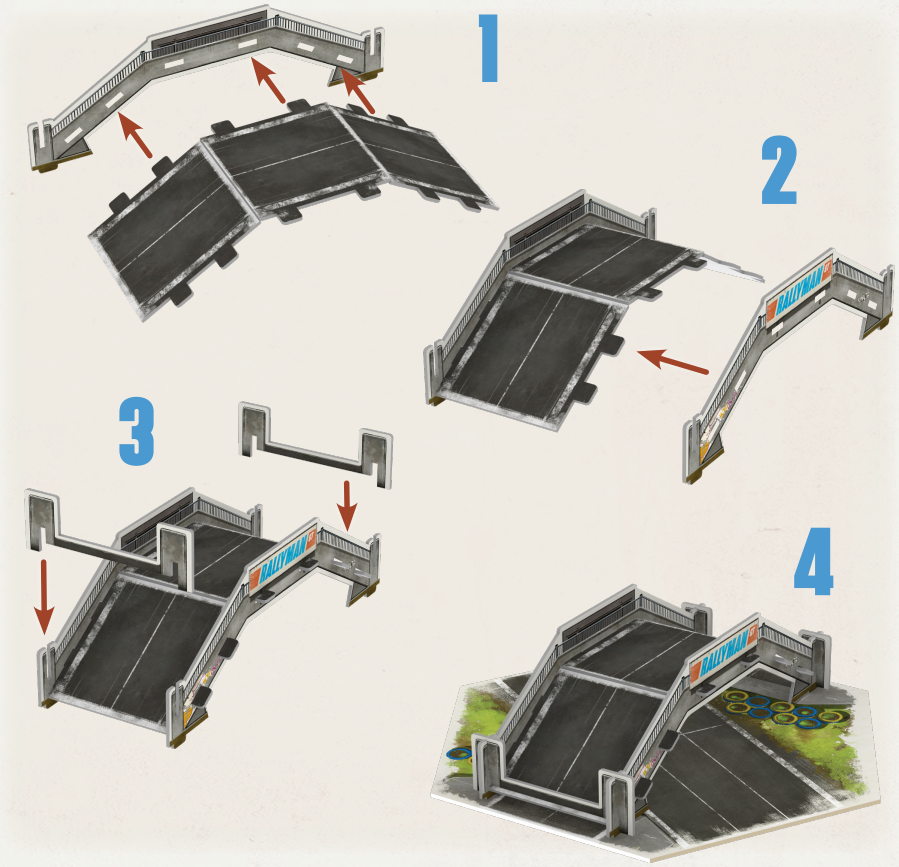
RALLYMAN GT

UDERZENIE ADRENALINY - ZAWARTOŚĆ EKSKLUZYWNA

Witajcie kierowcy! Poniższa instrukcja zawiera zasady dla wszystkich elementów odblokowanych w przedsprzedaży gry Rallyman: GT. Mamy nadzieję, że przysporzą wam one wielu miłych i różnorodnych rozgrywek.

WIADUKT

Wiadukt działa na takich samych zasadach jak normalny kafel toru: posiada zwykłe pola i znak określający poziom zagrożenia. Nie wiąże się z żadnymi dodatkowymi zasadami a jedynie pozwala na poprowadzenie toru w taki sposób, aby bezkolizyjnie przecinał się sam ze sobą. Dzięki temu możliwe jest zaprojektowanie wielu wyjątkowych układów planszy!



MIĘKKIE OPONY

Miękkie opony to dodatkowy typ opon do wykorzystania w waszym samochodzie. Na początku wyścigu zapewniają wyśmienite osiągi, ale w jego trakcie będą się zużywać.

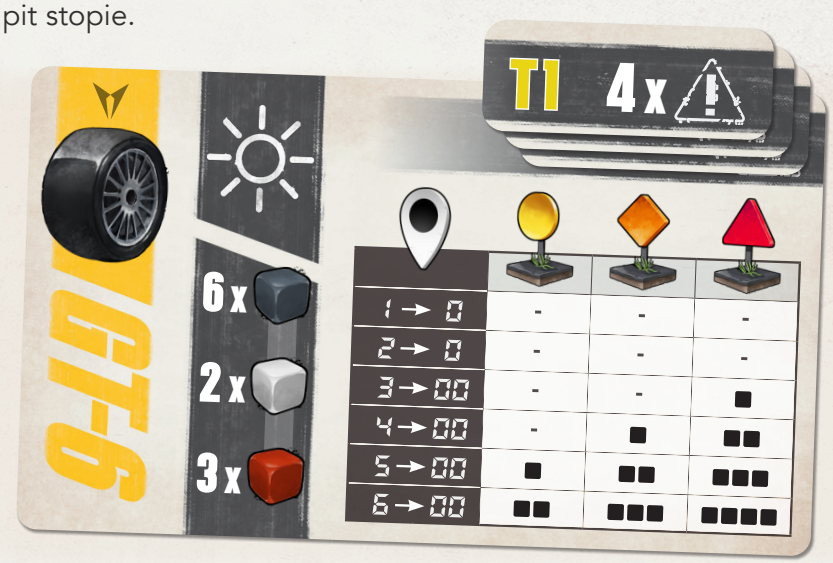
Elementy

30 kokpitów

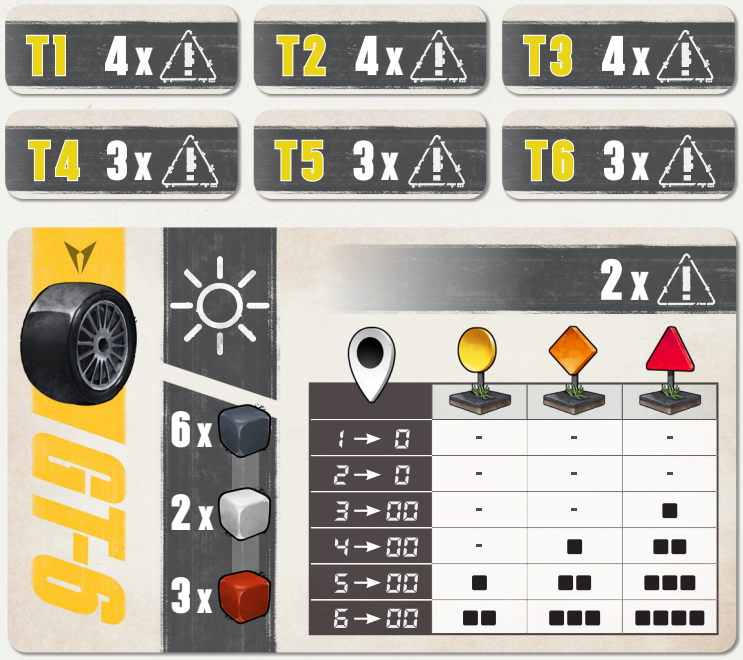
18 znaczników zużycia

Zasady

Kokpit przedstawiający miękkie opony działa tak jak każdy inny kokpit w grze. Zawiera te same informacje i może być wymieniony w pit stopie.



Przyczepność miękkich opon będzie spadać wraz z upływem czasu. Na początku gry umieść na swoim kokpicie znacznik zużycia z pierwszej tury (T1). Na końcu swojej pierwszej tury odwróć go na stronę T2. Na końcu swojej drugiej tury zamień go na znacznik T3, itd.



Limit symboli ⚠ przedstawionych na znacznikach będzie z czasem malał, a od 7 tury będzie wynosił 2 symbole ⚠ .

Miękkie opony gorzej radzą sobie na mokrej nawierzchni niż opony na deszcz, ale woda pozwala zachować je w lepszym stanie. Korzystając z kokpitu przedstawiającego deszczową pogodę należy korzystać z limitu ⚠ znajdującego się na kokpicie, a nie na znacznikach zużycia. Ponadto, nie należy zamieniać znacznika zużycia na wyższy na końcu swojej tury. Kiedy pogoda znowu zmieni się na słoneczną, kokpit należy odwrócić i znowu zacząć stosować się do zasad dotyczących znaczników zużycia opisanych na poprzedniej stronie.

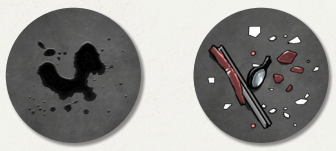
W pit stopie możesz wymienić swoje miękkie opony na nowe, zamiast zmieniać je na opony na asfalt lub na deszcz. Kiedy korzystasz z tej opcji przeprowadź wizytę w pit stopie tak jak zwykle, ale zamiast zmieniać kokpit zamień swój obecny znacznik zużycia na znacznik T1. Na końcu swojej następnej tury odwrócisz go na stronę T2, itd.

OLEJ I ODŁAMKI

Czasem po wypadnięciu z toru zostawisz na nawierzchni coś więcej niż tylko ślady opon!

Elementy

4 żetony oleju
4 żetony odłamków



Przygotowanie

Po wykonaniu kroku 3. przygotowania do gry opisanego w instrukcji:

- umieść żetony oleju i odłamków w pobliżu woreczka na żetony uszkodzeń.

Dalsze przygotowanie do gry nie ulega zmianie.

Zasady

Kiedy po utracie kontroli samochód gracza otrzyma uszkodzenie skrzyni biegów, hamulców lub zawieszenia, na torze należy umieścić żeton oleju (na polu, na którym nastąpiła utrata kontroli).

Pole, na którym znajduje się żeton oleju posiada limit prędkości 1. Tak jak w przypadku zakrętów: poruszenie się na to pole na biegu wyższym niż 1. skutkuje natychmiastowa utratą kontroli.

Kiedy po utracie kontroli samochód gracza otrzyma dwa lub więcej uszkodzeń naraz (skrzyni biegów, hamulców lub zawieszenia), na torze należy umieścić żeton odłamków (na polu, na którym nastąpiła utrata kontroli).

Poruszenie się na pole z żetonem odłamków skutkuje otrzymaniem symbolu ⚠ .

Żetony pozostają na planszy do momentu, aż miną je wszystkie samochody. Ekipa sprzątająca usuwa je z toru przed kolejnym okrążeniem.

POPYCHANIE I TARANOWANIE

Wyścigi GT uważane są za jedne z najbardziej czystych wyścigów. Jednak nigdy nie wiadomo co wydarzy się na torze...

Elementy

12 żetonów niebezpieczeństwa



Przygotowanie

Podczas kroku 4. przygotowania do gry opisanego w instrukcji, każdy z graczy otrzymuje dwa żetony niebezpieczeństwa w swoim kolorze.

Dalsze przygotowanie do gry nie ulega zmianie.

Zasady

Żetony niebezpieczeństwa dodają symbole ⚠ do wyników uzyskanych na kościach.

Jeśli na początku swojej tury gracz posiada jeden lub więcej żetonów niebezpieczeństwa w kolorach innych graczy, każdy z tych żetonów dodaje ⚠ do wyników uzyskanych na kościach w tej turze.

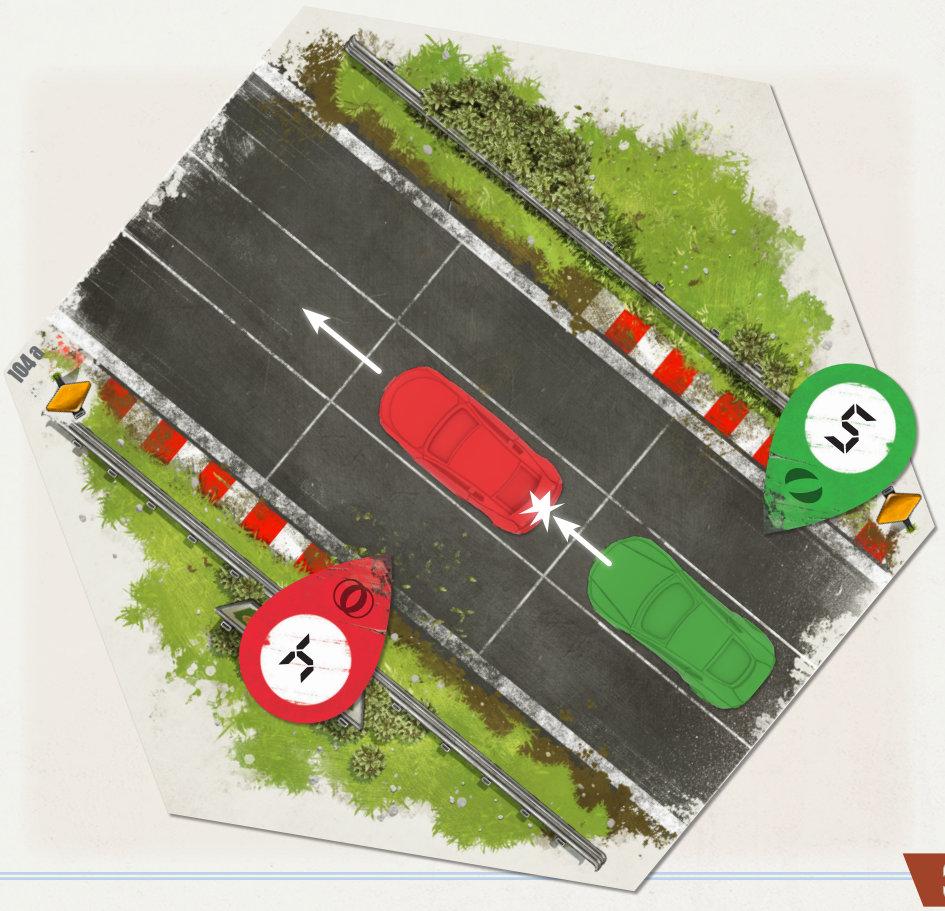
Każdy gracz posiada 2 żetony niebezpieczeństwa w swoim kolorze. Będą one przekazywane innym graczom, przeciwko którym wykonane zostaną następujące niebezpieczne manewry:

Popychanie

Popychanie samochodu przeciwnika może postawić go w trudnej sytuacji lub umożliwić wyprzedzenie na zatłoczonym torze. Można też popychać samochody z własnej drużyny, aby znalazły się na bardziej korzystnej pozycji. Gracz może popchnąć inny samochód o jedno pole do przodu.

Aby popchnąć inny samochód należy poruszyć się na zajmowane przez niego pole z pola znajdującego się bezpośrednio za nim, jadąc na tym samym biegu lub biegu o 1 wyższym.

Będący celem tego manewru samochód zostaje popchnięty o jedno pole do przodu.



Wszystkie trzy pola, na których zostaje wykonany ten manewr (pola, na których znajdują się samochody i pole, na które samochód zostaje popchnięty) nie mogą posiadać żadnych ograniczeń prędkości (na zakrętach), ani przeszkód (innych samochodów, oleju, odłamków). Jeśli jest inaczej, manewr nie może zostać wykonany.

Aktywny gracz przekazuje właścicielowi popychanego samochodu jeden ze swoich żetonów niebezpieczeństwa. W następnej turze żeton ten liczy się jako dodatkowy symbol ⚠ . Na końcu swojej tury, gracz oddaje wszystkie żetony niebezpieczeństwa ich właścicielom. Jeśli gracz wykonujący niebezpieczny manewr nie posiada już żetonów w swoim kolorze, ponieważ wszystkie zostały już przekazane innym graczom, nie może on wykonać takiego manewru i musi poczekać na ich zwrot.

Popchnięcie może zostać wykonane w dowolnym momencie ruchu samochodu, a po jego wykonaniu samochód może kontynuować normalne poruszanie się. Podczas swojej tury gracz może popchnąć inny samochód maksymalnie 2 razy, dopóki posiada żetony niebezpieczeństwa. Jednak za każde wykonane popchnięcie gracz musi dodać do swojego wyniku na kościach jeden symbol ⚠. Wykonanie popchnięcia może skutkować utratą kontroli. Te ⚠ nie mogą zostać anulowane za pomocą żetonów skupienia.

Gracz może popychać inne samochody podczas wciskania gazu do dechy. Należy jednak ściśle pilnować tego, gdzie i kiedy zostały wygenerowane symbole ⚠ . Jeśli samochód dozna utraty kontroli przed poruszeniem się na pole z innym samochodem, cel nie zostaje popchnięty.

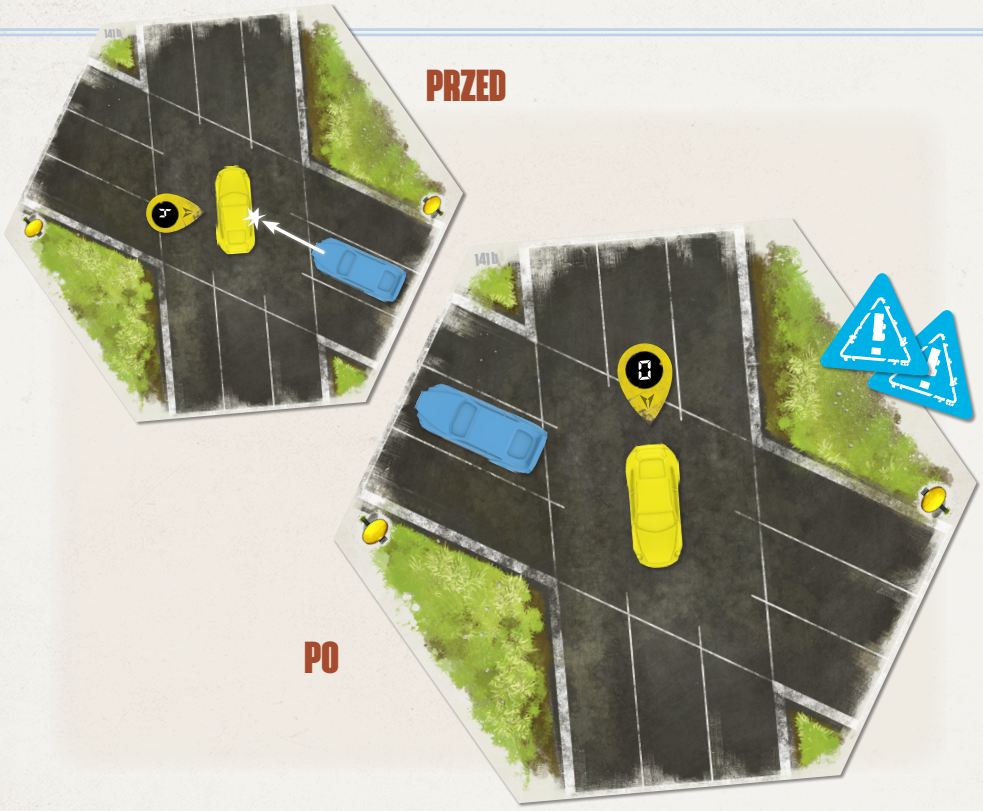
Taranowanie - Tylko z dodatkiem Wyścigi Drużynowe -

Ktoś blokuje skrzyżowanie na torze w kształcie ósemki? Już niedługo!

Gracz może staranować samochód stojący na skrzyżowaniu, aby móc go przejechać i umożliwić to również samochodom jadącym z tyłu.

Chcąc staranować inny samochód gracz musi mieć możliwość poruszyć samochodem na tyle, żeby ten przejechał przez zablokowane skrzyżowanie. Pod żadnym pozorem nie może zakończyć ruchu na jednym ze środkowych pól skrzyżowania. Jeśli w wyniku tego manewru dojdzie do utraty kontroli, samochód wypada z toru z pola zaraz za skrzyżowaniem.

Staranowany samochód traci całą prędkość. Należy zamienić jego znacznik biegu na ten wskazujący 0 i obrócić model samochodu tyłem do przodu. Na początku następnej tury staranowanego samochodu należy go ponownie obrócić i gracz może normalnie kontynuować ruch. Dopóki staranowany samochód jest odwrócony, nie blokuje on pola na którym stoi.



Aktywny gracz przekazuje właścicielowi staranowanego samochodu oba swoje żetony niebezpieczeństwa. W następnej turze żetony te liczą się jako dwa dodatkowe symbole ⚠ . Na końcu swojej tury, gracz oddaje wszystkie żetony niebezpieczeństwa ich właścicielom. Jeśli gracz wykonujący niebezpieczny manewr nie posiada dwóch żetonów w swoim kolorze, ponieważ przynajmniej jeden został już przekazany innym graczom, nie może on wykonać takiego manewru i musi poczekać na ich zwrot.

Po wykonaniu taranowania samochód może kontynuować normalne poruszanie się. Jednak po wykonaniu tego manewru gracz musi dodać do swojego wyniku na kościach dwa symbole ⚠ . Wykonanie taranowania może skutkować utratą kontroli.

Te ⚠ nie mogą zostać anulowane za pomocą żetonów skupienia.

Gracz może staranować inny samochód podczas wciskania gazu do dechy. Należy jednak ściśle pilnować tego, gdzie i kiedy zostały wygenerowane symbole ⚠ . Jeśli samochód dozna utraty kontroli przed poruszeniem się na pole z innym samochodem, cel nie zostaje staranowany.

ŻETONY SISU

"Sisu" to fińskie słowo opisujące determinację kierowcy, który robi wszystko, aby zająć pierwsze miejsce!

Elementy

6 żetonów Sisu



Przygotowanie

Podczas kroku 4. przygotowania do gry opisanego w instrukcji, każdy z graczy otrzymuje jeden żeton Sisu.

Dalsze przygotowanie do gry nie ulega zmianie.

Zasady

Raz w ciągu gry, podczas swojej tury, gracz może odrzucić żeton Sisu. Jeśli to zrobi, może zignorować wszystkie symbole ⚠ otrzymane w tej turze.

Uwaga: Żetony Sisu mają też wpływ na wciskanie gazu do dechy i można ich użyć, aby uniknąć utraty kontroli.

Żetony Sisu nie chronią przed utratą kontroli wynikającą z niedostosowania prędkości do ograniczenia na zakręcie.

Żeton Sisu to potężne narzędzie, które umożliwia graczowi wykonanie całego ruchu bez ryzyka utraty kontroli. Możecie korzystać z nich według uznania, ale zalecamy korzystanie z nich podczas długich wyścigów lub wręczanie ich mniej doświadczonym graczom, aby poprawić ich szanse przeciwko weteranom.

