Spielregeln

In Rallyman fährt jeder Spieler so schnell wie möglich, gerade so, dass er möglichst nicht die Kontrolle über sein Micro Rally Car (MRC) verliert.

Entsprechend seiner Fahrweise sammelt er Zeit an, die er durch gelungene Attacken mindern kann. Die Summe dieser Zeiten bestimmt sein Ergebnis im Ziel einer Etappe, einer sogenannten Wertungsprüfung. **Sieger ist derjenige, der die 3 Wertungsprüfungen der Rallye in der schnellsten Gesamtzeit absolviert hat.**

ART.1 ORGANISATION EINER RALLYE

Zu Beginn einer Partie wird ein Spieler zum Renndirektor ernannt. Er ist für die Organisation der Rallye verantwortlich. Sie verläuft über 3 Zeitfahretappen, den so genannten Wertungsprüfungen, auch allgemein Prüfung oder WP genannt.

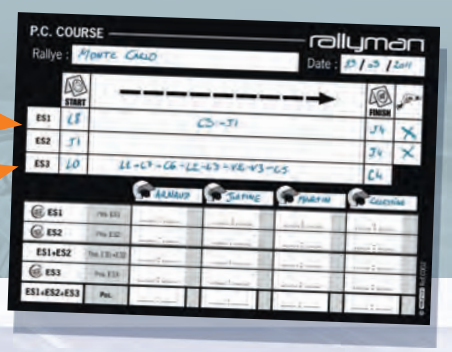
Die Fahrer entscheiden vor dem Start gemeinsam über den jeweiligen Streckenverlauf der 3 Prüfungen. Diese WP werden eindeutig definiert durch einen Start und ein Ziel, zwischen denen die Fahrzeiten der MRC gemessen werden. (Es handelt sich nicht um ein Rennen auf einer Rennbahn. Die WP ist also kein Rundkurs.) Die Prüfungen werden festgelegt, indem man 1, 2, 3 oder 4 ZONEN (C, J, L, V) miteinander kombiniert, wie es in den folgenden, aus vielen möglichen Streckenverläufen ausgewählten, Beispielen deutlich wird:

Der Renndirektor nimmt ein RENNPROTOKOLL DER RALLYELEITUNG und

- notiert Namen und Datum der Rallye und die Namen der Fahrer;
- notiert den Streckenverlauf der 3 Prüfungen, indem er für jede die Start-, Durchfahrts- und Zielpunkte einträgt;
- kreuzt das Feld in der Spalte an, falls eine Wartung vorgesehen ist. Die Wartung wird zwischen zwei WP durchgeführt und dient der Instandsetzung der MRC im Falle von Schäden oder Reifenpannen.

Einsteigern wird empfohlen, eine Wartung am Ende jeder Prüfung durchzuführen. Details zur Wartung werden in ART.14 erläutert.

Hier nehmen 4 Fahrer an der Rallye teil. Darüber wurden die 3 WP beschrieben und Wartungen nach der 1. und 2. WP eingeplant.



ART.2 SPIELAUFBAU

Der Renndirektor bereitet die 1. Wertungsprüfung vor, indem er die ZONEN passend aneinander legt und sowohl das START- als auch das ZIELSCHILD aufstellt. Beide werden vor dem 1. Spiel aus der dafür vorgesehenen Karte ausgeschnitten. Nun wird das Material wie oben abgebildet aufgebaut.

ART.3 START

3.1 Der Spielplanrand stellt die Startlinie dar. Sie wird mit dem roten STARTSCHILD, auf dem eine Stoppuhr abgebildet ist, gekennzeichnet.

3.2 Bestimmung der Startreihenfolge:

- Die Startreihenfolge der 1. WP wird zu Beginn des Spiels von den Fahrern bestimmt.
- Die Startreihenfolge der 2. WP entspricht der Rangfolge nach Ende der 1. WP.
- Die Startreihenfolge der 3. WP entspricht der Rangfolge nach Addition der Zeiten aus den ersten beiden WP (=Zwischenwertung).

3.3 Startablauf:

Bei einer Rallye erfolgen die Starts der Autos im Minutenabstand, um den Fahrern eine freie Strecke zu gewährleisten, ohne dass sie eventuell von den Vorausfahrenden behindert werden. Um diese zeitversetzten Starts zu simulieren, werden die Fahrer A, B, C und D in den ersten Runden wie folgt spielen:

- Runde 1: Fahrer A
- Runde 2: Fahrer A, Fahrer B
- Runde 3: Fahrer A, Fahrer B, Fahrer C
- Runde 4: Fahrer A, Fahrer B, Fahrer C, Fahrer D

Wenn alle Fahrer in die WP gestartet sind, wird der Reihe nach weitergespielt.

3.4 Die Spielerreihenfolge entspricht der Reihenfolge der Autos auf der Strecke. Falls ein Fahrzeug überholt wurde (siehe ART.12), ändert sich die Spielerreihenfolge ab der nächsten Runde. Falls sich zwei Fahrzeuge auf demselben Feld befinden, fährt zuerst derjenige, der den höheren Gang eingelegt hat.

Falls sich aber beide Autos im gleichen Gang befinden, fährt zuerst derjenige, der das Feld als Erster erreicht hat.

ART.4 BEWEGUNG DES MICRO RALLY CARS

Um sein Auto zu bewegen benutzt der Fahrer die Würfel. Die 5 schwarzen Würfel (GANGWÜRFEL) entsprechen den 5 Gängen des MRC. Die 2 weißen Würfel (GASWÜRFEL) werden zur Beschleunigung verwendet und ermöglichen es, eine Bewegung in einem bereits eingelegten Gang fortzusetzen.

GRUNDREGEL:
1 WÜRFEL WERFEN = 1 FELD VORRÜCKEN, EGAL WELCHER WÜRFEL GEWORFEN WURDE, AUCH BEI ⚠.

Wenn ein Rallyman an der Reihe ist, sein MRC zu bewegen, dann führt er folgende 3 Phasen aus:

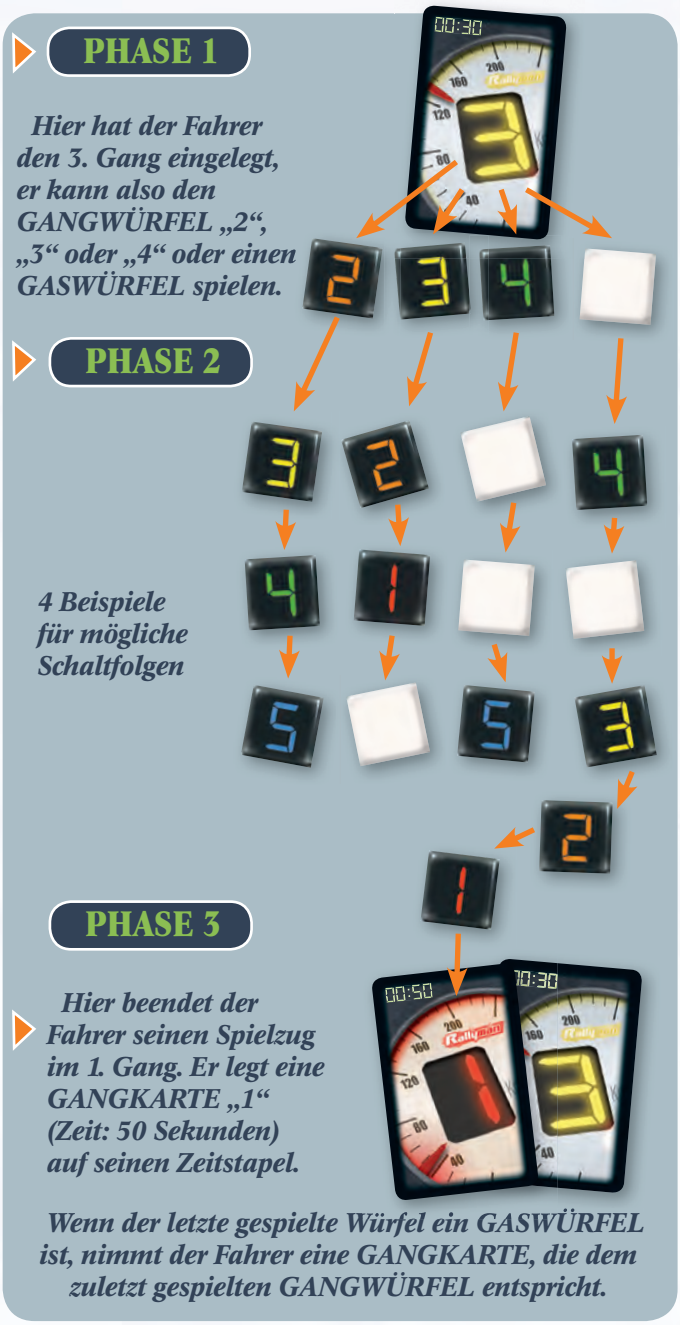
PHASE 1 : Wahl des einzulegenden Gangs (den 1. Würfel werfen)

- Beim Start der WP oder bei der Weiterfahrt nach einem Kontrollverlust würfelt der Fahrer den GANGWÜRFEL „1“.
- Während der WP wirft er einen Würfel, der zum im Spielzug zuvor eingelegten GANG (angezeigt auf der in der vorherigen PHASE 3 gezogenen GANGKARTE) passt: gleicher Gang, nächst höherer Gang, nächst niedrigerer Gang oder Beschleunigung (GASWÜRFEL).

PHASE 2: Gänge schalten (weitere Würfel werfen). Der Fahrer schaltet Gänge, indem er so viele Würfel wie gewünscht einen nach dem anderen wirft und dabei folgende 4 Regeln einhält:

- Jeder Würfel darf nur 1x pro Spielzug benutzt werden. Jeder gespielte Würfel kommt zur Seite, bleibt aber sichtbar, um gegebenenfalls die ⚠ mitzuzählen.
- Ausgehend vom in PHASE 1 eingelegten Gang werden die Gänge einander folgend geschaltet, indem die Würfel einzeln nacheinander geworfen werden. Die GASWÜRFEL (weiße Würfel) dürfen jederzeit in dieser Schaltfolge gespielt werden: am Anfang, zwischendurch oder am Ende.
- Der Aufschrieb in Kurven, Abkürzungen und Sprungkuppen muss beachtet werden (siehe ART.9 und ART.11).
- Die Anhäufung von 3 ⚠ im selben Spielzug führt zu einem Kontrollverlust und zum Ende des Spielzugs (siehe ART.7).

PHASE 3 : Beenden der Bewegung (eine GANGKARTE ziehen). Wenn der Fahrer entscheidet, seinen Spielzug zu beenden (weil er keine Würfel mehr hat oder einen Kontrollverlust befürchtet), zieht er eine Gangkarte, die dem letzten gespielten GANGWÜRFEL entspricht, und legt sie auf seinen vor ihm liegenden Kartenstapel, den so genannten ZEITSTAPEL. Die große farbige Zahl bleibt dabei sichtbar: Sie zeigt den derzeit eingelegten Gang an. Die Digitaluhr oben auf der Karte ist eine Stoppuhr mit einer Zeit, die am Ende der Prüfung mit den Zeiten der anderen gezogenen Karten addiert wird.



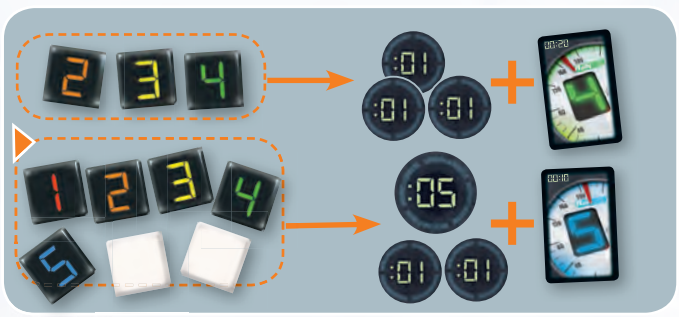
ART.5 ZEIT-ATTACKE

(Es ist möglich, ohne diese Regel zu beginnen!)

Diese Fahrtechnik ermöglicht es, wertvolle Sekunden einzusparen. Sie besteht darin, die für die Bewegung gewählten Würfel (mindestens 2) gleichzeitig zu werfen, anstatt einen nach dem anderen. Der Fahrer darf in seinem Spielzug diese oder die andere (ART.4) Fahrtechnik anwenden. Es ist aber verboten, beide im selben Spielzug zu kombinieren.

- Wenn bei einer Zeit-Attacke die verwendeten Würfel weniger als 3 ⚠ zeigen, dann wird der Spielzug vollständig ausgeführt (so viele Felder wie geworfene Würfel, frei nach den Gangschaltregeln kombiniert). Der Fahrer nimmt sich dann so viele SEKUNDEN in Form von Sekundenmarkern wie er Würfel geworfen hat und zieht die passende GANGKARTE.

Der Gesamtwert der während der WP gesammelten Sekunden wird im Ziel von der Gesamtzeit des Zeitstapels abgezogen. Gesammelte Sekunden können aber auch eingesetzt werden, um das Risiko des Kontrollverlusts zu umgehen (siehe ART.6).



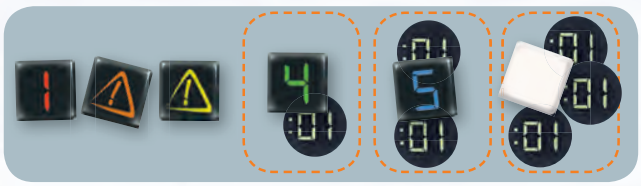
- Wenn die Würfel mindestens 3 ⚠ zeigen, werden sie unter Beachtung der üblichen Verfahrensweise des Gangschaltens frei kombiniert genutzt. Der 3. Würfel mit einem ⚠ muss verwendet werden und beendet zugleich die Bewegung. Es ist so möglich, dass einige der geworfenen Würfel nicht für die Bewegung verwendet werden können. Auf dem letzten erreichten Feld erfolgt nun der Kontrollverlust (ART.7). Der Fahrer nimmt trotzdem so viele SEKUNDEN wie er Würfel geworfen hat, sodass er für das eingegangene Risiko belohnt wird.

Anmerkung 1: Es ist verboten, mehr Würfel zu werfen als Felder benötigt werden, um über die Ziellinie zu fahren.
Anmerkung 2: Im Falle einer Reifenpanne (siehe ART.9) kann ein weißer Würfel mit einem ⚠ verloren gehen; dementsprechend wird auch dessen ⚠ nicht berücksichtigt.

ART.6 SEKUNDEN EINSETZEN

(Es ist möglich, ohne diese Regel zu beginnen!)

Die während einer Prüfung dank Zeit-Attacken gewonnenen Sekunden (siehe ART.5) können im Laufe derselben WP eingesetzt werden, um ohne einen drohenden Verlust der Kontrolle über sein MRC weiter zu fahren.



Sind im selben Spielzug schon 2 ⚠ auf den nacheinander gespielten Würfeln erschienen, ist beim nächsten Wurf ein Kontrollverlust zu befürchten. Um diesen zu vermeiden, spielt man den nächsten Würfel zusammen mit einer seiner SEKUNDEN 01 aus (anstatt ihn zu würfeln). Das garantiert eine risikofreie Bewegung. Es ist möglich, im selben Spielzug mehrmals Sekunden einzusetzen, indem man wie folgt vorgeht:
1 Sekunde für den ersten Würfel, 2 Sekunden für den zweiten, 3 Sekunden für den dritten, usw. (z.B. 6 Sekunden für 3 Würfel).
Hinweis: Während einer Zeit-Attacke ist es nicht möglich, Sekunden einzusetzen.

ART.7 VERLUST DER KONTROLLE ⚠ -SISU-KARTE

7.1 Ein Fahrer verliert die Kontrolle über sein Auto

- wenn er im selben Spielzug mindestens 3 ⚠ gewürfelt hat oder 2 ⚠ mit Asphaltreifen auf Schnee.
- in einer Kurve, wenn der gewählte Gang um 1 oder 2 Gänge höher ist als es der Aufschrieb höchstens zulässt;
- bei der Landung nach einer Sprungkuppe, wenn diese mit einem Gang genommen wurde, der um 1 höher liegt, als der Aufschrieb vorgibt, und der benutzte Würfel ⚠ zeigt oder wenn die Sprungkuppe mit einem Gang überquert wird, der um 2 Gänge höher ist, als es der Aufschrieb vorgibt.

7.2 Im Falle eines Kontrollverlusts:

- Die Bewegung wird bis zum Feld des Kontrollverlusts durchgeführt. Dort endet sie.
- Dann zieht der Fahrer eine GANGKARTE, die dem zuletzt eingelegten Gang entspricht, und legt sie mit der Rückseite nach oben auf seinen Zeitstapel. Dann führt er das auf der Karte angegebene Ereignis aus:

: **Das Auto dreht sich.** Es wird gegen die Fahrtrichtung gestellt, trägt aber keinen Schaden davon.
oder : **Das Auto kommt von der Strecke ab** und wird je nach Pfeilrichtung neben den linken oder rechten Streckenrand gestellt. Die GANGKARTE wird dazu in Fahrtrichtung ausgerichtet.

- Das Auto erleidet mehr oder weniger ernste Schäden, abhängig vom Terrain neben dem Feld, von dem der Fahrer abgekommen ist (siehe ART.8).

7.3 Weiterfahrt nach einem Kontrollverlust:

In seinem nächsten Spielzug stellt der Fahrer sein Auto zurück auf das Feld oder, im Falle eines Drehers, in die richtige Fahrtrichtung und fährt im 1. Gang wieder los (der letzte sichtbare, eingelegte Gang auf dem Zeitstapel ist „0“, also der Leerlauf).

7.4 Sonderfälle:

- Hatte der Fahrer beim Driften die Kontrolle verloren, dann fährt er vom Feld der Ideallinie aus weiter.
- Wenn der Wagen von der Strecke abkommt und auf einer Abkürzung landet, dann stellt der Fahrer sein MRC auf die Abkürzung und zieht eine KURVENKARTE. Er fährt im nächsten Spielzug von der Abkürzung aus weiter.

- Wenn der Wagen in der Abkürzung die Kontrolle verliert und auf die Strecke gerät, dann stellt der Fahrer sein MRC auf das Feld der Ideallinie. Er fährt im nächsten Spielzug von diesem Feld aus weiter.
- Wenn der Kontrollverlust beim Überqueren der Ziellinie auftritt: siehe ART.13.

7.5 SISU-Karte:

„Sisu“ ist ein finnisches Wort und beschreibt den Drang zu siegen, welcher für finnische Fahrer charakteristisch ist. Jeder Spieler besitzt eine SISU-Karte, welche er einmal in der gesamten Rallye spielen kann, um einen Kontrollverlust zu verhindern: Der Fahrer gibt die SISU-Karte ab und führt die Bewegung aus, ohne die Symbole ⚠ zu berücksichtigen.

Die SISU-Karte kann bei zu schnell angefahrenen Kurven nicht verwendet werden.

ART.8 SCHÄDEN

Falls ein Fahrer von der Strecke abkommt, hängt der Schaden an seinem MRC vom Terrain neben dem Feld ab, von dem er abgekommen ist. Die auf der jeweiligen ZONE abgebildete Legende zeigt das Ausmaß der Beschädigung an. Derartige Schäden haben immer einen Verlust von GANGWÜRFELN zur Folge.

Hier die Legende der ZONE C:

- *Wiese = keine Schäden*
- *Erde = keine Schäden*
- *Wald = Verlust von 1 Gangwürfel*
- *Felsen = Verlust von 2 Gangwürfeln*

Um den erlittenen Schaden festzuhalten, werden auf dem ARMATURENBRETT so viele schwarze Würfelsymbole mit je einem SCHADENSMARKER abgedeckt wie Gangwürfel verloren wurden.

Der 1. Verlust eines GANGWÜRFELS hat zur Folge, dass dem Fahrer nur noch 4 GANG- und 2 GASWÜRFEL für seine Bewegung zur Verfügung stehen.

Es handelt sich hierbei nicht um den Verlust eines bestimmten Gangs. So darf der Fahrer zum Beispiel innerhalb eines Spielzugs die GANGWÜRFEL „1“, „2“, „3“ und „4“ benutzen und im folgenden Spielzug die GANGWÜRFEL „5“, „4“, „3“ und „2“.

Die Schäden werden während der nächsten Wartung repariert (siehe ART.14).

ART.9 KURVEN

Kurven können mittels 3 verschiedener Fahrweisen bewältigt werden:

9.1 IDEALLINIE FAHREN: Diese Fahrweise wird durch den auf der Innenbahn einer Kurve eingezeichneten Aufschrieb bestimmt. Die Zahl gibt den höchstmöglichen Gang an, mit der die Kurve auf der Ideallinie durchfahren werden kann. Das Auto wird in Fahrtrichtung auf den Aufschrieb platziert.

Hier der 3.Gang.

Man darf also die Kurve auf der Innenbahn im 1., 2. oder 3. Gang durchfahren.

9.2 DRIFTEN: Diese Fahrweise wird durch den eingezeichneten Aufschrieb auf der Außenbahn einer Kurve bestimmt.

Die Zahl gibt den einzig möglichen Gang an, in dem der Fahrer driften kann. Das Auto wird quer zur Fahrbahn auf den Feldern der Außenbahn bewegt.

Hier 3x der 4. Gang.

Das Auto driftet im 4. Gang entlang der 3 Außenbahnfelder: GANGWÜRFEL „4“, GASWÜRFEL, GASWÜRFEL.

Schaltet der Fahrer 1 Gang runter, kann er nach einem Feld der Außenbahn (außer dem letzten) wieder auf die Ideallinie wechseln.

9.3 KURVE SCHNEIDEN: Diese Fahrweise wird durch den mit einem **K** gekennzeichneten Aufschrieb in der Abkürzung unterhalb der Innenkurve bestimmt. Die Zahl gibt den höchstmöglichen Gang zum Schneiden der Kurve an.

Das Auto wird in Fahrtrichtung auf die Abkürzung (braunes Feld) gestellt.

Der Fahrer zieht eine KURVENKARTE, führt deren Anweisung aus, legt sie dann zurück unter den Stapel und setzt seine Bewegung fort.

Hier K4. Man darf die Kurve im 1., 2., 3. oder 4. Gang schneiden.

1 *Perfekte Abkürzung*
Keine Auswirkungen

2 *Verschmutzte Kurve*
Es wird ein SCHMUTZMARKER auf die Kurve gelegt. Der Aufschrieb in dieser Kurve (Innen- und Außenbahn) ist dann für jeden nachfolgenden Fahrer um einen Gang niedriger als angegeben. Der Aufschrieb der Abkürzung bleibt unverändert.

Wenn ein anderer Fahrer eine weitere Karte „Verschmutzte Kurve“ zieht, wird der jeweilige Aufschrieb um einen weiteren Gang reduziert.

3 Reifenpanne:

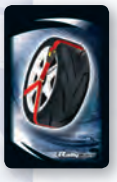
Eine Reifenpanne führt zum sofortigen Verlust eines GASWÜRFELS. Dieser Schaden wird auf dem ARMATURENBRETT durch das Abdecken eines Gaswürfelsymbols mit einem SCHADENSMARKER vermerkt.

- **Im Falle einer 1. Reifenpanne** darf der Fahrer fortan nur noch einen GASWÜRFEL benutzen.
- **Nach einer 2. Reifenpanne** darf er ab sofort keinen GASWÜRFEL mehr benutzen.
- **Falls eine 3. Reifenpanne** auftritt und keine der beiden vorherigen repariert wurde, wird dieser Fahrer von der Rallye ausgeschlossen.

Im Falle einer Reifenpanne muss der Fahrer bei der Fortsetzung des aktuellen Spielzugs und im weiteren Spielverlauf den erlittenen Schaden berücksichtigen oder seine RESERVERADKARTE einsetzen (siehe ART.10).

Wenn auf ein Kurvenfeld mit einem Gang gefahren wird, der um 1 oder 2 Gänge höher liegt, als es der Aufschrieb der Kurve vorgibt, verliert der Fahrer die Kontrolle über das Auto (siehe ART.7). Bei 3 oder mehr Gängen darüber scheidet der Fahrer aus.

ART.10 RESERVERAD



Die RESERVERADKARTE erlaubt es, einen platten Reifen während einer WP zu wechseln. Sie darf nur gespielt werden, wenn der Fahrer sich im Leerlauf (0. Gang) oder im 1. Gang befindet und nur am Anfang seines Spielzugs. Um den Radwechsel durchzuführen, wird die RESERVERADKARTE auf den Zeitstapel gelegt und ein SCHADENSMARKER von einem Gaswürfelsymbol auf dem ARMATURENBRETT entfernt. Anschließend setzt der Fahrer die Fahrt sofort im 1. Gang fort.

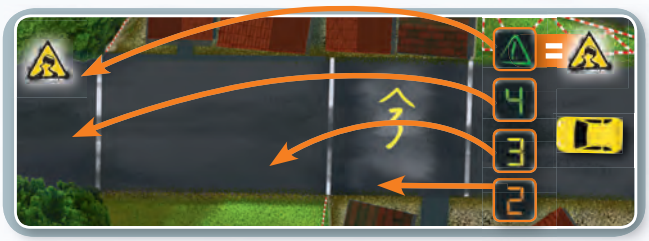
Die RESERVERADKARTE darf auch zwischen zwei Wertungsprüfungen gespielt werden, wenn keine Wartung vorgesehen ist. In diesem Fall wird sie abgeworfen und nicht auf den Zeitstapel gelegt. Sie ist dann für die folgende WP nicht mehr verfügbar.

Hinweis: Eine gespielte RESERVERADKARTE ist für die nächste WP nur wieder verfügbar, wenn vor dieser Prüfung eine Wartung durchgeführt wird (siehe ART.14).

ART.11 SPRUNGKUPPEN

Eine SPRUNGKUPPE ist durch einen Aufschrieb unter dem Symbol gekennzeichnet. Es gibt 3 verschiedene Möglichkeiten, sie anzufahren:

- **Mit reduzierter Geschwindigkeit:** Wenn die Sprungkuppe in einem niedrigeren Gang genommen wird, als die Zahl des Aufschriebs vorgibt, dann wird sie wie ein normales Feld befahren.
- **Mit empfohlener Geschwindigkeit:** Wenn die Sprungkuppe in dem vom Aufschrieb vorgegebenen Gang genommen wird, dann springt das MRC direkt auf das 1. Feld hinter der Sprungkuppe.



- **Mit überhöhter Geschwindigkeit:** Wenn die Sprungkuppe in einem Gang genommen wird, der um einen Gang höher ist, als vom Aufschrieb vorgegeben, dann springt das MRC auf das 2. Feld hinter der Sprungkuppe. Zeigt aber der benutzte Würfel das Symbol , dann verliert der Fahrer auf dem Feld, auf dem er gelandet ist, die Kontrolle über sein MRC (siehe ART.7).

Falls eine Sprungkuppe in einem Gang genommen wird, der 2 Gänge höher liegt als es der Aufschrieb vorgibt, springt das MRC auf das 3. Feld hinter der Sprungkuppe, wo der Fahrer allerdings sofort die Kontrolle verliert.

ART.12 ÜBERHOLEN

Das Überholen eines Konkurrenten ist nur in den folgenden 4 Situationen möglich:

1. Auf gerader Strecke; es sei denn, das Feld ist durch gegnerische Autos vollständig blockiert.
2. Durch die Abkürzung, wenn sich der Konkurrent in der Kurve auf der Ideallinie befindet oder driftet.
3. Durch die Kurve fahrend, wenn der Konkurrent sich in der Abkürzung befindet, driftet oder auf der Ideallinie fährt.
4. Wenn der Konkurrent von der Strecke abgekommen ist. Ein Konkurrent, der in einer Kurve entgegengesetzt zur Fahrtrichtung steht, blockiert die Strecke.

- Außerhalb der Kurven, die durch den Aufschrieb gekennzeichnet sind, dürfen mehrere MRC auf demselben Feld stehen, solange dieses lang und breit genug ist, um sie aufzunehmen.
- Im sehr seltenen Fall, dass keine Bewegung möglich ist, zieht der Fahrer eine Gangkarte, die identisch mit der auf dem Zeitstapel liegenden Karte ist.

ART.13 ZIELANKUNFT

Die Ziellinie wird durch den Spielplanrand dargestellt. Sie wird durch das gelbe ZIELSCHILD markiert. (Dieses wird vor dem 1. Spiel aus der entsprechenden Spielkarte ausgeschnitten.) Um die WP zu vollenden, muss der Spielplanrand überschritten werden. Im Ziel addiert jeder Fahrer die Zeiten der GANGKARTEN seines Zeitstaples und zieht davon die durch Zeit-Attacken

gewonnenen Sekunden ab. Die Minuten und Sekunden dieser Etappenzeit notiert der Renndirektor auf dem RENNPROTOKOLL. Der Fahrer mit der schnellsten Etappenzeit gewinnt diese Wertungsprüfung.

Etappenzeit = Gesamtzeit des Zeitstapels – Gesamtwert der Sekundenmarker

Verliert ein Fahrer beim Überqueren der Ziellinie die Kontrolle, gilt die WP für ihn trotzdem als abgeschlossen. Er zieht eine dem letzten eingelegten Gang entsprechende GANGKARTE und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf seinen Zeitstapel.

Er deckt ein Gangwürfelsymbol mit einem SCHADENSMARKER ● ab. Die Schäden werden in die nächste WP mitgenommen, wenn vorher keine Wartung durchgeführt wird (siehe ART.14).

ART.14 WARTUNG

Einsteigern wird empfohlen, am Ende jeder WP eine Wartung durchzuführen.

Wartungen werden zu Beginn (ART.1) festgelegt, indem auf dem RENNPROTOKOLL ein Kreuz in die Spalte eingetragen wird. Wartungen ermöglichen es dem Fahrer nach einer WP, das MRC wieder vollständig instand zu setzen. Er kann Folgendes ausführen:

- Er entfernt alle SCHADENSMARKER ● von den Würfelsymbolen und auf dem ARMATURENBRETT.
- Er erhält seine RESERVERADKARTE zurück, falls er sie zuvor gespielt hat.
- Er kann den Reifentyp wechseln (siehe ART.15).

ART.15 WITTERUNGSBEDINGUNGEN UND REIFENWAHL

(Es ist möglich, ohne diese Regel zu beginnen!)

Die Strecken der Zonenrückseiten sind schneebedeckt. Das ermöglicht - je nach Wetterprognose - das Fahren auf völlig schneebedeckten oder gemischten Strecken:

15.1 Sichere Wetterprognose: Die verschneiten Zonen werden vor Beginn der Rallye festgelegt.

15.2 Unsichere Wetterprognose:
Der Streckenzustand ist zu Beginn des Spiels, wenn der Renndirektor das RENNPROTOKOLL ausfüllt, nicht bekannt. Die trockenen oder verschneiten Streckenabschnitte werden ZONE für ZONE vor dem Start von jeder WP festgelegt. Dazu wirft der Renndirektor WÜRFEL entsprechend der Anzahl ZONEN der WP. Den GANGWÜRFEL „1“ für die 1. ZONE, WÜRFEL „2“ für die 2. ZONE, usw... Jedes Mal, wenn das Symbol ⚠ erscheint, wird die entsprechende ZONE auf die Schneeseite gedreht (Umdrehen der ZONE →).

15.3 Die Reifenwahl:
Vor dem Start der 1. WP und vor den folgenden WP mit vorheriger Wartung wählt jeder Fahrer seine Reifen, indem er sein ARMATURENBRETT auf die Seite dreht, die dem ausgewählten Reifentyp entspricht. Gibt es vor dem Start einer WP keine Wartung, behalten die Fahrer die gewählten Reifen der vorherigen WP bei.

15.4 Auswirkungen des Streckentyps:

- **Asphaltreifen auf Schnee:** Bereits 2 Symbole ⚠ führen zum Verlust der Kontrolle über das Auto (siehe ART.7).

Bei einem Zonenwechsel ist es wichtig, die verwendeten Würfel auf das jeweilige Feld der Bewegung zu legen, um deren Positionen sichtbar zu machen.

1x ⚠ / + 1x ⚠ = ✕
1x ⚠ / + 2x ⚠ = 3x ⚠ =

- **Winterreifen auf Asphalt:** Der Fahrer benutzt nur 1 einzigen GASWÜRFEL.

Bei einem Zonenwechsel ist es möglich, in einem Spielzug sowohl eeinen Gaswürfel auf Asphalt als auch einen auf Schnee einzusetzen.

Hinweis: Im Falle einer Winterreifenpanne bleibt dem Fahrer auf Asphalt jeweils 1 GASWÜRFEL.

ART.16 ZWISCHENZEITEN

(Es ist möglich, ohne diese Regel zu beginnen!)

Vor dem Start jeder WP wird mindestens ein Messpunkt für Zwischenzeiten festgelegt und auf den ZONEN mit einem schwarzen Marker ● gekennzeichnet. Beim Überqueren eines Messpunktes teilt jeder Fahrer seine bis dahin in der WP absolvierte Zeit mit. Dazu addiert er die Zeiten der GANGKARTEN seines Zeitstapels und zieht die bisher gesammelten Sekunden ab (vgl. ART.13). Der Renndirektor notiert die einzelnen Zeiten und setzt alle Fahrer darüber in Kenntnis. Damit ist es jedem Fahrer möglich, die eigene Fahrzeit während einer WP mit denen der Konkurrenz zu vergleichen und gegebenenfalls die eigene Fahrweise daraufhin anzupassen (angreifen oder auf Nummer sicher gehen).

ART.17 SHAKEDOWN

Dieser Spielmodus ermöglicht es, zu trainieren und die eigene Fahrkunst zu verbessern: Gespielt wird, ohne die Würfelsymbole ⚠ und Reifenpannen zu berücksichtigen.

Laden Sie kostenlose Road-Books für neue Strecken runter und nehmen Sie an den von uns organisierten Rallyes teil: www.rallyman.fr

Erleben Sie neuen Nervenkitzel mit der Erweiterung Rallyman-DIRT !

Rallyman : Ein Spiel von Jean-Christophe Bouvier
Layout: Stéphane Gantiez / Deutsche Übersetzung: Jan Ostmann