

HEAT

REGLAS DE JUEGO AVANZADO Y CAMPEONATO

¡ALTO!

Lee primero las reglas básicas de HEAT para aprender a jugar. Te aconsejamos que juegues unas partidas al juego básico antes de pasar al juego avanzado y al Sistema de Campeonato.

Este manual explica cómo personalizar los Coches de carreras, cómo añadir Leyendas (IA) a tus carreras en solitario y multijugador, y las reglas sobre el Tiempo atmosférico y el Estado de la pista. Estas reglas y módulos pueden añadirse de forma progresiva a tus partidas, una vez que te hayas familiarizado con el juego, para aumentar la dificultad y afrontar nuevos retos. También puedes competir durante una temporada completa si añades todo lo anterior y juegas al emocionante Sistema de Campeonato. Y si todavía necesitas más competitividad y quieres enfrentarte a nuevos retos, no dudes en probar el Modo Torneo.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER

Componentes adicionales

Puedes añadir el número de módulos que te apetezca a tus partidas. A continuación, tienes una lista de componentes desglosada por módulos:

Módulo Boxes

34 cartas de Mejora normal



62 cartas de Mejora avanzada



Módulo de Leyendas

1 tablero de Leyendas



10 cartas de Leyenda



Módulo de Tiempo atmosférico y Estado de la pista

6 fichas de Clima



12 fichas de Estado de la pista



Sistema de Campeonato

1 tablero de Campeonato



2 fichas de Prensa



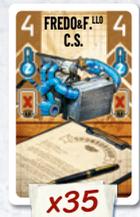
10 cartas de Evento



4 cartas de Circuito



35 cartas de Patrocinio



1 bloc de Campeonato

Este reglamento



Módulo Boxes

En el módulo Boxes, cada piloto podrá modificar su Coche de carreras con 3 cartas de Mejora. Las cartas de Mejora inicial no se utilizan en este módulo, por lo que deberás devolverlas a la caja del juego. En su lugar, utiliza las cartas de Mejora normal y avanzada.

En su lugar, utiliza las cartas de Mejora, que se dividen en 2 niveles: normales y avanzadas, que identificarás gracias al símbolo de la derecha.



Lo ideal sería que para tus primeras partidas con el módulo Boxes utilices únicamente las cartas de Mejora normal. Cuando estés familiarizado con este sistema, no dudes en añadir las cartas de Mejora avanzada a tus partidas.

Cartas de Mejora

Las cartas de Mejora se dividen en varias categorías en base a cómo pueden llegar a afectar a los Coches de carreras. No hay ninguna restricción a la hora de incluir determinadas categorías en tu mazo. Estas categorías se describen aquí, sin ningún orden en particular, para que tengas una idea de cómo afectarán a las carreras.

Cartas de Motor forzado adicionales



Estas cartas de Mejora funcionan exactamente igual que las cartas de Motor forzado normales. La única diferencia es que empiezan la partida en tu mazo de robo en lugar de empezar en el Motor (las cartas de Mejora siempre empiezan en el mazo de robo).

Tracción en las 4 ruedas



Este sistema se diseñó para transferir al asfalto toda la potencia del motor a través de las cuatro ruedas, pero dio lugar a problemas en la conducción. Estas cartas tienen el potencial de aumentar la velocidad o de obtener Enfriamiento, pero también reducen el control del vehículo, ya que añaden símbolos

Frenos



Los frenos te permiten retrasar el momento en el que puedes adelantar o frenar para no salirte de la pista. Estas cartas tienen valores de velocidad variables de las que puedes elegir una.

Sistema de refrigeración



Este sistema proporciona una conducción más estable y limpia; un mayor ahorro de combustible y menos estrés para el coche. Son cartas de Enfriamiento.

Chasis

Un buen chasis hace que tu coche sea más seguro y equilibrado y reduce el riesgo de derrape. Estas cartas te permiten descartar cartas de Estrés.



RPM

Un motor potente permite una respuesta más rápida. Estas cartas, cuando se juegan en los momentos clave, te permiten acelerar para pasar a tus rivales. Son cartas que te ayudan a ponerte en cabeza y adelantar por toda la pista, pero son más efectivas en las salidas de las curvas.



Neumáticos

Unos buenos neumáticos son clave para el agarre de tu Coche de carreras. Estas cartas te permiten ir más rápido en las curvas o sacrificar agarre a cambio de Enfriamiento.



Alerones

Crean una carga aerodinámica en las curvas. Estas cartas te ayudan a conducir más rápido en las curvas, pero también son poco fiables, por lo que requieren cartas de Motor forzado.



Turbocompresor

Un motor más grande que proporciona más caballos pero también aumenta el peso y el desgaste. Estas cartas son las cartas con mayor valor de velocidad, pero requieren cartas de Motor forzado.



Combustible

El combustible de competición está muy regulado. Estas son las cartas de «supercombustible ilegal».



Pedal del acelerador

El coche acelera más rápidamente. Estas cartas pueden jugarse además de las que tenías previstas jugar, aumentando así tu velocidad total.



Suspensión

Estas cartas pueden jugarse ronda tras ronda y proporcionan una conducción más suave.



Cómo modificar tu Coche de carreras

Después de colocar los Coches de carreras en la Parrilla de salida, pero antes de empezar la carrera, jugaréis 3 rondas de selección de cartas de Mejora. En cada ronda todo el mundo elegirá una carta de Mejora, hasta que cada piloto tenga un total de 3 cartas de Mejora en su haber. Esto se hace como último paso de la preparación, justo antes de robar 7 cartas para tu mano de cartas.

Inicio rápido: si queréis podéis experimentar con mejoras aleatorias. Para ello solo tenéis que barajar todas las cartas de Mejora normal y repartir 3 cartas a cada piloto.

Baraja el mazo de cartas de Mejora. Reparte sobre la mesa una carta bocarriba por cada piloto en la partida más 3 cartas adicionales. Este es el mercado de la primera ronda de selección de cartas de Mejora. De una en una, cada persona elige una carta del mercado en este orden:

- **1.ª ronda:** el orden de selección de cartas de Mejora es de atrás hacia delante en la Parrilla de salida; la primera persona en elegir carta es aquella que tiene el Coche en el **último** lugar. Continúa hasta que todo el mundo haya elegido una carta. A continuación, descarta las cartas sobrantes y crea un nuevo mercado para la segunda ronda.
- **2.ª ronda:** el orden de selección de cartas de Mejora es de delante hacia atrás en la Parrilla de salida; la primera persona en elegir carta es aquella que tiene el Coche en **primer** lugar. Continúa hasta que todo el mundo haya elegido una carta. A continuación, descarta las cartas sobrantes y crea un nuevo mercado para la tercera ronda.

● **3.ª ronda:** tal y como se hizo en la primera ronda, el orden de selección de cartas de Mejora es de atrás hacia delante en la Parrilla de salida. Continúa hasta que todo el mundo haya elegido su tercera carta. A continuación, descarta las cartas sobrantes.

Todo el mundo baraja sus 3 cartas de Mejora en su mazo de robo antes de comenzar la carrera.

Cómo usar las cartas de Mejora

Durante el paso de Revelar y mover

La mayoría de las cartas de Mejora proporcionan un valor fijo y todo lo que tienes que hacer en este caso es añadir ese valor a tu velocidad, como harías con las cartas Básicas. Por otro lado, algunas de ellas presentan símbolos **+** o varios valores entre los que puedes elegir uno.

Cuando reveles tus cartas, empieza siempre resolviendo los símbolos **+** siguiendo, para cada uno de ellos, el proceso habitual descrito en la página 5 del libro de Reglas de juego.

A continuación, elige el valor de cualquier carta de Mejora que te permita elegir valores de velocidad y suma esos valores para obtener una velocidad.

Durante el paso de Reacción

La mayoría de las cartas de Mejora tienen símbolos que te afectan. El orden en que los aplicas dentro del paso Reacción (paso 5) depende siempre de ti. Algunos son opcionales y no es necesario aplicarlos, pero otros deben aplicarse porque representan el coste de jugar la carta de Mejora; éstos se identifican con el símbolo Obligatorio **!**.

Símbolo Obligatorio **!**



Motor forzado

Toma el número indicado de cartas de Motor forzado del Motor y ponlas en tu pila de descartes.

Atención: si has jugado accidentalmente una carta de Mejora y no puedes pagar su coste en cartas de Motor forzado, descarta la carta de Mejora y juega en su lugar una carta Básica aleatoria de tu mazo de robo siguiendo el mismo proceso que cuando juegas un símbolo **+** (consulta la página 5 del libro de Reglas de juego).



Chatarra

Descarta la carta superior de tu mazo de robo # veces.



Ajustar la Velocidad máxima

Si pasas por alguna Línea de curva en este turno, tu Velocidad máxima se modifica en # para ti; «+» significa que puedes pasar más rápido, y «-» significa que debes pasar más despacio.



Enfriamiento

Devuelve a tu Motor hasta el número indicado de cartas de Motor forzado que tengas en tu mano.



Rebufo perfecto

Si eliges aprovecharte del Rebufo en el paso 6, puedes aumentar los 2 espacios del Rebufo en el número indicado.



Reducir Estrés

Puedes descartar de inmediato hasta un máximo de cartas de Estrés de tu mano a la pila de descartes. El número máximo de cartas a descartar viene indicado por el valor de este símbolo.



Actualizar

Puedes poner esta carta en la parte superior de tu mazo de robo en lugar de tener que descartarla en el paso 9.

— Símbolos Opcionales —



Recuperación

Puedes buscar y elegir en tu pila de descartes hasta el máximo de cartas indicadas. Baraja las cartas elegidas en tu mazo de robo.



Poner la directa

Puedes jugar esta carta desde tu mano en el paso 5: Reacción. Si lo haces, aplica sus efectos como si la hubieras jugado en el paso 3, incluyendo la velocidad y los símbolos Obligatorios/Opcionales.



Pisar a fondo

Puedes aumentar tu velocidad en 1 por cada símbolo **+** que utilices este turno (de Mejoras, Estrés, Impulso, etc.). Si lo haces, debes aumentar la velocidad por todos los símbolos **+** utilizados y cuenta a la hora de comprobar la velocidad por el paso por curva (paso 7).

Módulo de Leyendas

Las Leyendas son pilotos automatizados contra los que puedes competir en el modo individual o como oponentes adicionales en las partidas multijugador. Las Leyendas se controlan con un único mazo de cartas. Al igual que haría todo el mundo, si una Leyenda está cerca de una curva intentará superarla, aunque a veces no lo consiga. Si está lejos de una curva, se moverá lo más rápido posible, pero sin excederse.

Aconsejamos correr con Leyendas si hay menos de 4 pilotos en la partida y, en el caso de jugar con alguna, añadir un mínimo de 2 Leyendas a la carrera. Sin embargo, no hay una opción correcta o incorrecta, así que siéntete libre de experimentar con este módulo todo lo que quieras.

Preparación

- Baraja las 10 cartas de Leyenda y colócalas bocabajo en el tablero de Leyendas.
- Elige tantas Leyendas como quieras y junta sus Coches de carreras con los demás cuando tengas que conformar al azar la Parrilla de salida.

Cómo jugar con las Leyendas

Cada ronda, cuando llegue el momento de que la primera Leyenda se mueva en el paso Revelar y mover, revela la carta superior del mazo de Leyendas. Esa carta será la que utilicen todas las Leyendas en esa ronda. Cada Leyenda realiza un movimiento A o B dependiendo de dónde se encuentre su Coche de carreras en la pista con respecto a la Línea de Leyendas.

La Línea de Leyendas ayuda a los pilotos automatizados a decidir cómo afrontar las curvas. Si han superado la Línea de Leyendas, abordarán la curva de forma más agresiva, pero si aún no han alcanzado la Línea de Leyendas de la próxima curva, se acercarán a la curva tanto como puedan sin sobrepasarla.

A\ Paso por curva

Si una Leyenda ha cruzado la Línea de Leyendas (su Coche de carreras está entre la Línea de Leyendas y la siguiente curva), haz avanzar el Coche de carreras tantos espacios como la Velocidad máxima de la próxima curva **más** el valor del Diamante en la carta de Leyenda de esa ronda en el que está el casco de su color.

Atención: las Leyendas nunca pueden superar 2 curvas a la vez en el mismo movimiento. Si esto fuera a ocurrir, coloca el Coche de carreras de la Leyenda en el primer espacio con una casilla disponible antes de la segunda curva.

B\ En plena recta

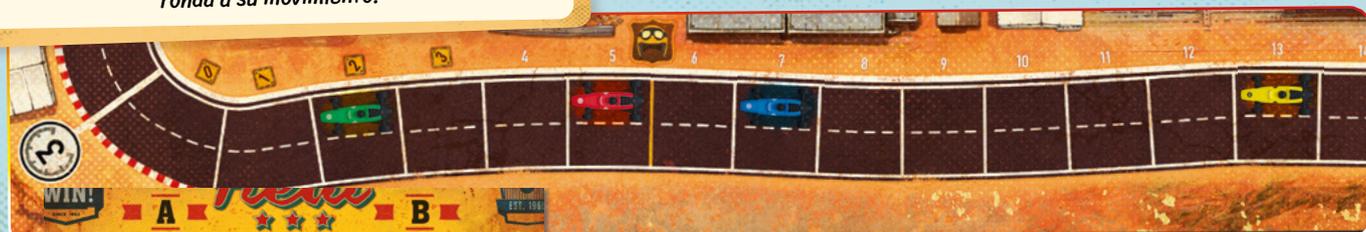
Si una Leyenda no ha cruzado la Línea de Leyendas, intentará acercarse lo máximo posible a la siguiente curva, sin sobrepasarla. Hay dos resultados posibles:

- Si la Leyenda puede moverse a su Velocidad límite (el valor que tiene en su casco) **sin pasar** por la curva, entonces se moverá esa cantidad de espacios.
- Si moverse a su Velocidad límite le hace superar la siguiente curva, en lugar de eso, haz avanzar su Coche de carreras **hasta el espacio numerado del 0 al 3** justo antes de la siguiente Línea de curva (según el valor del Diamante en el que se encuentre su casco).

Reglas a tener en cuenta

- Las Leyendas nunca se aprovechan de un Rebufo, ni usan cartas de Motor forzado o cartas de Enfriamiento para sus Coches.
- Debes tener en cuenta a las Leyendas a la hora de determinar la Adrenalina, incluso aunque no se beneficien de ella.
- Cuando el mazo de cartas de Leyenda se agote, baraja su pila de descartes para crear un nuevo mazo.

Los Coches de carreras de color verde, rojo, azul y amarillo son Leyendas. Veamos cómo aplicar la carta de Leyenda de la ronda a su movimiento.



Leyendas míticas: puedes hacer que las Leyendas sean oponentes duros de pelar incrementando en 1 o más su Velocidad límite en todas las cartas de Leyenda. Los diseñadores del juego suelen correr contra Leyendas con +2 a su Velocidad límite.





El Coche de carreras verde había superado la Línea de Leyendas y mueve 5 espacios: 3 por la Velocidad máxima de la curva más 2 por el valor del Diamante en el que se encuentra su casco. El Coche de carreras verde ha logrado superar la curva.

El Coche de carreras rojo también había superado la Línea de Leyendas y se mueve 4 espacios: 3 por la Velocidad máxima de la curva más 1 por el valor del Diamante en el que se encuentra su casco. Por desgracia no logra superar la curva, ¡ojalá tenga más suerte en la siguiente!

El Coche de carreras azul no había cruzado la Línea de Leyendas y tiene una Velocidad límite de 18, que son demasiados espacios que mover en esta ocasión. Como eso le haría superar la Línea de curva, deberás colocar su Coche de carreras antes de la curva, en la casilla número 3, tal y como indica el valor del Diamante en el que se encuentra su casco.

Al Coche de carreras amarillo también le pasa como al Coche de carreras azul y tiene una Velocidad límite de 11. En este caso, el Coche de carreras amarillo sí que puede mover 11 espacios.

Módulo de Tiempo atmosférico y Estado de la pista

Este módulo te permite modificar los Circuitos con las fichas de Clima y las fichas de Estado de la pista.

En el caso de jugar con este módulo debes realizar la preparación que detallamos a continuación antes de la selección de las cartas de Mejora en el caso de que juegues con el módulo de Boxes y así poder preparar tu Coche de carreras a conciencia.

- Baraja las 6 fichas de Clima y roba una para toda la carrera. Coloca la ficha de Clima que has robado en el espacio de Cartelera del tablero y, a continuación, ajusta el número de cartas de Motor forzado o de Estrés que tienes para toda la carrera en función del efecto de esa ficha de Clima ①.

- Baraja las 12 fichas de Estado de la pista y roba tantas como curvas haya en el Circuito. El resto de fichas de Estado de la pista no se utilizarán en esta carrera. Empieza a revelar fichas de Estado de la pista por orden y empezando por la primera curva del Circuito. Si la ficha muestra el símbolo de sector (⬅➡), modificará todos espacios que hay entre la ficha y la siguiente curva. Coloca la ficha en la caseta de ese sector junto a la pista ②. Las fichas sin símbolo de sector modifica la curva para la que fue robada: pon la ficha en la caseta cercana a esa curva ③.



Fichas de Estado de la pista

Las fichas de Estado de la pista tienen un efecto permanente en determinadas curvas o sectores del Circuito y contienen símbolos que deben tomarse en cuenta durante la ronda.



Los efectos de las fichas con este símbolo (⚠) deben aplicarse, mientras que los efectos de las demás fichas son opcionales y puedes decidir si aplicarlos o no, tal y como harías con los símbolos de Mejora.

Estado de la curva



Aumenta la Velocidad máxima

La Velocidad máxima aumenta en 1.



Reduce la Velocidad máxima

La Velocidad máxima se reduce en 1.



Recalentamiento

El coste total en cartas de Motor forzado se incrementa en 1 si al pasar por esta Línea de curva tu velocidad es superior a su Velocidad máxima.

Estado del sector



Rebufo perfecto

Si eliges aprovecharte del Rebufo en el paso 6, puedes aumentar los 2 espacios del Rebufo en 1 (haciendo un total de 3 espacios). Tu Coche de carreras debe estar en este sector para poder aplicar este efecto.



Control de temperatura

No pagas cartas de Motor forzado para los Impulsos que hagas en este sector (pero sigues estando limitado a un Impulso por turno). Tu Coche de carreras debe estar en este sector para poder aplicar este efecto.



Tiempo atmosférico

Este sector se ve afectado por la ficha de Clima (consulta los efectos de las fichas de Clima más abajo).

Preparación del Coche (a aplicar antes de comenzar la carrera)



Baraja 1 carta de Estrés adicional en tu mazo.



Retira 1 carta de Estrés de tu mazo.



Coloca 1 carta de Motor forzado adicional en tu Motor.



Retira 1 carta de Motor forzado de tu Motor.



Baraja 3 de tus cartas de Motor forzado en tu mazo de robo.



Pon 3 de tus cartas de Motor forzado en tu pila de descartes.

Efecto de las fichas de Clima (a aplicar en aquellos sectores con una ficha de Estado de la pista Tiempo atmosférico)



Rebufo perfecto

Si eliges aprovecharte del Rebufo en el paso 6, puedes aumentar los 2 espacios del Rebufo en 2 espacios adicionales (haciendo un total de 4 espacios). Tu Coche de carreras debe estar en este sector para poder aplicar este efecto.



Sin Rebufo

No puedes aprovecharte del Rebufo en este sector, aunque puedes llegar a este sector gracias a un Rebufo del sector anterior.



Bonificación al Enfriamiento

Durante el paso de Reacción recibes +1 al Enfriamiento en este sector.



Sin Enfriamiento

Durante el paso de Reacción no se permite el Enfriamiento en este sector.

Fichas de Clima

Las fichas de Clima siempre modifican la preparación de todos los Coches **antes** de comenzar la carrera. Pero, además, algunas de ellas pueden aplicar su efecto en algunos sectores del Circuito **si la ficha de Estado de la pista Tiempo atmosférico está en juego**. En ese caso, aplica el símbolo de la esquina inferior derecha de la ficha de Clima para ese sector.



Sistema de Campeonato

Tu coche se aleja de la línea de meta y sonríes al ver que le sacas una buena ventaja a tu principal rival. Estás en la primera de las carreras de la temporada del 61, y acabas de dar un golpe sobre la mesa nada más comenzar el campeonato.

Compite durante una temporada completa mejorando tu coche entre carreras, adáptate al imprevisible clima y aprovecha todas las oportunidades que se te presenten para ser una estrella mediática y atraer nuevos patrocinadores. Gana todos los puntos que puedas en cada carrera y llévate el Campeonato del Mundo.

Una vez que te hayas familiarizado con los diferentes Módulos puedes utilizarlos todos y jugar una temporada completa de varias carreras. El Sistema de Campeonato pone a tu disposición tres temporadas «históricas»: la temporada de 1961 (3 carreras), la temporada de 1962 (3 carreras) y la temporada de 1963 (4 carreras). Te aconsejamos empezar a jugar con la temporada de 1961, pero si lo deseas, puedes barajar las cartas de Evento y crear una temporada de 4 carreras totalmente diferente (consulta la página 10).

Preparación de un Campeonato

- Decide la temporada del Campeonato en la que quieres competir y reúne las cartas de Evento y las cartas de Circuito correspondientes.
- Cada piloto toma un Coche de carreras del color que elija junto con su tablero de Piloto, su peón de Caja de cambio y sus 12 cartas Básicas. Devuelve a la caja del juego las cartas de Mejora inicial, ya que no se van a utilizar durante el Campeonato.
- Toma el bloc de Campeonato que vas a usar durante toda la temporada.
- Deja el tablero de Campeonato a un lado de la mesa. El tablero de Campeonato se utiliza para tener las fichas y las cartas organizadas (puesto que comparten el mismo dorso) y para tener a la vista la carta de Evento activo.
- Baraja las cartas de Patrocinio para formar un mazo de Patrocinio. Deja el mazo de Patrocinio, bocabajo, en el lugar destinado para ello del tablero de Campeonato.
- Prepara el mazo de Mejoras como mejor te parezca: con cartas de Mejora normal, con cartas de Mejora avanzada, o con cartas de Mejora normal y Mejora avanzada juntas. Devuelve a la caja del juego las cartas de Mejora que te sobren, esas cartas no se utilizarán en el Campeonato. Baraja las cartas de Mejora que has elegido para formar un mazo de Mejoras y ponlo bocabajo en el lugar apropiado del tablero de Campeonato.
- Baraja las fichas de Clima y ponlas formando una pila bocabajo en el lugar apropiado del tablero de Campeonato.
- Baraja las fichas de Estado de la pista y ponlas formando una pila bocabajo en el lugar apropiado del tablero de Campeonato.
- Deja las cartas de Motor forzado y las cartas de Estrés formando una reserva de cartas bocarriba cerca del tablero de Campeonato.

¡GOAT!

Juega todas las temporadas seguidas para determinar quién recibe el título de *Greatest Of All Time* (Mejor de todos los tiempos).

Al final de cada una de las temporadas cada piloto podrá conservar únicamente 1 carta de Mejora de su elección de entre las que tenía.

Antes de cada carrera

- Busca la carta de Evento para la carrera actual (la temporada y la carrera vienen indicadas en su parte inferior) y ponla bocarriba en el lugar apropiado del tablero de Campeonato. Esa carta sirve como referencia e indica en qué Circuito se va a disputar la carrera. Pon el tablero correspondiente en el centro de la mesa y busca la carta de Circuito correspondiente.
- Pon los Coches de carreras en la Parrilla de salida. Para la primera carrera determina al azar la posición de los Coches en la Parrilla. Para las demás carreras la Parrilla de salida se forma siguiendo el mismo orden que la clasificación actual del Campeonato: con la persona que tenga más puntos en el Campeonato saliendo en primer lugar (la pole position) y las demás personas por detrás dependiendo de su posición en el Campeonato. En caso de empate, la persona que hubiera terminado la anterior carrera en mejor posición rompe el empate a su favor.
- A continuación, sigue los pasos que se muestran en la parte derecha de la carta de Evento, de arriba a abajo.



Modifica tu Coche

Patrocinio

Prensa

Tiempo atmosférico y Estado de la pista

Evento especial





● **Modifica tu Coche:** en los Campeonatos solamente puedes añadir una carta de Mejora a tu Coche antes de cada carrera, de esta manera tu vehículo irá mejorando a lo largo de la temporada. Baraja el mazo de cartas de Mejora y reparte sobre la mesa una carta de Mejora bocarriba por cada piloto en la partida más 3 cartas de Mejora adicionales.

De una en una, cada persona elige una carta del mercado. El orden de selección de cartas de Mejora es de atrás hacia delante en la Parrilla de salida. Las cartas elegidas se dejan sobre la mesa, frente a la persona que la eligió. Cuando todo el mundo haya elegido una carta, la persona que tenga su coche en el último lugar de la Parrilla (ignorando a las Leyendas en el caso de que estés jugando con ellas) podrá intercambiar una de sus cartas de Mejora por una carta de Mejora que todavía se encuentre en el mercado. Por último, devuelve al mazo las cartas de Mejora que todavía estén en el mercado, y barájalo a conciencia.



● **Patrocinio:** todo el mundo roba tantas cartas de Patrocinio como las indicadas en la carta de Evento. Esas cartas formarán parte de su mano inicial de 7 cartas. Consulta las reglas para las cartas de Patrocinio que encontrarás en la página 10.



● **Prensa:** coloca una ficha de Prensa al lado de la curva (o curvas) del Circuito que indique la carta de Evento (podrás encontrar las curvas más fácilmente en la carta de Circuito). Consulta las reglas de Prensa que encontrarás en la página 10.



● **Tiempo atmosférico y Estado de la pista:** roba la ficha superior de la pila de fichas de Clima y ponla bocarriba en el espacio de Cartelera que hay en el tablero. A continuación, todo el mundo toma tantas cartas de Motor forzado y cartas de Estrés como las indicadas en la Cartelera de Tiempo atmosférico del tablero teniendo en cuenta cualquier modificación que se deba aplicar por la ficha de Clima. Roba una ficha de Estado de la pista por cada una de las curvas que tenga el Circuito y ponlas en el tablero tal y como se explica en la página 6.

- **Evento:** lee en voz alta el Evento especial que encontrarás en la carta de Evento para que todo el mundo entienda su efecto. Puede que el efecto cambie la preparación de la carrera o que cambie por completo una regla, o incluso puede añadir un reto a la carrera.
- Coloca tu tablero de Piloto frente a ti. Baraja tus 12 cartas Básicas, tus cartas de Mejora (no olvides añadir la que acabas de robar), las cartas de Patrocinio que puedas tener de una carrera anterior y las cartas de Estrés, y coloca el mazo de robo resultante bocabajo en el lado izquierdo de tu tablero de Piloto. Coloca las cartas de Motor forzado bocarriba en el Motor (en el centro de tu tablero de Piloto) y tu peón de Caja de cambio en la primera marcha.
- Toma las cartas de Patrocinio que te proporcionó la carta de Evento y ponlas en tu mano. A continuación, roba tantas cartas de tu mazo de robo como sean necesarias para alcanzar el tamaño de tu mano (normalmente 7, a no ser que el Evento especial haya aumentado o reducido esa cantidad).

Después de cada carrera

- Registra los puntos de Campeonato que haya ganado cada piloto al final de la carrera en el bloc de Campeonato, en la sección de Clasificación final.

Clasificación final

1 GB	6	3	4	9		
2 USA	4 ₁₀	3 ₆	9 ₁₅	6 ₁₅		
3 ITALIA						
4						

- Todo el mundo se queda con las cartas de Mejora y las de Patrocinio que no haya utilizado, junto con las de Velocidad, para la siguiente carrera. Devuelve a la reserva las cartas de Motor forzado y las cartas de Estrés.
- Baraja todas las cartas de Patrocinio utilizadas durante la carrera en el mazo de Patrocinio.
- Baraja la ficha de Clima y las fichas de Estado de la pista en sus respectivas pilas.
- Busca la carta de Evento y de Circuito para preparar la siguiente carrera.

Guardar el juego durante un Campeonato
Si no quieres jugar una temporada entera de un tirón, este es el momento ideal para parar el Campeonato.

La caja del juego está diseñada para ayudarte a guardar de manera organizada los diferentes elementos del Campeonato hasta la siguiente sesión de juego.

Final del Campeonato

- La persona con más puntos al final de la temporada gana el Campeonato. En caso de empate, aquella persona de entre las empatadas que haya terminado la última carrera en mejor posición rompe el empate a su favor.

Cartas de Patrocinio

Las cartas de patrocinio son mejoras especiales de un solo uso que debes retirar de la partida al final del turno en el que las juegas. Como cualquier otra carta de Mejora, puedes descartarlas si así lo deseas. Las cartas de Patrocinio que no se utilicen pasan a la siguiente carrera de la temporada, pero ten en cuenta que no tienen ningún valor cuando ésta termina.

Cada vez que ganes una carta de Patrocinio, roba otra de la parte superior del mazo de Patrocinio y ponla directamente en tu mano. Si se agota el mazo, baraja las cartas que se hayan jugado desde el inicio de la carrera para formar uno nuevo. Si no puedes formar un nuevo mazo de Patrocinio, no podrás robar cartas de Patrocinio.

Atención: no puedes ganar cartas de Patrocinio en el turno en el que haces un trompo.



Prensa

La prensa internacional está esperando en un rincón concreto a que ocurra algo espectacular. Esto proporciona a todo el mundo un reto permanente a lo largo de la carrera. Para conseguir una carta de Patrocinio de esta manera, debes:

- Cruzar la Línea de curva aprovechando el Rebufo (la velocidad es irrelevante en este caso),

o bien

- Superar en 2 o más la Velocidad máxima de la curva (posiblemente modificada por una ficha de Estado de la pista) en la que se encuentre apostada la Prensa.

Atención: nunca puedes ganar más de 1 carta de Patrocinio por curva con Prensa.

Personalizar las temporadas de un Campeonato

Si quieres crear tu propia temporada de 4 carreras para un Campeonato, utiliza cartas de Circuito al azar. Antes de cada carrera, roba una carta de Evento al azar para ese circuito en concreto. A continuación, prepara la carrera siguiendo las reglas de preparación normales.



Ejemplo:

La curva en la que se encuentra la Prensa tiene una Velocidad máxima de 4 (valor impreso de 3 + 1 por el Estado de la pista).

■ El amarillo tiene que pagar 2 cartas de Motor forzado y recibe 1 carta de Patrocinio.

■ El rojo recibe 1 carta de Patrocinio, aunque no haya pagado ninguna carta de Motor forzado para trazar la curva.

■ El azul tiene que pagar 3 cartas de Motor forzado, pero no gana ninguna carta de Patrocinio, ya que ha superado la Velocidad máxima de la curva solamente por 1.



Modo Torneo

Si te sientes más competitivo que nunca y quieres enfrentarte a nuevos retos, prueba el Modo Torneo:

- Nadie cambia de Marcha durante el primer paso de la ronda, pero todo el mundo sigue jugando cartas.
- Una vez llegado el paso de Revelar y mover, muestras cuántas cartas has jugado y solo entonces puedes cambiar tu Marcha.
- Si subes o reduces dos Marchas de golpe, deberás pagar inmediatamente 1 carta de Motor forzado en tu paso de Revelar y mover.

Atención: si no puedes pagar la carta de Motor forzado al cambiar dos Marchas, ajusta el número de cartas en consecuencia:

- Si el error se ha producido al subir de Marcha, descarta al azar una de las cartas jugadas.
- Si el error se ha producido al reducir de Marcha, añade una carta Básica aleatoria de tu mazo de robo a tu área de juego siguiendo el mismo proceso que cuando juegas un Símbolo **+** (consulta la página 5 del libro de Reglas de juego).

Por último, coloca tu peón de Caja de cambio en la Marcha correcta.



Símbolo Obligatorio (⚠)



Motor forzado

Toma el número indicado de cartas de Motor forzado del Motor y ponlas en tu pila de descartes.

Atención: si has jugado accidentalmente una carta de Mejora y no puedes pagar su coste en cartas de Motor forzado, descarta la carta de Mejora y juega en su lugar una carta Básica aleatoria de tu mazo de robo siguiendo el mismo proceso que cuando juegas un símbolo + (consulta la página 5 del libro de Reglas de juego).



Chatarra

Descarta la carta superior de tu mazo de robo # veces.



Ajustar la Velocidad máxima

Si pasas por alguna Línea de curva en este turno, tu Velocidad máxima se modifica en # para ti; «+» significa que puedes pasar más rápido, y «-» significa que debes pasar más despacio.



Un solo uso

Durante el paso 8 (Descartar), retira de la partida las cartas en tu área de juego que tengan este símbolo en lugar de descartarlas.

Fichas de Estado de la pista

Estado de la curva



Aumenta la Velocidad máxima

La Velocidad máxima aumenta en 1.



Reduce la Velocidad máxima

La Velocidad máxima se reduce en 1.



Recalentamiento

El coste en cartas de Motor forzado se incrementa en 1 si al pasar por la curva tu velocidad es superior a su Velocidad máxima.

Estado del sector



Rebufo perfecto

Si eliges aprovecharte del Rebufo en el paso 6, puedes aumentar los 2 espacios del Rebufo en 1 (haciendo un total de 3 espacios). Tu Coche de carreras debe estar en este sector para poder aplicar este efecto.



Control de temperatura

No pagas cartas de Motor forzado para los Impulsos que hagas en este sector (pero sigues estando limitado a un Impulso por turno). Tu Coche de carreras debe estar en este sector para poder aplicar este efecto.



Tiempo atmosférico

Este sector se ve afectado por la ficha de Clima (consulta los efectos de las fichas de Clima).

— Símbolos Opcionales —



Enfriamiento

Devuelve a tu Motor hasta el número indicado de cartas de Motor forzado que tengas en tu mano.



Rebufo perfecto

Si eliges aprovecharte del Rebufo en el paso 6, puedes aumentar los 2 espacios del Rebufo en el número indicado.



Reducir Estrés

Puedes descartar de inmediato hasta un máximo de cartas de Estrés de tu mano a la pila de descartes. El número máximo de cartas a descartar viene indicado por el valor de este símbolo.



Actualizar

Puedes poner esta carta en la parte superior de tu mazo de robo en lugar de tener que descartarla en el paso 9.



Recuperación

Puedes buscar y elegir en tu pila de descartes hasta el máximo de cartas indicadas. Baraja las cartas elegidas en tu mazo de robo.



Poner la directa

Puedes jugar esta carta desde tu mano en el paso 5: Reacción. Si lo haces, aplica sus efectos como si la hubieras jugado en el paso 3, incluyendo la velocidad y los símbolos Obligatorios/Opcionales.



Pisar a fondo

Puedes aumentar tu velocidad en 1 por cada símbolo + que utilices este turno (de Mejoras, Estrés, Impulso, etc.). Si lo haces, debes aumentar la velocidad por todos los símbolos + utilizados y cuenta a la hora de comprobar la velocidad por el paso por curva.

Fichas de Clima Preparación del Coche (a aplicar antes de comenzar la carrera)



Baraja 1 carta de Estrés adicional en tu mazo.



Retira 1 carta de Estrés de tu mazo.



Coloca 1 carta de Motor forzado adicional en tu Motor.



Retira 1 carta de Motor forzado de tu Motor.



Baraja 3 de tus cartas de Motor forzado en tu mazo de robo.



Pon 3 de tus cartas de Motor forzado en tu pila de descartes.

Efecto de las fichas de Clima (a aplicar en aquellos sectores con una ficha de Estado de la pista Tiempo atmosférico)



Rebufo perfecto

Si eliges aprovecharte del Rebufo en el paso 6, puedes aumentar los 2 espacios del Rebufo en 2 espacios adicionales (haciendo un total de 4 espacios). Tu Coche de carreras debe estar en este sector para poder aplicar este efecto.



Sin Rebufo

No puedes aprovecharte del Rebufo en este sector, aunque puedes llegar a este sector gracias a un Rebufo del sector anterior.



Bonificación al Enfriamiento

Durante el paso de Reacción recibes +1 al Enfriamiento en este sector.



Sin Enfriamiento

Durante el paso de Reacción no se permite el Enfriamiento en este sector.