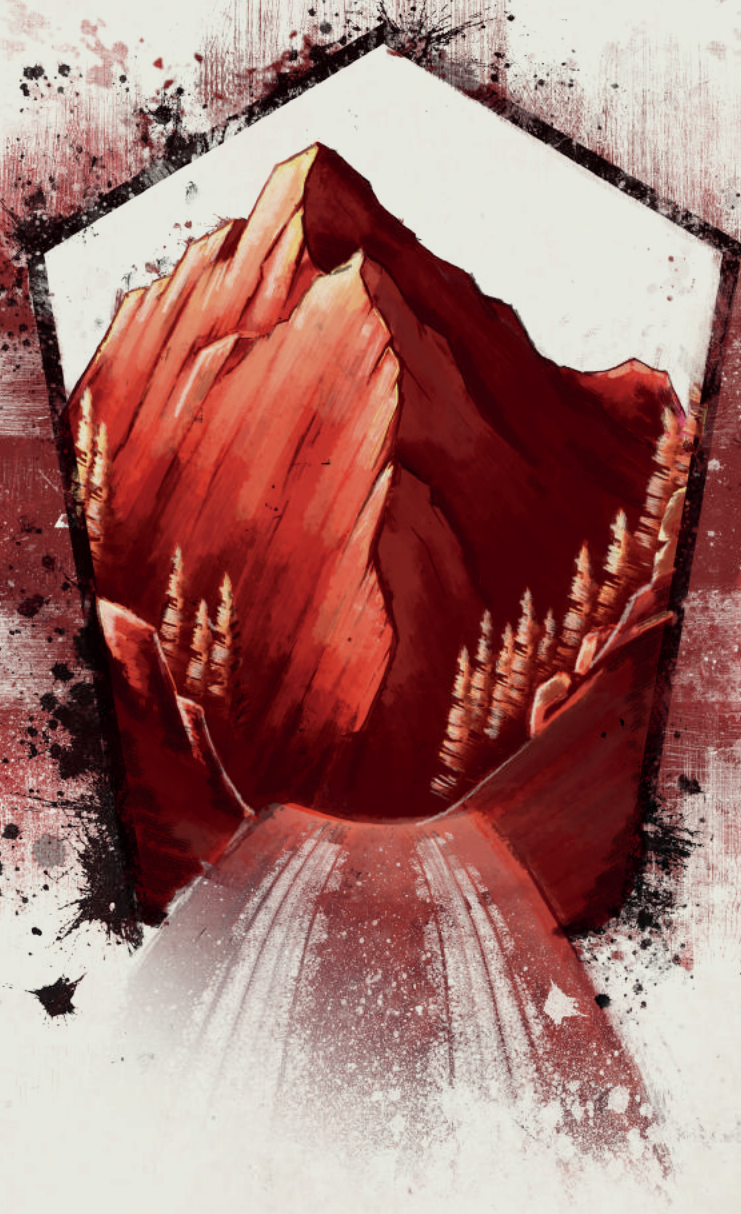


RALLYMAN DIRT



THE CLIMB

Hai davanti a te una delle categorie di sport motoristici più difficili che si possano immaginare: la Cronoscalata. Non solo dovrai destreggiarti tra le curve e i dossi caratteristici di una tappa normale, ma dovrai anche gestire salite ripide e pendenze improvvise! Non preoccuparti però, hai l'auto giusta per questo lavoro...

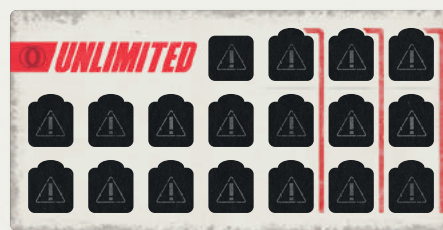
Grazie alla categoria Unlimited, l'espansione The Climb ti offre un livello di personalizzazione senza precedenti per le tue partite. Potrai elaborare la configurazione della tua Plancia e creare la vettura perfetta per ogni situazione! E quale modo migliore per mettere alla prova queste bestie se non con le nuovissime tessere Scalata? Dovrai assicurarti di avere abbastanza carburante quando pianifichi le tue manovre per arrampicarti sui loro ripidi pendii... o controllare la tua velocità sulla via del ritorno!

COMPONENTI

4 Tessere Scalata fronte-retro



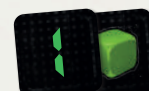
6 Plance a doppio spessore



150 Gettoni Unlimited



18 Tipo di Tracciato o Meteo



72 Marcia o Turbo/ Freno/Inerzia



42 Inerzia/Freno/Turbo



12 Sisù



6 Pneumatico antiforatura

5 Dadi



x 2



x 1



x 1



x 1



18 gettoni Prova



9 gettoni Ossigeno



9 gettoni Nuvola/ Nebbia



6 gettoni Dislivello

30 gettoni Messa a Punto



24 Restrizione Dado o vuoti



6 R o GT

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

VIDEOS

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, 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

Le Plance Vettura Unlimited

Le Plance Unlimited ti permettono di creare una vettura in perfetta sintonia con il tuo stile di gioco e/o con la Cronoscalata che stai per affrontare!

Queste Plance Vettura sostituiscono quelle standard in cartoncino e non sono associate a nessuna specifica categoria di veicoli. Puoi usare quella che preferisci!

Preso la Plancia e la miniatura della vettura di tua scelta, è il momento di iniziare a prepararla!

Ogni scheda ha 17 alloggiamenti, nella maggioranza dei quali saranno inseriti i gettoni dei dadi e degli effetti, tranne in quelli destinati ai gettoni del Tipo di Tracciato.



Le Plance Unlimited sono state progettate per essere impiegate quando si corre un evento di Cronoscalata, ma ti abbiamo anche fornito gli elementi necessari per utilizzarle nelle tue gare standard di rally e su circuito! Per ulteriori dettagli, vedi «MESSA A PUNTO» nel paragrafo delle regole avanzate.

Configurare i gettoni del Tipo di Tracciato

Nella progettazione del tuo veicolo personalizzato, il numero esatto di alloggiamenti che avrai a disposizione per aggiungere dadi e altri effetti speciali dipende da quanti tipi di Tracciato dovrai affrontare. Maggiore è la quantità, più sistemi di base dovrai aggiungere al tuo progetto per assicurarti che possa sopportare i rigori della gara che verrà. Questo è rappresentato dai gettoni Tipo di Tracciato. Tuttavia, proprio come nelle Plance Vettura standard, la tua creazione favorirà sempre alcuni tipi di Tracciato rispetto ad altri, come indicato dal modo in cui questi gettoni vengono collocati. Per ulteriori dettagli sui tipi di Tracciato, vedi pagina 10.

Prendi un gettone per ogni tipo di Tracciato (Sterrato, Asfalto e Neve) presente nella tappa che stai per correre. Posiziona il gettone corrispondente al Terreno su cui vuoi che la tua auto si comporti al meglio nell'alloggiamento in alto a destra della scheda. Se c'è un secondo gettone Tipo di Tracciato, mettilo a sinistra del primo. Se c'è un terzo gettone Tipo di Tracciato va posizionato nello spazio più a sinistra della fila superiore. Se la tappa contiene solo uno o due tipi di pista, avrai degli spazi vuoti in queste file che potrai usare per altri gettoni come descritto successivamente.

Una vettura che deve preoccuparsi di un solo tipo di Tracciato sarà quindi più potente di quelle che devono adattarsi a più fondi.

Quando sei sul tipo di Tracciato indicato su uno dei gettoni, puoi usare tutti i dadi e/o le abilità dei gettoni che si trovano nella relativa colonna e alla sua sinistra, come indicato dalle linee colorate associate a ogni alloggiamento.

Quando sei sul tipo di Tracciato indicato sul gettone più a destra, avrai pieno accesso alla tua scheda. Quando sei sul tipo di Tracciato mostrato al centro, non avrai accesso agli alloggiamenti/gettoni sotto il primo gettone del tipo di Tracciato e quando sei sul tipo di Tracciato mostrato a sinistra, non avrai accesso ai 4 alloggiamenti/gettoni sotto gli altri due gettoni del tipo di Tracciato.

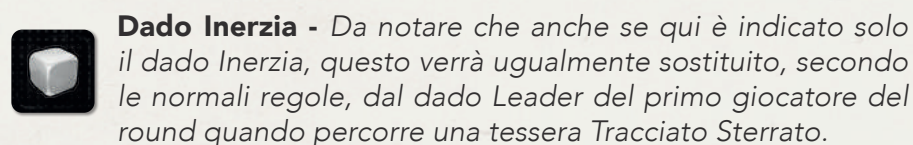
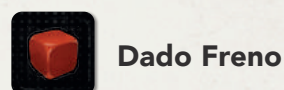


Tutti gli alloggiamenti, compresi quelli nella fila superiore, che non contengono un gettone Tipo di Tracciato possono essere usati per equipaggiare la tua auto!

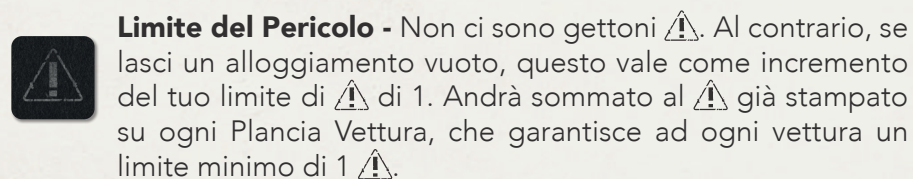
Impostare la tua Plancia Vettura

Una volta piazzati i gettoni del tipo di Tracciato, puoi riempire gli slot rimanenti con i gettoni di tua scelta! Ogni gettone piazzato nella tua Plancia Vettura rappresenta o un dado che potrai usare al tuo turno o qualche altra forma di bonus.

Molti simboli ti saranno già familiari. Funzionano esattamente come descritto nel regolamento principale di Rallyman:DIRT.

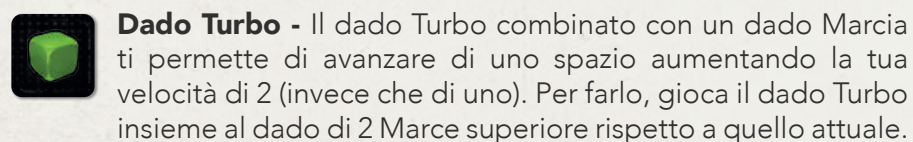


Dado Inerzia - Da notare che anche se qui è indicato solo il dado Inerzia, questo verrà ugualmente sostituito, secondo le normali regole, dal dado Leader del primo giocatore del round quando percorre una tessera Tracciato Sterrato.



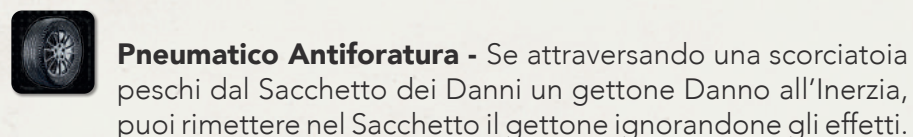
Limite del Pericolo - Non ci sono gettoni ⚠. Al contrario, se lasci un alloggiamento vuoto, questo vale come incremento del tuo limite di ⚠ di 1. Andrà sommato al ⚠ già stampato su ogni Plancia Vettura, che garantisce ad ogni vettura un limite minimo di 1 ⚠.

Ci sono anche alcune novità:

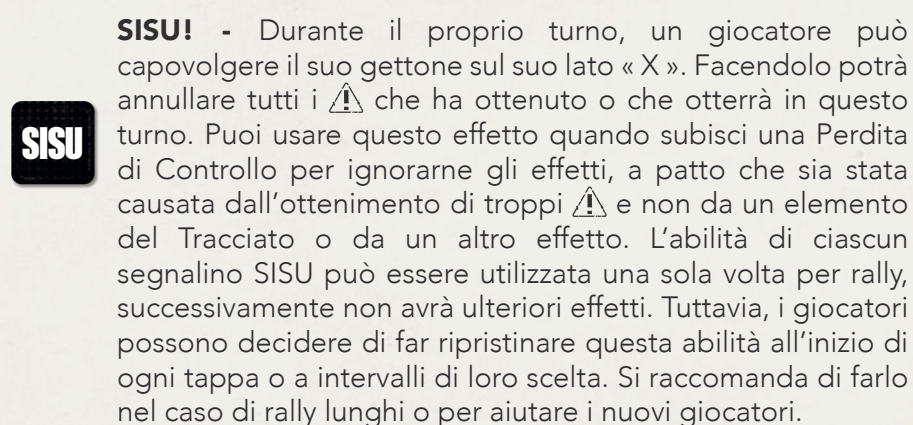


Dado Turbo - Il dado Turbo combinato con un dado Marcia ti permette di avanzare di uno spazio aumentando la tua velocità di 2 (invece che di uno). Per farlo, gioca il dado Turbo insieme al dado di 2 Marce superiore rispetto a quello attuale.

Proprio come con i dadi Freno, è possibile usare i gettoni Secondi per assicurare un lancio Turbo. Tuttavia, il giocatore deve assicurare entrambi i dadi (il dado Marcia e il dado Turbo). Se non ha abbastanza gettoni Secondi, non può assicurare il lancio. Il dado Turbo non può essere combinato con una Partenza Bruciante (vedi regolamento base).



Pneumatico Antiforatura - Se attraversando una scorciatoia peschi dal Sacchetto dei Danni un gettone Danno all'Inerzia, puoi rimettere nel Sacchetto il gettone ignorandone gli effetti.



SISU! - Durante il proprio turno, un giocatore può capovolgere il suo gettone sul suo lato « X ». Facendolo potrà annullare tutti i ⚠ che ha ottenuto o che otterrà in questo turno. Puoi usare questo effetto quando subisci una Perdita di Controllo per ignorarne gli effetti, a patto che sia stata causata dall'ottenimento di troppi ⚠ e non da un elemento del Tracciato o da un altro effetto. L'abilità di ciascun segnalino SISU può essere utilizzata una sola volta per rally, successivamente non avrà ulteriori effetti. Tuttavia, i giocatori possono decidere di far ripristinare questa abilità all'inizio di ogni tappa o a intervalli di loro scelta. Si raccomanda di farlo nel caso di rally lunghi o per aiutare i nuovi giocatori.

Quando prepari la tua Plancia Vettura, puoi scegliere ciò che preferisci per creare la vettura ideale per la gara da affrontare. Le regole standard del manuale principale si applicano anche alle vetture Unlimited, avrai sicuramente bisogno quindi di almeno qualche dado Marcia in sequenza, a meno che tu non abbia in mente qualcosa di più originale! In ogni caso, puoi realizzare una configurazione semplice o più complessa secondo le tue preferenze.



Questo è un esempio di una configurazione semplice. Utilizza tutti i dadi a cui avete accesso sulle normali auto R6 più un dado Freno extra per una maggiore manovrabilità. Perde un po' di velocità e funzionalità quando affronta i tipi di tracciato sui quali è meno confortevole, anche se è estremamente stabile con un limite di 5⚠ per tutto il tempo, quindi puoi sempre lanciare molti dadi. Una buona configurazione per i principianti o per coloro che amano mantenere le cose semplici ma efficaci.



Questo veicolo è molto più tecnico. Prima di tutto noterai che manca il gettone della 1ª Marcia. Infatti, questa vettura «farà» solo partenze brucianti! Non ha nemmeno la 6ª Marcia, ma non importa perché, anche se non può raggiungere la velocità massima, compensa essendo capace di mantenere la 5ª Marcia a lungo. Lo fa gestendo i suoi dadi Turbo e Freno per affrontare le curve e, grazie ai suoi pneumatici antiforatura, approfittando delle scorciatoie. Per la maggior parte del tempo ha una buona aderenza, ma potrà ridursi pericolosamente su alcuni tipi di Tracciato. Ecco perché tiene un gettone SISU a portata di mano per quelle situazioni problematiche! Questa è sicuramente una configurazione per chi ha più familiarità con le complessità del gioco, ma è estremamente divertente da pilotare!

Danni



I gettoni Danno si applicano alle Plance Unlimited e riducono la quantità di dadi a disposizione di un giocatore secondo le normali regole. Tuttavia, se pescate un gettone Danno che indica un tipo di dado non presente sulla vostra Plancia Vettura, rimettetelo nel Sacchetto dei Danni e pescatene un altro per sostituirlo.

ESPANDERE LE TUE OPZIONI - DADI EXTRA

Già con i soli dadi della scatola Base di Rallyman e di questa espansione hai a disposizione numerose opzioni. Tuttavia, potresti aver notato che ci sono molti più gettoni in questo set rispetto ai dadi che puoi usare. Se hai dei dadi in più provenienti da altri prodotti Rallyman, puoi assolutamente usarli per essere ancora più creativo con le tue creazioni Unlimited! Puoi anche includere più dadi Marcia dello stesso valore che possono darti più possibilità sia per le curve che per le tessere Scalata!

Tessere Scalata

Queste sono un nuovo tipo di tessere Tracciato che possiedono delle regole speciali pensate per simulare un tratto di strada ripida. Che tu stia cercando di salire o scendere, dovrai assicurarti di essere preparato ad affrontarle durante il tuo turno!

Le tessere Scalata sono state progettate per essere utilizzate durante le gare di Cronoscalata, ma puoi includerle tranquillamente, usando le stesse regole, nelle tue normali gare di rally e su circuito!

Le tessere Scalata possono essere riconosciute dalle frecce +1 e -1 sulle linee che separano le diverse caselle della tessera. Queste frecce indicano anche la direzione della pendenza.

Quando ti muovi nella direzione delle frecce -1, stai salendo il pendio.

Quando ti muovi nella direzione delle frecce +1, stai scendendo il pendio.



Se attraversi una di queste linee durante un movimento (anche in diagonale) allora sarai soggetto alle seguenti regole speciali.

Anche se le frecce sono collocate sulle opposte corsie del tracciato l'una rispetto all'altra, servono solo a indicare la direzione del pendio. Si può salire o scendere una tessera Scalata attraverso qualsiasi corsia. Il bordo della tessera non conta come parte della salita o della discesa.

Le presenti regole per il piazzamento dei dadi prevalgono su quelle del regolamento base, anche per il primo dado piazzato ad ogni turno.

Salire

Quando sali da uno spazio all'altro, devi piazzare il dado Marcia inferiore di una Marcia rispetto alla tua velocità attuale.



Scendere

Quando scendi da uno spazio all'altro, devi piazzare il dado Marcia superiore di una Marcia rispetto alla tua velocità attuale.



USARE FRENI, TURBO E INERZIA SULLE TESSERE SCALATA



Nelle salite e nelle discese, non puoi usare i dadi Freno, Turbo o Inerzia come di consueto. Data la natura scoscesa della strada, finirai per mandare in stallo il tuo motore o peggio!

Tuttavia, combinando questi dadi puoi ottenere un discreto controllo che ti permetta di avanzare come se stessi usando un dado Inerzia su una casella normale.

SALIRE



Puoi piazzare un dado Inerzia insieme a un dado Turbo per avanzare di uno spazio mantenendo la stessa velocità.



SCENDERE



Puoi piazzare un dado Inerzia insieme a un dado Freno per avanzare di uno spazio mantenendo la stessa velocità.



Quando esegui una di queste manovre, ogni coppia di dadi deve essere lanciata insieme. Si possono usare i gettoni Secondi per assicurare il lancio, ma entrambi i dadi devono essere assicurati insieme. Se il giocatore non ha abbastanza Secondi per assicurare entrambi i dadi, non può assicurare il lancio.

Che sia in salita o in discesa, se non puoi piazzare i dadi necessari allora sei considerato bloccato e il tuo turno finisce.

Se, durante il tuo turno, il primo spazio in cui entreresti è una salita/discesa e non riesci a piazzare alcun dado come indicato in precedenza, puoi far avanzare la tua vettura di uno spazio senza cambiare marcia e seguendo le normali regole di movimento. Il tuo turno poi termina come se fossi bloccato.

Cronoscalata

La Cronoscalata combina la categoria Unlimited e le tessere Scalata in una nuova ed eccitante modalità di gara in cui i piloti competono per il miglior tempo su tappe caratterizzate da forti pendenze, curve strette e pochissime barriere di sicurezza ad alta quota, rendendola una delle più pericolose competizioni nel mondo delle corse!

Si tratta di una prova a tempo, proprio come i normali rally, ma invece di gareggiare su più tappe, dovrai eseguire la stessa tappa 3 volte e cercare di mettere a punto ogni tentativo, sia per quanto riguarda la strategia che l'assetto dell'auto, per ottenere il miglior tempo complessivo!

Preparazione

I giocatori si preparano per le gare di Cronoscalata proprio come farebbero per una tappa normale, ma con le seguenti eccezioni:

La Tappa: Quando preparate la vostra Tappa dovrete includere almeno una tessera Scalata nel suo tracciato. Alla fine di questo manuale troverai un esempio di Tappa in salita.

Plancia Vettura: Invece di prendere una normale Plancia Vettura, ogni giocatore prende una Plancia Unlimited del proprio colore.

Gettoni Prova: Ogni giocatore prende i 3 gettoni Prova del suo colore e li mette accanto alla sua Plancia Vettura.

Gettoni Unlimited: Preparare i gettoni per le Plance Unlimited, posizionandoli vicino all'area di gioco.

Ruote di Scorta: Le carte degli pneumatici di Scorta non vengono utilizzate in una gara di Cronoscalata.

Non dimenticare che un aspetto importante di Rallyman è la personalizzazione dell'esperienza di gara su tavolo! Se vuoi affrontare una Cronoscalata con categorie di vetture normali oppure organizzare un evento in stile Cronoscalata ma senza le tessere di Scalata, accomodati pure!

Il Gioco

Iniziare la gara: Il primo giocatore viene determinato secondo le normali regole. Quindi, ogni giocatore prepara la propria Plancia Unlimited come descritto in precedenza in questo regolamento.

Ricorda che l'obiettivo è quello di costruire l'auto perfetta per questa tappa, perciò i giocatori dovrebbero esaminarla attentamente perché gli elementi del Tracciato, le condizioni e altro, possono avere una grande influenza su come preparare le proprie Plance Vettura.

Appena i giocatori saranno pronti, il primo inizierà il suo turno e gli altri seguiranno scaglionati secondo le normali regole. I giocatori possono modificare la loro Plancia Vettura, compresi i gettoni del Tipo di Tracciato, fino all'inizio del loro primo turno. In questo modo potranno affrontare meglio le condizioni della tappa e adattarsi ai progressi degli altri piloti.

Una volta che un pilota inizia la tappa: una gara di Cronoscalata si svolge esattamente come una normale tappa di rally.

Quando un giocatore taglia il traguardo: userà le sue carte Tempo e i suoi gettoni Secondi per calcolare il suo punteggio come previsto dalle normali regole. Prende nota del suo tempo (può farlo usando il Foglio di Gara) e capovolge il gettone Prova 1 per indicare il completamento del suo primo tentativo. Ora può prepararsi per il secondo.



Rimette tutti i gettoni Secondi nella riserva e rimette tutti i gettoni Danno nel Sacchetto dei Danni. Inoltre i giocatori possono modificare la loro Plancia Unlimited. Pensi di aver bisogno di un dado Turbo per avere più velocità dopo una curva stretta? Vorresti provare a ottimizzare il tuo assetto per sfruttare al meglio una certa sezione della tappa? Tra le varie prove puoi sostituire a tuo piacimento i tuoi gettoni Unlimited, compresi i gettoni del tipo di Tracciato.

Tornare in gara: i giocatori iniziano un nuovo tentativo dal round successivo, partendo però ultimi nell'ordine di gioco. Rimettono la loro vettura sulla linea di partenza della tappa e poi giocano come di consueto. Dopo questo round, seguiranno le normali regole dell'ordine di gioco.

In ogni round, solo un giocatore può riprendere la gara. Se ci sono più piloti in attesa, quello che ha finito prima il suo precedente tentativo ha la priorità. Se, nel caso di partite brevi, non tutti i giocatori hanno ancora iniziato la tappa, i giocatori possono rientrare solo dopo che tutti gli altri avranno iniziato il loro primo tentativo.

I gettoni Scorciatoia e altre modifiche del Tracciato non si rimuovono o sostituiscono tra un tentativo e l'altro. Alcune curve diventeranno molto sporche alla fine della gara!

Terminare la corsa: Ogni giocatore deve effettuare 3 tentativi della tappa. Al termine di ogni tentativo dovranno girare il relativo gettone Prova, le regole resteranno le stesse fra un tentativo e l'altro. Quando tutti i giocatori avranno completato il loro ultimo tentativo, quello con il miglior tempo singolo vincerà!

Regole Avanzate

Questa espansione contiene una serie di gettoni che puoi utilizzare per applicare differenti effetti alle tue tappe, sia di Cronoscalata che altre!

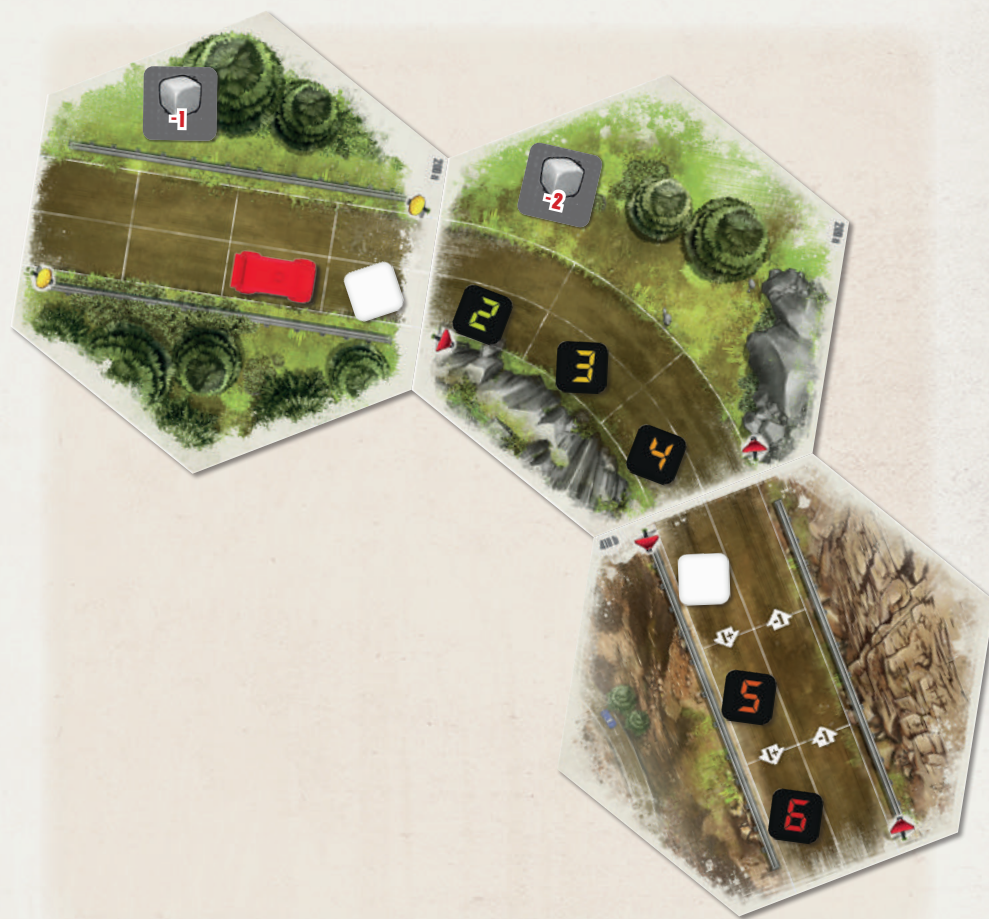
Questi sono compatibili anche con Rallyman: GT

Gettoni Ossigeno



Alcune gare possono raggiungere altitudini così elevate che la quantità di ossigeno nell'aria è ridotta, impedendo il funzionamento dei motori a combustione.

Quando piazzhi un dado su una tessera Tracciato con un gettone Ossigeno, la quantità di dadi Inerzia a tua disposizione sulla tua Plancia Vettura si riduce del numero indicato sul gettone (fino a un minimo di 0).



Il giocatore rosso ha 2 dadi Inerzia sulla sua Plancia Vettura.

Inizia il suo turno su una tessera Tracciato con un gettone Ossigeno -1. Qui potrà usare uno dei suoi dadi Inerzia. La seconda Tessera ha un gettone Ossigeno -2, quindi non può piazzarci nessun dado Inerzia. Usa i suoi dadi Marcia per sbarazzarsi della seconda tessera prima di piazzare il suo secondo dado Inerzia sulla tessera Scalata che non presenta gettoni Ossigeno.

Gettone Nuvola



Quando si scalano vette particolarmente elevate, non è insolito che i piloti sollevino lo sguardo e vedano che stanno guidando direttamente dentro le nuvole! Sebbene sia uno spettacolo emozionante, la bassa visibilità e l'effetto di raffreddamento che l'umidità ha sugli pneumatici rendono il tutto un ostacolo pericoloso!

Durante il proprio turno, se un giocatore piazza almeno un dado di qualsiasi tipo su una tessera con un gettone Nuvola, deve aggiungere un risultato ⚠ in più al proprio tiro di dadi. Questo effetto non può essere evitato in alcun modo.

Applicando le stesse regole, è possibile utilizzare questi gettoni nelle corse Rally o GT, come normali eventi di gara come gettoni «Nebbia».

Consigliamo di posizionare i gettoni Ossigeno e Nuvola dopo una salita o prima di una discesa per dare davvero la sensazione di altezza alle tue tappe! Puoi anche combinarli se vuoi rendere una determinata sezione della tappa molto più impegnativa!

Gettoni Scalata



Questi gettoni ti permettono di trasformare qualsiasi tessera Tracciato di Rallyman in una tessera Scalata!

Piazza un gettone Scalata -1 su una tessera per trasformarla in una Salita. Quando attraversi una linea tra le caselle di quella tessera, devi seguire le regole della Salita descritte in precedenza.

Piazza un gettone Scalata +1 su una tessera per trasformarla in una Discesa. Quando attraversi una linea tra le caselle di quella tessera, devi seguire le regole della Discesa descritte in precedenza.

L'effetto non viene applicato quando si passa da una tessera all'altra.

L'effetto si applica quando si entra/esce da una Curva ma non quando ci si sposta tra le caselle interne a quella Curva.

L'effetto si applica normalmente alle caselle di scorciatoia.

Qualsiasi ulteriore effetto di Tracciato già presente nella tappa (Salti, Guadi) è cumulativo con questo effetto.

Modalità MESSA A PUNTO



La MESSA A PUNTO ti permette di riprodurre le categorie di auto standard che si trovano in Rallyman: DIRT e Rallyman: GT, ma anche di applicare le tue piccole modifiche alle loro prestazioni!

Ciascuna delle seguenti categorie è dotata di una configurazione iniziale che indica quali gettoni non possono essere inclusi nella propria Plancia Vettura. Se un dado/bonus specifico non è espressamente vietato, puoi includere il gettone associato quante volte vuoi!



Non puoi includere il dado Marcia 6 nella tua Plancia Vettura.



Non puoi includere il dado Marcia 5 nella tua Plancia Vettura.



Non puoi includere il dado Turbo nella tua Plancia Vettura.



Non puoi includere un gettone SISU nella tua Plancia Vettura.



Questi gettoni occupano uno spazio nella tua Plancia, ma non danno altre restrizioni.

Si tratta solo di un assaggio di ciò che si può realizzare con le Plance Unlimited. Sentiti libero di organizzare i tuoi assetti, i tuoi gettoni o qualsiasi cosa tu voglia per i tuoi eventi di gara! Vuoi progettare un modello R6 simile a quello descritto in seguito, ma vuoi includere i dadi Turbo? Capovolgi il gettone di restrizione Turbo sul suo lato vuoto e fallo! I gettoni R e GT sono puramente estetici, ma se vuoi introdurre delle nuove regole, sentiti libero di farlo!

Riparazioni e Cambio Pneumatici

Quando effettui un cambio gomme all'inizio di una gara o durante un pit stop (GT), puoi riorganizzare i gettoni Tracciato sulla tua Plancia Vettura come preferisci.

Quando effettui delle riparazioni all'inizio di una gara, tra una tappa e l'altra (DIRT) o durante un pit stop (GT), puoi modificare qualsiasi gettone sulla tua Plancia Vettura come preferisci.

Plance Vettura per i Rally

Anche se qui è indicato solo il dado Inerzia, questo verrà ugualmente sostituito, secondo le normali regole, dal dado Leader del primo giocatore del round quando percorre una tessera Tracciato Sterrato.

Come nelle normali regole Unlimited, hai solo bisogno di avere nella tua plancia i gettoni Tipo di Tracciato corrispondenti alle Tipologie di Tracciato presenti nella tappa che stai per percorrere e puoi disporli

nell'ordine che preferisci. Gli esempi seguenti includono tutti e tre i gettoni Tipo di Tracciato, ma potresti utilizzarne meno, il che ti dà più spazio per inserire altri gettoni!

Plance Vettura per GT

LA MESSA A PUNTO delle Plance Vettura di GT sfrutta i gettoni Tipo di Tracciato Asciutto e Bagnato al posto di quelli di Sterrato, Asfalto e Neve. Dovrete includere entrambi i gettoni Tipo di Tracciato Asciutto e Bagnato nella vostra Plancia Vettura, ma questo vi dà automaticamente uno spazio in più rispetto alle vetture da Rally. Se manterrete stabile il meteo durante la gara, potrete rimuovere uno dei gettoni, ottenendo così uno spazio ulteriore.



R6/MESSA A PUNTO



R5/MESSA A PUNTO



R4/MESSA A PUNTO



GT6/MESSA A PUNTO



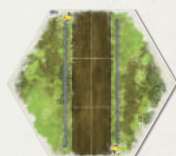
GT5/MESSA A PUNTO



GT4/MESSA A PUNTO

Diversi tipi di Tracciato

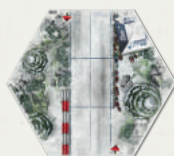
Le tessere Scalata di questa espansione presentano due nuovi tipi di Tracciato non presenti in Rallyman: DIRT gioco base: Asfalto e Neve.



Sterrato



Asfalto



Neve

Rallyman: DIRT gioco base

Espansione The Climb

Se stai usando solo il contenuto di questa espansione e del gioco base e vuoi mantenere le cose semplici, puoi considerare le tessere Scalata come Tracciato Sterrato.

Naturalmente potrai usare le tessere Scalata con il tipo di Tracciato illustrato, sia combinandole con tessere Tracciato di altre espansioni di Rallyman, sia da sole. Le seguenti regole descrivono come piazzare e lanciare i dadi:

Utilizzare i tuoi dadi

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 attraversa 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 ⚠.

PRONTI PER GIOCARE

SCALATA 1

Roger BW



1 x 202a	1 x 214a	1 x 418b
1 x 203a	1 x 215a	1 x 419b
1 x 209a	1 x 217a	
1 x 213a	1 x 218a	

SCALATA 2

Frédéric Rodriguez



1 x 301a	2 x 312a	1 x 320a
1 x 302a	1 x 313a	1 x 325a
1 x 305a	1 x 318a	1 x 326a
1 x 310a	1 x 319a	1 x 419a