

RALLYMAN DIRT



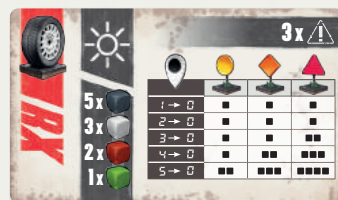
R X

Il Rallycross è una competizione su tracciato chiuso e superficie mista in cui, auto da Rally appositamente modificate, gareggiano in gare brevi ma intense. Tali gare combinano molte delle caratteristiche delle corse su circuito (alta velocità, gare testa a testa) e del Rally (derapate, salti e collisioni!) in un evento esplosivo!

Le regole e il materiale per le gare di Rallycross sono un mix di *Rallyman: GT* e *Rallyman: DIRT*. Se non possedete *Rallyman: GT*, abbiamo incluso il materiale e le regole necessarie per giocare. Se possedete o avete giocato a GT allora avrete già familiarità con molte delle cose scritte in questo regolamento.

CONTENUTO

15 Tessere Circuito fronte-retro



90 Plance Vettura

6 Gettoni Meteo



6 Gettoni Joker Lap



84 Gettoni Focus

5 Dadi



x 1 Dado Turbo



x 2 Dadi Freno



x 1 Dado Inerzia



x 1 Dado Leader

3 Sagome ad Arco



18 Gettoni Pericolo

6 Gettoni Danno Bandiera Gialla



6 Gettoni Danno al dado Turbo



48 Gettoni Marcia



1 Segnalino del Round



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, 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!

PREPARAZIONE

I. COSTRUISCI IL TUO TRACCIATO

I circuiti di Rallycross sono tracciati chiusi. Presentano tuttavia alcuni elementi particolari che devono essere inclusi quando si preparano le gare:



Le vetture non iniziano una gara di Rallycross sulla linea di partenza/arrivo. Al contrario, partono dalla Pre-griglia ed entrano nel circuito all'inizio della gara. La Pre-griglia dovrebbe essere entro 2 o 3 tessere dalla Linea di partenza e collegata al circuito attraverso una delle tessere Bivio.



La linea di partenza/arrivo di una gara di Rallycross non è stampata su una tessera Tracciato: è rappresentata sul circuito da una sagoma ad arco. Può essere piazzata su qualunque linea di divisione delle caselle che attraversa l'intera carreggiata, anche tra una tessera e l'altra. Non può essere piazzata su una casella di curva o tra l'ingresso e l'uscita del Joker Lap.

In una gara di Rallycross, un "giro" è quello da e verso la linea d'arrivo, non dal punto d'ingresso della Pre-griglia.



La caratteristica più importante di un circuito di Rallycross è il Joker Lap. Consiste in un tratto di tracciato separato che ogni pilota deve percorrere una volta durante la gara. Sia l'entrata che l'uscita sono indicate da archi colorati. Può essere in qualsiasi punto del circuito e della lunghezza che si desidera. Particolarità distintiva è la presenza di ostacoli difficili come curve strette e salti, ma questa dipende da te!

In aggiunta a questi elementi, puoi usare tutte le tessere Tracciato di questa espansione, della scatola base di *Rallyman: DIRT* o di qualsiasi altra espansione per costruire il tuo circuito di Rallycross ideale. Puoi anche usare le tessere di *Rallyman: GT* se le hai!

TESSERE GT

- **Tessere di Curva:** Le tessere di Curva di *Rallyman: GT* non hanno lo stesso sistema di scivolamento e taglio di *Rallyman: DIRT*. Le caselle di curva di GT sono considerate come normali caselle con limiti di velocità più eventuali regole speciali come descritto nel regolamento di *Rallyman: GT*.
- **Tessere a 3 corsie:** Alcuni lati delle tessere RX includono 3 corsie invece delle solite 2. Queste sono studiate per essere compatibili con *Rallyman: GT* che usa anch'esso 3 corsie. Naturalmente, potreste anche usarle con le sole tessere di *Rallyman: DIRT*. Potete muovervi in diagonale per passare da uno spazio a 2 corsie a uno spazio a 3 corsie.

Le vetture del Rallycross vengono progettate appositamente per le condizioni miste di Asfalto/Sterrato che si trovano ad affrontare. Le diverse tipologie di Tracciato mostrate nelle tessere Circuito non influiscono sulle loro prestazioni.

Riguardo alla lunghezza del gioco, ecco alcune linee guida per aiutarti:

- Corsa breve ~ 30 minuti: 9 Tessere in 2 giri
- Corsa media ~ 45 minuti: 12 Tessere in 2 giri oppure 8 Tessere in 3 giri
- Corsa lunga ~ 60 minuti: 16 Tessere in 2 giri oppure 10 Tessere in 3 giri

(Stime basate su partite a 4 giocatori, escludendo il Joker Lap e le tessere della Pre-griglia)

Puoi trovare tracciati pronti all'uso in fondo a questo Regolamento.

2. I GETTONI FOCUS

Disponi i gettoni Focus in pile accanto al circuito in modo che ogni giocatore possa raggiungerli facilmente.

3. I GETTONI DANNO

Avrai bisogno dei seguenti gettoni Danno dalla scatola base di DIRT:



6x Bandiera Verde



18x Danno al dado Marcia



6x Danno al dado Freno

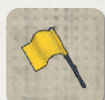


6x Danno al dado Inerzia/Leader

Avrai bisogno anche dei seguenti gettoni Danno di questa espansione RX:



6x Danno al dado Turbo



6x Bandiera Gialla

Metti i gettoni Danno nell'apposito sacchetto e posizionalo vicino al circuito.

4. COLORI

Ogni giocatore sceglie un colore e prende la miniatura della vettura corrispondente, la Carta Pilota, i gettoni Marcia, il gettone Joker Lap e la Plancia Vettura RX con gli pneumatici da Asfalto. Ogni giocatore li dispone di fronte a sé, con la propria Plancia Vettura con la condizione meteo "Soleggiato" visibile e il lato "OK!" del gettone Joker Lap a faccia in giù.

Le Plance Vettura con pneumatici da pioggia si usano se si vuole correre sul bagnato o se si utilizzano le regole avanzate del meteo.

5. DADI

I dadi della scatola base di *Rallyman: DIRT* e di questa espansione andranno collocati vicino al tracciato, in modo che ogni giocatore possa raggiungerli facilmente.

6. DETERMINARE L'ORDINE DI PARTENZA

Per determinare l'ordine di partenza, prendi un gettone Marcia da ciascun giocatore e pescane uno alla volta casualmente. Le vetture vengono posizionate sulla Pre-griglia secondo l'ordine estratto. La vettura del primo giocatore viene posizionata in Pole Position. La Pole Position è lo spazio in prima fila della corsia interna (rispetto alla prima "Curva").

Il giocatore seguente, il cui gettone viene estratto, si posiziona nello spazio adiacente al primo. Ripetere l'operazione fino a quando tutte le macchine vengono piazzate. Quando non ci sono più caselle in una fila, le macchine vengono disposte nella fila successiva, iniziando dalla corsia interna.

7. GETTONI MARCIA E SEGNALINO DEL ROUND

Ogni giocatore posiziona il proprio gettone Marcia "0" accanto alla propria auto, con il lato "bianco" visibile. Il segnalino del Round viene posizionato sul tavolo con il lato bianco in alto, visibile a tutti i giocatori.

Il primo giocatore prende i Dadi e la gara può cominciare! Piloti, accendete i motori!

IL GIOCO

I giocatori gareggeranno l'uno contro l'altro lungo il circuito, lottando per essere la prima auto a tagliare il traguardo! A differenza di una gara di Rally, tutte le vetture partono contemporaneamente, quindi non solo dovrai affrontare le sfide della pista, ma dovrai anche competere con tutte le altre auto che cercano di soffiarti il podio!

Vista la particolare natura del Rallycross, una gara deve durare almeno 2 giri.

Round

Nelle gare su circuito chiuso, l'ordine di gioco non è costante, può cambiare (e lo farà) ad ogni round a seconda dello svolgimento della gara. Per aiutarvi a tener traccia dei round, li abbiamo divisi in round "bianchi" e "neri".

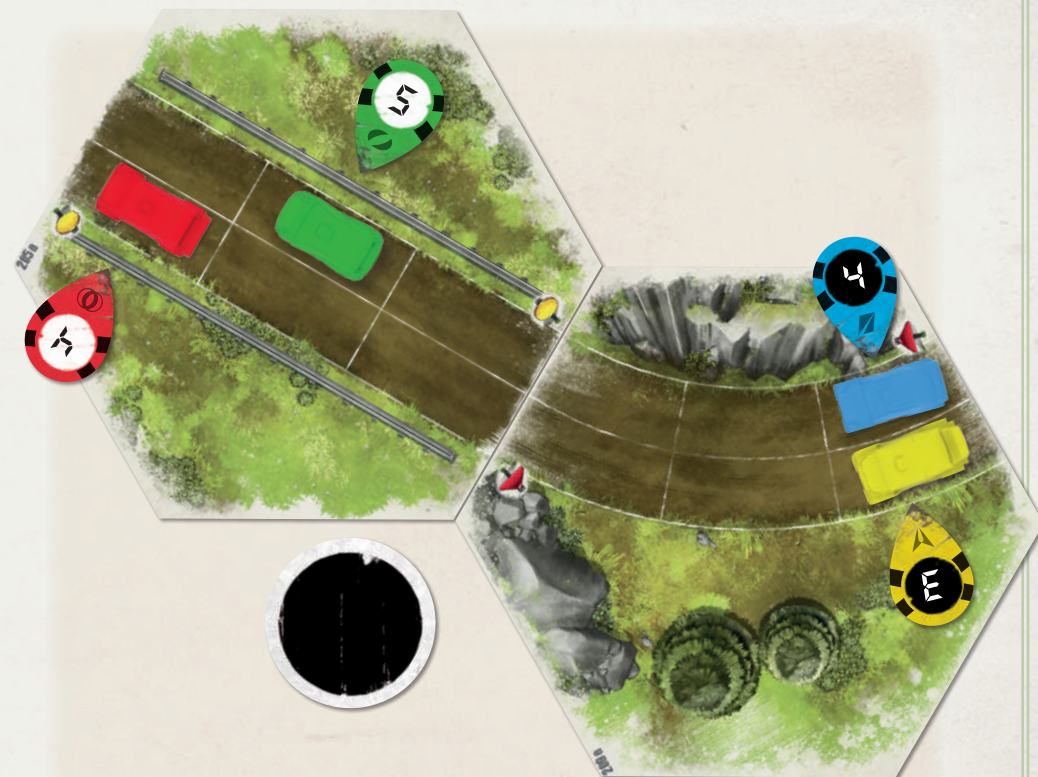
Una gara di Rallycross è composta alternativamente da round «bianchi» e «neri». Ciascun giocatore svolge un turno ogni round.

ROUND E GETTONI MARCIA

Sia il segnalino del Round che i gettoni Marcia, hanno un lato nero e uno bianco. Il segnalino del Round viene utilizzato per indicare il round corrente.

I gettoni Marcia permettono di tenere traccia della velocità delle vetture durante i turni dei giocatori. Se il gettone Marcia di un giocatore è dello stesso colore del segnalino del Round, allora non ha ancora svolto il suo turno per questo round. Alla fine di ogni suo turno, il giocatore posiziona un gettone Marcia del colore corrispondente al round successivo.

Una volta che tutti i gettoni Marcia dei giocatori non mostrano più il colore del turno corrente, ne inizia uno nuovo e l'indicatore del turno viene capovolto.



Esempio: Qui possiamo vedere che si sta giocando un round nero. Le vetture Rossa e Verde hanno già giocato (visto che i rispettivi gettoni Marcia sono sul lato bianco, il colore del round successivo). Le vetture Azzurra e Gialla non hanno ancora svolto il loro turno.

All'inizio di ogni round, i giocatori devono quindi determinare l'ordine di gioco.

Determinare l'ordine di gioco

Nel Rallycross, tutto dipende dalla velocità! Anche la più piccola differenza di velocità o posizionamento può permetterti di giocare per primo, dandoti la possibilità di superare i tuoi avversari! Tuttavia, giocare per ultimo ha i suoi vantaggi: può far liberare la pista di fronte a te offrendoti più possibilità di manovra.

Decidere quando vuoi giocare in un round può offrirti molte opportunità durante una gara!

L'ordine di gioco per ogni round è determinato dalla velocità poi, in caso di parità, dalla distanza e infine dalla posizione di ogni vettura.

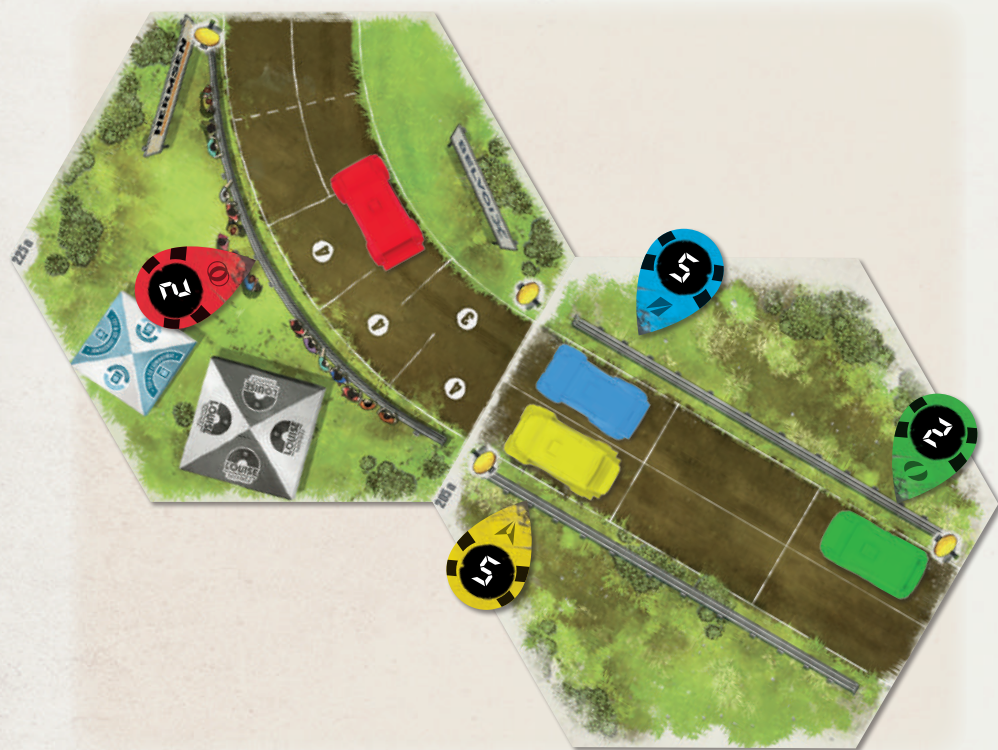
Ordine di priorità:

VELOCITÀ > DISTANZA > POSIZIONE

- **Velocità** - Si inizia identificando la vettura più veloce. La vettura con il gettone Marcia superiore gioca sempre per prima, non importa dove si trovi sulla pista.

- **Distanza** - Se due o più vetture stanno procedendo alla stessa velocità, l'ordine di gioco è determinato da quanto sono distanti in pista. La vettura nello spazio il cui bordo anteriore è più avanzato lungo il tracciato gioca per prima.

- **Posizione** - In caso di parità sia di velocità che di distanza, gioca per prima la vettura situata all'interno della curva che si sta percorrendo, o di quella successiva nel caso ci si trovi in un rettilineo. Una «curva» è definita da una sezione del circuito con limiti di velocità.



Esempio: Qui, l'ordine di gioco è il seguente:

1. La vettura Azzurra gioca per prima: delle due vetture in 5ª Marcia, la vettura Azzurra si trova sulla corsia interna rispetto alla curva seguente.
2. Poi tocca alla vettura Gialla giocare: essendo anche lei in 5ª Marcia.
3. Poi gioca la vettura Rossa: delle due vetture in 2ª Marcia, è la più avanzata in pista.
4. La vettura Verde giocherà per ultima.

Una volta stabilito l'ordine di gioco, tutti i giocatori effettuano il loro turno in sequenza.

LA PARTENZA

Essendo gare testa a testa, il Rallycross non prevede una partenza scaglionata. Tutti i giocatori partono con le loro vetture in pista come descritto nella fase di Preparazione e, nel primo round, tutti i giocatori svolgono un turno.

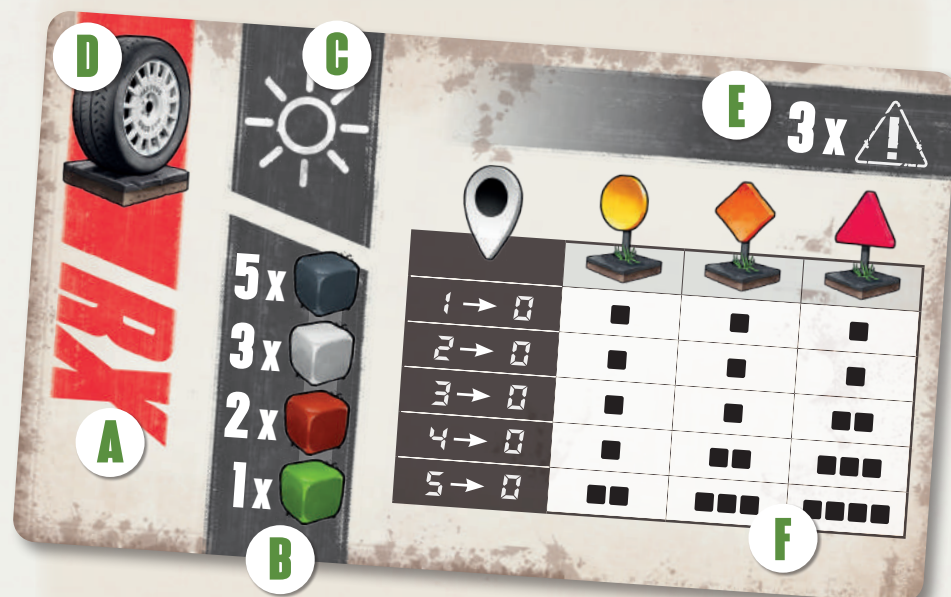
Il Turno

Proprio come nelle corse di Rally, i giocatori sceglieranno e lanceranno i loro dadi per muovere la propria vettura come descritto nel regolamento base. Tuttavia, la Plancia Vettura RX è leggermente diversa da quella di Rallyman: DIRT.

La Plancia Vettura RX

La Plancia indica la categoria della tua vettura (A) che in questo caso è RX.

Come specificato nella fase di Preparazione, non ci sono diversi tipi di Tracciato nelle gare di Rallycross. Le diverse superfici servono solo per scopi estetici. Perciò avrete sempre lo stesso set di dadi a disposizione (B).



Se si utilizzano le regole avanzate, il Meteo (C) può influenzare i dadi a disposizione e si avrà accesso a 2 diversi tipi di gomme (D):



- **Pneumatici da Asfalto:** Pneumatici che si comportano bene con il sole, ma perdono aderenza in caso di pioggia.



- **Pneumatici da Pioggia:** Pneumatici in grado di mantenere l'aderenza in condizioni di pioggia ma che, sotto il sole, sono meno performanti degli Pneumatici da Asfalto.

Viene anche mostrato il numero di ⚠ necessari a causare una Perdita di Controllo (E), come pure le sue conseguenze (F). Eventuali guasti subiti durante la gara saranno indicati ponendo sulla propria Plancia Vettura i gettoni Danno, che possono modificare questi valori.

I Dadi

I dadi disponibili mostrati nelle Plance Vettura RX si usano e si comportano esattamente come descritto nel regolamento base, con le seguenti eccezioni:

EX Le vetture RX non possono usare il dado 6^a Marcia.

Dado Turbo

Le vetture RX dispongono di un nuovo tipo di dado. Combinando un dado Turbo con un dado Marcia si può avanzare di uno spazio aumentando la propria velocità di 2 (invece che di uno). Per farlo, gioca il dado Turbo insieme al dado di 2 marce superiore alla tua velocità attuale.



Proprio come con i dadi Freno, è possibile usare i gettoni Focus 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 Focus, non può assicurare il lancio. Il dado Turbo non può essere combinato con una Partenza Bruciante (vedi regolamento base).

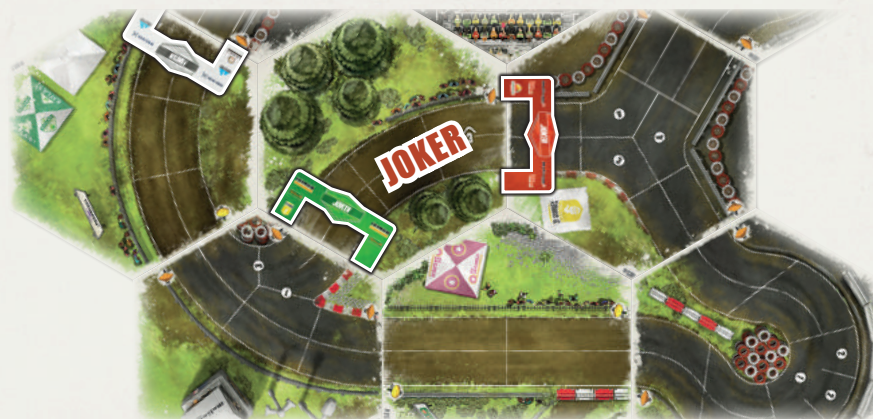
Le Regole della Strada

Le regole per Movimento, Curve, Derapata, Scorciatoie, Salti, Guadi, Sorpasso e Blocco sono esattamente le stesse descritte nel regolamento base.

Ci sono comunque alcune nuove aggiunte specifiche per il Rallycross:

Il Joker Lap

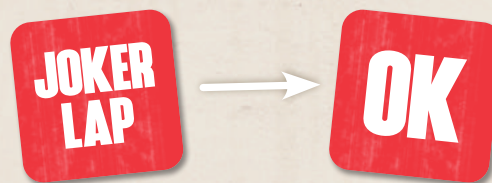
Come spiegato durante la Preparazione, ogni circuito di Rallycross contiene una sezione di pista chiamata "Joker".



L'entrata e l'uscita di un Joker Lap sono indicate dalla presenza dell'arco verde d'entrata e di quello rosso d'uscita.



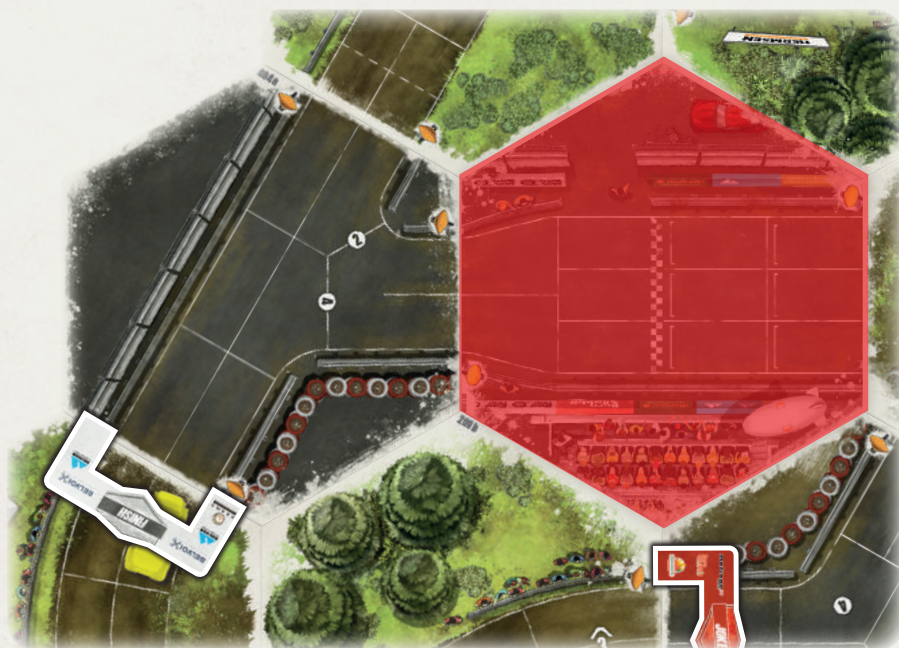
Durante una gara di Rallycross, ogni giocatore deve passare attraverso il Joker una e una sola volta. I giocatori sono liberi di scegliere durante quale giro farlo. Una volta che un giocatore ha superato il Joker, può prendere il suo gettone Joker e girarlo sul lato "OK" per mostrare di averlo completato.



Se un giocatore non riesce a completare il Joker Lap prima della fine della gara, viene squalificato!

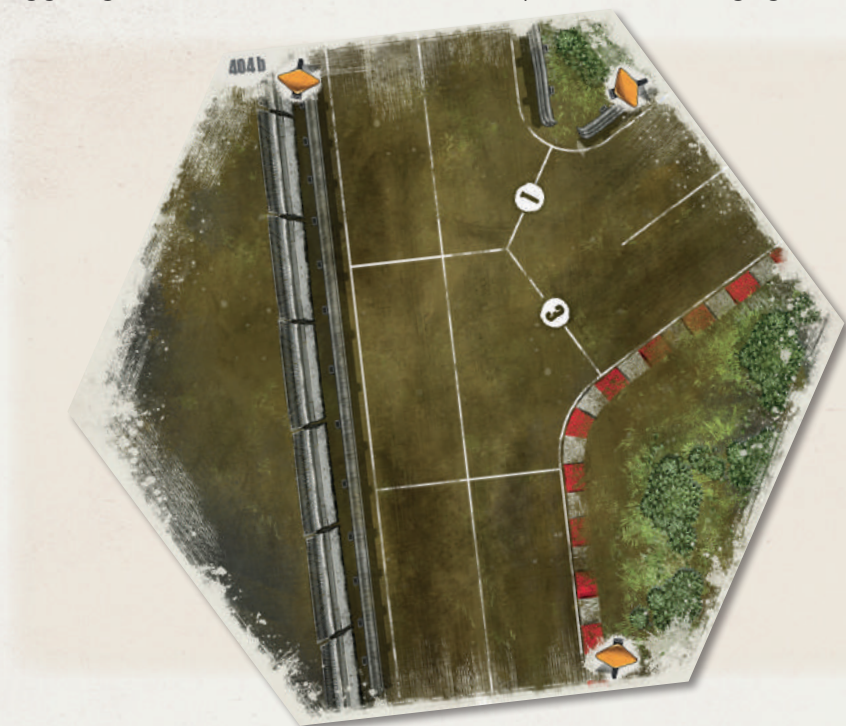
La Pre-griglia

In una gara di Rallycross, le vetture partono dalla Pre-griglia e poi entrano nel circuito. Una volta che hanno lasciato la Pre-griglia ed eventuali tessere Tracciato precedenti al loro ingresso sul circuito principale, non potranno rientrarvi.



Tessere Bivio

In alcune tessere Tracciato di RX si può entrare/uscire attraverso tre lati della tessera. Si tratta delle tessere Bivio grazie alle quali potrete aggiungere al vostro circuito il Joker Lap e la Zona Pre-griglia.



Le caselle su una tessera Bivio si comportano come quelle normali, con le seguenti eccezioni:

CASELLE CON LIMITI DI VELOCITÀ



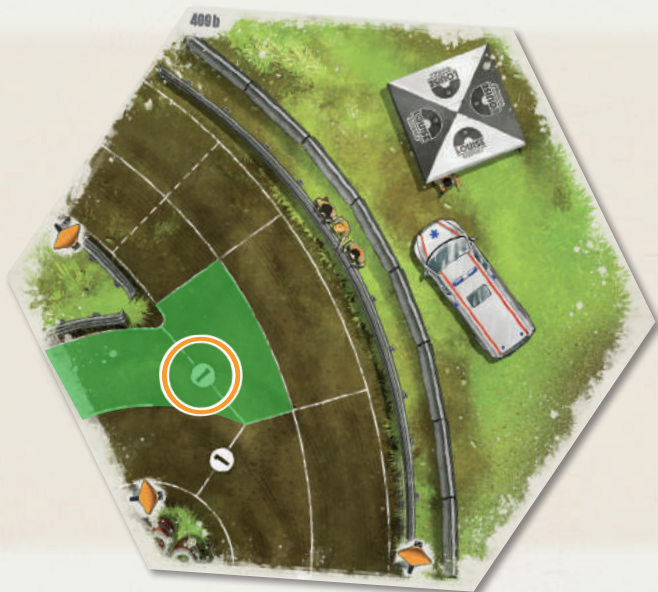
Si seguono esattamente le stesse regole per i limiti di velocità come descritto nel regolamento base.

CASELLE DIVISE PARZIALMENTE E LIMITI DI VELOCITÀ

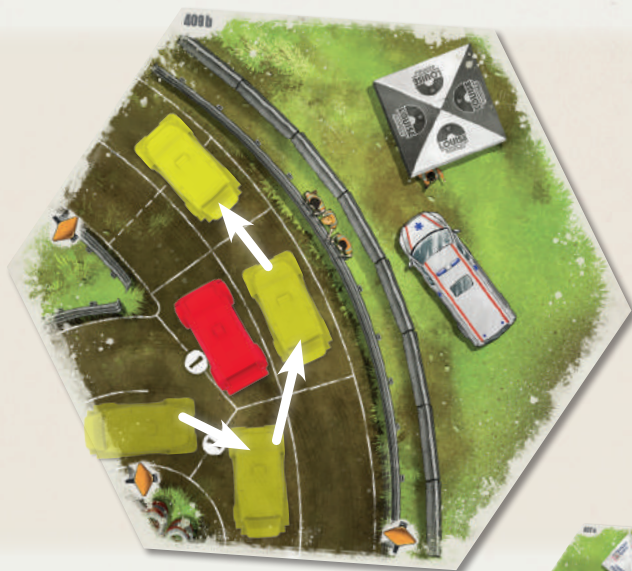


Si tratta di due caselle distinte, anche se sono divise solo parzialmente da una linea. Puoi muoverti da e verso una di queste caselle attraverso qualsiasi spazio collegato a una di esse. Per il resto, si applicano le normali regole di movimento.

Quando si attraversa una linea con un limite di velocità, la successiva casella in cui si entra conta come se avesse il limite di velocità indicato.



È possibile muoversi «intorno» alle altre auto.



Da non confondere con le Curve, che appaiono anche su alcune tessere bivio.



Lanciare i dadi e muovere la vettura

Una volta pianificata la tua traiettoria, puoi lanciare i tuoi dadi singolarmente o A Tutto Gas come descritto nel regolamento base.

L'unica differenza è che, quando si lancia A Tutto Gas, bisogna indicare la casella di destinazione con un gettone Marcia che indica con quale Marcia ci si troverà alla fine del movimento.

Quando si va A Tutto Gas non si generano gettoni Secondi, ma gettoni Focus.



I gettoni Focus rappresentano la concentrazione, il talento e il coraggio del vostro pilota! Non forniscono alcun vantaggio cronometrico visto che questa non è una gara a tempo, ma è possibile utilizzarli per assicurare i dadi esattamente allo stesso modo dei gettoni Secondi.

Perdita di Controllo

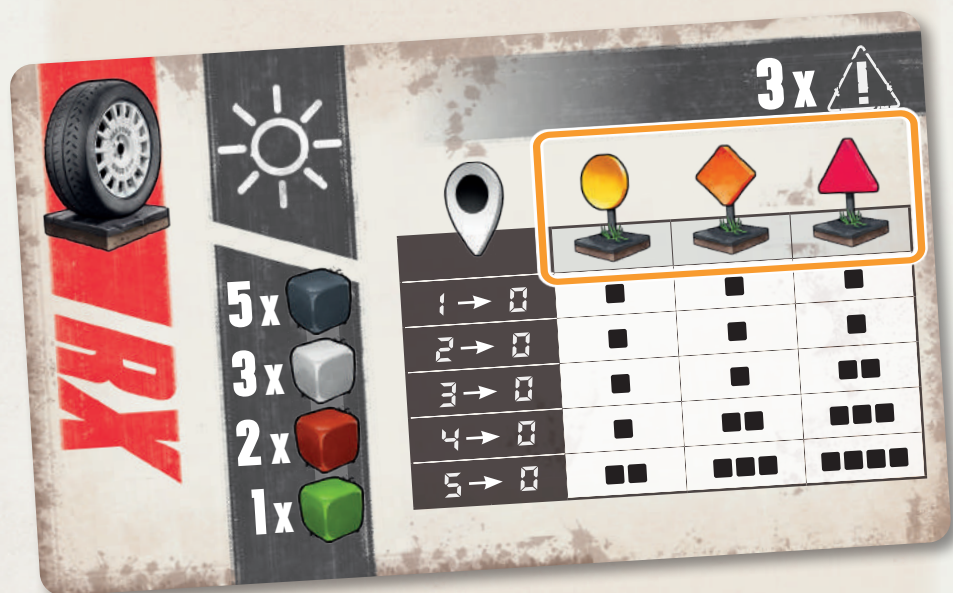
Quando si subisce una Perdita di Controllo durante una gara di Rallycross, gli effetti non sono determinati dalle Carte Tempo (che non vengono utilizzate) ma dalla Plancia Vettura.

Per risolvere una Perdita di Controllo, il giocatore verifica la sua Plancia Vettura. Le conseguenze della Perdita di Controllo dipenderanno dalla velocità della vettura e dal livello di pericolosità della Tessera in cui si è verificata.

Quando una vettura subisce una Perdita di Controllo, girala in senso opposto a quello di marcia, ma lasciala sulla sua casella del tracciato. Il giocatore posiziona il gettone Marcia «0» accanto all'auto. La vettura potrà essere rigirata e ripartire normalmente nel suo prossimo turno.



Le tre colonne rappresentano il Livello di Pericolosità della tessera su cui si è verificata la Perdita di Controllo. Agli estremi del tratto di strada, ogni tessera presenta dei segnalini colorati che indicano il suo livello di Pericolosità.



La velocità della vettura e il livello di Pericolosità della tessera indicano se il veicolo subisce o meno dei danni. Per ogni quadratino nero nello spazio corrispondente, il giocatore deve pescare un gettone Danno dal sacchetto.



Esempio: Massimo subisce una Perdita di Controllo in 4ª Marcia, su una tessera con Livello di Pericolosità Arancione. Di conseguenza deve pescare due gettoni Danno. La sua vettura viene girata in direzione opposta nella casella dove è avvenuta la Perdita di Controllo, insieme al suo segnalino Marcia "0".

Gettoni Danno

I danni alle Marce, ai Freni e all'Inerzia e i gettoni Bandiera Verde funzionano esattamente come descritto nel regolamento base. Inoltre, ci sono due nuove aggiunte:

DANNO AL TURBO



Il numero di dadi Turbo che il giocatore può utilizzare in ogni turno è ridotto di uno per ognuno di questi gettoni presenti sulla sua Plancia Vettura.

BANDIERA GIALLA



Quando viene pescato un gettone Bandiera Gialla, piazzatelo sulla tessera circuito dove si è verificata la Perdita di Controllo. Un giocatore non può affiancare altre vetture sia sulla tessera dove c'è la bandiera che sulle tessere direttamente precedente e successiva.

Le vetture possono ancora affiancarsi ad altre che sono all'esterno della pista o in marcia 0. Le auto che si trovano già a fianco di altre quando questo gettone viene piazzato, possono muoversi normalmente. Ulteriori gettoni Bandiera Gialla sulla stessa tessera non hanno alcun effetto aggiuntivo.

Quando il giocatore che ha pescato la Bandiera Gialla inizia un turno successivo in Marcia 0, rimuove il gettone Bandiera Gialla e lo piazza sulla sua Plancia Vettura. Da questo momento, il gettone non ha più alcun effetto.



Proprio come nelle gare di Rally, non c'è modo di riparare la propria vettura durante una gara di Rallycross!

Fine del Turno

IL TURNO DI UN GIOCATORE FINISCE QUANDO... :

- Ha completato la sua azione di movimento.
- Il suo movimento è bloccato.
- Subisce una Perdita di Controllo.

Qualunque sia la causa, il giocatore posiziona accanto alla sua vettura un gettone Marcia che mostra la sua velocità finale e il colore del prossimo turno.



Una volta che un giocatore ha completato il suo turno, il giocatore successivo nell'ordine di gioco inizia il proprio.

Quando tutti i giocatori avranno svolto il proprio turno (e quindi tutti i gettoni Marcia mostrano il colore opposto a quello del segnalino del Round), un nuovo round potrà iniziare. Capovolgi il segnalino del Round, i giocatori determinano il nuovo ordine di gioco, e la gara può continuare!

Fine della partita

Una gara di Rallycross consiste in due o più giri del circuito scelto con ogni giocatore che affronta il Joker una volta.

Nel giro finale, il primo giocatore a tagliare il traguardo nel proprio turno è il vincitore.



Ovviamente, si può continuare la gara in modo che gli altri piloti possano competere per il 2°, il 3°, il 4° posto e così via.

REGOLE AVANZATE

Le regole di Partenza Bruciante, Zona Rossa e Pieno Contatto possono essere utilizzate nelle gare di Rallycross e di GT.

Pieno Contatto

Il Rallycross non è per i deboli di cuore, né per coloro che hanno a cuore la vernice della loro vettura. Urti, spinte, speronamenti e altro ancora ne fanno una delle gare più avvincenti a cui potrai mai assistere.

Le regole seguenti ti permettono di andare paraurti contro paraurti e portiera contro portiera con i tuoi avversari. Queste tecniche possono essere utilizzate per conquistare un vantaggio di posizione o, se un avversario sta azzardando troppo, potresti semplicemente spingerlo nella zona di pericolo!

Spinta

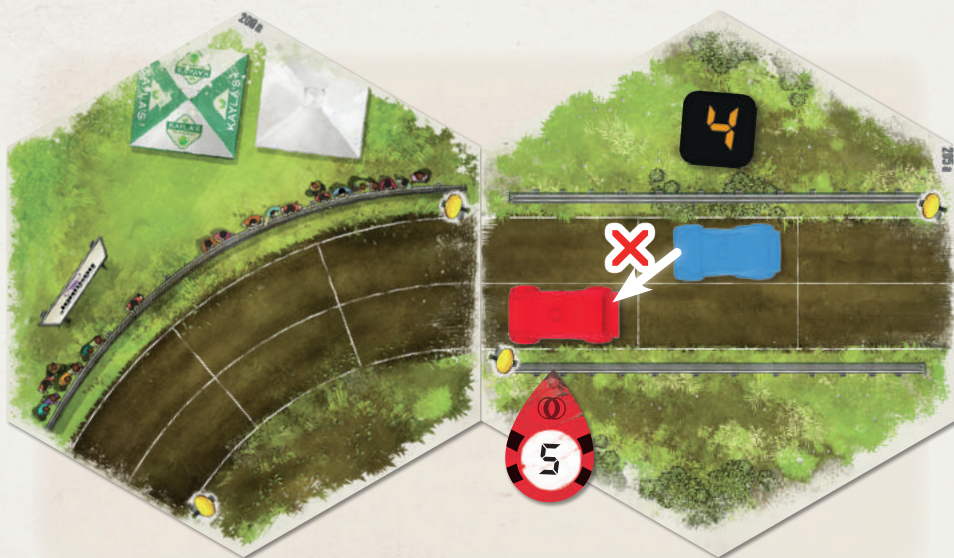
Puoi spingere un'altra vettura in avanti e spostarti nella sua casella a condizione che:

- Prima di entrare nel suo spazio, ti trovi direttamente dietro di lei.
- Entri nella sua casella con la stessa Marcia o con una Marcia superiore a quella indicata dal suo gettone Marcia.

La vettura bersaglio viene spostata nella casella direttamente successiva insieme al suo segnalino Marcia. Non può scegliere o essere forzata a muoversi in diagonale. Il movimento risultante deve ancora aderire alle normali regole di movimento. Una vettura non può essere spinta in uno spazio contenente un'altra vettura o un ostacolo. Una vettura non può essere spinta a fianco di un'altra vettura se non sono nella stessa marcia o superiore, ecc.



La vettura del giocatore Azzurro arriva dietro la Gialla. Piazza il suo dado Marcia 4 nello spazio della Gialla in modo da spingerla. Quando risolve il lancio, si sposta in quella casella e spinge la Gialla direttamente in avanti di uno spazio.



L'Azzurro è dietro il giocatore Rosso ma in diagonale, di conseguenza non può spingerlo con il suo prossimo dado.



L'Azzurro non può effettuare la spinta perché il Rosso è proprio davanti al Giallo.

Puoi spingere un'auto in una Curva, su un Salto, in un Guado e in altri elementi del Tracciato. Puoi spingere un'auto fuori da una Scorciatoia ma non dentro. Puoi spingere un'auto che è in marcia 0.

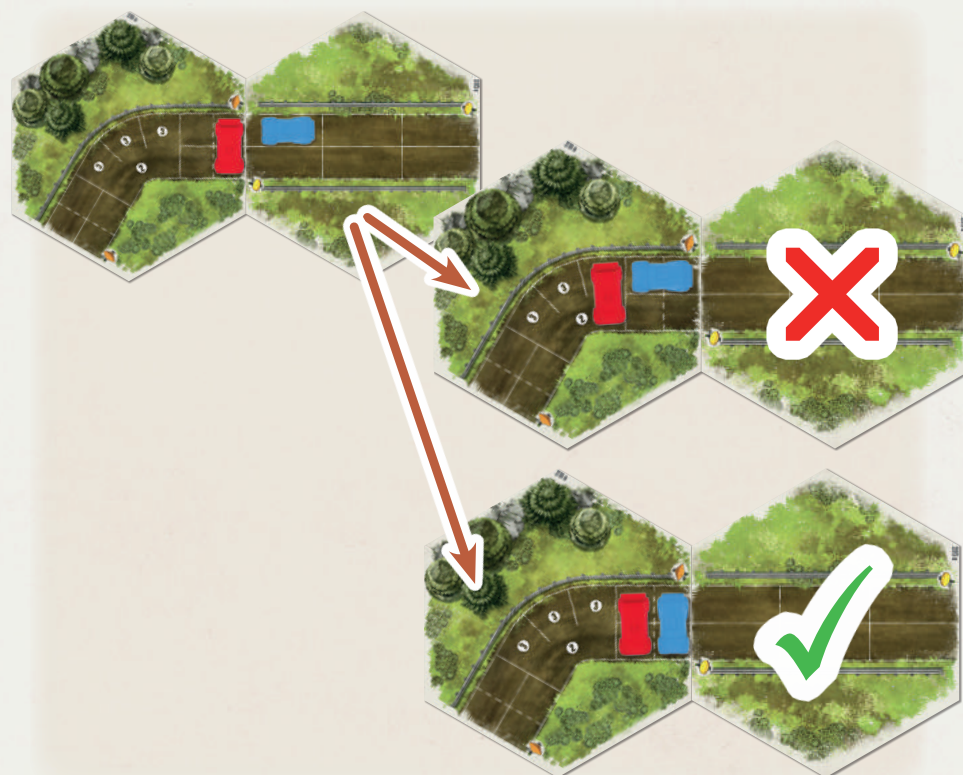
Puoi spingere più di una vettura durante il tuo turno. Puoi spingere la stessa macchina solo una volta per turno, a meno che tu non sia bloccato e sia l'unica vettura a causarlo. In questo caso puoi continuare a spingerla finché non ti blocca più.

Se più vetture ti stanno bloccando, potrai Forzare il Blocco come descritto successivamente in questo regolamento.

Spingere una vettura in una Curva: Se una vettura viene spinta in una Curva, il giocatore della vettura bersaglio può decidere se vuole driftare all'esterno o tagliare all'interno e deve piazzare la sua vettura di conseguenza. Questa scelta deve essere fatta appena viene piazzato il dado di spinta, poiché può influenzare il piazzamento di altri dadi.

Spingere una vettura in una Casella di Derapata: La vettura bersaglio non può derapare quando viene spinta in una casella con questa funzione.

Spingere su una casella di Curva o di Derapata: Puoi entrare in uno spazio di Curva o di Derapata e spingere una vettura presente a condizione che tu usi la sua stessa manovra per entrare nella casella.

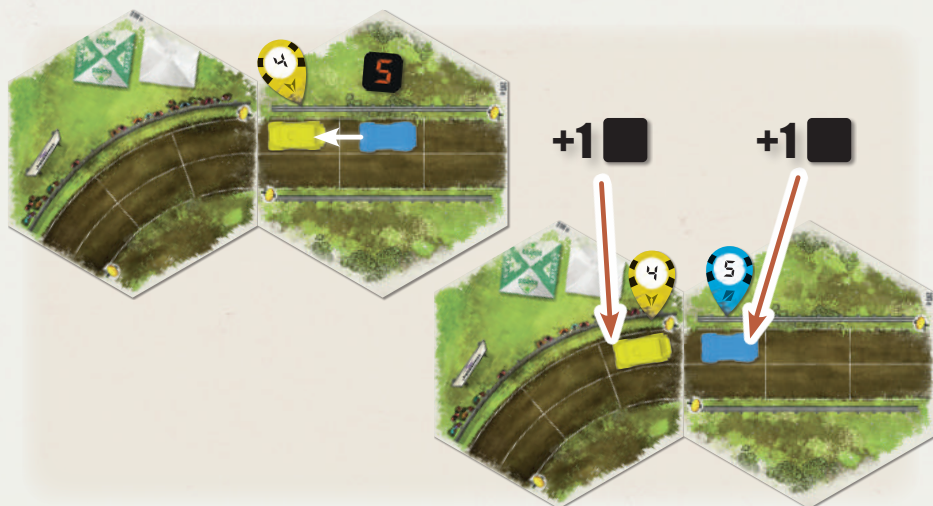


Spingere una vettura fuori da una casella di Curva, Derapata o Scorciatoia: Quando viene spinto fuori da una di queste caselle, il giocatore può muovere la sua vettura in una casella collegata a sua scelta secondo le normali regole di movimento.

Danno da impatto

A volte tutto ciò che deriva da una collisione tra due vetture è qualche lieve (relativamente) ammaccatura alla carrozzeria. A seconda delle velocità però può finire molto peggio!

Quando si spinge un'altra vettura, se si entra nella sua casella con una velocità superiore a quella indicata dal suo attuale gettone Marcia, entrambi i giocatori devono pescare un numero di gettoni Danno pari alla differenza tra le loro velocità.



La vettura del giocatore Azzurro arriva dietro il Giallo. Posiziona il suo dado Marcia 5 nello spazio del Giallo in modo da spingerlo. Quando risolve il proprio lancio, si sposta in quella casella e spinge il Giallo direttamente in avanti di una casella. Poiché la differenza tra le loro velocità era di 1, ogni giocatore pesca un gettone Danno.

Gettoni Pericolo

Spingere un'altra vettura su un elemento del tracciato può provocare episodi da brividi e incidenti spettacolari!

SPINGERE UNA VETTURA SU UNA CASELLA CON LIMITE DI VELOCITÀ

Se una vettura viene spinta in una qualsiasi casella con un limite di velocità, il suo giocatore colloca sulla sua Plancia Vettura un numero di gettoni Pericolo pari alla differenza tra il limite di velocità e il suo gettone Marcia.

Se un giocatore viene spinto e poi inizia il suo turno su una casella con un Limite di Velocità inferiore alla sua marcia attuale, non si verifica automaticamente una Perdita di Controllo. Qualsiasi altro Limite di Velocità incontrato durante il turno deve essere rispettato secondo le normali regole.



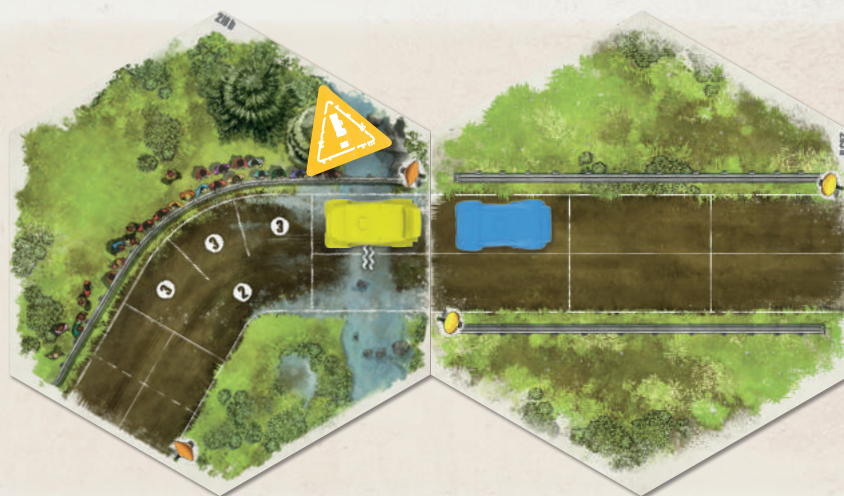
Durante il suo movimento, l'Azzurro spinge il Giallo in una casella di curva. Il Giallo decide di entrare nella curva driftando lungo la corsia esterna. Una volta posizionata la loro auto, confrontano il valore del loro segnalino Marcia (4) con il Limite di Velocità (2). Poiché la differenza è di 2, il Giallo prende due dei suoi gettoni Pericolo e li piazza sulla propria Plancia Vettura.



In una situazione simile, l'Azzurro spinge il Giallo in una curva, e il Giallo decide di driftare lungo l'esterno. Tuttavia, questa volta la differenza tra la loro Marcia (5) e il Limite di Velocità (2) è 3. Il Giallo prende tre dei suoi gettoni Pericolo e li piazza sulla sua Plancia. Poiché il proprio limite di Δ è 3, il Giallo subirà una Perdita di Controllo su quella casella all'inizio del suo prossimo turno.

SPINGERE UNA VETTURA IN ALTRI ELEMENTI DEL TRACCIATO

Se una vettura viene spinta in una casella con un elemento del Tracciato che non comporta un Limite di Velocità (come i Salti, i Guadi, ecc.), aggiunge uno dei suoi gettoni Pericolo sulla sua Plancia Vettura ma non subisce nessuno dei normali effetti di quella casella.



In ogni caso, un giocatore può avere al massimo 3 gettoni Pericolo sulla sua plancia Vettura.

All'inizio del prossimo turno del giocatore:

- Se il numero di gettoni Pericolo sulla sua Plancia Vettura è uguale o superiore al proprio limite di Δ : subisce una Perdita di Controllo automatica nella casella in cui si trova e alla velocità indicata dal suo gettone Marcia.
- Se il numero di gettoni Pericolo sulla sua Plancia Vettura non è uguale o superiore al suo limite di Δ : il giocatore deve aggiungere un numero uguale di Δ al risultato del suo lancio di dadi di questo turno.

I gettoni Pericolo vengono scartati alla fine del turno del giocatore.

Forzare un blocco!

Quando non c'è spazio, basta farne un po'!

Se un giocatore dovesse trovarsi Bloccato da 2 o più auto che occupano tutto il tracciato, può scegliere di continuare il suo movimento e Forzare il blocco!

Puoi piazzare un dado nella casella di tua scelta come se non ci fossero altre vetture. Tuttavia, il dado deve essere di una marcia superiore a qualsiasi delle vetture presenti.

Dopo questo puoi continuare a piazzare i dadi come da regole normali.

Puoi anche scegliere di concludere il tuo movimento, nel qual caso conterai come se stessi condividendo uno spazio con un'altra vettura. Se lo fai, posiziona la tua auto ai lati di quella che si trovava originariamente in quella casella.

Solo due vetture possono condividere contemporaneamente la stessa casella in questo modo. Se non ci sono spazi liberi quando una macchina Forza un Blocco, può comunque eseguire l'azione ma non può terminare il proprio movimento su nessuna delle caselle occupate.

Tuttavia, che si prosegua o meno il proprio movimento dopo aver Forzato il Blocco, questa azzardata manovra non lascerà incolume nessuna vettura! Quando risolvi il tuo movimento, ogni vettura allineata al tuo dado pesca immediatamente un numero di gettoni Danno pari alla differenza tra la propria velocità e quella indicata dal dado. Successivamente, devi pescare un numero di gettoni Danno pari alla differenza tra il tuo dado e la velocità più bassa delle altre vetture che lo affiancano.



Con le altre vetture che bloccano la strada, il giocatore Azzurro decide di passare! La Marcia più alta tra le altre auto è 4. Di conseguenza, il giocatore Azzurro deve usare il suo dado Marcia 5. Sceglie di entrare nello spazio dell'auto Rossa. Successivamente, può decidere di continuare a piazzare i dadi o terminare qui la sua mossa, ma una volta risolta la manovra:

- Il giocatore Arancione pescherà due gettoni Danno in quanto la differenza tra la sua velocità (3) e quella dell'Azzurro (5) è 2.
- Sia il Giallo che il Rosso pescheranno un gettone Danno in quanto la differenza tra la loro velocità (4) e quella dell'Azzurro (5) è 1.
- L'Azzurro confronta poi la sua velocità (5) con quella più bassa delle altre vetture, che è dell'Arancione (3). La differenza è di 2, quindi pescherà due gettoni Danno.

LANCIARE I DADI

Puoi eseguire una manovra A Tutto Gas quando stai Spingendo un'altra vettura o quando stai Forzando un Blocco. Tuttavia, se subisci una Perdita di Controllo e decidi di risolverla prima di raggiungere la vettura o le vetture bersaglio, l'azione non ha effetto.

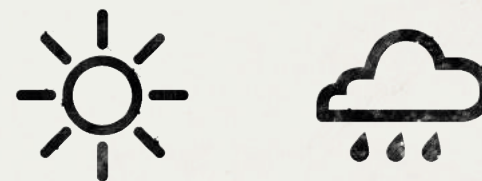
SUBIRE DANNI DURANTE IL PROPRIO TURNO

Quando subisci un danno durante il tuo movimento, questo non influisce sui dadi a tua disposizione per il resto del turno. Sarà applicato solo all'inizio del tuo prossimo turno.

Meteo in RX

Anche se normalmente la maggior parte delle gare RX si svolge in una giornata asciutta e soleggiata, il tempo può essere molto imprevedibile!

Quando si prepara una gara RX, si può scegliere di partire con tempo asciutto o bagnato.



Quando incorpori il Meteo nelle tue gare, hai accesso a due tipi di Pneumatici:



Pneumatici da Asfalto: Questi sono i tuoi pneumatici normali e vengono utilizzati quando non sono presenti le regole speciali per il Meteo. Si comportano bene con il sole, ma perdono aderenza in caso di pioggia.



Pneumatici da Pioggia: Pneumatici in grado di mantenere l'aderenza in condizioni di pioggia ma che, sotto il sole, sono meno performanti degli Pneumatici da Asfalto.

Quando si inizia una gara usando le regole del Meteo, i giocatori sono liberi di scegliere quale tipo di pneumatico vogliono usare per poi prendere la Plancia Vettura corrispondente.



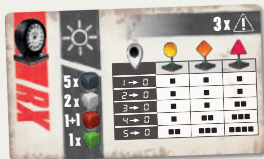
Durante la gara, le condizioni atmosferiche potranno cambiare! Nella fase di Preparazione, aggiungi i 6 gettoni Meteo al sacchetto dei Danni.

Se per qualsiasi motivo viene pescato un gettone Meteo dal sacchetto dei Danni, la condizione atmosferica cambia. Dopo aver finito di pescare i gettoni dal sacchetto dei Danni, tutti i giocatori ribaltano la loro Plancia Vettura sul lato opposto, tenendo conto dei nuovi dadi a loro disposizione.



Pneumatici da Asfalto/Condizione Bagnato

- **Dadi Leader:** Questo lato della Plancia Vettura sostituisce il normale dado Inerzia con i più pericolosi dadi Leader Arancioni della scatola base.



Pneumatici da Pioggia/Condizione Asciutto

- **1+1 Dadi Freno:** I giocatori possono usare 2 dadi Freno durante il proprio turno. Tuttavia, non possono usarli entrambi nella stessa casella.

Qualsiasi altro gettone Meteo pescato durante la gara viene ignorato. Scartatelo e pescatene un altro per sostituirlo.

GARE PERSONALIZZABILI

Questa espansione non si limita ad aggiungere un nuovo tipo di gara, ma ti offre moltissime altre possibilità riunendo la tua collezione di *Rallyman: GT* e *Rallyman: DIRT* in un unico gioco completamente compatibile ed espandibile!

Quello che segue non è un set di regole completo, ma piuttosto una guida all'utilizzo dei diversi componenti di *Rallyman: GT* e *Rallyman: DIRT* per creare la propria esperienza di gara!

Costruire le proprie Gare

Quando progetti la tua competizione personalizzata, ci sono tre elementi principali da decidere: il Circuito, il Tipo di Gara e le Regole della Strada.

1. IL CIRCUITO

Questo definisce la forma del Tracciato, la posizione delle linee di Partenza e d'Arrivo e in quale modo termina la gara.

TRACCIATO	TAPPA
Il circuito è collegato a sé stesso.	Il Tracciato è aperto.
La linea di Partenza e di Arrivo coincidono.	La linea di Partenza e di Arrivo sono in punti diversi.
I giocatori devono fare un determinato numero di giri prima di attraversare l'Arrivo per terminare la gara.	I giocatori devono raggiungere la linea d'Arrivo per terminare la gara.

2. TIPO DI GARA

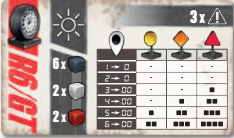
Stabilisce il tipo di competizione tra i giocatori.

TESTA A TESTA	GARA A CRONOMETRO
Gareggia per essere il primo a tagliare il traguardo mentre affronti non solo le sfide della pista ma anche altri piloti che puntano al podio.	Punta a completare la corsa nel minor tempo possibile mentre metti a dura prova le tue abilità contro le insidie del tracciato!
Usa le seguenti regole di:	Usa le seguenti regole di:
Ordine di Priorità	
Velocità > Distanza > Posizione Pag. 7	Distanza > Velocità > Posizione Pag. 6
Partenza	
Nello stesso Round Pag. 7	Partenza Scaglionata Pag. 6
Gettoni A Tutto Gas	
Gettoni Focus Pag. 15	Gettoni Secondi Pag. 17
Vincitore	
La prima vettura a tagliare il traguardo Pag. 20	Giocatore con il minor tempo totalizzato Pag. 21

3. REGOLE DELLA STRADA

Stabiliscono se i diversi tipi di Tracciato o le condizioni Meteo sfavorevoli influenzano i dadi a tua disposizione in ogni turno.

TRACCIATO VELOCE	TRACCIATO TECNICO
Quando gareggi su un Tracciato Veloce devi considerare che la tua vettura è stata perfettamente messa a punto per la gara da affrontare. In questo caso, la velocità è la chiave del gioco e solo il maltempo può rallentarli!	Il Tracciato Tecnico presenta alcuni dei tipi di terreno più accidentati e pericolosi che incontrerai nelle corse automobilistiche. Dovrai fare affidamento sulle tue abilità di guida tecnica per destreggiarti sui diversi tipi di Tracciato!
Tipi di Tracciato	
Le diverse superfici raffigurate sulle tessere Tracciato non hanno alcun effetto sul gioco e sono unicamente a scopo estetico.	Ci sono tre tipi di Tracciato: Sterrato, Asfalto e Neve. Ciascuno di essi influenzerà i dadi a tua disposizione a seconda del tuo tipo di pneumatico. RM: DIRT - 110% Pag. 3
Vetture e Plance Vettura	
Vetture e Plance di GT  RM: GT Pag. 7	Vetture e Plance da Rally  RM: DIRT Pag. 7
Naturalmente, puoi utilizzare anche le Plance Unlimited dell'espansione The Climb!	

PLANCE CROSSOVER	
In questa espansione sono compresi due set di Plance Vettura da usare per gareggiare con auto da Rally sui Tracciati Veloci e con auto GT sui Tracciati Tecnici!	
R/GT	GT/R
 Sebbene sul Tracciato Veloce abbiano meno potenza delle auto GT, quelle da Rally gestiscono i cambiamenti climatici in modo molto più efficiente.	 Le vetture GT reggono bene il confronto con le auto da Rally sulla maggior parte dei tipi di terreno e possono persino batterle sull'asfalto. Tuttavia, non si adattano molto bene alle parti più impervie dei Tracciati Tecnici.
Nessun'altra regola speciale	Durante il suo movimento, ogni volta che un giocatore entra in una casella Scorciatoia o Guado o applica l'effetto specifico di una casella Salto, deve aggiungere un  ai risultati del proprio lancio di dadi di questo turno.

TRACCIATO VELOCE	TRACCIATO TECNICO
Danno alla Vettura	
Le conseguenze di una Perdita di Controllo vengono applicate come mostrato sulla Plancia Vettura. RM: GT Pag. 17	Le conseguenze di una Perdita di Controllo vengono applicate come indicato sulle Carte Tempo. RM: DIRT Pag. 19 In una gara Testa a Testa su Tracciato Tecnico, dovrai usare le Carte Tempo.
Riparazioni e Cambio Pneumatici	
Nella tua gara, puoi decidere se concedere o meno Riparazioni e/o Cambio Pneumatici.	
Pit Stop  RM: GT - Pag. 18	Parco Assistenza e Ruota di Scorta  RM: DIRT - Pag. 20 e 21
Meteo	
Nella tua gara, puoi decidere se includere o meno i cambiamenti del Meteo.	
Condizione Asciutto/Bagnato  RM: GT Pag. 18	Neve  RM: DIRT - 110% Pag. 5

Quando avrai deciso queste tre componenti principali, potrai iniziare a costruire il tuo Percorso! Dovrai anche predisporre un set di gettoni Danno e decidere eventuali Regole Avanzate da includere!

Tessere Tracciato

Nelle tue gare puoi includere **QUALSIASI** tessera di pista di **QUALSIASI** gioco di *Rallyman*! Basta seguire le indicazioni del regolamento originale delle tessere e il gioco è fatto! Sentitevi liberi di mescolare e combinare tutte le tessere della tua collezione per creare circuiti avvincenti!



USARE SCORCIATOIE, SALT E GUADI NEI TRACCIATI VELOCI.

Quando si gareggia su un Tracciato Veloce, è possibile includere tessere con uno qualsiasi di questi elementi del Tracciato e seguire le regole descritte nel manuale di *Rallyman: DIRT*. Tuttavia, le auto GT non sono in grado di affrontare questo tipo di ostacoli bene quanto le loro controparti più robuste. Durante il suo movimento, ogni volta che un'auto GT entra in una casella Scorciatoia o Guado o applica l'effetto specifico di una casella Salto, deve aggiungere un  al lancio di dadi in questo turno. Questo si applica solo alle plance GT, non alle Plance Crossover R/GT.

Sacchetto dei Danni

Sono disponibili due serie di gettoni Danno. Puoi scegliere di usare l'uno o l'altro a seconda di quanto vuoi che sia pericolosa una Perdita di Controllo durante la tua gara. Sentiti libero di modificare il numero di gettoni in entrambi i set per adattarlo al meglio al tipo di terreno su cui correrai.

GETTONI DANNO DI RALLYMAN GT

Contiene:

6 Danni alle Marce
6 Danni ai Freni
6 Danni all'Inerzia
12 Bandiere Verdi
6 Bandiere Gialle
6 Gettoni Meteo (opzionale)

Il meno pericoloso dei due set. Questo è il set standard per i Tracciati Veloci. Puoi anche impiegarlo nelle gare in cui vuoi che l'ambiente di gara non sia troppo punitivo per i piloti.

GETTONI DANNO DI RALLYMAN DIRT

Contiene:

24 Danni alle Marce
6 Danni ai Freni
7 Danni all'Inerzia
11 Bandiere Verdi
6 Gettoni Meteo (opzionale)

Il più pericoloso set di gettoni, questo è il set standard per i Tracciati Tecnici. Puoi anche impiegarlo nelle gare caratterizzate da un tipo di ambiente che può danneggiare seriamente una vettura.

Se nella vostra gara sono presenti tessere Tracciato con Scorciatoie, allora occorre usare i gettoni Danno di *Rallyman: DIRT*. Se desideri includere le Scorciatoie ma con un set di gettoni meno pericoloso, puoi rimuovere 18 gettoni Danno alle Marce e 1 gettone Danno all'Inerzia dal sacchetto dei Danni di DIRT e aggiungere i 6 gettoni Bandiera Gialla di questa espansione.

REGOLE AVANZATE

Come per le tessere Tracciato, puoi applicare qualsiasi regola Avanzata alla tua gara.

LA REGOLA PIÙ IMPORTANTE

Divertiti e sii creativo progettando le tue gare!

Rallyman è tutto incentrato sulla creazione della tua esperienza di gara da tavolo e questa espansione ha lo scopo di spingere questo ideale all'estremo!

Anche se i circuiti sono generalmente associati alle gare GT e le tappe alle gare di Rally, nulla ti impedisce di fare una gara Testa a Testa su una tappa o una prova a tempo su un circuito.

Volete davvero mescolare le cose e progettare una gara Testa a Testa su un circuito tecnico che utilizzi le regole per l'inseguimento (GT: *Team Challenge*) e un Joker Lap (DIRT: *RX*), oltre a includere i gettoni nebbia (DIRT: *The Climb*)? Si può e si deve assolutamente fare!

Una volta che il tuo circuito è pronto, coinvolgi gli altri piloti e scatenatevi!

L'AUTO TOUR

L'Auto Tour è un nuovo tipo di evento che ti permette di metterti al volante della tua vettura preferita e sfidare altri piloti in diversi eventi e tipi di gara!

Creare il tuo Tour

Prima di tutto, dovrai decidere i tuoi tracciati. Un Auto Tour dovrebbe essere composto da almeno 2 eventi che si alternano tra gare Testa a Testa e Gare a Cronometro come descritto nelle regole delle Gare Personalizzabili di cui sopra.

PER ESEMPIO

Un Tour breve: Gara a Cronometro - Testa a Testa

Un Tour medio: Testa a Testa - Gara a Cronometro - Testa a Testa

Un Tour lungo: Gara a Cronometro - Testa a Testa - Gara a Cronometro - Testa a Testa

Oltre al tipo di gara, puoi variare il tipo di percorso e le regole del tracciato a tuo piacimento. Sentiti libero di includere un'ampia varietà di regole diverse per rendere il tuo Tour davvero interessante! Troverai un esempio di Auto Tour già pronto in fondo a questo regolamento.

Scelta delle vetture

Al momento di iniziare il primo evento del Tour, ogni giocatore deve scegliere una categoria di auto (R6, GT5, ecc.). Dovrà utilizzare questa categoria per ogni evento del Tour, indipendentemente dal tipo di gara. La Plancia Vettura da utilizzare in ogni gara è descritta nella sezione Regole del Tracciato nel paragrafo delle Gare Personalizzabili.

Puoi anche usare la categoria Unlimited dell'espansione The Climb. Puoi dare a tutti la libertà di scegliere la propria Plancia Vettura o far progettare ai giocatori la MESSA A PUNTO all'inizio del Tour. Non potranno cambiare la loro configurazione dopo l'inizio del primo evento.

Si applicano tutte le altre regole per le gare personalizzabili.

Il Tour

I giocatori completano ogni gara come farebbero normalmente. Tuttavia, alla fine di ogni gara, i giocatori guadagneranno tempo in base ai loro risultati. Questo sarà indicato dal tempo finale nel caso di gare a Cronometro e dalla propria posizione nel caso di gare Testa a Testa.

Gara a Cronometro: Aggiungi il tuo tempo finale al foglio di gara.

Testa a Testa:

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

Puoi fotocopiare il foglio di gara da questo regolamento, o scaricarlo dal sito holylgrail.games per tenere traccia dei tuoi punteggi durante il tour.

Ordine di Partenza: Per il primo evento, l'ordine di gioco è deciso casualmente secondo le normali regole. Tuttavia, dalla seconda gara in poi, il giocatore con il tempo inferiore va per primo/è in pole position, il giocatore con il secondo tempo inferiore va per secondo, ecc. Se due giocatori sono in parità, si decide a caso chi gioca per primo.

Riparazioni: Le vetture dei giocatori vengono completamente riparate tra un evento e l'altro e possono cambiare il tipo di pneumatici all'inizio di ogni gara. Tuttavia, si può invece decidere di seguire le regole per l'assistenza come descritto nelle regole di *Rallyman: DIRT* (pagina 21), permettendo le riparazioni alla fine di alcune tappe. Le riparazioni sono consentite quando si eseguono i pit stop nelle gare Testa a Testa ma, ancora una volta, siete liberi di apportare le modifiche che ritenete opportune!

Una volta che l'evento finale è stato completato, i giocatori sommano i loro punteggi di tempo. Il giocatore con il tempo inferiore vince il Tour!

GARA SU GHIACCIO

Specialità dei nostri colleghi nordici, le Gare su Ghiaccio sono brevi e (ovviamente) molto scivolose. Avrai accesso a una nuova categoria di auto che è molto flessibile in caso di Perdita di Controllo ed è appositamente messa a punto per essere guidata su un circuito completamente innevato!

Le gare su ghiaccio sono corse Testa a Testa su un Circuito Chiuso che utilizzano le regole del Circuito Veloce come previsto nel paragrafo Gare Personalizzabili di questo regolamento. Inoltre, utilizza le seguenti regole:

Tessere Neve di 110%: Dal punto di vista tematico, è preferibile utilizzare solo le tessere Tracciato Neve incluse nell'espansione 110%. Ovviamente, nulla ti impedisce di usare altre tessere, puoi semplicemente dire che c'è del ghiaccio nero sulla pista!

Plance Vettura: Ogni giocatore prende una plancia GHIACCIO piuttosto che un'altra. Queste schede hanno due lati: GHIACCIO e GHIACCIO PRO. Quest'ultima è una vettura leggermente più potente e, per la tua gara, puoi usare qualsiasi lato tu voglia. Tutti i giocatori devono però usare lo stesso lato.

Le plance GHIACCIO includono un dado verde Turbo. Le regole di questi dadi possono essere trovate nella sezione RX di questo regolamento.



Meteo: Non sono previsti cambiamenti climatici in una gara su ghiaccio. È impossibile che il percorso possa peggiorare e fa troppo freddo per migliorare!

Riparazioni: Non sono previsti pit-stop durante una gara su ghiaccio. È troppo rapida per averne bisogno!

A parte questi aspetti, una gara su ghiaccio si svolge come qualsiasi altra. Naturalmente potete aggiungere regole avanzate o elementi di altre espansioni come meglio credete.

Improvvisazione

Nel mondo delle corse automobilistiche, le cose non vanno sempre come previsto. A volte i piloti devono rivedere le loro decisioni al volo e trarre il meglio da una brutta situazione!

Questa è una regola Avanzata che può essere aggiunta a tutte le tue gare!

Quando lanciano i loro dadi singolarmente, i giocatori non devono attenersi ai dadi che hanno disposto all'inizio del proprio turno.

Dopo aver lanciato un dado, invece di continuare a lanciare o terminare il proprio turno, un giocatore può invece decidere di cambiare i dadi che ha piazzato sul percorso. Potrà scegliere se aggiungere e/o rimuovere dadi o cambiare le caselle in cui si trovano. Questi dadi seguono le normali regole di uso e piazzamento.



AUTO TOUR

FOGLIO DI GARA

Puoi fotocopiare il foglio di gara da questa pagina o scaricarlo dal sito holygrail.games.

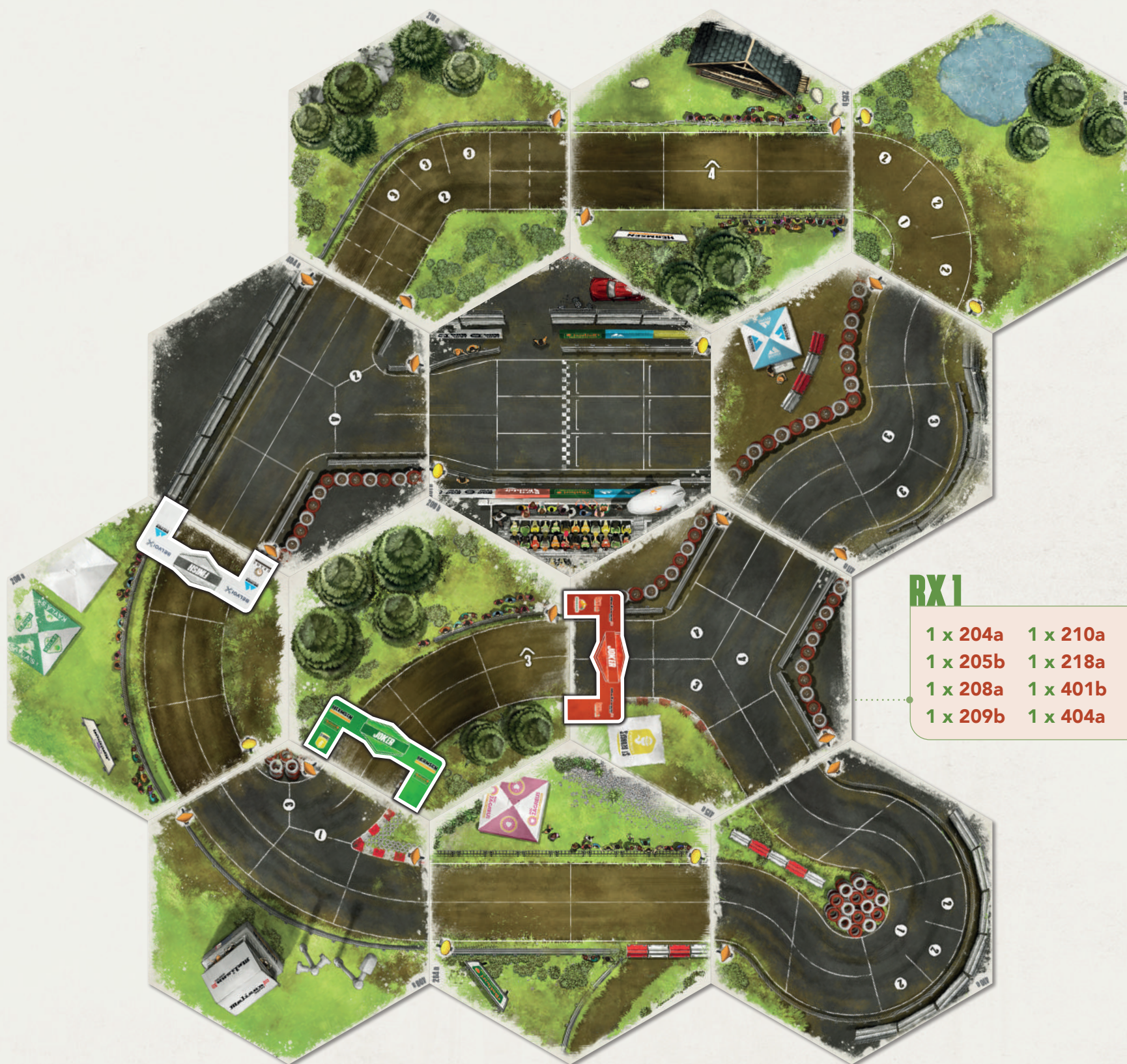


TESTA A TESTA	1° = 0sec, 2° = 20sec, 3° = 30sec, 4° = 40sec, 5° = 50sec, 6° = 60sec											
GARA A CRONOMETRO	Tempo Totale (incl. gettoni Secondi)											
Pilota												
Vettura												
Gara 1	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:
Gara 2	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:
Tempo generale	 : #		 : #		 : #		 : #		 : #		 : #	
Gara 3	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:
Tempo generale	 : #		 : #		 : #		 : #		 : #		 : #	
Gara 4	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:
Tempo generale	 : #		 : #		 : #		 : #		 : #		 : #	
Gara 5	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:
Tempo generale	 : #		 : #		 : #		 : #		 : #		 : #	
Gara 6	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:	Pos:	🕒:
Tempo Finale	 :		 :		 :		 :		 :		 :	
Posizione	#		#		#		#		#		#	

PRONTI PER GIOCARRE

RX 1

by JC Bouvier



RX 1

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

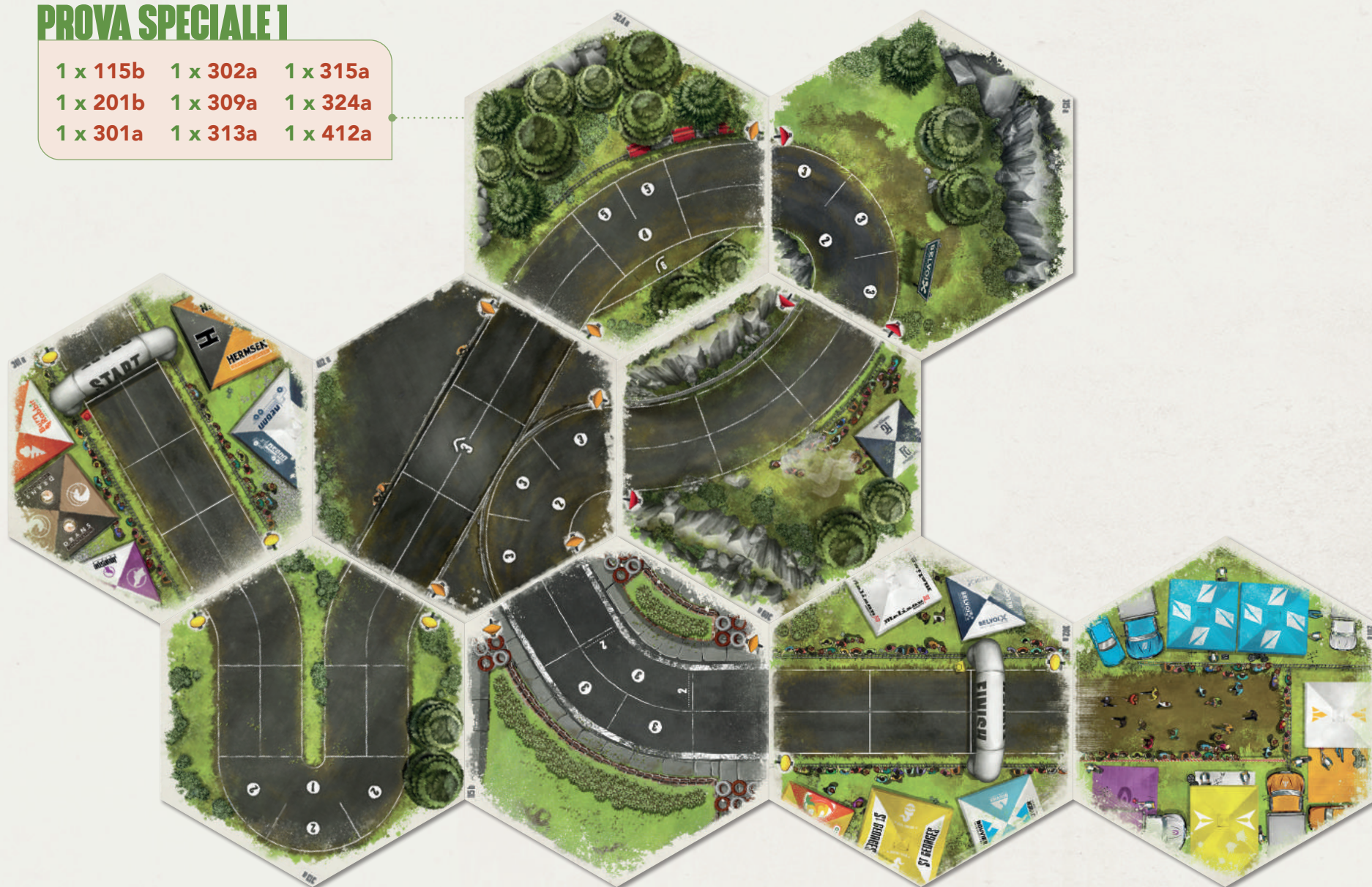
1 x 207a	1 x 229b	1 x 404b
1 x 208b	1 x 307a	1 x 405a
1 x 209a	1 x 315a	1 x 408a
1 x 216b	1 x 316a	1 x 411a
1 x 226b	1 x 401a	



Questo circuito utilizza le tessere dell'espansione 110%.

PROVA SPECIALE I

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	





PROVA SPECIALE 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

CIRCUITO 2

1 x 101a	1 x 114b	1 x 313a
1 x 102b	2 x 116b	1 x 320a
1 x 105b	1 x 305a	
1 x 106b	1 x 308a	





PROVA SPECIALE 3

- 1 x 202b 1 x 212b 1 x 410b
- 1 x 203b 1 x 215b 1 x 414b



CIRCUITO SU GHIACCIO I

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

Questo circuito utilizza le tessere dell'espansione 110%.