RALLYMAN GT

EDIZIONE ITALIANA



TEAM CHALLENGE

REGOLAMENTO DELL'ESPANSIONE

RAVEN DISTRIBUTION

HOLY GRAIL GAMES

RICONOSCIMENTI

AUTORE
Jean-Christophe Bouvier

SVILUPPO
Jamie Parsons

DIREZIONE ARTISTICA
Loïc Muzy

ILLUSTRAZIONI
Quentin Saint-Georges

GRAFICA
Quentin Saint-Georges

MARKETING E COMUNICAZIONI
Georgina Parsons

GESTIONE DELLA COMMUNITY
Kayla Soule

BUSINESS MANAGEMENT
Owen Hermsen

REVISIONI
Raphaël Alcantara, Georgina Parsons & Kayla Soule

VIDEO
Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

PUBBLICATO DA
Holy Grail Games

DIREZIONE
Eric Dubus, Olivier Melison & Jamie Parsons

DIMOSTRATORI E PORTAVOCE
Ludovic, Stephane, Gaz, Andy, Patrick, Georgina, Matthieu, Kayla, Owen, Olivier, Yann, Nicolas, Glenn, Gaël.

EDIZIONE ITALIANA
Raven Distribution Srl
Via G. Fanin 30
40026 Imola (BO)
www.raven-distribution.com
Direttore Responsabile: Roberto Petrillo
Project Manager: Alessio Quadalti
Revisione Testi: Uno Studio in Nero
Impaginazione: Alessia Farina

RINGRAZIAMENTI
Massimo Zomparelli, Fabio Faletti e Veronica Gregori per l'ottimo lavoro svolto nella realizzazione di testi e sviluppo della serie Rallyman.

Benvenuti nel Team Challenge! Questa espansione per Rallyman: GT ti permette di gareggiare con un massimo di 12 auto e di utilizzare nuovissime modalità di gara come la figura a 8 e l'inseguimento!

ACCENDETE I MOTORI...

Contenuto

1 Regolamento
12 Tessere Circuito fronte-retro
6 Vetture
6 Carte Pilota
48 Gettoni Marcia
80 Gettoni Focus
12 Plance Vettura

GIOCARE CON 12 VETTURE

Con Team Challenge, puoi avere fino a 12 vetture in pista! Ci sono due modi per giocare con un massimo di 12 auto:

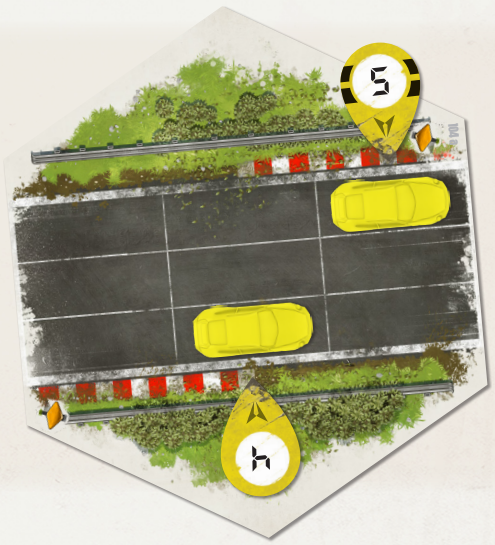
- **Partecipando fino a 12 singoli giocatori**

  Ogni giocatore prende la vettura di sua scelta insieme a tutti i componenti necessari, come descritto nel regolamento principale di *Rallyman: GT*.

- **Con ciascun giocatore che controlla 2 auto**

  Ogni giocatore prende due auto dello stesso colore e i componenti necessari per ciascuna, come descritto nel regolamento principale di *Rallyman: GT*.

Come distinguere le auto dello stesso colore: mentre sono in pista, le auto dello stesso colore potranno essere riconosciute grazie ai loro gettoni Marcia. I gettoni Marcia dell'espansione Team Challenge includono segni aggiuntivi che aiutano a distinguerli dalle loro controparti.

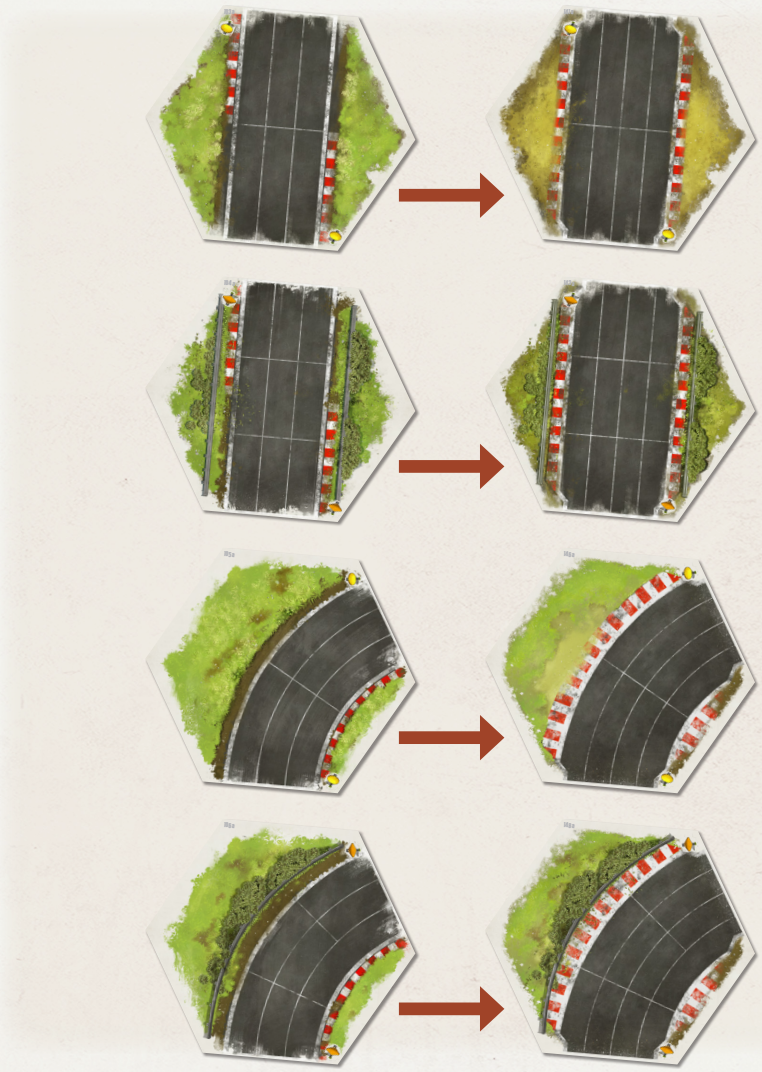


Tracciati più larghi

Se si gioca con 7 o più vetture, ti raccomandiamo di costruire i tuoi circuiti usando le tessere a 3 corsie. Per i tracciati originali composti da tessere a 2 corsie, è sufficiente capovolgere la tessera per ottenere il suo equivalente a 3 corsie.

Le tessere con rettilinei, sezioni curve del tracciato e Griglie di Partenza possono essere sostituite con equivalenti a 4 corsie.

Tessere corrispondenti:

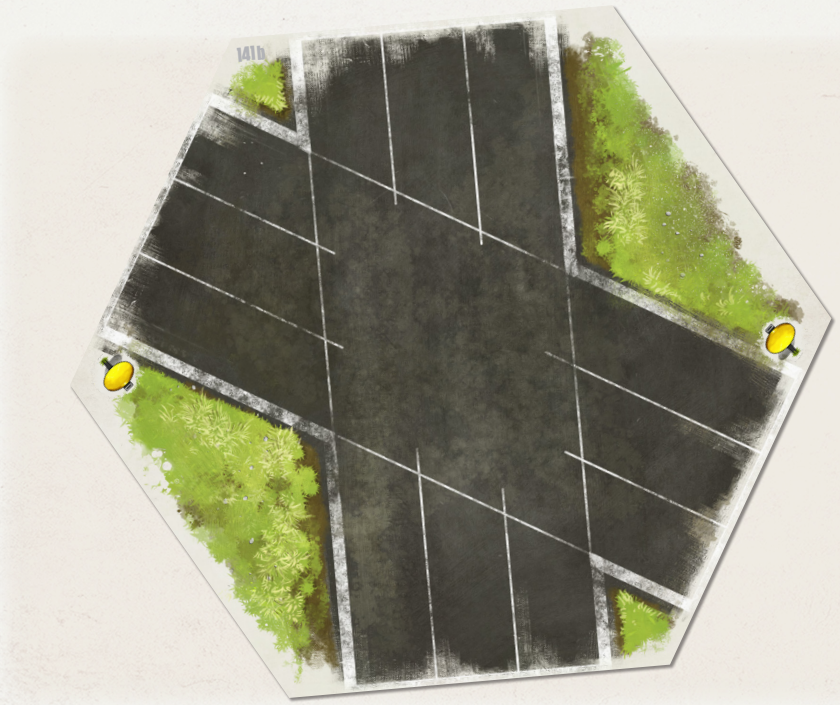


Si consiglia di utilizzare le tessere a 3 e 4 corsie per evitare troppi blocchi. Tuttavia, se preferisci una sfida più impegnativa, sei ovviamente libero di costruire il tuo tracciato come preferisci!

A prescindere da queste nuove tessere, una gara fino a 12 giocatori segue le stesse regole di una classica partita a *Rallyman: GT*.

CIRCUITI A FORMA DI “8”

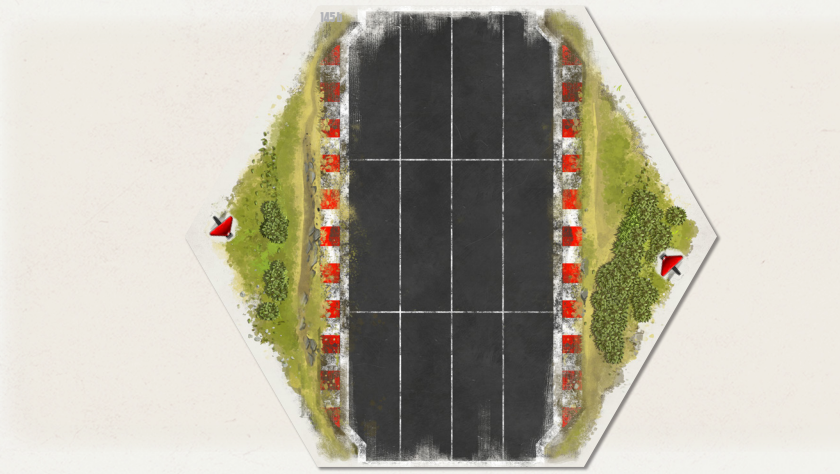
Un circuito a “Forma di 8” utilizza una tessera “incrocio” per creare un avvitamento nel tracciato, insieme a una doppia Griglia di Partenza con entrambi i lati che vanno nella stessa direzione.



Incrocio

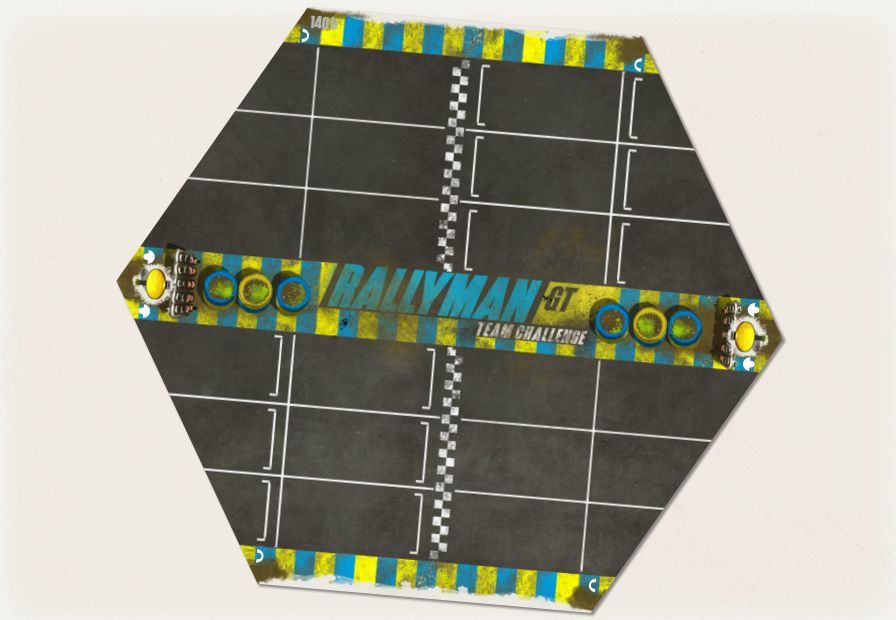
La tessera incrocio utilizza le seguenti regole:

- Le corsie centrali della tessera possono essere utilizzate solo dalle vetture che si muovono nella stessa direzione. Se un’auto conclude il suo turno in questo spazio, nessun’altra vettura può attraversare queste corsie a meno che non si stia avvicinando dalla stessa direzione. Restano comunque valide le normali regole per il sorpasso e il blocco.
- Se una vettura che si avvicina da una diversa direzione tenta di entrare in questo spazio mentre un’altra auto è già presente, sarà bloccata. Il suo movimento termina nello spazio precedente alle corsie centrali.



MODALITÀ INSEGUIMENTO

Questi circuiti sono realizzati utilizzando le normali tessere circuito, insieme a una doppia Griglia di Partenza con ogni lato che va in una direzione diversa. Questa tessera Griglia di Partenza divide la pista in due percorsi separati, sui quali le vetture saranno divise in due gruppi: A e B.



Nota: *Data la natura della tessera Griglia di Partenza, giocare con la modalità Inseguimento richiede le tessere delle espansioni World Tour e/o Championship per* Rallyman: GT*.*

Preparazione della Griglia di Partenza

Iniziare dividendo le auto tra le due Griglie di Partenza nel modo più uniforme possibile. Se stai giocando con una vettura per giocatore: prendi un segnalino Marcia da ogni giocatore e pescane la metà in modo casuale. Queste auto inizieranno su un lato della tessera, il resto partirà dall’altra griglia.

Se ciascun giocatore controlla due auto, allora ogni giocatore posiziona una delle sue auto su ciascuna delle Griglie di Partenza.

L’ordine di partenza è quindi determinato utilizzando le normali regole di *Rallyman: GT*. Possibilmente, tutte le auto del gruppo A dovrebbero usare i segnalini Marcia del gioco base, mentre le auto del gruppo B dovrebbero usare i segnalini di questa espansione. Questo metodo renderà più facile distinguere due vetture dello stesso colore nel caso in cui un’auto rimanesse indietro e venisse raggiunta dall’altro gruppo.

Turni di gioco

I turni dei giocatori non sono alternati fra i diversi gruppi: il primo gruppo deve giocare tutto il suo round, poi il secondo gruppo giocherà il proprio.

Per decidere quale gruppo gioca per primo, assegna a ciascun gruppo uno dei due lati e poi lancia il segnalino del Round. Per il resto della gara, il gruppo vincente giocherà sempre per primo.

All'interno di ogni gruppo, l'ordine di gioco e le regole di movimento sono identiche a una classica partita di *Rallyman: GT*, come descritto nel regolamento del gioco base.

Condizioni di Vittoria

Contrariamente alle regole di una classica partita di *Rallyman: GT*, il primo giocatore a tagliare il traguardo non è necessariamente il vincitore!

- Se solo una vettura taglia il traguardo nello stesso round (indipendentemente dal gruppo a cui appartiene), allora quella macchina è la vincitrice.
- Se due o più vetture tagliano il traguardo durante un round e quelle auto sono nello stesso gruppo, allora la prima auto ad attraversare il traguardo è la vincitrice.
- Se due o più vetture tagliano il traguardo nello stesso round e quelle auto sono in gruppi diversi, allora il giocatore con più gettoni Focus è il vincitore.

Esempio: *Durante una gara d'Inseguimento, 3 vetture tagliano il traguardo nello stesso round: 2 del gruppo A, e 1 del gruppo B. Il gruppo si restringe alla vettura del gruppo A che ha tagliato il traguardo per prima, e la macchina del gruppo B. Di queste due vetture, il pilota con più gettoni Focus vince la gara.*

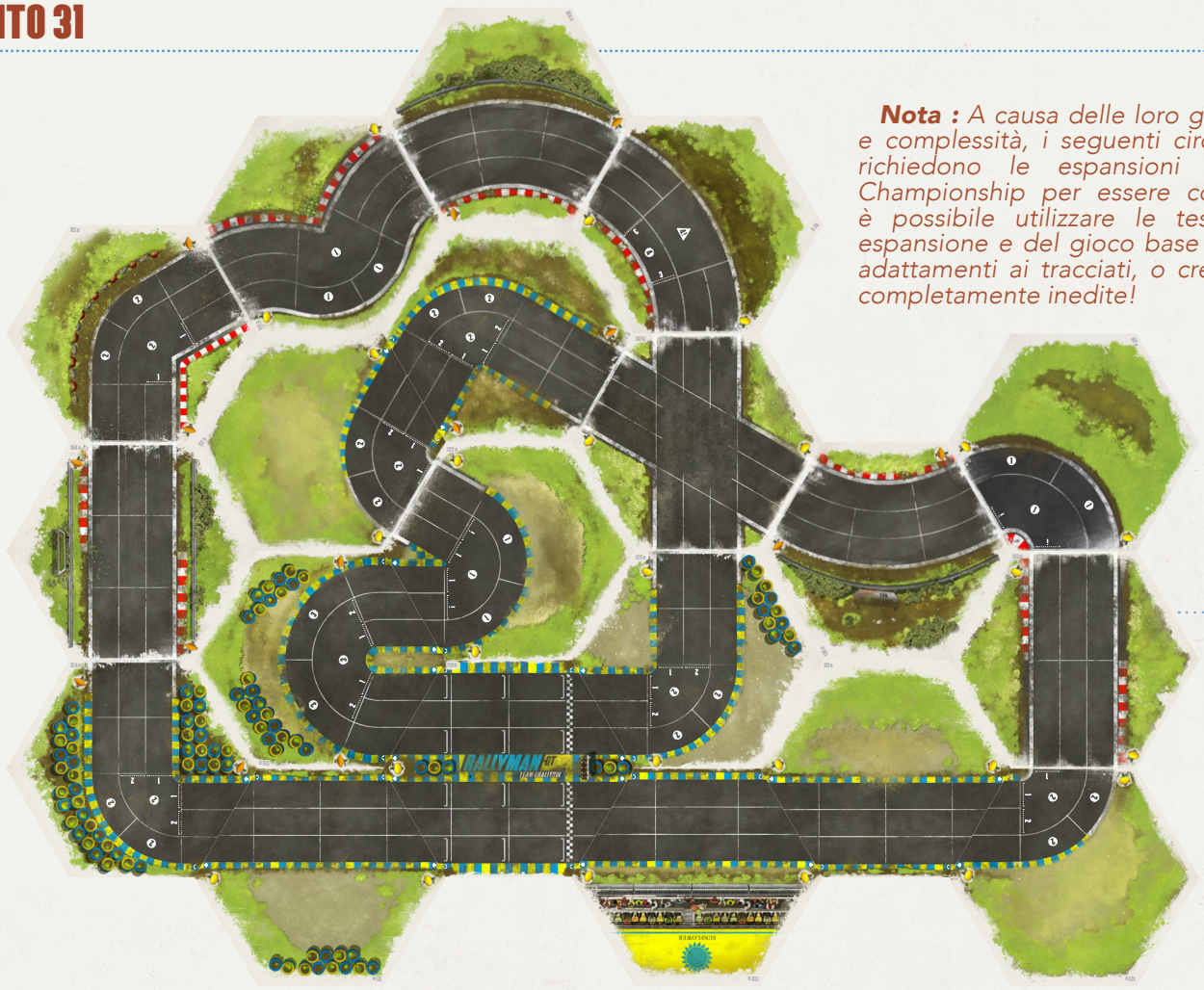
GARE SPETTACOLARI

E se combinaste tutto questo? È possibile creare circuiti con figura a 8 con carreggiate più ampie o una sola Griglia di Partenza, o disputare un Inseguimento su un circuito con figura a 8! Sta a voi creare la corsa dei vostri sogni...

Nelle prossime pagine, troverete tracciati pronti all'uso che possono essere utilizzati con queste regole.

PRONTI ALL'USO

CIRCUITO 31



Nota : *A causa delle loro grandi dimensioni e complessità, i seguenti circuiti precostituiti richiedono le espansioni World Tour e Championship per essere costruiti. Tuttavia, è possibile utilizzare le tessere di questa espansione e del gioco base per fare i propri adattamenti ai tracciati, o crearne con forme completamente inedite!*

- 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