



RALLYMAN DIRT

SPIELREGEL

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!

GRUSSWORT DES AUTORS

Zwanzig Jahre nach dem Beginn der *Rallyman*-Saga fühle ich mich nun wie ein echter Testpilot bei Holy Grail Games. Alles, wovon ich geträumt habe, um meinem Lebenswerk nachzugehen, ist nun in Reichweite. Na ja, fast – ich habe es immer noch nicht geschafft, Autos mit eingebauter Beleuchtung zum Spielen im Dunkeln zu bekommen! Es war eine schöne Reise: Die Techniker des *DIRT*-Teams entwickelten Autos mit sechs Gängen, ausgestattet mit starken Bremsen, bauten sechs verschiedene Modelle, eines spannender als das andere. Die Streckenfelder wurden sechseckig und sind mit *Rallyman: GT* kompatibel, was für fast unendliche Spielmöglichkeiten sorgt. Schließlich, so wie jeder Fahrer einen Co-Piloten braucht, brauchte *DIRT* einen exzellenten Illustrator: also kamen die talentierten Loïc Muzy und Joëlle Drans ins Team! Ich bin stolz darauf, ihre Namen auf der Heckscheibe unseres Autos zu haben, oder unserer Box! Ich möchte diese Gelegenheit nutzen, um all jenen Tribut zu zollen, die mich damals begleitet haben, als *Rallyman* noch ein selbstverlegtes Abenteuer war, und ohne die es diese Version von *DIRT* wahrscheinlich nicht geben würde: meinem Bruder Philippe Bouvier (auch Beifahrer bei unseren ersten richtigen Rallyes), Robert Paquet und Clovis (Clause Viseur, ein wunderbarer Künstler, der leider viel zu früh im Juli 2018 verstorben ist, zwei Mitarbeiter von Michel Vaillant, dem Idol meiner Kindheit) und Stéphane Gantiez. Danke an alle Freunde, Kollegen und geliebten Menschen, die mei-

nen Traum immer unterstützt haben und mich dazu gedrängt haben, *Rallyman* so weit zu bringen, wie es möglich war: Meine Eltern, meine vier Töchter, Vincent Simon, Martin und Arnaud Delbouys, Pierre Raynaud, John Berny, Kevin Clark (Erfinder der Redline), Aaron Steward, Mayrik Padey, Massimo Zomparelli, Jan Ostmann, Roger BW, Dwayne Karenko, Samy Roberge, Sergio Raccampo, Frédéric Ormières, Quentin Le Guennan, Bruno Cathala, Oliviero Carena, Cyril Mentin, Topo Fraile, Frederic Rodriguez, Bernardo d'Orey, Céline Houelle-Carrot, Gaétan Suire, Guillaume Martin, Annie Toscano ... Ich entschuldige mich von ganzem Herzen bei allen, deren Namen (unfreiwillig) ausgelassen wurden, aber ich möchte ein riesiges Dankeschön an die „alte“ *Rallyman*-Gemeinschaft und an die neue Generation von Spielern, die jetzt mit uns unterwegs sind, hinzufügen! Schließlich möchte ich *Rallyman: DIRT* dem Gedenken an Fabio Pellegrino widmen, dem ersten *Rallyman*-Champion 2013, einem wirklich großartigen Fahrer und *Rallyman*-Sammler, aber vor allem dem wunderbarsten Menschen, den ich je getroffen habe, dessen Leben durch die Pandemie so grausam verkürzt wurde. Ruhe in Frieden mein Freund, wir werden dich nie vergessen.

Jean-Christophe Bouvier

1-6 SPIELER / 14+ / 60 MIN.

Willkommen bei Rallyman: DIRT! Nimm die Kurven einer Rallye-Strecke in Angriff und stelle dich dem Kampf gegen die Uhr, um die beste Zeit zu erzielen und die Trophäe zu gewinnen!

Rallyman: DIRT verwendet einen innovativen Würfelmehanismus, der sowohl strategische Entscheidungen als auch Risikobereitschaft belohnt.

Plane deine Fahrlinie, um gefährliche Kurven, knifflige Hindernisse und lange Geraden mit einer Kombination aus Gang-, Leerlauf- und Bremswürfeln zu meistern.

Du kannst vorsichtig fahren, um Unfälle zu vermeiden oder alle Bedenken in den Wind schlagen und volles Risiko gehen! Dricte um scharfe Kurven, bewältige große Sprünge, überquere Wasserhindernisse und schneide die Kurven, um so viele Sekunden wie möglich zu sparen, aber überreize dein Glück nicht ...

FAHRER! STARTET DIE MOTOREN ...

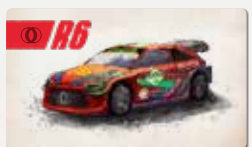
SPIELMATERIAL



1 Spielregel



6 Armaturenbreiter



6 Fahrerkarten

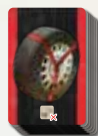
31 doppelseitige Streckenteile



1 Schadensmarkerbeutel



6 SISU-Marker



6 Ersatzreifenkarten



1 Wartungsteil



122 Sekundenmarker



x 11



6 Autos



174 Zeitkarten



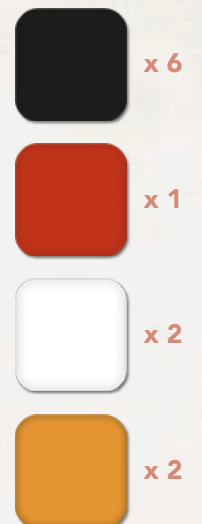
x 7



x 24

48 Schadensmarker

11 Würfel



x 6

x 1

x 2

x 2



x 6

SPIELAUFBAU

1. BAUT EURE RALLYE

Die sechseckigen Streckenteile in *Rallyman: DIRT* ermöglichen es euch, einen Kurs für jeden Anlass zu bauen. Lasst eurer Fantasie freien Lauf, während ihr euch eure eigene Traumrallye zusammenstellt!

EIN PAAR RICHTLINIEN FÜR EURE EIGENE RALLYE

Beachtet die folgenden Richtlinien, sobald ihr eure eigenen Etappen und Rallyes mit 4 Spielern baut:

- Kurze Etappe: 10 Teile und dauert 25 Minuten.
- Mittellange Etappe: 14 Teile und dauert 35 Minuten.
- Lange Etappe: 18 Teile und dauert 45 Minuten.
- Kurze Rallye: 2 kurze Etappen und dauert 60 Minuten.
- Mittellange Rallye: 3 kurze Etappen oder 2 lange Etappen und dauert 90 Minuten.
- Lange Rallye: 3 mittellange Etappen und dauert 120 Minuten.

Im hinteren Teil dieser Spielregel (ab Seite 25) findet ihr auch spielfertige Etappen und Rallyes.

2. SEKUNDENMARKER

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

3. SCHADENSMARKER

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

4. ZEITKARTEN

Nehmt die Zeitkarten und teilt sie auf 6 Stapel auf, einen Stapel je Nummer von 1 bis 6. Mischt jeden Stapel einzeln, bevor ihr ihn mit der 0-Seite nach unten auf dem Tisch platziert.

5. WÜRFEL

Platziert die Würfel griffbereit neben der Strecke, sodass alle Spieler sie leicht erreichen können.

6. FARBE

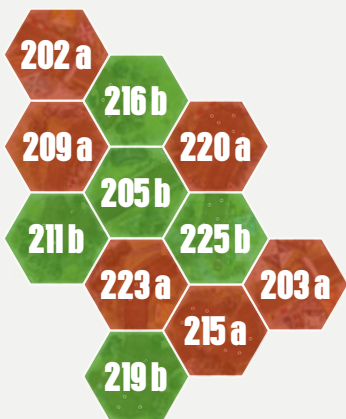
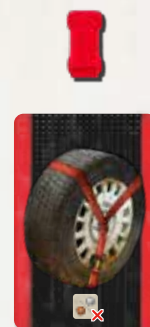
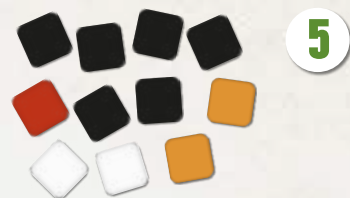
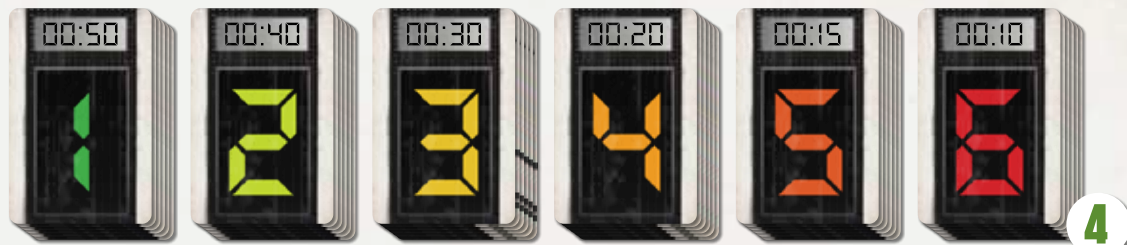
Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt das Auto, die Fahrerkarte, die Ersatzreifenkarte und das Armaturenbrett dieser Farbe und platziert sie vor sich.

7. DIE STARTAUFSTELLUNG BESTIMMEN

Um die Startaufstellung zu bestimmen, nimmt einer von euch die Autos von jedem Spieler und zieht zufällig eines von ihnen. Der Spieler des gezogenen Autos ist der Startspieler und das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

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





DAS SPIEL

In Rallyman: DIRT treten die Spieler bei einem oder mehreren Zeitfahrwettbewerben auf abgesperrten Streckenabschnitten, sogenannten Etappen, gegeneinander an.

Während jeder Etappe müssen die Spieler die Strecke so schnell wie möglich abschließen, um die beste Zeit zu erzielen.

Am Ende jedes ihrer Züge erhalten die Spieler eine bestimmte Anzahl von Sekunden, die sie ihrer Fahrzeit hinzufügen, je nachdem, in welchem Gang sie das Ziel erreicht haben. Daher sollten die Spieler versuchen, die zurückgelegte Strecke zu maximieren und dabei die höchstmögliche Geschwindigkeit beizubehalten.

Der Spieler mit der besten Gesamtzeit gewinnt!

Spielrunden

Rallyman: DIRT besteht aus Spielrunden. Jeder Spieler führt während einer Runde einen Spielzug aus.

Zu Beginn jeder Runde müsst ihr zunächst die Spielreihenfolge bestimmen.

Bestimmen der Spielreihenfolge

Bei Rallyman: DIRT bleibt die Spielreihenfolge üblicherweise gleich. Sie kann sich im Verlauf einer Etappe und durch den Abstand der Autos jedoch ändern!

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

Rangfolge der Prioritäten:

DISTANZ > GESCHWINDIGKEIT > POSITION

- **Distanz** – Der Startspieler ist immer der Spieler, dessen Auto die größte Distanz zurückgelegt hat. Der zweite Spieler ist der Spieler, dessen Auto die zweitgrößte Distanz zurückgelegt hat, usw.

Das Auto in dem Feld, dessen Vorderkante am weitesten vorne auf der Strecke liegt, fährt zuerst.

- **Geschwindigkeit** – Falls zwei Autos die selbe Distanz zurückgelegt haben, fährt das Auto mit dem höchsten Gang zuerst.

Jeder Spieler nimmt am Ende seines Zugs eine Zeitkarte. Diese werden als Stapel neben den Armaturenbrettern platziert. Die oberste Karte zeigt die Geschwindigkeit (den Gang) der Autos zur Bestimmung der Spielreihenfolge an.

- **Position** – Im Falle eines Gleichstands bei Distanz und Geschwindigkeit fährt das Fahrzeug auf der innersten Fahrspur bezüglich der aktuellen, beziehungsweise der nächsten Kurve zuerst. Eine Kurve ist ein Streckenabschnitt mit Geschwindigkeitsbeschränkungen (siehe Kurven auf Seite 10).



In diesem Beispiel ist die Spielreihenfolge wie folgt:

1. Das rote Auto fährt zuerst, weil es die größte Distanz zurückgelegt hat.
2. Das grüne Auto fährt als nächstes, weil es die zweitgrößte Distanz zurückgelegt hat.
3. Da das blaue und das gelbe Auto die selbe Distanz zurückgelegt haben, würde eigentlich das Auto im höheren Gang zuerst fahren. Wenn beide im selben Gang wären, würde Blau vor Gelb fahren, weil Blau auf der Innenspur der nächsten Kurve ist.

Der Start

Der Start jeder Rallye-Etappe ist insofern besonders, da es sich um ein Zeitfahren handelt, bei dem die Spieler die Etappe nicht gleichzeitig beginnen. Stattdessen ist ihre Abfahrt gestaffelt, wobei jeder Spieler eine zusätzliche Runde spielt, bevor der nächste die Etappe beginnt.

Der Startspieler, der beim Spielaufbau bestimmt wurde, beginnt und spielt seinen Zug in der ersten Runde. Er spielt dann seinen zweiten Zug in der zweiten Runde, bevor der zweite Spieler beginnt, und so weiter.

In einem Spiel mit 4 Spielern sehen die ersten Runden daher wie folgt aus:

- **Runde 1:** Der Startspieler spielt seinen ersten Zug.
- **Runde 2:** Der Startspieler spielt seinen zweiten Zug, dann spielt Spieler 2 seinen ersten Zug.
- **Runde 3:** Der Startspieler spielt seinen dritten Zug, der zweite Spieler spielt seinen zweiten Zug und der dritte Spieler spielt seinen ersten Zug.
- **Runde 4:** Der Startspieler spielt seinen vierten Zug, der zweite Spieler spielt seinen dritten Zug, der dritte Spieler spielt seinen zweiten Zug und der vierte Spieler spielt seinen ersten Zug.

Beim Start einer Etappe platzieren die Spieler ihr Auto auf dem Feld hinter der Startlinie und beginnen in Gang 0.

Sobald sie auf der Strecke sind, folgen die Spieler der normalen Spielreihenfolge.

Beachtet, dass die Spielreihenfolge für Fahrer, die nicht in die Etappe eingestiegen sind, nicht geändert werden kann.

Achte, während du auf den Start wartest, genau darauf, was die anderen Fahrer tun. Vielleicht kannst du deine eigene Fahrlinie anhand ihrer Erfolge und Fehler optimieren!

Der Spielzug

Während eurer jeweiligen Spielzüge nutzt ihr eure verfügbaren Würfel, um euer Auto auf der Rennstrecke fortzubewegen und sie so schnell wie möglich abzuschließen.

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

Während deines Spielzugs machst du Folgendes:

1. Würfel auswählen und die Fahrlinie planen.
2. Würfel werfen und das Auto bewegen.

Auswahl der Würfel

Während eurer Spielzüge werdet ihr mit Würfeln beschleunigen, bremsen und die Strecke entlangrasen. Abgesehen von ein paar einfachen Regeln könnt ihr diese Würfel nach Belieben kombinieren. Der kreative Umgang mit den Kombinationsmöglichkeiten ist der Schlüssel, um die schnellstmögliche Zeit zu erreichen!

Während des Spiels findet ihr alle für euer Auto notwendigen Informationen auf eurem Armaturenbrett.

Das Armaturenbrett

Das Armaturenbrett zeigt die Fahrzeugklasse (A) sowie den verwendeten Reifentyp (B) an.

Diese Variablen bestimmen die dem Spieler zur Verfügung stehenden Würfel (C) sowie das Limit für ⚠-Symbole, dessen Erreichen zu einem Kontrollverlust (D) führt, wenn ihr auf den unterschiedlichen Geländetypen fahrt. Jeder während des Spiels verursachte Schaden wird ebenfalls auf dem Armaturenbrett durch darauf abgelegte Schadensmarker angezeigt und kann diese Werte beeinflussen.

Es gibt 4 verschiedene Geländetypen auf den Armaturenbrettern von *Rallyman: DIRT*: Schotter, Schotter (Führender), Asphalt und Schnee.



Schotter



Schotter
(Führender)



Asphalt



Schnee

Die Spalte „Führender“ wird in jeder Runde nur von dem Startspieler verwendet, falls er sich auf Schotter befindet.



Im Grundspiel von *Rallyman: DIRT* sind ausschließlich Schotterstrecken und Schotterreifen enthalten. Möchtet ihr eure Rallye-Abenteuer erweitern, so findet ihr Schnee- und Asphaltstreckenteile und die entsprechenden Reifen in den Erweiterungen! Die beiden am weitesten rechts liegenden Spalten (E) werden nur beachtet, falls ihr mit Erweiterungen spielt. Ihr könnt diese daher ignorieren, wenn ihr nur das Grundspiel spielt.



Während eines Spielzugs kannst du so viele Würfel verwenden, wie es dir dein Armaturenbrett erlaubt. Jeder einzelne Würfel darf jedoch nur einmal pro Spielzug verwendet werden.



Die schwarzen, die sogenannten „Gangwürfel“, verwendest du, um den Gang, und damit die Geschwindigkeit, stufenweise zu erhöhen oder zu verringern.



Die weißen, die sogenannten „Leerlaufwürfel“, verwendest du, um im gleichen Gang weiterzufahren.



Mit den roten, den sogenannten „Bremswürfeln“, bremst du scharf, verlangsamt also das Auto um mehr als einen Gang auf einmal.



Die orangenen, die sogenannten „Führungswürfel“, verwendest du genauso wie die weißen „Bremswürfel“, mit dem Unterschied, dass nur der Führende die orangenen Würfel verwendet.

Alle Würfel haben ⚠-Symbole. Diese Symbole haben so lange keinen Effekt, bis der Spieler in seinem Zug die auf dem Armaturenbrett angegebene Anzahl angesammelt hat, wodurch er die Kontrolle über sein Auto verliert (siehe Kontrollverlust)!

Du kannst in deinem Spielzug Beschleunigen, Verlangsamen, Im-Leerlauf-Fahren und Bremsen auf beliebige Art und Weise kombinieren, um das Beste aus deinem Auto herauszuholen!

Zum Planen deiner Fahrlinie, platzierst du die Würfel auf der Strecke, um so den Bewegungsverlauf für deinen Spielzug zu visualisieren.



Beispiel: Raphael startet das Rennen mit einer Geschwindigkeit von 0 und muss seinen schwarzen Gangwürfel mit dem Wert 1 verwenden, um sein Auto in den 1. Gang zu schalten. Er kann dann in den 2. Gang schalten und so weiter.

Wenn du einen Würfel platzierst, darfst du jeden verfügbaren Würfel verwenden, dessen Wert ...

- ... um einen Gang höher als auf dem vorherigen Feld ist.
- ... dem gleichen Gang entspricht wie auf dem vorherigen Feld.
- ... um einen Gang niedriger als auf dem vorherigen Feld ist.

Regeln für die Verwendung der Würfel

1. SCHWARZE GANGWÜRFEL

Gangwürfel werden verwendet, um das Auto fortzubewegen und dabei gleichzeitig zu beschleunigen oder zu verlangsamen.



Die schwarzen Würfel repräsentieren die Gänge deines Autos.

Der Wechsel auf höhere oder niedrigere Gangwürfel wird oft als „Schalten“ oder „in einem bestimmten Gang sein“ bezeichnet.

Jeder Würfel ermöglicht es dir, dein Auto um ein Feld vorwärts zu bewegen, unabhängig vom Ergebnis des Wurfs (Zahl oder ⚠).

Die Gangwürfel müssen in aufsteigender und/oder absteigender Reihenfolge gespielt werden.



Beispiel: Oliver ist an der Reihe. Er ist derzeit im 4. Gang. Er entscheidet sich dafür, im 5. Gang zu starten, bevor er über den 4. und 3. in den 2. Gang herunterschaltet, da er auf eine scharfe Kurve zufährt.

2. WEISSE LEERLAUFWÜRFEL

Leerlaufwürfel werden verwendet, um sich fortzubewegen, während man den gleichen Gang beibehält.



Jeder Leerlaufwürfel ermöglicht es dir, unabhängig vom Ergebnis des Wurfs (Leerseite oder ⚠), dein Auto um ein Feld nach vorne zu bewegen, während du in deinem aktuellen Gang bleibst.

Ein Leerlaufwürfel kann zu Beginn, während oder am Ende der Bewegung eingesetzt werden. Du kannst dich während deines Spielzugs sogar ganz auf Leerlaufwürfel beschränken. Du kannst zwischen Leerlauf- und anderen Würfeln wechseln, wie du es für richtig hältst.



Du darfst keinen Leerlaufwürfel verwenden, wenn deine aktuelle Geschwindigkeit 0 beträgt.



Beispiel: Owen nimmt eine knifflige Kurve im 3. Gang und nutzt seine weißen Leerlaufwürfel, um seine Geschwindigkeit zu halten.

3. ORANGENE FÜHRUNGSWÜRFEL



Führungswürfel werden in jeder Runde nur vom Startspieler auf einem Schotterabschnitt verwendet. Dies wird durch die Spalte „Führender“  angezeigt. Sie werden genauso wie die weißen Leerlaufwürfel verwendet, aber haben ein zusätzliches -Symbol. Der Startspieler ersetzt seine weißen Leerlaufwürfel durch orangene Führungswürfel. Dies stellt die Schwierigkeit dar, als Startspieler eine Rallye-Etappe zu fahren! Der Startspieler befreit die Strecke von losem Schmutz und Trümmern und macht es so leichter für die nachfolgenden Fahrer.

Allerdings darf der Startspieler den nachfolgenden Fahrern während einer Etappe andere Nachteile aufzwingen.

Der Startspieler jeder Runde ist der „Führende“ und muss die Führungswürfel anstelle seiner normalen Leerlaufwürfel verwenden.

Sobald der Startspieler die Ziellinie der Etappe überquert hat, gilt diese Regel nicht mehr. Die übrigen Fahrer verwenden ihre normalen Leerlaufwürfel.



Beispiel: Wenn Owen sich einer Kurve nähert, aber der Startspieler ist, kann er die gleiche Strategie versuchen, muss aber die Führungswürfel anstelle der Leerlaufwürfel verwenden.

4. ROTE BREMSWÜRFEL



Bremswürfel werden in Kombination mit einem Gangwürfel verwendet, um die Geschwindigkeit deutlich zu reduzieren.

Die Verwendung eines oder mehrerer roter Bremswürfel in Kombination mit einem schwarzen Gangwürfel ermöglicht es dir, ein Feld vorwärts zu ziehen und gleichzeitig deine Geschwindigkeit um mehr als einen Gang zu reduzieren.

Dazu musst du so viele Bremswürfel spielen, wie die Anzahl der Gänge, die du „überspringen“ möchtest. Hinzu kommt der Gangwürfel der Geschwindigkeit, auf die du abbremsen möchtest.



Beispiel: Georgina bremst vor einer Kurve vom 4. in den 2. Gang runter. Um dies zu tun, muss sie den Würfel mit dem 2. Gang zusammen mit einem Bremswürfel legen, weil sie den 3. Gang überspringt.

Ein Spieler darf die Würfel nicht verwenden, um seine Geschwindigkeit auf 0 zu reduzieren – die Mindestgeschwindigkeit ist der 1. Gang.

WÜRFEL KOMBINIEREN

Durch die geschickte Kombination der Würfel kannst du jede Herausforderung meistern. Es ist sogar möglich, im selben Spielzug zu beschleunigen und die Geschwindigkeit zu drosseln. Beachte aber die goldene Regel: Jeder Würfel darf nur einmal pro Spielzug verwendet werden.



Beispiel: Patrick beginnt seinen Zug im 5. Gang. Er wechselt in den 6. Gang, bevor er über den 5. in den 4. verlangsamt. Vor der Kurve bremst er in den 2. Gang runter, geht in den Leerlauf und beschleunigt im 3. Gang aus der Kurve. Er hat in diesem Zug eine große Distanz zurückgelegt und da er seinen Bremswürfel zum Überspringen des 3. Gangs verwendet hat, kann er nach der Kurve in diesen Gang wechseln! Dadurch nimmt er am Ende seines Zugs eine 3. Gang-Zeitkarte, die seiner Fahrzeit weniger Sekunden hinzufügt als eine 2. Gang-Zeitkarte.

Die Verkehrsregeln

Da eine Strecke nie ausnahmslos schnurgerade verläuft, gibt es ein paar Regeln, die du beachten musst, wenn du deinen Spielzug planst!

Bewegen

Es kann immer nur ein Auto gleichzeitig auf einem Feld sein. Du kannst dich nicht durch ein Feld bewegen, auf dem sich ein anderes Fahrzeug befindet.

Autos müssen sich immer vorwärtsbewegen, entweder in gerader Linie (in der gleichen Spur) oder diagonal (Spurwechsel), aber niemals zur Seite. Die Vorderkante des Feldes, in das du fährst, muss weiter vorne auf der Strecke liegen als das vorherige Feld.



Du kannst während deiner Bewegung beliebig oft die Spur wechseln. Die meiste Zeit ist die Strecke in zwei Fahrspuren aufgeteilt. Dies ist jedoch nicht immer der Fall. Einige Streckenteile können an bestimmten Stellen nur eine Spur aufweisen und Teile aus den Rallyman: DIRT-Erweiterungen können bis zu drei Spuren aufweisen.

In Rallyman: DIRT stellt die Kante eines Streckenteils immer auch die Kante eines Streckenfeldes dar.

Du musst dein Auto in jedem Spielzug mindestens ein Feld vorwärts bewegen, wenn das möglich ist.

Kurven

Eine Rallye ohne Kurven wäre nur halb so spannend, und in Rallyman: DIRT kann die Art und Weise, wie ihr durch diese tückischen Kurven navigiert, den Unterschied in eurer Fahrzeit am Ende einer Etappe ausmachen!

„Kurven“-Felder sind durch das Vorhandensein von Geschwindigkeitsbeschränkungen (die eingekreisten Nummern) sowie durch das Fehlen einer Trennlinie zwischen der Innenspur und der Außenspur gekennzeichnet.



Es gibt zwei Arten, eine Kurve zu durchfahren. Diese legen fest, aus wie vielen Feldern sie besteht und an welche Geschwindigkeitsbegrenzung ihr euch halten müsst.

DIE INNENSPUR SCHNEIDEN

Dieser Weg ist kürzer, erfordert aber einen niedrigeren Gang. Wenn ihr die Kurve auf diese Weise durchfahrt, müsst ihr euch an die Geschwindigkeitsbegrenzung auf der Innenspur der Kurve halten.



DURCH DIE AUSSENSPUR DRIFTEN.

Dieser Weg ist länger, erlaubt euch aber in einem höheren Gang zu fahren. Wenn ihr die Kurve auf diese Weise durchfahrt, müsst ihr euch an die Geschwindigkeitsbegrenzung auf der Außenspur halten. Driftende Autos werden quer zur Strecke gedreht.



Ihr müsst euch bei der Einfahrt in eine Kurve entscheiden, wie ihr sie durchfahren wollt, und könnt dies nicht mitten in der Kurve ändern.



Einige Teile haben zwei benachbarte Kurven. Diese Kurven gelten als separate Kurven und ihr könnt die Art der Kurvendurchfahrt ändern, wenn ihr von einer Kurve in die andere fahrt.



GESCHWINDIGKEITSBEGRENZUNGEN

Die Regeln für Geschwindigkeitsbegrenzungen gelten unabhängig von der gewählten Vorgehensweise. Die eingekreiste Zahl auf einem Feld ist der höchste Gang, den ein Fahrzeug auf diesem Feld einlegen darf. Du kannst natürlich auch einen niedrigeren Gang als den angezeigten einlegen, ohne eine Strafe zu erhalten.



Fährst du allerdings mit einem höheren als dem angegebenen Gang auf diesem Feld, so führt das zu einem sofortigen Kontrollverlust (siehe S. 19).

Beim Verlassen des Feldes darfst du wieder beschleunigen. Geschwindigkeitsbegrenzungen gibt es auch in anderen Feldern als Kurven. Auch dort gelten die oben beschriebenen Regeln.



Beispiel: Quentin fährt auf ein Kurvenfeld. Die Geschwindigkeitsbegrenzung darauf beträgt 3. Er platziert dort seinen Würfel 3. Gang, respektiert damit die Geschwindigkeitsbegrenzung und verliert daher nicht die Kontrolle. Beim Verlassen des Kurvenfeldes beschleunigt er in den 4. Gang.

SLIDE

In einigen Kurven könnt ihr einen Slide ausführen, um eine Kurve früher zu beginnen und/oder später zu beenden. Dies kann euch mehr Möglichkeiten geben, eure Geschwindigkeit und Distanz zu kontrollieren.

Einige an Kurven angrenzende Felder werden von einer gestrichelten Linie gekreuzt. Diese Slidefelder können entweder normal befahren werden oder ein Fahrzeug kann auf ihnen einen Slide ausführen.




Wenn ein Auto in diese Felder slidet, gilt diese Zone für das Auto als zwei Felder (getrennt durch die gestrichelte Linie), die sich über die gesamte Breite der Strecke spannen. Slidende Autos werden quer zur Strecke gedreht, um dies anzuzeigen.

Ihr müsst euch entscheiden, ob ihr durch diese Felder sliden wollt oder ob ihr sie normal durchfahren wollt und könnt dies nicht mehr ändern, sobald ihr sie betreten habt.

Besondere Geländeeigenschaften

ABKÜRZUNGEN

Was wäre eine Rallye ohne Off-Road-Action? Einige der Kurven in Rallyman: DIRT weisen Abkürzungen auf, die dich mit etwas Glück ordentlich Zeit sparen lassen ...

Abkürzungen sind in Rallyman: DIRT spezielle Felder, die ihr am Abkürzungs-Symbol  erkennt. Auf diese Felder kannst du dich bewegen, wenn du dich dafür entscheidest, eine Kurve zu schneiden, um Zeit zu sparen.



Die Zahl innerhalb des Abkürzungs-Symbols ist eine Geschwindigkeitsbegrenzung, die den höchsten Gang angibt, in dem sich dein Fahrzeug befinden darf, während es auf diesem Feld ist.

Du kannst ein Feld mit einer Abkürzung von oder zu jedem mit ihm verbundenen Feld betreten oder verlassen, mit der Ausnahme von Kurvenfeldern.

Eine Abkürzung kann aber auch schwerwiegende Folgen haben! Jedes Mal, wenn du ein Abkürzungsfeld betrittst, musst du 1 Schadensmarker aus dem Schadensmarkerbeutel ziehen. Drehe den Marker auf seine „Abkürzungs“-Seite. Diese ist durch das Abkürzungs-Symbol in der oberen linken Ecke markiert.

Der Abkürzungs-Schadensmarker zeigt eines von drei möglichen Ergebnissen an :



OK!: Dein Auto hat das Manöver unbeschadet überstanden! Platziere den Marker auf deinem Armaturenbrett.



Leerlaufschaden: Dir ist ein Reifen geplatzt! Platziere den Marker auf deinem Armaturenbrett. Er zählt wie ein normaler Leerlauf-Schadensmarker. Die Anzahl der Leerlaufwürfel, die du in jedem Zug verwenden kannst, wird für jeden dieser Marker auf deinem Armaturenbrett um eins reduziert. Dies wird zu Beginn deines nächsten Zugs wirksam.

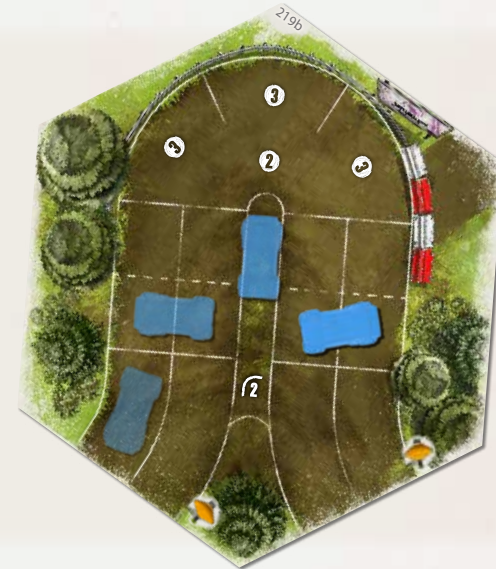


-1: Du schleuderst Steine und Schlamm auf die Strecke! Du selbst bist nicht davon betroffen, aber alle Fahrer hinter dir, müssen mit den Konsequenzen leben. Platziere diesen Marker auf dem Streckenteil der Abkürzung. Die Geschwindigkeitsbegrenzung für alle Kurvenfelder auf diesem Streckenteil wird um 1 reduziert. Diese Marker können sich aufsummieren, sodass Teile oder sogar die gesamte Kurve unbefahrbar gemacht werden können.




- Diese Marker verändern nicht die Geschwindigkeitsbegrenzung der Abkürzung.
- Ein Feld mit einer auf 0 oder weniger reduzierten Geschwindigkeitsbegrenzung wird unbefahrbar. Autos können sich nicht auf solche Felder bewegen.

Du kannst in eine Abkürzung hinein- und aus ihr herausliden, und zwar von und zu jedem benachbarten Slidefeld.



SPRÜNGE


In Rallyman: DIRT kannst du das raue Gelände zu deinem Vorteil nutzen! Bestimmte Streckenteile haben Sprungfelder , die eine Bodenwelle darstellen, über die du springen kannst.



Wenn du deine Flugbahn planst, platzierst du deine Würfel nach den normalen Regeln. Wenn der Würfel, den du auf einem Sprungfeld platzierst, **die selbe Gangzahl** wie die abgebildete Zahl besitzt, gewinnst du an Höhe! Bewege den Würfel, den du auf dem Sprungfeld platziert hast, um ein Feld nach vorne. Du kannst den Würfel direkt nach vorne oder diagonal bewegen.



Wenn der Würfel, den du auf einem Sprungfeld platzierst, einen um **eine Gangzahl** höheren Wert als die abgebildete Zahl besitzt, gewinnst du noch mehr an Höhe! Bewege den Würfel, den du auf dem Sprungfeld platziert hast, um zwei Felder nach vorne. Du kannst Hindernisse oder andere Autos, die sich zwischen dir und deinem Zielfeld befinden, ignorieren.

Wenn dieser Würfel jedoch nach dem Wurf ein -Symbol (Einzeln würfeln oder Volles Risiko!) zeigt, erleidest du sofort einen Kontrollverlust auf dem Feld, auf dem du landest.




Wenn der Würfel, den du auf einem Sprungfeld platzierst, einen um **zwei oder mehr Gangzahlen** höheren Wert als die abgebildete Zahl besitzt, springst du zu hoch! Bewege den Würfel, den du auf dem Sprungfeld platziert hast, um zwei Felder nach vorne, aber du erleidest sofort einen Kontrollverlust auf dem Feld, auf dem du landest.



Wenn der Würfel, den du auf einem Sprungfeld platzierst, einen niedrigeren Gang als der abgebildete Würfel besitzt, gilt das Sprungfeld als normales Feld und hat keinen weiteren Effekt.

Du kannst nicht auf Feldern landen, die von Hindernissen oder anderen Autos belegt sind. Wenn ein Sprung dich dazu zwingt, auf einem Feld mit einem Hindernis oder anderem Auto zu landen, darfst du den Sprung nicht ausführen. Du kannst auf einem Kurvenfeld auf einer Spur deiner Wahl landen.

WASSERHINDERNISSE

Etappen in Rallyman: DIRT enthalten auch Flüsse und Bäche, die ihr durchqueren müsst! Diese Wasserhindernisse sind durch ein Wasser-Symbol  gekennzeichnet.



Um sich durch ein Wasserhindernis zu bewegen, musst du entweder einen Leerlaufwürfel oder den Würfel für den 1. Gang verwenden. Du darfst dabei einen 1. Gang-Würfel nicht zusammen mit einem Bremswürfel verwenden.



Anderenfalls endet deine Bewegung sofort in deinem aktuellen Gang.

- Du kannst bremsen, im Leerlauf fahren, beschleunigen oder langsamer werden, wenn du ein Wasserhindernisfeld verlässt.

ÜBERHOLEN

Obwohl Rallye-Etappen eigentlich so gestaltet sind, dass ihr euch nicht um die Anwesenheit anderer Autos kümmern müsst, kann es vorkommen, dass ein Auto ein anderes einholt.

Um in ein Feld neben einem Auto eines anderen Spielers hineinzufahren, musst du einen Gang- oder Leerlaufwürfel verwenden, dessen Gangzahl gleich oder höher im Vergleich zum aktuellen Gang des einzuholenden Autos ist. Sobald sich dein Auto auf gleicher Höhe befindet, kannst du deine Bewegung mit beliebiger Geschwindigkeit fortsetzen.

Ein Auto im 3. Gang darf beispielsweise neben einem Auto im 1., 2. oder 3. Gang platziert werden, jedoch nicht neben einem Auto im 4., 5. oder 6. Gang.

Es ist möglich, zu überholen, indem man diagonal zwischen zwei Autos hindurchfährt.

Abkürzungen gelten als benachbart zu jedem mit ihnen verbundenen Feld, außer Kurvenfeldern.



Beispiel: Das Auto des roten Spielers befindet sich im 5. Gang als es neben das blaue Auto fährt. Es beschleunigt in den 6. Gang und fährt diagonal auf das Feld neben das gelbe Auto. Der Spieler hat die Gänge der anderen Autos während dieser Fahrt erreicht oder übertroffen, sodass er überholen durfte. Nun, da sich sein Auto neben dem gelben Auto befindet, kann der rote Spieler seine Fahrt wie gewohnt fortsetzen, was ihm die Möglichkeit geben sollte, seine Geschwindigkeit vor der nächsten Kurve zu reduzieren!

Andere Autos in Kurven

Wenn sich ein Auto in einer Kurve befindet, darf ein anderes Auto nur in diese Kurve einfahren, wenn es die gleiche Methode verwendet, d. h. über die gleiche Spur. Du kannst diesem Auto in die Kurve folgen, darfst aber nicht sein Feld betreten oder es überholen.



Andere Autos, die einen Slide ausführen

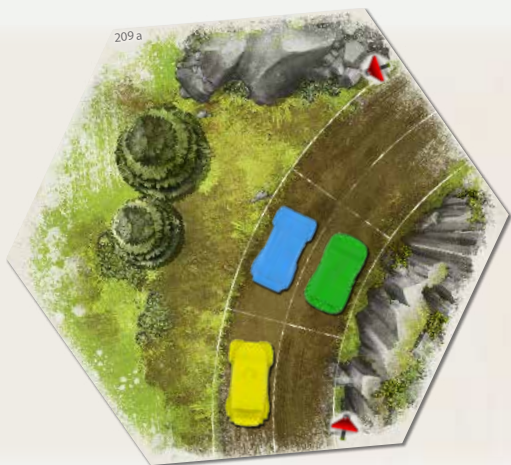
Wenn ein Auto einen Slide ausführt, darf ein anderes Auto diese Felder nur betreten, wenn es die gleiche Methode verwendet. Du kannst diesem Auto in den Slide folgen, darfst aber nicht sein Feld betreten oder es überholen.



Du kannst ein Auto in einer Kurve oder einem Slide überholen, indem du eine Abkürzung verwendest, wenn eine solche verfügbar ist.

BLOCKIERT

Du bist blockiert, wenn du während deiner Bewegung ...
... die Geschwindigkeit nicht erreichen kannst, die zum Überholen des Fahrzeugs vor dir erforderlich ist ODER ...
... aufgrund des Vorhandenseins eines anderen Autos durch die weitere Bewegung einen sofortigen und unvermeidbaren Kontrollverlust erleiden müsstest ODER ...
... du auf eine andere Weise behindert wirst.
Dein Zug endet sofort in deinem aktuellen Feld und Gang.



Beispiel: Hier kann das gelbe Auto das blaue und das grüne nicht überholen, da sie die gesamte Strecke beanspruchen. Es müsste seinen Zug in seinem aktuellen Feld und seinem aktuellen Gang beenden.



Beispiel: Hier kann das rote Auto nicht überholen, da es nicht genug Platz hat, um zu beschleunigen und an dem orangefarbenen Auto vorbeizuziehen. Es könnte ein Feld nach vorne fahren und in den 4. Gang wechseln, bevor es als blockiert gilt und seinen Zug beenden muss.

SPEZIALFÄLLE

Wir haben versucht, euch mit den Streckenteilen in *Rallyman: DIRT* so viel Abwechslung wie möglich zu bieten, sodass ihr einige wirklich spannende Rennstrecken bauen könnt. Wir haben auch versucht, bei der Erläuterung der Regeln zu all diesen Spielelementen so sorgfältig und präzise wie möglich zu sein. Es kann jedoch vorkommen, dass ihr auf ungewöhnliche Fälle stoßt, die hier nicht speziell behandelt werden.

In solchen Situationen empfehlen wir, die euch am logischsten erscheinende Lösung zu verwenden. Wenn ihr euch nicht einig seid, stimmt darüber ab. Könnt ihr dann immer noch keinen Konsens erreichen, werft eine Münze. Wie auch immer, lasst euch nicht durch ein kleines Detail ausbremsen!

Achtet auf alles auf der Strecke. Eure Würfel, die Kurven und sogar eure Rivalen können zu eurem Vorteil verwendet werden.

Eine clevere Fahrweise kann wertvolle Sekunden eurer Fahrzeit einsparen. Das kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeuten!

SOBALD IHR EUREN ZUG GEPLANT HABT, IST ES AN DER ZEIT, DEN SCHOTTER FLIEGEN ZU LASSEN!

Würfeln und Auto bewegen



Deine Planung der Fahrlinie ist abgeschlossen! Aber wirst du vorsichtig fahren oder alles riskieren, um wertvolle Sekunden zu gewinnen?


Sobald du deine Würfel ausgewählt und auf die Strecke gelegt hast, um die Fahrlinie für deinen Spielzug zu planen, musst du entscheiden, ob du deine Würfel einzeln würfelst oder alle auf einmal!

1. DIE WÜRFEL EINZELN WÜRFELN

Dies ist die sichere Option. Sie bringt dir keine zusätzlichen Vorteile, aber du kannst deine Bewegung jederzeit beenden, um so einen Kontrollverlust zu vermeiden.


Sobald du deinen Zug geplant hast, kannst du deine Würfel einzeln würfeln (mit Ausnahme von Bremswürfeln, die gleichzeitig mit einem Gangwürfel gewürfelt werden müssen). Dein Auto wird zunächst pro gewürfeltem Würfel um ein Feld vorwärtsbewegt, unabhängig vom Ergebnis.

Alle Würfel, die nach dem Wurf ein  zeigen, legst du zur Seite. Wenn du das auf deinem Armaturenbrett angezeigte Limit erreichst, kommt es zu einem Kontrollverlust. Wenn dies geschieht, stellst du dein Auto auf das Feld, in dem das letzte, entscheidende  auftrat. Dann handelst du den Effekt des Kontrollverlusts ab.

Wenn du mit den Spielmaterialien aus diesem Grundspiel spielst, ist das -Limit immer 3. Dieses Limit kann sich ändern, wenn du mit anderen Geländetypen und Reifen aus den Erweiterungen spielst.

Du musst nicht alle Würfel würfeln, die du für die Fahrlinie eingeplant hast, wenn du sie einzeln würfelst. Du kannst, solange es zu keinem Kontrollverlust kommt, deine Bewegung jederzeit abbrechen und beenden. Wenn ein Würfel jedoch geworfen wurde, muss dessen Ergebnis angewendet werden.



Einen Würfel nach dem anderen zu würfeln ermöglicht es dir, im Auge zu behalten, wie viele -Symbole du erhalten hast, sodass du deinen Spielzug rechtzeitig beenden kannst, bevor es zu einem Kontrollverlust kommt.

Wenn du deine Bewegung beendet hast, sei es, weil du dich entschieden hast, aufzuhören, du das Ende deines geplanten Spielzugs erreicht hast oder einen Kontrollverlust erlitten hast, mache mit dem Ende des Spielzugs weiter (siehe S. 18).

2. VOLLES RISIKO GEHEN!

Dies ist eine riskante Option, aber Risiken werden in Rallyman: DIRT immer belohnt! Wenn du alle deine eingeplanten Würfel auf einmal wirfst, gehst du zwar ein kalkuliertes Risiko ein, aber es bedeutet auch, dass du Sekundenmarker erhalten wirst, die im späteren Rennverlauf sehr hilfreich sein können.


Wenn du das Glück auf deiner Seite wünschst, kannst du deine eingeplanten Würfel alle auf einmal würfeln! Das nennt man „volles Risiko gehen“.


Um volles Risiko zu gehen, planst du wie gewohnt, indem du mit den Würfeln deine Fahrlinie auslegst. Du markierst dann das Feld, auf dem deine Bewegung enden soll mit so vielen Sekundenmarkern, dass deren Wert der Anzahl der Gang- und Leerlaufwürfel entspricht, die du gleich würfeln wirst.




Dann nimmst du alle eingeplanten Würfel und würfelst sie alle gleichzeitig.




Sobald du deinen Wurf ausgeführt hast, überprüfst du das Ergebnis. Wenn du weniger -Symbole als das auf deinem Armaturenbrett angezeigte Limit erhalten hast, hast du es geschafft! Bewege dein Auto auf das Feld, das mit den Sekundenmarkern markiert ist. Nimm dir diese Marker, dann ist deine Bewegung beendet.

Hast du genauso viele oder mehr -Symbole erzielt, als das Limit auf deinem Armaturenbrett vorgibt, kommt es zu einem Kontrollverlust!

Bevor der Kontrollverlust abgehandelt wird, musst du zuerst alle Würfel, die du gewürfelt hast, nehmen (ohne deren Ergebnisse zu ändern) und sie wieder auf die Strecke legen, als ob du einen normalen Zug planen würdest. Du musst dabei nicht der gleichen Fahrlinie folgen, die du ursprünglich geplant hattest oder alle ursprünglich eingeplanten Würfel verwenden, solange du genug platzierst, um einen Kontrollverlust zu verursachen.

Die Würfel müssen weiterhin nach den normalen Regeln platziert werden und müssen zu einem Kontrollverlust führen, sei es durch die Anhäufung von -Symbolen oder ein Streckenelement wie eine Geschwindigkeitsbegrenzung. Du kannst den Kontrollverlust durch die Neuordnung deiner Würfel nicht vermeiden.

Sobald du die Würfel ausgelegt hast, wird der Kontrollverlust auf dem Feld, auf dem das -Symbol oder das Streckenelement auftritt, welches den Kontrollverlust verursacht, durchgeführt.

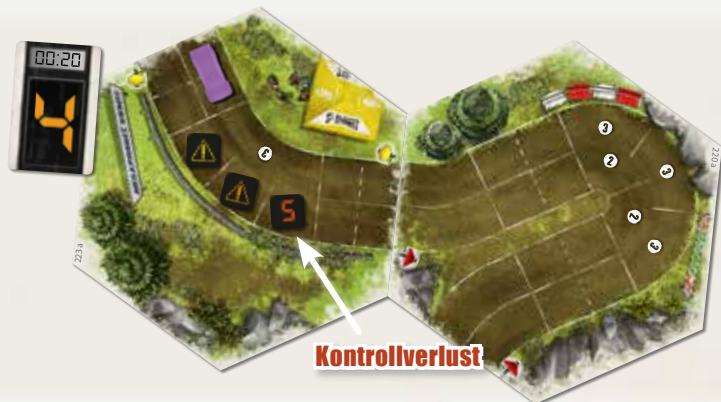
Diese Vorgehensweise gibt dir etwas Entscheidungsspielraum, wo und in welchem Gang der Kontrollverlust passiert.



Beispiel: Nachdem er seine Fahrlinie geplant hat, beschließt Gareth, volles Risiko zu gehen! Leider führt sein Wurf zu einem Kontrollverlust. In seiner aktuellen Planung würde er seinen Kontrollverlust auf einem gefährlichen Streckenabschnitt (gekennzeichnet mit einem roten Hinweisschild) ausführen. Das würde beträchtlichen Schaden an seinem Auto verursachen.



Stattdessen sortiert er seine Würfel neu und verwendet eine andere Spur (die Slidefelder), sodass sein Kontrollverlust auf einem sichereren (gelbes Hinweisschild) Streckenteil und mit geringerer Geschwindigkeit (4 anstelle von 5) ausgeführt wird.



Er könnte ein ähnliches Ergebnis auch dadurch provozieren, dass er seine Würfel neu anordnet, um die Geschwindigkeitsbegrenzung in der Kurve zu überschreiten.

Unabhängig davon, ob dein Wurf erfolgreich war oder nicht, erhältst du deine Sekundenmarker, wenn du volles Risiko gegangen bist!

Egal, ob das volle Risiko erfolgreich war oder du einen Kontrollverlust erlitten hast, mache mit dem Ende des Spielzugs weiter (siehe S. 18).

Sekundenmarker

Sekundenmarker stellen die Sekunden dar, die du dank deiner unvergleichlichen Fahrweise gewinnst! Diese können während einer Etappe gesammelt werden, wenn du den Mut aufbringst, volles Risiko zu gehen. Sie können anschließend ausgegeben werden, um auch bei den gefährlichsten Fahrmanövern die Kontrolle zu behalten oder um die Fahrzeit einer Etappe um einige Sekunden zu reduzieren!

Du erhältst eine Sekunde für jeden Gang-, Leerlauf- oder Führungswürfel, den du würfelst, wenn du volles Risiko gehst (auch für diejenigen mit einem ⚠️-Symbol). Diese Marker werden aus dem bereitgelegten Vorrat genommen und sind in den Werten 1, 3 und 5 Sekunden erhältlich.

Rote Bremswürfel bringen keine Sekundenmarker.

Volles Risiko zu gehen ist der einzige Weg, um Sekundenmarker zu erhalten.



SEKUNDENMARKER VERWENDEN

Sekundenmarker ermöglichen es dir, deine Würfel zu „sichern“. Das bedeutet, dass du sie nicht würfeln musst und somit mögliche ⚠️-Symbole vermeiden kannst.

Du darfst Sekundenmarker nur dann verwenden, um deine Würfel zu sichern, wenn du sie einzeln nacheinander würfelst, nicht wenn du volles Risiko gehst.

Sekundenmarker kannst du jederzeit für deine Würfel nutzen, bevor du einen Würfel würfeln würdest. Das Ergebnis eines bereits gewürfelten Würfels darf niemals beeinflusst werden.

Generell ist es eine gute Idee, Sekundenmarker zu verwenden, wenn du bereits eine bedrohliche Anzahl ⚠️ während deines Zugs gewürfelt hast, da du so einen Kontrollverlust vermeiden kannst.

Du darfst während deines Spielzugs beliebig viele Würfel sichern, solange du dafür bezahlen kannst:

- Der erste Würfel in deinem Zug kostet 1 Sekunde, um ihn zu sichern.
- Der zweite Würfel kostet 2 Sekunden, um ihn zu sichern.
- Der dritte Würfel kostet 3 Sekunden, um ihn zu sichern.
- Und so weiter ...

Wenn du einen Würfel sicherst, legst du die erforderliche Anzahl an Sekundenmarkern zurück in den Vorrat und nimmst den Würfel anschließend von der Strecke. Nun setzt du deinen Spielzug fort, indem du weitere Würfel würfelst oder sicherst, wie du es für richtig hältst.

Sekundenmarker erlauben es dir nicht, einen Streckeneffekt oder einen Kontrollverlust zu ignorieren.



Du darfst Sekundenmarker aber auch verwenden, um einen Würfelwurf, der Bremswürfel enthält, zu sichern. Dazu musst du allerdings alle Würfel, die zu diesem Wurf gehören, sichern. Verfügst du nicht über ausreichend Sekundenmarker, darfst du diesen Wurf nicht sichern.



Jonathan will seine Würfel sichern, während er durch eine Kurve fährt. 3 Würfel zu sichern, kostet ihn 6 Sekunden (1+2+3). Hätte er in diesem Spielzug bereits andere Würfel gesichert, würde ihn dies noch mehr kosten!

Ende des Spielzugs

Der Zug eines Spielers endet, wenn ...

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

Wenn ein Spieler seine Bewegung abgeschlossen hat oder blockiert wurde

Der Spieler nimmt eine Zeitkarte, die seinem aktuellen Gang entspricht (dem zuletzt gewürfelten Gangwürfel) und platziert sie vor sich.

Wenn er in seinem Zug nur Leerlaufwürfel (weiß) gewürfelt hat, nimmt er in diesem Zug die gleiche Zeitkarte wie die, welche bereits oben auf seinem Stapel liegt.

Zeitkarten bestimmen, wie viele Sekunden ein Spieler zu seiner Fahrzeit in *Rallyman: DIRT* addiert. Je höher der Gang, desto weniger Sekunden werden zur Fahrzeit addiert!

Die Spieler bewahren alle ihre Zeitkarten in einem Stapel neben ihrem Armaturenbrett auf. Sie werden am Ende einer Etappe zusammengezählt, um die Gesamtzeit zu ermitteln.

Außerdem zeigt die oberste Karte des Stapels den Gang an, in dem sich ein Spieler zwischen seinen Zügen befindet, um Effekte wie Überholen, den Gang zu Beginn des nächsten Zugs und die Spielreihenfolge am Anfang einer Runde zu bestimmen.

Wenn ein Spieler einen Kontrollverlust erleidet

Der Spieler nimmt die oberste Zeitkarte von dem Stapel, der dem Gang entspricht, in dem er sich zum Zeitpunkt des Kontrollverlusts befand. Er dreht sie auf die Seite, die eine „0“ anzeigt, und platziert sie oben auf seinem Stapel neben seinem Armaturenbrett.

Ein Kontrollverlust fügt mehr Zeit zur Fahrzeit hinzu als selbst der kleinste Gang. Der Spieler muss sich nun noch mehr anstrengen, um diesen Zeitverlust wieder aufzuholen.

Außerdem befindet sich auf der rechten Seite der Karte oben auf dem weißen Streifen eines von zwei Symbolen. Je nachdem, welches Symbol die Karte zeigt, gelten die folgenden Ergebnisse:

DREHER

Das Auto bleibt auf seinem aktuellen Feld auf der Strecke. Obwohl es gerade einen Kontrollverlust erlitten hat, gilt das Auto noch als auf der Strecke. Ein Dreher kostet zwar trotzdem viel Zeit, aber es entsteht kein Schaden am Auto.



Am Anfang des nächsten Zugs dreht der Spieler das Auto wieder um und setzt das Spiel normal fort.



Beispiel: Joelle erleidet einen Kontrollverlust, aber zieht eine Karte, die einen Dreher zeigt! Sie verliert zwar Zeit, erleidet aber keinen Schaden und ihr Auto bleibt auf der Strecke.

UNFALL

Das Auto wird bei dem Feld, auf dem der Kontrollverlust passiert ist, neben die Strecke gestellt. Das Auto gilt nicht als auf der Strecke, wenn es darum geht, andere Autos zu blockieren.



Am Anfang des nächsten Zugs platziert der Spieler das Auto wieder auf der Strecke, auf dem Feld, auf dem der Kontrollverlust passierte und setzt das Spiel normal fort.

SPIELREIHENFOLGE FÜR AUTOS, DIE SICH NICHT AUF DER STRECKE BEFINDEN

Auch wenn ein Auto sich nicht physisch auf der Strecke befindet, zählt das Feld, auf dem es die Strecke verlassen hat (die zum Auto angrenzende Zone), als Position dieses Fahrers bei der Festlegung der Spielreihenfolge zu Beginn einer Runde.

Sollte ein Auto, das sich außerhalb der Strecke befindet, die gleiche Distanz zurückgelegt haben, wie ein Auto auf der Strecke, so fährt das Auto auf der Strecke zuerst.

Unter dem Symbol wird auch der Schaden angezeigt, den das Auto durch den Unfall erleidet. Dieser basiert auf der Gefahrenstufe des Streckenteils, auf dem der Kontrollverlust passiert ist.

Die Gefahrenstufe jedes Streckenteils wird durch die Farbe des Hinweisschildes an jedem Ende des Teils angezeigt.



Ziehe für jede schwarze Markierung neben dem entsprechenden Hinweisschild auf der Zeitkarte einen Schadensmarker aus dem Beutel und platziere ihn mit der aufgedeckten Schadensseite (ohne das ↷-Symbol in der linken oberen Ecke) auf deinem Armaturenbrett.



Beispiel: Joelle erleidet im 4. Gang einen Kontrollverlust. Sie dreht ihre Zeitkarte um, die einen Unfall anzeigt. Sie platziert ihr Auto neben der Strecke, prüft die Gefahrenstufe des Streckenteils und zieht dann das Maximum von 3 Schadensmarkern.

Wenn du eine Karte umdrehst, auf der SISU steht, dann hast du durch dein fahrerisches Können die Situation zu deinem Vorteil gewendet! Du erleidest keinen Schaden an deinem Auto und verlierst nur sehr wenig Zeit! Dein Auto bleibt an der Stelle stehen, an welcher der Kontrollverlust stattgefunden hat. Du beginnst deinen nächsten Zug in dem auf der Karte angegebenen Gang.



Schadensmarker

Schadensmarker stellen eine Vielzahl von Konsequenzen dar, die dir widerfahren können, wenn dich dein Glück verlässt!

Wenn du einen Schadensmarker ziehst, legst du ihn auf deinem Armaturenbrett ab.



DEFEKTES GETRIEBE

Die Anzahl der Gangwürfel, die der Spieler (unabhängig von deren Wert) in seinem Spielzug verwenden darf, wird für jeden dieser Marker auf seinem Armaturenbrett um eins reduziert.



DEFEKTE BREMSEN

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



DEFEKTER LEERLAUF / DEFEKTE FÜHRUNG

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

Diese Marker können die Anzahl der verfügbaren Würfel der entsprechenden Farbe maximal auf 0 reduzieren. Der Spieler muss dennoch alle Marker behalten, auch wenn weitere Marker dieser Sorte keinen Effekt haben.



Beispiel: Andrew beginnt seinen Zug mit zwei Schadensmarkern: einem defekten Getriebe und defekten Bremsen. Während seines Zugs kann er jetzt nur 5 Gangwürfel (unabhängig von ihrem Wert) verwenden. Seinen Bremswürfel kann er gar nicht verwenden!



GRÜNE FLAGGE

Wenn du eine grüne Flagge ziehst, hast du Glück gehabt! Grüne Flaggen haben keinen Effekt.

DER ERSATZREIFEN

Jedes Auto hat einen Ersatzreifen, mit dem der Spieler einen geplatzten Reifen reparieren und einen seiner Würfel zurückbekommen kann!

Am Ende seiner Bewegung, wenn er sich im 1. Gang befindet, kann ein Spieler erklären, dass er einen Reifenwechsel ausführen wird. Er nimmt sein Auto und platziert es neben der Strecke, angrenzend zu dem Feld, auf dem er seine Bewegung beendet hat. Dann nimmt er seine Ersatzreifenkarte und dreht sie auf die Seite mit dem „0“-Gang, bevor er sie oben auf den Stapel der Zeitkarten neben seinem Armaturenbrett platziert, um die Zeit anzuzeigen, die er beim Reifenwechsel verloren hat. Dies ist die gültige Zeitkarte für diesen Zug des Spielers.



Abschließend nimmt er einen der Leerlauf-Schadensmarker von seinem Armaturenbrett und legt ihn zurück in den Schadensmarkerbeutel.

Zu Beginn des nächsten Zugs des Spielers stellt er sein Auto wieder auf die Strecke auf das Feld, auf dem er seine Bewegung beendet hatte, und spielt wie gewohnt weiter.

Eine Ersatzreifenkarte darf nur einmal verwendet werden und wird erst erneuert, wenn ein Spieler sein Auto wartet (siehe Seite 21).

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, beginnt eine neue Runde. Die Spielreihenfolge wird wie zuvor bestimmt und die Rallye geht weiter!

Dies geht solange, bis alle Spieler die Ziellinie der Etappe überquert haben.

Die Etappe beenden

Eine Etappe endet, sobald alle Spieler die Ziellinie überquert haben.

Wenn die Ziellinie überquert wird, ist die letzte Zeitkarte, die ein Spieler nimmt, von dem Gang abhängig, in dem er sich auf dem Feld unmittelbar nach der Ziellinie befindet. Alle anderen Würfel, die nach diesem Feld platziert wurden, werden für die Zeitkarte nicht mehr berücksichtigt und sorgen im Falle eines vollen Risikos auch für keine zusätzlichen Sekunden mehr.

Sollte ein Spieler in dem Zug, in dem er die Ziellinie überquert, einen Kontrollverlust erleiden, so hat dieser Spieler trotzdem das Ziel erreicht, solange der Kontrollverlust in einem Feld nach der Ziellinie passiert. Der Spieler nimmt die Zeitkarte wie oben beschrieben und wertet die für diesen Gang angezeigte Anzahl an Sekunden.

Wenn dies eine einzelne Etappe ist, nimmt der Spieler keinen Schaden. Wenn diese Etappe Teil einer Rallye ist, nimmt der Spieler den auf der Rückseite der Karte angegebenen Schaden gemäß den normalen Regeln, wertet aber weiterhin die auf der Vorderseite angegebene Zeit.

Sobald ein Spieler eine Etappe beendet hat, berechnet er seine Gesamtzeit. Dazu addiert er die Anzahl der Sekunden aller Zeitkarten, die er während der Etappe gesammelt hat, und zieht davon den Wert seiner verbliebenen Sekundenmarker ab. Dies ist seine Gesamtzeit.

Der Spieler mit der schnellsten Zeit gewinnt die Etappe!



AUS EINER ETAPPE AUSSTEIGEN

Wenn ein Spieler seinen Zug beendet und aufgrund von Schäden keine Gangwürfel verwenden kann, muss er aus der Etappe aussteigen. Der Spieler muss sein Auto von der Strecke entfernen und beendet diese Etappe 1 Minute langsamer als der Spieler mit der langsamsten Zeit für diese Etappe. Vor der nächsten Etappe kann er alle Schadensmarker entfernen und seinen Ersatzreifen ersetzen, genau so, als hätte er Zugang zu einer Wartung (siehe unten).

Fortsetzung der Rallye!

Ein Spiel *Rallyman: DIRT* muss nicht nach einer einzelnen Etappe aufhören. Ihr könnt diese Etappe auch als Teil einer ganzen Rallye sehen!

Wie bereits zu Beginn dieser Spielregel erwähnt, besteht eine Rallye normalerweise aus mehreren Etappen. Wenn ihr nicht nur eine einzelne Etappe, sondern gleich eine komplette Rallye bestreitet, könnt ihr euer Spielerlebnis mit *Rallyman: DIRT* noch erweitern. Im Verlauf einer Rallye kann jede Entscheidung und jeder Spielzug einen Einfluss auf eure Position haben!

Ein schlechtes Ergebnis auf einer Etappe kann durch eine besonders gute Zeit auf der nächsten kompensiert werden. Risiken, die ihr normalerweise ohne zu zögern im Rahmen einer Einzeletappe eingehen würdet, werden riskanter, wenn ein Schaden an eurem Auto die gesamte Rallye beeinträchtigen kann!

Die Anzahl der Etappen und deren Streckendesign ist euch und eurer Fantasie überlassen! Einige Beispiele für fertige Rallyes findet ihr am Ende dieser Spielregel.

Wenn ihr bereit seid, loszulegen, findet ihr hier zusätzliche Schritte, die ihr zwischen den einzelnen Etappen ausführen müsst.

Am Ende einer Etappe

ZEITEN EINTRAGEN

Jeder Spieler trägt seine Zeit auf dem Rallyeblatt ein, indem er seinen Namen (oder den Namen des Fahrers oder des Teams) und die Zeit für die gerade gespielte Etappe einträgt.

	<i>Kayla</i>	
ETAPPE 1	<i>2:55</i>	:
SCHADEN	...G/...L/...B	...G/...L/...B
ERSATZREIFEN	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N
ETAPPE 2	:	:
SCHADEN		

Dieses Blatt findet ihr am Ende dieser Spielregel oder es kann von unserer Website heruntergeladen werden.

Am Ende zukünftiger Etappen könnt ihr die Zeit der aktuellen Etappe zu der Zeit der zuvor gespielten Etappen addieren, um eure aktuelle Fahrzeit zu ermitteln. Im Vergleich mit den anderen Spielern im Wettbewerb könnt ihr so verfolgen, welcher Spieler derzeit die schnellste Zeit hat und damit an der Spitze der Rangliste steht!

WARTUNG

Es ist nicht möglich, das Auto während einer Etappe zu reparieren. Reparaturen sind nur nach bestimmten Etappen verfügbar.

Wenn die Etappe, die ihr aktuell spielt, das Streckenteil mit der Wartung enthält, könnt ihr euer Auto am Ende der Etappe reparieren.



	Kayla	
ETAPPE 1	2:55	:
SCHADEN	G/1L/B	G/L/B
ERSATZREIFEN	<input checked="" type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N
ETAPPE 2	:	:
SCHADEN	G/L/B	G/L/B

Wenn ihr euer Auto am Ende einer Etappe warten könnt, nehmt ihr alle Schadensmarker auf euren Armaturenbrettern und legt sie in den Schadensmarkerbeutel zurück.

Wenn ihr euer Auto am Ende einer Etappe nicht warten könnt, müsst ihr die Anzahl der Getriebe-, Leerlauf- und Brems- Schadensmarker (auch die von Abkürzungen) auf euren Armaturenbrettern in eurem Rallyeblatt eintragen. Anschließend legt ihr alle Schadensmarker auf euren Armaturenbrettern zurück in den Schadensmarkerbeutel.

Wenn ihr vorhabt, sofort die nächste Etappe zu spielen, müsst ihr eure Marker nicht zurück in den Beutel legen.

Der Ersatzreifen

ERSETZEN EINES ERSATZREIFENS

Wenn ihr euren Ersatzreifen auf einer früheren Etappe verwendet habt, könnt ihr ihn ersetzen, wenn ihr euer Auto wartet. Nehmt die Karte des Ersatzreifens und platziert sie wieder neben eurem Armaturenbrett. Dies ist die einzige Möglichkeit, euren Ersatzreifen wiederzuerlangen.

EINEN ERSATZREIFEN ZWISCHEN DEN ETAPPEN VERWENDEN

Wenn ihr ihn noch nicht verwendet habt, könnt ihr euren Ersatzreifen zwischen zwei Etappen verwenden, in denen ihr keinen Zugang zur Wartung habt. Wenn ihr diese Aktion nach einer Etappe ausführt, wird keine Zeit zur vorherigen oder nächsten Etappe hinzugefügt.

Ihr könnt eure Karte ablegen (ihr dürft sie erst wieder verwenden, wenn ihr bei einer Wartung wart), um einen Leerlauf-Schadensmarker von eurem Armaturenbrett zu entfernen und ihn zurück in den Schadensmarkerbeutel zu legen.

Nachdem ihr die Wartung durchgeführt habt (oder auch nicht), notiert auf eurem Rallyeblatt, ob ihr für die nächste Etappe Zugriff auf euren Ersatzreifen habt (J) oder nicht (N).

Aufräumen

ZEITKARTEN

Sobald ein Spieler seine Gesamtzeit für eine Etappe berechnet hat, kann er die Zeitkarten zurück auf ihre jeweiligen Stapel legen. Zeitkarten werden zwischen den Etappen nicht behalten.

SEKUNDENMARKER

Die Spieler verwenden ihre Sekundenmarker am Ende einer Etappe, um ihre Gesamtzeit zu verringern. Sie werden nicht zwischen den Etappen behalten. Legt alle Sekundenmarker am Ende einer Etappe zurück in den Vorrat.

SCHADENSMARKER

Die Spieler legen alle Schadensmarker in den Schadensmarkerbeutel zurück, es sei denn, sie beginnen sofort eine neue Etappe!

Ihr habt nun die Etappe beendet und seid bereit, zur nächsten überzugehen!

Eine Rallye in mehreren Spielsitzungen spielen

Eine Rallye, besonders eine lange, eignet sich perfekt, um sie über mehrere Spielsitzungen hinweg zu spielen! Sobald das Rallyeblatt ausgefüllt ist, könnt ihr das Spiel aufräumen und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen!

Die nächste Etappe starten

Spielaufbau

Der Spielaufbau erfolgt in genau denselben Schritten wie zu Beginn dieser Spielregel beschrieben, mit den folgenden Veränderungen:

- Die Spieler beginnen mit dem Schaden, den sie von der vorherigen Etappe auf ihrem Rallyeblatt eingetragen haben. Die Spieler nehmen die entsprechenden Marker aus dem Schadensmarkerbeutel und platzieren sie auf ihren Armaturenbrettern.
Lasst dabei die Symbole auf der anderen Seite der Marker außer Acht.
- Die Spieler erhalten ihren Ersatzreifen nur, falls er auf ihrem Rallyeblatt als verfügbar eingetragen ist.
- Die Spielreihenfolge wird nicht zufällig bestimmt, sondern richtet sich nach den Ergebnissen der vorherigen Etappen. Der Spieler mit der besten Fahrzeit ist der Startspieler. Der Spieler mit der zweitbesten Fahrzeit ist als zweiter am Zug und so weiter.

Die Etappe beginnt dann den normalen Regeln folgend.

Vor dem Start der zweiten Etappe ist die Fahrzeit eines Spielers seine Zeit der ersten Etappe.

	<input checked="" type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N
ETAPPE 2	4:32	:
SCHADEN	G/1L/B	G/L/B
ERSATZREIFEN	<input checked="" type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N
FAHRZEIT	7:19 #2	: #
ETAPPE 3	:	:
GESAMTZEIT	:	:
POSITION	#	#

Kayla und ihre Freunde bereiten sich auf die nächste Etappe ihrer Rallye vor. Das Rallyeblatt zeigt, dass sie in der vorherigen Etappe einen Leerlaufschaden erlitten hat. Sie findet im Schadensmarkerbeutel einen Marker mit dem Symbol für den Leerlaufschaden und platziert ihn auf ihrem Armaturenbrett. Dann nimmt sie ihre Ersatzreifenkarte, da sie diese in der vorherigen Etappe nicht verwendet hat.

Kayla hatte die zweitbeste Zeit nach der vorherigen Etappe, sodass sie diese Etappe als zweiter Spieler beginnt.

Den Sieger bestimmen!

Sobald alle Etappen eurer Rallye absolviert sind, vergleicht ihr die Gesamtzeiten der einzelnen Spieler über alle Etappen hinweg.

Der Spieler mit der schnellsten Zeit ist der Sieger!




ERWEITERTE REGELN

Fliegender Start

Beim fliegenden Start können die Spieler direkt in den 2. Gang statt nur in den 1. schalten, wenn sie aus dem Gang 0 losfahren.

Wenn ein Spieler seinen Zug im Gang 0 beginnt, kann er, bevor er würfelt, erklären, dass er einen fliegenden Start macht. Er nutzt in diesem Fall direkt den Würfel für den 2. Gang, wodurch er die Standardregeln ignoriert und den 1. Gang überspringt.

Wenn er jetzt seinen Zug durchführt, egal ob er einen Würfel nach dem anderen würfelt oder volles Risiko geht, überprüft er das Ergebnis des Würfels für den 2. Gang: Zeigt dieser ein , endet der Zug des Spielers sofort. Er bewegt sein Auto ein Feld vorwärts und beendet seine Bewegung im 2. Gang. Es kommt nicht zu einem Kontrollverlust.

Wenn der Spieler volles Risiko gegangen ist und es zusätzlich zu diesem Effekt zu einem Kontrollverlust gekommen wäre, wird dieser ignoriert. Es gibt keinen Schaden und er darf seine Würfel nicht neu anordnen.

Du kannst einen fliegenden Start bei Rennbeginn ausführen oder wenn du nach einem Kontrollverlust zurückkommst.

Du kannst den Würfel für den 2. Gang mit Sekundenmarkern absichern.

Du kannst dich nach einem Kontrollverlust bei der Neuordnung deiner Würfel nicht nachträglich entscheiden, einen fliegenden Start durchzuführen oder, falls du dich zuvor dafür entschieden hast, nicht darauf verzichten.



Im roten Bereich

Manchmal braucht man weder Raffinesse noch Taktik, sondern pure Power. Mit der „Im-roten-Bereich“-Regel pushst du deinen Motor in den kritischen Drehzahlbereich und lässt den Schotter fliegen!

Solange sich das Auto eines Spielers im höchsten Gang befindet, kann er sich dafür entscheiden, seine Bewegung weiter fortzusetzen, indem er seine Bremswürfel so einsetzt, als wären sie jeweils ein Leerlaufwürfel.

Auf diese Weise benutzte Bremswürfel zählen zum Limit bezüglich der maximalen Anzahl an Brems- und Gangwürfeln, die das Armaturenbrett des Spielers pro Spielzug erlaubt.

Die goldene Regel gilt weiterhin: Jeder Würfel darf nur einmal pro Spielzug verwendet werden. Bremswürfel, die für einen roten Bereich verwendet wurden, können nicht zum normalen Bremsen verwendet werden und umgekehrt.

Für auf diese Weise genutzte Bremswürfel erhältst du keine Sekundenmarker, wenn du volles Risiko gegangen bist.



Kontrollpunkt

Bei einer Rallye gibt es eine festgelegte Zeit, in der ein Auto an einem Kontrollpunkt zwischen zwei Wertungsprüfungen anwesend sein muss. Eine Verspätung oder ein zu frühes Erscheinen führt zu einer Zeitstrafe. Teams versuchen manchmal absichtlich, diese Strafen zu bekommen, damit sie ihre Zeit erhöhen können und auf der nächsten Etappe nicht als Erste fahren müssen.

Am Ende einer Etappe in einer Rallye, in der diese Sonderregel gilt, berechnet jeder Spieler seine Gesamtzeit nach den normalen Regeln.

Danach wählt jeder Spieler geheim eine „Strafe“, indem er eine beliebige Anzahl von Sekundenmarkern mit dem Wert „5“ (er kann auch keine nehmen) aus dem Vorrat nimmt (nicht solche, die er während der Etappe verdient hat). Sobald alle Spieler so viele Marker genommen haben, wie sie möchten, deckt jeder gleichzeitig die Anzahl der Marker auf, die er genommen hat.


Jeder Spieler addiert dann die „Strafe“, die er genommen hat, zu seiner Zeit für diese Etappe. Dies wirkt sich auf die Fahrzeit und die Spielreihenfolge für die nächste Etappe aus.

SISU!

Sisu ist ein finnisches Wort, das am besten die stoische Entschlossenheit eines Fahrers beschreibt, der nichts weniger als den ersten Platz anstrebt!



Während Schritt 5 des Spielaufbaus nehmen die Spieler den SISU-Marker ihrer Farbe zusammen mit allem anderen. Sie können dann den Spielaufbau gemäß den normalen Regeln beenden.

Einmal pro Etappe, während seines Zugs, darf ein Spieler seinen SISU-Marker ablegen. Wenn er das tut, darf er alle  ignorieren, die er in diesem Zug erhalten würde. 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.

SISU-Marker und Rallyes: Die Spieler können wahlweise 1 SISU-Marker pro Etappe oder 1 pro Rallye zuweisen. Sie können sogar bestimmen, sie durch eine Wartung aufzufrischen, genau wie Ersatzreifen. Es liegt ganz an euch! Um den Überblick zu behalten, wann die Spieler einen Marker verwendet haben, können sie „SISU“ neben ihre Zeit auf dem Rallyeblatt schreiben.

Der SISU-Marker ist ein sehr mächtiges Werkzeug, das es dem Spieler erlaubt, einen ganzen Zug zu spielen, ohne das Risiko eines Kontrollverlustes einzugehen. Die Spieler können sie nach Belieben ins Spiel bringen, aber wir empfehlen, sie bei langen Rallyes zu verwenden oder sie neuen Spielern zu geben.

Einzelne Etappe - Entfernen der Führungswürfel

Die Führungswürfel sind ein Stück Realismus aus dem echten Rallyesport. Diese Mechanik kommt beim Spiel über mehrere Etappen und vor allem bei der Verwendung der Kontrollpunkt-Regel voll zur Geltung. Wenn ihr jedoch ein schnelles Spiel über eine Etappe spielen wollt und das Gefühl habt, dass diese Würfel nicht positiv zu eurem Rallye-Erlebnis beitragen, könnt ihr die in der Führender-Spalte angegebenen Führungswürfel durch normale Leerlaufwürfel ersetzen. Führungswürfel, die durch das Fahren auf verschiedenen Geländetypen verwendet werden müssen, sollten jedoch weiterhin verwendet werden.

SPIELFERTIGE STRECKEN

RALLYE 1

von Jean-Christophe Bouvier



Etape 1

1 x 201a	1 x 208a	1 x 217a
1 x 202a	1 x 210b	1 x 219a
1 x 203a	1 x 213a	1 x 227a
1 x 205a	1 x 216a	



Etape 2

1 x 201a	1 x 208a	1 x 217a
1 x 202a	1 x 210b	1 x 219a
1 x 203a	1 x 213a	1 x 227a
1 x 205a	1 x 216a	

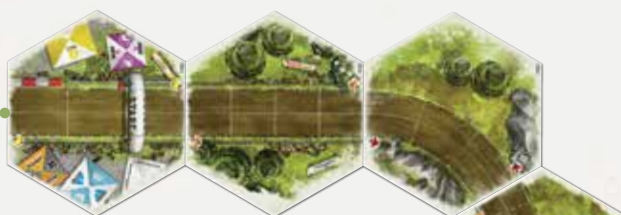


Etape 3

1 x 202b	1 x 210a	1 x 219a
1 x 203a	1 x 213a	1 x 227a
1 x 205a	1 x 216a	
1 x 208a	1 x 217a	

Etappe 1

- 1 x 201a 1 x 209a 1 x 224a
- 1 x 202a 1 x 212b 1 x 228a
- 1 x 203b 1 x 214b 1 x 229a
- 1 x 204a 1 x 219b
- 1 x 207a 1 x 223b



Etappe 2

- 1 x 201b 1 x 215b 1 x 227b
- 1 x 202a 1 x 218a 1 x 231a
- 1 x 203b 1 x 220a 1 x 232b
- 1 x 206a 1 x 222b
- 1 x 208a 1 x 225a



Etappe 3

- 1 x 202a 1 x 211b 1 x 221b
- 1 x 203b 1 x 213b 1 x 226b
- 1 x 205a 1 x 216a 1 x 230b
- 1 x 210a 1 x 217b





Etappe 1

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201a | 1 x 211a | 1 x 221b |
| 1 x 202a | 1 x 214a | 1 x 223b |
| 1 x 203a | 1 x 216a | 1 x 224b |
| 1 x 208a | 1 x 217a | 1 x 225a |
| 1 x 209b | 1 x 218a | 1 x 227a |



Etappe 2

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201a | 1 x 212b | 1 x 220a |
| 1 x 202b | 1 x 213b | 1 x 221b |
| 1 x 203b | 1 x 214a | 1 x 222a |
| 1 x 206a | 1 x 216b | 1 x 224a |
| 1 x 209a | 1 x 219a | 1 x 224b |

Etappe 3

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 202a | 1 x 211b | 1 x 218a |
| 1 x 203b | 1 x 212a | 1 x 222b |
| 1 x 208a | 1 x 213b | 1 x 230b |
| 1 x 209b | 1 x 216a | 1 x 231b |
| 1 x 210a | 1 x 217b | |



Etappe 1

1 x 202a	1 x 208a	1 x 224b
1 x 203a	1 x 209b	1 x 227a
1 x 204a	1 x 214a	1 x 231b



Etappe 2

1 x 201a	1 x 210b	1 x 226a
1 x 202b	1 x 213b	1 x 227a
1 x 203a	1 x 218a	1 x 231b
1 x 206b	1 x 220a	
1 x 209b	1 x 224b	



Etappe 3

1 x 202a	1 x 213b	1 x 226a
1 x 203a	1 x 214a	1 x 229a
1 x 206b	1 x 218a	
1 x 208a	1 x 220a	



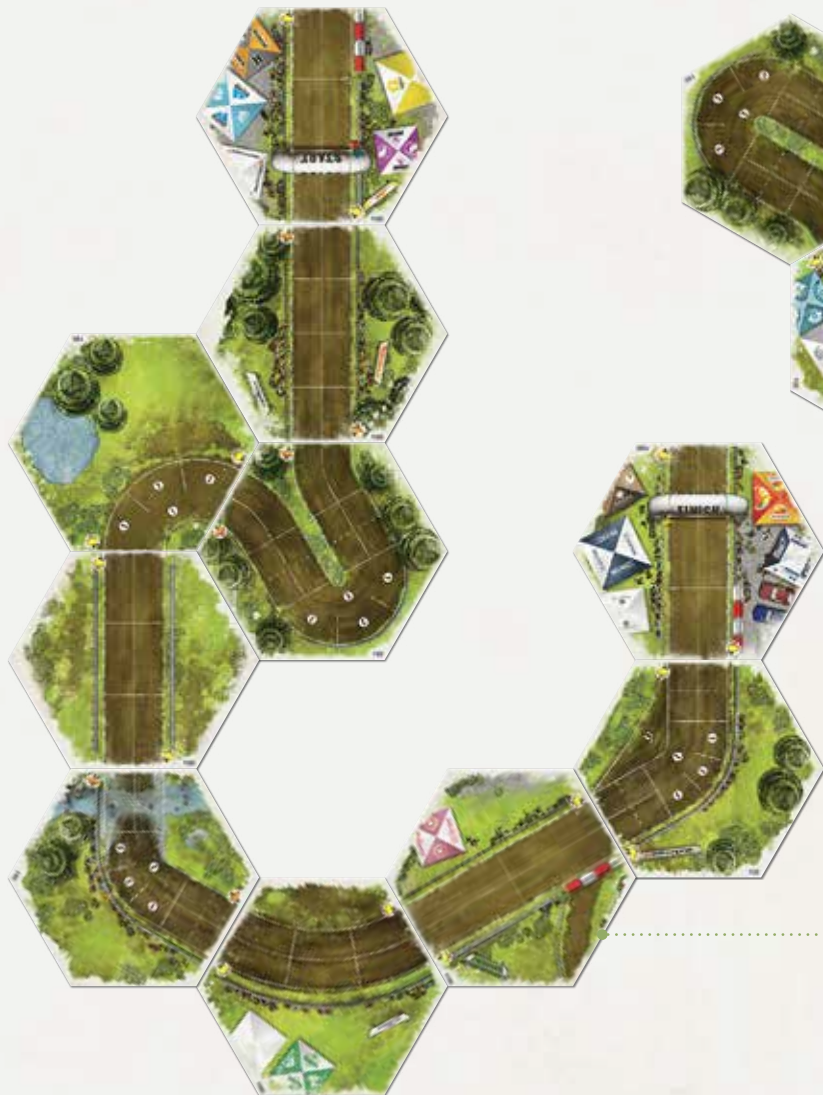
Etappe 1

1 x 201a	1 x 205a	1 x 217a
1 x 202a	1 x 207b	1 x 218a
1 x 203a	1 x 208b	1 x 219a
1 x 204a	1 x 210a	



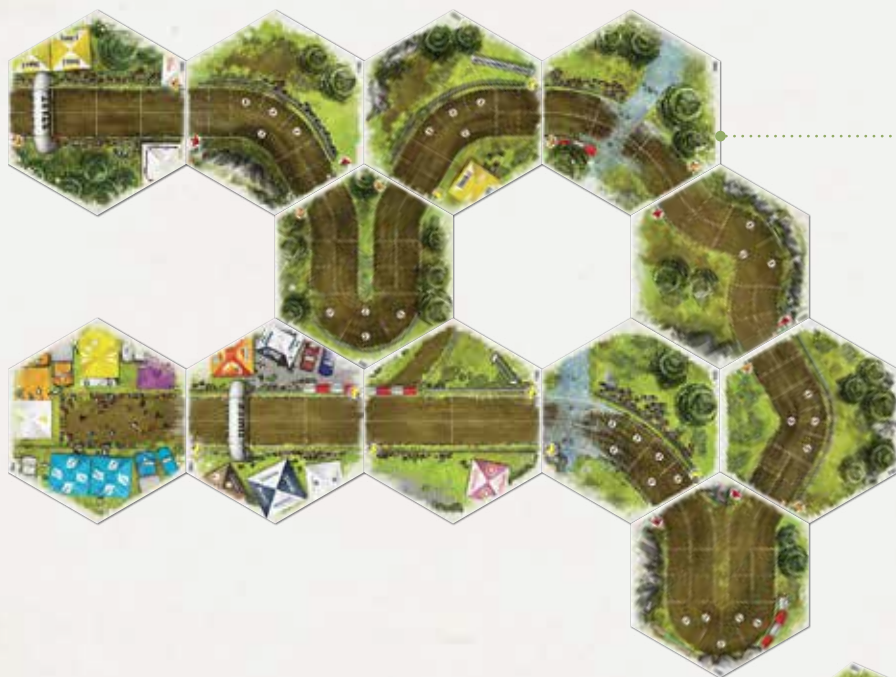
Etappe 2

1 x 201a	1 x 205b	1 x 217a
1 x 202a	1 x 207a	1 x 218a
1 x 203a	1 x 208a	1 x 219a
1 x 204b	1 x 210a	



Etappe 3

1 x 202a	1 x 207a	1 x 218b
1 x 203a	1 x 208a	1 x 219a
1 x 204a	1 x 210a	
1 x 205a	1 x 217b	



Etappe 1

1 x 201a	1 x 208b	1 x 222a
1 x 202b	1 x 218a	1 x 223a
1 x 203a	1 x 219a	1 x 226a
1 x 204a	1 x 220a	1 x 229a

Etappe 2

1 x 201a	1 x 210a	1 x 227a
1 x 202a	1 x 211b	1 x 231b
1 x 203a	1 x 214b	1 x 232b
1 x 205b	1 x 221b	
1 x 209b	1 x 225a	



Etappe 3

1 x 202a	1 x 208a	1 x 219b
1 x 203b	1 x 212b	1 x 220b
1 x 206b	1 x 215a	1 x 222a
1 x 207b	1 x 217b	1 x 229b



RALLYMAN DIRT

RALLYEBLATT

ETAPPE 1:.....:.....:.....:.....:.....:.....
SCHADEN	...G/...L/...B	...G/...L/...B	...G/...L/...B	...G/...L/...B	...G/...L/...B	...G/...L/...B
ERSATZREIFEN	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N
ETAPPE 2:.....:.....:.....:.....:.....:.....
SCHADEN	...G/...L/...B	...G/...L/...B	...G/...L/...B	...G/...L/...B	...G/...L/...B	...G/...L/...B
ERSATZREIFEN	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> N
FAHRZEIT:..... #:..... #:..... #:..... #:..... #:..... #
ETAPPE 3:.....:.....:.....:.....:.....:.....
GESAMTZEIT:.....:.....:.....:.....:.....:.....
POSITION	#.....	#.....	#.....	#.....	#.....	#.....

G: Gang / **L:** Leerlauf / **B:** Bremsen

Du kannst das Rallyeblatt von dieser Seite kopieren oder von der holygrail.games Webseite herunterladen.

Dieses Rallyeblatt hat unterhalb des Bildes das A4-Format.

Bestimmt die Spielreihenfolge - Seite 6

DISTANZ > GESCHWINDIGKEIT > POSITION

- **Distanz** – Das Auto, das die größte Distanz zurückgelegt hat, fährt zuerst.
- **Geschwindigkeit** – Falls zwei Autos die selbe Distanz zurückgelegt haben, fährt das Auto mit dem höchsten Gang auf seiner obersten Zeitkarte zuerst.
- **Position** – Im Falle eines Gleichstands bei Distanz und Geschwindigkeit fährt das Fahrzeug auf der innersten Fahrspur bezüglich der aktuellen, beziehungsweise der nächsten Kurve zuerst. Eine Kurve ist ein Streckenabschnitt mit Geschwindigkeitsbegrenzungen (siehe S. 10).

Autos, die aufgrund eines Kontrollverlusts nicht mehr auf der Strecke sind, verwenden das Feld, auf dem der Kontrollverlust passierte, für ihre Distanz und Position.

Plane deine Fahrlinie

WÜRFEL



Gangwürfel: Mit Werten von 1 bis 6. Mit diesen Würfeln fährst du ein Feld vorwärts, während du deine Geschwindigkeit (deinen Gang) stufenweise veränderst. Sie müssen in auf- und/oder absteigender Reihenfolge gespielt werden. – Seite 8



Leerlaufwürfel: Mit diesen Würfeln fährst du ein Feld vorwärts, während du im gleichen Gang bleibst. – Seite 8



Führungswürfel: Für diese Würfel gelten die selben Regeln wie für die Leerlaufwürfel. Nur der Startspieler jeder Runde muss sie verwenden. – Seite 9



Bremswürfel: Diese Würfel können mit einem kleineren Gangwürfel kombiniert werden, um ein Feld vorwärts zu fahren, während du die Geschwindigkeit um mehr als einen Gang reduzierst. Verwende einen Bremswürfel pro übersprungenem Gang und einen Gangwürfel der die Zielgeschwindigkeit angibt. – Seite 9

Jeder Würfel darf nur einmal pro Spielzug verwendet werden.

STRECKENEFFEKTE

Kurven: Kurven können entweder auf der Innenspur (Schneiden) oder auf der Außenspur (Driften) befahren werden. – Seite 10



Geschwindigkeitsbegrenzung: Die eingekreiste Zahl, die auf einem Feld angezeigt wird, ist der höchste Gang, den ein Fahrzeug auf diesem Feld einlegen darf. Wenn du in einem höheren Gang in die Kurve fährst, erleidest du sofort einen Kontrollverlust. – Seite 11



Slide: Diese Zone kann wie zwei Felder (getrennt durch die gestrichelte Linie) behandelt werden, die sich über die gesamte Breite der Strecke spannen. – Seite 11



Abkürzung: Gilt als Feld mit einer Geschwindigkeitsbegrenzung. Sobald du darüber fährst, ziehe einen Marker aus dem Schadensmarkerbeutel und wende den Effekt auf der Abkürzungs-Seite an. – Seite 11



Sprünge: Platzierst du einen Würfel auf dem Sprungfeld, der die selbe Gangzahl wie die abgebildete Zahl zeigt, bewege ihn um 1 Feld nach vorne. Platzierst du einen Würfel auf dem Sprungfeld, der einen um eine Gangzahl höheren Wert als die abgebildete Zahl zeigt, bewege ihn um 2 Felder nach vorne. Ist das Ergebnis des Wurfs ein ⚠, erleidest du einen Kontrollverlust. Ist die Gangzahl des platzierten Würfels um 2 oder mehr höher, erleidest du einen Kontrollverlust. – Seite 12



Wasserhindernisse: Du musst diese Felder mit einem Leerlauf- oder 1. Gangwürfel befahren. Wenn nicht, endet deine Bewegung sofort. – Seite 14

Wirf deine Würfel - Seite 16

Einzel würfeln – Du darfst, wann immer du willst, aufhören zu würfeln und deinen Spielzug beenden.

ODER

Volles Risiko! – Wirf alle Würfel auf einmal, um Sekundenmarker zu erhalten.



SEKUNDENMARKER - SEITE 17

Wenn du einzeln würfelst, kannst du diese Marker verwenden, um Würfel zu sichern. Ein gesicherter Würfel wird nicht gewürfelt und kann daher kein ⚠ als Ergebnis haben. Das Sichern darf nur vor dem Würfeln geschehen und kostet für den ersten Würfel eines Spielzugs 1, für den zweiten Würfel 2, usw.

Du kannst keine Sekundenmarker ausgeben, um Streckeneffekte zu ignorieren. Du darfst Sekundenmarker bei einem Wurf mit Bremswürfeln verwenden, aber musst dann alle Würfel, die Teil dieses Wurfs sind, sichern.

KONTROLLVERLUST - SEITE 19

Wenn du genauso viele oder mehr ⚠ erhältst, als das auf deinem Armaturenbrett angezeigte Limit vorgibt oder es ein Streckeneffekt verlangt, kommt es zu einem Kontrollverlust! Deine Bewegung endet und du musst eine Zeitkarte nehmen, die dem Gang entspricht, in dem du dich zum Zeitpunkt des Kontrollverlusts befunden hast. Drehe sie auf die Seite, die eine „0“ anzeigt und wende die Effekte des abgebildeten Symbols an.

SCHADENSMARKER - SEITE 20



Grüne Flagge: Kein Effekt.



Defekte(s/r) Getriebe/Bremsen/Leerlauf: Für jeden dieser Marker auf deinem Armaturenbrett wird die Anzahl der Würfel des entsprechenden Typs, die du während deines Zugs verwenden darfst, um eins reduziert.

Die Etappe beenden - Seite 20

Sobald alle Autos die Ziellinie überquert haben, addiert jeder die Anzahl der Sekunden aller Zeitkarten, die er während der Etappe gesammelt hat, und zieht davon seine verbliebenen Sekundenmarker ab. Der Spieler mit der schnellsten Zeit gewinnt!

Erweiterte Regeln - Seite 23

Fliegender Start: Wenn du deinen Spielzug im Gang 0 beginnst, kannst du den 1. Gang überspringen und direkt in den 2. gehen. Würfelst du mit dem Würfel für den 2. Gang ein ⚠, endet dein Zug. Dies führt aber nicht zu einem Kontrollverlust.

Im roten Bereich: Wenn du dich im höchsten Gang befindest, darfst du Bremswürfel verwenden, als wären sie Leerlaufwürfel. Sie zählen zu deinem Zuglimit an Brems- und Gangwürfeln.