

Rallye Raid Game

Ziel des Spiels

Viele der im Spiel angewandten Regeln und auch die Art und Weise wie man an Hand des Roadbooks navigiert, ist identisch mit einer richtigen Wüstenrallye. Auch der Aufbau des Roadbooks und die Signalisation auf der Strecke entsprechen weitgehend den FIA bzw. FIM Regeln

Die Spieler müssen alle Etappen so schnell wie möglich hinter sich bringen. Wenn ein Spieler in ein Etappenziel einfährt ist er Etappensieger. Gesamtsieger des Spiels wird, wer am Schluss in der Bordkarte am wenigsten Strafpunkte notiert hat.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Bordkarte (Verbrauchsmaterial), ein Roadbook, zwei Spielfiguren und einen Blockadechip.

Das Spielbrett wird ausgelegt und der Spielwürfel vorbereitet. Der Spieler mit der höchsten, gewürfelten Zahl startet als Erster. Dann im Uhrzeigersinn die weiteren.

Navigation

Navigiert wird mit Hilfe des Roadbooks. Die eine Spielfigur wird auf dem Spielbrett entsprechend der gewürfelten Zahl verschoben, die zweite Spielfigur auf dem Roadbook (auf den zuletzt passierten Eintrag) damit der Spieler weiss wo er sich in der Etappe befindet. Dabei muss er im Gedächtnis behalten, wie viele Punkte zum nächsten Eintrag verbleiben um sicherzustellen, dass er korrekt weiter navigieren kann.

Nach dem Würfeln zählt man die gewürfelten Augen auf dem Spielbrett ab. Kommt man zu einer Kreuzung oder Abzweigung, muss das Roadbook konsultiert werden um zu entscheiden in welche Richtung es weiter geht.

ACHTUNG:

Ungeübte Spieler werden etwas Mühe haben die Zählung auf dem Brett und im Roadbook stimmig zu halten. Wenn die Spielfigur auf dem Brett positioniert ist, muss man mit der zweiten Figur auf dem Roadbook auch nachrücken bis zum letzten überfahrenen Eintrag. Wenn die Spielfigur darüber hinaus gezogen werden konnte, muss das bei der Navigation des nächsten Zuges korrekt berücksichtigt werden um nicht aus dem Tritt zu kommen.

Man kann das allenfalls vereinfachen, wenn man jeweils nur bis zum nächst erreichbaren Roadbook Eintrag zieht und die restlichen Punkte verfallen lässt. Damit erübrigt sich die etwas schwierige Orientierung wenn die Figur zwischen den „Ereignissen“ zu stehen kommt.

Die „Ereignisse“ sagen dem Spieler, in welche Richtung bei Erreichen weitergezogen wird. Dabei wird das „Ereignis“ im Roadbook IMMER von unten angefahren, unabhängig von der Richtung auf dem Spielbrett. Ein „GAP“ ist der Fachbegriff im Rallye Raid Sport um eine Kompassrichtung anzugeben. Eine Kompassrose auf dem Spielbrett hilft bei der Orientierung. Z.B. GAP 270° bedeutet, dass man an dieser Stelle Richtung Westen (270°) weiterzieht. Auf dem Brett entspricht dies der Richtung linker Spielbrettrand.

Blockade

Jeder Spieler hat pro Etappe eine Blockade zur Verfügung. Diese kann er nach eigenem Gutdünken zwischen sich und den nächsten Verfolger legen und alle nach folgenden Spieler zu einer Umfahrung zwingen. Sie müssen aber versuchen **ALLE CP** der Etappe anfahren und so schnell wie möglich nach der blockierten Stelle wieder auf die Originalstrecke zurückzukommen (normal Würfeln und ziehen, allfällige blau Ikons werden wie üblich sanktioniert. Wieder auf der Originalstrecke, dem Roadbook folgend weiter ziehen.

Der Blockadechip darf nur so gelegt werden, dass die nachfolgenden Spieler mindestens eine Umfahrungsstrecke finden können. Natürlich ist es statthalt, die Blockade so zu wählen, dass der Umweg möglichst gross und kompliziert ist. Kann ein CP wegen der Umfahrung nicht angefahren werden, kassieren die nachfolgenden Spieler eine 5 Punkte Strafe pro CP. CP's auf der Umfahrung zählen nicht in der Wertung!!

Nach Abschluss der Etappe werden die gelegten Blockaden wieder an die Spieler zurückgegeben.

Regeln

- Gewürfelt wird mit ZWEI Würfeln. Um die Chancen zu erhöhen auf einem CP zu landen, kann man auch nur mit der Augenzahl des einen oder des anderen Würfel gezogen werden. Ansonsten muss gemäss die Augen BEIDER Würfel gezogen werden.
- Landet man in einem Dünenfeld = 1x Aussetzen
- Landet man auf einem blauen Ikon (Rad, Schlüssel, Tanken) = 2x aussetzen
- Überholen kann man nur Spieler die auf einem Punkt stehen, welcher eine Aussetzstrafe bedeutet (Dünen und blaue Ikons)
- Ist ein Feld bereits besetzt, stoppt man auf dem nächsten freien Feld davor
- CP's müssen Punkt genau angefahren werden. Passt die gewürfelte Zahl nicht, versucht man es in der nächsten Runde noch einmal.
- Verfährt sich ein Spieler (verliert die Orientierung im Spiel), muss er zum letzten sicher angefahrenen CP zurück und von dort wieder weiterziehen
- Wenn der Erste im Etappenziel ist, zählen alle Spieler die Punkte zusammen zwischen der aktuellen Position und dem Etappenziel (siehe Total auf dem Roadbook und die eigene Position) und notieren diese als Rückstand in der Bordkarte.
- Fehlende CP's werden mit je zusätzlichen 5 Punkten Strafe in die Bordkarte eingetragen.
- Danach rücken alle zur Startzone der Folgeetappe und es wird zur nächsten Etappe gestartet.
- Die Reihenfolge des Würfeln auf der nächsten Etappe erfolgt nach der entsprechenden Rangierung der letzten Etappe. D.h. der Sieger startet zuerst, danach der Zweite, usw.
- Erreicht der Erste das Ziel werden die Rückstände der letzten Etappe und die CP Strafen zusammen gerechnet und danach die gesamten Strafpunkte ermittelt. Sieger wird, wer nach Einlauf im letzten Etappenziel am WENIGSTEN Strafpunkte auf dem Konto hat.

Material

- Ein Spielbrett
- Pro Spieler ein Roadbook
- Pro Spieler eine Bordkarte (Verbrauchsmaterial)
- Zwei Spielwürfel (nicht Teil des Sets)
- Pro Spieler zwei Spielfiguren (nicht Teil des Sets)
- Pro Spieler ein Blockade Chip (nicht Teil des Sets)