

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

EXPANSION

HEAT™

ルール

トンネル
ガイジョン

ピレネー山脈のトンネルを輝く車体が通り抜ける寸前、強力なエンジンの爆音が暗い出口から響き渡る。一つのミスが命取りとなるこのコースを、スピングランプリに引き寄せられたドライバーは集中を高め攻めていく。次のトンネルが迫り、栄光を追い求めるレースカーが一台また一台と飲み込まれていく。

DAYS OF
WONDER®



+1



10+



60'

この拡張では、トンネル、シケイン、アグレッシブなレジェンドなど、新たな要素が追加されます。

新たなコースでのゲーム進行は以降で解説します。

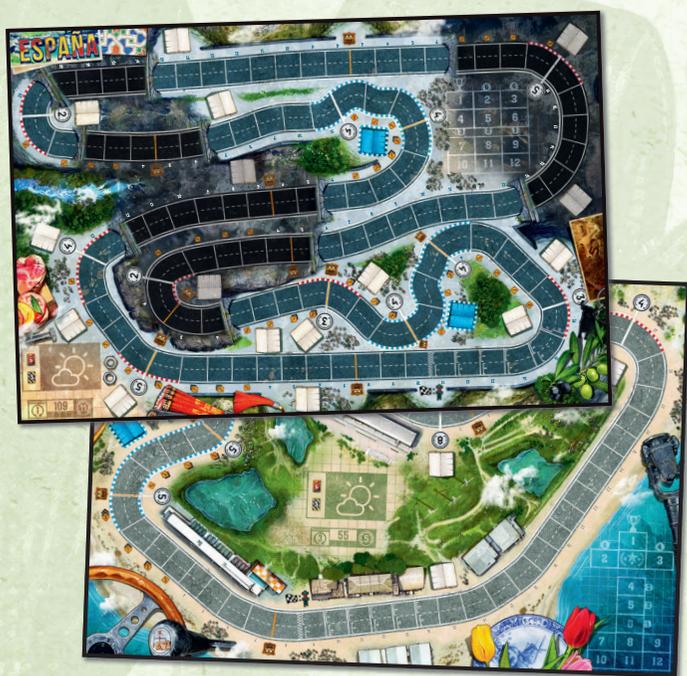
暗闇を切り裂け!

ゲーム用具

このルールブック

スコアシート 1部

両面ゲームボード 1枚
(レースコース 2種類: スペイン、オランダ)



対応するデッキに追加するカード

ストレスカード 6枚



ヒートカード 9枚



スポンサーシップカード 7枚



上級改良カード 12枚
(No.55~60、各2枚)



イベントカード 4枚
(1965年シーズン)



コースカード 2枚



プレイヤー1人分追加セット



基本カード 12枚



初期改良カード 3枚



プレイヤーマット 1枚

レースカー 1台



ギアポーン 1つ



トンネル

スペインのコースの様々な場所でトンネルを通り抜けることとなります。

レースカーがトンネルのスペースにある間、そのプレイヤーは手札のカードを捨てることができません。このルールは、捨て札ができるあらゆる効果（イベント、改良、路面状況等）よりも優先します。

注:クールダウンはカードを捨てることではありません（カードは捨て札ではなくエンジンに置かれるため）。スクラップアイコンの使用（上級ゲームルールP.4）もカードを捨てることではありません（カードは手札ではなくデッキの一番上から置かれるため）。なので、クールダウンもスクラップもトンネルで使用可能です。



シケイン

シケインはこの拡張の両方のコースに登場します。

これは同じ速度制限の連続する2つのコーナーラインと、その間の1つ以上のスペースからなります。わかりやすくするために、この2つのコーナーラインの両側に青の縁石が描かれています。

「天候と路面状況」モジュールを使わない場合、シケインは単に通常のコーナーとして扱ってください。

このモジュールを採用する場合、準備の段階で、路面状況トークンは各シケインでは1つしか引きません。

トークンにセクターシンボル  が描かれている場合、それはシケインの後の側のセクターを修正します。それ以外では、トークンはシケインの両方のコーナーラインを修正します。

わかりやすくするために、シケインに対応するテントのイラストの縁には、シケインと同様の縁石パターンが描かれています。

チャンピオンシップでは、プレス席がシケインのコーナーラインのいずれかになることもあります。この場合、それは常に最後のコーナーライン（シケインを出る場所）がコースカードで指定された場所になります。



アグレッシブなレジェンド

レジェンドは、同じラウンドで複数のコーナーをクリアできる状況になった場合、よりアグレッシブになる可能性があります。

レジェンドがコースの「ダイヤモンドの上」に山型（図参照）があるスペース上



でターンを開始する場合、このラウンドでは追加で、山型の数に等しい数のコーナーを超えることができます。

注:このルールは基本ゲームのイギリスコースでも起こりえます。まだのようなら、制限速度が6、5、4の各コーナー前の「0」のスペースの上に山型を書き足してください。



ドラフトシンボル

この拡張では、ガレージモジュールやチャンピオンシップモードで使用する新たなシンボルが登場します。使用する場合は、単に新たな改良やスポンサーシップカードを対応するデッキに混ぜてください。

ドラフト



このシンボルはステップ5(対応フェイズ)で使用する任意シンボルです。

レースカーはコース上を最大#スペース進みます。このシンボルで入ったり通過したりするすべ

でのスペースには他のレースカーがいてはならず、最終的に止まるスペースの前方のいずれかのスポットに少なくとも一台は他のレースカーがいる必要があります。

この追加移動はスピードに数えません。

1ラウンド中に複数のドラフトシンボルを使える場合、それぞれ使うことも、値を合計して1つのドラフトアクションとして使うこともできます。

ドラフトはスリップストリームとは異なります。これはレース終了時にフィニッシュラインを通過する際、あるいはフィニッシュラインを通過した後でも使用できます。

青のプレイヤーのターン。青はカードを公開し、9スペース移動した。

その結果、赤のレースカーの4スペース後ろになる。両方の改良カードのドラフトシンボルの値を合計することで、青は追加で3スペース移動することができる。最終地点が赤の直後で、その間に通過するスペースが完全に空いているためである。青はさらにスリップストリームすることができ、路面状況トークンのおかげで、追加で3スペース移動した。



次に移動するのは緑で、以下のカードを公開した。

緑は13スペース移動し、赤のレースカーの2スペース後ろに来た。一方の改良カードのドラフト1のシンボルを使い、緑は赤のレースカーに追いつくことができる。緑は最下位のプレイヤーだったので、アドレナリンのスピード+1の利点を生かして赤の隣に移動した。そこから緑はさらに2枚目の改良カードのドラフト2のシンボルを使い、自分と青の間の1スペースを詰めた。そして最後にスリップストリームを行い、さらに3スペース移動する。



チャンピオンシップルール

この拡張には新たなイベントカードが4枚入っています。

これをまとめて使用することで1965年シーズンをプレイすることができますし、独自のチャンピオンシップシーズンを作成するためにこれまでのイベントデッキに追加してもかまいません。



デザイン&デベロップ:
Sidekick Studio

作者: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

イラスト & グラフィックデザイン: Vincent Dutrait

グラフィックデザイン & レイアウト: Cyrille Daujean

追加コースデザイン: Franck Lefebvre

編集: Jesse Rasmussen

翻訳: Yoshiya Shindo

作者はコペンハーゲンのSuperhero MeetupやFIJ Cannesでの素晴らしいテストプレイヤーに多大なる感謝をいたします。

また、Days of Wonderの継続的な支援と、カンヌで彼らを丁寧に叩きのめしてくれたFranckに特に感謝いたします。ペダルを踏み込め!

Days of Wonderは、当初からのゲームに対する熱意と支援を続けてくれる世界中のプレイヤーに感謝いたします。まだまだ熱くなれ!

Days of Wonderのゲームに関してはこちらにアクセス:
www.daysof wonder.com

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2022-2025 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.