

RALLYMAN DIRT



R X

Rallycross to wyścig odbywający się na krótkim okrążeniu, na mieszanej nawierzchni, w którym ścigają się zmodyfikowane samochody rajdowe. Łączy ze sobą najważniejsze cechy wyścigu torowego (ogromne prędkości, wyścig «łeb w łeb») i rajdów (driftowanie, skoki i wypadki), w jedno niepowtarzalne wydarzenie!

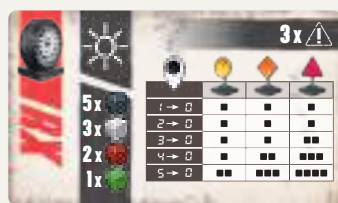
Rallycross to mieszanka zasad z gier: Rallyman: GT i Rallyman: Dirt. Jeśli nie posiadacie Rallyman: GT, to w tej instrukcji zawarliśmy zasady niezbędne do prowadzenia rozgrywek. Jeśli posiadacie i znacie GT, to z wieloma z nich będziecie zaznajomieni.

ELEMENTY

15 kafli toru



3 łuki

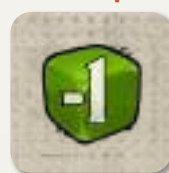


90 kokpitów

6 żetonów
żółtej flagi



6 żetonów
uszkodzenia
kości dopalki



6 żetonów pogody



6 żetonów jokera



84 żetony skupienia

5 kości:



x 1 kość dopalki



x 2 kości
hamowania



x 1 kość
utrzymania
prędkości



x 1 kość lidera



48 znaczników biegów



1 znacznik rundy

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 Hermesen

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

Michel "Leviathan" Sorbet

EDYCJA POLSKA

Czacha Games

PRZYGOTOWANIE GRY

I. BUDOWA TRASY

Tory Rallycross są zamknięte. Potrzebujecie kilku dodatkowych elementów by je przygotować.



Samochody nie rozpoczynają Rallycross na linii startu/mety. Startują z pól przedstartowych (Pre-grid) i wjeżdżają na trasę na początku wyścigu. Pre-grid powinien być umieszczony w odległości 2 do 3 kafli od linii startu, połączony z nią kaflem ze skrzyżowaniem (widelca).



Linia startu i mety nie jest nadrukowana na kaflach toru. Oznaczacie ją za pomocą łuków. Możecie ją umieścić nad dowolnym polem, tak by obejmowała całą szerokość toru, również pomiędzy kafłami. Nie wolno ich umieszczać na zakręcie oraz pomiędzy wjazdem i zjazdem z okrążenia jokera.

Jedno okrążenie w Rallycross trwa od linii startu do linii mety. Wjazd z Pre-grid się do niego nie zalicza.



Najbardziej zauważalną cechą Rallycross jest okrążenie jokera. To nieco wydłużona wersja trasy, którą każdy kierowca musi przejechać raz podczas wyścigu. Wjazd i wyjazd na nią oznaczony jest kolorowymi łukami. Może znajdować się w dowolnym miejscu na torze i być takiej długości, jakiej chcecie. To okrążenie cechuje się ostrymi zakrętami i skokami. Czy je wykorzystacie zależy wyłącznie od was.

Poza elementami z tego dodatku, możecie użyć dowolnych kafli z gry Rallyman: DIRT jak i dowolnych dodatków do zbudowania idealnego toru wyścigu. Możecie nawet wykorzystać kafle z Rallyman: GT!

KAFLE GT

- **Zakręty** w *Rallyman GT* nie posiadają systemu ścinania i wchodzenia w nie łagodnie jak w *Rallyman: DIRT*. W GT zakręty traktowane są jak normalne pola z ograniczeniami prędkości i ewentualnymi, innymi efektami opisanymi w zasadach do *Rallyman: GT*.
- **Kafle z trzema pasmami:** niektóre kafle z dodatku RX mają trzy pasy ruchu, zamiast zwyczajowych dwóch. Są one przystosowane do tego, by pasowały do kafli z *Rallyman: GT*. Oczywiście możecie ich używać z kafłami z *Rallyman: DIRT*. W takim przypadku samochód porusza się po skosie z kafła z dwoma pasmami na kafel z trzema pasmami.

Samochody Rallycorss są specjalnie zbudowane, by dostosować je do miks nawierzchni asfaltowej i szutrowej. Inne typy nawierzchni na trasie nie wpływają na ich osiągi.

Długość trwania gry:

- Wyścig krótki - 30 minut: 9 kafli i 2 okrążenia.
- Wyścig średniej długości - 45 minut: 12 kafli i 2 okrążenia lub 8 kafli i 3 okrążenia.
- Wyścig długi - 60 minut: 16 kafli i 2 okrążenia lub 10 kafli i 3 okrążenia.
(Estymacje oparte na grach 4-osobowych, bez okrążenia jokera i kafli Pre-grid).

Na końcu instrukcji znajdują się przykładowe, gotowe tory.

2. ŻETONY SKUPIENIA

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

3. ŻETONY USZKODZEŃ

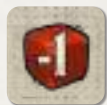
Do rozgrywki potrzebujecie wykorzystać poniższe żetony uszkodzeń:



6x zielona flaga



18x uszkodzenie kości biegu



6x uszkodzenie kości hamowania



6x uszkodzenie kości utrzymania prędkości/lidera



6x uszkodzeń kości dopałki



6x żółtych flag

Wrzućcie żetony uszkodzeń do woreczka, a ten połóżcie w pobliżu toru.

4. KOLORY

Każdy gracz wybiera kolor i bierze odpowiadający mu samochód, kartę kierowcy, znaczniki biegów, żeton jokera i kokpit RX dla asfaltowej nawierzchni. Kokpit umieszcza przed sobą stroną z Sucho do góry i żeton jokera, stroną z «OK» do dołu.

Używajcie kokpitów z oponami na deszcz, gdy chcecie ścigać się podczas deszczowej pogody lub kiedy gracze wykorzystując zasady dotyczące warunków pogodowych.

5. KOŚCI

Umieśćcie kości z *Rallyman: DIRT* i tego dodatku w pobliżu toru, tak by wszyscy gracze mieli do nich swobodny dostęp.

6. USTALENIE KOLEJNOŚCI ROZGRYWKI

By określić kolejność rozgrywki, weźcie po jednym znaczniku biegu od każdego gracza i losowo wybierajcie po jednym. Umieśćcie samochody w Pre-grid, w kolejności, w jakiej będą wyciągane. Pierwszy samochód zajmuje Pole Position - pole w pierwszym rzędzie po wewnętrznej (ustalacie je według pierwszego zakrętu). Kolejny samochód umieśćcie w sąsiedztwie pierwszego. Powtarzajcie losowanie do momentu, kiedy wszystkie samochody zostaną rozmieszczone. Kiedy w rzędzie nie ma już miejsca, umieszczajcie samochody w kolejnym, zaczynając od wewnętrznego pola.

7. ZNACZNIKI BIEGÓW I RUNDY

Każdy gracz umieszcza znacznik biegu «0» białą stroną do góry obok swojego samochodu. Znacznik rundy umieśćcie białą stroną do góry, tak by wszyscy go widzieli.

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

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze będą ścigać się po wyznaczonym torze, rywalizując o to, kto przekroczy linię mety jako pierwszy! W przeciwieństwie do rajdów, kierowcy rozpoczynają wyścig w tym samym czasie. Nie tylko będziecie musieli sobie radzić z przeszkodami na torze, ale i przeciwnikami chcącymi pokonać was w walce o podium!

W związku ze specyfiką Rallycross, wyścig musi trwać przez przynajmniej dwa okrążenia.

Rundy

W wyścigach na zamkniętym torze, kolejność rozgrywki, przeważnie nie jest stała i będzie się zmieniać w zależności od przebiegu gry. By pomóc wam kontrolować rundy, podzieliliśmy je na «białe» i «czarne».

Wyścig Rallycross jest rozgrywany w naprzemiennych rundach «białych» i «czarnych». Gracz rozgrywa swoją turę w każdej rundzie.

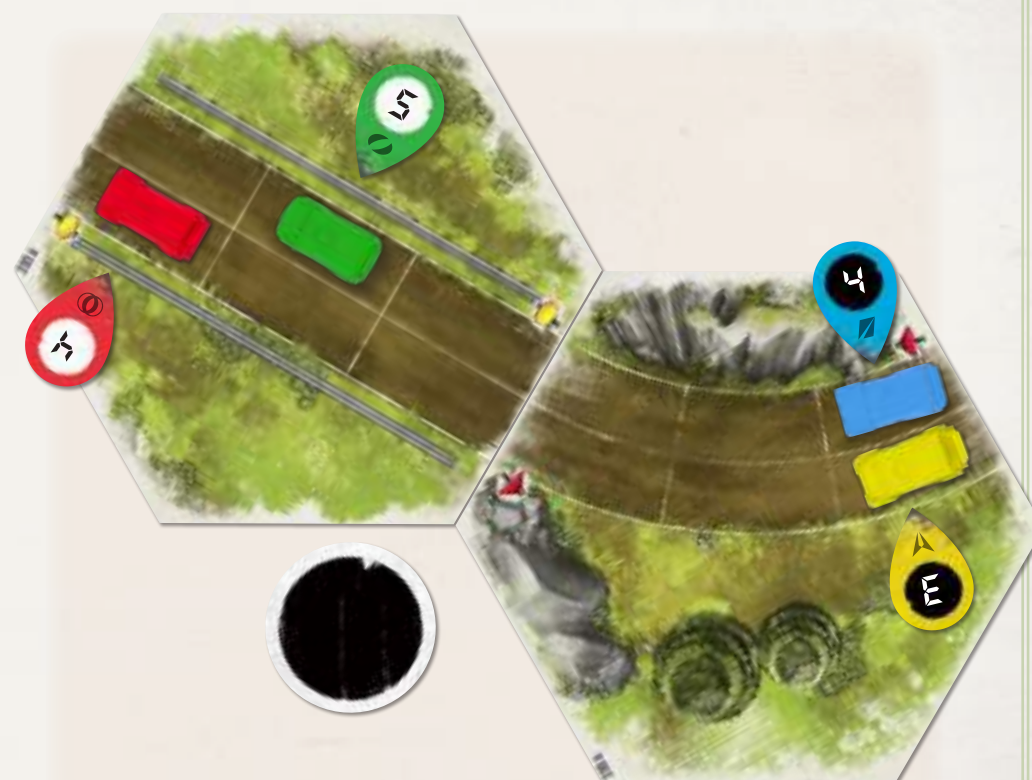
ZNACZNIKI RUNDY I BIEGÓW

Znacznik rundy ma stronę białą i czarną. Służy do oznaczania obecnej rundy.

Znaczniki biegów służą do oznaczania szybkości samochodu pomiędzy turami. Mają stronę białą i czarną.

Jeśli znacznik biegu gracza ma taki sam kolor jak znacznik rundy, oznacza to, że gracz jeszcze nie rozegrał swojej tury. Po jej skończeniu odwraca znacznik biegu na drugą stronę.

Kiedy znaczniki biegów wszystkich graczy są w innym kolorze niż znacznik rundy, dobiega ona końca. Odwróćcie znacznik rundy na drugą stronę.



Przykład: Trwa runda oznaczona na czarno. Gracz czerwony i zielony, rozegrali już swoje tury (ich znaczniki biegów są białą stroną do góry). Gracz niebieski i żółty jeszcze nie rozegrali swoich tur.

Na początku każdej rundy musicie ustalić kolejność graczy.

Ustalanie kolejności rozgrywki

W Rallycross prędkość jest najważniejsza. Nawet najmniejsza różnica w prędkości lub pozycja na trasie mogą decydować o tym, kto poruszy się jako pierwszy. Daje to szansę na uzyskanie przewagi nad przeciwnikami i ich przechytrzenie. Z drugiej strony poruszając się jako ostatni, ma się dużo wolnego miejsca na torze, co daje wiele możliwości wykonywania ruchów.

Zarządzanie swoją pozycją na torze i kolejnością wykonywania tury, otwiera przed graczami wiele możliwości podczas wyścigu.

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

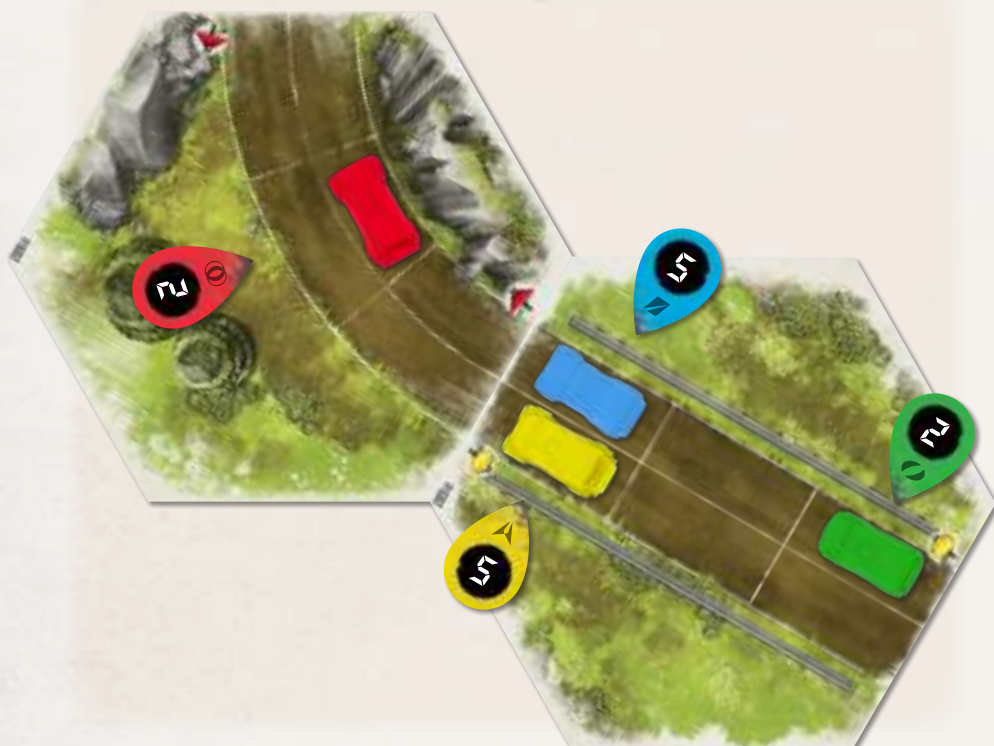
Ważność parametrów

PRĘDKOŚĆ > DYSTANS > POZYCJA

- **Prędkość** - rundę rozpoczyna gracz, którego samochód porusza się z najwyższą prędkością. Bez względu na to, gdzie znajduje się na torze.

- **Dystans** - jeśli dwa lub więcej samochodów porusza się z taką samą prędkością, kolejność rozgrywania określana jest przez pokonany przez nie dystans. Samochód, który jest dalej poruszy się jako pierwszy.

- **Pozycja** - jeśli dwa samochody poruszają się z taką samą prędkością i pokonały taki sam dystans, to ten znajdujący się na bardziej wewnętrznym pasie z perspektywy kolejnego zakrętu, poruszy się jako pierwszy. Zakręt to ta sekcja toru, na której obowiązują limity prędkości.



Na tym przykładzie kolejność rozgrywki jest następująca:

1. Niebieski porusza się jako pierwszy - z dwóch samochodów na 5. biegu, ten znajduje się na wewnętrznym pasie.
2. Żółty porusza się jako drugi, jest na 5. biegu.
3. Czerwony porusza się jako kolejny. Z obu samochodów na 2. biegu, przejechał większy dystans.
4. Zielony porusza się jako ostatni.

Po ustaleniu kolejności rozgrywki, gracze rozgrywają kolejno swoje tury.

START

Rallycross nie ma opóźnionego startu gdyż jest to bezpośredni wyścig. Wszyscy gracze rozpoczynają ze swoimi samochodami umieszczonymi na torze, jak opisano w przygotowaniu gry i wszyscy poruszają się podczas pierwszej rundy gry.

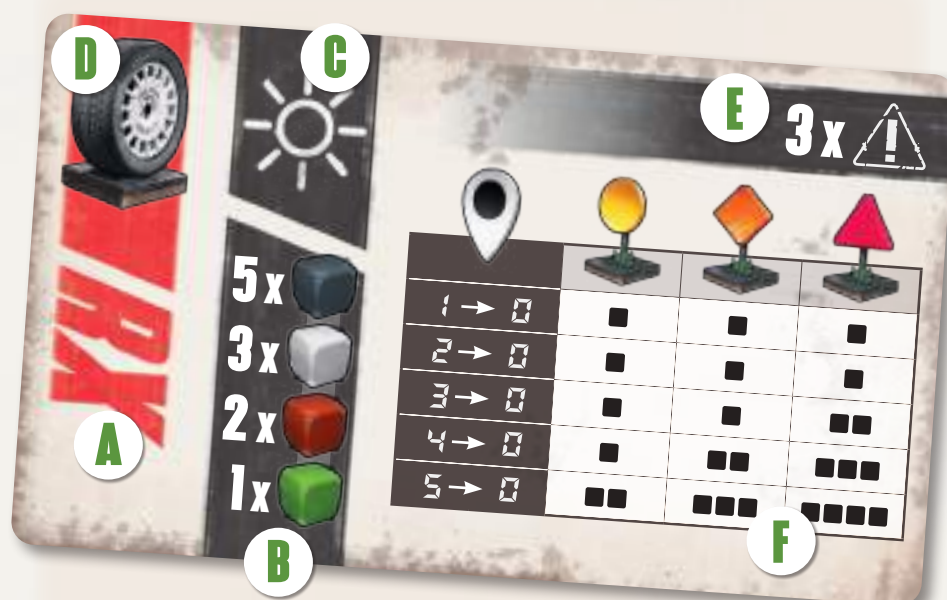
Tura gracza

Tak jak w przypadku rajdów, gracze będą decydować i rzucać swoimi kośćmi by się poruszyć, tak jak opisano to w instrukcji do podstawowej wersji gry. Jednak kokpity RX różnią się od tych z *Rallyman: DIRT*.

Kokpit RX

Kokpit określa typ samochodu (A) czyli RX.

Tak jak opisano w przygotowaniu gry, w wyścigu Rallycross nie ma różnych nawierzchni. Pełnią one rolę wyłącznie estetyczną. Stąd będziecie mieli zawsze dostępną tą samą pulę kości (B).



Jeśli gracze z zaawansowanymi zasadami, pogoda (C) może wpływać na dostępność kości oraz każdy ma dostęp do 2 różnych typów opon (D):



- **Opony na asfalt:** opony, które świetnie radzą sobie na suchym torze, ale tracą przyczepność kiedy jest mokro.



- **Opony deszczowe:** opony, które zapewniają dobrą przyczepność na mokrym torze, ale nie radzą sobie tak dobrze jak opony na asfalt, kiedy jest sucho.

Kokpit wskazuje na liczbę wyników z , które gracz może wyrzucić zanim utraci kontrolę (E) oraz wynikające z tego konsekwencje (F). Wszelkie uszkodzenia podczas wyścigu, będą zaznaczone na kokpicie przez żetony uszkodzeń i mogą modyfikować wartości na kościach według standardowych zasad.

Kości

Dostępne kości wskazane na kokpicie RX są używane tak jak opisano w zasadach do gry podstawowej, z dwoma wyjątkami:

 **Samochody RX nie mogą używać 6. kości biegu.**

 **Kość dopałki.**

Samochody RX mają dostęp do nowego typu kości. Łącząc kość dopałki z kością biegu, gracz może przyspieszyć o 2 (zamiast 1). By to zrobić należy umieścić kość dopałki obok kości biegu, która jest o 2 wyższa niż poprzednia.



Podobnie jak w przypadku kości hamowania, możecie używać żetonów skupienia by zabezpieczyć rzut kością dopałki. Jednak gracz musi zabezpieczyć obie kości (biegu i dopałki). Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby żetonów skupienia, nie może zabezpieczyć rzutu. Kość dopałki nie może być wykorzystana podczas ruszania z piskiem opon.

Zasady panujące na drodze

Zasady poruszania się, zakrętów, slidingu, skrótów, skoków, przeszkód wodnych, wyprzedzania i blokowania są takie same jak opisano to w instrukcji do gry podstawowej.

Jest jednak kilka nowych zasad, specyficznych dla Rallycross:

Okrażenie jokera

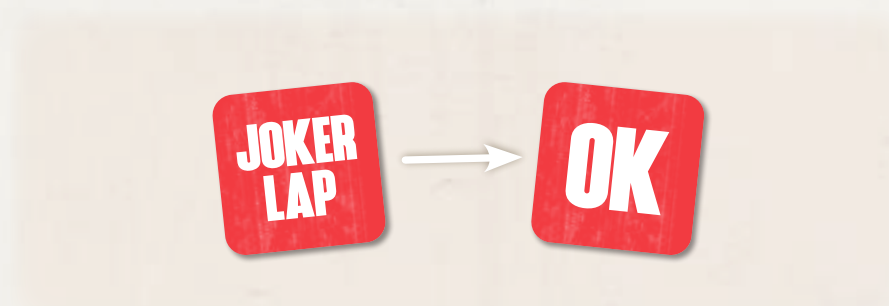
Jak opisano w przygotowaniu, każdy wyścig Rallycross zawiera sekcję toru zwaną jokerem.



Wjazd na okrażenie jokera zaznaczone jest zielonym łukiem, a wyjazd - czerwonym.



Podczas Rallycross każdy gracz musi przejechać jedno okrażenie jokera. Gracze mogą wybrać, które to będzie okrażenie. Kiedy gracz zakończy przejazd na okrażeniu jokera, może obrócić żeton jokera na stronę z OK, by to zaznaczyć.



Jeśli gracz nie skończy okrażenia jokera przed końcem wyścigu, to zostanie dyskwalifikowany.

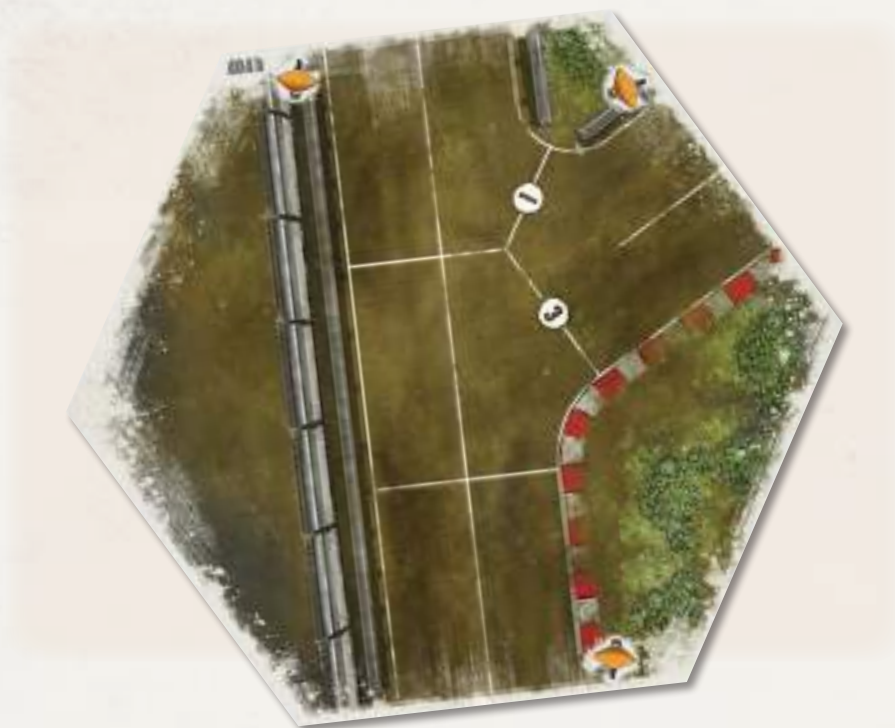
Pre-Grid

Wyścig w Rallycross samochody rozpoczynają w strefie Pre-Grid, z której wjeżdżają na tor wyścigu. Po opuszczeniu strefy i kafla prowadzących na tor, nie mogą wjechać do niej ponownie.



Kafle widelce

Na niektóre kafle toru w RX można wjechać/wyjechać z nich z trzech stron. To tzw. kafle widelce. Wykorzystując je możecie utworzyć okrążenie jokera oraz dołączyć do toru strefę Pre-Grid.



Pola na takim kaflu traktujcie jak normalne pola z poniższymi zmianami:

POLA Z LIMITEM PRĘDKOŚCI



Limity prędkości działają jak w standardowych zasadach opisanych w instrukcji do gry podstawowej.

POLA Z POŁOWĄ LINII I OGRANICZENIA PRĘDKOŚCI



Liczą się jak dwa oddzielne pola, pomimo tego, że są podzielone połową linii. Możecie poruszyć się na nie i z nich z dowolnego, które jest z nimi połączone. Obowiązują na nich standardowe zasady ruchu.

Podczas przekraczania linii z limitem prędkości, następne pole na które porusza się samochód posiada wskazany limit.



Możecie «objeżdżać» inne samochody.



Nie pomyłcie ich z zakrętami, które również znajdują się na kaflach widelcach.



Rzucanie kośćmi i ruch samochodu

Kiedy gracz zaplanuje swój ruch, może rzucać po jednej kości na raz lub wcisnąć gaz do dechy (jest to opisane w instrukcji do gry podstawowej).

Jednym wyjątkiem jest to, że podczas wciskania gazu do dechy, gracz umieszcza na polu, do którego chce dojechać, znacznik biegu wskazujący prędkość, z jaką będzie się poruszał.

Podczas wciskania gazu do dechy gracz otrzymuje żetony skupienia zamiast żetonów sekund.



Żetony skupienia reprezentują brawurę, umiejętności i koncentrację kierowcy. Nie zapewniają przewagi czasowej, gdyż to nie próba czasowa, ale możecie ich użyć by zabezpieczyć swoje rzuty w taki sam sposób jak robi się to żetonami sekund.

Utrata kontroli

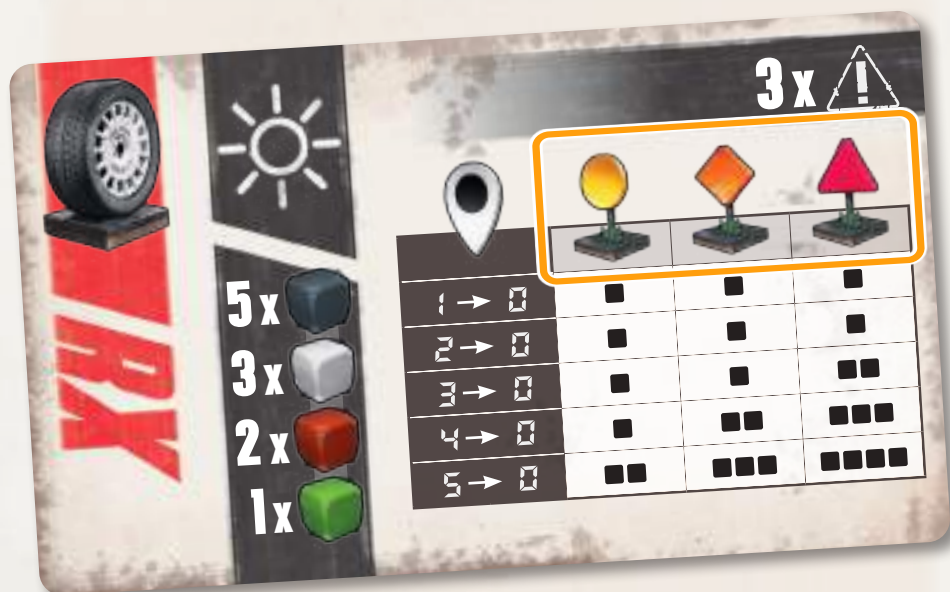
Kiedy gracz traci kontrolę podczas wyścigu Rallycross, jej efekt wskazany jest na kokpicie (a nie przez karty czasu, które nie są używane w tym typie wyścigu).

Podczas utraty kontroli gracz sprawdza swój kokpit. Zarówno prędkość jak i poziom zagrożenia na kaflu toru wpływają na to, jaki będzie efekt utraty kontroli.

Kiedy kierowca traci kontrolę nad samochodem, obraca go tak, by stał w przeciwną stronę do kierunku jazdy. Gracz umieszcza znacznik biegu 0 obok pojazdu. W następnej turze gracz odwraca samochód i normalnie rozgrywa turę.



Trzy kolumny wskazują poziom zagrożenia kafla, na którym doszło do utraty kontroli. Każdy kafel ma kolorowe oznaczenie określające poziom zagrożenia.



Prędkość samochodu i poziom zagrożenia kafla określają ile żetonów uszkodzeń gracz musi wyciągnąć z woreczka. Każdy czarny kwadrat na kokpicie to jeden taki żeton.



Przykład: Piotr traci kontrolę poruszając się na 4. biegu, na kaflu z pomarańczowym poziomem zagrożenia. Musi wylosować dwa żetony uszkodzeń. Obraca swój samochód w stronę przeciwną do kierunku jazdy i umieszcza obok znacznik biegu 0.

Żetony uszkodzeń

Uszkodzenie skrzyni biegów, hamulców, zawieszenia i zielona flaga opisane są w instrukcji do gry podstawowej. Dodatek wprowadza dwa nowe rodzaje żetonów:

USZKODZENIE DOPALKI



Liczba kości dopalki możliwych do wykorzystania w turze przez gracza zostaje zmniejszona o jeden, za każdy taki żeton na kokpicie.

ŻÓŁTA FLAGA



Kiedy gracz wylosuje żeton żółtej flagi, umieśćcie go na torze, gdzie doszło do utraty kontroli. Gracze nie mogą poruszać się obok innego samochodu na kaflu z żetonem oraz na bezpośrednio sąsiadujących kaflach toru.

Samochody mogą poruszać się obok innych, które są poza trasą lub poruszają się z prędkością 0. Samochody, które znajdowały się obok innych w momencie umieszczenia żetonu, poruszają się normalnie. Kilka żółtych flag na jednym kaflu nie powoduje dodatkowego efektu.

Kiedy gracz wylosował żółtą flagę rozpoczyna swoją kolejną turę od biegu 0, usuwa żeton z kafla i umieszcza go na swoim kokpicie. Żeton nie powoduje dodatkowego efektu.



Tak jak podczas rajdu, nie ma możliwości naprawy samochodu podczas wyścigu Rallycross.

Koniec tury

TURA GRACZA KOŃCZY SIĘ KIEDY...

- zakończył akcję ruchu.
- jest zablokowany.
- utracił kontrolę nad samochodem.

Niezależnie od przyczyny, po zakończeniu tury gracz umieszcza znacznik biegu wskazujący jego obecną prędkość, w kolorze następnej rundy obok samochodu.



Kiedy gracz zakończy swoją turę, kolejny rozpoczyna swoją.

Kiedy wszyscy gracze rozegrają swoją turę w rundzie (ich znaczniki mają inny kolor niż znacznik rundy), obróćcie żeton rundy na drugą stronę. Możecie rozpocząć nową rundę ustalając kolejność jej rozgrywania i wyścig trwa dalej!

Koniec gry

Rallycross trwa dwa lub więcej okrążeń po torze, w którym przynajmniej jedno to okrążenie jokera.

Gracz, który przekroczy linię mety podczas ostatniego okrążenia jako pierwszy, zostaje zwycięzcą!



Gracze mogą kontynuować wyścig by ustalić, kto zakończył go na 2-im, 3-cim czy 4-ym miejscu.

Zaawansowane zasady

Podczas wyścigu jak i podczas rajdów w GT możecie ruszać z piskiem opon, grać i jeździć na pełnym kontakcie.

Pełen kontakt

Rallycross nie jest dla wrażliwców przesadnie przejmujących się lakierem na swoich pojazdach. Uderzanie, wjeżdżanie w tył czy w bok, to niektóre z atrakcji, jakie czekają na uczestników takiego wyścigu.

Poniższe zasady pozwalają wam jechać zderzak w zderzak z innymi. Te techniki mogą zostać użyte, by zyskać przewagę nad innymi lub jeśli wasz przeciwnik zbyt mocno ryzykuje, zepchnąć go do strefy zagrożenia.

Popychanie

Możecie popchnąć samochód do przodu i zająć jego pozycję, o ile:

- wasz samochód znajduje się bezpośrednio za nim.
- poruszacie się z prędkością równą lub wyższą od tego samochodu.

Samochód, który jest celem porusza się o jedno pole do przodu wraz ze swoim znacznikiem biegu. **Nie może** poruszyć się na skos. Ruch podlega wszystkim standardowym zasadom. Samochód nie może zostać popchnięty na pole, na którym znajduje się inny samochód lub przeszkoda. Samochód nie może zostać popchnięty tak, by poruszyć się obok innego, jeśli nie porusza się z taką samą lub wyższą prędkością.



Niebieski znajduje się bezpośrednio za żółtym. Popycha go na następne pole wraz ze znacznikiem biegu, a sam zajmuje jego pozycję.



Niebieski znajduje się za czerwonym, ale na polu po skosie. Nie może go popchnąć.



Niebieski nie może popchnąć żółtego, gdyż na następnym polu znajduje się czerwony.

Możecie popychać samochody na zakręt, skok, przeszkodę wodną i inne elementy toru. Możecie wypchnąć samochód ze skrótu, ale nie na niego. Możecie popychać samochód mający wrzucony bieg 0.

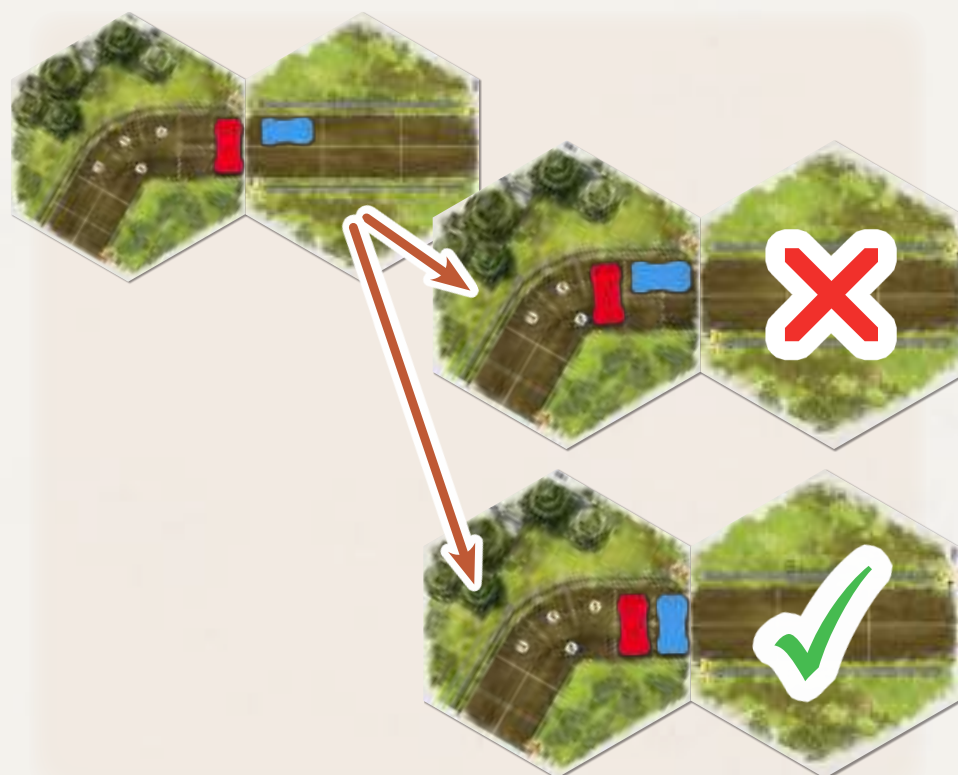
Gracz może popchnąć kilka samochodów podczas jednej tury. Gracz może popchnąć ten sam samochód raz na turę, chyba że ten samochód jako jedyny go blokuje. W takim przypadku można popychać taki samochód, aż do momentu kiedy nie będzie blokował ruchu.

Jeśli więcej niż jeden samochód blokuje przejazd, gracz musi wykonać forsowanie przejazdu (więcej na ten temat w dalszej części instrukcji).

Popchnięcie samochodu na zakręt: jeśli samochód jest popchnięty na zakręt, to jego właściciel może zdecydować czy chce driftować czy ścinać zakręt (umieszcza samochód zgodnie ze swoją decyzją). Decyzja musi zostać podjęta w momencie popchnięcia, gdyż może wpłynąć na rozłożenie kolejnych kości.

Popchnięcie samochodu na pole ze slidingiem: gracz nie może wykonać slingu, jeśli zostanie popchnięty na pole dające taką możliwość.

Popchnięcie samochodu na zakręt lub pole ze slidingiem: gracz może wejść w zakręt lub na pole ze slidingiem i popchnąć znajdujący się przed nim samochód, o ile użył takiej samej metody pokonywania go.

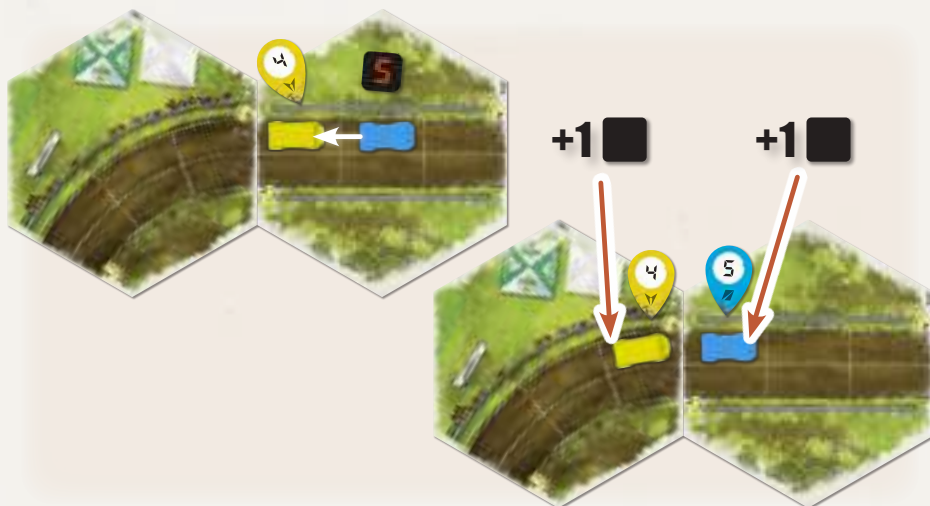


Wypchnięcie samochodu z zakrętu, pola ze slidingiem lub skrótu: wypchnięty gracz może poruszyć się na wybrane sąsiednie pole, jak podczas normalnego ruchu.

Uszkodzenia wynikające z uderzenia

Czasami wynikiem kolizji dwóch samochodów są (relatywnie) niewielkie uszkodzenia karoserii. Przy większych prędkościach mogą skutkować większymi zniszczeniami.

Jeśli gracz wjeżdża na pole poruszając się szybciej niż popychany przez niego samochód, obaj muszą wylosować tyle żetonów uszkodzeń, ile wynosi różnica ich prędkości.



Niebieski poruszając się na 5. biegu popycha żółtego na 4. biegu. W związku z kolizją obaj gracze losują po 1 żetonie uszkodzeń z woreczka.

Żetony zagrożenia

Popchnięcie innego samochodu na element toru może doprowadzić do jeżdżących włosy sytuacji i spektakularnych kraks.

POPCHNIĘCIE SAMOCHODU NA POLE Z LIMITEM PRĘDKOŚCI

Jeśli samochód zostanie popchnięty na pole z limitem prędkości, jego właściciel umieszcza na swoim kokpicie tyle żetonów zagrożenia, ile wynosi różnica pomiędzy wartością limitu a prędkością poruszania się.

Jeśli gracz został popchnięty i rozpoczyna swoją turę na polu z limitem prędkości na biegu o wyższej wartości, to nie traci kontroli. Pozostałe limity muszą być jednak przestrzegane według standardowych zasad.



Podczas swojego ruchu niebieski popycha żółtego na zakręt. Żółty decyduje się driftować po zewnętrznej. Różnica pomiędzy prędkością samochodu (4) a limitem (2) wynosi 2. Żółty musi umieścić na swoim kokpicie 2 żetony zagrożenia.



W podobnej sytuacji niebieski popycha żółtego na zakręt. Żółty decyduje się driftować po zewnętrznej. Jednakże różnica pomiędzy jego prędkością (5), a limitem (2) wynosi 3. Żółty bierze trzy żetony zagrożenia i umieszcza je na swoim kokpicie. Jako, że limit Δ wynosi 3, straci kontrolę na tym polu na początku swojej tury.

POPCHNIĘCIE SAMOCHODU NA INNY ELEMENT TORU

Jeśli samochód zostanie popchnięty na pole bez limitu prędkości (skok, przeszkodę wodną, itd.), jego właściciel umieszcza jeden żeton zagrożenia na swoim kokpicie, ale nie wpływają na niego efekty pola.



Gracz może posiadać maksymalnie 3 żetony zagrożenia na swoim kokpicie.

Na początku tury gracza:

- Jeśli liczba żetonów zagrożenia na jego kokpicie jest równa lub wyższa niż wynosi limit Δ , gracz traci kontrolę na polu, na którym się znajduje, przy prędkości z którą się porusza.
- Jeśli liczba żetonów zagrożenia na kokpicie jest niższa niż wynosi limit Δ , gracz musi dodać do swoich wyników na kościach tyle Δ , ile wynosi różnica.

Gracz odrzuca żetony zagrożenia po zakończeniu swojej tury.

Forsowanie przejazdu

Jeśli nie ma miejsca, to musisz je sobie zrobić!

Jeśli gracz zostanie zablokowany przez 2 lub więcej samochodów, zajmujące całą szerokość toru, może kontynuować swój ruch forsując przejazd.

Gracz może umieścić kość na wybranym polu, tak jakby nie znajdował się na nim inny samochód. Jednakże kość musi mieć wyższą wartość niż prędkość samochodu, który znajduje się na tym polu.

Gracz może kontynuować rozmieszczanie kolejnych kości według standardowych zasad.

Gracz może zdecydować się zakończyć ruch. W takim przypadku na jednym polu będą znajdować się dwa samochody. Należy je postawić obok siebie.

Tylko dwa samochody mogą znajdować się na jednym polu w tym samym czasie. Jeśli nie na wolnych pól kiedy gracz forsuje przejazd, może kontynuować ruch, by zakończyć go na jednym z wolnych pól.

Jednakże, niezależnie od tego czy gracz kontynuuje swój ruch po forsowaniu przejazdu czy nie, ten ryzykowny manewr nie pozostawi auta bez zadrapań. Podczas ruchu, każdy kierowca samochodu znajdujący się obok umieszczonej kości, losuje tyle żetonów z woreczka, ile wynosi różnica pomiędzy jego prędkością, a wartością na kości. Gracz forsujący losuje tyle żetonów zagrożeń, ile wynosi różnica pomiędzy wartością kości, a prędkością najwolniejszego samochodu.



Samochody blokują niebieskiego, który decyduje się forsować przejazd! Najszybszy z blokujących porusza się na 5. biegu, dlatego niebieski musi użyć 6. biegu. Decyduje się zająć pole z samochodem czerwonym.

Niebieski może zdecydować się na kontynuowanie umieszczania kości po tym manewrze lub zakończyć swój ruch na tym polu. Gracze muszą przydzielić sobie uszkodzenia wskutek forsowania przejazdu:

- Pomarańczowy losuje dwa żetony uszkodzeń. Tyle (2) wynosi różnica prędkości pomiędzy niebieskim (6) a pomarańczowym (4).
- Żółty i czerwony losują po jednym żetonie uszkodzeń. Różnica ich prędkości (5) i niebieskiego (6) wynosi 1.
- Niebieski porównuje swoją prędkość (6) z najwolniejszym samochodem spośród blokujących samochodów (pomarańczowy 4) i losuje dwa żetony uszkodzeń (tyle wynosi różnica).

RZUCANIE KOŚCI

Gracz może wcisnąć gaz do dechy i popychać lub forsować przejazd przez grupę samochodów. Jednakże, jeśli utraci kontrolę i zdecyduje się ją rozegrać, zanim dotrze do drugiego samochodu, akcja nie ma efektu.

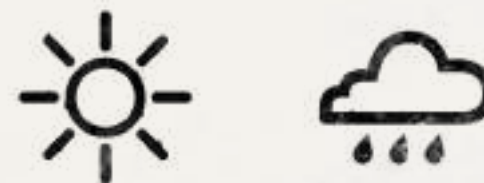
OTRZYMYWANIE USZKODZEŃ PODCZAS TURY

Otrzymywanie uszkodzeń podczas ruchu nie wpływa na pulę dostępnych kości do końca obecnej tury. Ograniczenie działa od przyszłej tury.

Warunki pogodowe w RX

Większość wyścigów RX odbywa się podczas suchego i słonecznego dnia. Warunki pogodowe są jednak nieprzewidywalne.

Podczas przygotowania wyścigu RX, możecie zdecydować czy start odbędzie się w warunkach suchych czy wilgotnych.



Jeżeli wykorzystacie w swoich rozgrywkach zasady, dotyczące warunków pogodowych, to uzyskacie także dostęp do dwóch typów opon:



Opony na asfalt: to standardowe opony używane, kiedy nie gracie z warunkami pogodowymi. Świetnie radzą sobie podczas wyścigu, gdy jest sucho, ale tracą przyczepność gdy jest wilgotno.



Opony deszczowe: te opony zapewniają świetną przyczepność gdy jest wilgotno, ale nie radzą sobie tak dobrze jak opony na asfalt, gdy jest sucho.

Podczas startu z użyciem warunków pogodowych, gracze mogą dowolnie wybierać typ opon, z którymi rozpoczną zmagania. Po wyborze biorą adekwatny kokpit.

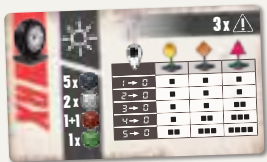


Podczas wyścigu warunki pogodowe mogą się zmienić! Podczas przygotowań umieśćcie w woreczku 6 żetonów pogody.

Jeśli żeton pogody zostanie wylosowany z woreczka, pogoda zmienia się. Po zakończeniu losowania, wszyscy gracze obracają swoje kokpity na drugą stronę. Pamiętajcie, że zmienia to pulę dostępnych kości.



Opony na asfalt/ Wilgotno pogoda - kość lidera: ta strona kokpitu zamienia kości utrzymania prędkości na bardziej ryzykowne - pomarańczowe kości lidera.



Opony na deszcz/ Sucho - 1+1 kość hamowania: gracz może użyć 2 kości hamowania podczas swojej tury. **Nie może** ich użyć na jednym polu.

Zignorujcie jakiegokolwiek kolejny żeton pogody wylosowane z woreczka. Odlóżcie je i wylosujcie kolejny żeton.

Konfigurowalne wyścigi

Ten dodatek nie tylko wprowadza nowe typy wyścigu, ale oferuje wiele możliwości łączenia kolekcji *Rallyman: GT* i *Rallyman: DIRT* w jedną, w pełni kompatybilną grę!

Poniżej znajdziecie przewodnik jak używać i łączyć różne komponenty z GT i DIRT by stworzyć niezapomniane wyścigi.

Przygotowanie własnego wyścigu

Projektując własny wyścig musicie dokonać wyboru 3 głównych elementów: typu toru, typu wyścigu i zasad panujących na torze.

1. TOR

Zdecydujcie o kształcie toru i umiejscowieniu linii startu i mety.

OKRĄŻENIE	ODCINEK
Tor jest zamknięty - tworzy okrażenie.	Trasa jest otwarta.
Linia startu i mety znajduje się w tym samym miejscu.	Linia startu znajduje się w innym miejscu niż linia mety.
Gracze muszą pokonać wskazaną liczbę okrażeń zanim przetną linię mety i ukończą wyścig.	Gracze muszą pokonać linię mety, by ukończyć wyścig.

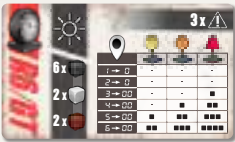
2. TYP WYŚCIGU

Określa sposób w jaki gracze będą ze sobą rywalizować.

ŁEB W ŁEB	PRÓBA CZASOWA
Gracze ścigają się o to, kto jako pierwszy przekroczy linię mety.	Gracze starają się uzyskać najlepszy czas podczas przejazdu.
Użyjcie zasad z: 	Użyjcie zasad z:
Kolejność graczy	
Prędkość > Dystans > Pozycja Strona 7	Prędkość > Dystans > Pozycja Strona 6
Początek wyścigu	
W tej samej rundzie. Strona 7	Opóźniony start. Strona 6
Żetony - Gaz do dechy!	
Żetony skupienia Strona 15	Żetony sekund Strona 17
Zwycięzca	
Pierwsza osoba, która przekroczy linię mety. Strona 20	Gracz z najlepszym czasem. Strona 21

3. ZASADY NA TORZE

Zdecydujcie czy typ nawierzchni i warunki pogodowe wpłyną na pulę dostępnych kości podczas tury gracza.

SZYBKITOR	TECHNICZNY TOR
Podczas wyścigu na szybkim torze możecie założyć, że wasze samochody zostały idealnie przygotowane. Szybkość - tylko ona się liczy i jedynie pogoda może was spowolnić!	Tor techniczny charakteryzuje się jednym z najbardziej wyboistych i niebezpiecznych nawierzchni, na jakich przyjdzie wam się ścigać. Będziecie musieli wykazać się swoimi umiejętnościami prowadzenia samochodu, by móc wygrać ten wyścig
Nawierzchnia	
Różne nawierzchnie na torze nie wpływają na rozgrywkę, mają jedynie walor estetyczny.	Są trzy rodzaje nawierzchni: szuter, asfalt i śnieg. Każdy z nich wpływa na pulę dostępnych kości, zależną od typu opon. <i>Rallyman: DIRT-110% strona 3.</i>
Samochody i kokpity	
Samochody GT/Kokpit  <i>Rallyman: GT strona 7</i>	Samochody rajdowe/Kokpit  <i>Rallyman: DIRT strona 7.</i>
Możecie używać nieograniczonych kokpitów z dodatku Wspinaczka.	
ŁĄCZONE KOKPITY	
Dodatek zawiera dwa zestawy kokpitów, których możecie użyć do jazdy samochodami rajdowymi po szybkim torze lub samochodami GT po torze technicznym.	
R/GT	GT/R
 Może brakować im mocy w porównaniu do samochodów GT, ale auta rajdowe dobrze radzą sobie ze zmianami warunków pogodowych.	 Samochody GT radzą sobie nieźle na różnych typach nawierzchni. Mogą nawet wyprzedzić samochody rajdowe na asfalcie. Jednakże mogą mieć problemy z trudniejszymi odcinkami na technicznym torze.
Brak dodatkowych zasad specjalnych.	Za każdym razem, kiedy gracz przejeżdża przez skrót czy przeszkodę wodną lub wykonuje skok, musi dodać  do wyników rzutów na swoich kościach.

SZYBKITOR	TECHNICZNY TOR
Uszkodzenia samochodów	
Konsekwencje utraty kontroli są wskazane na kokpicie. <i>Rallyman: GT strona 17</i>	Konsekwencje utraty kontroli są wskazane na kartach czasu. <i>Rallyman: DIRT strona 19</i> <i>Użyjcie kart czasu podczas wyścigu łeb w łeb jeśli rozgrywacie go na torze technicznym.</i>
Naprawy i zmiany opon	
Możecie zdecydować czy naprawy i zmiany opon są dozwolone podczas wyścigu.	
Pit Stop  <i>Rallyman: GT - strona 18</i>	Pomoc mechaników i wymiana opon  <i>Rallyman: DIRT - strony 20 i 21</i>
Warunki pogodowe	
Możecie zdecydować czy chcecie by podczas wyścigu, warunki pogodowe zmieniały się, czy nie.	
Sucho/wilgotno  <i>Rallyman: GT strona 18</i>	Śnieg  <i>Rallyman: DIRT - 110% strona 5</i>

Kiedy zdecydujecie o tych 3 głównych elementach, możecie przystąpić do budowy toru. Musicie przygotować zestaw żetonów uszkodzeń i zdecydować jakie dodatkowe zasady chcecie wprowadzić do rozgrywki.

Kafle toru

Możecie wykorzystać DOWOLNE kafle z DOWOLNEGO pudełka Rallyman! Pamiętajcie, by postępować z nimi zgodnie z wytycznymi opisanymi w instrukcji do gry podstawowej. Dowolnie mieszajcie kafle tak, by stworzyć jak najciekawsze tory!



SKRÓTY, SKOKI I PRZESZKODY WODNE NA SZYBKIM TORZE

Możecie użyć kafli z tymi elementami podczas konstrukcji szybkiego toru i działają one jak opisano w instrukcji do Rallyman: DIRT. Jednakże samochody GT nie radzą sobie tak dobrze z takimi utrudnieniami, jak ich znacznie twardsi bracia. Za każdym razem, kiedy samochód GT wjeżdża na pole ze skrótem, przeszkodą wodną lub wykonuje skok, kierujący musi dodać  do rzutu w tej turze. Dotyczy to wyłącznie sytuacji, gdy używa kokpitu GT, a nie R/GT.

Woreczki z żetonami uszkodzeń

Macie do dyspozycji dwa zestawy żetonów uszkodzeń. Możecie wybrać, którego użyjecie, w zależności od tego jak niebezpieczna ma być utrata kontroli podczas wyścigu. Możecie zmieniać liczbę żetonów wykorzystywanych podczas rozgrywki, tak by jak najlepiej pasowała do toru, po którym będziecie się ścigać.

ŻETONY USZKODZEŃ RALLYMAN: GT	ŻETONY USZKODZEŃ RALLYMAN: DIRT
Zawartość: 6 uszkodzeń kości biegów 6 uszkodzeń kości hamowania 6 uszkodzeń kości utrzymania prędkości 12 zielonych flag 6 żółtych flag 6 żetonów pogody (opcjonalnie)	Zawartość: 24 uszkodzeń kości biegów 6 uszkodzeń kości hamowania 7 uszkodzeń kości utrzymania prędkości 11 zielonych flag 6 żetonów pogody (opcjonalnie)
Łagodniejszy zestaw, używany na szybkich torach. Możecie go zastosować w wyścigach, które mają mniej karać kierowców.	Zestaw powodujący więcej uszkodzeń, nadaje się do torów technicznych. Możecie go zastosować do wyścigów, których budowa może znacznie uszkodzić samochód.

⌋ Jeśli używacie kafli toru ze skrótami, musicie użyć żetonów uszkodzeń z Rallyman: DIRT. Jeśli chcecie włączyć do rozgrywki skróty, ale chcecie by zestaw mniej uszkadzał samochody, odłóżcie z woreczka 18 żetonów uszkodzeń kości biegów i 1 uszkodzeń kości utrzymania prędkości z zestawu DIRT i dodajcie 6 żółtych flag z tego dodatku.

Zasady zaawansowane

Tak jak w przypadku kafli toru, możecie włączyć dowolną liczbę zasad zaawansowanych do waszego wyścigu.

NAJWAŻNIEJSZA ZASADA

Bawcie się i bądźcie kreatywni przygotowując wyścigi!

W Rallyman chodzi przede wszystkim o kreowanie waszego pomysłu na grę i ten dodatek daje wam wszelkie narzędzia, by to zrobić.

Mimo tego, że wyścigi po zamkniętym torze są przede wszystkim związane z GT, a odcinki z rajdami, nic nie stoi na przeszkodzie byście prowadzili rozgrywkę łąb w łąb na odcinku lub próbę czasową na zamkniętym torze.

Chcecie jeszcze bardziej pomiksować zasady i przygotować wyścig łąb w łąb na technicznym torze, który używa zasad pościgu (dodatek do GT: Wyścigi drużynowe) i okrążenie jokera (DIRT:RX) z dołączeniem żetonów mgły (DIRT: Wspinaczka)? Oczywiście możecie to zrobić.

Kiedy macie gotowy wyścig, zbierzcie innych graczy i zaczynajcie!

Auto Tour

Auto Tour to nowy rodzaj zawodów, który pozwoli wam zasiąść za kierownicą waszego ulubionego samochodu i rywalizować z innymi w licznych wyścigach!

Tworzenie własnego Tour

Po pierwsze musicie zdecydować jakiego rodzaju torów użyjecie. Auto Tour powinien składać się z przynajmniej z 2 naprzemiennych wyścigów Łeb w łeb i próby czasowej, opisanych wcześniej.

NA PRZYKŁAD

Krótki Tour: Próba czasowa - Łeb w łeb

Średni Tour: Łeb w łeb - Próba czasowa - Łeb w łeb

Długi Tour: Próba czasowa - Łeb w łeb - Próba czasowa - Łeb w łeb

Oprócz rodzaju wyścigu możecie dopasowywać jego wygląd i zasady do swoich potrzeb. Eksperymentujcie z dodawaniem zasad, tworząc swój tor jak najbardziej ciekawym.

Na końcu instrukcji znajdziecie kilka gotowych propozycji.

Wybór samochodu

Przed pierwszym wyścigiem w cyklu Tour, każdy gracz musi wybrać kategorię samochodu (R6, GT5, itd.). W każdym wyścigu będzie musiał używać wybranego typu pojazdu. Opis kokpitu, który należy używać podczas wyścigu opisany jest w sekcji: konfigurowalne wyścigi.

Możecie używać nieograniczonych kokpitów z dodatku Wspinaczka. Gracze mogą sami je konstruować lub użyć strony SET-UP. Gracze nie będą mogli zmienić konfiguracji kokpitu po rozpoczęciu pierwszego wyścigu.

Przestrzegajcie zasad dla konfigurowalnych wyścigów.

Tour

Gracze normalnie kończą każdy wyścig. Jednakże na końcu każdego z nich, gracze przeliczają swój wynik na czas. W przypadku próby czasowej to ich wynik, w przypadku wyścigu Łeb w łeb - pozycja.

Próba czasowa: Wpiszcie uzyskany czas na arkusz wyników.

Łeb w łeb:

- Pierwszy +10 sekund
- Drugi +20 sekund
- Trzeci +30 sekund
- Czwarty +40 sekund
- Piąty +50 sekund
- Szósty +60 sekund

Możecie skopiować tabelę wyników z tej instrukcji lub pobrać ją ze strony holylrail.games by zaznaczać wasz wynik podczas Auto Tour.

Kolejność startu: podczas pierwszego wyścigu, kolejność startu jest losowa. Od drugiego wyścigu, jako pierwszy startuje gracz z najlepszym czasem itd. Jeśli dwóch graczy ma taki sam czas przejazdu, o pierwszeństwie zadecydujcie na drodze losowania.

Naprawy: samochody graczy są w pełni naprawiane pomiędzy wyścigami i gracze mogą zmieniać opony przed kolejnym startem. Jednakże, możecie trzymać się zasad dotyczących pomocy mechaników opisanych w instrukcji Rallyman: DIRT (str. 21), pozwalając na naprawy wyłącznie na końcu wskazanych odcinków. Naprawy są dozwolone, kiedy gracz zjeżdża do Pit Stopu w trybie Łeb w łeb, jednak możecie dowolnie modyfikować tę zasadę.

Po zakończeniu Tour gracze sumują swój czas, wygrywa gracz z najlepszym czasem przejazdu!

Wyścig na lodzie

Specjalność naszych nordyckich przyjaciół. Wyścigi na lodzie są bardzo krótkie i (oczywiście) bardzo śliskie. Otrzymujecie dostęp do zupełnie nowej kategorii samochodów, które zupełnie inaczej zachowują się w przypadku utraty kontroli i które są specjalnie dopasowane do trudnych, zimowych warunków.

Wyścigi na lodzie odbywają się w formule Łeb w łeb na zamkniętym torze, przy użyciu zasad szybkiej trasy (opisane wcześniej w instrukcji). Oprócz tego reguluje je kilka dodatkowych zasad:

110% kafle ze śniegiem: By najlepiej oddać klimat wyścigu powinniście używać kafli ze śniegiem z dodatku 110%. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, abyście użyli też innych kafli. Najwyżej powiecie, że na trasie leży czarny śnieg!

Kokpity: Każdy gracz bierze kokpit ICE. Ma on dwie strony: ICE i ICE PRO. Ta druga ma mocniejszy samochód. Sami wybierzcie, której chcecie użyć, ale pamiętajcie, że wszyscy gracze muszą mieć ten sam kokpit.

Kokpity ICE dają dostęp do zielonej kości dopalki, której opis znajdziecie w tej instrukcji.



Pogoda: podczas wyścigów na lodzie warunki pogodowe nie zmieniają się.

Naprawy: nie ma Pit Stopów podczas wyścigu na lodzie. Jest on za szybki i nie ma na nie czasu.

Poza tymi zmianami, wyścig na lodzie rozgrywany jest na takich zasadach jak inne. Oczywiście możecie dodać zasady zaawansowane lub dodatkowe elementy.

Improwizacja

W świecie sportów motorowych, nie wszystko zawsze idzie zgodnie z planem. Czasami kierowcy muszą w ułamku sekundy rozważyć swoje opcje i wybrać najlepsze wyjście z niebezpiecznej sytuacji.

To zaawansowana zasada, którą możecie dodać do dowolnego wyścigu.

Podczas rzucania po jednej kości, gracze nie muszą trzymać się kości, które wyłożyli wcześniej w tej turze.

Po rzucie kością, zamiast kontynuować rzucanie lub kończyć swoją turę, gracz może zdecydować się na zmianę kości, którą umieścił na torze. Może dodać lub usunąć kość jak i zmienić ich położenie. Należy stosować się przy tym do standardowych zasad używania i umieszczania kości.

PLAN



PO DWÓCH RZUTACH...



IMPROWIZACJA



AUTO TOUR

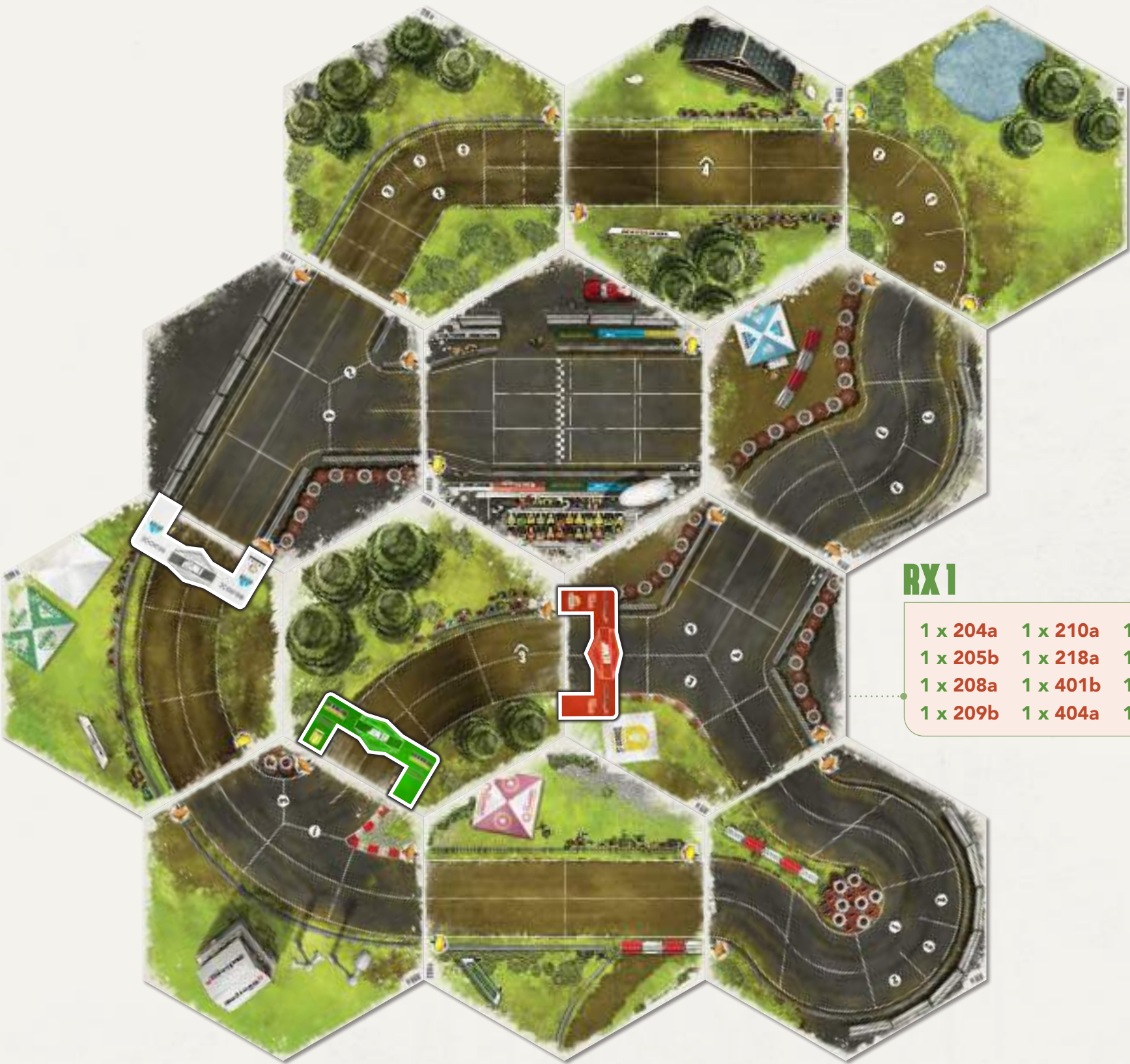
ARKUSZ WYNIKÓW

ŁEB W ŁEB	1. = 10s, 2. = 20s, 3. = 30s, 4. = 40s, 5. = 50s, 6. = 60s											
PRÓBA CZASOWA	Czas ukończenia (włączając żetony sekund)											
Kierowca												
Samochód												
Wyścig 1	M:	⌚:		M:	⌚:		M:	⌚:		M:	⌚:	
Wyścig 2	M:	⌚:		M:	⌚:		M:	⌚:		M:	⌚:	
Czas przejazdu	: #			: #			: #			: #		
Wyścig 3	M	⌚:		M:	⌚:		M:	⌚:		M:	⌚:	
Czas przejazdu	: #			: #			: #			: #		
Wyścig 4	M:	⌚:		M	⌚:		M:	⌚:		M:	⌚:	
Czas przejazdu	: #			: #			: #			: #		
Wyścig 5	M:	⌚:		M:	⌚:		M:	⌚:		M:	⌚:	
Czas przejazdu	: #			: #			: #			: #		
Wyścig 6	M:	⌚:		M:	⌚:		M:	⌚:		M:	⌚:	
Łączny czas	:			:			:			:		
Pozycja	#			#			#			#		

GOTOWE TRASY

RX 1

JC Bouvier



RX 1

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 204a | 1 x 210a | 1 x 408a |
| 1 x 205b | 1 x 218a | 1 x 410a |
| 1 x 208a | 1 x 401b | 1 x 411a |
| 1 x 209b | 1 x 404a | 1 x 415a |

RX 2

1 x 207a	1 x 229b	1 x 404b
1 x 208b	1 x 307a	1 x 405a
1 x 209a	1 x 315a	1 x 408a
1 x 216b	1 x 316a	1 x 411a
1 x 226b	1 x 401a	



Ta trasa wymaga użycia kafli z dodatku 110%.



TRASA Z LODEM I

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1 x 301b | 1 x 309b | 1 x 318b |
| 1 x 304b | 1 x 310b | 1 x 322b |
| 1 x 307b | 1 x 312b | 1 x 323b |
| 1 x 308b | 1 x 316b | 1 x 324b |

Ta trasa wymaga użycia kafli z dodatku 110%.

SS 1

1 x 115b 1 x 302a 1 x 315a
1 x 201b 1 x 309a 1 x 324a
1 x 301a 1 x 313a 1 x 412a





SS 2

1 x 111b	1 x 301a	1 x 314b
1 x 112b	1 x 302a	1 x 316a
1 x 201b	1 x 313b	1 x 324a



TOR 1

1 x 101a	1 x 111a	1 x 313a
1 x 104b	1 x 112a	1 x 401b
1 x 106a	1 x 119a	1 x 411a
1 x 106b	1 x 120b	
1 x 109a	1 x 136a	





TOR 2

1 x 101a	1 x 114b	1 x 313a
1 x 102b	2 x 116b	1 x 320a
1 x 105b	1 x 305a	
1 x 106b	1 x 308a	