

# RALLYMAN DIRT



WSPINACZKA

**Przed wami jedno z najtrudniejszych wyzwań w świecie sportów motorowych: rajd górski. Nie tylko będziecie musieli nawigować pośród wielu zakrętów i wybojów, ale radzić sobie także z podjazdami i nagłymi zjazdami. Nie martwcie się jednak, w końcu macie odpowiednie samochody...**

Dodatek Wspinaczka wprowadza wyjątkową możliwość dostosowywania gry do waszych potrzeb. Dzięki niemu będziecie mogli samodzielnie komponować swój własny kokpit i projektować samochód idealnie pasujący do danej trasy. Co więcej, będziecie mogli przetestować go podczas wymagającego, górskiego podjazdu. Pamiętajcie, żeby zatankować wystarczająco dużo paliwa planując swój ruch na strome wzniesienie... i żeby kontrolować prędkość samochodu w trakcie rajdu!

## ELEMENTY

### 4 dwustronne kafle wzniesienia



### 6 kokpitów podwójnej grubości



### 150 żetonów kokpitu



18x typ nawierzchni/pogoda



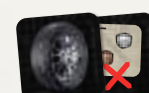
72x bieg lub dopałka/hamowanie/utrzymywanie prędkości



42x dopałka/hamowanie/utrzymywanie prędkości



12x Sisu



6 opon odpornych na przebicie

### 5 kości



x 2



x 1



x 1



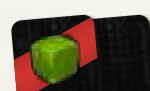
x 1



18 żetonów prób



9 żetonów tlenu



24 ograniczenia kości lub pusty



6 żetonów R lub GT



9 żetonów chmur/mgły



6 żetonów wspinaczki

## AUTORZY

### PROJEKT GRY

Jean-Christophe Bouvier

### PRODUKCJA

Jamie Parsons

### KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE

Loïc Muzy, Quentin Saint-Georges

### ILUSTRACJE

Loïc Muzy, Joëlle Drans, Mindwork Games

### PROJEKT GRAFICZNY

Quentin Saint-Georges, Joëlle Drans

### MODELE 3D

Mindwork Games

### MARKETING

Georgina Parsons

### KIEROWNIK PRODUKCJI

Owen Hermsen

### KOREKTA

R. Alcantara, Georgina Parsons, Kayla Soule

### FILMY

Jean-François Belvoix, Jonhatan Picard

### WYDAWCA

Holy Grail Games

### TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI

Michał "Windziarz" Szewczyk

### KOREKTA

Michel Sorbet

### EDYCJA POLSKA

Czacha Games

# ZASADY

## Nieograniczone kokpity

Nieograniczone kokpity pozwalają wam stworzyć samochód idealnie skrojony pod wasz styl jazdy lub wymagania toru.

Zastępują one kokpity z podstawowej gry i nie są przypisane do konkretnego samochodu. Możecie używać dowolnego kokpitu.

Gdy wybierzesz już swój kokpit i odpowiedni model samochodu, przychodzi czas na ich personalizację!

Każdy kokpit ma 17 miejsc na żetony. W większości z nich umieścicie żetony kości lub efektów. Część miejsc przeznaczona jest wyłącznie na żetony nawierzchni.



Nieograniczone kokpity zostały zaprojektowane do wykorzystania podczas rajdów, w których występuje wspinaczka. Możecie je jednak wykorzystać także podczas normalnych rajdów i wyścigów. Więcej na temat ich użycia znajdziecie w sekcji PRZYGOTOWANIE.

## Ustawienie żetonów typu nawierzchni

Podczas przygotowania waszego spersonalizowanego samochodu, liczba dostępnych miejsc na żetony zależy od liczby różnych nawierzchni, po których będziecie się ścigać. Im bardziej zróżnicowany tor, tym więcej podstawowych systemów będziecie musieli stworzyć, by zapewnić sobie sprawne radzenie z trudnościami trasy. Podobnie jak w standardowym kokpicie, to co zaplanujecie dla jednego typu nawierzchni, nie będzie odpowiednie dla innego. Więcej o tych typach znajdziecie na stronie 10.

Weźcie żeton każdego typu nawierzchni występującego na torze (szuter, asfalt i śnieg). Wybierzcie typ, na którym wasz samochód ma najlepiej się sprawować i umieśćcie go w najwyższym położonym miejscu w prawej kolumnie. Jeśli na trasie jest drugi typ nawierzchni, to odpowiedni żeton umieśćcie na lewo od pierwszego. Podobnie zróbcie w przypadku trzeciego typu. Jeśli tor ma tylko jeden lub dwa typy nawierzchni, na kokpicie będziecie mieć więcej miejsca na umieszczenie pozostałych żetonów, jak opisano poniżej.

Samochód, który jest przygotowany na większą liczbę rodzajów nawierzchni, jest pewniejszy w obsłudze i zapewnia większą swobodę manewrów.

Kiedy samochód porusza się po nawierzchni odpowiadającej jednemu z żetonów na kokpicie, to może używać wszystkich kości i zdolności umiejscowionych w kolumnie, w której taki żeton się znajduje, a także tych, znajdujących się na lewo od niej. Przypominają o tym kolorowe linie umiejscowione na kokpicie.

Poruszając się po nawierzchni wskazanej przez żeton najbardziej po prawej, będziesz miał dostęp do całego kokpitu. Jeśli samochód porusza się po nawierzchni ze środkowej kolumny, to nie będziesz miał dostępu do żetonów znajdujących się po prawej stronie. Jeśli nawierzchnia odpowiada typowi z lewej kolumny, to nie będziesz miał dostępu aż do 4 żetonów, znajdujących się po prawej stronie.

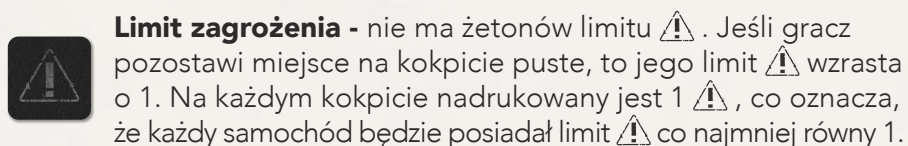
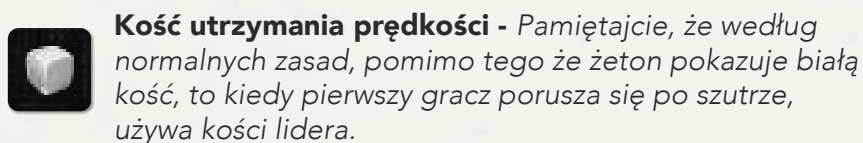
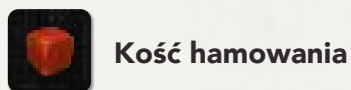


Wszystkie miejsca, w których nie znajdują się żetony nawierzchni można wykorzystać do umieszczania innych żetonów służących personalizacji twojego samochodu.

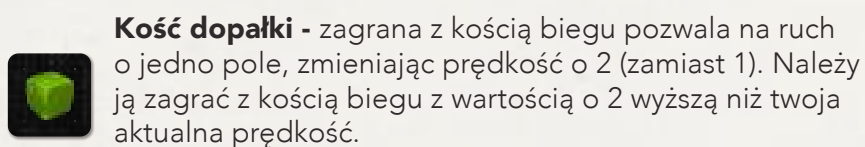
## Tworzenie kokpitu

Po umieszczeniu żetonów z typem nawierzchni, możecie uzupełnić resztę miejsc wybranymi przez was żetonami. Każdy reprezentuje albo kość, której będziecie mogli użyć podczas swojej tury albo jakiś inny bonus.

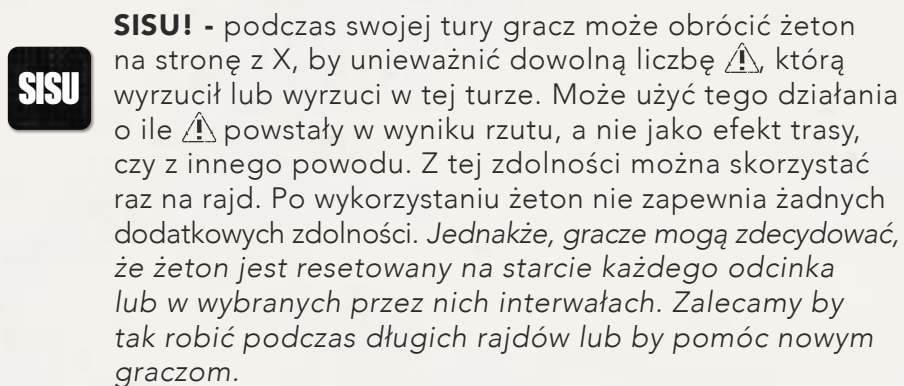
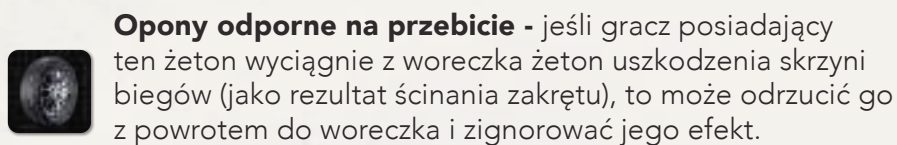
Większość z nich jest wam znana. Działają tak, jak opisano to w instrukcji do gry podstawowej.



Dodatkowe żetony:



Podobnie jak kości hamowania, gracz może użyć żetonów skupienia by zabezpieczyć rzut kośćmi dopalki. Pamiętajcie, że gracz musi zabezpieczyć obie kości (biegu i dopalki). W przypadku niewystarczającej liczby żetonów skupienia, gracz nie może zabezpieczyć rzutu. Kości dopalki nie można używać podczas ruszania z piskiem opon.



Projektując swój kokpit możecie dowolnie tworzyć swój idealny samochód na rajd. Pamiętajcie, że do tak przygotowanych aut, stosujecie normalne zasady gry, dlatego warto mieć na kokpicie kilka kości biegów o rosnących wartościach. Chyba, że macie jakiś inny pomysł. Możecie tworzyć proste lub bardzo skomplikowane kokpity. Wszystko zależy od was.

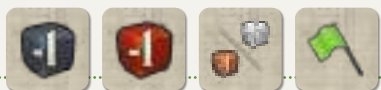


Powyżej przykład stosunkowo prostego kokpitu. Znajdują się na nim wszystkie 6 kości biegów, 2 kości hamowania (dla lepszego manewrowania). Samochód traci trochę na szybkości i na dostosowaniu do różnych typów nawierzchni, ale jest niezwykle stabilny z limitem 5, przez cały czas trwania rajdu. Dzięki temu zawsze będzie można rzucać wszystkimi kośćmi. To dobry kokpit dla początkujących graczy lub dla osób lubiących prostotę połączoną z efektywnością.



Tu przykład o wiele bardziej rozwiniętego układu. Nie posiada 1. biegu, co oznacza, że ruszać będziemy z piskiem opon. Nie posiada też 6. biegu ale nadrabia to faktem, że może dość pewnie utrzymywać prędkość 5. Uzyskuje ten efekt, lawirując pomiędzy kością dopalki i kością hamowania, by poruszać się po zakrętach. Używa opon odpornych na przebicie, co pozwala na częstsze ścinanie zakrętów. Całkiem niezłe trzyma się trasy, ale na różnych nawierzchniach może mieć z tym problem, dlatego jeden żeton to SISU!, przydatny w razie wystąpienia niebezpiecznej sytuacji. Taki układ kokpitu jest odpowiedni dla bardziej doświadczonych graczy, którzy lepiej znają niuanse gry. Zapewnia jednocześnie sporo frajdy z prowadzenia auta!

## Uszkodzenia



Żetony uszkodzeń odnoszą się do nieograniczonych kokpitów i tak jak w podstawowych zasadach ograniczają liczbę kości dostępnych dla gracza w trakcie jego tury. Jednakże, jeśli gracz wylosuje z woreczka żeton wskazujący kość, która nie znajduje się na jego kokpicie, wrzuca go z powrotem do woreczka i losuje kolejny.

### POSZERZANIE SWOICH MOŻLIWOŚCI - DODATKOWE KOŚCI

Mając do dyspozycji kości z gry podstawowej Rallyman i z tego dodatku, macie mnóstwo dostępnych możliwości. Jednakże mogliście zwrócić uwagę na to, że macie dostępnych o wiele więcej żetonów niż dostępnych kości. Dzięki temu możecie użyć dodatkowych kości z innych dodatków i być jeszcze bardziej kreatywnymi, projektując swoje nieograniczone kokpity. Możecie nawet użyć wielu kości biegów tej samej wartości, co zapewni wam wiele możliwości pokonywania zakrętów i wzniesień.

## Kafle wzniesień

To nowy rodzaj kafli toru symulujący stromy fragment trasy, posiadający swoje specjalne zasady. Niezależnie od tego, czy będziecie poruszać się w górę czy w dół, musicie się upewnić, że będziecie gotowi się z nimi uporać!

Kafle wzniesień zostały stworzone z myślą o użyciu ich podczas wyścigu, w którym pokonuje się wzgórze, ale możecie ich używać, stosując się do ich zasad, podczas normalnych rajdów czy wyścigów na torze.

Kafle wzniesień łatwo zidentyfikować, gdyż mają na sobie strzałki +1 i -1 na liniach pomiędzy polami. Strzałki wskazują na kierunek zbrocza.

Poruszając się w kierunku wskazanym przez strzałki oznaczone -1, będziecie wjeżdżać na wzgórze.

Poruszając się w kierunku wskazanym przez strzałki oznaczone +1, będziecie zjeżdżać ze wzgórza.



Jeśli przekroczycie jedną z tych linii podczas ruchu (nawet na ukos) będziecie podlegać specjalnym zasadom opisanym poniżej.

Pomimo tego, że strzałki znajdują się po przeciwnych stronach na kafelku, to służą jedynie do oznaczenia kierunku zbrocza. Gracz może wjeżdżać lub zjeżdżać, używając dowolnego pasa. Krawędzi kafla nie uważa się za część wzniesienia lub zjazdu.

Te zasady mają pierwszeństwo przed zasadami związanymi z rozmieszczaniem kości, wliczając to w zasadę dotyczącą umieszczenia pierwszej kości w każdej turze.

## Wjeżdżanie

Wjeżdżając na wzniesienie, na kolejnych polach musicie umieszczać kości o wartości o 1 niższej niż aktualna prędkość z jaką się poruszacie.



## Zjeżdżanie

Zjeżdżając z wzniesienia, na kolejnych polach musicie umieszczać kości o wartości o 1 wyższej niż aktualna prędkość z jaką się poruszacie.



## HAMOWANIE, PRZYSPIESZANIE I UTRZYMYWANIE PRĘDKOŚCI

Wjeżdżając lub zjeżdżając ze wzniesienia nie możecie używać samych kości hamowania, dopałki lub utrzymywania prędkości. Z uwagi na spory kąt nachylenia trasy, to mogłoby doprowadzić do uszkodzenia silnika lub do jeszcze poważniejszych konsekwencji.

Jednakże łącząc te kości ze sobą możecie uzyskać pewną kontrolę, która pozwoli wam poruszać się tak, jakbyście używali kości utrzymywania prędkości na normalnym polu.

### WJEŹDŻANIE



Możecie umieścić kość utrzymywania prędkości z kością dopałki, by poruszyć się o jedno pole do przodu, zachowując swoją prędkość.



### ZJEŹDŻANIE



Możecie umieścić kość utrzymywania prędkości z kością hamowania, by poruszyć się o jedno pole do przodu, zachowując swoją prędkość.



Podczas wykonywania jednego z tych ruchów, musicie rzucić parą kości. Możecie użyć żetonów sekund by zabezpieczyć rzut, ale w takim przypadku obie kości muszą zostać zabezpieczone. Jeśli gracz nie posiada wystarczającej liczby żetonów sekund, aby zabezpieczyć obie kości, to nie może tego zrobić.

**Gracz, który nie może umieścić wystarczającej liczby kości, niezależnie od tego czy jest w trakcie wjeżdżania czy zjeżdżania, zostaje zablokowany i jego tura się kończy.**

Jeśli pierwsze pole, na które poruszysz się w swojej turze to podjazd/zjazd i nie jesteś w stanie umieścić żadnej kości, jak opisano powyżej, możesz poruszyć swój samochód o jedno pole bez zmiany biegu, przestrzegając normalnych zasad. Po tym twoja tura dobiega końca, tak jak gdybyś został zablokowany.

## Wjazd na wzgórze

Wjazd na wzgórze łączy ze sobą nieograniczone kokpity i kafle wzniesień, tworząc nową i ekscytującą formę wyścigu, w którym kierowcy konkurują o najlepszy czas na odcinkach ze stromymi podjazdami, ostrymi zakrętami na dużych wysokościach z bardzo małą liczbą barierek bezpieczeństwa. Są to jedne z najbardziej niebezpiecznych wyścigów na świecie.

To jazda na czas, jak podczas normalnych rajdów, ale zamiast pokonywać kolejne odcinki, kierowcy ścigają się trzykrotnie na tym samym odcinku. Próbując tak zestroić strategię i ustawienia samochodu w każdej kolejnej próbie, by uzyskać najlepszy ogólny czas przejazdu.

## Przygotowanie

Gracze przygotowują się do Wjazdu na wzgórze tak jak do normalnego odcinka, z poniższymi różnicami:

**Odcinek:** podczas budowy odcinka musicie wykorzystać przynajmniej jeden kafel wzniesienia. Przykładowe trasy znajdziecie na końcu tej instrukcji.

**Kokpity:** zamiast używać normalnych kokpitów, każdy gracz bierze nieograniczony kokpit w swoim kolorze.

**Żetony Próby (TRY):** każdy gracz bierze 3 żetony Próby (TRY) w swoim kolorze i umieszcza je na swoim kokpicie.

**Żetony kokpitu:** przygotujcie wszystkie żetony nieograniczonych kokpitów i umieśćcie je w zasięgu graczy.

**Koło zapasowe:** w tym wariancie koła zapasowe nie są wykorzystywane.

Pamiętajcie, że ważną częścią gry Rallyman jest tworzenie własnych torów. Dlatego jeśli chcecie zagrać w ten wariant z użyciem normalnych zasad lub bez kafli wzniesień, to możecie to zrobić!

## Rozgrywka

**Początek wyścigu:** wyłóńcie pierwszego gracza według normalnych zasad. Następnie każdy gracz przygotowuje swój nieograniczony kokpit jak opisano wcześniej.

*Pamiętajcie, że waszym celem jest przygotowanie idealnego samochodu na ten odcinek. Dlatego przyjrzyjcie się dobrze elementom trasy, warunkom na drodze, itd. ponieważ ma to wpływ na sposób w jaki powinniście przygotować swoje kokpity.*

Kiedy wszyscy są gotowi, pierwszy gracz może rozpocząć swoją turę. Pozostali startują po nim według normalnych zasad. Gracze mogą modyfikować swoje kokpity, aż do momentu rozpoczęcia swojej pierwszej tury. Dzięki temu mogą lepiej zaadaptować się do wymagań trasy.

**Wjazd na wzgórze** jest rozgrywany na dokładnie takich samych zasadach jak normalny odcinek rajdu.

**Kiedy gracz przekracza linię mety** oblicza swój końcowy czas na standardowych zasadach, korzystając z zebranych kart czasu oraz żetonów sekund. Następnie odnotowuje swój czas (można w tym celu wykorzystać arkusze rajdów) i odwraca swój znacznik 1. Próby (Try) tak, żeby było wiadomo, że zaliczył już swoją pierwszą próbę. Może zacząć przygotowywać się już do kolejnej.



Gracz odrzuca żetony sekund do puli, a żetony uszkodzeń do woreczka. Dodatkowo może zmodyfikować ustawienia kokpitu. Potrzebujesz dodatkowej kości dopałki, żeby móc szybciej przyspieszyć po pokonaniu ciasnego zakrętu? A może chcesz dopasować ustawienia do jakiegoś konkretnego miejsca na trasie odcinka? Pomiedzy próbami możecie modyfikować żetony na kokpicie w dowolny sposób, włącznie ze zmianą żetonów z typem nawierzchni.

**Powrót na odcinek:** gracze rozpoczynają następną próbę w kolejnej rundzie, w której zawsze będą ostatni w kolejności. Umieszczają swój samochód z tyłu stawki na starcie odcinka, następnie rozgrywka toczy się według normalnych zasad. Potem zastosujcie normalne zasady ustalania kolejności rozgrywania tur.

Tylko jeden gracz może wrócić na odcinek podczas jednej rundy. Jeśli kilku kierowców czeka na powrót na trasę, pierwszeństwo ma ta osoba, która ukończyła próbę najwcześniej. Jeśli, w przypadku krótkich rozgrywek, nie wszyscy kierowcy wjechali na trasę, powrót na nią jest możliwy, kiedy wszyscy rozpoczęli już swoją pierwszą próbę.

Wszelkie żetony skrótów i inne modyfikujące trasę przejazdu pozostają na niej pomiędzy próbami. Niektóre z zakrętów pod koniec rajdu mogą stać się przez to bardzo trudne.

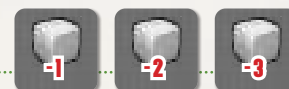
**Zakończenie rajdu:** Każdy z graczy ma trzy próby przejazdu odcinka. Po zakończeniu każdej, oznaczają to obracając żeton z odpowiednią cyfrą. Po ukończeniu trzeciej próby każdy oblicza sumę z wszystkich przejazdów. Zwycięza gracz, którego suma jest najniższa - czyli którego czas przejazdu okazał się najszybszy.

## Zasady zaawansowane

Dodatek zawiera kilka typów żetonów, które pozwalają na zróżnicowanie budowanych tras, wjazdów oraz mogą wpływać na wyścig na inne sposoby.

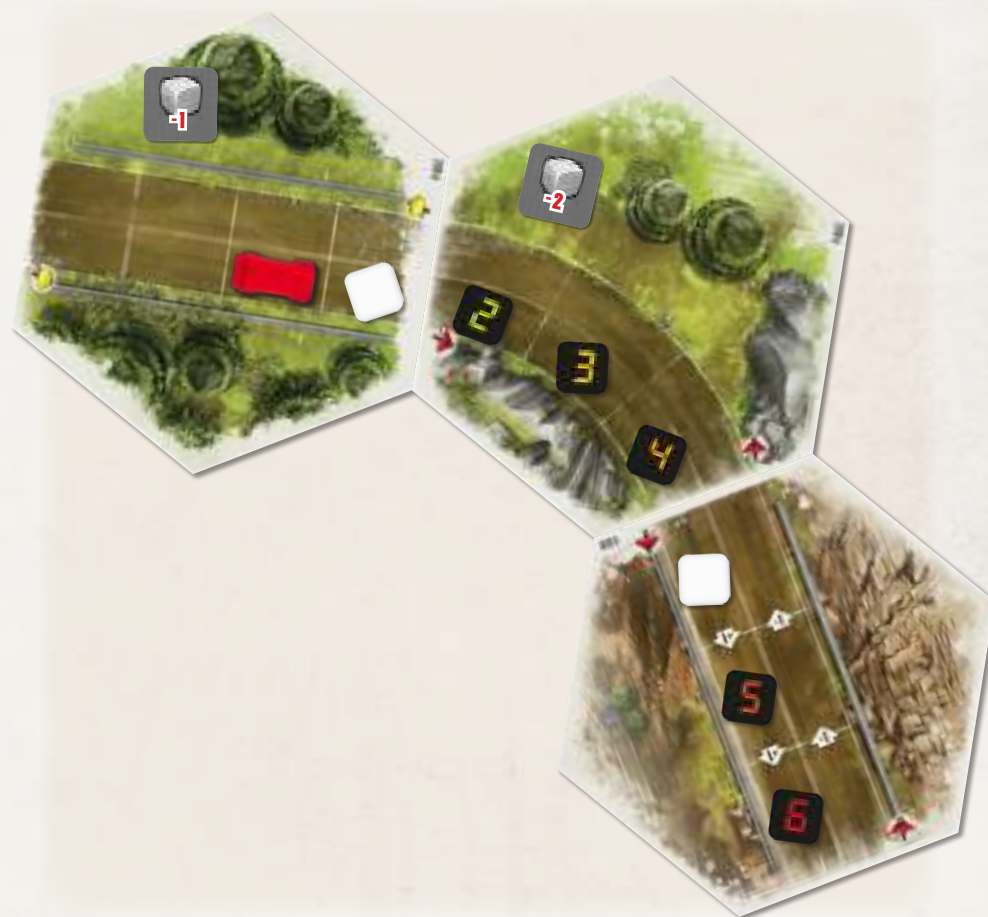
Możecie ich używać także podczas gry w Rallyman: GT.

### Żetony tlenu



Niektóre rajdy odbywają się na bardzo dużych wysokościach, gdzie poziom tlenu w powietrzu jest obniżony, wpływając tym samym na funkcjonowanie silnika.

Kiedy gracz umieszcza kość na kafłu trasy, na którym znajduje się żeton tlenu, jego liczba dostępnych kości utrzymania prędkości jest obniżana o tyle, na ile wskazuje wartość na żetonie (nie niżej niż do 0).




*Czerwony gracz ma 2 kości utrzymania prędkości na swoim kokpicie.*

*Rozpoczyna swoją turę na kafłu z żetonem tlenu o wartości -1. Może na nim użyć tylko jednej kości utrzymania prędkości. Na kolejnym kafłu żeton tlenu ma wartość -2, zatem gracz nie może użyć żadnej kości utrzymania prędkości. Gracz wykorzystuje kości biegów, by przejechać tą część trasy i umieszcza białą kość na następnym kafłu ze wzniesieniem (na nim nie znajduje się żaden żeton tlenu).*

## Żetony chmur



Podczas podjazdu na szczególnie imponujące wzniesienia, zdarza się, że kierowca widzi jak wjeżdża w linię chmur. Pomimo imponującego pejzażu, słaba widoczność i wilgotność, która obniża temperaturę opon, stanowią bardzo niebezpieczną przeszkodę.

Jeśli w czasie swojej tury gracz umieści przynajmniej jedną kość na kafle z żetonem chmury, musi dodać jeden  do wyniku rzutu kośćmi. Nie można uniknąć tego efektu.

Żetonów chmur możecie używać podczas zwykłego wyścigu lub rajdu (GT) jako żetonów «Mgły», stosując zasady opisane powyżej.

Rekomendujemy umieszczać żetony tlenu i chmur na kafkach po zakończonej wspinaczce lub bezpośrednio przed zjazdem, aby dodatkowo wzmocnić wrażenie jazdy w ekstremalnych warunkach. Jeżeli chcecie, żeby jakaś część przejazdu była szczególnie wymagająca, to możecie łączyć ze sobą oba rodzaje żetonów.

## Żetony wspinaczki



Żetony te pozwalają wam zamienić dowolny kafel trasy w kafel wspinaczki.

Umieśćcie żeton wspinaczki -1 na kafle, żeby zamienić go w podjazd. Przekraczając linię pomiędzy polami, musicie postępować zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej w instrukcji (Wjeżdżanie)

Umieśćcie żeton wspinaczki +1 na kafle, by zamienić go w zjazd. Przekraczając linię pomiędzy polami, musicie postępować zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej w instrukcji (Zjeżdżanie).

Efektów nie stosuje się podczas przejeżdżania z kafła na kafel.

Efekty stosuje się podczas wchodzenia w/opuszczania zakrętu, ale nie podczas poruszania się pomiędzy polami na zakręcie.

Efekty stosuje się na polach ze skrótem.

Wszystkie dodatkowe efekty występujące na trasie (skoki, przeszkody wodne) łączą się z tym efektem.

## Tryb SET-UP



SET-UP pozwala wam odtworzyć standardowe kategorie samochodów z Rallyman: DIRT i Rallyman: GT, ale z jednoczesnym dodaniem kilku ulepszeń do ich osiągnięć.

Każda poniższa kategoria ma początkowy układ, który wskazuje, jakich żetonów nie można zastosować w ich kokpicie. Jeśli konkretna kość lub bonus nie są zakazane, to możecie je wykorzystać tyle razy, ile zechcecie.



W kokpicie nie można zastosować kości 6. biegu.



W kokpicie nie można zastosować kości 5. biegu.



W kokpicie nie można zastosować kości dopałki.



W kokpicie nie można zastosować żetonu SISU.



Te żetony zajmują miejsce na kokpicie, ale nie wprowadzają dodatkowych restrykcji.

To tylko przedsmak tego, co możecie robić z waszymi nieograniczonymi kokpitami. Swobodnie twórzcie własne układy, żetony lub cokolwiek zapragniecie wykorzystać na trasie rajdu. Chcecie zrobić projekt R6 jak poniżej, ale chcecie wykorzystać w nim kość dopałki? Po prostu obróćcie żeton zakazujący używania kości dopałki na drugą stronę i możecie jej używać! Żetony R i GT pełnią funkcję estetyczną, ale jeśli chcecie, to wymyślcie dla nich swoje własne, specjalne zasady.

## Naprawy i zmiana opon

Podczas zmiany opon na początku rajdu lub podczas pit stopu (GT), możecie zmieniać układ żetonów na swoim kokpicie według uznania.

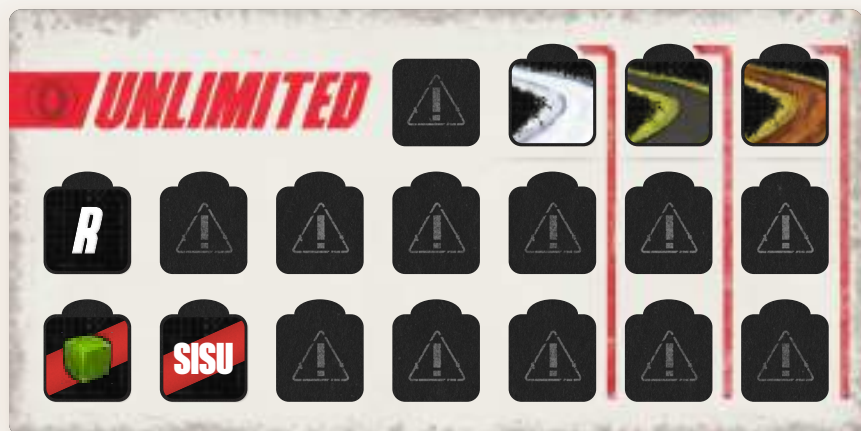
Podczas naprawy na początku rajdu, pomiędzy odcinkami (DIRT) lub w trakcie pit stopu (GT) możecie zmieniać układ żetonów na swoim kokpicie według uznania.

## Kokpity rajdowe

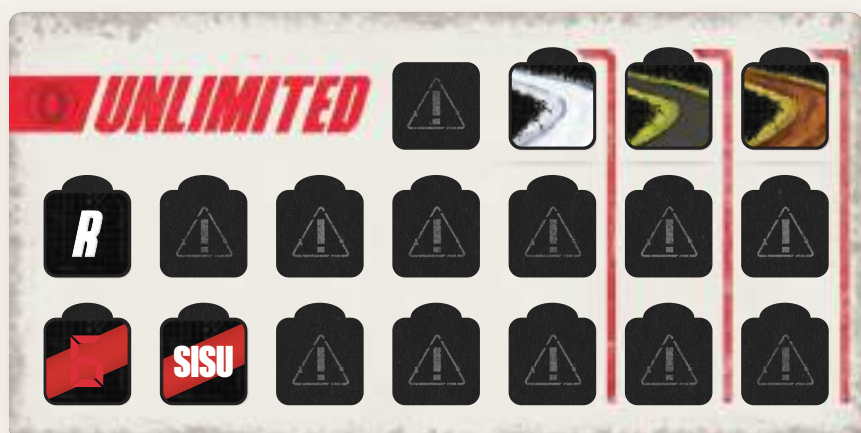
Pamiętajcie, że według normalnych zasad, pomimo tego, że poniżej pokazana jest biała kość utrzymania prędkości, to kiedy pierwszy gracz porusza się po szutrze, używa kości lidera.

Tak jak w przypadku zasad dla nieograniczonych kokpitów, musicie na nich mieć żetony typu nawierzchni pasujące do typów nawierzchni rajdu. Możecie je dowolnie aranżować.

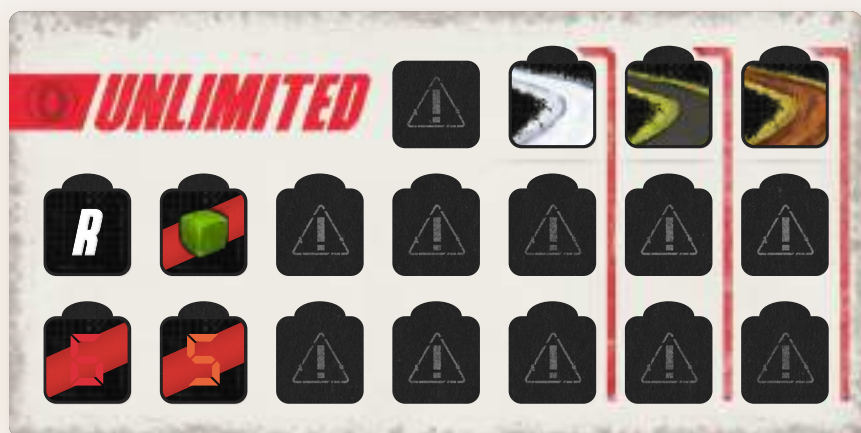
Poniższe przykłady obejmują wszystkie typy nawierzchni, ale może się zdarzyć, że użyjecie ich mniej, dzięki czemu będziecie mieć więcej miejsca na inne żetony.



R6/SET-UP



R5/SET-UP



R4/SET-UP

## Kokpity GT

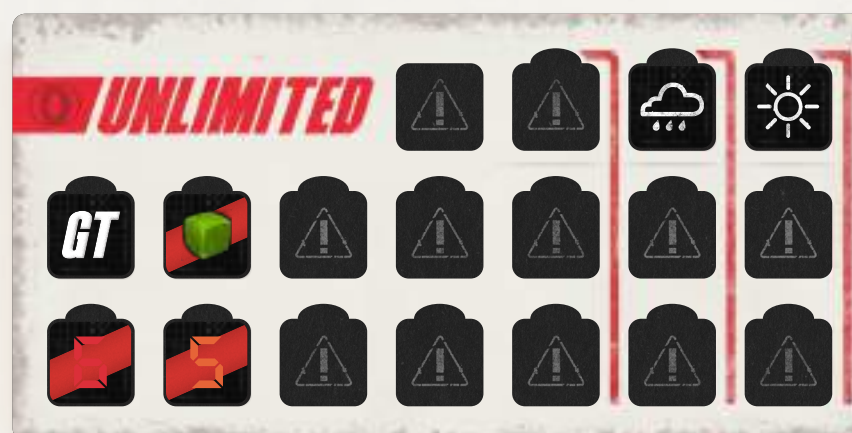
Kokpity GT SET-UP posiadają żetony suchej i mokrej nawierzchni, zamiast szutru, asfaltu i śniegu. Będziecie musieli ich użyć, ale i tak pozwoli wam to umieścić jeden dodatkowy żeton, w porównaniu do samochodów rajdowych. Jeśli będziecie ustalać rodzaj pogody, panującej w trakcie waszego wyścigu, to będziecie mogli usunąć jeden z tych żetonów, co da wam jedno dodatkowe miejsce.



GT6/SET-UP



GT5/SET-UP



GT4/SET-UP

## Różne rodzaje torów

Kafle w tym dodatku wprowadzają dwa nowe typy torów, których nie ma w grze podstawowej: asfalt i śnieg.



Szuter



Asfalt



Śnieg

Rallyman: DIRT gra podstawowa

Dodatek Wspinaczka

Jeśli używacie elementów z tego dodatku i z gry podstawowej i chcecie uprościć sobie grę, traktujcie wszystkie kafle, jako posiadające nawierzchnię szutrową.

Możecie używać kafli z tego dodatku samodzielnie lub w połączeniu z kafłami z innych dodatków do Rallyman. Wykonując rzuty kośćmi lub umieszczając je na kafłach, stosujcie się do poniższych zasad:

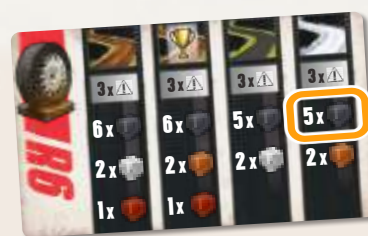
## Korzystanie z kości

Planując swój ruch, pamiętajcie, że nie możecie umieszczać więcej kości niż wynosi limit dla danej nawierzchni.

Każda kolumna na waszym kokpicie wskazuje ile maksymalnie kości oraz jakiego rodzaju możecie umieścić na trasie podczas swojej tury. Dotyczy to całego ruchu, niezależnie czy odbywa się on po jednym typie nawierzchni, czy w trakcie ruchu dochodzi do jej zmiany.

Używając standardowych opon do szutru z gry podstawowej, gracz poruszając się po tej nawierzchni może umieścić 6 kości biegów oraz kości utrzymania prędkości i hamowania (A).

Jednakże poruszając się po śniegu, gracz może wykorzystać 5 kości biegów, ale nie kości hamowania. Gracz może utrzymywać na tej części trasy, swoją prędkość, ale musi użyć bardziej niebezpiecznych kości lidera (B).



Gracz rozpoczyna rajd na kafle ze śniegiem. Umieszcza swoje kości według normalnych zasad, ale zdaje sobie sprawę z tego, że nie może wykorzystać szóstej kości biegów, gdyż nie dojedzie do kafła z nawierzchnią szutrową. Jego kokpit pozwala mu na umieszczenie tylko pięciu kości biegów na śniegu.

## KOŚCI LIDERA

Niektóre rodzaje opon powodują, że gracz musi używać kości lidera zamiast kości utrzymywania prędkości, poruszając się po niektórych nawierzchniach. Ma to odwzorować sytuację, w której opony radzą sobie wprawdzie na trasie, ale jazda staje się bardziej niebezpieczna. Gracz MUSI używać tych kości, nawet jeśli nie jest pierwszym graczem w tej turze. Bycie pierwszym na trasie nie wiąże się z żadnymi dodatkowymi obostrzeniami, ponad te opisane.

Przedłużając ruch przy użyciu kości lidera, gracz może dotrzeć do kafła z szutrem i umieścić szóstą kość biegu, by następnie wykorzystać kość utrzymania prędkości.

## Rzucanie kośćmi


Gracz może rzucać kośćmi po jednej na raz lub wcisnąć gaz do dechy. Pamiętajcie, że zmieniając typ nawierzchni, obowiązują was limity ⚠️.



Podczas rzucania po jednej kości, jeśli gracz porusza się z jednego typu nawierzchni, gdzie gracz nie wyrzucił wystarczającej liczby ⚠️, by utracić kontrolę, na inny typ gdzie liczba wyrzuconych ⚠️ jest równa lub wyższa (co wskazuje kokpit), gracz od razu traci kontrolę.

Gracz używając opon na asfalt porusza się po szutrze, gdzie limit ⚠️ wynosi 3. Zbliżając się do kafła ze śniegiem gracz wyrzuca 2 ⚠️.



*To nie powoduje utraty kontroli. Jeśli gracz poruszy się jednak na kafel ze śniegiem, natychmiast utraci kontrolę nad samochodem.*

Podczas wciskania gazu do dechy, gracz normalnie rzuca kośćmi. Limit  wynosi tyle, ile najniższa wartość wskazana przez typ nawierzchni, po której się porusza.

*Gracz wciska gaz do dechy. Na szutrze limit  wynosi 3, a na śniegu 2. Jeśli wyrzuci 2 , to utraci kontrolę bez względu na to, gdzie będzie znajdował się samochód.*



# GOTOWA TRASA

## WZNIESIENIE 1

Roger BW



## WZNIESIENIE 2

Frédéric Rodriguez

