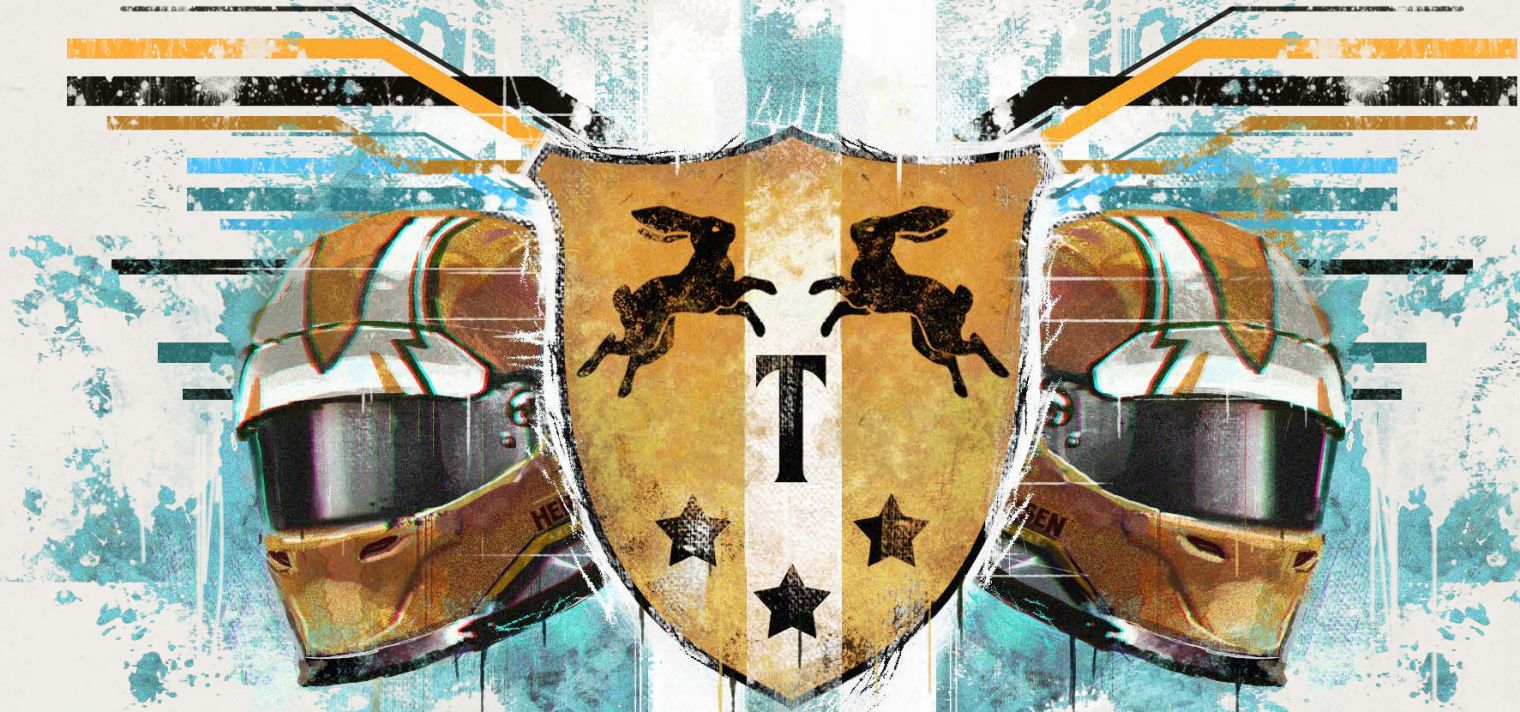


# RALLYMAN GT



КОМАНДНЫЙ ЗАЕЗД

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

# АВТОРЫ И РАЗРАБОТЧИКИ

## **РАЗРАБОТКА ИГРЫ**

Жан-Кристоф Бувье

## **ПРОИЗВОДСТВО**

Джейми Парсонс

## **ОФОРМЛЕНИЕ**

Лоик Музи

## **ИЛЛЮСТРАЦИИ**

Лоик Музи

## **ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН**

Квентин Сент-Джорджес

## **МАРКЕТИНГ И КОММУНИКАЦИИ**

Джорджина Парсонс

## **РАБОТА С СООБЩЕСТВОМ**

Кайла Соул

## **МЕНЕДЖМЕНТ**

Оуэн Нермсен

## **РЕДАКТУРА**

Рафаэль Альканта, Джорджина Парсонс, Кайла Соул и Хьюго Шоме

## **ВИДЕО**

Жан-Франсуа Бельво и Джонатан Пикар

## **ИЗДАТЕЛЬСТВО**

Holy Grail Games

## **РУКОВОДСТВО ПРОЕКТОМ**

Эрик Дюбус, Оливер Мелисон, Джейми Парсонс

Добро пожаловать в «Командный заезд»! Это дополнение для настольной игры Rallyman GT позволяет участвовать в игре 12 гонщикам одновременно, а также предлагает новые фрагменты трасс и новый модуль!

## КЛЮЧ НА СТАРТ...

## Компоненты

1 буклет правил  
6 автомобилей  
48 маркеров передач

12 приборных панелей  
12 фрагментов трассы  
6 карт водителей

## ИГРА С 12 АВТОМОБИЛЯМИ

С дополнением «Командный заезд» на вашей трассе могут быть до 12 автомобилей одновременно:

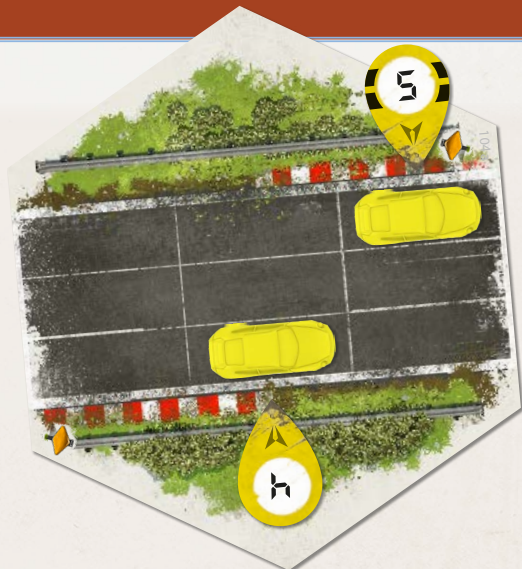
- **Это могут быть 12 отдельных игроков:**

Каждый получает автомобиль и все необходимые компоненты, как указано в правилах игры Rallyman GT.

- **Или каждый игрок может взять под управление по 2 автомобиля:**

Каждый игрок берет по два автомобиля одного и того же цвета и все необходимые компоненты для каждого из них, как указано в правилах Rallyman GT.

Как отличить автомобили одного цвета на игровом поле: Автомобили одного цвета на игровом поле отличаются друг от друга своими жетонами передач. На жетоны передач этого дополнения нанесена дополнительная маркировка, которая поможет отличить их от жетонов из базовой игры.

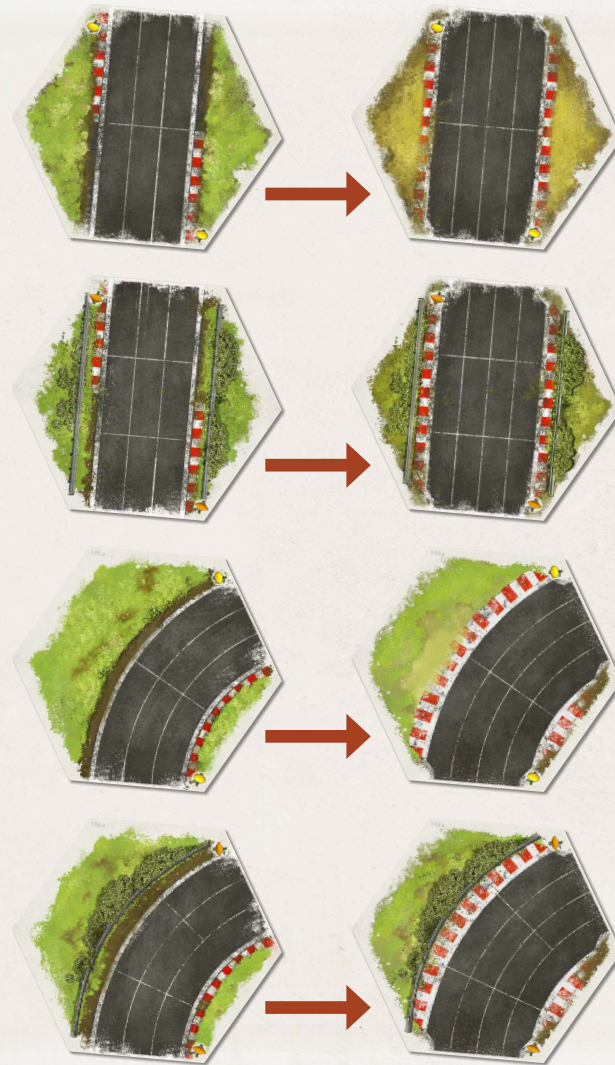


## Более широкие трассы

Если в вашем заезде участвуют 7 или более автомобилей, мы рекомендуем строить трассу из трехполосных фрагментов. Если трасса была изначально рассчитана для двухполосных фрагментов, просто переверните соответствующие фрагменты на обратную сторону (на ней аналогичный отрезок, но с тремя полосами).

Фрагменты трассы с прямыми отрезками или изгибами можно заменить на эквивалентные четырехполосные.

### Соответствие фрагментов трассы:

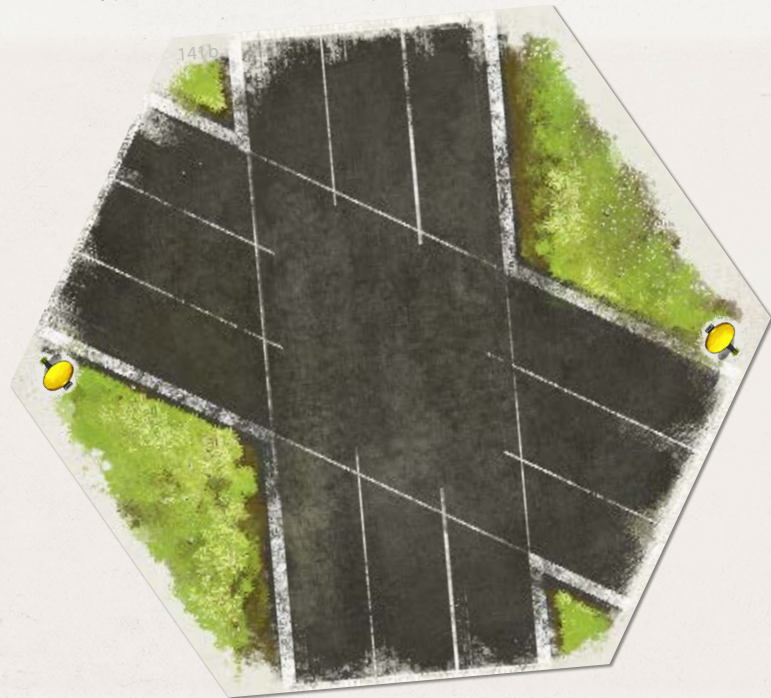


Мы рекомендуем использовать 3-х и 4-х полосные фрагменты. Но если вы хотите усложнить себе гонку, то можете не пользоваться этим советом.

За исключением этих новых фрагментов трасс, для гонок до 12 игроков используются стандартные правила Rallyman GT.

## ТРАССА «ВОСЬМЕРКА»

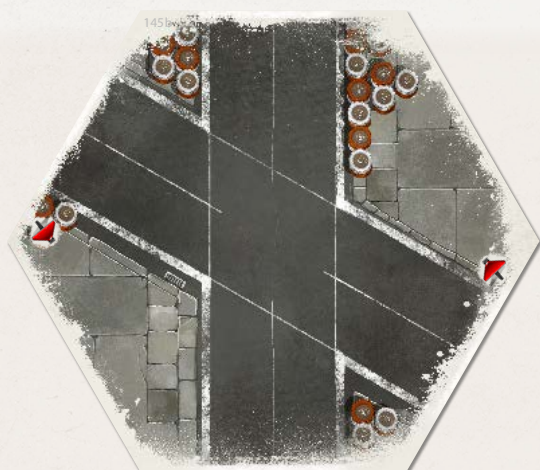
Для создания трасс «восьмерка» используются фрагмент «перекресток» для создания петли на трассе, а также двойной стартовый фрагмент с однонаправленными полосами движения.



### Перекресток

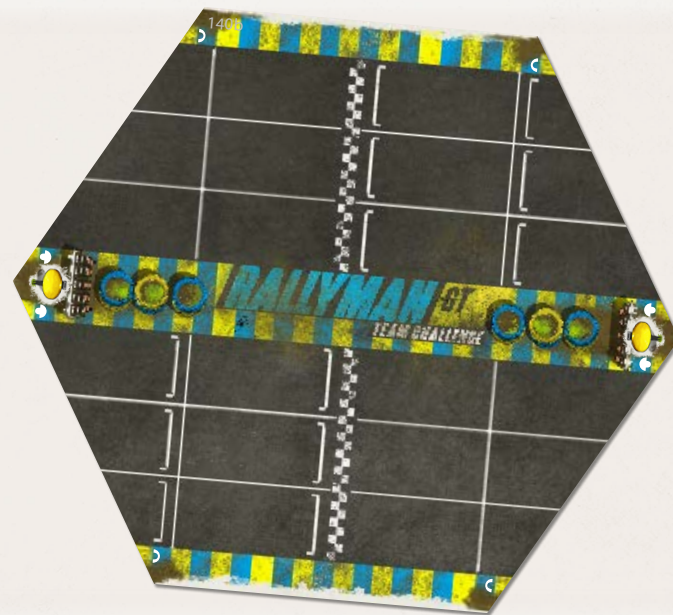
Фрагмент «перекресток» работает по следующим правилам:

- Центральный участок может использоваться только автомобилями, следующими в одном направлении. Если автомобиль завершает свое движение на центральной клетке, другие автомобили не могут заехать на нее, если они не въезжают в нее с того же направления, что и этот автомобиль.
- Правила обгона и блокирования действуют. Если автомобиль должен въехать на эту клетку с другого направления (при том, что в ней уже есть автомобиль), он считается заблокированным и останавливается в клетке перед центральной.



## РЕЖИМ ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Такие трассы построены с помощью классических фрагментов игрового поля, но с использованием двойного стартового фрагмента с разнонаправленными полосами движения. Этот фрагмент игрового поля разделяет трассу на две части, в каждой из которых будет по одной группе автомобилей: А и Б.



**Важно:** Для режима «Преследование» могут потребоваться фрагменты трассы из дополнений «Мировое турне» и «Чемпионат».

### Подготовка

Разделите автомобили между двумя стартовыми зонами (по возможности поровну). Если у каждого игрока по одному автомобилю: возьмите по одному жетону передач у каждого игрока и случайным образом отберите половину из них. Эти автомобили идут в одну стартовую зону, остальные – в другую.

Если каждый игрок управляет двумя автомобилями, один его автомобиль идет в одну стартовую зону, другой – в другую.

Порядок первого хода определяется по стандартным правилам Rallyman GT. Если это возможно, автомобили из группы А используют жетоны передач из базовой игры, а автомобили группы Б – из этого дополнения. Так будет проще отличать автомобили одного цвета, если они отстанут и их догонит вторая группа.

### Ходы

Ходы игроков разделены на группы. Сначала одна группа полностью отыгрывает свои ходы, потом вторая. Чтобы определить, какая группа отыгрывает первой, подбросьте монетку (или маркер раунда). Эта группа играет первой до конца гонки.

В рамках каждой группы порядок хода и перемещения происходит по классическим правилам Rallyman GT.

## Условия победы

Вопреки классическим правилам игры Rallyman GT выигрывает не обязательно тот, кто первым пересек финишную черту!

- Только в случае если в рамках одного раунда всего один автомобиль пересекает финишную черту (не важно, какой группе он принадлежит), этот автомобиль объявляется победителем.
- Если два или более автомобилей пересекают финишную черту в один раунд и они из одной группы, то первый пересекший черту автомобиль объявляется победителем.
- Если два или более автомобилей пересекают финишную черту в один раунд и они из разных групп, то победителем объявляется автомобиль, у которого больше жетонов концентрации.

**Пример:** В ходе гонки-преследования три автомобиля пересекли финишную черту: 2 из группы А и 1 из группы Б. Победителем будет объявлен тот из них, у которого больше жетонов концентрации.

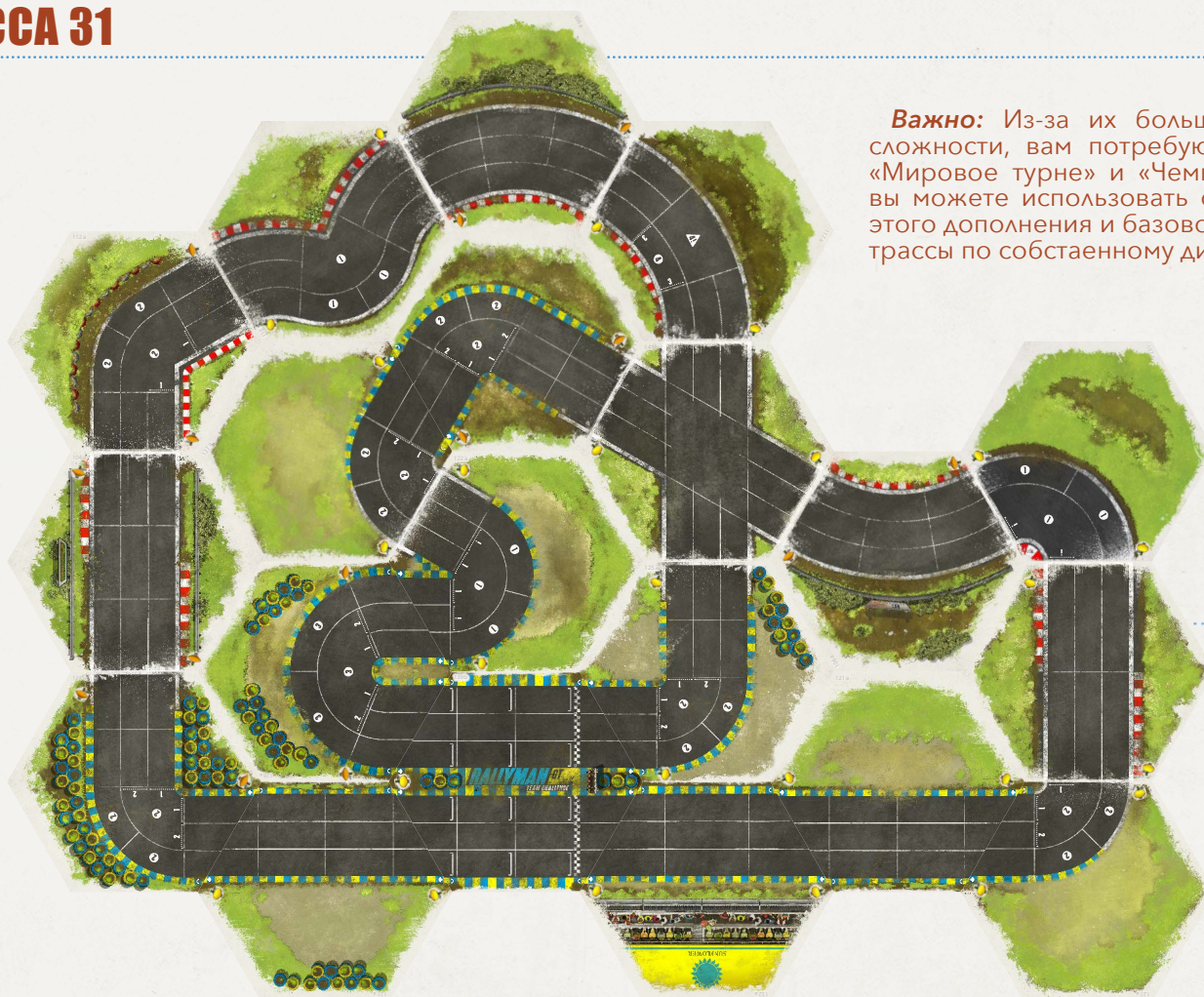
## ЗРЕЛИЩНЫЕ ГОНКИ

А что, если соединить вообще все вместе? Вы можете создать трассу «Восьмерку» с широкими полосами или наоборот поставить перекресток на трассе без двойного стартового фрагмента. Вы сами создаете трассу своей мечты.

На следующих страницах вы найдете трассы, разработанные с учетом новых правил этого дополнения.

## ГОТОВЫЕ ТРАССЫ

### ТРАССА 31



**Важно:** Из-за их большого размера и сложности, вам потребуются дополнения «Мировое турне» и «Чемпионат». Однако вы можете использовать фрагменты трасс этого дополнения и базовой игры и создать трассы по собственному дизайну!

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

## TRACCA 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

## TRACCA 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



## TRACCA 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



## TRACCA 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



## TRACCA 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



## TRACCA 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