



RALLYMAN *DIRT* **LIVRO DE REGRAS**

AUXÍLIO DE JOGO

Determine a ordem de jogo *Pág. 6.*

DISTÂNCIA > VELOCIDADE > POSIÇÃO

- **Distância** - O carro mais à frente na pista joga primeiro.
- **Velocidade** - Se dois carros estiverem na mesma posição na pista, o carro com a maior Carta de Tempo de Marcha exibida ao lado de seu Painel joga primeiro.
- **Posição** - Em caso de empate em termos de Velocidade e de Distância, o carro situado na faixa interna da curva atual ou da próxima curva joga primeiro. Uma "curva" é uma seção de pista com limitações de velocidade (Consulte a *pág. 10*).

Carros fora da pista devido a uma Perda de Controle usam o espaço onde isso aconteceu como sua Distância e Posição.

Planeje sua rota

DADOS



Dados de Marcha: numerados de 1 a 6. Esses dados permitem que você avance um espaço enquanto muda de velocidade. Eles devem ser jogados em ordem crescente ou decrescente. - *Pág. 8.*



Dados de Velocidade: esses dados permitem que você avance um espaço enquanto mantém a velocidade. - *Pág. 8.*



Dados do Líder: esses dados seguem as mesmas regras dos dados de Velocidade, mas só são usados pelo primeiro jogador em cada rodada. - *Pág. 9.*



Dados de Freio: esses dados podem ser combinados com um dado de Marcha menor para avançar enquanto você reduz sua velocidade em mais de uma marcha. Use um dado de Freio por marcha pulada e um dado de Marcha da velocidade alvo. - *Pág. 9.*

Cada dado só pode ser usado uma vez por turno.

EFEITOS DA PISTA

Curvas: curvas podem ser feitas cortando por dentro ou com drifts pelo lado de fora. - *Pág. 10.*



Limite de Velocidade: essa é a maior Marcha em que você pode estar nesse espaço. Se você entrar com uma Marcha mais alta, você sofrerá uma Perda de Controle imediata. - *Pág. 11.*



Espaços de Derrapagem: os carros podem tratá-los como dois espaços (separados por uma linha tracejada) abrangendo toda a largura da pista. - *Pág. 11.*



Atalho: conta como um espaço com um limite de velocidade. Quando você o atravessar, compre uma ficha da Bolsa de Dano e aplique o efeito do lado Atalho. - *Pág. 11.*



Zonas de Avanço: colocar um dado da Marcha indicada em uma dessas zonas a avança um espaço. Se o dado for um número maior, avance dois espaços, mas se ele rolar um 1, você sofrerá uma Perda de Controle. Se ele for 2 ou maior, você sofrerá uma Perda de Controle. - *Pág. 12.*



Obstáculos Aquáticos: você deve entrar nesses espaços com um dado de Velocidade ou de Marcha 1. Caso contrário, seu movimento termina imediatamente. - *Pág. 14.*

Role seus Dados *Pág. 16.*

Um de Cada Vez – Você pode parar de rolar e terminar seu turno quando quiser.

OU

Pisando Fundo! – Role todos os seus dados ao mesmo tempo para ganhar Fichas de Segundos.



FICHAS DE SEGUNDOS *Pág. 17.*

Você pode usar essas fichas para travar dados ao rolar um de cada vez. Esses dados não precisam ser rolados e, portanto, não podem produzir Isso só pode ser feito antes que um dado seja rolado e custa 1 pelo primeiro dado em cada turno, 2 pelo segundo dado, etc.

Você não pode gastar Fichas de Segundos para ignorar efeitos da pista. Você pode usar Fichas de Segundos em uma rolagem envolvendo dados de Freio, mas deve travar todos os dados que são parte dessa rolagem.

PERDA DE CONTROLE *Pág. 19.*

Se você rolar um número de igual ou maior do que o mostrado no seu Painel, ou se um efeito da pista ditar isso, você sofrerá uma Perda de Controle! Seu movimento termina e você pega uma Carta de Tempo igual à velocidade em que estava quando a PdC aconteceu. Vire-a para o lado "0" e aplique os efeitos do ícone mostrado.

FICHAS DE DANO *Pág. 20.*



Bandeira Verde: sem efeito.



Dano de Marcha/Freio/Velocidade: para cada uma dessas fichas em seu Painel, o número de dados do tipo correspondente que você pode usar durante o seu turno é reduzido em 1.

Terminado o Estágio *Pág. 20.*

Quando todos os carros tiverem cruzado a linha de chegada, cada jogador soma o valor de suas Cartas de Tempo antes de subtrair quaisquer Fichas de Segundos restantes. O jogador com o menor tempo vence!

Regras avançadas *Pág. 23.*

Largada em movimento: ao começar seu turno na Marcha 0, você pode optar por pular a primeira marcha e ir direto para a segunda. Se o resultado do dado da Marcha 2 for um seu turno termina, mas você não sofre uma Perda de Controle.

Linha Vermelha: se você estiver na sua marcha mais alta, você pode usar dados de Freio como se fossem dados de Velocidade. Eles contam para seu limite de dados de Marcha e de Freio no turno.

1-6 JOGADORES / +14 / 1H

Bem-vindo a **Rallyman: DIRT!** Enfrente as curvas e reviravoltas de uma corrida de rally, correndo contra o relógio para conseguir o melhor tempo e levar o troféu!

Rallyman: DIRT usa uma inovadora mecânica de dados que recompensa a tomada de decisão estratégica e o gerenciamento de riscos.

Planeje sua trajetória para lidar com curvas perigosas, obstáculos complicados e retas longas usando uma combinação de dados de Marcha, Velocidade e Freio.

Você pode pilotar cuidadosamente para evitar acidentes, ou jogar a cautela ao vento e pisar fundo. Faça drifts em curvas fechadas, salte, cruze rios e corte curvas para diminuir o seu tempo o máximo possível, mas não force demais sua sorte...

PILOTOS! LIGUEM SEUS MOTORES...

COMPONENTES



1 Livro de Regras



6 Painéis



6 Cartas de Piloto



31 Peças de Pista dupla face



1 Bolsa para Fichas de Dano



6 Fichas de SISU



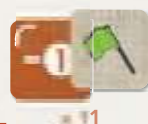
6 Cartas de Estepe



1 Peça de Assistência



122 Fichas de Segundos



x 1



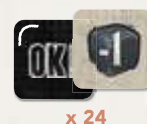
6 Carros



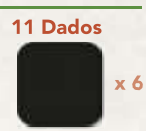
192 Cartas de Tempo



x 7



x 24



11 Dados



x 6



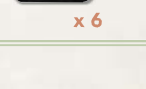
x 1



x 2



x 2



x 6

PREPARAÇÃO

I. CONSTRUINDO SEU RALLY

As peças hexagonais em *Rallyman: DIRT* permitem que você construa um rally para qualquer ocasião. Fique à vontade para deixar a imaginação livre enquanto projeta seus rallies!

ALGUMAS ORIENTAÇÕES

Ao construir seus próprios Estágios e Rallies, com 4 jogadores:

- Um Estágio "Curto" é composto de 10 peças e dura 25 minutos.
- Um Estágio "Médio" é composto de 14 peças e dura 35 minutos.
- Um Estágio "Longo" é composto de 18 peças e dura 45 minutos.
- Um Rally "Curto" é composto de 2 Estágios Curtos e dura cerca de 60 minutos.
- Um Rally "Médio" é composto de 3 Estágios Curtos ou 2 Estágios Longos e dura cerca de 90 minutos.
- Um rally Rally "Longo" é composto de 3 Estágios Médios e dura cerca de 120 minutos.

Você pode encontrar uma seleção de Rallies e Estágios prontos para jogar no final deste Livro de Regras.

2. FICHAS DE SEGUNDOS

Coloque as Fichas de Segundos em pilhas perto da pista, de modo que todos os jogadores possam alcançá-las com facilidade.

3. FICHAS DE DANO

Coloque as Fichas de Dano na Bolsa de Fichas de Dano e coloque-a perto da pista.

4. CARTAS DE TEMPO

Pegue as Cartas de Tempo e separe-as em seis baralhos, uma para cada número de 1 a 6. Embaralhe cada baralho individualmente antes de colocá-los na mesa com os lados "0" virados para baixo.

5. DADOS

Coloque os dados perto da pista, de modo que todos os jogadores possam alcançá-los com facilidade.

6. COR

Cada jogador escolhe uma cor e pega o modelo de carro, Carta de Piloto, Carta de Estepe e Painel correspondentes, colocando-os à sua frente.

7. DETERMINADO A ORDEM DE LARGADA

Para determinar a ordem de largada, pegue os carros de todos os jogadores e selecione um deles aleatoriamente. Esse será o primeiro jogador e a partida vai prosseguir no sentido horário em torno da mesa, começando por ele.

O primeiro jogador pega os dados, e a corrida está pronta para começar! Pilotos, liguem seus motores!





O JOGO

Em Rallyman: DIRT, os jogadores competem entre si em um ou mais eventos de desafio de tempo em seções de estrada fechadas chamadas "Estágios Especiais".

Durante cada Estágio, os jogadores terão que navegar pelas curvas e reviravoltas da pista o mais rápido possível para conseguir o melhor tempo.

No final de cada um dos seus turnos, os jogadores recebem um certo número de segundos para adicionar aos seus tempos gerais com base em com qual Marcha eles terminaram. Assim, os pilotos devem tentar maximizar a distância percorrida enquanto mantêm a maior velocidade possível.

O jogador com melhor tempo geral no final vence!

Rodadas

Uma partida de *Rallyman: DIRT* é composta de rodadas, com cada jogador realizando um turno por rodada.

No começo de cada rodada, você deve primeiro determinar a ordem de jogo.

Ordem de jogo

A ordem de jogo em *Rallyman: DIRT* é geralmente constante. Entretanto, ela pode mudar conforme o estágio progride e os jogadores reduzem a distância entre si!

A ordem de jogo no começo de cada rodada é determinada pela distância de cada carro na pista e depois pela sua velocidade ou posição se houver um empate, de acordo com as regras a seguir.

Ordem de prioridade:

DISTÂNCIA > VELOCIDADE > POSIÇÃO

• **Distância** - O primeiro jogador é sempre aquele cujo carro está mais à frente na pista. O segundo jogador é aquele cujo carro é o segundo mais à frente na pista, e assim por diante.

O carro no espaço cuja borda frontal está mais à frente na pista vai primeiro.

• **Velocidade** - Se dois carros estiverem igualmente avançados na pista, aquele com maior Marcha vai primeiro.

Cada jogador pega uma Carta de Tempo no final do seu turno. Elas são colocadas em uma pilha ao lado de seu Painel. A carta do topo mostra a velocidade dos carros para determinar a ordem de jogo.

• **Posição** - Se dois carros estiverem igualmente avançados na pista e na mesma Marcha, o jogador cujo carro está na faixa interna da próxima curva ou da curva atual (Consulte a pág. 10) vai primeiro.



Neste exemplo, a ordem de jogo deve ser a seguinte:

1. O carro Vermelho vai primeiro, pois ele está mais à frente na pista.
2. O carro Verde vai ser o segundo, pois é o segundo mais à frente na pista.
3. Como os carros Azul e Amarelo estão igualmente avançados na pista, o carro com maior Marcha joga antes do outro. Se os dois estiverem na mesma Marcha, Azul joga antes de Amarelo, pois está do lado de dentro da próxima curva.

A Largada

A largada de cada estágio do rally é única, pois essa é uma corrida contra o tempo, e os jogadores não começam o estágio todos ao mesmo tempo. Em vez disso, sua partida é escalonada, com cada jogador jogando uma rodada adicional antes que o próximo entre na pista.

O primeiro jogador, como determinado durante a preparação, começa e joga seu turno da primeira rodada. Então, ele joga mais um turno na segunda rodada antes que o segundo jogador comece, e assim por diante.

Assim, em uma partida com quatro jogadores, as Rodadas iniciais de um Estágio seriam:

- **Rodada 1:** o Jogador 1 começa seu primeiro turno.
- **Rodada 2:** o Jogador 1 realiza seu segundo turno, então o Jogador 2 começa seu primeiro turno.
- **Rodada 3:** o Jogador 1 realiza seu terceiro turno, o Jogador 2 realiza seu segundo turno e o Jogador 3 começa seu primeiro turno.
- **Rodada 4:** o Jogador 1 realiza seu quarto turno, o Jogador 2 realiza seu terceiro turno, o Jogador 3 realiza seu segundo turno e o Jogador 4 começa seu primeiro turno.

Quando iniciarem o estágio, os jogadores colocam seus carros no espaço atrás da Linha de Largada e começam na Marcha 0.

Uma vez que estejam na pista, os jogadores seguem as regras da ordem normal de jogo explicadas anteriormente.

Note que a ordem de jogo dos pilotos que não entraram na pista não pode ser mudada.

Enquanto estiver esperando para começar, não deixe de prestar atenção no que os outros pilotos estão fazendo, pois você pode capaz de otimizar seu próprio curso com base nos sucessos e erros deles!

O Turno

Durante seus turnos, os jogadores vão usar os dados disponíveis para mover seus carros ao longo da pista, tentando completá-la o mais rápido possível.

Quando a ordem de jogo tiver sido estabelecida, cada jogador realiza seu turno, um após o outro.

Durante seu turno, um jogador pode fazer o seguinte:

1. Escolher seus dados.
2. Rolar seus dados e mover seu carro.

Escolhendo seus dados

Durante seus turnos, os jogadores vão usar dados para acelerar, frear e manter a velocidade durante o estágio. Desde que você siga algumas regras simples, você pode combinar esses dados como preferir. Ser criativo com suas combinações de dados é a chave para terminar com o melhor tempo possível!

Durante a partida, um jogador pode encontrar todas as informações de que precisa para seu carro no seu Painel.

O Painel

O Painel indica o tipo do seu carro (A), assim como os Pneus que você está usando (B).

Ele também mostra o tipo e número de dados que você tem à sua disposição (C), além do número de resultados ⚠ que você pode rolar antes de sofrer uma Perda de Controle (D) ao pilotar em diferentes tipos de estrada. Qualquer dano sofrido durante o estágio também será mostrado no Painel por meio das Fichas de Dano colocadas nele. As Fichas de Dano podem modificar os valores dos seus dados.

Os Painéis de Rallyman: DIRT mostram 4 tipos de pista: Cascalho, Cascalho (líder), Asfalto e Neve.



Cascalho



Cascalho (líder)



Asfalto

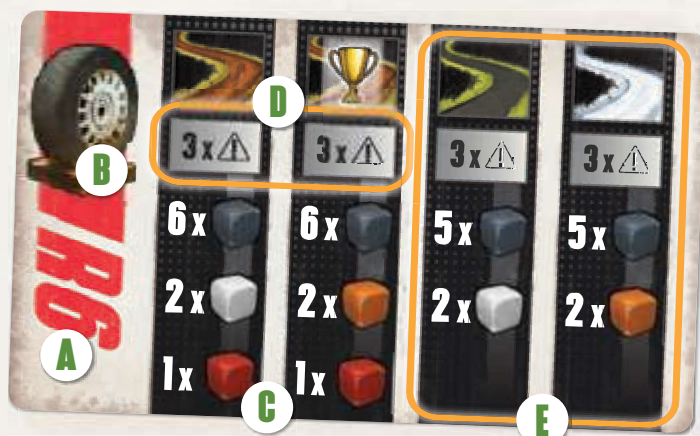


Neve

A coluna "Líder" só é usada pelo primeiro jogador em cada rodada, e apenas se ele estiver sobre o cascalho.



Apenas pistas de cascalho e pneus para cascalho estão inclusos na caixa base de Rallyman: DIRT. Se desejar levar suas aventuras de rallies para mais longe, você pode encontrar pistas e pneus para neve e asfalto nas expansões! As duas colunas mais à direita (E) só são levadas em consideração se você estiver jogando com expansões, então você pode ignorá-las quando estiver jogando apenas com o jogo base.



Durante seu turno, um jogador pode usar quantos dados seu Painel permitir. Entretanto, cada dado individual só pode ser usado uma vez por turno.



Os dados pretos, ou dados de "Marcha", são usados para acelerar ou desacelerar progressivamente.



Os dados brancos, ou dados de "Velocidade", são usados para manter a velocidade.



Os dados vermelhos, ou dados de "Freio", são usados para frear com tudo, reduzindo a marcha do carro em mais de um valor de uma vez.



Os dados laranja, ou dados de "Líder", são usados exatamente do mesmo jeito que os dados brancos de "Velocidade", exceto que apenas o primeiro jogador de cada rodada os usa.

Todos os dados têm símbolos ⚠. Esses símbolos não têm efeito até que o jogador acumule o número mostrado no Painel durante seu turno. Nesse caso, ele vai perder o controle do carro! (Veja Perda de Controle).

Você pode combinar aceleração, desaceleração, frenagem e manutenção da velocidade como quiser durante o seu turno para obter o melhor do seu carro!

Os jogadores colocam os dados na pista para planejar seus movimentos a cada turno.



Os dados

1. DADOS DE MARCHA PRETOS

Os Dados de Marcha são usados para se mover enquanto acelera ou desacelera progressivamente.



Os dados pretos representam as marchas do seu carro.

Subir ou descer nos dados de Marcha muitas vezes é chamado de "trocar de marcha" ou "estar" em uma certa marcha.

Cada dado permite que você avance seu carro um espaço, não importa o resultado da rolagem (número ou .

Os dados de Marcha devem ser jogados em ordem crescente e/ou decrescente.



Exemplo: Raphael começa o estágio a uma velocidade de 0. Ele deve usar seu dado de Marcha preto com valor de 1 para colocar seu carro em 1ª Marcha. Ele então pode mudar para 2ª Marcha, e assim por diante.

Ao colocar dados de Marcha, você pode usar qualquer dado disponível cujo valor seja:

- uma Marcha maior do que a do espaço anterior.
- igual à Marcha do espaço anterior.
- uma Marcha menor do que a do espaço anterior.



Exemplo: é o turno de Olivier. Ele está atualmente na 4ª Marcha. Ele decide começar com o dado de 5ª Marcha antes de desacelerar para a 4ª, então 3ª e finalmente 2ª conforme ele se aproxima de uma curva fechada.

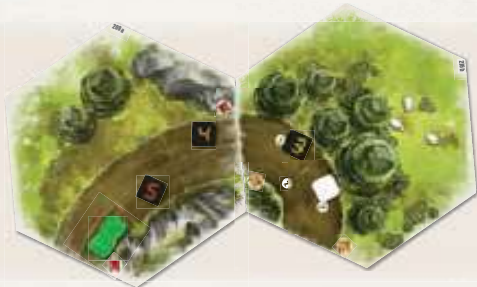
2. DADOS DE VELOCIDADE BRANCOS

Os dados de Velocidade são usados para se mover mantendo a velocidade.

Cada dado de Velocidade permite que você avance seu carro um espaço enquanto mantém a Marcha atual, seja qual for o resultado da rolagem (lado em branco ou .

Um dado de Velocidade pode ser usado no começo, durante ou no final do seu movimento. Você pode escolher usar apenas dados de Velocidade durante seu turno. Você pode alternar entre dados de Velocidade e outros dados conforme achar melhor.

Você não pode usar um dado de Velocidade se sua velocidade atual for 0.



Exemplo: Owen faz uma curva complicada em 3ª Marcha e usa seus dados de Velocidade brancos para manter a velocidade, em vez de acelerar.

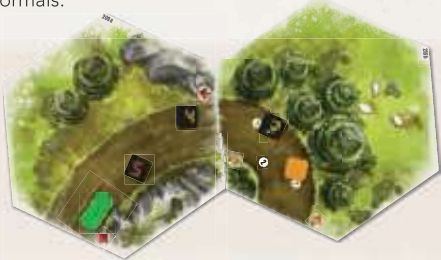
3. DADOS DE LÍDER LARANJA

Os dados de Líder são usados apenas pelo primeiro jogador em cada rodada em uma pista de cascalho, como indicado pela coluna "Líder". Eles funcionam da mesma forma que os dados de Velocidade explicados antes, mas incluem um  adicional. O primeiro jogador substitui os dados de Velocidade normais pelos dados de Líder. Isso representa a dificuldade de ser o primeiro piloto a entrar em um estágio de rally! O líder vai estar limpando a terra solta e destroços que tornam a pista mais difícil de navegar, facilitando assim para os pilotos atrás dele.

Entretanto, o primeiro jogador pode impor outras penalidades aos pilotos atrás dele durante o Estágio.

O primeiro jogador de cada rodada é o "Líder" e deve usar esses dados, em vez dos seus dados de Velocidade normais.

Quando um jogador tiver cruzado a linha de chegada do estágio, essa regra não se aplica mais. Os pilotos restantes vão usar seus dados de Velocidade normais.



Exemplo: se Owen estivesse tentando a mesma curva, mas fosse o primeiro jogador, ele poderia tentar o mesmo movimento, mas usaria dados de Líder, em vez de dados de Velocidade.

4. DADOS DE FREIO VERMELHOS

Os dados de Freio são usados para reduzir drasticamente a velocidade quando combinados com outro dado.



Usar um ou mais dados de Freio vermelhos combinados com um dado de Marcha preto permite que você avance um espaço enquanto reduz sua velocidade em mais de uma Marcha.

Para fazer isso, você deve jogar tantos dados de Freio quanto o número de marchas que você deseja "pular", juntamente com o dado de Marcha da velocidade para a qual você deseja desacelerar.



Exemplo: Georgina desacelera antes de uma curva e então freia, indo da 4ª para a 2ª Marcha conforme ela entra na curva. Para fazer isso, ela coloca seu dado de 2ª Marcha juntamente com seu dado de Freio, que permite que ela "pule" a 3ª Marcha.

Um jogador não pode usar dados para reduzir sua velocidade para 0 - A velocidade mínima é a 1ª Marcha.

REUNINDO TUDO

Ao combinar dados diferentes de formas inteligentes, você pode superar qualquer obstáculo que o estágio tenha reservado. Você pode até acelerar e desacelerar com seus dados de Marcha no mesmo turno. Apenas lembre-se da regra de ouro: **cada dado só pode ser usado uma vez por turno.**



Exemplo: Patrick começa seu turno na 5ª Marcha. Ele muda para a 6ª Marcha antes de começar a desacelerar para a curva, reduzindo para a 5ª e então para a 4ª. Ele então freia para a 2ª Marcha e mantém a velocidade na curva, acelerando de novo para a 3ª Marcha quando sai da curva. Patrick percorreu uma boa distância nesse turno, e usando o dado de freio para pular a 3ª Marcha antes da curva, ele pode usá-la mais tarde! Isso permite que ele pegue uma Carta de Tempo de 3ª Marcha no final de seu turno, o que vai adicionar menos segundos ao seu tempo do que uma Carta de 2ª Marcha.

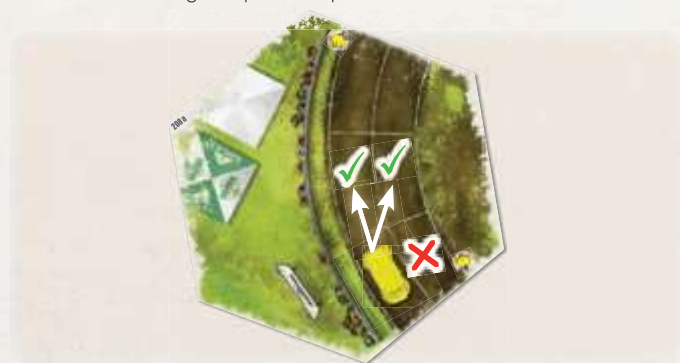
As Regras da Estrada

Como um estágio nunca é apenas uma linha reta, há algumas regras que você deve ter em mente quando planejar seu movimento!

Movimento

Só pode haver um carro de cada vez em um espaço. Você não pode se mover por um espaço ocupado por outro carro.

Os carros devem sempre se mover para a frente, seja em linha reta (ao longo da mesma faixa) ou diagonalmente (mudando de faixa), mas nunca de lado. A borda da frente do espaço para o qual eles se movem deve estar mais à frente ao longo da pista do que o anterior.



Você pode trocar de faixa quantas vezes quiser durante seu movimento. Na maioria das vezes, a pista é dividida em duas faixas. Mas esse nem sempre é o caso. Algumas peças podem ter apenas uma faixa em certos pontos, e as peças das expansões de Rallyman: DIRT podem incluir até três.

Em Rallyman: DIRT, a borda de uma peça sempre representa a borda de um espaço.

Você deve mover seu carro pelo menos um espaço por turno, se for capaz.

Curvas

Um rally sem curvas não seria muito interessante, e, em Rallyman: DIRT, como você navega por essas curvas e reviravoltas traiçoeiras pode fazer toda a diferença na sua pontuação no fim de um Estágio!

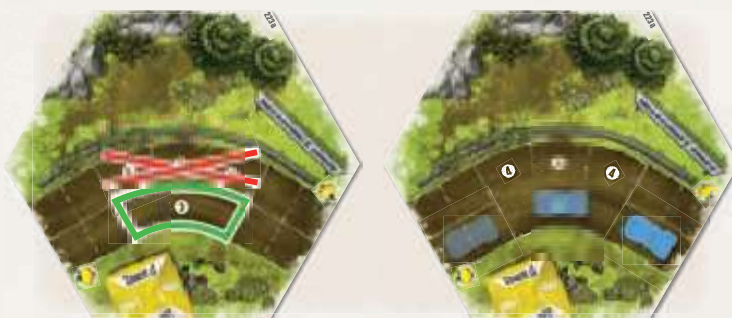
Espaços de "curva" são identificados pela presença de restrições de velocidade (os números circulares), além da ausência de uma linha divisória entre as faixas interna e externa.



Existem dois jeitos de lidar com uma curva, que define de quantos espaços ela é composta e o limite de velocidade que você terá que obedecer:

CORTAR PELA FAIXA DE DENTRO

Esse é o caminho mais curto, mas requer uma Marcha mais baixa. Quando fizer a curva desse jeito, você terá que aderir ao limite de velocidade dentro da curva.



FAZER UM DRIFT NA FAIXA DE FORA.

Esse caminho é mais longo, mas permite que você mantenha uma Marcha mais alta. Quando fizer a curva desse jeito, você terá que aderir ao limite de velocidade fora da curva. Carros fazendo drift são colocados perpendiculares à pista.



Os pilotos devem decidir como lidar com cada curva, já que **não podem mudar de método no meio da curva**.



Algumas peças têm duas curvas adjacentes entre si. Elas são consideradas curvas separadas, e você pode mudar de método quando mudar de uma para a outra.



DERRAPANDO

Em algumas curvas, os pilotos podem Derrapar para começar seus turnos mais cedo e/ou terminá-los mais tarde. Isso pode dar a eles mais oportunidades para controlar sua velocidade e distância.

Alguns espaços adjacentes a curvas são cortados por uma linha pontilhada. É possível entrar nesses espaços normalmente, ou um carro pode Derrapar para entrar.



Ao Derrapar para esses espaços, um carro pode efetivamente contar a zona como dois espaços (separados pela linha pontilhada) ocupando a largura da pista. Carros derrapando são colocados perpendicularmente à pista para indicar essa manobra.

Os jogadores devem decidir se querem derrapar para esses espaços ou entrar neles normalmente. Eles não podem mudar de método depois que tiverem entrado.

Outros terrenos

ATALHOS

O que seria de um rally sem um pouco de ação fora da estrada? Algumas das curvas presentes em Rallyman: DIRT têm atalhos que podem poupar tempo, se sua sorte for boa...

Atalhos em Rallyman: DIRT são espaços especiais reconhecíveis pelo símbolo de Atalho. É possível entrar nesses espaços quando você decidir cortar uma curva para poupar tempo.



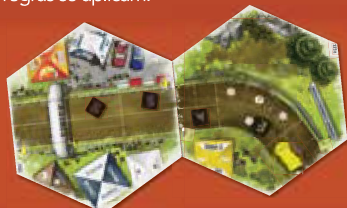
LIMITES DE VELOCIDADE

Seja qual for o curso de ação que um jogador escolher, as restrições de velocidade funcionam do mesmo modo. O número mostrado no círculo em um espaço é a maior Marcha em que um carro pode estar naquele espaço. Você pode, é claro, estar em uma Marcha menor do que a indicada, sem penalidade.



Entrar nesse espaço em uma Marcha maior do que a indicada resulta em uma Perda de Controle imediata (Consulte a pág. 19).

Você pode acelerar além desse limite ao deixar o espaço. Limites de velocidade podem aparecer em outros espaços além das curvas. Nesses casos, as mesmas regras se aplicam.



Exemplo: Quentin quer entrar em um espaço de curva. O limite de velocidade mostrado no centro do espaço é "3". Ele coloca seu dado de Marcha 3 nesse espaço, respeitando o limite e não sofrendo uma Perda de Controle. Ele pode acelerar até a 4ª Marcha ao deixar o espaço da curva.

O número dentro do símbolo de Atalho é um limite de velocidade (veja acima), indicando a maior Marcha em que um jogador pode estar enquanto ocupa esse espaço.

Os jogadores podem entrar ou sair de um espaço de Atalho por meio de qualquer espaço conectado a ele, exceto por espaços de Curva.

Entretanto, tirar seu carro da pista pode ter consequências sérias! Sempre que você entrar em um espaço de Atalho, compre 1 Ficha de Dano da Bolsa de Fichas de Dano. Vire a ficha para o lado "Atalho", que mostra o símbolo de Atalho no canto superior esquerdo.

Essa Ficha de Dano de Atalho mostrará um de três resultados possíveis:



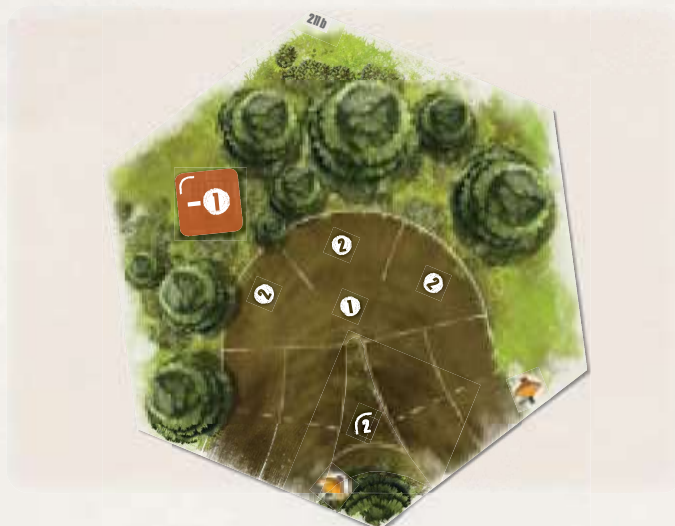
OK!: seu carro saiu ileso da manobra! Coloque essa ficha no seu Painel.



Dano de Dado de Velocidade: você estourou um pneu! Coloque essa ficha no seu Painel. O número de dados de Velocidade que o jogador pode usar em cada turno é reduzido em 1 para cada uma dessas fichas presentes em seu Painel. Isso tem efeito no começo do próximo turno do jogador.



-1: você joga pedras e lama na pista! Você não é afetado, mas os jogadores que estiverem vindo atrás de você sofrerão as consequências. Coloque essa ficha na peça de Atalho. O limite de velocidade máxima para todos os espaços de Curva nessa peça é reduzido em 1. Essas fichas podem se acumular, o que significa que toda ou parte da curva pode eventualmente ficar inutilizável.



- Essas fichas não afetam o limite de velocidade do Atalho.
- Um espaço com limite de Velocidade reduzido a 0 ou menos fica inutilizável. Os carros não podem entrar nesses espaços.

Você pode Derrapar para dentro e para fora de um Atalho por meio de qualquer espaço de Derrapagem conectado a ele.



SALTOS ^

Em Rallyman: DIRT, você pode tirar vantagem do terreno difícil! Certas peças de pilha têm espaços de Salto ^, que representam uma irregularidade na pista sobre a qual você pode saltar.

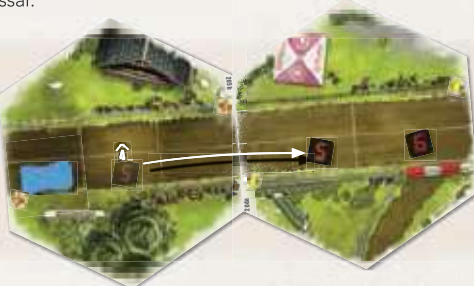


Ao planejar sua trajetória, coloque os dados normalmente. Se o dado que você colocar em um espaço de Salto **tiver a mesma Marcha** que aquela mostrada, você vai para o ar! Mova o dado que você colocou no Salto um espaço à frente. Você pode mover o dado diretamente à frente ou diagonalmente.



Se o dado que você colocar em um espaço de Salto for **uma Marcha maior** do que a mostrada, você vai ficar ainda mais tempo no ar! Siga as regras acima, mas mova o dado 2 espaços. Você pode ignorar quaisquer obstáculos ou outros carros presentes nos espaços intermediários.

Porém, se o resultado do dado for um  (seja jogado um por vez ou Pisando Fundo), você sofrerá uma Perda de Controle imediata no espaço onde aterrissar.



Se o dado que você colocar em um espaço de Salto for **duas ou mais Marchas maior** do que a mostrada, você vai ficar tempo demais no ar! Siga as regras acima, movendo o dado 2 espaços, mas você sofrerá uma Perda de Controle imediata no espaço onde aterrissar.



Se o dado que você colocar em um espaço de Salto for de uma Marcha menor do que a mostrada, ele conta como um espaço normal e não tem efeitos especiais.

Você não pode aterrissar em espaços ocupados por obstáculos ou outros carros. Se um salto fosse forçar você a aterrissar em um obstáculo ou em outro carro, você não pode realizar o salto. Você pode aterrissar em um espaço de curva na faixa à sua escolha.

OBSTÁCULOS AQUÁTICOS

Os estágios de Rallyman: DIRT também têm rios e riachos que você terá que atravessar! Esses Obstáculos Aquáticos são indicados por um símbolo de Água.



Para atravessar um Obstáculo Aquático, você deve usar um dado de Velocidade ou o dado de Marcha 1. Você não pode usar um dado de Marcha 1 em conjunto com um dado de Freio.



Caso contrário, seu movimento termina imediatamente na sua Marcha atual.

- Você pode Frear, Manter a Velocidade, Acelerar ou Desacelerar ao deixar um espaço de Obstáculo Aquático.

Ultrapassagem

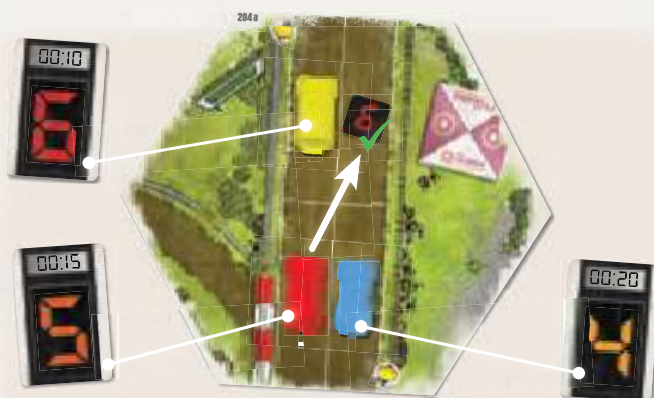
Embora os Estágios do rally sejam planejados para serem enfrentados sem se preocupar com a presença de outros pilotos, não é incomum que um carro alcance o outro.

Para entrar em um espaço ao lado do carro de outro jogador, você deve usar um dado de Marcha ou de Velocidade de valor igual ou maior do que a Marcha atual do carro do oponente, como indicado pela Carta de Tempo no topo da pilha dele. Quando seu carro estiver ao lado do dele, o resto do seu movimento pode ser em qualquer velocidade.

Por exemplo, um carro em 3ª Marcha pode se mover ao lado de um carro em 1ª, 2ª ou 3ª Marcha. Porém, ele não pode se mover para o lado de um carro em 4ª, 5ª ou 6ª Marcha.

Você pode ultrapassar ao se mover diagonalmente entre dois carros.

Atalhos contam como adjacentes a qualquer espaço conectado a eles, exceto espaços de Curva.



Exemplo: o carro do jogador vermelho está em 5ª Marcha quando fica ao lado do carro azul. Ele acelera diagonalmente para a 6ª Marcha quando se move para ficar adjacente ao carro amarelo. O jogador igualou ou superou as Marchas dos outros carros enquanto se movia, então ele pode ultrapassar.

Agora que seu veículo está ao lado do carro amarelo, o jogador pode continuar seu movimento normalmente, o que deve dar a ele uma chance de desacelerar antes do próximo turno!

OUTROS CARROS EM CURVAS

Se o carro estiver posicionado em uma curva, outro veículo só pode entrar nessa curva se usar o mesmo método, ou seja, pela mesma faixa. Ele pode então seguir aquele carro para a curva, mas não pode entrar no espaço dele ou ultrapassá-lo.



OUTROS CARROS FAZENDO UMA DERRAPAGEM

Se um carro estiver fazendo uma Derrapagem, outro veículo pode entrar nesses espaços apenas se usar o mesmo método. Ele pode seguir aquele carro para a Derrapagem, mas não pode entrar no espaço dele ou ultrapassá-lo.



Você pode ultrapassar um carro em uma curva ou realizando uma derrapagem ao usar um atalho, se houver um disponível.



Exemplo: aqui, o carro Vermelho não pode ultrapassar, pois não tem espaço suficiente para acelerar e ficar ao lado do carro Laranja. Ele poderia avançar um espaço, para a quarta Marcha, antes de ser considerado bloqueado e ter que terminar seu turno.

CASOS ESPECIAIS

Nós tentamos oferecer a você o máximo de variedade possível com as peças de pista em *Rallyman: DIRT* para que você possa criar alguns estágios realmente empolgantes! Nós também tentamos explicar as regras de todos esses elementos da forma mais detalhada e precisa possível. Porém, é possível que você encontre casos incomuns que não sejam cobertos especificamente aqui.

Em situações assim, recomendamos usar a solução mais lógica possível. Se os jogadores não concordarem, façam uma votação. Se vocês ainda assim não conseguirem chegar a um consenso, joguem uma moeda. Seja qual for o caso, não deixem um detalhe pequeno atrapalhar sua partida!

Saiba que tudo na pista, seus dados, as curvas e até seus oponentes podem ser usados para lhe dar uma vantagem.

Um pouco de pilotagem inteligente pode eliminar segundos preciosos do seu tempo final, o que pode representar a diferença entre a vitória e a derrota!

QUANDO VOCÊ TIVER PLANEJADO SEU TURNO, É HORA DE QUEIMAR BORRACHA!

BLOQUEADO

Enquanto estiver se movendo, você é considerado Bloqueado se qualquer um dos seguintes for verdade:

- Você não pode alcançar a Velocidade necessária para ultrapassar o carro à sua frente.
- Mover-se faria você sofrer uma Perda de Controle imediata e inevitável devido à presença de outro carro.
- Você é impedido de alguma outra forma.

Seu movimento termina imediatamente no espaço e Marcha atuais.



Exemplo: aqui, o carro Amarelo não pode ultrapassar os carros Azul e Verde, porque eles estão ocupando toda a pista. Ele vai terminar seu turno no espaço atual e na Marcha atual.

Rolando os dados e movendo seu carro

Com os dados agora à sua frente, você joga com cuidado OU Arrisca tudo para fazer cada segundo valer?

Depois que você tiver escolhido seus dados e os colocado na pista para planejar seu movimento, você deve agora escolher se vai rolar seus dados um de cada vez, ou todos ao mesmo tempo!

1. ROLANDO OS DADOS UM DE CADA VEZ

Essa é a opção segura. Ela não proporciona recompensas adicionais, mas, se as coisas estiverem ruins, você pode terminar seu movimento quando quiser para evitar perder o controle.

Quando um jogador tiver planejado seu movimento, ele pode rolar os dados um de cada vez (exceto pelos dados de Freio, que devem ser rolados ao mesmo tempo que os dados de Marcha que os acompanham). O carro do jogador avança um espaço na pista por dado rolado, seja qual for o resultado.

Qualquer dado que rolar um é colocado de lado. Se um jogador atingir o limite de mostrado no seu Painel, ele sofre uma Perda de Controle. Se isso acontecer, o carro dele é movido para o espaço onde o último aconteceu, e então a Perda de Controle é resolvida.

Ao jogar com o conteúdo desta caixa, o limite de é sempre 3. Isso pode mudar ao jogar com diferentes tipos de terrenos e de pneus incluídos nas expansões do jogo.

Os jogadores não precisam rolar todos os dados que colocaram para o turno quando rolam um de cada vez, e, desde que não sofram uma Perda de Controle, podem escolher terminar seu movimento a qualquer momento. Entretanto, quando um dado é rolado seu resultado deve ser aplicado.



Rolar os dados um de cada vez permite que os jogadores fiquem de olho em quantos símbolos eles têm, permitindo que eles terminem seus movimentos prematuramente para evitar uma Perda de Controle.

Quando um jogador termina seu movimento, seja porque escolheu parar, chegou ao fim da rota planejada ou sofreu uma Perda de Controle, avance para a fase Fim do Turno (pág. 18).

2. PISANDO FUNDO!

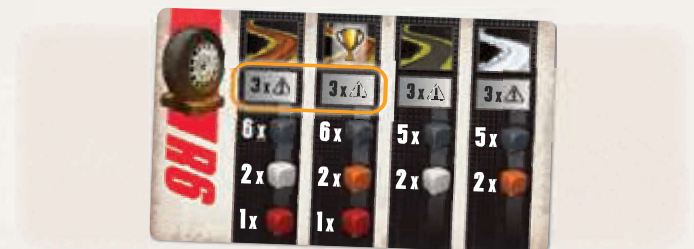
Essa é uma opção arriscada, mas em Rallyman: DIRT os riscos são sempre recompensados! Rolar todos os dados ao mesmo tempo significa que você está correndo um risco calculado, mas também significa que você poderá gerar Fichas de Segundos, que podem ser muito úteis mais tarde no estágio.

Se achar que está com sorte, você pode escolher rolar todos os seus dados ao mesmo tempo! Isso é chamado de Pisar Fundo.

Para Pisar Fundo, um jogador planeja seu movimento normalmente. Então, ele marca o espaço onde seu movimento deve terminar com uma pilha de Fichas de Segundos de valor igual ao número de dados de Marcha e de Velocidade que ele vai rolar.



Então, o jogador pega todos os dados que planeja usar e rola todos de uma vez.



Depois de rolar, ele verifica os resultados. Se o jogador rolar menos que o limite de mostrado no seu Painel, ele conseguiu! O jogador move o carro para o espaço marcado com suas Fichas de Segundos. Ele pega essas fichas e então seu movimento termina.

Se o jogador rolar um número de igual ou maior que o limite mostrado no seu Painel, ele sofre uma Perda de Controle!

Antes de resolver a Perda de Controle, o jogador deve primeiro pegar todos os dados que rolou (sem mudar os resultados) e colocá-los de volta na pista como se estivesse planejando um movimento normal. Ele não precisa seguir o mesmo trajeto que planejou originalmente, ou usar todos os dados originais, desde que sejam colocados o bastante para causar uma Perda de Controle.

Os dados ainda devem ser colocados de acordo com as regras normais e devem resultar em uma Perda de Controle, seja pelo acúmulo de ou devido a um elemento de pista como um limite de velocidade. Você não pode evitar a Perda de Controle rearranjando os dados.

Quando os dados forem colocados, a Perda de Controle será resolvida no espaço onde ocorreu o ou elemento da pista que causou a Perda de Controle.

Isso dá ao jogador algum grau de escolha em relação a onde e em que Marcha vai resolver a Perda de Controle.



Exemplo: depois de planejar sua trajetória, Gareth decide Pisar Fundo! Infelizmente, ele sofre uma Perda de Controle. Nessa configuração atual, ele resolveria a Perda de Controle em uma peça Perigosa (com uma placa vermelha), o que causaria danos sérios ao seu carro.



Em vez disso, ele rearranja os dados e usa um trajeto diferente (os espaços de Derrapagem) para que sua Perda de Controle seja resolvida na peça mais segura (com uma placa amarela) e em uma velocidade mais baixa (4, em vez de 5).



Ele também poderia provocar um resultado similar rearranjando seus dados para exceder o limite de velocidade na curva.

Porém, mesmo se o seu movimento Pisando Fundo não for bem-sucedido, você ainda recebe as Fichas de Segundos!

Se o jogador tiver feito com sucesso seu movimento Pisando Fundo ou sofreu uma Perda de Controle: avance para a fase Fim do Turno (pág. 18).

Fichas de Segundos

Fichas de Segundos representam os segundos que você ganha graças à sua pilotagem sem igual! Elas podem ser coletadas durante um estágio ao realizar arriscados movimentos Pisando Fundo. Elas podem então ser gastas para garantir o sucesso até das mais perigosas manobras mais tarde, ou para reduzir o tempo da sua pontuação final do Estágio!

Você ganha um Segundo para cada dado de Marcha, de Velocidade ou de Líder usado na sua rolagem Pisando Fundo (mesmo aqueles que resultaram em um símbolo ). Fichas de Segundos são tiradas das pilhas colocadas na mesa e estão disponíveis em incrementos de 1, 3 e 5 segundos.

Dados de Freio vermelhos não geram Fichas de Segundos.

Pisar Fundo é o único jeito de receber Fichas de Segundos.



USANDO AS FICHAS DE SEGUNDOS

Um dos usos das Fichas de Segundos é permitir que você "trave" seus dados. Isso significa que você não precisa rolá-los e, portanto, pode evitar quaisquer resultados  possíveis.

Um jogador só pode usar Fichas de Segundos para travar seus dados ao rolar um de cada vez, e não durante um movimento Pisando Fundo.

Os jogadores podem usar Segundos para travar um dado a qualquer momento antes de rolá-lo. Uma vez rolado, um dado nunca pode ser modificado.

Geralmente, é uma boa ideia travar dados quando você já rolou um número perigoso de  durante seu turno, para evitar sofrer uma Perda de Controle.

Um jogador pode travar quantos dados quiser durante seu turno, desde que possa pagar por eles:

- O primeiro dado de cada turno custa um Segundo para travar.
- O segundo dado custa dois Segundos para travar.
- O terceiro dado custa três Segundos para travar.
- E assim por diante...

Quando travar um dado, o jogador deve descartar o número requerido de Fichas de Segundos em uma das pilhas na mesa antes de remover os dados da pista. Ele pode continuar seu turno, rolando ou travando seus dados como achar melhor.

Você não pode gastar Segundos para ignorar efeitos da pista ou uma Perda de Controle.



Você pode usar Segundos para travar uma rolagem de dado envolvendo dados de Freio. Entretanto, você deve travar todos os dados que são parte dessa rolagem. Se não tiver Segundos suficientes, você não pode travar essa rolagem.



Jonathan quer travar seus dados quando faz uma curva. Travar 3 dados custa a ele 6 segundos (1 + 2 + 3). Se ele já tiver travado outros dados durante esse turno, isso custaria ainda mais!

Fim do turno

O turno de um jogador termina quando qualquer um dos seguintes acontece:

- Ele termina sua ação de movimento.
- Ele é bloqueado.
- Ele sofre uma Perda de Controle.

Se um jogador tiver terminado seu movimento ou for bloqueado

O jogador pega uma Carta de Tempo correspondente à sua Marcha atual (o último dado de Marcha que ele rolou) e a coloca à sua frente.

Se ele rolou apenas dados de Velocidade (brancos) em seu turno, ele pega uma Carta de Tempo igual à que já está no topo de sua pilha.

As **Cartas de Tempo** ditam quantos segundos você adiciona ao seu tempo geral em Rallyman: DIRT. Quanto maior a Marcha, menor o número de segundos adicionados ao seu tempo!

Mantenha todas as suas Cartas de Tempo em uma pilha ao lado do seu Painel. Você vai somá-las no final do Estágio para determinar seu tempo final.

Além disso, a carta do topo da pilha indica a Marcha em que você está entre seus turnos para fins de efeitos como ultrapassagem, indicar em qual Marcha você vai começar o seu próximo turno e determinar a ordem de jogo no começo de uma rodada.

Se o jogador sofrer uma Perda de Controle

O jogador pega uma Carta de Tempo correspondente à Marcha em que estava quando sofreu a Perda de Controle do topo da pilha, virando-a para o lado mostrando "0" e colocando-a no topo da pilha ao lado de seu Painel.

Uma Perda de Controle soma mais tempo ao seu total do que até a menor das Marchas, e significa que você terá que pilotar ainda mais rápido para compensar o tempo perdido.

Além disso, do lado direito da carta, no topo da tira branca, haverá um de dois ícones. Dependendo de qual ícone a carta mostrar, aplique os resultados a seguir.

GIRO

Deixe o carro na pista, no espaço atual. Embora ele tenha sofrido uma Perda de Controle, o carro ainda conta como estando na pista. Girar ainda faz você perder muito tempo, mas não causa nenhum Dano.

No começo do próximo turno do jogador, coloque o carro na posição normal e continue jogando normalmente.



Exemplo: Joelle sofre uma Perda de Controle, mas compra uma carta de giro! Embora ainda perca tempo, ela não sofre dano e o carro dela continua na pista.

BATIDA

Coloque o carro ao lado da pista, adjacente ao espaço onde aconteceu a Perda de Controle. O carro não conta como estando na pista para fins de impedir os outros carros.

No começo do próximo turno do jogador, coloque o carro de volta na pista, no espaço onde aconteceu a Perda de Controle, e continue jogando normalmente.



Abaixo do ícone, será mostrado também o dano que seu carro vai sofrer na batida, com base no nível de Perigo da peça onde aconteceu a Perda de Controle.

O nível de Perigo de cada peça é indicado pela cor da placa em cada extremidade da pista.



Para cada marca preta ao lado da placa correspondente na Carta de Tempo, compre uma Ficha de Dano e coloque-a no seu Painel, com o lado do Dano para cima (sem o ícone no canto superior esquerdo).



Exemplo: Joelle sofre uma Perda de Controle na quarta marcha. Ela vira sua Carta de Tempo, que indica uma Batida. O carro dela é colocado ao lado da pista, e então, depois de consultar o nível de Perigo da peça, ela deve comprar o máximo de 3 Fichas de Dano.

ORDEM DE JOGO DOS CARROS FORA DA PISTA

Embora eles não estejam fisicamente presentes na pista, o espaço onde um carro deixou a pista (a zona na qual o carro é colocado adjacente) conta como a posição daquele piloto para determinar a ordem do turno no começo de uma rodada.

Se um carro que está fora da pista estiver à mesma distância na pista que outro carro, o carro que está na pista vai primeiro.

Se você virar uma carta que diz "SISU", então suas habilidades de pilotagem permitiram que você virasse a situação a seu favor! Seu carro não sofre nenhum dano e você perde muito pouco tempo! Deixe seu carro no espaço onde ocorreu a Perda de Controle. Você começa o próximo turno na Marcha mostrada na carta.



Fichas de Dano

Fichas de Dano representam uma variedade de consequências que podem recair sobre você se não tiver sorte!

Ao comprar uma Ficha de Dano, ela é colocada no seu Pannel.



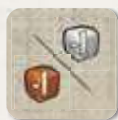
DANO DE MARCHA

O número de dados de Marcha que o jogador pode usar em cada turno (não importa o valor deles) é reduzido em 1 para cada uma dessas fichas presentes em seu Pannel.



DANO DE FREIO

O número de dados de Freio que o jogador pode usar em cada turno é reduzido em 1 para cada uma dessas fichas presentes em seu Pannel.



DANO DE VELOCIDADE LÍDER

O número de dados de Velocidade ou de Líder que o jogador pode usar em cada turno é reduzido em 1 para cada uma dessas fichas presentes em seu Pannel.

Essas fichas podem reduzir o número de dados disponíveis para um mínimo de 0. Quaisquer fichas que reduziram mais esse número são mantidas, mesmo que não tenham mais efeito.



Exemplo: Andrew começa seu turno com uma Ficha de Dano de Marcha e uma Ficha de Dano de Freio. Durante seu turno, ele só poderá usar cinco dados de Marcha (não importa o valor deles), e não poderá usar seu dado de Freio!



BANDEIRA VERDE

Se comprar uma Bandeira Verde, você está com sorte! Bandeiras Verdes não têm efeito.

O PNEU ESTEPE

Cada carro carrega um pneu estepe que o jogador pode usar para reparar um pneu estourado e recuperar um dos seus dados!

No final de seu movimento, se estiver em 1ª Marcha, um jogador pode declarar que vai fazer uma troca de pneu. Ele pega seu carro e o coloca ao lado da pista, adjacente ao espaço em que terminou seu movimento. Ele então pega sua Carta de Estepe e a vira para o lado da Marcha "0" antes de colocá-la no topo da pilha de Cartas de Tempo ao lado do seu Pannel, para mostrar o tempo que ele perdeu trocando o pneu. Essa será sua Carta de Tempo para o turno. Finalmente, ele pega uma das Fichas de Dano de dado de Velocidade de seu Pannel e a coloca de volta na Bolsa de Dano.



No começo do próximo turno do jogador, ele coloca seu carro de volta na pista, no espaço em que terminou seu movimento, e joga normalmente.

Uma Carta de Estepe só pode ser usada uma vez, e não é substituída até que um jogador tenha acesso à Assistência (Consulte a pág. 21).

Quando o turno de um jogador tiver terminado, a vez passa para o próximo jogador desta rodada. Quando todos os jogadores tiverem realizado seus turnos em uma rodada, uma nova rodada começa. A ordem de jogo é determinada como antes e os jogadores realizam seus turnos.

Isso continua até todos os jogadores terem cruzado a linha de chegada do Estágio.

Terminado o Estágio

Um Estágio termina quando todos os jogadores tiverem cruzado a linha de chegada.

Quando um jogador cruza a linha de chegada, ele compra uma última Carta de Tempo, dependendo da Marcha em que estava no espaço imediatamente depois da linha de chegada. Quaisquer outros dados colocados depois daquele espaço não são levados em consideração para sua Carta de Tempo, e não geram Segundos no caso de uma rolagem Pisando Fundo.

Caso o jogador sofra uma Perda de Controle no turno em que deveria cruzar a linha de chegada, desde que a Perda de Controle seja resolvida em um espaço depois da linha de chegada, considera-se que o jogador ainda cruzou a linha de chegada. O jogador pega a Carta de Tempo como descrito acima e conta o número de Segundos mostrados para aquela Marcha.

Se esse for um Estágio único, o jogador não sofre nenhum dano. Se esse estágio for parte de um Rally, então o jogador sofre o dano mostrado no verso da carta, de acordo com as regras normais, mas ainda conta o tempo mostrado na frente.

Quando um jogador tiver completado um Estágio, ele calcula seu tempo final. Para fazer isso, ele simplesmente soma o número de segundos mostrados nas Cartas de Tempo que coletou durante o estágio e depois subtrai suas Fichas de Segundos restantes para obter seu tempo final.

O jogador com o menor tempo vence o Estágio!



RETIRANDO-SE DE UM ESTÁGIO

Se um jogador terminar seu turno incapaz de usar quaisquer dados de Marcha devido a danos, ele deve se retirar do Estágio. Remova o carro dele da pista, e considera-se que ele terminou o Estágio 1 minuto mais lento do que o jogador com o melhor tempo para esse Estágio. Antes do próximo Estágio, ele pode remover todas as Fichas de Dano e reabastecer sua Carta de Estepe exatamente como se tivesse acesso à Assistência (consulte a parte de baixo da página).

Continuando o Rally!

Uma partida de *Rallyman: DIRT* não precisa terminar depois de um único Estágio. Você pode contá-lo como apenas um dos Estágios do seu próprio evento de rally!

Como mencionado no começo deste livro de regras, um rally normalmente é composto de múltiplos Estágios. Jogar não apenas um único Estágio, mas toda uma competição, irá levar sua experiência com *Rallyman: DIRT* ao limite, já que, ao longo de múltiplos Estágios, cada escolha e cada movimento que você fizer podem ter um grande efeito na sua posição no pódio!

Uma pontuação ruim em um Estágio pode ser compensada por um tempo particularmente bom no próximo. Os riscos que você normalmente assumiria sem hesitar no contexto de um Estágio único se tornam muito mais questionáveis quando o dano ao seu carro pode ter um efeito duradouro!

O número de estágios e o design deles depende totalmente de você e de sua imaginação! Você encontrará alguns exemplos de rallies no final deste livro de regras.

Se você estiver pronto, aqui estão alguns passos adicionais que você vai precisar realizar entre cada Estágio.

No final do Estágio

REGISTRE OS TEMPOS

Cada jogador preenche seu tempo na Planilha de Rally, colocando seu nome (ou nome do piloto ou da equipe) e o tempo obtido no Estágio que eles acabaram de jogar.

	Kayla	
ESTÁGIO 1	2:55	:
DANO	M / V / F	M / V / F
ESTEPE	☐ S ☐ N	☐ S ☐ N
ESTÁGIO 2	:	:
DANO		

Essa Planilha está disponível para fotocópia no fim deste livro ou pode ser baixada no nosso site: www.mundogalapagos.com.br.

No final dos Estágios futuros, os jogadores somam o tempo do Estágio atual ao dos completados antes para ver seu tempo geral atual. Comparar o tempo de todos os jogadores na competição permite que você identifique qual jogador tem o menor tempo geral e, portanto, está no topo do placar!

ASSISTÊNCIA

Não é possível reparar seu carro durante um Estágio. Na verdade, os reparos só ficam disponíveis depois de certos Estágios.

Se o design no Estágio que você está jogando no momento tiver a peça de Assistência, então você poderá reparar seu carro no final do Estágio.



	 Kayla	
ESTÁGIO 1	2:55	:
DANO	M/1V/F	M/V/F
ESTEPE	☒ S ☐ N	☐ S ☐ N
ESTÁGIO 2	:	:
DANO	M/V/F	M/V/F

Se os jogadores tiverem acesso à Assistência no final de um Estágio, eles tiram todas as fichas dos seus Painéis e as devolvem à Bolsa de Dano.

Se os jogadores não tiverem acesso à Assistência no final de um Estágio, eles devem anotar nas suas Planilhas de Rally o número de Fichas de Dano de Marcha/Velocidade/Freio e Fichas de Pneu Furado (Atalho) que tiverem nos seus Painéis. Eles então devolvem todas as fichas nos seus Painéis para a Bolsa de Dano.

Se você estiver planejando jogar o próximo Estágio imediatamente, não é necessário devolver as fichas para a bolsa.

O Pneu Estepe

SUBSTITUINDO UM ESTEPE

Se tiver usado seu Estepe em um Estágio anterior, você pode substituí-lo quando a Assistência estiver disponível. Pegue a carta e coloque-a ao lado do seu Pannel. Esse é o único jeito de recuperar sua Carta de Estepe.

USANDO UM ESTEPE ENTRE ESTÁGIOS

Se ainda não a tiver usado, você pode usar sua Carta de Estepe entre dois Estágios em que não tenha acesso à Assistência. Realizar essa ação depois de um Estágio não soma nenhum tempo ao Estágio anterior ou ao próximo.

Você pode descartar sua carta (você não pode usá-la novamente até que a Assistência esteja disponível) para remover uma Ficha de Dano de Velocidade do seu Pannel, colocando-a de volta na Bolsa de Dano.

Depois de realizar (ou não) a Assistência, anote na Planilha de Rally se você terá (S) ou não (N) acesso ao seu Estepe no próximo Estágio.

Limpeza

CARTAS DE TEMPO

Quando um jogador tiver calculado seu tempo final para um Estágio, ele pode devolver essas cartas para seus respectivos baralhos. Cartas de Tempo não são mantidas entre Estágios.

FICHAS DE SEGUNDOS

Os jogadores usam suas Fichas de Segundos no final de um Estágio para reduzir seu tempo final. Elas não são mantidas entre Estágios. Descarte quaisquer fichas restantes.

FICHAS DE DANO E DE ATALHO

Devolva quaisquer Fichas de Dano ou de Atalho restantes para a Bolsa de Dano, a menos que você esteja começando um novo estágio imediatamente!

Você agora terminou o Estágio e está pronto para avançar para o próximo!

Realizando um rally ao longo de múltiplas sessões de jogo

Um rally, especialmente um longo, é perfeito para ser jogado ao longo de múltiplas sessões de jogo! Com a Planilha de Rally preenchida, é fácil guardar o jogo e retomar a competição outro dia!

Começando o próximo Estágio

Preparação

A preparação segue exatamente os mesmos passos descritos no começo deste livro de regras, exceto que:

- Os jogadores começam com qualquer Dano que tenham sofrido no Estágio anterior, conforme anotado na Planilha de Rally. Os jogadores pegam as fichas relevantes da Bolsa de Dano e as colocam nos seus Painéis. *Não leve em consideração os símbolos do outro lado dessas fichas.*
- Os jogadores só podem pegar suas cartas de Estepe se elas estiverem disponíveis, conforme anotado na Planilha de Rally.
- A ordem dos jogadores não é determinada aleatoriamente, e sim definida pelos resultados dos Estágios anteriores. O jogador com melhor tempo geral é o primeiro jogador. O jogador com o segundo melhor tempo geral é o segundo jogador, e assim por diante.

O Estágio pode então começar de acordo com as regras normais.

Para o começo do segundo Estágio, o tempo geral de um jogador é o seu tempo no primeiro Estágio.

	☒ S ☐ N	☐ S ☐ N
ESTÁGIO 2	4:32	:
DANO	...M/1V/...F	...M/...V/...F
ESTEPE	☒ S ☐ N	☐ S ☐ N
TEMPO GERAL	7:19 N°2	: N°
ESTÁGIO 3	:	:
TEMPO FINAL	:	:
POSIÇÃO	N°	N°

Kayla e seus amigos estão se preparando para a próxima etapa do seu Rally. A Planilha de Rally mostra que ela sofreu um Dano de Velocidade no Estágio anterior. Ela encontra uma ficha na Bolsa de Dano com o ícone de Dano de Velocidade e a coloca em seu Painel. Ela então pega sua Carta de Estepe, já que não a usou no Estágio anterior.

Finalmente, Kayla teve o segundo melhor tempo no Estágio anterior, então começará este Estágio como segunda jogadora.

Coroando o vencedor!

Quando todos os Estágios do seu rally estiverem completos, some os tempos de cada jogador em todos os Estágios.

O jogador com o tempo mais rápido é o vencedor!



REGRAS AVANÇADAS

Largada em Velocidade

Com a Largada em Velocidade, você pode ir direto para a 2ª Marcha, em vez da 1ª Marcha, quando começar do 0.

Quando um jogador começa seu turno na Marcha 0, ele pode ir direto para seus dados de 2ª Marcha, ignorando as regras padrão e pulando a 1ª Marcha.

Quando o jogador resolver seu movimento, seja rolando um de cada vez ou Pisando Fundo, ele confere o resultado do dado de 2ª Marcha: se for um , o turno do jogador termina imediatamente. Ele avança um espaço e termina seu turno na 2ª Marcha. Ele não sofre uma Perda de Controle.

Se o jogador estava Pisando Fundo e teria sofrido uma Perda de Controle além deste efeito, a Perda de Controle é ignorada.

Você pode realizar uma Largada em Velocidade na linha de largada ou ao voltar de uma Perda de Controle.

Você pode travar o dado de 2ª Marcha com Fichas de Segundos.

Você não pode escolher realizar ou cancelar uma Largada em Velocidade ao reorganizar seus dados depois de um movimento Pisando Fundo que falhou.



Linha Vermelha

Às vezes, o que você precisa não é sutileza ou táticas, e sim força bruta. Com a regra da Linha Vermelha, você força seu motor até a zona de perigo e sai rasgando o Estágio!

Desde que o carro de um jogador esteja em sua marcha mais alta, ele pode escolher continuar seu movimento usando seus dados de Freio, como se fossem dados de Velocidade.

Os dados de Freio usados dessa forma contam para o número máximo de dados de Freio e de Marcha permitidos em cada turno de acordo com o Painel do jogador.

A regra de ouro ainda se aplica: cada dado só pode ser usado uma vez por turno. Dados de Freio usados para realizar um movimento de Linha Vermelha não podem ser usados para frear e vice-versa.

Dados de Freio usados dessa forma não geram Fichas de Segundos durante um movimento Pisando Fundo.



Pontos de Verificação

Em um rally, a "Marca" é um momento definido no tempo no qual um carro deve estar presente em um ponto de verificação entre dois Estágios Especiais. Chegar antes ou depois dessa marca irá causar uma penalidade de tempo. As equipes às vezes tentam deliberadamente receber essas penalidades para poder aumentar seu tempo e não ter que ir primeiro no próximo Estágio.

No final de um Estágio em um rally em que esta regra especial está em efeito, cada jogador calcula seu tempo final de acordo com as regras normais.

Depois, cada jogador escolhe uma "penalidade", pegando em segredo qualquer número de Fichas de 5 Segundos (também é permitido não pegar nenhuma) da reserva (não aquelas obtidas durante o Estágio). Quando todos os jogadores tiverem pegado quantas fichas quiserem, todos revelam o número de fichas que pegaram ao mesmo tempo.

Cada jogador então soma a "penalidade" que pegou ao seu tempo para esse Estágio. Isso afetará os tempos gerais e a ordem de jogo inicial para o próximo Estágio.

SISU!

"Sisu" é uma palavra finlandesa que melhor descreve a determinação estoica de um piloto que busca nada menos que o primeiro lugar!



Durante o Passo 6 da Fase de Preparação no livro de regras, os jogadores pegam a ficha de SISU da sua cor junto com todo o resto. Você pode então terminar de preparar a partida de acordo com as regras normais.

Uma vez por Estágio, durante seu turno, um jogador pode escolher descartar sua ficha de SISU. Se fizer isso, ele pode ignorar todo e qualquer  que obtiver durante esse turno. Isso pode ser usado ao rolar os dados um de cada vez ou Pisando Fundo, e também pode ser usado após os dados terem sido rolados. Fichas de SISU não impedem a Perda de Controle por exceder um limite de velocidade ou por outros efeitos da pista.

Fichas de SISU e rallies: você pode escolher alocar 1 ficha de SISU por Estágio ou por Rally. Você pode até escolher recuperá-las depois de uma Assistência, como as Cartas de Pneu Estepe. Você decide! Para controlar quando uma ficha é usada, você pode escrever "SISU" ao lado do seu tempo na Planilha de Rally.

A ficha de SISU é uma ferramenta muito poderosa, que permite ao jogador jogar todo um movimento sem o risco de Perder o Controle. Você pode usá-las como quiser, mas nós sugerimos usá-las durante rallies longos ou dá-las a novos jogadores.

Corridas Rápidas - Removendo os dados de Líder

Os dados de Líder são um toque de realismo tirado das corridas de rally reais. Essa mecânica realmente ganha vida quando se joga múltiplos estágios, e especialmente quando se usa as regras de Ponto de Verificação. Entretanto, se você estiver jogando uma corrida rápida de um Estágio e achar que eles não estão contribuindo para sua experiência de Rallyman, fique à vontade para substituir os dados de Líder indicados na coluna "Líder" por dados de Velocidade normais. Porém, os dados de Líder impostos por pilotar em tipos diferentes de terreno ainda devem ser usados.

PRONTO PARA JOGAR

RALLY 1

por Jean-Christophe Bouvier



SS1

1 x 201a	1 x 208a	1 x 217a
1 x 202a	1 x 210b	1 x 219a
1 x 203a	1 x 213a	1 x 227a
1 x 205a	1 x 216a	



SS2

1 x 201a	1 x 208a	1 x 217a
1 x 202a	1 x 210b	1 x 219a
1 x 203a	1 x 213a	1 x 227a
1 x 205a	1 x 216a	



SS3

1 x 202b	1 x 210a	1 x 219a
1 x 203a	1 x 213a	1 x 227a
1 x 205a	1 x 216a	
1 x 208a	1 x 217a	

RALLY 2

por Roger BW

SS1

1 x 201a	1 x 209a	1 x 224a
1 x 202a	1 x 212b	1 x 228a
1 x 203b	1 x 214b	1 x 229a
1 x 204a	1 x 219b	
1 x 207a	1 x 223b	

SS2

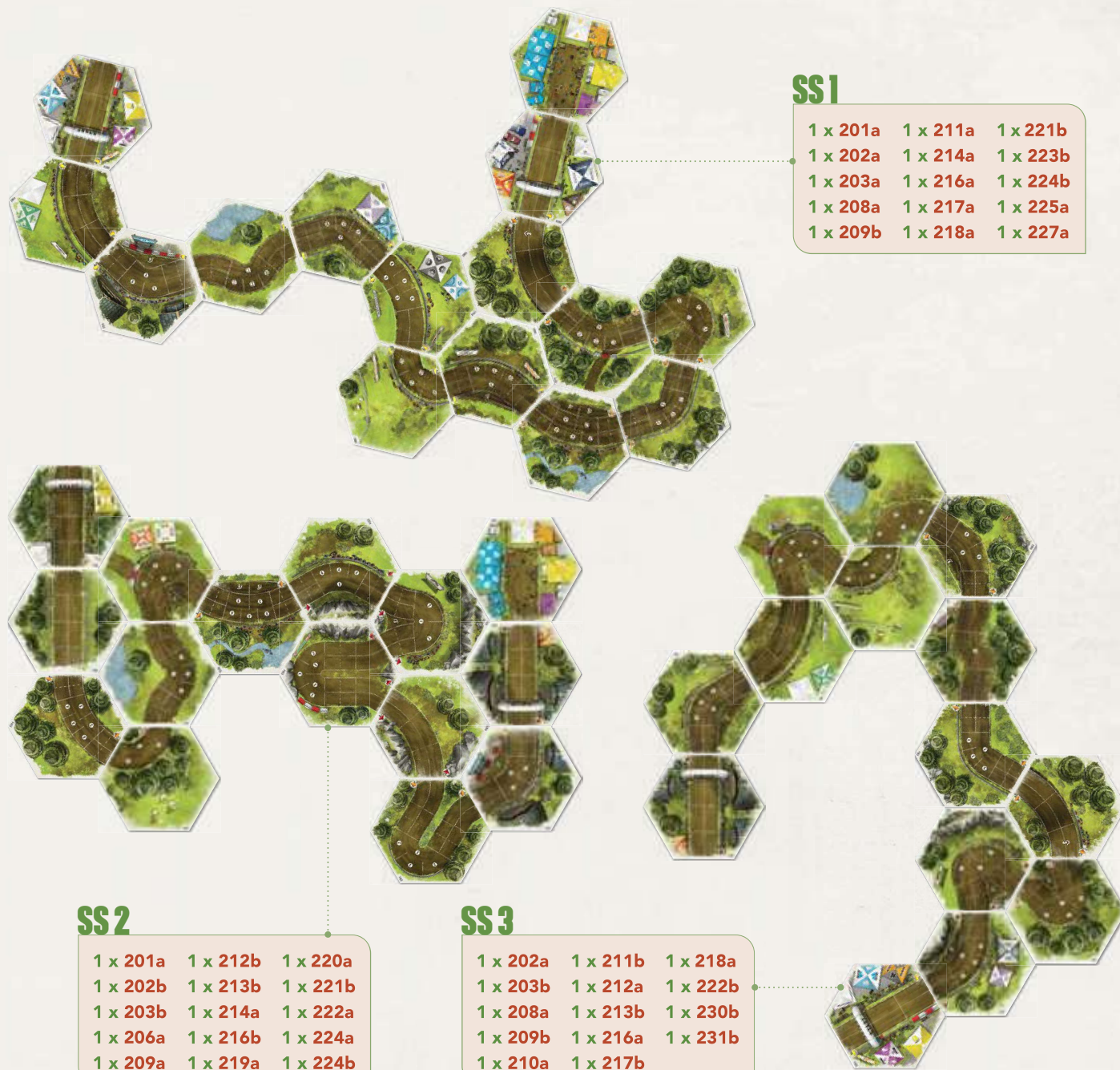
1 x 201b	1 x 215b	1 x 227b
1 x 202a	1 x 218a	1 x 231a
1 x 203b	1 x 220a	1 x 232b
1 x 206a	1 x 222b	
1 x 208a	1 x 225a	

SS3

1 x 202a	1 x 211b	1 x 221b
1 x 203b	1 x 213b	1 x 226b
1 x 205a	1 x 216a	1 x 230b
1 x 210a	1 x 217b	

RALLY 3

por Dwayne Karenko



RALLY 4

por Dwayne Karenko

SS1

1 x 202a	1 x 208a	1 x 224b
1 x 203a	1 x 209b	1 x 227a
1 x 204a	1 x 214a	1 x 231b

SS2

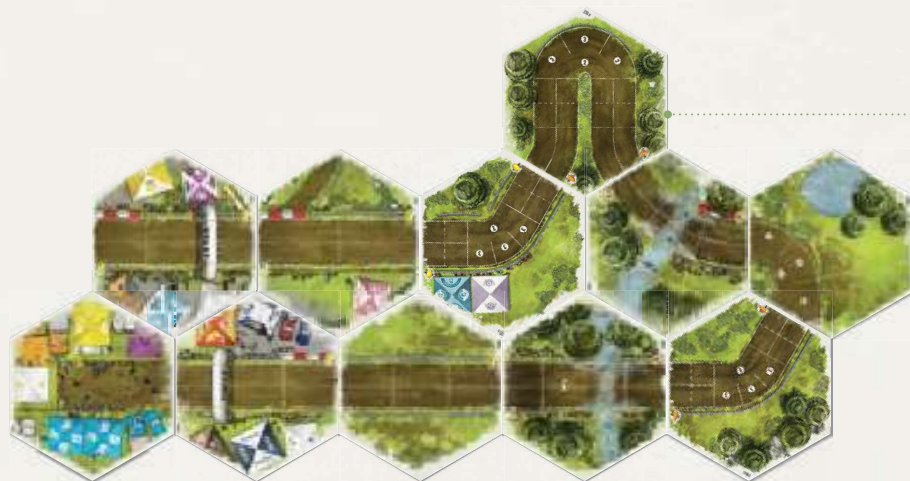
1 x 201a	1 x 210b	1 x 226a
1 x 202b	1 x 213b	1 x 227a
1 x 203a	1 x 218a	1 x 231b
1 x 206b	1 x 220a	
1 x 209b	1 x 224b	

SS3

1 x 202a	1 x 213b	1 x 226a
1 x 203a	1 x 214a	1 x 229a
1 x 206b	1 x 218a	
1 x 208a	1 x 220a	

RALLY 5

por Roger BW



SS1

1 x 201a	1 x 205a	1 x 217a
1 x 202a	1 x 207b	1 x 218a
1 x 203a	1 x 208b	1 x 219a
1 x 204a	1 x 210a	



SS2

1 x 201a	1 x 205b	1 x 217a
1 x 202a	1 x 207a	1 x 218a
1 x 203a	1 x 208a	1 x 219a
1 x 204b	1 x 210a	

SS3

1 x 202a	1 x 207a	1 x 218b
1 x 203a	1 x 208a	1 x 219a
1 x 204a	1 x 210a	
1 x 205a	1 x 217b	

RALLY 6

por Aaron Steward



SS1

1 x 201a	1 x 208b	1 x 222a
1 x 202b	1 x 218a	1 x 223a
1 x 203a	1 x 219a	1 x 226a
1 x 204a	1 x 220a	1 x 229a

SS2

1 x 201a	1 x 210a	1 x 227a
1 x 202a	1 x 211b	1 x 231b
1 x 203a	1 x 214b	1 x 232b
1 x 205b	1 x 221b	
1 x 209b	1 x 225a	



SS3

1 x 202a	1 x 208a	1 x 219b
1 x 203b	1 x 212b	1 x 220b
1 x 206b	1 x 215a	1 x 222a
1 x 207b	1 x 217b	1 x 229b



RALLYMAN DIRT

PLANILHA DE RALLY

	🗨️		📅		
	🏁	🏁	🏁	🏁	🏁
ESTÁGIO 1	:.....	:.....	:.....	:.....	:.....
DANO	...M/...V/...F	...M/...V/...F	...M/...V/...F	...M/...V/...F	...M/...V/...F
ESTEPE	☐ S ☐ N	☐ S ☐ N	☐ S ☐ N	☐ S ☐ N	☐ S ☐ N
ESTÁGIO 2	:.....	:.....	:.....	:.....	:.....
DANO	...M/...V/...F	...M/...V/...F	...M/...V/...F	...M/...V/...F	...M/...V/...F
ESTEPE	☐ S ☐ N	☐ S ☐ N	☐ S ☐ N	☐ S ☐ N	☐ S ☐ N
TEMPO GERAL	:..... N°	:..... N°	:..... N°	:..... N°	:..... N°
ESTÁGIO 3	:.....	:.....	:.....	:.....	:.....
TEMPO FINAL	:.....	:.....	:.....	:.....	:.....
POSICÃO	N°	N°	N°	N°	N°

M: Marcha / V: Velocidade / F: Freio

Você pode fazer cópias da Planilha de Rally nesta página ou baixá-la no site www.mundogalapagos.com.br

Essa Planilha de Rally está no formato A4/Carta a partir da borda da imagem do cabeçalho.