

RALLYMAN DIRT



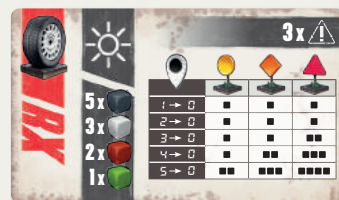
R X

El Rallycross es un tipo de carrera en un circuito cerrado con superficies mixtas en el que compiten coches de rally modificados. Son carreras cortas pero muy intensas que combinan muchos de los elementos de las carreras en circuitos (alta velocidad, competición cara a cara) y de los rallies (derrapes, saltos y choques), ¡lo que las convierte en unas competiciones espectaculares!

Las reglas y los componentes para las carreras de Rallycross son una mezcla de *Rallyman: GT* y *Rallyman: DIRT*. No te preocupes si no tienes el juego *Rallyman: GT*, porque hemos incluido aquí todo lo necesario para jugar. Si ya has jugado alguna vez a *Rallyman: GT*, estarás familiarizado con las mecánicas descritas en este libreto.

COMPONENTES

15 losetas de Circuito



90 Paneles de control

6 fichas de Meteorología



6 fichas Joker



84 fichas de Concentración

5 dados



x 1 dado de Potencia



x 2 dados de Frenos



x 1 dado de Gas



x 1 dado de Líder

3 Arcos



18 fichas de Peligro

6 fichas de Daño de Bandera Amarilla



6 fichas de Daño en la Potencia



48 indicadores de Marcha



1 marcador de Ronda

CRÉDITOS

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 & 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

PREPARACIÓN

I. DISEÑA LA PISTA

Los circuitos de Rallycross son pistas cerradas. Sin embargo, tienen unos cuantos elementos adicionales que se deben incluir al diseñar la carrera:



Los coches no empiezan una carrera de Rallycross en la línea de salida/meta. En cambio, salen de una parrilla que se encuentra fuera del circuito y entran en él al empezar la carrera. Esta parrilla de salida debe situarse a 2 o 3 losetas de distancia de la línea de Salida, conectada al circuito mediante una loseta de Bifurcación.



La línea de Salida/Meta en una carrera de Rallycross no está marcada en una loseta del circuito, sino que se representa con un arco. Este arco se puede situar sobre cualquier línea divisoria entre casillas a lo ancho de la pista, incluso entre dos losetas. No se puede colocar en una casilla de curva ni a la entrada o la salida de la vuelta Joker.

Una «vuelta» en una carrera de Rallycross empieza y termina en la línea de Meta, no en el punto de entrada al circuito desde la parrilla de salida.



La característica más notable de un circuito de Rallycross es la vuelta comodín, también llamada vuelta Joker. Es un tramo del circuito que cada piloto debe recorrer una vez en el transcurso de la carrera. Tanto su entrada como su salida están marcadas con arcos de colores. Puede situarse en cualquier punto del circuito y puede ser tan largo o corto como se quiera. Se caracterizan por incluir obstáculos complicados como curvas cerradas y saltos, ¡pero tú decides cómo diseñar tus vueltas Joker!

Además de estos elementos, puedes decidir utilizar cualquier loseta de pista de esta expansión, de la caja básica de *Rallyman: DIRT* o de cualquiera de las demás expansiones para diseñar tu circuito de Rallycross ideal. ¡Y hasta puedes usar losetas de *Rallyman: GT* si también cuentas con este juego!

LOSETAS DE GT

- **Losetas de curva:** Las losetas de curva de *Rallyman: GT* no funcionan con el sistema de derrapar por el exterior o acortar por el interior típico de *Rallyman: DIRT*. Las curvas de GT se consideran casillas normales con límites de velocidad y con algunas reglas especiales que se describen en el reglamento de *Rallyman: GT*.
- **Losetas de 3 carriles:** Algunas losetas de RX tienen 3 carriles en vez de 2. Esto es así para hacerlas compatibles con algunas de *Rallyman: GT* que también tienen 3 carriles. Por supuesto, también se pueden usar con losetas de *Rallyman: DIRT*. Se puede avanzar en diagonal de una loseta de 2 carriles a una de 3 carriles.

Los coches de Rallycross están especialmente diseñados para estos circuitos que mezclan pista de Asfalto y de Tierra. Pasar de una loseta de un tipo de Terreno a otro no afecta a su rendimiento.

Algunas pautas para ayudarte a decidir la duración de la partida:

- Carrera corta ~ 30 min: 9 losetas para 2 vueltas
- Carrera mediana ~ 45 min: 12 losetas para 2 vueltas u 8 losetas para 3 vueltas
- Carrera larga ~ 60 min: 16 losetas para 2 vueltas o 10 losetas para 3 vueltas

(Estimaciones para partidas de 4 jugadores, sin contar la vuelta Joker y la loseta de la parrilla de salida)

Hay diseños de circuitos listos para jugar al final de este reglamento.

2. FICHAS DE CONCENTRACIÓN

Las fichas de Concentración se colocan en una pila cerca del circuito, de tal modo que todos los jugadores puedan alcanzarlas.

3. FICHAS DE DAÑO

Se necesitan las siguientes fichas de Daño de la caja básica de *DIRT*:



6 x Bandera Verde



18 x Daño en las Marchas



6 x Daño en los Frenos



6 x Daño en el Gas/Líder

También hacen falta las siguientes fichas de Daño de la expansión *RX*:



6x Daño en la Potencia



6x Bandera Amarilla

Las fichas de Daño se meten todas juntas en su bolsa y esta se coloca cerca del circuito.

4. COLOR

Los jugadores eligen un color y cogen el coche correspondiente, la tarjeta de Piloto, los indicadores de Marcha, la ficha Joker y el Panel de control de neumáticos de Asfalto de *RX*. Al situar todos los elementos frente a sí, el Panel de control debe mostrar unas condiciones meteorológicas Secas y la cara de la ficha Joker con el "OK" debe mirar hacia abajo.

Los Paneles de control de neumáticos de Lluvia se usan cuando se quiere montar una carrera en condiciones húmedas o si se utilizan las reglas especiales de meteorología.

5. DADOS

Los dados de la caja básica de *Rallyman: DIRT* y los de esta expansión se colocan cerca del circuito, donde todos los jugadores puedan alcanzarlos.

6. ESTABLECER EL ORDEN DE SALIDA

Para establecer el orden de salida, se coge un indicador de Marcha de cada jugador y se van sacando uno a uno al azar. Los coches se colocan en la parrilla de salida en el orden que salga. El coche del primer jugador se sitúa en la pole, la casilla más adelantada del carril interior (el que lleva al interior de la primera curva del circuito). El jugador cuyo indicador salga en segundo lugar coloca su coche en la casilla adyacente al primero. De esta manera, se van colocando todos los coches y, cuando no queden casillas libres en una fila, el siguiente coche se coloca en el carril interior de la siguiente fila.

7. INDICADORES DE MARCHA Y MARCADOR DE RONDA

Los jugadores colocan junto a su coche el indicador de Marcha "0" con la cara blanca hacia arriba. El marcador de Ronda se coloca sobre la mesa a la vista de todos los jugadores con la cara blanca hacia arriba.

El primer jugador coge los dados y ya puede dar comienzo la carrera. ¡Pilotos, a calentar motores!

EL JUEGO

Los jugadores compiten dando vueltas al circuito para conseguir ser el primero en cruzar la línea de meta. Al contrario que en un rally, todos los coches salen al mismo tiempo, así que los jugadores no solo tendrán que enfrentarse a los retos de la pista, sino también a los demás pilotos que intentarán por todos los medios arrebatárles el podio.

Debido a las características de una carrera de Rallycross, esta debe durar al menos 2 vueltas.

Rondas

En las carreras en circuitos cerrados, el orden de juego va cambiando en cada ronda según el progreso de los pilotos. Para que sea más sencillo llevar el orden de las rondas, se diferencian entre rondas "blancas" y rondas "negras".

MARCADOR DE RONDA E INDICADORES DE MARCHA

El marcador de Ronda tiene una cara blanca y otra negra. Sirve para indicar qué ronda se está jugando.

Los indicadores de Marcha se usan para marcar la velocidad a la que corre cada coche entre dos turnos del jugador. También tienen una cara blanca y otra negra.

Si el indicador de Marcha de un jugador es del mismo color que el marcador de Ronda, eso significa que todavía no ha jugado su turno en esta ronda. Cuando el jugador termina de jugar su turno, coloca junto al coche un nuevo indicador de Marcha que corresponda a su velocidad actual mostrando el color de la siguiente ronda.

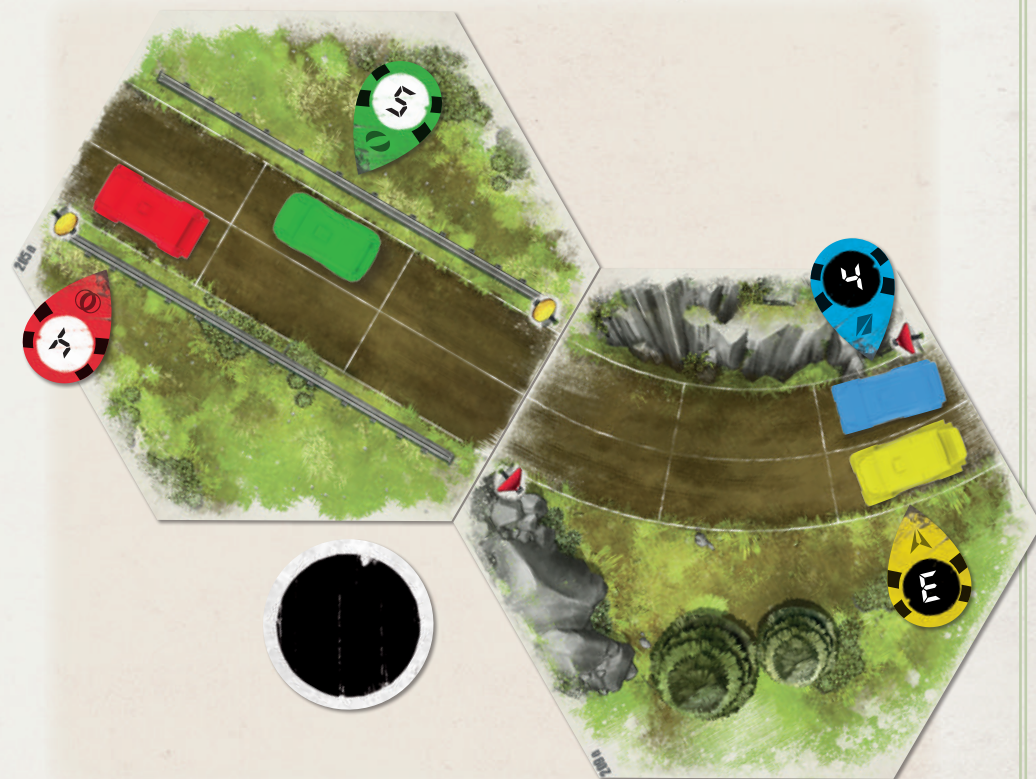
Cuando todos los jugadores han terminado sus turnos, se le da la vuelta al marcador de Ronda para mostrar el otro color y se juega la siguiente ronda.

En una carrera de Rallycross, se alternan las rondas blancas y negras. Cada jugador jugará un turno por ronda.

El marcador de Ronda tiene una cara blanca y otra negra. Sirve para indicar qué ronda se está jugando.

Si el indicador de Marcha de un jugador es del mismo color que el marcador de Ronda, eso significa que todavía no ha jugado su turno en esta ronda. Cuando el jugador termina de jugar su turno, coloca junto al coche un nuevo indicador de Marcha del color de la siguiente ronda.

Cuando todos los jugadores han terminado sus turnos, se le da la vuelta al marcador de Ronda para mostrar el otro color y se juega la siguiente ronda.



Ejemplo: El marcador de Ronda indica que se está jugando una ronda negra. Por tanto, los coches Rojo y Verde ya han jugado (sus indicadores de Marcha son blancos, que será el color de la siguiente ronda), mientras que los coches Amarillo y Azul todavía tienen que jugar en este turno.

Al principio de cada nueva ronda, se debe establecer cuál será el nuevo orden de juego.

Establecer el orden de juego

¡En el Rallycross, lo más importante es la velocidad! Incluso la diferencia más pequeña de velocidad o posición puede hacer que juegues primero o último. Ser el primero en jugar te da la posibilidad de adelantarte a tus rivales y superarlos, mientras que jugar el último puede ayudar a que se libere la pista por delante de ti, lo que te daría más opciones de movimiento.

¡Saber cuándo es mejor jugar en cada ronda puede ofrecer grandes oportunidades para superar a los rivales en una carrera!

El orden de juego se determina al inicio de la ronda de acuerdo a la velocidad, la distancia y la posición de cada coche.

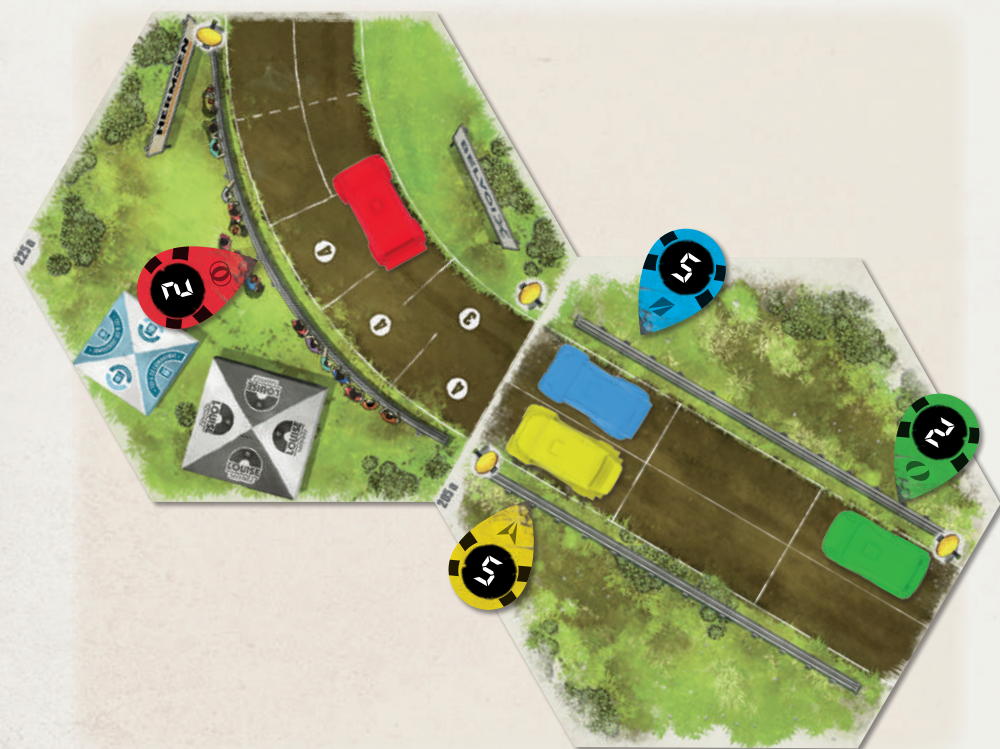
Orden de prioridad:

VELOCIDAD > DISTANCIA > POSICIÓN

- **Velocidad** - Determina cuál es el coche más rápido. El coche con el indicador de Macha con el valor más alto juega primero, sin importar su posición en la pista.

- **Distancia** - Si dos o más coches van a la misma velocidad, el orden de juego se determina por su posición en la pista. El coche en la casilla con el borde delantero más adelantado juega primero.

- **Posición** - En caso de empate en velocidad y distancia, el coche que se encuentre en el carril interior respecto a la siguiente curva juega primero. Una "curva" es una sección del circuito con límites de velocidad.



En este ejemplo, el orden de juego es el siguiente:

1. El coche Azul juega primero porque va en 5ª Marcha y va por el carril interior respecto a la siguiente curva.
2. El coche Amarillo juega segundo ya que también va en 5ª Marcha.
3. El coche Rojo juega a continuación porque es el más adelantado de los dos coches en 2ª Marcha.
4. El coche Verde juega en último lugar.

Una vez establecido el orden de juego, los jugadores juegan sus turnos uno tras de otro.

LA SALIDA

En el Rallycross, la salida no es escalonada porque en estas carreras se compite cara a cara. Todos los jugadores empiezan con sus coches como se explica en la fase de Preparación y podrán jugar su primer turno durante la primera ronda.

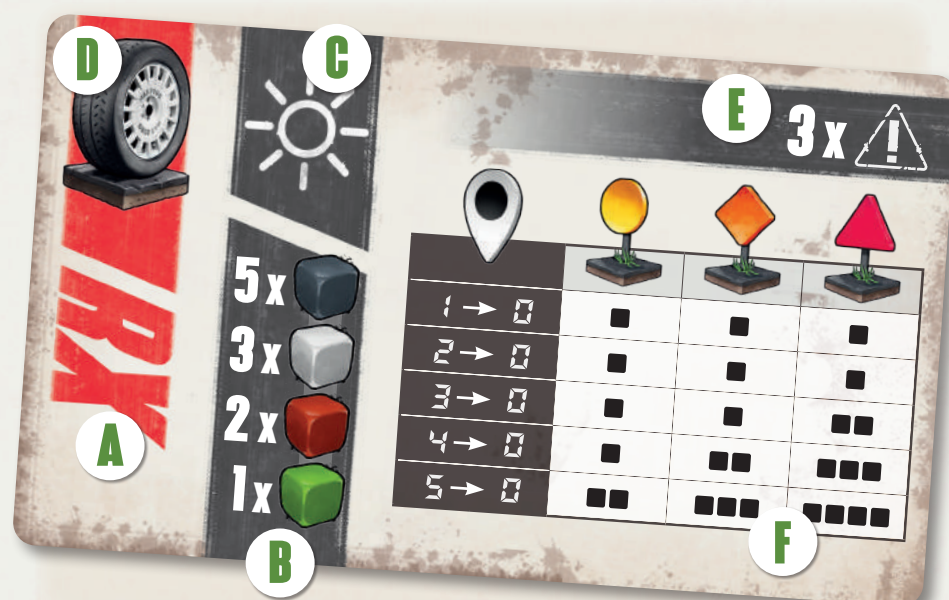
El turno

Al igual que en los rallies, los jugadores eligen sus dados y los lanzan para mover el coche, tal y como se describe en el reglamento básico. Sin embargo, los Paneles de control de RX son ligeramente distintos de los de Rallyman: DIRT.

El Panel de control de RX

El Panel de control indica el tipo de coche (A), que en este caso es RX.

Como se ha mencionado en la Preparación, en las carreras de Rallycross los tipos de Terreno no tienen efecto en el juego, son puramente estéticos. Por tanto, los dados disponibles son siempre los mismos (B).



Si se juega con las reglas avanzadas, la Meteorología (C) afectaría al número de dados disponibles y se podría elegir entre dos tipos de neumáticos distintos (D):



- **Neumáticos de Asfalto:** Funcionan muy bien con un tiempo seco, pero pierden agarre con la lluvia.



- **Neumáticos de Lluvia:** Mantienen un buen agarre con un tiempo lluvioso, pero no se comportan tan bien como los neumáticos de Asfalto con un tiempo seco.

También se muestran el límite de Δ que un jugador puede acumular antes de sufrir una Pérdida de control (E) y sus consecuencias (F). Cualquier Daño que se sufra en el transcurso de la carrera también se indicará en el Panel de control mediante las fichas de Daño, y podría modificar el número de dados disponibles.

Los dados

Los dados disponibles de acuerdo al Panel de control de RX se utilizan exactamente de la misma manera que se explica en el reglamento básico, con las siguientes excepciones:

EX Los coches RX no pueden usar el dado de la 6ª Marcha

Dado de Potencia

Los coches RX tienen acceso a un nuevo tipo de dado. Combinar un dado de Potencia con un dado de Marcha permite avanzar una casilla y subir 2 Marchas (en vez de 1). Para ello, hay que jugar el dado de Potencia junto a un dado de Marcha de valor 2 Marchas superior a la de la casilla anterior.



Como con los dados de Frenos, se pueden gastar fichas de Concentración para "asegurar" una tirada de Potencia. Sin embargo, el jugador debe "asegurar" ambos dados (el de Marcha y el de Potencia). Si no cuenta con suficientes fichas de Concentración, no podrá "asegurar" la tirada. El dado de Potencia no se puede utilizar en un Arranque rápido (ver el reglamento básico).

Las reglas de la carretera

Las reglas de Movimiento, Curvas, Deslizamiento, Atajos, Saltos, Vados, Adelantamientos y Bloqueos se aplican exactamente del mismo modo que se describe en el reglamento básico.

Pero hay algunos elementos nuevos que son únicos en el Rallycross:

La vuelta Joker

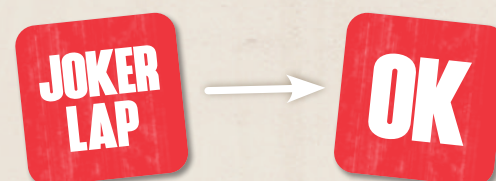
Como se ha mencionado en la Preparación, los circuitos de Rallycross cuentan con una sección de la pista que se usa para la vuelta comodín, también llamada vuelta "Joker".



La entrada y la salida de la vuelta Joker se indican mediante unos arcos: verde para la entrada y rojo para la salida.



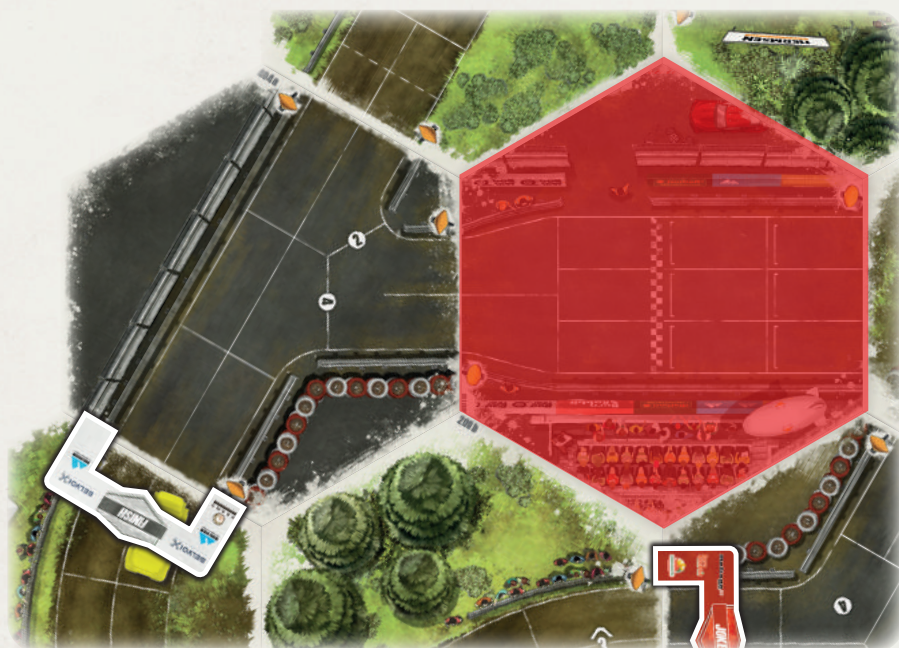
En el transcurso de una carrera de Rallycross, los jugadores deben pasar por esta sección de la vuelta Joker una única vez. Pueden escoger libremente en qué vuelta lo hacen. Cuando un jugador sale de esta sección de la vuelta Joker, debe dar la vuelta a su ficha Joker para que muestre la cara con el "OK", lo que indica que ya la han completado.



Si un jugador no completa la vuelta Joker antes del final de la carrera, será descalificado.

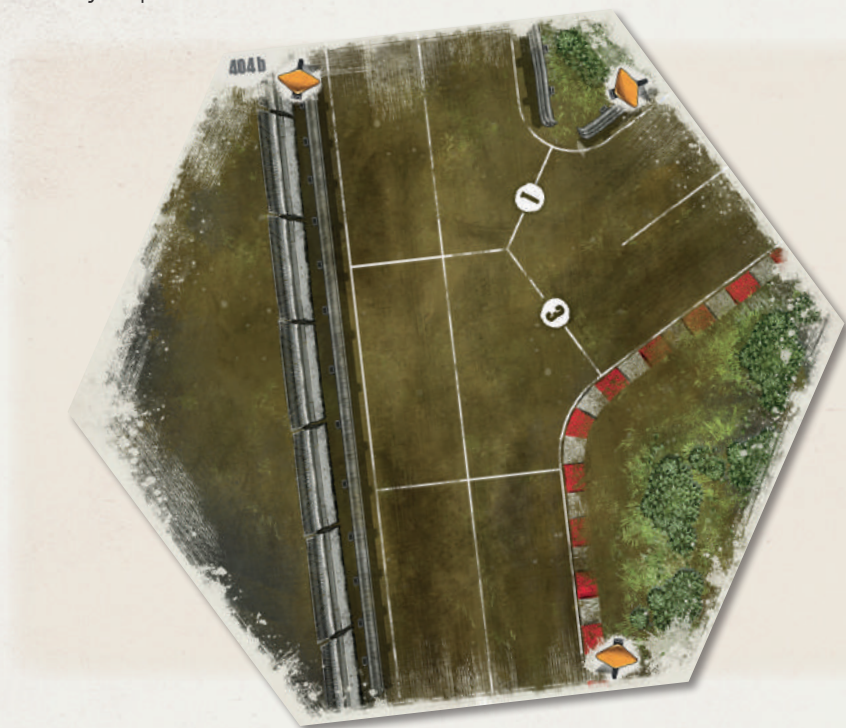
La parrilla de salida

En las carreras de Rallycross, los coches empiezan en una parrilla de salida fuera del circuito y luego entran en él. Cuando hayan abandonado la parrilla de salida y cualquier otra loseta que lleve hasta el circuito, no podrán volver a entrar en ninguna de ellas.



Losetas de Bifurcación

A ciertas losetas de RX se puede entrar y salir por tres extremos de la loseta. Estas losetas de Bifurcación sirven para incorporar la vuelta Joker y la parrilla de salida al circuito.



Las casillas de una loseta de Bifurcación funcionan como cualquier casilla normal, con las siguientes excepciones:

CASILLAS CON UN LÍMITE DE VELOCIDAD



Estas casillas siguen las reglas de los límites de velocidad descritas en el reglamento básico.

CASILLAS CON LÍNEA DIVISORIA INTERRUPTIDA Y LÍMITES DE VELOCIDAD



Se consideran dos casillas independientes aunque la línea divisoria entre ellas esté interrumpida. Se puede entrar y salir de cualquiera de ellas desde cualquier otra casilla con la que estén conectadas cualquiera de las dos. Por lo demás, se les aplican las reglas habituales de movimiento.

Cuando se cruza por encima de una línea con un límite de velocidad, este límite se aplica en la casilla siguiente a la que se mueva el coche.



Se puede mover alrededor de otros coches.



No deben confundirse con las Curvas que también hay en algunas losetas de Bifurcación.



Lanzar los dados y mover el coche

Cuando hayas planeado tu movimiento, podrás elegir entre lanzar los dados de uno en uno o Pisar a Fondo, tal y como se explica en el reglamento básico.

La única diferencia es que, cuando se Pisa a Fondo, se puede señalar la casilla final del movimiento con un indicador de Marcha del valor de la Marcha en la que se planea terminar el turno.

Cuando se Pisa a Fondo, se generan fichas de Concentración en vez de fichas de Segundos.



Las fichas de Concentración representan la audacia, habilidad y disciplina del piloto. No proporcionan ninguna ventaja en lo que respecta al tiempo, ya que esta no es una carrera contrarreloj, pero se pueden usar para "asegurar" dados de la misma manera que con las fichas de Segundos.

Pérdida de control

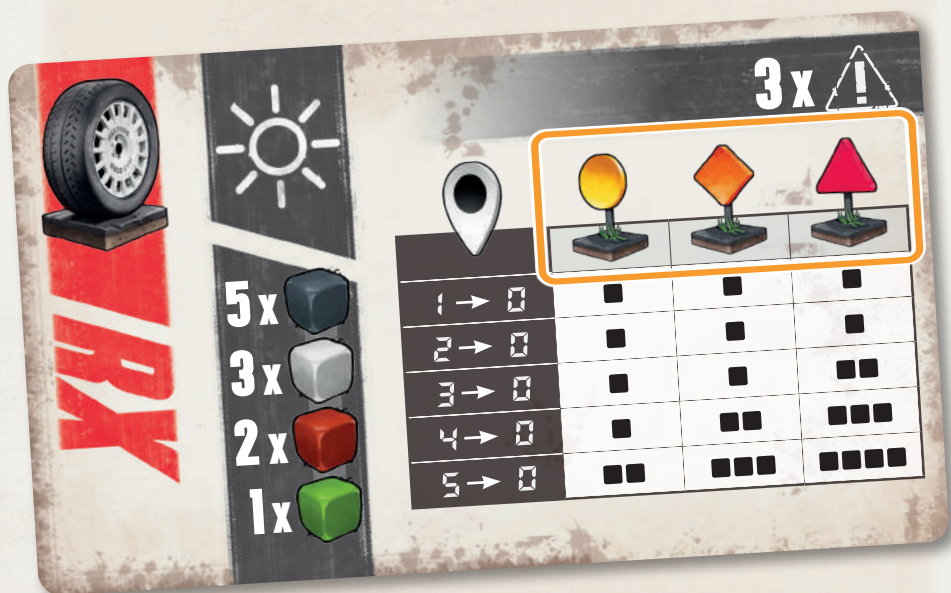
Cuando se sufre una Pérdida de control en una carrera de Rallycross, el resultado no lo determinan las cartas de Tiempo (en estas carreras no se usan) sino el Panel de control.

Para resolver una Pérdida de control, el jugador consulta su Panel de control. Tanto la velocidad del coche como el Nivel de Peligro de la loseta en la que se produce la Pérdida de control afectarán al resultado.

Cuando un coche sufre una Pérdida de control, hay que darle la vuelta para que mire hacia atrás, pero permanece en la misma casilla. El jugador coloca el indicador de Marcha "0" junto al coche. El coche podrá darse la vuelta y jugar con normalidad en su siguiente turno.



Las tres columnas corresponden a los Niveles de Peligro de las losetas. Hay que comprobar las señales en los extremos de la loseta donde se produjo la Pérdida de control para saber qué columna es la que corresponde en cada ocasión.



La velocidad del coche y el Nivel de Peligro de la loseta indicarán cuántos daños se sufren. Por cada cuadrado negro en la intersección de estos dos valores, el jugador debe sacar una ficha de Daño de la bolsa.



Ejemplo: Jamie sufre una Pérdida de control mientras va en 4ª en una loseta con un Nivel de Peligro naranja. Por lo tanto, debe coger 2 fichas de Daño, dar la vuelta a su coche en la casilla donde ha sufrido la Pérdida de control y colocar el indicador de Marcha "0" junto al coche.

Fichas de Daño

Los Daños en las Marchas, en los Frenos y en el Gas, así como las fichas de Bandera Verde, funcionan del modo descrito en el reglamento básico. Pero hay dos nuevos elementos:

DAÑO EN LA POTENCIA



Por cada una de estas fichas presente sobre el Panel de control, el número de dados de Potencia disponibles cada turno se reduce en uno.

BANDERA AMARILLA



Cuando se saca una ficha de Bandera Amarilla, se coloca en la loseta de circuito donde se produjo la Pérdida de control. El coche de un jugador no puede pasar junto a otro coche ni en esta loseta ni en la anterior ni en la siguiente.

Los coches sí pueden pasar junto a otros coches que estén fuera de la pista o que vayan en la Marcha "0". Los coches que ya se encuentren junto a otro coche cuando salga esta ficha pueden mover de la forma normal. Varias fichas de Bandera Amarilla sobre una misma loseta no tienen ningún efecto adicional.

Cuando el jugador que sacó la Bandera Amarilla comience un nuevo turno en la Marcha "0", quita la ficha de la loseta y la coloca sobre su Panel de control. La ficha ya no tendrá más efectos.



Al igual que en un rally, ¡no existe ninguna manera de reparar el coche durante una carrera de Rallycross!

Final del turno

EL TURNO DE UN JUGADOR TERMINA CUANDO...

- Ha terminado su movimiento.
- Está bloqueado.
- Sufre una Pérdida de control.

Al final de su turno, el jugador coloca junto a su coche un indicador de Marcha del color de la siguiente ronda mostrando su velocidad final.



Cuando un jugador termina su turno, le toca jugar al siguiente de acuerdo al orden establecido para esta ronda.

Cuando todos los jugadores hayan jugado su turno esta ronda (todos los indicadores de Marcha deberían mostrar un color diferente al del marcador de Ronda), se le da la vuelta al marcador de Ronda. Ahora empieza una nueva ronda y los jugadores deben establecer el nuevo orden de juego, ¡y la carrera continúa!

Fin de la partida

Una carrera de Rallycross consiste en dar dos o más vueltas al circuito elegido y que cada jugador pase una vez por la sección de la vuelta Joker.

En la última vuelta, ¡el primer jugador en cruzar la línea de meta en su turno será el vencedor!



Por supuesto, la carrera puede continuar para que los demás pilotos luchen por los puestos 2º, 3º, 4º, etc.

REGLAS AVANZADAS

Las reglas para el Arranque rápido, la Zona Roja y las de Deporte de contacto que se explican a continuación se pueden aplicar tanto en carreras de Rallycross como en carreras de GT.

Deporte de contacto

El Rallycross no es para los débiles de espíritu ni para aquellos que dan mucha importancia a la pintura de su carrocería. Los choques, empujones y embestidas convierten a esta disciplina en una de las carreras más emocionantes y con más acción del mundo del motor.

Las siguientes reglas te permitirán embestir los parachoques y las puertas de tus rivales. Estas técnicas te pueden servir para conseguir una ventaja o una mejor posición y, si otro jugador te está fastidiando, ¡puedes mandarlo de un empujón a una zona peligrosa!

Empujar

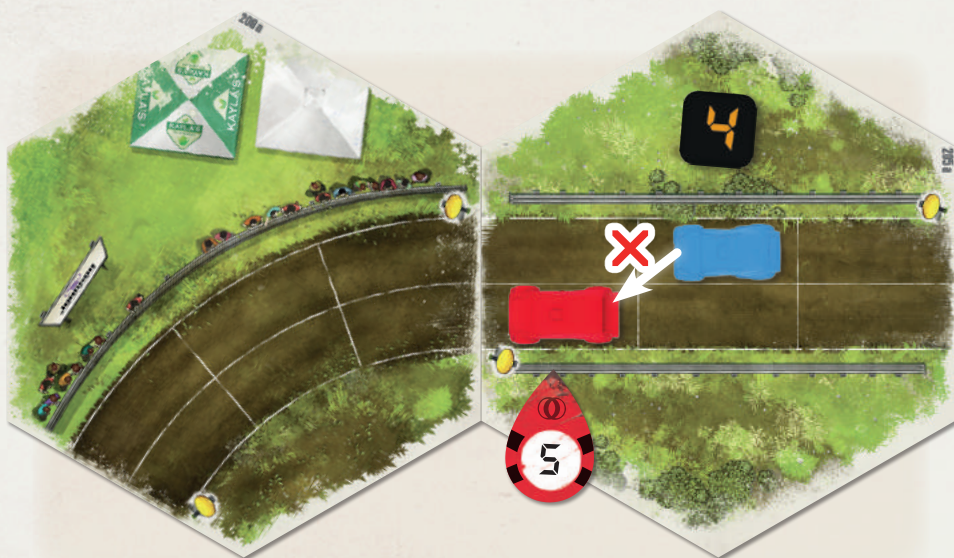
Puedes empujar a otro coche hacia delante y ocupar su casilla siempre que:

- Tu coche esté directamente detrás de él antes de avanzar a su casilla.
- Entres en su casilla en la misma Marcha que él o en una más alta que la que marque su indicador de Marcha.

El coche objetivo, junto a su indicador de Marcha, se mueve una casilla directamente hacia delante. No puede adelantarse a una casilla en diagonal. Este movimiento debe hacerse de acuerdo a las reglas normales. No se puede empujar un coche a una casilla en la que haya otro coche o algún obstáculo. No se puede empujar a un coche a una casilla junto a otro coche si no va en la misma Marcha que este último o en una superior.



El coche del jugador Azul se sitúa detrás del Amarillo. Coloca su dado de la 4ª Marcha en la casilla del coche Amarillo para darle un empujón. Al resolver su tirada, el jugador Azul moverá su coche a esa casilla y empujará al Amarillo una casilla directamente hacia delante.



El coche Azul está detrás del Rojo, pero en diagonal, por lo que no puede empujarlo con su siguiente dado.



El coche Azul no puede empujar al Amarillo porque el Rojo ocupa la casilla directamente delante de él.

Se puede empujar un coche hacia una Curva, un Salto, un Vado u otro elemento del circuito. Se puede sacar de un empujón un coche de un Atajo, pero no se le puede meter de un empujón en él. Se puede empujar a otro coche que esté en la Marcha "0".

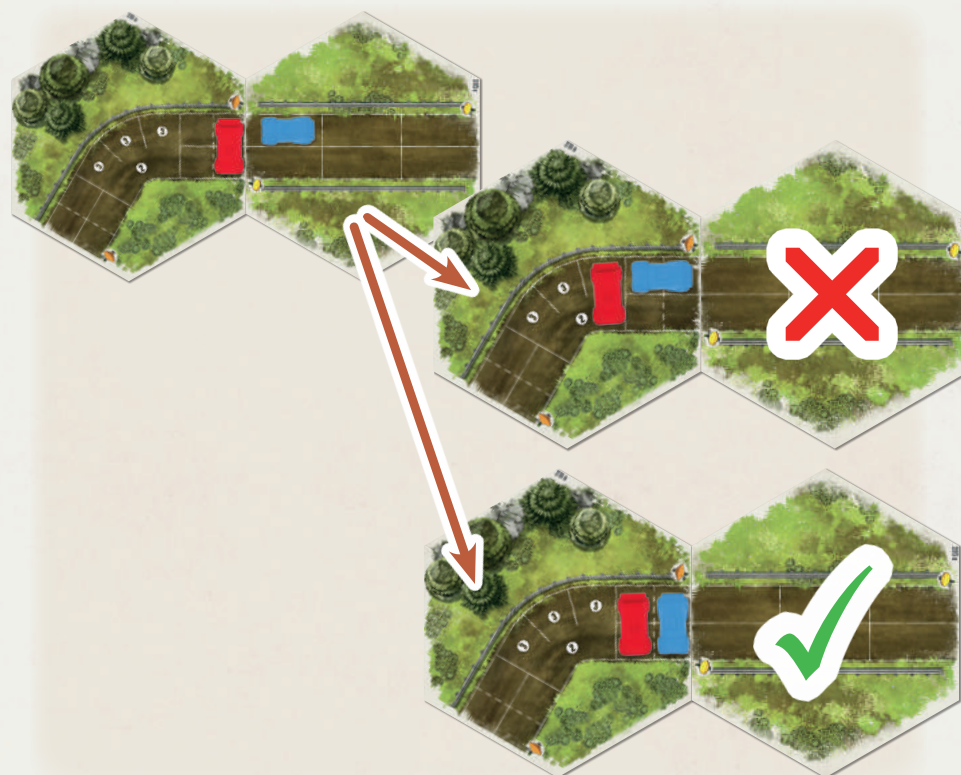
Puedes empujar varios coches en un mismo turno. Solo puedes empujar un mismo coche una vez por turno, a no ser que estés bloqueado y sea el único coche que provoca el bloqueo. En ese caso, podrás seguir empujándolo hasta que ya no te bloquee.

Si estás bloqueado por más de un coche, tendrás que Abrirte camino, tal y como se explica más adelante.

Empujar hacia una Curva: Si se empuja un coche hacia una Curva, el piloto del coche afectado puede elegir si quiere derrapar por el exterior de la Curva o acortar por el interior, y podrá colocar su coche. Debe elegir cuando se coloca el dado para empujarlo, ya que su decisión podría afectar a la colocación del resto de dados.

Empujar hacia una casilla de Deslizamiento: Un jugador no puede elegir que su coche se deslice cuando lo empujan a una casilla con esta opción.

Empujar en una Curva o en una casilla de Deslizamiento: Se puede entrar en una Curva o en una casilla de Deslizamiento y empujar otro coche siempre y cuando se utilice el mismo tipo de movimiento que el otro coche.

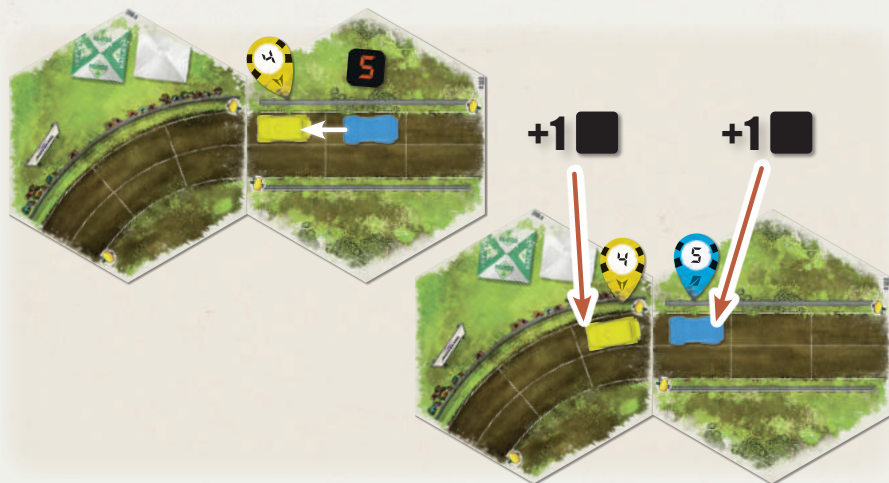


Empujar hacia fuera de una Curva, una casilla de Deslizamiento o un Atajo: Cuando un coche es sacado de un empujón de alguno de estos tipos de casilla, el jugador afectado puede mover su coche a la casilla conectada que prefiera, siguiendo las normas habituales de movimiento.

Daño por impacto

A veces, el resultado de una colisión entre dos coches se limita a algunos daños menores en la carrocería. Pero según la velocidad a la que corran, ¡los daños pueden ser mucho más graves!

Si al empujar a otro coche entras en su casilla en una Marcha más alta que la que muestre su indicador de Marcha, ambos jugadores tendréis que sacar un número de fichas de Daño igual a la diferencia entre vuestras dos velocidades.



El coche Azul se coloca detrás del Amarillo. Coloca su dado de la 5ª Marcha en la casilla del Amarillo para empujarlo. Cuando resuelva su tirada, el coche Azul avanzará a esa casilla y empujará al Amarillo a la casilla inmediatamente delante. Como la diferencia entre sus velocidades era de 1, cada jugador tendrá que coger una ficha de Daño.

Fichas de Peligro

¡Empujar a otro coche hacia algún elemento del circuito puede dar lugar a situaciones escalofriantes y a choques espectaculares!

EMPUJAR A UNA CASILLA CON LÍMITE DE VELOCIDAD

Si se empuja un coche hacia una casilla con un límite de velocidad, el jugador que pilote ese coche colocará sobre su Panel de control un número de fichas de Peligro igual a la diferencia entre el límite de velocidad de esa casilla y su indicador de Marcha.

Si se ha empujado un coche a una casilla con un límite de velocidad más bajo que su indicador de Marcha, ese coche no sufrirá una Pérdida de control automática al comenzar su siguiente turno. Todos los demás límites de velocidad con los que se encuentre en el transcurso del turno deberán respetarse de la forma habitual.



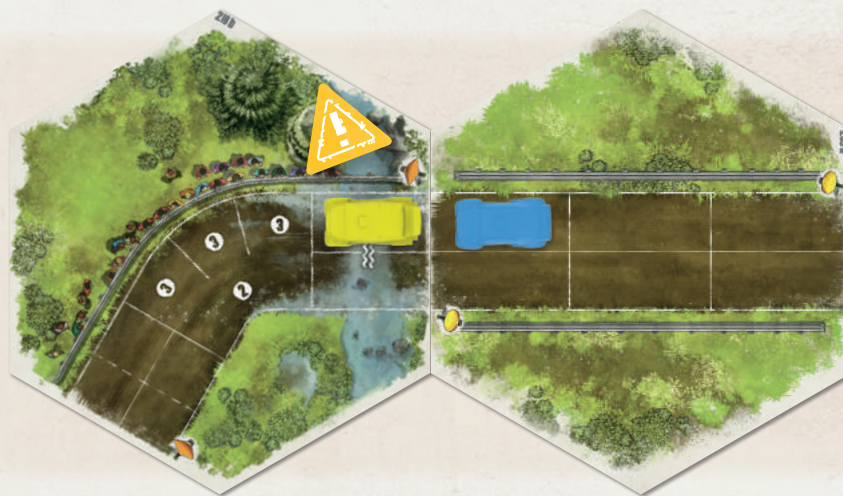
Durante su movimiento, el coche Azul empuja al Amarillo a una casilla de curva. El jugador Amarillo decide entrar en la curva derrapando por el exterior. Luego compara el valor de su indicador de Marcha (4) y el límite de velocidad (2). Como la diferencia es 2, el jugador Amarillo deberá coger dos fichas de Peligro y las colocará sobre su Panel de control.



En circunstancias similares, el coche Azul empuja al Amarillo a una curva y el jugador Amarillo decide derrapar por el exterior de la curva. Pero esta vez, la diferencia entre su Marcha actual (5) y el límite de velocidad (2) es 3. El jugador Amarillo coge tres fichas de Peligro y las coloca sobre su Panel de control. Como su límite de $\triangle$ es 3, el jugador Amarillo sufrirá una Pérdida de control en esa casilla al inicio de su siguiente turno.

EMPUJAR HACIA UN ELEMENTO DEL CIRCUITO

Si se empuja un coche hacia una casilla con un elemento del circuito que no tenga ningún límite de velocidad (incluidos Saltos, Vados, etc.), el jugador que pilote ese coche deberá poner una ficha de Peligro sobre su Panel de control, pero no sufrirá ninguno de los efectos normales de esa casilla.



Un jugador solo puede tener un máximo de 3 fichas de Peligro al mismo tiempo sobre su Panel de control.

Al inicio del siguiente turno del jugador:

- Si el número de fichas de Peligro sobre su Panel de control iguala o supera su límite de $\triangle$, sufrirá una Pérdida de control automática en la casilla en la que se encuentre y a la velocidad que muestre su indicador de Marcha.
- Si el número de fichas de Peligro sobre su Panel de control es inferior a su límite de $\triangle$, deberá añadir el número de $\triangle$ que tenga al resultado de su tirada este turno.

Las fichas de Peligro se descartarán al final del turno del jugador.

Abrirse camino

Si no te dejan sitio para pasar, ¡ábrete camino a golpes!

Si un jugador se encuentra bloqueado por dos o más coches que ocupan toda la pista, ¡siempre puede elegir continuar con su movimiento y Abrirse camino!

El jugador puede colocar un dado en la casilla que quiera, como si los otros coches no estuvieran, pero ese dado tiene que ser de una Marcha superior a cualquiera de las de los demás coches involucrados.

El resto de los dados para el movimiento se pueden colocar siguiendo las reglas normales.

El jugador también puede decidir terminar ahí mismo su movimiento, con lo que se quedaría compartiendo la casilla con otro coche. En este caso, coloca su coche a cualquiera de los dos lados del coche que ocupaba esa casilla.

Únicamente dos coches pueden compartir una casilla de este modo. Si no hay casillas libres cuando un coche se Abre camino, el movimiento se puede realizar igualmente, pero no se puede terminar en ninguna de las casillas ocupadas.

Pero, tanto si se continúa el movimiento después de Abrirse camino como si no, ¡esta arriesgada maniobra no deja ningún coche indemne! Al resolver el movimiento, los coches que se encuentren junto al dado recibirán un número de fichas de Peligro igual a la diferencia entre su velocidad y el valor del dado de Marcha. El jugador que se Abre camino recibe un número de fichas de Peligro igual a la diferencia entre el valor de su dado de Marcha y la Marcha del coche que vaya a menor velocidad de entre los involucrados.



Como otros coches le bloquean el paso, el jugador Azul decide Abrirse camino. La Marcha más alta de los otros coches es 4, por lo que el jugador Azul tiene que usar el dado de la 5ª Marcha. Elige entrar en la casilla del coche Rojo.

Después, puede elegir entre seguir usando más dados para moverse o terminar su movimiento en esa casilla, pero al resolver la acción de Abrirse camino:

- El jugador Naranja recibe dos fichas de Daño, ya que la diferencia entre su velocidad (3) y la del coche Azul (5) es 2.
- Tanto el coche Amarillo como el Rojo reciben una ficha de Daño, ya que la diferencia entre su velocidad (4) y la del Azul (5) es 1.
- El jugador Azul compara su velocidad (5) con la más baja entre los demás coches, que es la del Naranja (3). Como la diferencia es 2, el Azul recibe dos fichas de Daño.

LANZAR LOS DADOS

Se puede empujar a otros coches y Abrirse camino en un bloqueo mientras se Pisa a Fondo. Sin embargo, si se sufre una Pérdida de control y se resuelve antes de llegar al coche o coches objetivo, la acción no tendrá ningún efecto.

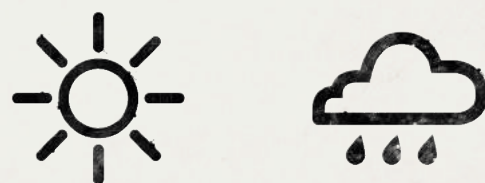
SUFRIR DAÑOS DURANTE EL TURNO PROPIO

Cuando un jugador sufre algún daño durante su movimiento, este no afecta al número de dados disponibles durante el resto de ese turno. Los daños se aplican a partir del inicio del siguiente turno.

La meteorología en RX

Aunque la mayoría de las carreras de RX se celebran en días soleados y con un tiempo seco, ¡el tiempo puede ser impredecible!

Al preparar una carrera de RX, se puede elegir entre empezar con tiempo Seco o Húmedo.



Al incorporar la Meteorología a las carreras, se gana acceso a dos tipos de Neumático:

Neumáticos de Asfalto: Estos son los neumáticos normales, los que se usan cuando no se aplican las reglas especiales de Meteorología. Funcionan muy bien con un tiempo seco, pero pierden agarre con la lluvia.



Neumáticos de Lluvia: Estos neumáticos mantienen un buen agarre con un tiempo húmedo, pero no se comportan tan bien como los neumáticos de Asfalto con un tiempo seco.

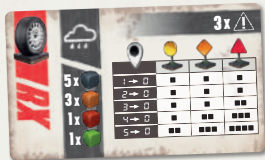


Al empezar una carrera en la que se apliquen las reglas de Meteorología, los jugadores pueden elegir el tipo de neumáticos que quieren usar y deberán coger el Panel de control correspondiente.

¡El tiempo puede cambiar durante la carrera! En la fase de Preparación, incorpora las 6 fichas de Meteorología a la bolsa de fichas de Daño.



Si en algún momento se saca una ficha de Meteorología de la bolsa de fichas de Daño, el tiempo cambiará. Cuando se termine de sacar fichas de Daño de la bolsa, todos los jugadores deberán dar la vuelta a sus Paneles de control y tener en cuenta los nuevos dados que tendrán ahora a su disposición.



Neumáticos de Asfalto/tiempo Húmedo - dados de Líder: Esta cara del Panel de control sustituye los dados de Gas por los peligrosos dados naranjas de Líder de la caja básica.



Neumáticos de Lluvia/tiempo Seco - 1+1 dados de Frenos: Se pueden usar 2 dados de Frenos durante el turno, pero no se pueden utilizar en una misma casilla.

Todas las demás fichas de Meteorología que se saquen en el transcurso de la carrera deben ignorarse. El jugador que saque una deberá descartarla y coger una nueva ficha de Daño.

CARRERAS PERSONALIZADAS

Esta expansión no solo presenta un nuevo tipo de carrera, sino que también ofrece una infinidad de nuevas posibilidades al combinar las colecciones de *Rallyman: GT* y *Rallyman: DIRT* para crear un juego ampliado con elementos totalmente compatibles.

Lo que se expone a continuación no es un reglamento completo, sino una guía para combinar los componentes de *Rallyman: GT* y de *DIRT* para personalizar las carreras.

Diseñar tu propia carrera

Al diseñar una carrera personalizada, hay tres elementos principales a tener en cuenta: el tipo de pista, el tipo de carrera y las reglas de la pista.

1. LA PISTA

Hay que decidir el trazado de la pista, dónde estarán las líneas de Salida y Meta y cómo se terminará la carrera.

CIRCUITO	TRAMO
La pista es circular.	La pista está abierta al final.
La línea de Salida y la de Meta están en el mismo punto.	La línea de Salida y la de Meta están en puntos distintos.
Los jugadores deben completar un número de vueltas antes de cruzar la línea de Meta para terminar la carrera.	Los jugadores deben llegar hasta la línea de Meta para terminar la carrera.

2. EL TIPO DE CARRERA

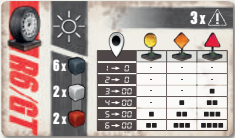
Hay que elegir cómo van a competir los jugadores entre ellos.

CARA A CARA	CONTRARRELOJ
Acelera para ser el primero en cruzar la línea de Meta mientras te enfrentas a los desafíos de la pista y a los demás pilotos que te quieren robar el podio.	Intenta completar la carrera en el menor tiempo posible mientras pones a prueba tus habilidades para superar las dificultades de la pista.
Usa las siguiente reglas de	Usa las siguiente reglas de
Orden de la prioridad	
Velocidad > Distancia > Posición Página 7	Distancia > Velocidad > Posición Página 6
Comienzo de la carrera	
Todos en la misma ronda Página 7	De forma escalonada Página 6
Fichas por Pisar a Fondo	
Fichas de Concentración Página 15	Fichas de Segundos Página 17
Vencedor	
El primer coche en cruzar la línea de Meta Página 20	El jugador con el menor tiempo final Página 21

3. LAS REGLAS DE LA PISTA

Hay que decidir si los distintos tipos de Terreno y la meteorología adversa afectarán al número de dados disponibles por turno.

PISTA RÁPIDA	PISTA TÉCNICA
Cuando se compite en una pista Rápida, se considera que la puesta a punto del coche es perfecta para la carrera. ¡Aquí el juego va de velocidad y solo el mal tiempo frenará a los pilotos!	Las pistas Técnicas tienen el terreno más accidentado y peligroso de todos los deportes de motor. ¡Los pilotos dependerán de su habilidad de conducción técnica para sortear los distintos tipos de Terreno!
Tipos de Terreno	
Los distintos tipos de Terreno que muestran las losetas solo tienen un valor estético y no afectan al juego.	Hay tres tipos de Terreno: Tierra, Asfalto y Nieve. El número de dados disponibles varía según el Terreno y los Neumáticos. RM: DIRT - 110 % Página 3
Coches y Paneles de control	
Coches y Paneles de control GT  RM: GT Página 7	Coches y Paneles de control R  RM: DIRT Página 7
Por supuesto, también se pueden usar los Paneles de control Unlimited de la expansión <i>The Climb</i> .	

MEZCLAR PANELES DE CONTROL	
Esta expansión incluye dos tipos de Paneles de control que sirven para usar coches de Rally en pistas Rápidas y coches GT en pistas Técnicas.	
R/GT	GT/R
 Aunque en las pistas Rápidas les falte la potencia de los coches GT, los coches de Rally manejan los cambios meteorológicos de forma mucho más eficaz.	 Los coches GT están a la altura de los de Rally casi en cualquier terreno e incluso son mejores sobre Asfalto. Pero se encontrarán con más problemas en las partes más duras de una pista Técnica.
No hay reglas especiales adicionales.	Cada vez que un jugador pasa por un Atajo o un Vado o aplica el efecto especial de un Salto durante su movimiento, debe añadir un  al resultado de su tirada ese turno.

Daños en el coche	
Tras una Pérdida de control, las consecuencias se consultan en el Panel de control. RM: GT Página 17	Tras una Pérdida de control, las consecuencias se consultan en las cartas de Tiempo. RM: DIRT Página 19 En una carrera cara a cara en una pista Técnica, hace falta usar las cartas de Tiempo.
Reparaciones y cambio de Neumáticos	
Se puede elegir si se permiten Reparaciones y cambios de Neumáticos.	
Parada en Boxes  RM: GT - Página18	Parque de Asistencia y Rueda de Repuesto  RM: DIRT - Página 20 y 21
Meteorología	
Se puede elegir si se incluyen cambios meteorológicos.	
Tiempo Seco/Húmedo  RM: GT Página 18	Nieve  RM: DIRT - 110% Página 5

Cuando termines de decidir estos tres elementos principales, ¡ya podrás empezar a diseñar la pista! También tendrás que preparar las fichas de Daño que quieras usar y decidir qué reglas avanzadas te gustaría incluir en la carrera.

Losetas de pista

Todas las losetas de pista de cualquiera de los juegos de *Rallyman* se pueden usar en cualquier carrera. Solo hay que seguir las reglas para esas losetas explicadas en cada uno de los reglamentos. Mezcla y combina todas las losetas de tu colección como quieras para conseguir unos circuitos increíbles.



USAR ATAJO, SALTOS Y VADOS EN PISTAS RÁPIDAS

En una pista Rápida, se pueden incluir losetas con todos estos elementos, en cuyo caso hará falta seguir las reglas correspondientes descritas en el reglamento de *Rallyman: DIRT*.

Sin embargo, los coches GT tienen más dificultades con estos obstáculos que sus homólogos de Rally. Cada vez que un coche GT entre en un Atajo o un Vado o tenga que aplicar los efectos de una casilla de Salto durante su movimiento, debe añadir un ⚠ a su tirada ese turno. Esto solo es aplicable a los Paneles de control GT, no a los Paneles de control R/GT.

Bolsa de fichas de Daño

Hay dos conjuntos de fichas de Daño disponibles. Se puede elegir utilizar uno u otro en función de lo peligrosa que se quiera que sea una Pérdida de control durante la carrera. Se puede modificar el número de fichas de cualquiera de los dos conjuntos para adaptarlo al terreno sobre el que se va a competir.

FICHAS DE DAÑO DE RALLYMAN: GT

Contiene:

- 6 Daño en las Marchas
- 6 Daño en los Frenos
- 6 Daño en el Gas
- 12 Banderas Verdes
- 6 Banderas Amarillas
- 6 Meteorología (opcional)

El menos peligroso de los dos conjuntos. Es el estándar para las pistas Rápidas. También se puede usar en carreras en las que se desea que el entorno sea menos dañino para los pilotos.

FICHAS DE DAÑO DE RALLYMAN: DIRT

Contiene:

- 24 Daño en las Marchas
- 6 Daño en los Frenos
- 7 Daño en el Gas
- 11 Banderas Verdes
- 6 Meteorología (opcional)

El conjunto de fichas más peligroso, el estándar para las pistas Técnicas. También se puede usar en carreras en las que se quiera que el entorno pueda dañar gravemente los coches.

Si se van a incluir en la carrera losetas con Atajos, hay que utilizar las fichas de Daño de *Rallyman: DIRT*. Si se quieren incluir Atajos pero que las fichas de Daño sean menos peligrosas, se pueden retirar 18 fichas de Daño en las Marchas y 1 ficha de Daño en el Gas de la bolsa de *DIRT* y se deben añadir 6 fichas de Bandera Amarilla de esta expansión.

REGLAS AVANZADAS

Al igual que con las losetas de pista, todas las reglas avanzadas se pueden aplicar a una carrera.

LA REGLA MÁS IMPORTANTE

¡Diviértete y pon toda tu creatividad en diseñar tus carreras!

Rallyman consiste en que puedas crear la mejor experiencia para jugar carreras de coches y esta expansión está pensada para que puedas llevar esa idea lo más lejos posible.

Aunque normalmente los Circuitos sean para carreras de GT y los Tramos para carreras de Rally, nada te impide montar una carrera cara a cara en un Tramo o una Contrarreloj en un Circuito.

¿Quieres montar algo realmente interesante y poder diseñar una carrera cara a cara en un Circuito que sea una pista Técnica usando las reglas de Persecución (GT: *Team Challenge*) y la vuelta Joker (DIRT: *RX*) y que haya fichas de Niebla (DIRT: *The Climb*)?

¡Pues puedes hacerlo y, sin duda, deberías diseñarla!

Cuando tengas la carrera lista, llama a los demás pilotos, ¡y ya podéis calentar motores!

EL TOUR AUTOMOVILÍSTICO

El Tour Automovilístico es un nuevo tipo de evento que te permite ponerte al volante de tu coche favorito y enfrentarte a otros pilotos en una serie de carreras de diferentes tipos.

Diseñar el Tour

Primero hay que decidir las carreras, en las que se debería alternar el tipo de carrera. Un Tour Automovilístico debería consistir en al menos dos carreras, una cara a cara y una contrarreloj, tal y como se han descrito en las reglas para carreras personalizadas.

POR EJEMPLO

Un Tour corto: Contrarreloj - Cara a cara

Un Tour mediano: Cara a cara - Contrarreloj - Cara a cara

Un Tour largo: Contrarreloj - Cara a cara - Contrarreloj - Cara a cara

Además del tipo de carrera, puedes elegir usar el tipo de pista y las reglas de la pista como quieras. Puedes incluir una gran variedad de reglas distintas para hacer el Tour mucho más interesante. Al final de este libreto, encontrarás un ejemplo de un Tour Automovilístico completo.

Elegir los coches

Antes de que dé comienzo la primera carrera del Tour, los jugadores deben elegir la categoría de su coche (R6, GT5, etc.). Deberán usar coches de esta categoría en cada carrera del Tour, independientemente del tipo de carrera que toque jugar. El Panel de control concreto que hay que usar en cada carrera se explica en la sección de reglas de la pista para carreras personalizadas.

También se puede elegir la categoría Unlimited de la expansión *The Climb*. Los jugadores pueden diseñar libremente sus Paneles de control o seleccionar un perfil con Puesta a Punto al inicio del Tour. No podrán cambiar la configuración de sus Paneles de control una vez iniciada la primera carrera.

Se aplican todas las demás reglas para carreras personalizadas.

El Tour

Cada carrera se juega de la forma habitual, pero los jugadores acumularán tiempo al finalizar cada carrera según su resultado. En las carreras contrarreloj será su tiempo final y en las carreras cara a cara dependerá de la posición en la que lleguen a la meta.

Contrarreloj: Se suma el tiempo final en la hoja de resultados

Cara a cara:

- 1° +0 segundos
- 2° +20 segundos
- 3° +30 segundos
- 4° +40 segundos
- 5° +50 segundos
- 6° +60 segundos

Puedes fotocopiar la hoja de resultados de este libreto o descargarla en el sitio web de holygrail.games. Así podrás llevar la cuenta de las puntuaciones durante todo el Tour.

Orden de salida: En la primera carrera, el orden de salida se establece al azar de acuerdo a las reglas normales. Sin embargo, a partir de la segunda carrera, el jugador con el tiempo total más bajo saldrá primero o en la pole, el jugador con el segundo mejor tiempo saldrá en segundo lugar y así sucesivamente. Si hay dos jugadores empatados, se decide al azar quién sale primero.

Reparaciones: Los coches de los jugadores se reparan por completo al final de cada carrera y se podrá cambiar de tipo de neumáticos antes de empezar la siguiente carrera. De forma alternativa, se pueden seguir las reglas del Parque de Asistencia del reglamento de *Rallyman: DIRT* (página 21), lo que solo permitiría hacer reparaciones al final de ciertas carreras. También se pueden hacer Reparaciones parando en Boxes en las carreras cara a cara, pero, como con todo lo demás, tú eliges lo que quieres usar o modificar.

Al terminar la última carrera, los jugadores suman todos sus resultados. ¡El jugador que tenga el tiempo final más bajo es el vencedor del Tour!

CARRERAS SOBRE HIELO

Las carreras sobre hielo son cortas y obviamente muy resbaladizas, una especialidad de nuestros colegas nórdicos. Para ellas, dispondrás de una nueva categoría de coche muy flexible en las Pérdidas de control y con una puesta a punto especial para las pistas de nieve.

Las carreras sobre hielo son carreras cara a cara en un Circuito con las reglas para pista Rápida descritas en la sección sobre carreras personalizadas de este libreto. También se incorporan las siguientes reglas:

Losetas de Nieve de 110%: Por la temática de estas carreras, es recomendable usar solo losetas de Nieve de la expansión 110%. Por supuesto, nada impide usar otras losetas, ¡se puede argumentar que hay hielo negro en la pista!

Paneles de control: Los jugadores tienen que utilizar Paneles de control ICE. Estos tienen dos caras: ICE y ICE PRO, siendo esta última la configuración más potente. Se puede elegir jugar con cualquiera de estas dos caras, pero todos los jugadores deben utilizar la misma.

Los Paneles de control ICE incluyen un dado verde de Potencia. Las reglas para este dado se encuentran en la sección sobre RX de este libreto.



Meteorología: En una carrera sobre hielo, no hay cambios meteorológicos. ¡El tiempo no podría ser peor y hace demasiado frío como para que mejore!

Reparaciones: En una carrera sobre hielo, no se pueden hacer paradas en Boxes. ¡El ritmo es demasiado frenético como para parar!

Aparte de esto, una carrera sobre hielo se juega de la misma forma que las demás. Por supuesto, si quieres, puedes incorporar reglas especiales y elementos de otras expansiones.

Improvisar

En el mundo de los deportes de motor, las cosas no siempre van según lo esperado. En ocasiones, los pilotos tienen que replantearse la situación sobre la marcha e improvisar cuando todo parece perdido.

Esta regla avanzada se puede incorporar a cualquier carrera.

Al lanzar los dados de uno en uno, los jugadores no están obligados a ceñirse a la manera en la que habían colocado los dados al principio de su turno.

Después de tirar un dado, en vez de seguir lanzando dados o terminar su turno, un jugador también puede elegir sustituir los dados que ya había colocado sobre la pista. Puede poner y quitar dados e incluso cambiarlos de casilla si quiere. Los dados así recolocados siguen las reglas habituales de uso y colocación.

EL PLAN



DESPUÉS DE TIRAR 2 DADOS...



IMPROVISAR



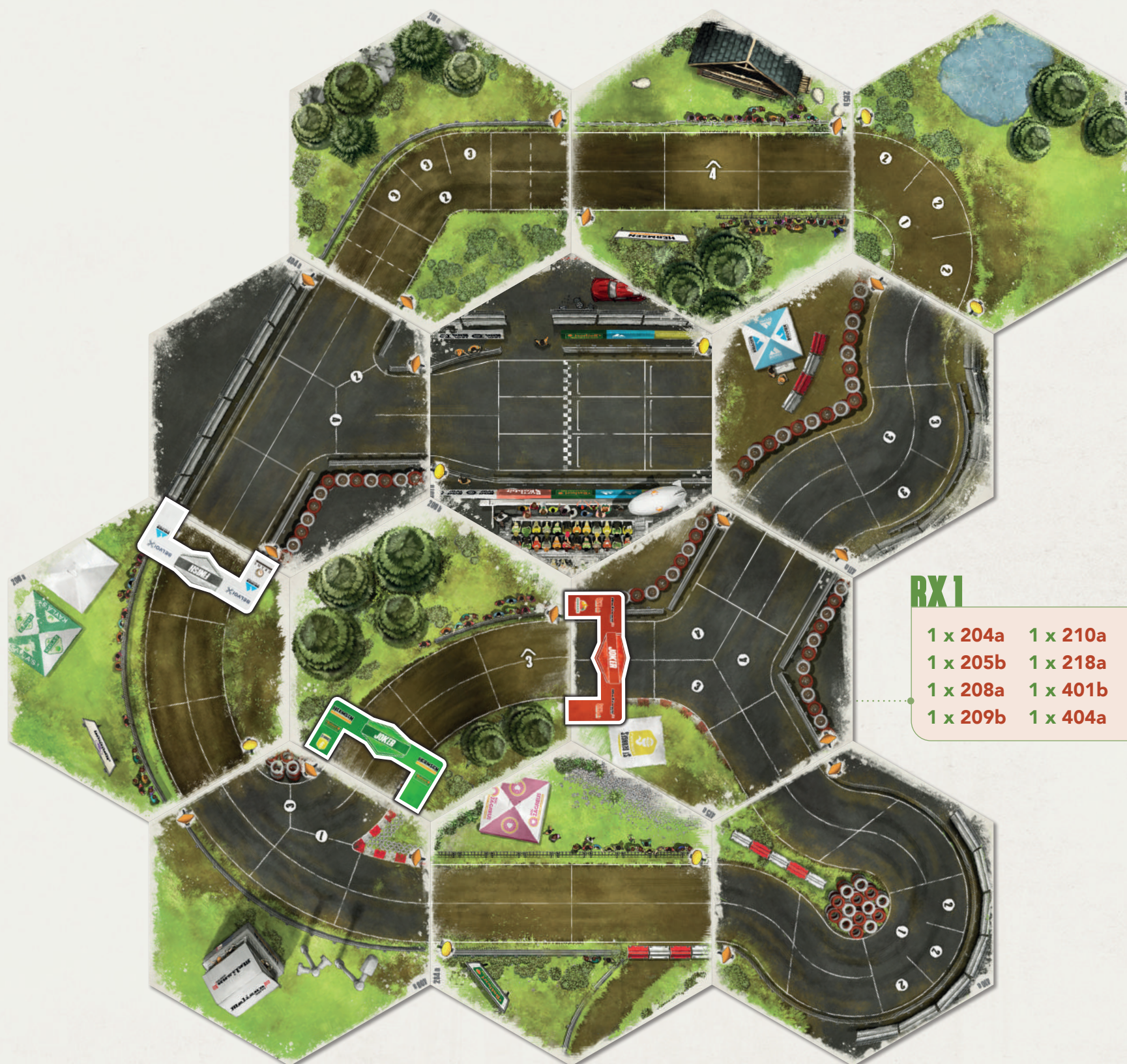
TOUR AUTOMOVILÍSTICO

HOJA DE RESULTADOS

Puedes fotocopiar esta Hoja de Resultados o descargarla en el sitio web de holygrail.games.



CARA A CARA	1° = 0s, 2° = 20s, 3° = 30s, 4° = 40s, 5° = 50s, 6° = 60s											
CONTRARRELOJ	Tiempo final (incl. fichas de Segundos)											
Piloto												
Coche												
Carrera 1	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:
Carrera 2	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:
Tiempo total	: #		: #		: #		: #		: #		: #	
Carrera 3	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:
Tiempo total	: #		: #		: #		: #		: #		: #	
Carrera 4	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:
Tiempo total	: #		: #		: #		: #		: #		: #	
Carrera 5	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:
Tiempo total	: #		: #		: #		: #		: #		: #	
Carrera 6	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:	PI:	🕒:
Tiempo final	:		:		:		:		:		:	
Puesto	#		#		#		#		#		#	

por **JC Bouvier**por **JC Bouvier**

1 x 204a	1 x 210a	1 x 408a
1 x 205b	1 x 218a	1 x 410a
1 x 208a	1 x 401b	1 x 411a
1 x 209b	1 x 404a	1 x 415a

1 x 204a	1 x 210a	1 x 408a
1 x 205b	1 x 218a	1 x 410a
1 x 208a	1 x 401b	1 x 411a
1 x 209b	1 x 404a	1 x 415a

RX 2

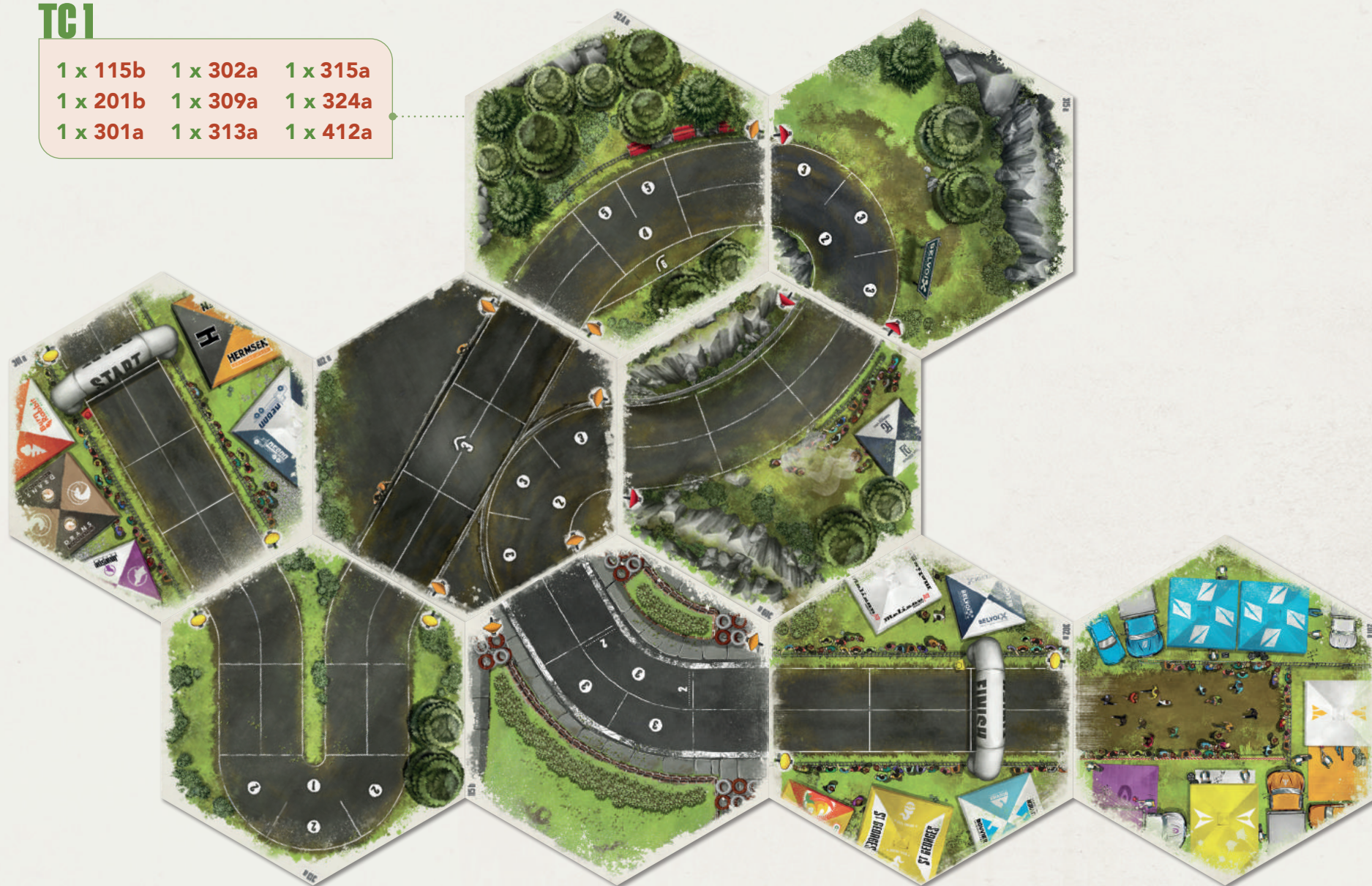
1 x 207a	1 x 229b	1 x 404b
1 x 208b	1 x 307a	1 x 405a
1 x 209a	1 x 315a	1 x 408a
1 x 216b	1 x 316a	1 x 411a
1 x 226b	1 x 401a	



Este circuito requiere losetas de la expansión 110 %.

TC1

1 x 115b 1 x 302a 1 x 315a
1 x 201b 1 x 309a 1 x 324a
1 x 301a 1 x 313a 1 x 412a



CIRCUITO 1

1 x 101a	1 x 111a	1 x 313a
1 x 104b	1 x 112a	1 x 401b
1 x 106a	1 x 119a	1 x 411a
1 x 106b	1 x 120b	
1 x 109a	1 x 136a	





TC 2

1 x 111b	1 x 301a	1 x 314b
1 x 112b	1 x 302a	1 x 316a
1 x 201b	1 x 313b	1 x 324a







CARRERA SOBRE HIELO 1

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 301b | 1 x 309b | 1 x 318b |
| 1 x 304b | 1 x 310b | 1 x 322b |
| 1 x 307b | 1 x 312b | 1 x 323b |
| 1 x 308b | 1 x 316b | 1 x 324b |

Este circuito requiere losetas de la expansión 110 %.