

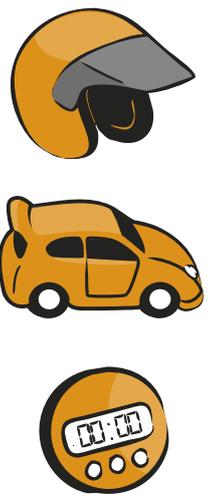


Ref. 0009

SPIELREGELN

VIDEOANLEITUNG AUF WWW.RALLYMAN.FR

rallyman



rallyman ist ein Gesellschaftsspiel für 1 bis 4 Spieler ab 9 Jahren. Es handelt sich um eine Rallye-Simulation, in der alle Aspekte, die den Reiz dieser Disziplin ausmachen, berücksichtigt wurden. Einen Führerschein werden Sie hier mit Sicherheit nicht brauchen, aber es ist von Vorteil, bis 5 zählen zu können, um die fünf Gänge Ihres MRC (Micro Rally Car) einlegen zu können.

Jeder Spieler verkörpert einen Rallye-Fahrer, einen Rallyman, der seinen Rennwagen so schnell wie möglich fährt, indem er auf die Hinweise seines Kopiloten achtet, und sich zugleich bemüht die Kontrolle über sein MRC nicht zu verlieren. Beim Würfeln zeigen die Symbole schrittweise das Niveau des eingegangenen Risikos an.

Vor dem Wettkampf hat die Besatzung die Route erkundet. Der Copilot hat sich nach den Anweisungen des Piloten *Notizen* gemacht, die er ihm später im Verlauf des Rennens mitteilt, den so genannten *Aufschrieb*.

Bei rallyman bezieht sich dieser auf der Strecke benutzte *Aufschrieb* auf die am besten einzulegenden Gänge, um sicher Ideallinien, geschnittene Kurven und Sprungkuppen zu meistern. Der Pilot sammelt entsprechend seiner Fahrweise **GANGKARTEN**, deren Wert zwischen 10 und 50 Sekunden beträgt. Die Summe dieser Werte bestimmt dann seine Zeit am Ende der gestoppten Strecken, den so genannten *Wertungsprüfungen*. Der Gewinner ist derjenige, der in Summe die drei *Wertungsprüfungen* am schnellsten durchfährt.

Die kursivgedruckten Begriffe in der Anleitung verweisen auf die Anlage, Seite 32 unten, wo sie erklärt werden.

KAP.1 VORBEREITUNG DES SPIELS

Um eine Rallye vorzubereiten, wird das Spielmaterial folgendermaßen aufgebaut. Die unten abgebildete Anordnung der **ZONEN** ist nur ein Beispiel. Andere Anordnungen sind selbstverständlich möglich (siehe KAP.2).

SPIELER 1 (Player 1 components)

SPIELER 2 (Player 2 components)

SPIELER 3 (Player 3 components)

SPIELER 4 (Player 4 components)

GASWÜRFEL (Gas dice)

GANGWÜRFEL (Gear dice)

VERBINDUNG DER 2 ZONEN (Connection of the 2 zones)

STARTSCHILD (Start sign)

ZIELSCHILD (Finish sign)

ZONE C (Zone C)

ZONE L (Zone L)

GANGKARTEN (Gear cards)

SCHMUTZSPIEL-MARKEN (Dirty game markers)

SCHADENSPIEL-MARKEN (Damage game markers)

SEKUNDENSPIEL-MARKEN (Second game markers)

KURVE-SCHNEIDEN KARTEN (Curve-cutting cards)

RENNPROTOKOLL DER RALLYELEITUNG (Rally race protocol)

ERSATZREIFENKARTE (Replacement tire card)

ARMATURENBRETTKARTE (Instrument board card)

P.C. COURSE		rallyman	
Rallye		Date: 2017/12	
01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50	51	52
53	54	55	56
57	58	59	60
61	62	63	64
65	66	67	68
69	70	71	72
73	74	75	76
77	78	79	80
81	82	83	84
85	86	87	88
89	90	91	92
93	94	95	96
97	98	99	100

Anmerkung: Die **SEKUNDENSPIELMARKEN** werden im Basisspiel nicht benutzt. Sie werden erst von fortgeschrittenen Rallymen (SPIELREGEL+ auf Seite 31) genutzt, die eine Attacke durchführen (siehe KAP.13) oder Sekunden abgeben (siehe KAP.14).

Am Anfang des Spiels wird der Spieler, der den Ruf hat am wenigsten bestechlich zu sein (!), zum *Renndirektor* ernannt. Er ist für die Organisation des Wettkampfes verantwortlich.

Die Rallye verläuft in 3 gestoppten Etappen, den so genannten *Wertungsprüfungen*, kurz *WP* genannt. Am Beginn der Rallye entscheiden die Piloten gemeinsam über den Verlauf der 3 *WP*. Diese *WP* bestehen aus unterschiedlichen Start- und Zielpunkten, zwischen denen die Zeit genommen wird (es handelt sich nicht um ein Rennen auf einer Rundstrecke: die *WP* finden deswegen nicht direkt hintereinander statt). Man bestimmt die *WP* indem man 1, 2, 3 oder 4 **ZONEN (C, J, L, V)** kombiniert, wie es in den folgenden Beispielen gezeigt wird, die wir unter Tausenden von Möglichkeiten zufällig ausgewählt haben:



Konfiguration L0-L1 / C7-C6 / L2-L3 / V2-V3 / C5-C4

Konfiguration C8-C3 / J6-J5 / C4-C5



Konfiguration J1-J4



P.C. COURSE		rallyman	
Rallye : Rallye de Monte-Carlo		Date : 29/07/10	
START	→		FINISH
ES1	C8	C3-J6-J5-C4	C5 X
ES2	L0	C1-C7-C6-L2-L3-V2-V3-C5	C4 X
ES3	J1		J4
Vincent Aju26 Lio Zombiguan			
ES1	Pos. ES1	3:40.2	03:22.1
ES2	Pos. ES2		
ES1+ES2	Pos. ES1+ES2		
ES3	Pos. ES3		
ES1+ES2+ES3	Pos.		

Vor dem Beginn der Rallye notiert der *Renndirektor* im **RENNPROTOKOLL** der Rallyeleitung:

- den Namen der Rallye und das entsprechende Datum;
- die Namen der Piloten;
- den Verlauf der 3 *WP*, indem er für jede einzelne *WP* die Start-, Durchfahrt- und Zielpunkte notiert;
- kreist JA oder NEIN im Feld ein, um Wartungen jeweils einzuplanen oder nicht. Die Wartung findet in einer zwischen zwei *WP* liegenden Zone statt, und ist für die Instandsetzung der Autos im Falle von Schäden oder Reifenpannen. Als Einsteiger wird Ihnen empfohlen, eine Wartung am Ende jeder Wertungsprüfung durchzuführen. Die Einzelheiten bezüglich der Wartung werden im KAP.12 erläutert.

hier nehmen 4 Piloten an der Rallye teil. Die 3 oben dargestellten *WP* wurden notiert und Wartungen wurden nach der *WP*1 und der *WP*2 eingeplant.



Anschließend bereitet der *Renndirektor* die erste Wertungsprüfung vor, indem er die **ZONEN** aneinander legt und das **STARTSCHILD** (siehe KAP.4) sowie das **ZIELSCHILD** (siehe KAP.11) am **ZONENRAND** positioniert.



KAP.3

SPIELZUG EINES PILOTEN



Um sein Auto zu beschleunigen benutzt der Pilot die Würfel. Die 5 schwarzen Würfel (**GANGWÜRFEL**) entsprechen den 5 Gängen des Autos. Die 2 weißen Würfel (**GASWÜRFEL**) sind vorgesehen zum Gasgeben und ermöglichen es, die Fahrt in einem schon eingelegten Gang fortzusetzen.

GRUNDREGEL: EINEN WÜRFEL WERFEN = EIN FELD NACH VORNE RÜCKEN, EGAL WELCHER WÜRFEL GESPIELT WURDE

Wenn ein Rallyman an der Reihe ist, sein **MRC** fortzubewegen, führt er seinen Spielzug in DREI PHASEN durch:

PHASE 1: Wahl des eingelegten Ganges:

- Beim Start wird der **GANGWÜRFEL 1** gewürfelt;
- Während einer Wertungsprüfung wird ein Würfel gespielt, der zu dem gerade eingelegten Gang (vorher gezogene **GANGKARTE**) passt: gleicher Gang, nächst höherer Gang, nächst niedrigerer Gang, oder Gasgeben (**GASWÜRFEL**).

◀ hier hat der Fahrer den dritten Gang eingelegt, er kann also den **GANGWÜRFEL 2**, den **GANGWÜRFEL 3**, den **GANGWÜRFEL 4**, oder einen **GASWÜRFEL** spielen.



PHASE 2: Gang Schalten.

Man darf so viele Würfel spielen, wie man will, indem man sie einen nach dem anderen würfelt und solange man folgende 4 Regeln beachtet:

Jeder Würfel darf pro Spielzug nur einmal gewürfelt werden. Jeder gespielte Würfel wird zur Seite gelegt, aber bleibt sichtbar, um die eventuellen ⚠ Symbole zusammenzurechnen.

Nach dem in der **PHASE 1** eingeschalteten Gang werden die folgenden Gänge nacheinander eingelegt, indem die Würfel einzeln geworfen werde.
Die **GASWÜRFEL** (weiße Würfel) dürfen jederzeit in dieser Schaltfolge gespielt werden: am Anfang, zwischendurch, oder am Ende.

Der Aufschrieb muss in den Ideallinien, geschnittenen Kurven und Sprungkuppen beachtet werden (siehe KAP.5 und KAP.6).



Sobald im selben Spielzug 3 ⚠ Symbole gewürfelt wurden, verliert der Fahrer die Kontrolle über sein Fahrzeug. Das bedeutet, dass der Spieler seinen Spielzug beenden muss (siehe KAP.7).

PHASE 3: Beenden des Spielzugs

Wenn der Pilot sich dazu entscheidet, seinen Spielzug zu beenden (weil keine Würfel mehr zur Verfügung stehen oder weil er befürchtet die Kontrolle über sein Fahrzeug zu verlieren), nimmt er eine **GANGKARTE**, die dem letzten gespielten Würfel entspricht, und legt sie auf seinen vor ihm liegenden Kartenstapel, den so genannten **Zeitstapel**. Die große farbige Zahl sollte dabei sichtbar bleiben: sie zeigt den eingeschalteten Gang an. Die digitale Anzeige unten auf der Karte ist eine Stoppuhr, die eine Zeit angibt, die am Ende der **WP** mit den Zeiten der anderen Karten des **Zeitstapels** zusammengezählt wird.

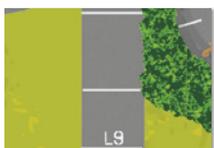
◀ hier beendet der Fahrer seine Spielrunde im 1. Gang. Er legt also eine **GANGKARTE 1** (Wert: 50 Sekunden) auf seinen **Zeitstapel**.

Falls der letzte gespielte Würfel ein **GASWÜRFEL** ist, nimmt der Pilot eine **GANGKARTE**, die dem **GANGWÜRFEL** entspricht, der vor diesem **GASWÜRFEL** gespielt wurde.



KAP.4

START



1. Die Startlinie ist an der Spielbrettkante. Sie wird anhand des roten **STARTSCHILDES**, das mit einer Stoppuhr gekennzeichnet ist, markiert (das **STARTSCHILD** wird vor dem ersten Spiel aus der entsprechenden Spielkarte ausgeschnitten).

2. Bestimmung der Startreihenfolge:

- Die Startreihenfolge der ersten **WP** wird am Anfang des Spiels von den Fahrern bestimmt. In der Regel fängt der Erfahrene an, um den Neulingen dabei zu helfen, ihr Fahrzeug gut zu steuern;
- Die Startreihenfolge der zweiten **WP** entspricht der Rangliste, die am Ende der ersten **WP** entstand;
- Die Startreihenfolge der dritten **WP** entspricht der Rangliste, die nach Zusammenrechnung der Zeiten aus den zwei ersten **WP** entsteht (=Zwischenklassement).

3. Startverlauf. Bei einer Rallye erfolgt der Start der Autos im Minutenabstand, um den Fahrern freie



Bahn zu gewährleisten, damit sie von den vorhergehenden Piloten nicht behindert werden. Um diesen Startverlauf zu simulieren, wird folgendermaßen gestartet:

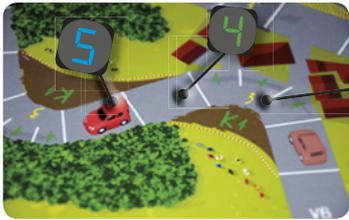
- **Runde 1:** Pilot A
- **Runde 2:** Pilot A, Pilot B
- **Runde 3:** Pilot A, Pilot B, Pilot C
- **Runde 4:** Pilot A, Pilot B, Pilot C, Pilot D

Wenn dann alle Piloten auf der WP gestartet sind, wird der Reihe nach weitergespielt.

*Anmerkung: die Reihenfolge der Piloten bei der Ankunft im Ziel am Ende einer Wertungsprüfung entspricht nicht unbedingt der Ergebniswertung, denn die Ergebnisse werden anhand der Zeit festgelegt: nur die zusammengezählten Zeiten der **GANGKARTEN** vom Zeitstapel bestimmt die Ergebniswertung.*

4. Die Spielreihenfolge entspricht der Reihenfolge der Autos auf der Rennstrecke. Falls ein Fahrzeug überholt wurde (siehe KAP.9), entspricht die Spielreihenfolge in der nächsten Spielrunde also nicht mehr der Startreihenfolge. Falls sich zwei **MZC** auf demselben Feld befinden, spielt als erster derjenige, der den höchsten Gang eingelegt hat. Falls aber beide Autos im gleichen Gang fahren, ist es derjenige, der das Feld als erster erreicht hat.

KAP.5 BEWÄLTIGEN DER KURVEN



AUF DER IDEALLINIE: diese Möglichkeit wird anhand des *Aufschriebs* bestimmt, der sich am inneren Kurvenrand befindet. *← hier der 3. Gang*

Die Zahl in der Kurve gibt den **maximal möglichen Gang** zum Durchfahren der Kurve an, wenn diese auf der Ideallinie durchfahren wird. Das Auto wird in Fahrtrichtung auf den angegebenen *Aufschrieb* gestellt.

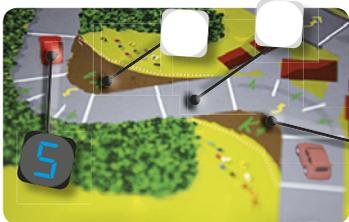
← hier darf man also die Kurve im ersten, zweiten oder dritten Gang durchfahren.



MIT KONTROLLIERTEM SCHLEUDERN: diese Möglichkeit wird anhand des *Aufschriebs* bestimmt, der sich im äußeren Teil der Kurve befindet. *← hier dreimal der 4. Gang*

Die Zahlen geben den **einzigen möglichen Gang** zum Schleudern an. Das Auto wird quer über die Felder zwischen den halben Strichen bewegt.

*← hier darf man nur mit dem vierten Gang ins Schleudern geraten und zwar auf drei Feldern: **WÜRFEL 4, GASWÜRFEL, GASWÜRFEL**. Falls man während des Schleuderns einen niedrigeren Gang einlegt, fährt man auf dem inneren Kurvenrand (Ideallinie) weiter.*



DIE KURVE SCHNEIDEN: diese Möglichkeit wird durch den mit einem **K** gekennzeichneten *Aufschrieb*, im Inneren der Kurve bestimmt. *← hier K4*

Die Zahl gibt den maximal möglichen Gang zum Schneiden der Kurve an.

← hier darf man die Kurve im ersten, zweiten, dritten oder vierten Gang schneiden.

Das Auto wird in Fahrtrichtung in das Kurveninnere (braun) gestellt.

Der Pilot zieht eine **KURVE-SCHNEIDEN-KARTE **K****, führt die darauf stehenden Anweisungen durch und legt die Karte unter den Kartenstapel zurück:

■ **OK Go!** = **Gute Innenbahn:** keine Auswirkungen;

■ **Schmutzige Innenbahn:** kein Problem aber man legt eine **SCHMUTZSPIELMARKE** auf die Ideallinie am inneren Kurvenrand. Der *Aufschrieb* in dieser Kurve (Ideallinie und Schleudern) ist dann für die folgenden Piloten einen Gang niedriger als angegeben. Nur der im Inneren der Kurve angezeigte *Aufschrieb* (Schneiden) bleibt unverändert. Falls erneut eine schmutzige Innenbahn bei der Durchfahrt eines anderen Konkurrenten gezogen wird, verliert der schon um einen Gang verringerte *Aufschrieb* einen weiteren Gang.

*← Die **SCHMUTZSPIELMARKE** am inneren Kurvenrand hat zur Folge, dass der *Aufschrieb* in der Innen- und Außenkurve einen Gang herabgesetzt wird und demzufolge jeweils nur noch 1 ($2-1=1$) für die Ideallinie, und 2 ($3-1=2$) für das Schleudern wert ist.*

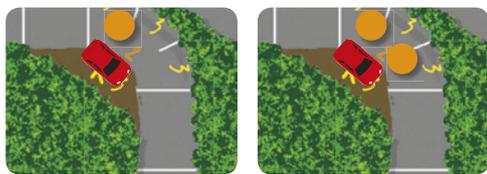
*← Zwei **SCHMUTZSPIELMARKEN** haben zur Folge, dass der *Aufschrieb* auf der Ideallinie nur noch 0 wert ist ($2-2=0$). Die Ideallinie wird demnach unbefahrbar. Den folgenden Piloten bleibt also nur noch die Möglichkeit die Kurve zu schneiden (immer noch höchstens mit dem dritten Gang) oder mit kontrolliertem Schleudern die Außenkurve höchstens im ersten Gang ($3-2=1$) zu bewältigen.*

■ **Reifenpanne:** die Reifenpanne bewirkt den sofortigen Verlust eines **GASWÜRFELS**. Diese Strafe wird auf der **ARMATURENBRETTKARTE** des Fahrers durch das Verdecken einer Weißwürfelanlage mit einer **SCHADENSPIELMARKE** markiert.

- Im Falle einer ersten Reifenpanne darf der Pilot nur noch einen **GASWÜRFEL** benutzen.
- Nach einer zweiten Reifenpanne darf der Pilot keinen **GASWÜRFEL** mehr benutzen.
- Falls eine dritte Reifenpanne erfolgt und keine der zwei vorigen Pannen repariert wurde, kommt es zum Abbruch der Rallye für den betroffenen Teilnehmer.

Im Falle einer Reifenpanne darf der Pilot weiterspielen, indem er die auferlegte Strafe berücksichtigt. Er kann sich auch dazu entscheiden, die **ERSATZREIFENKARTE** zu benutzen (siehe KAP.10).

ACHTUNG! Wenn eine Kurve mit einem Gang angefahren wird, der um einen- oder zwei Gänge höher liegt als die angegebene *Notiz* der Kurve, verliert der Fahrer sofort die Kontrolle über das Auto (siehe KAP.7). Bei 3 oder mehr Gängen darüber ist der Pilot gezwungen, die Rallye aufzugeben.



KAP.6

ANFAHREN DER SPRUNGKUPPEN



DIE SPRUNGKUPPE ist durch eine *Notiz* unter dem Symbol angegeben. Es gibt 3 verschiedene Arten sie anzufahren:

- **Untergeschwindigkeit:** wenn die Sprungkuppe mit einem Gang angefahren wird, der niedriger ist als die auf dem Spielbrett angegebene Zahl, dann wird das Feld wie ein normales Feld gespielt;
- **Angemessene Geschwindigkeit:** wenn man die angegebene Zahl beachtet, springt das Auto über die Sprungkuppe und landet auf dem übernächsten Feld;
- **Übergeschwindigkeit:** wenn die Sprungkuppe mit einem Gang überfahren wird, der ein Gang höher ist als die *Notiz*, überspringt das Auto 2 Felder und befindet sich also 2 Felder weiter. Aber wenn bei diesem Würfel das Symbol erschienen ist, dann kommt es zu einem sofortigen Verlust der Kontrolle auf dem Feld, auf dem das Auto landet (siehe KAP.7).



Achtung! Falls eine Sprungkuppe mit einem Gang überschritten wird, der 2 Gänge oder noch höher ist als die angegebene *Notiz*, landet das Auto auf dem dritten Feld nach der Sprungkuppe, wo jedoch der Fahrer sofort die Kontrolle verliert (siehe KAP.7).

KAP.7

VERLUST DER KONTROLLE



- Jeder Verlust über die Kontrolle des Fahrzeugs verursacht eine Unterbrechung der Fahrt. Man verliert die Kontrolle über sein Auto:
- wenn man in einem Spielzug insgesamt 3 Symbole würfelt;
- in einer Kurve, wenn der gewählte Gang ein- oder zwei Gänge höher ist als die maximal angegebene *Notiz*;
- auf einer Sprungkuppe, wenn diese mit einem Gang überfahren wird, der ein Gang höher als die *Notiz* ist und das Symbol auf dem Würfel erscheint, oder sofort wenn die Sprungkuppe mit einem Gang überschritten wird, der 2 Gänge höher ist als die *Notiz* (siehe KAP.6).

Im Falle eines Verlusts der Kontrolle:

1. Wird der letzte Zug (Setzen des Fahrzeugs auf das nächste Feld) zu Ende geführt.
2. Wird eine **GANGKARTE** gezogen, die dem zuletzt eingelegten Gang entspricht, umgedreht, und mit der Rückseite auf den *Zeitstapel* des Spielers gelegt. Dann führt der Spieler die Anweisung aus, die darauf angegeben ist:

- **180°-Drehung** : stellen Sie das Auto in die entgegen gesetzte Fahrtrichtung, es sind keine Schäden zu melden;
- **Von der Strecke links** **oder rechts** **abkommen:** stellen Sie das Auto je nach Pfeilrichtung auf den linken oder rechten Streckenrand. Dabei ist zu beachten, dass die **GANGKARTE** nach der Fahrtrichtung orientiert ist. Es werden am Auto kleine oder erhebliche Schäden angerichtet, je nach der Umgebung des Felds, auf dem der Kontrollverlust erfolgte: Gras, Erde, Schnee, Wald, Felsen, Dorf oder Wasserfläche. Die Einzelheiten bezüglich der Schäden und ihrer Folgen werden im KAP.8 erläutert.

Besonderheiten:

- Wenn man von der Strecke in die geschnittene Kurve gerät, dann stellt der Pilot sein **M2C** in das Innere der Kurve und zieht eine Kurve-Schneiden-Karte. Er fährt in der nächsten Spielrunde von der geschnittenen Kurve weiter;
- Wenn man von der geschnittenen Kurve auf die Strecke gerät, dann stellt der Pilot sein **M2C** auf die Strecke. Er fährt im folgenden Spielzug von dem Feld weiter, auf dem die Ideallinie liegt. Falls man von der Strecke abkommt und gleichzeitig die Ziellinie überquert: siehe KAP.11.

Weiterfahren nachdem man von der Bahn abgekommen ist.

Stellen Sie das Auto auf das Feld zurück, auf dem die Kontrolle verloren wurde, und fahren Sie im ersten Gang weiter (da der zuletzt eingelegte auf dem *Zeitstapel* sichtbare Gang 0 ist, also der Leerlauf). Wenn man beim Schleudern von der Strecke abgekommen ist, fährt man von dem Feld weiter, das der Ideallinie entspricht.

KAP.8

SCHÄDEN



Falls Sie von der Bahn abkommen, hängen die Schäden an Ihrem **M2C** von der Umgebung des Feldes ab, in dem die Kontrolle über das Fahrzeug verloren wurde (die auf der jeweiligen ZONE abgebildete Legende zeigt das Ausmaß der Beschädigung an). Die Schäden verursachen den Verlust von **GANGWÜRFELN**.

◀ hier die Legende der ZONE C: Abfahrt in die Wiese = keine Beschädigung/ Abfahrt in die Erde = keine Beschädigung/ Abfahrt in den Wald = Verlust eines schwarzen Würfels/ Abfahrt in die Felsen = Verlust von 2 schwarzen Würfeln.

Die erlittenen Schäden werden durch das Verdecken einer **SCHWARZWÜRFELANZEIGE** auf der **ARMATURENBRETTKARTE** mit einer **SCHADENSPIELMARKEN** markiert und zwar entsprechend der Zahl der verlorenen Schwarzwürfel.

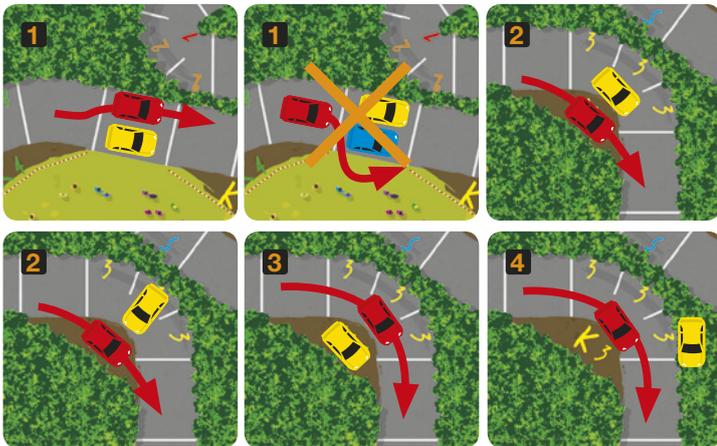
Das Verlieren eines schwarzen Würfels bedeutet, dass der Pilot nur noch über 4 Gang- und 2 **GASWÜRFEL**



verfügt, um sich fortzubewegen. Es handelt sich nicht um den Verlust eines bestimmten Ganges. So darf der Pilot zum Beispiel innerhalb eines Spielzugs die **WÜRFEL 1, 2, 3** und **4** benutzen und im folgenden Spielzug die **WÜRFEL 5, 4, 3** und **2**.

Die Schäden werden bei der nächsten **Wartung repariert** (siehe **KAP.12**).

KAP.9 ÜBERHOLEN



Das Überholen eines Konkurrenten ist nur in den folgenden 4 Fällen möglich:

- 1** Auf gerader Strecke, außer wenn das Feld völlig besetzt ist.
- 2** Durch Schneiden der Kurve wenn sich der Konkurrent auf der Ideallinie befindet oder schleudert.
- 3** Auf der Ideallinie oder durch Schleudern wenn der Konkurrent die Kurve schneidet.
- 4** Wenn der Konkurrent von der Strecke abgekommen ist.

Außerhalb der Kurven die mit *Notizen* gekennzeichnet sind, kann es mehrere Autos auf demselben Feld geben, solange letzteres **lang und breit genug ist, um sie aufzunehmen**.

KAP.10 ERSATZREIFEN

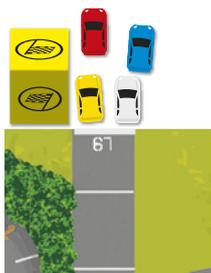


Die **ERSATZREIFENKARTE** erlaubt es, einen platten Reifen während einer Wertungsprüfung zu ersetzen. Sie darf nur dann gespielt werden, wenn der Pilot im Leerlauf oder im ersten Gang (oberste Karte des *Zeitstapels*) fährt, und nur am Anfang eines Spielzugs.

Legen Sie am Anfang des Spielzugs die **ERSATZREIFENKARTE** auf Ihren *Zeitstapel*, entfernen Sie die **SCHADENSPIELMARKE** ●, von der Weißwürfelanzeige 11 auf der **ARMATURENBRETTKARTE** (KAP.5 Reifenpanne) und fahren Sie im ersten Gang weiter. Die **ERSATZREIFENKARTE** darf ebenfalls zwischen zwei *Wertungsprüfungen* gespielt werden, wenn es keine *Wartung* gibt. In diesem Fall wird sie abgeworfen und nicht im *Zeitstapel* mitgezählt. Sie ist dann für die folgende *WP* nicht mehr verfügbar.

Anmerkung: Eine gespielte ERSATZREIFENKARTE, ist für die nächste Wertungsprüfung nur wieder verwendbar wenn eine Wartung vor dieser Wertungsprüfung durchgeführt wird (siehe KAP.12).

KAP.11 ZIEL



Die Ziellinie liegt auf der Spielbrettkante. Sie wird anhand des gelben **ZIELSCHILDES** gekennzeichnet (das **ZIELSCHILD** wird vor dem ersten Spiel aus der entsprechenden Spielkarte ausgeschnitten). Um die Wertungsprüfung zu beenden, muss die Spielbrettkante überschritten werden.

Am Ende einer *WP* rechnet jeder Pilot die auf den **GANGKARTEN** stehenden Zeiten zusammen, die er auf seinem *Zeitstapel* gesammelt hat. Die in Minuten und Sekunden in der Form 00:00 umgerechneten Zeiten werden vom *Rennleiter* auf dem **RENNPROTOKOLL** notiert. Der Pilot der die beste Zeit gefahren ist, gewinnt die Wertungsprüfung. Falls ein Rallye-Fahrer die Kontrolle über sein Auto verliert, während er die Ziellinie überquert, ist die Wertungsprüfung trotzdem für ihn beendet. Er zieht eine dem letzten eingelegten Gang entsprechende **GANGKARTE**, ohne sie umzudrehen, und legt sie auf seinen *Zeitstapel*. Er deckt eine **SCHWARZWÜRFELANZEIGE** 11 mit einer **SCHADENSPIELMARKE** ● ab. Die Schäden werden für die nächste Wertungsprüfung beibehalten, wenn vorher keine *Wartung* durchgeführt wird (siehe **KAP.12**).

Für Einsteiger empfehlen wir, eine *Wartung* am Ende jeder Wertungsprüfung durchzuführen.

KAP.12 WARTUNG



Die *Wartungen*, die am Anfang des Spiels festgelegt werden, indem Sie **JA** oder **NEIN** im Feld 11 des **RENNPROTOKOLLS** einkreisen, ermöglichen es die **MZC** nach einer *WP* zu überholen. Wenn eine *Wartung* festgelegt wurde: entfernt der Fahrer, sobald er die Ziellinie überquert hat, alle **SCHADENSPIELMARKEN** ● von den Anzeigen 11 und 12 der **ARMATURENBRETTKARTE**;

bekommt der Fahrer, sobald er die Ziellinie überquert hat, die **ERSATZREIFENKARTE** zurück, falls er sie vorher gespielt hatte. Die **ERSATZREIFENKARTE** darf zwischen zwei *WP* gespielt werden, um einen platten Reifen zu wechseln, selbst wenn es keine *Wartung* gibt (auf einer Rallye darf die Besatzung – Fahrer und Beifahrer – außerhalb der *Wartungsbereiche* und ohne Hilfe der *Automechaniker* ihr Auto mit den sich am Bord befindenden Werkzeugen reparieren). In diesem Fall wird die **ERSATZREIFENKARTE** abgeworfen, und die zum Ersetzen des Reifens benötigte Zeit von einer Minute bei dieser *WP* nicht mitgerechnet. Die Karte ist jedoch für die folgende Wertungsprüfung nicht mehr verfügbar.



KAP.13 bis 16 richten sich an Rallymen, die die Steuerung ihres **m2c** vollkommen beherrschen. Sie machen die Rallye Simulation noch realistischer, indem Sie Rallye-spezifische Parameter einführen und dadurch um jede Sekunde kämpfen können!

KAP.13 **ATTACKE**



Diese Technik ermöglicht es, Sekunden zu gewinnen. Sie besteht darin, die Würfel gleichzeitig zu spielen (**mindestens 2 Würfel**), anstatt sie einen nach dem anderen zu spielen. Man darf die eine oder andere Technik pro Spielzug einsetzen, aber es ist verboten beide Techniken im selben Spielzug abwechselnd zu verwenden. Wenn während eines solchen Wurfes weniger als 3 Symbole (oder weniger als 2 mit /) erschienen sind, wird der Spielzug komplett durchgeführt (so viele Felder wie die Zahl der gespielten Würfel, wobei diese frei kombiniert werden können). Der Pilot nimmt dann so viele **SEKUNDENSPIELMARKEN** wie er Würfel geworfen hat (eine kleine **SEKUNDENSPIELMARKE** stellt 1 Sekunde dar, eine große 5 oder 10 nach Ihrer Wahl).

Wenn 3 Symbole erscheinen (oder 2 mit /), werden die gespielten Würfel für den Spielzug benutzt, wobei die Würfel unter Beachtung der üblichen Verfahrensweise für die Gangschaltung kombiniert werden können, bis dann der dritten Würfel mit dem Symbol (bzw. der zweite mit /) benutzt werden muss. Es ist dadurch möglich, dass bestimmte Würfel für den Zug nicht benutzt werden. Der Verlust über die Kontrolle des Autos erfolgt somit auf dem letzten erreichten Feld. Der Pilot nimmt trotzdem so viele **SEKUNDENSPIELMARKEN** wie er Würfel gespielt hat, sodass er für das eingegangene Risiko belohnt wird.

Anmerkung: Es ist verboten mehr Würfel zu spielen als Felder bis zur Ziellinie übrig bleiben.

Die während der WP angehäuften **SEKUNDENSPIELMARKEN** bilden Sekunden, die von der Gesamtzeit des **Zeitstapels** abgezogen werden:

$$\text{Gesamtzeit des Zeitstapels} - \text{Zahl der Sekunden} = \text{Endgültige Zeit für die WP}$$

Die während der Wertungsprüfung erworbenen **SEKUNDENSPIELMARKEN** können auch benutzt werden, indem sie später in der gleichen WP abgegeben werden (siehe KAP.14).

KAP.14 **SEKUNDEN EINSETZEN**



Die während einer Wertungsprüfung mit einer Attacke erworbenen Sekunden (siehe KAP.13) können im Laufe derselben Wertungsprüfung eingesetzt werden, um weiterzufahren ohne den Verlust über die Kontrolle seines **m2c** zu riskieren. Wenn im selben Spielzug schon 2 Symbole bei den nacheinander gespielten Würfeln erschienen sind, ist beim nächsten Würfeln der Verlust der Kontrolle zu befürchten. Um den Kontrollverlust zu vermeiden, legt man den nächsten Würfel zusammen mit einer **SEKUNDENSPIELMARKE** hin (anstatt den Würfel zu werfen). So garantiert man einen risikofreien Zug. Es ist möglich mehrere Sekunden in ein und demselben Spielzug abzugeben, indem man folgendermaßen vorgeht: 1 **SEKUNDENSPIELMARKE** für den ersten hingelegten Würfel, 2 für den zweiten, 3 für den dritten, usw.

Empfehlung: Auf einer Rallyestrecke, die im ersten Teil trocken und im zweiten Teil verschneit ist, kann ein Pilot mit Sommerreifen die Attacke auf trockener Strecke wagen, um Sekunden gut zu machen, die er dann später auf dem Schnee wieder einsetzen kann, um einen Verlust der Kontrolle zu vermeiden.

ANMERKUNG: Es ist nicht möglich den Abzug von Sekunden mit der Führung eines großen Angriffs zu vereinbaren.

KAP.15 **KLIMATISCHE BEDINGUNGEN & REIFENWAHL**



Die Rückseite der **ZONEN** ist verschneit. Es ist damit möglich auf völlig verschneiten oder klimatisch gemischten Rallyes zu fahren.

Bestimmung der klimatischen Bedingungen.

Der Streckenzustand ist am Anfang des Spiels, wenn der **Renn-direktor** das **RENNPROTOKOLL** ausfüllt, nicht bekannt. Die trockenen oder schneebedeckten Streckenabschnitte werden pro **ZONE** am Anfang jeder Wertungsprüfung festgelegt, bevor der erste Pilot losfährt. Der **Renn-direktor** wirft dazu die gleiche Anzahl an Würfeln wie die Anzahl der **ZONEN**, aus denen die **WP** besteht: den **WÜRFEL 1** für die erste **ZONE**, den **WÜRFEL 2** für die zweite **ZONE**, den **WÜRFEL 3** für die dritte **ZONE**, den **WÜRFEL 4** für die vierte **ZONE**. Jedes Mal wenn das Symbol auf einem Würfel erscheint, wird die entsprechende **ZONE** mit Schnee bedeckt (Rückseite der **ZONE** \rightarrow)



Reifenwahl.

Am Start der ersten WP und am Start einer WP nach einer Wartung wählt jeder Rallye-Fahrer seine Reifen, nachdem er den Streckenzustand zur Kenntnis genommen hat. Er legt seine **ARMATURENBRETT-KARTE** auf die Seite, die der ausgewählten Reifenart entspricht (Sommer-  oder Winterreifen ). Wenn es keine Wartung vor dem Start einer WP gibt, behalten die Piloten die Reifen der vorigen Wertungsprüfung.

Auswirkungen auf den Straßenzustand:

■ Sommerreifen

- Auf Asphalt  /  : es gelten die üblichen Fortbewegungsregeln (siehe KAP.3);
- Auf Schnee  /  : schon bei zwei  Symbolen verliert der Fahrer die Kontrolle über das Auto (siehe KAP.7). Man simuliert so den schlechten Straßenzustand für diese Reifenart auf Schnee.

Anmerkung: Felder, die zum größten Teil von Schnee bedeckt sind, gelten als verschneit.

■ Winterreifen

- Auf Schnee  /  : es gelten die üblichen Fortbewegungsregeln (siehe KAP.3);
- Auf Asphalt  /  : der Pilot benutzt nur einen **GASWÜRFEL**. Man simuliert so die geringere Wirksamkeit dieser Reifenart auf Asphalt.

*Anmerkung: Im Falle einer Winterreifenpanne bleibt dem Piloten ein **GASWÜRFEL** auf Schnee und ein **GASWÜRFEL** auf Asphalt. Im Falle einer doppelten Winterreifenpanne bleiben keine **GASWÜRFEL** mehr, weder auf Schnee noch auf Asphalt.*

KAP.16

ZWISCHENZEITEN



Am Anfang jeder WP werden eine oder mehrere Zeitnahmepunkte für Zwischenzeiten festgelegt (z.B.: eine **ZONENVERBINDUNG**, eine Kurve oder ein bestimmtes Feld, etc.). Diese werden mit einem schwarzen Gummichip auf den **ZONEN** gekennzeichnet. Beim Durchfahren dieser Punkte teilt jeder Rallyman seine aktuelle Zeit (*Zeitstapel*) an dieser Stelle der WP mit: der *Renndirektor* schreibt die Zeiten auf und stellt sie allen Piloten zur Verfügung. Dies erlaubt es, seine Zeiten während einer Wertungsprüfung mit den Zeiten der anderen Konkurrenten zu vergleichen und seine Fahrweise dementsprechend anzupassen (angreifen oder auf Nummer sicher gehen).

ANLAGE

TECHNISCHE BEGRIFFE

Gasgeben: erlaubt es, seine Bewegung im gleichen Gang fortzusetzen. Man benutzt dafür die **GASWÜRFEL** (weiße Würfel).

Schwarzwürfel-Weißwürfelanzeige  : Kontrollleuchten auf der **ARMATURENBRETTKARTE**, die noch verfügbaren **GAN-GWÜRFEL** (schwarz) und **GASWÜRFEL** (weiß) anzeigen. Entsprechend der Beschädigungen oder der Reparaturen die das Auto hinnehmen musste, verdeckt man sie mit **SCHADENSPIEL-MARKEN** oder deckt sie wieder auf.

Renndirektor: Koordinator der Rallye. Er wird von den Mitpielern wegen seiner Integrität gewählt, organisiert die Aufstellung der WP zum Beginn des Rennens und stellt die Beachtung der Spielregeln sicher.

Wertungsprüfung, WP: Streckenabschnitt, der durch einen Start- und Zielpunkt abgegrenzt wird, zwischen denen die Teilnehmer anhand gestoppter Zeiten ihre Zwischenergebnisse erzielen. In Rallyman besteht eine Rallye aus 3 *Wertungsprüfungen*.

MRC, Micro Rally Car: Offiziell für die Teilnahme an den Rallyman-Wettkämpfen zugelassenes Rallye-Auto.

Aufschrieb: Gänge, die in den Feldern der Kurven eingetragen sind und den Piloten angeben, welchen Gang sie einlegen müssen, um die Kurven perfekt anzufahren.

Zeitstapel: Der vor jedem Spieler liegende Gangkartenstapel.



BANDEROLE: NEHMEN SIE TEIL AN DEN VOM FORUM RALLYMAN.FR VERANSTALTETEN RALLYES MIT DEM ROADBOOK. LEGEN SIE MIT DEN WERTUNGSPRÜFUNGEN LOS, LADEN SIE IHRE ZEITEN HOCH UND VEREWIGEN SIE SICH IN DER OFFIZIELLEN BESTENLISTE DER WELTELITE!

Autor Jean-Christophe Bouvier
Illustration: Philippe Bouvier, Clovis, Robert Paquet
Übersetzung: Frédéric Mirjolet
Korrektur lesen: Roselyne und Theo Kuch