

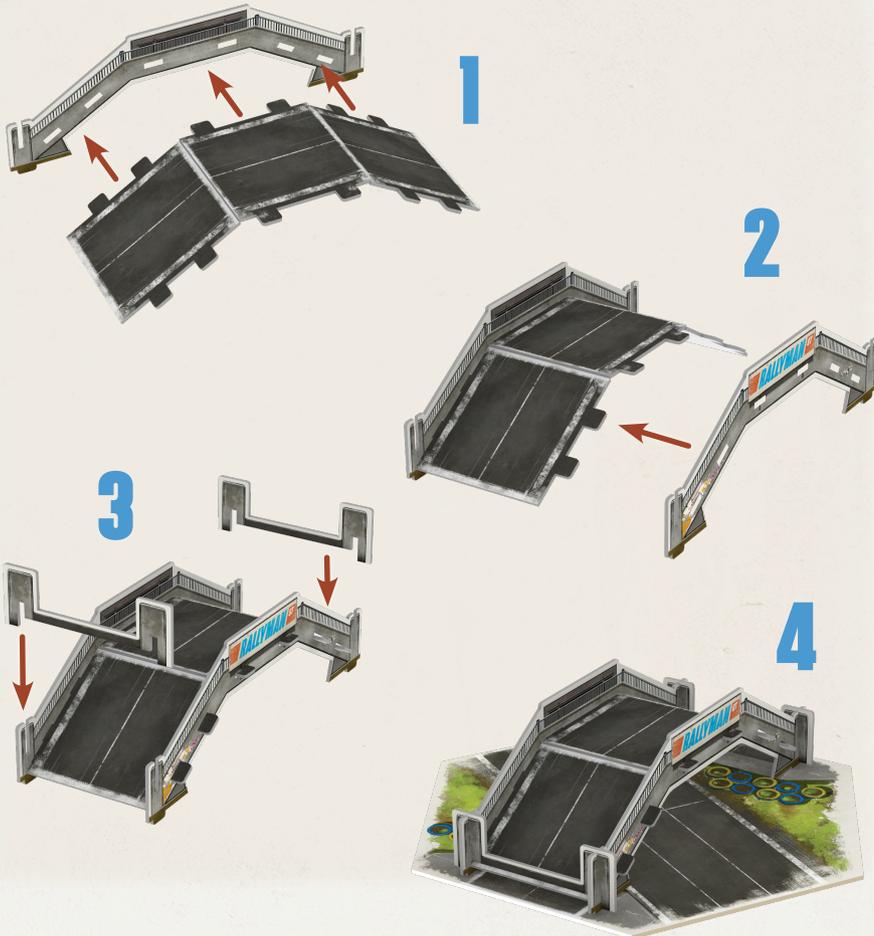
랠리맨 RALLYMAN GT

아 드 레 날 린 팩

드라이버 여러분들 반갑습니다! 본 패키지는 보드옴의 '랠리맨 GT' 펀딩 기간 중 제공된 모듈에 대한 설명을 담고 있습니다. 감사의 마음을 담으며 색다른 레이싱을 즐기실 수 있기를 바랍니다!

다리

다리 모듈은 랠리맨:GT 플레이시 일반 타일처럼 이동하는 칸과 위험 수준을 갖고 사용합니다. 기존 타일 위를 가로질러 갈 수 있다는 것 외에는 특별한 규칙이 없습니다. 하지만 다리를 사용해서 독특한 트랙 레이아웃을 구성할 수 있습니다!



소프트 타이어

소프트 타이어는 차량에서 선택할 수 있는 추가 옵션입니다. 시작시에는 훌륭한 마찰력을 갖고 있지만, 경주가 진행되면서 점점 닳게 됩니다...

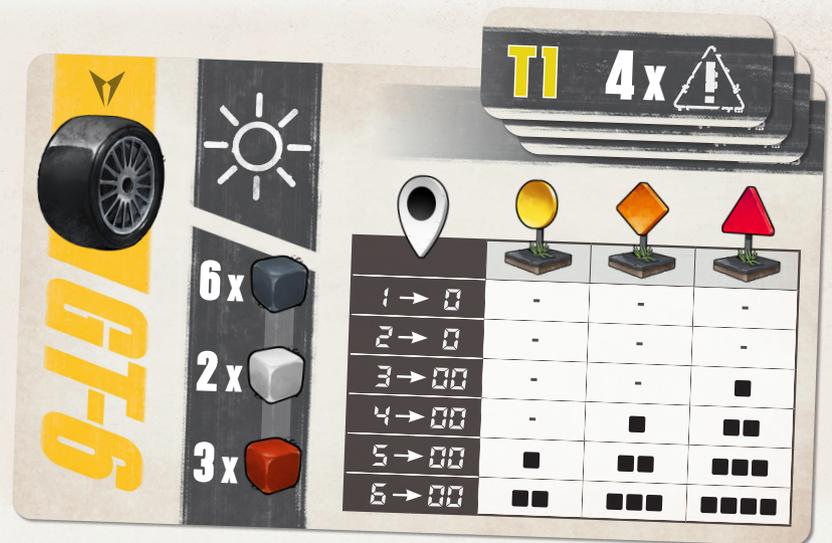
구성품

소프트 타이어 대시보드 30장

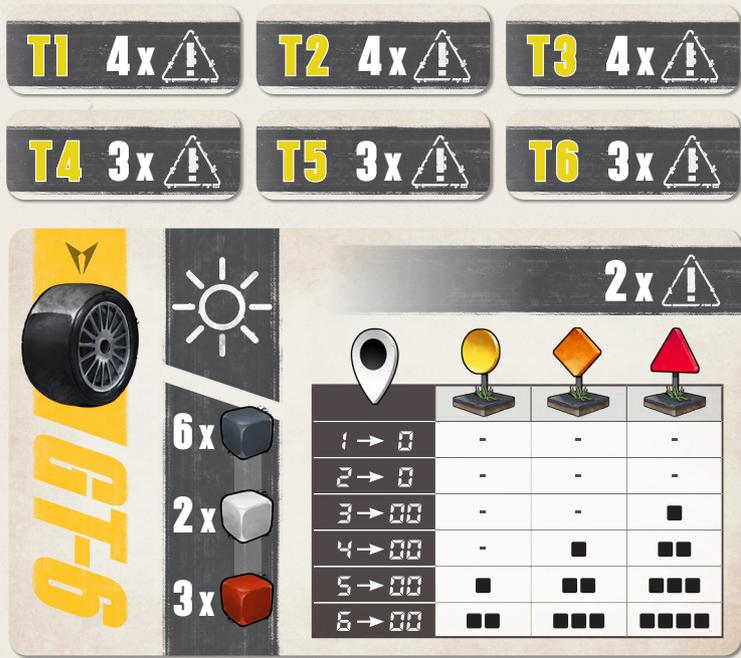
내구력 마커 18장

규칙

소프트 타이어 대시보드는 다른 대시보드와 같은 방식으로 사용합니다. 대시보드에 기재된 정보들도 같은 방식이며 피트 스톱에 있는 동안 교체도 가능합니다.



하지만 레이싱이 진행되면서 소프트 타이어의 밀착력이 저하됩니다. 게임 시작시에는 첫 번째 차례(Turn 1)를 의미하는 T1 내구력 마커를 대시보드 위에 (원래 표시된 ⚠ 부분 위) 올려 놓습니다. 첫 번째 차례가 끝날때 T1을 뒤집어서 T2로 놓습니다. 두 번째 차례가 끝날 때는 내구력 마커를 T3로 바꾸고.. 계속 이런 식으로 진행합니다.



이 마커들에 표시된 1!의 정도는 점점 더해져서 7번째 차례부터는 2!로 고정됩니다.

소프트 타이어는 우천시에 레인 타이어만큼의 효율을 내지는 못합니다. 하지만 비가 내리면 현재의 상태가 유지되는 효과가 있습니다. 만약 날씨가 비로 바뀌면 일반적인 규칙처럼 대시보드를 뒤집습니다. 그리고 내구력 마커 대신, 대시보드 위의 내구력 1! 제한을 사용합니다. 또, 차례를 마쳐도 내구력 마커를 뒤집지 않습니다. 만약 다시 맑은 날씨로 바뀌면, 대시보드를 다시 맑은 날씨 면으로 되돌리고 그전까지 사용하던 내구력 마커를 계속 이어서 사용합니다.

피트 스톱에서는 소프트 타이어를 다른 타이어로 교체하는 대신, 소프트 타이어 자체를 교체할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 대시보드를 교체하지 않고 내구력 마커를 다시 T1으로 바꿉니다. 그리고 차례의 마지막에 T2로 뒤집고...이런식으로 진행합니다.

오일과 잔해

통제력을 잃고 빙빙 도는 차량들은 때때로 도로 위에 타이어 마크보다 더 심각한 것들을 뿌리기도 합니다!

구성품

오일 토큰 4개



잔해 토큰 4개



준비

규칙서 준비 항목의 3단계까지 한 후 :

- 잔해 토큰과 오일 토큰을 피해 마커 주머니 근처에 둡니다.

그리고 나서 기존 규칙대로 준비를 마칩니다.

규칙

누군가 운전 중 제어 불능 상태가 되어 기어, 유지, 브레이크 손상 토큰 중 한 개를 피해 마커 주머니에서 뽑을 경우, 오일 토큰 한 개를 제어 불능이 일어난 칸에 놓습니다. 오일 토큰이 있는 칸은 속도 제한이 1인 것으로 간주합니다. 코너에서와 마찬가지로, 1보다 빠른 속도로 이 칸으로 진입할 경우 제어 불능 상태가 됩니다.

누군가 운전을 제어 불능이 되어 기어, 유지, 브레이크 손상 토큰 중 두 개를 피해 마커 주머니에서 뽑을 경우, 잔해 토큰 한 개를 제어 불능이 일어난 칸에 놓습니다. 잔해 토큰이 있는 칸을 지나가는 모든 차는 1!를 하나씩 받습니다.

이렇게 놓인 토큰은 모든 플레이어들의 차가 지나갈 때까지 그 자리에 놓입니다. 여러 바퀴를 도는 경주라면, 다음 바퀴를 도는 차량이 오기 전에 트랙 위의 토큰들을 치웁니다. (경주 관리 팀이 이를 처리한 겁니다!)

밀어내기 / 티본 만들기

GT 레이싱은 가장 깔끔한 형태의 레이싱 중 하나로 알려져 있습니다. 하지만 무슨 일이 일어날 지는 아무도 모르는거죠...

구성품

위험 토큰 12개



준비

규칙서 준비 항목의 4단계까지 한 후, 플레이어들은 자신의 색깔에 해당하는 위험 토큰 두개씩을 다른 구성품들과 함께 받습니다.

그리고 나서 기존 규칙대로 준비를 마칩니다.

규칙

이 규칙에 포함된 위험 토큰들은 여러분의 주사위 결과에 를 추가합니다!

만약 차례를 시작할 때 자신의 색깔이 아닌 위험 토큰을 1개 이상 갖고 있다면, 토큰마다 를 이번 차례 주사위 결과에 더합니다.

모든 플레이어들은 자신의 색깔의 위험 토큰 2개를 가지고 시작합니다. 경주가 진행되는 도중 다음과 같은 이동 상황이 생길때 여러분의 위험 토큰을 상대방에게 줍니다.

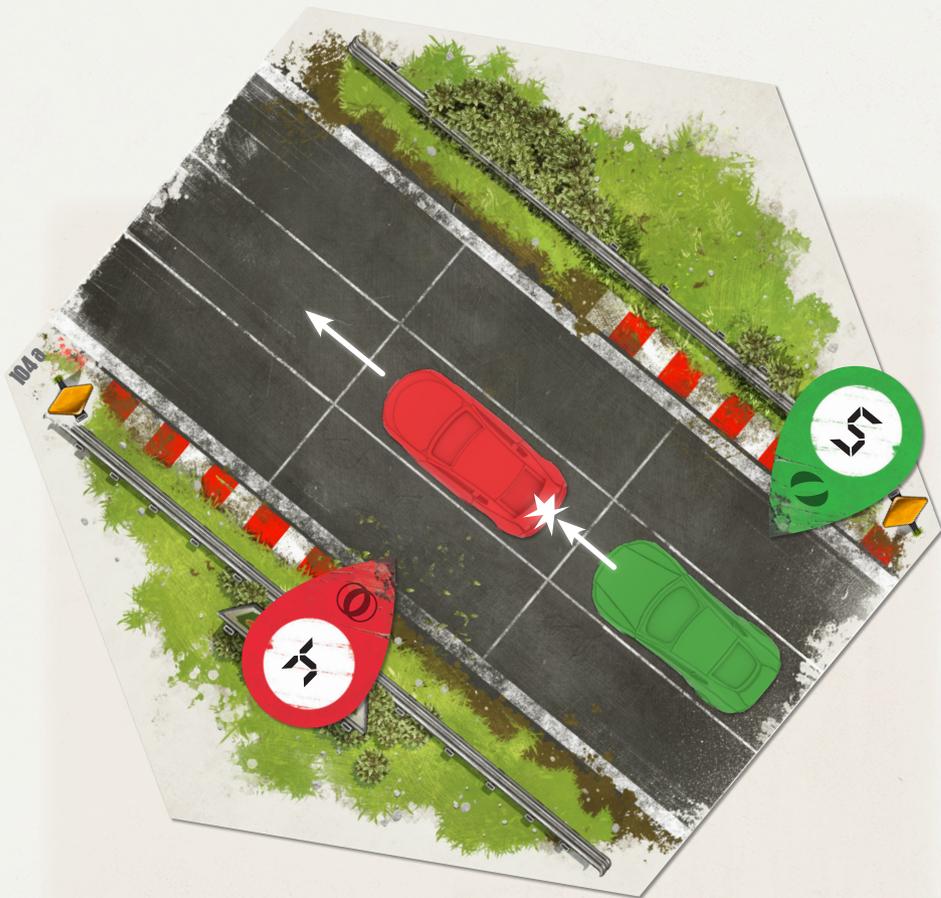
밀어내기

밀어내는 상대방의 차량을 곤란한 위치로 몰아 넣고 당신의 진로를 확보하거나 아니면 동료 차량의 숨통을 트여줍니다!

당신은 다른 차량(상대 차 혹은 같은 팀 차)을 한 칸 앞으로 밀어낼 수 있습니다.

특정 차량을 밀어내기 위해서는, 밀어낼 차 바로 뒤에서 그 차량 자리로 이동해야 합니다. 이때 기어는 밀어낼 차와 같거나 하나 더 높아야 합니다.

밀려난 차는 한 칸 앞으로 이동합니다.



이때 관련된 세 개의 칸 - 밀어낼 차의 칸, 밀어내는 차의 칸, 밀어낼 차의 바로 앞 칸-에는 어떤 제약(예를 들어 코너의 속도 제한)도 없어야 하고, 장애물(예를 들어 다른 차량이나 잔해 등)도 없어야 합니다. 이런 것들이 있다면 밀어내기는 할 수 없습니다.

이렇게하고나서 현재 플레이어는 밀려난 차의 주인에게 자신의 위험 토큰 한 개를 줍니다. 이 토큰을 갖고 있으면 다음 차례때  하나가 있는 것으로 간주합니다. 그러고나서 차례가 끝날때 해당 토큰을 원래의 주인에게 돌려줍니다. 만약 이전 차례에 위험 토큰을 사용하는 행동을 해서 가지고 있는 위험 토큰이 없다면, 다시 토큰을 받기 전까지는 밀어내기를 할 수 없습니다.

밀어내기는 플레이어의 이동 중 아무때나 할 수 있습니다. 그리고 밀어내기에 이어지는 이동들도 일반적인 규칙에 따라 진행합니다. 가지고 있는 위험 토큰만 있다면, 한 번의 차례동안 밀어내기를 두 번 할 수도 있습니다. 하지만 차례동안 하는 밀어내기마다 주사위의 결과에 를 더해야 합니다. 이 때문에 제어 불능 상태가 될 수 있습니다!

밀어내기로 생기는 는 집중 토큰을 사용해서 취소할 수 없습니다.

플랫 아웃으로 이동할 때도 밀어내기를 할 수 있습니다. 하지만 이동 중 가 나오는 위치를 주의해야 합니다. 만약 밀어내기를 목표로 삼은 칸까지 가기 전에 제어 불능이 되면, 해당 차를 밀어낼 수 없습니다.

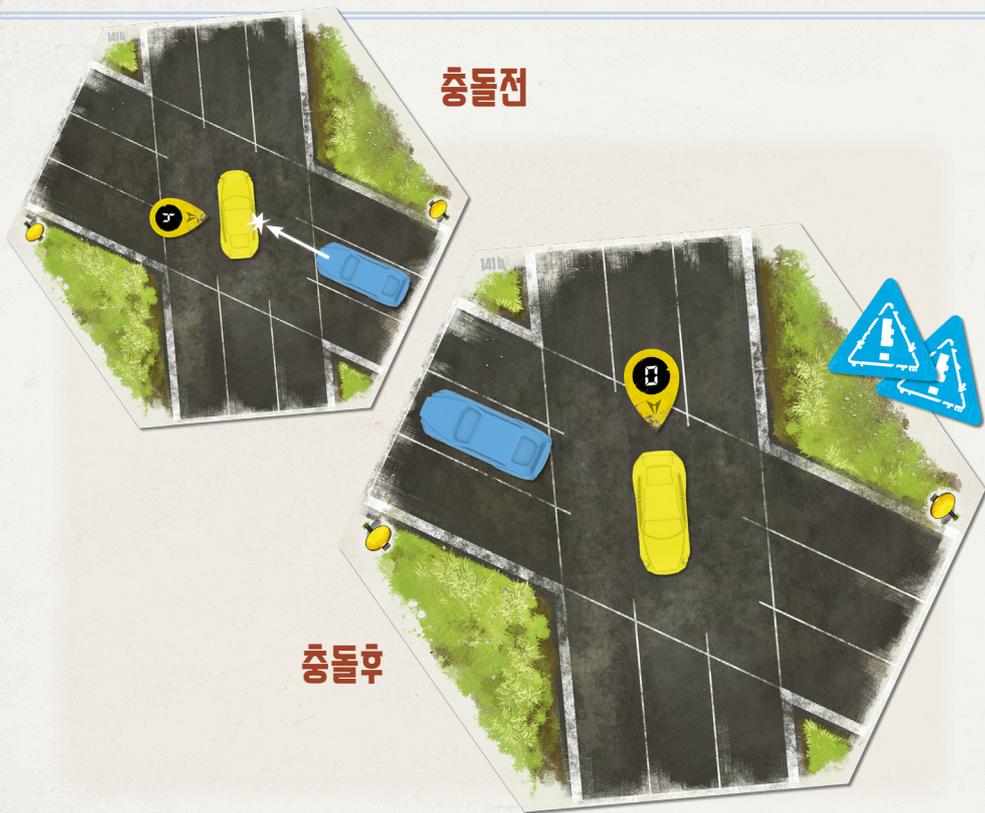
티본 만들기 - 팀 챌린지 확장 전용

누군가 교차로의 정중앙을 막고 있다고요? 상대를 티본 스테이크로 만든다면, 오래 버티진 못할겁니다!

‘팀 챌린지’ 확장팩에 있는 교차로 타일 가운데 있는 다른 차량과 충돌해서 당신은 물론, 뒤따로 오는 차들도 지나가게 할 수 있습니다.

플레이어는 티본으로 만들 대상 차량이 교차로의 중앙에 있을때, 교차로의 다른 쪽에서 들어올 수 있어야 합니다. 이때 어떤 경우라도 교차로의 중앙에서 이동을 마칠 수 없습니다. 만약 플레이어가 이어지는 효과로 인해 제어 불능 상태가 된다면, 이 제어 불능은 교차로의 중앙이 아닌 그 이후의 칸에서 해결해야 합니다.

대상 차량의 기어 마커를 같은 색의 0으로 교체하고, 차량의 방향을 180도 회전합니다. 이 차량은 해당 플레이어의 다음 차례가 시작될 때 다시 원래 방향으로 돌아옵니다. 대상 차량이 180도 돌아있는 동안에는 다른 차량들이 교차로의 중앙으로 자유로이 지나갈 수 있습니다.



충돌전

충돌후

현재 플레이어는 대상 차량의 플레이어에게 자신의 위험 토큰 2개를 모두 줍니다. 토큰을 받은 플레이어는 다음 차례에 이를 2개의 로 간주합니다. 차례가 끝나면 위험 토큰을 주인에게 돌려줍니다. 만약 이전 차례에 위험 토큰을 사용하는 행동을 해서 가지고 있는 위험 토큰이 2개가 아니라면, 다시 토큰을 받기 전까지는 티본 만들기를 할 수 없습니다.

티본 만들기는 플레이어의 이동 중 아무때나 할 수 있습니다. 그리고 티본 만들기에 이어지는 이동들도 일반적인 규칙에 따라 진행합니다. 하지만 차례에 티본 만들기를 했다면 주사위의 결과에 2를 더해야 합니다. 이 때문에 제어 불능 상태가 될 수 있습니다!

티본 만들기로 생기는 는 집중 토큰을 사용해서 취소할 수 없습니다.

플랫아웃으로 이동할 때도 티본 만들기를 할 수 있습니다. 하지만 이동 중 가 나오는 위치를 주의해야 합니다. 만약 대상 차량이 있는 곳까지 가기 전에 제어 불능이 되면, 티본 만들기를 할 수 없습니다.

SISU 토큰

'Sisu'는 레이싱의 승자들이 가진 배짱과 기개를 함축한 핀란드식 표현입니다!

구성품

Sisu 토큰 6개



준비

규칙서 준비 항목의 4단계까지 한 후, 플레이어들은 Sisu 토큰 한 개씩을 다른 구성품들과 함께 받습니다.

그리고 나서 기존 규칙대로 준비를 마칩니다.

규칙

플레이어는 자신의 게임 중 한 번, 자신의 차례에 가지고 있는 Sisu 토큰을 버릴 수 있습니다. 이렇게 하면 이번 차례의 주사위 결과 중 모든 를 무시합니다.

주의: Sisu 토큰은 플랫 아웃 이동시 예도 사용해서 제어 불능 상태를 취소할 수 있습니다.

Sisu 토큰은 속도 제한 초과로 인해 생기는 제어 불능 상태를 막지는 못합니다.

Sisu 토큰은 플레이어가 제어 불능 상태의 위험에 빠지는 것을 막아주는 강력한 도구입니다. 원한다면 아무 게임에나 적용할 수 있지만, 그래도 장거리 경주에서만 사용하거나, 아니면 초보 플레이어에게만 혜택을 주는 형태로 진행할 것을 권합니다.

