

Version 1.1



RALLYMAN GT

SPIELREGEL

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 & Roland Goslar

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, Oliver, Yann, Nicolas, Glenn & Gaël

**Danke an alle unsere KICKSTARTER-BACKER,
DIE DIESES SPIEL MÖGLICH GEMACHT HABEN!**

GRUSSWORT DES AUTORS

Rallyman: GT erforderte viele Testkilometer. Ohne das Feedback von meinen Testfahrern wäre es nicht das, was es heute ist!

Deshalb möchte ich diesen besonderen Fahrern für all ihre Hilfe und Unterstützung danken:

- Meinen Töchtern Célestine, Camille, Justine und Clara Bouvier. Sie testeten ungeschliffene Regeln und wagten sich in unfertige Kurven mit improvisierten Armaturen Brettern auf Prototyp-Strecken mit nicht immer ausgewogenen Würfeln. Kurzum, sie mussten das, was wir in der Rennwelt einen „Burn-In“ nennen, mitmachen!
- Vincent Simon, ein hochqualifizierter und kritischer Testpilot, der mich immer wieder auf die Spur zurückbrachte, wenn ich anfang, von meinen ursprünglichen Absichten abzuweichen oder wenn sich die Dinge einfach nicht richtig anfühlten.
- Arnaud und Martin Delbouys (Französische *Rallyman*-Meister 2014), zwei schnelle und aufmerksame Piloten, deren Augen kein Fehler oder Sonderfall entging!
- Michel „Papounet“ Martin
- Meinem Vater, Pierre Bouvier.

- Pierre Mariac
- Frédéric Rodriguez
- Ich möchte auch allen danken, die das Spiel online und in den sozialen Medien unterstützt haben, insbesondere Pierre Raynaud, Fabio Pellegrino (Französischer *Rallyman*-Meister 2013), Sergio Raccampo, Frédéric Ormières, Quentin Le Guennan, John Berny, Bruno Cathala, Oliviero Carena, Dwayne Karenko, Cyril Mentin und Aaron Steward.

Außerdem ein großes Dankeschön an die allerersten *Rallyman*-Spieler der Erstauflage bis hin zu allen Kickstarter-Unterstützern von *Rallyman: GT* für euer anhaltendes Vertrauen seit 2009.

Abschließend widme ich dieses Spiel Pierre Bertin, einem der größten Sammler französischer Spiele, der leider im Februar 2019 verstorben ist. *Rallyman* gab mir die Möglichkeit, ihm zu begegnen, und er stellte mir viele neue Rennspiele vor, darunter auch welche im 1:144-Maßstab, welcher auch zum offiziellen Maßstab von *Rallyman: GT* wurde.

Jean-Christophe Bouvier



1-6 SPIELER / 14+ / 60 MIN.

Willkommen bei **Rallyman: GT!** Bring deinen eigenen Supersportwagen auf die Strecke und reize deine Fahrkünste bis ans Limit aus, um als Erster über die Ziellinie zu rasen!

Rallyman: GT verwendet einen innovativen Würfelmechanismus, der sowohl strategische Entscheidungen als auch Risikobereitschaft belohnt. Plane deine Fahrlinie, um gefährliche Kurven 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!

Aber natürlich bist du nicht allein auf der Strecke. Andere Rennfahrer werden versuchen, dich zu überholen und dir den Weg abzuschneiden. Es liegt an dir, in Sekundenbruchteilen die Entscheidungen zu treffen, die dich zum Sieg führen werden!

FAHRER! STARTET DIE MOTOREN...

SPIELMATERIAL



1 Spielregel

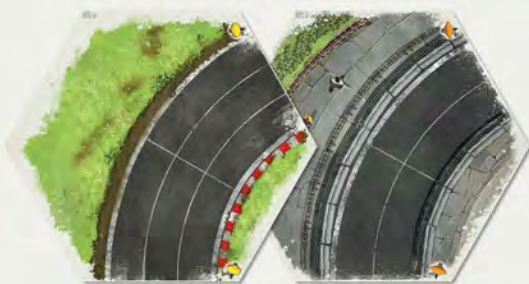


12 Armaturenbretter



6 Fahrerkarten

31 doppelseitige Streckenteile



1 Boxenstopteil



6 Autos



48 Ganganzeiger

11 Würfel



x 6



x 3



x 2

1 Rundenmarker



1 Schadensmarkerbeutel



160 Fokusplättchen



42 Schadensmarker



x 6



x 6



x 6



x 12



x 6



x 6

SPIELAUFBAU

1. BAUT EURE STRECKE

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

WENN IHR EUREN EIGENEN RUNDKURS BAUT

Hier sind ein paar Richtwerte, die euch helfen sollen:

- Kurzes Rennen (ca. 30 Minuten): 15 Streckenteile für 1 Runde
- Mittellanges Rennen (ca. 45 Minuten): 18 Teile für 1 Runde oder 12 Teile für 2 Runden
- Langes Rennen (ca. 60 Minuten): 21 Teile für 1 Runde oder 16 Teile für 2 Runden

(Schätzungen basierend auf einem 4-Personen-Spiel)

Im hinteren Teil dieser Spielregel (ab Seite 24) findet Ihr auch spielfertige Streckenpläne.

Das Boxenstoppteil sollte angrenzend an eure Strecke platziert werden, ist aber kein Bestandteil davon.

2. FOKUSPLÄTTCHEN

Platziert die Fokusplättchen 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. FARBE

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt das Auto, die Fahrerkarte, die Ganganzeiger und das Asphaltreifen-Armaturenbrett dieser Farbe. Legt alles vor euch aus und platziert euer Armaturenbrett mit der Seite, die das trockene Wetter zeigt, nach oben.

FÜR EUER ERSTES SPIEL

Wir empfehlen, mit den Asphaltreifen und trockenem Wetter zu beginnen. Später könnt ihr jedoch die Wetterbedingungen zu Rennbeginn und die Reifen für euer Auto selbst wählen (siehe Seite 21).

Die übrigen Armaturenbretter legt ihr griffbereit zur Seite. Spieler können ihr Armaturenbrett während des Spiels wechseln, indem sie einen Boxenstopp durchführen.

5. WÜRFEL

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

6. DIE STARTAUFSTELLUNG BESTIMMEN

Um die Startaufstellung zu bestimmen, nimmt einer von euch 1 Ganganzeiger von jedem Spieler und zieht sie zufällig einzeln nacheinander. Platziert die Autos in dieser Reihenfolge auf den Startfeldern. Das Auto des Startspielers kommt auf die Poleposition, dem 1. Feld der Innenbahn vor der Start-Ziel-Linie (bezogen auf die erste Kurve).



Beispiel: Der Anzeiger des blauen Spielers wurde zuerst gezogen. Er startet auf der Poleposition. Rot startet als Zweiter, Gelb als Dritter, Grün als Vierter.

7. GANGANZEIGER UND RUNDENMARKER

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

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





























DAS SPIEL

In Rallyman: GT liefern sich die Spieler ein Wettrennen auf einem Rundkurs und versuchen, mit ihrem Auto als Erster die Ziellinie zu überqueren!

Spielrunden

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

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

RUNDENMARKER UND GANGANZEIGER

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

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

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

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



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

Zu Beginn jeder Runde müsst ihr zunächst die Spielreihenfolge bestimmen.

Bestimmen der Spielreihenfolge

Bei *Rallyman: GT* dreht sich alles um Geschwindigkeit! Selbst der geringste Unterschied in deiner Geschwindigkeit oder Position kann bedeuten, dass du in einer Runde zuerst dran bist oder nicht.

Als Erster zu fahren bietet dir die Chance, deine Konkurrenten zu überflügeln und sie möglicherweise auszubremsen, während du, wenn du als Letzter fährst, eine lange freie Strecke vor dir haben kannst und somit mehr Optionen für deine Fahrlinie hast.

Das Einschätzen, wann du in einer Runde am Zug sein möchtest, kann dir während eines Rennens einige großartige Möglichkeiten eröffnen!

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

Rangfolge der Prioritäten:

GESCHWINDIGKEIT > DISTANZ > POSITION

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

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

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



In diesem Beispiel ist die Spielreihenfolge wie folgt:

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

Der Spielzug

Während eurer jeweiligen Spielzüge nutzt ihr eure verfügbaren Würfel, um euer Auto auf der Rennstrecke fortzubewegen, Kurven zu meistern und anderen Fahrern auszuweichen!

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

Während deines Spielzuges 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 zum Erfolg!

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

Das Armaturenbrett

Das Armaturenbrett zeigt die Fahrzeugklasse (A), den verwendeten Reifentyp (B) und die aktuellen Wetterbedingungen (C) an.

Diese Variablen bestimmen die dem Spieler zur Verfügung stehenden Würfel (D) sowie das Limit für -Symbole (E), dessen Erreichen zu einem Kontrollverlust führt, und die daraus folgenden Konsequenzen (F) (Seite 16). Jeder während des Spiels verursachte Schaden wird ebenfalls auf dem Armaturenbrett durch darauf abgelegte Schadensmarker angezeigt und kann diese Werte beeinflussen.



ES GIBT ZWEI REIFENTYPEN



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



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

Ihr könnt während eines Rennens eure Reifen wechseln oder Reparaturen durchführen, indem ihr einen Boxenstopp einlegt. Während diesem könnt ihr euer Armaturenbrett mit einem anderen in eurer Spielerfarbe austauschen und/oder Schadensmarker entfernen (siehe Seite 18).

Standard-Armaturenbrett – „Asphaltreifen bei trockenem Wetter“:

- Dem Spieler stehen 6 Gangwürfel (schwarz), 2 Leerlaufwürfel (weiß) und 3 Bremswürfel (rot) zur Verfügung.
- Der Kontrollverlust tritt ein, sobald der Spieler 3 -Symbole erhält (siehe Kontrollverlust).
- Die Tabelle zeigt die Folgen eines Kontrollverlusts.

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“, bremsst du scharf, verlangsamt also das Auto um mehr als einen Gang auf einmal.



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: Hier bremsst der blaue Fahrer, wenn er in die Kurve hineinfährt. Anschließend beschleunigt er beim Herausfahren und wechselt in Vorbereitung auf die nächste Spielrunde auf die Innenbahn!

Regeln für die Verwendung der Würfel

I. 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: Raphael startet das Rennen mit einer Geschwindigkeit von 0 und muss seinen schwarzen Gangwürfel mit dem Wert 1 benutzen, 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 benutzen, 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.

GANGANZEIGER

Der Ganganzeiger neben deinem Auto zeigt den Gang an, in dem du deinen Zug beginnen wirst. Der erste Würfel, den du bei der Planung deiner Fahrlinie einsetzt, muss in Bezug zu diesem Gang ausgewählt werden.




Beispiel: Olivier ist an der Reihe. Er beginnt im 4. Gang, wie durch seinen Ganganzeiger angegeben. Er entscheidet sich dafür, in den 5. Gang zu beschleunigen, bevor er über den 4. und 3. in den 2. Gang herunterschaltet, da er in eine scharfe Kurve hineinfährt.

2. WEISSE LEERLAUFWÜRFEL

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



Jeder Leerlaufwürfel ermöglicht es dir, unabhängig vom Ergebnis des Wurfes (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. 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 5. in den 2. Gang runter. Um dies zu tun, muss sie den Würfel mit dem 2. Gang zusammen mit zwei Bremswürfeln legen, weil sie 2 Gänge (den 4. und den 3.) überspringt.



Beispiel: JC bremst vor einer Kurve vom 3. in den 1. Gang. Er muss seinen Würfel für den 1. Gang zusammen mit 1 Bremswürfel legen, da er einen Gang (den 2.) überspringt.

Ein Spieler darf die Würfel nicht benutzen, um seine Geschwindigkeit auf 0 zu reduzieren – die Mindestgeschwindigkeit ist der 1. Gang. Die Gänge 0 und 00 werden nur bei einem Kontrollverlust oder bei der Rückkehr von einem Boxenstopp verwendet.

WÜRFEL KOMBINIEREN

Durch die geschickte Kombination verschiedener Würfel kannst du jede Herausforderung meistern, vor die dich die Strecke – oder deine Konkurrenten – stellen. 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 Spielzug im 4. Gang. Dann benutzt er den Würfel des 4. Gangs, um weiterzufahren und beschleunigt bis in den 6. Gang. Als nächstes benutzt er zwei Bremswürfel, um in den 3. Gang herunterzubremsen, bevor er die Kurve erreicht. Dann entscheidet er sich, noch weiter über den 2. in den 1. herunterzuschalten. Das bedeutet, dass er in der nächsten Runde vielleicht als Letzter an die Reihe kommt, aber er befindet sich in einer guten Ausgangslage für seinen nächsten Spielzug: Sein Auto blockiert ein strategisch wichtiges Feld der Kurve, was die Situation für andere Fahrer erschweren könnte. Natürlich hätte er, wenn von ihm gewollt, auch noch die Leerlaufwürfel nutzen können, um im 1. Gang weiter nach vorne zu fahren.

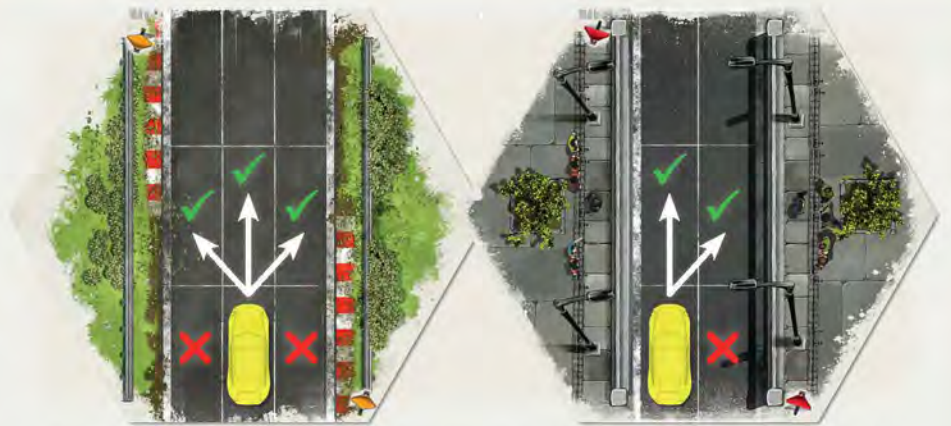
Die Verkehrsregeln

Da eine Strecke nie ausnahmslos schnurgerade verläuft und du die Fahrbahn mit anderen Fahrern teilen wirst, gibt es ein paar Regeln, die du beachten musst, wenn du deinen Spielzug planst!

Bewegen

Es kann immer nur ein Auto gleichzeitig auf einem Streckenfeld sein.

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. In Rallyman: GT 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

Kurvenfelder unterliegen besonderen Einschränkungen, dargestellt durch eine Zahl und/oder ein ⚠-Symbol.

NORMALE KURVEN

Deine Strecken werden viele normale Kurven beinhalten. Sich durch diese effizient durchzumanövrieren, kann dir einen großen Vorteil verschaffen.

Eine Zahl in einem Kreis in der Mitte eines Feldes zeigt den höchsten Gang an, in dem ein Spieler sein darf, während er sich auf diesem Feld befindet.

Selbstverständlich darfst du auch in einem niedrigeren Gang sein.

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

Beim Verlassen des Feldes darfst du wieder beschleunigen.



Beispiel: Quentin fährt auf ein Kurvenfeld. Die Geschwindigkeitsbegrenzung, die in der Mitte des Feldes angezeigt wird, beträgt 2. Er befindet sich dort im 2. Gang und verliert daher nicht die Kontrolle. Beim Verlassen des Kurvenfeldes beschleunigt er in den 3. Gang.



GEFÄHRLICHE KURVEN

Gefährliche Kurven erfordern ein höheres Risiko. Du musst dich entscheiden, ob du sie mit einer niedrigeren Geschwindigkeit nimmst oder die Chance nutzen willst, deine Konkurrenten zu überflügeln.

Eine Zahl in einem Dreieck mit einem „!“ in der Mitte eines Feldes zeigt den höchsten Gang an, in dem ein Spieler sein darf, während er sich auf diesem Feld befindet.

Allerdings musst du, wenn du mit der maximal zulässigen Geschwindigkeit auf diesem Feld fährst, sofort ein weiteres ⚠ zum Ergebnis deines Wurfes hinzufügen. Dieses zusätzliche ⚠ kann zu einem sofortigen Kontrollverlust führen, abhängig von deinen bisherigen Würfelergebnissen in diesem Spielzug.

Du darfst natürlich auch, ohne ein ⚠ dafür zu erhalten, in einem niedrigeren Gang auf diesem Feld fahren.

Das Befahren dieses Feldes in einem höheren als dem angegebenen Gang führt allerdings zu einem sofortigen Kontrollverlust.

Beim Verlassen des Feldes darfst du wieder beschleunigen.



Beispiel: Kayla fährt auf eine gefährliche Kurve mit einer Geschwindigkeitsbegrenzung von „5!“ zu. Sie befindet sich dort im 5. Gang und es kommt daher nicht zu einem sofortigen Kontrollverlust. Allerdings fährt sie mit der maximal zulässigen Geschwindigkeit. Deshalb muss sie aufgrund dieses Kurvenfeldes zu ihren Würfeln ein zusätzliches ⚠ -Symbol hinzuzählen. Wenn sie in diesem Zug bereits einige ⚠ -Symbole bekommen hat, könnte das zu Problemen führen!

SCHARFE KURVEN

Vor allem scharfe Kurven erfordern von dir, die Ideallinie durch sie hindurch zu finden oder das Tempo noch weiter zu drosseln.

Eine Zahl, die auf einer gestrichelten Linie an beiden Enden eines Feldes angezeigt wird, weist – mitsamt einer umkreisten Zahl in der Mitte – darauf hin, dass sich die in der Mitte des Feldes angezeigte Höchstgeschwindigkeit ändern kann. Das ist abhängig davon, wie der Spieler in dieses Feld hineinfährt.

Wenn ein Spieler beim Hineinfahren in dieses Feld die gestrichelte Linie direkt überquert (d.h. entlang der gleichen Spur in das Feld hineinfährt), dann wird die in der Mitte angezeigte Zahl durch die auf der gestrichelten Linie ersetzt.



Verlässt ein Spieler dieses Feld direkt über die gestrichelte Linie (d.h. ohne Spurwechsel), muss er das nächste Feld so behandeln, als ob es eine Geschwindigkeitsbeschränkung hätte, die der Zahl auf der gestrichelten Linie entspricht.

Spieler können diese Einschränkungen jedoch umgehen, indem sie diagonal in dieses Feld hinein- bzw. aus diesem Feld herausfahren.

DIE IDEALLINIE

Dies entspricht der Idee der „Ideallinie“ im realen Rennsport. Durch das diagonale Hinein- und Herausfahren können die Spieler diese Kurven in einem viel flacheren Winkel nehmen. Natürlich nur, wenn ihnen ihre Konkurrenten dafür genug Platz gelassen haben!

Die Geschwindigkeitsbegrenzung in der Mitte des Feldes gilt auch dann, wenn ein Spieler diagonal hineinfährt.



Beispiel: Eric fährt in eine scharfe Kurve. Sein Konkurrent hat sich so platziert, dass Eric die gestrichelte Linie direkt überqueren muss, was bedeutet, dass die Geschwindigkeitsbegrenzung des Kurvenfeldes für ihn 2 statt 3 beträgt. Da am Ende der Kurve jedoch Platz ist, kann Eric diagonal aus dem Feld herausfahren. Dabei überquert sein Auto die gestrichelte Linie nicht direkt, sodass er deren Geschwindigkeitsbegrenzung auf dem nächsten Feld nicht anwenden muss. Er kann also beschleunigen und seine Bewegung fortsetzen.



Zusätzlich gibt es noch scharfe Kurven mit einem „!“ an beiden Enden eines Feldes anstelle einer Zahl. Den gleichen Regeln folgend muss ein Spieler, dessen Auto eine gestrichelte Linie dieses Feldes direkt überquert, sofort ein  zum Ergebnis seines Wurfes hinzuzählen. Diese sind kumulativ, das heißt, du musst, wenn du in einer Runde beide überquerst (und die Kurve SEHR scharf nimmst), deinem Wurf zwei  hinzufügen.

Wie oben beschrieben, kannst du auch hier diagonal in diese Felder hinein- bzw. herausfahren, um die jeweilige Auswirkung zu vermeiden.



DREISPURIGE KURVEN

Kurven mit einer doppelten Innenspur (siehe links) stellen besonders scharfe Kurven dar. In diesen Kurven darfst du nicht von der Innenbahn nach außen wechseln, wenn du in das Kurvenfeld hineinfährst. Du musst gerade hineinfahren und somit die angezeigte Strafe auf dich nehmen.

SPEZIALFÄLLE

Wir haben versucht, euch mit den Streckenteilen in *Rallyman: GT* 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!

ÜBERHOLEN

Deine Konkurrenten stellen eine weitaus größere Herausforderung als irgendeine Kurve dar! An anderen Fahrern vorbeizukommen und sie daran zu hindern, dir den Weg zu blockieren, kann ganz schön knifflig sein...

Um in ein Feld neben einem Auto eines anderen Spielers hineinzufahren, musst du einen Gang- oder Leerlaufwürfel nutzen, 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.

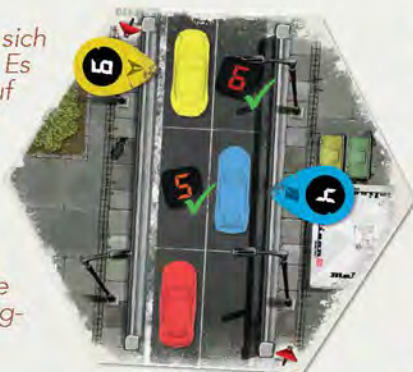
Zwei Felder werden als nebeneinander betrachtet, wenn sich die Vorder- und/oder Hinterkanten beider Felder auf gleicher Höhe entlang der Strecke befinden.

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.

Beispiel: Das Auto des roten Spielers befindet sich im 5. Gang als es neben das blaue Auto fährt. Es beschleunigt in den 6. 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 Fahrzeug 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!



BLOCKIERT

Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während deines Spielzugs ...
... die Geschwindigkeit nicht erreichen kannst, die zum Überholen des Fahrzeugs vor dir erforderlich ist ODER ...

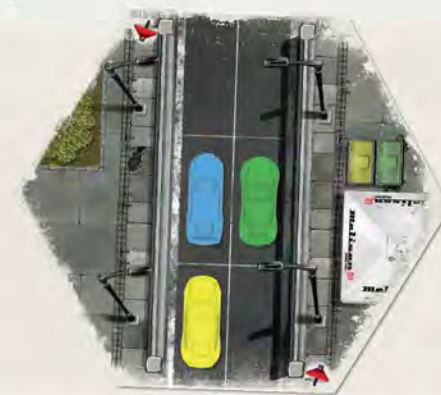
... aufgrund des Vorhandenseins eines anderen Autos durch die weitere Bewegung einen sofortigen und unvermeidbaren Kontrollverlust erleiden müsstest ODER ...

... du auf eine andere Weise behindert wirst,

dann giltst du in diesem Zug als „blockiert“. Dein Zug endet sofort in deinem aktuellen Feld und Gang. Wenn du dich nicht bewegt hast, drehe deinen Ganganzeiger um, um zu zeigen, dass du diese Runde an der Reihe warst. Wenn du dich bewegt hast, legst du einen neuen Ganganzeiger, der die Geschwindigkeit anzeigt, in der du dich befunden hast, als du blockiert wurdest.



Beispiel: Hier kann das rote Auto nicht überholen, da es nicht ausreichend Platz zum Beschleunigen und Gleichziehen mit dem orangefarbenen Auto hat. Es kann zwar ein Feld nach vorne fahren, gilt dann aber als blockiert und beendet seinen Zug.



Beispiel: Hier kann der gelbe Spieler das blaue und grüne Auto nicht überholen, da beide die gesamte Fahrbahnbreite einnehmen. Er gilt als blockiert und beendet seinen Zug.

Achte auf alles auf der Strecke – deine Würfel, die Kurven und sogar deine Konkurrenten können zu deinem Vorteil genutzt werden!

Durch clevere Fahrmanöver kannst du deine Konkurrenten auf dem falschen Fuß erwischen und dir den Sieg sichern...

SOBALD DU DEINEN SPIELZUG GEPLANT HAST, WIRD ES ZEIT, DEN ASPHALT BRENNEN ZU LASSEN!

Würfeln und Auto bewegen



Deine Planung der Fahrlinie ist abgeschlossen! Aber wirst du vorsichtig fahren oder alles riskieren, um deine Konkurrenten weit hinter dir zu lassen?


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!

I. 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 (siehe Seite 16). Wenn dies geschieht, stellst du dein Auto auf das Feld, in dem das letzte, entscheidende  auftrat. Dann handelst du die Auswirkungen des Kontrollverlusts ab.

Vergiss nicht, zu deinem Wurf die zusätzlichen -Symbole hinzuzurechnen, die du während deiner Bewegung erhalten hast (z.B. auf Kurvenfeldern).

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 jedoch ein Würfel geworfen wurde, muss dessen Ergebnis angewendet werden.



1.



2.



3.




4.



5.



6.?

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 oder weil du das Ende deines geplanten Spielzugs erreicht hast, platzierst du einen Ganganzeiger neben deinem Auto. Die angezeigte Zahl muss die des letzten Gangwürfels sein, den du in dieser Runde gewürfelt hast, und die Farbe der Seite (Schwarz oder Weiß) muss der nächsten Runde entsprechen. Damit endet dein Zug.

Wenn du in deinem Spielzug nur Leerlaufwürfel (weiß) gewürfelt hast, behältst du den gleichen Gangmarker und drehst ihn auf die Farbe der nächsten Runde um.



Beispiel: In einer schwarzen Runde beginnt Patrick seinen Zug im 5. Gang und beendet ihn nach einer erfolgreichen Bewegung im 2. Gang. Er legt seinen Marker für den 2. Gang mit der weißen Seite nach oben, um anzuzeigen, dass er in dieser Runde bereits an der Reihe war.



2. VOLLES RISIKO GEHEN!

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

Wenn du das Glück auf deiner Seite wähnst, 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 einem Ganganzeiger, der den gleichen Wert hat wie der letzte Gangwürfel (schwarz) deiner geplanten Fahrlinie.

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 in das Feld, das mit deinem Ganganzeiger markiert ist und beende dort deinen Spielzug.

Vergiss nicht, zu deinem Wurf die zusätzlichen ⚠-Symbole hinzuzurechnen, die du während deiner Bewegung erhalten hast (z.B. auf Kurvenfeldern).

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 än-

dern) 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 mit welcher Geschwindigkeit der Kontrollverlust passiert (siehe Seite 16).



Beispiel: Nachdem er seine Fahrlinie geplant hat, beschließt Gareth, volles Risiko zu gehen! Sein Wurf führt zu einem Kontrollverlust. Gareth beschließt, seine Fahrlinie umzuplanen und entscheidet sich dafür, nicht so weit zu fahren, um die Auswirkungen eines gefährlichen Streckenabschnitts (gekennzeichnet mit einem roten Hinweisschild) bei der Durchführung seines Kontrollverlusts zu vermeiden.

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

Fokusplättchen

Fokusplättchen stehen für die Kühnheit, das Können und die Konzentration eines Fahrers! Sie können während des Rennens gesammelt werden, wenn ein Spieler den Mut aufbringt, volles Risiko zu gehen. Später können sie dann genutzt werden, um auch bei den gefährlichsten Fahrmanövern die Kontrolle zu behalten.



Du erhältst ein Fokusplättchen für jeden schwarzen oder weißen Würfel, den du würfelst, wenn du volles Risiko gehst (auch für diejenigen mit einem ⚠️-Symbol). Diese Plättchen werden aus dem bereitgelegten Vorrat genommen.

Rote Bremswürfel bringen keine Fokusplättchen.

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



Beispiel: Im obigen Beispiel erhält Gareth immerhin noch 5 Fokusplättchen, auch wenn sein Zug in einem Kontrollverlust endete. Das wird ihm helfen, nach seinem Unfall wieder ins Rennen zurückzukommen!

FOKUSPLÄTTCHEN NUTZEN

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

Du darfst Fokusplättchen nur dann auf deine Würfel anwenden, wenn du sie einzeln nacheinander würfelst, nicht wenn du volles Risiko gehst.

Fokusplättchen 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, Fokusplättchen zu nutzen, wenn du bereits eine bedrohliche Anzahl ⚠️ während deines Zuges geworfen 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 einem Zug kostet 1 Fokusplättchen, um ihn zu sichern.
- Der zweite Würfel kostet 2 Fokusplättchen, um ihn zu sichern.
- Der dritte Würfel kostet 3 Fokusplättchen, um ihn zu sichern.
- Und so weiter...

Wenn du einen Würfel sicherst, legst du die erforderliche Anzahl Fokusplättchen 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.



Ein Fokusplättchen erlaubt es dir nicht, eine Geschwindigkeitsbegrenzung, ein durch die Bewegung erhaltenes ⚠️ oder einen anderen Streckeneffekt zu ignorieren.

Du darfst Fokusplättchen aber auch nutzen, um einen Würfelwurf mit Bremswürfeln zu sichern. Dazu musst du allerdings alle Würfel, die zu diesem Wurf gehören, sichern. Verfügst du nicht über ausreichend Fokusplättchen, darfst du diesen Wurf nicht sichern.

Beispiel: Jonathan will einen Bremswurf mit einem Gang- und zwei Bremswürfeln sichern. Es gibt drei Würfel, die Teil dieses Wurfs sind, also kostet es ihn 6 Fokusplättchen (1+2+3), um ihn zu sichern. Hätte er in diesem Spielzug bereits andere Würfel gesichert, würde ihn dies noch mehr kosten!

KONTROLLVERLUST

Rennsport ist ein intensiver Sport und in der Hitze des Gefechts können Fehler dazu führen, dass du von der Strecke abkommst! Das kann dich wertvolle Zeit kosten und deinem Auto Schaden zufügen.

Wenn du genauso viele oder mehr ⚠️ erhältst, als das auf deinem Armaturenbrett angezeigte Limit vorgibt oder du die Geschwindigkeitsbegrenzung auf einem Kurvenfeld nicht einhältst, dann kommt es zu einem Kontrollverlust.

Wichtig: Ein Kontrollverlust wird immer auf dem Feld durchgeführt, auf dem das letzte ⚠️, das den Kontrollverlust verursacht hat, erhalten wurde, unabhängig davon, ob es mit einem Würfel erzielt wurde, durch ein Streckenfeld hinzukam oder es das Ergebnis eines anderen Effekts war.

Durch einen Kontrollverlust endet der Zug eines Spielers, sofort nachdem er dessen Auswirkungen abgehandelt hat.

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

Die Spalte auf der linken Seite der Tabelle bezieht sich auf den Gang des Fahrzeugs zum Zeitpunkt des Kontrollverlustes. Hinter dem Pfeil kannst du ablesen, in welchen Gang das Auto des Spielers nach dem Kontrollverlust wechseln muss:

- **Gang 0:** Das Auto dreht sich! Belasse es auf seinem Streckenfeld, aber platziere es so, dass es in die falsche Fahrtrichtung zeigt. Der Spieler platziert den Ganganzeiger 0 neben dem Auto. Das Auto kann in der nächsten Runde wieder gewendet werden und normal weiterfahren.



- **Gang 00:** Du kommst von der Strecke ab! Das Fahrzeug wird an der Seite neben der Strecke platziert, die dem Feld, in dem der Kontrollverlust aufgetreten ist, am nächsten ist. Wenn sich das Feld in der Mitte der Fahrbahn befindet, kann der Spieler wählen, auf welcher Seite er von der Strecke abkommt. Der Spieler platziert den Ganganzeiger 00 neben der Strecke. Während der nächsten Runde kann der Spieler das Auto wieder mit Ausrichtung in die falsche Fahrtrichtung (siehe oben) auf die Strecke stellen und den Ganganzeiger 0 platzieren. Er darf aber keine weiteren Aktionen durchführen. Das Auto kann in der darauffolgenden Runde wieder gewendet werden und normal weiterfahren.



Wenn ein Spieler versucht, sein Auto wieder auf die Strecke zu stellen, das entsprechende Feld aber vom Auto eines anderen Spielers besetzt ist, dann muss er in dieser Runde weiter neben der Strecke warten! Der Spieler dreht lediglich den Ganganzeiger 00 um und verliert einen weiteren Spielzug.

Beim Bestimmen der Reihenfolge gilt 0 als höherer Gang als 00.

Fahrzeuge, die sich auf der Strecke befinden, sind immer vor denen am Zug, die sich nicht auf der Strecke befinden.

Wenn zur gleichen Zeit zwei Fahrzeuge bereitstehen, um wieder auf die Strecke zurückzukehren, ist dasjenige, welches die Strecke zuerst verlassen hat, als erstes wieder am Zug.

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



Der Gang des Fahrzeugs (Zeile) und die Gefahrenstufe des Streckenteils (Spalte) zeigen in Kombination an, ob das Fahrzeug beschädigt wurde oder nicht. Für jedes schwarze Quadrat im entsprechenden Tabellenfeld muss der Spieler 1 Schadensmarker aus dem Beutel ziehen.



Beispiel: Jamie verliert die Kontrolle während er sich im 4. Gang auf einem Streckenteil mit orangefarbener Gefahrenstufe befindet. Er muss daher 1 Schadensmarker ziehen und in der nächsten Runde aussetzen. Sein Auto platziert er zusammen mit einem Ganganzeiger 00 auf der Seite der Strecke, wo der Kontrollverlust stattfand.

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

Die Anzahl der Leerlaufwürfel, 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 keine Auswirkung haben.

Wetter und Reifen beeinflussen die Anzahl der verfügbaren Würfel. Wenn sich also eines davon ändert, wirst du vielleicht mehr oder weniger Würfel haben, als du dachtest!



Beispiel: Andrew beginnt seinen Zug mit je einem Marker „Defektes Getriebe“ und „Defekte Bremsen“. Während seines Zuges kann er daher nur fünf Gangwürfel (egal mit welcher Zahl), zwei Bremswürfel und zwei Leerlaufwürfel verwenden.



WETTERWECHSEL

Alle Spieler drehen ihre Armaturenbretter um und beachten das neue ⚠️-Limit und die für sie verfügbaren Würfel. Wenn zwei (oder vier) Wetterwechselmarker während desselben Kontrollverlusts gezogen werden, heben sie sich gegenseitig auf und haben keine Auswirkung.



GELBE FLAGGE

Wurde ein Marker mit gelber Flagge gezogen, wird dieser auf das Streckenteil, auf dem der Kontrollverlust stattgefunden hat, platziert. Ein Spieler darf weder auf dem Teil, auf dem dieser Marker liegt, noch auf den Streckenteilen direkt davor und dahinter neben ein anderes Fahrzeug fahren.

Autos dürfen weiterhin neben andere Fahrzeuge fahren, die sich neben der Strecke oder im Gang 0 befinden. Fahrzeuge, die sich bereits neben anderen befinden, wenn dieser Marker gelegt wird, dürfen sich normal bewegen. Mehrere Marker mit gelber Flagge auf demselben Streckenteil haben keinen zusätzlichen Effekt.

Wenn der Spieler, der die gelbe Flagge gezogen hat, seinen nächsten Zug im Gang 0 beginnt, entfernt er die gelbe Flagge und legt sie auf sein Armaturenbrett. Der Marker hat dann keine weitere Auswirkung mehr.

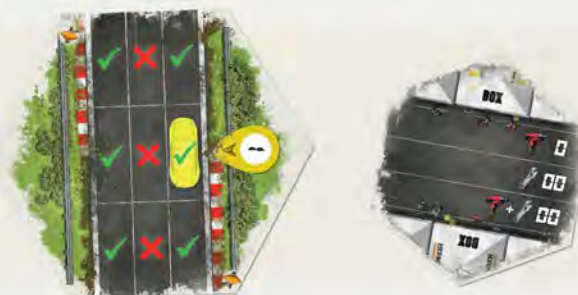


GRÜNE FLAGGE


Wenn du eine grüne Flagge ziehst, hast du Glück gehabt! Grüne Flaggen haben keine Auswirkungen.

Boxenstopp

Wenn dein Auto stark beschädigt ist oder deine Reifen den Wetterbedingungen nicht mehr gewachsen sind, kannst du jederzeit einen Boxenstopp einlegen!





Um einen Boxenstopp einzulegen, musst du deinen Zug im 1. Gang beenden und zwar am Rand der Fahrbahn in einem Feld ohne Geschwindigkeits- oder -Einschränkungen (d.h. nicht im mittleren Feld eines Abschnitts mit 3 Spuren und nicht auf einem Kurvenfeld).

ANSCHLIESSEND MUSST DU...

1. ... deinen Ganganzeiger 0 oder 00 (abhängig von der gewählten Boxengasse) neben das Feld legen, in dem dein Auto seine Bewegung beendet hat.
2. ... dein Auto auf eine der drei Boxengassen des Boxenstoppteils stellen (das Boxenstoppteil muss nicht benachbart zu dem Streckenteil liegen, auf dem die Bewegung geendet hat).

DIE 3 BOXENGASSEN

- **Reifenwechsel:** Diese Boxengasse ermöglicht es dir, deine Reifen zu wechseln, indem du dein Armaturenbrett gegen ein anderes der gleichen Farbe und Fahrzeugklasse, aber mit anderem Reifentyp, austauschst. Lege den Ganganzeiger 0 neben die Strecke, wenn du diese Aktion wählst. Du kannst dein Auto zu Beginn der nächsten Runde wieder auf die Strecke stellen und normal weiterfahren.
- **Reparaturen:** Diese Boxengasse ermöglicht es dir, dein Auto zu reparieren. Nimm alle Schadensmarker von deinem Armaturenbrett und lege sie zurück in den Schadensmarkerbeutel. Wählst du diese Option,



legst du deinen Ganganzeiger 00 neben die Strecke. In deinem nächsten Spielzug darfst du nur den Ganganzeiger 00 durch den Ganganzeiger 0 ersetzen. Dein Auto bleibt auf dem Boxenstoppteil stehen. Zu Beginn deines darauf folgenden Spielzugs darfst du dein Auto wieder auf die Strecke stellen und deinen Zug nach den normalen Regeln spielen, beginnend im Gang 0.

- **Reparaturen und Reifenwechsel:** Diese Boxengasse ermöglicht es dir, deine Reifen zu wechseln und gleichzeitig Reparaturen durchzuführen. Folge den Regeln für Reparaturen. Zusätzlich kannst du auch auf ein neues Armaturenbrett wechseln, wie im Abschnitt Reifenwechsel beschrieben.



Wenn ein Spieler versucht, sein Auto wieder auf die Strecke zu stellen, das entsprechende Feld aber vom Auto eines anderen Spielers besetzt ist, dann muss er in dieser Runde weiter neben der Strecke warten! Der Spieler dreht lediglich den Ganganzeiger 0 um und verliert einen Spielzug.

Da ein Kontrollverlust deinen Spielzug beendet, darfst du nach einem Kontrollverlust nicht sofort einen Boxenstopp einlegen.



Ende des Spielzugs

DER ZUG EINES SPIELERS ENDET, WENN ...

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

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



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

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

SPILENDE

Eine Partie *Rallyman: GT* besteht aus 1 oder mehreren Runden – hier im Sinne von Umrunden des Kurses – auf der von euch gewählten Strecke.

Der erste Spieler, der die Ziellinie in seinem Spielzug überquert, ist der Gewinner!

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

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH ZUM SIEG!

ERWEITERTE REGELN

Sobald ihr mit den Grundregeln für Rallyman: GT vertraut seid, könnt ihr diese zusätzlichen Regeln ausprobieren!

Vorbereitung des Rennens

Ihr könnt das Rennen mit den Wetterbedingungen eurer Wahl starten: **trocken** oder **nass**.


Die Fahrer dürfen entscheiden, mit welchem Reifentyp sie beginnen möchten.

Ihr könnt euch auch dafür entscheiden, Wetteränderungen ganz wegzulassen, wenn ihr diesen Zufallsfaktor nicht mögt. In diesem Fall legt ihr einen aus dem Schadensmarkerbeutel gezogenen Marker „Wetterwechsel“ ungenutzt ab und zieht einen neuen Marker als Ersatz.

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 einem Kontrollverlust gekommen wäre, wird dieser Kontrollverlust ignoriert. Es gibt keinen Schaden und er darf seine Würfel nicht neu anordnen.

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

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



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 bringst den Asphalt zum Glühen!

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.

- Bremswürfel, die für eine Bewegung im roten Bereich genutzt wurden, dürfen nicht mehr zum Bremsen genutzt werden und umgekehrt.
- Man darf im selben Spielzug sowohl bremsen als auch eine Bewegung im roten Bereich durchführen.
- Für auf diese Weise genutzte Bremswürfel erhältst du keine Fokusplättchen, wenn du volles Risiko gegangen bist.

SOLO-MODUS

Im Solo-Modus gibt es nur dich und die Rennstrecke. Reize dein Fahrkönnen und dein Glück bis aufs Äußerste aus, um die schnellstmögliche Zeit zu erzielen!

Aufbau

Befolge die normalen Schritte des Spielaufbaus, wie sie am Anfang dieses Regelheftes beschrieben werden. Du brauchst ein Wertungsblatt, um deine Zeit im Auge zu behalten. Du kannst dir das Wertungsblatt auf Seite 23 kopieren oder von der holygrail.games Webseite herunterladen und ausdrucken.

Notiere auf deinem Wertungsblatt:

- den Namen der Strecke
- deine Reifenwahl
- deinen Namen
- das Wetter
- deine Fahrzeugklasse
- das Datum

JETZT BIST DU STARTKLAR!

Regeln

Der Solo-Modus folgt genau den gleichen Regeln wie ein Standardspiel von Rallyman: GT mit zwei Ausnahmen:

- Du darfst keine Boxenstopps einlegen.
- Alle Schadensmarker „Wetterwechsel“, die aus dem Schadensmarkerbeutel gezogen werden, gelten als „Grüne Flagge“.

Das Wetter ist im Solo-Modus normalerweise konstant. Wenn du willst, kannst du aber mit zufälligen Wetteränderungen für dein Rennen spielen. Ignoriere die obige Regel in diesem Fall.

Der Spielzug

Dein Zug läuft genauso ab wie in einem Standardspiel von *Rallyman: GT*: Du wählst deine Würfel aus, planst deine Fahrlinie, würfelst und bewegst dein Auto.

Am Ende deines Spielzugs, nachdem du einen Ganganzeiger neben deinem Auto platziert hast, notierst du deinen Zug auf deinem Wertungsblatt. Kreuze dort für den aktuellen Zug das Kästchen an, welches deiner Endgeschwindigkeit entspricht (dem Gang, der auf deinem Ganganzeiger zu sehen ist).

Spielst du mit zufälligen Wetteränderungen, kannst du in jedes Feld ein T (trocken) oder N (nass) anstelle eines X schreiben, um das Wetter während dieses Zuges zu vermerken.

Jeder Spielzug kostet dich Zeit, die in deine Wertung einfließt. Je höher der Gang, in dem du deinen Zug beendest, desto weniger Zeit wird hinzugerechnet.

Spielende

Das Rennen endet sofort, wenn dein Auto die Ziellinie überquert hat. Nun berechnest du die reine Fahrzeit in Minuten und Sekunden. Dazu zählst du die Anzahl der Kreuze bei einem Gang (einer Reihe) und multiplizierst sie mit der vorgegebenen Zeit für diesen Gang. Wiederhole das für jede Reihe, also jeden Gang, zähle alles zusammen und du hast die reine Fahrzeit!

MONACO		<input checked="" type="checkbox"/> ☀ <input type="checkbox"/> ☁												
JC		<input checked="" type="checkbox"/> GT6 <input type="checkbox"/> GT6 BOP <input type="checkbox"/> GT5 <input type="checkbox"/> GT5 BOP <input type="checkbox"/> GT4												
09/08/2018		<input checked="" type="checkbox"/> Asphaltreifen <input type="checkbox"/> Regenreifen <input type="checkbox"/> Weiche Reifen												
	Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z7	Z8	Z9	Z10	Z11	Z12		
6	X						X	X					x 0:10 =	0:30
5			X	X	X	X							x 0:15 =	1:00
4													x 0:20 =	:
3		X											x 0:30 =	0:30
2													x 0:40 =	:
1													x 0:50 =	:
0													x 1:00 =	:
00													x 0:30 =	:
RALLYMAN GT													Fahrzeit =	2:00
SOLO-MODUS													Zeitgutschrift =	:23
													Gesamtzeit =	1:37

Beispiel: Im obigen Beispiel beendete JC seinen Zug dreimal im 6. Gang (in seinem 1., 7. und 8. Zug), was insgesamt $3 \times 10 = 30$ Sekunden zu seiner Fahrzeit beiträgt.

Zeitgutschrift

Am Ende eines Solo-Rennens reduziert sich deine Zeit für jedes Fokusplättchen, das du besitzt. Du musst also entscheiden, ob du Fokusplättchen am besten dafür nutzt, um Würfel zu sichern oder um deine Zeit zu verringern.

Zähle deine Fokusplättchen am Rennende zusammen. Jedes Plättchen entspricht einer Zeitgutschrift von 1 Sekunde.

Gesamtzeit


Um das Endergebnis zu erhalten, ziehe von deiner reinen Fahrzeit die durch deine Fokusplättchen gewonnene Zeitgutschrift ab. Das Ergebnis ist deine finale Gesamtzeit.

Notiere diese Gesamtzeit in das unterste Feld deines Wertungsblattes. Jetzt musst du nur noch versuchen, diese Zeit zu unterbieten...


Jeden Monat finden online Solo-Challenges statt, bei denen die Fahrer um die beste Zeit für eine bestimmte Strecke wetteifern können. Schau auf jeden Fall auf der holygrail.games Webseite oder in anderen großen Brettspielforen vorbei, um zu erfahren, welche Herausforderungen auf dich warten!

SOLO-MODUS

WERTUNGSBLATT

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

	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 
	<input type="checkbox"/> GT6 <input type="checkbox"/> GT6 B.O.P. <input type="checkbox"/> GT5 <input type="checkbox"/> GT5 B.O.P. <input type="checkbox"/> GT4
	<input type="checkbox"/> Asphaltreifen <input type="checkbox"/> Regenreifen <input type="checkbox"/> Weiche Reifen

	Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z7	Z8	Z9	Z10	Z11	Z12		
6													x 0:10 =	:
5													x 0:15 =	:
4													x 0:20 =	:
3													x 0:30 =	:
2													x 0:40 =	:
1													x 0:50 =	:
0													x 1:00 =	:
00													x 0:30 =	:

RALLYMAN *GT*
SOLO-MODUS

Fahrzeit =	:
Zeitgutschrift =	:
Gesamtzeit =	:

	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 
	<input type="checkbox"/> GT6 <input type="checkbox"/> GT6 B.O.P. <input type="checkbox"/> GT5 <input type="checkbox"/> GT5 B.O.P. <input type="checkbox"/> GT4
	<input type="checkbox"/> Asphaltreifen <input type="checkbox"/> Regenreifen <input type="checkbox"/> Weiche Reifen

	Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z7	Z8	Z9	Z10	Z11	Z12		
6													x 0:10 =	:
5													x 0:15 =	:
4													x 0:20 =	:
3													x 0:30 =	:
2													x 0:40 =	:
1													x 0:50 =	:
0													x 1:00 =	:
00													x 0:30 =	:

RALLYMAN *GT*
SOLO-MODUS

Fahrzeit =	:
Zeitgutschrift =	:
Gesamtzeit =	:

SPIELFERTIGE STRECKEN

KURS 1



- 1 x 101
- 1 x 102b
- 1 x 103b
- 1 x 104b
- 2 x 105b
- 2 x 106b
- 1 x 109b
- 1 x 110b
- 2 x 111b
- 1 x 112b
- 1 x 114b
- 1 x 115b

KURS 2

- 1 x 101
- 1 x 102a
- 1 x 103a
- 2 x 104a
- 2 x 105a
- 1 x 106a
- 2 x 111a
- 2 x 112a
- 2 x 115a
- 1 x 116a
- 1 x 117a



KURS 3

- 1 x 101
- 1 x 102b
- 1 x 103b
- 1 x 104b
- 1 x 105b
- 2 x 106b
- 1 x 109b
- 2 x 111b
- 1 x 112b
- 1 x 114b
- 2 x 115b
- 2 x 116b



KURS 4

- 1 x 101
- 1 x 102a
- 2 x 103a
- 1 x 105a
- 2 x 106a
- 1 x 110a
- 1 x 111a
- 1 x 112a
- 1 x 113a
- 2 x 115a
- 2 x 117a
- 1 x 118a



KURS 5



- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 1 x 103a
- 1 x 104b
- 1 x 105a
- 1 x 106a
- 1 x 106b
- 1 x 107b
- 1 x 108b
- 1 x 109b
- 1 x 111a
- 1 x 112a
- 1 x 113b
- 1 x 117b
- 1 x 118a
- 1 x 119a
- 1 x 120b

KURS 6

- 1 x 101
- 1 x 102a
- 2 x 103a
- 2 x 104a
- 1 x 105a
- 1 x 106a
- 1 x 107a
- 1 x 109a
- 1 x 111a
- 1 x 112a
- 1 x 113a
- 1 x 116a
- 1 x 117a
- 1 x 118a



KURS 7

- 1 x 101
- 1 x 102b
- 2 x 103b
- 1 x 104b
- 1 x 105b
- 2 x 106b
- 1 x 107b
- 1 x 108b
- 1 x 109b
- 2 x 111b
- 1 x 112b
- 1 x 113b
- 1 x 114b
- 1 x 116b
- 1 x 117b



KURS 8

- 1 x 101
- 1 x 102a
- 3 x 103a
- 3 x 104a
- 2 x 105a
- 1 x 106a
- 1 x 107a
- 1 x 110a
- 1 x 111a
- 1 x 113a
- 1 x 114a
- 1 x 117a
- 1 x 118a



Bestimmt die Spielreihenfolge – Seite 7

GESCHWINDIGKEIT > DISTANZ > POSITION

- **Geschwindigkeit** – Stellt zuerst fest, welches das schnellste Auto ist. In Rallyman: GT entspricht die Gangzahl der Geschwindigkeit. Je höher der Gang, desto höher auch die Geschwindigkeit. Das Auto mit dem höchsten Ganganzeiger fährt immer zuerst, egal wo es sich auf der Strecke befindet.
- **Distanz** – Wenn zwei oder mehr Autos mit der gleichen Geschwindigkeit, also im gleichen Gang, fahren, dann gilt Folgendes: Die Spielreihenfolge hängt davon ab, wer bisher die größere Distanz zurückgelegt hat. Das Auto in dem Feld, dessen Vorderkante am weitesten vorne auf der Strecke liegt, fährt zuerst.
- **Position** – Im Falle eines Gleichstands bei Geschwindigkeit und Distanz fährt das Fahrzeug auf der innersten Fahrspur bezüglich der aktuellen, beziehungsweise der nächsten Kurve zuerst. Eine Kurve ist ein Streckenabschnitt mit Geschwindigkeitsbeschränkungen.

Gang 0 gilt als höherer Gang als 00. Fahrzeuge, die sich auf der Strecke befinden, sind immer vor denen am Zug, die sich nicht auf der Strecke befinden.

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 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. Nutze einen Bremswürfel pro übersprungenem Gang und einen Gangwürfel der die Zielgeschwindigkeit angibt. – Seite 9

Jeder Würfel darf nur einmal pro Spielzug genutzt werden.

STRECKENEFFEKTE



Kurven: Das ist der höchste Gang, mit dem du auf diesem Feld fahren kannst. Fährst du dort mit einem höheren Gang, kommt es zu einem sofortigen Kontrollverlust. – Seite 10



Gefährliche Kurven: Entspricht einer normalen Kurve, außer, dass du, wenn du in dem angezeigten maximal möglichen Gang fährst, automatisch ein ⚠ erhältst. – Seite 11



Scharfe Kurven: Überquerst du beim Hineinfahren in dieses Feldes die gestrichelte Linie, ersetzt du die Geschwindigkeitsbegrenzung dieser Kurve mit der angegebenen Gangzahl. Verlässt du das Feld über diese Linie, zählt das nächste Feld als Kurve mit der angegebenen Zahl. – Seite 12



⚠ Scharfe Kurve: Genau wie oben, außer dass du, anstelle eine Geschwindigkeitsbegrenzung anzuwenden, automatisch ein ⚠ erhältst. – Seite 12

Die Ideallinie: Wenn möglich kannst du diagonal in eine oder aus einer scharfen Kurve fahren, um diese Einschränkungen zu vermeiden.

Wirf deine Würfel

Einzeln würfeln – Du darfst, wann immer du willst, aufhören zu würfeln und deinen Spielzug beenden. – Seite 14

ODER

Volles Risiko! – Wirf alle Würfel auf einmal, um Fokusplättchen zu erhalten. – Seite 15



FOKUSPLÄTTCHEN – SEITE 15

Wenn du einzeln würfelst, kannst du diese Plättchen einsetzen, um Würfel zu sichern. Ein gesicherter Würfel wird nicht geworfen 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. – Seite 16

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

KONTROLLVERLUST – SEITE 16

Wenn du genauso viele oder mehr ⚠ erhältst, als das auf deinem Armaturenbrett angezeigte Limit vorgibt, kommt es zu einem Kontrollverlust! Platziere den entsprechenden Ganganzeiger 0 oder 00 und ziehe Schadensmarker anhand der Tabelle auf deinem Armaturenbrett. Prüfe dazu deinen Gang (Zeile) und die Gefahrenstufe des Streckenteils (Spalte), auf dem der Kontrollverlust eingetreten ist.

SCHADENSMARKER – SEITE 18



Grüne Flagge: Keine Auswirkungen.



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 Zuges verwenden darfst, um eins reduziert.



Gelbe Flagge: Spieler dürfen nicht neben andere Autos fahren, solange sie sich auf dem Streckenteil, auf dem dieses Plättchen platziert ist, oder auf den Streckenteilen direkt davor und danach befinden.



Wetterwechsel: Alle Spieler drehen ihre Armaturenbretter um und beachten das neue ⚠-Limit und die für sie verfügbaren Würfel.

BOXENSTOPP – SEITE 10

Wenn du deinen Spielzug am Rand der Fahrbahn im 1. Gang auf einem normalen Feld beendest, darfst du einen Boxenstopp einlegen.



Reifenwechsel – Tausche dein Armaturenbrett gegen ein anderes der gleichen Farbe und Fahrzeugklasse, aber mit anderem Reifentyp, aus.



Reparaturen (und Reifenwechsel) – Entferne alle Schadensmarker von deinem Armaturenbrett. Zusätzlich darfst du die Reifen wechseln. Du verlierst einen Spielzug.

Spielende – Seite 20

Der erste Spieler, der die Ziellinie in seinem Spielzug überquert, ist der Gewinner!

Erweiterte Regeln – Seite 21

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, wie auf deinem Armaturenbrett angegeben.