



Rallyman DIRT



Spielregeln

Zum Spielen der Erweiterung DIRT ist ein Exemplar des Basisspiels RALLYMAN, egal welche Edition, erforderlich. Charakteristisch für Rallyes auf Schotter sind das Schleudern, das doppelte Runterschalten, das Fegen der Strecke, das Durchfahren von Furten, die Aneinanderreihung von Sprungkuppen und die Schotterreifen. Aber das Ziel bleibt das gleiche: der schnellste Fahrer der aus 3 Wertungsprüfungen bestehenden Rallye zu sein.

Willkommen auf den Schotterstrecken!

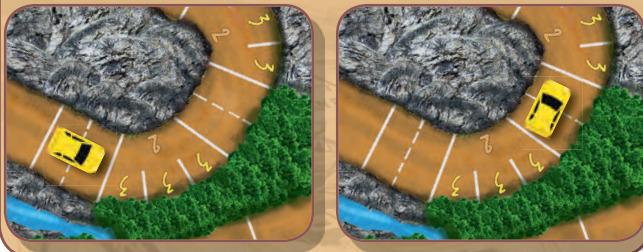


ART.18 SCHLEUDERN - VOR UND NACH EINER KURVE

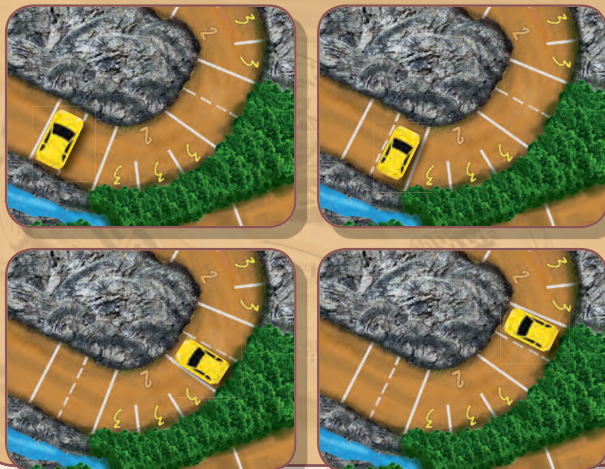
Auf Schotter ist es möglich, sein MRC vor oder nach einer Kurve schleudern zu lassen.

Dazu wurden das vorangehende und das nachfolgende Feld einer Kurve jeweils durch eine gestrichelte Linie in 2 Halbfelder geteilt. Diese Aufteilung eines Feldes zeigt an, dass es auf 2 verschiedene Arten durchfahren werden kann:

▶ Als ein einzelnes Feld: In diesem Fall bleibt das MRC in Fahrtrichtung der Strecke ausgerichtet.



▶ Als 2 Felder: In diesem Fall wird das MRC zuerst quer auf das erste Halbfeld gestellt, welches dann als ein einzelnes Feld zu zählen ist.



- Um in eine Abkürzung hinein- bzw. aus ihr herauszufahren, kann man das 1. als auch das 2. Halbfeld nutzen.
- Man kann ein MRC nicht überholen, wenn es quer zur Strecke steht.
- Wenn es auf dem zweiten Halbfeld steht, kann sich das nachfolgende Auto allerdings quer auf das erste Halbfeld stellen.
- Hat ein Fahrer einmal ein Feld als ein einzelnes betreten, dann kann er in diesem Feld nicht mehr auf ein Halbfeld wechseln.
- Im Falle eines Kontrollverlusts fährt er vom Einzel-feld aus weiter, nicht vom Halbfeld.



ART.19 DOPPELTES RUNTERSCHALTEN

Das Runterschalten um 2 Gänge auf einmal kann angewendet werden, wenn man auf Schotter mit Schotterreifen oder auf Schnee mit Winterreifen der 2. Generation fährt. Aber Vorsicht vor einer möglichen Blockade der Räder, die zu einem Verlust der Kontrolle über den Wagen führt!

Auf den Armaturenbrettern (Art. 24) wird neben dem Symbol ein „2x“ angezeigt, wenn das doppelte Runterschalten erlaubt ist.

In einem Spielzug ist es zu einem beliebigen Zeitpunkt erlaubt, z.B. vom 4. in den 2. Gang runter zu schalten. Nach dem Werfen des entsprechenden Würfels (im Beispiel des Gangwürfels „2“) rückt man das MRC um 1 Feld vor und

- verliert auf dem erreichten Feld die Kontrolle über das Auto (vgl. ART. 7), wenn dieser Gangwürfel das Symbol zeigt.
- kann die Bewegung fortsetzen, wenn dieser Würfel kein Symbol zeigt. Der übersprungene Würfel (hier der Würfel „3“) bleibt in diesem Spielzug nutzbar.



Steht bei dem Symbol ein „1x“, so ist nur das normale Runterschalten um einen Gang zugelassen.

- Doppeltes Runterschalten ist mehrmals im Spielzug anwendbar (z.B. 5-3-1) und mit der Zeit-Attacke und dem Einsatz von Sekunden vereinbar.
- Schaltet man um 2 Gänge runter, obwohl es nicht erlaubt ist, wird das MRC um 1 Feld bewegt und es kommt auf dem erreichten Feld zu einem Kontrollverlust.

ART. 20 FEGEN DER STRECKE DURCH DEN FÜHRENDEN

Auf Schotter bereitet der Fahrer, der als Führender voraus fährt, die Spur für die anderen, indem er mit seinem Wagen den losen Staub von der Straße „fegt“: sein Wagen hat dadurch weniger Bodenhaftung als die nachfolgenden Autos.

Dieses Fegen wird durch das Benutzen von orangenen anstelle der weißen Gaswürfel umgesetzt.

Nur der Fahrer, der die Strecke eröffnet, also der Führende, verwendet diese. Auf einem orangenen Gaswürfel gibt es zwei  anstelle von nur einem  bei den weißen.

Die ARMATURENBRETT (ART.24) zeigen automatisch die verfügbaren Würfel entsprechend dem genutzten Reifentyp und der aktuellen Position („Führender“ oder „Nicht-Führender“) auf Schotter an.



■ Im Falle eines Überholvorgangs nimmt sich der neue Führende die orangenen Gaswürfel, sobald er den bisher Führenden überholt hat.

Im Falle eines Überholvorgangs bei einer Zeit-Attacke, soll der überholende Fahrer seinen Spielzug vor dem Würfeln planen, indem er die Würfel auf die vorgesehenen Felder legt: dabei ist für jeden Gaswürfel vor der Führungsübernahme ein weißer Würfel zu benutzen und für jeden Würfel danach ein orangener. Er kann nach dem Wurf die Reihenfolge seiner Würfel noch ändern, aber nach dem Überholen weiterhin keinen weißen Würfel verwenden.

ART. 21 SÄUBERN DER ABKÜRZUNGEN

Die 3 Kurvenkarten, die in ART.9 erklärt wurden, haben in Schotterzonen folgende Auswirkungen:



Perfekte Abkürzung: Die Abkürzung ist für alle folgenden Fahrer sauber: Sie fahren also durch die Abkürzung, ohne eine Kurvenkarte zu ziehen. Um die Abzweigung als endgültig sauber zu kennzeichnen, wird ein schwarzer Marker auf das  der Abkürzung gelegt.



Verschmutzte Kurve: Übliche Regel (ART.9): Platziere einen Schmutzmarker in die Kurve. Bis die Abkürzung sauber ist (siehe oben) ziehen die Fahrer weiterhin jedes Mal, bei der Durchfahrt eine Kurvenkarte.



Reifenpanne: Übliche Regel (ART.9): Verlust eines (weißen oder orangenen) Gaswürfels. Bis die Abkürzung sauber ist (siehe oben) ziehen die Fahrer weiterhin jedes Mal bei der Durchfahrt eine Kurvenkarte.

ART. 22 ZEITKONTROLLE UND VERSPÄTUNG

In einer Rallye wird eine Zeit vorgegeben, innerhalb welcher die Teams (Fahrer-Beifahrer-Auto) an einem Kontrollposten (der Zeitkontrolle) zwischen 2 Wertungsprüfungen vorfahren müssen. Ein verspätetes Erscheinen zur Kontrolle zieht eine Strafe nach sich. Auf Schotter nehmen einige Teams diese freiwillig in Kauf, um nicht als Führender in die nächste WP gehen zu müssen.



Nach der Zielankunft jeder Wertungsprüfung werden die Zeiten der Piloten auf der Rückseite des Rennprotokolls notiert und bekannt gegeben.

Jetzt findet die Zeitkontrolle statt: Jeder Pilot greift eine Hand voll «5-Sekunden-Marker» aus dem allgemeinen Vorrat (nicht von seinem eigenen) und wählt heimlich eine Strafe, indem er in seiner Hand eine bestimmte Anzahl der 5-Sekunden-Marker verbirgt (auch 0 Marker sind möglich).

Jeder deckt gleichzeitig seine Strafe auf. Diese Strafen werden nun zur Gesamtzeit des jeweiligen Fahrers hinzugefügt. Die Zeiten werden auf dem Rennprotokoll notiert und die Startaufstellung bestimmt (siehe ART. 3).

Diese Regel kann nach Belieben bei Rallyes auf Asphalt, Schnee oder gemischten Belägen angewendet werden.

ART. 23 DURCHFAHREN VON FURTEN



Wasserläufe, welche die Strecke kreuzen, sind charakteristisch für Rallyes auf Schotter. Sie können auf 2 Arten durchfahren werden:

- **Mit konstanter Geschwindigkeit**, also der Verwendung eines Gaswürfels (weiß oder orange) oder eines Gangwürfels, der identisch mit dem zuvor genutzten Würfel ist (z.B. wenn man zu Beginn des Spielzugs, bezogen auf die oberste Karte des Zeitstapels, im gleichen Gang losfährt): Das Feld wird dann wie ein normales Feld gehandhabt.
- **Beim Beschleunigen oder Bremsen**, also der Verwendung eines Gangwürfels (abgesehen vom Fall oben):
 - Wenn dieser Würfel kein Symbol  zeigt, dann wird das Feld wie ein normales Feld gespielt.
 - Wenn aber das Symbol  erscheint, endet der Spielzug: Der Pilot zieht eine dem eingelegten Gang entsprechende Gangkarte und legt sie auf den Zeitstapel, ohne sie umzudrehen. Es ist ein Halt und kein Kontrollverlust.

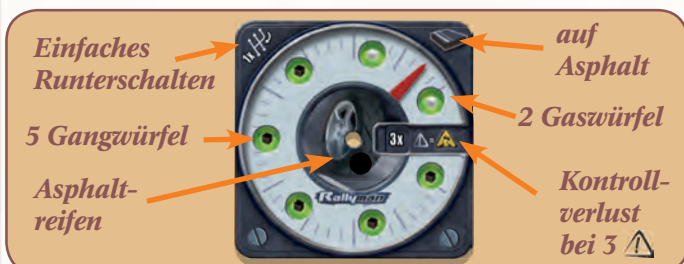
■ Wegen dieses Halts ist es bei einer Zeit-Attacke möglich, dass bestimmte geworfene Würfel nicht genutzt werden können: Der Fahrer nimmt trotzdem so viele SEKUNDEN, wie er Würfel geworfen hat.

- Auf den von einer Furt überquerten Feldern muss beim Abkommen von der Strecke das richtige Terrain neben dem Feld berücksichtigt werden: Wald, Felsen, Wiese und nicht das Wasser der Furt.
- Auf verschneiten Strecken sind die Furten gefroren. Sie werden daher wie ein normales Feld überquert.
- Wenn einer Furt eine Sprungkuppe vorausgeht, dann können 2 Fälle eintreten:
 - Wird die Sprungkuppe mit empfohlener Geschwindigkeit genommen, landet das MRC in der Furt: Die Furt-Regel wird angewendet.
 - Wird die Sprungkuppe mit überhöhter Geschwindigkeit genommen, landet das MRC hinter der Furt: Die Furt-Regel wird dann nicht beachtet.

ART.24 ARMATURENBRETT, REIFEN UND STRECKENTYPEN

24.1 Mit DIRT stehen den Fahrern nun zur Verfügung:

- **4 Reifentypen:** Schotter-, Asphalt-, Winter- (2. Generation) und weiche Reifen, jeweils repräsentiert durch 1 Seite der DYNAMISCHEN ARMATURENBRETTER.
- **4 Streckentypen:** Schotter („Führender“ (LEADER) oder „Nicht Führender“ (NO LEADER))
, Schnee , Asphalt  (inklusive S1, S2, S3 für weiche Reifen, siehe 24.3).



Richtet man den roten Zeiger auf ein Symbol eines Streckentyps aus, dann kann man die Merkmale dieses Streckentyps ablesen: Würfel, Anzahl der  und die erlaubte Art des Runterschaltens.

Die Wahl der Reifen wird zu Beginn der Rallye und bei einer Wartung getroffen.

24.2 Gemischte Wertungsprüfungen:

Jedes Mal, wenn das MRC auf das 1. Feld eines neuen Streckentyps kommt, richtet der Fahrer den roten Zeiger auf das Symbol dieses Streckentyps aus.

Um den Streckenübergang bei einer Zeit-Attacke einfacher zu gestalten, kann der Fahrer seinen Spielzug vorausplanen, indem er die gewählten Würfel auf die vor seinem MRC befindlichen Felder legt. Er kann so anhand seines ARMATURENBRETTS die geplante Bewegung überprüfen.

Nach dem Würfeln kann er sich entschieden, die Reihenfolge der Verwendung der Würfel zu ändern, sofern er die vom ARMATURENBRETT vorgegebenen Regeln einhält.

24.3 Weichen Reifen (SOFT):

Bei der Verwendung von weichen Reifen setzt sich eine Wertungsprüfung aus den 3 Sektoren S1, S2 und S3 zusammen. Die Ausrichtung des roten Zeigers auf dem Armaturenbrett wird während der Fahrt mit dem MRC jeweils angepasst.

Sektoren sind Teilabschnitte auf Asphalt, Schnee oder Schotter, die wie folgt unterteilt werden:

S1: Der 1. Sektor reicht vom Start bis zum ersten Rand der ZONE.

SOFT /  S1 → 4x  = 

S2: Der gesamte Streckenabschnitt nach S1 und vor S3 bildet den Sektor S2. Ihn gibt es nicht, wenn es nur einen Sektor gibt.

SOFT /  S2 → 3x  = 

S3: Der letzte Sektor, erstreckt sich vom (letzten zu überquerenden) Rand der letzten ZONE bis zum Ziel. S3 gibt es nicht, wenn es nur 1 oder 2 Sektoren gibt.

SOFT /  S3 → 2x  = 

SOFT /   : Siehe Armaturenbrett



- Wenn es zwischen 2 Wertungsprüfungen keinen Wechsel der weichen Reifen gibt, dann wird der 1. Streckenabschnitt der folgenden WP als Sektor S3 betrachtet (oder S2, wenn die vorherige WP aus nur einem Streckenabschnitt bestand).

24.4 Anzeige der Schäden

Der Verlust eines Würfels wird festgehalten, indem ein entsprechendes Loch des Ziffernblattes mit einem Schadensmarker  abgedeckt wird, immer beginnend



mit dem am weitesten rechts gelegenen. Wenn dort statt eines Würfels nur Grün zu sehen ist, dann wird erst dieses abgedeckt. (Für Winterreifen auf Asphalt zeigt das Armaturenbrett z.B. nur 1 Gaswürfel und 1x Grün an: Bei der 1. Reifenpanne verdeckt man zuerst die einzige grüne Anzeige.)



ART. 25 KREUZUNGEN

25.1 Durch Kreuzungen fahren

- Geradeaus fahrend werden die Felder wie normale Felder oder Sprungkuppen abgehandelt. Überholen ist dort möglich.
- Beim Abbiegen wird das Feld wie ein Kurvenfeld gehandhabt: Man muss dabei den Aufschrieb in der Ecke des Feldes (auf der Ideallinie) oder den der Abkürzung **K** einhalten.
- Es gibt in Kreuzungen keine Außenbahn zum Driften.



Ideallinie

➤ Gänge
1, 2 und 3.



In der Abkürzung

➤ Gänge
1, 2, 3 und 4
+ Kurvenkarte

25.2 Kontrollverlust in einer Kreuzung



- Gerät der Fahrer in die falsche Richtung, schaltet er bis in den 1. Gang runter, wendet dann (ohne neu zu würfeln) auf dem erreichten Feld und fährt zurück, um wieder auf die Rallyestrecke zu gelangen (im selben Spielzug, wenn noch ein GASWÜR-



ART. 26 LANGEZOGENE KURVEN

26.1 Durch langgezogene Kurven fahren



Ideallinie

➤ 3 Felder in den
Gängen 1, 2 und 3.



Driften

➤ 4 Felder
im 5. Gang

- Der Wechsel von der Ideallinie ins Driften und umgekehrt darf stattfinden, wenn das Auto dadurch auf der Strecke vorankommt, also in ein nachfolgendes Feld wechselt.



➤ Mögliche
Wechsel
der Fahrbahnen



➤ Nicht erlaubte
Fahrbahnwechsel

26.2 Kontrollverlust

Es gelten die üblichen Regeln.

26.3 Weiterfahrt nach einem Kontrollverlust

Ereignet sich der Kontrollverlust auf

- einem Feld der Innenbahn: Übliche Regel (ART.7).
- dem 1. Feld der Außenbahn: Vom 1. Feld der Innenbahn weiterfahren.
- dem letzten Feld der Außenbahn: Vom letzten Feld der Innenbahn weiterfahren.
- einem mittleren Feld der Außenbahn: Vom mittleren Feld der Innenbahn weiterfahren oder vom letzten Feld, wenn die Innenbahn nur aus 2 Feldern besteht.

Rallyman DIRT: ein Spiel von **Jean-Christophe Bouvier**.

Layout: Stéphane Gantiez.

Übersetzt ins Deutsche von Jan Ostmann.