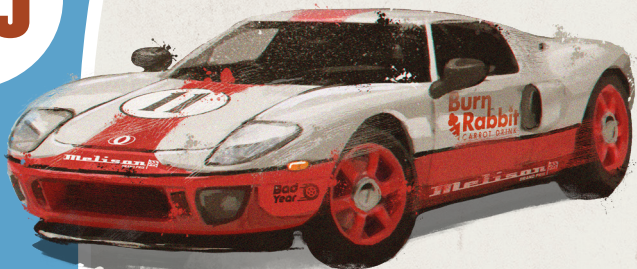


GT5

 **JEAN-CHRISTOPHE BOUVIER**

 **LOÏC MUZY**



EXPANSIÓN

RALLYMAN *GT*

Jugar con coches GT5

Los coches GT5 siguen las reglas normales de *Rallyman*: GT y juegan con los dados que indique su Panel de control, con las siguientes excepciones:

DADOS DE MARCHA

La Marcha más alta para un GT5 es la 5ª. No pueden usar la 6ª.



DADO DE POTENCIA

Los GT5 cuentan con un nuevo tipo de dado: ¡el dado de Potencia! Este dado representa la capacidad de sus motores de gran cilindrada de acelerar a toda mecha.



Dado de Potencia

Utiliza el dado de Potencia especial de tu GT5 para lograr incrementos de velocidad explosivos y prueba nuevas formas de sortear los obstáculos de tu circuito preferido.

El dado de Potencia, al combinarlo con un dado de Marcha, te permite avanzar una casilla subiendo dos Marchas en vez de una. El dado de Marcha debe ser 2 Marchas superior a tu velocidad actual.

De forma similar a los dados de Frenos, se pueden usar fichas de Concentración para «asegurar» una tirada de Potencia, pero deben «asegurarse» tanto el dado de Marcha como el de Potencia. Si no hay suficientes fichas de Concentración, no se puede «asegurar» la tirada.

Nota: El dado de Potencia no se puede usar al hacer un Arranque rápido (ver el reglamento básico).



B.O.P.

¿Quieres competir con coches GT4, GT5 y GT6 a la vez? ¡Con las tarjetas B.O.P. podrás hacerlo!

Las tarjetas B.O.P. (siglas en inglés de Equilibrio del Rendimiento) son unos Paneles de control especiales que modifican las estadísticas de los diferentes tipos de coche de Rallyman: GT para nivelar el juego y que puedas jugarlos a la vez en una carrera.

Cuando uses también coches GT5 o GT6, solo te hará falta coger el Panel de control B.O.P. de tu color y tipo de coche en vez de las tarjetas normales. Luego el juego puede continuar de la manera habitual.

Nota: Los coches GT4 no cuentan con un Panel de control B.O.P. Siempre usan el Panel de control normal, incluso cuando compiten contra coches de otras categorías.





