

GT5

 **JEAN-CHRISTOPHE BOUVIER**

 **LOÏC MUZY**



ERWEITERUNG

RALLYMAN *GT*

Das Spiel mit GT5-Autos

Für GT5-Autos gelten die Spielregeln aus dem Grundspiel von *Rallyman: GT* und ihr habt alle auf dem Armaturenbrett abgebildeten Würfel zur Verfügung, mit folgenden Ausnahmen:

GANGWÜRFEL

Der höchste Gang der R5 ist der 5. Gang. Sie haben keinen 6. Gang.



TURBOWÜRFEL

GT5-Autos haben einen neuen Würfeltyp zur Verfügung: den Turbowürfel! Dieser stellt ihre Turbomotoren dar und sorgt für eine sehr schnelle Beschleunigung.



Turbowürfel

Nutzt die einzigartigen Turbowürfel eurer GT5-Autos, um die Kurven und Herausforderungen eurer Lieblingsstrecke mit explosionsartiger Beschleunigung zu meistern!

Der Turbowürfel ermöglicht euch in Kombination mit einem Gangwürfel, ein Feld vorwärts zu fahren und dabei eure Geschwindigkeit um 2 (statt um 1) zu erhöhen.

Dazu verwendet ihr den Turbowürfel zusammen mit einem Gangwürfel, der 2 Gänge über eurer

aktuellen Geschwindigkeit ist.

Genau wie bei den Bremswürfeln könnt ihr Fokusplättchen verwenden, um einen Turbowürfel zu sichern. Ihr müsst jedoch beide Würfel sichern (den Gang- und den Turbowürfel). Habt ihr nicht genügend Fokusplättchen, könnt ihr den Würfelwurf nicht sichern.

Hinweis: Der Turbowürfel darf nicht mit einem fliegenden Start kombiniert werden (siehe Grundspielregeln).



B.O.P.

Ihr wollt gleichzeitig mit GT4-, GT5- und GT6-Autos in einem Rennen fahren? Kein Problem mit den B.O.P.-Karten!

B.O.P.-Karten („Balance of Performance“) sind spezielle Armaturenbretter, die die Eigenschaften der Fahrzeugklassen so modifizieren, dass ihr gemeinsame Rennen mit Autos verschiedener Klassen fahren könnt!

Wenn ihr GT5- und GT6-Autos nutzen wollt, nehmt einfach die B.O.P.-Armaturenbretter der entsprechenden Fahrzeugklasse und Farbe statt den normalen Karten. Sonst ändert sich nichts.

Hinweis: Für GT4-Autos gibt es keine B.O.P.-Armaturenbretter. Sie nutzen immer ihr normales Armaturenbrett, auch wenn sie gegen Autos anderer Fahrzeugklassen antreten.





