Tempo totale della PS = Totale Pila Crono - Numero di Secondi

I tempi, convertiti in minuti e secondi in formato 00:00, vengono riportati sul Foglio Gara dal direttore di gara. Il pilota che realizza il miglior tempo, vince la PS.

Se un pilota perde il controllo attraversando la linea d'arrivo, la PS è comunque terminata. Il pilota prende la Carta Marcia corrispondente all'ultima marcia usata e la pone senza capovolgerla sulla Pila Crono. Mette inoltre un Gettone Danno  su un simbolo dado nero . I danni rimangono per la PS seguente a meno che non sia previsto un Parco Assistenza (vedi CAP.14).

CAP.14 PARCO ASSISTENZA

Ai giocatori inesperti è consigliabile prevedere un Parco Assistenza alla fine di ciascuna PS.

L'assistenza, indicata prima della partenza sulla colonna  del Foglio Gara, consente di riparare completamente una MRC dopo una PS. Se è prevista l'assistenza, il pilota dopo l'arrivo:

- Rimuove tutti i Gettoni Danno  presenti sui simboli  e  dalla Tabella di Bordo;
- Riprende la Carta Ruota di Scorta se era stata giocata precedentemente;
- Può cambiare tipo di pneumatici (vedi CAP.15).

CAP.15 CONDIZIONI METEO E SCELTA PNEUMATICI

(E' possibile giocare senza questa regola)

Il tracciato sul retro delle Mappe rappresenta le strade innevate. E' quindi possibile correre rallyes solo sulla neve, solo su asfalto o su tracciati misti secondo 2 possibili condizioni meteo:

15.1 Meteo Stabile:

All'inizio del rally verrà stabilito se e quali Mappe saranno innevate.

15.2 Meteo Variabile:

Il meteo del tracciato non è noto prima della partenza, cioè quando il direttore di gara compila il Foglio Gara. Lo stato di asciutto o innevato viene stabilito alla partenza di ciascuna PS, Mappa per Mappa, nel seguente modo: il direttore di gara tira tanti dadi Marcia quante sono le Mappe che compongono la PS; il Dado 1 per la prima Mappa, il Dado 2 per la seconda Mappa e così via. Ogni volta che compare il simbolo  la Mappa corrispondente diventerà innevata .

15.3 Scelta degli pneumatici

Alla partenza della prima PS e alla partenza delle PS precedute da un Parco Assistenza, ciascun pilota sceglie i propri pneumatici posizionando la Tabella di Bordo dal lato corrispondente alle gomme scelte (asfalto o neve); tale scelta viene fatta dopo aver preso conoscenza del meteo in pista. Se non è previsto un Parco Assistenza prima di una determinata PS, il pilota mantiene le gomme già montate.

15.4 Conseguenza sulla tenuta di strada :

● Pneumatici da asfalto sulla neve:



l'uscita di 2 simboli  sulle caselle neve provoca la Perdita di Controllo (vedi CAP.7).

Al passaggio asfalto-neve o neve-asfalto, è importante posare sulla Mappa i dadi utilizzati per ciascuna casella in modo da visualizzare la loro posizione:

$$1x \triangle / \text{asfalto} + 1x \triangle / \text{neve} = \text{X}$$

$$1x \triangle / \text{asfalto} + 2x \triangle / \text{neve} = 3x \triangle = \text{neve}$$

● Pneumatici da neve sull'asfalto:



Il pilota utilizza 1 solo Dado GAS sulle caselle asfalto.

Passaggio da asfalto a neve: E' possibile giocare 1 Dado GAS sull'asfalto e 1 Dado GAS sulla neve nello stesso turno.

Nota: In caso di foratura di uno pneumatico neve, si utilizza 1 Dado GAS anche sull'asfalto.

CAP.16 TEMPI INTERMEDI

(E' possibile giocare senza questa regola)

Alla partenza di ciascuna PS, vengono definiti e indicati sulle Mappe con un segnalino nero  uno o più punti di cronometraggio intermedio. Attraversando tali caselle, ciascun pilota comunica il tempo ottenuto fino a quel momento della PS; per far questo somma i valori delle Carte Velocità e sottrae i Secondi accumulati. Il direttore di gara prende nota dei risultati e li mette a disposizione di tutti i piloti. Questo consente di confrontare i propri tempi con gli avversari in corso di PS e offre quindi la possibilità di modificare il proprio stile di guida di conseguenza (attaccare o amministrare).

CAP.17 SHAKEDOWN

Questa modalità di gioco consente di allenarsi e migliorare la propria tecnica di guida: consiste nel giocare senza tener conto dei simboli  e delle forature.

Scaricate gratuitamente i road-books e partecipate ai rallyes organizzati su www.rallyman.fr

Per provare nuove esperienze su percorsi sterrati, utilizzate l'espansione Rallyman-Dirt !



Rallyman : un gioco di Jean-Christophe Bouvier.
Grafica di Stéphane Gantiez.
Traduzione italiana di Sergio Raccampo.