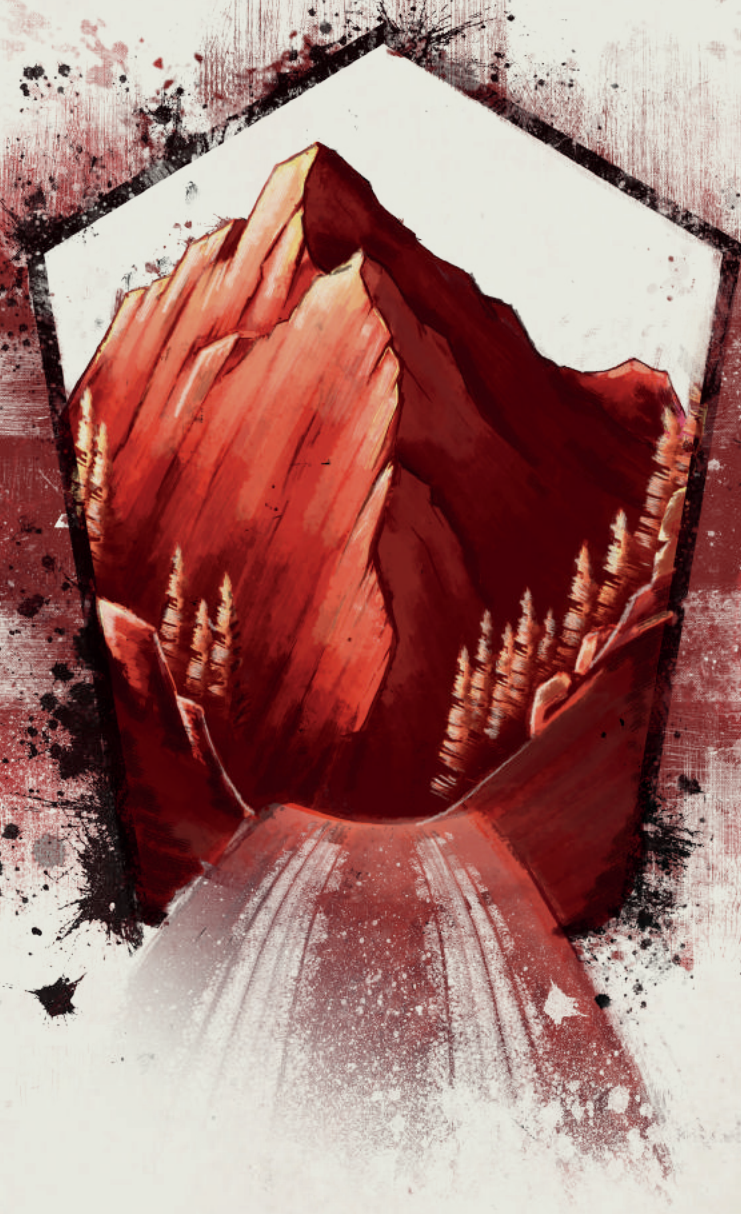


RALLYMAN DIRT



THE CLIMB

Vor dir liegt eine der härtesten Kategorien des Motorsports: das Bergrennen. Du musst nicht nur die typischen Kurven und Bodenwellen einer normalen Etappe bewältigen, sondern auch steile Anstiege und tückische Abhänge. Aber keine Sorge, denn du hast genau das richtige Auto für diese Aufgabe ...

Die *The Climb*-Erweiterung bietet dir mit der Unlimited-Kategorie noch nie dagewesene Möglichkeiten für deine Partien *Rallyman: DIRT*. Du hast nun die Möglichkeit, deine eigenen Armaturenbretter zu entwerfen und so das perfekte Auto für jede Situation zu bauen! Denn was eignet sich besser, um solche Kraftpakete zu testen, als die brandneuen Anstiegsteile? Auf diesen musst du sicherstellen, dass du genug PS hast, um mit Höchstgeschwindigkeit den Berg zu erklimmen ... oder mit viel Kontrolle und Gefühl den steilen Weg nach unten zu kontrollieren!

SPIELMATERIAL

4 doppelseitige Anstiegsteile



6 stabilere Armaturenbretter



150 Armaturenbrettmarker



18 Geländetyp
oder Wetter



72 Gang oder Turbo/
Bremsen/Leerlauf



42 Leerlauf/Bremsen/
Turbo



12 SISU



6 Pannensichere Reifen

5 Würfel



x 2



x 1



x 1



x 1



18 Versuchs-
marker



9 Sauerstoff-
marker

30 SETUP-Marker



24 Würfel-
beschränkung
oder Leerseite



6 R oder GT



9 Wolken-/
Nebelmarker



6 Anstiegs-
marker

CREDITS

SPIELDESIGN

Jean-Christophe Bouvier

PRODUKTION

Jamie Parsons

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Loïc Muzy & Quentin Saint-Georges

ILLUSTRATION

Loïc Muzy, Joëlle Drans & Mindwork Games

GRAFIKDESIGN

Quentin Saint-Georges & Joëlle Drans

3D-MODELLE

Mindwork Games

MARKETING & KOMMUNIKATION

Georgina Parsons

COMMUNITY MANAGEMENT

Kayla Soule

BUSINESS DEVELOPMENT

Owen Hermsen

PROOFREADING

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons & Kayla Soule

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG & BEARBEITUNG

Sven Biberstein & Matthias Wagner

VIDEOS

Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

VERLAG

Holy Grail Games

HERAUSGEBER

Eric Dubus, Olivier Melison & Jamie Parsons

BOTSCHAFTER & UNTERSTÜTZER

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

Danke an alle unsere KICKSTARTER-BACKER, DIE DIESES SPIEL MÖGLICH GEMACHT HABEN!

SPIELREGELN

Die Unlimited-Armaturenbretter

Mit den Unlimited-Armaturenbrettern könnt ihr ein Fahrzeugsetup erstellen, das perfekt auf euren Spielstil und/oder das anstehende Bergrennen zugeschnitten ist!

Diese Armaturenbretter ersetzen die Armaturenbretter aus dem Grundspiel und sind nicht mit einem bestimmten Fahrzeugtyp verbunden. Ihr könnt jeden Fahrzeugtyp mit ihnen zusammen verwenden!

Sobald ihr das Armaturenbrett und Auto eurer Wahl habt, könnt ihr es den Bedingungen entsprechend einrichten!

Jedes Armaturenbrett hat 17 Markerplätze. In die meisten davon werdet ihr Würfel- und Effektmarker einbauen, mit Ausnahme derer, die für Geländetypmarker benötigt werden.



Die Unlimited-Armaturenbretter wurden für den Einsatz bei Bergrennen entwickelt, aber wir haben euch auch die notwendigen Elemente zur Verfügung gestellt, um sie in euren Standard-Rallye- und Rundkursrennen zu verwenden! Siehe „SETUP-Modus“ im Abschnitt „Erweiterte Regeln“ für weitere Details.

Die Geländetypmarker platzieren

Wenn ihr euer Armaturenbrett einrichtet, hängt die genaue Anzahl der verfügbaren Plätze, die ihr zum Hinzufügen von Würfeln und anderen Spezialeffekten zur Verfügung habt, davon ab, auf wie vielen unterschiedlichen Geländetypen ihr euer Rennen fahren werdet. Je mehr unterschiedliche Geländetypen ihr vorfindet, desto mehr Grundsysteme müsst ihr zu eurem Armaturenbrett hinzufügen, um sicherzustellen, dass euer Auto den Anforderungen des kommenden Rennens gewachsen ist. Dies wird durch die Geländetypmarker dargestellt. Genau wie bei den normalen Armaturenbrettern werden eure Autos jedoch immer besser auf bestimmte Geländetypen

abgestimmt sein als auf andere. Dies wird durch die Platzierung dieser Marker dargestellt. Weitere Einzelheiten zu den Geländetypen findet ihr auf Seite 10.

Nehmt einen Marker für jeden Geländetyp (Schotter, Asphalt und Schnee), der auf eurer nächsten Etappe vorhanden ist. Legt den Marker, der dem Gelände entspricht, auf dem euer Auto am stärksten sein soll, auf den oberen rechten Platz des Armaturenbretts. Wenn es einen zweiten Geländetypmarker gibt, platziert ihn links neben den ersten. Wenn es einen dritten Geländetypmarker gibt, platziert ihn links neben den zweiten. Wenn die Etappe nur einen oder zwei Geländetypen enthält, habt ihr in dieser Reihe freie Felder, die ihr, wie unten beschrieben, für andere Marker verwenden könnt.

Ein Auto, das nur auf einem Geländetyp fahren muss, ist daher leistungsfähiger als ein Auto, das an mehrere Geländetypen angepasst ist.

Wenn ihr euch auf dem Geländetyp befindet, der auf einem der Marker abgebildet ist, könnt ihr alle Würfel und/oder Fähigkeiten der Marker verwenden, die sich in dessen Spalte und links davon befinden. Dies wird durch die farbigen Linien zwischen den Bereichen angezeigt.

Wenn ihr euch auf dem Geländetyp befindet, der auf dem Marker ganz rechts abgebildet ist, habt ihr vollen Zugriff auf euer Armaturenbrett. Wenn ihr euch auf dem Geländetyp befindet, der auf dem Marker in der Mitte abgebildet ist, habt ihr keinen Zugriff auf die Plätze/Marker unter dem Marker des ersten Geländetyps. Wenn ihr euch auf dem Geländetyp befindet, der auf dem Marker ganz links abgebildet ist, habt ihr keinen Zugriff auf die 4 Plätze/Marker unter den anderen beiden Geländetypmarkern.

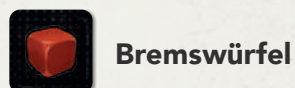


Alle Plätze, auch die in der obersten Reihe, die keinen Geländetypmarker enthalten, können für den Ausbau eures Autos verwendet werden!

Das Armaturenbrett einrichten

Sobald ihr die Geländetypmarker platziert habt, könnt ihr die verbleibenden Plätze mit den Markern eurer Wahl belegen! Jeder Marker, den ihr auf eurem Armaturenbrett platziert, stellt entweder einen Würfel dar, den ihr während eures Zuges verwenden könnt, oder gibt euch auf anderem Wege einen Vorteil.

Die meisten davon werden euch bereits bekannt sein. Sie funktionieren genau wie im Grundspiel *Rallyman: DIRT*.



Leerlaufwürfel – Beachtet, dass, obwohl hier nur der Leerlaufwürfel abgebildet ist, diese Würfel für den Startspieler in jeder Runde durch Führungswürfel ersetzt werden, wenn er sich auf einem Schotterteil befindet, wie in den Grundspielregeln beschrieben.



Gefahrenlimit – Es gibt keine -Limitmarker. Wenn ihr einen Platz auf eurem Armaturenbrett leer lasst, erhöht dies euer -Limit um 1. Dies gilt zusätzlich zu dem , das oben auf jedem Armaturenbrett aufgedruckt ist, sodass jedes Auto ein -Limit von wenigstens 1 hat.



Es gibt auch ein paar neue Möglichkeiten:



Turbowürfel – Der Turbowürfel ermöglicht euch in Kombination mit einem Gangwürfel, ein Feld vorwärts zu fahren und dabei eure Geschwindigkeit um 2 (statt um 1) zu erhöhen. Dazu verwendet ihr den Turbowürfel zusammen mit einem Gangwürfel, der 2 Gänge über eurer aktuellen Geschwindigkeit ist, und bewegt euch dann um 1 Feld.

Genau wie bei den Bremswürfeln könnt ihr Sekundenmarker verwenden, um einen Turbowürfel zu sichern. Ihr müsst jedoch beide Würfel sichern (den Gangwürfel und den Turbowürfel). Habt ihr nicht genügend Sekundenmarker, könnt ihr den Würfelwurf nicht sichern. Der Turbowürfel darf nicht mit einem fliegenden Start kombiniert werden (siehe Grundspielregeln).



Pannensichere Reifen – Wenn ihr einen Leerlaufschadensmarker aus dem Schadensmarkerbeutel zieht, weil ihr eine Abkürzung genommen habt, dürft ihr diesen Marker zurück in den Beutel legen und seine Effekte ignorieren.



SISU – Während eures Zugs, dürft ihr einen SISU-Marker ablegen. Wenn ihr das tut, dürft ihr alle ignorieren, die ihr in diesem Zug erhalten würdet. Dies kann beim einzelnen Würfeln oder beim vollen Risiko und auch nach dem Würfeln geschehen. SISU-Marker verhindern keinen Kontrollverlust durch Überschreiten einer Geschwindigkeitsbegrenzung oder einen anderen Streckeneffekt. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Rallye und pro Marker verwendet werden und hat danach keinen zusätzlichen Effekt. Ihr könnt euch jedoch dafür entscheiden, diese Fähigkeit zu Beginn jeder Etappe oder in frei wählbaren Abständen wieder zur Verfügung zu stellen. Dies wird bei langen Rallyes oder zur Unterstützung neuer Spieler empfohlen.

Bei der Zusammenstellung eures Armaturenbretts habt ihr die volle Kontrolle, um das perfekte Auto für die bevorstehenden Etappen zu erschaffen. Die Spielregeln aus dem Grundspiel gelten auch für die Unlimited-Autos, sodass ihr wahrscheinlich mindestens ein paar Gangwürfel in Folge haben wollt, außer ihr habt natürlich noch etwas Interessanteres im Sinn! Abgesehen davon könnt ihr so einfache oder komplexe Autos erstellen, wie ihr wollt.

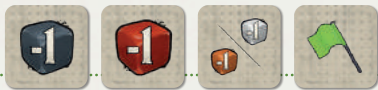


Dies ist ein Beispiel für ein einfaches Setup. Es verwendet alle Würfel, die ihr bei normalen R6-Autos zur Verfügung habt, plus einen zusätzlichen Bremswürfel für mehr Wendigkeit. Es verliert ein wenig an Geschwindigkeit und Vielseitigkeit, wenn es auf Geländetypen fährt, für die es weniger gut geeignet ist. Doch das -Limit von 5 gibt ihm viel Stabilität, sodass ihr immer viele Würfel verwenden könnt. Dieses Auto ist gut für Neueinsteiger oder für alle, die es einfach, aber effektiv mögen.



Dies ist ein Beispiel für ein deutlich komplexeres Setup. Zunächst werdet ihr feststellen, dass es keinen 1. Gangmarker hat. Das liegt daran, dass dieses Auto statt des 1. Gangs einen fliegenden Start hat! Es hat auch keinen 6. Gang, denn es tauscht die maximale Höchstgeschwindigkeit gegen einen zuverlässigeren 5. Gang ein. Es wechselt schnell zwischen Turbo- und Bremswürfel hin und her, um jede Kurve zu meistern und verwendet seine pannensicheren Reifen, um einen Vorteil aus Abkürzungen zu ziehen. Auf den meisten Strecken verfügt dieses Auto über ausreichend Bodenhaftung, aber sie kann auf manchen Strecken gefährlich weit sinken. Für diese kniffligen Situationen hat es einen SISU-Marker dabei. Dies ist definitiv ein Auto für diejenigen, die mit den Feinheiten des Spiels vertraut sind. Wer es beherrschen kann, dem wird dieses Auto extrem viel Spaß machen!

Schaden



Schadensmarker gelten auch für Unlimited-Armaturenblett und reduzieren die Anzahl der Würfel, die euch zur Verfügung stehen, ganz wie im Grundspiel. Wenn ihr jedoch einen Schadensmarker zieht, der einen Würfeltyp abbildet, der nicht auf eurem Armaturenblett vorhanden ist, legt ihr ihn zurück in den Schadensmarkerbeutel und zieht einen neuen Schadensmarker.

ERWEITERT EURE MÖGLICHKEITEN - ZUSÄTZLICHE WÜRFEL

Allein mit den Würfeln des *Rallyman: DIRT* Grundspiels und dieser Erweiterung habt ihr viele Möglichkeiten zur Verfügung. Vielleicht ist euch aber auch aufgefallen, dass es in dieser Erweiterung viel mehr Marker als Würfel gibt, die ihr verwenden könnt. Solltet ihr zusätzliche Würfel aus anderen *Rallyman*-Spielen haben, könnt ihr diese verwenden, um noch kreativer mit euren Unlimited-Autos zu werden! Ihr könnt sogar mehrere Gangwürfel des selben Wertes verwenden, was euch noch mehr Möglichkeiten für Kurven und Anstiegsteile eröffnet!

Anstiegsteile

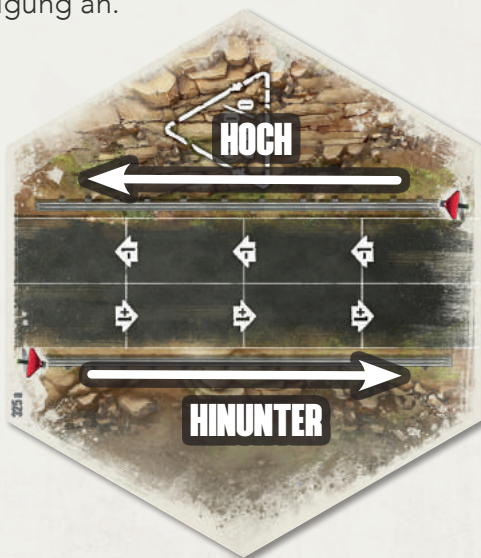
Dies ist ein neuer Typ Streckenteile mit eigenen Regeln, um einen steilen Streckenabschnitt zu simulieren. Egal, ob ihr versucht, hoch- oder hinunterzufahren, ihr müsst sicherstellen, dass ihr in eurem Zug auf Anstiege vorbereitet seid!

Die Anstiegsteile wurden für Bergrennen entwickelt, aber ihr könnt sie mit den selben Regeln auch in eure normalen Rallye- und Rundkursrennen integrieren!

Anstiegsteile sind an den +1 und -1 Pfeilen auf den Linien zwischen den verschiedenen Feldern des Streckenteils erkennbar. Die Pfeile zeigen auch die Richtung der Steigung an.

Wenn ihr euch in Richtung der -1 Pfeile bewegt, fahrt ihr den Anstieg hoch.

Wenn ihr euch in Richtung der +1 Pfeile bewegt, fahrt ihr den Anstieg hinunter.



Wenn ihr während eures Zugs eine dieser Linien überquert (auch diagonal), gelten die folgenden Sonderregeln.

Auch wenn sich die Pfeile auf gegenüberliegenden Seiten der Strecke befinden, dienen sie nur dazu, die Richtung des Anstiegs anzuzeigen. Ihr könnt ein Anstiegsteil auf einer Spur eurer Wahl hoch- oder hinunterfahren. Die Kante des Streckenteils gilt nicht als Teil des An- oder Abstiegs.

Diese Regeln haben beim Platzieren der Würfel Vorrang vor den Grundspielregeln, auch für den ersten platzierten Würfel in jedem Zug.

Hochfahren

Wenn ihr euch beim Hochfahren von einem Feld auf ein anderes bewegt, müsst ihr einen Gangwürfel platzieren, der einen Gang niedriger ist als eure aktuelle Geschwindigkeit.

Wenn ihr bereits eure niedrigste Geschwindigkeit erreicht habt (der niedrigste Wert des Gangwürfels, den euer Armaturenblett zulässt), könnt ihr nach den auf der nächsten Seite beschriebenen Regeln im Leerlauf fahren.



Hinunterfahren

Wenn ihr euch beim Hinunterfahren von einem Feld auf ein anderes bewegt, müsst ihr einen Gangwürfel platzieren, der einen Gang höher ist als eure aktuelle Geschwindigkeit.

Wenn ihr bereits eure höchste Geschwindigkeit erreicht habt (der höchste Wert des Gangwürfels, den euer Armaturenblett zulässt), könnt ihr nach den auf der nächsten Seite beschriebenen Regeln im Leerlauf fahren.



BREMS-, TURBO- UND LEERLAUFWÜRFEL AUF ANSTIEGSTEILEN



Beim Hoch- oder Hinunterfahren könnt ihr Brems-, Turbo- und Leerlaufwürfel nicht wie im Normalfall verwenden. Aufgrund der steilen Straße würdet ihr sonst noch euren Motor abwürgen oder einen Kontrollverlust erleiden!

Durch die Kombination dieser Würfel könnt ihr jedoch ein gewisses Maß an Kontrolle erlangen, das es euch erlaubt, euch so zu bewegen, als ob ihr einen Leerlaufwürfel auf einem normalen Feld verwenden würdet.

HOCHFahren



Ihr könnt einen Leerlaufwürfel zusammen mit einem Turbowürfel platzieren, um euch bei gleichbleibender Geschwindigkeit ein Feld vorwärts zu bewegen.



HINUNTERFAHREN



Ihr könnt einen Leerlaufwürfel zusammen mit einem Bremswürfel platzieren, um euch bei gleichbleibender Geschwindigkeit ein Feld vorwärts zu bewegen.



Wenn ihr eine Kombination dieser Würfel verwendet, müsst ihr beide Würfel zusammen würfeln. Ihr könnt Sekundenmarker verwenden, um den Wurf zu sichern, müsst aber beide Würfel zusammen sichern. Wenn ihr nicht genügend Sekundenmarker habt, um beide Würfel zusammen zu sichern, dürft ihr diesen Wurf nicht sichern.

Könnt ihr nicht die erforderlichen Würfel platzieren, egal ob beim Hoch- oder Hinunterfahren, geltet ihr als blockiert und euer Zug endet.

Wenn das erste Feld, in das ihr während eures Zuges ziehen würdet, ein Feld auf einem Anstiegsteil zum Hochfahren/Hinunterfahren ist und ihr keine Würfel wie oben beschrieben platzieren könnt, dann dürft ihr euer Fahrzeug ein Feld vorwärts bewegen, ohne Gangwechsel und den normalen Bewegungsregeln folgend. Euer Zug endet dann als ob ihr blockiert wärt.

Bergrennen

Bergrennen vereinen die Autos der Unlimited-Kategorie und die Anstiegsteile zu einer aufregenden neuen Form des Rennsports, bei der ihr auf Etappen mit steilen Anstiegen, scharfen Kurven und sehr wenigen Sicherheitsbarrieren in großen Höhen um die beste Zeit fahrt. Das macht Bergrennen zu einer der gefährlichsten Veranstaltungen im Rennsport!

Es handelt sich bei Bergrennen auch um Zeitfahren, wie bei normalen Rallyes, aber anstatt über mehrere Etappen zu fahren, fahrt ihr dieselbe Etappe dreimal und versucht, bei jedem Versuch sowohl die Strategie als auch das Setup des Autos zu optimieren, um die beste Gesamtzeit zu erzielen!

Spelaufbau

Der Spelaufbau für ein Bergrennen ist identisch zum normalen Spelaufbau, mit den folgenden Ausnahmen:

Die Etappe: Wenn ihr eine Etappe baut, solltet ihr mindestens ein Anstiegsteil mitverbauen. Am Ende dieser Spielregel findet ihr Beispiele für Bergrennen-Etappen.

Armaturenbretter: Anstatt ein normales Armaturenbrett zu nehmen, nimmt sich jeder das Unlimited-Armaturenbrett in seiner Farbe.

Versuchsmarker: Jeder Spieler nimmt sich die 3 Versuchsmarker seiner Farbe und platziert sie neben seinem Armaturenbrett.

Armaturenbrettmarker: Platziert die Marker für die Unlimited-Armaturenbretter in der Nähe des Spielbereichs.

Ersatzreifen: Die Ersatzreifenkarten werden bei Bergrennen nicht verwendet.

Vergesst nicht, dass ein großer Teil von *Rallyman* darin besteht, euer eigenes Rennerlebnis zu erschaffen! Möchtet ihr ein Bergrennen mit den normalen Fahrzeugklassen spielen oder ein Bergrennen ohne Anstiegsteile bauen, solltet ihr dies unbedingt tun!

Das Spiel

Start des Rennens: Der Startspieler wird nach den normalen Regeln bestimmt. Anschließend richtet jeder Spieler sein Unlimited-Armaturenbrett wie zuvor in dieser Spielregel beschrieben, ein.

Denkt daran, dass es das Ziel ist, das perfekte Auto für diese Etappe einzurichten. Daher solltet ihr euch die Strecke genau ansehen, da die Streckenelemente, die Bedingungen usw. einen großen Einfluss auf das Setup eures Armaturenbretts haben können.

Wenn ihr bereit seid, beginnt der Startspieler mit seinem Zug und die anderen Spieler folgen in einem gestaffelten Start gemäß den normalen Spielregeln. Bis zum Beginn eures ersten Zugs könnt ihr euer Armaturenbrett einschließlich der Geländetypmarker verändern. Ihr könnt daher die anderen Spieler genau beobachten und vielleicht sogar aus ihren Fehlern lernen und euer Auto dementsprechend verbessern.

Sobald ein Fahrer die Etappe startet: Ein Bergrennen spielt sich genauso wie eine normale Rallye-Etappe.

Wenn ein Spieler die Ziellinie überquert: Ihr verwendet eure Zeitkarten und Sekundenmarker, um eure Gesamtzeit gemäß den normalen Regeln zu berechnen. Ihr notiert euch eure Zeit (ihr könnt dazu das Rallyeblatt verwenden) und dreht euren 1. Versuchsmarker um. Damit signalisiert ihr, dass euer erster Versuch beendet ist. Ihr könnt euch nun auf den zweiten Versuch vorbereiten.



Legt alle Sekundenmarker in den Vorrat zurück und legt alle Schadensmarker zurück in den Schadensmarkerbeutel. Zusätzlich könnt ihr jetzt euer Unlimited-Armaturenbrett verändern. Vielleicht braucht ihr einen Turbowürfel, um nach einer engen Kurve mehr Geschwindigkeit zu gewinnen? Vielleicht wollt ihr euer Auto optimieren, um in einem bestimmten Abschnitt der Etappe besonders schnell zu sein? Ihr könnt eure Armaturenbrettmarker, einschließlich der Geländetypmarker, zwischen den Versuchen beliebig oft ändern.

Zur Etappe zurückkehren: Ihr beginnt euren nächsten Versuch in der folgenden Runde, wobei ihr in der Spielreihenfolge immer an letzter Stelle steht. Ihr platziert euer Auto wieder am Anfang der Etappe und spielt dann wie gewohnt weiter. Nach dieser Runde gelten die normalen Regeln für die Spielreihenfolge.

Pro Runde darf nur ein Spieler wieder zur Etappe zurückkehren. Wenn mehrere Spieler darauf warten, kehrt der Spieler zur Etappe zurück, der seinen vorherigen Versuch zuerst beendet hat. Wenn bei kurzen Etappen noch nicht alle Spieler die Etappe gestartet haben, dürft ihr erst wieder zur Etappe zurückkehren, wenn alle Spieler ihren ersten Versuch gestartet haben.

Abkürzungsmarker und andere Änderungen an der Strecke werden zwischen den Versuchen nicht entfernt oder ersetzt. Einige Kurven werden am Ende eines Rennens sehr schmutzig sein!

Das Rennen beenden: Jeder Spieler hat 3 Versuche auf einer Etappe. Ihr dreht nach jedem Versuch den entsprechenden Versuchsmarker um, wobei ihr zwischen den Versuchen immer die gleichen oben beschriebenen Regeln beachtet. Am Ende des letzten Versuchs aller Spieler vergleicht ihr die Zeiten eures jeweils besten Versuchs miteinander und der Spieler mit der schnellsten Einzelzeit gewinnt!

Erweiterte Regeln

Diese Erweiterung enthält auch eine Reihe von Markern, die ihr verwenden könnt, um verschiedene Effekte auf eure Etappen anzuwenden, egal ob Bergrennen oder normale Rallye!

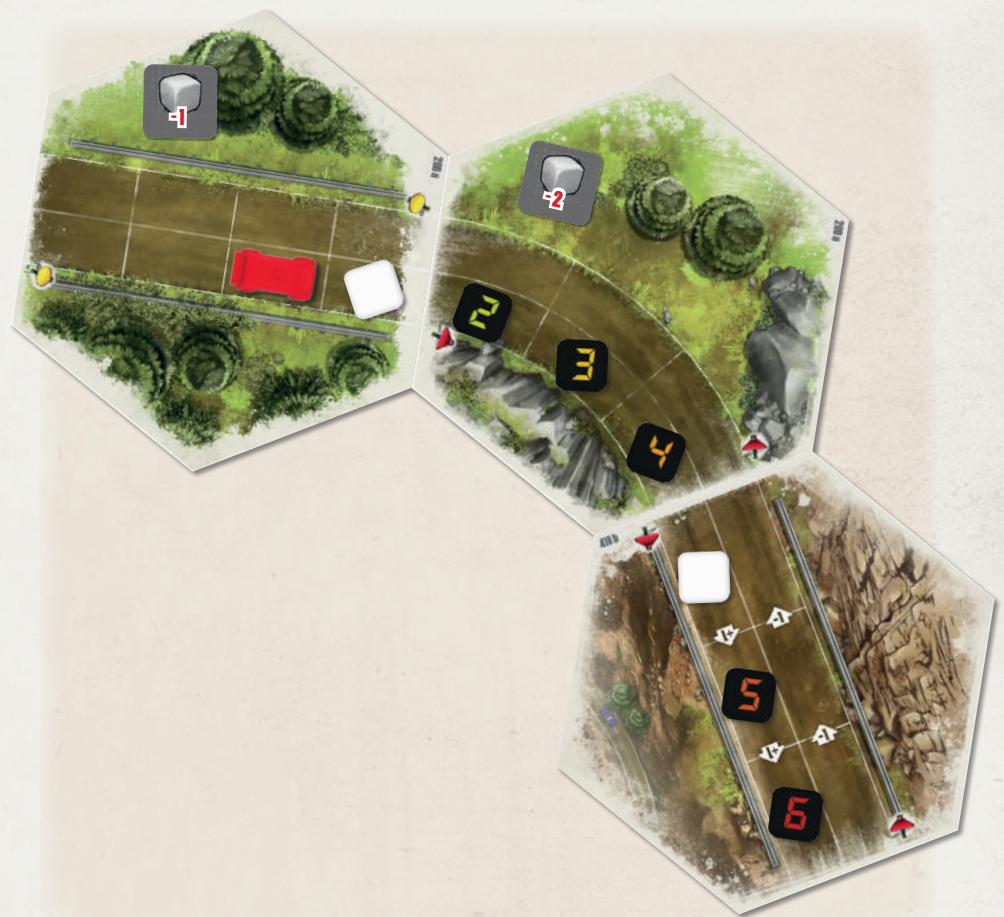
Diese sind auch mit Rallyman: GT verwendbar.

Sauerstoffmarker



Bei manchen Rennen werden so hohe Anstiege erreicht, dass die Sauerstoffmenge in der Luft reduziert ist und dies beeinträchtigt die Funktion von Verbrennungsmotoren.

Wenn ihr einen Würfel auf ein Streckenteil mit einem Sauerstoffmarker platziert, wird die Anzahl der Leerlaufmarker, die euch auf eurem Armaturenbrett zur Verfügung stehen, um die auf dem Marker angegebene Zahl reduziert (bis zu einem Minimum von 0).



Der rote Spieler hat 2 Leerlaufwürfel auf seinem Armaturenbrett.

Er beginnt seinen Zug auf einem Streckenteil mit einem -1 Sauerstoffmarker. Auf diesem kann er einen seiner Leerlaufwürfel verwenden. Das zweite Streckenteil hat einen -2 Sauerstoffmarker, dort kann er keinen Leerlaufwürfel platzieren. Er verwendet seine Gangwürfel, um über das zweite Streckenteil zu fahren, bevor er seinen zweiten Leerlaufwürfel auf dem Anstiegsteile platziert, welches keinen Sauerstoffmarker hat.

Wolkenmarker



Beim Erklimmen von besonders hohen Gipfeln ist es nicht ungewöhnlich, dass die Fahrer nach oben schauen und sehen, dass sie direkt in die Wolken hinein fahren! Das ist zwar ein beeindruckender Anblick, aber die geringe Sichtweite und die kühlende Wirkung der Feuchtigkeit auf die Reifen sind ein gefährliches Hindernis!

Wenn ihr während eures Zugs mindestens einen Würfel auf ein Strecken- oder Anstiegsteil mit einem Wolkenmarker platziert, müsst ihr ein zusätzliches ⚠-Symbol zu eurem Würfelwurf addieren. Dieser Effekt kann nicht vermieden oder verhindert werden.

Ihr könnt diese Marker in euren normalen Rallye- oder Rundkursrennen als „Nebelmarker“ verwenden, mit den selben Regeln.

Wir empfehlen, Sauerstoff- oder Wolkenmarker nach einem Anstieg oder vor einem Abstieg zu platzieren, um euren Etappen das wahre Gefühl der Höhe zu verleihen! Ihr könnt sie sogar kombinieren, um einen bestimmten Teil der Etappe besonders anspruchsvoll zu gestalten!

Anstiegsmarker



Mit diesen Markern könnt ihr jedes Rallyman-Streckenteil in ein Anstiegsteil verwandeln!

Platziert einen -1 Anstiegsmarker auf einem Streckenteil, um es zu einem Abstieg zu machen. Wenn ihr die Linie zwischen den Feldern auf diesem Streckenteil überquert, müsst ihr die zuvor beschriebenen Regeln für einen Abstieg befolgen.

Platziert einen +1 Anstiegsmarker auf einem Streckenteil, um es zu einem Abstieg zu machen. Wenn ihr die Linie zwischen den Feldern auf diesem Streckenteil überquert, müsst ihr die zuvor beschriebenen Regeln für einen Abstieg befolgen.

Der Effekt gilt nicht, wenn ihr von einem Streckenteil auf ein anderes wechselt.

Der Effekt gilt beim Hineinfahren/Hinausfahren aus einer Kurve, aber nicht wenn ihr euch zwischen den Feldern innerhalb einer Kurve bewegt.

Der Effekt gilt für Abkürzungsfelder.

Alle zusätzlichen Streckeneffekte, die bereits auf der Etappe vorhanden sind (Sprünge, Wasser), gelten zusätzlich zu dem Effekt des Anstiegs.

SETUP-Modus



Im SETUP-Modus könnt ihr die Standard-Fahrzeugklassen aus Rallyman: DIRT und Rallyman: GT nachbauen, aber auch eigene kleine Änderungen an deren Leistung vornehmen!

Jede der Fahrzeugklassen verfügt über ein Standardsetup aus SETUP-Markern, das angibt, welche Marker nicht auf dem Armatu-

renbrett verbaut werden dürfen. Wenn ein bestimmter Würfel/Bonus nicht ausdrücklich verboten ist, könnt ihr den entsprechenden Marker so oft wie gewünscht verbauen!



Ihr dürft nicht den 6. Gangwürfel verbauen.



Ihr dürft nicht den 5. Gangwürfel verbauen.



Ihr dürft nicht den Turbowürfel verbauen.



Ihr dürft nicht den SISU-Marker verbauen.



Diese Marker nehmen einen Platz auf eurem Armaturenbrett ein, bringen aber keine zusätzlichen Einschränkungen mit sich.

Dies ist nur ein Vorgeschmack auf alles, was ihr mit den Unlimited-Armaturenbrettern machen könnt. Fühlt euch frei, eure eigenen Autos, Marker oder was auch immer ihr möchtet, für eure eigenen Rennen zu erstellen! Möchtet ihr ein R6-Auto wie auf der rechten Seite erstellen, aber Turbowürfel verwenden? Dreht den Marker für das Turbo-Limit auf die leere Seite um und los geht's! Die R- und GT-Marker sind rein ästhetisch, aber wenn ihr für sie eigene Regeln hinzufügen möchtet, könnt ihr das gerne tun!

Reparaturen und Reifenwechsel

Wenn ihr zu Beginn eines Rennens oder während eines Boxenstopps (GT) einen Reifenwechsel ausführt, dürft ihr die Marker auf euren Armaturenbrettern umsortieren.

Wenn ihr zu Beginn eines Rennens, zwischen Etappen (DIRT) oder während eines Boxenstopps (GT) Reparaturen ausführt, dürft ihr die Marker auf euren Armaturenbrettern beliebig verändern/austauschen.

Rallye-Armaturenbretter

Auch wenn auf dem entsprechenden Marker nur der Leerlaufwürfel abgebildet ist, werden diese Würfel für den Startspieler in jeder Runde durch Führungswürfel ersetzt, wenn er sich auf einem Schotterstreckenteil befindet, wie es die normalen Spielregeln vorsehen.

Genau wie bei den normalen Unlimited-Regeln müsst ihr nur die Marker für die Geländetypen auf euren Armaturenbrettern haben, die den Geländetypen der Etappe entsprechen, die ihr gerade fahrt, und ihr könnt sie in einer Reihenfolge eurer Wahl anordnen. In den

folgenden Beispielen sind alle drei Marker verbaut, aber ihr könnt auch weniger verbauen, um so mehr Platz für andere Marker zu haben!



R6-SETUP



R5-SETUP



R4-SETUP

GT-Armaturenbretter

GT-Armaturenbretter verwenden Marker für trockene und nasse Bedingungen anstelle von Schotter, Asphalt und Schnee. Ihr müsst sowohl den Marker für trockene als auch für nasse Bedingungen in eure Armaturenbretter einbauen, aber dies gibt euch immer noch einen zusätzlichen Platz im Vergleich zu Rallye-Autos. Wenn ihr den Wassertyp in eurem Rennen festlegt, könnt ihr einen der Marker entfernen, wodurch ihr einen zusätzlichen Platz frei habt.



GT6-SETUP



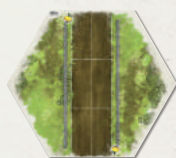
GT5-SETUP



GT4-SETUP

Verschiedene Geländetypen

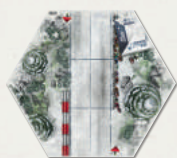
Die Anstiegsteile dieser Erweiterung enthalten zwei neue Geländetypen, die es nicht im Grundspiel von *Rallyman: DIRT* gibt: Asphalt und Schnee.



Schotter



Asphalt



Schnee

Grundspiel *Rallyman: DIRT*

The Climb-Erweiterung

Wenn ihr nur Spielmaterialien aus dieser Erweiterung und dem Grundspiel verwendet und ein einfacheres Spiel bevorzugt, könnt ihr die Anstiegsteile als Schotterteile verwenden.

Ihr könnt die Anstiegsteile natürlich auch entsprechend ihrer abgebildeten Geländetypen verwenden, entweder in Kombination mit Streckenteilen aus anderen *Rallyman*-Erweiterungen oder anderweitig. Die folgenden Regeln gelten für das Platzieren und Würfeln der Würfel:

Die Würfel verwenden

Wenn ihr eure Bewegung plant, kann jeder neu platzierte Würfel nicht die Limits auf eurem Armaturenbrett für den Geländetyp überschreiten, auf dem er platziert wird.

Jede Spalte stellt die Würfelarten und deren maximale Anzahl dar, die ihr während eures Zugs auf dem jeweiligen Geländetyp platzieren könnt. Dies gilt unabhängig davon, ob ihr während des gesamten Zugs auf einem Geländetyp bleibt oder diesen wechselt.

Wenn ihr die Schotterreifen aus dem Grundspiel verwendet, könnt ihr auf einem Schotterteil alle 6 Gangwürfel sowie deren Brems- und Leerlaufwürfel (A) platzieren.

Wenn ihr jedoch dieselben Reifen auf einem Schneeteil verwendet, könnt ihr nur maximal 5 Gangwürfel und keine Bremswürfel platzieren. Ihr könnt in den Leerlauf wechseln, müsst dafür aber die gefährlicheren Führungswürfel (B) verwenden.



In diesem Beispiel beginnt der Spieler das Rennen auf einem Schneeteil. Er platziert seine Würfel nach den normalen Regeln, stellt aber schnell fest, dass er seinen 6. Gangwürfel nicht platzieren kann, da er das Schotterteil nicht erreicht. Das Armaturenbrett erlaubt es ihm, mit dem Schotterreifen nur maximal 5 Würfel zu platzieren, wenn er sich auf Schnee befindet.

FÜHRUNGSWÜRFEL

Einige Reifentypen erfordern es, dass ihr auf bestimmten Geländetypen die Führungswürfel statt den eigentlichen Leerlaufwürfeln verwenden müsst. Dies stellt Situationen dar, in denen eure Reifen zwar guten Grip haben, es aber dennoch gefährlicher als normal ist – daher die gefährlicheren Führungswürfel. Ihr MÜSST diese Würfel benutzen, wenn ihr euch auf einem solchen Geländetyp befindet, selbst wenn ihr in diesem Zug nicht der Startspieler seid. Der Startspieler selbst erleidet keine zusätzlichen Nachteile.

Indem er seinen Zug durch einen Führungswürfel verlängert, kann er nun das Schotterteil erreichen. Dadurch kann er seinen 6. Gangwürfel platzieren und anschließend den normalen weißen Leerlaufwürfel verwenden.

Würfeln

Die Würfel werden nach wie vor auf genau dieselbe Weise gewürfelt: einzeln würfeln oder volles Risiko. Aber wenn euer Zug mehrere Geländetypen beinhaltet, gelten andere ⚠-Limits.

Einzeln würfeln: Wenn ihr von einem Feld eines Geländetyps, auf dem ihr zu wenige ⚠ gewürfelt habt, um einen Kontrollverlust zu erleiden, auf ein Feld eines anderen Geländetyps wechselt, auf dem ihr das ⚠-Limit auf eurem Armaturenbrett erreicht oder überschreitet, erleidet ihr auf diesem Feld sofort einen Kontrollverlust.

Ein Spieler mit Asphaltreifen fährt auf einem Schotterabschnitt, auf dem für ihn ein Limit von 3⚠ gilt. Während er sich dem Schneeteil nähert, würfelt er 2⚠. Dies reicht auf dem Schotterabschnitt nicht aus, um einen Kontrollverlust zu erleiden, aber falls er sich dafür ent-



scheidet, auf das Schneeteil zu wechseln, erleidet er sofort auf dem ersten Feld des Schneeteils einen Kontrollverlust.

Volles Risiko: Würfelt nach den normalen Regeln. Euer ⚠-Limit ist jedoch der niedrigste Wert aller Geländetypen, die ihr während dieses Zugs befahrt.

Ein Spieler führt die gleiche Bewegung wie zuvor aus, geht diesmal aber volles Risiko. Da er auf Schotter ein Limit von 3⚠ hat, auf Schnee aber ein Limit von 2⚠, gilt für die gesamte Bewegung mit vollem Risiko ein Limit von 2⚠. Auch wenn er insgesamt nur 2 ⚠-Symbole würfelt – mit Würfeln, die nicht auf dem Schneeteil lagen – erleidet er trotzdem sofort einen Kontrollverlust, obwohl sein Limit auf Schotter normalerweise 3⚠ ist.



SPIELFERTIGE STRECKE

Bergrennen 1

von Roger BW



Bergrennen 2

von Frédéric Rodriguez

