

R5



JEAN-CHRISTOPHE BOUVIER



EXPANSIÓN

RALLYMAN ***DIRT***

Jugar con coches R5

Los coches R5 siguen las reglas normales de *Rallyman: DIRT* y juegan con los dados que indique su Panel de control, con las siguientes excepciones:

DADOS DE MARCHA

La Marcha más alta para un R5 es la 5ª. No pueden usar el dado de la 6ª Marcha.



DADO DE POTENCIA

Los R5 cuentan con un nuevo tipo de dado: ¡el dado de Potencia! Este dado representa la capacidad de sus motores de gran cilindrada y les permite acelerar a toda velocidad. Para más información, consulta la tarjeta del dado de Potencia.



Dado de Potencia

Utiliza el dado de Potencia especial de tu R5 para lograr incrementos de velocidad explosivos y prueba nuevas formas de sortear los obstáculos de tu circuito preferido.

El dado de Potencia, al combinarlo con un dado de Marcha, te permite avanzar una casilla subiendo dos Marchas en vez de una.

Juega el dado de Potencia junto a un dado 2 Marchas superior a tu velocidad actual y avanza una casilla.

De forma similar a los dados de Frenos, se pueden usar fichas de Segundos para «asegurar» una tirada de Potencia, pero deben «asegurarse» ambos dados. Si no hay suficientes fichas de Segundos, no se puede «asegurar» la tirada.

Nota: El dado de Potencia no se puede usar al hacer un Arranque rápido (ver el reglamento básico).

