

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

ROZŠÍŘENÍ

HEAT™

PRAVIDLA

TUNELOVÉ VIDĚNÍ

Z temného ústí pyrenejského tunelu se ozve řev silných motorů jen minutu předtím, než kolem projedou nablýskaná auta. Jediná chyba by mohla znamenat jistou zkázu, ale Velká cena Španělska všechny závodníky láká a udržuje je soustředěné a agresivní. Další tunel čeká a pohlcuje jedno závodní auto řítící se za slávou za druhým.

DAYS OF
WONDER®



+1



10+



60'

Toto rozšíření vám nabízí nové výzvy jako jsou tunely,
šikany a agresivní legendy.

Herní principy nových tratí jsou
vysvětleny níže.

SPĚCHEJTE DO TEMNOTY!

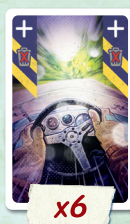
Herní součásti

- 1 pravidla
- 1 bodovací tabulka
- 1 oboustranný herní plán se 2 rozdílnými závodními okruhy (Španělsko a Nizozemsko)



Karty, které mají být přidány do příslušných balíčků:

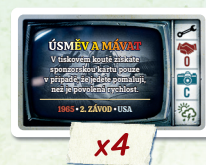
- 6 karet napětí
- 9 karet Heat
- 7 sponzorských karet



- 12 karet pokročilých vylepšení očíslovaných 55 až 60 (2 kopie od každé)



- 4 karty událostí (sezóna 1965)



- 2 karty tratí



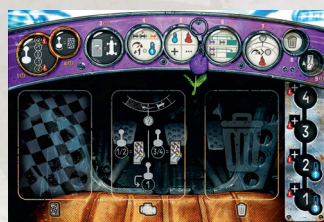
Sada pro dalšího hráče



- 12 základních karet



- 3 startovní vylepšení



- 1 herní podložka

- 1 závodní auto



- 1 řadič páka



Tunely

Na různých místech španělské trati vede cesta skrz tunely.

Dokud se váš vůz nachází v prostoru tunelu, nesmíte odhodit žádnou kartu z ruky. Toto pravidlo má přednost před jakýmkoli efektem, který by vám odhození karty umožnil (událost, vylepšení, stav dráhy...).

Poznámka: Ochlazení neznamená odhazování (karta končí v motoru, nikoli na odhazovací hromádce). Použití Šrotu, které je vysvětleno na straně 4 v pravidlech pro pokročilou hru, také není odhozením (karta se bere z vrchu balíčku, nikoliv z ruky). V tunelech je tedy stále dovoleno jak ochlazení, tak šrotování.




Šikany

Šikany jsou herním prvkem, který se v tomto rozšíření nachází na obou tratích.

Skládají se ze dvou po sobě jdoucích linií zatáčky se stejným omezením rychlosti a jednou nebo více mezerami mezi nimi. K jejich rozpoznání slouží modré obrubníky po obou stranách trati.

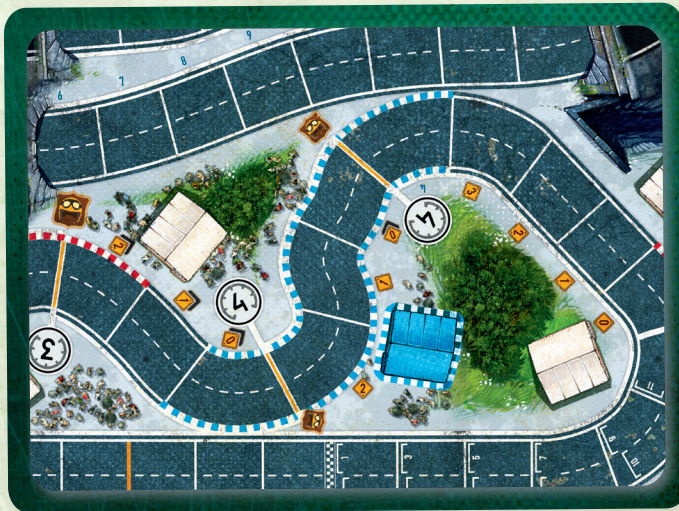
Pokud nehrajete s modulem Počasí a stav dráhy, šikany jednoduše považujte za běžné zatáčky.

Pokud hrajete s tímto modulem, tak během přípravy si pro každou šikanu vytáhněte pouze jeden žeton stavu dráhy.

Pokud je na žetonu zobrazen symbol sektoru , upravte sektor až za šikanou. V opačném případě upravte obě linie zatáčky.

Připomínáme, že na obrázku stanu spojeného se šikanou je rámeček se stejným vzorem modrých obrubníků jako na samotné šikaně.

V režimu šampionátu může být tiskový kout v jedné ze šikan v linii zatáčky. V takovém případě bude vždy umístěn na poslední linii zatáčky (při výjezdu ze šikany), jak je uvedeno na kartě trati.



Agresivní legendy

Legendy mohou být na některých úsecích trati agresivnější a získat možnost projet několik zatáček v jednom kole.

Pokud legenda začíná na trati svůj tah na místě s šipkou nad kosočtvercem (viz obrázek), může v tomto kole překročit



jednu linii zatáčky navíc za každou šipku nad kosočtvercem.

Poznámka: Toto pravidlo lze použít i na trati Velké Británie v základní hře. Pokud jste tak ještě neučinili, stačí domalovat šipku nad políčko "0" před zatáčkami, které ukazují omezení rychlosti na 6, 5 a 4.



Symbol draftu

Toto rozšíření přináší nový symbol pro použití v modulu garáže nebo v režimu šampionátu. Chcete-li jej použít, jednoduše přimíchejte nové karty vylepšení a sponzorů do příslušných balíčků.

Draft



Jedná se o volitelný symbol, který lze použít v 5. kroku (Reakce).

Posuňte dopředu své auto na závodní dráze až o # polí. Všechna pole, na která/přes která se díky tomuto

symbolu posunete, musí být bez dalších aut a před polem, na kterém jste zastavili, musí stát alespoň v jedné stopě auto.

Tento pohyb navíc se nepočítá do rychlosti.

Pokud máte v jednom tahu přístup k několika symbolům draftu, můžete je použít buď samostatně, nebo sečíst jejich hodnoty a použít je v jedné akci draftu.

Draftování není jako využívání Větrného pytle. Lze jej využít pro průjezdu cílovou linií i za cílovou linií na konci závodu.

Na tahu je modrý hráč. Odhalí své karty a posune se o 9 polí. Zastaví se 4 pole za červeným autem.

Po sečtení hodnot draftu z obou karet vylepšení získá modré auto 3 pole, o která se posune.

A protože projíždí zcela prázdnými poli, dostane se tak těsně za červené auto. Modrý využije akci Větrného pytle, a díky žetonu stavu dráhy se posune o další 3 pole.



Další na tahu je zelený hráč, který odhalí své karty. Posune se o 13 polí a zastaví se 2 pole za červeným autem.

Použije kartu vylepšení se symbolem draftu o hodnotě 1, a tak dostihne červené auto. Jako poslední hráč závodu využije výhodu Adrenalinu +1 rychlost a přesune se vedle červeného auta. Nyní použije kartu vylepšení se symbolem draftu o hodnotě 2, aby překonal 1 pole mezi ním a modrým autem. Nakonec využije akci Větrného pytle a posune se o další 3 pole.



System šampionátu

Toto rozšíření obsahuje 4 nové karty událostí.

Můžete je použít společně při hraní sezóny 1965 nebo je můžete přidat do balíčku karet událostí při vytváření vlastní sezóny šampionátu.



Návrh a vývoj:
Sidekick Studio

Autoři hry: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Ilustrace: Vincent Dutrait

Grafický návrh: Cyrille Daujean

Design tratí: Franck Lefebvre

Editor: Jesse Rasmussen

Autoři posílají velké poděkování všem svým úžasným testerům v Kodani, na jejich setkáních superhrdinů a na FIJ v Cannes.

Zvláštní poděkování patří týmu Days of Wonder za jejich trvalou podporu a Franckovi za to, že je v Cannes porazil v jejich vlastní hře. Pedál až na zem!

Days of Wonder děkuje hráčům po celém světě za jejich nadšení a podporu, kterou hře věnují od samého počátku. Heat stále jede na plný plyn!

Více o hrách Days of Wonder na: www.daysof wonder.com

Days of Wonder a Days of Wonder logo jsou registrované obchodní známky Days of Wonder, Inc. a autorská práva © 2022 - 2025 Days of Wonder, Inc. Všechna práva vyhrazena.