

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

ERWEITERUNG

HEAT™

SPIELANLEITUNG

DUNKLE TUNNEL

Motorendröhnen dringt aus der Dunkelheit. Kurz darauf schnellen Rennwagen aus der Tunnelmündung hervor und ziehen als verschwommene Schlieren an dir vorbei. In den Bergen kann jeder Fehler verheerend sein. Nur wer konzentriert und aggressiv fährt, kann den Großen Preis von Spanien gewinnen. Doch der schlagartige Wechsel zwischen Licht und Dunkelheit verlangt den Fahrern Höchstleistungen ab.

DAYS OF
WONDER®



+1



10+



60'

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

Die neuen Regeln werden im Folgenden erklärt.

MIT HIGH SPEED DURCH DIE DUNKELHEIT!

Spielmaterial

Diese Anleitung

1 Wertungsblock

1 Spielplan mit 2 Rennstrecken (Spanien und die Niederlande)



Karten, die den entsprechenden Stapeln hinzugefügt werden:

6 Stresskarten



9 Hitzekarten



7 Sponsorenkarten



12 komplexe Upgrade-Karten (Nr. 55-60, je 2 Exemplare)



4 Ereigniskarten (Rennsaison 1965)



2 Streckenkarten



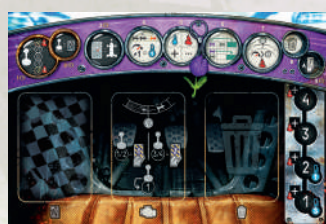
1 Materialset für eine weitere Person:



12 Rennkarten



3 Upgrade-Karten für Anfänger



1 Cockpit

1 Rennwagen



1 Schalthebel



Tunnel

Die Spanien-Rennstrecke führt durch mehrere Tunnel.

Solange sich dein Wagen auf einem Tunnelfeld befindet, kannst du keine Karten **von deiner Hand** abwerfen. Diese Regel hat Vorrang vor allen Effekten, die dir das Abwerfen einer Handkarte erlauben würden (Ereignisse, Upgrades, Streckenbedingungen etc.).

Hinweis: *Kühlung zählt nicht als Abwerfen, da die Karten auf dein Motorfeld kommen und nicht auf deinen Ablagestapel. Das Verschleiß-Symbol (siehe Seite 4 der Profiregeln) muss auch im Tunnel angewendet werden, da dabei keine Handkarten, sondern Karten vom Rennstapel abgeworfen werden. Sowohl Kühlung als auch Verschleiß funktionieren also auch im Tunnel.*




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 einem oder mehreren



Pfeilen abgebildet ist (siehe Abbildung), kann sie in diesem Durchgang eine weitere Kurvenlinie pro Pfeil 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.*

Aerodynamik-Symbol

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.

Aerodynamik:



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

Wenn du es anwendest, fahre bis zu # Felder weiter. Alle Felder, die du dabei betrittst/durchquerst, müssen

komplett frei von anderen Rennwagen sein und das Feld, auf dem du landest, muss einen Rennwagen direkt vor sich haben (egal auf welcher Position). Aerodynamik erhöht deine Geschwindigkeit NICHT.

Hast du in einem Durchgang mehrere Aerodynamik-Symbole, kannst du sie **entweder** einzeln anwenden **oder** ihre Werte addieren und sie für eine einzelne Bewegung anwenden.

Aerodynamik ist nicht dasselbe wie Windschatten. Du kannst mit Aerodynamik die Ziellinie überqueren sowie hinter der Ziellinie weiterfahren.

Blau ist an der Reihe. Er deckt seine Karten auf und fährt 9 Felder weit. Damit landet er 4 Felder hinter Rot.

Er beschließt, die Werte seiner beiden Aerodynamik-Symbole zu addieren, was ihm eine Zusatzbewegung von 3 Feldern gibt. Diese kann er voll ausnutzen, da die drei Felder vor ihm komplett leer sind und er am Ende der Bewegung auf dem Feld direkt hinter Rot landet. Jetzt kann Blau den Windschatten ausnutzen und dank der Streckenbedingung 3 weitere Felder fahren.



Als Nächstes kommt Grün an die Reihe. Sie fährt 13 Felder und landet 2 Felder hinter Rot.

Sie wendet ihr Aerodynamik-Symbol mit Wert 1 an, um auf das Feld direkt hinter Rot zu gelangen. Da sie die Letztplatzierte ist, nutzt sie ihr Adrenalin für +1 Geschwindigkeit und fährt parallel zu Rot. Nun kann sie ihr zweites Aerodynamik-Symbol mit Wert 2 anwenden, um auf das Feld direkt hinter Blau zu fahren. Zu guter Letzt nutzt sie den Windschatten aus und fährt 3 weitere Felder.



Meisterschaft

Die Erweiterung enthält 4 neue Ereigniskarten.

Ihr könnt sie entweder zusammen verwenden, um die Rennsaison 1965 zu spielen, oder ihr könnt sie euren anderen Ereigniskarten hinzufügen und eine eigene Meisterschaft erstellen.



Ausgedacht und entwickelt
von Sidekick Studio

Spielidee: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Illustration: Vincent Dutrait

Grafikdesign: Cyrille Daujean

Streckendesign: Franck Lefebvre

Redaktion: Jesse Rasmussen

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany: Susanne Kraft, Sophia KeBler

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 Franck, der sie in Cannes in ihrem eigenen Spiel geschlagen hat. 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.daysofwonder.com