RALLYMAN GT



TEAM CHALLENGE

REGLAS DE LA EXPANSION

HOLY GRAIL GAMES

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO

Jean-Christophe Bouvier

PRODUCCIÓN

Jamie Parsons

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Loïc Muzy

ILUSTRACIONES

Loïc Muzy

DISEÑO GRÁFICO

Quentin Saint-Georges

MARKETING Y COMUNICACIÓN

Georgina Parsons

REDES SOCIALES

Kayla Soule

GESTIÓN COMERCIAL

Owen Hermsen

EDICIÓN

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons & Kayla Soule

VÍDEOS

Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

EDITADO POR

Holy Grail Games

DIRECTORES

Eric Dubus, Olivier Melison & Jamie Parsons

EMBAJADORES Y PARTIDAS DE DEMOSTRACIÓN

Ludovic, Stephane, Gaz, Andy, Patrick, Georgina, Matthieu, Kayla, Owen

TRADUCCIÓN

Jorge Navarro @erjugon, Diego Esteban Gisbert

Y por supuesto, gracias a todos nuestros MECENAS EN KICKSTARTER QUE HAN HECHO POSIBLE EL JUEGO

¡Bienvenidos a Team Challenge! Esta expansión de* Rallyman: GT *ofrece la oportunidad de competir con hasta 12 coches y presenta nuevas opciones de carrera como los circuitos en «8» y el Modo Persecución.

¡A CALENTAR MOTORES!

Componentes

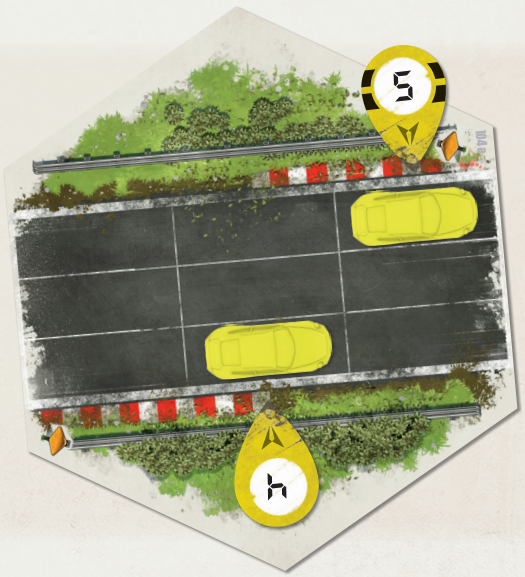
1 Reglamento
6 Modelos de coche
48 Indicadores de Marcha
80 Fichas de Concentración
12 Losetas de Circuito
6 Tarjetas de piloto
12 Paneles de control

JUGAR CON 12 COCHES

Con Team Challenge, puedes poner hasta 12 coches en la pista. Hay dos maneras de jugar con 12 coches:

- **Con hasta 12 jugadores cada uno con un coche**
  Cada jugador coge un coche a su elección junto con todos los componentes necesarios descritos en el reglamento de *Rallyman: GT.*
- **Con cada jugador manejando 2 coches**
  Cada jugador coge dos coches del mismo color y los componentes necesarios para cada uno de ellos, tal y como se describe en el reglamento de *Rallyman: GT.*

Cuando están en el cirucito, los coches del mismo color se pueden distinguir por sus indicadores de Marcha. Los indicadores de Marcha de la expansión Team Challenge tienen unas marcas características que los diferencian de los del juego básico.

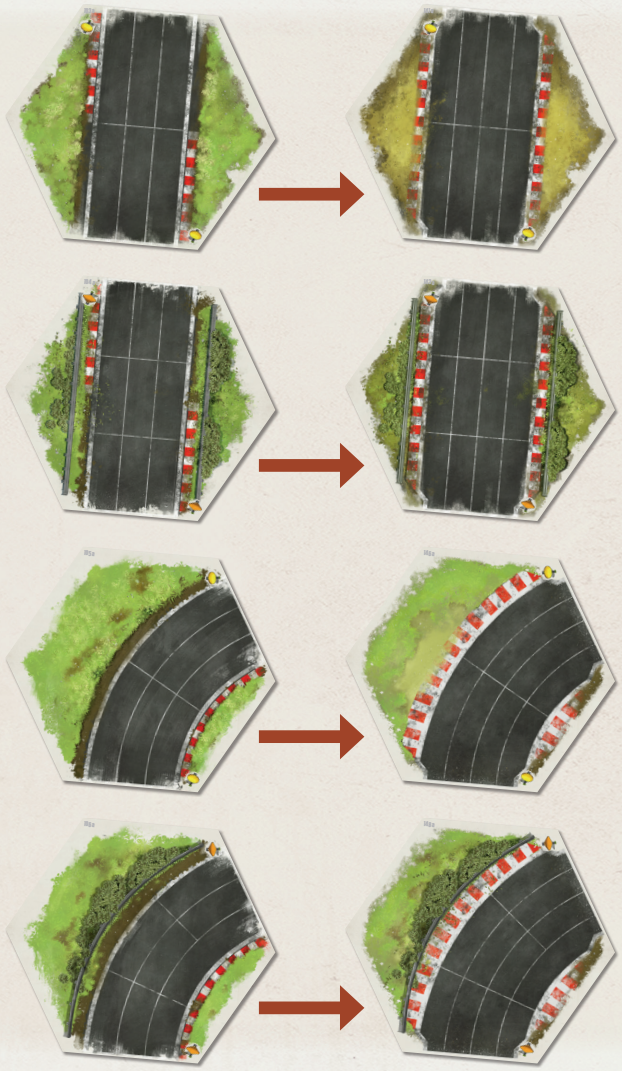


Pistas más anchas

Si se juega con 7 coches o más, es recomendable montar el circuito utilizando las losetas de 3 carriles. En los circuitos diseñados con losetas de 2 carriles, solo hace falta dar la vuelta a dichas losetas para que muestren su cara de 3 carriles.

Las losetas con rectas, curvas y con la Parrilla de salida se pueden reemplazar por su equivalente de 4 carriles.

Correspondencia de losetas:

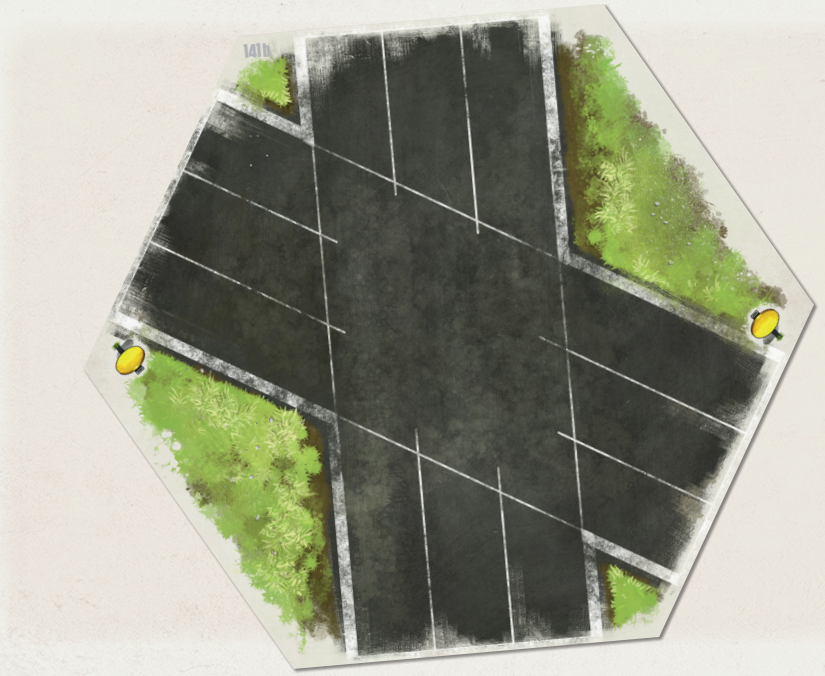


Es recomendable utilizar las losetas de 3 y 4 carriles para evitar que haya demasiados bloqueos durante la carrera. Sin embargo, si quieres un circuito más difícil, ¡puedes montarlo como prefieras!

Una carrera con hasta 12 jugadores sigue las mismas reglas que una partida normal de *Rallyman: GT*, excepto que requiere el uso de estas losetas.

CIRCUITOS EN «8»

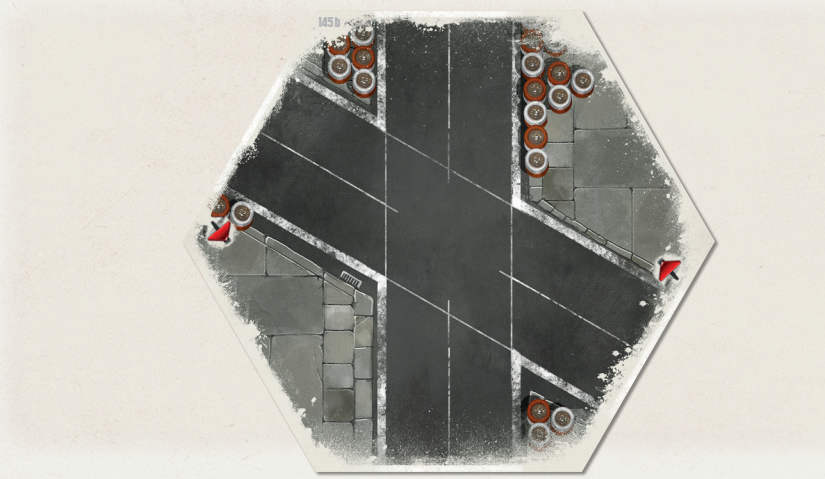
Un circuito en forma de «8» utiliza la loseta de «Cruce» para crear un bucle. Además, tiene una loseta de Parrilla de salida doble, en la que ambas salidas van en la misma dirección.



Cruce

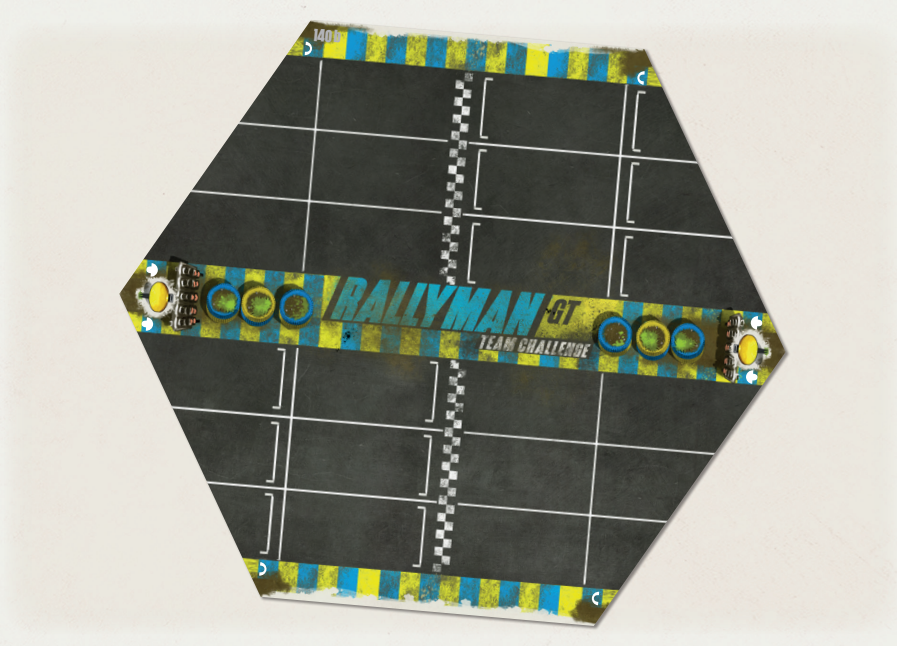
En la loseta de Cruce se siguen las siguientes reglas:

- Los carriles del centro de la loseta solo los pueden utilizar simultáneamente los coches que se muevan en una misma dirección. Si un coche termina su turno en estas casillas, ningún otro coche puede pasar por esos carriles a menos que avance desde la misma dirección. Se aplican las reglas habituales para Adelantamientos y Bloqueos.
- Si un coche intenta entrar en estas casillas del centro cuando ya hay otro coche en ellas avanzando en una dirección diferente, el primer coche se queda Bloqueado. Su movimiento termina en la casilla anterior a los carriles del centro del Cruce.



MODO PERSECUCIÓN

Estos circuitos se montan con las losetas normales además de una loseta de Parrilla de salida doble con las salidas en direcciones opuestas. La loseta de Parrilla de salida divide la pista en dos circuitos separados y los coches se dividen en dos grupos: A y B.



Nota: *Debido a la disposición de la Parrilla de salida, el Modo Persecución requiere losetas de las expansiones World Tour y/o Championship de* Rallyman: GT.

Preparar la Parrilla de salida

Primero, se distribuyen los coches entre las dos Parrillas de salida de la forma más equitativa posible. En partidas con un coche por jugador, se juntan los indicadores de Marcha de cada uno y se saca la mitad al azar. Los coches a los que correspondan estos indicadores empiezan en un lado de la loseta y los demás al otro.

Si cada jugador juega con dos coches, entonces solo tiene que poner uno en cada Parrilla de salida.

El orden de salida se establece siguiendo las reglas habituales de *Rallyman: GT*. Lo ideal es que todos los coches del grupo A usen los indicadores de Marcha del juego básico y que los del grupo B usen los de esta expansión. Así será más fácil diferenciar dos coches del mismo color en caso de que alguno se quede rezagado y lo alcance el otro grupo.

Jugar cada turno

Los turnos de los jugadores no se mezclan: un grupo juega toda su ronda y luego juega toda la suya el otro grupo.

Para determinar al azar qué grupo juega primero, se lanza al aire el marcador de Ronda. Durante toda la carrera, el grupo que haya ganado la tirada jugará primero.

Para cada grupo, en cada una de sus rondas, las reglas para el orden de juego y el movimiento son iguales a las descritas en el reglamento para una partida normal de *Rallyman: GT*.

Condiciones de victoria

Al contrario que en una partida normal de *Rallyman: GT*, el primer jugador en cruzar la línea de meta no es necesariamente el vencedor.

- Si un único coche cruza la línea de meta en una ronda (sin importar a qué grupo pertenezca), ese coche será el vencedor.
- Si dos coches o más cruzan la línea de meta en una misma ronda y forman parte del mismo grupo, el primer coche en haberla cruzado será el vencedor.
- Si dos coches o más cruzan la línea de meta en una misma ronda pero forman parte de grupos diferentes, el jugador que tenga más fichas de Concentración será el vencedor.

Ejemplo: *En una carrera de Persecución, 3 coches cruzan la línea de meta en la misma ronda: 2 del grupo A y 1 del grupo B. La victoria se decidirá entre el coche del grupo A que cruzó la línea de meta primero y el coche del grupo B. De estos dos coches, el vencedor de la carrera será aquel que tenga más fichas de Concentración.*

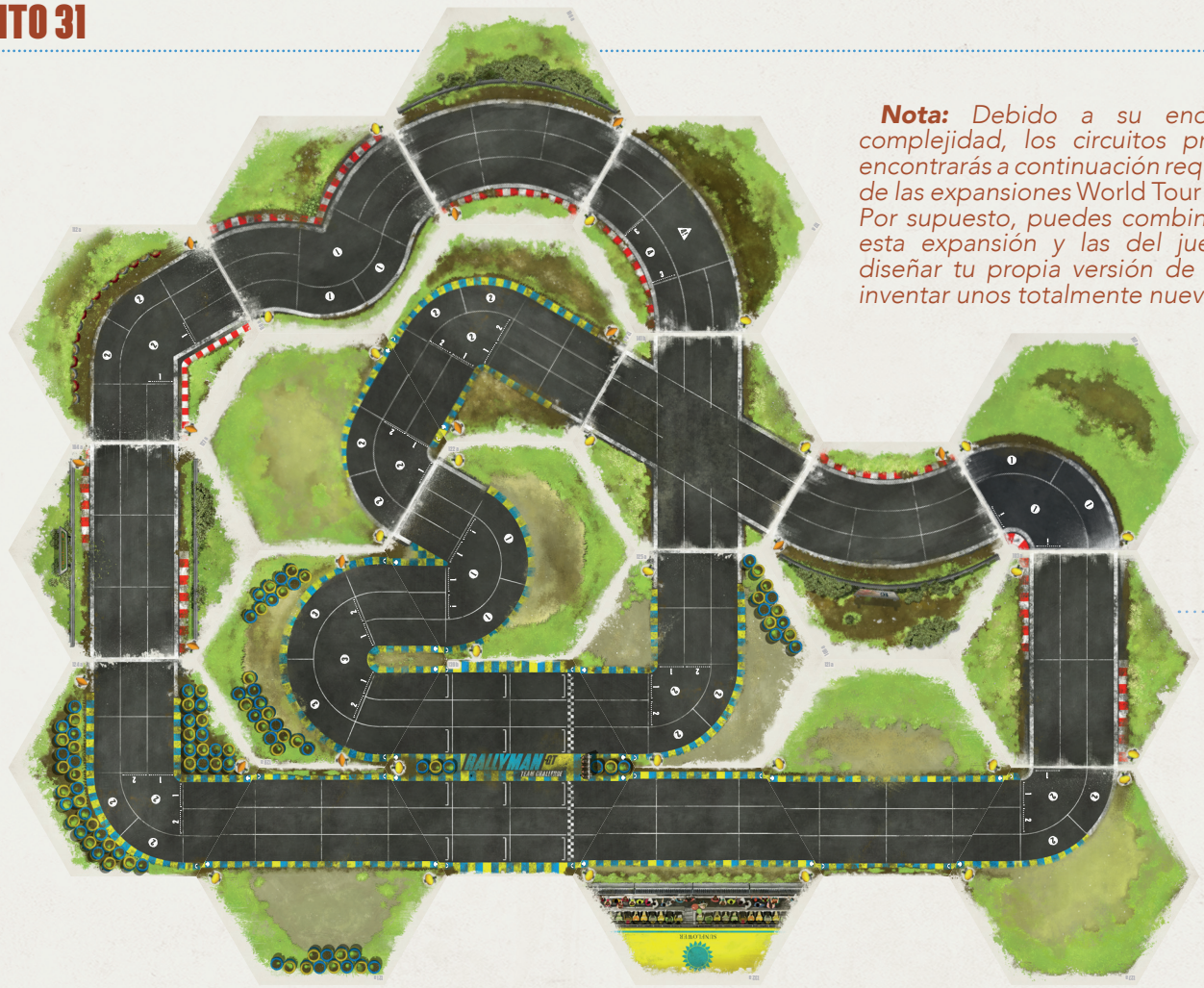
CARRERAS ESPECTACULARES

¿Y si pruebas a combinar todo esto? Puedes diseñar circuitos en «8» con pistas más anchas o con una única Parrilla de salida. ¡O puedes jugar con el Modo Persecución en un circuito en «8»! Cuentas con todo lo necesario para montar la carrera de tus sueños...

A continuación, encontrarás diseños de circuitos listos para jugar que pueden ser utilizados con estas reglas.

LISTOS PARA JUGAR

CIRCUITO 31



Nota: *Debido a su enorme tamaño y complejidad, los circuitos prediseñados que encontrarás a continuación requieren elementos de las expansiones* World Tour *y* Championship. *Por supuesto, puedes combinar las losetas de esta expansión y las del juego básico para diseñar tu propia versión de estos circuitos o inventar unos totalmente nuevos.*

- 1 x 103a
- 1 x 104a
- 2 x 106a
- 1 x 107a
- 1 x 110a
- 1 x 112a
- 1 x 117a
- 2 x 121a
- 1 x 122a
- 2 x 124a
- 1 x 125a
- 2 x 127a
- 1 x 128a
- 1 x 132a
- 1 x 139b
- 1 x 141b

CIRCUITO 32



- 1 x 101
- 2 x 103a
- 1 x 104a
- 2 x 106a
- 2 x 111a
- 1 x 115a
- 1 x 116a
- 2 x 121a
- 1 x 125a
- 1 x 128a
- 1 x 130a
- 1 x 134a
- 2 x 138a
- 1 x 139b
- 1 x 141b

CIRCUITO 33



- 1 x 101
- 2 x 103a
- 1 x 105a
- 1 x 112a
- 1 x 115a
- 1 x 122a
- 1 x 123a
- 1 x 124a
- 1 x 125a
- 1 x 126a
- 1 x 129a
- 1 x 130a
- 1 x 132a
- 1 x 133a
- 1 x 135a
- 1 x 138a
- 1 x 139b
- 1 x 142b

CIRCUITO 34

- 1 x 101
- 2 x 103a
- 2 x 104a
- 2 x 105a
- 2 x 106a
- 2 x 107a
- 2 x 112a
- 2 x 117a
- 2 x 125a
- 2 x 138a
- 1 x 140b



CIRCUITO 35



- 1 x 101
- 1 x 111a
- 1 x 121a
- 2 x 122a
- 1 x 123a
- 1 x 124a
- 1 x 125a
- 1 x 126a
- 1 x 127a
- 1 x 133a
- 1 x 135a
- 1 x 137a
- 1 x 138a
- 1 x 140b
- 1 x 145a
- 1 x 146a
- 1 x 147b
- 1 x 149a

CIRCUITO 36

- 1 x 101
- 1 x 103a
- 1 x 104a
- 1 x 106a
- 1 x 108a
- 1 x 115a
- 2 x 116a
- 1 x 121a
- 1 x 122a
- 1 x 123a
- 1 x 124a
- 2 x 125a
- 1 x 128a
- 1 x 129a
- 1 x 130a
- 1 x 137a
- 1 x 139b
- 1 x 142b



CIRCUITO 37



- 1 x 101
- 1 x 104a
- 1 x 104b
- 1 x 105a
- 1 x 106b
- 1 x 119b
- 1 x 120a
- 1 x 121b
- 1 x 122b
- 1 x 123b
- 1 x 125b
- 1 x 126b
- 1 x 130b
- 1 x 132b
- 1 x 133b
- 1 x 134b
- 1 x 135b
- 1 x 138b
- 1 x 143b
- 1 x 146b