



Rallyman DIRT



Regole di gioco



Per giocare con questa espansione DIRT è necessario possedere una qualsiasi edizione del gioco Rallyman.

I rallyes su terra sono caratterizzati da sbandate, doppie scalate di marcia, tracciamento della pista, attraversamento di guadi, salti sui dossi e gomme da terra. Lo scopo però, rimane lo stesso: essere il più veloce su un rally di 3 Prove Speciali.

Benvenuti sulla Terra!



CAP.18 DERAPATA PRIMA E DOPO LE CURVE

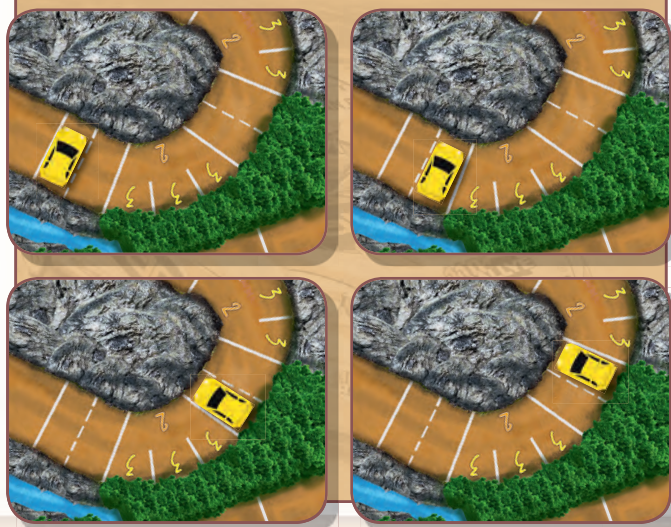
Sulla terra è possibile mettere la MRC in derapata prima o dopo la curva.

Per simulare questa tecnica, le caselle precedenti e seguenti ad una curva sono divise in semi-caselle da linee tratteggiate. Tali caselle sono percorribili in due modi:

▶ *come una singola casella: la MRC rimane normalmente allineata alla direzione di marcia occupando l'intera casella.*



▶ *come due caselle: la MRC viene posta di traverso sulla semi-casella che viene allora considerata come se fosse una casella intera.*



- E' possibile entrare sulla corda K uscendo dalla prima o seconda semi-casella.
- La derapata è compatibile con le tecniche Guadagno Secondi e Spendere i Secondi.
- Non è possibile superare una MRC di traverso sulla pista. E' possibile però mettersi in derapata sulla prima semi-casella se la vettura precedente è in derapata sulla seconda semi-casella.
- Una volta entrati in una casella di derapata considerandola come casella unica, non è più possibile considerarla casella doppia.
- In caso di Perdita di Controllo, ripartire dalla casella considerandola come unica.



CAP.19 DOPPIA SCALATA

E' possibile effettuare scalate di 2 marce se si utilizzano gomme da terra sulla terra e gomme da neve sulla neve: attenzione però al possibile bloccaggio delle ruote che vi farà perdere il controllo della MRC!

La possibilità di effettuare la scalata doppia è indicata sulla Tabella di Bordo (CAP.24) dal simbolo

Si può quindi passare, ad esempio, dalla 4° Marcia alla 2° in qualsiasi momento del turno di gioco. Dopo il lancio del dado (il Dado 2, in questo esempio), la MRC avanzerà di una casella e poi:

- se sul dado compare il simbolo si ha una immediata perdita di controllo sulla casella raggiunta (CAP. 7).
- se non compare il simbolo il turno prosegue regolarmente. Il Dado Marcia che era stato saltato (il Dado 3 nel nostro esempio), resta utilizzabile nel prosieguo del turno.

Il simbolo indica la scalata singola.

- Questa tecnica è utilizzabile più volte all'interno dello stesso turno (ad esempio 5-3-1), ed è combinabile con le tecniche Guadagno Secondi e Spendere i Secondi.
- Fare una doppia scalata, se non è consentito, comporta l'avanzamento di una casella e la perdita di controllo.



ART.20 TRACCIAMENTO DELLA PISTA DA PARTE DEL LEADER

Su un percorso di terra, il pilota che passa per primo segna la traccia per i seguenti togliendo lo sporco: ha quindi meno aderenza degli altri piloti.

Questo si traduce nell'utilizzo dei DADI GAS arancioni al posto dei DADI GAS bianchi solo per il pilota in testa, il leader: i dadi arancioni riportano 2 simboli ⚠.

La tabella di bordo (vedi CAP. 24) riassume in maniera automatica i dadi disponibili sulla terra in funzione del tipo di gomme e della posizione leader o non leader.



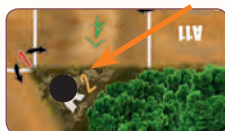
- In caso di sorpasso sarà il nuovo leader a usare i dadi arancioni dal momento in cui supera l'ex-leader, cioè da quando si trova una casella davanti a lui.
- In caso di sorpasso usando la tecnica Guadagno Secondi, il pilota che supera deve programmare il percorso ponendo i dadi sulle caselle previste: i DADI GAS piazzati dietro al leader saranno bianchi, quelli davanti al leader saranno arancioni. Il giocatore può comunque decidere di cambiare l'ordine anche dopo il lancio purché non venga utilizzato alcun dado bianco dopo il sorpasso.

CAP. 21 PULIRE LE CORDE

Quando una MRC attraversa una corda su una Mappa di terra, si possono presentare 3 possibilità:



corda pulita : la corda diventa pulita anche per tutti i piloti che seguono: non verrà più estratta la carta corda. Per indicare una corda pulita, piazzare un segnalino nero sulla **K** della corda: i piloti seguenti passeranno senza estrarre la carta corda.



corda sporca: regola standard. Piazzare un segnalino arancione sulla curva. Ogni pilota estrarrà una carta passando sulla corda. Se la corda diventa pulita, vedi sopra.



foratura: procedere normalmente perdendo un Dado GAS (arancione o bianco). Ogni pilota estrarrà una carta passando sulla corda. Se la corda diventa pulita, vedi sopra.



CAP. 22 CONTROLLO ORARIO E RITARDO AL CONTROLLO ORARIO

Nei Rallyes, il Controllo Orario è un orario ufficiale in cui l'equipaggio pilota-copilota-vettura deve presentarsi ad un punto di controllo situato tra 2 PS. Un Controllo Orario non rispettato provoca una penalità. Sulla terra, alcuni equipaggi prendono volontariamente una penalità per non essere più i primi sulla pista.



In Rallyman, alla fine di ogni speciale i tempi dei piloti vengono scritti sul Foglio Gara e resi pubblici.

Viene quindi effettuato il Controllo Orario: ogni pilota prende una manciata di segnalini da 5 secondi dalla riserva del gioco (non dai propri gettoni) e sceglie segretamente una penalità

nascondendo in mano un certo numero di tali segnalini (da 0 a quanti desidera).

I giocatori rivelano quindi simultaneamente le loro penalità e modificano di conseguenza cronometraggio e classifica. Vengono quindi riportati i tempi sul Foglio Gara e viene stabilito l'ordine di partenza come spiegato al CAP. 3.

Tale regola può essere applicata anche ai rallyes su asfalto, neve e misto.



CAP. 23 ATTRAVERSARE I GUADI



Una caratteristica dei rallyes su terra sono i corsi d'acqua che attraversano il tracciato.

Ci sono 2 modi di attraversarli:

- **a velocità costante**, giocando un Dado Gas (bianco o arancione) oppure un Dado Marcia uguale a quello della marcia già ingranata (questo può avvenire ad inizio turno quando si gioca un Dado marcia uguale al numero indicato sulla Carta Marcia della Pila Crono): la casella è giocata normalmente.
- **in accelerazione o in frenata**, utilizzando un Dado Marcia:
 - se NON compare il simbolo ⚠, si prosegue normalmente.
 - Se invece compare il simbolo ⚠, il turno termina immediatamente sulla casella GUADO, senza perdita di controllo: prendere la carta corrispondente alla marcia utilizzata e metterla sulla Pila Crono senza capovolgerla. È la fine del turno, ma non una perdita di controllo.
- Se si sta usando la tecnica GUADAGNO SECONDI, a causa dell'arresto è possibile che alcuni dadi lanciati non vengano utilizzati: il pilota prende comunque tanti secondi per quanti dadi ha lanciato.

■ In caso di uscita di strada su caselle attraversate dall'acqua, considerare il terreno intorno alla casella: foresta, roccia, campo e NON l'acqua del guado.

■ Vicino alla neve i guadi sono ghiacciati, vengono quindi affrontati come una normale casella.

■ Se un guado è preceduto da un dosso, si possono presentare 2 casi:

- il dosso è affrontato alla velocità indicata, la MRC atterra sul guado: applicare la regola del guado.
- il dosso è affrontato ad una velocità più alta, la MRC atterra dopo il guado. non si applica la regola del guado.



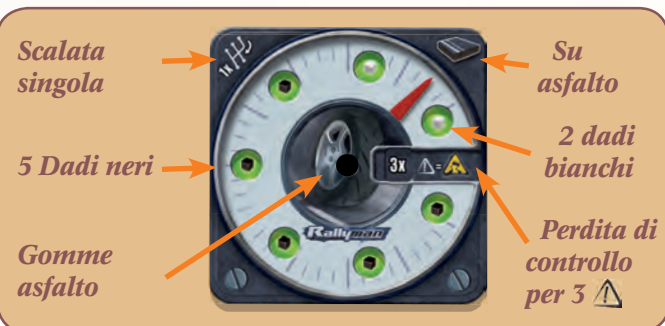
CAP24 TABELLA DI BORDO DINAMICA, PNEUMATICI E TIPI DI TRACCIATO

24.1 Con l'espansione DIRT sarà possibile utilizzare:

● **4 tipi di gomme:** terra, asfalto, neve di 2° generazione e morbide, tutte rappresentate sulle due facciate della TABELLA DI BORDO DINAMICA 'DOUBLE FACE'.

● **tipi di tracciato:** terra in posizione di leader , terra (non leader) , neve , asfalto  (+ S1, S2, S3 per gomme morbide. Vedi 24.3).

E' sufficiente orientare la lancetta rossa della TABELLA DI BORDO verso l'icona di un tracciato per conoscere le caratteristiche della MRC su quel percorso: dadi, numero di simboli  e tipo di scalata autorizzata.



La scelta dei pneumatici viene fatta all'inizio del rally o ai Parchi Assistenza.

24.2 Prove Speciali miste:

Ogni volta che la MRC arriva sulla prima casella di un nuovo tipo di tracciato, orientare la lancetta rossa verso il terreno corrispondente.

Per facilitare il passaggio da un tracciato ad un altro in caso di utilizzo della tecnica Guadagno Secondi, il pilota può programmare il turno posando i dadi previsti sulle caselle davanti alla MRC. Può così verificare, mediante la TABELLA DI BORDO, la correttezza della sequenza scelta.

Dopo il lancio, è possibile comunque cambiare l'ordine in cui vengono usati i dadi purchè si rispetti la regola fornita dalla TABELLA DI BORDO.

24.3 Pneumatici morbidi (SOFT)

In caso di utilizzo di gomme morbide, la PS è considerata divisa in 3 settori S1, S2, S3 da indicare sulla TABELLA DI BORDO man mano che la MRC avanza.

S1 : primo settore (anche non asfalto) che va dalla partenza al primo bordo della MAPPA.

SOFT /  S1 → 4x  = 

S2 : tutto il tratto (anche non asfalto) compreso tra S1 e S3. Il settore S2 non esiste se non c'è il settore S1.

SOFT /  S2 → 3x  = 

S3 : l'ultimo settore di pista (anche non asfalto) che va dall'ARRIVO al bordo immediatamente precedente della MAPPA. Il settore S3 non esiste se non ci sono i settori S1 o S2.

SOFT /  S3 → 2x  = 

SOFT /   : leggere sulla TABELLA DI BORDO.



■ Se le gomme morbide non vengono sostituite tra due PS, la PS successiva è considerata tutta S3 (o S2 se la PS precedente ha un solo settore).

24.4 Registrare i danni:

La perdita di un dado è registrata coprendo un simbolo sul quadrante con un SEGNALINO NERO ●, cominciando sempre da quello di destra. Se il simbolo



del dado non è presente ed è presente il tondo verde, è quest'ultimo che verrà coperto (ad esempio, usando una gomma neve su asfalto, si visualizzano un dado bianco e un tondo verde sulla TABELLA DI BORDO: a seguito della prima foratura, sarà il tondo verde ad essere coperto).

CAP. 25 INCROCI

25.1 Affrontare gli incroci

- In rettilineo, considerare gli incroci come normali caselle o dossi; è possibile anche il sorpasso.
- In curva, l'incrocio è considerato una casella curva, quindi occorre rispettare l'indicazione nell'angolo della casella (traiettoria interna) o l'indicazione della corda **K** se è presente.
- Negli incroci non esiste la traiettoria di derapata.



► **Traiettoria interna:**

► Marcia 1,2 o 3



► **Alla corda**

► Marcia 1,2,3 o 4 + Carta Corda

25.2 Perdita di Controllo ad un incrocio:



- Se si dovesse sbagliare strada passando da un incrocio, bisogna scalare di marcia fino ad ingranare la 1° marcia secondo le regole (una scalata alla volta o doppia scalata ove possibile). Una volta in 1°, ruotare di mezzo giro la MRC e ripartire (nello

stesso turno, se sono ancora disponibili il dado 2 o dadi GAS, altrimenti al turno successivo).

CAP. 26 CURVE LUNGHE

26.1 Curve lunghe



Traiettoria interna

► caselle in Marcia 1,2 o 3



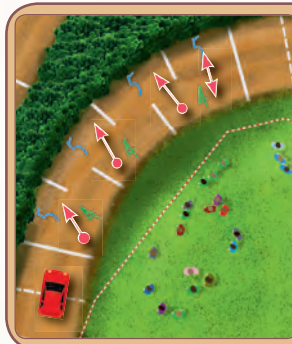
Derapata

► 4 caselle in marcia 5

- Il passaggio dalla traiettoria interna alla traiettoria di derapata o vice versa, è possibile purché la MRC avanzi sul tracciato, vale a dire vada verso una casella che si trova più avanti sulla pista.



► **Cambi di traiettoria consentiti**



► **Cambi di traiettoria vietati**

26.2 Perdita di Controllo

Si applicano le regole abituali.

26.3 Ripartire dopo una perdita di controllo

A secondo di dove è avvenuta la perdita di controllo:

- Su una casella interna, regola normale (vedi CAP.7)
- Sulla prima casella esterna, ripartire dalla prima casella interna
- Sull'ultima casella esterna, ripartire dall'ultima casella interna
- Su una casella esterna intermedia, ripartire dalla casella interna di centro oppure sulla seconda se ci sono soltanto 2 caselle interne.

Rallyman DIRT: un gioco di **Jean-Christophe Bouvier**.

Grafica: Stéphane Gantiez

Traduzione italiana: Sergio Raccampo