



RALLYMAN DIRT

ZASADY GRY

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

MARKETING

Georgina Parsons

MEDIA

Kayla Soule

KIEROWNIK PRODUKCJI

Owen Hermsen

KOREKTA

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons & Kayla Soule

FILMY

Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

WYDAWCA

Holy Grail Games

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI

Michał "Windziarz" Szewczyk

KOREKTA

Michał "Windziarz" Szewczyk, Michel Sorbet

EDYCJA POLSKA

Czacha Games

NOTKA OD AUTORA

Dwadzieścia lat po rozpoczęciu przygody z Rallymanem, czuję się jak pilot testowy w Holly Grail Games. Wszystko o czym marzyłem, by móc kontynuować moją życiową pasję jest w moim zasięgu. Prawie wszystko, gdyż nadal nie udało mi się załatwić aut, które mają wbudowane światło, by móc grać nimi w nocy.

To była niezła jazda. Technicy w drużynie DIRT rozwinęli auta z sześcioma biegami, wyposażone w lepsze hamulce. Zbudowali sześć różnych modeli, każdy bardziej ekscytujący od poprzedniego. Tory stały się heksagonalne i kompatybilne z Rallyman GT, co otworzyło niemal nieskończone możliwości.

Jak w prawdziwym rajdzie kierowca potrzebuje pilota, tak DIRT potrzebował świetnego ilustratora. Dlatego utalentowani Loïc Muzy i Joëlle Drans dołączyli do drużyny. Jestem bardzo dumny mając ich nazwiska na tylnej szybie naszego samochodu i na okładce pudełka.

Chcę podziękować tym, którzy wspierali mnie kiedy samodzielnie wydawałem Rallymana, bez których DIRT pewnie nigdy by nie powstał. Są nimi - mój brat Philippe Bouvier, Robert Paquet i Clovis (Clause Viseur, cudowny artysta, który niefortunnie odszedł zbyt wcześnie w czerwcu 2018 roku) - dwóch współtwórców Michela Vaillant - mojego idola z dzieciństwa oraz Stéphane Gantiez.

Dziękuję przyjaciołom, kolegom i wszystkim moim bliskim, którzy zawsze mnie wspierali i motywowali do tego, aby rozwijać projekt Rallymana tak mocno, jak tylko jest to możliwe. Vincent Simon, Martin i Arnaud Delbouys, Pierre Raynaud, John Berny, Kevin Clark, Aaron Steward, Mayrik Padey, Massimo Zomparelli, Jan Ostmann, Roger BW, Dwayne Karenko, Samy Roberge, Sergio Raccampo, Frédéric Ormières, Frederic Rodriguez, Bernardo d'Orey, Céline Houelle-Carrot, Gaétan Suire, Guillaume Martin, Annie Toscano...

Bardzo przepraszam wszystkich, których nazwiska pominąłem (niespecjalnie). Ogromne podziękowania również dla całej "starej" paczki związanej z Rallymanem i jednocześnie dla nowej generacji graczy, którzy dołączają do naszej jazdy.

Na koniec chciałem zadedykować *Rallyman: DIRT* pamięci Fabio Pellegrino, pierwszego mistrza Rallyman z 2013 roku, świetnego kierowcy i kolekcjonera, ale ponad wszystko najcudowniejszego człowieka jakiego dane mi było poznać. Jego życie zostało niestety skrócone przez pandemię.

Spoczywaj w pokoju mój przyjacielu, nigdy cię nie zapomnę.

Jean-Christophe Bouvier

1-6 GRACZY / 14+ / 60 MINUT

Witamy w Rallyman: DIRT!

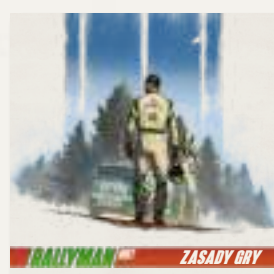
Jak najszybciej pokonaj zakręty na trasie rajdu, miej najlepszy czas i zwyciężaj!

Rallyman: DIRT oferuje innowacyjną mechanikę wykorzystania kości, która nagradza zarówno strategiczne planowanie jak i podejmowanie ryzyka. Planuj tor przejazdu, wchodzenie w niebezpieczne zakręty i pokonywanie długich prostych za pomocą kości biegów, utrzymania prędkości i hamowania.

Możesz zachować ostrożność, aby uniknąć problemów albo wyrzucić ją przez okno i wcisnąć gaz do dechy! Driftuj na ostrych zakrętach, skacz daleko, pokonuj wodne przeszkody i ścinaj zakręty, by urwać jak najwięcej sekund ze swojego czasu.

KIEROWCY! WŁĄCZCIE SILNIKI...

ELEMENTY GRY



Instrukcja



6 kokpitów



6 kart kierowców

31 dwustronnych kafli toru



1 woreczek



6 żetonów SISU



6 kart kół zapasowych



1 kafel pomocy technicznej



122 żetony sekund



x 11

6 samochodów



174 karty czasu

48 żetonów uszkodzeń



x 7



x 24

11 kości



x 6

x 1

x 2

x 2



x 6

PRZYGOTOWANIE GRY

1. BUDOWA TRASY RAJDU

Sześciokątne kafle pozwalają na przygotowanie trasy rajdu. Puść wodze fantazji podczas budowy!

KILKA WSKAZÓWEK

Budując trasę rajdu lub odcinka w grze dla 4 osób:

- «Krótki» odcinek to 10 kafli, a czas gry wyniesie 25 minut.
- «Standardowy» odcinek to 14 kafli, a czas gry wyniesie 35 minut.
- «Długi» odcinek to 18 kafli, a czas gry wyniesie 45 minut.

- «Krótki» rajd to 2 «krótkie» odcinki, a czas gry wyniesie 60 minut.
- «Standardowy» rajd to 3 «krótkie» lub 2 «długie» odcinki, a czas gry wyniesie 90 minut.
- Długi rajd to 3 «standardowe» odcinki, a czas gry wyniesie 120 minut.

Wybór gotowych do gry rajdów i odcinków znajduje się na końcu niniejszej instrukcji.

2. ŻETONY SEKUND

Umieśćcie żetony sekund w stosach obok toru, tak by wszyscy gracze mieli do nich swobodny dostęp.

3. ŻETONY USZKODZEŃ

Żetony uszkodzeń wrzućcie do woreczka i umieśćcie go w pobliżu toru.

4. KARTY CZASU

Posegregujcie karty czasu na 6 oddzielnych talii. W każdej powinny znaleźć się karty o takich samych wartościach od 1 do 6. Potasujcie każdą talię oddzielnie. Połóżcie potasowane talie odkrytą stroną (z wartością 0) obok siebie jak na ilustracji na kolejnej stronie.

5. KOŚCI

Umieśćcie kości w pobliżu toru, tak by wszyscy gracze mieli do nich swobodny dostęp.

6. KOLOR GRACZA

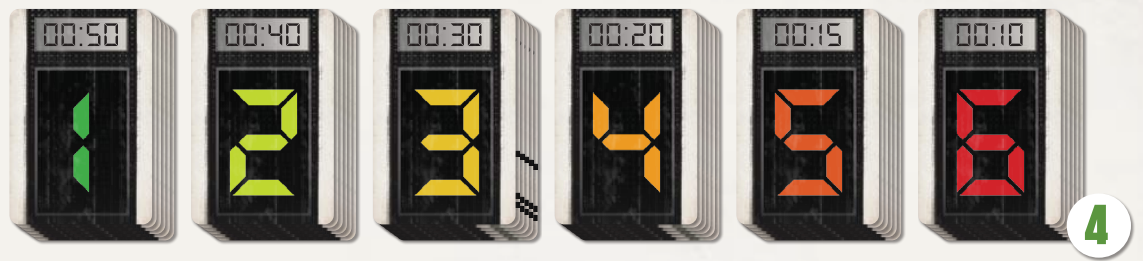
Każdy gracz wybiera kolor i bierze wszystkie odpowiadające mu komponenty: samochód, kartę kierowcy, kartę opon i kokpit.

7. USTALENIE KOLEJNOŚCI STARTOWEJ

Weźcie od każdego gracza kartę kierowcy i potasujcie je. Odkryjcie pierwszą kartę: gracz, który jest jej właścicielem zostaje pierwszym graczem. Gra będzie toczyć się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

**Pierwszy gracz bierze wszystkie kości i rajd może się rozpocząć.
Kierowcy, włączcie silniki!**





3x	3x	3x	3x	3x
6x	6x	5x	5x	5x
2x	2x	2x	2x	2x
1x	1x	1x	1x	1x



- 202 a
- 209 a
- 211 b
- 223 a
- 219 b
- 216 b
- 205 b
- 225 b
- 215 a
- 220 a
- 203 a



PRZEBIEG ROZGRYWKI

W Rallyman: DIRT gracze będą ścigać się na jednym lub większej liczbie odcinków specjalnych na trasie rajdu, chcąc uzyskać jak najlepszy czas.

Podczas każdego odcinka, gracze będą musieli manewrować na zakrętach tak, by uzyskać jak najlepszy czas przejazdu.

Na końcu swojej tury, gracz zaznacza swój czas żetonami sekund, adekwatnie do biegu, na jakim skończył swoją turę. Gracze powinni starać się przebyć jak największy dystans, utrzymując przy tym jak najwyższą prędkość.

Gracz z najlepszym, łącznym czasem zostaje zwycięzcą!

Runda

Rallyman: DIRT składa się z rund, podczas których każdy gracz rozgrywa jedną turę.

Na początku każdej rundy musicie ustalić kolejność jej rozgrywania.

Ustalenie kolejności rozgrywki

W Rallyman: DIRT **kolejność rozgrywki jest przeważnie stała**. Jednak może się zmienić w trakcie rajdu.

O kolejności rozgrywki na początku rundy decyduje pokonany dystans, w przypadku remisu prędkość, a w przypadku kolejnego remisu pozycja na torze.

Ważność parametrów:

DYSTANS > PRĘDKOŚĆ > POZYCJA

- **Dystans** - Rundę rozpoczyna gracz, który pokonał największy dystans. Jako drugi swoją turę rozgrywa gracz, który znajduje się za nim itd. Samochód, którego przód jest najdalej na torze, pojedzie jako pierwszy.
- **Prędkość** - Jeśli kilku graczy pokonało taki sam dystans, jako pierwszy turę rozgrywa ten, który porusza się na najwyższym biegu.
Każdy gracz dobiera kartę czasu na końcu swojej tury. Umieszcza ją w stosie obok kokpitu. Wierzchnia karta wskazuje prędkość, braną pod uwagę przy ustalaniu kolejności.
- **Pozycja** - Jeśli kilka samochodów nadal remisuje, jako pierwszy poruszy się ten, który znajduje się na najbardziej wewnętrznym pasie, z perspektywy kolejnego lub poprzedniego zakrętu.

“Zakręt” to fragment trasy posiadający ograniczenia prędkości (strona 10).



Na tym przykładzie kolejność rozgrywki jest następująca:

1. Czerwony porusza się jako pierwszy, bo pokonał największy dystans.
2. Zielony porusza się jako drugi, bo znajduje się za czerwonym.
3. Niebieski i Żółty pokonali taki sam dystans, samochód na wyższym biegu poruszy się jako kolejny. Jeśli oba poruszałyby się na tym samym biegu, Niebieski wykona ruch przed Żółtym, gdyż znajduje się na wewnętrznym pasie z perspektywy kolejnego zakrętu.

Start

Rywalizacja na każdym odcinku rozpoczyna się rozegraniem podwójnej tury przez gracza, zanim kolejny gracz rozpocznie swoją jazdę.

Pierwszy gracz rozgrywa swoją pierwszą turę w pierwszej rundzie. W drugiej rundzie rozgrywa swoją drugą turę. Po zakończeniu tej tury swoją pierwszą turę rozgrywa drugi gracz.

W grze czteroosobowej początek rywalizacji na odcinku i pierwsze rundy wyglądałyby tak:

- **Runda 1:** Pierwszy gracz rozgrywa swoją pierwszą turę.
- **Runda 2:** Pierwszy gracz rozgrywa swoją drugą turę. Drugi gracz rozgrywa swoją pierwszą turę.
- **Runda 3:** Pierwszy gracz rozgrywa swoją trzecią turę. Drugi gracz rozgrywa swoją drugą turę. Trzeci gracz rozgrywa swoją pierwszą turę.
- **Runda 4:** Pierwszy gracz rozgrywa swoją czwartą turę. Drugi gracz rozgrywa swoją trzecią turę. Trzeci gracz rozgrywa swoją drugą turę. Czwarty gracz rozgrywa swoją pierwszą turę.

Na początku odcinka gracze ustawiają swoje samochody przed linią startu. Zmagania rozpoczynają na biegu 0.

W momencie, kiedy samochody wszystkich biorących udział w grze są już na trasie, gracze rozgrywają po 1 turze w każdej rundzie.

Pamiętajcie, że kolejność rozgrywki dla graczy, którzy nie rozpoczęli rajdu, nie może się zmienić.

W oczekiwaniu na start, warto obserwować poczynania innych kierowców i wyciągać wnioski z ich działań!

Tura

Podczas swoich tur gracze będą używać dostępnych kości do poruszania samochodu i pokonywania trasy w jak najszybszym tempie.

Po ustaleniu kolejności, gracze rozgrywają swoje tury jeden po drugim.

Podczas tury gracz wykonuje dwa kroki:

1. Wybiera kości.
2. Rzuca kośćmi i przemieszcza swój samochód.

Wybór kości

Podczas swoich tur gracze będą używać kości do przyspieszania, hamowania i utrzymywania prędkości na trasie. Gracz może dowolnie korzystać z dostępnych kości, o ile nie łamie kilku prostych zasad. Użycie kombinacji kości w kreatywny sposób to klucz do wykręcenia jak najlepszego czasu przejazdu!

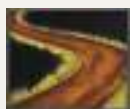
Wszystkie informacje dotyczące swojego samochodu, każdy gracz może znaleźć na swoim kokpicie.

Kokpit

Kokpit wskazuje na typ używanego samochodu (A) oraz rodzaj wykorzystywanych opon (B).

Kokpit wskazuje na liczbę dostępnych kości (C), liczbę symboli ⚠️, które gracz może wyrzucić zanim utraci kontrolę (D), podczas jazdy na różnej nawierzchni. Otrzymane w trakcie wyścigu uszkodzenia umieszczane będą na kokpicie i mogą modyfikować wartości uzyskane na kościach.

Na kokpicie występują 4 typy nawierzchni: szutrowa, szutrowa (lider), asfaltowa i pokryta śniegiem.



Szutr



Szutr (lider)



Asfalt



Śnieg

Podczas swojej tury gracz może **użyć maksymalnie tylu kości, na ile pozwala mu jego kokpit**. Jednak każda z kości może zostać użyta **tylko raz w turze**.



Czarne kości - biegi - używane są do stopniowego przyspieszania lub zwalniania.



Białe kości - utrzymanie prędkości - używane są do poruszania się bez zmiany prędkości.



Czerwone kości - hamowanie - używane są do ostrego hamowania i redukcji więcej, niż jednego biegu naraz.



Pomarańczowa kość - kość lidera - używana jest jak białe kości do poruszania się bez zmiany prędkości. Używać jej może **wyłącznie** gracz rozpoczynający rundę.



Kolumna z ikoną pucharu (szuter - lider) jest używana wyłącznie przez pierwszego gracza i tylko, jeżeli znajduje się na szutrowej nawierzchni.



W grze podstawowej znajdziecie wyłącznie trasy szutrowe. Trasy asfaltowe lub pokryte śniegiem znajdziecie w dodatkach. Dwie ostatnie kolumny oznaczone (E), używane są wyłącznie w rozgrywkach z dodatkami. Podczas rozgrywek z wykorzystaniem wyłącznie podstawowej wersji gry, możecie je zignorować.

Na wszystkich kościach znajdują się symbole ⚠️. Te symbole nie mają żadnego efektu, dopóki gracz nie wyrzuci ich w turze tyle, ile wskazuje jego kokpit. W takim wypadku następuje utrata kontroli (patrz Utrata Kontroli).

Przyspieszanie, zwalnianie, hamowanie i utrzymanie prędkości można ze sobą dowolnie łączyć, w celu jak najlepszego wykorzystania samochodu!

Aby ułatwić planowanie przejazdu, gracz układa swoje kości na torze aby wyznaczyć trasę ruchu.



Przykład: Czerwony rozpoczyna wyścig z prędkością 0. Musi użyć czarnej kości o wartości 1, aby wrzucić 1. bieg. Może wtedy zmienić bieg na 2. itd.

Jeśli na początku tury prędkość Twojego samochodu jest wyższa niż 0, pierwszą użytą kością może być:

- Bieg o 1 wyższy, niż bieg początkowy.
- Bieg o tej samej wartości, co bieg początkowy.
- Bieg o 1 niższy, niż bieg początkowy.

Kości

1. CZARNE KOŚCI - BIEGI

Czarne kości reprezentują biegi Twojego samochodu i używane są do stopniowego przyspieszania lub zwalniania.



Używanie czarnych kości jest określane jako "zmiana biegu", "wrzucenie biegu" lub "bycie na" konkretnym biegu.

Każda czarna kość pozwala na poruszenie samochodu o 1 pole, niezależnie od wyniku rzutu (cyfra lub).

Kości biegów muszą być używane w kolejności rosnącej lub malejącej.



Przykład: Na początku tury Żółty jest na 4. biegu. Decyduje się na rozpoczęcie ruchu od wrzucenia 5. biegu, a następnie zwalnia na 4. bieg, potem na 3. i na 2. Wszystko w celu wejścia w ostry zakręt.

2. BIAŁE KOŚCI - UTRZYMANIE PRĘDKOŚCI

Białe kości używane są do utrzymywania prędkości, czyli poruszania się bez jej zmiany.



Każda biała kość pozwala na poruszenie samochodu o 1 pole, bez zmiany biegu na wyższy lub niższy, niezależnie od wyniku rzutu (pusta ścianka lub).

Białej kości można użyć na początku tury, podczas ruchu lub na końcu tury. Podczas tury można także użyć samych białych kości. Białe kości można stosować w dowolnej kombinacji z czarnymi kośćmi.



Białej kości nie można użyć, jeśli prędkość samochodu wynosi 0.



Przykład: Zielony wchodzi w zakręt na 3. biegu i nie przyspiesza, tylko używa białych kości do utrzymania prędkości.

3. POMARAŃCZOWA KOŚĆ - KOŚĆ LIDERA



Kość lidera może używać tylko pierwszy gracz i tylko, jeżeli rozpoczyna swój ruch na szutrze. Jest to oznaczone w kolumnie symbolem (). Kości te działają jak kości białe, opisane powyżej. Różnią się od nich dodatkowym symbolem . Pierwszy gracz zamienia białą kość na kość lidera. Reprezentuje ona trudność związaną z prowadzeniem w rajdzie. Gracz jadący jako pierwszy ma najtrudniej. To jego samochód oczyszcza trasę z zabrudzeń i kamieni, ułatwiając kolejnym samochodom przejazd.

Z drugiej strony, korzystając z tej kości lider może oddziaływać na innych graczy, jadących za nim na trasie odcinka.

Gracz będący pierwszy na trasie odcinka jest liderem i musi używać tych kości zamiast białych.

Kiedy któryś z graczy ukończy odcinek, ta zasada przestaje obowiązywać i gracze używają wyłącznie białych kości.



Przykład: Zielony jest liderem i wchodzi w zakręt na 3. biegu i nie przyspiesza, tylko używa pomarańczowej kości lidera do utrzymania prędkości.

4. CZERWONE KOŚCI - HAMOWANIE



Kości hamowania pozwalają na gwałtowną zmianę prędkości.

Każda czerwona kość użyta razem z czarną kością pozwala na poruszenie się o 1 pole do przodu i zredukowanie prędkości o więcej niż jeden bieg.

By zahamować gracz musi zagrać tyle czerwonych kości, ile biegów chce "zredukować" wraz z kością biegu, do którego redukuje prędkość.



Przykład: Niebieski hamuje przed zakrętem, redukując swój bieg z 4. na 2. Używa kości z cyfrą 2 i jednej czerwonej kości, co pozwala mu przeskoczyć 3. bieg.

Uwaga! Nie można zredukować prędkości do 0. Samochód musi poruszać się przynajmniej z prędkością 1.

PODSUMOWANIE

Korzystając ze wszystkich dostępnych kości w sprytny sposób, jesteś w stanie pokonać każde utrudnienie, jakie postawi przed Tobą trasa i przeciwnicy. Możesz przyspieszać i zwalniać, zmieniając biegi w trakcie tej samej tury. Pamiętaj jedynie o złotej zasadzie: **każda kość może zostać wykorzystana tylko raz w rundzie.**



Przykład: Czerwony rozpoczyna turę na 5. biegu. Zaczyna ruch przyspieszając do 6. biegu. Następnie redukuje prędkość do 5. i 4. biegu. Potem używa jednej czerwonej kości, aby wyhamować do 2. biegu przed wejściem w zakręt. Następnie wykorzystuje dwie białe kości, utrzymując prędkość na 2 biegu. Kończy turę przyspieszając do 3. biegu. Pozwala mu to na wzięcie karty 3 biegu, która sprawi, że oszczędzi kilka sekund na odcinku.

Zasady ruchu

Ponieważ trasa odcinka nie składa się nigdy z samych długich prostych, musisz brać pod uwagę kilka zasad podczas planowania trasy przejazdu!

Ruch

Na jednym polu może zawsze znajdować się tylko jeden samochód.

Samochody muszą poruszać się zawsze naprzód: w linii prostej (wzdłuż pasa ruchu) lub po przekątnej (zmieniając pas), ale nigdy na boki.



Samochód może podczas ruchu zmienić pas dowolną liczbę razy. W większości trasa składa się z dwóch pasów. Niektóre kafle mają tylko jeden pas, a kafle z dodatków mogą mieć ich aż trzy.

Uwaga: Krawędź kafla jest jednocześnie krawędzią pola.

Jeśli możesz, musisz poruszyć swój samochód przynajmniej o 1 pole podczas swojej tury.

Zakręty

Cóż to byłby za rajd bez zakrętów? Sposób w jaki je pokonasz wpłynie na Twój czas na końcu odcinka specjalnego.

Zakręty wiążą się z pewnymi ograniczeniami prędkości, oznaczonymi cyfrą w kółku. Zakręty nie są podzielone na wewnętrzny i zewnętrzny pas ruchu.



Istnieją dwa sposoby pokonywania zakrętów, w zależności od tego z ilu pól się składa i jakie są na nim ograniczenia prędkości.

ŚCINANIE ZAKRĘTU PO WEWNĘTRZNEJ

Wymaga niższej prędkości, ale trasa przejazdu jest krótsza.



ŁAGODNE WCHODZENIE W ZAKRĘT PO ZEWNĘTRZNEJ

Pozwala jechać z wyższą prędkością, ale trasa przejazdu jest dłuższa. Driftujące samochody umieszczacie prostopadle do toru.



Kierowcy muszą zdecydować się w jaki sposób pokonają zakręt przed wykonaniem manewru. W trakcie jego trwania nie można zmienić sposobu jego pokonania.



Niektóre kafle mają dwa zakręty sąsiadujące jeden z drugim. Traktuje się je jako osobne zakręty i gracz może zmienić sposób ich pokonywania.



OGRANICZENIA PRĘDKOŚCI

Bez względu na to, jaką trasę przejazdu wybierze, ograniczenia prędkości działają tak samo. Liczba w kółku określa na jakim najwyższym biegu może poruszać się samochód na polu z ograniczeniem. Samochód może poruszać się na takim polu na niższym biegu.



Poruszenie się na pole z ograniczeniem prędkości na wyższym biegu niż wskazany wiąże się z utratą kontroli nad samochodem (patrz strona 19).

Gracz może przyspieszyć po opuszczeniu pola z limitem prędkości. Czasami ograniczenie prędkości znajduje się na polach innych niż zakręty i również musi być przestrzegane.



Przykład. Gracz żółty porusza się na pole na zakręcie. Jest na nim ograniczenie prędkości do 3. Gracz umieszcza czarną kość biegu z 3 na tym polu, dzięki czemu nie traci kontroli. Po opuszczeniu pola może przyspieszyć do 4.

SLIDING

Niektóre zakręty pozwalają graczowi wykonać manewr slidingu, dzięki czemu może zacząć turę wcześniej i/lub skończyć ją później. Sliding daje graczowi większą kontrolę nad szybkością samochodu i nad przebytych dystansem.

Część pól sąsiadujących z zakrętami, oznaczonych jest przerywaną linią. Gracz może poruszyć się na nie normalnie lub wykonując sliding.



Gdy gracz wykonuje sliding, jego samochód zajmuje dwa pola (oddzielone od siebie kropkowaną linią). By zaznaczyć ten manewr, należy obrócić samochód prostopadle jak na ilustracji powyżej.

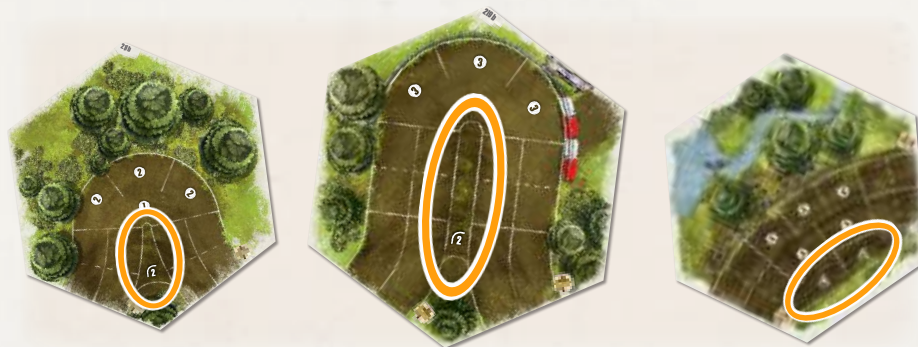
Przed wejściem w zakręt gracz musi zdecydować jak będzie go pokonywać (korzystając ze slidingu czy normalnie). W trakcie manewru nie może zmienić wybranego sposobu.

Inne nawierzchnie

SKRÓTY ⤵

Cóż to byłoby za rajd bez off roadu? Niektóre zakręty można ściąć zjeżdżając z trasy. Pozwala to na zaoszczędzenie cennego czasu, ale wymaga sporej dawki szczęścia.

Skróty to pola oznaczone specjalnym symbolem ⤵. Gracz może ich używać do ścinania zakrętów.



Cyfra widoczna na symbolu skrót, określa na jakim **najwyższym** biegu może poruszać się samochód na polu z ograniczeniem.

Gracze mogą poruszyć swój samochód na pole skrót z dowolnego pola z nim sąsiadującego, z **wyjątkiem** pól zakrętu.

Pamiętajcie jednak, że ścinanie zakrętów jest ryzykowne. Kiedy gracz decyduje się na ten manewr, musi wyciągnąć z woreczka 1 żeton uszkodzeń. Obraca go na stronę oznaczoną symbolem skrót.

Żeton uszkodzeń ma 3 możliwe oznaczenia:



OK!: Masz szczęście. Twój samochód pokonał skrót bez zadrapania. Umieść żeton na swoim kokpicie.



Uszkodzenie białej/pomarańczowej kości: Podczas manewru przebiłeś oponę. Umieść żeton na swoim kokpicie. Liczba białych/pomarańczowych kości do wykorzystania w turze przez gracza zostaje zmniejszona o 1 za każdy taki żeton na kokpicie. Efekt ten działa od kolejnej tury gracza.



-1: Na tor spod twoich kół dostało się błoto i kamienie. Gracze jadący za tobą będą mieli trudniej. Umieść żeton na kafli ze skrót. Maksymalna prędkość, z jaką może poruszać się samochód na zakręcie zostaje **obniżona o 1**. Takie **żetony kumulują się**, co może spowodować, że część lub cały zakręt będzie nieprzejezdny.



- Żetony -1 **nie wpływają** na ograniczenie prędkości na polach skrót.
- Pola z ograniczeniem prędkości do 0 lub niższym **są nieprzejezdne**. Samochody nie mogą się przez nie poruszać.

Gacz może wykonywać manewr slidingu przez pola ze skrót.



SKOKI ^

Trudne warunki na trasie można wykorzystywać do zdobycia przewagi nad innymi. Na części kafli znajdują się pola z hopką ^. Gracze mogą na nich wykonać skok.

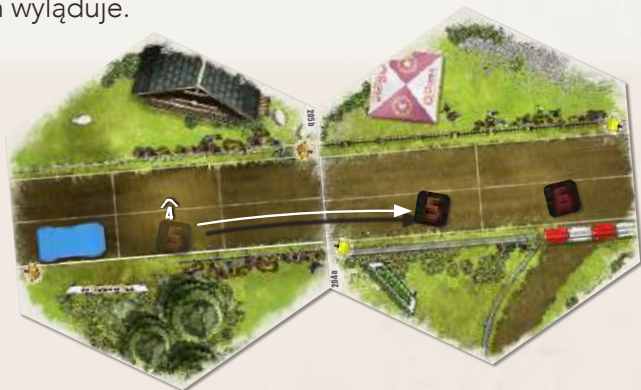


Planując trasę przejazdu, gracze normalnie rozkładają na polach kości. Jeśli na polu z hopką, gracz umieści kość z taką samą wartością jak wskazana na polu, wzbija się w powietrze. Nie umieszcza kości na kolejnym polu (przeskakuje je). Za nim kontynuuje rozkładanie kości w standardowy sposób.



Jeśli na polu z hopką gracz umieści kość z wartością **o 1 wyższą**, skok będzie jeszcze dłuższy. **Nie umieszcza** kości na kolejnych dwóch polach (przeskakuje je), jak na ilustracji. Podczas skoku gracz ignoruje wszystkie przeszkody i inne samochody znajdujące się na przeskakiwanych polach.

Jednak, jeśli na kości wypadnie , gracz traci kontrolę na polu, na którym wylądował.




Jeśli umieszczana na polu z hopką kość ma wartość o **2 lub więcej biegów wyższą**, gracz wykonuje niebezpieczny skok. **Nie umieszcza** kości na kolejnych dwóch polach (przeskakuje je), ale na kolejnym polu **traci kontrolę** nad samochodem.



Jeśli gracz umieści na polu z hopką kość o wartości niższej niż wskazana, nic się nie dzieje i gracz normalnie kontynuuje jazdę.

Gracz nie może wylądować swoim samochodem na polu, na którym znajdują się przeszkody lub inne samochody. Jeśli w wyniku skoku gracz miałby wylądować na takim polu, **nie może wykonać skoku**. Gracz może zmienić trasę przejazdu podczas skoku. Samochód może wylądować po skoku na dowolnym polu na zakręcie.

PRZESZKODY WODNE

Na trasie rajdu znajdują się rzeki i strumienie. Te przeszkody wodne, które będziecie musieli pokonać oznaczone są symbolem .



By pokonać przeszkodę wodną, samochód musi poruszać się z tą samą prędkością co na polu poprzedzającym (używając białej kości) lub na 1 biegu. Gracz nie może łączyć 1 biegu z kością hamowania.



Jeśli gracz nie może spełnić warunków pokonywania przeszkody wodnej, tura gracza kończy się. Jego samochód zatrzymuje się przed przeszkodą, utrzymując swoją prędkość.

- Po pokonaniu przeszkody wodnej gracz może hamować lub przyspieszać wedle swojego uznania.

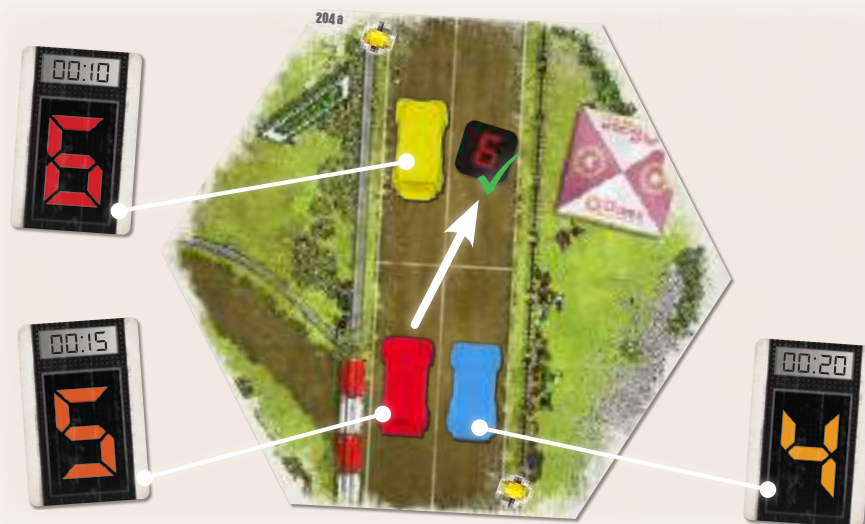
Wyprzedzanie

Bardzo rzadko podczas odcinka specjalnego na rajdzie zdarza się sytuacja, że kierowcy muszą się wyprzedzić.

Aby poruszyć samochód na pole znajdujące się obok samochodu innego gracza, trzeba użyć do tego czarnej lub białej kości o wartości równej lub wyższej aktualnej prędkości samochodu przeciwnika. Kiedy samochód gracza zrówna się z innym samochodem, gracz może kontynuować ruch z dowolną prędkością.

Przykład. Samochód na 3. biegu może zrównać się z samochodem jadącym na 1., 2. lub 3. biegu, ale nie może zrównać się z samochodem poruszającym się na 4., 5. lub 6. biegu.

Można wyprzedzać innych, poruszając się po przekątnej pomiędzy dwoma innymi samochodami.



Przykład: Czerwony jedzie na 5. biegu obok Niebieskiego. Przyspiesza do 6. biegu, poruszając się na ukos i zrównując z Żółtym. Czerwony przusza się z prędkością większą lub równą niż inne samochody, może więc je wyprzedzić. Teraz, kiedy Czerwony zrównał się już z Żółtym, może kontynuować swój ruch normalnie, co pozwoli mu zwolnić przed następną turą!

Inne samochody na zakrętach

Jeśli jakiś samochód jest w trakcie pokonywania zakrętu, inny gracz **musi** wybrać taką samą metodę poruszania się przez ten zakręt (patrz ilustracja). Podczas manewru **nie wolno** poruszyć się na pole z innym samochodem, ani go wyprzedzać.



Inni gracze wykonujący Sliding

Jeśli poruszający się przed nami samochód wykonuje manewr slidingu, to kolejny gracz by poruszyć się na te pola również musi wykonać ten manewr.



Gracz może wyprzedzić samochód na zakręcie lub wykonać sliding używając skrótu (o ile jest to możliwe).

BLOKOWANIE SAMOCHODU

Jeśli podczas ruchu:

- nie możesz osiągnąć prędkości wymaganej do wyprzedzenia LUB
- obecność innego samochodu zmusza Cię do wykonania ruchu, który zakończyłby się natychmiastową i nieuniknioną utratą kontroli LUB
- napotkasz jakieś inne utrudnienia

to twój samochód jest **zablokowany** i kończysz ruch na aktualnym polu i biegu.



Przykład: Żółty nie może wyprzedzić Niebieskiego ani Zielonego, ponieważ zajmują cały tor. Żółty jest zablokowany i kończy swój ruch na aktualnym polu i biegu.



Przykład: Czerwony nie może wyprzedzić Pomarańczowego, ponieważ nie ma wystarczająco dużo miejsca aby przyspieszyć do 6. biegu. Może przyspieszyć do 4. biegu i na tym zakończyć swój ruch.

SPECJALNE SYTUACJE

Staraliśmy się zapewnić wam możliwie jak największą różnorodność kafla trasy w Rallyman: DIRT tak, abyście mogli budować bardzo zróżnicowane i ekscytujące trasy. Zrobiliśmy wszystko, by jak najprecyzyjniej wyjaśnić zasady rozgrywki. Może się jednak zdarzyć, że napotkacie sytuację niewyjaśnioną w tej instrukcji.

W takim przypadku sugerujemy użyć jak najbardziej racjonalnego i logicznego rozwiązania na jakie wpadniecie. Jeżeli nie będziecie w stanie uzgodnić sposobu postępowania, to zgłoszcie, wskazując ten, który powinien zostać zastosowany. Jeśli i to nie pomoże, rzućcie monetą. Cokolwiek się stanie, nie pozwólcie by mały detal popsuł waszą rozgrywkę!

W trakcie rozgrywki pamiętajcie o wszystkich elementach wyścigu: kościach, zakrętach, a nawet o samochodach rywali - wszystkie mogą zostać wykorzystane do uzyskania przewagi.

Mądre prowadzenie samochodu może pozwolić na urwaniu kilku sekund, które mogą zdecydować później o zwycięstwie lub porażce!

**PO ZAPLANOWANIU SWOJEJ TURY
PRZYCHODZI PORA NA PALENIE GUMY!**

Rzucanie kośćmi i ruch samochodu

Czy po rozłożeniu kości wolisz jechać ostrożnie, czy zaryzykujesz wszystko aby zostawić przeciwników w tumanie kurzu?

Po wybraniu i ułożeniu kości na torze w celu zaplanowania ruchu, musisz wybrać czy chcesz rzucać nimi pojedynczo, czy wszystkimi naraz!

1. RZUCANIE PO JEDNEJ KOŚCI

To jest bezpieczna opcja. Nie przynosi żadnych dodatkowych korzyści, ale jeśli sytuacja nie wygląda dobrze, możesz w dowolnym momencie przerwać ruch, aby uniknąć wypadnięcia z trasy.

Po zaplanowaniu ruchu gracz może rzucać swoimi kośćmi po jednej (z wyjątkiem kości hamowania, które muszą zostać rzucone razem z przypisaną kością biegu). Samochód zostaje poruszony o 1 pole wzdłuż toru za każdą rzuconą kość, niezależnie od wyniku.

Wszystkie kości, na których wypadł symbol ⚠ należy odkładać na bok i zachować. Jeśli gracz osiągnie wskazany na jego kokpicie limit ⚠, dochodzi do utraty kontroli (patrz strona 16). Jeśli do tego dojdzie, samochód należy umieścić na polu, na którym wypadł ostatni ⚠, a następnie rozpatrzyć efekt utraty kontroli.

Grając zawartością tego pudełka, limit ⚠ wynosi zawsze 3. Korzystając z innych kafli lub opon, dostępnych w rozszerzeniach, wartość limitu może być inna.

Gracze nie muszą rzucać wszystkimi, wyłożonymi przed sobą na daną turę kośćmi. Tak długo, jak nie utracili kontroli nad swoim autem, mogą zdecydować o zakończeniu rzucania kolejnymi kośćmi. Gdy jakkolwiek kość zostanie już jednak rzucona, jej efekt bezwzględnie musi zostać rozpatrzony.



Rzucanie kośćmi po jednej pozwala na monitorowanie liczby wyrzuconych symboli ⚠ i przerwanie tury w odpowiednim momencie w celu uniknięcia utraty kontroli.

Gdy gracz zakończy ruch, niezależnie od tego czy zatrzymał się, czy nie ma już kości, czy utracił kontrolę, przechodzi do końca tury (strona 18).

2. GAZ DO DECHY!

To jest ryzykowna opcja, ale w Rallyman: DIRT ryzyko jest zawsze nagradzane! Rzut wszystkimi kośćmi naraz to podejmowanie ryzyka, ale w nagrodę otrzymasz żetony sekund, które mogą przydać się w dalszej części wyścigu.

Jeśli czujesz, że masz szczęście, możesz rzucić **wszystkimi kośćmi jednocześnie**. Nazywamy to **wciśnięciem gazu do dechy**.

W celu wciśnięcia gazu do dechy, gracz przygotowuje swoją turę w normalny sposób. Zaznacza następnie pole, na którym zakończyłby swój ruch, stosem żetonów sekund o wartości równej liczbie kości biegów oraz utrzymania prędkości, które zamierza rzucić.



Następnie gracz zbiera wyłożone kości i rzuca nimi **wszystkimi naraz**.



Po rzucie gracz sprawdza wynik. Jeśli na kościach **wypadło mniej** ⚠ niż wskazuje limit na jego kokpicie, **udało się!** Gracz porusza swój samochód na wskazywane przez stos żetonów pole. Gracz bierze te żetony i jego tura kończy się.

Jeśli na kościach wypadło tyle symboli ⚠ ile wskazuje kokpit gracza lub więcej, ten ruch wiąże się z utratą kontroli!

Przed rozpatrzeniem utraty kontroli gracz musi zebrać wszystkie kości, którymi rzucał (bez zmieniania wyników) i rozłożyć je na torze tak jakby planował normalny ruch. Gracz może wybrać **inną trasę** niż planowaną wcześniej lub **nie używać wszystkich kości**. Musi jednak użyć tylu kości, żeby efektem ich użycia stała się utrata kontroli.

Gracz może umieścić kości tak, by utrata kontroli była wynikiem nieprzestrzegania limitu prędkości lub innego zdarzenia na trasie.

Utrata kontroli musi być wynikiem rozłożenia kości. Kości muszą zostać rozłożone zgodnie z normalnymi zasadami.

Gracz może dowolnie decydować jak umieszcza kości by doprowadzić do utraty kontroli.

Dzięki temu gracz może wybrać gdzie i na jakim biegu utraci kontrolę.



Przykład: Po zaplanowaniu ruchu Niebieski postanowił wcisnąć gaz do dechy! Rzut kośćmi spowodował jednak utratę kontroli. Gdyby rozłożył kości jak na ilustracji, to musiałby ponieść dotkliwe dla jego samochodu konsekwencje utraty kontroli na niebezpiecznym fragmencie toru (oznaczonym czerwonym znakiem).



Niebieski zdecydował się więc na zmianę trasy przejazdu w taki sposób, aby skończyć ruch wcześniej, z niższą prędkością (4 zamiast 5) i utracić kontrolę na żółtym, bezpiecznym polu.




Niebieski mógłby ułożyć kości w sposób jak na ilustracji. Zakończyłby ruch z wyższą prędkością, a utrata kontroli byłaby wynikiem nieprzestrzegania ograniczenia prędkości.

Niezależnie od powodzenia rzutu, **wciśnięcie gazu do dechy zawsze nagradzane jest żetonami sekund!** Niezależnie od tego czy manewr gazu do dechy się udał, czy utracił kontrolę, gracz przechodzi do końca tury (strona 18).

Żetony sekund

Żetony sekund odzwierciedlają zaoszczędzony czas dzięki twojej brawurowej jeździe! Można zdobyć je podczas wyścigu poprzez ryzykowne wcisnięcie gazu do dechy. Wydając je podczas rajdu można zapewnić sobie skuteczne wykonanie nawet najniebezpieczniejszego manewru na trasie. Można je także wydać po zakończeniu zmagania na odcinku, aby urwać z końcowego wyniku dodatkowe sekundy.


Otrzymujesz jeden żeton sekundy za czarną, białą lub pomarańczową kość użytą podczas wciśnięcia gazu do dechy (nawet za kość, na której wypadł symbol ) . Żeton pobiera się z puli umieszczonej w pobliżu toru. Żetony mają wartości 1, 3 i 5 sekund.

Czerwone kości hamowania nie przynoszą żetonów sekund.

Wcisnięcie gazu do dechy, to jedyny sposób na uzyskanie żetonów sekund.




UŻYWANIE ŻETONÓW SEKUND

Żetony sekund pozwalają na "zabezpieczenie" kości. Zabezpieczonymi kośćmi nie trzeba rzucać, więc na pewno nie wypadnie na nich symbol .

Żetonów sekund można używać tylko podczas rzucania po jednej kości, nigdy podczas wciśnięcia gazu do dechy.

Żetonów sekund można użyć w dowolnym momencie **przed rzutem**. Wyniku raz rzuconej kości nie można już modyfikować.

Co do zasady, żetonów sekund najlepiej używać kiedy już wyrzuciło się na kościach niepokojącą liczbę symboli , aby nie utracić kontroli.

Gracz może zabezpieczyć dowolną liczbę kości podczas swojej tury, o ile go na to stać.

- Zabezpieczenie pierwszej kości w turze kosztuje 1 sekundę.
- Zabezpieczenie drugiej kości kosztuje 2 sekundy.
- Zabezpieczenie trzeciej kości kosztuje 3 sekundy.
- Itd.

Aby zabezpieczyć kość gracz musi odrzucić wskazaną liczbę żetonów sekund do puli. Następnie zabezpieczona kość jest usuwana z planszy, a samochód jest przesuwany. Gracz kontynuuje swoją turę normalnie, rzucając lub zabezpieczając kolejne kości.

Nie można używać żetonów sekund, by zignorować efekt utraty kontroli lub innych efektów rajdu.



Gracze mogą zabezpieczać kości wykorzystywane podczas hamowania. Jednak żeby to zrobić gracz musi zapłacić za wszystkie kości użyte podczas hamowania (czarne i czerwone). Jeśli gracz nie posiada odpowiedniej liczby żetonów sekund, aby zabezpieczyć wszystkie kości, to nie może zabezpieczyć żadnej.



Zielony chce zabezpieczyć 3 kości, przed wejściem w zakręt. Zabezpieczenie 3 kości kosztuje go 6 sekund (1+2+3). Odkłada do pudełka dwa żetony sekund o wartościach 1 i 5.

Koniec tury

Tura gracza kończy się gdy:

- samochód gracza zakończył ruch.
- samochód gracza jest zablokowany.
- gracz utracił kontrolę nad samochodem.

Zakończenie ruchu lub zablokowany samochód

Gracz bierze kartę czasu o takiej wartości jak wartość biegu, na którym zakończył ruch. Kartę kładzie przed sobą.

Jeśli gracz rzucał jedynie białymi kośćmi podczas swojej tury, bierze kartę czasu o takiej samej wartości jak ta, znajdująca się na wierzchu jego stosu.

Karty czasu - określają ile sekund należy doliczyć do czasu przejazdu trasy rajdu. Im wyższy bieg, tym mniej sekund zostanie dodanych do całkowitego czasu przejazdu.

Gracze układają karty czasu jedna na drugiej, tworząc stos. Po skończeniu odcinka należy je zsumować by określić uzyskany czas. Karta czasu leżąca na wierzchu stosu, wskazuje z jaką prędkością (na którym biegu) porusza się twój samochód. Jest to istotne podczas manewru wyprzedzania oraz określa prędkość początkową podczas kolejnej tury.

Jeśli gracz utraci kontrolę

Gracz bierze kartę czasu o wartości biegu, na którym utracił kontrolę. Kartę odwraca na stronę z "0" i kładzie przed sobą.

Utrata kontroli dodaje najwięcej sekund do czasu przejazdu. Mając takie karty trzeba później bardzo mocno walczyć, aby nadrobić stracony czas.

Na obróconej karcie mogą znajdować się 2 symbole. W zależności od tego, jaka ikona widnieje na karcie, gracz musi zastosować się do poniższych wytycznych.

OBRÓT

Pozostaw samochód na polu, na którym straciłeś nad nim kontrolę (pozostaje na trasie). Obrót kosztuje cię wiele cennych sekund, ale nie powoduje żadnych uszkodzeń.

Na początku kolejnej tury gracz musi obrócić samochód i kontynuować normalnie grę.



Przykład: Żółty traci kontrolę i bierze kartę czasu z symbolem obrótu. Traci cenne sekundy, ale jego samochód pozostaje nieuszkodzony na trasie.

WYPADEK

Umieść samochód poza trasą, obok pola, na którym nastąpiła utrata kontroli. Na początku następnej tury umieść samochód na polu, na którym straciłeś nad nim kontrolę. Rozegraj turę normalnie.

Samochód nie jest traktowany jako znajdujący się na torze.



KOLEJNOŚĆ GRACZY ZNAJDUJĄCYCH SIĘ POZA TOREM

Pomimo tego, że samochód gracza nie znajduje się na polu na torze (stoi obok niego), podczas ustalania odległości weźcie normalnie pod uwagę jego pozycję. Jeśli dwa samochody pokonały ten sam dystans, pierwszy poruszy się ten, znajdujący się na torze.

Samochód, który uległ wypadkowi zostaje uszkodzony, należy uwzględnić poziom zagrożenia kafla, na którym się to wydarzyło.

Poziom zagrożenia wyznacza kolor znaku, znajdującego się na kaflu (patrz ilustracja).



Za każdy czarny symbol, znajdujący się na karcie obok znaku w kolorze, odpowiadającym temu, jaki jest na kaflu, wyciągnij po jednym żetonie uszkodzeń z woreczka i umieść go na swoim kokpicie stroną uszkodzeń do góry (ikoną ⤴ w lewym, górnym rogu).



Przykład: Żółty traci kontrolę na 4. Biegu. Umieszcza swój samochód poza trasą, obok pola na którym utracił kontrolę. Bierze kartę czasu o wartości 4, obraca na drugą stronę i sprawdza ile otrzyma żetonów uszkodzenia. Czerwony poziom kafla wskazuje na 3 żetony i tyle musi wylosować z woreczka.

Jeśli odwrócisz kartę czasu i zobaczysz napis SISU, oznacza to, że twoje niezwykle umiejętności panowania nad samochodem, pozwoliły ci wyjść z utraty kontroli obronną ręką. Umieść swój samochód na polu, na którym straciłeś nad nim kontrolę (jak w przypadku obrótu), nie dostajesz żadnych uszkodzeń i tracisz bardzo mało czasu.



Żetony uszkodzeń

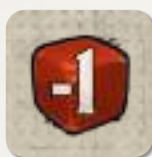
Żetony uszkodzeń oddają najróżniejsze konsekwencje mogące przytrafić się kierowcy, którego opuściło szczęście!

Wylosowany z woreczka żeton uszkodzenia należy umieścić na swoim kokpicie.



USZKODZENIE SKRZYNI BIEGÓW

Liczba czarnych kości możliwych do wykorzystania w turze przez gracza **zostaje zmniejszona o 1** za każdy taki żeton na kokpicie. Wartość kości nie ma znaczenia.



USZKODZENIE HAMULCÓW

Liczba czerwonych kości możliwych do wykorzystania w turze przez gracza **zostaje zmniejszona o 1** za każdy taki żeton na kokpicie.



USZKODZENIE ZAWIESZENIA

Liczba białych/pomarańczowych kości możliwych do wykorzystania w turze przez gracza **zostaje zmniejszona o 1** za każdy taki żeton na kokpicie.

Te żetony mogą zmniejszyć liczbę dostępnych kości do 0. Kolejne wylosowane żetony z tymi symbolami, są zachowywane na kokpicie, ale nie powodują dodatkowych efektów.



Przykład: Żółty rozpoczyna swoją turę z żetonami uszkodzenia skrzyni biegów i hamulców. W swojej turze będzie mógł wykorzystać 5 kości biegów (zamiast 6) i żadnej kości hamowania (zamiast 1).



ZIELONA FLAGA

Masz szczęście! Zielona flaga nie wiąże się z żadnymi konsekwencjami. Żeton należy umieścić na kokpicie.

KOŁO ZAPASOWE

Każdy samochód wyposażony jest w koło zapasowe. Możesz z niego skorzystać, aby odzyskać jedną ze swoich kości biegów.

Na końcu swojego ruchu, jeśli samochód porusza się na 1. biegu, gracz może zadeklarować wymianę koła. Gracz umieszcza samochód poza trasą, obok pola, na którym zakończył ruch. Następnie bierze kartę zapasu, umieszcza ją przed sobą na stosie kart czasu i odwraca ją na stronę z oznaczeniem "0". Gracz odkłada jeden żeton uszkodzenia skrzyni biegów ze swojego kokpitu do woreczka z żetonami uszkodzeń.



Na początku kolejnej tury, gracz umieszcza samochód na polu, z którego uprzednio go zdjął i rozgrywa normalnie turę.

Karty zapasu można użyć tylko raz w czasie gry. Nie można jej zastąpić, dopóki gracz nie ma dostępu do pomocy mechaników.

Gdy gracz zakończy swoją turę, kolejny gracz rozpoczyna swoją. Kiedy wszyscy gracze rozegrają już swoje tury, rozpoczyna się nowa runda. Należy najpierw ustalić kolejność rozgrywki i wyścig trwa dalej!

Gra kończy się, kiedy wszyscy gracze przekroczą linię mety odcinka specjalnego!

Koniec odcinka specjalnego

Odcinek specjalny kończy się, kiedy wszyscy gracze przekroczą linię mety.

Gdy gracz przekracza linię mety, dobiera swoją ostatnią kartę czasu. Wartość karty czasu określa kość biegów, znajdująca się na polu tuż za linią mety. Kolejne przejechane pola nie są brane pod uwagę. Nawet jeśli gracz finiszując, utracił kontrolę, nie otrzymuje już dodatkowej kary.

W przypadku utraty kontroli na ostatnim zakręcie, gracz przekracza linię mety i uznaje się, że zakończył odcinek. Utrata kontroli rozpatrywana jest na pierwszym polu za linią mety. Gracz dobiera kartę czasu (jak opisano powyżej).

Jeśli to ostatni odcinek specjalny w grze, gracz nie dobiera żetonów uszkodzeń. Jeśli rajd jest kontynuowany na kolejnym odcinku, gracz dobiera żetony uszkodzeń wskazane na odwrocie karty, ale do swojego czasu dolicza sekundy z jej frontu.

Gdy wszyscy gracze ukończą odcinek specjalny, obliczają czas jego pokonania. Zsumujcie sekundy na leżących przed wami kartach czasu. Następnie od wyniku odejmijcie czas z żetonów sekund - wynik określi wasz finalny czas przejazdu odcinka specjalnego.

Gracz z najniższym wynikiem, zwycięża na odcinku.



PRZEJAZD 2 - WYCOFANIE SIĘ Z WYŚCIGU

Jeśli na początku swojej tury gracz nie może użyć kości biegów, to musi zrezygnować z wyścigu. Zdejmuje swój samochód z trasy. Podczas podliczania czasów przejazdu, czas tego gracza jest o 1 minutę gorszy niż czas gracza, który jako ostatni przekroczył linię mety. Przed rozpoczęciem kolejnego odcinka, gracz ten może usunąć ze swojego kokpitu wszystkie żetony uszkodzeń i dobrać kartę koła zapasowego, tak jakby użył pomocy mechaników.

Kontynuacja rajdu

Rozgrywkę w Rallyman: Dirt możecie zakończyć po jednym odcinku specjalnym. Możecie także stworzyć rajd, składający się z kilku odcinków specjalnych.

Jak wspomniano na początku tej instrukcji, rajd składa się zazwyczaj z kilku odcinków specjalnych. Rozgrywając serię takich odcinków, składających się na pełny rajd, wasze doznania z rozgrywki w Rallyman: DIRT będą jeszcze pełniejsze. Każda podejmowana w ich trakcie decyzja, może mieć bowiem przełożenie na końcową kolejność na podium!

Słaby wynik na jednym odcinku będziecie mogli odrobić w kolejnym. Ryzykowne manewry, których podjęlibyście się podczas jednoetapowego rajdu, w trakcie dłuższych wyścigów mogą być zupełnie nieopłacalne.

Możecie dowolnie ustalić liczbę odcinków specjalnych, z których będzie składał się wasz rajd. Na końcu instrukcji znajdziecie kilka inspiracji do tworzenia tras przejazdu.

Jeśli jesteście gotowi na wieloetapowe wyzwanie, poniżej znajdziecie instrukcję co dzieje się pomiędzy odcinkami.

Koniec odcinka specjalnego

REJESTRACJA UZYSKANYCH CZASÓW

Każdy gracz wypełnia specjalny arkusz, na którym zapisuje swoje imię oraz uzyskany czas.

	Kayla	
ODCINEK 1	2:55	:
USZKODZENIE	...G/...C/...B	...G/...C/...B
ZAPAS	<input type="checkbox"/> Y <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> Y <input type="checkbox"/> N
ODCINEK 2	:	:
USZKODZENIE		

Zapisując wyniki kolejnych odcinków specjalnych, sugerujemy sumowanie osiągniętych czasów. Dzięki temu będziecie wiedzieć jaki macie czas ogólny i który z graczy jest obecnie liderem rajdu.

POMOC MECHANIKÓW

W trakcie odcinka gracze nie mogą korzystać z pomocy mechaników. Można to robić jedynie po zakończeniu niektórych odcinków.

Jeśli na odcinku, który kończycie znajduje się kafel pomocy, będziecie mogli z niego skorzystać.



	Kayla	
ODCINEK 1	2:55	:
USZKODZENIE	G/1C/B	G/C/B
ZAPAS	<input checked="" type="checkbox"/> Y <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> Y <input type="checkbox"/> N
ODCINEK 2	:	:
USZKODZENIE	G/C/B	G/C/B

Jeśli po ukończeniu odcinka gracze mają dostęp do pomocy mechaników, to zdejmują ze swojego kokpitu wszystkie żetony uszkodzeń i wkładają je z powrotem do woreczka.

Jeśli gracze po skończeniu odcinka nie mają dostępu do pomocy mechaników, to na arkuszu zaznaczają liczbę posiadanych na kokpicie żetonów uszkodzeń. Oddzielnie dla każdego typu. Następnie zdejmują ze swojego kokpitu wszystkie żetony uszkodzeń i wkładają je z powrotem do woreczka.

Uwaga! Nie zdejmujecie żetonów z kokpitu, jeśli zamierzacie od razu zagrać kolejny odcinek!

Koło zapasowe

WYMIANA KOŁA ZAPASOWEGO

Jeśli wymieniliście koło podczas przejazdu przez odcinek, to korzystając z pomocy technicznej, możecie odwrócić teraz kartę zapasu. Oznacza to, że na kolejnych odcinkach ponownie możecie wymienić koło.

WYMIANA KOŁA POMIĘDZY ODCINKAMI

Jeśli nie wymieniałeś koła podczas przejazdu, to możesz to zrobić pomiędzy odcinkami, nawet wtedy, kiedy nie możesz użyć pomocy mechaników. Taka wymiana nie powoduje utraty sekund.

Po wymianie odkładasz kartę zapasu obok toru, z kokpitu usuwasz 1 żeton uszkodzenia biegów i umieszczasz go w woreczku.

Po skorzystaniu (lub nie) z pomocy mechaników, na arkuszu należy zaznaczyć, czy masz dostęp do koła zapasowego (TAK/NIE).

Czyszczenie

KARTY CZASU

Po podliczeniu czasu przejazdu przez wszystkich graczy, odłóżcie wszystkie karty czasu na odpowiednie stopy. Gracze nie przechowują ich pomiędzy odcinkami.

ŻETONY SEKUND

Gracze używają żetonów sekund do skrócenia całkowitego czasu przejazdu. Po podliczeniu czasu przejazdu odłóżcie je na stopy obok toru.

ŻETONY USZKODZEŃ I SKRÓTÓW

Włóżcie wszystkie żetony uszkodzeń z powrotem do woreczka. Uwaga! Nie dotyczy to żetonów leżących na waszych kokpitach!

Jesteście gotowi na rozegranie kolejnego odcinka!

Rajd wieloetapowy

Zalecamy by rajd składający się z wielu odcinków rozgrywać podczas kilku spotkań. Jeśli będziecie poprawnie wypełniać arkusz, będziecie mogli wrócić do rajdu w dowolnym momencie.

Rozpoczęcie kolejnego odcinka

Przygotowanie

Przygotujcie rozgrywkę w sposób opisany na początku instrukcji. Różnice:

- Gracze rozpoczynają odcinek z żetonami uszkodzeń z poprzedniego, zgodnie z notatkami na arkuszu. Należy je wyciągnąć z woreczka i położyć na swoim kokpicie. *Nie bierzcie pod uwagę symboli znajdujących się po drugiej stronie żetonów.*
- Gracze mogą wziąć kartę zapasu, jeśli mają ją dostępną, zgodnie z notatkami na arkuszu.
- Kolejność graczy jest ustalana na podstawie sumarycznego czasu osiągniętego podczas wcześniejszych odcinków. Najszybszy gracz rozpoczyna rundę, po nim turę rozgrywa drugi najszybszy gracz itd.

Jesteście gotowi na start odcinka.

Podczas startu drugiego odcinka, czas całkowity to czas uzyskany na pierwszym odcinku.

	Y N	Y N
ODCINEK 2	4:32	:
USZKODZENIE	G/1C/B	G/C/B
ZAPAS	X Y N	O Y N
CZAS PRZEJAZDU	7:19 #2	: #
ODCINEK 3	:	:
CZAS KOŃCOWY	:	:
POZYCJA	#	#

Piotr i jego znajomi przygotowują się do rozegrania kolejnego odcinka. W poprzednim otrzymał 1 żeton uszkodzeń biegów. Przed rozpoczęciem odcinka, wyjmuje go z woreczka i umieszcza na swoim kokpicie. Dobiera kartę zapasu, gdyż nie użył jej na poprzednim odcinku. Piotr rozegra swoją turę jako drugi, gdyż miał drugi najszybszy czas podczas poprzedniego odcinka.



Zwycięzca


Kiedy rozegracie wszystkie zaplanowane w rajdzie odcinki, gracz który pokonał je w najkrótszym czasie zostaje zwycięzcą!

ZASADY ZAAWANSOWANE

Ruszanie z piskiem opon

Korzystając z tej zasady, gracz może wrzucić od razu 2. bieg, kiedy zaczyna ruch od biegu 0.

Kiedy gracz rozpoczyna swoją turę ze znacznikiem biegu wskazującym 0, może od razu użyć czarnej kości o wartości 2, ignorując normalne zasady korzystania z czarnych kości.

Jeśli podczas rzutu kośćmi (zarówno rzucając po jednej, jak i wciskając gaz do dechy) na kości o wartości 2 wypadnie symbol , tura gracza natychmiast się kończy. Samochód gracza porusza się o jedno pole do przodu i kończy turę na 2. biegu. **Nie dochodzi do utraty kontroli.**

Jeśli gracz wciskał gaz do dechy i miałby utracić kontrolę nad samochodem, efekt utraty kontroli jest ignorowany.

Gracz może ruszyć z piskiem opon lub kiedy wraca do rajdu po utracie kontroli.

Gracz może zabezpieczyć 2. bieg używając żetonu sekund.

Uwaga: Nie można ruszać z piskiem opon po nieudanym wciskaniu gazu do dechy!



Grzanie

Czasami zamiast finezyjnej taktyki potrzebujesz czystej mocy. Wykonując manewr grzania, testujesz granice swojego silnika.

Manewr grzania można wykonać, kiedy samochód porusza się na najwyższym możliwym biegu. Gracz może kontynuować ruch, używając kości hamowania (czerwonych) jak i kości białych (utrzymywania prędkości).

Kości hamowania użyte w ten sposób wliczane są do limitu kości, których gracz może użyć podczas swojej tury.

Kości hamowania użyte w ten sposób nie generują żetonów sekund podczas wciskania gazu do dechy.

Uwaga! Pamiętajcie, że jedna kość może być użyta raz podczas tury.



Punkty kontrolne

W trakcie rajdu kierowcy muszą meldować się w punktach kontrolnych w określonych widelkach czasowych. Jeśli będą za wcześnie lub za późno, dostaną karę czasową. Czasami zespoły specjalnie biorą karę, by nie zaczynać kolejnego odcinka jako pierwsi.

Jeśli gracze z punktami kontrolnymi, po skończeniu odcinka, każdy gracz oblicza swój czas przejazdu.

Gracze mogą wybrać, czy chcą otrzymać karę czasową. Wszyscy, którzy się na to zdecydują, w tajemnicy przed innymi graczami, biorą dowolną liczbę żetonów sekund o wartości 5 z rezerwy (spośród niezdobytých w trakcie wyścigu). Następnie w tym samym momencie ujawniają ile takich żetonów wzięli do ręki.


Do uzyskanego na odcinku wyniku, dodają tyle sekund, ile jest na wziętych przez nich żetonach. Wpłynie to na ich łączny czas przejazdu oraz na kolejność rozgrywania kolejnego odcinka.

SISU!

SISU z fińskiego, oznacza determinację kierowcy do zdobycia wyłącznie pierwszego miejsca i żadnego innego.



Podczas przygotowania rozgrywki, każdy gracz bierze jeden żeton SISU! w swoim kolorze. Możecie wtedy zakończyć przygotowanie gry i przejść do rozgrywki.

Raz na odcinek gracz może odrzucić posiadany żeton SISU!. Jeśli to zrobi, może zignorować wszystkie wyrzucone symbole  podczas swojej tury. Dotyczy to rzucania po jednej kości i wciskania gazu do dechy. Żetony SISU! nie zabezpieczają przed utratą kontroli wskutek przekroczenia prędkości lub innych efektów.

Przed rozpoczęciem wieloetapowego rajdu, możecie zdecydować czy żeton SISU! można wykorzystać raz na rajd, czy raz na odcinek. W tym drugim przypadku, żeton odzyskuje się podczas korzystania z pomocy mechaników. By pamiętać, czy użyliście żetonu, sugerujemy zapisywać to na swoich arkuszach po skończeniu odcinka.

Żeton SISU! bardzo ułatwia grę w Rallyman: DIRT. Sugerujemy używanie go w waszych pierwszych grach lub podczas długich, wieloetapowych rajdów.

Jeden strzał - Usunięcie kości lidera

Kość lidera to mechanizm, zainspirowany prawdziwymi wyścigami. Ta mechanika błyszczy podczas rozgrywania rajdów, szczególnie z wykorzystaniem zasady punktów kontrolnych. Jednakże, jeśli gracze szybką jednoetapową rozgrywkę, możecie zastąpić kość lidera zwykłą białą kością. Kości lidera, przydzielane za jazdę po różnych rodzajach terenu, w dalszym ciągu powinny być jednak wykorzystywane.

GOTOWE TORY

RAJD 1

Jean-Christophe Bouvier



SS 1

1 x 201a	1 x 208a	1 x 217a
1 x 202a	1 x 210b	1 x 219a
1 x 203a	1 x 213a	1 x 227a
1 x 205a	1 x 216a	



SS 2

1 x 201a	1 x 208a	1 x 217a
1 x 202a	1 x 210b	1 x 219a
1 x 203a	1 x 213a	1 x 227a
1 x 205a	1 x 216a	



SS 3

1 x 202b	1 x 210a	1 x 219a
1 x 203a	1 x 213a	1 x 227a
1 x 205a	1 x 216a	
1 x 208a	1 x 217a	

SS1

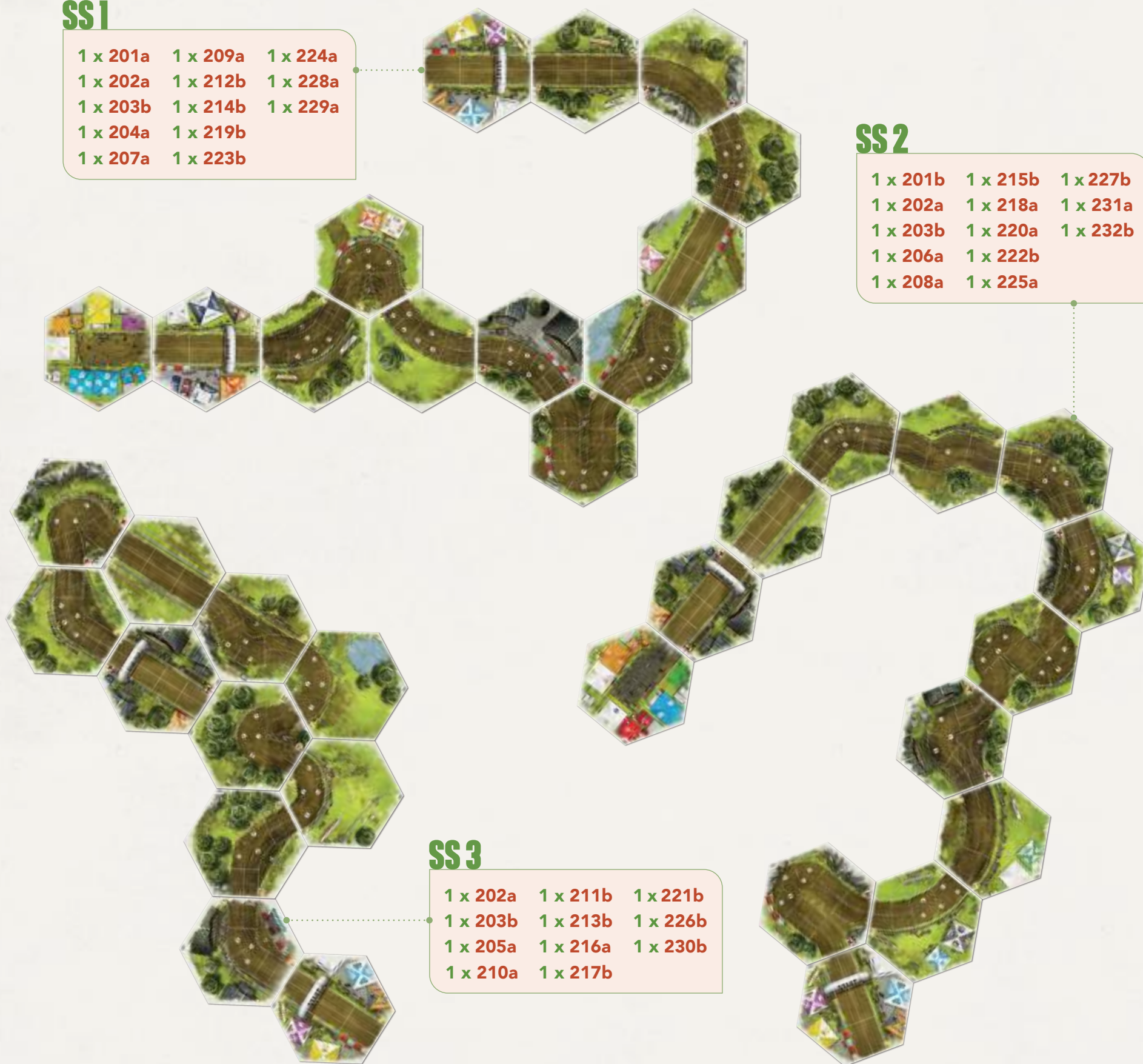
- 1 x 201a 1 x 209a 1 x 224a
- 1 x 202a 1 x 212b 1 x 228a
- 1 x 203b 1 x 214b 1 x 229a
- 1 x 204a 1 x 219b
- 1 x 207a 1 x 223b

SS2

- 1 x 201b 1 x 215b 1 x 227b
- 1 x 202a 1 x 218a 1 x 231a
- 1 x 203b 1 x 220a 1 x 232b
- 1 x 206a 1 x 222b
- 1 x 208a 1 x 225a

SS3

- 1 x 202a 1 x 211b 1 x 221b
- 1 x 203b 1 x 213b 1 x 226b
- 1 x 205a 1 x 216a 1 x 230b
- 1 x 210a 1 x 217b





SS1

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201a | 1 x 211a | 1 x 221b |
| 1 x 202a | 1 x 214a | 1 x 223b |
| 1 x 203a | 1 x 216a | 1 x 224b |
| 1 x 208a | 1 x 217a | 1 x 225a |
| 1 x 209b | 1 x 218a | 1 x 227a |



SS2

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201a | 1 x 212b | 1 x 220a |
| 1 x 202b | 1 x 213b | 1 x 221b |
| 1 x 203b | 1 x 214a | 1 x 222a |
| 1 x 206a | 1 x 216b | 1 x 224a |
| 1 x 209a | 1 x 219a | 1 x 224b |

SS3

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 202a | 1 x 211b | 1 x 218a |
| 1 x 203b | 1 x 212a | 1 x 222b |
| 1 x 208a | 1 x 213b | 1 x 230b |
| 1 x 209b | 1 x 216a | 1 x 231b |
| 1 x 210a | 1 x 217b | |



SS1

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 202a | 1 x 208a | 1 x 224b |
| 1 x 203a | 1 x 209b | 1 x 227a |
| 1 x 204a | 1 x 214a | 1 x 231b |

SS2

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201a | 1 x 210b | 1 x 226a |
| 1 x 202b | 1 x 213b | 1 x 227a |
| 1 x 203a | 1 x 218a | 1 x 231b |
| 1 x 206b | 1 x 220a | |
| 1 x 209b | 1 x 224b | |

SS3

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 202a | 1 x 213b | 1 x 226a |
| 1 x 203a | 1 x 214a | 1 x 229a |
| 1 x 206b | 1 x 218a | |
| 1 x 208a | 1 x 220a | |





SS1

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201a | 1 x 205a | 1 x 217a |
| 1 x 202a | 1 x 207b | 1 x 218a |
| 1 x 203a | 1 x 208b | 1 x 219a |
| 1 x 204a | 1 x 210a | |



SS2

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 201a | 1 x 205b | 1 x 217a |
| 1 x 202a | 1 x 207a | 1 x 218a |
| 1 x 203a | 1 x 208a | 1 x 219a |
| 1 x 204b | 1 x 210a | |



SS3

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 202a | 1 x 207a | 1 x 218b |
| 1 x 203a | 1 x 208a | 1 x 219a |
| 1 x 204a | 1 x 210a | |
| 1 x 205a | 1 x 217b | |



SS1

- 1 x 201a 1 x 208b 1 x 222a
- 1 x 202b 1 x 218a 1 x 223a
- 1 x 203a 1 x 219a 1 x 226a
- 1 x 204a 1 x 220a 1 x 229a

SS2

- 1 x 201a 1 x 210a 1 x 227a
- 1 x 202a 1 x 211b 1 x 231b
- 1 x 203a 1 x 214b 1 x 232b
- 1 x 205b 1 x 221b
- 1 x 209b 1 x 225a



SS3

- 1 x 202a 1 x 208a 1 x 219b
- 1 x 203b 1 x 212b 1 x 220b
- 1 x 206b 1 x 215a 1 x 222a
- 1 x 207b 1 x 217b 1 x 229b





RALLYMAN DIRT

ARKUSZ RAJDU

ODCINEK 1	:	:	:	:	:	:
USZKODZENIE	...B/...U/...H	...B/...U/...H	...B/...U/...H	...B/...U/...H	...B/...U/...H	...B/...U/...H
ZAPAS	<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> N
ODCINEK 2	:	:	:	:	:	:
USZKODZENIE	...B/...U/...H	...B/...U/...H	...B/...U/...H	...B/...U/...H	...B/...U/...H	...B/...U/...H
ZAPAS	<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> N
CZAS	:	:	:	:	:	:
ODCINEK 3	:	:	:	:	:	:
CZAS KOŃCOWY	:	:	:	:	:	:
POZYCJA	#	#	#	#	#	#

B: Bieg / **U:** Utrzymanie / **H:** Hamowanie

Możecie skopiować sobie ten arkusz lub pobrać go ze strony: holygrail.games



POMOC GRACZA

Ustalanie kolejności rozgrywki - Strona 6.

DYSTANS > PRĘDKOŚĆ > POZYCJA

- **Dystans** - Rundę rozpoczyna gracz, który pokonał największy dystans.
 - **Prędkość** - Jeśli kilku graczy pokonało taki sam dystans, jako pierwszy turę rozgrywa ten, który porusza się na najwyższym biegu.
 - **Pozycja** - Jeśli kilka samochodów nadal remisuje, jako pierwszy porusza się ten, który znajduje się na najbardziej wewnętrznej pasie, z perspektywy kolejnego lub poprzedniego zakrętu (patrz strona 10).
- Do określenia dystansu i pozycji samochodów, które wypadły z toru wskutek utraty kontroli, użycie pola na którym się to stało.

Planowanie trasy

KOSCI



Czarne kości: z wartościami od 1 do 6, używane są do poruszania się po torze i zmiany biegów. Muszą być używane w kolejności rosnącej lub malejącej - więcej na stronie 8.



Utrzymywanie prędkości: służą do poruszania się po torze utrzymując prędkość - więcej na stronie 8.



Kość lidera: w danej rundzie może jej używać tylko lider, działają jak kości białe - więcej na stronie 9.



Kości hamowania: można ich używać wyłącznie z kością biegu o niższej wartości, by zredukować prędkość o więcej niż jeden bieg - więcej na stronie 9.

Każda kość może być użyta podczas tury gracza tylko jeden raz.

EFEKTY NA TRASIE

Zakręty: można je pokonywać ścinając je po wewnętrznej lub driftując po zewnętrznej - więcej na stronie 10.



Ograniczenie prędkości: liczba ta określa na jakim najwyższym biegu może poruszać się samochód na danym polu. Przekroczenie prędkości powoduje utratę kontroli - więcej na stronie 11.




Pola umożliwiające sliding: Gracz może obrócić swój samochód tak, by zajmował dwa pola (oddzielone kropkowaną linią) i wykonać manewr slidingu - więcej na stronie 11.



Skrót: traktuje się go jak pole z limitem prędkości. Ścinając zakręt gracz musi wyciągnąć żeton uszkodzeń z woreczka i zastosować się do jego efektu - więcej na stronie 11.



Skoki: umieszczając na polu z hopką kość biegu ze wskazanym biegiem gracz może przeskoczyć jedno pole. Jeśli umieszczona kość jest o jeden bieg wyższa, skok będzie dłuższy. Jeśli gracz wyrzuci , utraci kontrolę. Jeśli umieszczona kość będzie dwa biegi wyższa, gracz utraci kontrolę po skoku - więcej na stronie 12.



Przeszkody wodne: by wjechać na takie pole, należy używać białych kości lub kości biegu 1. W innym przypadku gracz zatrzymuje się i kończy ruch - strona 14.

Rzut kośćmi - Strona 16.


Rzucanie po jednej kości – gracz może przestać rzucać kośćmi w dowolnym momencie.

LUB

Gaz do dechy! – gracz rzuca wszystkimi kośćmi naraz i zdobywa żetony sekund.




ŻETONY SEKUND - STRONA 17.

Gracz może użyć tych żetonów by zabezpieczyć rzut kośćmi. Zabezpieczoną kością nie wykonuje się rzutu, dzięki czemu nie można wyrzucić na niej symbolu . Gracz może zabezpieczyć kość wyłącznie przed rzutem i kosztuje go to 1 żeton za pierwszą kość, 2 żetony za drugą, itd.

Żetonów sekund nie można używać do ignorowania efektów toru. Zabezpieczając kości hamowania, gracz musi zapłacić za wszystkie użyte do tego kości.

UTRATA KONTROLI - STRONA 19.

Jeśli gracz wyrzuci tyle symboli  ile wynosi jego limit na kokpicie, dochodzi do utraty kontroli. Tura gracza się kończy. Gracz dobiera kartę czasu z wartością biegu z jakim się poruszał, odwraca kartę czasu na stronę 0 i stosuje się do działania wyznaczonego przez symbol na niej się znajdujący.

ŻETONY USZKODZEŃ - STRONA 20.



Zielona flaga: brak efektu.




Uszkodzenie skrzyni biegów/hamulców/zawieszenia: za każdy taki żeton na kokpicie, gracz zmniejsza o 1 liczbę kości, których może użyć podczas swojej tury.

Koniec odcinka specjalnego - Strona 20.

Gdy wszyscy gracze przekroczą linię mety, każdy oblicza czas pokonania odcinka, sumując sekundy na zgromadzonych kartach czasu. Od wyniku odejmijcie czas z pozostałych żetonów sekund. Gracz z najniższym wynikiem zwycięża.

Zasady zaawansowane - Strona 23.

Ruszenie z piskiem opon: Rozpoczynając ruch od biegu 0., gracz może wrzucić od razu 2. bieg. Jeśli na kości o wartości 2 wypadnie symbol , tura gracza się kończy, ale nie traci on kontroli.

Grzanie: Poruszając się na najwyższym biegu, gracz może kontynuować ruch używając kości hamowania jak kości białych. Koście tak użyte, wliczają się do limitu kości, które gracz może użyć podczas swojej tury.