

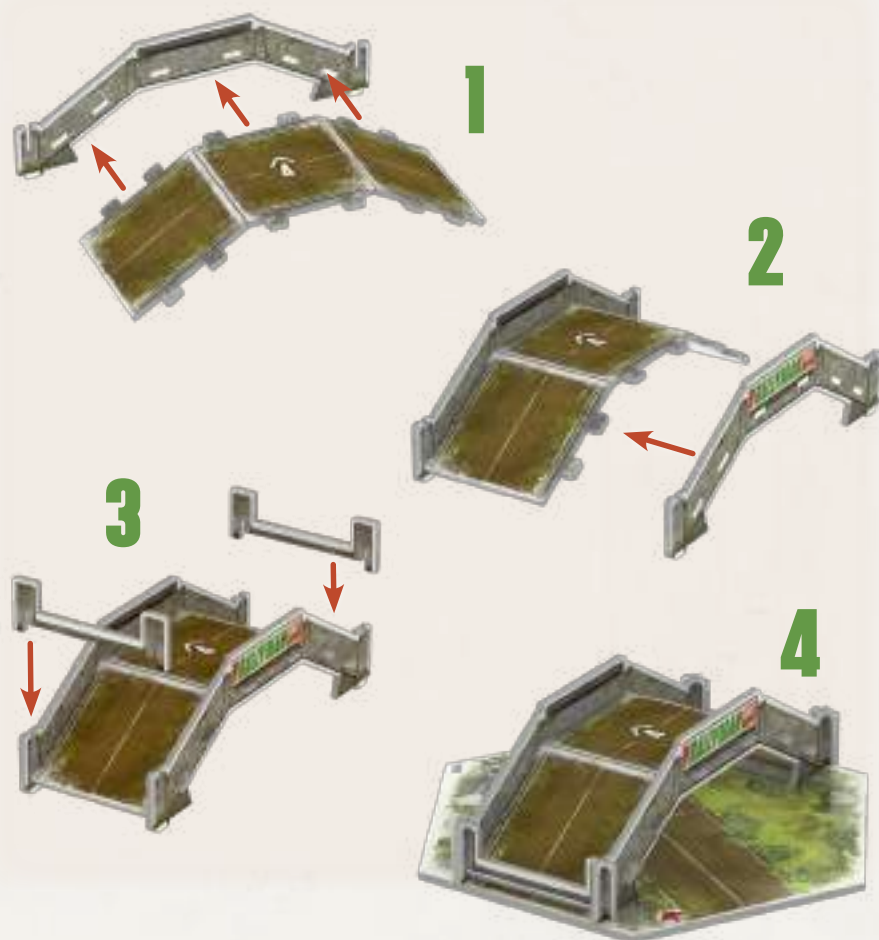
# RALLYMAN DIRT

## ZESTAW PILOTA

**Witajcie kierowcy! Ta instrukcja opisuje wszystkie elementy odblokowane podczas kampanii finansowania społecznościowego. Mamy nadzieję, że dadzą wam one wiele radości i podniosą regrywalność gry!**

## MOST

Most traktujecie jak normalny kafel toru z normalnymi polami i poziomem bezpieczeństwa. Nie posiada żadnych specjalnych zasad. Pozwala na krzyżowanie się trasy. Wykorzystując go stworzycie unikatowe trasy rajdu!



## MIĘKKIE OPONY

Miękkie opony to dodatkowy typ ogumienia dla samochodów. Na początku charakteryzują się świetną przyczepnością, ale zużywają się podczas rajdu...

### Elementy

6 kokpitów z miękkimi oponami dla R6  
6 kokpitów z miękkimi oponami dla R5  
6 kokpitów z miękkimi oponami dla R4  
18 żetonów zużycia



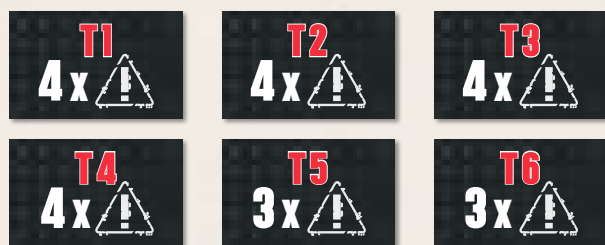
Ikony miękkich opon

### Zasady

Kokpity z miękkimi oponami mają takie same zasady jak inne kokpity. Znajdują się na nich takie same informacje i można je zmieniać za pomocą mechaników.



Pamiętajcie, że przyczepność miękkich opon obniża się wraz z postępem rajdu. Na początku gry, umieśćcie żeton zużycia (T1) na swoim kokpicie, w miejscu oznaczonym przerywaną linią. Po minięciu pierwszego zakrętu, obróćcie go na drugą stronę (T2). Po pokonaniu drugiego zakrętu, zamieńcie go na żeton T3. Róbcie tak po pokonaniu każdego kolejnego zakrętu, niezależnie od tego, na jakiej trasie się poruszacie.



Podczas poruszania się po konkretnej nawierzchni, limit ⚠ jest określony przez żeton na niej się znajdujący. Limit ⚠ będzie obniżał się w czasie. Po pokonaniu 7 zakrętu, odłóżcie żeton z kokpitu i stosujcie nadrukowane na nim limity.

Do wszystkich pozostałych nawierzchni stosujcie limit ⚠ wskazany na kokpicie.

Korzystając z pomocy mechaników, możecie założyć nowe, miękkie opony zamiast zmieniać je na inny typ. W takim przypadku, zastąpcie znajdujący się na kokpicie żeton zużycia na ten oznaczony T1. Po pokonaniu pierwszego zakrętu, obróćcie go na drugą stronę (T2), itd. jak opisano powyżej.

Nie uzupełniacie żetonu zużycia, gdy używacie karty koła zapasowego.

## Kokpity RX z miękkimi oponami

W tym zestawie znajduje się 36 kart, do użycia z rozszerzeniem RX.

## KOKPITY 18GT-R Z MIĘKKIMI OPONAMI

Są to karty miękkich opon dla samochodów GT biorących udział w rajdzie. Zastosujcie do nich zasady z tej instrukcji.

## KOKPITY 18R-GT Z MIĘKKIMI OPONAMI

Są to karty miękkich opon dla samochodów R biorących udział w rajdzie. Zastosujcie do nich zasady z instrukcji do zestawu Adrenalina.

# ŻETONY TORU

Możecie użyć żetonów toru, by zamienić normalne pola na kaflach toru w coś interesującego. Łączenie tych żetonów z efektami na torze, może doprowadzić do wyjątkowych sytuacji, w których kierowcy będą musieli planować swoje ruchy. Jeden lub dwa żetony mogą całkowicie zmienić dynamikę całego odcinka!

## Elementy

3 żetony skoków

3 żetony przeszkody wodnej

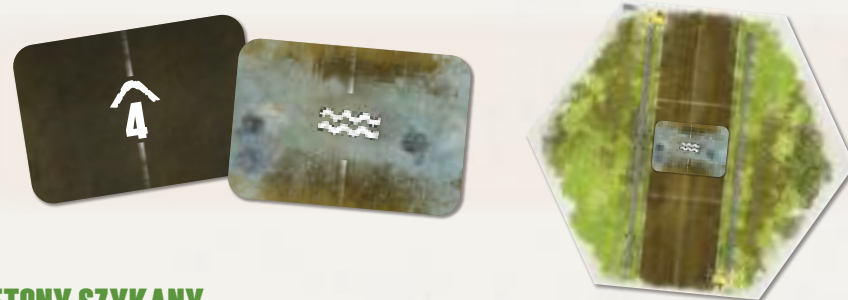
6 żetonów szykany

## Zasady

Żetony te możecie umieszczać na polach, na których nie znajduje się żaden efekt. Możecie samodzielnie ustalić, ile ich chcecie użyć.

## ŻETONY PRZESZKODY WODNEJ I SKOKU

Zasady przeszkody wodnej i skoków opisane są w instrukcji do gry podstawowej.



## ŻETONY SZYKANY

W przeciwieństwie do innych rodzajów żetonów, te najlepiej używać w grupach (2 lub więcej), z czego przynajmniej jeden powinien wskazywać ograniczenie prędkości.



Musicie stosować się do ograniczenia prędkości, znajdującego się na szykaniu, tak jak w przypadku zakrętów (opisanych w instrukcji do gry podstawowej).

Miejsca ze stogami siana są nieprzejezdne. Samochody muszą je omijać.

## KLASYCZNE KOKPITY

Te klasyczne kokpity mają taki sam układ, jak oryginalne z Rallyman z 2009 roku. To możliwość spojrzenia w przeszłość dla nowych graczy i nostalgiczny dodatek dla «wyjadaczy».

### Elementy

12 klasycznych kokpitów



Klasyczne kokpity posiadają wariant z miękkimi oponami. Zastosujcie do nich zasady opisane w tej instrukcji.

## Zasady

Klasyczne kokpity działają na normalnych zasadach, z jednym wyjątkiem. Kości hamowania są zastąpione **podwójną redukcją biegu**.

### PODWÓJNA REDUKCJA BIEGU



Kierowca może podwójnie zredukować bieg, gdy samochód porusza się po takiej samej nawierzchni jak typ opon wskazany przez symbol.

Wykonując podwójną zmianę biegów, zamiast umieszczać kość biegów według standardowych zasad, gracz może umieścić kość biegu o 2 niższą, niż bieg na którym się porusza.



Podwójna redukcja biegu może zostać wielokrotnie wykonana podczas ruchu gracza. Jednak nie można jej użyć kilkakrotnie na tym samym polu.

Kiedy na kości użytej do podwójnej redukcji biegu wypadnie ⚠, kierowca traci kontrolę nad samochodem na tym polu.

Możecie używać żetonów sekund, by zabezpieczyć wyniki podczas rzucania po jednej kości

Możecie wcisnąć gaz do dechy wykorzystując te zasady, ale zwróćcie uwagę na wyniki kości, kiedy robicie podwójną redukcję biegów.

Jeśli gracz utraci kontrolę podczas wciskania gazu do dechy, połączonego z podwójną redukcją biegu, to może ustawić swoje kości według normalnych zasad. Kość wykorzystana do redukcji musi zostać użyta do jej wykonania, niezależnie czy wypadł ⚠ czy nie. Jeśli na kości wykorzystanej do redukcji wypadnie ⚠ i gracz ją przemieści, to utrata kontroli nastąpi na jej nowym polu.

## Klasyczne karty czasu



Dodatkowo karty czasu z 5. biegiem minimalnie się różnią kiedy używacie klasycznych kokpitów. Zamieńcie standardowe karty czasu z 5. biegiem, na te, które pochodzą z oryginalnej wersji gry.

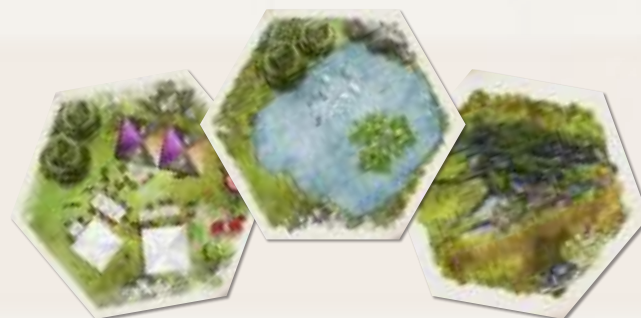
## KARTY CZASU 00



Karty te używane są wyłącznie w trybie jednoosobowym do zaznaczania czasu przejazdu (zamiast używania arkusza).

Gracz zamiast zaznaczać bieg, na którym zakończył swoją turę, bierze odpowiednią kartę czasu. Na końcu gry sumuje wartość na kartach i odejmuje 1 sekundę za każdy żeton skupienia, który posiada. W ten sposób określa swój końcowy wynik.

## OZDOBNE KAFLE I PODIUM



Te 3 kafle mają funkcję wyłącznie ozdobną. Możecie wykorzystać je przygotowując trasę, by dodać rozgrywcę klimatu.



Możecie dodać ten kafel na końcu trasy i umieścić na nim zwycięskie samochody.

