

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

UITBREIDING

# HEAT™

SPELREGELS

## TUNNEL VISION

Het gebrul van motoren ontsnapt uit de donkere tunnelmond in de Pyreneeën net voordat de glimmende raceauto's opduiken en voorbijrazen. Eén foutje kan een ravage veroorzaken, maar de overwinning van de Grand Prix van Spanje lonkt en dus blijven de coureurs gefocust en agressief rijden. Daar is de volgende tunnel al, die de ene na de andere raceauto op weg naar de overwinning opslokt.

DAYS OF  
WONDER®



+1



10+



60'

In deze uitbreiding wachten je nieuwe uitdagingen, zoals tunnels, chicanes en agressieve, legendarische coureurs.

De wijzigingen in de spelregels vind je in deze handleiding.

# LAAT JE NIET DOOR HET DONKER AFSCHRIKKEN!

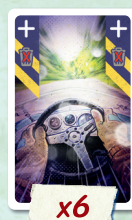
## Speelmateriaal

- deze spelregels
- 1 scoreblok
- 1 dubbelzijdig spelbord met 2 verschillende racecircuits (Spanje en Nederland)



### Extra kaarten voor de respectievelijke decks

- 6 stresskaarten
- 9 Heat-kaarten
- 7 sponsor-kaarten



- 12 gevorderde upgradekaarten, genummerd van 55 tot 60 (2 per soort)



- 4 gebeurteniskaarten (kampioenschap 1965)



- 2 circuitkaarten



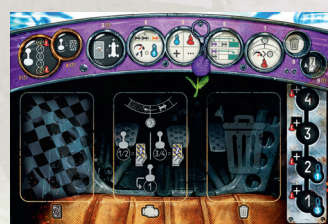
### Basismateriaal voor 1 speler



- 12 basiskaarten



- 3 startupgradekaarten



- 1 spelersbord

- 1 raceauto



- 1 versnellingspion



## Tunnels

Op verschillende plaatsen op het circuit van Spanje moeten de coureurs door tunnels rijden.

Als je auto op een tunnelveld staat, mag je geen kaarten uit je hand afleggen. Deze regel heeft voorrang op elk effect dat je toelaat kaarten af te leggen (gebeurteniskaart, upgradekaart, wegomstandigheid...).

**Opmerking:** bij Afkoeling leg je geen Heat-kaart af op je aflegstapel, maar leg je ze terug in je motor. Ook bij het symbool Afval (zie spelregels 'Expertspeel' van het basisspel, blz. 4) leg je geen kaarten uit je hand af, maar trek je kaarten van je trekstapel. Afkoeling en Afval blijven dus mogelijk in de tunnels.




## Chicanes

Chicanes zijn bochten in het spel en komen voor op beide circuits in deze uitbreiding.

Een chicane bestaat uit 2 opeenvolgende bochtmarkeringen met eenzelfde snelheidslimiet en 1 of meer velden ertussen. Chicanes zijn te herkennen aan de blauwe randen aan beide zijden van het circuit.

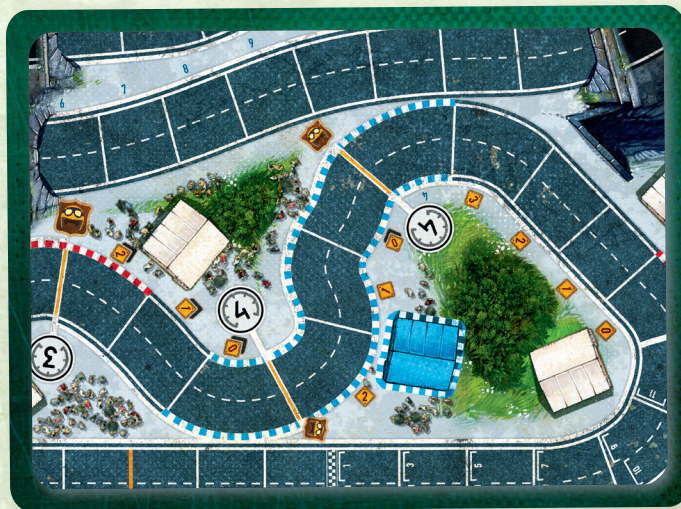
Als je het spel zonder de module Weer- en wegomstandigheden speelt, beschouw je de chicanes als normale bochten.

Als je wel met die module speelt, trek je tijdens de voorbereiding slechts 1 wegomstandighedenfiche voor elke chicane. Staat op het fiche het sectorsymbool , dan geldt het effect voor de sector na de chicane. Anders heeft het effect op beide bochtmarkeringen.

Om dat niet te vergeten, is het daarvoor voorziene veld bij de chicane ook blauw, net zoals de randen van de chicane.

In de kampioenschapsmodus kan de pershoek zich bevinden

bij een van de bochtmarkeringen van de chicane. Zet de persfiguur in dat geval altijd bij de laatste bochtmarkering (dus bij het verlaten van de chicane), zoals aangegeven op de circuitkaart.



## Agressieve Legendarische coureurs

Legendarische coureurs rijden op bepaalde delen van het circuit agressiever en kunnen zo meerdere bochten in dezelfde beurt nemen.

Als een Legendarische coureur aan het begin van zijn beurt op een veld staat met een of meerdere zwarte lijnen boven de ruit



naast het circuit (zie hiernaast), mag hij in deze beurt 1 extra bocht per zwarte lijn nemen.

**Opmerking:** je kunt deze regel ook toepassen op het circuit van Groot-Brittannië in het basisspel. Teken daarvoor, als je dat nog niet hebt gedaan, een zwarte lijn boven het veld 0 voor de bochten met snelheidslimiet 6, 5 en 4.



## Aansluiting

Deze uitbreiding bevat een nieuw symbool om te gebruiken in de module Garage of Kampioenschapsmodus. Voeg daarvoor de nieuwe upgrade- en sponsorkaarten toe aan de respectievelijke decks.

### Aansluiting



Dit symbool kunnen de spelers eventueel in stap 4-5 (Adrenaline-Reactie) gebruiken.

Ze mogen in dat geval hun auto maximaal # velden vooruitzetten. In alle velden die je hierdoor passeert

of bereikt, mogen geen andere auto's staan en vóór het veld waarop je eindigt, moet minstens 1 auto in het vak of veld staan.

Deze extra verplaatsing telt niet mee voor de snelheid.

Als je in je beurt over meerdere Aansluitingssymbolen beschikt, mag je ze apart gebruiken of optellen en samen gebruiken als 1 Aansluitingsactie.

Aansluiting is niet hetzelfde als Slipstream. In tegenstelling tot Slipstream mag je Aansluiting wel toepassen om over de finishlijn te gaan en na de finishlijn gebruiken aan het einde van een race.

De blauwe speler is aan de beurt. Hij draait zijn kaarten open en zet zijn raceauto 9 velden vooruit. Hij staat dan 4 velden achter de rode raceauto. Hij telt de waarden om aan te sluiten van beide upgradekaarten op en mag 3 velden extra vooruit omdat hij dan via lege velden aansluit achter de rode raceauto. Blauw heeft op die manier Slipstream en mag nog 3 velden vooruit dankzij het wegomstandighedenfiche.



Dan is de groene speler aan de beurt. Hij draait zijn kaarten open en zet zijn raceauto 13 velden vooruit.

Hij staat dan 2 velden achter de rode raceauto. Hij maakt gebruik van Aansluiting dankzij een van zijn upgradekaarten om aan te sluiten achter de rode auto. Omdat hij de laatste speler is, profiteert hij van Adrenaline en verhoogt hij zijn snelheid met 1. Hij staat dan naast de rode raceauto. Vervolgens maakt hij gebruik van Aansluiting van zijn andere upgradekaart en gaat zo 1 veld vooruit om aan te sluiten bij de blauwe auto. Groen heeft zo Slipstream en mag nog 3 velden vooruit.



## Kampioenschap

In deze uitbreiding zitten 4 nieuwe gebeurteniskaarten.

Gebruik ze om de races van seizoen 1965 te spelen of voeg ze toe aan het deck gebeurteniskaarten als je zelf een kampioenschap wilt samenstellen.



Ontworpen en ontwikkeld door Sidekick Studio

Auteurs: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Illustraties: Vincent Dutrait

Grafisch ontwerp: Cyrille Daujean

Ontwerp extra circuits: Franck Lefebvre

Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

De auteurs willen alle testspelers in Kopenhagen, op de Superhero Meetups en bij FIJ Cannes bedanken.

Speciale dank gaat uit naar het team van Days of Wonder voor hun onophoudelijke steun, en naar Franck om hen te verstaan in hun eigen spel in Cannes. Geef plankgas!

Days of Wonder wil spelers wereldwijd bedanken voor hun enthousiasme en hun steun voor dit spel vanaf het begin. We blijven plankgas geven!

Lees alles over de spellen van Days of Wonder op:  
[www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)

Days of Wonder en het logo van Days of Wonder zijn geregistreerde handelsmerken van Days of Wonder, Inc. en copyright © 2022-2025 Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.