# RALLYMAN GT



## TEAM CHALLENGE

ERWEITERUNGSREGELN

HOLY GRAIL GAMES

# CREDITS

**SPIELDESIGN**

Jean-Christophe Bouvier

**PRODUKTION**

Jamie Parsons

**KÜNSTLERISCHE LEITUNG**

Loïc Muzy

**ILLUSTRATION**

Loïc Muzy

**GRAFIKDESIGN**

Quentin Saint-Georges

**MARKETING & KOMMUNIKATION**

Georgina Parsons

**COMMUNITY MANAGEMENT**

Kayla Soule

**BUSINESS DEVELOPMENT**

Owen Hermsen

**PROOFREADING**

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons & Kayla Soule

**DEUTSCHE ÜBERSETZUNG & BEARBEITUNG**

Jan Ostmann & Matthias Wagner

**VIDEOS**

Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

**VERLAG**

Holy Grail Games

**HERAUSGEBER**

Eric Dubus, Olivier Melison & Jamie Parsons

**BOTSCHAFTER & UNTERSTÜTZER**

Ludovic, 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!***

***Willkommen bei der Team Challenge! Diese Erweiterung für* Rallyman: GT *ermöglicht es euch, Rennen mit bis zu 12 Autos zu fahren und brandneue Rennmodi wie den 8er-Kurs und die Verfolgung zu nutzen!***

**STARTET DIE MOTOREN!**

## Spielmaterial

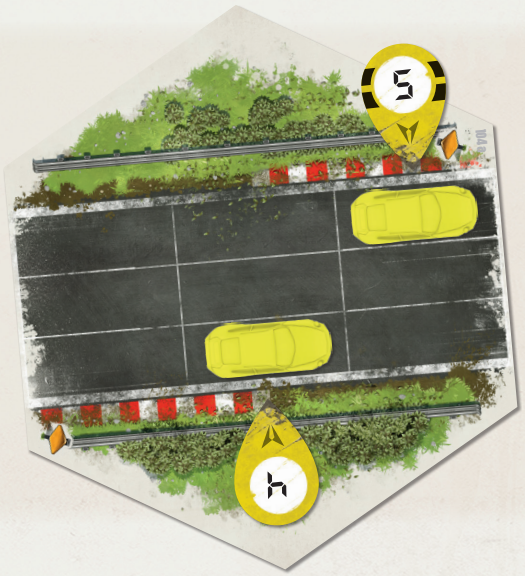
**1 Spielregel**
**6 Autos**
**48 Ganganzeiger**
**80 Fokusplättchen**
**12 Armaturenbretter**
**12 Streckenteile**
**6 Fahrerkarten**

# DAS SPIEL MIT 12 AUTOS

Mit der *Team Challenge*-Erweiterung könnt ihr bis zu 12 Autos auf die Strecke bringen! Dazu stehen euch zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

- **Bis zu 12 individuelle Fahrer**
  Jeder Spieler nimmt das Auto seiner Wahl und das entsprechende, in der Spielregel des *Rallyman: GT*-Grundspiels angegebene, Spielmaterial.
- **Jeder Spieler steuert 2 Fahrzeuge**
  Jeder Spieler nimmt zwei Autos der gleichen Farbe und das entsprechende, in der Spielregel des *Rallyman: GT*-Grundspiels angegebene, Spielmaterial.

Gleichfarbige Fahrzeuge unterscheiden: Die in dieser Erweiterung enthaltenen Ganganzeiger verfügen über zusätzliche Markierungen, anhand derer ihr die Autos von ihren gleichfarbigen Gegenstücken unterscheiden könnt.

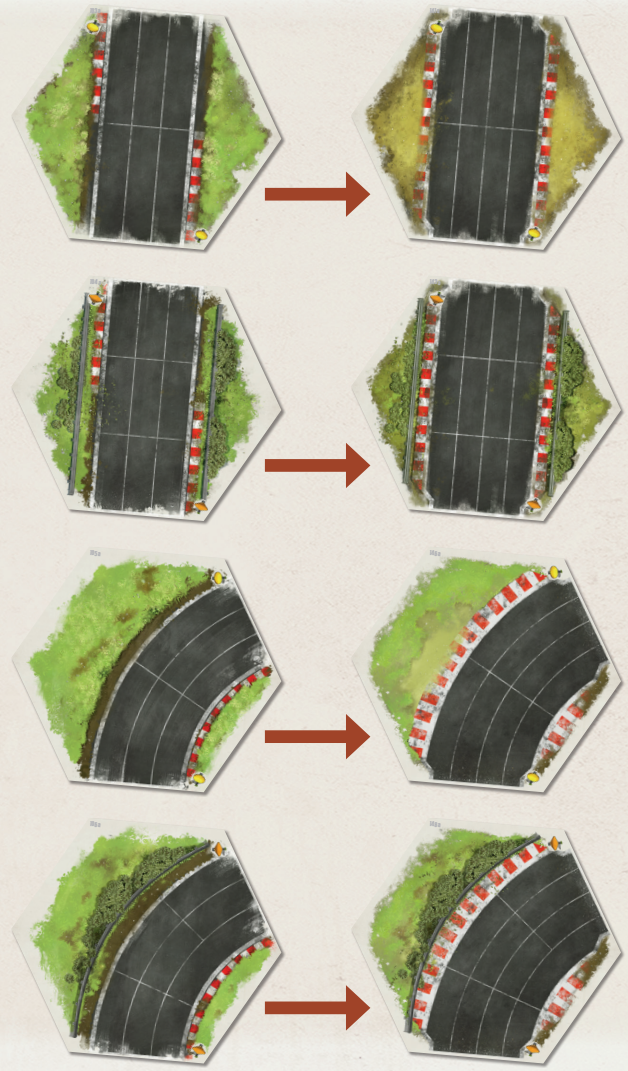



## Breitere Strecken

Wenn ihr mit 7 oder mehr Autos spielt, ist es empfehlenswert, eure Strecke aus 3-spurigen Streckenteilen zu bauen. Bei Kursen, die ursprünglich aus 2-spurigen Streckenteilen bestehen, dreht ihr einfach diese Teile um, um jeweils das 3-spurige Gegenstück zu erhalten.

Außerdem sollten Streckenteile mit Geraden, Kurven ohne Geschwindigkeitsbegrenzung und das Startteil durch 4-spurige Gegenstücke ersetzt werden.

**Entsprechende Streckenteile:**

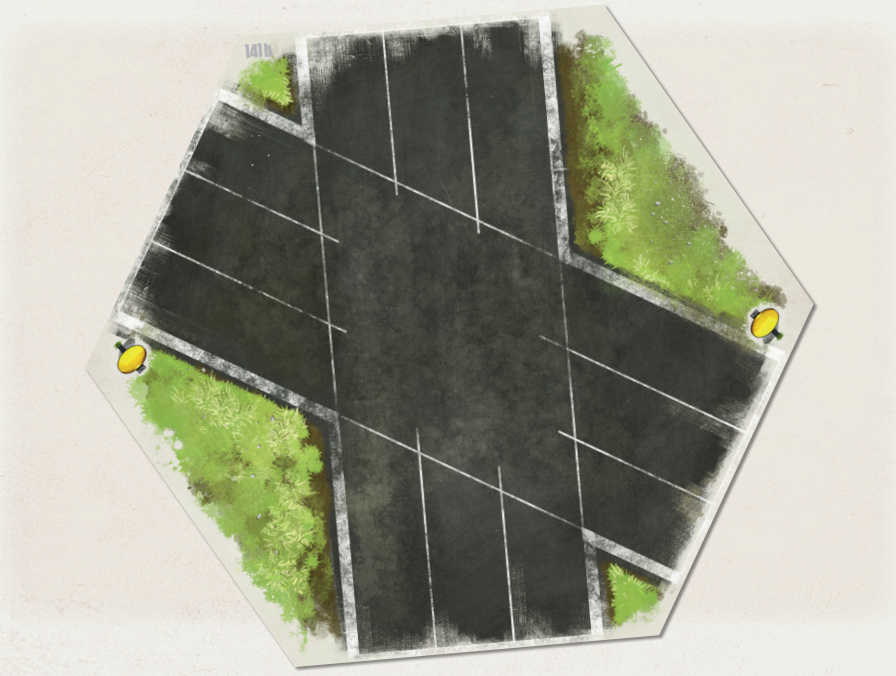


Wir empfehlen die Nutzung der 3- und 4-spurigen Streckenteile, um zu starkes Blockieren zu vermeiden. Wenn ihr jedoch einen anspruchsvolleren Kurs bevorzugt, könnt ihr eure Strecke natürlich nach Belieben gestalten!

Abgesehen von den neuen Streckenteilen folgt ein Rennen mit bis zu 12 Spielern den normalen, in der Spielregel des *Rallyman: GT*-Grundspiels beschriebenen, Regeln.

# 8ER-KURSE

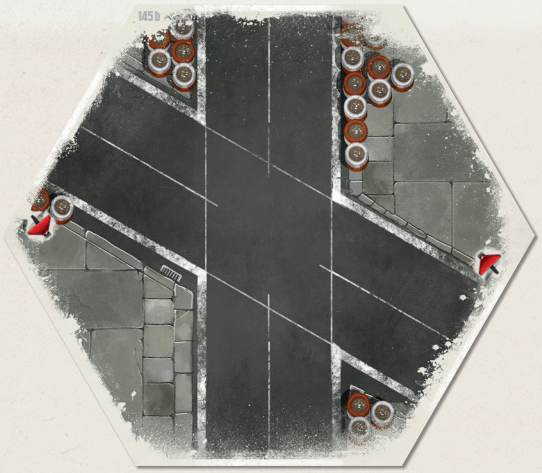
Ein 8er-Kurs verwendet ein Streckenteil „Kreuzung“, durch welches eine Schleife im Kurs erzeugt wird, sowie ein Startteil mit einem doppelten Startbereich, dessen Startfelder in die gleiche Richtung zeigen.



## Kreuzung

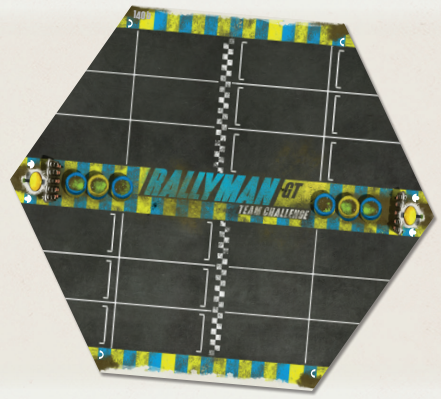
Für dieses Streckenteil gelten folgende Regeln:

- Die Streckenfelder in der Mitte der Kreuzung können nur von Autos genutzt werden, die in die gleiche Richtung fahren. Wenn ein Auto seinen Zug in einem dieser Felder beendet, kann kein anderes Auto in diese Fahrspuren hineinfahren, es sei denn, es fährt in dieselbe Richtung. Es gelten dabei aber weiterhin die üblichen Regeln in Bezug auf das Überholen und Blockieren.
- Wenn sich ein Auto aus einer anderen Richtung nähert und versucht, diesen Bereich zu kreuzen, und sich dort bereits ein anderes Auto befindet, dann ist das ankommende Auto blockiert. Seine Bewegung endet auf dem Feld direkt vor Eintritt in die Kreuzungsmitte.



# VERFOLGUNGSMODUS

Diese Rennkurse werden aus klassischen Streckenteilen gebaut, zusammen mit einem Startteil mit doppeltem Startbereich, dessen Startboxen der jeweiligen Seiten entgegengesetzt angeordnet sind. Dieses Startteil unterteilt die Strecke in zwei separate Kurse, auf denen die Autos in zwei Gruppen aufgeteilt werden: A und B.




***Hinweis:*** *Aufgrund der Beschaffenheit des Startteils erfordert das Spielen mit dem Verfolgungsmodus Streckenteile aus den* Rallyman: GT-*Erweiterungen* World Tour *und/oder* Championship.

## Bestimmen der Startaufstellung

Beginnt, indem ihr die Autos zwischen den beiden Startbereichen so gleichmäßig wie möglich aufteilt. Wenn ihr mit einem Auto pro Spieler spielt, nehmt ihr von jedem Spieler einen Ganganzeiger und zieht zufällig die Hälfte der Spieleranzahl. Die Autos dieser Spieler werden auf der einen Seite des Startteils starten, die anderen auf der anderen.

Wenn jeder Spieler zwei Autos kontrolliert, dann platziert jeder Spieler jeweils eines seiner Autos in die beiden Startbereiche.

Die Startreihenfolge wird dann anhand der normalen *Rallyman: GT*-Regeln bestimmt. Wenn möglich, sollten alle Autos aus der Gruppe A die Ganganzeiger aus dem Basisspiel verwenden, während die Autos aus der Gruppe B die Anzeiger aus dieser Erweiterung nutzen. Dank dieser Vorgehensweise wird es einfacher zwei Autos der gleichen Farbe auseinanderzuhalten, falls ein Auto zurückfällt und von der anderen Gruppe eingeholt wird.

## Spielrunden

Die Spielzüge der Spieler werden nicht zwischen den einzelnen Gruppen hin und her gewechselt: eine Gruppe muss ihre gesamte Spielrunde ausführen, erst dann führt die zweite Gruppe ihre Spielzüge aus.

Um zu entscheiden, welche Gruppe zuerst startet, lasst „Kopf oder Zahl“ (Schwarz oder Weiß) entscheiden, indem ihr den Rundenmarker werft. Für den Rest des Rennens spielt die Siegergruppe immer zuerst.

Innerhalb jeder Gruppe werden die Spielerreihenfolge und die Bewegungsregeln genauso wie in einem normalen Spiel von *Rallyman: GT* gehandhabt, wie in der Spielregel des *Rallyman: GT*-Grundspiels beschrieben.

## Siegbedingungen

Entgegen den Regeln eines normalen *Rallyman: GT*-Spiels, ist der erste Spieler, der die Ziellinie überquert, nicht zwingend der Gewinner des Rennens!

- Überquert lediglich ein Auto in der gleichen Spielrunde die Ziellinie (egal, zu welcher Renngruppe es gehört), dann gewinnt dieses Auto.
- Überqueren zwei oder mehr Autos während einer Spielrunde die Ziellinie und diese Autos gehören der gleichen Renngruppe an, dann gewinnt das erste Auto.
- Überqueren zwei oder mehr Autos in der gleichen Spielrunde die Ziellinie, und diese Autos sind aus unterschiedlichen Gruppen, dann gewinnt der Spieler mit den meisten Fokusplättchen.

***Beispiel:*** *Bei einem Verfolgungsrennen überqueren 3 Autos die Ziellinie während der gleichen Spielrunde: 2 aus der Gruppe A und 1 aus der Gruppe B. Die Bestimmung des Siegers beschränkt sich hier auf das Auto der Gruppe A, das als erstes die Ziellinie überquerte, und das Auto aus der Gruppe B. Von diesen beiden Fahrzeugen gewinnt der Fahrer mit den meisten Fokusplättchen das Rennen.*

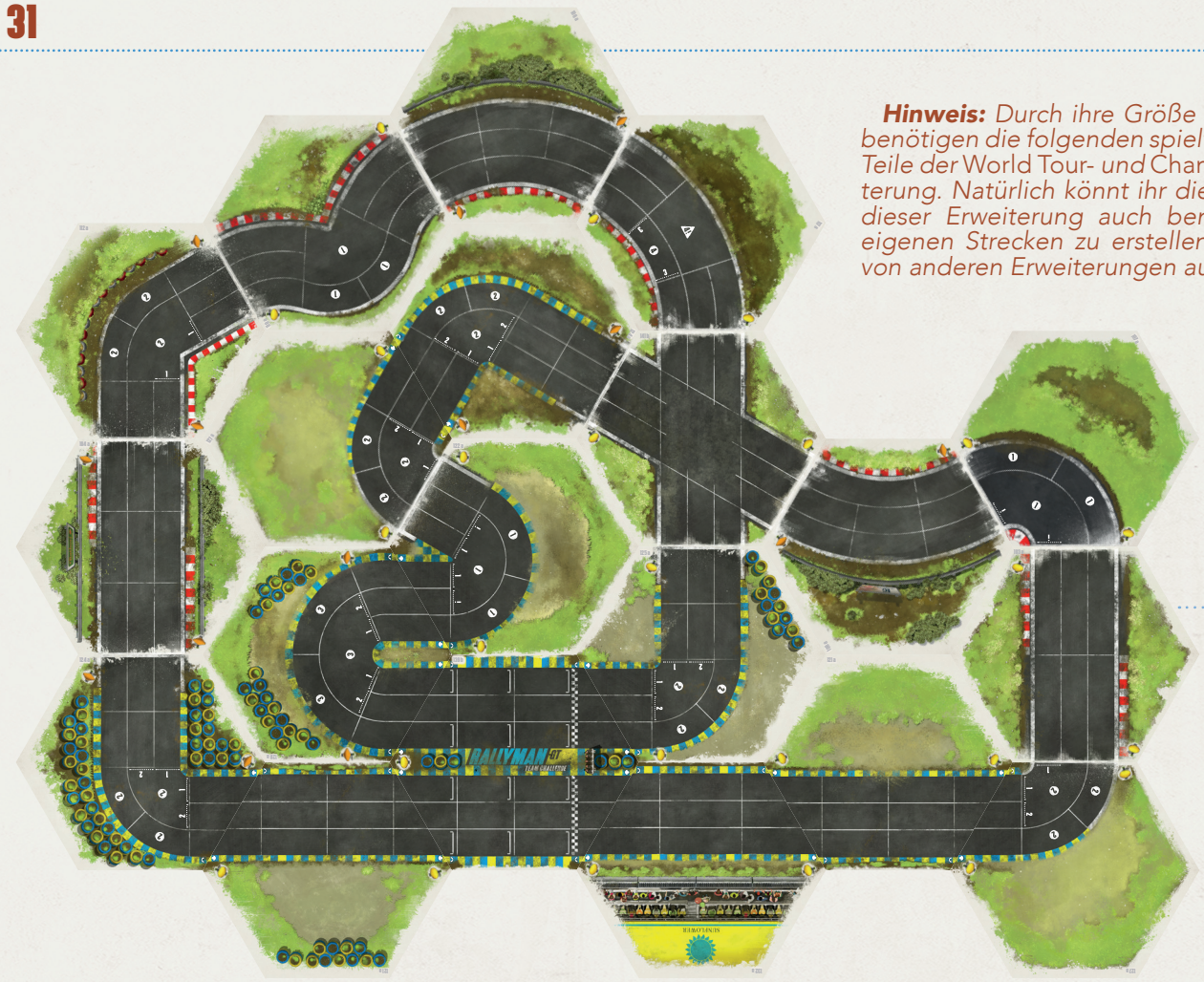
# SPEKTAKULÄRE RENNEN

Und was wäre, wenn man all das Beschriebene miteinander kombiniert? Ihr könnt 8er-Kurse mit breiteren Fahrbahnen oder nur einem Startbereich erstellen oder die Verfolgung auf einem 8er-Kurs spielen! Es liegt an euch, das Rennen eurer Träume zu kreieren ...

Auf den nächsten Seiten findet ihr spielfertige Streckenpläne, die mit diesen Regeln gespielt werden können.

# SPIELFERTIGE STRECKEN

## KURS 31



***Hinweis:*** *Durch ihre Größe und Komplexität benötigen die folgenden spielfertigen Strecken Teile der* World Tour- *und* Championship-*Erweiterung. Natürlich könnt ihr die Streckenteile in dieser Erweiterung auch benutzen, um eure eigenen Strecken zu erstellen, die ohne Teile von anderen Erweiterungen auskommen!*

- 1 x 103a
- 1 x 104a
- 2 x 106a
- 1 x 107a
- 1 x 110a
- 1 x 112a
- 1 x 117a
- 2 x 121a
- 1 x 122a
- 2 x 124a
- 1 x 125a
- 2 x 127a
- 1 x 128a
- 1 x 132a
- 1 x 139b
- 1 x 141b

## KURS 32



- 1 x 101
- 2 x 103a
- 1 x 104a
- 2 x 106a
- 2 x 111a
- 1 x 115a
- 1 x 116a
- 2 x 121a
- 1 x 125a
- 1 x 128a
- 1 x 130a
- 1 x 134a
- 2 x 138a
- 1 x 139b
- 1 x 141b

## KURS 33



- 1 x 101
- 2 x 103a
- 1 x 105a
- 1 x 112a
- 1 x 115a
- 1 x 122a
- 1 x 123a
- 1 x 124a
- 1 x 125a
- 1 x 126a
- 1 x 129a
- 1 x 130a
- 1 x 132a
- 1 x 133a
- 1 x 135a
- 1 x 138a
- 1 x 139b
- 1 x 142b

## KURS 34



- 1 x 101
- 2 x 103a
- 2 x 104a
- 2 x 105a
- 2 x 106a
- 2 x 107a
- 2 x 112a
- 2 x 117a
- 2 x 125a
- 2 x 138a
- 1 x 140b

## KURS 35



- 1 x 101
- 1 x 111a
- 1 x 121a
- 2 x 122a
- 1 x 123a
- 1 x 124a
- 1 x 125a
- 1 x 126a
- 1 x 127a
- 1 x 133a
- 1 x 135a
- 1 x 137a
- 1 x 138a
- 1 x 140b
- 1 x 145a
- 1 x 146a
- 1 x 147b
- 1 x 149a

## KURS 36

- 1 x 101
- 1 x 103a
- 1 x 104a
- 1 x 106a
- 1 x 108a
- 1 x 115a
- 2 x 116a
- 1 x 121a
- 1 x 122a
- 1 x 123a
- 1 x 124a
- 2 x 125a
- 1 x 128a
- 1 x 129a
- 1 x 130a
- 1 x 137a
- 1 x 139b
- 1 x 142b



## KURS 37



- 1 x 101
- 1 x 104a
- 1 x 104b
- 1 x 105a
- 1 x 106b
- 1 x 119b
- 1 x 120a
- 1 x 121b
- 1 x 122b
- 1 x 123b
- 1 x 125b
- 1 x 126b
- 1 x 130b
- 1 x 132b
- 1 x 133b
- 1 x 134b
- 1 x 135b
- 1 x 138b
- 1 x 143b
- 1 x 146b