

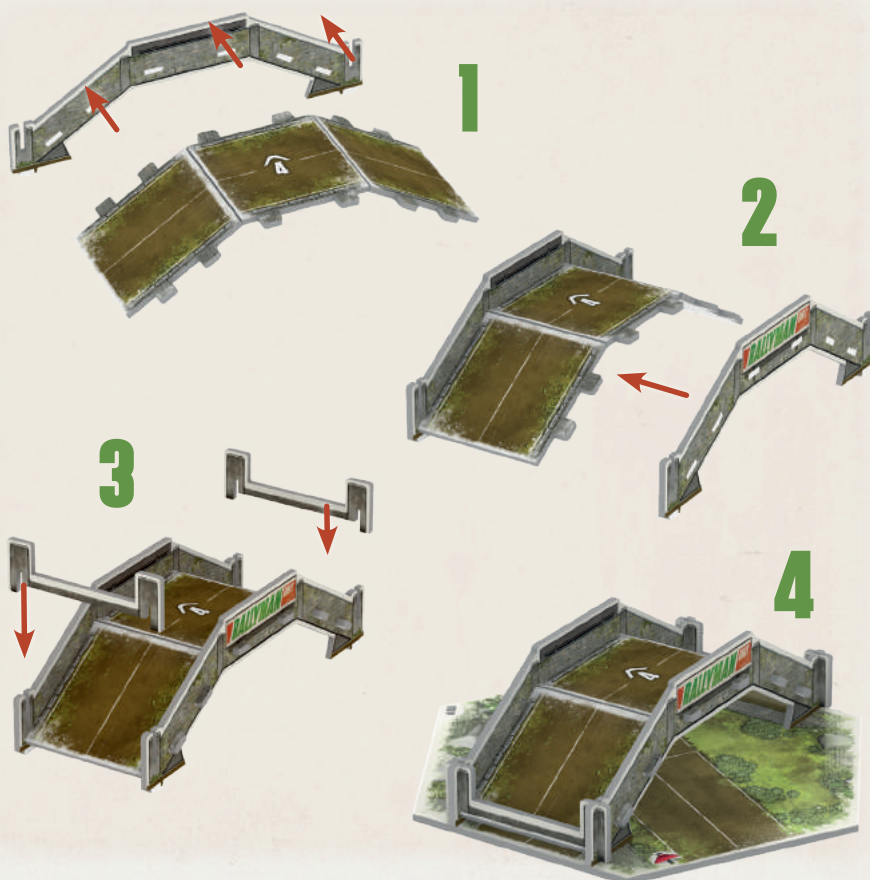
RALLYMAN DIRT

CO-PILOT SET

Willkommen, Fahrer! Diese Spielregel enthält die Regeln für alle Spielinhalte, die während der Rallyman: DIRT-Crowdfunding-Kampagne freigeschaltet wurden. Wir hoffen, dass diese zusätzlichen Inhalte euer Spiel um viel Spaß und Wiederspielbarkeit erweitern werden!

DIE BRÜCKE

Die Brücke verhält sich wie ein normales Streckenteil in Rallyman: DIRT. Sie weißt normale Felder und eine Gefahrenstufe auf. Sie bietet keine besonderen Regeln, abgesehen von der Tatsache, dass sie es euch ermöglicht, zwei Teile der Strecke einander kreuzen zu lassen. Damit könnt ihr viele einzigartige Strecken für eure Rennen in Rallyman: DIRT bauen!



WEICHE REIFEN

Weiche Reifen sind ein zusätzlicher Reifentyp für euer Auto. Sie bieten zu Rennbeginn eine hervorragende Bodenhaftung, verschleiben aber im Laufe eines Rennens ...

Spielinhalt

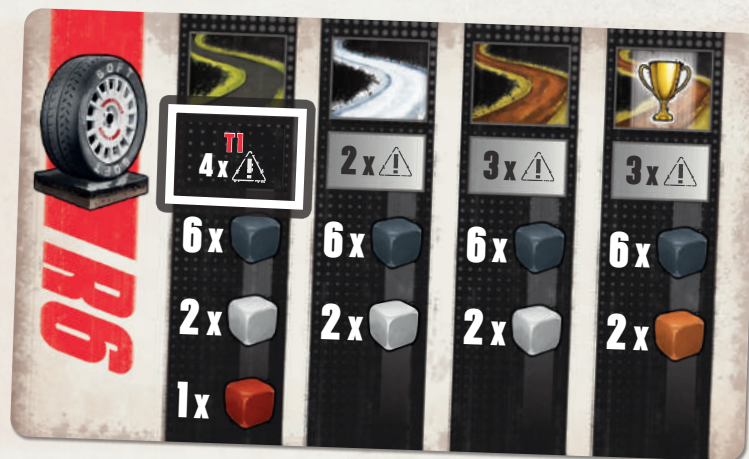
- 6 R6 Armaturenbrett für Weiche Reifen
- 6 R5 Armaturenbrett für Weiche Reifen
- 6 R4 Armaturenbrett für Weiche Reifen
- 18 Verschleißmarker



Symbol für Weiche Reifen

Regeln

Das Armaturenbrett für Weiche Reifen spielt sich genau wie die anderen Armaturenbretter. Es enthält dieselben Informationen und ihr könnt während einer Wartung zu oder von diesem Armaturenbrett wechseln.



Die Haftung der Weichen Reifen nimmt jedoch im Laufe des Rennens ab. Legt zu Beginn des Spiels den Zug 1 (Z1) Verschleißmarker auf euer Armaturenbrett, an den Platz mit der gestrichelten Umrandung. Am Ende eures ersten Zugs dreht ihr ihn um auf Zug 2 (Z2) und am Ende eures zweiten Zugs nehmt ihr den Zug 3 (Z3) Verschleißmarker usw. Dieser Effekt passiert am Ende eines jeden Zugs, unabhängig davon, auf welchem Streckentyp ihr euch befindet.



Wenn ihr euch auf Streckentypen befindet, die von dem Verschleißmarker beeinflusst werden, wendet das darauf angegebene ⚠-Limit an. Das ⚠-Limit auf diesen Markern verringert sich mit der Zeit, bis der Marker im 7. Zug entfernt wird und das auf dem Armaturenbrett angezeigte ⚠-Limit von 2 in Kraft tritt.

Für alle nicht betroffenen Streckentypen gilt das auf dem Armaturenbrett angezeigte ⚠-Limit.

Bei einer Wartung könnt ihr euch dafür entscheiden, eure Weichen Reifen zu ersetzen, anstatt sie gegen einen anderen Reifentypen zu tauschen. Ersetzt euren aktuellen Verschleißmarker durch den Z1-Verschleißmarker. Am Ende eures nächsten Zugs dreht ihr diesen Marker wie gewohnt auf Z2 um.

Ihr ersetzt euren Verschleißmarker nicht, wenn ihr die Ersatzreifenkarte verwendet.

RX-Armaturenbretter für Weiche Reifen

Dieses Set enthält 36 Karten, damit ihr es auch mit der RX-Erweiterung von *Rallyman: DIRT* verwenden könnt.

18 GT/R ARMATURENBRETTER FÜR REIFEN

Dies sind Karten für Weiche Reifen für GT-Autos, die an Rallyes teilnehmen. Für sie gelten die in dieser Spielregel beschriebenen Regeln.

18 R/GT ARMATURENBRETTER FÜR WEICHE REIFEN

Dies sind Karten für Weiche Reifen für R-Autos, die an Rundstreckenrennen teilnehmen. Für sie gelten die Spielregeln aus dem Adrenalin-Set.

STRECKENMARKER

Die Streckenmarker können verwendet werden, um normale Felder auf einem Streckenteil in viel interessantere Felder zu verwandeln. Kombiniert ihr diese Marker mit bereits existierenden Streckeneffekten, können einige einzigartige Situationen entstehen, die euch vor große Herausforderungen stellen werden. Schon ein oder zwei dieser Streckenmarker können die Dynamik einer Etappe komplett verändern!

Spielmaterial

3 Sprungmarker
3 Wasserhindernismarker

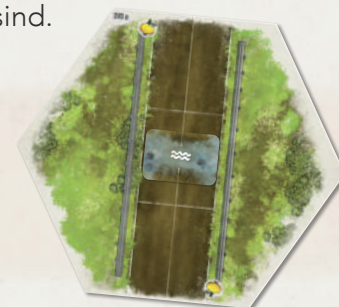
6 Schikanenmarker

Regeln

Diese Marker können auf allen Feldern platziert werden, die nicht bereits einen Streckeneffekt enthalten. Ihr könnt so viele oder so wenige in euren Etappen verwenden, wie ihr möchtet.

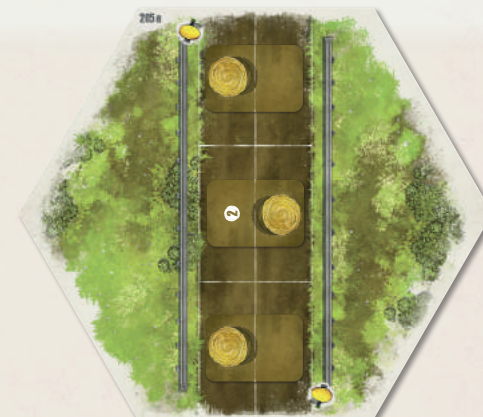
WASSERHINDERNIS- UND SPRUNGMARKER

Diese Marker verleihen den Feldern, auf denen sie platziert sind, die Sonderregeln „Sprung“ und „Wasserhindernis“, die in den Spielregeln von *Rallyman: DIRT* beschrieben sind.



SCHIKANENMARKER

Im Gegensatz zu den anderen Markern werden die Schikanenmarker am besten in Gruppen von 2 oder mehr verwendet, wobei mindestens ein Marker eine Geschwindigkeitsbegrenzung anzeigt.



Die auf den Schikanenmarkern angezeigte Geschwindigkeitsbegrenzung muss genauso beachtet werden wie die auf einem Kurvenfeld, ganz wie in den Grundspielregeln beschrieben.

Die Felder mit den Heuballen sind unpassierbar. Ein Auto darf niemals über eines dieser Felder fahren.

CLASSIC-ARMATURENBRETTER

Diese Classic-Armaturenbretter haben das gleiche Würfel-Layout wie die Armaturenbretter aus dem ursprünglichen Rallyman-Spiel von 2009. Sie bieten einen kleinen Hauch von Nostalgie für langjährige Rallyman-Spieler und einen Blick in die Vergangenheit für Neueinsteiger!

Spielmaterial

12 Classic-Armaturenbretter



Die Classic-Armaturenbretter enthalten auch die Weichen Reifen. Für diese gelten die weiter oben beschriebenen Regeln.

Regeln

Diese Armaturenbretter verhalten sich genauso wie normale Armaturenbretter, mit der Ausnahme, dass die Bremswürfel durch die Fähigkeit „doppeltes Herunterschalten“ ersetzt werden.

DOPPELTES HERUNTERSCHALTEN 2x

Ein Auto kann nur dann ein doppeltes Herunterschalten ausführen, wenn es sich auf demselben Streckentyp befindet wie sein Reifentyp, anzeigt durch das Symbol.

Beim doppelten Herunterschalten könnt ihr, anstatt einen Gangwürfel nach den normalen Regeln zu platzieren, einen Gangwürfel mit einem Wert von 2 weniger als eurem aktuellen Gang platzieren.



Das doppelte Herunterschalten kann jederzeit während des Zugs eines Spielers und auf mehreren Feldern verwendet werden, wenn der Spieler dies wünscht. Ihr dürft diese Fähigkeit aber nicht mehrmals auf demselben Feld ausführen.

Wenn jedoch ein Würfel, mit dem ein doppeltes Herunterschalten ausgeführt wurde, ein -Symbol würfelt, erleidet der Fahrer auf diesem Feld automatisch einen Kontrollverlust.

Ihr könnt Sekundenmarker verwenden, um diese Würfel zu sichern, wenn ihr einzeln würfelt.

Ihr könnt volles Risiko gehen, wenn ihr diese Regel verwendet, aber achtet besonders auf die Ergebnisse der Würfel, die ihr für das doppelte Herunterschalten verwendet.

Falls ihr während des vollen Risikos, dass ein doppeltes Herunterschalten beinhaltet, einen Kontrollverlust erleidet, egal aus welchem Grund, dürft ihr trotzdem eure Würfel nach den normalen Regeln neu anordnen. Würfel, die zum Ausführen eines doppelten Herunterschaltens verwendet wurden, müssen auch nach dem neu anordnen zum Ausführen dieser Fähigkeit verwendet werden, unabhängig davon, ob ihr ein -Symbol oder nicht gewürfelt habt. Wenn ein Würfel für doppeltes Herunterschalten, der ein -Symbol gewürfelt hat, neu angeordnet wird, tritt der Kontrollverlust auf seinem Feld ein, falls er nicht schon vorher eintritt.

GANGWÜRFEL

Der höchste Gang der Classic-Auto ist der 5. Gang. Sie haben keinen 6. Gang.

Classic-Zeitkarten



Außerdem sind die Zeitkarten für Gang 5 andere, wenn ihr mit den Classic-Armaturenbrettern spielt. Ersetzt die normalen Zeitkarten für Gang 5 durch diese Classic-Zeitkarten, die euch das ursprüngliche Spielerlebnis von Rallyman 2009 erleben lassen.

00 ZEITKARTEN

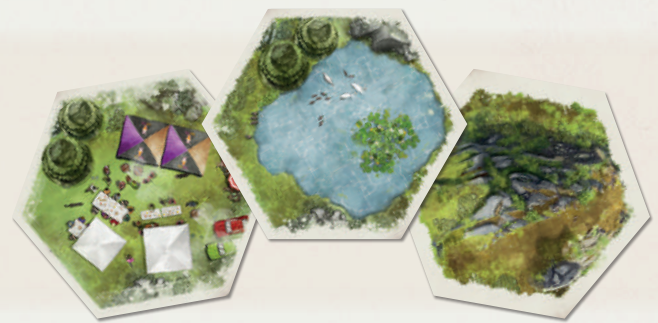


Diese Karten sind für den Solo-Modus von Rallyman: GT nötig, wenn ihr Zeitkarten zur Erfassung eurer Zeiten anstelle des Wertungsblatts verwenden wollt.

Dafür nehmt ihr eine Zeitkarte des Gangs, in dem ihr euren Zug beendet, anstatt den Gang auf eurem Wertungsblatt zu notieren. Addiert am Spielende den Wert aller eurer Zeitkarten, abzüglich 1 Sekunde pro verbleibendem Fokusmarker, um eure Gesamtzeit zu erhalten.

Der durch einen Kontrollverlust verursachte Schaden wird aber auch weiterhin von die GT-Armaturenbreiter bestimmt, nicht von die Zeitkarten.

DEKORATIONS- UND PODIUMSTEILE



Diese 3 Streckenteile sind rein ästhetischer Natur und ermöglichen es euch, euren Strecken mehr Atmosphäre und Realismus zu verleihen.



Ihr könnt das Podiumsteil am Ende der letzten Etappe einer Rallye hinzufügen, um die siegreichen Autos darauf abzustellen.

