

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

KIEGÉSZÍTŐ

HEAT™

JÁTÉKSZABÁLY

HAJTŰKANYAR

Motorzúgás töri meg az alagút sötét bejáratának csendjét, majd megjelennek a száguldó versenyautók. Egyetlen apró hiba is katasztrófához vezethet, de a Spanyol Nagydíj csábítása minden versenyzőt magával ragad. A versenyautók egymás után tűnnek el az alagutakban, ahogy egyre agresszívebben küzdenek a dicsőségért.

DAYS OF
WONDER®



Ebben a kiegészítőben alagutak, síkánok és legendásan agresszív sofőrök támasztanak új kihívásokat a versenyzők elé.

Az új versenypályák szabályait az alábbiakban találjátok.

NE FÉLJ A SÖTÉT-BEN!

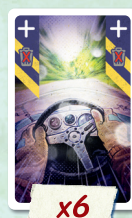
Tartozékok

- 1 Játékszabály
- 1 pontozótömb
- 1 kétoldalas játéktábla 2 különböző versenypályával (Spanyolország, Hollandia)



Új kártyák (ezeket keverjétek az alapjátékban található kártyákhoz)

- 6 stresszkártya
- 9 hőkártya
- 7 szponzorkártya



- 12 haladó fejlesztéskártya 55-től 60-ig számozva (mindegyikből 2)



- 4 eseménykártya (1965-ös szezon)



- 2 pályakártya



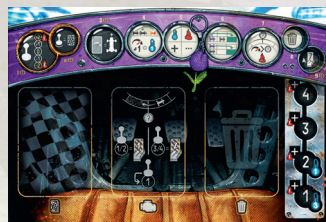
Tartozékok +1 játékosnak



- 12 alapkártya



- 3 kezdő fejlesztéskártya



- 1 játékos tábla

- 1 versenyautó



- 1 váltófigura



Alagutak

A spanyol versenypálya bizonyos részein alagutak találhatók.

Amíg az autód alagútmezőn van, nem dobhatsz el kártyát a kezedből. Ez a szabály felülír minden olyan hatást, amivel kártyát dobhatnál el (esemény, fejlesztés, útviszony stb.).

Megjegyzés: A hűtés nem számít eldobásnak (a kártya a motorba kerül, nem a dobópakliba). A Haladó játékváltozat és a bajnokság szabályai 4. oldalán található kidobás sem számít eldobásnak (a kártyát a pakli tetejéről dobod el, nem a kezedből). Így a hűtés és a kidobás is használható az alagutakban.




Sikánok

A sikánok pályajellemzők, amik megtalálhatók a kiegészítő mindkét versenypályáján.

A sikánok két egymás után következő kanyarhatárból állnak, megegyező ajánlott sebességgel, amik között egy vagy több mező van. A könnyebb felismerhetőség érdekében a két kanyarhatár között a pálya mindkét oldalán kék rázókövek találhatók.

Ha a játék során nem használjátok az időjárás és útviszonyok modult, kezeljétek úgy a sikánokat, mint a többi kanyart a pályán.

Ha használjátok a modult, mindegyik sikánhoz csak 1 útviszonyjelölőt húzzatok az előkészületek során.

Ha a húzott lapkán szakasz szimbólum látható , akkor az a sikán utáni szakaszra lesz hatással. Egyéb esetben mindkét kanyarhatárra hatással van.

A könnyebb megkülönböztetés érdekében a sikánokhoz tartozó illusztráción ugyanaz a kék rázóköv látható, mint a pálya sikánjain.

Ha a bajnokság modullal játszottok, akkor a fotópont lehet a sikán egyik kanyarhatára. Ebben az esetben a sajtófigurát mindig a sikán második (a sikánból kivezető) kanyarhatára mellé tegyétek, ahogy a pályakártyán látható.



Agresszív legendák

A legendák agresszívebben vezethetnek a versenypálya bizonyos szakaszain, így egy forduló alatt akár több kanyart is bevehetnek.

Ha egy legenda a fordulóját olyan mezőn kezdi, ami mellett egy fekete sávokkal jelölt tábla látható, akkor



sávonként egy további kanyarhatáron is áthaladhat ebben a fordulóban.

Megjegyzés: Ezt a szabályt használhatjátok az alapjátékban található nagy-britanniai versenypályán is. Rajzoljatok egy, az ábrán látható sávot a 4-es, 5-ös és 6-os ajánlott sebességű kanyarhatárok mellett található 0-s táblák fölé.



Felzárkózás szimbólum

A kiegészítőt használva új szimbólummal találkozhattok a garázs és a bajnokság modulokban. A kiegészítőben található új fejlesztés- és szponzorkártyákat keverjétek a megfelelő paklikba.

Felzárkózás:



Ez egy opcionális szimbólum, ami az 5. (reakció) fázisban aktiválható.

Mozogj előre legfeljebb # mezőt. Csak olyan mezőkre mozoghatsz, amikben nincs autó, és olyan mező mögött

kell befejezned a mozgásod, amelynek legalább az egyik helyén van másik autó.

A felzárkózás nem növeli a sebesség értékedet.

Ha egy fordulóban több felzárkózás szimbólum is a rendelkezésedre áll, használhatod azokat külön is vagy összeadhatod az értékeiket, hogy egy felzárkózás akción belül használj fel több szimbólumot.

A felzárkózás nem szélárnyék. Használhatsz felzárkózást a célvonalon való áthaladásra és a célvonalon való áthaladás után is.

A kék játékos a körében felfedi a kártyáit és 9 mezőt mozog. A piros autó mögött 4 mezővel fejezi be a mozgását.

A fejlesztéskártyák felzárkózás értékét összeadva további 3 mezőt mozoghat, mivel így pont a piros autó mögött fejezi be a mozgását és közben csak üres mezőkön halad át. Ezután kihasználja a szélárnyékot, és az útviszonyjelölőnek köszönhetően további 3 mezőt mozog.



A zöld játékos következik. Felfedi a kártyáit, majd 13 mezőt mozog, így a piros autó mögött 2 mezővel fejezi be a mozgását.

Az egyik fejlesztéskártyája 1-es felzárkózás értékével utoléri a piros autót. Mivel ő áll az utolsó helyen, kihasználja az adrenalin által biztosított +1 sebességet, és a piros autó mellé mozog. Ezután 2-es felzárkózás értékű fejlesztéskártyájával utoléri a kék autót. Végül a szélárnyék segítségével további 3 mezőt mozog.



Bajnokság

A kiegészítőben 4 új eseménykártya található.

Lejátszhatjátok velük az 1965-ös bajnoki szezonot külön, vagy össze is keverhetitek az új eseménykártyákat a többivel, amikor saját szezonot alkottok.



Tervező és fejlesztő:
Sidekick Studio

Szerzők: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Illusztrátor: Vincent Dutrait

Grafikus: Cyrille Daujean

További pályatervezés: Franck Lefebvre

Szerkesztő: Jesse Rasmussen

A szerzők szeretnének köszönetet mondani a nagyszerű koppenhágai tesztelőcsapatnak, akik a Superhero Meetup és az FIJ Cannes keretein belül dolgoztak a játékon.

Külön köszönet a Days of Wonder csapatának az állandó támogatásukért és Francknak, aki Cannes-ban a saját játékukban győzte le őket. Padlógáz!

A Days of Wonder köszönetét fejezi ki a játékosoknak a támogatásukért és elkötelezettségükért a játék iránt. Igazi legendák vagytok, köszönjük!

További információkért látogassatok el a www.daysofwonder.com oldalra!