

⚙️ **PETR ČÁSLAVA**

🔪 **JAKUB POLITZER**

# **DIRT DUST**

**KURZ SPÓD KÓŁ**



**Albi**

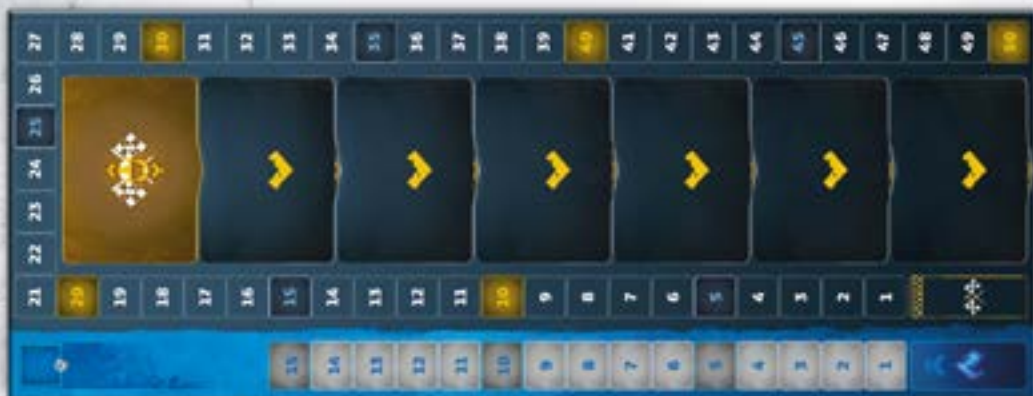
**ZASADY**



„Dirt & Dust. Kurz spod kół” przenosi graczy wprost w świat rajdów samochodowych, gdzie strategia jest równie ważna, jak prędkość. Zbierz najlepszy zespół, dopracuj samochód do perfekcji i podejmuj kluczowe decyzje w ułamku sekundy, żeby zostać mistrzem wymagających tras. Czy masz dość umiejętności, zimnej krwi i determinacji, by zostawić swoich rywali w chmurze kurzu? Trzy, dwa, jeden... start!

## ZAWARTOŚĆ

### Komponenty wspólne



1 plansza Trasy



10 czerwonych kości  
Dopalań



1 kość Popularności



5 talii Odcinków (po 10 kart każda)



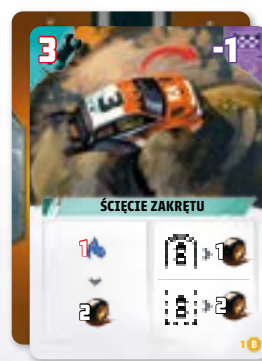
20 żetonów  
Efektów Pasywnych



1 talia Odcinka szkoleniowego  
(5 kart)



9 stosów kart podstawowego  
Zespołu Rajdowego **A**  
(po 8 kart każdy)



9 stosów kart zaawansowanego  
Zespołu Rajdowego **B**  
(po 8 kart każdy)



1 karta  
Kierowcy Widmo  
(do rozgrywki solo)

## Komponenty graczy



4 planszeczki Zespołów Rajdowych



4 × 3 kości graczy  
w kolorach graczy



4 planszeczki Kokpitów



4 × 3 czarne kości Ryzyka



4 × 7 żetonów  
Trwałych Uszkodzeń



4 figurki Samochodów



4 znaczniki punktów  
Prędkości



4 znaczniki  
Popularności



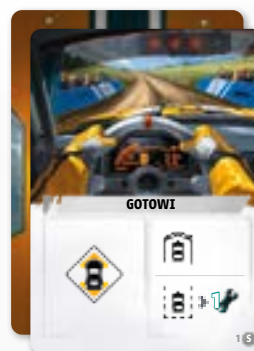
4 znaczniki  
Uszkodzeń



4 × 10 znaczników Pilota  
w kolorach graczy



4 stosy kart Kierowców  
(po 5 kart każdy)



4 stosy kart startowych Zespołów  
Rajdowych (po 5 kart każdy)



4 karty pomocy

## OPIS GRY

*Dirt & Dust.* Kurz spod kół to karciana gra o tematyce rajdów samochodowych, w której gracze, kupując nowe karty, tworzą wymarzone zespoły rajdowe i dopracowują swoje samochody do perfekcji. Rozgrywka toczy się w rundach, a każda z nich składa się z czterech faz wykonywanych jednocześnie przez wszystkich graczy. W trakcie rozgrywki uczestnicy kupują karty, aktywują ich efekty za pomocą kości i dostosowują prędkość swoich samochodów, równoważąc przyspieszenie i hamowanie w taki sposób, aby zmaksymalizować korzyści

płynące z kart. Strategicznie dobierają tor jazdy, zdobywając punkty za prędkość i popularność wśród fanów. Ponadto tworzą mapy etapów, aby zdobywać punkty Prędkości; naprawiają uszkodzenia i podejmują ryzykowne manewry, by zachwycić widzów i zdobyć przewagę nad rywalami.

## CEL GRY

Celem rozgrywki jest zdobycie jak największej liczby punktów Prędkości. Zwycięża gracz, który zgromadzi ich najwięcej na koniec gry.

## PRZYGOTOWANIE GRY

**1** Planszę Trasy należy położyć pośrodku stołu, w miejscu widocznym dla wszystkich. Gracze wybierają jeden z pięciu Odcinków. Na pierwszą rozgrywkę polecamy Odcinek szkoleniowy . Ten łatwiejszy i krótszy odcinek pomoże graczom zapoznać się z głównymi mechanikami gry (zasady przygotowania Odcinka szkoleniowego znajdują się na stronie 14). W kolejnych rozgrywkach gracze mogą wylosować Odcinek lub wybrać go wspólnie. Jeśli chodzi o rozpoczęcie kariery kierowcy rajdowego, idealnym jest odcinek „Błękitna przystań” .

**2** Każdy standardowy Odcinek składa się z dokładnie 10 kart Odcinka, ułożonych w zakrytą talię zgodnie z ich rosnącą numeracją (widoczną w prawym dolnym rogu kart). Karta oznaczona liczbą 10 powinna znajdować się na spodzie talii, na niej powinna leżeć karta 9 itd. Tak przygotowaną talię Odcinka należy położyć na oznaczonym polu na planszy Trasy. Następnie z talii tej należy odkryć pojedynczo sześć kart, kładąc je kolejno na pustych polach planszy. Kartę 1 należy położyć na polu najdalej od talii, po niej kolejną, itd. Karta 6 powinna znaleźć się na polu tuż obok talii.

**3** Każdy gracz umieszcza znacznik punktów Prędkości na torze punktów Prędkości oraz znaczniki Popularności na torze Popularności.

**4** Następnie należy stworzyć pulę kart Zespołu Rajdowego złożoną z 9 stosów (każdy stos składa się z 8 identycznych kart). Stosy te powinny być odkryte w zasięgu wszystkich graczy oraz ułożone w kolejności rosnącej, zgodnie z numerami widocznymi w prawym dolnym rogu. W pierwszej rozgrywce zalecamy użycie kart oznaczonych literą **A** (stosy podstawowego Zespołu Rajdowego). W kolejnych rozgrywkach można zastąpić zestaw **A** bardziej zaawansowanym zestawem **B** (stosy zaawansowanego Zespołu Rajdowego). Gracze mogą też eksperymentować, wymieniając część stosów z zestawu **A** na karty z tym samym numerem z zestawu **B**. Niezależnie od tego, która metoda zostanie wybrana, pula kart Zespołu Rajdowego zawsze musi się składać z dokładnie 9 stosów (po 8 kopii



karty każdy), ponumerowanych od 1 do 9 (żaden numer nie może się powtarzać).

żetonami Trwałych Uszkodzeń, każdy gracz umieszcza trzy kości Ryzyka (dowolną ścianką do góry).

- 5 Czerwone kości Dopalania należy położyć w zasięgu graczy. Kość Popularności należy umieścić na planszy Trasy.
- 6 Każdy gracz bierze planszетkę Zespołu Rajdowego i kładzie nad nią planszетkę Kokpitu. Figurkę Samochodu w swoim kolorze umieszcza na swojej planszетce Kokpitu, kładąc ją w górnym rzędzie na polu oznaczonym 4.
- 7 Każdy gracz bierze zestaw 7 żetonów Trwałych Uszkodzeń (ponumerowanych od 1 do 7) i układa je zgodnie z rosnącą wartością na wyznaczonych miejscach w centralnej części swojej planszетki Kokpitu, kładąc je czarno-białą stroną do góry (ostatnie miejsce pozostaje puste). Pod

- 8 Pod kośćmi Ryzyka znajduje się tor Uszkodzeń – każdy gracz umieszcza na nim znacznik Uszkodzeń w swoim kolorze, kładąc go na pierwszym polu od lewej (z wartością 0).
- 9 Każdy gracz ustawia swoje pokrętki Kluczy i Trakcji na zero.
- 10 Znaczniki Pilotów i żetony Efektów Pasywnych gracze kładą obok swoich planszетek wraz z trzema kośćmi gracza w swoim kolorze.
- 11 Każdy gracz otrzymuje jedną kartę pomocy – ułatwia ona zapoznanie się z przebiegiem rundy.

- 12 Każdy gracz tworzy swoją talię startową – w tym celu tasuje jeden stos startowego Zespołu Rajdowego, oznaczony w prawym dolnym rogu literą S (złożony z kart: 2× *Gotowi* 1 S, 1× *W drodze* 2 S, 1× *Dokręcanie śrub* 3 S i 1× *Tuning silnika* 4 S) wraz ze stosem kart wybranego Kierowcy (złożonym z pięciu kart). W pierwszej rozgrywce gracze losują swoich Kierowców, a w kolejnych mogą wybierać ich dowolną metodą – każdy Kierowca premiuje inny styl gry, oferując nowe doświadczenie.

- 13 Każdy gracz tasuje swoją talię i kładzie ją zakrytą na pierwszym od lewej polu swojej planszетki Zespołu Rajdowego, po czym **dobiera z niej na rękę 5 kart**. Załogi są gotowe, aby rozpocząć grę!



## OPIS ELEMENTÓW

### Planszетка Kokpitu

Każdy gracz posiada planszетkę, na której śledzi pozycję swojego samochodu, poniesione uszkodzenia oraz liczbę posiadanych zasobów. Wszystkie planszетки Kokpitów są identyczne.



### Planszетка Zespołu Rajdowego

Każdy gracz posiada Planszетkę Zespołu Rajdowego, na której przechowuje swoją talię, aktywne karty oraz stos kart odrzuconych. To również miejsce, w którym umieszcza kości. Pełni ona także funkcję głównego obszaru gry.



### Plansza Trasy

Plansza ta służy do śledzenia punktów Prędkości i punktów Popularności. Znajduje się na niej również miejsce na talię Odcinka oraz sześć miejsc na odkryte karty Odcinka.



## Karty startowe Zespołów Rajdowych

Każdy gracz zaczyna grę z talią pięciu kart startowych z podstawowymi efektami, które może wykonać. Nazwa tych kart jest zapisana na szarym tle, a w ich prawym dolnym rogu znajduje się symbol z literą **S**. Wszystkie zestawy kart startowych są identyczne.



Efekty aktywowane za pomocą kości

Efekt przy Przyspieszeniu

Efekt przy Hamowaniu

Karta startowa

Efekt bezwarunkowy

## Karty Kierowców

Każdy gracz zaczyna grę z 5 kartami Kierowcy w swojej talii. Karty te oferują wyjątkowe efekty, które gracz może wykonać. Nazwy kart Kierowcy zostały zapisane na żółtym tle. Każdy kierowca jest inny.



Efekt pasywny

Obowiązkowy efekt odrzucający kartę

## Karty Zespołów Rajdowych

Karty Zespołu Rajdowego są umieszczane we wspólnej puli, składającej się z dziewięciu stosów, z których gracze mogą kupować karty podczas rozgrywki. Karty te oferują różnorodne efekty, a niektóre mogą również zapewniać punkty Prędkości na koniec gry. W grze występują dwa rodzaje kart Zespołu Rajdowego: karty podstawowego Zespołu Rajdowego, oznaczone symbolem **A** oraz karty zaawansowanego Zespołu Rajdowego, oznaczone symbolem **B**. Nazwy wszystkich kart Zespołu Rajdowego zostały zapisane na turkusowym tle, co ułatwia ich identyfikację.



Punkty Prędkości przyznawane na koniec gry

Koszt karty

Numer karty

Karta zaawansowana

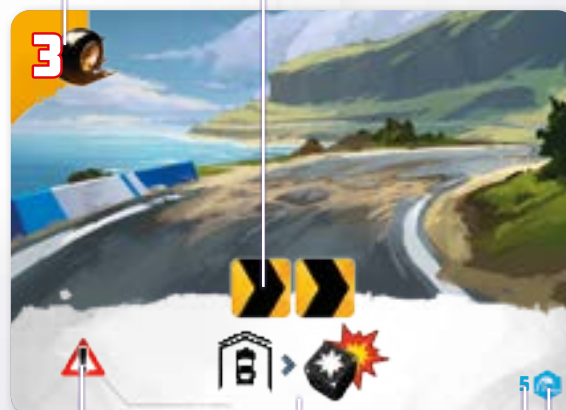
Karta podstawowa

## Karty Odcinka

W grze dostępnych jest pięć talii Odcinków, z których każda zawiera dziesięć kart. Karty Odcinka reprezentują trasę wyścigu, a gracze pokonujący Odcinki będą mieli możliwość wykonania specjalnych efektów lub mogą zostać zmuszeni do poniesienia kary za manewrowanie swoimi samochodami. Pokonywanie Odcinków zapewnia punkty Prędkości.

Koszt umieszczenia znacznika Pilota

Zmiana pozycji samochodu



Efekt tej karty jest obowiązkowy

Efekt karty

Symbol Odcinka  
Numer karty Odcinka

## PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w *Dirt & Dust* trwa określoną liczbę rund, zależną od liczby kart w talii Odcinka. Z kolei każda runda składa się z czterech krótkich faz, które gracze mogą wykonywać jednocześnie. Po zakończeniu danej fazy przez wszystkich graczy następuje przejście do kolejnej – aż do momentu, gdy rozpatrzone zostaną wszystkie cztery. Wszystkie fazy są powtarzane, aż ostatnia karta Odcinka opuści planszę Trasy, co powoduje koniec gry.

Cztery fazy to:

1. Faza Rzutu Kośćmi
2. Faza Jazdy
3. Faza Oceny Odcinka
4. Faza Przygotowania

### 1. Faza Rzutu Kośćmi

Na początku fazy gracz z największą liczbą punktów Popularności zdobywa kość Popularności. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma tę samą liczbę punktów Popularności, żaden z nich nie otrzyma tej kości.

*Przykład: żółty gracz ma najwięcej punktów Popularności, więc zdobywa w tej rundzie kość Popularności.*



Każdy gracz rzuca kośćmi ze swojej osobistej puli. Składa się ona z trzech kości gracza, kości Ryzyka z poprzednich rund i kości Popularności (dostępnej tylko dla gracza z największą liczbą punktów Popularności).

Jeśli gracz ma w swojej puli dowolną liczbę kości Ryzyka, musi natychmiast po rzucie rozpatrzyć ich efekty (patrz: „Ryzyko i uszkodzenia samochodu” na stronie 12).

Po rzucie gracze przyporządkowują pozostałe kości do swoich planszetek Zespołu Rajdowego, zgodnie z wyrzuconymi wartościami. Możliwe jest posiadanie na planszecie kilku kości o tej samej wartości. Kości te są teraz aktywne i mogą w następnej fazie być używane przez graczy do rozpatrywania aktywnych kart.

*Przykład: żółty gracz wyrzucił na kościach wartości 4, 3, 1 i 1. Umieszcza każdą kość w miejscu odpowiadającym jej wartości. Natychmiast traci jeden punkt Popularności z powodu kości Popularności (zobacz Kość Popularności na stronie 9).*



### 2. Faza Jazdy

W drugiej fazie rundy gracze mogą swobodnie wybierać spośród kilku akcji, które są niezbędne do płynnej jazdy. Gracze wykonują te akcje jednocześnie, w dowolnym momencie fazy i w dowolnej kolejności, ile razy chcą i są w stanie (bez ograniczenia powtórzeń). Gracze mogą wybierać spośród następujących akcji:

- Zagranie karty
- Zakup nowej karty Zespołu Rajdowego
- Rozpatrzenie aktywnej karty
- Rekonesans
- Wykonanie akcji specjalnej

#### Zagranie karty

Gracz może zagrać kartę z ręki na puste pole na swojej planszecie Zespołu Rajdowego. Karty na planszetchach są uznawane za aktywne, niezależnie od tego, czy ich efekty zostaną rozpatrzone. Karta pozostaje aktywna do momentu usunięcia z planszетки i odłożenia na stos kart odrzuconych. Zagranie karty nie kosztuje żadnych zasobów. Gracz może powtarzać tę akcję, dopóki ma karty w swojej ręce i wolne miejsca na swojej planszecie.

#### Zakup nowej karty Zespołu Rajdowego

Gracz może kupować karty Zespołu Rajdowego w dowolnym momencie Fazy Jazdy. Każda karta leżąca w puli ma koszt widoczny w jej lewym górnym rogu. Aby kupić kartę, gracz musi wydać wskazaną liczbę Kluczy, a następnie odłożyć ją na swój stos kart odrzuconych. Można kupować kilka kopii tej samej karty. Jeśli stos się wyczerpie, dana karta przestaje być dostępna do kupienia. W sytuacji, gdy więcej niż jeden gracz chciałby kupić kartę z tego samego stosu, pierwszeństwo ma

### Zasoby

W *Dirt & Dust* gracze zarządzają dwoma podstawowymi zasobami i jednym dodatkowym.

Po uzyskaniu Klucza lub Trakcji, gracz oznacza to za pomocą pokręteł na swojej planszecie Kokpitu. W dowolnym momencie rozgrywki gracz może mieć maksymalnie 10 Kluczy oraz 10 Trakcji. Zasoby te przechodzą z rundy na rundę – nie trzeba ich zużywać w momencie pozyskania.



#### Trakcja

Reprezentuje współpracę pilota z kierowcą zespołu w interpretowaniu notatek zjazd próbnych i precyzyjnym pilotowaniu kierowcy przez wiraże Odcinka. Trakcja jest

niezbędna do przeprowadzenia rekonesansu na odcinkach trasy, co pozwala na dobrą komunikację między pilotem i kierowcą, a co za tym idzie, płynną jazdę. Trakcja może być również używana do zmiany pozycji Samochodu, ale wyłącznie podczas hamowania (patrz: „Wykonywanie akcji specjalnych” na stronie 11).

## Specjalne kości



### Kość Popularności

Na potrzeby zasad kość ta jest uważana za zwykłą kość, ale na jej ściankach znajdują się wyłącznie wartości 1 i 2 (nie można zmienić jej wartości na 3 lub więcej). Jeśli wypadnie na niej pusta ścianka, gracz nie rozpatruje tej kości w danej rundzie – być może publiczność akurat patrzyła w inną stronę...

**Uwaga:** natychmiast po rzucie kością Popularności gracz traci tyle punktów Popularności, ile wynosi wyrzucony wynik.



### Kość Dopalania

Po otrzymaniu tej kości gracz natychmiast używa jej jak swojej kości gracza. Jest ona dostępna tylko przez jedną rundę i podczas Fazy Przygotowania musi zostać zwrócona do wspólnego zapasu.

gracz z większą liczbą punktów Popularności. W przypadku remisu pierwszeństwo otrzymuje gracz z mniejszą liczbą punktów Prędkości. Jeśli nadal występuje remis, nikt nie może kupić spornej karty.

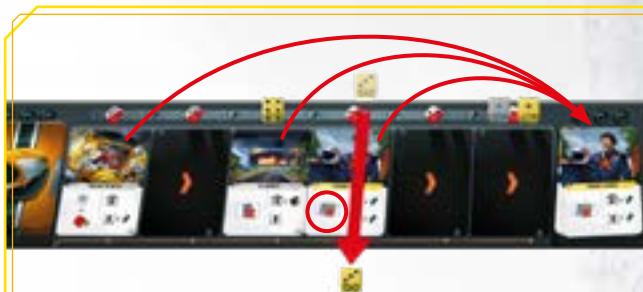
### Rozpatrzenie aktywnej karty

W dowolnym momencie fazy – nawet pomiędzy zagrywaniem kolejnych kart – gracz może rozpatrzyć aktywną kartę, o ile leży nad nią kość. Aby rozpatrzyć kartę, przenosi kość leżącą bezpośrednio nad nią (w górnej części planszeczki Zespołu Rajdowego) pod planszeczkę. Następnie w **dowolnej kolejności** stosuje efekty wskazane na karcie. Wszystkie efekty muszą zostać rozpatrzone jeden po drugim – nie wolno wykonywać innych akcji pomiędzy nimi.

Gracz może mieć na swojej planszeczce Zespołu Rajdowego kilka kości o tej samej wartości. Pozwala to na wielokrotne rozpatrywanie tej samej karty. Wszystkie efekty karty muszą zostać w pełni rozpatrzone, zanim gracz aktywuje ją ponownie, przenosząc kolejną kość z górnej sekcji planszy Zespołu Rajdowego do obszaru poniżej.

Wszystkie efekty kart są opcjonalne (z wyjątkiem tych oznaczonych symbolem ) , co oznacza, że gracz nie ma obowiązku rozpatrywać ich wszystkich. Jeśli jednak zdecyduje się rozpatrzyć dany efekt, musi to zrobić w całości.

**Uwaga! Złota zasada:** efekty kart mają pierwszeństwo nad zasadami opisanymi w instrukcji. Jeśli efekt karty jest sprzeczny z ogólnymi zasadami, wciąż należy go zastosować.



**Przykład:** jeśli karta zawiera symbole „Odrzuć wszystkie aktywne karty”, gracz może zrezygnować z wykonywania tego efektu, nie zmieniając obecnego stanu planszeczki Zespołu Rajdowego. Jeśli jednak zdecyduje się użyć efektu, musi zrobić to w całości, odrzucając wszystkie karty ze swojej planszeczki na stos kart odrzuconych, leżący po jego prawej stronie – nie wolno mu odrzucić tylko części kart.

**Uwaga!** Może się zdarzyć, że wyrzucone na kościach wartości będą odpowiadały miejscom, na których znajdują się karty z poprzednich rund. W takiej sytuacji gracz może ponownie użyć tych kart lub wykonać akcję specjalną, aby dostosować wartość kości (zobacz strona 11).



### Klucze

Symbolizują zdolności zespołów wsparcia w zakresie dostrajania samochodu, regulacji zawieszenia, doboru i wymiany opon, zmian przełożeń itd. W trakcie rozgrywki Klucze są używane do zakupu nowych kart, aktywowania różnych efektów i manipulowania kośćmi (patrz: „Wykonywanie akcji specjalnych” na stronie 11).



### Popularność

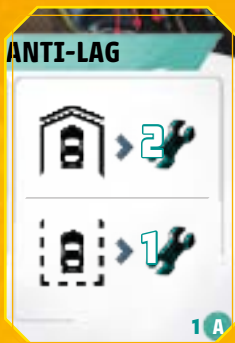
Przychyłość publiczności to dodatkowy zasób. Zdobywając Popularność, gracze przesuwają swoje znaczniki na torze Popularności (na planszy Trasy) o odpowiednią liczbę pól. Popularności można używać do opłacania niektórych efektów kart. Ponadto w Fазie Rzutu Kośćmi gracz z największą liczbą punktów Popularności otrzymuje specjalną **kość Popularności**, którą dodaje do swojej puli. Gracz może zdobyć maksymalnie 15 punktów Popularności.

## Efekty kart

Wszystkie efekty kart są opcjonalne, o ile nie są oznaczone symbolem . W takim przypadku **muszą** zostać rozpatrzone.

W grze występuje 6 rodzajów efektów kart: **bezwarunkowe**; **warunkowe uzależnione od pozycji Samochodu**; **warunkowe uzależnione od koloru strefy**, w której znajduje się Samochód; **warunkowe uzależnione od konkretnej kości lub określonej wartości na kości** oraz **pasywne** (patrz: „Wykonywanie akcji specjalnych” na stronie 11).

Efekty po prawej stronie wszystkich kart zależą od **pozycji Samochodu** na planszeczce Kokpitu. Efekt z górnej części karty rozpatruje się tylko wtedy, gdy Samochód przyspiesza (czyli znajduje się w górnym rzędzie planszeczki). Efekt z dolnej części karty rozpatruje się tylko wtedy, gdy Samochód hamuje (czyli znajduje się w dolnym rzędzie planszeczki).



Niektóre efekty wymagają **określonej kości** (np. czerwonej kości Dopalania) lub **konkretnej wartości**, aby zostały rozpatrzone. Jeśli efekt pokazuje kość o wartości 5, tylko ona może go rozpatrzeć.

Efekty kart mogą się odnosić do konkretnego **koloru strefy** na planszeczce Kokpitu.



**Przykład:** efekt karty Kierowcy Harry'ego Jordana mówi: „Jeśli twój Samochód znajduje się w żółtej strefie, otrzymujesz 1 punkt Popularności i 1 Klucz.” Żółta strefa jest oznaczona na Torze Pozycji na planszeczce Kokpitu. Efekt ma zastosowanie niezależnie od tego, czy samochód przyspiesza, czy hamuje (tzn. czy znajduje się w górnym, czy w dolnym rzędzie).

Pełne zestawienie wszystkich symboli znajduje się na końcu niniejszej instrukcji.

## Rekonesans

Koszt każdej odkrytej karty Odcinka, wyrażony w Trakcji, znajduje się w jej lewym górnym rogu. Gracz może wydać wskazaną liczbę Trakcji, aby położyć na danej karcie Odcinka swój znacznik Pilota. Podczas Fazy Oceny Odcinka obecność takiego znacznika na karcie oznacza, że razem z pilotem dobrze poznali ten odcinek trasy i potrafią się jasno komunikować (patrz: „Faza Oceny Odcinka” na stronie 12).



**Przykład:** niebieski gracz płaci 4 Trakcje, aby umieścić znacznik Pilota na wskazanej karcie Odcinka.

Na karcie Odcinka może leżeć **maksymalnie jeden znacznik Pilota każdego gracza** (chyba że sama karta mówi inaczej).



**Przykład:** każdy odcinek zawiera jedną kartę z tym symbolem. Gdy gracz umieści swój znacznik Pilota na tej karcie Odcinka, może mieć do 3 znaczników na każdej z kart Odcinków. Podczas rozpatrywania karty Odcinka z wieloma znacznikami Pilota należącymi do tego samego gracza, otrzymuje on nagrodę za każdy znacznik.

Gracz może dokonywać rekonesansu Odcinków w dowolnej kolejności. Kiedy gracz położy na karcie Odcinka swój znacznik Pilota, musi rozpatrzeć tę kartę – w całości i od góry do dołu. Karty Odcinka zawierają nakazy zmiany pozycji Samochodu, a także dodatkowe efekty.

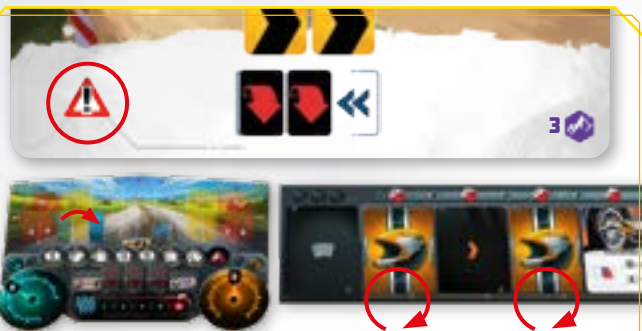


### Nakaz zmiany pozycji Samochodu

Strzałki na karcie Odcinka wskazują, o ile pól w danym kierunku gracz musi przesunąć swój Samochód na planszecie Kokpitu. Jeśli nie jest w stanie tego zrobić (ponieważ znalazł się on na krawędzi Toru Pozycji), samochód ulega uszkodzeniu (patrz: „Ryzyko i uszkodzenia samochodu” na stronie 12). Niezależnie od tego, ilu dodatkowych ruchów wymagałby Samochód, ulega uszkodzeniu tylko raz.

### Efekty

W przeciwieństwie do Nakazu zmiany pozycji Samochodu, inne efekty są opcjonalne, chyba że znajduje się przy nich symbol  (wówczas gracz musi je rozpatrzyć, gdy kładzie znacznik Pilota na karcie Odcinka).



**Przykład:** kiedy gracz umieszcza swój znacznik Pilota na tej karcie, musi najpierw przesunąć swój samochód o dwa pola w prawo. Następnie musi rozpatrzyć efekt karty, ponieważ jest ona oznaczona symbolem . Symbol na karcie wskazuje, że gracz musi zakryć pierwsze dwie od lewej aktywne karty na swojej planszecie Zespołu rajdowego.

### Wykonanie akcji specjalnej



### Modyfikowanie pozycji Samochodu

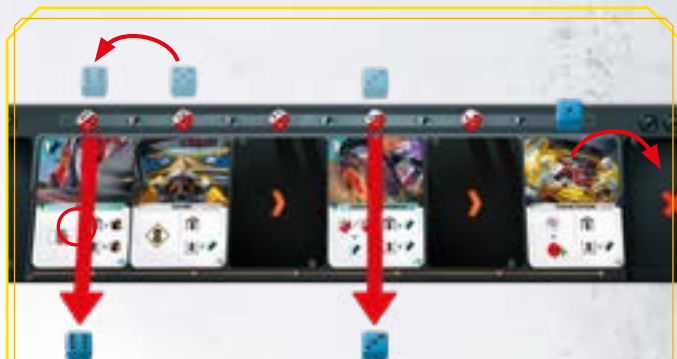
Za jedną Trakcję gracz może zmodyfikować położenie Samochodu na Torze Pozycji – ale tylko pod warunkiem, że Samochód hamuje (znajduje się w dolnym rzędzie toru). Każdy ruch o jedno pole w lewo lub w prawo kosztuje jedną Trakcję. Gracz może wydać kilka Trakcji, żeby przesunąć Samochód o taką samą liczbę pól, nie wolno jednak używać Trakcji do poruszania się między rzędami.

Jeśli gracz przyspiesza (jego Samochód znajduje się w górnym rzędzie), nie wolno mu używać Trakcji do modyfikowania pozycji – przy takiej prędkości nie ma czasu na precyzyjne manewry!



### Modyfikowanie wartości na kościach

W Fазie Jazdy gracz może za jeden Klucz zmodyfikować wartość na kości o jedno oczko w górę lub w dół. Może to robić wielokrotnie, o ile posiada dostateczną liczbę Kluczy. Nie wolno zmodyfikować 1 bezpośrednio w 6, ani 6 bezpośrednio w 1 – jeśli graczowi bardzo zależy na takiej zmianie, musi wydać pięć Kluczy.

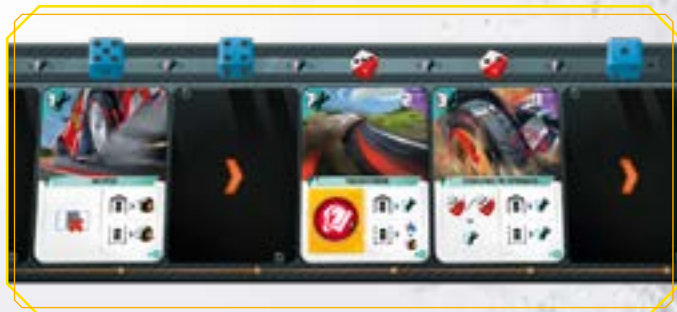


**Przykład:** gracz wyrzucił na swoich kościach 1, 3 i 5. Niestety, wszystkie pola planszетки Zespołu Rajdowego, odpowiadające tym wartościom, są zajęte przez karty z poprzedniej rundy. Postanawia rozpatrzyć kartę na polu 3, co daje mu jeden Klucz. Natychmiast go zużywa, by zmienić 5 w 6, i przesuwa tę kość nad sąsiednie miejsce. Zagrywa na to pole kartę, która, po rozpatrzeniu, pozwala odrzucić dowolne aktywne karty. Przy pomocy tej akcji zwalnia miejsce pod kością o wartości 1. Teraz musi zdecydować, którą kartę tam zagra, by ją następnie rozpatrzyć.



### Rozpatrywanie efektów pasywnych

Efekty pasywne są oznaczone symbolem żółtego kasku na żółtym tle. Można je rozpatrywać raz na rundę, dopóki karta jest aktywna (tzn. leży na planszecie Zespołu Rajdowego), nawet jeśli nie ma nad nią żadnej kości. Efektów tych nie można aktywować wielokrotnie w tej samej rundzie, a kości nie wpływają na nie w żaden sposób. Aby pamiętać, że gracz użył efektu trwałego w danej rundzie, po jego rozpatrzeniu powinien położyć na karcie żeton Efektu Pasywnego.





## Ryzyko i uszkodzenia samochodu

W trakcie rozgrywki gracz będzie podejmować ryzyko i otrzymywać uszkodzenia, przeważnie uzyskując je w wyniku działania efektów kart Odcinka, dobrowolnego eksploataowania samochodu, zjeżdżania z trasy czy wykonywania ryzykownych manewrów. Kiedy gracz podejmuje Ryzyko, bierze czarną kość Ryzyka ze swojej planszeczki Kokpitu, natychmiast nią rzuca i rozpatruje jej efekt. Następnie dodaje tę kość do swojej puli – będzie nią rzucać w kolejnych rundach wraz z pozostałymi kośćmi, aż do chwili, gdy uda mu się naprawić Uszkodzenia za pomocą efektu gry. Kości Ryzyka nie są używane do rozpatrywania kart.

Kości Ryzyka reprezentują zużycie samochodu, które wpływa na jego stan techniczny. Na planszeczce Kokpitu znajduje się tor Uszkodzeń, odliczający czas do nieodwracalnego zniszczenia samochodu.

W trakcie rozgrywki gracz może podejmować maksymalnie trzy Ryzyka (trzy kości Ryzyka w swojej puli) – jeśli miałby otrzymać czwartą kość Ryzyka, zamiast tego rzuca i rozpatruje jedną kość Ryzyka, którą już ma w swojej puli.

Na kości Ryzyka widnieją dwa rodzaje wyników:

**UDERZENIA** ★ i **POPULARNOŚĆ** 🔥.

Za każdy wyrzucony symbol ★ gracz przesuwá znacznik Uszkodzenia o jedno pole w prawo na swoim torze Uszkodzeń. Kiedy znacznik dotrze na ostatnie pole toru, odwraca na drugą stronę pierwszy od lewej nieaktywny żeton Trwałych Uszkodzeń i umieszcza znacznik Uszkodzenia z powrotem na początku toru Uszkodzeń. Ważna część samochodu ulega wtedy zniszczeniu. Od teraz gracz jest pod wpływem Trwałego Uszkodzenia opisanego w tabeli na stronach 18 i 19. Jeśli po dotarciu do końca toru Uszkodzeń gracz wciąż ma nierozpatrzone Uderzenia, przesuwá znacznik na torze Obrażeń dalej o liczbę tych Uderzeń, kontynuując jego ruch od początku toru.

**Ważne!** Jeśli gracz miałby odwrócić ósmy żeton Trwałego Uszkodzenia, skutkuje to całkowitym zniszczeniem samochodu. Kiedy do tego dojdzie, gracz natychmiast odpada z gry, tracąc punkty Prędkości i Popularności.

W trakcie gry można pozbywać się kości Ryzyka za pomocą odpowiednich efektów (patrz: „Zestawienie symboli” na stronie 20), ale Trwałe Uszkodzenia zostają z graczem do końca rozgrywki, znacząco ograniczając możliwości samochodu.

Za każdy wyrzucony symbol 🔥 gracz przesuwá swój znacznik Popularności o jedno pole na torze Popularności.



## Wzięcie kości Ryzyka

W dowolnym momencie Fazy Jazdy gracz może dobrowolnie dodać kość Ryzyka do swojej puli. Powinien wziąć ją ze swojej planszeczki Kokpitu, rzucić nią i natychmiast rozpatrzyć jej efekt. Kość pozostaje w jego puli w kolejnych rundach, aż do chwili, gdy uda mu się pozbyć Ryzyka przy pomocy efektu gry (po pozbyciu się Ryzyka odkłada taką kość z powrotem na planszeczce). Akcja ta reprezentuje eksploataowanie samochodu do granic możliwości – po dobrowolnym wzięciu kości Ryzyka gracz natychmiast otrzymuje 2 Trakcje. Gracz może powtarzać tę akcję tak długo, jak na jego planszeczce Kokpitu dostępne są kości Ryzyka.

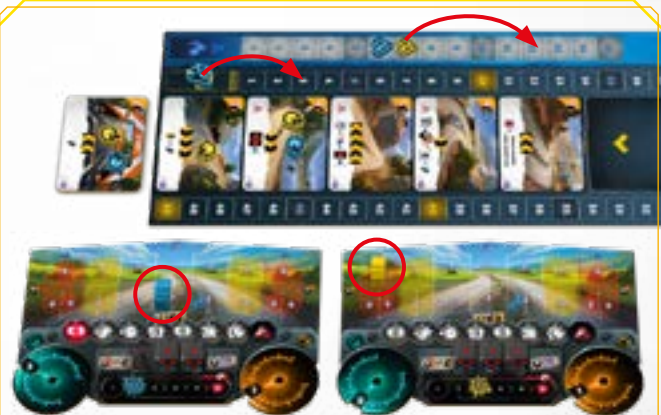
**Uwaga!** Jeśli gracz ma już wszystkie trzy kości Ryzyka w swojej puli, nie może wykonać tej akcji specjalnej.

## 3. Faza Oceny Odcinka

Na początku tej fazy wszystkie karty Odcinka przesuwają się o jedno pole w dół na planszy Trasy. Karta, która spada z planszy, zostaje natychmiast rozpatrzona przez graczy.

Podczas rozpatrywania karty Odcinka gracze sprawdzają, czy mają na niej swój znacznik Pilota. Jeśli znacznik jest obecny, gracz natychmiast otrzymuje tyle punktów Prędkości, ile wynosi liczba widoczna na polu, na którym znajduje się jego Samochód na jego planszeczce Kokpitu.

Jeśli Samochód gracza znajduje się w czerwonej strefie na planszeczce Kokpitu, gracz otrzymuje punkty Popularności zamiast punktów Prędkości, zgodnie ze wskazaniem. Tłum szaleje, gdy kierowca wchodzi w zakręty naprawdę ciasno!



**Przykład:** niebieski gracz otrzymuje 3 punkty Prędkości. Żółty gracz otrzymuje 5 punktów Popularności.

**Ważne!** Punkty Prędkości lub Popularności są przyznawane za pozycję Samochodu w chwili, kiedy karta Odcinka spada z planszy Odcinka, a nie w momencie, gdy gracz kładzie na niej swój znacznik Pilota.



**Przykład:** znacznik Uszkodzeń znajduje się na polu 2 Toru Uszkodzeń. Gracz otrzymał 4 Uderzenia. Po trzech ruchach znacznik dociera do końca ścieżki i gracz musi natychmiast obrócić pierwszy od lewej znacznik Trwałych Uszkodzeń na swojej planszeczce Kokpitu, a następnie umieścić znacznik Uszkodzeń z powrotem na początku toru Uszkodzeń (oznaczonej 0). Potem przesuwa go o jedno pole do przodu.

Jeśli na rozpatrywanej karcie Odcinka nie ma znacznika Pilotów danego gracza, oznacza to, że nie poznał tego fragmentu trasy wystarczająco dobrze i nie otrzymuje nagrody. Wszystkie znaczniki Pilotów z rozpatrzonej karty są zwracane odpowiednim graczom, a sama karta jest odkładana na stos odrzuconych kart Odcinka. Na pustym polu na planszy należy umieścić nową kartę Odcinka odkrytą z wierzchu talii.

#### 4. Faza Przygotowania

Na początku tej fazy każdy gracz przesuwa karty na swojej planszeczce Zespołu Rajdowego o jedno pole w prawo. Jeśli któraś z kart zjedzie z pierwszego od prawej pola z oznaczeniem kości, gracz odkłada ją odkrytą na swój stos kart odrzuconych. Gracze zwracają swoje żetony efektów pasywnych do swoich zapasów.

Kość Popularności oraz wszystkie kości Dopalania należy odłożyć do wspólnej puli. Pozostałe kości wracają do pul osobistych – gracze będą nimi rzucać w kolejnej rundzie.

Każdy gracz może odrzucić dowolną liczbę kart z ręki na swój stos kart odrzuconych, a następnie **dobiera tyle kart z talii, by mieć ich na ręce pięć**. Jeśli talia się wyczerpie, zanim gracz dobierze wszystkie karty, tasuje on swój stos kart odrzuconych, żeby stworzyć nową talię, i kładzie ją zakrytą po lewej stronie swojej planszeczki Zespołu Rajdowego.

## KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się natychmiast, gdy z planszy Trasy spadnie ostatnia (dziesiąta) karta Odcinka. Po jej rozpatrzeniu gracze przechodzą do punktowania.

### Punktowanie

Na koniec rozgrywki gracze sumują swoje wyniki. Do punktów Prędkości zdobytych podczas rozgrywki dodają punkty ze swoich kart, swoją pozycję na torze Popularności, a następnie odejmują punkty za kości Ryzyka.

- Każdy gracz zbiera wszystkie swoje karty: talie, stos kart odrzuconych, karty na ręce oraz aktywne karty na planszeczce Zespołu Rajdowego. Następnie przegląda je i dodaje do swojego wyniku (lub od niego odejmuje) punkty Prędkości widoczne w prawym górnym rogu każdej karty.
- Za każdą kość Uszkodzeń w osobistej puli (nie na planszeczce Kokpitu) gracz traci 1 punkt Prędkości.
- Gracz z największą liczbą punktów Popularności zyskuje 3 punkty Prędkości, gracz z drugą najwyższą liczbą zyskuje 1 punkt Prędkości (aby otrzymać te punkty gracze muszą mieć przynajmniej 1 punkt Popularności). Jeśli gracze dzielą tę samą pozycję, wszyscy otrzymują odpowiednie punkty Prędkości.

Jeśli gracz zdobędzie ponad 50 punktów Prędkości, odwraca znacznik Prędkości na drugą stronę i kontynuuje liczenie punktów od początku toru. Rozgrywkę wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów Prędkości. W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą punktów Popularności. Jeżeli remis się utrzymuje, wygrywa gracz z mniejszą liczbą odkrytych żetonów Trwałych Uszkodzeń. Jeśli remisu wciąż nie udało się rozstrzygnąć, gracze dzielą się zwycięstwem.



**Przykład:** po ostatniej rundzie niebieski gracz ma 41 punktów Prędkości. Następnie zdobywa 4 punkty Prędkości za karty, które posiada. W swojej puli ma dwie kości Ryzyka, więc traci 2 punkty Prędkości. Na koniec zdobywa 1 punkt Prędkości za drugie miejsce na torze Popularności. Ostateczny wynik niebieskiego gracza to 44 punkty Prędkości.

## MODYFIKOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Jeśli w grze biorą udział dzieci lub celem jest szybsza i bardziej odprężająca rozgrywka, w przygotowaniu wykorzystuje się jedynie pięć odkrytych kart Odcinka. Dla osób szukających większego wyzwania każdy gracz może rozpocząć grę z jednym bądź dwoma odkrytymi żetonami Trwałych Uszkodzeń.

## TRYB DODATKOWY: ODCINEK SZKOLENIOWY

Sugerujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki lub kiedy gracze chcą zaprezentować tytuł nowej osobie, zagrać w ten skrócony tryb.

### Przygotowanie gry

Odcinek szkoleniowy składa się z pięciu rund. Na planszy Trasy należy umieścić pięć kart Odcinka szkoleniowego , układając je w kolejności od 1 do 5, tak, aby karta z numerem 1  (najniższym) znalazła się na początku odcinka, a karta z numerem 5  na końcu. Jedno z miejsc pozostanie puste. Karty Zespołu Rajdowego dostępne do zakupu to stopy o numerach 1 , 3 , 5  oraz 6 .

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 5 startowymi kartami Zespołu Rajdowego (oznaczonymi literą S ) i dwiema kartami 1 , dwiema 3  oraz jedną 8  – w sumie z dziesięcioma kartami. Każdy gracz tasuje swoją talię i dobiera z niej pięć kart, zgodnie z normalnymi zasadami. W Odcinku szkoleniowym nie wykorzystuje się kart Pilotów – można odłożyć je do pudełka wraz ze wszystkimi pozostałymi kartami.

Pozostałe elementy należy przygotować zgodnie z normalnymi zasadami.

## Przebieg Odcinka szkoleniowego

Rozgrywka przebiega zgodnie z normalnymi zasadami, a jedyną różnicą jest kolejność graczy. Należy ustalić, kto będzie pierwszym graczem (np. gracz, który jako ostatni prowadził samochód). W całości wykonuje on swoją Fazę Jazdy, a po nim robi to kolejny gracz w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Po tym, jak wszyscy zakończą Fazę Jazdy, następuje Faza Oceny Odcinka, a po niej Faza Przygotowania. Te dwie ostatnie są wykonywane przez wszystkich równocześnie, tak jak Faza Rzutu Kośćmi na początku rundy.

## Zwycięstwo

Oczywiście możecie specjalnie uhonorować zwycięzcę Odcinka szkoleniowego, ale wszyscy, którzy zdobędą co najmniej 15 punktów zakwalifikują się do pierwszego pełnego rajdu.

## TRYB DODATKOWY: ROZGRYWKA SOLO

Gra *Dirt & Dust* oferuje możliwość rozgrywki jednoosobowej. Czy gracz pokona swojego rywala – kierowcę Widmo – i dotrze do mety szybciej niż on, czy też zdobędzie mniej punktów Prędkości i znajdzie się wśród przegranych?

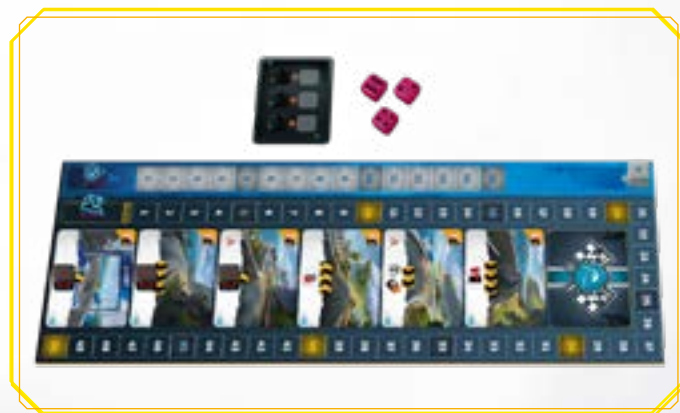
### Przygotowanie gry

Przygotowanie gry przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami. Gracz odkłada na bok trzy dodatkowe kości Ryzyka i trzy kości gracza w nieużywany kolorze. Ta dodatkowa pula kości reprezentuje możliwości Kierowcy Widmo. Nie otrzymuje on ich jednak od razu; będzie je zdobywać stopniowo podczas rozgrywki.

Gracz kładzie po jednej kości Ryzyka Kierowcy Widmo na trzech pierwszych kartach Odcinka. Kości gracza należące do przeciwnika zostawia na razie na boku.

### Przebieg gry

Kierowca Widmo nie wykonuje żadnych ruchów w pierwszej rundzie. Jednakże na jej koniec, w Fazie Oceny Odcinka, odblokowuje swoją pierwszą kość Ryzyka – tę, która spadnie wraz z kartą odcinka z planszy. Gracz dodaje tę kość do puli przeciwnika razem z jedną kością gracza w jego kolorze.



Na początku drugiej rundy Kierowca Widmo posiada dokładnie jedną kość Ryzyka i jedną kość gracza w swoim kolorze, a w Fазie Rzutu Kośćmi będzie nimi rzucać, po czym umieści je na karcie Kierowcy Widmo.

Na koniec drugiej rundy gracz ponownie dodaje do puli Kierowcy Widmo jedną kość Ryzyka i jedną kość gracza w jego kolorze; powtarza to także na koniec trzeciej rundy. Od czwar-



tej rundy Kierowca Widmo nie zdobywa nowych kości i odąd aż do końca rozgrywki gra za pomocą trzech kości Ryzyka i trzech kości gracza w swoim kolorze.

#### Zmiany w Fазie Rzutu Kośćmi

W pierwszej kolejności zawsze wykonuje się rzut kośćmi Kierowcy Widmo, a następnie tworzy losowe pary, złożone z jednej kości Uszkodzeń i jednej kości gracza w jego kolorze.

#### Zmiany w Fазie Jazdy

W dowolnym momencie Fazy Jazdy gracz może położyć jedną ze swoich aktywnych (niewykorzystanych) kości na kości Ryzyka Kierowcy Widmo, pod warunkiem, że kość ta ma taką samą wartość jak kość Gracza Kierowcy Widmo w tej parze.



**Przykład:** gracz postanowił wyeliminować największe zagrożenie, poświęcając niebieską kość o wartości 6.

#### Zmiany w Fазie Oceny Odcinka

W tej fазie Kierowca Widmo otrzymuje tyle punktów Prędkości, ile wynosi suma widocznych czerwonych symboli Uderzeń  na jego kościach (symbole na zakrytych kościach się nie liczą). Ponadto Kierowca Widmo otrzymuje jeden punkt Popularności za każdy widoczny niebieski symbol  na jego kościach.



**Przykład:** Kierowca Widmo (fioletowy) zyskuje 1 punkt Prędkości i żadnego punktu Popularności. Gdyby gracz w swojej turze nie poświęcił kości o wartości sześć, Kierowca Widmo zyskałby 4 punkty Prędkości i 2 punkty Popularności.

#### Modyfikowanie poziomu trudności (ułatwienie)

- **Amator:** podczas przygotowania kości Ryzyka Kierowcy Widmo umieszcza się o jedną kartę dalej na planszy Trasy. Pierwsza karta Odcinka nie zawiera kości, co daje graczowi dodatkową rundę na przygotowania przed rozpoczęciem pościgu przez Kierowcę Widmo.
- **Nowicjusz:** kości Uszkodzeń Kierowcy Widmo umieszcza się o dwie karty dalej na planszy Trasy.
- **Świeżak:** kości Uszkodzeń Kierowcy Widmo umieszcza się o trzy karty dalej na planszy Odcinka.

#### Modyfikowanie poziomu trudności (utrudnienie)

- **Ryzykant:** na kartach Odcinka umieszcza się tylko dwie kości Ryzyka, a Kierowca Widmo już od pierwszej rundy dysponuje jedną kością Ryzyka i jedną kością gracza w swoim kolorze, od początku wywierając presję na gracza.
- **Weteran:** na kartach Odcinka umieszcza się tylko jedną kość Ryzyka, a Kierowca Widmo rozpoczyna grę z dwiema kośćmi Ryzyka i dwiema kośćmi gracza w swoim kolorze.
- **Diabeł za kółkiem:** Kierowca Widmo od początku rozgrywki ma zestaw trzech kości Ryzyka i trzech kości gracza w swoim kolorze.

## PRZYKŁAD RUNDY

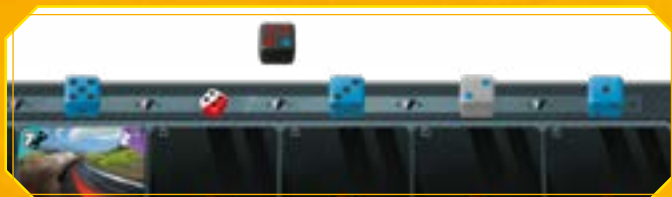
Trwa tura Michała, który ma 3 Klucze i 5 Trakcji, a jego samochód znajduje się w dolnym rzędzie na jego planszecie Kokpitu. Michał już odwrócił dwa żetony Trwałych Uszkodzeń.



### 1. Faza Rzutu Kośćmi

Michał rzuca wszystkimi kośćmi ze swojej puli. Oprócz 3 kości gracza, ma 1 kość Ryzyka, a ponieważ obecnie ma najwięcej punktów Popularności, bierze również kość Popularności.

Na kości Ryzyka Michał wyrzuca 3 symbole Uderzenia i 1 symbol Popularności. Przesuwa odpowiednie znaczniki do przodu na ich torach. Na kości Popularności wyrzuca 2, umieszcza ją na pozycji „2” swojej planszетки Zespołu Rajdowego i odejmuje sobie 2 punkty Popularności na torze Popularności.

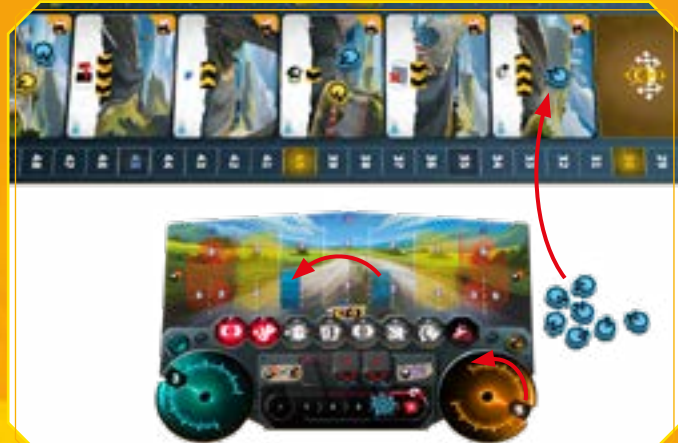


### 2. Faza Jazdy

- W pierwszej kolejności Michał używa efektu pasywnego karty **5 A (Trajektoria)**, jego użycie oznacza przy pomocy żetonu, bierze kość Dopalania i natychmiast nią rzuca. Wypadło 1, więc umieszcza ją na 1 pozycji na swojej planszecie Zespołu Rajdowego, kładąc ją obok kości, która już się tam znajduje.
- Następnie Michał zagrywa na pierwszą pozycję kartę **5 A (Roadbook)**, po czym aktywuje ją za pomocą obu znajdujących się tam kości – najpierw rozpatruje w całości pierwszą aktywację, zanim przejdzie do drugiej. W ten sposób zdobywa 4 Trakcje, które oznacza na odpowiednim pokrętle. Decyduje się nie używać efektu odrzucającego wszystkie karty z jego planszетки Zespołu Rajdowego.



- Potem Michał wydaje 6 Trakcji, aby umieścić swój znacznik Pilota na ostatniej karcie Odcinka, której efekt pozwala mu umieścić maksymalnie trzy znaczniki Pilota na każdej karcie Odcinka. Po umieszczeniu znacznika Pilota Michał musi przesunąć swój Samochód o 4 pola w lewo (3 za kartę Odcinka +1 ze względu na Trwałe Uszkodzenie).



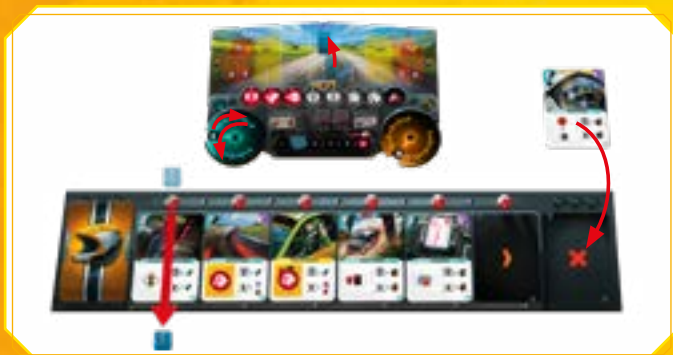
- Michał wydaje 1 Klucz, aby obrócić kość z wartości 5 na 6 i przesunąć ją na odpowiednią pozycję.
- Następnie Michał aktywuje kartę **5 A (Jazda próbna)**, która pozwala mu usunąć z gry kartę z jego planszетки Zespołu Rajdowego (**5 A – Roadbook**). W związku z tym, że Samochód Michała znajduje się w dolnym rzędzie, zyskuje on 2 Trakcje.



- Michał zagrywa swoją kartę Kierowcy na pozycję 4 i korzysta z jego efektu pasywnego – bierze kartę **5 A (Roadbook)** ze swojego stosu kart usuniętych i umieszcza ją na pozycji 2 swojej planszетки Zespołu Rajdowego. Ponadto, poprzez użycie efektu pasywnego karty, zyskuje 1 punkt Popularności.
- Michał decyduje się ponownie aktywować Roadbook, za co zyskuje 2 Trakcje. Ma teraz łącznie 7 Trakcji.



- Wydaje 3 Trakcje, aby umieścić swój drugi znacznik Pilota na karcie Odcinka 5. Przesuwa swój Samochód o 3 pola w prawo (2 za kartę Odcinka i 1 za swoje Trwałe Uszkodzenie). W związku z tym, że jego Samochód znajduje się w dolnym rzędzie, obowiązkowy efekt karty Odcinka go nie obowiązuje. Gdyby Samochód Michała znajdował się w górnym rzędzie toru Pozycji, Michał musiałby pobrać kość Ryzyka, natychmiast nią rzucić i rozpatrzeć jej efekt.
- Michał wydaje 4 Trakcje, aby umieścić drugi znacznik Pilota na karcie Odcinka 3. Powoduje to przesunięcie jego Samochodu o 2 pola w prawo. Używa również efektu karty, który pozwala mu naprawić 1 kość Ryzyka.



### 3. Faza Oceny Odcinka

Podczas Fazy Oceny Odcinka karta Odcinka „5” spada z planszy Trasy. Michał ma na niej 2 znaczniki pilota.

Za każdy znacznik Pilota Michał otrzymuje punkty Prędkości odpowiednio do pozycji jego Samochodu na planszecie Kokpitu. W związku z tym, że znajduje się w środkowej sekcji w górnym rzędzie, Michał otrzymuje 4 punkty Prędkości za każdy znacznik Pilota. Tak więc, zdobywa w tej rundzie łącznie 8 punktów Prędkości.

### 4. Faza Przygotowania

- Michał przesuwając wszystkie swoje karty o 1 pole w prawo na planszecie Zespołu Rajdowego. Jeśli jakaś karta zesłaby z pierwszego miejsca, wówczas odłożyłby ją na swój stos kart odrzuconych.
- Następnie zwraca kość Popularności na planszę Trasy oraz kości Dopalenia do wspólnej puli.
- Usuwa wszystkie żetony oznaczające użycie efektów pasywnych i kładzie je obok swojej planszетки Kokpitu.
- Michał decyduje się odrzucić kartę ze swojej ręki i odkłada ją na swój stos kart odrzuconych. Następnie dobiera ze swojej talii tyle kart, aby mieć ich pięć na ręce. Ma jednak w talii tylko 3 karty, które dobiera. Następnie tasuje swój stos kart odrzuconych w celu przygotowania nowej talii, z której dobiera dwie pozostałe karty.



- Aby otrzymać możliwie najwięcej punktów Prędkości Michał dobrowolnie pobiera kość Ryzyka, za co zyskuje 2 Trakcje. Natychmiast musi rzucić nową kością Ryzyka – wypadają 2 Uderzenia, które oznacza na swoim torze Uszkodzeń. W związku z tym, że znacznik uszkodzeń dotarł na ostatnie pole toru Michał musi odwrócić kolejny nieaktywny żeton Trwałego Uszkodzenia na kolorową stronę. W wyniku tego umieszczenie znacznika Pilota na karcie Odcinka do końca gry będzie go kosztowało teraz 1 dodatkową Trakcję.
- Wykonuje akcję specjalną – płaci 2 Trakcje, aby przesunąć swój Samochód o 2 pola w lewo. Na koniec rundy nie zostaje mu już żadna Trakcja.



- Michał zagrywa na pozycji „3” kartę 2 A (Regulacja zawieszenia) i od razu ją aktywuje. Najpierw przesuwając swój Samochód do górnego rzędu, aby podczas Fazy Oceny Odcinka otrzymać więcej punktów Prędkości. Następnie otrzymuje 2 Klucze, ponieważ jego Samochód znajduje się w górnym rzędzie.
- Na koniec fazy Michał kupuje kartę 7 A (Serpentyna), płacąc za nią 4 Kluczami (jej standardowa cena to 3 +1 ze względu na Trwałe Uszkodzenie).

**Podziękowania od autora:** Chciałbym zadedykować tę grę mojemu tacie. *Widzisz, Tato? Dotrzymuję obietnicy – cały czas tworzę coś nowego. Nie potrafiłbym inaczej; mam to po Tobie. Tęsknię za Tobą.*

Szczególne podziękowania kieruję do: **Ondřeja Bystroňi**, który nieustannie motywuje mnie do projektowania gier i do tego, by mówić z czułością o małym słoniku. **Jakuba Politzera** – przede wszystkim za jego wspaniałe ilustracje, ale także za to, że przyjął tę grę jak swoją i włożył w nią całe serce. **Ondry Cigánka** – za niestrudzone testowanie i trafne uwagi. **Tomáša Holka** – za wszystkie jego gry, pokorę i pogodę ducha. **I do całej mojej rodziny oraz przyjaciół.**

Dziękuję również całemu zespołowi Albi za wiarę we mnie i w moją grę. Jestem ogromnie wdzięczny za daną mi szansę.

Specjalne pozdrowienia dla najbardziej zaangażowanych testerów z Albi oraz z różnych wydarzeń testowych: Anežka Bělohoubková, Ján “Harry” Novodomský, Michal Šmíd, Jan Cízner, Barbora Šulcová, David Rozšíval, Libor Pešl, Martin Mravec, Václav Falco Mužík, Matúš Sedlák, Filip Veselý, Michal Požárek, Michal Peichl, Petr Popelka, Petr Vojtěch, Jindra Pavlášek, Adam Španěl, Kentán Anyone, Honza Hykš, Vašek Matyska, Ondra Podlešák, Petr Linhart, Roman Švec, Ondřej Krajča, Lenka Tripesová, Ondra Cigánek, Petr Těšínský, Hynek Palatin

Podziękowania kieruję również do wszystkich graczy z festiwalu Portal w Zlinie, Brnohraní, GameConu oraz klubu gier planszowych KODEK w Kolinie.

**Projekt gry:** Petr Časlava

**Ilustracje:** Jakub Politzer

**Grafika i układ graficzny:** Anežka Bělohoubková, Jakub Politzer

**Development:** Petr Časlava, Michal Šmíd, Jan Cízner

**Zarządzanie projektem:** Michal Šmíd

**Produkcja:** Jan Cízner

**Redakcja zasad:** Barbora Šulcová

**Tłumaczenie:** Šárka Tůmová

**Korekta:** Corinna Spellerberg (Textguru)

**Opracowanie wersji polskiej:** Albi Polska i Game Bakery

**Tłumaczenie:** Łukasz Matecki

**Koordynacja wersji polskiej:** Kamila Biedrońska

**Korekta:** Urszula Tyrła

[www.albipolska.pl](http://www.albipolska.pl) | Wszelkie prawa zastrzeżone.

**Albi**

## HARRY JORDAN



**Efekt pasywny:** zapłacić 2 punkty Popularności i zmienić wartość wszystkich swoich niewykorzystanych kości na 6. Następnie odrzucić tę kartę na swój stos kart odrzuconych.

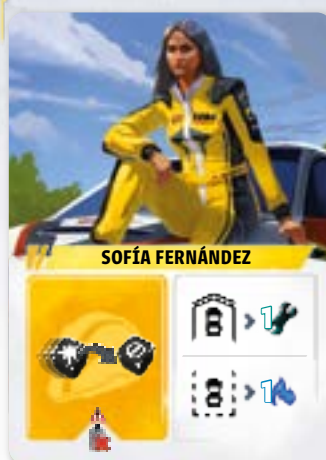


Jeżeli twój Samochód znajduje się w żółtej strefie (niezależnie od tego, czy w górnym, czy dolnym rzędzie), otrzymujesz 1 punkt Popularności i 1 Klucz.



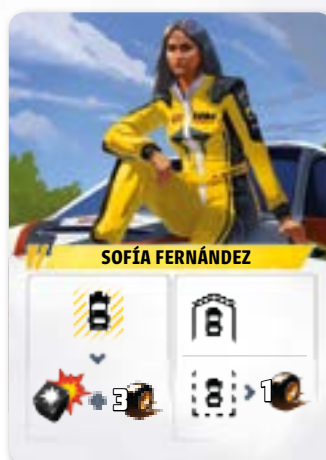
Zmień wartość jednej swojej nieużytej kości na pięć lub sześć.

## SOFÍA FERNÁNDEZ



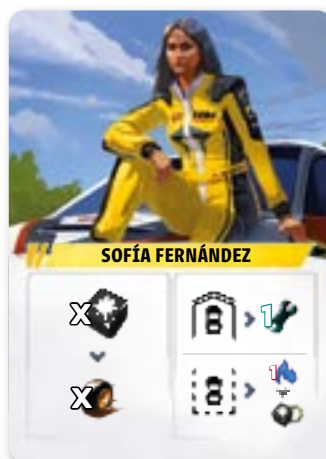
**Efekt pasywny:** traktuj wszystkie swoje kości Ryzyka z jednego rzutu jako puste. Następnie odrzucić tę kartę na swój stos kart odrzuconych

**Uwaga!** Możesz użyć tego efektu przy dowolnym rzucie kośćmi Ryzyka (np. w Fazie Rzutu Kości). Pamiętaj, że wykonując akcję specjalną „Wzięcie kości Ryzyka”, bierzesz i rzucaś tylko jedną kość Ryzyka na raz.



Jeśli twój Samochód znajduje się w żółtej strefie (niezależnie od tego, czy w górnym, czy dolnym rzędzie), ponosisz Ryzyko i zyskujesz 3 Trakcje.

**Uwaga!** Możesz wykonać tę akcję, nawet jeśli masz już wszystkie kości Ryzyka w swojej puli. W takim przypadku musisz ponownie rzucić i rozpatrzyć jedną z nich (patrz: „Ryzyko i uszkodzenia samochodu” na stronie 12).



Otrzymujesz tyle Trakcji, ile masz kości Ryzyka w swojej puli.

### Żetony Trwałych Uszkodzeń

W kolejności od 1 do 7:



1. Dodaj 1 do liczby pól, o które twój Samochód musi się przesunąć w lewo lub w prawo na twojej planszeczce Kokpitu, kiedy na karcie Odcinka kładziesz znacznik Pilota.



2. Dodaj 1 Klucz do kosztu kupowanych kart (nie wpływa na koszt modyfikacji kości na planszeczce Zespołu Rajdowego).

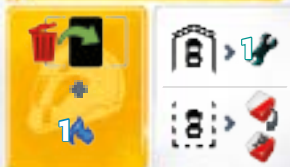


3. Dodaj 1 do kosztu Trakcji za położenie znacznika Pilota na karcie Odcinka (nie wpływa to na koszt zmiany pozycji Samochodu).

## AIKO YAMAMOTO



AIKO YAMAMOTO



**Efekt pasywny:** wybierz jedną ze swoich usuniętych kart i zagraj ją na swoją planszatkę Zespołu Rajdowego. Otrzymujesz 1 punkt Popularności.



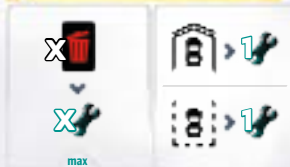
AIKO YAMAMOTO



Jeżeli twój Samochód znajduje się w żółtej strefie (niezależnie od tego, czy w górnym, czy dolnym rzędzie), usuń z gry wybraną ze swoich aktywnych kart.



AIKO YAMAMOTO



Otrzymujesz tyle Kluczy, ile masz usuniętych kart (maksymalnie 3).

## FERENC KOVÁCS



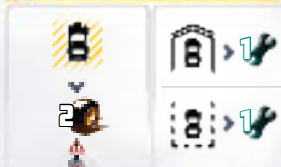
FERENC KOVÁCS



**Efekt pasywny:** za darmo zyskaj kartę, która kosztuje 1 lub 2 Klucze i umieść ją na wierzchu swojej talii.



FERENC KOVÁCS



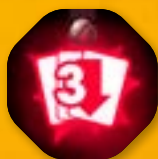
Jeżeli twój Samochód znajduje się w żółtej strefie (niezależnie od tego, czy w górnym, czy dolnym rzędzie), otrzymujesz 2 Trakcje. Następnie odrzuć tę kartę na swój stos odrzuconych.



FERENC KOVÁCS



Odrzuć wszystkie swoje aktywne karty na swój stos kart odrzuconych.



4. Twój limit kart na ręce jest zmniejszony do 3 kart.



5. Patrz efekt żetonu Trwałego Uszkodzenia nr 1 (efekty się kumulują).



6. Nie możesz korzystać z efektów pasywnych na kartach.



7. Na koniec każdej rundy zresetuj do zera swoje Klucze i Trakcję – odtąd zasoby te nie przechodzą z rundy na rundę.

## ZESTAWIENIE SYMBOLI:

|  |                                                                                                                                                                                                                                |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Punkty Prędkości otrzymywane podczas rozgrywki.                                                                                                                                                                                |  | Kość gracza.                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|  | Punkty Prędkości otrzymywane na koniec gry.                                                                                                                                                                                    |  | Czerwona kość Dopalań: dostępna dla gracza w bieżącej rundzie. Po zakończeniu rundy, w <i>Fazie Przygotowania</i> wszystkie kości Dopalań są zwracane do wspólnej puli.                                                                                                                  |
|  | Trakcja: używana do płacenia za efekty kart, umieszczania znaczników Pilota na kartach Odcinka i do zmiany pozycji Samochodu na planszecie Kokpitu (o ile Samochód hamuje).                                                    |  | Weź czerwoną kość Dopalań, rzuć nią natychmiast i użyj jej jako kości gracza.                                                                                                                                                                                                            |
|  | Klucze: używane do kupowania nowych kart, płacenia za efekty kart i do modyfikowania wyników na kościach.                                                                                                                      |  | Dowolna kość: ten symbol odnosi się do: kości gracza, czerwonych kości Dopalań i do kości Popularności.                                                                                                                                                                                  |
|  | Popularność: tor Popularności znajduje się na planszy Trasy. W <i>Fazie Przygotowania</i> gracz z największą liczbą punktów Popularności otrzymuje kość Popularności.                                                          |  | Wszystkie aktywne kości w puli gracza.                                                                                                                                                                                                                                                   |
|  | Czerwona obwódka oznacza: zapłać odpowiednimi zasobami.                                                                                                                                                                        |  | Dowolna kość o wartości 6.                                                                                                                                                                                                                                                               |
|  | Zapłać wszystkimi swoimi punktami Popularności.                                                                                                                                                                                |  | Kość o dowolnej wartości.                                                                                                                                                                                                                                                                |
|  | Efekt obowiązkowy: taki efekt <b>musi</b> być rozpatrzony.                                                                                                                                                                     |  | Ustaw aktywną kość na określoną wartość.                                                                                                                                                                                                                                                 |
|  | Efekt pasywny: może zostać rozpatrzony raz w dowolnym momencie rundy. Kości gracza nie wpływają na niego w żaden sposób.                                                                                                       |  | Kość użyta do aktywowania efektu karty.                                                                                                                                                                                                                                                  |
|  | Ruch Samochodu na planszecie Kokpitu.                                                                                                                                                                                          |  | Zmodyfikuj wartość jednej aktywnej kości o jeden                                                                                                                                                                                                                                         |
|  | Samochód znajduje się w czerwonej strefie Toru Pozycji na planszecie Kokpitu.                                                                                                                                                  |  | Odrzuć wszystkie swoje aktywne karty na swój stos kart odrzuconych.                                                                                                                                                                                                                      |
|  | Samochód znajduje się w żółtej strefie Toru Pozycji na planszecie Kokpitu.                                                                                                                                                     |  | Odrzuć swoją dowolną aktywną kartę (łącznie z tą) na swój stos kart odrzuconych.                                                                                                                                                                                                         |
|  | Samochód znajduje się w szarej strefie Toru Pozycji na planszecie Kokpitu.                                                                                                                                                     |  | Odrzuć tę kartę na swój stos kart odrzuconych.                                                                                                                                                                                                                                           |
|  | Przyspieszenie: Samochód znajduje się w górnym rzędzie Toru Pozycji na planszecie Kokpitu.                                                                                                                                     |  | Wtasuj swój stos kart odrzuconych do swojej talii.                                                                                                                                                                                                                                       |
|  | Hamowanie: Samochód znajduje się w dolnym rzędzie Toru Pozycji na planszecie Kokpitu.                                                                                                                                          |  | Zakryj pierwszą aktywną kartę od lewej. Zakryte karty wciąż uważa się za aktywne, ale nie mają one efektu.                                                                                                                                                                               |
|  | Wyśrodkuj Samochód: gracz umieszcza swój Samochód na środkowym polu, w górnym rzędzie Toru Pozycji (oznaczonym cyfrą 4).                                                                                                       |  | Zakryj pierwsze dwie aktywne karty od lewej.                                                                                                                                                                                                                                             |
|  | Kość Popularności: dotyczy gracza, który ma ją w swojej puli.                                                                                                                                                                  |  | Zakryj dowolną aktywną kartę.                                                                                                                                                                                                                                                            |
|  | Kość Ryzyka w puli gracza.                                                                                                                                                                                                     |  | Puste Miejsce na planszecie Zespołu Rajdowego                                                                                                                                                                                                                                            |
|  | Ponosisz Ryzyko: gracz bierze kość Ryzyka, a następnie natychmiast nią rzuca i rozpatruje. Jeśli jego pula jest pusta, musi rzucić kością, którą ma już w swojej puli (patrz: „Ryzyko i uszkodzenia samochodu” na stronie 12). |  | Zamień miejscami dwie dowolne aktywne karty.                                                                                                                                                                                                                                             |
|  | Akcja specjalna – gracz bierze kość Ryzyka: tylko jeśli gracz ma dostępną kość Ryzyka na swojej planszecie Kokpitu, może dobrowolnie ją wziąć, natychmiast nią rzucić i rozpatrzeć, aby zdobyć 2 Trakcje.                      |  | Usunięta karta: wszystkie usunięte karty są wyeliminowane z gry. Nie trafiają na stos kart odrzuconych, lecz na stos kart usuniętych.                                                                                                                                                    |
|  | Wszystkie ścianki na kości Ryzyka są uważane za puste.                                                                                                                                                                         |  | Usuń z gry dowolną aktywną kartę. Trzymaj usunięte karty w pobliżu swojej planszетки – niektórzy Kierowcy muszą mieć dostęp do swoich usuniętych kart.                                                                                                                                   |
|  | Wszystkie kości Ryzyka w jednym rzucie.                                                                                                                                                                                        |  | Wybierz jedną ze swoich usuniętych kart i zagraj ją na swoją planszетkę Zespołu Rajdowego.                                                                                                                                                                                               |
|  | Napraw jedną kość Ryzyka (gracz zwraca ją do puli na swojej planszетce Kokpitu).                                                                                                                                               |  | Za darmo zyskaj kartę, która kosztuje 1 lub 2 Klucze i umieść ją na wierzchu swojej talii.                                                                                                                                                                                               |
|  | Zmiana prędkości: gracz może przesunąć Samochód do góry lub w dół na swojej planszетce Kokpitu. Kiedy przesuwając Samochód do dolnego rzędu, może zdecydować, na którym z dwóch pól go postawić.                               |  | Kiedy gracz położy swój znacznik Pilota na karcie Odcinka z tym symbolem, na każdej karcie Odcinka może umieścić maksymalnie 3 znaczniki Pilota. Podczas Oceny Odcinka z kilkoma znacznikami Pilota należącymi do jednego gracza, nagroda jest przyznawana za każdy z takich znaczników. |