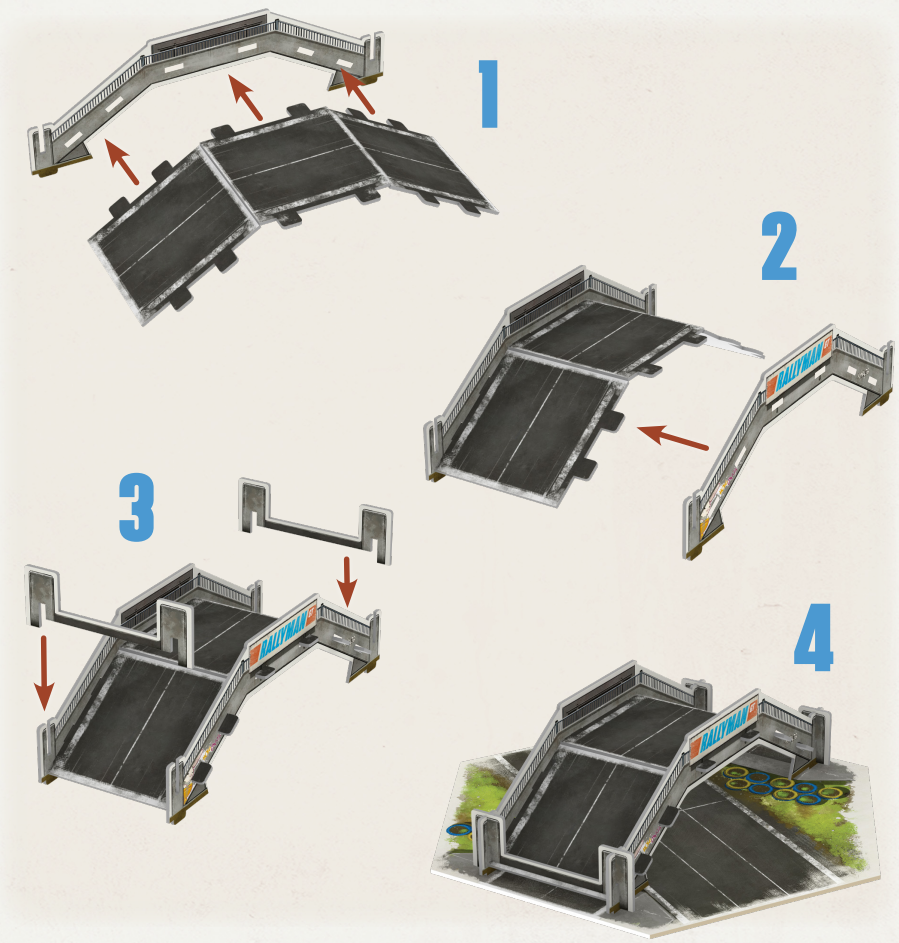
RALLYMAN GT EDIZIONE ITALIANA

ADRENALINE PACK

Salve piloti! Questo manuale illustra le regole per tutti i contenuti sbloccati durante la campagna di finanziamento di* Rallyman: GT*. Siamo certi che aggiungeranno divertimento e longevità alle vostre partite!

IL PONTE

Il Ponte si comporta esattamente come una normale tessera di *Rallyman: GT*, con regolari caselle e livello di pericolosità. Non possiede regole speciali a parte il fatto che permette a due tratti del circuito di incrociarsi. Viene utilizzato per creare alcuni tracciati dalle caratteristiche uniche, per le vostre corse di *Rallyman: GT*!



PNEUMATICI MORBIDI

Quelli Morbidi, sono una tipologia aggiuntiva di pneumatici per le vostre vetture. Iniziano con un'eccellente aderenza, ma si consumano durante la gara...

Contenuto

30 Plance Vettura con pneumatici Morbidi
18 segnalini Usura

Regole

Le Plance degli pneumatici Morbidi si utilizzano esattamente come le altre Plance Vettura. Contengono le stesse informazioni e possono essere adottate o rimosse sostituendole durante i Pit Stop.



Purtroppo, l'aderenza degli pneumatici Morbidi diminuirà durante lo svolgimento della corsa. All'inizio della gara, piazza il segnalino Usura del Turno 1 (T1) sulla tua Plancia Vettura. Alla fine del tuo primo turno lo capovolgerai sul lato del Turno 2 (T2) e alla fine del tuo secondo turno, prenderai il segnalino Usura del Turno 3 (T3), ecc...



Il limite di ⚠ indicato da questi segnalini decresce nel tempo fino a quando, dal Turno 7 in poi, avranno solo un limite di 2 ⚠.

In caso di bagnato, gli pneumatici Morbidi non si comportano bene come quelli da pioggia, ma l'acqua ha l'effetto di preservarli. Quando piove, capovolgi la Plancia Vettura sul lato della pioggia secondo le normali regole. Utilizza il limite di ⚠ stampato sulla Plancia e non sui segnalini Usura. Inoltre, non capovolgere i tuoi segnalini Usura alla fine dei tuoi turni. Quando il tempo cambierà nuovamente a soleggiato, potrai capovolgere la Plancia Vettura e i segnalini Usura torneranno attivi nuovamente.

Quando esegui un Pit Stop con cambio pneumatici, potrai decidere di mantenere quelli Morbidi invece di sostituirli con un altro tipo. In tal caso, esegui il Pit Stop come di consueto, ma invece di cambiare la Plancia Vettura, sostituisci il segnalino Usura attuale con il segnalino T1. Alla fine del tuo prossimo turno girerai questo segnalino su T2, e così via.

OLIO E DETRITI

A volte, uscendo di pista, non lascerete sull'asfalto solo i segni di pneumatici!

Contenuto

4 gettoni Olio



4 gettoni Detriti



Preparazione

Durante la preparazione, dopo la fase 3 del regolamento principale:

• Piazza i gettoni Olio e Detriti in una pila accanto al sacchetto dei gettoni Danno.

Potrai quindi completare la preparazione della partita secondo le normali regole.

Regole

Quando un giocatore subisce una Perdita di Controllo e dal Sacchetto dei Danni pesca un segnalino Danno a Marcia, Inerzia o Freno, piazza un gettone Olio nello spazio in cui è avvenuta la Perdita di Controllo.

Finché è presente il gettone Olio, questa casella ha un limite di Velocità di 1. Proprio come con le curve, entrare in questa casella con una Marcia superiore a 1 causerà un'immediata Perdita di Controllo.

Quando un giocatore subisce una Perdita di Controllo e dal Sacchetto dei Danni pesca due o più segnalini Danno a Marcia, Inerzia o Freno, piazza un gettone Detriti nello spazio in cui è avvenuta la Perdita di Controllo.

Finché è presente il gettone Detriti, questa casella infliggerà un ⚠ a qualsiasi vettura che la attraversa.

Nel caso di gare a più giri, i gettoni Olio e Detriti rimangono in gioco fino a quando tutti i giocatori non li superano. Uno staff delle pulizie li rimuoverà dal circuito prima che i piloti passino di nuovo.

SPINTA E SPERONAMENTO

Le competizioni GT sono considerate una delle «più pulite» forme di corse, tuttavia, non puoi mai sapere cosa accadrà durante una gara...

Contenuto

12 gettoni Pericolo



Preparazione

Durante la preparazione, nella fase 4 del regolamento principale, ciascun giocatore riceve due gettoni Pericolo del proprio colore in aggiunta agli altri suoi elementi.

Potrai quindi completare la preparazione della partita secondo le normali regole.

Regole

I gettoni Pericolo inclusi in queste regole addizionali possono aggiungere ⚠ ai risultati dei tuoi dadi!

Se, all'inizio del tuo turno, hai uno o più gettoni Pericolo in tuo possesso che non sono del tuo colore, ognuno di questi gettoni aggiungerà un ulteriore ⚠ ai risultati dei tuoi dadi per quel turno.

Ciascun giocatore inizia con 2 gettoni Pericolo del proprio colore, ma li darà ai giocatori colpiti con le seguenti manovre:

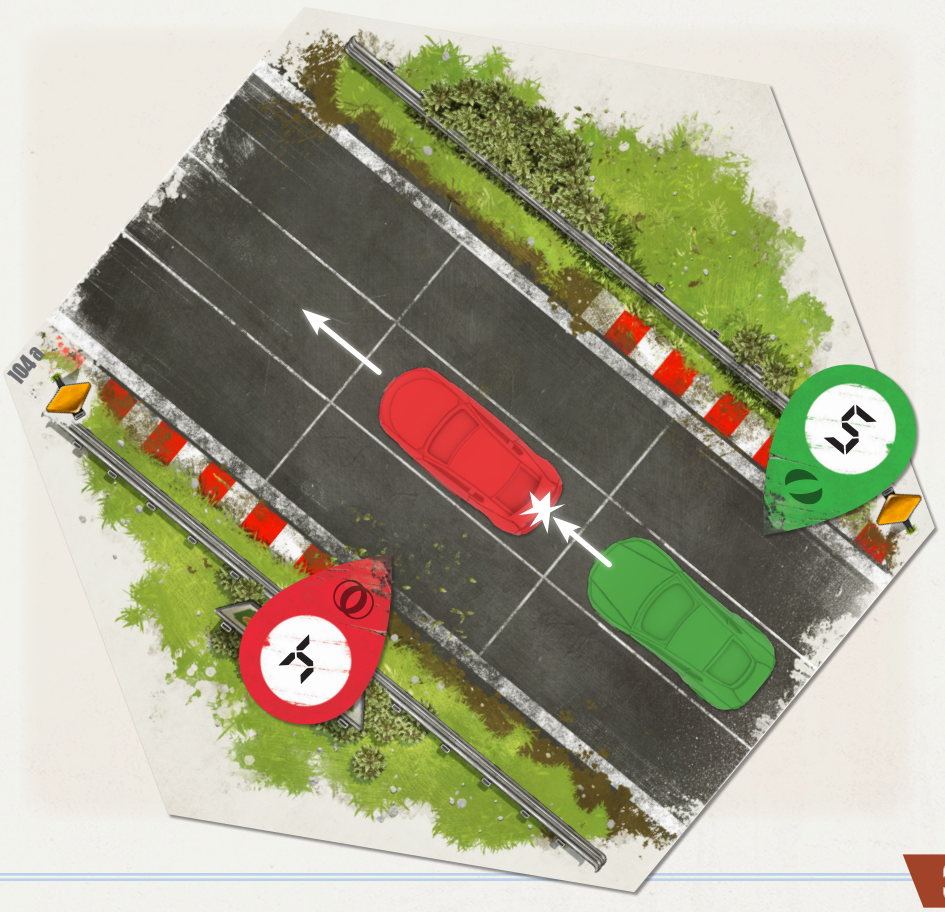
Spinta

Spingere può mettere un avversario in una situazione molto complicata, farvi sorpassare vetture adiacenti a un'altra o dare una spintarella a una vettura amica!

Potete "spingere" un'altra vettura (avversaria o alleata) di uno spazio in avanti.

Il giocatore che desidera Spingere un'auto davanti a sé deve spostarsi nella sua casella provenendo da quella direttamente precedente. Quando entra nel suo spazio, la vettura che esegue la manovra deve essere nella stessa marcia o al massimo di una superiore alla vettura bersaglio.

La vettura bersaglio viene quindi spostata nella casella direttamente successiva.



Tutte e tre le caselle coinvolte, sia la casella della vettura bersaglio che quelle precedente e successiva a essa, non devono contenere alcuna restrizione (limiti di velocità come nelle caselle di curva) né ostacoli (altre vetture o detriti). In tal caso, la Spinta non potrà essere eseguita.

Il giocatore attivo poi dà al giocatore della vettura bersaglio uno dei suoi gettoni Pericolo. Nel suo prossimo turno, il giocatore bersaglio conterà quel segnalino Pericolo come ⚠. Restituirà quel gettone Pericolo al suo proprietario alla fine del turno successivo. Se nel turno precedente, il giocatore attivo ha già eseguito questa manovra e non ha segnalini Pericolo, allora non può eseguire la Spinta e deve attendere fino a quando i suoi gettoni non gli vengono restituiti.

Una Spinta può essere eseguita in qualsiasi momento durante il movimento di un giocatore che successivamente alla Spinta, può continuare il proprio movimento secondo le normali regole. Un giocatore può eseguire fino a 2 Spinte durante un turno, purché disponga di abbastanza segnalini Pericolo per farlo. Tuttavia, per ogni Spinta che esegue durante il proprio turno deve aggiungere un ⚠ ai risultati dei suoi dadi lanciati in quel turno. Ciò potrebbe causargli una Perdita di Controllo!

Questi ⚠ non possono essere annullati utilizzando i gettoni Focus.

Puoi eseguire una Spinta durante una manovra A Tutto Gas, tuttavia presta particolare attenzione a dove e quando i ⚠ sono generati durante tale mossa. Se il giocatore subisce una Perdita di Controllo che viene risolta prima di spostarsi nella casella di una vettura bersaglio, allora questa non viene colpita.

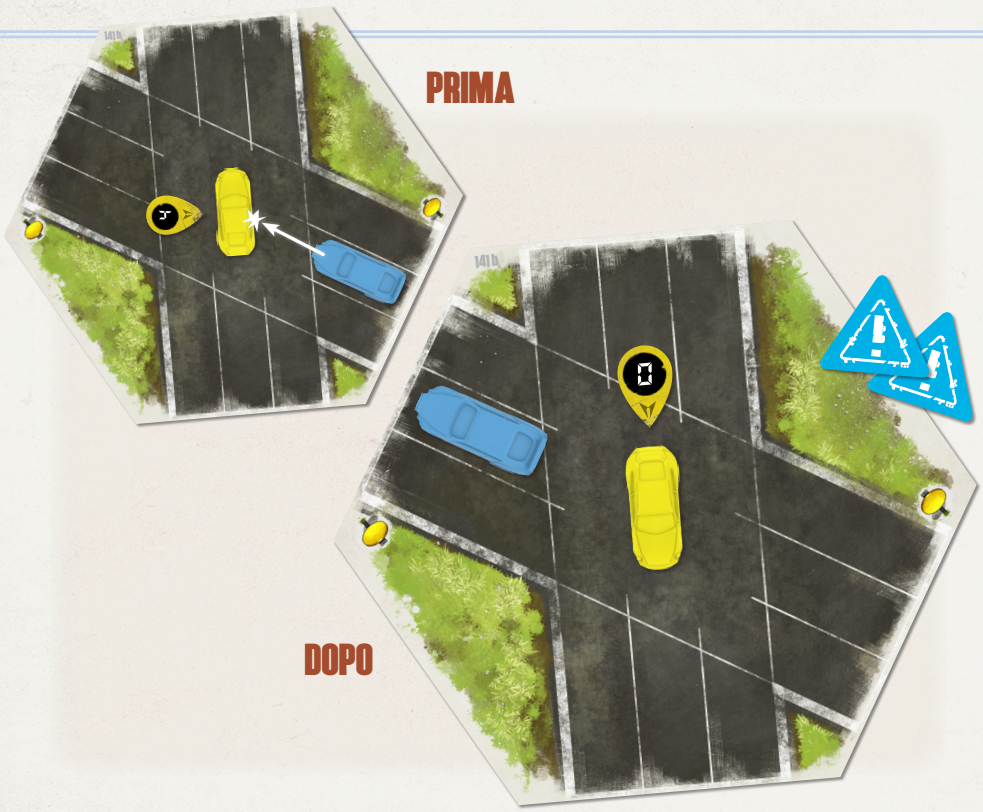
Speronamento - Solo con espansione Team Challenge -

Qualcuno sta bloccando l'incrocio su un circuito a forma di 8? Non lo farà per molto!

Puoi scontrarti con un'altra vettura che blocca una tessera di incrocio dall'espansione Team Challenge, permettendo a te, e a tutte le macchine dietro di te, di passare.

Il giocatore che desidera speronare una vettura che blocca la tessera incrocio deve prima essere in grado di raggiungere l'altro lato dell'incrocio. Non può, in nessun caso, terminare il suo movimento nella casella al centro dell'incrocio. Se il giocatore attivo subisce una Perdita di Controllo a causa degli effetti descritti in seguito, quella Perdita di Controllo non sarà risolta nella casella centrale ma in quella successiva.

La vettura bersaglio viene ruotata di 180° e il suo gettone Marcia viene sostituito con il gettone 0 dello stesso colore. Sarà rigirata nella direzione originale all'inizio del suo turno successivo. Finché l'auto bersaglio è girata in questo modo, altri piloti possono attraversare la casella centrale senza essere bloccati da essa.



Il giocatore attivo dà quindi al giocatore della vettura bersaglio entrambi i suoi gettoni Pericolo. Il giocatore bersaglio conta i gettoni Pericolo come 2 ⚠ nel turno successivo. Restituisce i gettoni al proprietario alla fine del turno successivo. Se il giocatore non ha due gettoni Pericolo per aver eseguito un'azione simile in un turno precedente, allora non può eseguire la collisione e deve aspettare fino a quando i suoi gettoni non gli vengono restituiti.

Dopo lo Speronamento, un giocatore può continuare il suo movimento secondo le normali regole. Tuttavia, deve anche aggiungere 2 ⚠ al risultato dei suoi dadi in quel turno. Questo potrebbe causargli una Perdita di Controllo!

Questi ⚠ non possono essere annullati utilizzando i gettoni Focus.

È possibile eseguire lo Speronamento durante una manovra A Tutto Gas, tuttavia prestate particolare attenzione a dove e quando i ⚠ sono generati durante tale mossa. Se il giocatore subisce una Perdita di Controllo che viene risolta prima di entrare nella casella di una vettura bersaglio, allora questa non viene colpita.

GETTONI SISU

Sisu è un termine finlandese che descrive al meglio la stoica determinazione di un pilota che si batte per raggiungere il gradino più alto del podio!

Contenuto



6 gettoni SISU

Preparazione

Durante la preparazione, nella fase 4 del regolamento principale, ciascun giocatore riceve un gettone SISU in aggiunta agli altri suoi elementi.

Potrai quindi completare la preparazione della partita secondo le normali regole.

Regole

Una volta per partita, durante il proprio turno, un giocatore può scartare il suo gettone SISU. Facendolo potrà ignorare tutti i ⚠ che ha ottenuto in quel turno.

Nota: *Il gettone SISU influenza anche la manovra A Tutto Gas e può essere usato per cancellare una Perdita di Controllo.*

Questo non evita la Perdita di Controllo per aver superato una limitazione di velocità.

Il gettone SISU è uno strumento molto efficace, che consente al giocatore di svolgere un'intera mossa senza il rischio di Perdita di Controllo. Sei libero di usarli come preferisci, ma ti suggeriamo di sfruttarli durante corse molto lunghe o di darli ai giocatori esordienti per aiutarli a tenere il passo quando corrono contro i piloti veterani.

