



RALLYMAN GT

ПРАВИЛА

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

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Олег Раптовский
Отдельная благодарность: Евгению Сенкевичу
Редакторы: Софья Еркушова, Сергей Ермаков
Перевод на русский язык: Юрий Ануфриев
Верстка: Дмитрий Кириосов

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

ОТ АВТОРА

Rallyman: GT прошла многие милы тестов, а отзывы моих пилотов-испытателей помогли сделать игру именно такой, какой вы ее видите!

Я хотел бы поблагодарить эти горячие головы за помощь и поддержку:

- Моих дочерей – Селестин, Камиллу, Жюстин и Клару Бувье. Они тестировали и отработывали правила и латали дыры на своих импровизированных приборных панелях, на прототипах трасс и на несбалансированных кубиках... Вот где дымилась резина!
- Винсана Симона, отчаянного пилота, который всегда был готов помочь мне вернуться на трассу, когда я сходил с нее и забывал о своей истинной цели и намерениях.
- Французских чемпионов Rallyman 2014 Арно и Мартэна Делбуи. Ничто не ускользнуло от их острого взгляда.
- Мишеля Мартэна
- Моего отца, Пьера Бувье
- Пьера Мариа
- Фредерико Родригеза

- А также всех тех, кто поддерживал игру в интернете и социальных сетях: Пьера Райно, французского чемпиона Rallyman 2013 Фабио Пеллегрини, Серджио Раккампо, Фредерика Ормиера, Квентина Ле Женна, Джона Берни, Бруно Катала, Оливьеро Карена, Дуэйна Каренко, Сирила Ментина и Аарона Стюарта.

Также я благодарен всем вам – от первого игрока самого первого издания *Rallyman* до тех, кто поддержал игру *Rallyman*: GT на Kickstarter – за ваше доверие и поддержку с 2009 года.

Я бы хотел посвятить эту игру Пьеру Бертану – одному из самых страстных французских коллекционеров настольных игр, который покинул нас в 2019 году. Я узнал его благодаря игре Rallyman, и он познакомил меня со многими гоночными играми, включая те, что сделаны в масштабе 1/144. Этот же масштаб я в итоге выбрал для игры *Rallyman*: GT.

- Жан-Кристоф Бувье



1-6 ИГРОКОВ / 14+ / 60 МИНУТ

Добро пожаловать в *Rallyman: GT!* На трассе не ждите помощи - вся надежда на суперкар и ваш профессионализм. Хватит ли вам навыков, чтобы прийти к финишу первым?

В *Rallyman: GT* используется инновационная механика с кубиками: она поощряет игроков как в принятии стратегических решений, так и в умении рисковать в нужный момент. Планируйте траекторию своего движения в опасных поворотах и ускорение на длинных прямых участках, комбинируя кубики передач, поддержания скорости и торможения. Вы можете ехать осторожно, чтобы избежать аварий, или включить сорвиголову и вдавить педаль газа в пол!

Но, конечно же, вы на трассе не один. Другие гонщики будут пытаться перехитрить и обойти вас - придется принимать решения за доли секунды. Грамотная стратегия приведет вас к победе!

ПИЛОТЫ! ЗАПУСКАЙТЕ МОТОРЫ!..

КОМПОНЕНТЫ



1 буклет правил

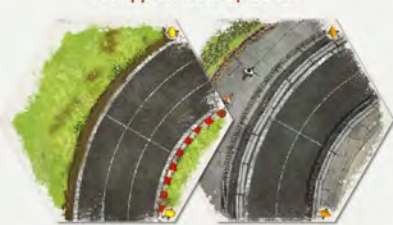


12 карт приборных панелей



6 карт пилотов

31 фрагмент трассы



1 пит-стоп

1 маркер раунда



160 жетонов концентрации



1 мешочек для жетонов повреждений

6 автомобилей



11 кубиков



48 жетонов передач

42 жетона повреждений



x 6

x 6

x 6

x 12

x 6

x 6

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. ПОСТРОЙТЕ СВОЮ ТРАССУ

Шестиугольные фрагменты трассы в *Rallyman: GT* позволяют создать любую трассу. Не стесняйтесь и дайте волю воображению – соберите трассу своей мечты!

ЕСЛИ ВЫ СТРОИТЕ СОБСТВЕННУЮ ТРАССУ

Вот несколько рекомендаций, которые вам помогут:

- Короткая гонка – 30 минут: 15 фрагментов на 1 круг.
- Средняя гонка – 45 минут: 18 фрагментов на 1 круг или 12 фрагментов на 2 круга.
- Длинная гонка – 60 минут: 21 фрагмент на 1 круг или 16 фрагментов на 2 круга.

Время рассчитано для игры вчетвером.

Вы также можете использовать одну из готовых трасс – схемы изображены в конце этого буклета.

Примечание: фрагмент пит-стопа должен располагаться рядом с вашей трассой, но не являться ее частью.

2. ЖЕТОНЫ КОНЦЕНТРАЦИИ

Положите жетоны концентрации рядом с трассой так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

3. ЖЕТОНЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Поместите жетоны повреждений в мешочек и положите его рядом с трассой.

4. ЦВЕТ

Каждый игрок выбирает цвет и берет соответствующие автомобиль, карту пилота, жетоны передач и карту приборной панели с шоссейной шиной. Игроки выкладывают их перед собой. Карту приборной панели положите стороной с солнечной погодой вверх.

ВАША ПЕРВАЯ ПАРТИЯ

Мы рекомендуем начинать с шоссейных шин и солнечной погоды. В последующих играх вы можете сами выбрать начальные погодные условия для вашей трассы и шины для вашего автомобиля.

Остальные карты приборных панелей отложите в сторону. Игроки могут менять шины и, соответственно, карты приборных панелей во время игры, сделав пит-стоп.

5. КУБИКИ

Положите кубики рядом с трассой так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

6. ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТАРТОВЫХ ПОЗИЦИЙ

Чтобы определить порядок автомобилей на старте, возьмите по одному жетону передачи каждого игрока, положите в любую непрозрачную емкость или зажмите в кулаке. Не подглядывая, вытаскивайте жетоны по одному и расставляйте автомобили соответствующих цветов на стартовые позиции в том же порядке. Первый автомобиль ставится на поул-позицию. Поул-позиция – это место в первом ряду внутренней полосы движения: она определяется по следующему повороту на трассе.



Пример: Жетон синего игрока вытащили первым, поэтому он начинает гонку с поул-позиции. Красный – второй, желтый – третий, зеленый – четвертый и так далее.

7. ЖЕТОНЫ ПЕРЕДАЧ И МАРКЕР РАУНДА

Каждый игрок кладет свой жетон передачи «0» белой стороной вверх рядом со своим автомобилем. Маркер раунда положите белой стороной вверх так, чтобы его видели все игроки.

**Первый игрок берет кубики – гонка начинается!
Пилоты, запускайте моторы!**





ИГРА

Цель каждого участника гонки Rallyman: GT – первым пересечь финишную черту!

Раунды

В Rallyman: GT порядок хода может меняться каждый раунд в зависимости от текущего положения и скорости автомобилей. Чтобы помочь вам отслеживать раунды, мы разделили их на «белые» и «черные».

Игра Rallyman: GT состоит из чередующихся «белых» и «черных» раундов. Каждый игрок получает по одному ходу в каждом раунде.

МАРКЕР РАУНДА И ЖЕТОНЫ ПЕРЕДАЧ

У маркера раунда есть белая и черная стороны, как и у жетонов передач.

Жетоны передач отображают скорость автомобиля между раундами. В конце своего хода каждый игрок кладет жетон передачи цветом следующего раунда вверх. Это позволяет сразу определить тех, кто уже сделал ход в этом раунде.

Маркер раунда нужен, чтобы напомнить вам цвет текущего раунда. Цвет жетонов передач указывает, двигался ли автомобиль в этом раунде или еще нет. Когда все игроки сделали по одному ходу, раунд заканчивается – переверните маркер раунда и начните новый раунд.



Пример: На этой картинке видно, что идет «черный» раунд, следовательно, красный и зеленый автомобили уже ходили (их жетоны передач лежат белой стороной вверх). Желтому и синему автомобилям еще предстоит сделать ход в этом раунде.

В начале каждого раунда вы должны определить очередность хода игроков.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

В Rallyman GT главное – это скорости! Даже минимальная разница в скорости или позиции может вывести вас вперед или отодвинуть назад. Возможность ходить раньше дает вам шанс обогнать оппонентов и занять выгодную позицию, получив

больше вариантов для маневра! Просчитывая очередность хода в следующем раунде, вы получите тактическое преимущество во время гонки!

В начале каждого раунда очередность хода определяется скоростью, дистанцией и позицией автомобилей на трассе.

Приоритет при определении очередности хода:

СКОРОСТЬ > ДИСТАНЦИЯ > ПОЗИЦИЯ

- **Скорость** - игрок, чей автомобиль обладает самой высокой скоростью на жетоне передачи, всегда ходит первым независимо от положения на трассе.

- **Дистанция** - если два или более автомобилей имеют одинаковую скорость, необходимо определить их положение на трассе. Игрок, чей автомобиль находится дальше от старта, ходит первым.

- **Позиция** - в случае, если и скорость, и пройденная дистанция у автомобилей нескольких игроков одинаковые, среди них раньше ходит тот, чей автомобиль находится ближе к внутреннему радиусу следующего на трассе поворота с ограничением скорости (см. Повороты, стр. 10).



В этом примере очередность хода выглядит следующим образом:

1. Синий автомобиль двигается первым: из двух автомобилей на 5-й скорости синий находится ближе к внутренней стороне следующего поворота.
2. Следующим двигается желтый автомобиль, так как у него также 5-я скорость.
3. Затем двигается красный автомобиль - из двух автомобилей на 2-й скорости он проехал от старта дальше.
4. Пилот зеленого автомобиля будет ходить последним.

ХОД

Во время своего хода игрок будет использовать доступные ему кубики для перемещения своего автомобиля по трассе, прохождения поворотов и обгона других пилотов, чтобы оказаться ближе к финишу!

После того, как определена очередность хода, игроки ходят по очереди.

Во время своего хода игрок выполняет следующие действия:

1. Выбирает кубики.
2. Бросает кубики и перемещает свой автомобиль.

Выбор кубиков

Во время своего хода игроки используют кубики для ускорения, торможения и поддержания скорости на трассе. Вы можете выбрать любую доступную вам комбинацию кубиков. Творческий подход в планировании - ключ к успеху!

Вся необходимая игроку информация находится на карте приборной панели.

Приборная панель

На этой карте указаны: категория вашего автомобиля (A), шины, которые вы используете (B), и текущие погодные условия (C).

Во время гонки панель отображает количество доступных игроку кубиков (D), количество символов Δ , которые могут выпасть на кубиках до потери управления (E), и последствия потери управления (F). Повреждения автомобиля, которые игрок может получить во время гонки, отображаются на приборной панели с помощью жетонов повреждений. Такие повреждения могут менять указанные на приборной панели значения.



ДВА ТИПА ШИН



- **Шоссейные шины:** очень хорошо работают в сухих условиях, но теряют сцепление с дорогой во время дождя.



- **Дождевые шины:** могут поддерживать хорошее сцепление с дорогой в дождливых условиях, но не будут эффективны в солнечную погоду.

Вы можете поменять тип шин или выполнить ремонт автомобиля во время гонки, сделав пит-стоп - это позволит вам заменить приборную панель на другую вашего цвета и/или сбросить любые жетоны повреждений.

Стандартная приборная панель - «шоссейные шины в солнечную погоду»:

- 6 кубиков передач (черные), 2 кубика поддержания скорости (белые) и 3 кубика торможения (красные).
- Потеря управления происходит, если на кубиках выпадает 3 символа Δ (см. Потеря управления, стр. 16).
- В таблице указаны последствия потери управления.

Во время своего хода игрок может использовать столько кубиков, сколько указано на его приборной панели. Однако каждый кубик может быть использован только один раз за ход.

- Черные кубики передач используются для постепенного повышения или снижения скорости.
- Белые кубики поддержания скорости используются для движения без изменения скорости.
- Красные кубики торможения используются для резкого торможения. Они позволяют сбросить скорость более чем на одну передачу за раз.



На всех кубиках есть символ . Эти символы безвредны до тех пор, пока на кубиках не выпадет столько (или больше), сколько указано на приборной панели игрока – в этом случае игрок теряет управление автомобилем.

Вы можете комбинировать ускорение, замедление, торможение и поддержание скорости во время вашего хода, чтобы выжать максимум из своего автомобиля!

Для упрощения планирования хода выкладываете кубики на трассу, обозначая траекторию движения автомобиля.



Пример: Синий пилот собирается затормозить перед входом в первый поворот. После поворота он планирует ускориться и переместиться на внутреннюю полосу, тем самым заняв выгодную позицию для следующего раунда!

Кубики

1. ЧЕРНЫЕ КУБИКИ ПЕРЕДАЧ

Кубики передач используются для движения и постепенно увеличивают или снижают вашу скорость.

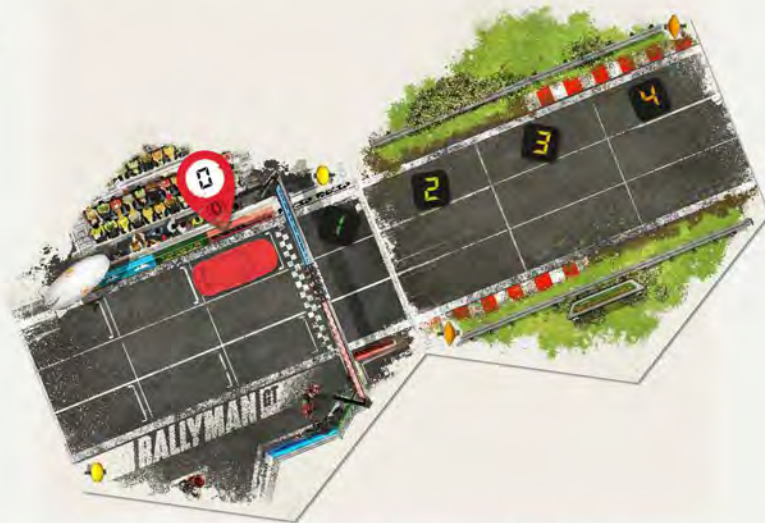


Черные кубики представляют собой коробку передач вашего автомобиля.

Использование кубиков передач называется «переключением передач» или «нахождением на определенной передаче/ скорости».

Каждый кубик позволяет вам переместить автомобиль на одну клетку вперед независимо от результата броска (цифра или).

Кубики передач должны использоваться в восходящем и/или нисходящем порядке.



Пример: Сергей начинает гонку на скорости «0». Он должен использовать черный кубик передачи со значением «1», чтобы перейти на 1-ю передачу. Затем он может перейти на 2-ю передачу и так далее.

При размещении кубика передачи вы можете выбрать любой кубик, значение которого:

- на одну передачу выше, чем ваша текущая передача.
- совпадает с вашей текущей передачей.
- на одну передачу ниже, чем ваша текущая передача.

ЖЕТОНЫ ПЕРЕДАЧ

Жетон передачи рядом с вашим автомобилем указывает, на какой передаче находится автомобиль в начале вашего хода. Кубики, которые вы планируете выложить, должны соотноситься с этой передачей с учетом правил переключения передач.



Пример: Теперь ход Сони. Сейчас ее автомобиль находится на 4-й передаче. Она решает сначала разогнаться до 5-й передачи, прежде чем замедлиться до 4-й, затем до 3-й, затем до 2-й передачи, чтобы войти в резкий поворот.

2. БЕЛЫЕ КУБИКИ ПОДДЕРЖАНИЯ СКОРОСТИ

Кубики поддержания скорости используются для движения без изменения скорости.



Каждый кубик поддержания скорости позволяет вам переместить свой автомобиль на одну клетку вперед, оставаясь при этом на текущей передаче, независимо от результата броска (пустая грань или ⚠).

Кубик поддержания скорости может быть использован в любой момент вашего движения. Вы даже можете использовать только кубики поддержания скорости во время вашего хода, если хотите. Также вы можете чередовать черные и белые кубики по своему усмотрению.

Примечание: Вы не можете использовать кубики поддержания скорости, если ваш автомобиль находится на передаче «0».



Пример: Павел проходит поворот на 3-й передаче и использует белые кубики, чтобы поддержать скорость вместо ускорения.

3. КРАСНЫЕ КУБИКИ ТОРМОЖЕНИЯ



Кубики торможения используются для резкого снижения скорости в сочетании с кубиком передачи.

Использование одного или нескольких красных кубиков торможения в сочетании с черным кубиком передачи позволяет вам переместить свой автомобиль на одну клетку вперед, одновременно снижая скорость более чем на одну передачу.

Чтобы сделать это, вы должны выложить кубик передачи, до которой хотите сбросить скорость, совместно с кубиками торможения. При этом вы должны выложить по одному красному кубику за каждую пропущенную передачу.



Пример: Анастасия тормозит перед поворотом, переходя с 5-й передачи на 2-ю. Чтобы сделать это, ей придется выложить кубик 2-й передачи вместе с двумя кубиками торможения, так как она планирует пропустить две передачи (4-ю и 3-ю).



Пример: Роман тормозит перед поворотом, переходя с 3-й передачи на 1-ю. Ему придется выложить кубик 1-й передачи вместе с одним кубиком торможения, так как он пропускает 2-ю передачу.

Примечание: Игрок не может использовать кубики торможения, чтобы снизить свою скорость до «0». Минимальная скорость - это 1-я передача. Передачи «0» и «00» используются только при потере управления автомобилем и при выходе с пит-стопа.

ПОДСКАЗКА

Хитроумное использование доступных кубиков поможет вам пройти все препятствия на трассе и опередить оппонентов. Вы можете даже набирать и снижать скорость в одном повороте, но помните золотое правило: каждый кубик можно использовать только один раз за ход.



Пример: Роман начинает свой ход на 4-й передаче. Он использует кубик 4-й передачи, чтобы начать движение, после чего ускоряется до 6-й передачи. Затем он использует два кубика торможения, чтобы снизить скорость до 3-й передачи перед поворотом. После поворота он решает еще снизить скорость до 2-й и до 1-й передач. Это значит, что в следующем раунде он, возможно, будет ходить последним, но у него хорошая позиция – его автомобиль блокирует пространство внутри поворота, что усложняет жизнь другим гонщикам. Конечно, при желании он мог бы использовать кубики поддержания скорости, чтобы продолжить движение на 1-й передаче.

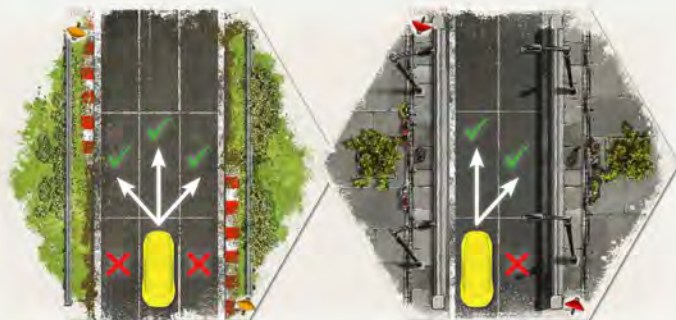
Правила дорожного движения

Поскольку трасса никогда не бывает полностью прямой и, кроме вас, на ней есть и другие гонщики, существует несколько правил, которые вы должны соблюдать при планировании траектории движения!

Движение

На любой клетке может находиться только один автомобиль.

Автомобили всегда должны двигаться вперед, либо по прямой (в одной полосе), либо по диагонали (меняя полосу движения). Автомобили не могут менять полосу, не продвигаясь при этом вперед, то есть не могут двигаться вбок. Передняя граница клетки, в которую вы перемещаетесь, должна быть дальше от старта, чем передняя граница клетки, которую вы покидаете.



Во время движения вы можете менять полосу движения столько раз, сколько посчитаете нужным.

В Rallyman: GT край фрагмента трассы всегда считается границей клетки.

Вы обязаны переместить свой автомобиль вперед хотя бы на одну клетку за ход, если можете это сделать.

Повороты

Клетки поворотов имеют специальные ограничения скорости, обозначенные цифрой и/или символом ⚠.

ОБЫЧНЫЕ ПОВОРОТЫ

На ваших трассах будет много обычных поворотов, грамотное движение по которым может дать вам ощутимое преимущество.

Цифра в кружке, указанная в центре клетки, обозначает самую высокую передачу, на которой автомобиль может находиться на этой клетке.

Вы можете двигаться на более низкой передаче, чем та, которая указана в повороте.

Оказавшись на этой клетке на передаче, превышающей разрешенную, вы немедленно теряете управление автомобилем.

Вы можете увеличить скорость, покидая эту клетку.





Пример: Сергей заходит в поворот. Ограничение скорости, указанное в центре клетки, – «2». Автомобиль Сергея на 2-й передаче, поэтому он спокойно входит в поворот (не теряя управления) и на выходе из поворота разгоняется до 3-й передачи.



ОПАСНЫЕ ПОВОРОТЫ

Опасные повороты связаны с большим риском. Они ставят вас перед выбором: рискнуть и войти в поворот на большей скорости, чтобы обогнать оппонентов, или надежно пройти его на меньшей скорости.

Цифра внутри треугольника с символом «!», указанная в центре клетки, обозначает самую высокую передачу, на которой автомобиль может находиться на этой клетке.



Однако, если автомобиль занимает эту клетку на максимально допустимой передаче, игрок добавляет один символ  к результату своего броска. Этот дополнительный символ  может вызвать немедленную потерю управления в зависимости от результатов предыдущих бросков кубиков в этом ходу.

Конечно, вы можете безопасно проезжать такие клетки на более низкой передаче, чем та, которая указана.

Оказавшись на этой клетке на передаче, превышающей разрешенную, вы немедленно теряете управление автомобилем.

Вы можете увеличить скорость, покидая эту клетку.



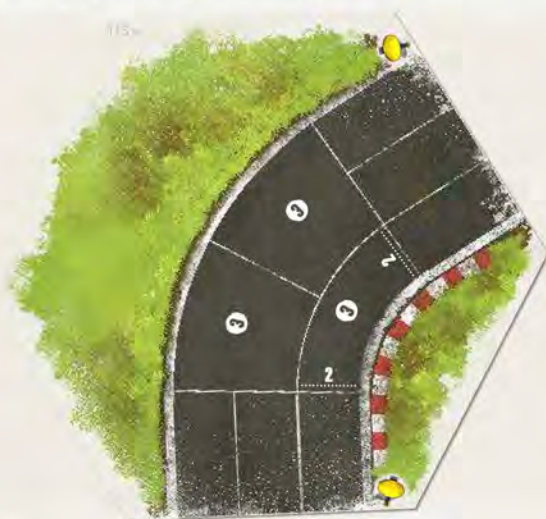
Пример: Соня входит в опасный поворот с ограничением скорости «5!». Ее автомобиль находится на 5-й передаче, и поэтому она не теряет управление. Однако она движется на максимальной допустимой скорости, поэтому ей нужно добавить один символ  к результатам своих бросков. У нее уже были символы  - может возникнуть проблема!

РЕЗКИЕ ПОВОРОТЫ

Вам понадобится тщательно планировать траекторию входа в резкие повороты или значительно снизить скорость, чтобы пройти их.

Числа на пунктирной линии на двух границах клетки вместе с цифрой в кружочке в центре самой клетки указывают, что, в зависимости от траектории прохождения поворота, ограничение скорости может измениться.

Если автомобиль входит в такую клетку и его траектория пересекает пунктирную линию (то есть автомобиль движется по одной и той же полосе), то цифра, указанная в центре клетки, заменяется цифрой на пунктирной линии.



Кроме того, если игрок покидает эту клетку и его траектория пересекает пунктирную линию (то есть автомобиль движется по одной и той же полосе), считается, что клетка, в которую он перемещается, имеет ограничение скорости, указанное на пересекаемой им пунктирной линии.

Игроки могут избежать этих ограничений, перемещаясь в такие клетки и выходя из них по диагонали.

ИДЕАЛЬНАЯ ТРАЕКТОРИЯ

Описанные выше правила олицетворяют понятие «идеальная траектория входа в поворот», используемое в реальных гонках. Входя в такие клетки и выходя из них по диагонали, вы можете пройти поворот под менее острым углом. Конечно, если ваши соперники оставили вам достаточно места!

Примечание: Ограничение скорости в центре клетки поворота применяется всегда, даже если игрок входит в нее по диагонали.



Пример: Юра приближается к резкому повороту. Его соперник расположил свой автомобиль так, что Юра должен пересечь пунктирную линию. Это означает, что Юра должен учитывать ограничение скорости клетки как «2», а не как «3». Однако, поскольку на выходе из поворота есть свободная клетка, Юра может выйти из него, двигаясь по диагонали. Поскольку его движение не пересекает пунктирную линию, ему не нужно применять то же ограничение скорости к следующей клетке, то есть он может ускориться и продолжить движение.



Помимо этого, существуют **резкие повороты с символом Δ** , указанным на обоих границах клетки вместо цифры. Следуя тем же правилам, игрок, чей автомобиль пересекает пунктирную линию непосредственно при входе в эту клетку или выходе из нее, должен немедленно добавить символ Δ к результатам бросков в этом ходу. Пересечение обеих пунктирных линий (при прохождении поворота под максимально резким углом) за один ход добавляет сразу два символа Δ к броскам игрока. Вы все еще можете входить и выходить в эти клетки по диагонали, чтобы избежать столь опасных эффектов.



ПОВОРОТЫ СО СДВОЕННОЙ ПОЛОСОЙ

Повороты, которые имеют сдвоенную внутреннюю полосу движения (как показано на картинке), представляют собой особо резкие повороты. При входе в такие повороты вы не можете перемещаться по диагонали с внутренней полосы движения – вы должны двигаться прямо вперед и применять соответствующие эффекты.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

Фрагменты трассы в настольной игре *Rallyman GT* подбирались нами так, чтобы вы могли создавать поистине уникальные, разнообразные и интересные трассы. Мы также постарались как можно более тщательно объяснить правила всех элементов трассы. Однако вполне возможно, что вы столкнетесь с необычными ситуациями, которые могут выходить за рамки данных правил. В таком случае мы рекомендуем использовать наиболее логичное возможное решение. Если игроки не могут прийти к единому мнению, решите спорный момент голосованием. Если и голосование не помогает, подбросьте монетку. Главное, не позволяйте разногласиям замедлить вашу гонку!

ОБГОН

Ваши соперники гораздо опаснее любого поворота! Обойти другие автомобили и не позволить им преградить вам путь может быть непросто...

Обгон в *Rallyman GT* – это перемещение автомобиля в клетки, расположенные в одном ряду с клеткой, занятой другим автомобилем. Чтобы совершить обгон (поравняться с автомобилем оппонента), вы должны использовать кубик передачи, равной или выше текущей скорости оппонента. Как только ваш автомобиль будет находиться на одной линии с автомобилем другого игрока, вы сможете продолжить движение с любой доступной скоростью.

Пример: Если автомобиль находится на 3-й передаче, он может обогнать автомобиль, который движется на 1-й, 2-й или 3-й передаче. Однако он не может поравняться с автомобилем на 4-й, 5-й или 6-й передаче.

Вы можете совершать обгон, двигаясь по диагонали между двумя автомобилями.

Пример: Красный автомобиль находится на 5-й передаче, когда он обгоняет синий автомобиль. Затем он разгоняется до 6-й передачи и движется по диагонали сбоку от желтого автомобиля. Красный автомобиль двигался на передачах, равных или превышающих передачи других автомобилей, поэтому такой обгон разрешен. Теперь, когда красный автомобиль находится рядом с желтым автомобилем, игрок может продолжать свое движение как обычно, в том числе снизить скорость перед следующим поворотом!



ЗАБЛОКИРОВАН

Если в любой момент своего хода:

- вы не можете набрать скорость, нужную для обгона автомобиля впереди вас, ИЛИ
- перемещение приведет к тому, что вы сразу потеряете управление, ИЛИ
- ваше перемещение невозможно по какой-либо иной причине – вы считаетесь «заблокированным» в этом ходе. Ваш ход заканчивается в текущей клетке на текущей передаче.

Если вы не перемещались, переверните свой жетон передачи на противоположную сторону, чтобы обозначить, что вы завершили свой ход в этом раунде. Если вы перемещались, положите рядом со своим автомобилем жетон текущей передачи, которая была у вас на момент блокировки.



Пример: Красный автомобиль не может совершить обгон, поскольку ему не хватает места для набора необходимой скорости, чтобы поравняться с оранжевым автомобилем. Он может продвинуться на одну клетку вперед, но будет заблокирован и завершит свой ход.



Пример: Желтый автомобиль не может обогнать синий и зеленый автомобили, так как они занимают всю трассу. Он оказался заблокирован и завершает свой ход.

Будьте расчетливы: используйте трассу, кубики, повороты и даже автомобили оппонентов в своих интересах.

Грамотное пилотирование застанет соперников врасплох и позволит вам проложить путь к вершине пьедестала...

КАК ТОЛЬКО ВЫ СПЛАНИРОВАЛИ СВОЙ ХОД, ПРИШЛО ВРЕМЯ ЖЕЧЬ РЕЗИНУ!

Бросайте кубики и двигайте автомобиль

Теперь, когда ваши кубики разложены, что вы будете делать? Станете ли вы рисковать, чтобы оказаться впереди?

После того, как вы выбрали кубики и разложили их на трассе, чтобы спланировать свою траекторию движения, вы должны выбрать, как будете бросать кубики – по одному или все сразу!

1. БРОСАЕМ ПО ОДНОМУ

Это безопасный вариант: он не приносит никакой дополнительной выгоды, но, если дела пойдут плохо, вы сможете прекратить движение, когда посчитаете нужным, чтобы избежать потери управления.

После того, как игрок спланировал свой ход, он может бросить кубики один за другим (за исключением кубиков торможения, которые должны быть брошены одновременно с кубиком передачи). Автомобиль игрока перемещается на одну клетку по трассе за один брошенный кубик независимо от результата броска.

Бросание кубиков один за другим позволяет игроку следить за тем, сколько у него выпадает символов ⚠. Это позволяет закончить ход прежде, чем игрок потеряет управление автомобилем. Любые кубики, на которых выпадает символ ⚠, откладываются в сторону. Если игрок достигает предела ⚠, указанного на его приборной панели, он теряет управление. Если это происходит, автомобиль перемещается на клетку, где был выброшен последний символ ⚠, и разыгрывается потеря управления.

Не забудьте добавить дополнительные символы ⚠, которые вы можете получить во время движения (например, на клетках резких поворотов) к результату ваших бросков.

Игрок не обязан бросать все кубики, которые он разложил во время планирования. До тех пор, пока не произошла потеря управления, он может закончить движение в любой момент. Однако результаты всех брошенных кубиков должны быть учтены.



#1



#2



#3



#4



#5



#6 ?

Бросание кубиков по одному позволяет игрокам следить за тем, сколько символов ⚠ у них выпадает, и закончить ход вовремя, чтобы избежать потери управления.

Закончив движение по собственному выбору или по завершении запланированной траектории, игрок кладет жетон передачи рядом со своим автомобилем. Этот жетон должен соответствовать кубику передачи, который игрок использовал последним, и должен быть выложен цветом следующего раунда вверх. На этом ход игрока заканчивается.

Если игрок использовал в этот ход только кубики поддержания скорости, он просто переворачивает текущий жетон передачи на другую сторону.



Пример: Сергей начинает ход на 5-й передаче в черном раунде. После успешного движения он завершает ход на 2-й передаче. Он выкладывает рядом со своим автомобилем жетон 2-й передачи белой стороной вверх, чтобы обозначить, что он уже ходил в этом раунде.



2. БРОСАЕМ ВСЕ КУБИКИ — «ГАЗ В ПОЛ»!

Это рискованный вариант, но риск всегда вознаграждается в Rallyman: GT! Бросок сразу всех кубиков означает, что вы идете на риск, но за это вы получите жетоны концентрации, которые будут очень полезны в гонке.

Если вы чувствуете, что вам повезет, или высоко оцениваете свои шансы, вы можете бросить сразу все кубики! Этот бросок называется «газ в пол».

Перед таким броском игрок планирует траекторию своего движения как обычно. Затем он отмечает клетку, где его движение должно закончиться, жетоном передачи, соответствующим последнему кубику.

После этого игрок берет все кубики, которые он использовал, и бросает одновременно.



Игрок проверяет выпавшие результаты. Если символов ⚠ выпало меньше, чем предел ⚠, указанный на приборной панели, все получилось! Игрок перемещает свой автомобиль на клетку, отмеченную жетоном передачи, и его ход заканчивается.

Не забудьте добавить дополнительные символы ⚠, которые вы можете получить во время движения (например, на клетках резких поворотов) к результату вашего броска.

Если игрок достигает предела ⚠, указанного на его приборной панели, или превышает его, он теряет управление!

Перед тем, как разыграть потерю управления, игрок должен сначала взять все кубики, которые он бросил, и, не переворачивая их, выложить обратно на трассу, как при планировании хода.

Игрок не обязан двигаться по той траектории, которую он изначально запланировал. Также он не обязан использовать все выбранные кубики. Ему достаточно выложить только те кубики, результаты которых вызвали потерю управления.

Тем не менее кубики должны быть выложены по обычным правилам до момента потери управления за количество результатов ⚠, включая символы ⚠ на трассе. Вы не можете избежать потери управления, изменив порядок своих кубиков. После того, как кубики выложены, потеря управления разыгрывается на той клетке, где расположен последний символ ⚠, ставший причиной потери управления.

Это позволяет игроку выбрать, где и на какой скорости он потеряет управление автомобилем (см. стр. 16).



Пример: После планирования своего хода Юра решает сделать бросок «газ в пол»! В результате броска он теряет управление. Юра хочет изменить свою траекторию, чтобы избежать влияния опасного участка трассы (с красным знаком) при потере управления.

Не забудьте! Независимо от результата броска «газ в пол» вы гарантированно получите жетоны концентрации!

ЖЕТОНЫ КОНЦЕНТРАЦИИ

Жетоны концентрации отражают смелость, навыки и сосредоточенность пилота. Их можно получить в награду за рискованные маневры «газ в пол» и позже потратить, чтобы обезопасить еще более рискованные ходы.



Вы получаете один жетон концентрации за каждый черный или белый кубик, использованный при броске «газ в пол» (даже если на нем выпал символ ⚠). Возьмите эти жетоны из общего запаса.

Красные кубики торможения не приносят жетонов концентрации.

Бросок «газ в пол» – это единственный способ получить жетоны концентрации.



Пример: Несмотря на то, что движение синего автомобиля закончилось потерей управления, Юра все равно получает 5 жетонов концентрации. Это поможет ему вернуться в гонку после аварии!

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ КОНЦЕНТРАЦИИ

Жетоны концентрации позволяют вам «обезопасить» свои броски. Это означает, что вам не придется бросать некоторые кубики – тем самым вы избежите нежеланных результатов.

Игрок может использовать жетоны концентрации, когда бросает кубики по одному, но не во время броска «газ в пол».

В свой ход игрок может использовать жетоны концентрации в любое время ДО броска. Результат уже брошенного кубика изменить нельзя.

Жетоны концентрации рекомендуется использовать в тот момент, когда вы уже выбросили опасное количество ⚠, чтобы избежать потери управления.

В свой ход игрок может обезопасить сколько угодно кубиков при условии, что он «оплачивает» их жетонами концентрации:

- Первый кубик в каждом ходе стоит один жетон концентрации.
- Второй кубик стоит два жетона концентрации.
- Третий кубик стоит три жетона концентрации.
- И так далее...

Чтобы обезопасить кубик, игрок должен сбросить необходимое количество жетонов концентрации обратно в общий запас. После этого он может убрать кубик с трассы и переместить автомобиль на соответствующую клетку. Затем он может продолжить свой ход, бросая кубики или делая их «безопасными».



Жетоны концентрации не позволяют избежать символов ⚠, полученных в поворотах или за другие эффекты.

Игрок может использовать жетоны концентрации, чтобы обезопасить бросок, в котором есть красные кубики. Однако для этого нужно обезопасить все кубики, которые являются частью одого броска. Если у игрока недостаточно жетонов, он не может обезопасить этот бросок.

Пример: Павел хочет обезопасить бросок с одним кубиком передатки и двумя кубиками торможения. В этом броске используется три кубика – значит, ему нужно сбросить 6 жетонов концентрации (1 + 2 + 3). А если в этом ходе он уже тратил жетоны концентрации на другие кубики, то это будет стоить еще дороже!

Потеря управления

Гонки – это динамичный вид спорта, и на большой скорости любая ошибка может увести автомобиль с трассы! Это приводит не только к потере драгоценного времени, но и к серьезным повреждениям.

Если у игрока выпадает на кубиках **столько же или больше** символов ⚠ (включая символы на трассе), чем предел, указанный на его приборной панели, он теряет управление.

Важно: Потеря управления всегда происходит в том месте, где достигнут предел символов ⚠. Неважно, был ли последний ⚠ выброшен на кубике или получен в повороте или в результате других эффектов.

Потеря управления немедленно завершает ход игрока после применения ее эффектов.

Чтобы разыграть потерю управления, игрок сверяет в таблице на своей приборной панели скорость автомобиля и уровень опасности фрагмента трассы, на котором произошла потеря управления.

Столбец слева показывает передачу, на которой находился автомобиль, когда произошла потеря управления. Он также указывает, на какой передаче будет находиться автомобиль игрока после потери управления:

- **«0» передача:** автомобиль разворачивает на трассе! Разверните автомобиль в обратную сторону, но оставьте его на той же клетке трассы. Игрок кладет жетон передачи «0» рядом с автомобилем.



- **«00» передача:** автомобиль сходит с трассы! Переместите автомобиль на обочину как можно ближе к той клетке, где произошла потеря управления. Если эта клетка находится в центральной полосе, игрок может выбрать, на какую обочину вылетит его автомобиль. Игрок кладет жетон передачи «00» рядом с автомобилем. Во время своего следующего хода игрок может поставить автомобиль обратно на трассу на ближайшую к нему клетку, развернув его против движения (см. выше), и положить рядом жетон передачи «0». На этом ход игрока заканчивается. Только в следующем ходу автомобиль может развернуться и начать движение.



Если игрок пытается вернуть свой автомобиль на трассу, а другой автомобиль занимает ближайшую к нему клетку, он не может вернуться на трассу в этот ход!

Переверните жетон «00» и потеряйте еще один ход.

При определении порядка хода «0» считается более высокой передачей, чем «00».

Игроки, чьи автомобили находятся на трассе, всегда ходят раньше тех, чьи автомобили сошли с трассы.

Если несколько автомобилей должны одновременно вернуться на трассу, первым из них будет ходить тот, который первым сошел с трассы.

Три других столбца указывают уровень опасности фрагмента трассы, где произошла потеря управления. На каждом фрагменте трассы есть цветные знаки, которые указывают его уровень опасности.



Вместе скорость автомобиля и уровень опасности определяют, получит автомобиль повреждения или нет. За каждый черный квадрат в соответствующей клетке таблицы игрок должен взять один жетон повреждения из мешочка.



Пример: Роман теряет управление на 4-й передаче на клетке с оранжевым уровнем опасности. Поэтому он должен взять один жетон повреждения и пропустить свой следующий ход. Его автомобиль вылетает на ближайшую от места потери управления обочину. Кроме того, рядом с автомобилем кладется жетон передачи «00», а Роман получает один жетон повреждения из мешочка.

Жетоны повреждений

Жетоны повреждений представляют собой различные последствия, которые могут обрушиться на ваш автомобиль, если удача вас покинет!

Полученные жетоны повреждений положите на вашу приборную панель.



ПОВРЕЖДЕНИЕ КОРОБКИ ПЕРЕДАЧ

За каждый из этих жетонов количество кубиков передач, которые вы можете использовать в свой ход, уменьшается на один. Каждый ход вы сами выбираете, какой из кубиков не использовать.



ПОВРЕЖДЕНИЕ ТОРМОЗОВ

За каждый из этих жетонов количество кубиков торможения, которые вы можете использовать в свой ход, уменьшается на один.



ПОВРЕЖДЕНИЕ ДВИГАТЕЛЯ

За каждый из этих жетонов количество кубиков поддержания скорости, которые вы можете использовать в свой ход, уменьшается на один.

Теоретически жетоны повреждений могут снизить количество доступных вам кубиков до нуля. Любые жетоны, которые могли бы снизить количество ваших кубиков ниже нуля, все равно сохраняются на приборной панели, даже если они не имеют никакого эффекта.


Примечание: Погода и шины влияют на количество доступных кубиков. Если какое-то из этих условий меняется, вы можете оказаться с большим или меньшим количеством кубиков, чем рассчитывали!



Пример: Сергей начинает ход с жетоном повреждения коробки передач и жетоном повреждения тормозов. Во время своего хода он сможет использовать только пять любых черных кубиков, два красных и два белых кубика.



ИЗМЕНЕНИЕ ПОГОДЫ

При смене погоды все игроки переворачивают свои приборные панели на соответствующие стороны. Обратите внимание, что при этом изменяется предел  и количество доступных кубиков. Если за одну потерю управления из мешочка вытягивается два или четыре жетона изменения погоды, они отменяют друг друга и ничего не происходит.



ЖЕЛТЫЙ ФЛАГ

Достав этот жетон из мешочка, положите его на ту клетку, где произошла потеря управления, а не на приборную панель. Наличие такого жетона на трассе означает, что автомобили не могут совершать обгон на том фрагменте трассы, где находится желтый флаг, а также на предыдущем и следующем фрагментах трассы.

Автомобиль разрешено обгонять автомобили со скоростью «0» или «00», включая автомобиль, ставший причиной желтого флага, а также автомобили, сошедшие с трассы. Автомобили, которые уже находятся наравне друг с другом в момент появления желтого флага, перемещаются по обычным правилам.

Как только игрок, получивший жетон с желтым флагом, начинает движение с передачи «0», он убирает этот жетон с трассы и кладет на свою приборную панель.

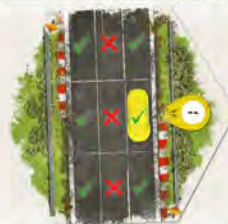



ЗЕЛЕНЫЙ ФЛАГ

Если вы достали зеленый флаг, вам повезло! Такие жетоны не имеют никакого эффекта.

Пит-стоп

Если ваш автомобиль получил слишком много повреждений или ваши шины не справляются с погодными условиями, не отчаивайтесь - вы всегда можете сделать пит-стоп!



Чтобы сделать пит-стоп, игрок должен закончить свой ход на 1-й передаче в клетке без ограничений скорости и без символа  (то есть не в повороте) на краю трассы (то есть не в центральной полосе).



ИГРОК МОЖЕТ:

1. Положить жетон передачи «0» или «00» (в зависимости от выбранного варианта) рядом с местом, где автомобиль закончил движение.
2. Поставить автомобиль на фрагмент с пит-стопом, который необязательно должен располагаться рядом с тем местом, где автомобиль закончил движение, и выбрать одну из трех полос:

ПОЛОСЫ НА ПИТ-СТОПЕ

- **Замена шин:** эта полоса позволяет игроку сменить шины, заменив приборную панель на другую того же цвета и категории, но с другим типом шин. Выбрав это действие, положите жетон передачи «0» рядом с трассой. Игрок может поставить свой автомобиль обратно на трассу в начале следующего хода и начать движение.
- **Ремонт:** эта полоса позволяет игроку убрать жетоны повреждений с приборной панели. Игрок берет все жетоны повреждений со своей приборной панели и кладет их обратно в мешочек.



Выбрав это действие, положите жетон передачи «00» рядом с трассой. В следующем ходу единственное, что может сделать игрок, – заменить жетон передачи «00» на жетон передачи «0» и поставить свой автомобиль обратно на трассу. Начать движение игрок сможет только в следующем раунде.

- Ремонт и замена шин: эта полоса позволяет игроку одновременно выполнить «ремонт» и «замену шин», как описано выше.



Игрок не может вернуть свой автомобиль на трассу, если соответствующая клетка занята другим автомобилем! Переверните жетон передачи и потеряйте еще один ход!

Примечание: Вы не можете выполнить пит-стоп сразу после потери управления, поскольку при потере управления ваш ход немедленно завершается.



Конец хода

ХОД ИГРОКА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, КОГДА:

- Он закончил движение.
- Он заблокирован.
- Он потерял управление.

Какова бы ни была причина, игрок кладет рядом с автомобилем жетон передачи, отражающий его текущую скорость, цветом следующего раунда вверх.

Когда игрок закончил ход, ходит следующий за ним игрок согласно очередности хода.

Как только все игроки сходили в текущем раунде (все жетоны передач показывают цвет, отличный от маркера раунда), маркер раунда переворачивается. Новый раунд всегда начинается с определения очередности хода, после чего гонка продолжается!

Конец игры

Игра *Rallyman: GT* состоит из одного или нескольких кругов на выбранной вами трассе.

Первый игрок, который пересек финишную черту во время своего хода, становится победителем!

Если хотите, вы можете продолжить гонку, чтобы другие гонщики могли побороться за 2-е, 3-е, 4-е и последующие места.

ПОЗДРАВЛЯЕМ ВАС С ПОБЕДОЙ!



ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Когда вы разобрались с основными правилами Rallyman: GT, вы можете попробовать эти дополнительные правила!

Погода в гонке

Вы можете начинать гонку как в **сухую**, так и в **дождливую** погоду, по вашему выбору.


В этом случае пилотам разрешено выбирать, на каких шинах они хотят начать гонку.


Также вы можете вообще отказаться от использования погодных условий, чтобы избежать влияния случайности во время гонки. В этом случае, если игрок вытягивает из мешочка жетон смены погоды, он сбрасывает его и вытягивает другой.

Резкий старт

Правило «резкого старта» позволяет вам сразу перейти с передачи «0» на 2-ю вместо 1-й.

Когда игрок начинает свой ход на передаче «0», он может сразу использовать кубик 2-й передачи, игнорируя стандартные правила и пропуская 1-ю передачу.

Когда игрок выполняет бросок кубиков один за другим или «газ в пол», проверьте результат на кубике 2-й передачи: если выпал символ , ход игрока немедленно заканчивается. Его автомобиль продвигается вперед на одну клетку и заканчивает ход на 2-й передаче. В этом случае игрок не теряет управление.

Если в результате броска «газ в пол» происходит потеря управления и на кубике 2-й передачи выпадает символ , то потеря управления игнорируется, но менять запланированную траекторию движения в таком случае нельзя.

Примечание: Вы можете выполнить «резкий старт» на стартовой линии или при возвращении на трассу из-за потери управления. Вы можете обезопасить кубик 2-й передачи с помощью жетонов концентрации.



Красная зона

Иногда на трассе важнее не мастерство и тактика, а максимальная мощность двигателя. С правилом «красная зона» вы можете разогнать свой двигатель до предельных оборотов и зажечь на трассе!

Если автомобиль игрока находится на самой высокой передаче, он может продолжить движение, используя кубики торможения как кубики поддержания скорости.

При этом использованные кубики торможения учитываются одновременно в ограничениях на кубики передач и на кубики торможения.

- Кубики торможения, используемые для «красной зоны», в этом ходу уже не могут быть использованы для торможения, и наоборот.
- В одном ходу вы можете использовать одни красные кубики для торможения, а другие – для «красной зоны».
- Кубики торможения, использованные для «красной зоны», не приносят жетонов концентрации при броске «газ в пол».

РЕЖИМ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

В режиме для одного игрока вы соревнуетесь только со временем. Доведите свои навыки вождения до совершенства и испытайте удачу, чтобы максимально быстро пройти трассу!

Подготовка к игре

Используйте правила подготовки для обычной игры. Кроме того, вам понадобится таблица подсчета времени, чтобы отслеживать время прохождения трассы. Вы можете сделать ксерокопию таблицы из этого буклета правил или загрузить ее с сайта www.holygrail.games.

Запишите в вашу таблицу:

- Название трассы
- Свое имя
- Категорию автомобиля
- Выбранные шины
- Погодные условия
- Дату

ТЫ ГОТОВ К ГОНКЕ!

Правила

В режиме для одного игрока используются обычные правила Rallyman: GT с двумя исключениями:

- Вы не можете выполнять пит-стопы.
- Все жетоны изменения погоды считаются зеленым флагом.

Примечание: Обычно в этом режиме игры погода не меняется. Если вы хотите, вы можете использовать случайные изменения погоды. В этом случае игнорируйте правила, приведенные выше.

Ход

Ваш ход проходит точно так же, как и в обычной игре Rallyman: GT. Вы выбираете кубики, бросаете их и перемещаете свой автомобиль.

Однако в конце вашего хода, после того, как вы положили жетон передачи рядом с вашим автомобилем, запишите свой ход в таблицу подсчета времени: поставьте «X» в поле, которое соответствует вашей конечной скорости (той, что указана на жетоне передачи).

Примечание: Если вы играете со случайными изменениями погоды, вы можете написать в таблице «С» (сухая погода) или «Д» (дождь) вместо «X», чтобы указать погоду, действующую во время этого хода.

Каждый ход к вашему результату будет добавляться определенное время. Чем выше скорость, на которой вы закончите ход, тем меньше времени будет добавлено.

Конец игры

В режиме для одного игрока вы проходите один круг. Финальная скорость – это передача, на которой вы пересекаете финишную черту. Кубики, выложенные после нее, не имеют значения и не приносят жетонов концентрации в случае броска «газ в пол».

Подсчитайте отметки в каждом ряду таблицы и умножьте на количество секунд, которые дает соответствующая передача. Подсчитайте каждую передачу и суммируйте все результаты – это общее время прохождения трассы.

MONACO	<input checked="" type="checkbox"/> ☀ <input type="checkbox"/> ☁											
СОНЯ	<input checked="" type="checkbox"/> БТ6 <input type="checkbox"/> БТ6 ВОР <input type="checkbox"/> БТ5 <input type="checkbox"/> БТ5 ВОР <input type="checkbox"/> БТ4											
09/08/2018	Шины: <input checked="" type="checkbox"/> Шоссейные <input type="checkbox"/> Дождевые <input type="checkbox"/> Мягкие											
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	
6	X					X	X					x 0:10 = 0:30
5		X	X	X	X							x 0:15 = 1:00
4												x 0:20 = :
3	X											x 0:30 = 0:30
2												x 0:40 = :
1												x 0:50 = :
0												x 1:00 = :
00												x 0:30 = :
RALLYMAN GT												Время трассы = 2:00
РЕЖИМ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА												Жетоны (по 1 сек) = :23
												Результат гонки = 1:37

Пример: Павел трижды заканчивал ход на 6-й передаче (на 1-м, 7-м и 8-м ходах), что добавляет $10 \times 3 = 30$ секунд к его общему времени.

Выиграть секунду

В конце заезда полученные жетоны концентрации уменьшат ваше время. Вам нужно будет решить, как лучше использовать жетоны концентрации – для того, чтобы обезопасить кубики, или для уменьшения вашего общего времени.

За каждый жетон вычите по 1 секунде в конце гонки.

Результат гонки

Рассчитав ваше итоговое время заезда с учетом жетонов концентрации, запишите его в нижней части таблицы подсчета. Теперь попытайтесь его улучшить...

В интернете проходят ежемесячные турниры, где водители соревнуются друг с другом за лучшее время на конкретной трассе. Обязательно загляните на сайт www.holygrail.games и посмотрите, какие испытания вас ждут!

РЕЖИМ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

ТАБЛИЦА ПОДСЧЕТА

Вы можете сделать копию этой
страницы буклета или скачать
файл на holylrail.games.



..... ☀ ☁
 GT6 GT6 В.О.Р. GT5 GT5 В.О.Р. GT4
 Шины: Шоссейные Дождевые Мягкие

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	
6													x 0:10 = :
5													x 0:15 = :
4													x 0:20 = :
3													x 0:30 = :
2													x 0:40 = :
1													x 0:50 = :
0													x 1:00 = :
00													x 0:30 = :

RALLYMAN GT

**РЕЖИМ ДЛЯ
ОДНОГО ИГРОКА**

Время трассы = :
 Жетоны (по -1 сек.) = :
 Результат гонки = :

..... ☀ ☁
 GT6 GT6 В.О.Р. GT5 GT5 В.О.Р. GT4
 Шины: Шоссейные Дождевые Мягкие

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	
6													x 0:10 = :
5													x 0:15 = :
4													x 0:20 = :
3													x 0:30 = :
2													x 0:40 = :
1													x 0:50 = :
0													x 1:00 = :
00													x 0:30 = :

RALLYMAN GT

**РЕЖИМ ДЛЯ
ОДНОГО ИГРОКА**

Время трассы = :
 Жетоны (по -1 сек.) = :
 Результат гонки = :

ГОТОВЫЕ ТРАССЫ

ТРАССА 1



- 1 x 101a
- 1 x 102b
- 1 x 103b
- 1 x 104b
- 2 x 105b
- 2 x 106b
- 1 x 109b
- 1 x 110b
- 2 x 111b
- 1 x 112b
- 1 x 114b
- 1 x 115b

ТРАССА 2

- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 1 x 103a
- 2 x 104a
- 2 x 105a
- 1 x 106a
- 2 x 111a
- 2 x 112a
- 2 x 115a
- 1 x 116a
- 1 x 117a



TRACCA 3

- 1 x 101a
- 1 x 102b
- 1 x 103b
- 1 x 104b
- 1 x 105b
- 2 x 106b
- 1 x 109b
- 2 x 111b
- 1 x 112b
- 1 x 114b
- 2 x 115b
- 2 x 116b



TRACCA 4

- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 2 x 103a
- 1 x 105a
- 2 x 106a
- 1 x 110a
- 1 x 111a
- 1 x 112a
- 1 x 113a
- 2 x 115a
- 2 x 117a
- 1 x 118a



TRACCA 5



- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 1 x 103a
- 1 x 104b
- 1 x 105a
- 1 x 106a
- 1 x 106b
- 1 x 107b
- 1 x 108b
- 1 x 109b
- 1 x 111a
- 1 x 112a
- 1 x 113b
- 1 x 117b
- 1 x 118a
- 1 x 119a
- 1 x 120b

TRACCA 6

- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 2 x 103a
- 2 x 104a
- 1 x 105a
- 1 x 106a
- 1 x 107a
- 1 x 109a
- 1 x 111a
- 1 x 112a
- 1 x 113a
- 1 x 116a
- 1 x 117a
- 1 x 118a



TRACCA 7

- 1 x 101a
- 1 x 102b
- 2 x 103b
- 1 x 104b
- 1 x 105b
- 2 x 106b
- 1 x 107b
- 1 x 108b
- 1 x 109b
- 2 x 111b
- 1 x 112b
- 1 x 113b
- 1 x 114b
- 1 x 116b
- 1 x 117b



TRACCA 8

- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 3 x 103a
- 3 x 104a
- 2 x 105a
- 1 x 106a
- 1 x 107a
- 1 x 110a
- 1 x 111a
- 1 x 113a
- 1 x 114a
- 1 x 117a
- 1 x 118a



Определите очередность хода - стр. 6

СКОРОСТЬ > ДИСТАНЦИЯ > ПОЗИЦИЯ

- **Скорость** - определите самый быстрый автомобиль. Автомобиль с наибольшей передачей всегда ходит первым независимо от положения на трассе.
 - **Дистанция** - если у нескольких автомобилей одинаково высокая передача, их очередность хода определяется по тому, насколько далеко они уехали от старта. Автомобиль, уехавший дальше, ходит раньше.
 - **Позиция** - если несколько автомобилей с одинаковой передачей находятся на одном расстоянии от старта, раньше ходит тот игрок, чей автомобиль находится на внутренней полосе относительно следующего поворота (участка трассы с ограничением скорости).
- «0» считается более высокой передачей, чем «00». Автомобили на трассе всегда ходят раньше тех, что сошли с трассы.

Запланируйте траекторию

КУБИКИ



Кубики передач пронумерованы от 1 до 6. Эти кубики позволяют вам двигаться вперед, изменяя скорость. Они разыгрываются в восходящем или нисходящем порядке - стр. 8.



Кубики поддержания скорости позволяют двигаться вперед, сохраняя текущую скорость - стр. 9.



Кубики торможения, использованные вместе с кубиком более низкой передачи, позволяют двигаться вперед, снижая скорость более чем на одну передачу. Используйте по одному кубику торможения за каждую пропущенную передачу - стр. 9.

Каждый кубик можно использовать только один раз в ход.

ЭФФЕКТЫ ТРАССЫ

3 Обычные повороты: в круге указана самая высокая передача, на которой можно находиться на этой клетке. Если вы входите в эту клетку на более высокой передаче, вы теряете управление - стр. 10.

4! Опасные повороты отличаются от обычных тем, что, если вы входите в эту клетку на максимально допустимой скорости, вы получаете - стр. 11.

4 Резкие повороты: если вы пересекаете пунктирную линию при входе в эту клетку, замените ограничение скорости поворота на то, которое указано на линии. Если вы выходите из этой клетки, пересекая пунктирную линию, следующая клетка имеет ограничение скорости, указанное на линии - стр. 12.

4! Резкие повороты: при пересечении пунктирной линии вы получаете - стр. 12.

Идеальная траектория: вы можете входить и выходить из резких поворотов по диагонали (если это возможно), чтобы избежать негативных эффектов.

Броски кубиков

По одному - можете остановиться в любой момент - стр. 14

ИЛИ

«Газ в пол» - бросьте все кубики вместе, чтобы получить жетоны концентрации - стр. 15



ЖЕТОНЫ КОНЦЕНТРАЦИИ - стр. 15

Вы можете использовать эти жетоны, чтобы обезопасить кубики, когда бросаете их по одному. Кубики, которые вы решили обезопасить, можно не бросать, поэтому они не приносят символов . Это можно сделать только до броска кубика. Обезопасить кубик первый раз в ход стоит 1 жетон, второй - 2 и так далее - стр. 15.

Вы не можете использовать жетоны концентрации, чтобы обезопасить уже брошенный кубик. Кубики концентрации могут обезопасить бросок с использованием кубиков торможения, но в таком случае нужно оплатить жетонами каждый кубик в этом броске.

ПОТЕРЯ УПРАВЛЕНИЯ - стр. 16

Если у вас выпало столько же или больше символов , чем предел, указанный на вашей приборной панели, вы теряете управление! Положение соответствующий жетон передачи и возьмите необходимое количество жетонов повреждений в соответствии с таблицей на вашей приборной панели.

ЖЕТОНЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ - стр. 17



Зеленый флаг - нет эффекта.



Повреждение коробки передач/двигателя/тормозов - за каждый такой жетон на вашей приборной панели количество доступных вам кубиков соответствующего типа снижается на 1.



Желтый флаг - игроки не могут совершать обгон на том фрагменте трассы, где лежит этот жетон, а также на предыдущем и следующем фрагментах.



Погода - все игроки переворачивают свою приборную панель на другую сторону.

ПИТ-СТОП - стр. 18

Если вы закончили свой ход на 1-й передаче на крайней полосе трассы, но не в повороте, вы можете сделать пит-стоп.



Смена шин - меняйте свою приборную панель на другую соответствующего цвета и категории, но с другим типом шин.



Ремонт - сбросьте со своей приборной панели все жетоны повреждений и пропустите ход. Также, если хотите, замените шины.

Конец игры - стр. 20

Игрок, который первым пересечет финишную черту, станет победителем гонки!

Продвинутые правила - стр. 21

Резкий старт - начиная с передачи «0», можете пропустить 1-ю и перейти сразу на 2-ю. Если на кубике 2-й передачи выпал , ваш ход закончен, но вы не теряете управление.

Красная зона - находясь на высшей передаче, вы можете использовать кубики торможения как кубики поддержания скорости.