

RALLYMAN DIRT



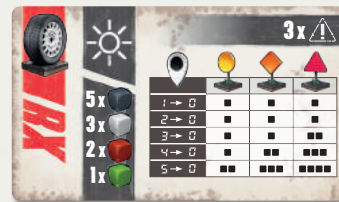
R X

Rallyecross ist eine Disziplin mit Rennen auf gemischten Geländetypen, bei der speziell modifizierte Rallye-Autos in kurzen, aber intensiven Wettkämpfen gegeneinander antreten. Dabei werden viele Merkmale von Rundstreckenrennen (hohe Geschwindigkeit, direkte Duelle) und Rallyes (Drifts, Sprünge und Unfälle!) in einem spektakulären Event kombiniert.

Die Spielregeln und Spielmaterialien bei Rallyecross-Rennen sind eine Mischung aus *Rallyman: GT* und *Rallyman: DIRT*. Wenn du *Rallyman: GT* nicht besitzt, haben wir dieser Erweiterung das notwendige Spielmaterial und die Spielregeln beigelegt. Wenn du *GT* bereits besitzt oder schon einmal gespielt hast, wirst du mit vielen Inhalten dieser Spielregel bereits vertraut sein.

SPIELMATERIAL

15 Streckenteile



90 Armaturen Bretter

6 Wettermarker



6 Joker-Runden-Marker



84 Fokusplättchen

5 Würfel



1x Turbowürfel



2x Bremswürfel



1x Leerlaufwürfel



1x Führungswürfel

3 Torbogen-Aufsteller



18 Gefahrenmarker

6 Gelbe-Flagge-Schadensmarker



6 Defekter-Turbo-Schadensmarker



48 Ganganzeiger



1 Rundenmarker

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!

SPIELAUFBAU

I. BAUT EURE STRECKE

Rallycross-Rennen finden auf geschlossenen Rennstrecken statt. Sie enthalten jedoch ein paar zusätzliche Elemente, die ihr bei der Gestaltung eurer Strecken berücksichtigen müsst:



Die Autos beginnen ein Rallycross-Rennen nicht an der Start-/Ziellinie. Stattdessen beginnen sie auf dem Startplatz und fahren zu Beginn eines Rennens auf die Strecke. Der Startplatz sollte 2 bis 3 Teile von der Start-/Ziellinie entfernt sein und über eines der Abzweigsteile mit der Rennstrecke verbunden sein.



Die Start-/Ziellinie eines Rallycross-Rennens ist nicht auf einem Streckenteil aufgedruckt: Sie wird durch einen Torbogen-Aufsteller dargestellt. Dieser Aufsteller kann über jeder Trennlinie, die zwei Felder trennt und sich über die Breite der Rennstrecke erstreckt, aufgestellt werden, auch zwischen den Streckenteilen. Er darf nicht auf einem Kurvenfeld oder zwischen der Ein- und Ausfahrt der Joker-Runde platziert werden.

Eine „Runde“ in einem Rallycross-Rennen geht von und bis zur Start-/Ziellinie und beginnt nicht bei der Einfahrt auf die Strecke nach dem Startplatz.



Das auffälligste Merkmal einer Rallycross-Strecke ist die Joker-Runde. Dabei handelt es sich um einen separaten Streckenabschnitt, den jeder Fahrer während des Rennens einmal durchfahren muss. Sowohl die Einfahrt als auch die Ausfahrt sind durch farbige Aufsteller gekennzeichnet. Die Joker-Runde kann an jeder Stelle der Strecke und so lang oder kurz sein, wie ihr möchtet. Üblicherweise sind sie dafür bekannt, knifflige Hindernisse wie enge Kurven und Sprünge zu enthalten, aber das bleibt euch überlassen!

Abgesehen von diesen verpflichtenden Elementen könnt ihr alle Streckenteile aus dieser Erweiterung, dem *Rallyman: DIRT* Grundspiel oder einer der anderen Erweiterungen verwenden, um eure ideale Rallycross-Strecke zu bauen. Ihr könnt sogar die Streckenteile aus *Rallyman: GT* verwenden, falls ihr dieses besitzt!

GT-TEILE

- **Kurventeile:** Die Kurven in *Rallyman: GT* folgen nicht demselben driften/schneiden System wie in *Rallyman: DIRT*. Sie gelten als normale Felder mit Geschwindigkeitsbegrenzungen plus ihre Sonderregeln, die in der Spielregel von *Rallyman: GT* beschrieben sind.
- **3-spurige Teile:** Einige der Teile aus dieser Erweiterung haben 3 Fahrspuren anstelle der üblichen 2. Diese sind kompatibel zu *Rallyman: GT*, welches ebenfalls 3 Spuren verwendet. Ihr könnt diese Teile auch nur mit Teilen aus *Rallyman: DIRT* verwenden. Ihr dürft euch diagonal bewegen, um von einem Feld auf einem 2-spurigen Teil auf ein Feld eines 3-spurigen Teils zu wechseln.

Rallyecross-Autos sind speziell für die gemischten Asphalt-/Schotterbedingungen gebaut, denen ihr euch auf der Strecke stellen müsst. Die verschiedenen auf den Streckenteilen abgebildeten Geländetypen beeinflussen nicht die Leistung eures Autos.

Hier sind ein paar Richtwerte bezüglich der Spieldauer:

- Kurzes Rennen (ca. 30 Minuten) : 9 Streckenteile für 2 Runden
- Mittellanges Rennen (ca. 45 Minuten): 12 Streckenteile für 2 Runden oder 8 Streckenteile für 3 Runden
- Langes Rennen (ca. 60 Minuten): 16 Streckenteile für 2 Runden oder 10 Streckenteile für 3 Runden

(Schätzungen basierend auf einem 4-Personen-Spiel, ohne Joker-Runde und Startplatzteile)

Am Ende dieser Spielregel findet ihr auch spielfertige Streckenpläne.

2. FOKUSPLÄTTCHEN

Platziert die Fokusplättchen in Stapeln neben der Strecke, sodass alle Spieler sie leicht erreichen können.

3. SCHADENSMARKER

Ihr benötigt die folgenden Schadensmarker aus dem Grundspiel *Rallyman: DIRT*:



6x Grüne Flagge



18x Defektes Getriebe



6x Defekte Bremsen



6x Defekter Leerlauf/Führung

Ihr benötigt außerdem die folgenden Schadensmarker aus dieser Erweiterung:



6x Defekter Turbo



6x Gelbe Flagge

Füllt die Schadensmarker in den Schadensmarkerbeutel und legt ihn neben der Strecke bereit.

4. FARBE

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt das Auto, die Fahrerkarte, die Ganganzeiger, Joker-Runden-Marker und das RX-Asphaltreifen-Armaturenbrett dieser Farbe. Legt alles vor euch aus und platziert euer Armaturenbrett mit der Seite, die das trockene Wetter zeigt, nach oben. Die „OK!“-Seite des Joker-Runden-Markers zeigt nach unten.

Die Armaturenbretter für Regenreifen werden verwendet, wenn ihr ein Rennen bei nassem Wetter fahren wollt oder wenn ihr die erweiterte Wetterregel verwendet.

5. WÜRFEL

Legt die Würfel aus dem Grundspiel *Rallyman: DIRT* und dieser Erweiterung griffbereit neben die Strecke, sodass alle Spieler sie leicht erreichen können.

6. DIE STARTAUFGSTELLUNG BESTIMMEN

Um die Startaufstellung zu bestimmen, nimmt einer von euch 1 Ganganzeiger von jedem Spieler und zieht sie zufällig einzeln nacheinander. Platziert die Autos in dieser Reihenfolge auf dem Startplatz. Das Auto des Startspielers kommt auf die Poleposition, dem 1. Feld der Innenbahn (bezogen auf die erste Kurve). Der Spieler, dessen Anzeiger als nächstes gezogen wurde, wird auf das Feld neben dem Startspieler platziert. Wiederholt dies, bis alle Autos platziert wurden. Sobald in einer Reihe kein Platz mehr ist, platziert die Autos in der Reihe dahinter, beginnend mit der Innenspur.

7. GANGANZEIGER UND RUNDENMARKER

Jeder Spieler platziert seinen Ganganzeiger 0 mit der weißen Seite nach oben neben seinem Auto. Der Rundenmarker wird ebenfalls mit der weißen Seite nach oben für alle Spieler sichtbar auf den Tisch gelegt.

Der Startspieler nimmt die Würfel und das Rennen kann beginnen! Fahrer, startet die Motoren!

DAS SPIEL

In *Rallyman: RX* liefert ihr euch ein Wettrennen auf einem Rundkurs und versucht, mit eurem Auto als Erster die Ziellinie zu überqueren! Anders als bei einem Rallye-Rennen starten alle Autos gleichzeitig, sodass ihr nicht nur mit den Herausforderungen der Strecke zurechtkommen, sondern auch mit all den anderen Autos konkurrieren müsst, die versuchen, euch auf eurem Weg zum Podium zu schlagen!

Ein Rallyecross-Rennen muss mindestens 2 Runden lang sein.

Spielrunden

In *Rallyman: RX* bleibt die Spielreihenfolge im Spielverlauf nicht gleich – sie kann und wird sich in jeder Spielrunde ändern, je nachdem, wie das Rennen verläuft. Damit ihr den Überblick behaltet, teilen wir die Runden in „weiß“ und „schwarz“ auf.

Eine Partie *Rallyman: RX* besteht aus sich abwechselnden „weißen“ und „schwarzen“ Spielrunden. Jeder Spieler führt während einer Runde einen Spielzug aus.

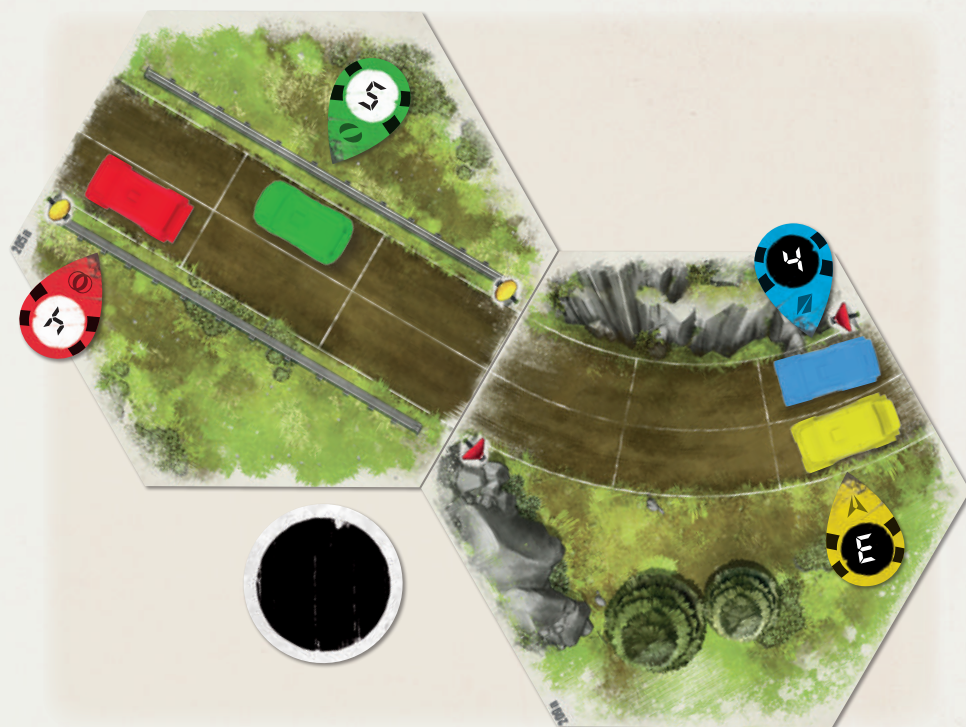
RUNDENMARKER UND GANGANZEIGER

Der Rundenmarker hat eine weiße und eine schwarze Seite. Ihr nutzt ihn, um die aktuelle Spielrunde anzuzeigen.

Die Ganganzeiger werden genutzt, um die Geschwindigkeit eines Autos zwischen den Spielzügen festzuhalten und haben ebenfalls eine schwarze und eine weiße Seite.

Wenn der Ganganzeiger eines Spielers die gleiche Farbe wie der Rundenmarker hat, dann hat er seinen Spielzug für diese Runde noch nicht ausgeführt. Wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat, platziert er einen neuen Ganganzeiger, der die Farbe der nächsten Runde zeigt.

Sobald die Ganganzeiger aller Spieler nicht mehr die Farbe der aktuellen Runde zeigen, beginnt eine neue Runde und der Rundenmarker wird umgedreht.



Beispiel: Hier seht ihr, dass sich die Spieler in einer schwarzen Runde befinden und deshalb das rote und das grüne Auto bereits am Zug waren (ihre Anzeiger sind weiß). Das gelbe und das blaue Auto müssen ihren Zug für diese Runde noch durchführen.

Zu Beginn jeder Runde müsst ihr zunächst die Spielreihenfolge bestimmen.

Bestimmen der Spielreihenfolge

Beim Rallyecross dreht sich alles um Geschwindigkeit! Selbst der geringste Unterschied in eurer Geschwindigkeit oder Position kann bedeuten, dass ihr in einer Runde zuerst dran seid oder nicht. Als Erster zu fahren bietet euch die Chance, eure Konkurrenten zu überflügeln und sie möglicherweise auszubremsen, während ihr, wenn ihr als Letzter fahrt, eine lange freie Strecke vor euch haben könnt und somit mehr Optionen für eure Fahrlinie habt.

Das Einschätzen, wann ihr in einer Runde am Zug sein möchtet, kann euch während eines Rennens einige großartige Möglichkeiten eröffnen!

Die Spielreihenfolge zu Beginn jeder Runde wird durch die Geschwindigkeit bestimmt. Bei Gleichstand ist die Distanz und zuletzt die Position der Autos ausschlaggebend.

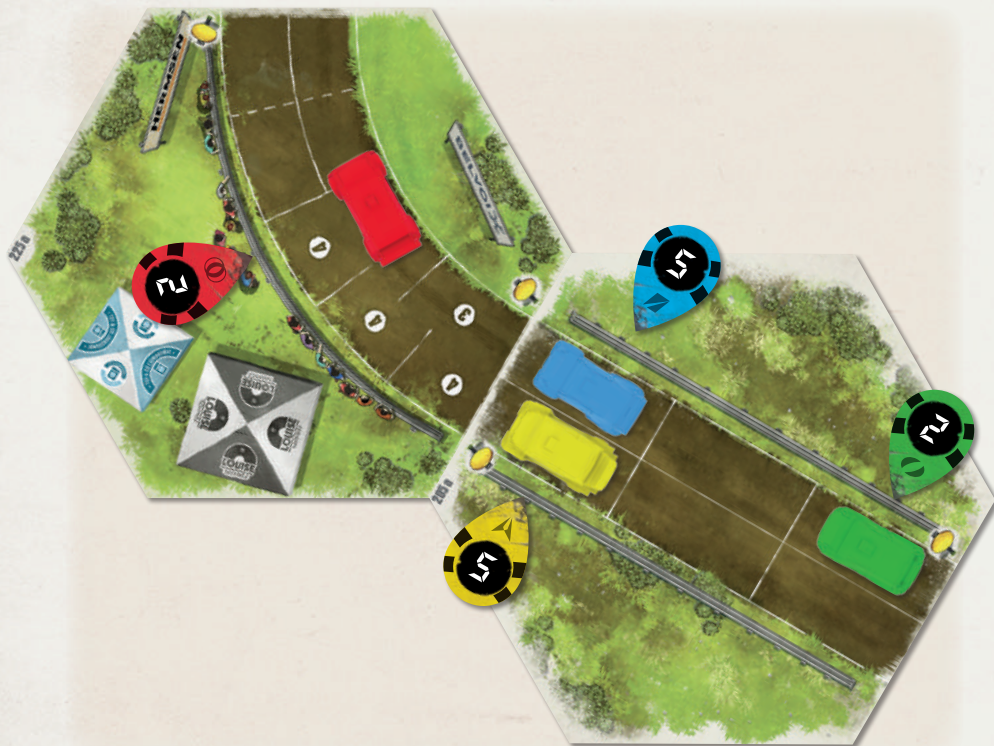
Rangfolge der Prioritäten:

GESCHWINDIGKEIT > DISTANZ > POSITION

- **Geschwindigkeit** – Stellt zuerst fest, welches das schnellste Auto ist. In *Rallyman: RX* entspricht die Gangzahl der Geschwindigkeit. Je höher der Gang, desto höher auch die Geschwindigkeit. Das Auto mit dem höchsten Ganganzeiger fährt immer zuerst, egal wo es sich auf der Strecke befindet.

- **Distanz** – Wenn zwei oder mehr Autos mit der gleichen Geschwindigkeit, also im gleichen Gang, fahren, dann gilt Folgendes: Die Spielreihenfolge hängt davon ab, wer bisher die größere Distanz zurückgelegt hat. Das Auto in dem Feld, dessen Vorderkante am weitesten vorne auf der Strecke liegt, fährt zuerst.

- **Position** – Im Falle eines Gleichstands bei Geschwindigkeit und Distanz fährt das Fahrzeug auf der innersten Fahrspur bezüglich der aktuellen, beziehungsweise der nächsten Kurve zuerst. Eine Kurve ist ein Streckenabschnitt mit Geschwindigkeitsbeschränkungen.



In diesem Beispiel ist die Spielreihenfolge wie folgt:

1. Das blaue Auto fährt zuerst. Von den beiden Autos im 5. Gang befindet sich das blaue Auto auf der weiter innen liegenden Fahrspur in Bezug auf die nächste Kurve.
2. Das gelbe Auto fährt als nächstes, da es sich ebenfalls im 5. Gang befindet.
3. Anschließend fährt das rote Auto. Von den beiden Autos im 2. Gang ist es dasjenige mit der am weitesten zurückgelegten Distanz auf der Strecke.
4. Das grüne Auto wird somit als letztes fahren.

Sobald die Spielreihenfolge festgelegt wurde, führt ein Spieler nach dem anderen seinen Spielzug aus.

DER START

Bei Rallyecross gibt es keinen gestaffelten Start, da es sich um Massenstartrennen handelt. Alle Spieler starten mit ihren Autos auf der Strecke, wie im Spielaufbau beschrieben, und alle Spieler haben ihren ersten Zug in der ersten Runde.

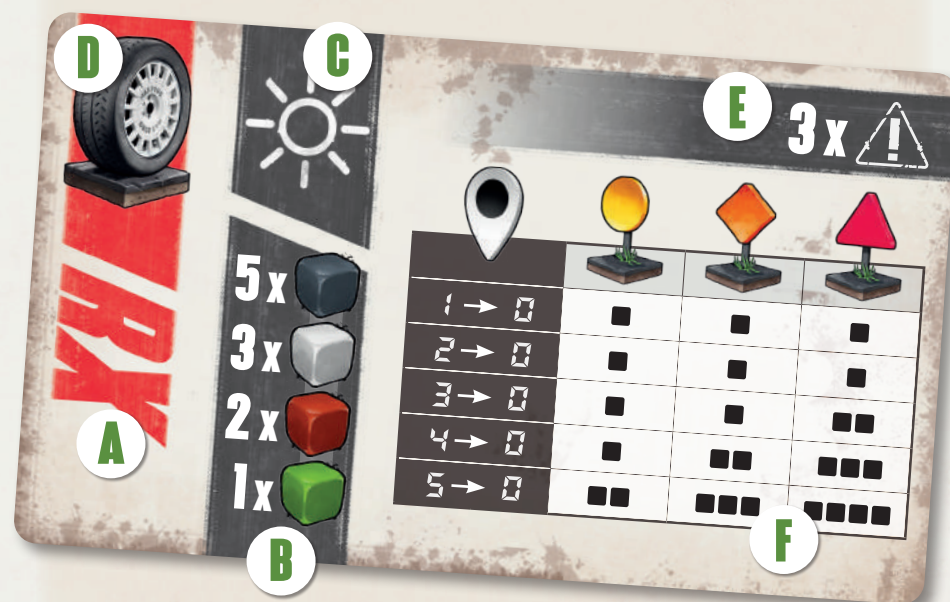
Der Spielzug

Euer Zug läuft genauso ab wie in einem Standardspiel von *Rallyman: DIRT*: Du wählst deine Würfel aus, planst deine Fahrlinie, würfelst und bewegst dein Auto. Das RX-Armaturenbrett weicht jedoch von den Armaturenbrettern in *Rallyman: DIRT* ab.

Das RX-Armaturenbrett

Das Armaturenbrett zeigt die Fahrzeugklasse (A), in diesem Fall RX, an.

Bei Rallyecross-Rennen spielen die verschiedenen Geländetypen der Streckenteile keine Rolle. Die abgebildeten Untergründe sind rein ästhetischer Natur. Deshalb habt ihr immer die selben Würfel zur Verfügung (B).



Wenn ihr mit den erweiterten Regeln spielt, kann das Wetter (C) die zur Verfügung stehenden Würfel beeinflussen und ihr habt Zugriff auf 2 verschiedene Reifentypen (D):



- **Asphaltreifen:** Reifen, die bei trockenen Bedingungen sehr gut funktionieren, aber bei Nässe an Grip verlieren.



- **Regenreifen:** Reifen, die bei Nässe einen guten Grip bieten, aber bei trockenen Bedingungen nicht so gut sind wie die Asphaltreifen.

Das Limit für -Symbole (E), dessen Erreichen zu einem Kontrollverlust führt, und die daraus folgenden Konsequenzen (F) sind auch auf dem RX-Armaturenbrett abgebildet. Jeder während des Spiels verursachte Schaden wird ebenfalls auf dem RX-Armaturenbrett durch darauf abgelegte Schadensmarker angezeigt und kann diese Werte beeinflussen.

Regeln für die Verwendung der Würfel

Die auf dem Armaturenbrett angezeigten Würfel werden so wie im Grundspiel verwendet, mit den folgenden Ausnahmen:

 **RX-Autos können nicht den 6. Gangwürfel verwenden.**

 **Turbowürfel**

RX-Autos können diesen neuen Würfeltyp verwenden. 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.



Genau wie bei den Bremswürfeln könnt ihr Fokusplättchen verwenden, um einen Turbowürfel zu sichern (siehe S. 9). Ihr müsst jedoch beide Würfel sichern (den Gangwürfel und den Turbowürfel). Habt ihr nicht genügend Fokusplättchen, so könnt ihr den Würfelwurf nicht sichern. Der Turbowürfel darf nicht mit einem fliegenden Start kombiniert werden (siehe Grundspielregeln).

Die Verkehrsregeln

Die Regeln für Bewegen, Kurven, Sliden, Abkürzungen, Sprünge, Wasserhindernisse, Überholen und Blockieren entsprechen den Regeln des Grundspiels.

Es gibt jedoch ein paar neue Ergänzungen, die einzigartig für Rallyecross sind:

Die Joker-Runde

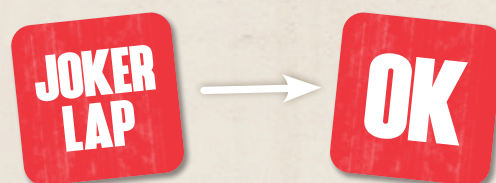
Wie im Spielbau beschrieben, enthält jede Rallyecross-Strecke einen Streckenabschnitt, der als „Joker“ bezeichnet wird.



Die Ein- und Ausfahrt der Joker-Runde wird durch den grünen (Einfahrt) und roten (Ausfahrt) Aufsteller angezeigt.



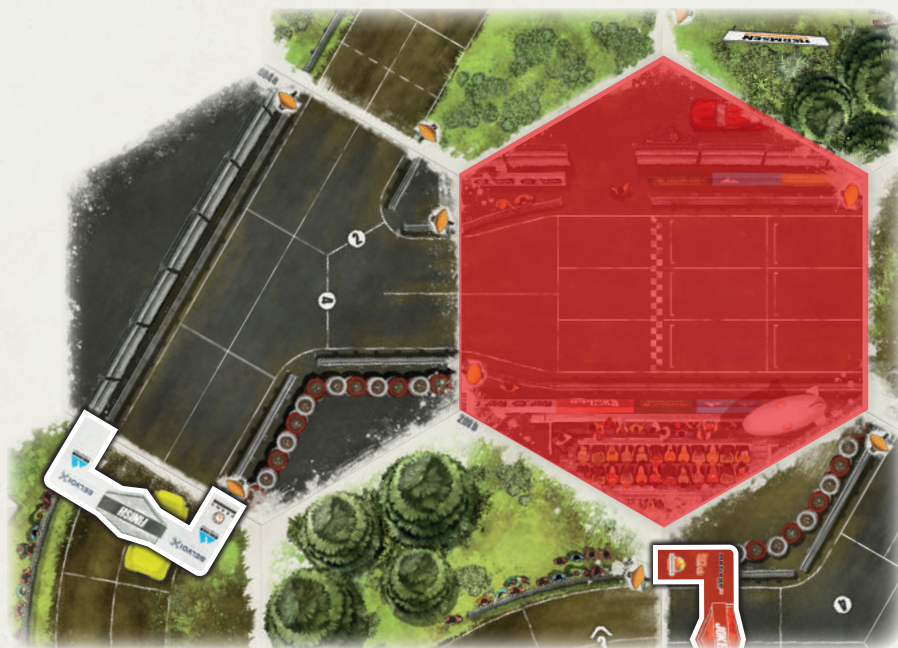
Während eines Rallyecross-Rennens muss jeder Spieler genau ein einziges Mal durch die Joker-Runde fahren. Ihr dürft selbst entscheiden, in welcher Runde ihr das macht. Sobald ein Spieler die Joker-Runde verlassen hat, darf er seinen Joker-Runden-Marker nehmen und ihn auf die „OK“-Seite drehen, um anzuzeigen, dass er die Joker-Runde gefahren ist.



Wenn ein Spieler es nicht schafft, die Joker-Runde vor Rennende zu fahren, wird er disqualifiziert!

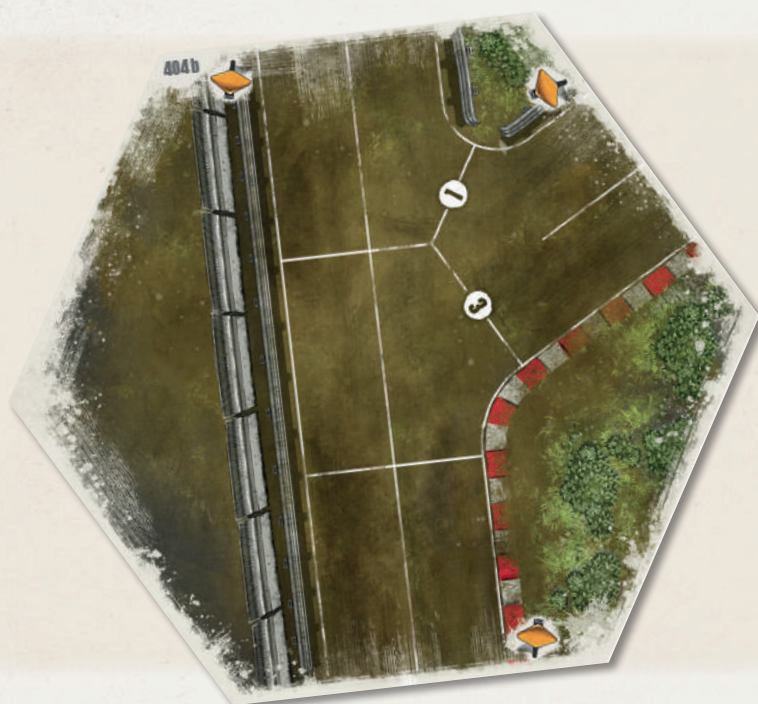
Der Startplatz

Bei einem Rallyecross-Rennen starten die Autos auf dem Startplatz und fahren von dort auf die Strecke. Sobald ihr den Startplatz und alle Streckenteile, die zur Einfahrt auf die Strecke führen, verlassen habt, dürft ihr nicht mehr auf diese zurückkehren.



Abzweigungsteile

Einige der Streckenteile in RX können über drei Seiten des Streckenteils betreten/verlassen werden. Diese werden als Abzweigungsteile bezeichnet, mit denen ihr die Joker-Runde und den Startplatz in eure Rennstrecke integrieren könnt.



Für Felder auf einem Abzweigungsteil gelten die selben Regeln wie für Felder auf einem normalen Streckenteil, mit den folgenden Ausnahmen:

FELDER MIT EINER GESCHWINDIGKEITSBEGRENZUNG



Für diese Felder gelten die selben Regeln des Grundspiels für Geschwindigkeitsbegrenzungen.

FELDER MIT TEILLINIEN UND GESCHWINDIGKEITSBEGRENZUNGEN



Diese Felder gelten als zwei separate Felder, obwohl sie nur teilweise durch eine Linie getrennt sind. Ihr könnt euch aber von/zu jedem dieser Felder zu/von jedem Feld bewegen, das mit einem der beiden Felder verbunden ist. Ansonsten gelten weiterhin die normalen Regeln für Bewegungen.

Wenn ihr eine Linie mit einer Geschwindigkeitsbegrenzung überquert, gilt diese für das nächste Feld, das ihr betretet.



Ihr könnt um andere Autos „herumfahren“.



Diese Felder sind nicht mit Kurven zu verwechseln, die ebenfalls auf einigen Abzweigungsteilen vorkommen.



Würfeln und Auto bewegen

Sobald ihr eure Würfel ausgewählt und auf die Strecke gelegt habt, um die Fahrlinie für euren Spielzug zu planen, müsst ihr entscheiden, ob ihr eure Würfel einzeln würfelt oder volles Risiko geht!

Die einzige Änderung ist, dass ihr beim vollen Risiko das Zielfeld mit einem Ganganzeiger markiert, der den Gang angibt, in dem ihr euch am Ende eurer Bewegung befinden würdet.

Wenn ihr euch mit vollem Risiko bewegt, erhaltet ihr keine Sekundenmarker, sondern Fokusplättchen.



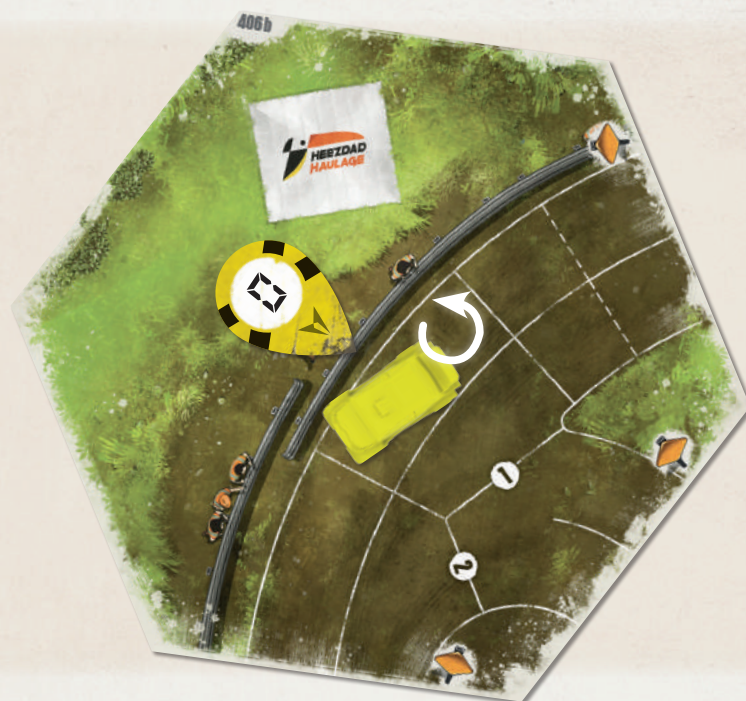
Fokusplättchen stehen für die Kühnheit, das Können und die Konzentration eines Fahrers! Sie bieten keinen Zeitvorteil, da Rallyecross-Rennen keine Zeitfahren sind, aber ihr könnt sie verwenden, um Würfel zu sichern, genau wie bei Sekundenmarkern.

Kontrollverlust

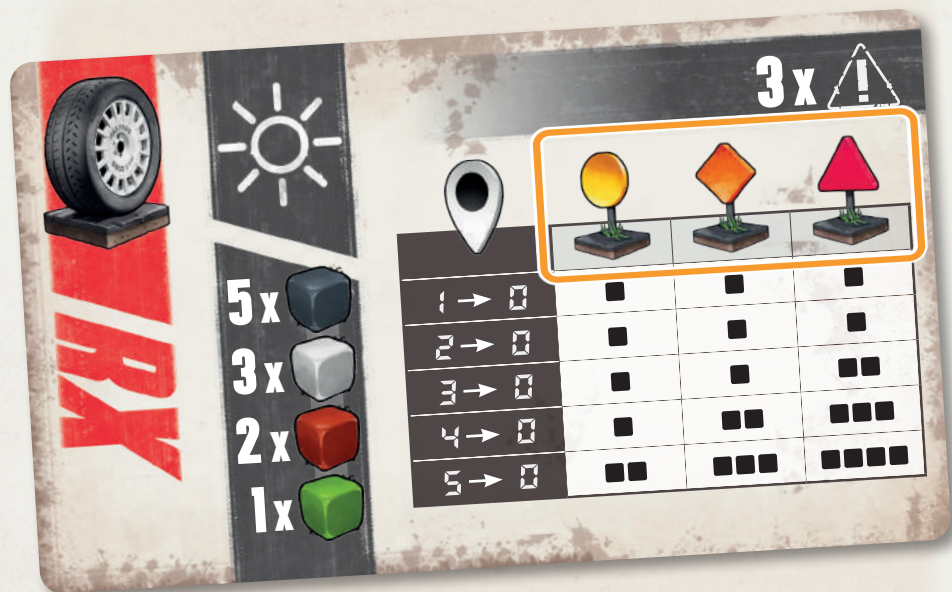
Wenn ihr während eines Rallyecross-Rennens einen Kontrollverlust erleidet, werden die Auswirkungen nicht durch Zeitkarten bestimmt (die hier nicht verwendet werden), sondern durch das Armaturenbrett.

Um einen Kontrollverlust auszuführen, überprüft ihr euer Armaturenbrett. Sowohl die Geschwindigkeit des Autos als auch die Gefahrenstufe des Streckenteils, auf dem der Kontrollverlust eingetreten ist, legen dessen Auswirkungen fest.

Wenn ein Auto einen Kontrollverlust erleidet, dreht ihr es so, dass es in die falsche Richtung zeigt, aber ihr lasst es auf seinem Feld auf der Strecke stehen. Ihr platziert den Ganganzeiger 0 neben dem Auto. Das Auto kann in der nächsten Runde wieder gewendet werden und normal weiterfahren.



Die drei Spalten zeigen die Gefahrenstufe des Streckenteils an, auf dem der Kontrollverlust eingetreten ist. Jedes Streckenteil hat an jedem Ende seines Streckenabschnitts farbige Schilder, die dessen Gefahrenstufe anzeigen.



Der Gang des Autos und die Gefahrenstufe des Streckenteils zeigen an, wie viel Schaden es erleidet. Für jedes schwarze Quadrat im entsprechenden Tabellenfeld müsst ihr 1 Schadensmarker aus dem Beutel ziehen.



Beispiel: Jamie verliert die Kontrolle während er sich im 4. Gang auf einem Streckenteil mit orangefarbener Gefahrenstufe befindet. Er muss daher 2 Schadensmarker ziehen. Er dreht sein Auto auf dem Feld des Kontrollverlusts entgegen der Fahrtrichtung und platziert dort einen Ganganzeiger 0. Im nächsten Zug kann er das Auto umdrehen und normal weiterfahren.

Schadensmarker

Für die Schadensmarker für Getriebe, Bremsen, Leerlauf und grüne Flaggen gelten die Regeln aus dem Grundspiel. Es gibt zusätzlich zwei neue Schadensmarker:

DEFEKTER TURBO



Die Anzahl der Turbowürfel, die der Spieler in seinem Spielzug verwenden darf, wird für jeden dieser Marker auf seinem Armaturenbrett um eins reduziert.

GELBE FLAGGE



Wenn ihr eine gelbe Flagge zieht, platziert sie auf dem Streckenteil, auf dem der Kontrollverlust passiert ist. Ihr dürft euch auf einem Streckenteil mit diesem Marker, und auf den Streckenteilen direkt vor und hinter diesem, nicht neben ein anderes Auto bewegen.

Autos können sich weiterhin neben andere Autos bewegen, die nicht auf der Strecke sind oder sich im 0. Gang befinden. Autos, die sich bereits neben anderen Autos befinden, wenn dieser Marker platziert wird, können sich normal bewegen. Mehrere Marker „Gelbe Flagge“ auf demselben Streckenteil haben keinen zusätzlichen Effekt.

Wenn der Spieler, der die gelbe Flagge gezogen hat, seinen nächsten Zug im 0. Gang beginnt, entfernt er den Marker und platziert ihn auf seinem Armaturenbrett. Der Marker hat anschließend keinen weiteren Effekt.



Genau wie im Rallye-Sport gibt es keine Möglichkeit, euer Auto während eines Rallyecross-Rennens zu reparieren!

Ende des Spielzugs

DER ZUG EINES SPIELERS ENDET, WENN ...

- ... er seine Bewegung abgeschlossen hat.
- ... er blockiert wurde.
- ... es zu einem Kontrollverlust kam.

Was auch immer die Ursache ist, der Spieler platziert einen Ganganzeiger, der seine Endgeschwindigkeit und die Farbe der nächsten Runde zeigt, neben seinem Auto.



Sobald ein Spieler seinen Zug beendet hat, beginnt der nächste Spieler in der Spielreihenfolge seinen Spielzug.

Wenn alle Spieler ihren Spielzug für diese Runde gemacht haben (alle Ganganzeiger zeigen eine andere Farbe als der Rundenmarker), wird der Rundenmarker umgedreht. Eine neue Runde beginnt mit dem Bestimmen der Spielreihenfolge, und das Rennen geht weiter!

Spielende

Ein Rallyecross-Rennen besteht aus 2 oder mehr Rennrunden auf der Strecke eurer Wahl. Jeder Spieler muss genau ein einziges Mal die Joker-Runde gefahren sein.

Der Spieler, der in der letzten Runde als erster in seinem Spielzug die Ziellinie überquert, ist der Sieger!



Ihr könnt das Rennen natürlich fortsetzen, sodass die anderen Fahrer um die Plätze 2, 3, 4 usw. spielen können.

ERWEITERTE REGELN

Die Regeln für „Fliegender Start“, „Im roten Bereich“ und „Vollkontakt“ können bei Rallyecross- und GT-Rennen verwendet werden.

Vollkontakt

Rallyecross ist nichts für schwache Nerven und auch nichts für diejenigen, die Wert auf ein unversehrtes Auto legen. Rempeler, Rangeleien, Überholmanöver und vieles mehr sorgen für die actionreichsten Rennen, die ihr je erleben werdet.

Die folgenden Regeln erlauben es euch, Stoßstange an Stoßstange und Tür an Tür mit euren Gegnern um die Wette zu fahren. Die folgenden Techniken könnt ihr verwenden, um euch einen Positionsvorteil zu verschaffen oder einen besonders aufdringlichen Gegner einfach in die Gefahrenzone zu drängen!

Anschieben

Ihr könnt ein anderes Auto vorwärts schieben und euch auf dessen Feld bewegen, solange ...

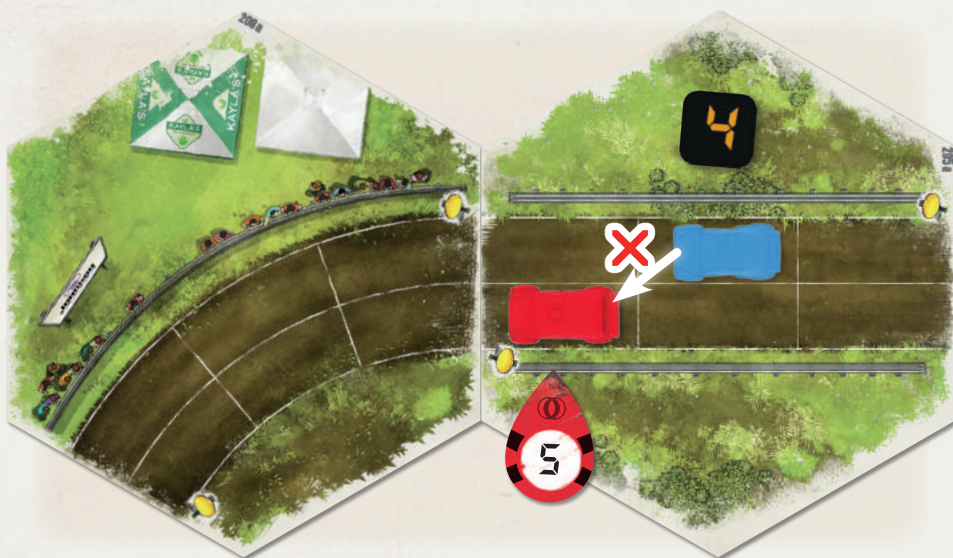
... ihr euch direkt hinter ihm befindet, bevor ihr euch auf sein Feld bewegt.

... ihr euch auf sein Feld bewegt und dort im selben oder einem höheren Gang seid als dem auf dessen Ganganzeiger angezeigten Gang.

Das Zielauto wird zusammen mit seinem Ganganzeiger um ein Feld direkt nach vorne bewegt. Das Auto kann nicht diagonal bewegt werden. Die daraus resultierende Bewegung muss weiterhin den normalen Bewegungsregeln entsprechen. Ein Auto kann nicht auf ein Feld geschoben werden, in dem sich ein anderes Auto oder Hindernis befindet. Ein Auto kann nicht neben ein anderes Auto geschoben werden, wenn es sich nicht im gleichen oder einem höheren Gang befindet usw.



Das Auto des blauen Spielers kommt hinter Gelb an. Der blaue Spieler platziert seinen 4. Gangwürfel auf das Feld von Gelb, um dieses Auto anzuschieben. Bei der Auswertung seines Wurfs wird er sich in dieses Feld bewegen und Gelb um ein Feld direkt nach vorne schieben.



Blau steht hinter dem roten Spieler, aber diagonal, sodass er ihn nicht mit seinem nächsten Würfel anschieben kann.



Blau kann Gelb nicht anschieben, weil Rot vor ihm steht.

Ihr dürft ein Auto in eine Kurve, einen Sprung, ein Wasserhindernis oder andere Streckenelemente schieben. Ihr könnt ein Auto aus einer Abkürzung raus-, aber nicht reinschieben. Ihr könnt ein Auto schieben, dass sich im 0. Gang befindet.

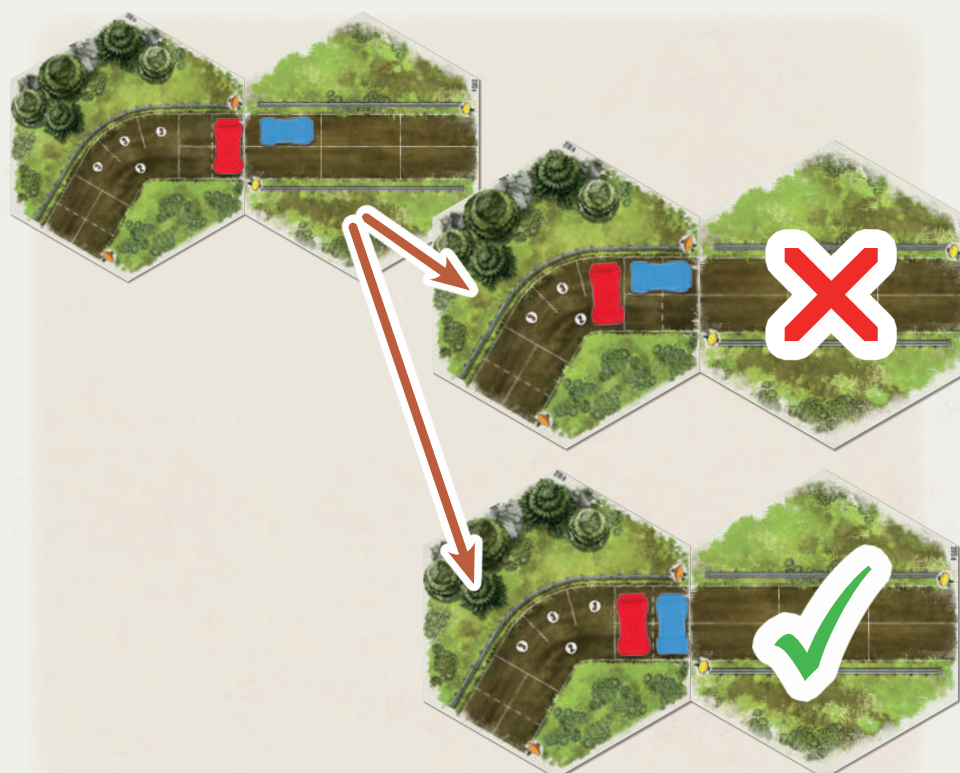
Ihr dürft während eures Zugs mehrere Autos anschieben. Ihr dürft dasselbe Auto aber nur einmal pro Zug anschieben, es sei denn, ihr werdet blockiert und es handelt sich um das einzige Auto, das dies verursacht. In diesem Fall dürft ihr es so lange anschieben, bis es euch nicht mehr blockiert.

Wenn ihr von mehr als einem Auto blockiert werdet, müsst ihr euch durchdrängen, wie in dieser Spielregel weiter hinten beschrieben.

Ein Auto in eine Kurve schieben: Wenn ein Auto in eine Kurve geschoben wird, kann der Spieler des betroffenen Autos entscheiden, ob er auf der Außenspur driften oder auf der Innenspur schneiden möchte, und sollte sein Auto dementsprechend platzieren. Diese Entscheidung muss getroffen werden, sobald der Würfel für das Anschieben platziert wurde, da dies die Platzierung weiterer Würfel beeinflussen kann.

Ein Auto auf ein Slidefeld schieben: Ein Auto kann nicht sliden, wenn es in ein Feld mit dieser Option geschoben wird.

Ein Auto auf einem Kurven- oder Slidefeld anschieben: Ihr könnt ein Kurven- oder Slidefeld betreten und dabei ein anderes Auto anschieben, solange ihr die gleiche Methode verwendet, um dessen Feld zu betreten.

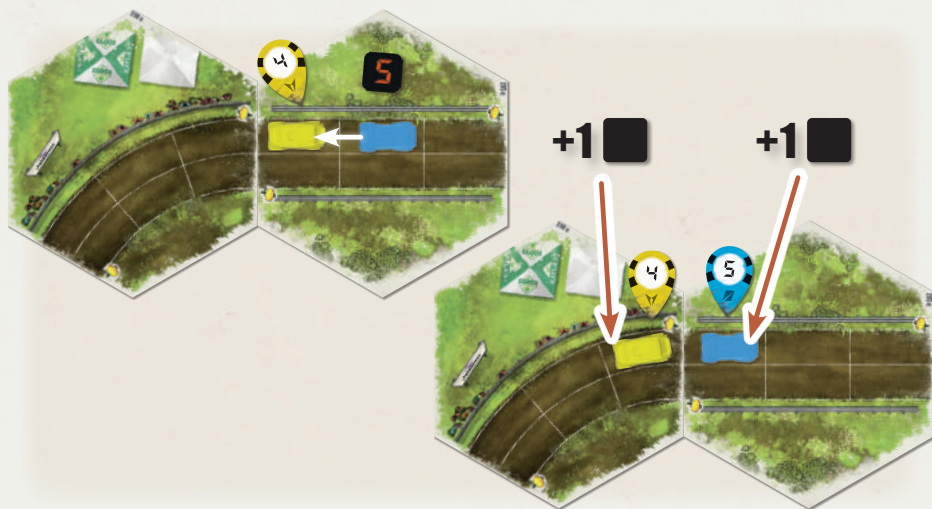


Ein Auto aus einem Kurven-, Slide- oder Abkürzungsfeld schieben: Wenn ihr aus einem dieser Felder herausgeschoben werdet, dürft ihr euer Auto gemäß den normalen Bewegungsregeln auf ein angrenzendes Feld euer Wahl bewegen.

Kollisionsschaden

Manchmal ist das Ergebnis einer Kollision zweier Autos lediglich ein (relativ) kleiner Schaden an der Karosserie. Abhängig von den Geschwindigkeiten kann aber ein viel größerer Schaden aus einer Kollision entstehen!

Wenn ein Spieler beim Anschieben eines Autos dessen Feld mit einem höheren Gang betritt, als es der Ganganzeiger des angeschobenen Autos anzeigt, müssen beide Spieler so viele Schadensmarker ziehen, wie es der Differenz zwischen ihren Geschwindigkeiten entspricht.



Das Auto des blauen Spielers kommt hinter Gelb an. Der blaue Spieler platziert seinen 5. Gangwürfel auf das Feld von Gelb, um dessen Auto anzuschieben. Wenn er seinen Wurf ausführt, bewegt er sich auf dieses Feld und schiebt Gelb um ein Feld direkt nach vorne. Da die Differenz zwischen ihren Geschwindigkeiten 1 ist, zieht jeder der beiden Spieler einen Schadensmarker.

Gefahrenmarker

Das Anschieben eines anderen Autos in ein Streckenelement kann zu haarsträubenden Momenten und spektakulären Unfällen führen!

EIN AUTO IN EIN FELD MIT EINER GESCHWINDIGKEITSBEGRENZUNG SCHIEBEN

Wenn ein Auto auf ein Feld mit einer Geschwindigkeitsbegrenzung geschoben wird, platziert der Spieler so viele seiner Gefahrenmarker auf seinem Armaturenbrett, wie es der Differenz zwischen der Geschwindigkeitsbegrenzung und seinem Ganganzeiger entspricht.

Wurde ein Spieler angeschoben und beginnt seinen Zug auf einem Feld mit einer Geschwindigkeitsbegrenzung, die niedriger als sein aktueller Gang ist, führt dies nicht automatisch zu einem Kontrollverlust. Alle anderen Geschwindigkeitsbegrenzungen, die während des Zugs getroffen werden, müssen gemäß den normalen Regeln beachtet werden.



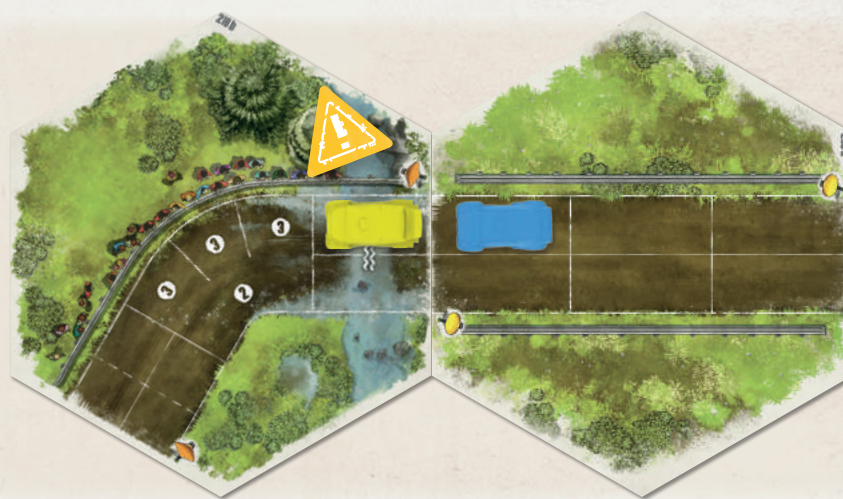
Während seiner Bewegung schiebt der blaue Spieler Gelb auf ein Kurvenfeld. Gelb entscheidet sich, in der Kurve auf der Außenspur zu driften. Sobald Gelb sein Auto platziert hat, vergleicht er den Wert seines Ganganzeigers (4) mit der Geschwindigkeitsbegrenzung (2). Da die Differenz 2 beträgt, nimmt Gelb zwei seiner Gefahrenmarker und platziert sie auf seinem Armaturenbrett.



In einer ähnlichen Situation schiebt der blaue Spieler Gelb auf ein Kurvenfeld. Gelb entscheidet sich, in der Kurve auf der Außenspur zu driften. Diesmal beträgt die Differenz zwischen dem Ganganzeiger (5) und dem Tempolimit (2) jedoch 3. Gelb nimmt drei Gefahrenmarker und platziert sie auf seinem Armaturenbrett. Da sein Limit bei 3 liegt, erleidet Gelb zu Beginn seines nächsten Zugs einen Kontrollverlust auf diesem Feld.

EIN AUTO AUF EIN ANDERES STRECKENELEMENT SCHIEBEN

Wenn ein Auto auf ein Feld mit einem Streckenelement geschoben wird, das keine Geschwindigkeitsbegrenzung enthält (einschließlich Sprünge, Wasserhindernisse usw.), platziert er einen seiner Gefahrenmarker auf seinem Armaturenbrett, erleidet aber keine der normalen Effekte dieses Feldes.



Ein Spieler kann maximal 3 Gefahrenmarker auf seinem Armaturenbrett haben.

Zu Beginn des nächsten Spielzugs:

- Wenn die Anzahl der Gefahrenmarker auf dem Armaturenbrett gleich oder größer als das -Limit ist: Der Spieler erleidet einen Kontrollverlust auf seinem aktuellen Feld mit der auf seinem Ganganzeiger angezeigten Geschwindigkeit.
- Wenn die Anzahl der Gefahrenmarker auf dem Armaturenbrett kleiner als das -Limit ist: Der Spieler muss in diesem Zug die entsprechende Anzahl an zum Ergebnis seines Würfelwurfs addieren.

Die Gefahrenmarker werden am Ende dieses Spielzugs abgelegt.

Sich durchdrängen!

Wenn kein Platz mehr ist, muss man einfach welchen schaffen!

Wenn ihr von 2 oder mehr Autos blockiert werdet, welche die gesamte Streckebreite einnehmen, könnt ihr euch entscheiden, eure Bewegung fortzusetzen und euch durchdrängen!

Ihr dürft einen Würfel auf das Feld eurer Wahl platzieren, als ob die anderen Autos nicht da wären. Allerdings muss der Würfel einen höheren Gang haben als alle diese Autos.

Ihr könnt anschließend weitere Würfel nach den normalen Regeln platzieren. Ihr könnt euch auch dazu entscheiden, eure Bewegung zu beenden. In diesem Fall zählt ihr als ein Auto, das sich ein Feld mit einem anderen Auto teilt. Wenn ihr euch dafür entscheidet, platziert ihr euer Auto auf eine der Seiten des Autos, das sich ursprünglich auf diesem Feld befand.

Auf diese Weise dürfen sich nur zwei Autos gleichzeitig ein Feld teilen. Gibt es keine freien Felder, wenn sich ein Spieler durchdrängen will, kann der Spieler die Aktion trotzdem ausführen, darf aber seine Bewegung nicht auf einem der besetzten Felder beenden.

Doch egal, ob ihr eure Bewegung nach dem Durchdrängen fortsetzt oder nicht, dieses riskante Manöver lässt kein Auto unbeschadet! Wenn ihr eure Bewegung ausführt, zieht jedes Auto, das auf Höhe des platzierten Würfels steht, sofort so viele Schadensmarker, wie es der Differenz zwischen seiner Geschwindigkeit und der des Würfels entspricht. Ihr müsst dann so viele Schadensmarker ziehen, wie es der Differenz zwischen eurem Würfel und der niedrigsten Geschwindigkeit der anderen Autos neben ihm entspricht.



Da die anderen Autos die Strecke blockieren, beschließt der blaue Spieler, sich durchzudrängen! Der höchste Gang der anderen Autos ist 4. Daher muss der blaue Spieler seinen Würfel für den 5. Gang verwenden. Er entscheidet sich, das Feld des roten Autos zu betreten.

Er kann danach weitere Würfel platzieren oder seine Bewegung beenden, aber wenn das Durchdrängen ausgeführt wird, passiert Folgendes:

- Der orangene Spieler zieht zwei Schadensmarker, da die Differenz zwischen seiner Geschwindigkeit (3) und der des blauen Spielers (5) 2 beträgt.
- Gelb und Rot ziehen jeweils einen Schadensmarker, da die Differenz zwischen ihrer Geschwindigkeit (4) und der des blauen Spielers (5) 1 beträgt.
- Blau vergleicht anschließend seine Geschwindigkeit mit der niedrigsten unter den betroffenen Autos, welche die des orangenen Spielers (3) ist. Die Differenz beträgt 2, sodass der blaue Spieler 2 Schadensmarker zieht.

WÜRFELN

Ihr könnt volles Risiko gehen, wenn ihr ein anderes Auto anschiebt oder euch bei einer Gruppe von Autos durchdrängt. Wenn ihr jedoch einen Kontrollverlust erleidet und euch dazu entscheidet, diesen auszuführen, bevor ihr das/die Zielfeld(s) erreicht, wird die Aktion nicht ausgeführt.

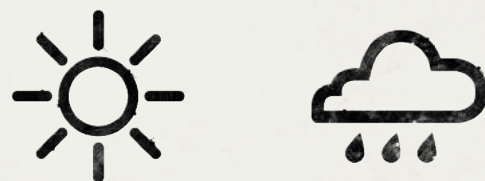
SCHADEN WÄHREND EURES ZUGS

Wenn ihr während eures Zugs Schaden erleidet, hat dies keinen Einfluss auf die Würfel, die euch für den Rest des Zugs zur Verfügung stehen. Die Effekte des Schadens werden erst zu Beginn eures nächsten Zugs wirksam.

RX-Wetter

Obwohl die meisten Rallyecross-Rennen an einem trockenen und sonnigen Tag stattfinden, kann das Wetter sehr unberechenbar sein!

Beim Spielaufbau eines RX-Rennens könnt ihr euch entscheiden, ob ihr bei trockenem oder nassem Wetter starten möchtet.



Wenn ihr das Wetter in eure Rennen einbezieht, habt ihr die Wahl zwischen zwei Reifentypen:



Asphaltreifen: Dies sind eure normalen Reifen, die verwendet werden, wenn ihr nicht mit den speziellen Regeln für Wetter spielt. Sie funktionieren optimal bei trockenen Bedingungen, verlieren aber bei Regen an Grip.



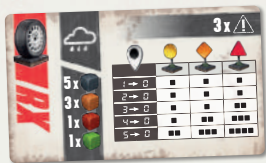
Regenreifen: Reifen, die bei Nässe einen guten Grip bieten, aber bei trockenen Bedingungen nicht so gut sind wie die Asphaltreifen.

Wenn ihr ein Rennen mit den Wetterregeln startet, könnt ihr entscheiden, welchen Reifentyp ihr verwenden möchtet und euch das entsprechende Armaturenbrett nehmen.



Während des Rennens kann sich das Wetter ändern! Legt beim Spielaufbau die 6 Wettermarker mit in den Schadensmarkerbeutel.

Wenn ein Wettermarker aus dem Schadensmarkerbeutel gezogen wird, egal aus welchem Grund, ändert sich das Wetter. Sobald ihr mit dem Ziehen der Marker aus dem Schadensmarkerbeutel fertig seid, drehen alle Spieler ihr Armaturenbrett um und achten auf die neuen Würfel, die ihnen jetzt zur Verfügung stehen.



Asphaltreifen/Nasses Wetter – Führungswürfel:

Auf dieser Seite des Armaturenbretts werden normale Leerlaufwürfel durch die gefährlicheren orangefarbenen Führungswürfel aus dem Grundspiel ersetzt.



Regenreifen/Trockenes Wetter – 1+1 Bremswürfel:

Ihr dürft 2 Bremswürfel während eures Zugs verwenden. Ihr dürft jedoch nicht beide auf demselben Feld verwenden.

Alle weiteren während des Rennens gezogenen Wettermarker werden ignoriert. Legt sie ab und zieht einen neuen Marker als Ersatz.

INDIVIDUELLE RENNEN

Bei dieser Erweiterung geht es nicht nur darum, einen neuen Renn-
typ hinzuzufügen, sondern sie gibt euch auch viel mehr Möglichkei-
ten, indem sie eure *Rallyman: GT* und *Rallyman DIRT*-Sammlung zu
einem vollständig kompatiblen und umfangreichen Spiel vereint!

Die folgenden Abschnitte sind kein komplettes Regelwerk, sondern
eher ein Leitfaden, wie ihr die verschiedenen Spielmaterialien von
Rallyman: GT und *DIRT* zusammen verwenden könnt, um euer
individuelles Rennerlebnis zu schaffen!

Euer eigenes Rennen entwerfen

Wenn ihr euer eigenes Rennen entwerft, gibt es drei Hauptelemente,
die ihr festlegen müsst: die Rennstrecke, den Renn-
typ und die Strecken-
regeln.

1. RENNSTRECKE

Hier wird die Form der Rennstrecke, die Lage der Start- und Ziellinie
und das Ende des Rennens festgelegt.

RUNDKURS	ETAPPE
Die Strecke ist in sich geschlossen.	Die Strecke ist nicht geschlossen.
Die Start- und die Ziellinie sind identisch.	Die Start- und die Ziellinie sind an unterschiedlichen Stellen.
Die Spieler müssen eine bestimmte Anzahl an Runden fahren, bevor sie das Rennen durch das Überqueren der Ziellinie beenden.	Die Spieler müssen die Ziellinie erreichen, um das Rennen zu beenden.

2. RENN-TYP

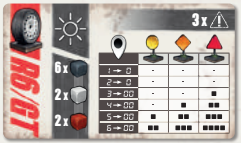
Hier wird festgelegt, wie die Spieler gegeneinander antreten.

MASSENSTART	ZEITFAHREN
Die Spieler kämpfen darum, als Erster die Ziellinie zu überqueren, während sie sich nicht nur den Herausforderungen der Strecke, sondern auch den anderen Fahrern in direkten Zweikämpfen stellen.	Die Spieler versuchen das Rennen mit der schnellstmöglichen Zeit zu beenden, während sie ihre Fähigkeiten im Kampf gegen die Strecke unter Beweis stellen!
Verwendet die Spielregeln von	Verwendet die Spielregeln von
Rangfolge der Prioritäten	
Geschwindigkeit > Distanz > Position Seite 7	Distanz > Geschwindigkeit > Position Seite 6
Rennstart	
Selbe Runde Seite 7	Versetzter Start Seite 6
Marker für volles Risiko	
Fokusplättchen Seite 15	Sekundenmarker Seite 17
Sieger	
Erster, der die Ziellinie überquert Seite 20	Spieler mit der schnellsten Zeit Seite 21

3. STRECKENREGELN

Hier wird festgelegt, ob die verschiedenen Geländetypen oder schlechtes Wetter die Würfel beeinflussen, die euch in jedem Zug zur Verfügung stehen.

GESCHWINDIGKEITSSTRECKE	TECHNISCHE STRECKE
Bei einem Rennen auf einer Geschwindigkeitsstrecke könnt ihr davon ausgehen, dass euer Auto perfekt auf das bevorstehende Rennen abgestimmt ist. Geschwindigkeit ist hier das A und O und nur schlechtes Wetter kann euch aufhalten!	Eine technische Strecke bietet einige der rauesten und gefährlichsten Geländetypen, die ihr im Motorsport antreffen werdet. Ihr werdet euch auf eure technischen Fahrfähigkeiten verlassen müssen, um schnell und sicher durch die verschiedenen Geländetypen zu fahren!
Geländetypen	
Die verschiedenen Geländetypen auf den Streckenteilen haben keinen Einfluss auf das Spiel und dienen nur ästhetischen Zwecken.	Es gibt drei Geländetypen: Schotter, Asphalt und Schnee. Jeder Streckentyp hat einen Einfluss auf die euch zur Verfügung stehenden Würfel, abhängig von eurem Reifentyp. Rallyman: DIRT – 110 %, Seite 3
Autos & Armaturenbretter	
GT-Autos/-Armaturenbretter 	R-Autos/-Armaturenbretter 
Rallyman: GT, Seite 7	Rallyman: DIRT, Seite 7
Ihr könnt natürlich auch die Unlimited-Armaturenbretter aus der <i>The Climb</i>-Erweiterung verwenden!	

CROSSOVER-ARMATURENBRETT	
In dieser Erweiterung sind zwei Sets von Armaturenbrettern enthalten, mit denen ihr Rallye-Autos auf Geschwindigkeitsstrecken und GT-Autos auf technischen Strecken fahren könnt!	
R/GT	GT/R
	
Während es ihnen im Vergleich zu GT-Autos auf der Geschwindigkeitsstrecke vielleicht etwas an Leistung fehlt, kommen Rallye-Autos viel besser mit Wetteränderungen zurecht.	GT-Autos können auf den meisten Geländetypen gut mit Rallye-Autos mithalten und sie auf Asphalt sogar übertreffen. Allerdings kommen sie mit den rauerer Abschnitten von technischen Strecken nicht so gut zurecht.

Keine zusätzlichen Sonderregeln	Jedes Mal, wenn ein Auto in seiner Bewegung ein Abkürzungs- oder Wasserhindernisfeld betritt oder den Spezialeffekt eines Sprungfeldes ausführt, muss der Spieler ein  -Symbol zu den Ergebnissen seines Würfelwurfs in diesem Zug hinzufügen.
Schäden	
Die Folgen eines Kontrollverlusts werden wie auf dem Armaturenbrett dargestellt ausgeführt. Rallyman: GT, Seite 17	Die Folgen eines Kontrollverlusts werden wie auf den Zeitkarten dargestellt ausgeführt. Rallyman: DIRT, Seite 19 Bei einem Massenstartrennen auf einer technischen Strecke müsst ihr die Zeitkarten verwenden.
Reparaturen und Reifenwechsel	
Ihr könnt entscheiden, ob ihr Reparaturen und/oder Reifenwechsel in eurem Rennen zulassen wollt oder nicht.	
Boxenstopps 	Wartung & Ersatzreifen 
Rallyman: GT, Seite 18	Rallyman: DIRT, Seite 20 & 21
Wetter	
Ihr könnt entscheiden, ob ihr Wetteränderungen in eurem Rennen haben wollt oder nicht.	
Trockenes/Nasses Wetter 	Schnee 
Rallyman: GT, Seite 18	Rallyman: DIRT - 110 %, Seite 5

Sobald ihr euch für diese drei Hauptelemente entschieden habt, könnt ihr mit dem Bau eurer Strecke beginnen! Ihr müsst auch einen Satz Schadensmarker vorbereiten und euch entscheiden, welche erweiterten Regeln ihr verwenden möchtet!

Streckenteile

Ihr könnt JEDES Streckenteil aus JEDEM der *Rallyman*-Spiele in eure Rennen einbauen! Befolgt einfach die Spielregeln des Spiels, aus dem die Teile stammen und schon kann es losgehen! Kombiniert alle Streckenteile eurer Sammlung, um aufregende Strecken zu bauen!



ABKÜRZUNGEN, SPRÜNGE UND WASSERHINDERNISSE AUF GESCHWINDIGKEITSSTRECKEN VERWENDEN

Ihr könnt Teile mit jedem dieser Streckenelemente verwenden, wenn ihr eine Geschwindigkeitsstrecke baut. Für diese gelten die Regeln aus *Rallyman: DIRT*. Allerdings kommen GT-Autos mit diesen Streckenelementen nicht so gut zurecht wie ihre robusteren Rallye-Geschwister. Jedes Mal, wenn ein GT-Auto in seiner Bewegung ein Abkürzungs- oder Wasserhindernisfeld betritt oder den Spezialeffekt eines Sprungfeldes ausführt, muss der Spieler ein  zu seinem Würfelwurf hinzufügen. Dies gilt nur für GT-Armaturenbretter, nicht für die R/GT-Crossover-Armaturenbretter.

Schadensmarkerbeutel

Es stehen euch zwei Sets von Schadensmarkern zur Verfügung. Ihr könnt euch für das eine oder das andere entscheiden, je nachdem, wie gefährlich ein Kontrollverlust während eurer Rennen sein soll. Natürlich könnt ihr die Anzahlen der Schadensmarker in beiden Sets beliebig an das Gelände anpassen, auf dem ihr eure Rennen fahrt.

RALLYMAN: GT SCHADENSMARKER

Enthält:

6 Defektes Getriebe
6 Defekte Bremsen
6 Defekter Leerlauf
12 Grüne Flaggen
6 Gelbe Flaggen
6 Wettermarker (optional)

Das weniger gefährliche der beiden Sets. Dies ist das Standardset für Geschwindigkeitsstrecken. Ihr könnt es auch in Rennen verwenden, deren Bedingungen nicht so hart für die Fahrer sein sollen.

RALLYMAN: DIRT SCHADENSMARKER

Enthält:

24 Defektes Getriebe
6 Defekte Bremsen
7 Defekter Leerlauf
11 Grüne Flaggen
6 Wettermarker (optional)

Das gefährlichere der beiden Sets. Dies ist das Standardset für technische Strecken. Ihr könnt es auch in Rennen verwenden, bei denen die Autos schwer beschädigt werden können.

Wenn ihr Streckenteile mit Abkürzungen in eure Rennen mit aufnehmt, müsst ihr die Schadensmarker aus *Rallyman: DIRT* verwenden. Wenn ihr Abkürzungen haben wollt, aber trotzdem weniger gefährliche Marker, könnt ihr 18 Defekte Getriebe und 1 Defekter Leerlauf aus dem *DIRT*-Schadensmarkerbeutel entfernen und dafür 6 Gelbe Flaggen aus dieser Erweiterung hinzufügen.

ERWEITERTE REGELN

Genau wie bei den Streckenteilen könnt ihr alle erweiterten Regeln in euren Rennen verwenden.

DIE WICHTIGSTE REGEL

Habt Spaß und seid kreativ bei euren Rennen!

Bei *Rallyman* geht es darum, euer eigenes Rennerlebnis zu erschaffen, und diese Erweiterung soll dieses Ideal auf die Spitze treiben!

Auch wenn Rundkurse im Allgemeinen mit GT-Rennen und Etappen mit Rallye-Rennen in Verbindung gebracht werden, steht einem Massenstartrennen auf einer Etappe oder einem Zeitfahren auf einem Rundkurs nichts im Wege.

Möchtet ihr alles mal so richtig vermischen und ein Massenstartrennen auf einem Rundkurs mit technischer Strecke entwerfen, das die Regeln des Verfolgungsmodus (GT – *Team Challenge*) und einer Joker-Runde (DIRT – *RX*) verwendet und zusätzlich Nebelmarker (DIRT – *The Climb*) enthält? Das könnt und solltet ihr unbedingt tun!

Sobald ihr euren Rennaufbau beendet habt, steigt in eure Autos und los geht's!

DIE AUTO-TOUR

Die Auto-Tour ist ein neuer Eventtyp, der es euch ermöglicht, euch hinter das Steuer eurer Lieblingsautos zu setzen und in mehreren Events und Renntypen gegeneinander anzutreten!

Eine Tour erstellen

Als Erstes müsst ihr euch für die Rennstrecken entscheiden. Eine Auto-Tour sollte aus mindestens 2 Events bestehen, wobei sich Massenstart- und Zeitfahrrennen abwechseln (siehe Regeln für individuelle Rennen, S. 15).

BEISPIEL

Eine kurze Tour: Zeitfahren – Massenstart

Eine mittellange Tour: Massenstart – Zeitfahren – Massenstart

Eine lange Tour: Zeitfahren – Massenstart – Zeitfahren – Massenstart

Abgesehen vom Renntyp könnt ihr die Art der Rennstrecke und die Streckenregeln nach Belieben variieren. Baut gerne eine Vielzahl unterschiedlicher Regeln ein, um eure Tour interessant und abwechslungsreich zu gestalten! Im hinteren Teil dieser Spielregel findet ihr auch spielfertige Auto-Touren.

Die Autos auswählen

Vor dem Start des ersten Events der Tour muss jeder Spieler eine Fahrzeugklasse (R6, GT5, etc.) auswählen. Ihr müsst diese Klasse für jedes Event der Tour verwenden, unabhängig von der Art des Rennens. Das genaue Armaturenbrett, das ihr für die einzelnen Rennen verwenden müsst, wird im Abschnitt „Streckenregeln“ der Regeln für individuelle Rennen beschrieben (S. 16).

Ihr könnt auch die Unlimited-Klasse aus der *The Climb*-Erweiterung verwenden. Dabei könnt ihr allen Spielern freie Hand bei ihren Armaturenbrettern lassen oder die Spieler zu Beginn der Tour ein SETUP-Profil wählen lassen. Ihr dürft eure Konfiguration nach dem Start des ersten Events nicht mehr ändern.

Es gelten alle anderen Regeln für individuelle Rennen.

Die Tour

Ihr absolviert jedes Rennen wie gewohnt. Am Ende eines jeden Rennens erhalten alle Spieler jedoch eine Zeit, die auf ihren Ergebnissen basiert. Dies ist eure Fahrzeit im Falle von Zeitfahrrennen und eine Zeit entsprechend eurer Position im Falle von Massenstartrennen.

Zeitfahren: Tragt eure Fahrzeit in die Ergebnisliste ein

Massenstart:

- 1. +0 Sekunden
- 2. +20 Sekunden
- 3. +30 Sekunden
- 4. +40 Sekunden
- 5. +50 Sekunden
- 6. +60 Sekunden

Um den Überblick über euren Tourverlauf zu behalten, könnt ihr die Ergebnisliste auf Seite 20 kopieren oder von der holylgrail.games Webseite herunterladen.

Spielreihenfolge: Für das erste Event wird die Spielreihenfolge nach den normalen Regeln zufällig festgelegt. Ab dem zweiten Rennen fährt jedoch der Spieler mit der schnellsten Fahrzeit zuerst (bzw. ist in der Pole Position), der Spieler mit der zweitschnellsten Zeit fährt als zweiter usw. Bei Gleichstand zwischen zwei Spielern entscheidet ihr per Zufall, wer zuerst spielt.

Reparaturen: Eure Autos werden zwischen den Events vollständig repariert und können zu Beginn jedes Rennens ihren Reifentyp wechseln. Ihr könnt euch jedoch stattdessen darauf einigen, die Regeln für die Wartung zu befolgen, wie sie in der *Rallyman: DIRT*-Spielregel (S. 21) beschrieben sind, um Reparaturen nur am Ende bestimmter Etappen zuzulassen. Reparaturen sind bei Boxenstopps in Massenstartrennen erlaubt, aber auch hier könnt ihr entscheiden, dies zu ändern, wenn ihr möchtet!

Sobald das letzte Event beendet ist, zählt ihr eure Zeiten zusammen. Der Spieler mit der schnellsten Gesamtzeit gewinnt die Auto-Tour!

EISRENNEN

Eine Spezialität unserer nordischen Nachbarn sind die Eisrennen. Sie sind kurz und (natürlich) sehr rutschig. Dafür steht euch eine neue Fahrzeugklasse zur Verfügung, die Kontrollverluste sehr gut verzeiht und speziell für das Fahren auf einem reinen Schneekurs abgestimmt ist!

Eisrennen sind Massenstartrennen auf einem Rundkurs unter Verwendung der Regeln für eine Geschwindigkeitsstrecke, wie sie im Abschnitt „Individuelle Rennen“ in dieser Spielregel beschrieben sind. Zusätzlich gelten die folgenden Regeln:

110 % Schneeteile: Thematisch ist es am besten, nur die in der 110 %-Erweiterung enthaltenen Schneeteile zu verwenden. Nichts hindert euch aber daran, auch andere Teile zu verwenden. Ihr könnt einfach sagen, dass sich dort Glatteis auf der Strecke befindet!

Armaturenbretter: Jeder Spieler nimmt sich ein ICE-Armaturenbrett anstelle eines anderen Armaturenbretts. Es hat zwei unterschiedliche Seiten: ICE ROOKIE und ICE PRO. Letztere steht für ein etwas leistungsstärkeres Auto. Ihr könnt eine Seite euer Wahl für eure Rennen verwenden. Alle Spieler müssen jedoch die gleiche Seite verwenden.

ICE-Armaturenbretter beinhalten einen grünen Turbowürfel. Die Regeln für diesen Würfel findet ihr im RX-Bereich dieser Spielregel.



Wetter: Bei einem Eisrennen gibt es keine Wetteränderungen. Es ist ja nicht so, dass der Untergrund noch rutschiger werden könnte und es ist zu kalt, um besser zu werden!

Reparaturen: Während eines Eisrennens gibt es keine Boxenstopps. Dafür geht es viel zu rasant zu!

Abgesehen von diesen Punkten spielt sich ein Eisrennen wie jedes andere Rennen auch. Ihr könnt natürlich erweiterte Regeln oder Elemente aus anderen Erweiterungen zu diesen Rennen hinzufügen, wenn ihr möchtet.

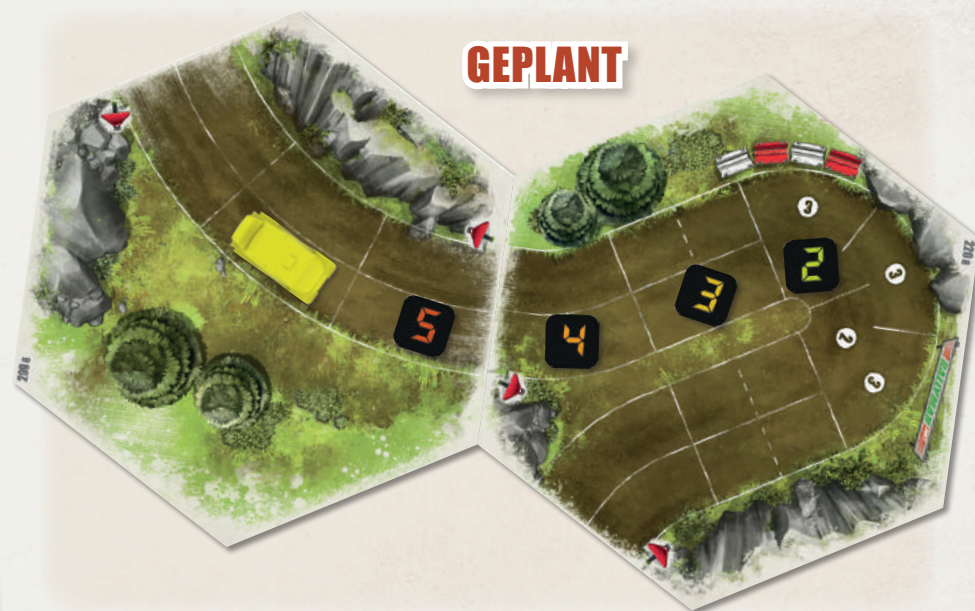
Improvisation

In der Welt des Motorsports laufen die Dinge nicht immer nach Plan. Manchmal müssen die Fahrer ihre Optionen spontan überdenken und das Beste aus einer eigentlich schlechten Situation machen!

Dies ist eine erweiterte Regel, die ihr in jedem eurer Rennen verwenden könnt!

Wenn ein Spieler einzeln würfelt, muss er sich nicht an die Würfel halten, die er zuvor in seinem Zug platziert hat.

Nachdem er einen Würfel gewürfelt hat, kann ein Spieler sich dazu entscheiden, anstatt weiter zu würfeln oder seinen Zug zu beenden, weitere Würfel, die er auf der Strecke platziert hat, zu ändern. Er kann Würfel hinzufügen und/oder entfernen und auch ändern, auf welchen Feldern sie platziert sind. Für diese Würfel gelten die normalen Regeln für die Verwendung und Platzierung von Würfeln.



AUTO-TOUR

ERGEBNISLISTE

Ihr könnt die Ergebnisliste auf dieser Seite kopieren
oder von der holygrail.games Webseite herunterladen.

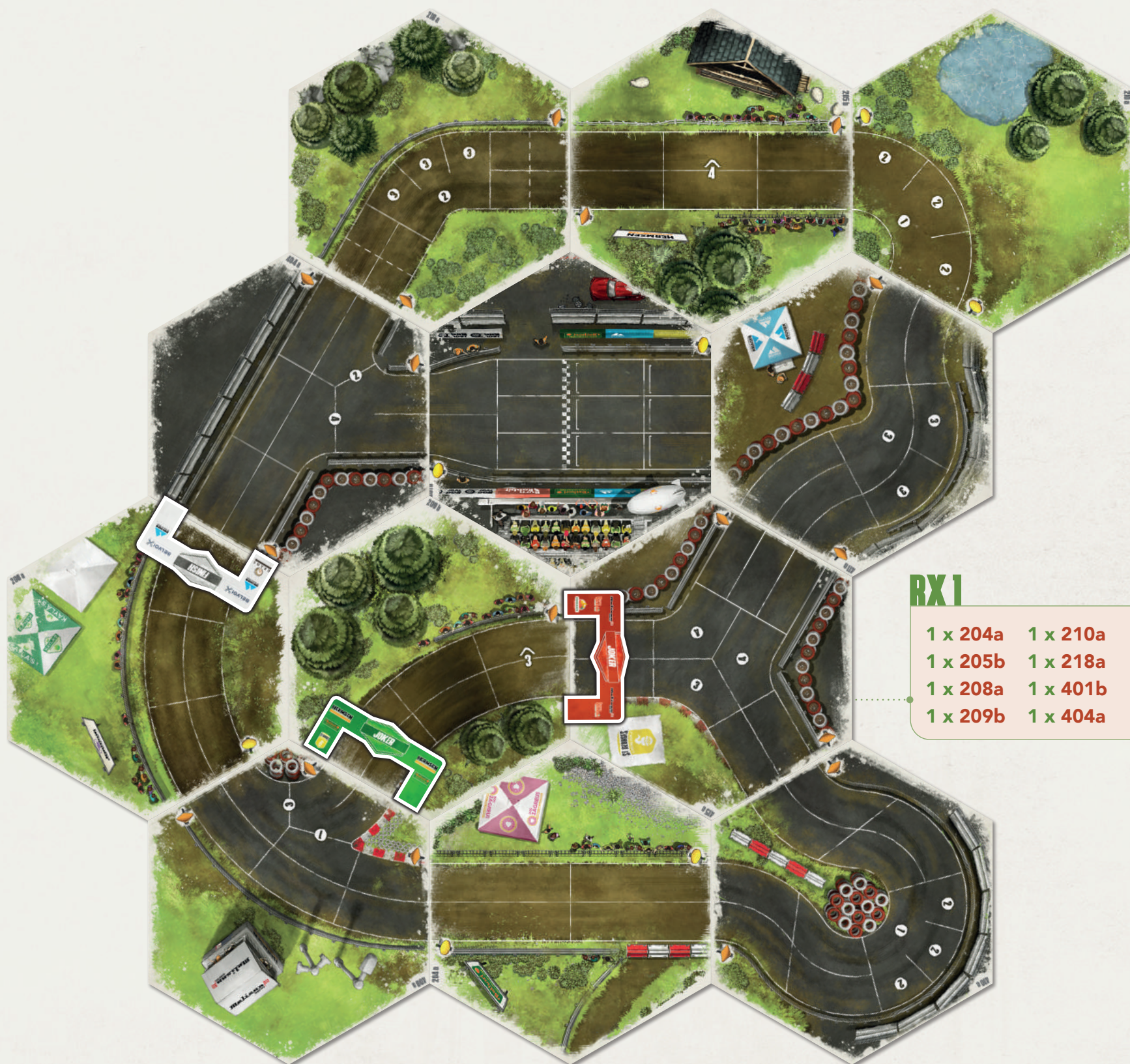


MASSENSTART		1. = 0s, 2. = 20s, 3. = 30s, 4. = 40s, 5. = 50s, 6. = 60s										
ZEITFAHREN		Zeit (inkl. Sekundenmarker)										
Fahrer												
Auto												
1. Rennen	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:
2. Rennen	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:
Fahrzeit	: #		: #		: #		: #		: #		: #	
3. Rennen	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:
Fahrzeit	: #		: #		: #		: #		: #		: #	
4. Rennen	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:
Fahrzeit	: #		: #		: #		: #		: #		: #	
5. Rennen	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:
Fahrzeit	: #		: #		: #		: #		: #		: #	
6. Rennen	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:	Pl:	🕒:
Gesamtzeit	: #		: #		: #		: #		: #		: #	
Position	#		#		#		#		#		#	

SPIELFERTIGE STRECKEN

RX 1

von JC Bouvier



RX 1

1 x 204a	1 x 210a	1 x 408a
1 x 205b	1 x 218a	1 x 410a
1 x 208a	1 x 401b	1 x 411a
1 x 209b	1 x 404a	1 x 415a

RX 2

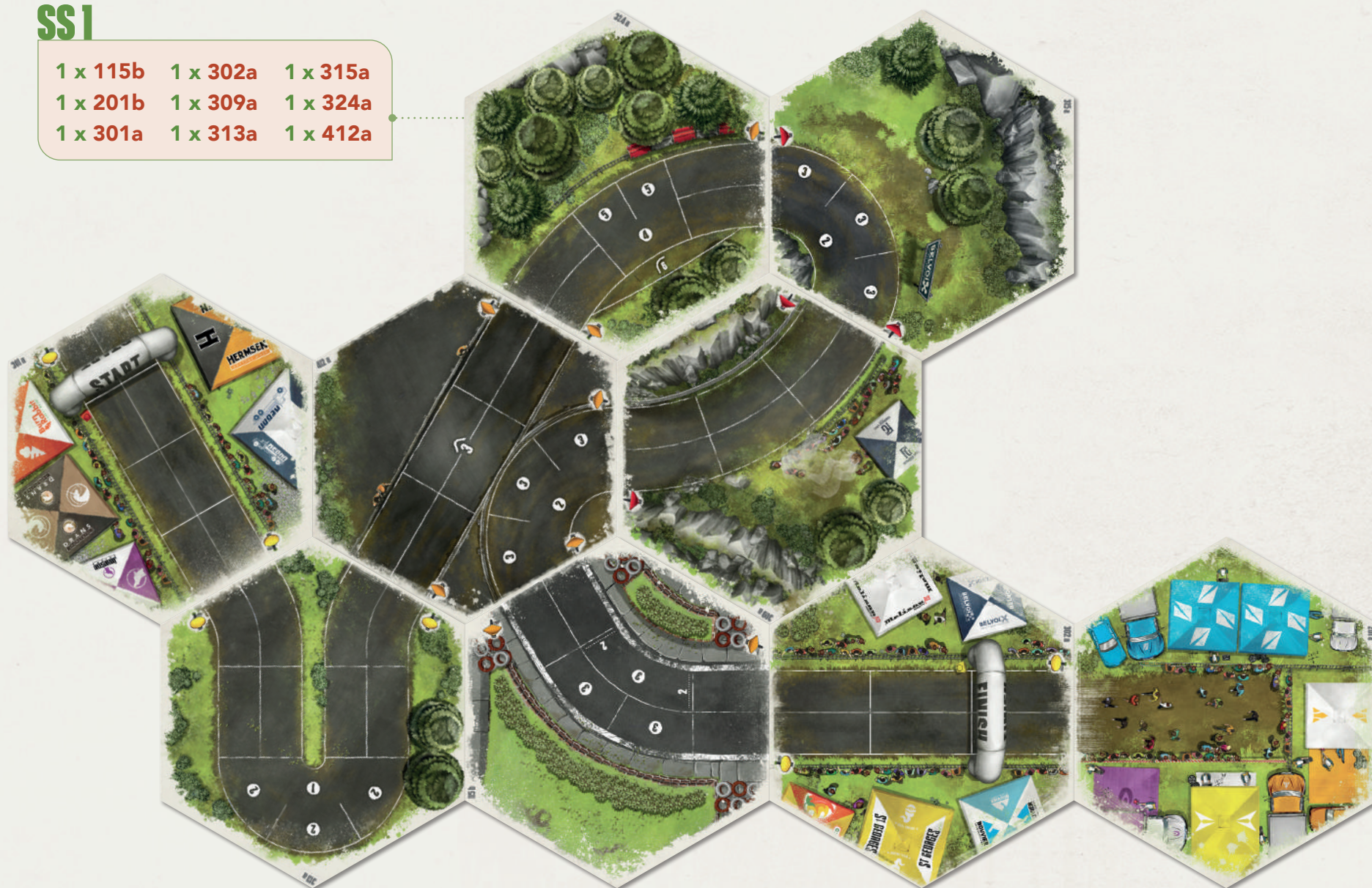
1 x 207a	1 x 229b	1 x 404b
1 x 208b	1 x 307a	1 x 405a
1 x 209a	1 x 315a	1 x 408a
1 x 216b	1 x 316a	1 x 411a
1 x 226b	1 x 401a	



Diese Strecke verwendet Teile aus der 110 %- Erweiterung.

SS 1

1 x 115b 1 x 302a 1 x 315a
1 x 201b 1 x 309a 1 x 324a
1 x 301a 1 x 313a 1 x 412a



TRACK 1

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 101a | 1 x 111a | 1 x 313a |
| 1 x 104b | 1 x 112a | 1 x 401b |
| 1 x 106a | 1 x 119a | 1 x 411a |
| 1 x 106b | 1 x 120b | |
| 1 x 109a | 1 x 136a | |





SS 2

1 x 111b	1 x 301a	1 x 314b
1 x 112b	1 x 302a	1 x 316a
1 x 201b	1 x 313b	1 x 324a

TRACK 2

1 x 101a	1 x 114b	1 x 313a
1 x 102b	2 x 116b	1 x 320a
1 x 105b	1 x 305a	
1 x 106b	1 x 308a	







EISSTRECKE I

1 x 301b 1 x 309b 1 x 318b
 1 x 304b 1 x 310b 1 x 322b
 1 x 307b 1 x 312b 1 x 323b
 1 x 308b 1 x 316b 1 x 324b

Diese Strecke verwendet Teile aus der 110 %- Erweiterung.