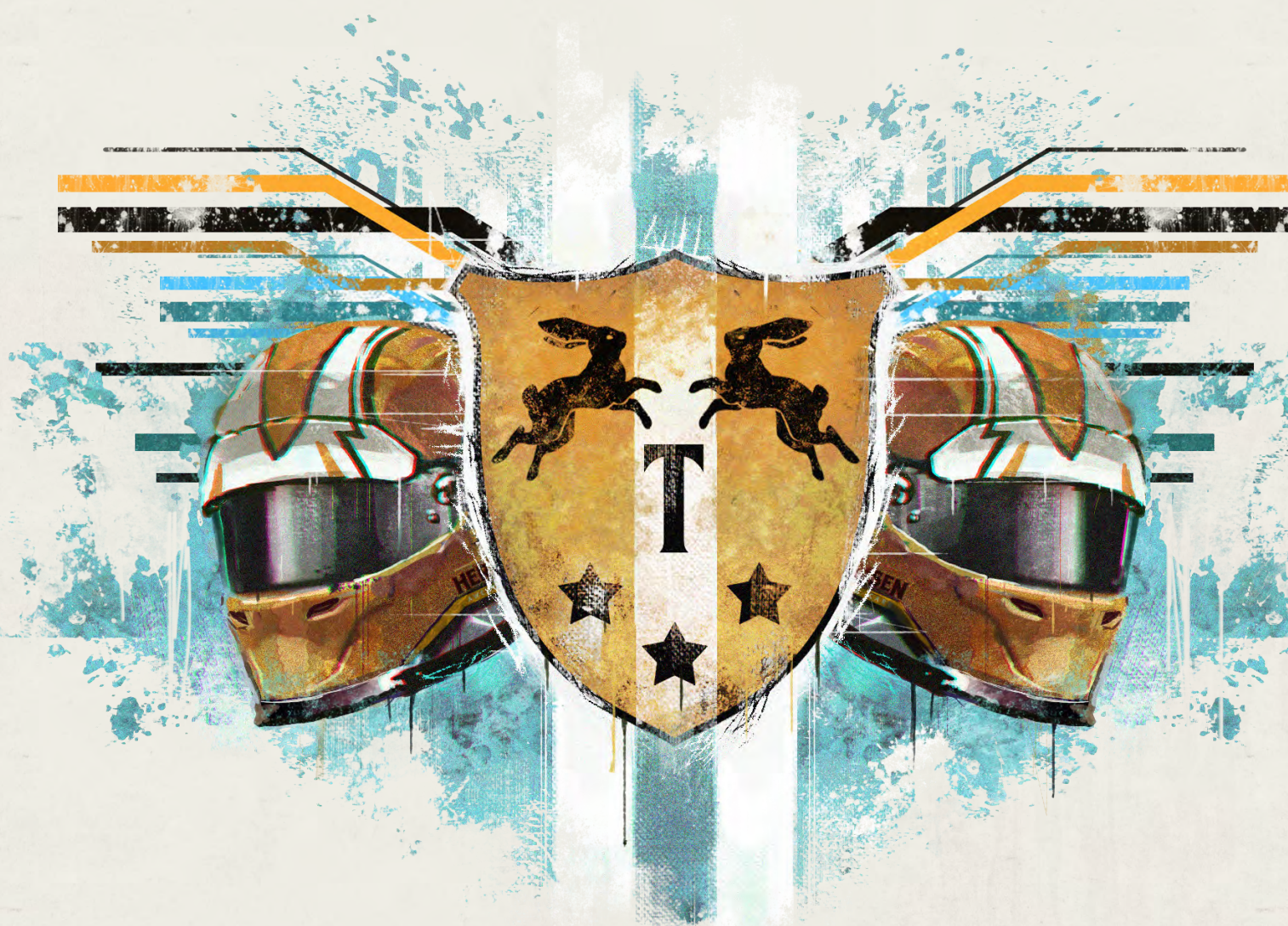


RALLYMAN ^{GT}



DESAFIO DE EQUIPES

REGRAS DA EXPANSÃO

CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO

Jean-Christophe Bouvier

PRODUÇÃO

Jamie Parsons

DIREÇÃO DE ARTE

Loïc Muzy

ILUSTRAÇÕES

Loïc Muzy

DESIGN GRÁFICO

Quentin Saint-Georges

MARKETING E COMUNICAÇÃO

Georgina Parsons

GESTÃO DA COMUNIDADE

Kayla Soule

GESTÃO DE NEGÓCIOS

Owen Hermesen

REVISÃO

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons, Kayla Soule e Hugo Chaumette

VÍDEOS

Jean-François Belvoix e Jonhatan Picard

PUBLICADO POR

Holy Grail Games

DIRETORES

Eric Dubus, Olivier Melison e Jamie Parsons

EMBAIXADORES E DEMONSTRADORES

Ludovic, Stephane, Gaz, Andy, Patrick, Georgina, Matthieu, Kayla e Owen

GALÁPAGOS

TRADUÇÃO

Eduardo Kraszczuk

REVISÃO

Luis Perdomo

DIAGRAMAÇÃO BR

Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br



Bem-vindo ao Desafio de Equipes! Esta expansão de Rallyman: GT permite que você corra com até 12 carros e use novos modos de corrida, como Figura 8 e Perseguição!

LIGUEM SEUS MOTORES...

Componentes

1 Livro de Regras

6 Carros

48 Marcadores de Marcha

12 Painéis

12 Peças de Pista

6 Cartas de Piloto

JOGANDO COM 12 CARROS

Com o Desafio de Equipes, você pode ter até 12 carros na pista! Há dois jeitos de jogar com 12 carros:

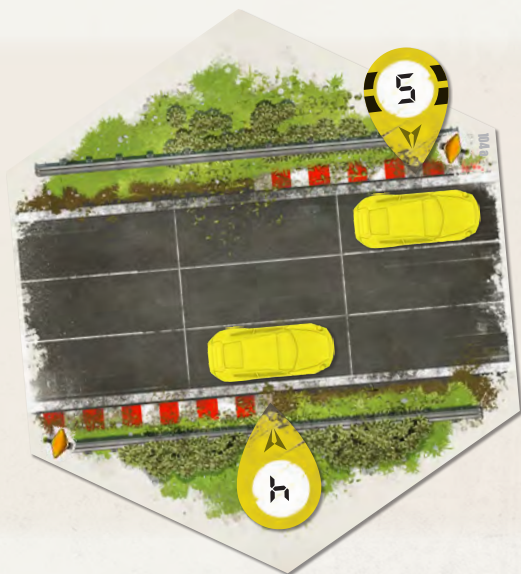
- **Tendo 12 jogadores individuais**

Cada jogador pega um carro à sua escolha e todos os componentes necessários, como descrito no livro de regras de *Rallyman: GT*.

- **Com cada jogador controlando 2 carros**

Cada jogador pega dois carros da mesma cor e os componentes necessários de cada um, como descrito no livro de regras de *Rallyman: GT*.

Distinguindo entre carros da mesma cor: na pista, carros da mesma cor podem ser distinguidos pelos seus marcadores de Marcha. Os marcadores de Marcha na expansão Desafio de Equipes incluem marcas adicionais que ajudam a distingui-las das suas contrapartes.

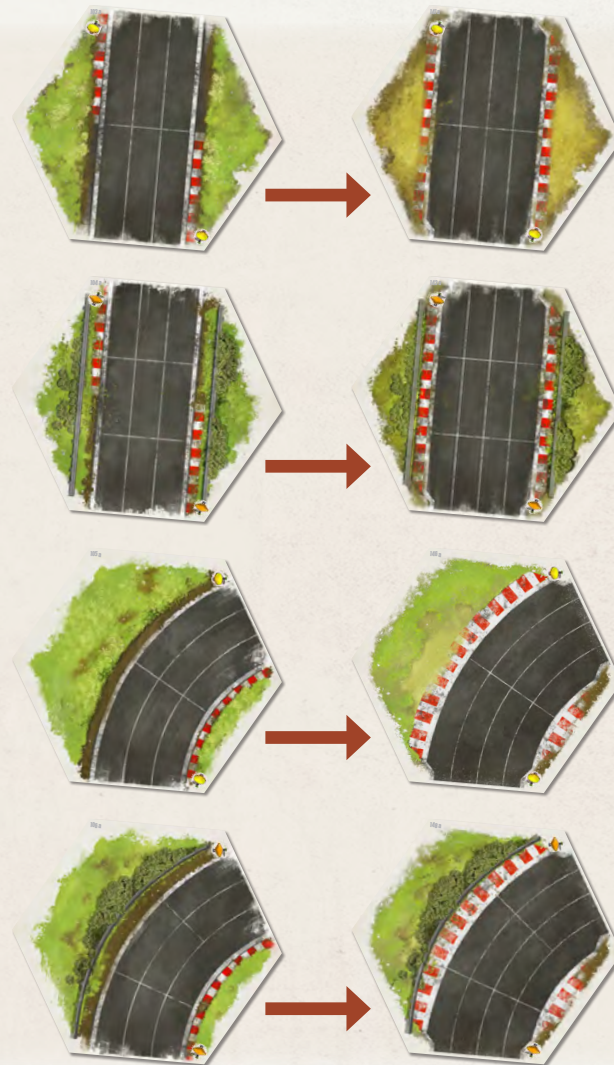


Pistas Mais Largas

Se você estiver jogando com 7 ou mais carros, é recomendado que você construa a pista usando peças com 3 faixas. Para pistas feitas originalmente com peças de 2 faixas, simplesmente vire a peça para o lado equivalente com 3 faixas.

Peças com retas, seções curvas de pista e Grids de Largada podem ser substituídas por equivalentes com 4 faixas.

Peças correspondentes:

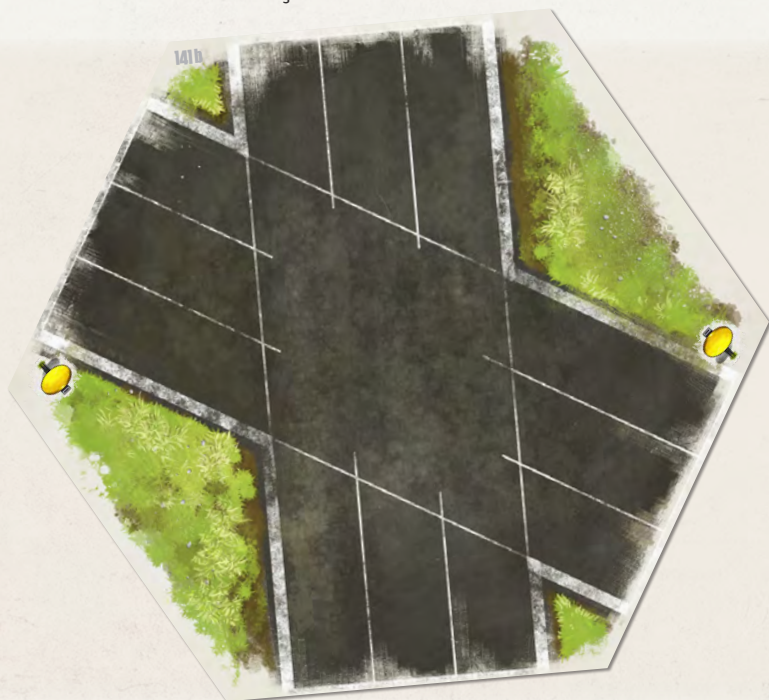


Recomendamos usar as peças com 3 e 4 faixas para evitar excesso de bloqueios. Entretanto, se você preferir uma configuração mais desafiadora, é claro que você pode construir suas pistas como quiser!

Com exceção dessas novas peças, uma corrida com até 12 jogadores segue as mesmas regras que uma partida clássica de *Rallyman: GT*.

PISTAS DE "FIGURA 8"

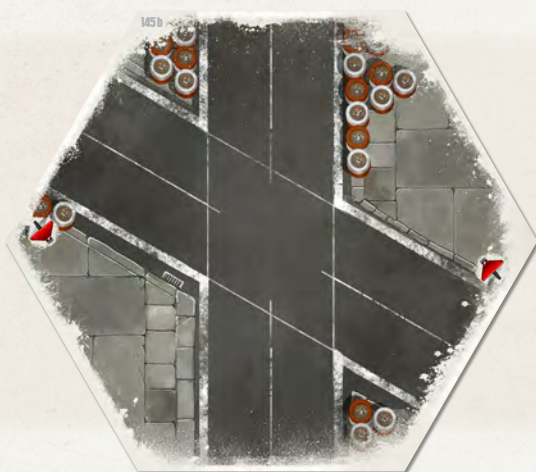
Uma pista de "Figura 8" usa uma peça de "interseção" para criar um laço na pista, além de um Grid de Largada duplo com os dois lados indo na mesma direção.



Interseção

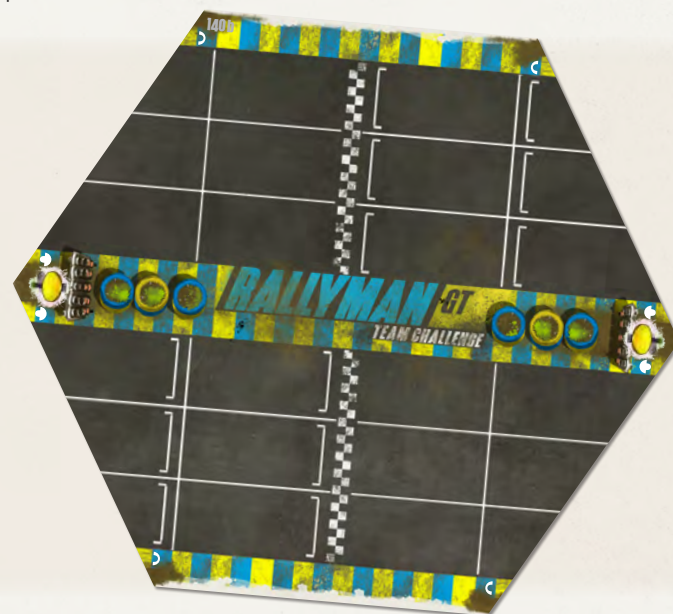
A peça de interseção usa as seguintes regras:

- As faixas centrais da peça só podem ser usadas por carros se movendo na mesma direção. Se um carro terminar seu turno nesse espaço, nenhum outro carro pode entrar nessas faixas, a menos que esteja se aproximando pela mesma direção. As regras normais de Ultrapassagem e de Bloqueio ainda se aplicam.
- Se um carro se aproximando por uma direção diferente tentar entrar nesses espaços enquanto outro carro já estiver presente, esse carro fica Bloqueado. Seu movimento termina no espaço imediatamente antes de entrar nas faixas centrais.



MODO PERSEGUIÇÃO

Esses circuitos são construídos usando peças de pista clássicas, juntamente com um Grid de Largada duplo com cada lado indo em uma direção diferente. Essa peça de Grid de Largada divide a pista em dois cursos separados, nos quais os carros serão divididos em dois grupos: A e B.



Nota: devido à natureza da peça do Grid de Largada, jogar no modo Perseguição requer peças das expansões Turnê Mundial e/ou Campeonato de Rallyman: GT.

Preparando o Grid de Largada

Comece dividindo os carros entre os dois Grids de Largada da maneira mais uniforme possível. Se você estiver jogando com um carro por jogador: pegue um marcador de Marcha de cada jogador e sorteie metade do número total de jogadores. Esses carros vão largar de um lado da peça, e o resto vai largar do outro grid.

Se cada jogador estiver controlando dois carros, então cada jogador coloca um de seus carros em cada Grid de Largada.

A ordem de largada é então determinada usando as regras normais de Rallyman: GT. Se possível, todos os carros do grupo A devem usar os marcadores de Marcha do jogo base enquanto os carros do grupo B devem usar os marcadores desta expansão. Esse método tornará mais fácil diferenciar dois carros da mesma cor, caso um deles fique para trás e seja alcançado pelo outro grupo.

Turnos de jogo

Os turnos dos jogadores não são misturados entre os grupos separados: um grupo deve jogar a sua rodada inteira, e então o segundo grupo joga a sua rodada.

Para decidir qual grupo joga primeiro, tire "cara ou coroa" usando o marcador de Rodada. Pelo resto da corrida, o grupo vencedor sempre jogará primeiro.

Dentro de cada grupo, a ordem de jogo e regras de movimento são idênticas às de uma partida clássica de Rallyman: GT, como descrita no livro de regras do jogo base.

Condições de vitória

Ao contrário das regras de uma partida clássica de Rallyman: GT, o primeiro jogador a cruzar a linha de chegada não será necessariamente o vencedor!

- Se apenas um carro cruzar a linha de chegada durante a mesma rodada (não importa a que grupo ele pertença), então esse carro será o vencedor.
- Se dois ou mais carros cruzarem a linha de chegada durante uma rodada e esses carros estiverem no mesmo grupo, então o primeiro carro a cruzar a linha será o vencedor.

- Se dois ou mais carros cruzarem a linha de chegada durante a mesma rodada e esses carros forem de grupos diferentes, então o jogador com mais fichas de Foco será o vencedor.

Exemplo: durante uma corrida de Perseguição, 3 carros cruzam a linha de chegada durante a mesma rodada: 2 do grupo A e 1 do grupo B. O grupo é reduzido ao carro do grupo A que cruzou a linha de chegada primeiro e o carro do grupo B. O jogador com mais Fichas de Foco entre esses dois vencerá a corrida.

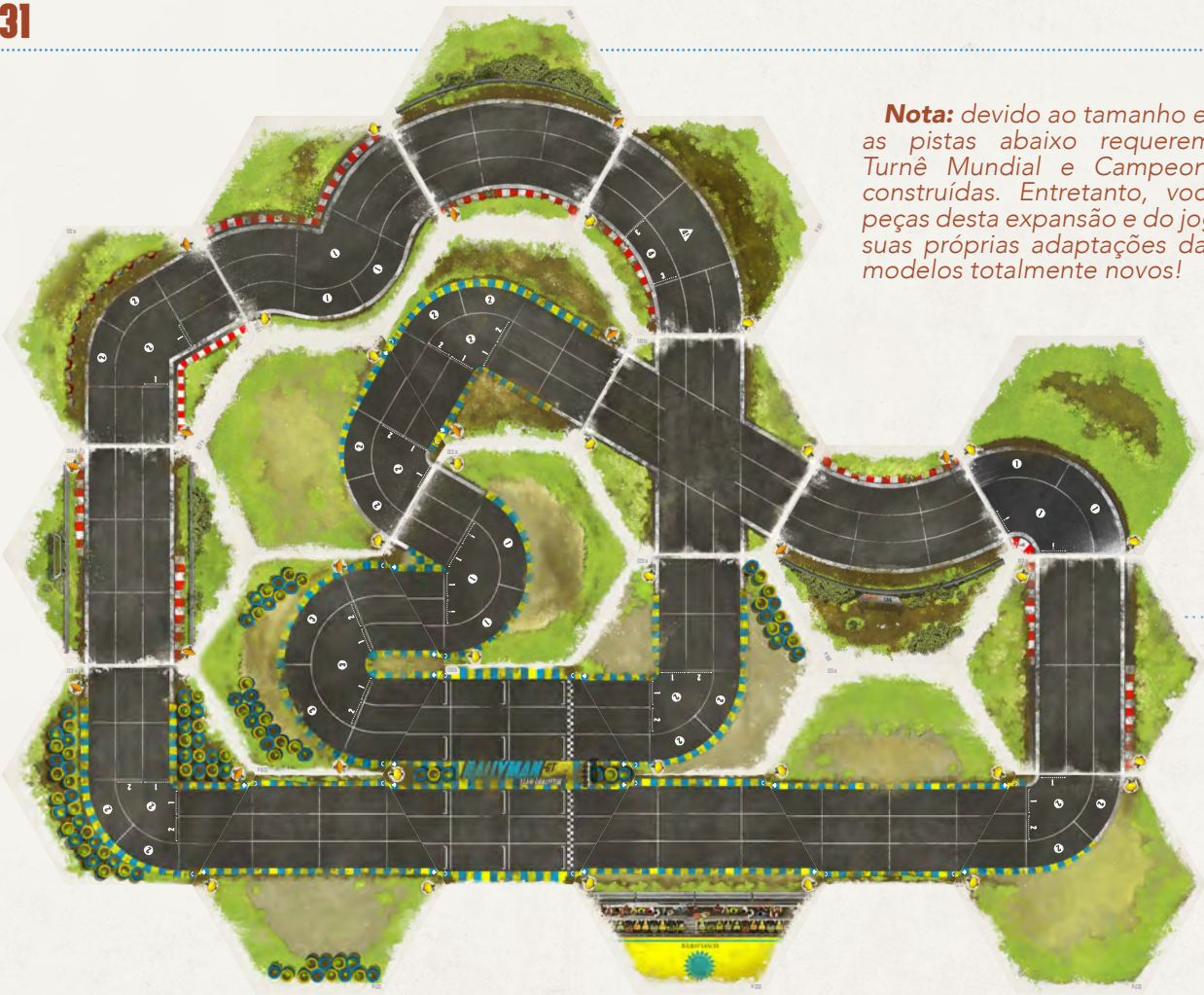
CORRIDAS ESPETACULARES

E se você combinasse todos os itens acima? Você pode criar circuitos de Figura 8 com pistas mais largas ou com apenas um Grid de Largada, ou jogar Perseguição em uma pista em Figura 8! Você decide como criar a corrida dos seus sonhos...

Nas próximas páginas, você encontrará modelos de pista prontos para jogar que podem ser usados com essas regras.

PRONTO PARA JOGAR

PISTA 31



Nota: devido ao tamanho e à complexidade, as pistas abaixo requerem as expansões Turnê Mundial e Campeonato para serem construídas. Entretanto, você pode usar as peças desta expansão e do jogo base para criar suas próprias adaptações das pistas, ou criar modelos totalmente novos!

- 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

PISTA 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

PISTA 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

PISTA 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



PISTA 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



PISTA 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



PISTA 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