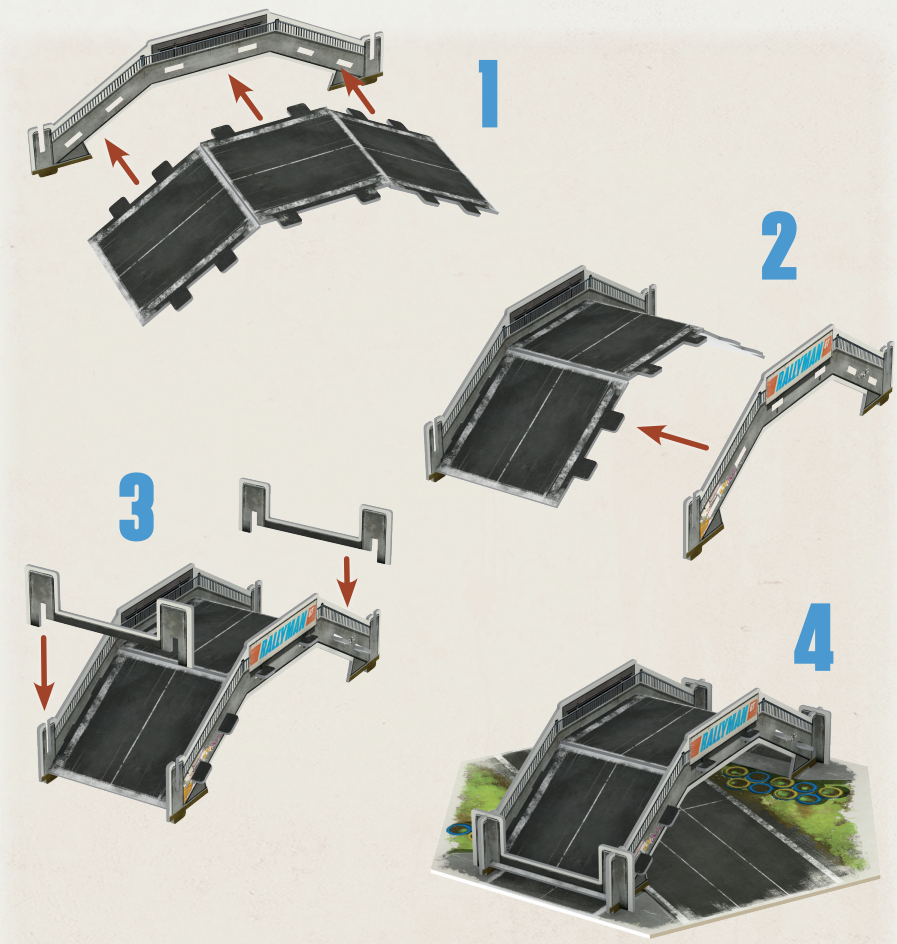
RALLYMAN GT

ADRENALINE PACK

Willkommen, Fahrer! Dieses Booklet enthält die Regeln für alle zusätzlichen Spielelemente, die während der Crowdfunding-Kampagne für Rallyman: GT erreicht wurden. Wir hoffen, dass sie viel Spaß und Wiederspielreiz in eure Rennen bringen werden!

DIE BRÜCKE

Die Brücke funktioniert wie ein normales Streckenteil in Rallyman:GT, mit normalen Feldern und einer Gefahrenstufe. Sie besitzt keine Besonderheiten, abgesehen davon, dass man dank ihr ein anderes Streckenteil überqueren kann. Ihr könnt sie nutzen, um einige einzigartige Streckenpläne für eure Spiele von Rallyman:GT zu erstellen!



WEICHE REIFEN

Weiche Reifen sind ein zusätzlicher Reifentyp für dein Auto. Sie verfügen zu Beginn über eine ausgezeichnete Bodenhaftung, nutzen sich aber im Laufe eines Rennens ab.

Spielmaterial

30 Armaturenbretter „Weiche Reifen"

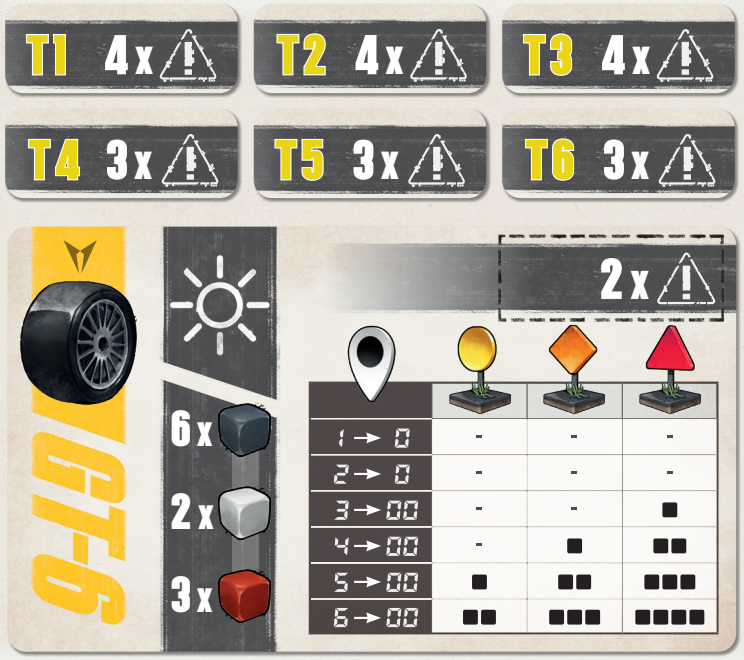
18 Abriebmarker

Regeln

Das Armaturenbrett mit weichen Reifen funktioniert genauso wie andere Armaturenbretter. Es enthält die gleichen Informationen und kann während der Boxenstopps für oder gegen ein anderes ausgetauscht werden.



Die Haftung der Soft-Reifen wird sich im Laufe des Rennens abnutzen. Lege zu Beginn des Spiels den Abriebmarker «T1» für die erste Spielrunde (engl.: turn) auf dein Armaturenbrett. Am Ende der ersten Runde drehst du ihn um auf Runde 2 (T2) und am Ende der zweiten Runde tauscht du ihn gegen den Abriebmarker für Runde 3 (T3) aus, usw...



Das durch diese Marker vorgegebene ⚠-Limit reduziert sich mit der Zeit, bis du ab der 7.Spielrunde nur noch ein ⚠-Limit von 2 hast.

Weiche Reifen schneiden bei nassem Wetter nicht so gut ab wie Regenreifen, aber das Wasser hat eine schonende Wirkung auf sie. Wenn es regnet, drehst du das Armaturenbrett gemäß den Standardregeln auf die Regenseite. Verwende ab dann das auf dem Armaturenbrett aufgedruckte ⚠–Limit und nicht das auf dem aktuellen Abriebmarker. Außerdem wechselst du den Abriebmarker am Ende deines Spielzugs nicht. Wenn das Wetter wieder auf sonnig umschlägt, drehst du das Armaturenbrett wieder um, und die Abriebmarker treten wieder in Kraft.

Wenn du einen Boxen-Stopp durchführst, kannst du deine weichen Reifen ersetzen, anstatt sie gegen einen anderen Reifentyp auszutauschen. Entscheidest du dich für diese Option, führst du den Boxen-Stopp wie gewohnt durch; aber anstatt das Armaturenbrett zu wechseln, ersetzt du deinen aktuellen Abriebmarker mit dem Abriebmarker T1. Am Ende deines nächsten Spielzuges drehst du ihn auf Runde 2 (T2) um, und so weiter.

ÖL UND TRÜMMER

Manchmal hinterlässt man mehr als nur Reifenspuren auf der Strecke, wenn man ins Schleudern gerät!

Spielmaterial

4 Ölmarker



4 Trümmermarker



Spielaufbau

Nach Schritt 3 des Aufbaus im Hauptregelbuch:

• Legt die Öl- und Trümmermarker in der Nähe des Schadensmarkerbeutels bereit.

Danach baut ihr das Spiel nach den normalen Regeln zu Ende auf.

Regeln

Wenn ein Spieler einen Kontrollverlust erleidet und einen Schadensmarker „Defektes Getriebe", „Defekte Bremsen" oder „Defektes Gas" aus dem Schadensmarkerbeutel zieht, legt er einen Ölmarker in das Feld, in dem der Kontrollverlust stattgefunden hat.

Solange sich der Ölmarker in diesem Feld befindet, wird er als eine Geschwindigkeitsbegrenzung von 1 behandelt. Genau wie bei den Kurven führt das zu einem sofortigen Kontrollverlust, wenn man in dieses Feld in einem höheren Gang als 1 hinein fährt.

Wenn ein Spieler einen Kontrollverlust erleidet und zwei oder mehr Schadensmarker „Defektes Getriebe", „Defekte Bremsen" oder „Defektes Gas" aus dem Schadensmarkerbeutel zieht, legt er einen Trümmermarker in das Feld, in dem der Kontrollverlust stattgefunden hat.

Solange sich der Trümmermarker in diesem Feld befindet, muss jedes darüber hinweg fahrende Auto ein ⚠ hinzufügen.

Diese Marker bleiben so lange im Spiel, bis alle Spieler an ihnen vorbeigefahren sind. Die Streckenposten werden diese Hindernisse dann von der Strecke entfernen, bevor die Fahrer bei Rennen über mehreren Runden wieder an diesen Stellen vorbeikommen.

REMPLER UND T-BONE

GT-Rennen gelten als eine der „saubereren" Formen des Autorennens, allerdings weiß man nie, was während eines Rennens passiert...

Spielmaterial

12 Gefahrenmarker



Spielaufbau

Während Schritt 4 der Aufbauphase im Hauptregelwerk nehmen die Spieler sich die beiden Gefahrenplättchen ihrer Farbe zusammen mit ihrem anderen Spielmaterial.

Danach baut ihr das Spiel nach den normalen Regeln zu Ende auf.

Regeln

Die in diesem Modul enthaltenen Gefahrenmarker fügen ⚠-Symbole zu deinem Würfelergebnis hinzu!

Wenn du zu Beginn deines Zuges einen oder mehrere Gefahrenmarker in deinem Besitz hast, die nicht deiner eigenen Spielerfarbe entsprechen, fügt jeder dieser Marker ein zusätzliches ⚠ zu deinem Würfelergebnis für diesen Spielzug hinzu.

Jeder Spieler beginnt mit 2 Gefahrenmarker seiner Spielerfarbe. Du gibt sie aber an Spieler weiter, die du mit folgenden Manövern ins Visier nimmst:

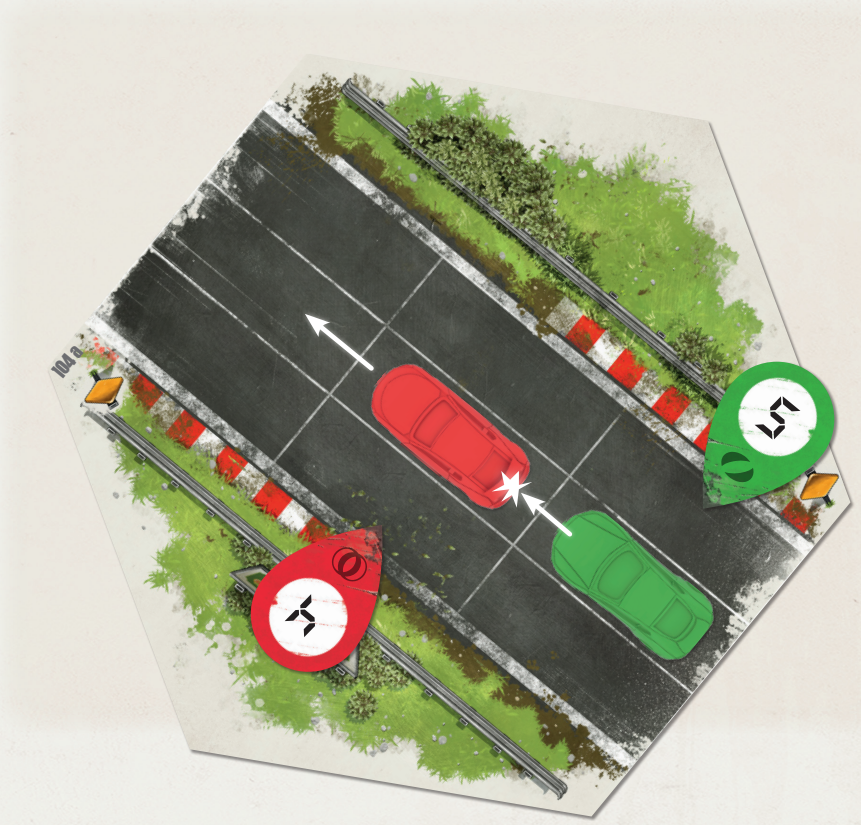
Rempeln

Das Rempeln kann einen Gegner in eine sehr heikle Lage bringen, dir helfen, ein Auto zu überholen, welches die Strecke blockiert oder dir ermöglichen, deinem Teamkollegen einen kleinen Schubser zu geben!

Du kannst ein anderes Auto (ein gegnerisches oder eines vom eigenen Team) ein Feld nach vorne „schubsen".

Der Spieler, der ein Auto vor sich anrempeln möchte, muss in das Streckenfeld des Zielfahrzeugs hineinfahren. Er muss sich dabei im gleichen oder in einen um maximal eins höheren Gang als der des Zielfahrzeugs befinden.

Das Zielfahrzeug wird dann um ein Feld nach vorne geschoben.



Alle drei beteiligten Streckenfelder – das Feld des Zielfahrzeugs und das dahinter und davor liegende - darf keine Einschränkungen (Geschwindigkeitsbegrenzungen wie in Kurven) oder Hindernisse (andere Autos, Öl oder Trümmer) aufweisen. Sind diese Bedingungen nicht erfüllt, darf dieses Manöver nicht durchgeführt werden.

Der aktive Spieler übergibt dann dem Spieler des Zielfahrzeugs einen seiner Gefahrenmarker. Dieser Marker fügt dann in dessen nächsten Spielzug dem Würfelergebnis ein weiteres ⚠ hinzu. Am Ende dieses nächsten Zuges gibt er den Gefahrenmarker an seinen Besitzer zurück.

Wenn der aktive Spieler keinen Gefahrenmarker hat, weil er in einem vorherigen Zug eine ähnliche Aktion durchgeführt hat, darf er das Rempeln nicht durchführen und muss warten, bis er einen Gefahrenmarker zurückerhält.

Das Rempeln darfst du jederzeit während deiner Bewegung durchführen, und du darfst deine Bewegung nach diesem Manöver den normalen Regeln folgend fortsetzen. Während eines Spielzugs darfst du bis zu 2 Rempler durchführen, solange du über ausreichend Gefahrenmarker verfügst. Allerdings musst du für jeden Rempler, den du während deines Zuges ausführst, ein ⚠ zu deinem Würfelergebnis hinzuzählen. Das kann einen Kontrollverlust verursachen.

Du darfst kein Fokus-Plättchen einsetzen, um dieses ⚠ zu ignorieren.

Wenn du in deinem Spielzug volles Risiko gehst, darfst du ebenfalls Rempler einsetzen, musst aber aufpassen, wo und wann du während eines solchen Spielzugs ⚠ erhältst. Wenn du einen Kontrollverlust erleidest, bevor du in das Feld mit dem Zielfahrzeug hineinfährst, dann findet das Rempeln nicht statt.

T-Bone - nur mit der Team-Challenge-Erweiterung -

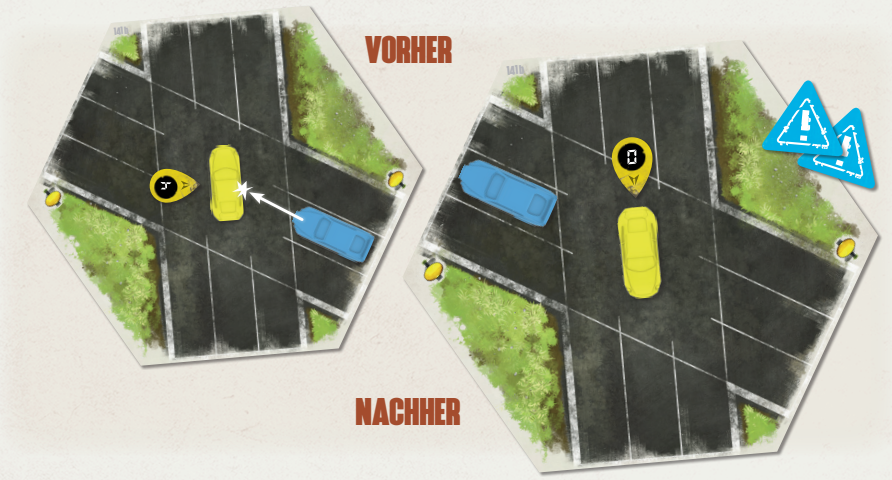
Blockiert jemand die Kreuzung in einem 8er-Kurs? Nicht mehr lange…

Du kannst ein anderes Auto rammen, welches eine Kreuzung (in der Team-Challenge-Erweiterung enthalten) blockiert, so dass du selbst und alle weiteren Fahrer hinter dir passieren könnt.

Möchtest du einem Auto, welches die Kreuzung blockiert, einen „T-Bone" verpassen (das heißt, du rammst ihn frontal in die Seite), musst du zuerst prüfen, ob du die andere Seite der Kreuzung erreichen kannst. Unter keinen Umständen darfst du deine Bewegung auf dem zentralen Streckenfeld der Kreuzung beenden. Erleidest du infolge dieses Manövers einen Kontrollverlust, wird dieser nicht auf dem zentralen Feld durchgeführt, sondern auf dem direkt folgenden.

Der Fahrer des gerammten Autos tauscht seinen aktuellen Gang-Anzeiger gegen den „0"-Gang-Anzeiger der gleichen Farbe aus und

dreht sein Auto um 180°. Während das gerammte Auto so gedreht ist, können andere Fahrer in die Kreuzungsmitte hineinfahren und werden durch ihn nicht blockiert. Zu Beginn seines nächsten Spielzugs dreht der betroffene Fahrer sein Auto wieder um und fährt in die ursprüngliche Richtung los.



Nach dem T-Bone gibt der aktive Spieler dem Spieler des Zielfahrzeugs seine beiden Gefahrenmarker. Der Spieler zählt diese Gefahrenmarker als 2 ⚠ zu seinem Würfelwurf in der nächsten Spielrunde. Am Ende dieses nächsten Zuges gibt er die Gefahrenmarker an seinen Besitzer zurück. Wenn der aktive Spieler keine 2 Gefahrenmarker mehr hat, weil er in einem vorherigen Zug eine ähnliche Aktion durchgeführt hat, darf er den T-Bone nicht durchführen und muss warten, bis er beide Gefahrenmarker zurückerhalten hat.

Nach einem T-Bone darfst du deine Bewegung gemäß den normalen Regeln fortsetzen. Du musst jedoch 2 ⚠ zu deinem Würfelergebnis in dieser Runde hinzuzählen. Das kann einen Kontrollverlust verursachen.

Du darfst kein Fokus-Plättchen einsetzen, um diese ⚠ zu ignorieren.

Wenn du in deinem Spielzug volles Risiko gehst, darfst du ebenfalls einen T-Bone ausführen, musst aber aufpassen, wo und wann du während eines solchen Spielzugs ⚠ erhältst. Wenn du einen Kontrollverlust erleidest, bevor du in das Feld mit dem Zielwagen hineinfährst, dann findet der T-Bone nicht statt.

SISU-PLÄTTCHEN

Sisu ist ein finnisches Wort, das am besten die stoische Entschlossenheit eines Fahrers beschreibt, der alles geben wird, um ganz oben auf dem Podium zu stehen!

Spielmaterial



6 Sisu-Plättchen

Spielaufbau

Während Schritt 4 der Aufbauphase im Hauptregelwerk nehmen die Spieler sich jeweils ein Sisu-Plättchen zusammen mit ihrem anderen Spielmaterial.

Danach baut ihr das Spiel nach den normalen Regeln zu Ende auf.

Regeln

Ein Spieler darf einmal pro Spiel während seines Zuges sein Sisu-Plättchen abgeben, um alle ⚠ zu ignorieren, die er in diesem Spielzug erhält.

Hinweis: *Die Sisu-Plättchen können auch bei einem Spielzug, in welchem du volles Risiko gehst, eingesetzt werden und können genutzt werden, um einen Kontrollverlust aufzuheben.*

Das Abgeben des Sisu-Plättchens verhindert nicht den Kontrollverlust, der durch die Überschreitung eines Geschwindigkeitslimits, z.B. in einer Kurve, verursacht wird.

Die Sisu-Plättchen sind ein sehr mächtiges Werkzeug, das es dem Spieler ermöglicht, einen ganzen Spielzug ohne das Risiko eines Kontrollverlustes durchzuführen. Es steht euch frei, sie nach Belieben mit ins Spiel aufzunehmen, aber wir empfehlen euch, sie bei langen Rennen zu verwenden oder sie nur den neuen Spielern zu geben, damit diese beim Rennen gegen erfahrene Fahrer mithalten können.

