



RALLYMAN GT

ZASADY GRY

AUTORZY

PROJEKT GRY

Jean-Christophe Bouvier

PRODUKCJA

Jamie Parsons

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE

Loïc Muzy

ILUSTRACJE

Loïc Muzy

PROJEKT GRAFICZNY

Quentin Saint-Georges

MARKETING

Georgina Parsons

MEDIA

Kayla Soule

MANAGER PROJEKTU

Owen Hermsen

KOREKTA

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons i Kayla Soule

FILMY

Jean-François Belvoix i Jonhatan Picard

WYDAWCA

Holy Grail Games

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI

Maciej «Ciuniek» Poleszak

KOREKTA

Michał Szewczyk

EDYCJA POLSKA

Czacha Games

PRZEDMOWA AUTORA

Rallyman: GT to gra, która pokonała długą drogę przed wydaniem, bez uwag od moich kierowców testowych nie byłaby tym, czym jest dzisiaj!

Dlatego też chcę w tym miejscu wymienić kilku miłośników czterech kółek, dziękując im za pomoc i wsparcie:

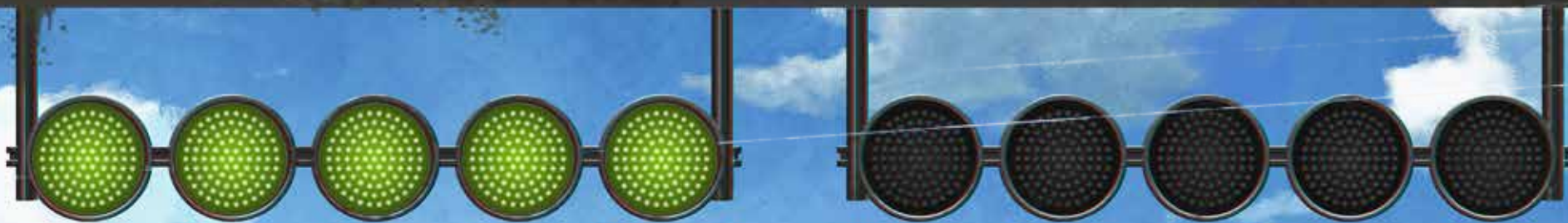
- Moje córki Célestine, Camille, Justine i Clara Bouvier. Testowały niedopracowane zasady i wchodziły w niedokończone zakręty używając zaimprovizowanych kokpitów na prototypowych trasach, rzucając źle wyważonymi kośćmi... innymi słowy docierały silnik!
- Vincent Simon, wnikliwy tester, który zawsze nakierowywał mnie na odpowiedni tor kiedy zaczynałem odchodzić od zamierzonego pomysłu albo gdy coś po prostu nie działało jak trzeba.
- Arnaud i Martin Delbouys (francuscy mistrzowie Rallyman, 2014). Oczom tych utalentowanych kierowców nie umknął żaden błąd ani wyjątek!
- Michel "Papounet" Martin
- Mój ojciec, Pierre Bouvier
- Pierre Mariac

- Frédéric Rodriguez
- Chciałbym również podziękować wszystkim tym, którzy wspierali grę w sieci i w mediach społecznościowych: Pierre Raynaud, Fabio Pellegrino (francuski mistrz Rallyman, 2013), Sergio Raccampo, Frédéric Ormières, Quentin Le Guennan, John Berny, Bruno Cathala, Oliviero Carena, Dwayne Karenko, Cyril Mentin i Aaron Steward.

Poza tym ogromne podziękowania należą się również wam wszystkim. Od pierwszego gracza w pierwszą edycję Rallyman, aż do wszystkich wspierających Rallyman: GT. Dziękuję za nieustające zaufanie i wsparcie trwające od 2009 roku.

Na końcu chcę zadedykować tę grę jednemu z największych francuskich kolekcjonerów gier planszowych, który niestety zmarł w lutym 2019 roku. Pierre Bertin zapoznał mnie z wieloma różnymi grami wyścigowymi, w tym z tymi wydanymi w skali 1:144. W skali, w której wydany jest również Rallyman: GT.

Jean-Christophe Bouvier



1-6 GRACZY / 14+ / 60 MINUT

Witamy w Rallyman: GT! Wyjedź na tor własnym supersamochodem i dociśnij do podłogi swoje umiejętności kierowania autem, aby przekroczyć linię mety na pierwszym miejscu!

Rallyman: GT wykorzystuje innowacyjną mechanikę wykorzystania kości, która nagradza zarówno strategiczne planowanie jak i podejmowanie ryzyka. Planuj tor przejazdu, wchodzenie w niebezpieczne zakręty i pokonywanie długich prostych za pomocą kości biegów, utrzymania prędkości i hamowania. Możesz zachować ostrożność, aby uniknąć problemów albo wyrzucić ją przez okno i wcisnąć gaz do dechy!

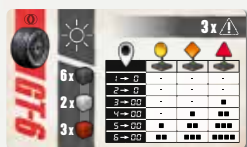
Oczywiście Twój samochód nie jest jedynym na torze. Inni uczestnicy wyścigu będą starali się wymanewrować Cię i zająć Ci drogę. Do Ciebie należy więc podejmowanie w ułamku sekundy decyzji, które zaprowadzą Cię do zwycięstwa!

KIEROWCY! WŁĄCZCIE SILNIKI...

ELEMENTY GRY



Zasady gry

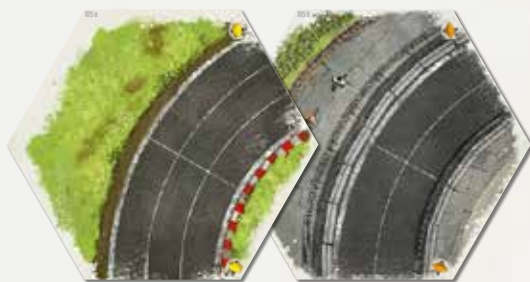


12 kokpitów



6 kart kierowców

31 dwustronnych kafli toru



1 kafel pit stopu

1 znacznik rundy

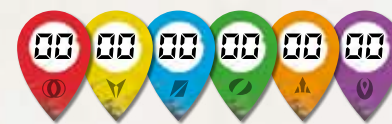


1 woreczek na żetony uszkodzeń



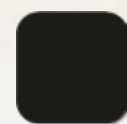
160 żetonów skupienia

6 samochodów



48 znaczników biegów

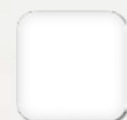
11 kości



x 6



x 3

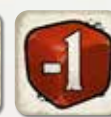


x 2

42 żetony uszkodzeń



x 6



x 6



x 6



x 12



x 6



x 6

PRZYGOTOWANIE GRY

1. BUDOWA TORU

Sześciokątne kafle pozwalają na przygotowanie toru wyścigowego na każdą okazję. Popuść wodze wyobraźni podczas budowy swojej wymarzonej pętli!

PODCZAS BUDOWY WŁASNEGO TORU

Poniższe wskazówki mogą okazać się pomocne:

- Krótki wyścig, ok. 30 minut: 15 kafli toru i 1 okrążenie.
- Standardowy wyścig, ok. 45 minut: 18 kafli toru i 1 okrążenie lub 12 kafli toru i 2 okrążenia.
- Długi wyścig, ok. 60 minut: 21 kafli toru i 1 okrążenie lub 16 kafli toru i 2 okrążenia. (Czas szacowany dla rozgrywki z udziałem 4 graczy.)

Na stronie 24 instrukcji znajdziesz propozycje gotowych torów.

Uwaga: kafel toru przedstawiający pit stop powinien zostać ułożony obok toru i nie być jego częścią.

2. ŻETONY SKUPIENIA

Żetony skupienia umieść w pobliżu toru tak, aby każdy z graczy miał do nich swobodny dostęp.

3. ŻETONY USZKODZEŃ

Żetony uszkodzeń wrzuc do woreczka i umieść go w pobliżu toru.

4. WYBÓR KOLORU

Każdy gracz wybiera kolor i bierze wszystkie odpowiadające mu komponenty: samochód, kartę kierowcy, znaczniki biegów i kokpit z oponami na asfalt. Każdy gracz umieszcza je przed sobą i umieszcza kokpit stroną "słoneczna pogoda" do góry.

PODCZAS PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Sugerujemy rozpocząć wyścig z oponami na asfalt i podczas słonecznej pogody. W późniejszych rozgrywkach możesz zmieniać warunki początkowe (więcej na stronie 21).

Pozostałe kokpity należy odłożyć na bok. Gracze mogą wymienić kokpit w trakcie gry podczas wizyty w pit stopie.

5. USTALENIE KOLEJNOŚCI STARTOWEJ

Aby ustalić startową kolejność weź od każdego z graczy jeden ze znaczników biegów a następnie dobieraj je losowo w dowolny sposób. Po wylosowaniu pierwszego znacznika, umieść samochód w tym kolorze na pierwszym polu startowym (pole przed linią na wewnętrznym pasie z perspektywy pierwszego zakrętu).

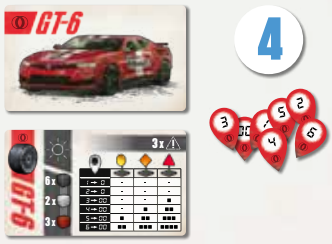


Przykład: Niebieski został wylosowany jako pierwszy, więc ten samochód zostaje ustawiony na pierwszym miejscu startowym. Czerwony jest drugi, Żółty jest trzeci, Zielony jest czwarty i tak dalej.

6. ZNACZNIKI BIEGÓW I RUNDY

Każdy gracz umieszcza obok swojego samochodu znacznik biegu "0", białą stroną do góry, w sposób widoczny dla wszystkich.

Pierwszy gracz bierze wszystkie kości i wyścig może się rozpocząć! Kierowcy, włączcie silniki!





ROZGRYWKA

W Rallyman: GT gracze będą ścigać się po torze, starając się przekroczyć linię mety przed przeciwnikami!

Rundy

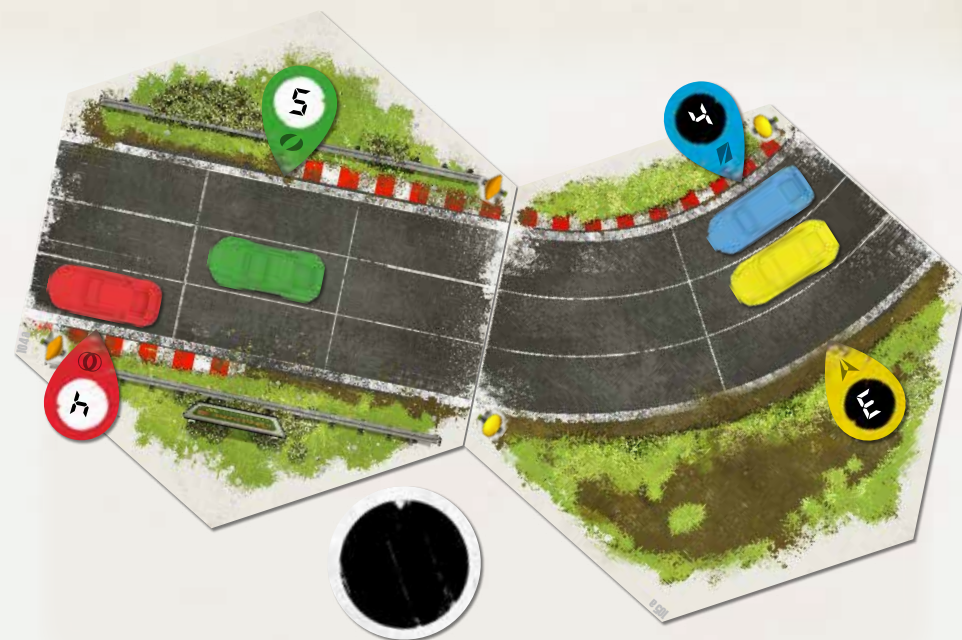
W Rallyman: GT kolejność rozgrywki nie jest stała - będzie zmieniała się w każdej rundzie w zależności od sytuacji na torze. Aby lepiej odnaleźć się w rozgrywce podzieliśmy rundy na "białe" i "czarne".

Rallyman: GT składa się z rozgrywanych naprzemiennie rund "białych" i "czarnych". Każdy gracz rozgrywa w jednej rundzie jedną turę.

Znacznik rundy posiada białą i czarną stronę, jak znaczniki biegów.

Znaczniki biegów pozwalają na określenie prędkości samochodu, z jaką ten porusza się między rundami. Na końcu swojej tury gracz umieszcza na planszy znacznik biegu w kolorze następnej rundy. Dzięki temu widać, kto już rozegrał swoją turę w tej rundzie.

Kolor znacznika rundy przypomina o tym, jaka runda jest rozgrywana, a co za tym idzie, który z samochodów jeszcze się nie poruszył. Na końcu rundy ten znacznik jest odwracany i rozpoczyna się nowa runda.



Przykład: Rozgrywana jest czarna runda. Czerwony i Zielony już rozegrali turę (ich znaczniki biegów są białe, czyli w kolorze następnej rundy), a Niebieski i Żółty jeszcze nie (ich znaczniki biegów są czarne).

Na początku każdej rundy należy ustalić kolejność rozgrywki.

Ustalanie kolejności rozgrywki

W Rallyman: GT chodzi o prędkość! Nawet najmniejsza różnica w prędkości lub pozycji na torze może decydować o tym kto poruszy się jako pierwszy. Pierwszeństwo w rundzie pozwala na pozostawienie przeciwników w tyle lub ich wymanewrowanie.

Poruszanie się na końcu pozwala na skorzystanie z mniej zatłoczonego toru, zwiększając możliwości ruchu. Umiejętne zarządzanie kolejnością w rundzie pozwala na skorzystanie ze świetnych okazji w trakcie wyścigu!

○ kolejności rozgrywki na początku rundy decyduje prędkość, a w przypadku remisu pozycja na torze.

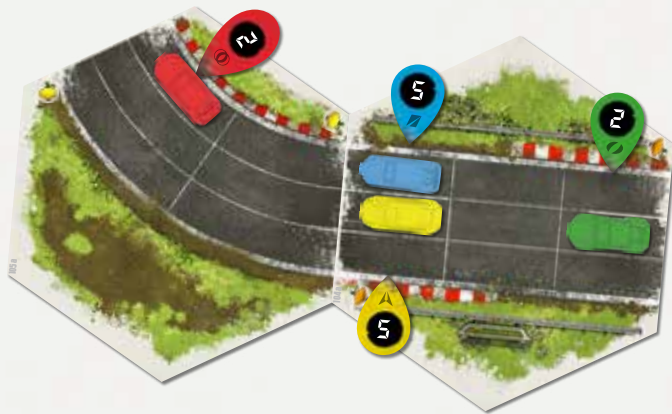
Ważność parametrów:

PRĘDKOŚĆ > DYSTANS > POZYCJA

• **Prędkość** - Określ najszybszy samochód. Samochód z najwyższym znacznikiem biegu zawsze porusza się jako pierwszy, niezależnie od tego, w którym miejscu toru się znajduje.

• **Dystans** - Jeśli kilka samochodów jedzie z tą samą prędkością, najpierw poruszy się ten z nich, który od startu wyścigu pokonał większy dystans i znajduje się dalej.

• **Pozycja** - Jeśli kilka samochodów nadal remisuje, jako pierwszy poruszy się ten, który znajduje się na najbardziej wewnętrznym pasie, z perspektywy kolejnego zakrętu. "Zakręt" to fragment trasy posiadający ograniczenia prędkości (strona 10).



Na tym przykładzie kolejność rozgrywki jest następująca:

1. Niebieski porusza się jako pierwszy - z dwóch samochodów jadących na 5. biegu ten znajduje się na wewnętrznym pasie następnego zakrętu.
2. Żółty porusza się jako drugi, bo też jedzie na 5. biegu.
3. Czerwony porusza się jako trzeci - z dwóch samochodów jadących na 2. biegu ten znajduje się dalej.
4. Zielony samochód porusza się jako ostatni.

Tura

Podczas swoich tur gracze będą używać dostępnych kości do poruszania samochodem, wchodzenia w zakręty, omijania przeciwników i wyciskania z silnika ostatnich soków!

Po ustaleniu kolejności rozgrywki gracze rozgrywają po sobie, po jednej turze.

Podczas swojej tury gracz wykonuje dwa kroki:

1. Wybór kości.
2. Rzucanie kośćmi i ruch samochodu.

Wybór kości

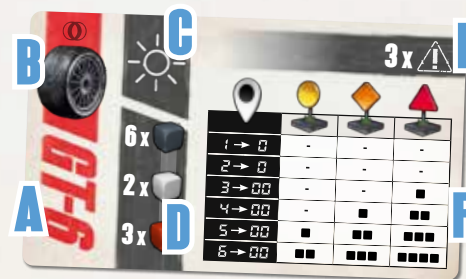
Podczas swoich tur gracze będą używać kości do przyspieszania, hamowania i utrzymywania prędkości na torze. Gracz może dowolnie korzystać z dostępnych kości, o ile nie łamie kilku prostych zasad. Użycie kombinacji kości w kreatywny sposób to klucz do wybicia się na czoło wyścigu!

Wszystkie informacje dotyczące swojego samochodu każdy gracz może znaleźć na swoim kokpicie.

Kokpit

Kokpit wskazuje na typ używanego samochodu (A), rodzaj wykorzystywanych opon (B) oraz aktualne warunki atmosferyczne (C).

Podczas wyścigu przekłada się to na liczbę dostępnych kości (D), liczbę symboli ⚠, które gracz może wyrzucić zanim utraci kontrolę (E) oraz na konsekwencje jej utraty (F) (patrz strona 16). Otrzymane w trakcie wyścigu uszkodzenia umieszczane będą na kokpicie i mogą modyfikować te wartości.



W GRZE WYSTĘPUJĄ DWA RODZAJE OPON



• **Opony na asfalt:** sprawują się dobrze w suchych warunkach, ale tracą przyczepność w deszczu.



• **Opony na deszcz:** sprawują się dobrze w deszczowych warunkach, ale w suchych warunkach sprawują się gorzej niż opony na asfalt.

Wymianę opon lub naprawę samochodu można wykonać podczas pit stopu. Odrzuca się wtedy żetony uszkodzeń i wymienia kokpit na inny w tym samym kolorze (patrz strona 18).

Standardowy kokpit - opony na asfalt podczas słonecznej pogody

- gracz może użyć sześciu kości biegów (czarnych), dwóch kości utrzymania prędkości (białe) i trzech kości hamowania (czerwone).

- utrata kontroli następuje po wyrzuceniu trzeciego symbolu ⚠ (strona 16).
- tabela określa konsekwencje utraty kontroli.

Gracz może podczas swojej tury użyć maksymalnie tylu kości, na ile pozwala mu jego kokpit. Jednak każda z kości może zostać użyta tylko raz w turze

- **Czarne kości - biegi** - używane są do stopniowego przyspieszania lub zwalniania.



- **Białe kości - utrzymanie prędkości** - używane są do poruszania się bez zmiany prędkości.



- **Czerwone kości - hamowanie** - używane są do ostrego hamowania i redukowania więcej niż jednego biegu naraz.



Na wszystkich kościach znajdują się symbole ⚠. Te symbole nie mają żadnego efektu, dopóki gracz nie wyrzuci ich w turze tyle, ile wskazuje jego kokpit. W takim wypadku następuje utrata kontroli (patrz strona 16).

Przyspieszanie, zwalnianie, hamowanie i utrzymanie prędkości można ze sobą dowolnie łączyć w celu jak najlepszego wykorzystania samochodu!

Aby ułatwić planowanie przejazdu, gracz układa swoje kości na torze aby wyznaczyć trasę ruchu.



Przykład: Niebieski będzie hamował wchodząc w pierwszy zakręt, a następnie zacznie przyspieszać ustawiając się w gotowości na wewnętrznym pasie przed kolejną turą!

Zasady korzystania z kości

I. CZARNE KOŚCI - BIEGI

Biegi używane są do stopniowego przyspieszania lub zwalniania.

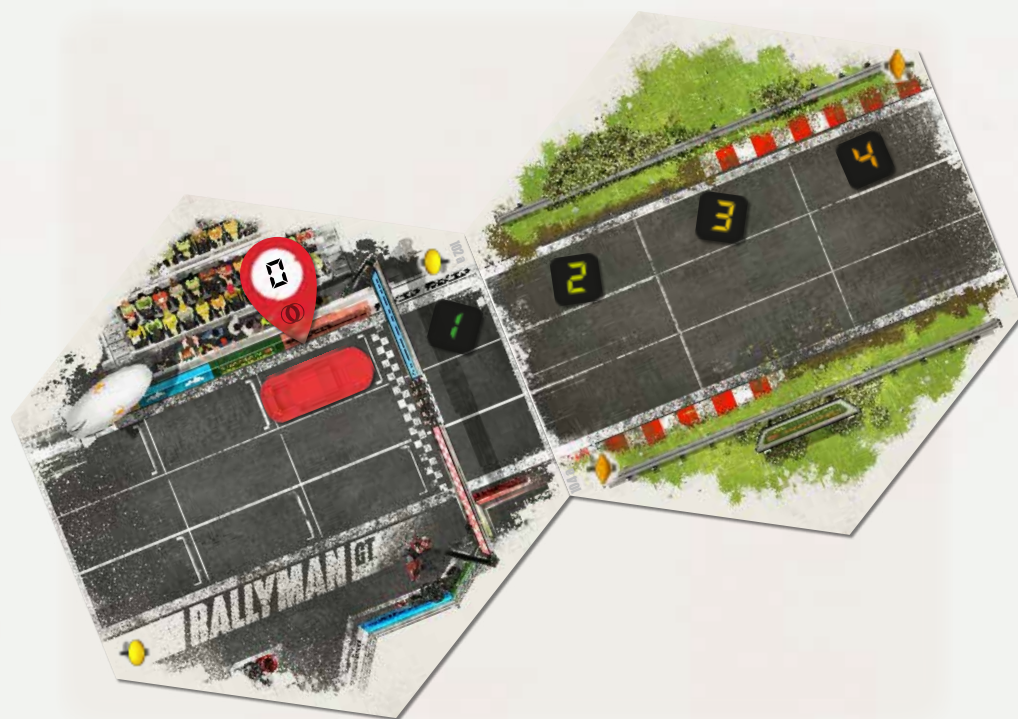


Czarne kości reprezentują biegi Twojego samochodu.

Używanie czarnych kości jest określane jako "zmiana biegu", "wrzucenie biegu" lub "bycie na" konkretnym biegu.

Każda czarna kość pozwala na poruszenie samochodu o 1 pole, niezależnie od wyniku rzutu (cyfra lub ⚠).

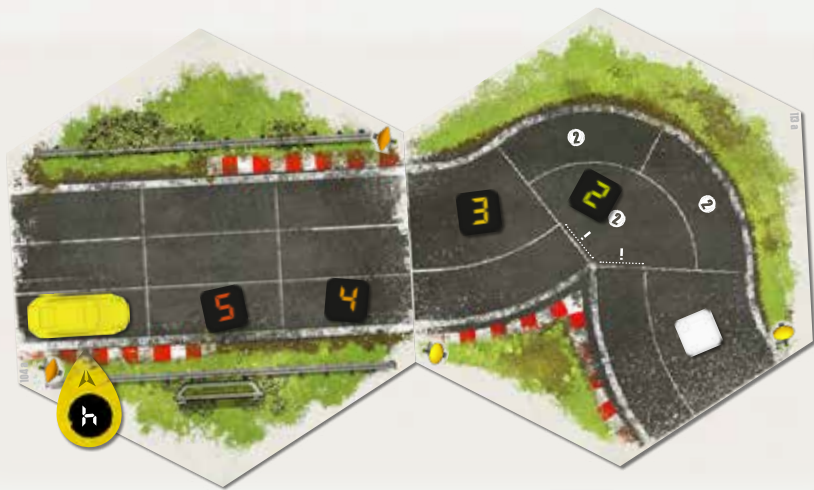
Kości biegów muszą być używane w kolejności rosnącej lub malejącej.



Przykład: Czerwony rozpoczyna wyścig z prędkością 0. Musi użyć czarnej kości o wartości 1 aby wrzucić 1. bieg. Może wtedy zmienić bieg na 2. itd.

Jeśli na początku tury prędkość Twojego samochodu jest wyższa niż 0, pierwszą użytą kością może być:

- Bieg o 1 wyższy niż bieg początkowy.
- Bieg o tej samej wartości co bieg początkowy.
- Bieg o 1 niższy niż bieg początkowy.



Przykład: Na początku tury Żółty jest na 4. biegu. Decyduje się na rozpoczęcie ruchu od wrzucenia 5. biegu, a następnie zwalnia na 4. bieg, potem na 3. i na 2. Wszystko w celu wejścia w ostry zakręt.

2. BIAŁE KOŚCI - UTRZYMANIE PRĘDKOŚCI

Utrzymanie prędkości używane jest do poruszania się bez jej zmiany.

Każda biała kość pozwala na poruszenie samochodu o 1 pole, bez zmiany biegu na wyższy lub niższy, niezależnie od wyniku rzutu (pusta ścianka lub).

Białej kości można użyć na początku tury, podczas ruchu, lub na końcu tury. Podczas tury można użyć wyłącznie białych kości. Białe kości można stosować w dowolnej kombinacji z czarnymi kośćmi.

Uwaga: Białej kości nie można użyć, jeśli prędkość samochodu wynosi 0 lub 00.



Przykład: Zielony wchodzi w zakręt na 3. biegu i nie przyspiesza, tylko używa białych kości do utrzymania prędkości.

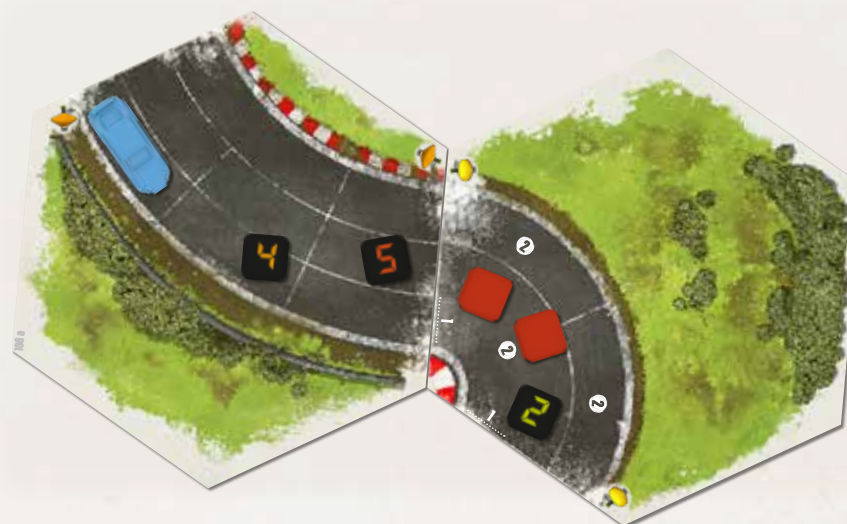
3. CZERWONE KOŚCI - HAMOWANIE

Hamowanie używane jest w połączeniu z inną kością do nagłej redukcji prędkości.

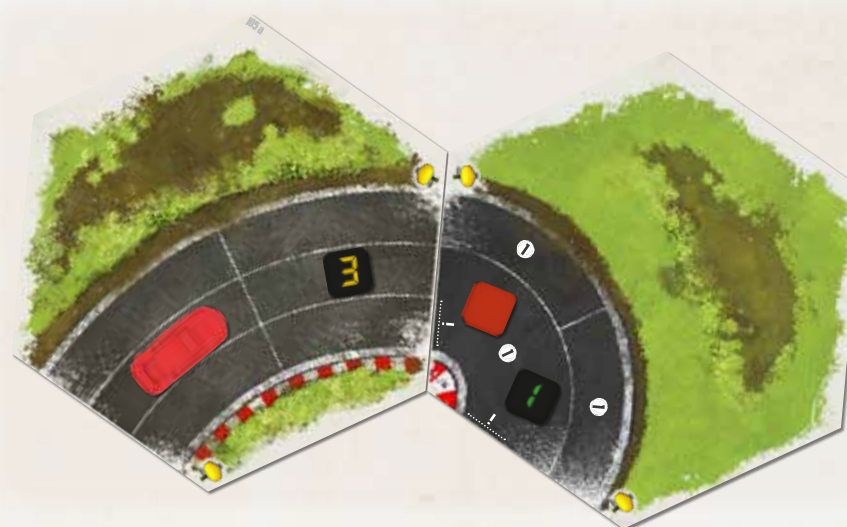


Każda czerwona kość użyta razem z czarną kością pozwala na poruszenie się o 1 pole i zredukowanie więcej niż 1 biegu.

Aby zahamować gracz musi użyć tylu czerwonych kości, ile biegów chce "przeskoczyć" przed zmianą na docelowy, niższy bieg.



Przykład: Niebieski hamuje przed zakrętem z 5. biegu na 2. bieg. Używa kości z cyfrą 2 i dwóch czerwonych kości, ponieważ przeskokczył dwa biegi (4. i 3.).

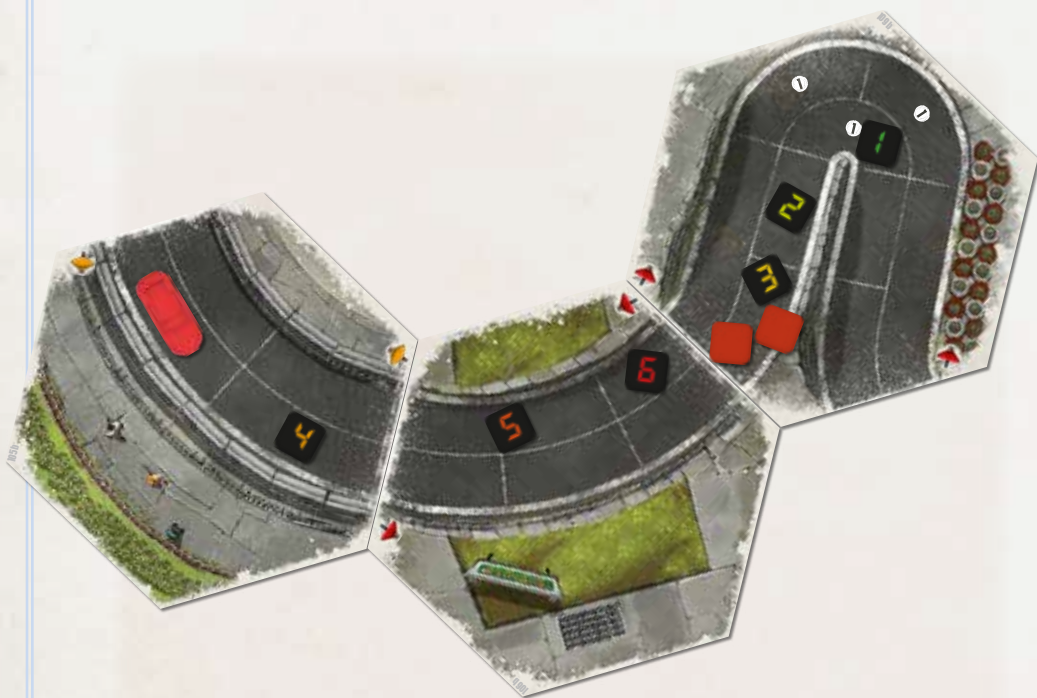


Przykład: Czerwony hamuje przed zakrętem z 3. biegu na 1. bieg. Używa kości z cyfrą 1 i jednej czerwonej kości, ponieważ przeskokczył 1 bieg (2.).

Uwaga: Nie można użyć czerwonych kości aby zmniejszyć prędkość samochodu do 0.

PODSUMOWUJĄC

Korzystając ze wszystkich dostępnych kości w sprytny sposób, jesteś w stanie pokonać każde utrudnienie, jakie postawi przed Tobą tor i przeciwnicy. Możesz przyspieszać i zwalniać za pomocą biegów w ciągu tej samej tury. Pamiętaj jedynie o złotej zasadzie: każda kość może zostać wykorzystana tylko raz w rundzie.



Przykład: Czerwony rozpoczyna turę na 4. biegu. Zaczyna ruch używając kości z cyfrą 4 i przyspiesza aż do 6. biegu. Następnie używa dwóch czerwonych kości aby wyhamować do 3. biegu przed wejściem w zakręt. Następnie zwalnia do 2. i 1. biegu. Oznacza to, że w kolejnej rundzie będzie poruszał się jako ostatni, ale z bardzo dobrej pozycji. Jego samochód blokuje strategiczne pole na zakręcie, co może utrudnić ruch innym graczom. Oczywiście, gdyby chciał, mógłby poruszyć się jeszcze dalej utrzymując prędkość bez zmiany biegu za pomocą białych kości.

Uwaga: Jeśli to możliwe, w każdej turze musisz poruszyć swój samochód o przynajmniej 1 pole.

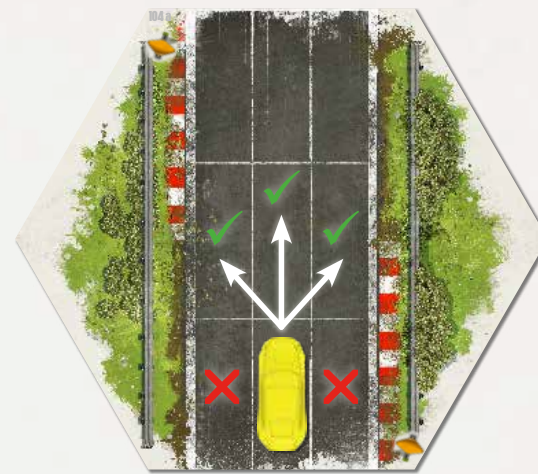
Zasady ruchu

Ponieważ tor nie składa się nigdy z samych długich prostych, które pokonujesz bez obecności innych samochodów, musisz brać pod uwagę kilka zasad podczas planowania trasy przejazdu!

Ruch

Na jednym polu może zawsze znajdować się tylko jeden samochód.

Samochody muszą poruszać się zawsze naprzód: w linii prostej (wzdłuż pasa ruchu) lub po przekątnej (zmieniając pas), ale nigdy na boki.



Samochód może podczas ruchu zmienić pas dowolną liczbę razy.

Uwaga: Krawężń kafla zawsze jest jednocześnie krawężnią pola.

Zakręty

Zakręty wiążą się z pewnymi ograniczeniami oznaczonymi cyfrą i/lub symbolem ⚠.

ZWYKŁE ZAKRĘTY

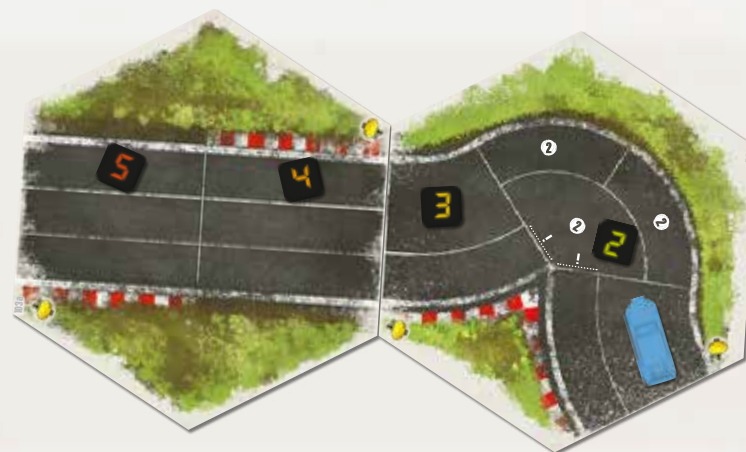
Na każdym torze znajdzie się wiele zwykłych zakrętów, których opanowanie pozwoli Ci na zdobycie realnej przewagi.

Cyfra w kółku na środku pola oznacza najwyższy bieg, na którym może być samochód znajdujący się na tym polu.

Samochód na niższym biegu może znajdować się na tym polu bez konsekwencji.

Poruszenie się na to pole na wyższym biegu wiąże się z natychmiastową utratą kontroli.

Opuszczając to pole samochód może zmienić bieg na wyższy.



Przykład: Niebieski wchodzi w zakręt na 2. biegu. Limit prędkości oznaczony na środku tego pola to "2". Skoro samochód jest na 2. biegu, wjeżdża na to pole bez konsekwencji i przyspiesza do 3. biegu na kolejnym polu.



NIEBEZPIECZNE ZAKRĘTY

Niebezpieczne zakręty wiążą się z większym ryzykiem. Musisz zdecydować, czy pokonywać je z mniejszą prędkością, czy kusić los w celu zyskania przewagi.

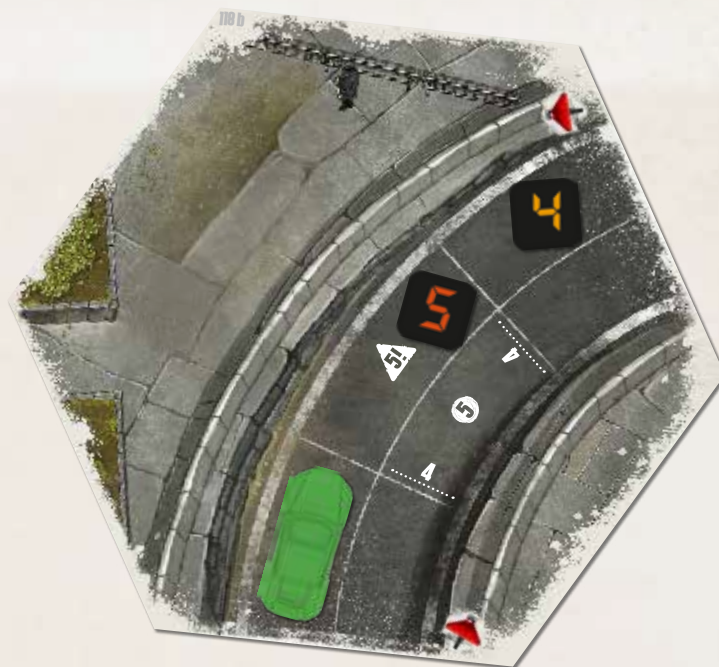
Cyfra z wykrzyknikiem w trójkącie na środku pola oznacza najwyższy bieg, na którym może być samochód znajdujący się na tym polu.

Jednak jeśli na tym polu znajduje się samochód poruszający się z maksymalną dozwoloną prędkością, musi on dodać do swojego wyniku na kościach symbol ⚠️. Ten dodatkowy symbol ⚠️ może spowodować natychmiastową utratę kontroli, w zależności od wcześniejszych wyników rzutów.

Samochód na niższym biegu może znajdować się na tym polu bez konsekwencji.

Poruszenie się na to pole na wyższym biegu wiąże się z natychmiastową utratą kontroli.

Opuszczając to pole samochód może zmienić bieg na wyższy.



Przykład: Zielony wchodzi w niebezpieczny zakręt oznaczony cyfrą 5 na 5. biegu. Nie wiąże się to z natychmiastową utratą kontroli, ale jest to maksymalna dozwolona prędkość. W związku z tym Zielony musi dodać do zebranych już wcześniej na kościach symboli ⚠️ dodatkowy symbol ⚠️. To może wróżyć kłopoty!

OSTRE ZAKRĘTY

Szczególnie ostre zakręty wymagają idealnej linii przejazdu albo jeszcze większego zmniejszenia prędkości.

Cyfra nad kropkowaną linią na obu krawędziach pola - razem z cyfrą w kółku na środku pola - określają najwyższy bieg, na którym może być samochód znajdujący się na tym polu i sposób, w jaki ten limit może się zmieniać.

Jeśli samochód poruszy się na taki pole przekraczając kropkowaną linię (czyli bez zmiany pasa), wtedy cyfra nad linią zastępuje cyfrę w kółku zmniejszając limit prędkości.



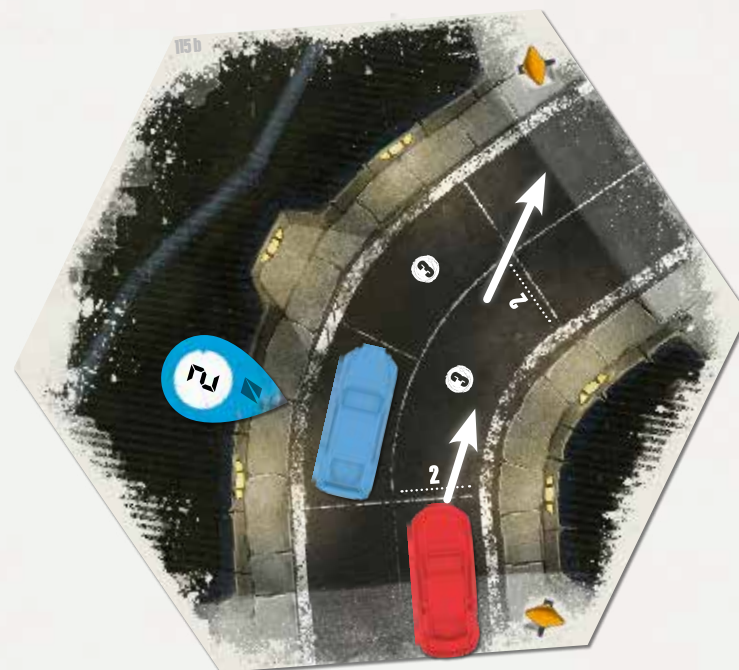
Dodatkowo, jeśli opuszczając takie pole samochód przekroczy kropkowaną linię (czyli bez zmiany pasa), następne pole musi być traktowane tak, jakby posiadało ograniczenie prędkości wskazane przez cyfrę nad kropkowaną linią.

Gracze mogą unikać tych ograniczeń poruszając samochody na i z tego pola po przekątnej.

IDEALNA LINIA PRZEJAZDU



Ten element gry odzwierciedla używaną w prawdziwych wyścigach ideę linii przejazdu. Wchodząc i wychodząc z takich zakrętów po przekątnej gracze poruszają się po bardziej łagodnej trajektorii. Oczywiście, jeśli przeciwnicy pozostawili wystarczająco dużo wolnego miejsca.

Uwaga: Limit prędkości na środku pola zakrętu obowiązuje zawsze, nawet gdy samochód wchodzi na nie po przekątnej.

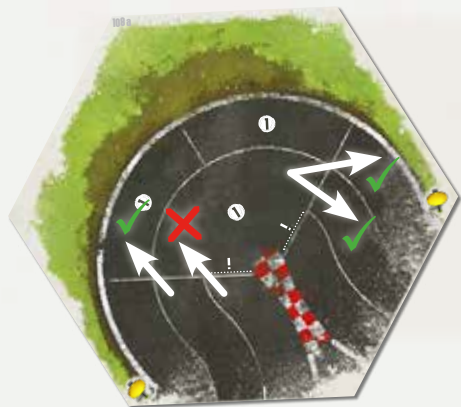


Przykład: Czerwony zbliża się do ostrego zakrętu. Przeciwnik ustawił się w taki sposób, że musi on przekroczyć kropkowaną linię, więc limit prędkości na tym zakręcie wynosi dla niego 2 zamiast 3. Za zakrętem jest miejsce na ruch, więc Czerwony może opuścić to pole po przekątnej, dzięki czemu nie przekracza drugiej kropkowanej linii i nie musi ograniczać prędkości wychodząc z zakrętu. Może przyspieszyć i kontynuować ruch.



Niektóre ostre zakręty oznaczone są wykrzyknikiem zamiast cyfry. Zgodnie z wcześniejszymi zasadami, samochód przekraczający kropkowaną linię musi dodać symbol  do symboli wyrzuconych na kościach. Te symbole się kumulują, więc przekroczenie obu linii w jednej turze spowoduje dodanie dwóch symboli  do rzutu gracza.

Tak jak poprzednio, w celu uniknięcia tych efektów na to pole trzeba poruszyć się po przekątnej.

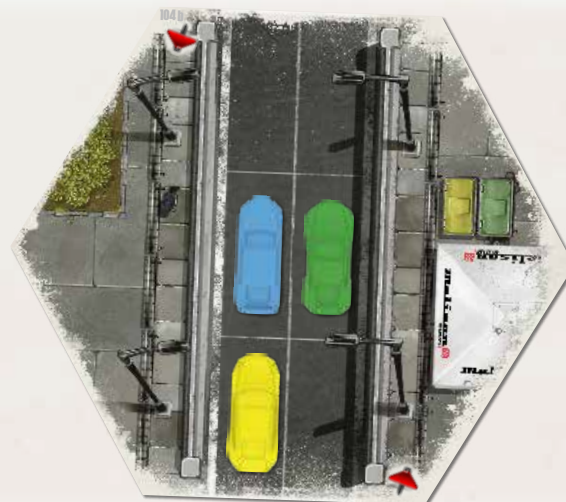


TRZYPASMOWE ZAKRĘTY

Zakręty posiadające podwójny pas wewnętrzny (takie jak ten na ilustracji) odzwierciedlają bardzo ostre zakręty. Wchodząc w taki zakręt nie można poruszyć się ze skrajnie wewnętrznego na skrajnie zewnętrzny pas. Można jedynie poruszyć się prosto, przekraczając kropkowaną linię.

BLOKOWANIE SAMOCHODU

Jeśli podczas ruchu nie możesz osiągnąć wymaganej do wyprzedzenia prędkości lub na torze nie ma już miejsca, samochód jest zablokowany. Ruch samochodu kończy się natychmiast na aktualnym polu i aktualnym biegu. Odwróć znacznik biegu aby pokazać, że Twoja tura się skończyła.



Przykład: Żółty nie może wyprzedzić Niebieskiego ani Zielonego, ponieważ zajmują cały tor.

WYJĄTKOWE PRZYPADKI

Projektując kafle w Rallyman: GT staraliśmy się zapewnić Wam jak największą różnorodność i umożliwić budowę prawdziwie ekscytujących torów! Próbowaliśmy również opisać kierujące nimi zasady w sposób najbardziej skrupulatny i precyzyjny jak to tylko możliwe. Istnieje jednak możliwość, że natraficie na nietypowe przypadki, które mogą nie być opisane wprost w tej instrukcji.

W takiej sytuacji proponujemy wykorzystać najbardziej logiczne rozwiązanie. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, głosujcie. Jeśli nadal nie możecie się dogadać, rzućcie monetą. Co by się nie działo, nie pozwólcie aby tak mały detal opóźnił Wasz wyścig!

WYPRZEDZANIE

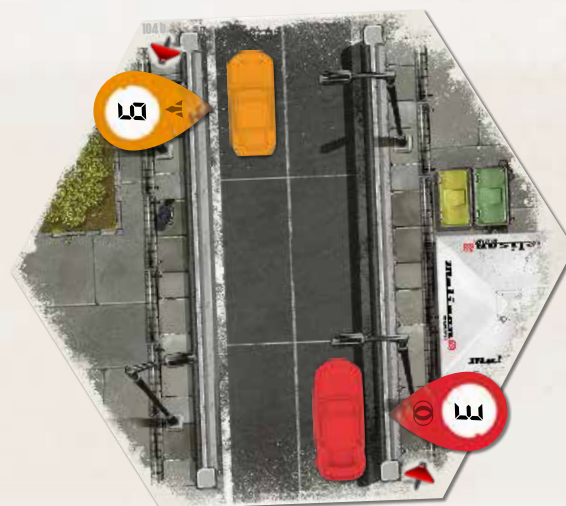
Przeciwnicy stanowią znacznie większe wyzwanie niż jakikolwiek zakręt! Wyprzedzanie innych kierowców i uniemożliwianie im blokowania trasy przejazdu może być całkiem trudne...

Aby poruszyć samochód na pole sąsiadujące bokiem z samochodem innego gracza, trzeba użyć do tego czarnej kości biegu o wartości równej lub wyższej aktualnej prędkości samochodu przeciwnika. Po poruszeniu się na to pole reszta ruchu może być wykonana za pomocą dowolnych kości.

Na przykład: samochód jadący na 3. biegu może zrównać się z samochodem jadącym na 1., 2., lub 3. biegu, ale nie może stanąć obok samochodu jadącego na 4., 5., lub 6. biegu.

Można wyprzedzać innych poruszając się po przekątnej pomiędzy dwoma innymi samochodami.

Przykład: Czerwony jedzie na 5. biegu obok Niebieskiego. Przyspiesza do 6. biegu, poruszając się na ukos i zrównując z Żółtym. Czerwony poruszał się z prędkością większą lub równą niż inne samochody, może więc je wyprzedzić. Teraz, kiedy Czerwony zrównał się już z Żółtym, może kontynuować swój ruch normalnie, co pozwoli mu zwolnić przed następną turą!



Przykład: Czerwony nie może wyprzedzić Pomarańczowego, ponieważ nie ma wystarczająco dużo miejsca aby przyspieszyć do 6. biegu.

Miej na uwadze wszystkie elementy wyścigu: kości, zakręty a nawet samochody przeciwników mogą zostać wykorzystane dla zyskania przewagi. Mądre prowadzenie samochodu może zaskoczyć Twoich przeciwników i utorować Ci prostą drogę na szczyt podium...

**PO ZAPLANOWANIU SWOJEJ TURY
PRZYCHODZI PORA NA PALENIE GUMY!**



Rzucanie kośćmi i ruch samochodu

Czy po rozłożeniu kości wolisz jechać ostrożnie, czy zaryzykujesz wszystko aby zostawić przeciwników w tumanie kurzu?

Po wybraniu i ułożeniu kości na torze w celu zaplanowania ruchu, musisz wybrać czy chcesz rzucać nimi pojedynczo, czy wszystkimi naraz!

1. RZUCANIE PO JEDNEJ KOŚCI

To jest bezpieczna opcja. Nie przynosi żadnych dodatkowych korzyści, ale jeśli sytuacja nie wygląda dobrze, możesz w dowolnym momencie przerwać ruch aby uniknąć wypadnięcia z trasy.

Po zaplanowaniu ruchu gracz może rzucać swoimi kośćmi po jednej (z wyjątkiem kości hamowania, które muszą zostać rzucone razem z przypisaną kością biegu). Samochód zostaje poruszony o 1 pole wzdłuż toru za każdą rzuconą kość, niezależnie od wyniku.



#1



#2



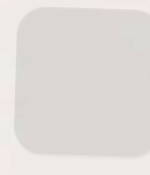
#3



#4







#5



#6 ?

Rzucanie kośćmi po jednej pozwala na monitorowanie liczby wyrzuconych symboli ⚠ i przerwanie tury w odpowiednim momencie w celu uniknięcia utraty kontroli.

Wszystkie kości, na których wypadł symbol  należy odkładać na bok i zachować. Jeśli gracz osiągnie wskazany na jego kokpicie limit , dochodzi do utraty kontroli (patrz strona 16). Jeśli do tego dojdzie, samochód należy umieścić na polu, na którym wypadł ostatni , a następnie rozpatrzyć efekt utraty kontroli.

Należy pamiętać o dodatkowych  uzyskiwanych podczas ruchu i wchodzenia w zakręty.

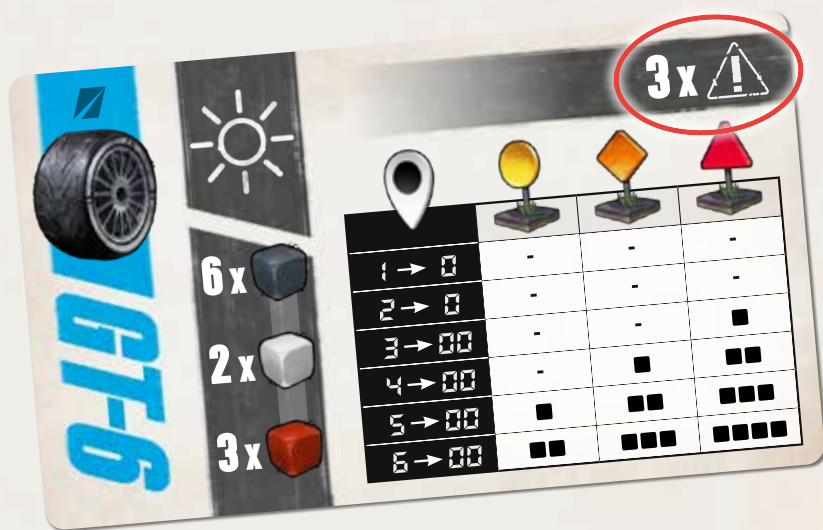
2. GAZ DO DECHY!


To jest ryzykowna opcja, ale w Rallyman: GT ryzyko jest zawsze nagradzane! Rzut wszystkimi kośćmi naraz to podejmowanie ryzyka, ale w nagrodę otrzymasz żetony skupienia, które mogą przydać się w dalszej części wyścigu.


Jeśli czujesz, że masz szczęście, możesz rzucić wszystkimi kośćmi jednocześnie. Nazywamy to gaz do dechy.


Aby wcisnąć gaz do dechy gracz wyznacza trasę przejazdu normalnie. Następnie zaznacza ostatnie pole odpowiednim znacznikiem biegu.

Następnie gracz zbiera wyłożone kości i rzuca nimi wszystkimi naraz.




Po rzucie gracz sprawdza wynik. Jeśli na kościach wypadło mniej  niż wskazuje limit na jego kokpicie, udało się! Gracz porusza swój samochód na wskazywane przez znacznik biegu pole i jego tura kończy się.

Należy pamiętać o dodatkowych  uzyskiwanych podczas ruchu i wchodzenia w zakręty.

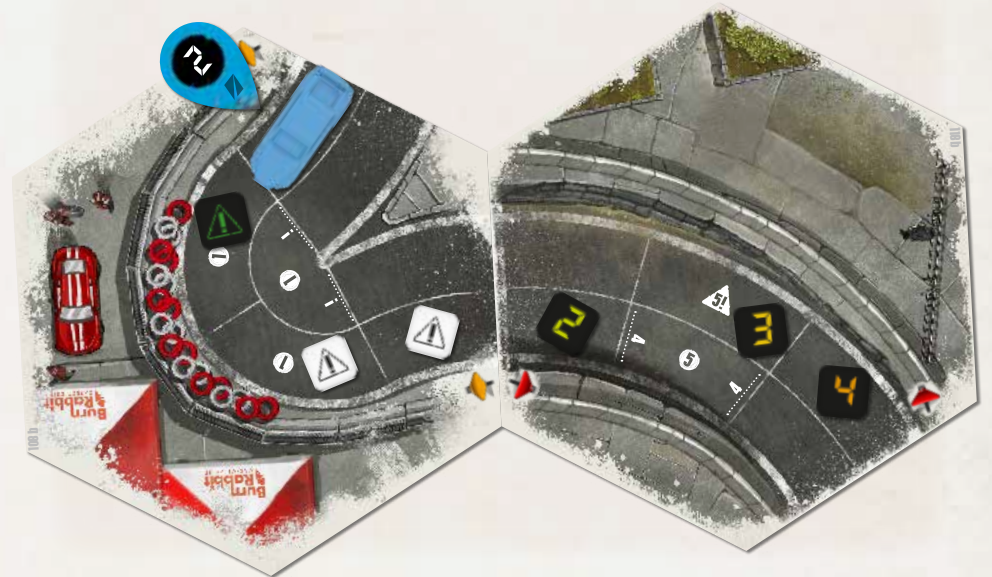
Jeśli na kościach wypadło tyle symboli  ile wskazuje kokpit gracza lub więcej, ten ruch wiąże się z utratą kontroli!

Przed rozpatrzeniem utraty kontroli gracz musi zebrać wszystkie kości, którymi rzucał (bez zmieniania wyników) i rozłożyć je na torze tak jakby planował normalny ruch. Gracz może wybrać inną trasę niż wcześniej lub nie używać wszystkich kości. Musi jednak użyć tylu kości, żeby spowodować utratę kontroli.

Kości muszą zostać rozłożone zgodnie z normalnymi zasadami.

Po rozłożeniu kości, utrata kontroli zostanie rozpatrzona na polu, na którym umieszczony został ostatni symbol  powodujący utratę kontroli. Może to być symbol pochodzący z kości lub innego efektu.

Pozwala to graczowi na pewien wybór odnośnie miejsca i prędkości rozpatrzenia utraty kontroli. (patrz strona 16).



Przykład: Po zaplanowaniu ruchu Niebieski postanowił wcisnąć gaz do dechy! Rzut kośćmi spowodował jednak utratę kontroli. Niebieski zdecydował się więc na zmianę trasy przejazdu w taki sposób, aby skończyć ruch wcześniej i nie ponosić konsekwencji utraty kontroli na niebezpiecznym fragmencie toru (oznaczonym czerwonym znakiem).

Niezależnie od powodzenia rzutu, wciśnięcie gazu do dechy nagradzane jest żetonami skupienia.

Żetony skupienia

Żetony skupienia odzwierciedlają koncentrację, umiejętności i zuchwałość kierowcy! Można zdobyć je podczas wyścigu poprzez ryzykowne wciskanie gazu do dechy. Z ich pomocą można zapewnić sukces nawet najbardziej niebezpiecznemu manewrowi w dalszej części wyścigu.



Otrzymujesz jeden żeton skupienia za każdą czarną i białą kość użytą podczas wciskania gazu do dechy (nawet za kość, na której wypadł symbol ⚠). Żetony pobiera się z puli umieszczonej w pobliżu toru.

Czerwone kości hamowania nie przynoszą żetonów skupienia.

Wciskanie gazu do dechy to jedyny sposób na uzyskanie żetonów skupienia.



Przykład: Pomimo utraty kontroli, Niebieski nadal zyskuje 5 żetonów skupienia. Pomogą mu one odkuć się w wyścigu po wypadnięciu z trasy!

UŻYWANIE ŻETONÓW SKUPIENIA

Żetony skupienia pozwalają na "zabezpieczenie" kości. Zabezpieczonymi kośćmi nie trzeba rzucać, więc na pewno nie wypadnie na nich symbol ⚠.

Żetonów skupienia można używać tylko podczas rzucania po jednej kości, nigdy podczas wciskania gazu do dechy.

Żetonów skupienia można użyć w dowolnym momencie przed rzutem. Wyniku raz rzuconej kości nie można już modyfikować.

Co do zasady, żetonów skupienia najlepiej używać kiedy już wyrzuciło się na kościach niepokojącą liczbę symboli ⚠, aby nie utracić kontroli.

Gracz może zabezpieczyć dowolną liczbę kości podczas swojej tury, o ile go na to stać.

- Zabezpieczenie pierwszej kości w turze kosztuje 1 żeton skupienia.
- Zabezpieczenie drugiej kości kosztuje 2 żetony skupienia.
- Zabezpieczenie trzeciej kości kosztuje 3 żetony skupienia.
- itd.

Aby zabezpieczyć kość gracz musi odrzucić wskazaną liczbę

żetonów skupienia do puli. Następnie zabezpieczona kość jest usuwana z planszy, a samochód jest przesuwany. Gracz kontynuuje swoją turę normalnie, rzucając lub zabezpieczając kolejne kości.



Żeton skupienia nie pozwala na zignorowanie symbolu ⚠ pochodzącego z wejścia w zakręt lub innego efektu.

Gracze mogą zabezpieczać kości wykorzystywane podczas hamowania. Jednak żeby to zrobić gracz musi zapłacić za wszystkie kości użyte podczas hamowania (czarne i czerwone). Jeśli gracz nie posiada odpowiedniej liczby żetonów skupienia aby zabezpieczyć wszystkie kości, nie może zabezpieczyć żadnej.

Przykład: Gracz chce zabezpieczyć rzut na hamowanie składający się z jednej czarnej kości i dwóch czerwonych. Na rzut składają się trzy kości, więc zabezpieczenie wszystkich kosztowałoby go 6 żetonów skupienia (1+2+3). Jeśli wcześniej podczas tej samej tury gracz zabezpieczył już jakieś kości, ten koszt byłby jeszcze większy!

UTRATA KONTROLI

Wyścigi to sport pełen napięcia, a pod wpływem chwili jedna pomyłka może sprawić, że wypadniesz z toru! To może kosztować Cię cenny czas i uszkodzenie samochodu.

Jeśli gracz wyrzuci tyle symboli ⚠ ile wskazuje limit na jego kokpicie (lub więcej), albo gdy wejdzie w zakręt ze zbyt dużą prędkością, dochodzi do utraty kontroli nad samochodem.

Ważne: Utrata kontroli jest rozpatrywana zawsze na polu, na którym gracz otrzymał ostatni symbol ⚠, który był powodem utraty kontroli. Niezależnie od tego, czy jest to symbol wyrzucony na kości, czy otrzymany z planszy lub innego efektu.

Po rozpatrzeniu utraty kontroli tura gracza natychmiast się kończy.

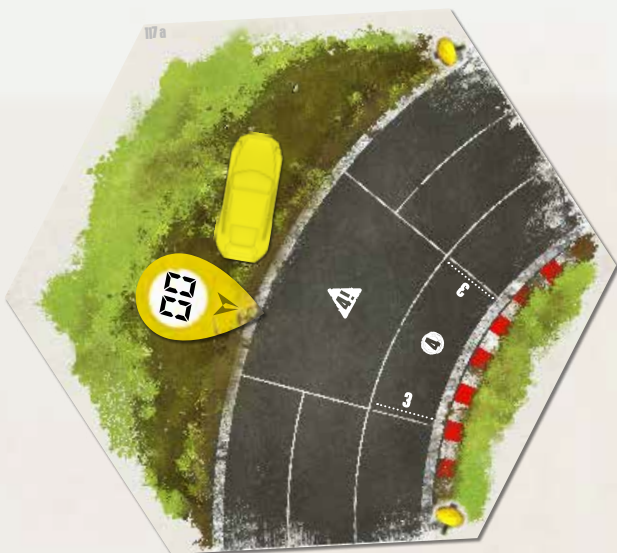
Rozpatrując utratę kontroli gracz odnosi się do tabelki na swoim kokpicie. Pod uwagę brana jest prędkość, z jaką poruszał się samochód oraz poziom zagrożenia kafla toru, na którym gracz utracił kontrolę nad samochodem.

Kolumna z lewej dotyczy biegu, na którym znajdował się samochód podczas utraty kontroli i wskazuje prędkość, do jakiej zostanie spowolniony po jej rozpatrzeniu.

- **Bieg 0** - Samochód wpada w poślizg! Odwróć samochód przodem w niewłaściwym kierunku i pozostaw go na tym polu. Umieść obok samochodu znacznik biegu wskazujący 0. Na początku następnej tury samochód może zostać odwrócony i jechać normalnie dalej.

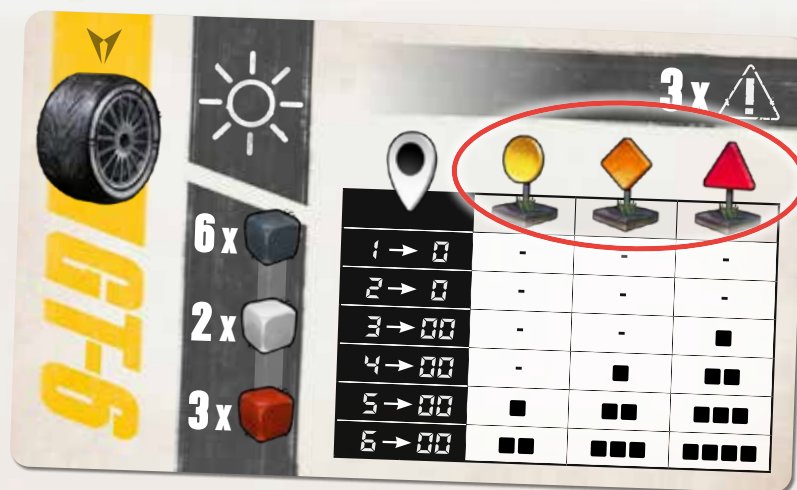


- **Bieg 00** - Samochód wypada z toru! Umieść samochód poza torem, obok pola, na którym nastąpiła utrata kontroli. Jeśli utrata kontroli nastąpiła na środkowym pasie, możesz zdecydować, na którą stronę toru wypada Twój samochód. Umieść obok pola, z którego wypadł samochód znacznik biegu wskazujący 00. Na początku następnej tury umieść samochód na tym polu przodem w niewłaściwym kierunku i umieść obok niego znacznik biegu wskazujący 0. Na początku kolejnej tury samochód może zostać odwrócony i jechać normalnie dalej.

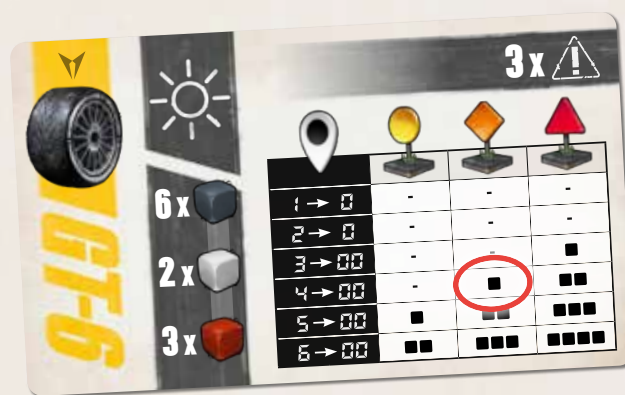


Jeśli pole, na które samochód chce wrócić po wypadnięciu z trasy jest zajęte przez inny samochód, jest on zablokowany i nie może tego zrobić. Gracz odwraca znacznik biegu wskazujący 00 i traci turę.

Trzy pozostałe kolumny w tabelce dotyczą poziomu zagrożenia kafla, na którym gracz utracił kontrolę nad samochodem. Każdy kafel jest oznaczony kolorowymi znakami na końcach odcinka toru, które wskazują poziom zagrożenia.



Prędkość samochodu w porównaniu z poziomem zagrożenia kafla wskażą, czy samochód został uszkodzony, czy nie. Za każdy czarny kwadrat we wskazanym okienku tabelki gracz musi wylosować z woreczka jeden żeton uszkodzeń.



Przykład: Gracz utracił kontrolę nad samochodem jadącym na 4. biegu na kaflu oznaczonym pomarańczowym znakiem. Musi w związku z tym wylosować jeden żeton uszkodzenia i pominąć swoją następną turę. Jego samochód zostaje umieszczony poza torem, obok pola na którym nastąpiła utrata kontroli, wraz ze znaczkiem biegu wskazującym 00.

Żetony uszkodzeń

Żetony uszkodzeń reprezentują najróżniejsze konsekwencje mogące przytrafić się kierowcy, którego opuściło szczęście!

Wylosowany z woreczka żeton uszkodzenia należy umieścić na swoim kokpicie.



USZKODZENIE SKRZYNI BIEGÓW

Liczba czarnych kości możliwych do wykorzystania w turze przez gracza zostaje zmniejszona o 1 za każdy taki żeton na kokpicie. Wartość kości nie ma znaczenia.



USZKODZENIE HAMULCÓW

Liczba czerwonych kości możliwych do wykorzystania w turze przez gracza zostaje zmniejszona o 1 za każdy taki żeton na kokpicie.

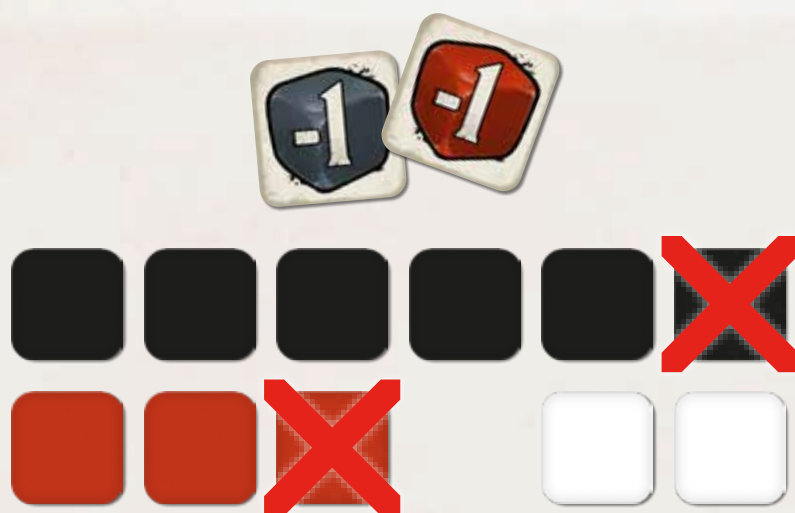


USZKODZENIE ZAWIESZENIA

Liczba białych kości możliwych do wykorzystania w turze przez gracza zostaje zmniejszona o 1 za każdy taki żeton na kokpicie.

Te żetony mogą zmniejszyć liczbę dostępnych kości do 0. Kolejne wylosowane żetony z tymi symbolami są zachowywane na kokpicie, ale nie wywierają dodatkowych efektów.

Uwaga: Pogoda i opony wpływają na liczbę dostępnych kości. Jeśli więc któreś z nich ulegnie zmianie, może okazać się, że masz do wyboru mniej kości niż Ci się wydawało!



Przykład: Gracz rozpoczyna turę z żetonami uszkodzenia skrzyni biegów i uszkodzenia hamulców. Podczas swojej tury będzie mógł użyć maksymalnie pięciu czarnych kości (niezależnie od ich wartości), dwóch czerwonych kości i dwóch białych kości.



ZMIANA POGODY

Wszyscy gracze odwracają swoje kokpity, zwracając uwagę na nowe limity dostępnych kości i symboli ⚠️.



ŻÓŁTA FLAGA

Żeton żółtej flagi umieszczany jest na torze obok samochodu gracza, który go wylosował, zamiast na jego kokpicie..

Znajdujący się na torze żeton żółtej flagi uniemożliwia wyprzedzanie. Żaden gracz nie może poruszyć się na pole sąsiadujące bokiem z samochodem innego gracza

Samochody mogą wyprzedzać samochody poruszające się z prędkością 0 lub 00 (włączając w to samochód z żółtą flagą).

Po tym, gdy samochód oznaczony żółtą flagą wykona ruch, jego właściciel zdejmuje żeton z toru i umieszcza na swoim kokpicie.

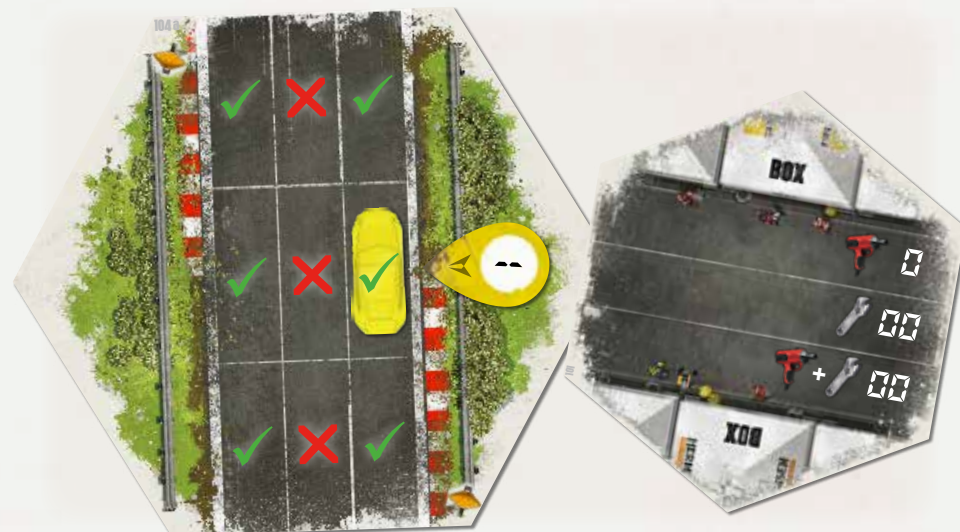


ZIELONA FLAGA

Masz szczęście! Zielona flaga nie wiąże się z żadnymi konsekwencjami. Żeton należy umieścić na kokpicie.

Pit stopy

Jeśli samochód gracza jest zbyt uszkodzony albo jego opony nie pasują do obecnej pogody, bez obaw - zawsze można zjechać do pit stopu!



Aby zjechać do pit stopu gracz musi zakończyć swoją turę na 1. biegu na polu, które nie posiada ograniczeń prędkości ani symbolu ⚠️ (tzn. nie na zakręcie) oraz znajduje się na skrajnym pasie (tzn. nie na środkowym pasie trzypasmowego odcinka toru).



ZJAZD DO PIT STOPU

1. Gracz umieszcza znacznik biegu wskazujący 0 lub 00 (w zależności od wybranego stanowiska obsługi) obok pola, na którym jego samochód zakończył ruch.
2. Gracz umieszcza samochód na jednym ze stanowisk obsługi na kaflu pit stopu (który nie musi znajdować się w pobliżu miejsca zatrzymania samochodu), i wykonuje związaną z nim akcję.

STANOWISKA OBSŁUGI

- **Wymiana opon:** stanowisko z tym symbolem pozwala graczowi na wymianę opon poprzez zamianę swojego kokpitu na inny tego samego koloru i tego samego typu, ale przedstawiający inne opony.

Po wybraniu tej opcji umieść na torze znacznik biegu wskazujący 0. Na początku swojej następnej tury umieść swój samochód na torze i porusz nim normalnie.

- **Naprawa:** stanowisko z tym symbolem pozwala graczowi na usunięcie wszystkich żetonów uszkodzeń ze swojego kokpitu. Usunięte żetony należy umieścić ponownie w woreczku.

Po wybraniu tej opcji umieść na torze znacznik biegu wskazujący 00. Na początku swojej następnej tury zamień znacznik



00 na 0 i umieść swój samochód na torze. Na początku swojej kolejnej tury porusz swój samochód normalnie.

- **Naprawa i wymiana opon:** stanowisko z tymi symbolami pozwala graczowi na jednoczesną wymianę opon poprzez zamianę kokpitu na inny (zgodnie z wcześniejszymi zasadami) oraz na usunięcie wszystkich żetonów uszkodzeń ze swojego kokpitu. Usunięte żetony należy umieścić ponownie w woreczku.



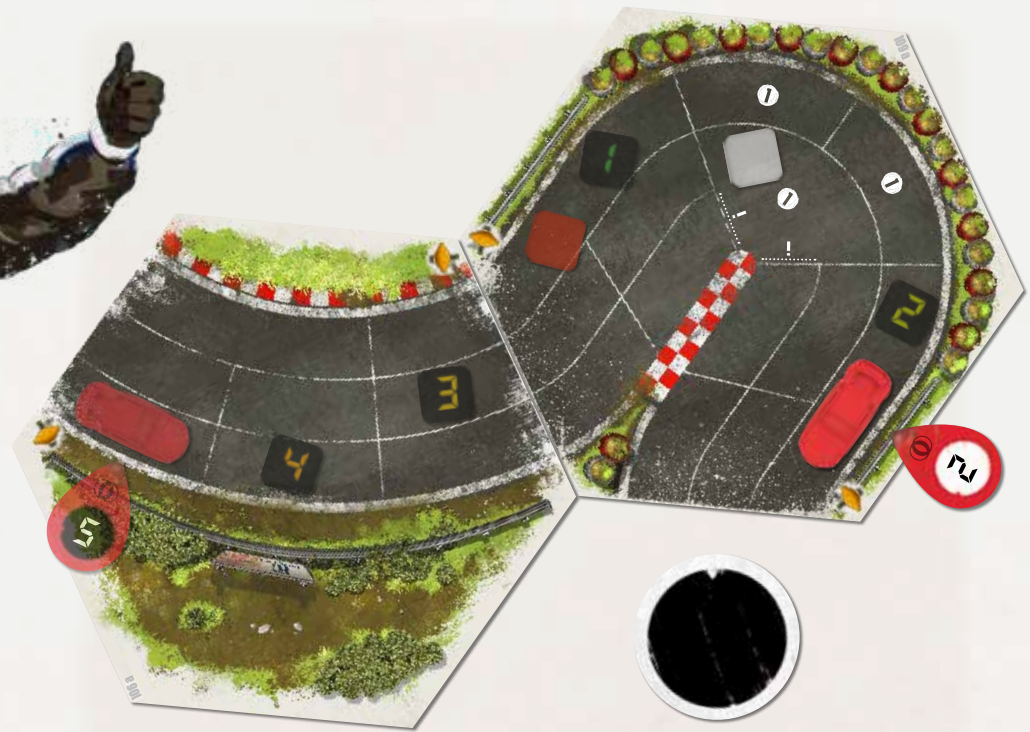
Po wybraniu tej opcji umieść na torze znacznik biegu wskazujący 00. Na początku swojej następnej tury zamień znacznik 00 na 0 i umieść swój samochód na torze. Na początku swojej kolejnej tury porusz swój samochód normalnie.

Jeśli pole, na które samochód chce wrócić po wyjechaniu z pit stopu jest zajęte przez inny samochód, jest on zablokowany i nie może tego zrobić. Gracz odwraca znacznik biegu i traci turę.

Uwaga: Utrata kontroli kończy turę gracza. Oznacza to, że nie można zjechać do pit stopu natychmiast po utracie kontroli nad samochodem.



Jeśli gracz nie utracił kontroli nad samochodem, umieszcza obok niego znacznik biegu wskazujący wartość równą ostatniej czarnej kości, którą rzucał w tej turze. Jeśli gracz rzucał podczas tej tury jedynie białymi kośćmi lub jego samochód nie poruszył się (bo był zablokowany), wystarczy odwrócić znacznik biegu leżący już na torze tak, aby przedstawiał kolor następnej rundy. Jeśli gracz utracił kontrolę nad samochodem, na torze należy umieścić znacznik wskazujący 0 lub 00 (w zależności od konsekwencji utraty kontroli).



Koniec tury

TURA GRACZA KOŃCZY SIĘ GDY...

- samochód gracza zakończył ruch.
- samochód gracza jest zablokowany.
- gracz utracił kontrolę nad samochodem.

Niezależnie od przyczyny, na końcu tury gracz umieszcza obok swojego samochodu znacznik biegu w kolorze następnej rundy wskazujący jego aktualną prędkość.



Przykład: Czerwony zaczyna turę na 5. biegu. Po wykonaniu udanego ruchu kończy turę na 2. biegu. Umieszcza więc obok samochodu znacznik biegu wskazujący 2, białą stroną do góry. W ten sposób od razu widać, że rozegrał już swoją turę w tej rundzie.

Kiedy wszyscy gracze rozegrali już swoje tury i wszystkie znaczniki biegów umieszczone na torze mają inny kolor, niż kolor znacznika rundy, należy odwrócić znacznik rundy. Nowa runda rozpoczyna się ustaleniem kolejności rozgrywki i wyścig trwa dalej!

Koniec gry

Rozgrywka w Rallyman: GT składa się z jednego lub większej liczby okrążeń po wybranym torze.

Gracz, którego samochód jako pierwszy przekroczy linię mety zostaje zwycięzcą!

Wyścig można kontynuować, aby wyłonić kolejne miejsca.

GRATULACJE DLA ZWYCIĘZCY!

ZASADY ZAAWANSOWANE

Po zapoznaniu się z podstawowymi zasadami Rallyman: GT, możecie wprowadzić do rozgrywek poniższe zasady dodatkowe!

Zmienne warunki początkowe

Gracze wspólnie wybierają warunki pogodowe na początku wyścigu: pogoda słoneczna lub deszczowa.


Każdy z graczy sam wybiera typ opon, z którymi chce rozpocząć wyścig.


Należy upewnić się, że każdy z graczy ma przed sobą odpowiedni kokpit.

Ruszenie z piskiem opon

Korzystając z tej zasady, gracz może wrzucić od razu 2. bieg kiedy zaczyna ruch od biegu 0.

Kiedy gracz rozpoczyna swoją turę ze znacznikiem biegu wskazującym 0, może od razu użyć czarnej kości o wartości 2 ignorując normalne zasady korzystania z czarnych kości.

Jeśli podczas rzutu kośćmi (zarówno rzucając po jednej, jak i wciskając gaz do dechy) na kości o wartości 2 wypadnie symbol , tura gracza kończy się natychmiast. Samochód gracza porusza się o jedno pole do przodu i kończy turę na 2. biegu. Nie dochodzi do utraty kontroli.

Jeśli gracz wciskał gaz do dechy i miałby utracić kontrolę nad samochodem a na kości w wartości 2 wypadł symbol , efektu utraty kontroli jest ignorowany.

Uwaga: Ruszyć z piskiem opon można z linii startowej, wyjeżdżając z pit stopu lub wracając na tor po utracie kontroli. Kość o wartości 2 można zabezpieczyć podczas tego ruchu żetonem skupienia.



Kwalifikacje

Przed szczególnie ważnym wyścigiem gracze mogą zdecydować się na rozegranie rundy kwalifikacyjnej zamiast losowego ustalenia pozycji startowych.

Każdy gracz rozgrywa na torze jedno okrążenie za zasadach gry solo. Gracz, który uzyskał najlepszy czas otrzymuje pierwszą pozycję startową. Gracz z drugim czasem otrzymuje drugą, itd.

Jeśli inni gracze posiadają własne egzemplarze Rallyman: GT, mogą oni rozegrać rundę kwalifikacyjną wcześniej, tak aby nie tracić czasu przed wielkim wyścigiem!

TRYB SOLO

W trybie jednoosobowym jesteś tylko Ty i tor. Wykorzystuj swoje umiejętności i kuś los aby osiągnąć jak najlepszy wynik!

Przygotowanie do gry

Przygotuj rozgrywkę zgodnie z zasadami opisanymi na początku tej instrukcji. Będzie Ci potrzebna tabelka wyników, którą możesz skopiować ze strony 23 lub ściągnąć ze strony wydawcy.

W tabelce wyników zanotuj:

- Nazwę trasy
- Swoje imię
- Typ wybranego samochodu
- Typ wybranych opon
- Warunki pogodowe
- Datę

MOŻESZ ZACZYNAĆ!

Zasady

Tryb jednoosobowy w Rallyman: GT opiera się na tych samych zasadach co gra wieloosobowa, z dwoma wyjątkami:

- Nie możesz zjechać do pit stop.
- Wylosowany z woreczka żeton oznaczający zmianę pogody liczony jest zamiast tego jak zielona flaga.

Uwaga: Zazwyczaj na jednoosobowych okrążeniach pogoda nie może się zmienić. Jeśli chcesz możesz jednak stosować się do zasad losowej zmiany pogody i zignorować powyższe wyjątki.

Tura gracza

Twoje tury wyglądają tak samo jak w normalnej rozgrywce. Wybierasz kości, planujesz ruch, rzucasz kośćmi, poruszasz samochód.

Na końcu tury, po umieszczeniu obok samochodu znacznika biegu, zanotuj czas w tabelce wyników. W każdej turze musisz zakreślić okienko odpowiadające Twojej aktualnej prędkości (wskazanej przez znacznik biegu).

Uwaga: Grając z zasadami zmiennej pogody możesz wstawiać do tabelki S (słoneczna) lub D (deszczowa) zamiast X, żeby zanotować panujące w każdej turze warunki pogodowe.

Każda tura doliczy do Twojego końcowego wyniku pewien czas. Im wyższy bieg, na którym zakończysz turę, tym mniej czasu zostanie Ci doliczone.

Do Ciebie należy decyzja kiedy ryzykować dużą prędkość, a kiedy skupić się na spokojniejszym wchodzeniu w zakręty w celu docięnięcia gazu w kolejnej turze!

Koniec gry

Na końcu gry zsumuj czas w każdym wierszu. Aby to zrobić sprawdź liczbę tur zakończonych na danym biegu i pomnóż ją przez liczbę sekund, którą ten bieg odzwierciedla. Po zsumowaniu czasu dla każdego biegu otrzymasz swój czas przejazdu.

		MONACO													
		JC													
		09/08/2018													
		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 2:00 =	:
														Czas okrążenia =	2:00
														Zyskany czas =	:23
														Czas końcowy =	1:37

Przykład: Gracz skończył trzy tury na 6. biegu, co przekłada się na 3x10 sekund, czyli 30 sekund doliczone do czasu przejazdu.

Zyskiwanie czasu

Na końcu gry możesz odliczać sekundy za niewykorzystane żetony skupienia. Podczas wyścigu musisz więc zdecydować, czy lepiej wydać je na zabezpieczenie kości, czy zachować je do końca dla poprawy czasu przejazdu.

Każdy niewykorzystany żeton skupienia pozwala odliczyć 1 sekundę od Twojego czasu przejazdu.

Końcowy czas

Aby otrzymać swój czas finalny odejmij sekundy zyskane za żetony skupienia od swojego czasu przejazdu.

Zanotuj swój czas finalny w prawym dolnym rogu tabelki wyników. Teraz nie pozostaje Ci nic innego, jak spróbować go pobić...

Co miesiąc na stronie oryginalnego wydawcy odbywają się wyzwania, w których gracze mogą rywalizować ze sobą, próbując osiągnąć jak najlepszy czas na wybranym torze. Sprawdź stronę hollygrail.games i zobacz, jakie wyzwania czekają na Ciebie!



TRYB SOLO

TABELKA WYNIKÓW

Możesz kopiować tabelkę z tej strony lub ściągnąć ją ze strony wydawnictwa holylgrail.games.com



	<input type="checkbox"/> ☀ <input type="checkbox"/> ☁
	<input type="checkbox"/> GT6 <input type="checkbox"/> GT6 BOP <input type="checkbox"/> GT5 <input type="checkbox"/> GT5 BOP <input type="checkbox"/> GT4
	<input type="checkbox"/> Asfaltowe <input type="checkbox"/> Deszczowe <input type="checkbox"/> Miękkie

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12		
01													x 0:10 =	:
05													x 0:15 =	:
10													x 0:20 =	:
15													x 0:30 =	:
20													x 0:40 =	:
25													x 0:50 =	:
30													x 1:00 =	:
35													x 2:00 =	:
													Czas okrężenia =	:
<i>TRYB SOLO</i>													Zyskany czas =	:
													Czas końcowy =	:

	<input type="checkbox"/> ☀ <input type="checkbox"/> ☁
	<input type="checkbox"/> GT6 <input type="checkbox"/> GT6 BOP <input type="checkbox"/> GT5 <input type="checkbox"/> GT5 BOP <input type="checkbox"/> GT4
	<input type="checkbox"/> Asfaltowe <input type="checkbox"/> Deszczowe <input type="checkbox"/> Miękkie

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12		
01													x 0:10 =	:
05													x 0:15 =	:
10													x 0:20 =	:
15													x 0:30 =	:
20													x 0:40 =	:
25													x 0:50 =	:
30													x 1:00 =	:
35													x 2:00 =	:
													Czas okrężenia =	:
<i>TRYB SOLO</i>													Zyskany czas =	:
													Czas końcowy =	:



GOTOWE TORY

TOR 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

TOR 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

TOR 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



TOR 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



TOR 5



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

TOR 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



TOR 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



TOR 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

