

RALLYMAN **DIRT**



110 %

Mach dich bereit für ein Rennen auf zwei neuen Geländetypen: Asphalt und Schnee. Gehe an die Grenzen deines fahrerischen Könnens, während du in einer Etappe über verschiedene Untergründe rast, um die schnellste Zeit zu erzielen!

Die 110%-Erweiterung bietet neue Streckenteile, mit denen du noch vielfältigere Etappen bauen kannst. Dazu gehören die Geländetypen Schnee und Asphalt, die einzeln oder zusammen mit den Schotterteilen aus dem Grundspiel verwendet werden können, um einzigartige Etappen zu bauen. Kommen dazu auch noch die neuen Reifentypen, aus denen du wählen kannst, wirst du dein Rallye-Erlebnis auf ein ganz neues Niveau heben!

SPIELMATERIAL

24 doppelseitige Streckenteile



6 Armaturenbretter

6 Wettermarker



96 Sekundenmarker

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

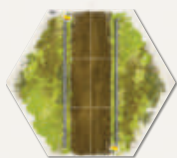
Stephane, Gaz, Andy, Patrick, Georgina, Matthieu, Kayla, Owen, Olivier, Yann, Nicolas, Glenn & Gaël.

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

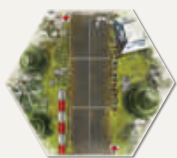
SPIELREGELN

Strecken- und Reifentypen

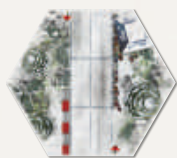
Ihr habt jetzt 3 verschiedene Geländetypen zur Verfügung:



Schotter



Asphalt



Schnee

Rallyman: DIRT Grundspiel

110%-Erweiterung

Dazu passend habt ihr insgesamt 3 verschiedene Armaturenbretter zur Verfügung. Ein passendes Armaturenbrett zu jedem Reifentyp.



Schotter



Asphalt



Schnee

Rallyman: DIRT Grundspiel

110%-Erweiterung

Jeder Reifentyp verhält sich anders auf den verschiedenen Geländetypen. Dies wird durch die verschiedenen Würfel und \triangle -Werte dargestellt.

Baut eure Etappen

Ihr könnt nun Etappen bauen, die Schotter-, Asphalt- und Schneeabschnitte enthalten. Ihr könnt so viele oder wenige Streckenteile beim Bauen einer Etappe verwenden, um sie so interessant und vielfältig zu gestalten, wie ihr wollt!

Ihr könnt zum Beispiel eine Etappe bauen, die ihre ganz eigene Geschichte erzählt: Ein Schotterabschnitt, der einem verschlungenen Bergpfad folgt und schließlich kurz vor dem Gipfel in Schnee übergeht.

Oder ihr könnt alle drei Typen schnell wechselnd in einer einzigen Etappe verwenden, um eine schwierige und herausfordernde Strecke zu bauen, bei der ihr vorsichtig und strategisch vorgehen müsst.

Es liegt ganz an euch, was für Etappen ihr spielen wollt! Für Inspirationen und Anregungen findet ihr im hinteren Teil dieser Spielregel spielfertige Etappen und Rallyes.

Auswahl der Reifen

Zu Beginn einer Rallye

Ihr habt zu Beginn der ersten Etappe einer Rallye die freie Reifenwahl (oder zu Spielbeginn, falls ihr nur eine einzige Etappe spielt) und könnt die Wahl des Armaturenbretts bis zum Beginn eures ersten Zugs noch ändern. Dadurch könnt ihr euch dem Geländetyp besser anpassen und gegebenenfalls auf die Entscheidung eurer Konkurrenten reagieren.

Während einer Rallye

Wenn die Wartung am Ende der vorherigen Etappe verfügbar war, könnt ihr eure Reifen zu Beginn der nächsten Etappe ändern, als wäre es der Beginn einer Rallye. Wenn keine Wartung verfügbar war, könnt ihr eure Reifen zu Beginn der nächsten Etappe nicht ändern.

Die Verwendung des Ersatzreifens erlaubt es euch nicht, euren Reifentyp zu ändern.

Wenn ihr die Reifen ändert, müsst ihr ein Armaturenbrett der selben Fahrzeugklasse wie zuvor wählen (R6 bzw. R4, R5 im Falle von Erweiterungen).

Die Würfel verwenden

Wenn ihr eure Bewegung plant, darf kein neu platzierter Würfel die Limits des jeweiligen Geländetyps auf eurem Armaturenbrett übertreffen.

Jede Spalte beschreibt die Arten und die maximale Anzahl an Würfeln, die ihr während eures Zugs auf den jeweiligen Geländetypen platzieren könnt. Dies gilt immer, egal ob ihr auf einem Geländetyp bleibt oder ihn während eurer Bewegung wechselt.

Wenn ihr die Schotterreifen aus dem Grundspiel verwendet, könnt ihr alle 6 Gangwürfel sowie 1 Bremswürfel und 2 Leerlaufwürfel auf Schotterteilen platzieren (A).

Wenn ihr die selben Reifen jedoch auf einem Schneeteil verwendet, so könnt ihr nur 5 Gangwürfel und keine Bremswürfel verwenden. Ihr könnt immer noch in den Leerlauf wechseln, müsst dafür aber die gefährlicheren Führungswürfel verwenden (B).



In diesem Beispiel beginnt der Spieler auf einem Schneeteil. Er platziert seine Würfel nach den normalen Regeln, stellt aber schnell fest, dass er seinen 6. Gangwürfel nicht platzieren kann, weil er nicht ganz bis zum Schotterteil kommt. Seine Reifen erlauben ihm nur 5 Gangwürfel zu verwenden, wenn er auf Schnee fährt.



FÜHRUNGSWÜRFEL

Einige Reifentypen erfordern es, dass ihr auf bestimmten Geländetypen die Führungswürfel statt den eigentlichen Leerlaufwürfeln verwenden müsst. Dies stellt Situationen dar, in denen eure Reifen zwar guten Grip haben, es aber dennoch gefährlicher als normal ist – daher die gefährlicheren Führungswürfel. Ihr MÜSST diese Würfel benutzen, wenn ihr euch auf einem solchen Geländetyp befindet, selbst wenn ihr in diesem Zug nicht der Startspieler seid.

Ihr müsst die Führungswürfel nicht verwenden, wenn ihr der Startspieler auf Schnee- oder Asphaltteilen seid. Ihr müsst sie nur verwenden, wenn ihr der Startspieler auf Schotterteilen seid.

Indem er seine Bewegung durch die Verwendung eines Führungswürfels verlängert, erreicht er nun das Schotterteil. Dadurch kann er seinen 6. Gangwürfel platzieren und den normalen weißen Leerlaufwürfel verwenden.



Würfeln

Würfel werden nach wie vor auf genau die gleiche Weise gewürfelt: einzeln würfeln oder volles Risiko. Wenn eure Bewegung jedoch mehr als einen Geländetyp umfasst, gelten andere \triangle -Limits.

Einzeln würfeln: Wenn ihr von einem Feld eines Geländetyps, auf dem ihr zu wenige \triangle gewürfelt habt, um einen Kontrollverlust zu erleiden, auf ein Feld eines anderen Geländetyps wechselt, auf dem ihr das \triangle -Limit auf eurem Armaturenbrett erreicht oder überschreitet, erleidet ihr auf diesem Feld sofort einen Kontrollverlust.

Ein Spieler mit Asphaltreifen fährt auf einem Schotterabschnitt, auf dem für ihn ein Limit von 3 \triangle gilt. Während er sich dem Schneeteil nähert, würfelt er 2 \triangle . Dies reicht auf dem Schotterabschnitt nicht aus, um einen Kontrollverlust zu erleiden, aber falls er sich dafür entscheidet, auf das Schneeteil zu wechseln, erleidet er sofort auf dem ersten Feld des Schneeteils einen Kontrollverlust.



Volles Risiko: Würfelt nach den normalen Regeln. Euer \triangle -Limit ist jedoch der niedrigste Wert aller Geländetypen, die ihr während dieses Zugs befahrt.

Ein Spieler führt die gleiche Bewegung wie zuvor aus, geht diesmal aber volles Risiko. Da er auf Schotter ein Limit von 3 \triangle hat, auf Schnee aber ein Limit von 2 \triangle , gilt für die gesamte Bewegung mit vollem Risiko ein Limit von 2 \triangle . Auch wenn er insgesamt nur 2 \triangle -Symbole würfelt – mit Würfeln, die nicht auf dem Schneeteil lagen – erleidet er trotzdem sofort einen Kontrollverlust, obwohl sein Limit auf Schotter normalerweise 3 \triangle ist.

SLIDEFELDER AUF SCHNEE

Einige Felder der Schneeteile können über die gesamte Breite der Strecke gehen. Für diese Felder gelten die selben Regeln wie für Slidefelder im Grundspiel, mit der Ausnahme, dass sie verpflichtend sind.



ERWEITERTE REGELN

Wetter

Einige Rallyes sind dafür bekannt, dass es mitten im Rennen zu abrupten Wetterwechseln kommt, welche die Art und Weise, wie die Fahrer eine Etappe bewältigen müssen, völlig verändern. Mit diesen Regeln könnt ihr solche plötzlichen Wetterwechsel auch in eure Rennen einbauen!

Um diese erweiterte Regel zu verwenden, fügt ihr die 6 Wettermarker vor Rennbeginn dem Schadensmarkerbeutel hinzu. Wenn ihr eine Rallye spielt, könnt ihr diese Marker auf einigen Etappen verwenden, auf anderen aber nicht, um für mehr Abwechslung zu sorgen und bestimmten Etappen eine ganz eigene Geschichte zu geben!

Wenn ein Wettermarker während einer Abkürzung oder eines Kontrollverlusts aus dem Schadensmarkerbeutel gezogen wird: Ermittelt das Auto, das die größte Distanz zurückgelegt hat und das Streckenteil auf dem es sich befindet. Dreht alle vor ihm liegenden Schnee- und Asphaltteile auf ihre andere Seite.



Jedes Teil wird so wieder hingelegt, dass die Streckenführung der Etappe unverändert bleibt. Nun gelten jedoch die neu aufgedeckten Felder und Streckenelemente. Teile können während eines Rennens mehrfach umgedreht werden. Wenn mehr als ein Wettermarker auf einmal gezogen wird, führt nur den Effekt eines Wettermarkers aus und ignoriert die anderen Wettermarker.

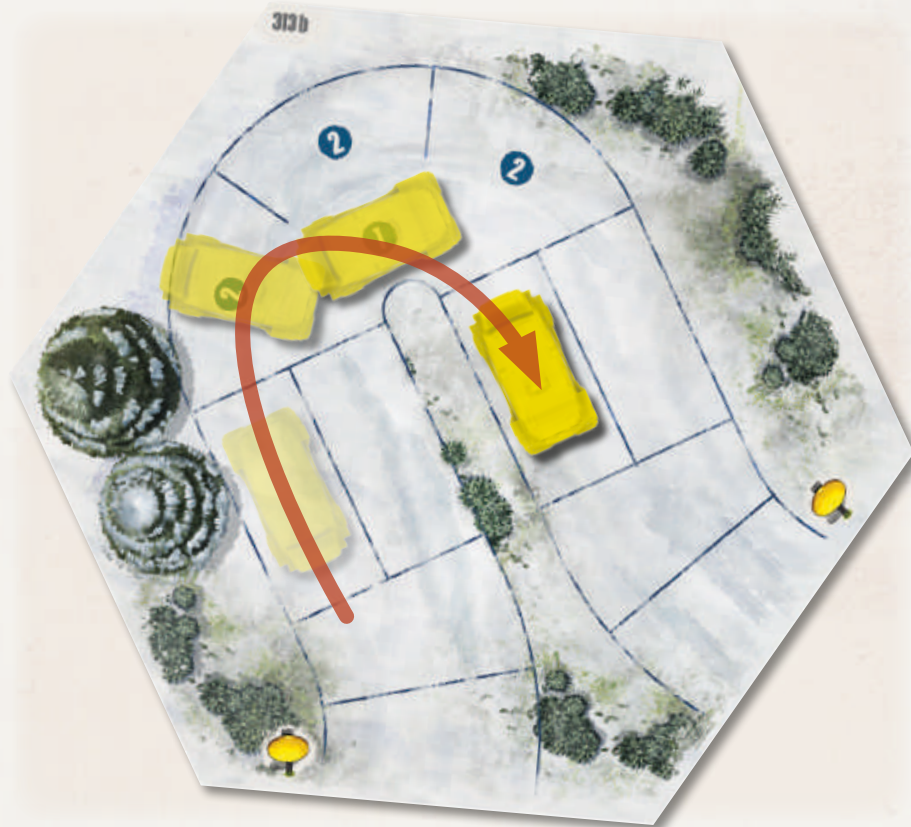
Der Marker wird gemäß den normalen Regeln auf dem Armaturenbrett des Spielers platziert. Diese Marker werden am Ende der Etappe zurück in den Schadensmarkerbeutel gelegt und werden bei Rallyes nicht auf dem Rallyeblatt notiert.

Handbremse

Rallye-Autos sind PS-starke Monster, aber ein erfahrener Rennfahrer kann sein Auto mit geschickten Manövern förmlich zum Tanzen bringen. Eines seiner nützlichsten Werkzeuge ist die unscheinbare Handbremse.

Wenn ihr in eine Kurve einfahrt, indem ihr durch die Außenspur driftet, dürft ihr die folgende Regel aus dem Grundspiel ignorieren: Ihr müsst euch bei der Einfahrt in eine Kurve entscheiden, wie ihr sie durchfahren wollt und könnt dies nicht mitten in der Kurve ändern.

Ihr könnt also in einem Zug von der Außenspur zu der damit verbundenen Innenspur wechseln. Dadurch habt ihr noch mehr Möglichkeiten, eure Bewegung in jedem Zug zu verfeinern!



Die einzige Ausnahme dieser Regel ist, dass jede Bewegung euch weiter nach vorne entlang der Strecke bringen muss, so wie es in den Grundspielregeln steht. Daher könnt ihr nicht von dem letzten Feld der Außenspur auf die Innenspur wechseln.

Dies gilt nur, wenn ihr von der Außenspur einer Kurve auf die Innenspur wechselt. Ihr könnt nicht von der Innenspur auf die Außenspur wechseln.

SPIELFERTIGE STRECKEN

RALLYE 7

von Dwayne Karenko



ETAPPE 1

1 x 201b	1 x 310a	1 x 320a
1 x 301a	1 x 312a	1 x 322a
1 x 302a	1 x 313a	1 x 323a
1 x 308a	1 x 315a	

ETAPPE 2

1 x 201b	1 x 315a	1 x 320a
1 x 301a	1 x 316a	1 x 321a
1 x 302a	1 x 317a	1 x 324a
1 x 306a	1 x 319a	



ETAPPE 3

1 x 301a	1 x 311a	1 x 319a
1 x 302a	1 x 313a	1 x 320a
1 x 309a	1 x 317a	
1 x 310a	1 x 318a	

RALLYE 8 - In Erinnerung an Fabio

von Dwayne Karenko, Roger BW und Aaron Steward

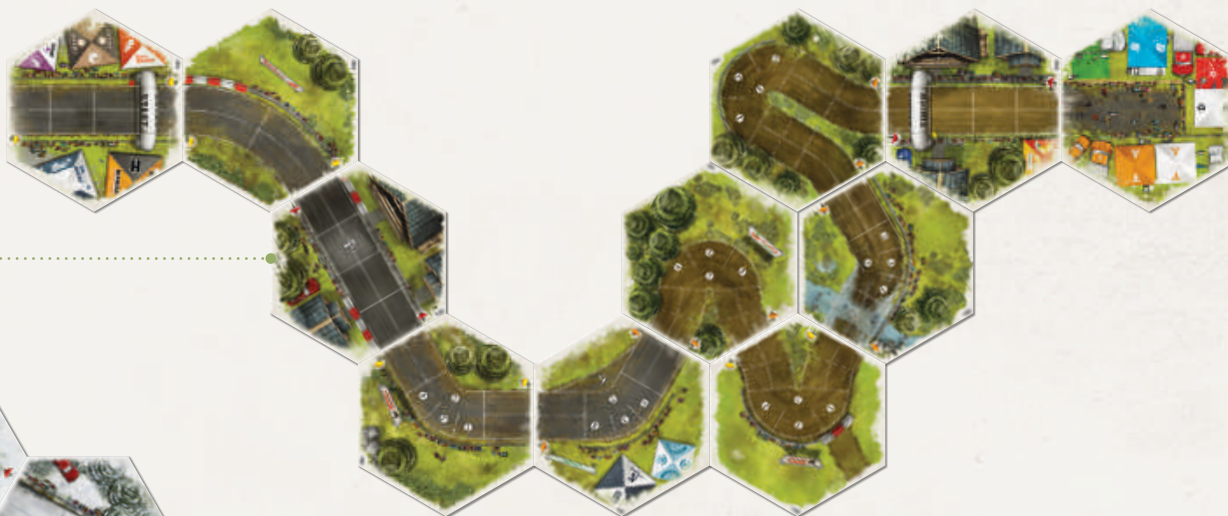


ETAPPE 1

1 x 201b 1 x 307b 1 x 315b
1 x 301b 1 x 308b 1 x 318b
1 x 302a 1 x 313a 1 x 323a
1 x 306a 1 x 314a

ETAPPE 2

1 x 201b 1 x 218b 1 x 308a
1 x 203b 1 x 219a 1 x 316a
1 x 211a 1 x 301a 1 x 317a
1 x 212a 1 x 307a



ETAPPE 3

1 x 202b 1 x 214b 1 x 315b
1 x 208b 1 x 229a 1 x 318b
1 x 209a 1 x 302b 1 x 321b
1 x 212a 1 x 306b



ETAPPE 1

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201b | 1 x 226a | 1 x 318a |
| 1 x 204b | 1 x 301a | 1 x 319a |
| 1 x 215b | 1 x 302a | 1 x 320a |
| 1 x 219b | 1 x 315a | 1 x 323a |
| 1 x 225b | 1 x 316a | |



ETAPPE 2

- | | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 1 x 201a | 1 x 220a | 1 x 301a | 1 x 320b |
| 1 x 205b | 1 x 226b | 1 x 302b | 1 x 323a |
| 1 x 213b | 1 x 231b | 1 x 306b | |
| 1 x 218b | 1 x 232b | 1 x 318b | |



ETAPPE 3

- | |
|----------|
| 1 x 301b |
| 1 x 302a |
| 1 x 306a |
| 1 x 308b |
| 1 x 309a |
| 1 x 314b |
| 1 x 317a |
| 1 x 318a |
| 1 x 319b |
| 1 x 320a |
| 1 x 324b |