

ASGER HARDING GRANERUD DANIEL SKJOLD PEDERSEN

ERWEITERUNG

HEAT™

SPIELANLEITUNG

NASSER ASPHALT

Der Große Preis von Japan. Motoren donnern und Regen prasselt auf den Asphalt. Spannung und Ungewissheit liegen in der Luft. Die Reifen schwimmen, die Strategien versagen, die Nerven sind angespannt. Ein dramatisches Regenrennen beginnt ...

DAYS OF
WONDER®



+1



10+



60'

Diese Erweiterung bietet neue Herausforderungen wie Schikanen, Überflutungen und Aggressive Legenden.

Die neuen Regeln werden im Folgenden erklärt.

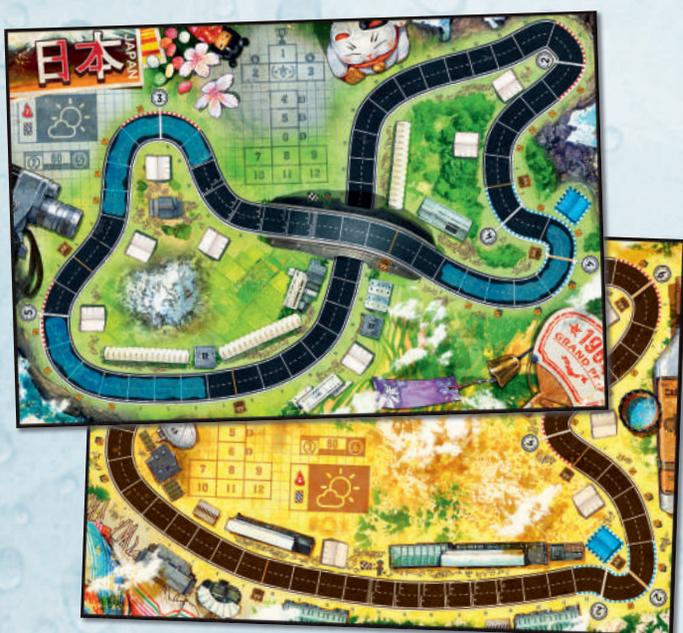
ERST IM REGEN ZEIGT SICH, WER WIRKLICH FAHREN KANN!

Spielmaterial

 Diese Anleitung

 1 Wertungsblock

 1 Spielplan mit 2 Rennstrecken (Japan und Mexiko)



Karten, die den entsprechenden Stapeln hinzugefügt werden:

 5 Stresskarten

 15 Hitzekarten

 7 Sponsorenkarten



 12 komplexe Upgradekarten (Nr. 49-54, je 2 Exemplare)



 4 Ereigniskarten (Rennsaison 1964)



 2 Streckenkarten



1 Materialset für eine weitere Person:



 12 Rennkarten



 3 Upgrade-Karten für Anfänger



 1 Cockpit

 1 Rennwagen



 1 Schalthebel



Überflutete Felder

Auf der Japan-Rennstrecke gibt es etliche überflutete Felder. Wenn du einen Durchgang auf einem überfluteten Feld beginnst, entsteht in Schritt 1 beim **Runterschalten** 1 zusätzliche Hitze. Wenn du 1 Gang runterschaltest, entsteht 1 Hitze, wenn du 2 Gänge runterschaltest, entstehen 2 Hitze.



Schikanen

Schikanen sind ein neues Element, das auf beiden Rennstrecken der Erweiterung vorkommt.

Sie bestehen aus 2 aufeinanderfolgenden Kurvenlinien mit derselben Geschwindigkeitsbegrenzung und 1 oder mehreren Feldern dazwischen. Damit ihr sie besser erkennt, sind sie **auf beiden Seiten der Strecke mit blauen Kerbs (Randsteinen)** markiert.

Falls ihr ohne das Modul *Wetter & Streckenbedingungen* spielt, behandelt Schikanen wie normale Kurven.

Spielt ihr mit dem Modul, zieht ihr bei der Spielvorbereitung für jede Schikane nur 1 Streckenbedingungsplättchen.

Hat das Plättchen ein Abschnittssymbol , wirkt es sich auf den Streckenabschnitt **hinter** der Schikane aus. Zur Verdeutlichung hat das Zelt dieses Streckenabschnitts dieselbe blaue Markierung wie die Schikane selbst.

Ein Plättchen ohne Abschnittssymbol wirkt sich auf **beide** Kurvenlinien der Schikane aus.

Im Meisterschaftsspiel kann eine Schikane gleichzeitig eine Pressekurve sein. In diesem Fall stellt ihr die Pressefigur neben die letzte Kurvenlinie der Schikane (also die Kurvenlinie, über die man die Schikane verlässt). Pressekurven sind auf der Ereigniskarte angegeben.



Aggressive Legenden

Legenden können auf manchen Teilen der Strecke aggressiver fahren und haben so die Möglichkeit, zwei Kurven im selben Durchgang zu durchfahren.

Wenn eine Legende ihren Zug auf einem Feld beginnt, neben dem eine gelbe Raute mit Pfeil abgebildet ist (siehe Abbildung), kann sie in diesem Durchgang eine weitere Kurvenlinie durchfahren.



Hinweis: Ihr könnt diese Regel auch auf die Großbritannien-Strecke aus dem Grundspiel anwenden. Malt dazu einfach einen Pfeil über die „0“-Rauten vor den Kurven mit Geschwindigkeitsbegrenzung 6, 5 und 4.



Super-Kühlung

In dieser Erweiterung gibt es ein neues Symbol für das Modul *Werkstatt* sowie das Meisterschaftsspiel. Wenn ihr damit spielen wollt, mischt einfach die neuen Upgrade- und Sponsorenkarten in die jeweiligen Stapel.

Super-Kühlung:

Dies ist ein optionales Symbol, das in Schritt 5 angewendet werden kann.

Wenn du es anwendest, kannst du deinen Ablagestapel durchsehen und bis zu # Hitzekarten darin zurück auf dein Motorfeld legen.

Hinweis: Wenn du keine Hitzekarten in deinem Ablagestapel findest, verfällt das Symbol (trotzdem darfst du deinen Ablagestapel durchsehen).

Meisterschaft

Die Erweiterung enthält 4 neue Ereigniskarten.

Ihr könnt sie entweder zusammen verwenden, um die Rennsaison 1964 zu spielen, oder ihr könnt sie euren anderen Ereigniskarten hinzufügen und eine eigene Meisterschaft erstellen.



CREDITS

Ausgedacht und entwickelt
von Sidekick Studio



Spielidee - Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Illustration - Vincent Dutrait

Grafikdesign - Cyrille Daujean

Deutsche Ausgabe - Asmodee Germany: Sophia Keßler, Susanne Kraft

Die Autoren bedanken sich herzlich bei ihren wundervollen Testspielerinnen und Testspielern in Kopenhagen, bei den Superhero Meetups und dem FIJ in Cannes.

Ihr besonderer Dank gilt dem Team von Days of Wonder für die fortwährende Unterstützung und Ewan Martinot-Tudal für die gemeinsamen Spiele in Cannes. Vollgas, bis die Reifen qualmen!

Days of Wonder bedankt sich bei allen Spielerinnen und Spielern weltweit, die das Spiel seit seinen Anfängen mit Begeisterung unterstützt haben. Das Rennen ist noch nicht vorbei!

Erfahrt mehr über die Spiele von Days of Wonder auf:

www.daysof wonder.com

Days of Wonder und das Days of Wonder-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Days of Wonder, Inc. und Copyright © 2022–2024 Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.