



랠리맨 **RALLYMAN** GT

규칙서

크레딧

게임 디자인

Jean-Christophe Bouvier

제작

Jamie Parsons

아트 디렉션

Loïc Muzy

일러스트레이션

Loïc Muzy

그래픽 디자인

Quentin Saint-Georges

마케팅 및 커뮤니케이션

Georgina Parsons

커뮤니티 매니지먼트

Kayla Soule

비즈니스 매니지먼트

Owen Hermesen

검수

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons & Kayla Soule

동영상

Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

퍼블리싱

Holy Grail Games

디렉터

Eric Dubus, Olivier Melison and Jamie Parsons

홍보 및 시연

Ludovic, Stephane, Gaz, Andy, Patrick, Georgina, Matthieu, Kayla, Owen, Olivier, Yann, Nicolas, Glenn, Gaël.

한글판 제작

보드엠 팩토리

한글판 번역

김남광

**그리고 모든 킥스타터/언주문 후원자들에게 감사드립니다.
여러분 덕분에 이 게임이 만들어질 수 있었습니다.**

작가의 글

렐리맨:GT를 만들기 위해 수없이 많은 테스트를 진행했습니다. 테스트 드라이버분들의 피드백이 없었다면 이렇게 만들어 낼 수 없었을 것입니다!

도움과 지원을 아끼지 않은 특별한 분들께 이 자리를 빌려 감사드리고 싶습니다.

- 제 딸 Célestine, Camille, Justine 그리고 Clara는 개발 중인 트랙에서 밸런스가 맞지 않는 주사위를 가지고 불완전한 규칙으로 게임을 테스트하며 즉석에서 만든 대시보드로 미완성된 코너 구간과 씨름해 주었습니다. 말 그대로 자동차 경주의 세계에서 모든 것을 불태웠습니다.
- 빈틈없는 테스트 드라이버 Vincent Simon은 게임이 제 의도에서 벗어나기 시작하거나 일이 제대로 진행되지 않을 때 항상 저를 정상 궤도에 되돌려 놓았습니다.
- 그 어떤 오류나 특별한 상황도 천재적인 드라이버인 Arnaud와 Martin Delbouys 커플(2014 프랑스 렐리맨 챔피언)의 눈을 피할 수는 없었습니다.

• Michel "Papounet" Martin, 저의 아버지 Pierre Bouvier, Pierre Mariac, Frédéric Rodriguez

• 온라인 및 소셜 미디어에서 이 게임에 힘을 보태주신 모든 분께도 감사드립니다. Pierre Raynaud, Fabio Pellegrino(2013 프랑스 렐리맨 챔피언), Sergio Raccampo, Frédéric Ormières, Quentin Le Guennan, John Berny, Bruno Cathala, Oliviero Carena, Dwayne Karenko, Cyril Mentin, Aaron Steward.

또한 초판을 즐겨주신 최초의 렐리맨 플레이어부터 렐리맨: GT의 후원자들까지 2009년 이후 지속적인 신뢰와 지지를 보내주신 모든 분께도 크게 감사드립니다.

끝으로 2019년 2월 슬프게도 세상을 떠난 프랑스 최대 보드게임 수집가 중 한 명인 Pierre Bertin 에게 이 게임을 바치고 싶습니다. 렐리맨을 통해 그를 만날 수 있었고 그는 저에게 **렐리맨:GT**의 공식 비율이 된 1/144 스케일 레이싱 게임을 비롯한 수많은 레이싱 게임을 소개해 주었습니다.

Jean-Christophe Bouvier

1~6명 / 만 14세 이상 / 1시간

렐리맨: GT의 세계에 오신 여러분 환영합니다! 슈퍼카를 타고 트랙을 달려 1위로 결승선을 통과해야 합니다. 운전 실력을 극한까지 끌어올리십시오! **렐리맨: GT**에는 전략적 의사 결정과 위험 감수에 모두 보상을 주는 혁신적인 주사위 메커니즘이 사용됩니다. 기어 주사위, 유지 주사위, 브레이크 주사위를 적절히 섞어서 주행 경로를 계획하여 위험한 곡선 구간과 긴 직선 주로를 공략하십시오. 사고를 피하기 위해 조심해서 운전할 수도 있고 걱정 따윈 던져버리고 전속력으로 내달릴 수도 있습니다!

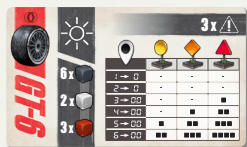
하지만 트랙을 달리는 것은 당신 혼자만이 아닙니다. 다른 레이서들이 당신을 추월하여 따돌리려고 할 것입니다. 초를 다투는 긴박한 판단으로 승리를 거머쥌 수 있을지는 당신에게 달렸습니다!

드라이버 여러분! 이제 시동을 켜십시오...

구성품



규칙서 1부

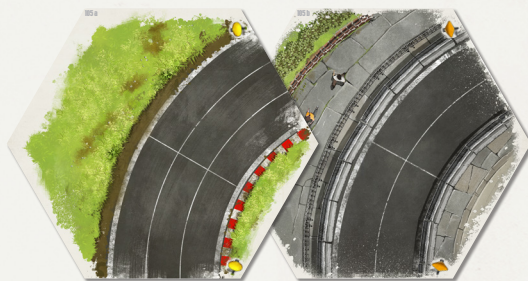


대시보드 12장



드라이버 카드 6장

양면 트랙 타일 31개



피트 스톱 타일 1개

라운드 마커 1개

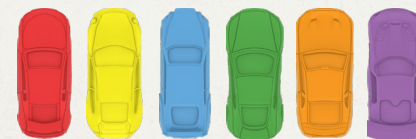


집중 토큰 160개

손상 토큰 주머니 1개



차량 6개



주사위 11개



기어 마커 48개



손상 토큰 42개



준비

1. 트랙 만들기

렐리맨: GT에 들어있는 육각형 타일로 원하는 대로 트랙을 만들 수 있습니다. 상상력을 마음껏 발휘해 이상적인 서킷을 만들어 보십시오.

서킷을 만들 때

필요한 타일 개수 추천(4인 게임 기준) :

- 30분 이하의 짧은 경주: 타일 15개(1바퀴짜리)
- 45분 이하의 중간 길이 경주: 타일 18개(1바퀴짜리) 또는 타일 12개(2바퀴짜리)
- 60분 이하의 긴 경주: 타일 21개(1바퀴짜리) 또는 타일 16개(2바퀴짜리)

이 규칙서에서 소개하는 트랙 디자인을 사용하여 곧바로 게임을 즐길 수도 있습니다(24페이지 참조).

주의: 피트 스톱 타일을 반드시 트랙에 인접하게 놓아야 합니다. 추천 타일 개수에는 포함되지 않습니다.

2. 집중 토큰

모든 플레이어가 쉽게 집을 수 있도록 집중 토큰을 트랙 가까이 모아 놓습니다.

3. 손상 토큰

손상 토큰을 손상 토큰 주머니에 넣습니다. 주머니를 트랙 근처에 놓습니다.

4. 색깔

모든 플레이어는 각자 색깔 하나씩을 고르고 고른 색깔에 해당하는 차량, 드라이버 카드, 기어 마커, 아스팔트 타이어 대시보드를 가져옵니다. 대시보드는 자기 앞에 맑은 날씨 면이 보이게 놓고 나머지 구성물도 자기 앞에 모아 놓습니다.

첫 게임에서는

아스팔트 타이어로 맑은 날씨에서 시작하는 것을 추천합니다. 게임에 익숙해지면 원하는 날씨와 원하는 타이어를 골라서 게임을 즐겨보세요(21페이지 참조).

나머지 대시보드는 한 쪽에 모아 놓습니다. 플레이어들은 피트 스톱에서 대시보드를 교체할 수 있습니다.

5. 출발 순서 결정

모든 플레이어에게서 기어 마커를 1개씩 모아서 섞고 무작위로 1개씩 뽑아서 출발 순서를 결정합니다. 기어 마커가 뽑힌 순서대로 자기 차량을 출발 구역에 놓습니다. 맨 처음 뽑힌 플레이어 차량은 폴 포지션에 놓입니다. 폴 포지션은 (트랙 첫 번째 코너 타일 기준) 안쪽 차선 맨 앞 칸입니다.



예: 이번 예시에서는 파란색 기어 마커가 맨 먼저 뽑혔습니다. 파란색이 폴 포지션에서 맨 먼저 출발할 것입니다. 빨간색이 두 번째, 노란색이 세 번째, 초록색이 네 번째 순서입니다.

6. 기어 마커 및 라운드 마커

모든 플레이어는 자기 0 기어 마커를 흰색 면으로 자기 차량 옆에 놓습니다. 라운드 마커는 흰색 면으로 테이블 위에 모두가 볼 수 있게 놓습니다.

첫 번째 플레이어가 주사위를 가져와서 경주를 시작합니다! 드라이버 여러분, 이제 시동을 켜십시오!



GT-6

STAT	VAL	UNIT
HP	180	CV
ACC	10	0-100
TOP	240	KM/H
DRG	12	0-100
STAB	8	0-100
DEF	5	0-100

GT-6

9-19

GT-6

STAT	VAL	UNIT
HP	180	CV
ACC	10	0-100
TOP	240	KM/H
DRG	12	0-100
STAB	8	0-100
DEF	5	0-100

GT-6

9-19

2



GT-6

GT-6

STAT	VAL	UNIT
HP	180	CV
ACC	10	0-100
TOP	240	KM/H
DRG	12	0-100
STAB	8	0-100
DEF	5	0-100

GT-6

4

GT-6

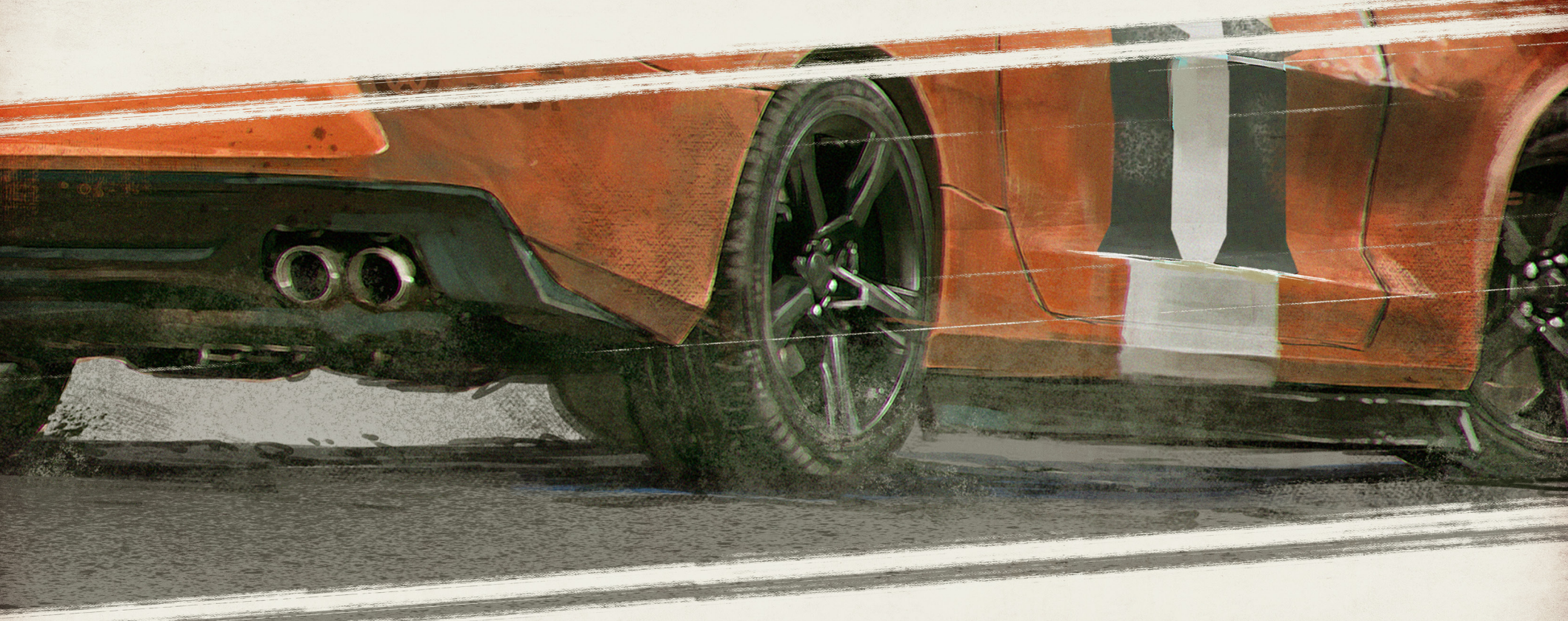
GT-6

STAT	VAL	UNIT
HP	180	CV
ACC	10	0-100
TOP	240	KM/H
DRG	12	0-100
STAB	8	0-100
DEF	5	0-100

GT-6

4

3



게임 개요

플레이어들은 결승선을 맨 먼저 통과하기 위해 트랙을 돌면서 서로 경쟁합니다!

라운드

플레이 순서는 일정하지 않습니다. 경주가 어떻게 진행되는지에 따라 플레이 순서는 라운드마다 달라집니다. 한 라운드가 끝나고 다음 라운드가 시작되는 것을 쉽게 알아보기 위해 라운드는 흰색 라운드와 검은색 라운드로 나뉩니다.

캘리맨: GT에서는 흰색 라운드와 검은색 라운드가 번갈아 진행됩니다. 모든 플레이어는 라운드마다 각자 한 번씩 차례를 진행합니다.

라운드 마커의 한쪽 면은 흰색이고 반대쪽 면은 검은색입니다. 기어 마커도 마찬가지로입니다.

기어 마커로 차의 속도를 표시합니다. 차례를 마칠 때 자기 기어 마커를 다음 라운드 색깔 면으로 뒤집어 놓습니다. 이로써 이번 라운드에 차례를 진행했는지를 쉽게 확인할 수 있습니다.

라운드 마커는 현재 어떤 라운드를 진행 중인지를 표시합니다. 라운드 마커와 각자의 기어 마커를 비교해 보면 누가 이번 라운드에 차례를 진행했고 누가 진행하지 않았는지 알 수 있습니다. 라운드가 끝나면 라운드 마커를 뒤집어 새로운 라운드가 시작됨을 표시합니다.



예: 현재 검은색 라운드가 진행 중인 것을 알 수 있습니다. 빨간색과 초록색은 차례를 진행했고(기어 마커가 다음 라운드 색깔인 흰색 면) 노란색과 파란색은 아직 차례를 진행하지 않았습니다.

라운드가 시작될 때마다 플레이 순서를 우선 결정해야 합니다.

플레이 순서 결정

캘리맨: GT에서는 속도가 모든 것을 좌우합니다! 속도와 현재 위치의 작은 차이에 따라 누가 먼저 차례를 진행할지가 결정됩니다. 먼저 차례를 진행하면 경쟁자보다 앞서 나갈 수 있고 좋은 자리를 선점할 수 있습니다.

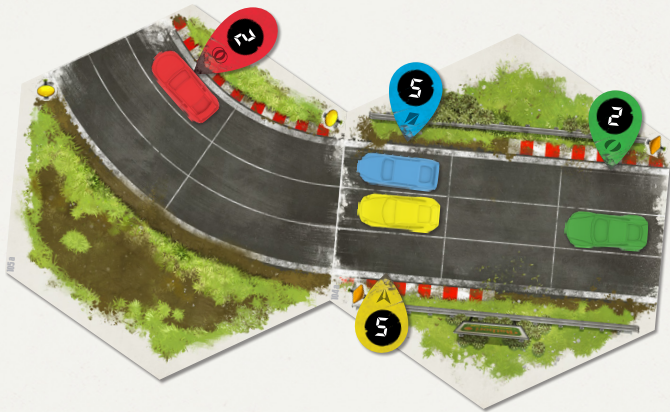
반면 좋은 자리를 선점한 상태에서 차례를 늦게 진행하면 경쟁자들의 이동을 방해할 수 있고 자기가 이동할 때 더 많은 선택권을 가질 수도 있습니다. 자기 차례를 원하는 때에 진행할 수 있도록 관리하면 좋은 기회를 잡을 수 있습니다!

플레이 순서는 라운드가 시작될 때 속도에 의해 결정됩니다. 속도가 같으면 차량 위치를 비교합니다.

판정 우선 기준:

속도 > 거리 > 위치

- **속도** - 속도가 더 빠른 차량이 먼저 차례를 진행합니다. 차량이 어디에 있는지와 무관하게 기어가 더 높은 차량이 먼저 차례를 진행합니다.
- **거리** - 속도가 같다면 더 멀리 달린 차가 먼저 차례를 진행합니다.
- **위치** - 속도와 달린 거리가 같다면 다음 코너를 기준으로 더 안쪽 차선에 있는 차가 먼저 차례를 진행합니다. “코너”란 속도 제한이 있는 트랙 구간을 말합니다 (10페이지 코너 항목 참조).



위 그림에서 플레이 순서는 아래와 같습니다:

1. 맨 먼저 파란색이 차례를 진행합니다. 5단 기어이면서 달린 거리가 같은 차량 2대 중 파란색이 다음 코너를 기준으로 더 안쪽 차선에 있습니다.
2. 다음으로 마찬가지로 5단 기어인 노란색이 차례를 진행합니다.
3. 다음으로 빨간색이 차례를 진행합니다. 2단 기어인 차량 2대 중 더 멀리 달렸습 니다.
4. 마지막으로 초록색이 차례를 진행합니다.

차례

플레이어는 자기 차례에 자기가 쓸 수 있는 주사위를 사용해서 가능한 멀리 트랙을 달립니다!

플레이 순서가 결정되면 모든 플레이어는 그 순서에 따라 차례를 진행합니다.

자기 차례에는 아래와 같이 행동합니다.:

1. 주사위 고르기.
2. 주사위 굴리고 자기 차량 이동시키기.

주사위 고르기

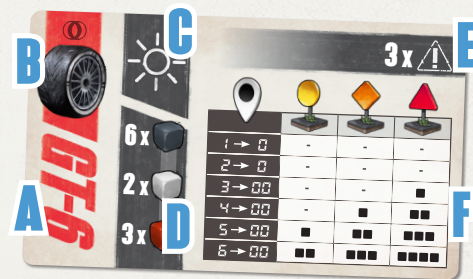
플레이어는 자기 차례에 주사위를 사용해 가속하거나 감속하거나 속도를 유지합니다. 몇 가지 규칙을 준수하는 한 주사위를 원하는 대로 조합해서 사용할 수 있습니다. 주사위를 창의적으로 조합하는 것이 승리의 비결입니다!

자기 차량에 관한 모든 정보는 대시보드에 적혀 있습니다.

대시보드

대시보드에는 (A)차량 종류, (B)사용하고 있는 타이어, (C)현재 날씨가 적혀 있습니다.

(D)자기가 쓸 수 있는 주사위가 몇 개인지, (E)⚠ 몇 개를 얻으면 제어 불능이 되는지, (F)제어 불능에 따른 결과(16페이지 참조)는 무엇인지도 적혀 있습니다. 경주 중 차량이 손상을 입으면 대시보드에 손상 토큰을 놓아 표시하며 손상으로 인해 차량 성능이 변할 수 있습니다.



타이어는 2종류입니다 :



- **아스팔트 타이어:** 건조한 조건에서 효율이 매우 좋지만 우천 시 미끄러질 수 있습니다.



- **레인 타이어:** 우천 시에도 밀착력이 유지되지만 건조한 조건에서는 아스팔트 타이어에 비해 효율이 떨어집니다

우천 시에도 밀착력이 유지되지만 건조한 조건에서는 아스팔트 타이어에 비해 효율이 떨어집니다. 피트 스톱을 통해 타이어를 교체하거나 차량을 수리할 수 있습니다. 자기 색깔의 다른 대시보드로 교체하거나 놓여 있는 손상 토큰을 제거합니다(18페이지 참조).

표준 대시보드 - “맑은 날씨, 아스팔트 타이어”

- 기어(검은색) 주사위 6개, 유지(흰색) 주사위 2개, 브레이크(빨간색) 주사위 3개를 사용할 수 있습니다.
- ⚠ 3개를 얻으면 제어 불능(제어 불능 항목 참조)에 빠집니다.
- 제어 불능에 따른 결과는 표에 적혀 있습니다.

플레이어는 자기 차례에 주사위를 대시보드에 적힌 만큼 사용할 수 있습니다. 각 주사위는 차례에 오직 한 번씩만 사용할 수 있습니다.

- 검은색 주사위, 즉 기어 주사위는 점진적으로 가속하거나 감속하는데 사용합니다.
- 흰색 주사위, 즉 유지 주사위는 현재 속도를 유지하는데 사용합니다.
- 빨간색 주사위, 즉 브레이크 주사위는 브레이크를 강하게 밟아 기어를 2단 이상 낮추는데 사용합니다.



모든 주사위에는 ⚠ 기호가 그려진 면이 있습니다. 대시보드에 적힌 기준값만큼 이 기호가 모이면 제어 불능에 빠지게 됩니다(제어 불능 항목 참조)! ⚠ 기호는 기준값만큼 모이기 전까지는 아무 효과가 없습니다.

자기 차례에 가속, 감속, 브레이크, 유지를 원하는 대로 조합하여 자기 차량을 최대한 활용할 수 있습니다!

이번 차례에 어떻게 이동할지 주행 경로를 계획하기 위해 주사위를 트랙에 미리 올려놓습니다.



예: 위 그림에서 파란색 드라이버가 첫 번째 코너에 진입하기 전에 브레이크를 밟을 계획임을 알 수 있습니다. 코너를 빠져나오면서 가속하여 다음 코너를 준비하기 위해 안쪽 차선으로 이동할 계획입니다!

주사위 사용 규칙:

1. 검은색 기어 주사위

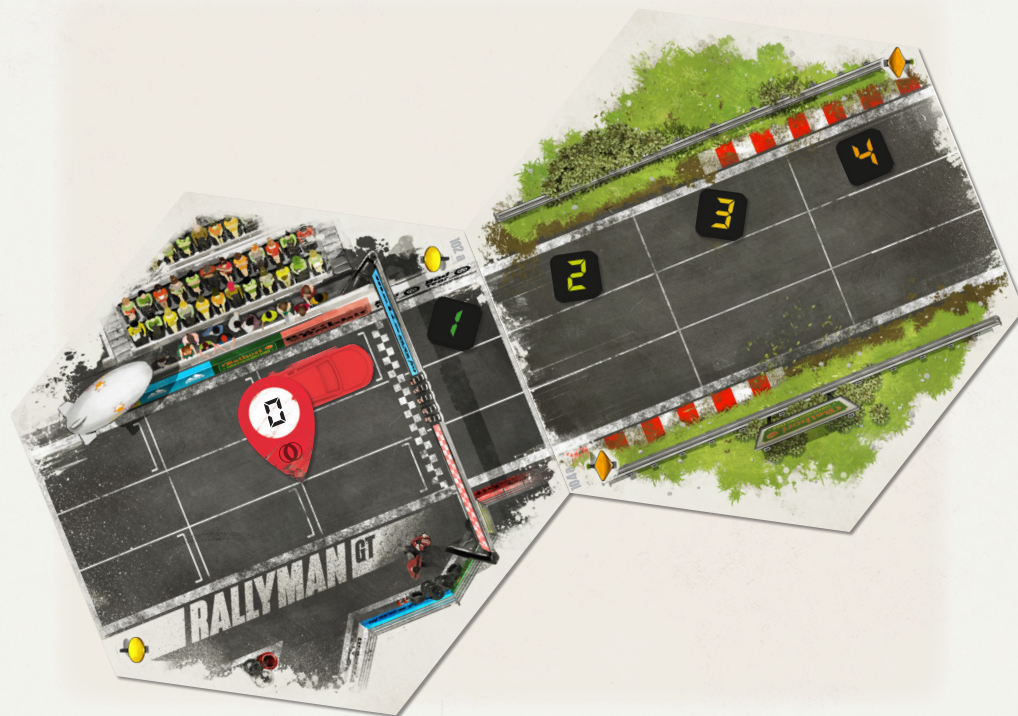
기어 주사위는 점진적으로 가속하거나 감속하는데 사용합니다.



검은색 주사위는 자기 차량 기어 단수를 나타냅니다.

기어 주사위를 사용해 속도를 높이거나 낮추는 것을 기어를 변경한다거나 기어를 몇 단에 놓는다고 표현합니다.

기어 주사위 1개로 결과값에 관계없이 (숫자든 ⚠든) 자기 차량을 1칸 앞으로 이동시킬 수 있습니다.

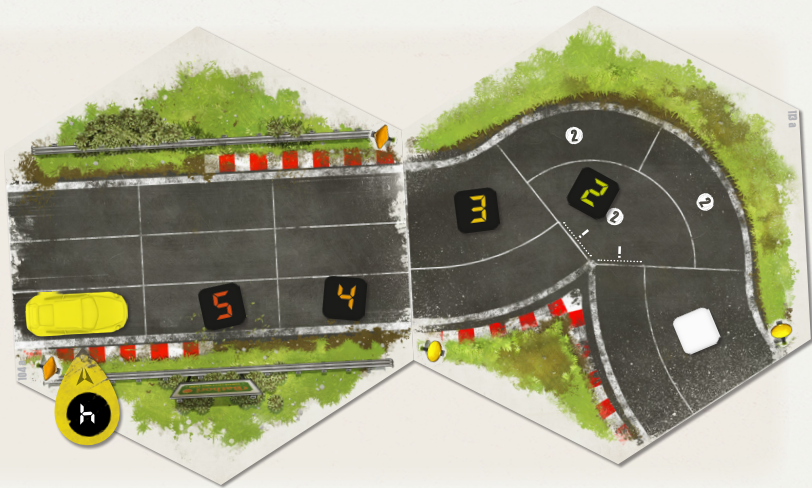


예: 빨간색 드라이버는 0단으로 경주를 시작합니다. 1단 기어 주사위를 사용해서 기어를 1단에 놓습니다. 그리고 나서 기어를 2단, 3단으로 순차적으로 변경할 수 있습니다.

자기 차례에 첫 번째로 사용하는 기어 주사위는 일반적으로 다음 중 하나입니다.:

- 현재 기어보다 1단 높은 기어
- 현재 기어와 같은 기어
- 현재 기어보다 1단 낮은 기어.

그 이후로는 기어를 1단씩 높이거나 낮추어 오름 차순이나 내림 차순으로 기어 주사위를 사용합니다.



예: 노란색 플레이어는 현재 기어가 4단에 놓여 있습니다. 5단 기어 주사위를 맨 먼저 사용하기로 했습니다. 그리고 나서 기어를 4단, 3단, 2단으로 순차적으로 낮추어 급커브 코너 구간에 진입합니다.

2. 흰색 유지 주사위:

유지 주사위는 현재 속도를 유지하는데 사용합니다.



유지 주사위 1개로 결과값에 관계없이(빈 칸이든 △ 든) 자기 차량을 1칸 앞으로 이동시킬 수 있습니다.

유지 주사위를 차례에서 첫 번째 주사위로 사용할 수도 있고 이동 중에 사용할 수도 있으며 마지막 주사위로 사용할 수도 있습니다. 검은색 주사위와 흰색 주사위를 상황에 맞게 번갈아 사용할 수 있고 심지어 자기 차례에 유지 주사위만 사용할 수도 있습니다.

주의: 현재 속도가 0이거나 00이라면 유지 주사위는 사용할 수 없습니다.



예: 초록색 드라이버는 3단 기어로 까다로운 코너 구간에 진입해서 가속하지 않고 흰색 유지 주사위를 사용해 속도를 유지합니다.

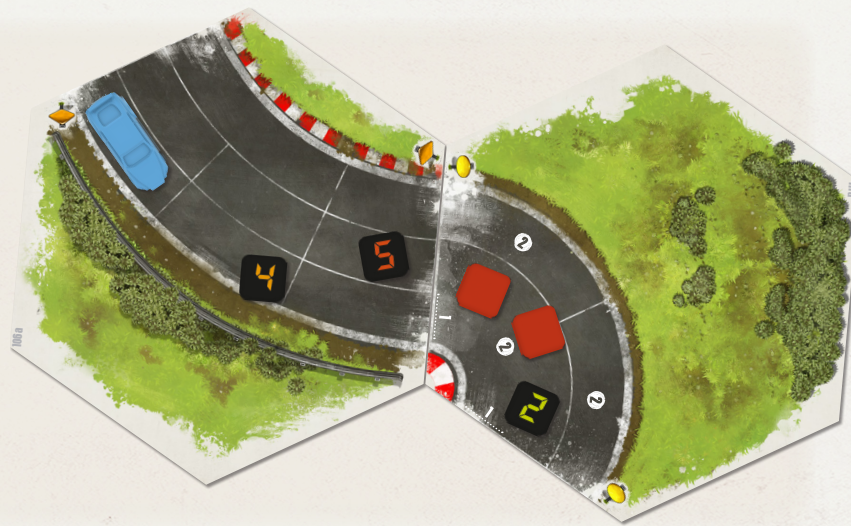
3. 빨간색 브레이크 주사위



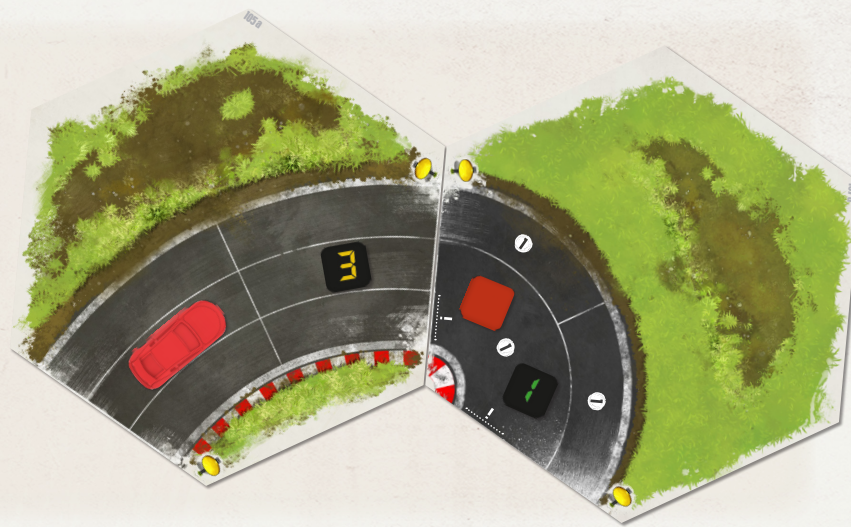
브레이크 주사위는 다른 주사위와 조합해서 속도를 급격하게 줄이는데 사용합니다.

1개 이상의 브레이크 주사위를 검은색 기어 주사위와 조합해서 기어를 2단 이상 낮추면서 자기 차량을 1칸 앞으로 이동시킬 수 있습니다.

건너뛰려는 기어 단수(낮추려는 기어 단수보다 1개 적은 개수)만큼 브레이크 주사위가 필요합니다.



예: 파란색 드라이버는 코너에 진입하기 전에 기어를 5단에서 2단으로 변경하려고 합니다. 그러기 위해서는 2단 기어 주사위와 더불어 브레이크 주사위 2개(4단 및 3단을 건너뛰)가 필요합니다.

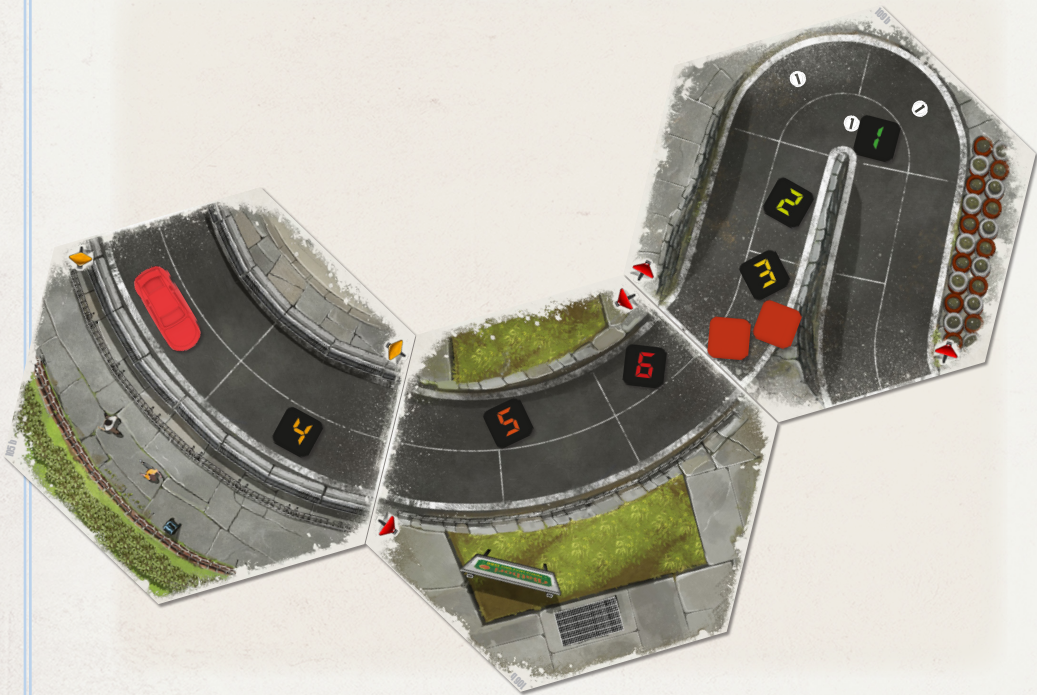


예: 빨간색 드라이버는 코너에 진입하기 전에 기어를 3단에서 1단으로 변경하려고 합니다. 그러기 위해서는 1단 기어 주사위와 더불어 브레이크 주사위 1개(2단을 건너뛰)가 필요합니다.

주의: 브레이크 주사위를 사용해 속도를 0으로 낮출 수는 없습니다. 1단 기어가 최저 속도입니다.

주사위 조합하기

여러 가지 주사위를 기발한 방법으로 결합하여 트랙의 난코스과 경쟁자들이 만들어내는 어려운 상황을 극복할 수 있습니다. 기어 주사위로 한 차례에 속도를 높였다가 다시 낮추는 것도 가능합니다. 각 주사위는 차례에 1번씩만 사용할 수 있다는 규칙만 잊지 마십시오.



예: 빨간색 드라이버는 4단 기어로 차례를 시작합니다. 4단 기어 주사위로 이동을 시작하여 6단까지 가속합니다. 그리고 나서 브레이크 주사위 2개로 기어를 3단으로 낮추고 다시 2단, 1단으로 점진적으로 감속하며 코너에 진입합니다. 기어가 1단이라서 다음 라운드에는 거의 마지막 순서로 차례를 진행하게 될 것입니다. 하지만 코너 진입을 차단하는 좋은 위치를 차지하고 있기 때문에 다른 드라이버들이 오히려 어려움을 겪을 수 있습니다. 물론 그가 원했다면 유지 주사위를 이용해서 1단으로 더 전진할 수도 있었을 것입니다.

주의: 가능하다면 자기 차례에 반드시 자기 차량을 1칸 이상 이동시켜야 합니다.

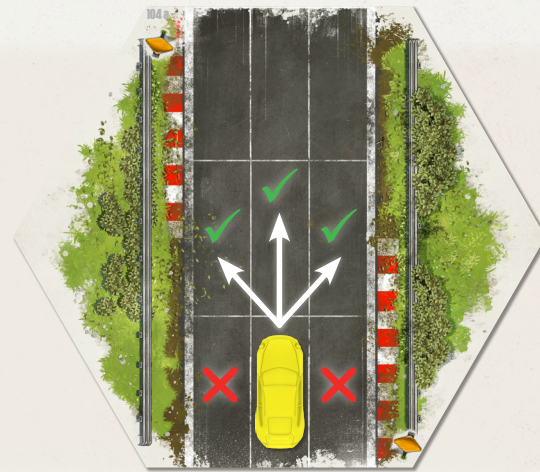
도로 관련 규칙

트랙이 한 차선으로 쭉 뻗어 있기만 한 것은 아니므로 도로를 다른 드라이버들과 함께 사용해야 합니다. 주행 경로를 계획할 때 아래와 같은 몇 가지 규칙을 기억해야 합니다!

이동

칸 하나에는 차량이 1대만 서있을 수 있습니다.

차량은 항상 앞으로만 이동합니다. 차선을 따라 직진하거나 차선을 바꾸어 대각선으로 이동하되 결코 좌우로는 이동할 수 없습니다.



차선은 원하는 만큼 변경할 수 있습니다.

주의: 랠리맨: GT에서 타일의 가장자리는 항상 칸의 경계선입니다.

코너

코너 칸에는 숫자나 ⚠ 기호로 표시된 특별한 제약이 있습니다.

일반 코너

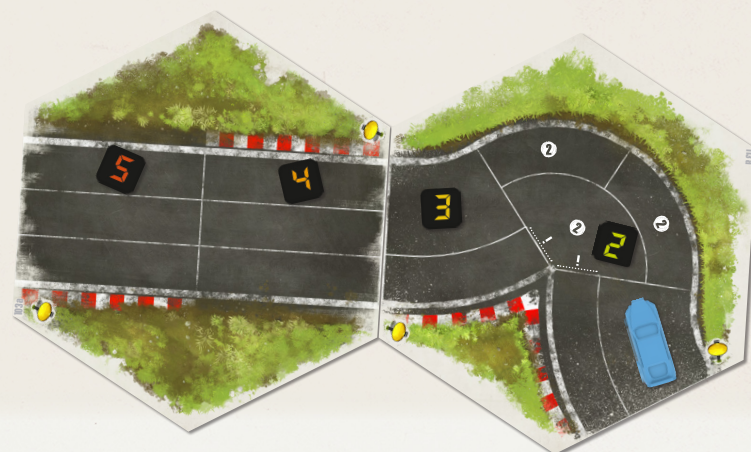
트랙에 수많은 일반 코너 구간이 있으며 이 코너 구간을 효율적으로 주행하면 큰 이득을 얻을 수 있습니다.

동그라미 안에 적힌 숫자는 해당 칸에 들어가는 차량이 가질 수 있는 가장 높은 기어단수입니다.

더 낮은 기어로 들어간다고 해서 불이익이 있는 것은 아닙니다.

더 높은 기어로 해당 칸에 들어가면 즉시 제어 불능에 빠집니다.

이 칸에서 나올 때에는 더 높은 기어로 가속할 수 있습니다.



예: 파란색 드라이버가 코너로 진입합니다. 코너 칸에 적힌 제한 속도가 2이고 2단 기어로 그 칸에 들어갔기 때문에 아무런 불이익이 없습니다. 그 코너 칸에서 나올 때에는 3단으로 가속하면서 빠져나옵니다.



위험한 코너

위험한 코너에서는 더 큰 위험을 감수해야 합니다. 속도를 낮추어 코너를 안전하게 빠져나갈 것인지 경쟁자를 따라잡을 기회를 노릴 것인지 선택해야 합니다.

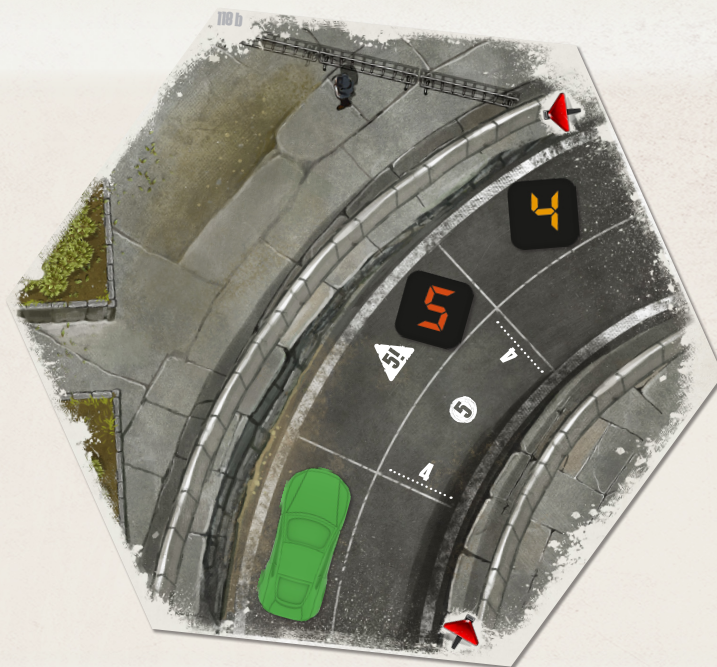
삼각형 안에 “!”와 함께 적힌 숫자는 해당 칸에 들어가는 차량이 가질 수 있는 가장 높은 기어 단수입니다.

하지만 이 칸에 제한 최대 속도로 들어가는 경우 즉시 자기 주사위 결과에  1개를 추가해야 합니다. 이로 인해 전체  개수가 기준값에 도달하면 제어 불능에 빠질 수도 있습니다.

제한 속도보다 더 낮은 기어로 들어가는 경우에는 불이익이 없습니다.

제한 속도보다 더 높은 기어로 해당 칸에 들어가면 즉시 제어 불능에 빠집니다.

이 칸에서 나올 때는 더 높은 기어로 가속할 수 있습니다.



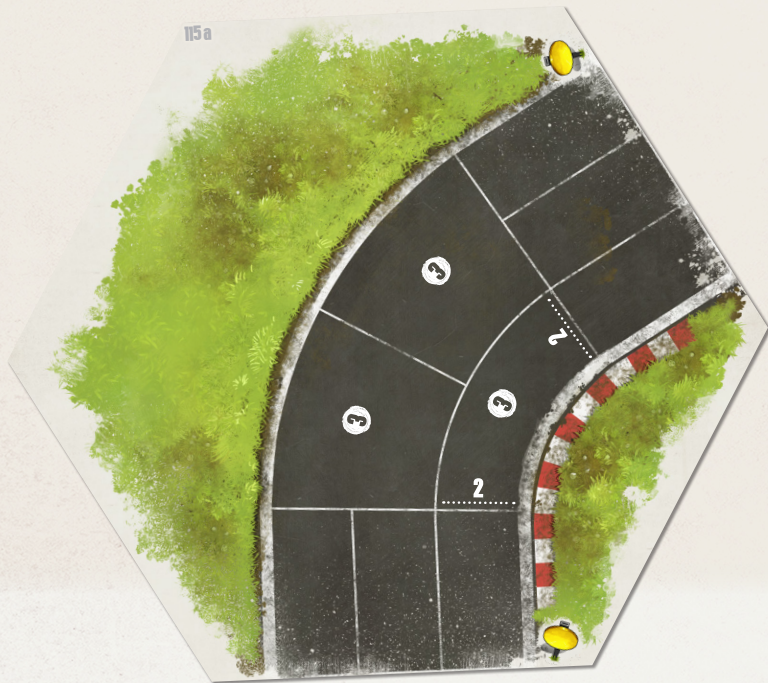
예: 초록색 드라이버가 제한 속도가 5!인 위험한 코너로 진입합니다. 5단 기어로 코너 칸에 들어갔기 때문에 당장 제어 불능에 빠지는 것은 아닙니다. 하지만 제한 최대 속도로 들어갔기 때문에  1개를 주사위 결과에 추가해야 합니다. 다른 주사위에서 이미  가 몇 개 더 나왔다면 제어 불능에 빠질 수도 있습니다.

급격한 코너

급격한 코너에서는 완벽한 경로로 주행하거나 속도를 훨씬 더 낮춰야 합니다.

양쪽 경계선에 점선과 함께 숫자가 적힌 칸의 경우 그 칸에 어떻게 들어가는지에 따라 제한 속도가 변경될 수 있습니다.

점선을 지나서(같은 차선으로) 그 칸에 들어가는 경우 동그라미 안에 적힌 숫자가 아니라 점선과 함께 적힌 숫자가 제한 속도가 됩니다.



점선을 지나서(차선을 바꾸지 않고) 그 칸에서 나오는 경우 점선과 함께 적힌 숫자가 다음 칸에 제한 속도로 적용됩니다.

이러한 제약을 피하려면 대각선으로 그 칸에 들어가서 대각선으로 나오면 됩니다.

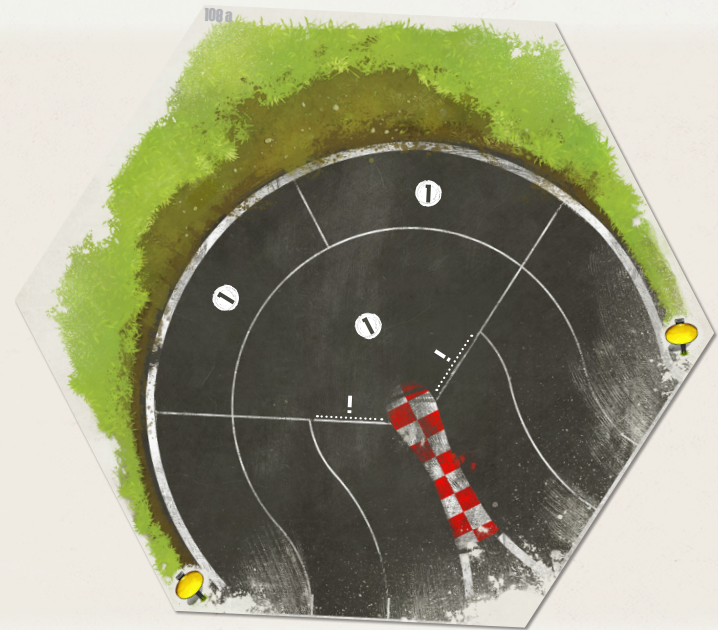
퍼펙트 라인

실제 자동차 경주에서 사용되는 “퍼펙트 라인” 개념이 적용됩니다. 대각선으로 진입해서 대각선으로 빠져나오면 훨씬 부드러운 각도로 코너를 돌 수 있습니다. 물론 상대가 공간을 충분히 남겨 둔 경우라면 말입니다!

주의: 대각선으로 진입하더라도 칸 중앙에 적힌 제한 속도는 여전히 적용됩니다.

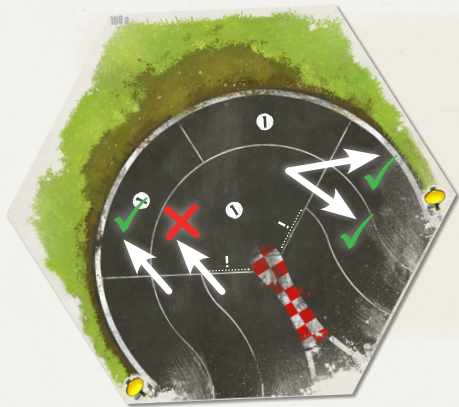


예: 빨간색 드라이버가 급격한 코너에 진입합니다. 경쟁 차량이 이미 바깥쪽 차선에 자리 잡고 있어서 빨간색 차량은 점선을 지날 수밖에 없습니다. 제한 속도는 2가 됩니다. 이 칸에서 나갈 때는 대각선으로 나갈 수 있습니다. 이렇게 나가면 점선을 지나지 않기 때문에 다음 칸에는 제한 속도가 적용되지 않습니다. 즉 가속하면서 이 칸을 나갈 수 있다는 뜻입니다.



점선에 숫자가 아니라 “!”가 적힌 급격한 코너 칸도 있습니다. 점선을 지나 이런 칸에 들어가거나 이런 칸에서 나오는 경우 즉시 자기 주사위 결과에 ⚠️를 추가합니다. 이 효과는 중첩되기 때문에 점선 2개를 한번에 지나는(아주 급하게 코너를 도는) 경우 주사위 결과에 ⚠️ 2개가 추가될 것입니다.

이러한 제약을 피하려면 마찬가지로 대각선으로 들어가서 대각선으로 나오면 됩니다.



3차선 코너:

왼쪽 그림과 같이 안쪽 차선이 이중으로 된 코너는 부분적으로 급격한 코너입니다. 맨 안쪽 차선에서 코너 칸으로 진입할 때 대각선으로 들어갈 수 없습니다. 맨 안쪽 차선에서는 반드시 직진으로 진입하여 불이익을 받아야만 합니다.

특별한 경우:

렐리맨: GT에는 매우 다양한 트랙 타일이 담겨 있기 때문에 정말로 흥미진진한 경주 트랙을 만들 수 있습니다. 규칙서에서 가능한 철저하고 정확하게 규칙을 설명하기 위해 노력했지만 여기에서 다루지 않은 특별한 상황을 접하게 될 수도 있습니다.

그런 상황에서는 가능한 가장 논리적인 해결책을 적용할 것을 추천합니다. 만약 플레이어들이 그 해결책에 동의하지 않는다면 투표를 하십시오. 그래도 의견이 일치되지 않는다면 동전을 던지는 것도 방법입니다. 하지만 어떤 경우든 사소한 세부 사항 하나 때문에 경주가 지연되는 상황은 만들지 않도록 하십시오.

추월

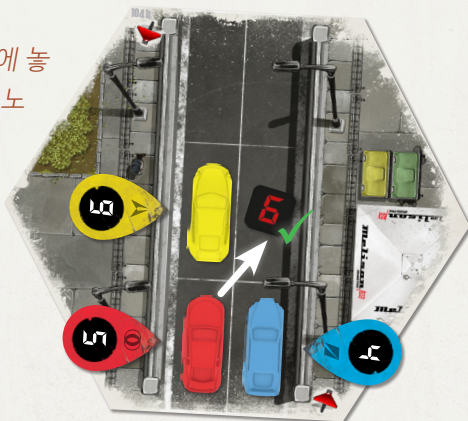
경쟁 차량은 그 어떤 코너보다도 훨씬 더 어려운 장애물로 작용할 것입니다! 다른 드라이버들을 추월하고 그들이 여러분의 경로를 차단하지 못하게 막는 것은 그리 만만한 일이 아닙니다.

다른 차량 옆 칸에 들어가려면 그 차량의 현재 기어와 같거나 더 높은 기어 주사위를 사용해야 합니다.

예를 들어 3단 기어로 기어가 1단, 2단, 3단인 다른 차량 옆 칸에 들어갈 수 있습니다. 하지만 그 상태로 4단, 5단, 6단인 다른 차량 옆 칸에 들어갈 수는 없습니다.

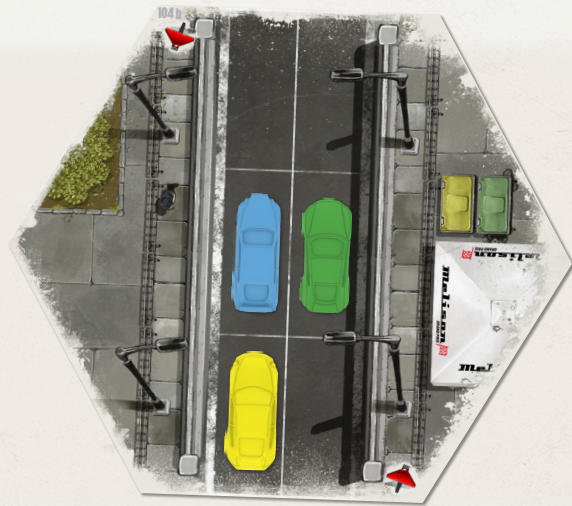
이미 자기 차량이 다른 차량 옆 칸에 있다면 그 칸에서 나갈 때에는 원하는 속도로 이동할 수 있습니다. 다른 차량 2대 사이로 대각선으로 추월할 수도 있습니다.

예: 빨간색 드라이버 차량은 현재 기어가 5단에 놓여 있습니다. 6단으로 가속하여 대각선으로 노란색 차량 옆 칸에 들어갑니다. 그 차량 기어 단수 이상이므로 추월할 수 있는 것입니다. 이제 빨간색 차량은 노란색 차량 옆 칸에 있습니다. 빨간색 플레이어는 정상적으로 계속 이동할 수 있으며 다음 코너에 진입하기 전에 속도를 늦추는 것이 좋을 것입니다.

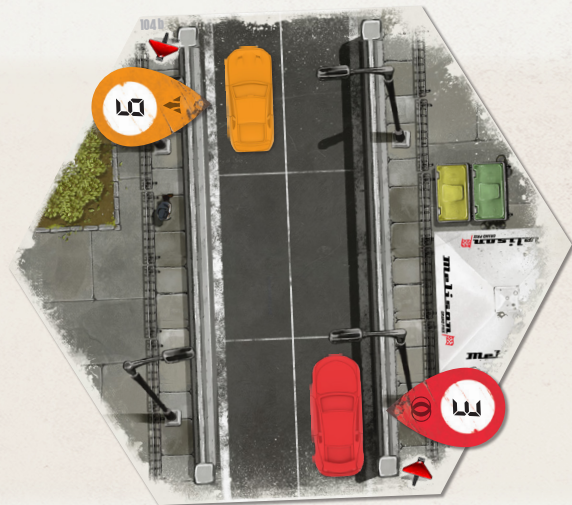


차단

이동 시 트랙에 있는 다른 차량을 추월할 수 있는 속도에 이르지 못하거나 다른 방식으로 이동에 방해를 받으면 이동이 차단됩니다. 즉시 현재 칸에서 현재 기어 단수로 이동을 마치고 기어 마커를 뒤집어 차레가 끝났다는 것을 표시합니다.



예: 노란색 차량은 파란색 차량이나 초록색 차량을 추월할 수 없습니다. 추월할 수 있는 빈칸이 없기 때문입니다.



예: 빨간색 차량은 주황색 차량을 추월할 수 없습니다. 주황색 차량 옆 칸에 들어갈 수 있을 만큼 가속할 수 있는 여유 공간이 없기 때문에 한 칸만 전진할 수 있습니다.

트랙 위에 있는 모든 것에 주의를 기울이십시오. 자기 주사위나 코너는 물론 상대 차량까지도 자신에게 유리하게 이용할 수 있습니다.

상대의 허를 찌르는 기발한 주행으로 시상대 꼭대기까지 질주하십시오.

주행 계획을 세웠다면 이제 타이어에서 연기를 뿜어낼 시간입니다!



주사위 굴러 차량 이동시키기

주사위는 이미 놓여 있습니다. 안전하게 달리시겠습니까? 아니면 상대를 앞지르기 위해 위험을 무릅쓰시겠습니까?

주사위를 고르고 트랙에 놓아서 주행 계획을 세웠다면 이제 주사위를 하나씩 굴릴지 한꺼번에 전부 굴릴지 결정할 시간입니다!

1. 주사위 하나씩 굴리기

안전한 선택지입니다. 추가 보상은 없지만 주사위 결과값이 안 좋으면 상황이 더 나빠지는 것을 막기 위해 언제든지 차례를 마칠 수 있습니다.

주행 계획을 세운 후 주사위를 하나씩 굴립니다(단, 브레이크 주사위는 함께 배치한 기어 주사위와 동시에 굴립니다). 플레이어 차량은 주사위 결과와 관계없이 주사위를 굴릴 때마다 1칸씩 이동합니다.



#1



#2



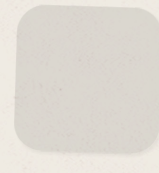
#3



#4



#5



#6 ?

주사위를 하나씩 굴리기 때문에 나온 ⚠ 개수를 확인하다가 제어 불능에 빠질 위험이 높다고 생각하면 주사위를 마저 굴리지 않고 차례를 마칠 수 있습니다.

굴려서 ⚠️가 나온 주사위는 한 옆에 모아 놓습니다. ⚠️ 개수가 대시보드에 적힌 기준값에 도달하면 즉시 제어 불능에 빠집니다(16페이지 참조). 제어 불능에 빠지면 자기 차량을 마지막에 ⚠️가 나온 칸으로 이동시키고 제어 불능 효과를 처리합니다.

이동 중에 추가로 얻는(예를 들어 코너 칸에서 얻는) ⚠️를 합치는 것을 잊지 마십시오.

2. 플랫폼 아웃 이동!

위험성이 높은 선택지입니다. 하지만 **캘리맨: GT**에서는 위험성이 높으면 보상도 큼니다. 주사위를 한꺼번에 전부 굴린다는 것은 위험을 감수한다는 뜻이며 그 대신 경주에 큰 도움이 되는 집중 토큰을 얻을 수 있습니다.

행운이 따르고 있다고 생각되면 주사위를 한꺼번에 굴리겠다고 선언할 수 있습니다. 이렇게 하는 것을 플랫폼 아웃 이동(전속력 전진)이라고 부릅니다.

플랫폼 아웃 이동을 하더라도 주행 계획은 정상적으로 세웁니다. 그리고 주행을 마치는 칸에 알맞은 기어 마커를 놓아 표시합니다.

그리고 나서, 계획을 세울 때 사용한 주사위를 전부 가져와서 한꺼번에 굴립니다.



굴린 결과를 확인합니다. ⚠️가 대시보드에 적힌 기준값보다 적게 나오면 주행에 성공한 것입니다. 자기 차량을 기어 마커로 표시한 칸에 놓고 차례를 마칩니다.

이동 중에 추가로 얻는(예를 들어 코너 칸에서 얻는) ⚠️를 합치는 것을 잊지 마십시오.

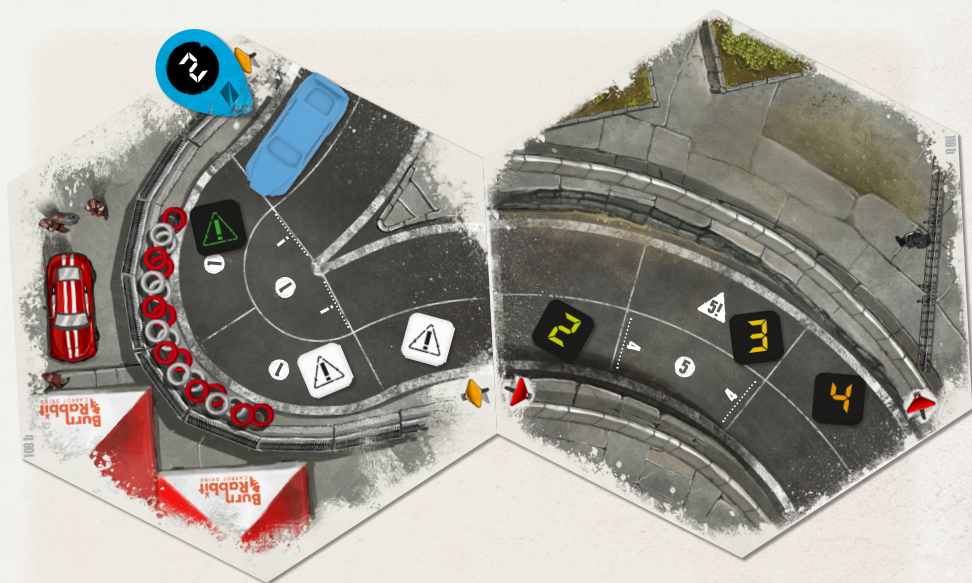
⚠️ 개수가 대시보드에 적힌 기준값 이상이면 제어 불능에 빠집니다!

제어 불능 효과를 처리하기 전에, 굴린 주사위를 우선 (나온 결과값 그대로) 다시 가져와서 주행 계획을 세우는 것처럼 트랙에 배치합니다. 원래 계획했던 경로를 따르지 않아도 되고 굴린 주사위를 전부 사용해야 할 필요도 없습니다. 제어 불능을 야기할 만큼 충분히 놓기만 하면 됩니다.

주사위를 놓을 때에는 주사위 놓는 규칙을 정상적으로 따라야 합니다.

주사위를 배치하고 나면 제어 불능이 발생한 칸에서 제어 불능 효과를 처리합니다. 원인이 무엇인지는(주사위 결과든, 코너 때문이든, 그 외의 다른 이유든) 상관없습니다.

이렇게 플레이어는 어떤 속도로 어떤 칸에서 제어 불능 효과를 처리(16페이지 참조)할 지 스스로 결정할 수 있습니다.



예: 주행 경로를 계획한 후, 파란색 드라이버는 플랫폼 아웃 이동을하기로 결정했습니다! 주사위를 굴려 제어 불능에 빠졌습니다. 제어 불능 효과를 처리할 때 위험한 구간(빨간색 표지판)의 영향을 피하기 위해 멀리 이동하지 않기로 마음먹고 주행 경로를 수정합니다.

플랫폼 아웃 이동 시에는 제어 불능에 빠졌는지와 관계없이 집중 토큰을 얻습니다!

집중 토큰

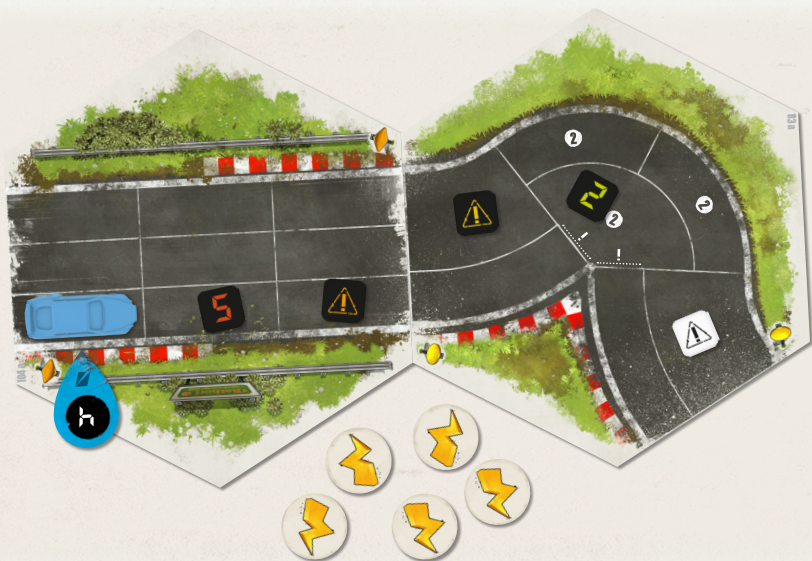
집중 토큰은 드라이버의 대담성, 기술, 집중력을 상징합니다. 플랫폼 아웃 이동을 하면 얻을 수 있고 나중에 이 토큰을 사용해 더 위험한 주行的 성공률을 높일 수 있습니다.



플랫 아웃 이동 시 굴린 검은색 주사위 1개마다 그리고 흰색 주사위 1개마다 집중 토큰을 얻습니다(굴려서 ⚠️가 나왔어도 상관없음). 테이블에 모아 놓은 토큰 더미에서 집중 토큰을 가져옵니다.

빨간색 브레이크 주사위로는 집중 토큰을 얻을 수 없습니다.

플랫 아웃 이동이 집중 토큰을 얻을 수 있는 유일한 방법입니다.



위 그림에서 파란색 드라이버는 제어 불능에 빠지긴 했지만 집중 토큰 5개를 얻습니다. 제어 불능에서 회복된 후 경주에서 이 실수를 만회하는 데 도움이 될 것입니다!

집중 토큰 사용

집중 토큰으로 주사위를 고정할 수 있습니다. 고정된 주사위는 굴릴 필요가 없습니다. 즉 ⚠️가 나올 위험이 없습니다.

집중 토큰은 플랫 아웃 이동할 때는 사용할 수 없고 주사위를 한 개씩 굴릴 때에만 사용할 수 있습니다. 집중 토큰은 주사위를 굴리기 전에 아무 때나 사용할 수 있지만 이미 굴린 주사위 결과값을 변경할 수는 없습니다.

⚠️ 개수가 기준값에 가까워졌을 때 제어 불능에 빠지는 것을 피하기 위해 집중 토큰을 사용하는 것이 좋습니다.

집중 토큰만 충분히 가지고 있다면 자기 차례에 원하는 만큼 주사위를 고정할 수 있습니다.

- 어떤 차례에 맨 처음 고정하는 주사위에는 집중 토큰 1개가 소요됩니다.
- 두 번째로 고정하는 주사위에는 집중 토큰 2개가 소요됩니다.
- 세 번째로 고정하는 주사위에는 집중 토큰 3개가 소요됩니다.
- 이런 식으로 고정에 소요되는 토큰 개수가 늘어납니다..

주사위를 고정하려면 집중 토큰을 필요한 개수만큼 버려서 테이블 위 토큰 더미에 되돌려 놓습니다. 그리고 고정한 주사위를 트랙에서 제거합니다. 그리고 나서 차례를 마저 진행합니다. 다음 주사위를 굴리거나 다시 주사위를 고정할 수 있습니다.



집중 토큰으로 코너 칸이나 다른 효과에 의해 추가되는 ⚠️를 막을 수는 없습니다.

집중 토큰으로 브레이크 주사위가 포함된 주사위 조합을 고정할 수도 있습니다. 하지만 그런 경우에는 조합에 포함된 모든 주사위를 고정해야 합니다. 집중 토큰이 모자란다고 해서 조합된 주사위 중 일부만 고정할 수는 없습니다.

기어 주사위 1개와 브레이크 주사위 2개가 조합된 주사위를 고정하려고 합니다. 주사위 3개가 조합에 포함되어 있으므로 이 조합을 고정하는데 집중 토큰 6(1+2+3)개가 소요됩니다. 이번 차례에 이미 다른 주사위를 고정했다면 훨씬 더 많은 토큰이 소요될 것입니다.

제어 불능

자동차 경주는 격렬한 스포츠이고 그 뜨거운 열기에 휩싸여 실수로 트랙에서 이탈하게 될 수도 있습니다! 그렇게 되면 소중한 시간이 소모되고 차량도 손상됩니다.

대시보드에 표시된 기준값 이상 ⚠️를 얻거나 코너 칸에서 제한 속도를 준수하지 않으면 제어 불능에 빠지게 됩니다.

중요: 제어 불능 효과는 제어 불능이 발생한 칸에서 항상 처리합니다. 원인이 무엇인지는(주사위 결과든, 코너 때문이든, 그 외의 다른 이유든) 상관없습니다.

제어 불능이 발생하면 즉시 그 효과를 처리한 후 해당 플레이어 차례가 끝납니다.

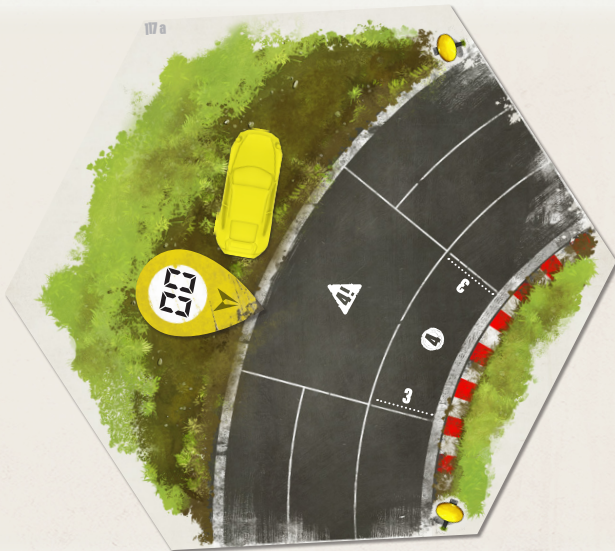
제어 불능 효과를 처리하려면 대시보드의 결과표를 확인해야 합니다. 현재 속도와 제어 불능이 발생한 타일의 위험 수준에 따라 결과가 정해집니다.

결과표의 맨 왼쪽 열에서 제어 불능이 발생했을 때의 기어 단수에 해당하는 행을 찾습니다. 제어 불능으로 인해 차량 속도가 어떻게 변하는지 적혀 있습니다.

• **0 기어:** 자동차가 미끄러집니다! 차량을 방향을 반대로 돌려서 제어 불능이 발생한 칸에 놓습니다. “0” 기어 마커를 차량 옆에 놓습니다. 다음 차례에 방향을 돌리고 정상적으로 차례를 진행할 수 있습니다.

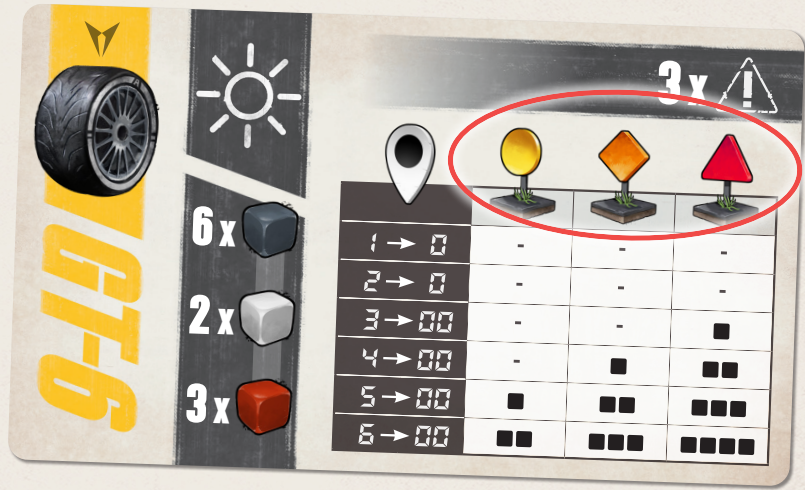


• **00 기어:** 자동차가 트랙에서 이탈합니다! 제어 불능이 발생한 칸에서 가장 가까운 트랙 가장자리에 차량을 놓습니다. 제어 불능이 발생한 칸이 가운데 차선이었다면 어느 쪽 가장자리에 차량을 놓을지 고를 수 있습니다. “00” 기어 마커를 차량 옆에 놓습니다. 다음 차례에 차량 방향을 진행 방향과 반대로 돌려서 인접한 트랙 위에 차량을 되돌려 놓을 수 있습니다. “0” 기어 마커를 차량 옆에 놓고 다른 행동은 할 수 없습니다. 그다음 차례에 차량 방향을 돌리고 정상적으로 차례를 진행할 수 있습니다.

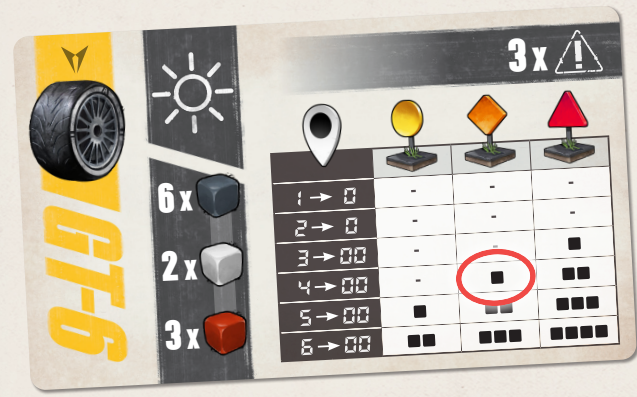


트랙 가장자리에 놓인 차량을 트랙 위에 되돌려 놓아야 하는데 다른 차량이 이미 그 칸을 차지하고 있다면 이번 차례에는 트랙 위에 되돌려 놓을 수 없습니다! “00” 기어 마커를 뒤집고 차례를 마칩니다.

나머지 세 열 중에서 제어 불능이 발생한 타일의 위험 수준에 해당하는 열을 찾습니다. 타일마다 트랙의 양 끝에 색이 칠해진 표지판이 그려져 있습니다. 이 표지판은 타일의 위험 수준을 나타냅니다.



차량이 손상을 얼마나 입을지는 차량 속도와 타일의 위험 수준을 통해 결정됩니다. 해당 칸에 그려진 검은색 사각형 개수만큼 주머니에서 손상 토큰을 뽑습니다.



예: 노란색 드라이버는 기어가 4단에 놓인 상태로 주황색 위험 수준 타일에서 제어 불능에 빠졌습니다. 따라서 손상 토큰 1개를 뽑고 차량은 트랙에서 이탈하여 다음 차례를 쉬어야 합니다. 제어 불능이 발생한 트랙 가장자리에 “00” 기어 마커와 함께 자기 차량을 놓고 손상 토큰 1개를 뽑습니다.

손상 토큰

손상 토큰은 운이 다한 당신에게 닥칠 다양한 불운을 나타냅니다!

뽑은 손상 토큰은 자기 대시보드에 놓습니다.



기어 손상

자기 차례에 사용할 수 있는 기어 주사위 개수가 대시보드에 놓인 이 토큰 개수만큼 줄어듭니다(차례마다 원하는 기어 주사위를 새로 골라서 뺄 수 있습니다).



브레이크 손상

자기 차례에 사용할 수 있는 브레이크 주사위 개수가 대시보드에 놓인 이 토큰 개수만큼 줄어듭니다.



유지 손상

자기 차례에 사용할 수 있는 유지 주사위 개수가 대시보드에 놓인 이 토큰 개수만큼 줄어듭니다.

주사위 개수는 0까지만 줄어듭니다. 주사위 개수가 이미 0으로 줄어들어서 더 이상 불이익이 없더라도 해당 토큰을 뽑으면 대시보드에 놓아야 합니다.

주의: 날씨와 타이어도 주사위 개수에 영향을 줍니다. 따라서 날씨나 타이어가 변하면 예상했던 것보다 주사위 개수가 더 늘어나거나 줄어든 수도 있습니다!



예: 기어 손상 토큰 1개와 브레이크 손상 토큰 1개를 가지고 있습니다. 자기 차례에 기어 주사위 최대 5개(원하는 주사위를 고를 수 있습니다), 브레이크 주사위 최대 2개, 유지 주사위 최대 2개를 사용할 수 있습니다.



날씨 변화

모든 플레이어는 자기 대시보드를 뒤집습니다. ⚠️ 기준값과 사용할 수 있는 주사위 개수를 다시 확인합니다.



노란색 깃발

노란색 깃발 토큰을 뽑으면 대시보드가 아니라 자기 차량 옆에 놓습니다.

노란색 깃발이 트랙에 놓여 있는 동안에는 추월이 금지됩니다. 그동안 누구도 다른 플레이어 차량 옆 칸에 들어갈 수 없습니다. 하지만 0 또는 00 기어 상태인 차량(이 토큰이 놓인 차량 포함) 옆 칸에는 들어갈 수 있습니다.

노란색 깃발 토큰을 뽑은 차량이 이동할 때 이 토큰을 트랙에서 제거하여 자기 대시보드에 놓습니다.



초록색 깃발

초록색 깃발을 뽑으면 행운이 따른 것입니다! 초록색 깃발은 아무 효과가 없습니다.

피트 스톱

차량이 너무 손상을 많이 입었거나 타이어가 날씨에 적합하지 않더라도 걱정할 필요는 없습니다. 언제든지 피트 스톱을 할 수 있습니다!



피트 스톱을 하려면 기어를 1단에 놓은 상태로 속도 제한이나 다른 ⚠️ 제한이 없는 칸(코너 칸 이외의 칸)이면서 트랙 가장자리 칸(중앙 차선이 아닌 칸)에서 차례를 마쳐야 합니다.



그러면 아래와 같은 행동을 할 수 있습니다.:

1. (선택지에 따라) 0 또는 00 기어 마커를 자기 차량이 이동을 마친 칸 옆에 놓습니다.
2. 자기 차량을 피트 스톱 타일에 그려진 세 차선 중 원하는 차선에 놓습니다 (트랙의 어떤 칸에서 이동을 마쳤는지와 무관)

피트 스톱 차선:

• **타이어 교체:** 이 차선에서는 타이어를 교체할 수 있습니다. 자기 대시보드를 같은 색깔 같은 차종의 다른 타이어 대시보드로 교체합니다.

이 행동을 선택했다면 0 기어 마커를 이동을 마친 칸 옆에 놓습니다. 다음 차례에 자기 차량을 트랙에 되돌려 놓고 정상적으로 이동할 수 있습니다.

• **수리:** 이 차선에서는 대시보드에 놓인 손상 토크를 제거할 수 있습니다. 자기 대시보드에 놓인 모든 손상 토크를 손상 토크 주머니에 다시 넣고 섞습니다.

이 행동을 선택했다면 00 기어 마커를 이동을 마친 칸 옆에 놓습니다. 다음 차례에는 00 기어 마커를 0 기어 마커로 교체하고 자기 차량을 트랙에 되돌려 놓을 수만 있습니다. 그다음 차례에 정상적으로 차례를 진행합니다.



• **수리 및 타이어 교체:** 이 차선에서는 타이어를 교체하고 수리도 할 수 있습니다. 자기 대시보드에 놓인 모든 손상 토크를 손상 토크 주머니에 다시 넣고 섞습니다. 그리고 나서 자기 대시보드를 같은 색상 같은 차종의 다른 타이어 대시보드로 교체합니다.



이 행동을 선택했다면 00 기어 마커를 이동을 마친 칸 옆에 놓습니다. 다음 차례에는 00 기어 마커를 0 기어 마커로 교체하고 자기 차량을 트랙에 되돌려 놓을 수만 있습니다. 그다음 차례에 정상적으로 차례를 진행합니다.

자기 차량을 트랙 위에 되돌려 놓아야 하는데 다른 차량이 이미 그 칸을 차지하고 있다면 이번 차례에는 차량을 트랙 위에 되돌려 놓을 수 없습니다! “00” 기어 마커를 뒤집고 차례를 마칩니다.

주의: 제어 불능으로 차례를 마친 경우 제어 불능이 된 직후에는 피트 스톱을 할 수 없습니다.



차레 마치기

아래와 같은 경우에 자기 차레가 끝납니다.:

- 이동을 마친 경우
- 차단된 경우
- 제어 불능에 빠진 경우

차레가 끝난 원인이 무엇이든 상관없이 최종 속도에 해당하는 기어 마커를 다음 라운드 색깔 면으로 자기 차량 옆에 놓습니다.



제어 불능이 발생한 경우가 아니라면 이번 차레에 마지막으로 놓은 기어(검은색) 주사위 값과 같은 기어 마커를 놓습니다.

이번 차레에 유지(흰색) 주사위만 사용했거나 차단되어서 전혀 이동하지 못했다면 현재 기어 마커를 뒤집어서 놓으면 됩니다.

제어 불능에 빠졌다면 그 결과에 따라 0 또는 00 기어 마커를 놓습니다.



예: 빨간색 드라이버는 5단 기어로 차레를 시작하여 제어 불능에 빠지지 않고 이동하여 2단 기어로 차레를 마칩니다. 이번 라운드에 차레를 진행했다는 것을 표시하기 위해 2단 기어 마커를 흰색 면이 보이게 놓습니다.

모든 플레이어가 차레를 마치면(모든 기어 마커가 라운드 마커와 색깔이 다르면) 라운드 마커를 뒤집습니다. 새로운 라운드가 시작됩니다.

플레이 순서를 새로 정하고 경주를 이어갑니다!

게임 종료

여러분이 고른 서킷을 정해진 바퀴 수만큼 돌면 게임이 끝납니다.

정해진 바퀴를 돌아 맨 먼저 결승선을 통과한 플레이어가 승리합니다!

승자가 결정되었더라도 나머지 플레이어 순위를 결정하기 위해 경주를 마저 진행해도 됩니다.

승리를 축하합니다!

상급 규칙

캘리맨: GT의 기본 규칙을 숙지했다면 아래와 같은 추가 규칙을 적용해 볼 수 있습니다!

경주 준비하기

경주를 시작하기 전에 날씨 조건을 상의해서 고를 수 있습니다. **맑은 날씨/비오는 날씨**

모든 드라이버는 각자 원하는 타이어를 골라 경주를 시작할 수 있습니다.

경주를 시작하기 전에 대시보드가 모두 올바른 날씨 면으로 되어 있는지 확인하십시오!

재빠른 출발

재빠른 출발 규칙을 적용하면 0단에서 출발할 때 1단 기어가 아니라 2단 기어로 가속할 수 있습니다.

0 기어에서 차례를 시작할 때 표준 규칙을 무시하고 1단 기어를 건너뛰어 2단 기어 주사위로 가속할 수 있습니다.

한 개씩 굴렀든 플랫 아웃 이동을 했던 상관없이 2단 기어 주사위에서 가 나오는 즉시 차례를 마칩니다. 2단 기어 주사위를 놓은 칸으로 1칸 전진하여 2단 기어로 차례를 마칩니다. 제어 불능에 빠지지 않습니다.

플랫 아웃 이동을 했고 제어 불능에 해당하는 결과가 나왔더라도 위와 같이 차례를 마치기 때문에 제어 불능은 무시됩니다.

주의: 경주에서 출발할 때 또는 제어 불능에 빠졌다가 돌아올 때 등의 순간에 재빠른 출발을 시도할 수 있습니다. 이 때 집중 토큰으로 2단 기어 주사위를 고정할 수도 있습니다.



예선전

특히 중요한 경주를 시작하기 위해 무작위로 출발 순서를 결정하는 것이 아니라 예선전을 치를 수도 있습니다.

모든 플레이어는 아래와 같은 1인 규칙에 따라 각자 트랙 1바퀴를 완주합니다. 기록이 가장 빠른 플레이어가 폴 포지션에서 출발합니다. 기록이 두 번째로 빠른 플레이어는 두 번째 포지션에서 출발하는 식입니다.

캘리맨: GT를 여러 개 가지고 있다면 여러 명이 동시에 예선전을 진행하여 시간을 절약할 수 있습니다!

1인 게임

1인 게임에는 당신과 트랙만이 존재합니다.

가능한 빠른 기록을 달성하기 위해 운전 실력과 운을 극한까지 끌어올리십시오!

준비

이 규칙서의 시작 부분에 설명된 일반적인 준비 과정을 따르십시오. 시간을 기록할 기록지가 필요합니다. 23페이지에 그려진 기록지를 복사하거나 보드엠 웹사이트 (boardmfactory.com) 에서 다운로드할 수 있습니다.

기록지에 아래와 같은 항목을 적으십시오:

- | | |
|-----------|-----------|
| • 트랙 이름 | • 선택한 타이어 |
| • 드라이버 이름 | • 날씨 |
| • 차종 | • 날짜 |

출발할 준비가 되었습니다!

규칙

1인 게임에는 아래와 같은 2가지 예외 사항을 제외하고 캘리맨: GT의 표준 규칙이 그대로 적용됩니다.

- 피트 스톱을 할 수 없습니다.
- 손상 토큰 주머니에서 뽑은 날씨 토큰은 초록색 깃발로 간주합니다.

주의: 1인 게임에서는 일반적으로 날씨가 변화하지 않습니다. 원한다면 날씨가 무작위로 변화하는 규칙을 적용할 수도 있습니다. 그러면 초록색 깃발로 간주하는 규칙은 무시하십시오.

차레

1인 게임에서 플레이어 차레가 진행되는 방식은 랠리맨: GT 다인 게임과 같습니다. 주사위를 고르고 굴리고 자기 차량을 이동시킵니다.

하지만 1인 게임에서는 기어 마커를 자기 차량 옆에 놓고 차레를 마치면 기록지에 차레를 진행했다는 것을 기록해야 합니다. 차레를 마칠 때마다 최종 속도(기어 마커에 표시된 속도)에 해당하는 상자에 X 표시를 하십시오.

주의: 날씨가 변화하는 규칙을 적용했다면 상자에 X 표시를 하는 것이 아니라 현재 날씨에 따라 S(맑음) 또는 R(비) 표시를 합니다.

차레를 마칠 때마다 시간이 증가됩니다. 더 높은 기어로 차레를 마칠수록 시간이 적게 증가됩니다.

언제 속도를 더 높일 것인지 그리고 언제 여유를 가질 것인지 판단하여 원활한 주행을 이어가는 것은 온전히 여러분의 몫입니다!

게임 종료

게임이 종료되면 맨 오른쪽 열의 각 행에 시간을 적어 넣습니다. 기어 별로 차레를 마친 횟수에 해당 기어에 배정된 시간을 곱한 값을 적으면 됩니다. 기어마다 시간을 적고 나서 이 시간을 전부 더하면 트랙 기록을 얻을 수 있습니다.

	모나코	☒ ☀ ☐ ☁
	김마해	☒ GT6 ☐ GT6 BOP ☐ GT5 ☐ GT5 BOP ☐ GT4
	2020년 10월 4일	☒ 아스팔트 타이어 ☐ 레인 타이어 ☐ 쇼트 타이어

	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 = :

RALLYMAN GT	트랙 기록 = 2:00
1인 게임	단축 시간 = :23
	최종 기록 = 1:37

위 그림에서 6단 기어로 차레를 3번(1번째, 7번째, 8번째 차레) 마쳤습니다. 따라서 6단 기어 행에 30(3 X 10)초라고 적습니다.

단축 시간

1인 게임을 마치면 보유하고 있는 집중 토큰마다 1초씩 기록이 단축됩니다. 따라서 집중 토큰을 주행 중에 주사위를 고정하는데 사용할지 또는 주행을 마친 후 기록을 단축하는데 사용할지 잘 판단해야 합니다.

완주 후 보유하고 있는 집중 토큰 개수에 1초를 곱해 단축 시간 칸에 적습니다.

최종 기록

트랙 기록에서 단축 시간을 빼면 최종 기록을 얻을 수 있습니다.

기록지 맨 아래 칸에 최종 기록을 적습니다. 이제 여러분이 해야 할 일은 더 나은 기록을 얻기 위해 도전하는 것뿐입니다...

특정 트랙에서 최고 기록을 달성하기 위해 서로 경쟁하는 1인 도전이 온라인을 통해 매달 개최되고 있습니다. [holygrail.games](https://www.holygrail.games) (영문) 웹사이트나 다른 보드 게임 포럼에 들어서 어떤 도전이 여러분을 기다리고 있는지 알아보십시오.

기록지

이 페이지에서 기록지를 복사하거나
웹사이트 boardmfactory.com에서
다운로드 할 수 있습니다. 

	☐  ☐ 
	☐ <i>GT6</i> ☐ <i>GT6 BOP</i> ☐ <i>GT5</i> ☐ <i>GT5 BOP</i> ☐ <i>GT4</i>
	☐ <i>아스팔트 타이어</i> ☐ <i>레인 타이어</i> ☐ <i>소프트 타이어</i>

	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 2:00 =	:
 1인 게임										트랙 기록 =		:		
										단축 시간 =		:		
										최종 기록 =		:		

	☐  ☐ 
	☐ <i>GT6</i> ☐ <i>GT6 BOP</i> ☐ <i>GT5</i> ☐ <i>GT5 BOP</i> ☐ <i>GT4</i>
	☐ <i>아스팔트 타이어</i> ☐ <i>레인 타이어</i> ☐ <i>소프트 타이어</i>

	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 2:00 =	:
 1인 게임										트랙 기록 =		:		
										단축 시간 =		:		
										트랙 기록 =		:		

게임 준비

트랙 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

트랙 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



트랙 5

- 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



트랙 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

트랙 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

트랙 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

트랙 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



트랙 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



