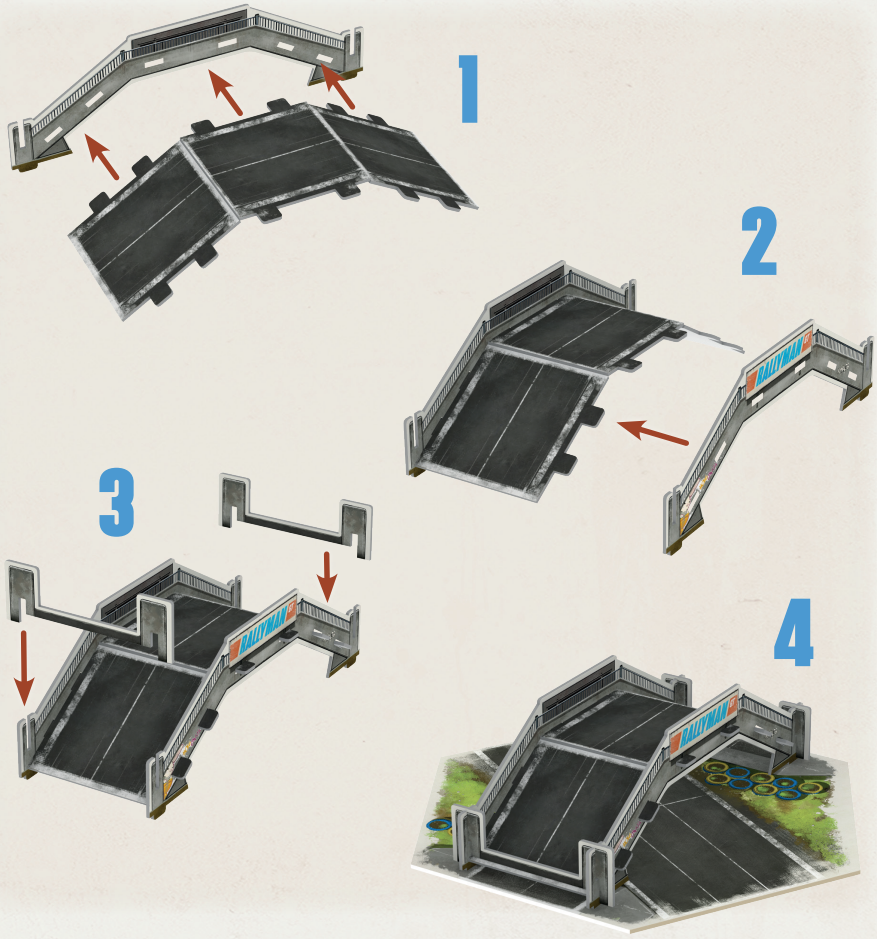
RALLYMAN GT

ADRENALINE PACK

¡Bienvenidos, pilotos! En estas páginas encontraréis las reglas relativas a todo el contenido de* Rallyman: GT *exclusivo de Kickstarter. ¡Esperamos que traigan mayor variedad y diversión a vuestras partidas!

EL PASO ELEVADO

El Paso elevado funciona como una loseta normal de *Rallyman: GT*, con su Nivel de Peligro y casillas normales, y no se le aplican reglas especiales. Solo hace que dos tramos del circuito se crucen para ofrecerte nuevas posibilidades y diseños únicos para tus partidas de *Rallyman: GT*.



NEUMÁTICOS BLANDOS

Los neumáticos Blandos son un tercer tipo de neumático para tu coche. Al principio, tienen una tracción excelente, pero se desgastarán en el transcurso de la carrera.

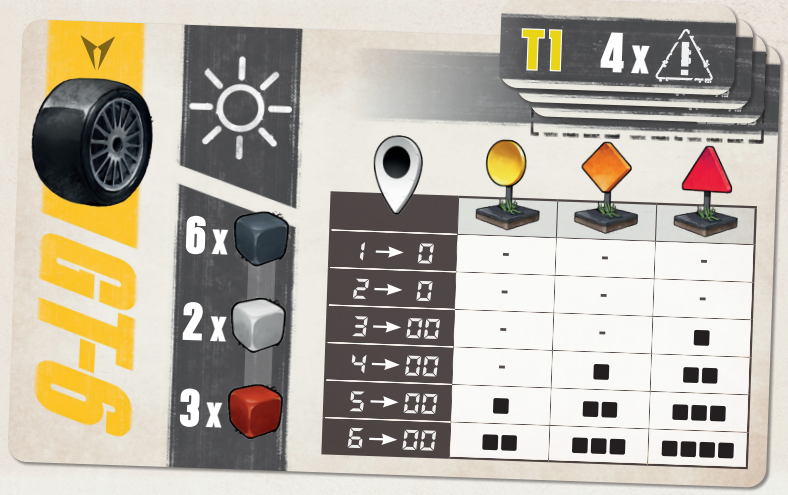
Contenido

30 Paneles de control de neumáticos Blandos

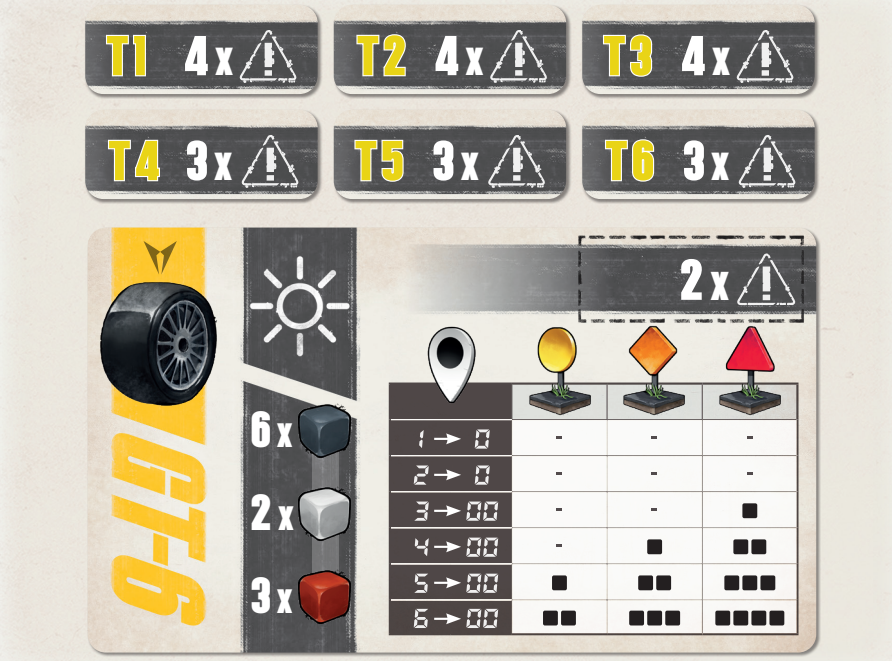
18 Marcadores de Desgaste

Reglas

El Panel de control de neumáticos Blandos funciona igual que los demás Paneles de control. Contiene la misma información y se puede cambiar haciendo una parada en Boxes.



Sin embargo, la adherencia de los neumáticos Blandos se degrada a medida que avanza la carrera. Al comienzo del juego, coloca el marcador de Desgaste del turno 1 (T1) sobre tu Panel de control. Al finalizar el primer turno, dale la vuelta para mostrar la cara del turno 2 (T2). Al finalizar el segundo turno, sustitúyelo por el marcador de Desgaste del turno 3 (T3), etc.



El límite de ⚠ indicado por estos marcadores se irá reduciendo con el paso de los turnos hasta que, a partir del turno 7, el límite máximo de ⚠ será 2.

Los neumáticos Blandos no funcionan igual de bien que los de Lluvia con un tiempo húmedo, pero el agua ayuda a que se desgasten menos. Cuando está lloviendo, da la vuelta al Panel de control para mostrar las condiciones de Lluvia. Usa el límite de ⚠ del Panel de control e ignora los marcadores de Desgaste. No sigas dando la vuelta a los marcadores de Desgaste al final de cada turno. Cuando el tiempo vuelva a ser soleado, da otra vez la vuelta al Panel de control y vuelve a usar los marcadores de Desgaste de la forma habitual.

Cuando hagas una parada en Boxes, puedes optar por reemplazar tus neumáticos Blandos por unos nuevos en lugar de neumáticos de otro tipo. En ese caso, haz la parada en Boxes de la forma habitual pero, en lugar de cambiar de Panel de control, simplemente cambia tu marcador de Desgaste actual por el marcador T1. Al final de tu próximo turno, deberás dar la vuelta a este marcador para mostrar la cara T2, etc.

ACEITE Y ACCIDENTES

Algunas veces cuando te salgas de la pista, dejarás en ella algo más que marcas de neumáticos.

Contenido

4 Fichas de Aceite



4 Fichas de Restos de accidente



Preparación

Después del paso 3 de la fase de Preparación del reglamento básico:

- Coloca las fichas de Restos de accidente y Aceite en una pila cerca de la bolsa de fichas de Daño.

Luego continúa con la Preparación de la partida tal y como se describe en el reglamento.

Reglas

Cuando un jugador sufra una Pérdida de control y saque de la bolsa una ficha de Daño en las Marchas, en el Gas o en los Frenos, debe colocarse una ficha de Aceite en la casilla donde se produjo la Pérdida de control.

Mientras esta ficha esté en la casilla, se considera que tiene un límite de velocidad de 1. Al igual que en las curvas, el jugador que entre en esa casilla en una marcha superior a la 1ª sufrirá una Pérdida de control inmediata.

Cuando un jugador sufra una Pérdida de control y saque de la bolsa 2 o más fichas de Daño en las Marchas, en el Gas o en los Frenos, debe colocarse una ficha de Restos de accidente en la casilla donde se produjo la Pérdida de control.

Mientras esta ficha esté en esa casilla, añadirá un ⚠ a cualquiercoche que pase por ella.

Estas fichas permanecen en juego hasta que todos los jugadores se alejen de esa loseta. En carreras de varias vueltas, se entiende que la brigada de limpieza las retira de la pista antes de que los pilotos vuelvan a pasar por esa zona.

EMPUJÓN Y EMBESTIDA

Las carreras de GT se consideran una de las formas más «limpias» de competición, sin embargo, nunca se sabe lo que puede ocurrir durante una carrera…

Contenido

12 Fichas de Peligro



Preparación

Durante el paso 4 de la fase de Preparación explicada en el reglamento básico, los jugadores toman las dos fichas de Peligro de su color, además del resto de componentes.

Luego se continúa con la Preparación de la partida tal y como explica el reglamento.

Reglas

¡Las fichas de Peligro explicadas en estas reglas especiales pueden añadir ⚠ a los resultados de tu tirada!

Si al comienzo del turno tienes fichas de Peligro que no sean de tu color, cada una de estas fichas añadirá un ⚠ adicional al resultado de tu tirada de dados ese turno.

Cada jugador comienza con 2 fichas de Peligro de su color, las cuales podrá asignar a los jugadores que quiera mediante una de las siguientes maniobras:

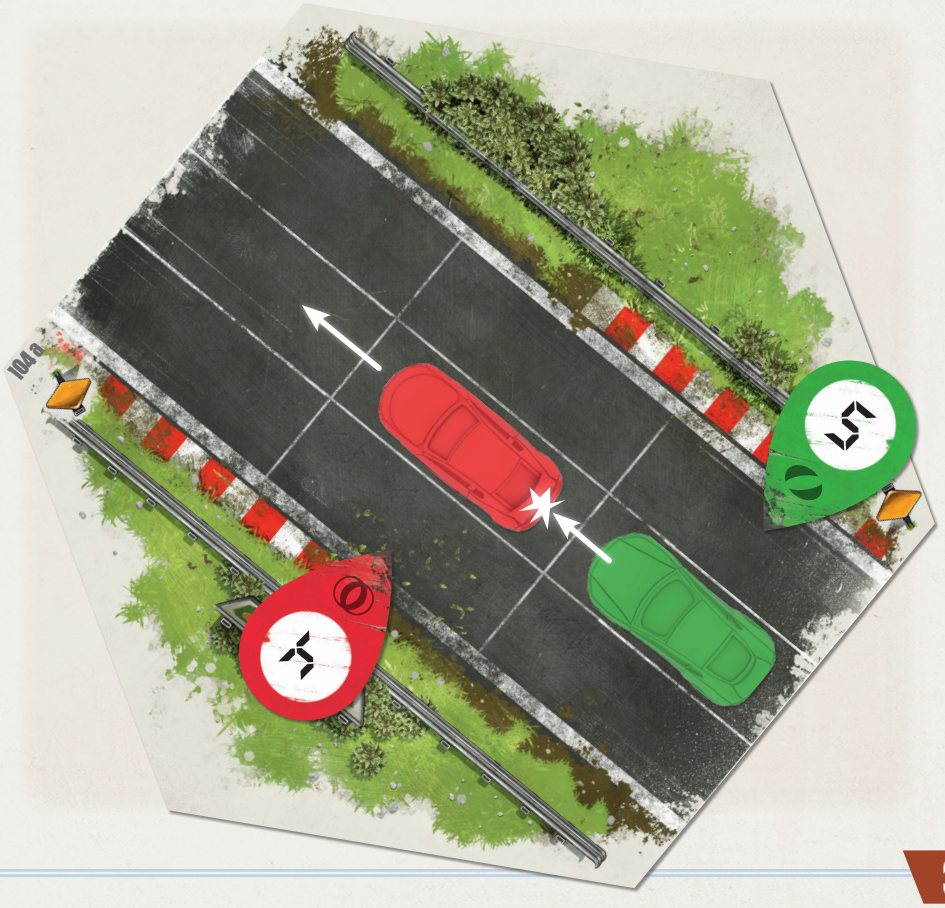
Empujón

Un empujón te puede ayudar a poner a un contrincante en una posición difícil, a abrirte camino cuando te bloquean la pista o a ayudar a avanzar a un coche de tu equipo.

Puedes «empujar» a otro coche (de un oponente o de tu propio equipo) una casilla hacia delante.

Un jugador que quiere dar un Empujón al coche de delante debe situarse inmediatamente detrás de él y, al ir a entrar en su casilla, debe ir en la misma Marcha o como máximo únicamente en una más alta que el coche objetivo.

Entonces, el vehículo objetivo es empujado hacia delante una casilla.



Las tres casillas involucradas en esta acción (la casilla del coche objetivo, la de delante y la de detrás) no pueden tener ninguna restricción (límites de velocidad como los de las curvas) u obstáculo (otros coches o Restos de accidente). Si los hubiera, no se podrá llevar a cabo el Empujón.

El jugador activo deberá dar al jugador del coche objetivo una de sus fichas de Peligro. Esta ficha añadirá un ⚠ a ese jugador en el próximo turno. Al final de ese turno, el jugador devolverá la ficha a su dueño. Si un jugador no tiene ninguna ficha de Peligro porque las ha gastado en un turno anterior, no podrá dar un Empujón hasta que alguna de sus fichas le sea devuelta.

Se puede dar un Empujón en cualquier momento durante el turno y, después de esta acción, se resuelve el resto del movimiento de la forma habitual. Un jugador puede dar hasta 2 Empujones durante un turno, siempre y cuando tenga suficientes fichas de Peligro para ello. Sin embargo, por cada Empujón que dé en su turno, deberá añadir un ⚠ al resultado de su tirada de dados de ese turno. ¡Esto le puede llevar a sufrir una Pérdida de control!

Estos ⚠ no se pueden cancelar con fichas de Concentración.

Puedes dar un Empujón cuando Pisas a Fondo, pero presta atención a en qué momento y en qué punto del movimiento se generan los ⚠. Si un jugador sufre una Pérdida de control pero esta se resuelve antes de llegar a la casilla del coche objetivo, entonces ese coche no llega a ser golpeado.

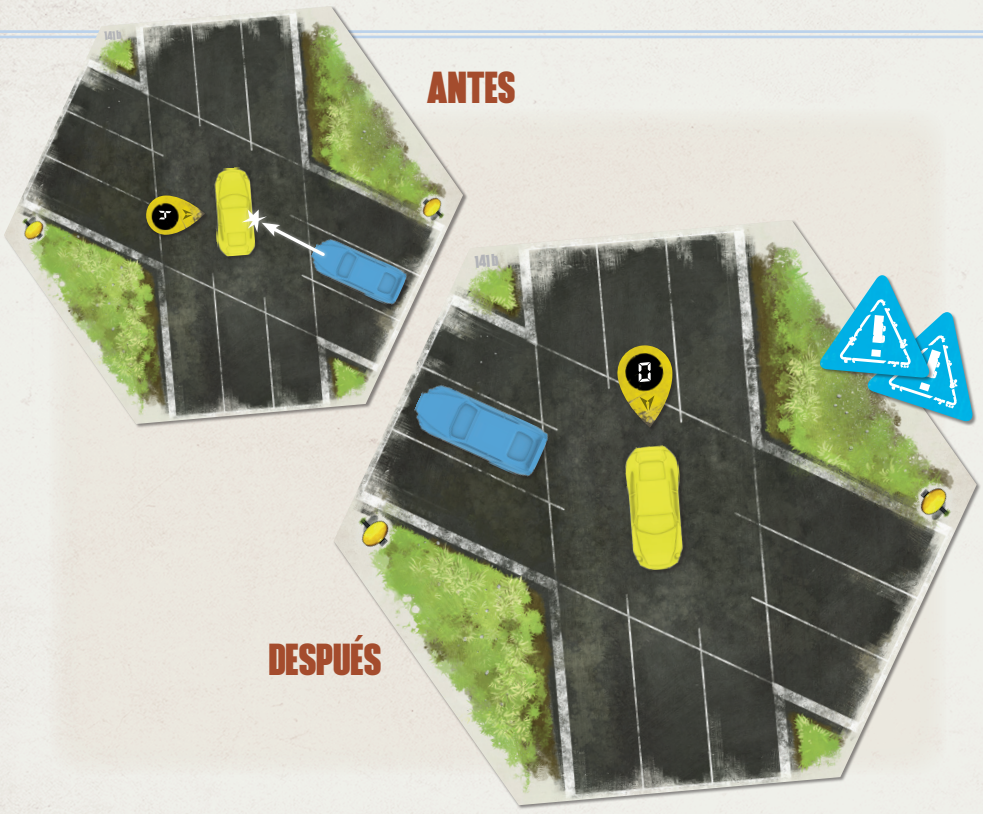
Embestida - Solo para la expansión Team Challenge -

¿Otro coche ha bloqueado el Cruce en un circuito en forma de «8»? Tranquilo, esto tiene una solución.

Puedes Embestir a otro coche que esté bloqueando una loseta de Cruce de la expansión Team Challenge y así tu coche y todos los que vengan detrás podrán pasar sin problemas.

Un jugador que desee Embestir a un coche que esté bloqueando la loseta de Cruce debe poder llegar con su movimiento al otro lado del Cruce. De ninguna manera puede terminar su movimiento en la casilla central del Cruce. Si el jugador sufre una Pérdida de control, esta no se resolverá en la casilla central sino en la posterior.

El indicador de Marcha del coche objetivo se sustituye por el indicador «0» de su color y se le da la vuelta al coche para que mire en dirección contraria. En su siguiente turno, ese coche jugará de la forma normal. Mientras el coche objetivo esté girado, otros pilotos pueden pasar por la casilla central y no se verán bloqueados.



El jugador activo debe dar sus 2 fichas de Peligro al jugador del coche objetivo. Este considerará esas fichas de peligro como 2 ⚠ en su próximo turno y luego se las devolverá a su dueño al final del turno. Si el jugador activo no cuenta con 2 fichas de Peligro porque ha realizado acciones similares en un turno anterior, no podrá Embestir y deberá esperar a que sus fichas le sean devueltas.

Tras una Embestida, el jugador activo puede continuar su movimiento según las reglas normales. Sin embargo, también añadirá 2 ⚠ a los resultados de sus tiradas de dados ese turno. Esto puede provocar que sufra una Pérdida de control.

Estos ⚠ no se pueden cancelar con fichas de Concentración.

Puedes Embestir cuando Pisas a Fondo, pero presta atención a en qué momento y en qué punto del movimiento se generan los ⚠ . Si el jugador activo sufre una Pérdida de control pero esta se resuelve antes de llegar a la casilla central del Cruce, entonces el coche objetivo no llega a ser golpeado.

FICHAS DE SISU

«Sisu» es una palabra finesa que describe a la perfección las cualidades más importantes de un piloto, la férrea determinación y el coraje que le llevarán hasta el primer puesto.

Contenido



6 Fichas de SISU

Preparación

Durante el paso 4 de la fase de Preparación descrita en el reglamento, los jugadores toman la ficha de SISU de su color junto al resto de componentes.

Luego, continúan con la Preparación tal y como expone el reglamento.

Reglas

Una vez por partida, en su turno, un jugador puede gastar su ficha de SISU para ignorar todos y cada uno de los símbolos ⚠ que haya acumulado en ese turno.

Nota: *La ficha de SISU se puede gastar al Pisar a Fondo y para cancelar una Pérdida de control.*

La ficha no se puede utilizar para evitar una Pérdida de control causada por exceder un límite de velocidad.

La ficha de SISU es una herramienta muy poderosa, ya que permite a los jugadores jugar un turno entero sin riesgo a sufrir una Pérdida de control. Puedes elegir cómo y cuándo utilizarla en tus partidas, pero sugerimos hacerlo en carreras largas o para ayudar a un jugador novato y que pueda seguirles el ritmo a los pilotos más veteranos en una carrera.

