

RALLYMAN DIRT



110 %

Preparati a correre su due nuovi tipi di Tracciato: Asfalto e Neve. Spingi al limite le tue capacità di guida mentre sfrecci sui differenti terreni della tappa per ottenere il miglior tempo possibile!

L'espansione 110% introduce un nuovo set di tessere con cui costruire le tappe. Si tratta dei Tracciati di Neve e Asfalto che possono essere usati da soli o combinati assieme alle tessere Sterrato del gioco base, per creare delle tappe davvero uniche. Aggiungete a questo i nuovi tipi di pneumatici che potrete scegliere e porterete la vostra esperienza di rally a un livello superiore!

CONTENUTO

24 Tessere Circuito fronte-retro



6 Pance Vettura

6 Gettoni Meteo



96 Gettoni Secondi

RICONOSCIMENTI

AUTORE

Jean-Christophe Bouvier

SVILUPPO

Jamie Parsons

DIREZIONE ARTISTICA

Loïc Muzy, Quentin Saint-Georges

ILLUSTRAZIONI

Loïc Muzy, Joëlle Drans, Mindwork Games

GRAFICA

Quentin Saint-Georges, Joëlle Drans

3D SCULPTING

Mindwork Games

MARKETING E COMUNICAZIONE

Georgina Parsons

GESTIONE DELLA COMMUNITY

Kayla Soule

BUSINESS MANAGEMENT

Owen Hermsen

REVISIONE

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons & Kayla Soule

VIDEO

Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

PUBBLICATO DA

Holy Grail Games

DIREZIONE

Eric Dubus, Olivier Melison & Jamie Parsons

DIMOSTRATORI E PORTAVOCE

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

VERSIONE ITALIANA

A cura di: ProBox «Board Games Level Up»

Traduzione: Massimo «mAz» Zomparelli

Revisione: Fabio Faletti e Veronica Gregori

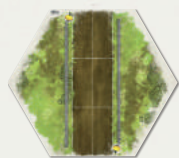
Sostegno: Daniele Nigro, Leonardo Loria, Luca Cegalin, Massimino Ferri, Oliviero Carena, Romano Panzacchi e tutti i membri del gruppo FB «Rallyman GT / DIRT Italia».

***E naturalmente, tutti i nostri sostenitori KICKSTARTER
CHE HANNO RESO POSSIBILE QUESTO GIOCO!***

REGOLE

Tipi di Tracciato e di Pneumatici

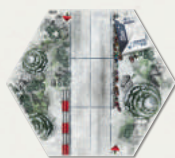
Ora hai a disposizione 3 tipi di Tracciato per i tuoi rally:



Sterrato



Asfalto



Neve

Rallyman: DIRT gioco base

Espansione 110%

E in aggiunta a questo, ora avrai a disposizione 3 diverse Pance Vettura, ciascuna delle quali rappresenta un diverso tipo di Pneumatico:



Sterrato



Asfalto



Neve

Rallyman: DIRT gioco base

Espansione 110%

Ogni tipo di Pneumatico ha un comportamento differente sui diversi tipi di Tracciato, come indicato dai vari dadi e dal valore di  indicati.

Creare le vostre tappe

Ora puoi creare tappe con tratti di Sterrato, Asfalto e Neve. Quando si creano le tappe, è possibile utilizzare quanti tipi di Tracciato si desidera, per renderle interessanti e tematiche quanto si vuole!

Potresti ad esempio realizzarne qualcuna molto tematica, come un tratto di strada sterrata che si snoda attraverso i boschi prima di salire verso le montagne e qualche terreno più innevato.

Oppure, potresti usare tutti e tre i tipi su un tracciato che cambia in rapida successione creando un percorso impegnativo che i giocatori dovranno affrontare con attenzione.

Dipende tutto da te e dal tipo di tappe che vuoi giocare! Per darti qualche ispirazione, alla fine di questo manuale troverai alcuni esempi di tappe e di rally completi.

Scegliere gli pneumatici della tua Plancia Vettura

Alla partenza di un rally

All'inizio della prima tappa di un rally (o all'inizio della partita nel caso di una gara unica), ogni giocatore può scegliere liberamente i propri pneumatici ma può cambiare la scelta della Plancia Vettura fino all'inizio del suo primo turno. In questo modo è possibile affrontare al meglio le condizioni del tracciato adattandosi ai progressi degli altri piloti.

Durante un rally

Se al termine di una tappa è disponibile il Parco Assistenza allora, prima d'iniziare la tappa successiva, potrai cambiare i tuoi pneumatici come descritto prima, come se fosse l'inizio del rally. Se il Parco Assistenza non era disponibile, non si potranno cambiare gli pneumatici all'inizio di una tappa.

La carta della Ruota di Scorta non ti consente di cambiare il tipo di pneumatico quando la usi.

Sostituendo gli pneumatici dovrai prendere la Plancia Vettura fra quelle della stessa categoria precedente (R6 o, nel caso di utilizzo delle espansioni, R4 o R5).

Utilizzare i tuoi dati

Quando pianifichi la tua manovra, ogni nuovo dado piazzato non potrà superare i limiti presenti sulla tua Plancia Vettura per il tipo di Tracciato su cui viene posto.

In ogni colonna è indicato il numero massimo dei dadi che puoi piazzare su ogni tipo di tracciato durante il tuo turno. Questi valgono sia che tu rimanga su un tipo di tracciato per l'intero movimento sia che questo cambi durante il movimento.

Quando si usano gli pneumatici da sterrato del gioco base possiamo notare che su una tessera sterrato puoi piazzare tutti e 6 i dadi Marcia, 2 dadi Inerzia e 1 dado Freno (A).

Tuttavia, quando ci si trova su una tessera neve, la colonna mostra che si possono piazzare solo un massimo di 5 dadi Marcia, i dadi Freno non sono disponibili e sebbene si possa ancora usare l'Inerzia, è necessario usare i più pericolosi dadi Leader (B).



In questo esempio, il giocatore inizia la gara su una tessera Neve. Posiziona i suoi dadi seguendo le normali regole, ma presto si rende conto che non può piazzare il suo dado 6ª marcia perché non riesce a raggiungere la tessera Sterrato e, secondo la Plancia Vettura degli Pneumatici da Sterrato, questi pneumatici permettono di piazzare solo un massimo di 5 dadi Marcia quando si è sulla neve.



DADI LEADER

Alcuni tipi di pneumatico stabiliscono che su determinati terreni devi usare i dadi Leader invece dei normali dadi Inerzia. Si tratta di condizioni in cui i tuoi pneumatici si comportano piuttosto bene ma c'è ancora qualche rischio in più e per questo si utilizzano i dadi Leader, più pericolosi. Quando sei su quel tipo di Terreno DEVI usare questi dadi, anche se non sei il primo giocatore del turno.

Estendendo il proprio movimento tramite un dado Leader, può ora raggiungere la tessera sterrato. Questo gli consente di piazzare il suo dado di 6ª Marcia e poi di usare i normali dadi Inerzia bianchi.



Lanciare i dadi

I dadi vengono lanciati come sempre: Singolarmente o A Tutto Gas. Ma, se il tuo movimento percorre più di un tipo di tracciato, i tuoi limiti di ⚠ sono considerati in modo differente.

Quando si lancia singolarmente: Se entri in una casella con un tipo differente di tracciato, e il numero di ⚠ accumulati eguaglia o supera il limite relativo indicato dalla tua Plancia Vettura, subisci un'immediata Perdita di Controllo in quella casella, nonostante nella precedente, di tipo differente, non sarebbe accaduto.

Un giocatore con le gomme Asfalto percorre un tratto sterrato della tappa dove ha un limite di 3⚠. Mentre si avvicina alla tessera Neve tira 2⚠. Questo non basta a causare una Perdita di Controllo sulla sezione sterrata, ma se decide di passare sulla tessera Neve, subirà immediatamente una Perdita di Controllo nella prima casella.



Andando A Tutto Gas: Effettua il lancio come di consueto. Tuttavia, il tuo limite di ⚠ è il valore inferiore di tutti i tipi di tracciato che attraversi durante quel movimento.

Una vettura effettua la stessa manovra precedente, ma questa volta va A Tutto Gas. Siccome ha un limite di 3⚠ su Sterrato ma solo 2⚠ su Neve, l'intero lancio A Tutto Gas viene considerato con limite di 2⚠. Se avesse ottenuto i due ⚠ prima di raggiungere la tessera Neve, allora subirebbe comunque la Perdita di Controllo, anche se normalmente il limite su Sterrato è di 3⚠.

DERAPATE SULLA NEVE

Alcune caselle delle tessere Neve possono estendersi per tutta la larghezza del percorso. Queste caselle vanno affrontate come quelle della Derapata, come indicato nel regolamento principale, ma sono obbligatorie.



REGOLE AVANZATE

Meteo

Alcuni rally sono noti per i loro bruschi cambiamenti climatici a metà gara che alterano completamente il modo in cui i piloti devono affrontare la tappa. Con queste regole puoi introdurre questi cambiamenti improvvisi anche nelle tue gare!

Per usare questa regola addizionale, aggiungi i 6 gettoni Meteo al sacchetto dei danni prima dell'inizio della gara. Giocando un rally a più tappe, potrai includere i gettoni Meteo in alcune e non in altre, in modo da ottenere maggior varietà e rendere alcune tappe più tematiche!

Quando un gettone Meteo viene estratto dal Sacchetto dei Danni durante una Scorciatoia o una Perdita di controllo: Individua la vettura che si trova al momento più avanti nella tappa e la tessera del percorso su cui si trova. Capovolgi sul lato opposto tutte le tessere Neve e Asfalto successive ad essa.



Ogni tessera viene riposizionata in modo che la forma della tappa rimanga invariata. Tuttavia, le nuove caselle e gli elementi del tracciato mostrati diventano effettivi. Le tessere possono essere capovolte più volte durante una gara. Se vengono estratti più gettoni Meteo contemporaneamente, si applica l'effetto di un gettone Meteo e si ignorano gli altri.

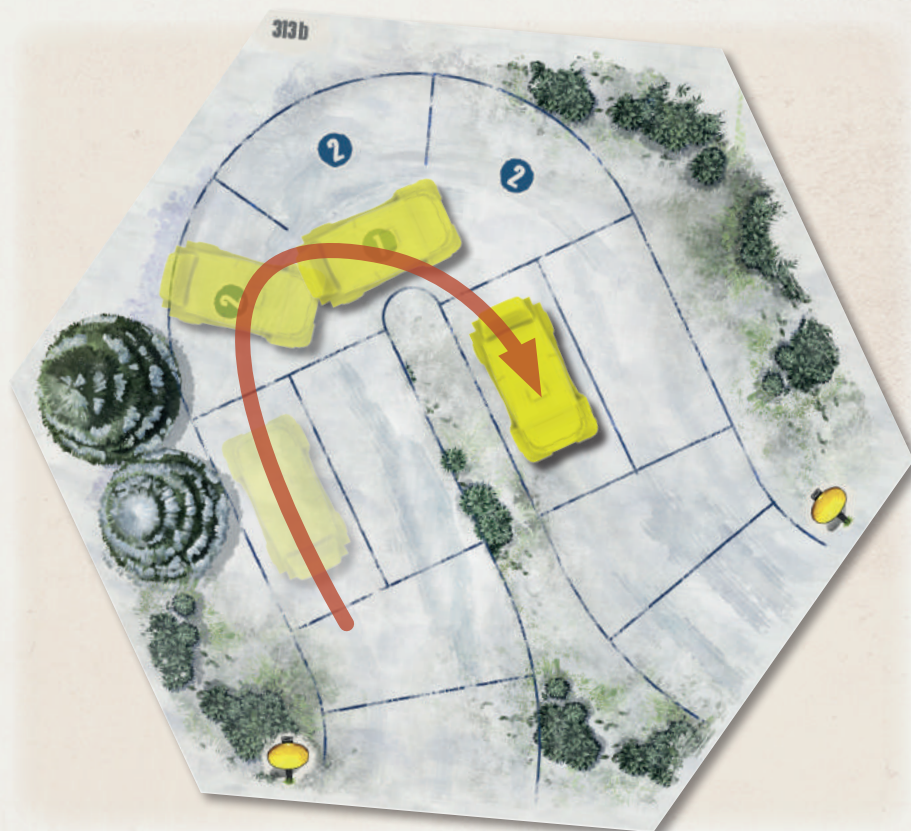
Il gettone viene messo sulla plancia del giocatore secondo le normali regole. Questi gettoni vengono rimessi nel Sacchetto dei Danni alla fine della tappa e, nel caso di rally a più tappe, non vengono annotati sul Foglio di Gara.

Curve con il Freno a Mano

Le auto da rally sono straordinariamente potenti, ma un pilota esperto può far danzare la sua vettura utilizzando ogni strumento a sua disposizione. Uno dei preferiti è certamente il banale freno a mano.

Quando affronti una curva driftando lungo la corsia esterna, puoi ignorare la seguente norma del regolamento base: «I piloti devono decidere come affrontare ogni curva nel momento in cui vi entrano e non possono cambiare approccio a metà curva».

Puoi infatti passare da uno spazio esterno di una curva a uno spazio interno ad esso collegato. Questo ti dà maggiori opportunità di impostare le tue traiettorie ad ogni turno!



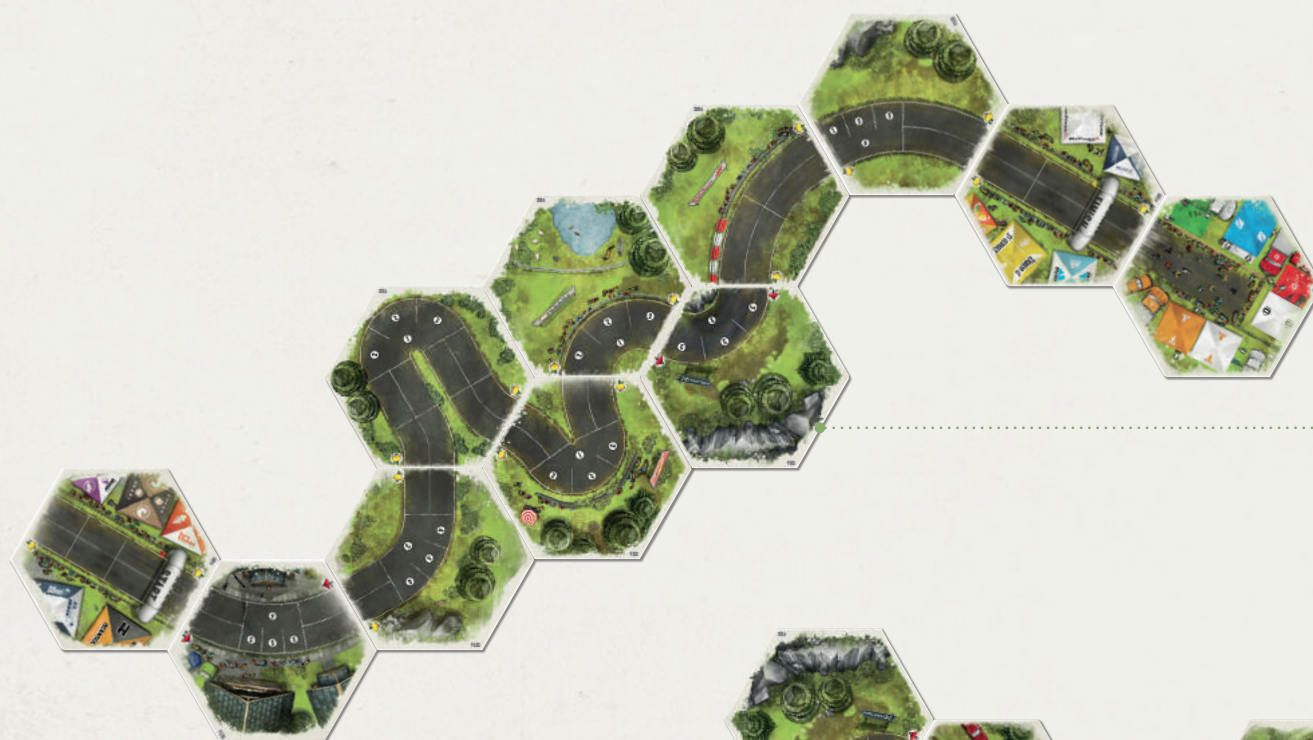
La sola eccezione a questo è che ogni movimento deve comunque farti avanzare lungo il percorso come da regolamento base. Quindi non puoi passare dall'ultima casella esterna di una curva a quella interna.

Questa regola si applica solo quando si procede dall'esterno della curva verso l'interno, non dall'interno verso l'esterno.

PRONTI PER GIOCARE

RALLY 7

by Dwayne Karenko

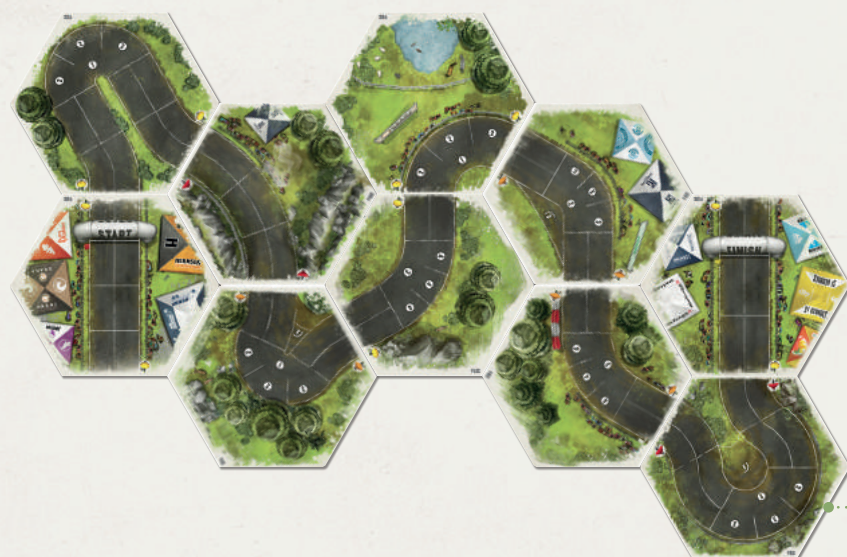


PROVA SPECIALE 1

1 x 201b	1 x 310a	1 x 320a
1 x 301a	1 x 312a	1 x 322a
1 x 302a	1 x 313a	1 x 323a
1 x 308a	1 x 315a	

PROVA SPECIALE 2

1 x 201b	1 x 315a	1 x 320a
1 x 301a	1 x 316a	1 x 321a
1 x 302a	1 x 317a	1 x 324a
1 x 306a	1 x 319a	



PROVA SPECIALE 3

1 x 301a	1 x 311a	1 x 319a
1 x 302a	1 x 313a	1 x 320a
1 x 309a	1 x 317a	
1 x 310a	1 x 318a	

RALLY 8 - Tributo a Fabio

by Dwayne Karenko, Roger BW e Aaron Steward

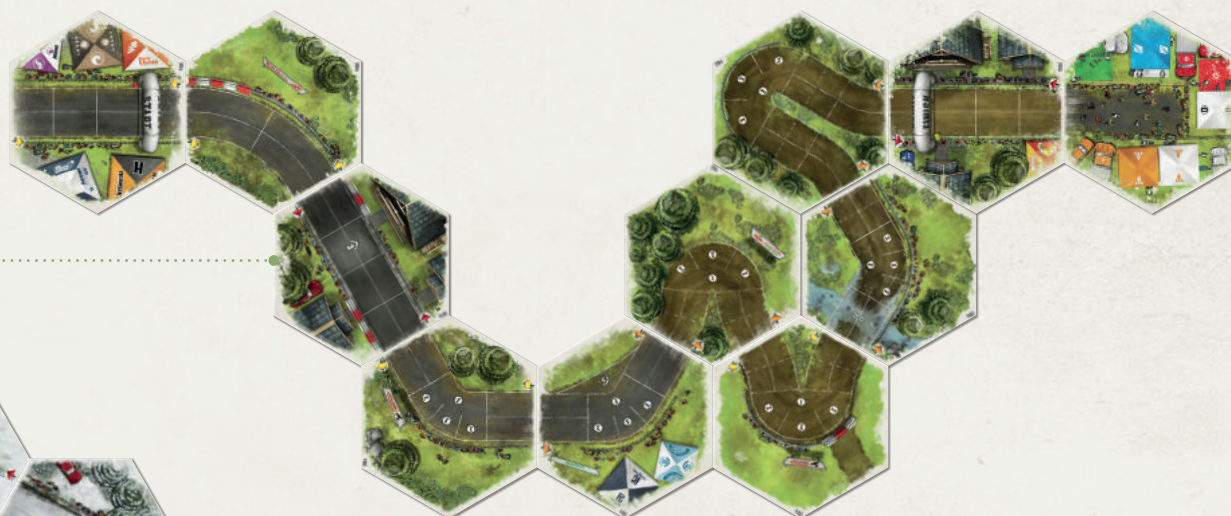


PROVA SPECIALE 1

1 x 201b	1 x 307b	1 x 315b
1 x 301b	1 x 308b	1 x 318b
1 x 302a	1 x 313a	1 x 323a
1 x 306a	1 x 314a	

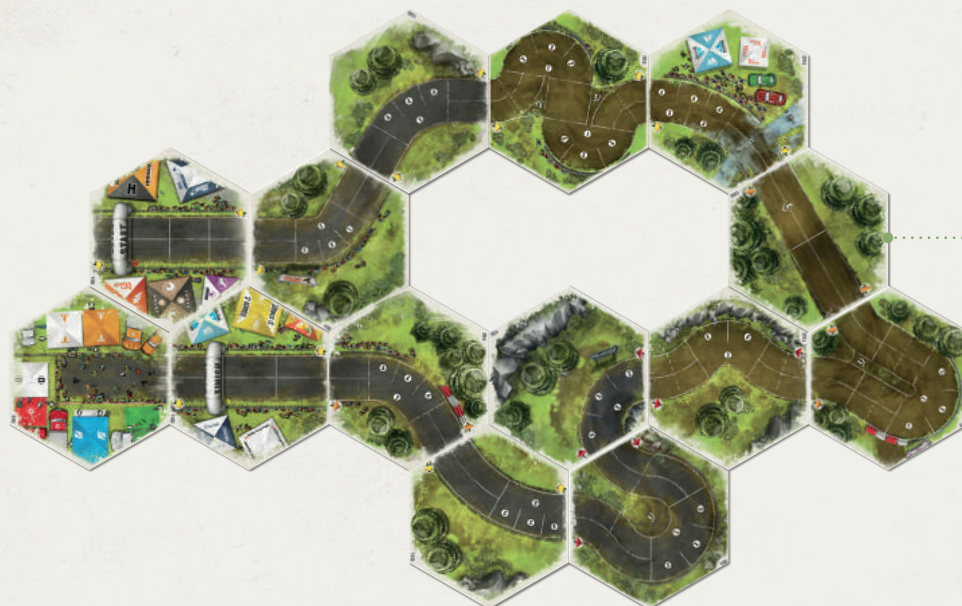
PROVA SPECIALE 2

1 x 201b	1 x 218b	1 x 308a
1 x 203b	1 x 219a	1 x 316a
1 x 211a	1 x 301a	1 x 317a
1 x 212a	1 x 307a	



PROVA SPECIALE 3

1 x 202b	1 x 214b	1 x 315b
1 x 208b	1 x 229a	1 x 318b
1 x 209a	1 x 302b	1 x 321b
1 x 212a	1 x 306b	



PROVA SPECIALE 1

1 x 201b	1 x 226a	1 x 318a
1 x 204b	1 x 301a	1 x 319a
1 x 215b	1 x 302a	1 x 320a
1 x 219b	1 x 315a	1 x 323a
1 x 225b	1 x 316a	



PROVA SPECIALE 2

1 x 201a	1 x 220a	1 x 301a	1 x 320b
1 x 205b	1 x 226b	1 x 302b	1 x 323a
1 x 213b	1 x 231b	1 x 306b	
1 x 218b	1 x 232b	1 x 318b	



PROVA SPECIALE 3

1 x 301b
1 x 302a
1 x 306a
1 x 308b
1 x 309a
1 x 314b
1 x 317a
1 x 318a
1 x 319b
1 x 320a
1 x 324b