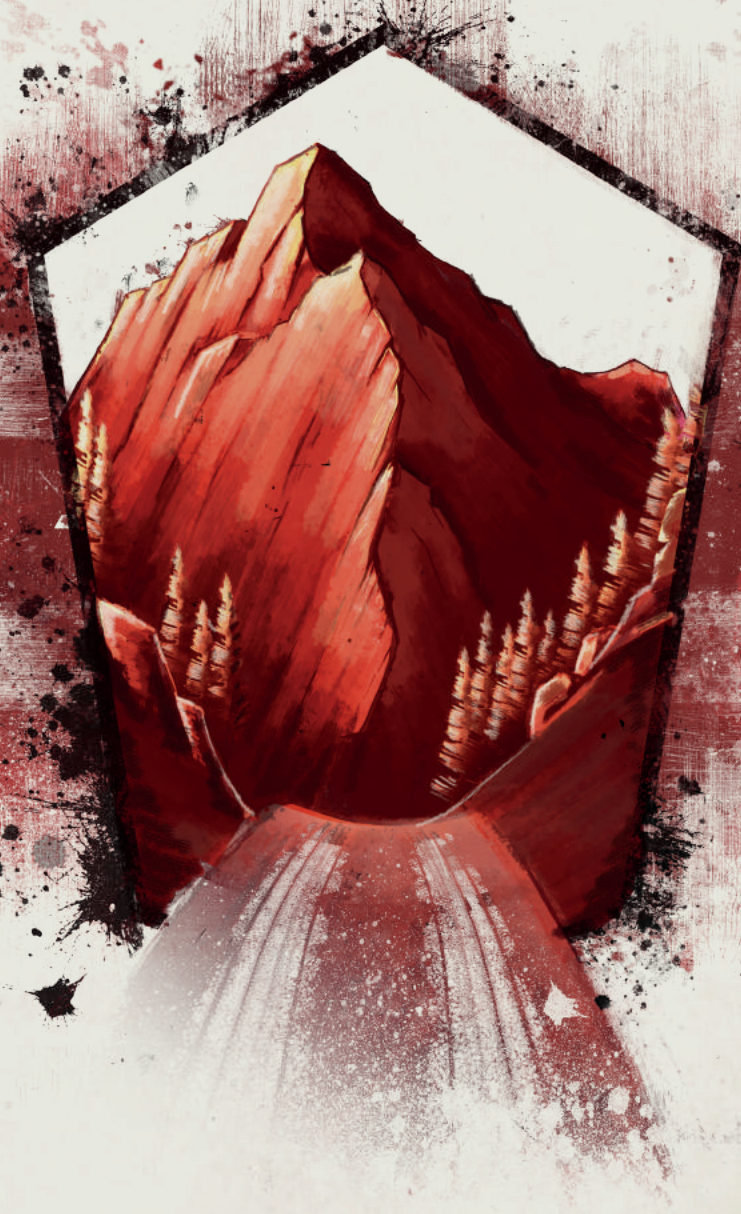


RALLYMAN DIRT



THE CLIMB

Ante ti tienes una de las categorías más duras de los deportes de motor: la carrera de montaña. No solo tendrás que sortear las curvas y baches típicos de un tramo normal, ¡sino que también tendrás que enfrentarte a subidas y bajadas por laderas empinadas! Pero no te preocupes, tienes justo el coche que necesitas...

La expansión *The Climb* te ofrece muchas opciones de personalización con la categoría Unlimited. Podrás diseñar tu propio Panel de control y el coche perfecto para cada ocasión. ¿Y qué mejor para poner a prueba estas bestias que las nuevas losetas de Montaña? Cuando avances por ellas, tendrás que asegurarte de que tienes el depósito lleno para subir las pendientes más pronunciadas... ¡o controlar la velocidad en la bajada!

COMPONENTES

4 losetas de Montaña de doble cara



6 Paneles de control gruesos



150 fichas de Panel de control



18 Terreno o Meteorología



72 Marcha o Potencia/Frenos/Gas



42 Gas/Frenos/Potencia



12 SISU

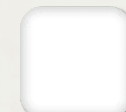


6 Neumáticos antipinchazos

5 Dados



x 2



x 1



x 1



x 1



18 fichas Try



9 fichas de Oxígeno



24 restricciones de dados o fichas en blanco



9 fichas de Nubes/Niebla



6 fichas de Montaña



6 fichas R y GT

DISEÑO DEL JUEGO

Jean-Christophe Bouvier

PRODUCCIÓN

Jamie Parsons

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Loïc Muzy, Quentin Saint-Georges

ILUSTRACIONES

Loïc Muzy, Joëlle Drans, Mindwork Games

DISEÑO GRÁFICO

Quentin Saint-Georges, Joëlle Drans

ESCULPIDO 3D

Mindwork Games

MARKETING Y COMUNICACIÓN

Georgina Parsons

REDES SOCIALES

Kayla Soule

GESTIÓN COMERCIAL

Owen Hermsen

EDICIÓN

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons, Kayla Soule

VÍDEOS

Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

EDITADO POR

Holy Grail Games

DIRECTORES

Eric Dubus, Olivier Melison and Jamie Parsons

EMBAJADORES Y PARTIDAS DE DEMOSTRACIÓN

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

TRADUCCIÓN

Diego Esteban Gisbert

**Y por supuesto, gracias a todos nuestros MECENAS DE KICKSTARTER
QUE HAN HECHO POSIBLE ESTE JUEGO**

REGLAS

Paneles de control Unlimited

Los Paneles de control Unlimited te permiten diseñar un coche perfectamente adaptado a tu estilo de juego o a una carrera de Montaña.

Estos Paneles de control sustituyen a los normales y no tienen un modelo de coche específico asociado a ellos. ¡Podrás usar el que más te guste!

Cuando tengas el Panel de control y hayas elegido un coche, ¡será hora de empezar a equiparlo!

Cada Panel tiene 17 huecos para fichas. En cada uno, podrás colocar fichas de dados y de efectos, excepto en aquellos que reserves para las fichas de Terreno.



Los Paneles de control Unlimited están diseñados para usarse en carreras de Montaña, pero también cuentas con todos los elementos necesarios para usarlos en carreras normales de rally o en circuitos. En el modo Puesta a Punto en las reglas avanzadas, encontrarás más información.

Preparar las fichas de Terreno

Cuando diseñes tu coche personalizado, el número exacto de huecos disponibles para añadir dados y efectos especiales depende de los tipos de Terreno sobre los que vayas a correr. Cuantos más sean, más componentes básicos tendrás que añadir a tu diseño para poder enfrentarte a los rigores de la carrera que te espera. Esto lo representan las fichas de Terreno y, según cómo estén colocadas, tu diseño será mejor para unos tipos de Terreno que para otros. Hay más información sobre Terrenos en la página 10.

Coge una ficha de cada tipo de Terreno que haya en el Tramo que vas a correr (Tierra, Asfalto o Nieve). Coloca la ficha correspondiente al Terreno en el que quieras un mayor rendimiento en el hueco superior derecho del Panel. Si hay un segundo tipo de Terreno, coloca su ficha a la izquierda de la primera, y si hay un tercero, coloca su ficha a la izquierda de la segunda. Si en el Tramo que vas a jugar solo hay uno o dos tipos de Terreno, te quedarán huecos libres en la fila superior que podrás usar para añadir otras fichas, tal y como se describe más adelante.

Por consiguiente, un coche diseñado para un único tipo de Terreno será más potente que los que se tienen que adaptar a distintas superficies.

Cuando estés en el Terreno indicado en una de las fichas, podrás usar los dados y habilidades de las fichas en su columna y de todas las que tenga a la izquierda, tal y como indican las líneas rojas junto a las columnas.

Cuando estés sobre el Terreno de la ficha más a la derecha, tendrás acceso al Panel completo. Cuando estés sobre el segundo tipo de Terreno, no podrás usar las fichas ni los huecos en la columna del primer tipo de Terreno. Y cuando estés sobre el Terreno indicado más a la izquierda, no tendrás acceso a ninguno de los cuatro huecos o fichas de las dos columnas de la derecha.



Todos los huecos que no estén ocupados por una ficha de Terreno, incluyendo los de la fila superior, ¡se pueden usar para equipar tu coche!

Diseñar el Panel de control

Cuando ya hayas colocado las fichas de Terreno, ¡podrás poner las fichas que tú quieras en el resto de los huecos! Cada ficha sobre el Panel de control representa un dado que podrás usar en tu turno o algún otro tipo de bonificación.

Ya estarás familiarizado con la mayoría. Funcionan tal y como se describe en el reglamento básico de Rallyman: DIRT.



Dados de Marcha



Dado de Frenos



Dado de Gas - Ten en cuenta que, aunque aquí solo se muestra el dado de Gas, el primer jugador de una ronda debe sustituirlo por el dado de Líder cuando avanza por pista de Tierra, como se indica en el reglamento.



Límite de Peligro - No hay fichas de límite de . Pero por cada hueco que dejes vacío, aumentará tu límite de en 1. Esto se suma al límite de impreso en el Panel de control, que hace que todos los coches tengan un mínimo de 1.

También hay algunos nuevos elementos:



Dado de Potencia - El dado de Potencia, en combinación con un dado de Marcha, te permite avanzar una casilla a la vez que subes 2 Marchas (en vez de solo una). Tienes que jugar el dado de Potencia con un dado de Marcha que sea 2 Marchas superior a tu velocidad actual.

Al igual que con los dados de Frenos, se pueden gastar fichas de Concentración para «asegurar» un dado de Potencia, pero deben «asegurarse» tanto el dado de Marcha como el de Potencia. Si no hay suficientes fichas de Concentración, no se puede «asegurar» la tirada. El dado de Potencia no se puede combinar con un Arranque rápido (ver el reglamento básico).



Neumáticos antipinchazos - Si como resultado de coger un atajo se obtiene una ficha de daño en el Gas, se puede ignorar esta ficha y se devuelve a la bolsa.



SISU - En su turno, un jugador puede dar la vuelta a esta ficha para mostrar la cara con la «X». Haciendo esto, anula todos los que haya acumulado este turno y no se le podrán sumar más. Se puede utilizar cuando se sufre una Pérdida de control y así ignorar sus efectos, siempre que esta la haya provocado una acumulación de símbolos y no algún efecto o elemento de la pista. Esta ficha solo se puede utilizar una vez por Rally. Sin embargo, los jugadores pueden acordar que esta habilidad vuelva a estar disponible al inicio de cada Tramo o a intervalos a su elección. Esto se recomienda en Rallies largos o para ayudar a los jugadores nuevos.

Cuando diseñes tu propio Panel de control, puedes preparar el coche perfecto para la carrera que te espera. Las reglas básicas del reglamento se aplican de igual modo a los coches Unlimited, así que seguramente necesitarás unos cuantos dados de Marcha consecutivos, ¡a no ser que estés pensando en algo más emocionante! Aparte de esto, puedes crear un vehículo tan simple o complejo como tú quieras.



Este es un ejemplo de un diseño sencillo. Utiliza todo los dados disponibles para un coche Ró normal y un dado de Frenos extra para mejorar la maniobrabilidad. A medida que pase a Terrenos sobre los que no es tan eficiente, perderá algo de velocidad y eficacia, pero seguirá siendo estable con un límite de 5 , así que siempre permitirá tirar muchos dados. Un buen diseño para principiantes o para quienes quieran un vehículo simple pero efectivo.



Este vehículo es mucho más técnico. Para empezar, no tiene ficha para la 1ª Marcha. ¡No la necesita porque siempre hace un Arranque rápido! Tampoco tiene 6ª Marcha, pero no le hace falta porque, aunque no sea tan rápido, puede mantenerse en 5ª Marcha de forma muy fiable. Esto lo consigue jugando con los dados de Potencia y Frenos para superar las curvas y aprovechando sus neumáticos antipinchazos para coger todos los atajos. Tiene un agarre bastante bueno la mayor parte del tiempo, aunque puede perder un poco según el Terreno. ¡Pero para esas situaciones más complicadas tiene una ficha de SISU! Esta puesta a punto está pensada sin duda para aquellos que ya se han familiarizado con la complejidad del juego, ¡pero es un coche muy divertido de pilotar!

Daño



Las fichas de Daño se aplican siguiendo las reglas habituales a los Paneles de control Unlimited y reducen el número de dados disponibles. Si se saca una ficha de Daño que afectaría a un tipo de dado que no está presente en el Panel de control del jugador, la ficha se devuelve a la bolsa y se coge otra.

AMPLÍA TUS OPCIONES - DADOS EXTRA

Con los dados de la caja básica de *Rallyman* y los de esta expansión, ya cuentas con muchísimas opciones. Pero habrás visto que en este set hay muchas más fichas que puedes usar que dados. Si tienes más dados de otros productos de *Rallyman*, puedes utilizarlos también para añadir más creatividad a tus diseños de Unlimited. ¡Incluso puedes utilizar varios dados de Marcha del mismo valor para contar con más opciones en las curvas y en las losetas de Montaña!

Losetas de Montaña

Son un nuevo tipo de pista que tiene sus propias reglas especiales para representar un tramo de carretera con pendiente. Ya conduzcas cuesta arriba o cuesta abajo, ¡tendrás que asegurarte de estar preparado para afrontarlas en tu turno!

Las losetas de Montaña están pensadas para utilizarse en carreras de Montaña, pero se pueden utilizar sin ningún problema, siguiendo las mismas reglas, en otros rallies y circuitos.

Las losetas de Montaña se pueden identificar por las flechas con +1 y -1 sobre las líneas que separan las casillas de la loseta. Las flechas indican la dirección de la pendiente.

Cuando te muevas en la dirección de las flechas con el -1, estarás ascendiendo la montaña.

Cuando te muevas en la dirección de las flechas con el +1, estarás descendiendo la montaña.



Si durante el movimiento se cruza alguna de esas líneas entre casillas, incluso si es en diagonal, se deberán aplicar las reglas descritas a continuación.

Aunque las flechas que señalizan las diferentes direcciones se encuentren en lados opuestos de la pista, solo están para indicar la dirección de la pendiente. Se puede ascender o descender la Montaña por cualquiera de los carriles. El borde de la loseta no cuenta como parte del ascenso o el descenso.

Estas reglas tienen prioridad sobre las expuestas en el reglamento básico para la colocación de los dados, incluido el primer dado que se coloque cada turno.

Ascenso

Para ascender de una casilla a la siguiente, se debe colocar el dado de Marcha inmediatamente inferior a la Marcha actual.



Descenso

Para descender de una casilla a la siguiente, se debe colocar el dado de Marcha inmediatamente superior a la Marcha actual.



FRENOS, POTENCIA Y GAS EN LOSETAS DE MONTAÑA



En los ascensos y descensos, no se pueden utilizar los dados de Freno, Turbo o Gas de la forma habitual. Por culpa de la inclinación de la carretera, ¡acabarías calando el coche o algo peor!

Pero combinando estos dados, puedes conseguir cierto grado de control que te permitirá avanzar como si utilizaras un dado de Gas en una casilla normal.

EN ASCENSO



Se puede usar un dado de Gas en combinación con un dado de Potencia para avanzar una casilla manteniendo la misma velocidad.



EN DESCENSO



Se puede usar un dado de Gas en combinación con un dado de Frenos para avanzar una casilla manteniendo la misma velocidad.



Al resolver cualquiera de estos movimientos, ambos dados se deben tirar a la vez. Se pueden gastar fichas de Segundos para «asegurar» la tirada, pero es obligatorio «asegurar» ambos dados a la vez. Si no hay suficientes fichas de Segundos para «asegurar» ambos dados, no se podrá «asegurar» la tirada.

Tanto en ascenso como en descenso, si el jugador no cuenta con los dados necesarios para avanzar, se considera bloqueado y termina su turno. Si la primera casilla a la que avanzaría un jugador en su turno es una casilla de ascenso o descenso, pero este no puede colocar dados, podrá avanzar una única casilla sin cambiar de Marcha siguiendo las reglas habituales de movimiento. Su turno termina entonces como si estuviera bloqueado.

Carrera de Montaña

Las carreras de Montaña combinan la categoría Unlimited y las losetas de Montaña para ofrecer un nuevo tipo de competición trepidante en el que los pilotos tendrán que luchar por los mejores tiempos en Tramos a gran altitud con fuertes pendientes, curvas cerradas y muy pocos quitamiedos. ¡Estas carreras están entre las más peligrosas del mundo del motor!

Esta carrera es una contrarreloj, como cualquier otro rally, pero en vez de competir en varios Tramos distintos, se corre 3 veces el mismo Tramo, intentando mejorar cada vez la estrategia y la puesta a punto del coche para obtener el mejor tiempo general.

Preparación

Una carrera de Montaña se prepara del mismo modo que un Tramo normal, pero con las siguientes excepciones:

El Tramo: Cuando diseñes el Tramo deberás incluir al menos una loseta de Montaña. Encontrarás algunos ejemplos de diseños de carreras de Montaña al final de este libreto.

Paneles de control: En vez de usar un Panel de control normal, cada jugador coge un Panel de control Unlimited de su color.

Fichas Try: Cada jugador toma 3 fichas Try de su color y las coloca junto a su Panel de control.

Fichas Unlimited: Las fichas para los Paneles de control Unlimited se dejan preparadas cerca de la zona de juego.

Rueda de Repuesto: Las cartas de Rueda de Repuesto no se usan en las carreras de Montaña.

Ten en cuenta que lo más importante es que diseñes la carrera de rally que a ti más te guste. Si quieres enfrentarte a una carrera de Montaña con coches de categorías normales u organizar un evento de Montaña pero sin losetas de Montaña, eres libre de hacerlo.

El juego

Inicio de la carrera: Se establece quién juega primero siguiendo las reglas habituales. Después, los jugadores diseñan sus Paneles de control Unlimited tal y como se ha explicado anteriormente.

Recuerda que el objetivo es diseñar el coche perfecto para este Tramo, así que los jugadores deberían examinarlo minuciosamente, ya que los elementos de la pista, la meteorología, el Terreno, etc. pueden tener una gran importancia a la hora de diseñar el Panel de control.

Cuando todos estén listos, el primer jugador puede comenzar a jugar su turno y los demás le seguirán de forma escalonada, tal y como se describe en el reglamento. Los jugadores pueden modificar sus Paneles de control, incluidas las fichas de Terreno, hasta antes de iniciar su primer turno. Esto les servirá para enfrentarse en mejores condiciones a las características del Tramo y para adaptarse al progreso de los demás jugadores.

Cuando un piloto comienza el Tramo: Una carrera de Montaña se juega exactamente de la misma manera que un Tramo de un Rally normal.

Cuando un jugador cruza la línea de meta: El jugador deberá calcular su tiempo total con sus cartas de Tiempo y fichas de Segundos tal y como se explica en el reglamento. Después de anotar su tiempo total (para esto se puede usar una Hoja de Rally), da la vuelta a su ficha Try 1 para indicar que ya ha completado la prueba una vez. Ya se puede preparar para su segundo intento.



Las fichas de Segundos se devuelven a la pila y las fichas de Daño a la bolsa. Además, se podrán realizar modificaciones al Panel de control Unlimited. ¿Te parece que necesitas un dado de Potencia para acelerar después de una curva peligrosa? ¿O quizá quieras optimizar tu diseño para sacar el máximo partido a una sección concreta del Tramo? Puedes cambiar todas las fichas Unlimited que quieras entre dos intentos, incluyendo las fichas de Terreno.

Vuelta al Tramo: El jugador comienza su siguiente intento en la siguiente ronda, pero siempre será el último en jugar. Coloca su coche de nuevo en la salida del Tramo y juega de la forma normal. Después de su primera ronda, se siguen las normal habituales para establecer el orden de juego.

Solo un jugador puede volver a entrar en el Tramo en cada ronda. Si hay varios pilotos esperando para salir, tendrá prioridad aquel que hubiese llegado a la meta antes. En una partida corta, si todavía no han salido todos los jugadores por primera vez, aquellos que crucen la meta solo podrán volver a salir después de que hayan salido todos por primera vez.

Las fichas de Daño por Atajo y otras modificaciones de la pista similares no se retiran ni se sustituyen entre dos intentos. ¡Algunas curvas estarán muy sucias al finalizar la carrera!

Final de la carrera: Cada jugador va a tener 3 intentos en el Tramo. Cada vez que termina un intento, da la vuelta a una ficha Try y sigue las reglas explicadas anteriormente. Al finalizar su tercer intento, los jugadores suman sus tres tiempos totales, y aquel que tenga el tiempo final más bajo ¡Será el Ganador!

Reglas avanzadas

Esta expansión incluye una serie de fichas que puedes utilizar para añadir ciertos efectos a los Tramos que diseñes, ya sean carreras de Montaña o de otro tipo.

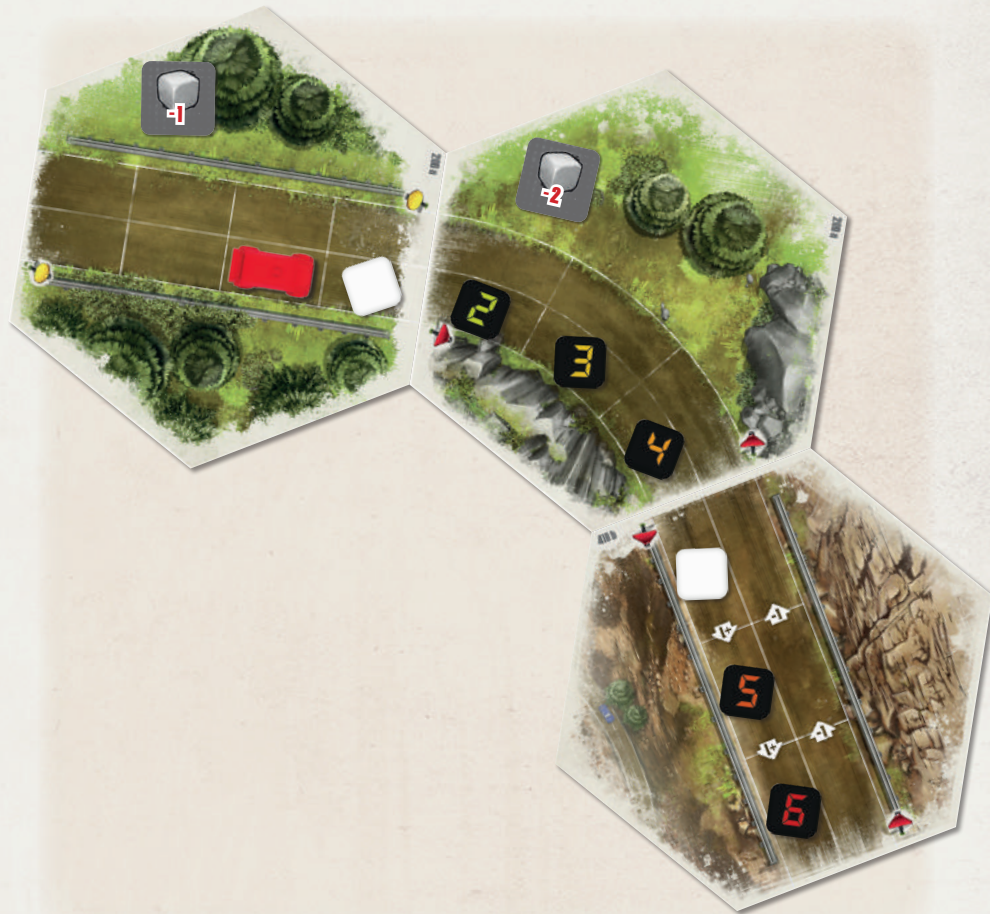
Estas fichas también son compatibles con Rallyman: GT.

Fichas de Oxígeno



En algunas carreras se pueden alcanzar altitudes tan elevadas que disminuya el nivel de oxígeno en el aire, lo que podría afectar al correcto funcionamiento de los motores de combustión.

Cuando se coloca un dado sobre una loseta con una ficha de Oxígeno, el número de dados de Gas disponibles que se pueden usar en esa loseta se reduce tanto como indique la ficha de Oxígeno (hasta un mínimo de 0).



El jugador Rojo cuenta con 2 dados de Gas en su Panel de control.

Comienza el turno en una loseta con una ficha de Oxígeno -1, así que solo podrá utilizar uno de sus dados de Gas en ella. La siguiente loseta tiene una ficha de Oxígeno -2, por lo que no podrá utilizar en ella ningún dado de Gas. El jugador Rojo utiliza sus dados de Marcha para atravesar esta segunda loseta y, por fin, puede utilizar su segundo dado de Gas para ascender por la loseta de Montaña, ya que sobre ella no hay ninguna ficha de Oxígeno.

Fichas de Nubes



Al escalar cumbres especialmente imponentes, no es raro que los pilotos miren hacia arriba y vean que van directos hacia la línea de nubes. Por impresionante que pueda resultar, la baja visibilidad y el enfriamiento de los neumáticos por culpa de la humedad lo convierten en un obstáculo peligroso.

Si un jugador coloca durante su turno un dado sobre una loseta con una ficha de Nubes, deberá añadir un extra a su tirada de dados. Este efecto no se puede evitar de ninguna manera.

En carreras normales de Rally o GT, estas fichas pueden considerarse fichas de Niebla y se aplicarían las mismas reglas.

Te recomendamos usar fichas de Oxígeno y Nubes después de un ascenso o antes de un descenso para así conseguir en tus carreras esa sensación de altitud. ¡Incluso puedes combinarlas para convertir una sección del Tramo en un auténtico reto!

Fichas de Montaña



¡Estas fichas te permiten transformar cualquier loseta de Rallyman en una loseta de Montaña!

Coloca una ficha de Montaña -1 sobre una loseta para convertirla en un Ascenso. Al cruzar una línea entre casillas de esa loseta, se deben seguir las normas del Ascenso descritas anteriormente.

Coloca una ficha de Montaña +1 sobre una loseta para convertirla en un Descenso. Al cruzar una línea entre casillas de esa loseta, se deben seguir las normas del Descenso descritas anteriormente.

Este efecto no se aplica al cruzar de una loseta a otra.

Este efecto se aplica al entrar o salir de una curva, pero no al avanzar por las casillas del interior de la curva.

Este efecto se aplica de la forma normal a las casillas de Atajo. Cualquier otro efecto de la pista presente en el Tramo (Saltos, Vados) es acumulativo con este efecto.

Modo Puesta a Punto



La Puesta a Punto permite recrear las categorías estándar de coches de Rallyman: DIRT y Rallyman: GT, pero añadiendo pequeños ajustes a su rendimiento.

Cada una de las categorías que aparecen a continuación tiene un diseño inicial que indica qué fichas no se pueden incluir en el Panel de control. Si un dado o una bonificación en concreto no se prohíbe de forma explícita, se puede incluir su correspondiente ficha tantas veces como se quiera.



No se puede incluir la 6ª Marcha en el Panel de control.



No se puede incluir la 5ª Marcha en el Panel de control.



No se puede incluir el dado de Potencia en el Panel de control.



No se puede incluir ninguna ficha de SISU en el Panel de control.



Estas fichas ocupan un hueco en el Panel de control pero no tienen ningún efecto adicional.

Esto solo es una muestra de lo que se puede hacer con los Paneles de control Unlimited. ¡Diseña tu propia Puesta a Punto, elige las fichas o añade cualquier cosa que tú quieras en tus carreras! ¿Quieres un diseño de R6 pero con un dado de Potencia? ¡Dale la vuelta a la ficha con la restricción de Potencia y eso es todo! Las fichas R y GT son meramente estéticas, pero si quieres aplicarles reglas de tu invención, ¡adelante!

Reparaciones y cambio de Neumáticos

Cuando se cambian los Neumáticos al inicio de la carrera o parando en Boxes (GT), se pueden reorganizar las fichas de Terreno sobre el Panel de control como se desee.

Al hacer reparaciones al inicio de la carrera, entre Tramos (DIRT) o parando en Boxes (GT), se puede cambiar cualquiera de las fichas sobre el Panel de control como se desee.

Paneles de control de Rally

Aunque aquí solo se muestra el dado de Gas, el primer jugador de la ronda sigue teniendo que reemplazarlo por el dado de Líder siempre que avance por pista de Tierra, como se explica en el reglamento.

Al igual que con las reglas normales de Unlimited, solo hace falta tener en el Panel de control las fichas de Terreno que correspondan a los tipos de Terreno presentes en el Tramo que se va a correr, y estas se pueden colocar en el orden que se desee. Los ejemplos a

continuación incluyen los tres tipos de Terreno, pero se pueden usar menos, y esto dejaría más espacio libre para poner otras fichas.

Paneles de control de GT

Los Paneles de control para la Puesta a Punto de GT incluyen fichas de Terreno Seco y Húmedo en vez de Tierra, Asfalto y Nieve. Con un tipo de Terreno menos, estos coches cuentan con un hueco libre más que los de rally. Si la meteorología no va a cambiar durante la carrera, se puede retirar una de estas fichas y se ganará un hueco libre adicional.



Puesta a Punto de R6



Puesta a Punto de R5



Puesta a Punto de R4



Puesta a Punto de GT6



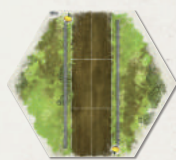
Puesta a Punto de GT5



Puesta a Punto de GT4

Tipos de Terreno distintos

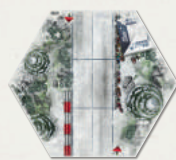
Las losetas de Montaña de esta expansión cuentan con dos tipos de Terreno que no estaban disponibles en la caja básica de *Rallyman*: DIRT: Asfalto y Nieve.



Tierra



Asfalto



Nieve

Rallyman: DIRT Caja básica

Expansión The Climb

Si solo juegas con esta expansión y con la caja básica y quieres simplificar las cosas, puedes considerar que las losetas de Montaña son pistas de Tierra.

Por supuesto, puedes aplicar en las losetas de Montaña los efectos del tipo de Terreno que muestran, solas en combinación con otras losetas de otras expansiones de *Rallyman*. Se aplican las siguientes reglas para la colocación y el lanzamiento de los dados:

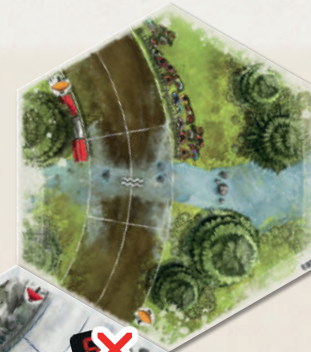
Usar los dados

Al planear el movimiento, no se pueden exceder los límites de dados indicados en el Panel de control para el tipo de Terreno actual.

Cada columna indica el número de dados máximo de cada tipo que se puede colocar sobre cada tipo de Terreno durante el turno. Esto es aplicable tanto si solo se avanza por un tipo de Terreno como si se cambia de Terreno durante el movimiento.

Cuando se usan los neumáticos de Tierra de la caja básica, sobre losetas de Tierra se pueden usar los 6 dados de Marcha así como los dados de Frenos y de Gas (A).

Sin embargo, si se pasa por una loseta de Nieve, solo se podrá colocar un máximo de 5 dados de Marcha, no hay ningún dado de Frenos disponible y, aunque se puede avanzar manteniendo la velocidad, hay que hacerlo con un dado de Líder en vez de uno de Gas, lo que es más peligroso (B).



En el ejemplo, el jugador empieza la carrera en una loseta de Nieve. Coloca sus dados siguiendo las reglas normales y se da cuenta de que no puede utilizar el dado de la 6ª Marcha porque no llega a la loseta de Tierra. Según el Panel de control de Neumáticos de Tierra, sus Neumáticos solo le permiten colocar un máximo de 5 dados cuando conduce sobre Nieve.

DADOS DE LÍDER

Ciertos tipos de Neumático indican que se deben usar los dados de Líder en vez de los dados de Gas cuando se conduce sobre ciertos tipos de Terreno. Esto representa que el rendimiento de los neumáticos es bueno, pero que existe cierto riesgo. Se deben usar dados de Líder sobre ese Terreno aunque no se sea el primer jugador de la ronda. En este caso, ser el primero no tiene efectos adicionales.

Al mantener la velocidad gracias a un dado de Líder, el jugador consigue alcanzar la loseta de Tierra. Esto le permite utilizar su dado de la 6ª Marcha y los dados blancos de Gas.

Lanzar los dados

Los dados se lanzan de la forma habitual: o bien de uno en uno o Pisando a fondo. Pero si se avanza por más de un tipo de Terreno, los límites de ⚠️ funcionarán de forma diferente.

Lanzando de uno en uno: Si se avanza de una casilla de un tipo de Terreno en la que no se tenían suficientes ⚠️ como para sufrir una Pérdida de control a otra casilla de otro tipo de Terreno en la cual se iguala o se supera el límite correspondiente de ⚠️, se sufre una Pérdida de control inmediata en esa segunda casilla.

Un jugador con Neumáticos de Asfalto avanza por una sección de Tierra en la que cuenta con un límite de 3 ⚠️. Mientras se aproxima a una loseta de Nieve, saca en sus tiradas ⚠️. Esto no es suficiente



como para que sufra una Pérdida de control en la sección de Tierra, pero si decide pasar a la loseta de Nieve, sufrirá una Pérdida de control inmediata en la primera casilla.

Pisando a Fondo: Se hace la tirada de la forma normal, pero el límite de ⚠ será el más bajo entre los que correspondan a los tipos de Terreno por los que se avance en ese movimiento.

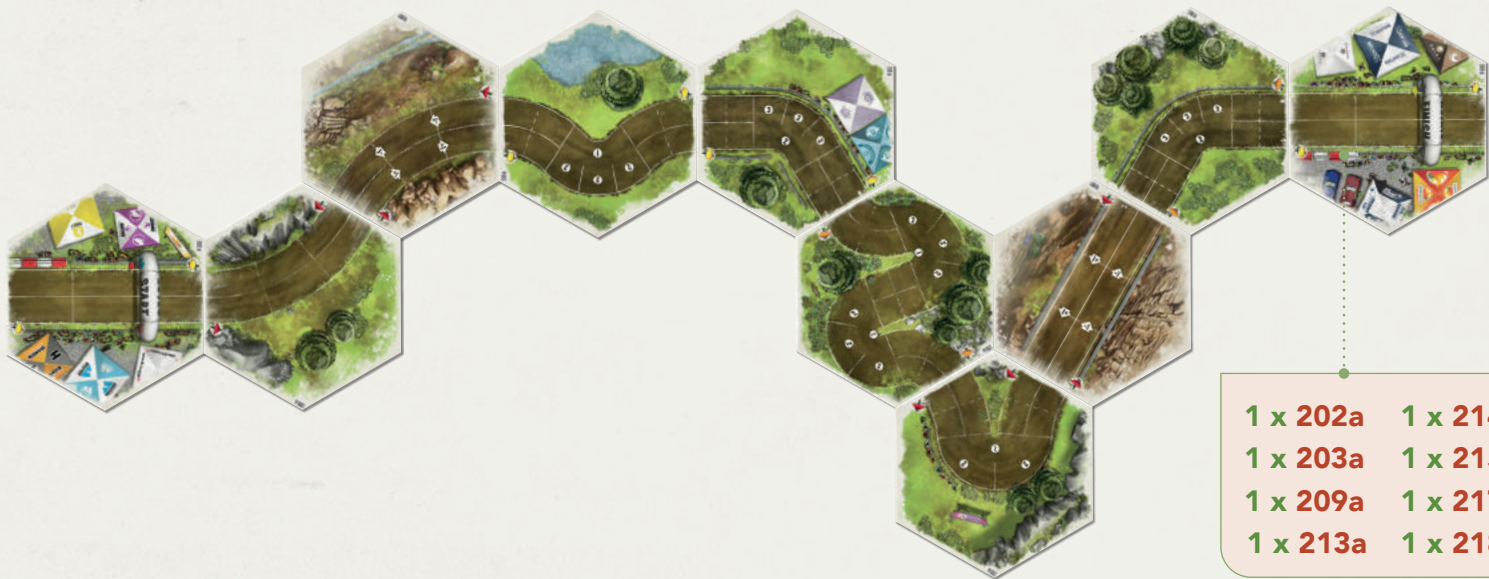
Un coche avanza igual que en el ejemplo anterior, pero esta vez decide Pisar a Fondo. Como tiene un límite de 3 ⚠ sobre Tierra pero solo 2 ⚠ sobre Nieve, el límite para toda la tirada de Pisar a Fondo será de 2 ⚠. Si saliesen los 2 ⚠ antes de llegar a la loseta de Nieve, se resolvería igualmente la Pérdida de control, aunque su límite habitual sobre Tierra sea de 3 ⚠.



LISTOS PARA JUGAR

CARRERA DE MONTAÑA 1

por Roger BW



CARRERA DE MONTAÑA 2

por Frédéric Rodriguez

