

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

ROZŠÍŘENÍ

HEAT™

PRAVIDLA

KAMENITÉ CESTY

Zpod pneumatik vylétává štěrk a vaše auto se s děsivým škubnutím dostává do smyku. Spojka. Řadicí páka. Plyn. Motor zařve a vaše auto vjede do další zatáčky po perfektní stopě; stále jste v závodě, ale musíte si dát pozor na rozježděný štěrk na trati.

DAYS OF
WONDER



+1



10+



60'

Toto rozšíření nabízí nové výzvy, jako je štěrk na trati, šikany
či agresivní legendy.

Herní principy nových tratí jsou
vysvětleny níže.

ČEKÁ VÁS NÁROČNÁ CESTA!

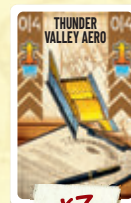
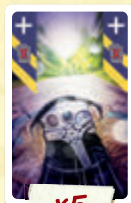
Herní součásti

- 1 pravidla
- 1 bodovací tabulka
- 1 oboustranný herní plán se 2 rozdílnými závodními okruhy
(Jihoafrická republika a Německo)

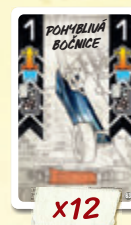


Karty, které mají být přidány do příslušných balíčků

- 5 karet napětí
- 15 karet Heat
- 7 sponzorských karet



- 12 karet pokročilých
vylepšení očíslovaných
61 až 66 (2 kopie od každé)



- 4 karty událostí
(sezona 1966)



- 2 karty tratí



Sada pro dalšího hráče



- 12 základních karet



- 3 karty startovního vylepšení



- 1 herní podložka

- 1 závodní auto



- 1 řadicí páka



Štěrk

V Jihoafrické republice je na mnoha místech trati štěrk.

Na konci tahu (krok 9, kdy se odhazují karty z hrací plochy), jestliže se vaše auto nachází v úseku se štěrkem, musíte zaplatit jednu kartu Heat, pokud ji máte v motoru. Když ji tam nemáte, ignorujte tento efekt.



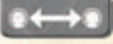
Šikany

Šikany jsou herním prvkem, který se v tomto rozšíření nachází na německé trati.

Skládají se ze dvou po sobě jdoucích linií zatáčky se stejným omezením rychlosti a jednou nebo více mezerami mezi nimi. K jejich rozpoznání slouží modré obrubníky po obou stranách trati.

Pokud nehrajete s modulem Počasí a stav dráhy, šikany jednoduše považujte za běžné zatáčky.

Jestliže s tímto modulem hrajete, vytáhněte si během přípravy pro každou šikanu pouze jeden žeton stavu dráhy.

Pokud je na žetonu zobrazen symbol sektoru , upravte sektor až za šikanou. V opačném případě upravte obě linie zatáčky.

Připomínáme, že na obrázku stanu spojeného se šikanou je rámeček se stejným vzorem modrých obrubníků jako na samotné šikaně.

V režimu šampionátu může být tiskový kout v jedné ze šikan v linii zatáčky. V takovém případě bude vždy umístěn na poslední linii zatáčky (při výjezdu ze šikany), jak je uvedeno na kartě trati.



Agresivní legendy

Legendy mohou být na některých úsecích trati agresivnější a získat možnost projet několik zatáček v jednom kole.

Pokud legenda na trati začíná svůj tah na místě se šipkou nad kosočtvercem (viz obrázek), může v tomto kole překročit jednu linii zatáčky navíc.



Poznámka: Toto pravidlo lze použít i na trati Velké Británie v základní hře. Pokud jste tak ještě neučinili, stačí nakreslit šipku nad políčko „0“ před zatáčkami, které ukazují omezení rychlosti na 6, 5 a 4.



Symbol přídatného větrného pytle

Toto rozšíření přináší nový symbol pro použití v modulu garáže nebo v režimu šampionátu. Chcete-li jej použít, jednoduše přimíchejte nové karty vylepšení a sponzorů do příslušných balíčků.

Přídavný větrný pytel

Tento symbol je volitelným symbolem, který lze použít v kroku 6 (větrný pytel) za účelem řetězení této akce.



Přídavný větrný pytel umožňuje dodatečný pohyb, pokud se vaše auto po předchozím pohybu dostane do nové pozice pro větrný pytel.

Všechny bonusy větrného pytle, které jsou v daném kole k dispozici, se vztahují i na tento dodatečný pohyb.

Pokud hrajete s modulem Počasí a stav dráhy, platí standardní pravidla.

Tento pohyb navíc se nepočítá jako rychlost, protože se jedná o pohyb ve větrném pytlí.



1/ Modrý hráč odhalí své karty a posune se o čtyři pole.

2/ Modrý hráč se rozhodne ze své karty vylepšení použít bonus +1 k větrnému pytlí a pohne se o další tři políčka.

3/ Protože se tímto pohybem dostal hned za zelený vůz, může využít první přídatný větrný pytel. V tomto okamžiku se modré auto nachází v sektoru, který upravuje žeton počasí a stavu dráhy, takže můžete využít bonus +2 z větrného pytle spolu s bonusem +1 na své kartě vylepšení. Modré auto se posune o dalších pět polí.

4/ Modré auto se nyní nachází hned za žlutým autem, což mu umožní použít druhý přídatný větrný pytel. V tuto chvíli se modré auto už nenachází v sektoru, jenž upravuje žeton počasí a stavu dráhy, takže se na něj nevztahuje bonus +2 z větrného pytle. Bonus +1 z karty vylepšení ale stále platí, takže se modré auto posune o tři políčka.

Modré auto překročilo dvě linie zatáčky, ale jeho rychlost je 4, takže ho to nestojí žádný Heat. Skvělý tah!

System šampionátu

Toto rozšíření obsahuje čtyři nové karty událostí.

Můžete je použít společně při hraní sezony 1966 nebo je můžete přidat do balíčku karet událostí při vytváření vlastní sezony šampionátu.



Návrh a vývoj:
Sidekick Studio

Autoři hry: Asger Harding Granerud a Daniel Skjold Pedersen

Ilustrace: Vincent Dutrait

Grafický návrh: Cyrille Daujean

Doplňkový design tratí: Adrien Martinot

Autoři posílají velké poděkování všem svým úžasným testerům v Kodani na jejich setkáních superhrdinů a na FIJ v Cannes.

Zvláštní poděkování patří týmu Days of Wonder za jeho trvalou podporu a Adrienovi za to, že s rozšiřujícím se herním světem stále vytváří nové výzvy v oblasti designu.

Days of Wonder děkuje hráčům po celém světě za jejich nadšení a podporu, kterou hře věnují od samého počátku. Heat stále jede na plný plyn!

Více o hrách Days of Wonder na:
www.daysof wonder.com