

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

ESPANSIONE

HEAT™

REGOLE

VISIONE A TUNNEL

Il rombo dei potenti motori riecheggia dall'oscuro tunnel dei Pirenei qualche istante prima che alcune auto fiammanti emergano dalle ombre. Un semplice errore potrebbe causare un incidente catastrofico, ma il richiamo del Gran Premio di Spagna è sufficiente a mantenere i piloti concentrati e aggressivi. Una dopo l'altra, le auto che sfrecciano verso la gloria attendono di essere inghiottite dal tunnel successivo.

DAYS OF
WONDER®






Questa espansione vi offre nuove sfide come i Tunnel, le Chicane e le Leggende Aggressive.

Le modifiche allo svolgimento del gioco sono elencate di seguito.




SFRECCIA NELL'OSCURITÀ!

Contenuto


-  Questo regolamento
-  1 blocchetto segnapunti
-  1 tabellone a due lati con 2 circuiti diversi (Spagna e Olanda)




Carte da aggiungere ai rispettivi mazzi:

-  6 carte Stress
-  9 carte Heat
-  7 carte Sponsor




-  12 carte Miglioria Avanzata numerate da 55 a 60 (2 copie di ognuna)



-  4 carte Evento (stagione 1965)




-  2 carte Circuito



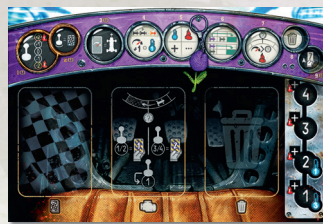
1 set giocatore con:




-  12 carte Base



-  3 carte Miglioria di Partenza



-  1 plancia Giocatore

-  1 automobile da corsa



-  1 pedina Leva del Cambio

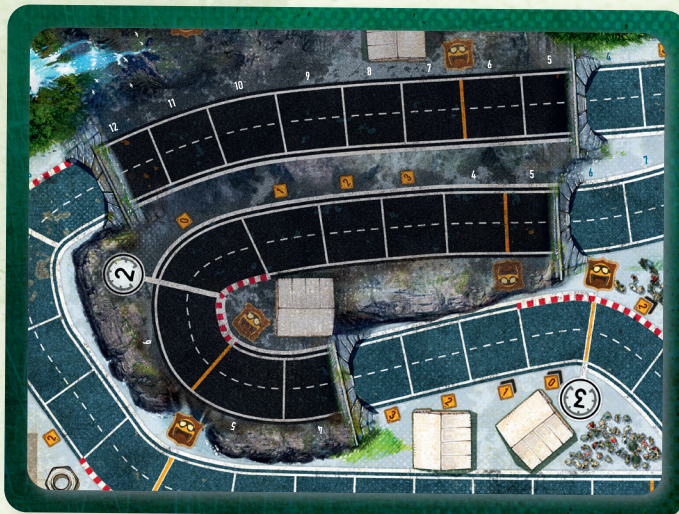


Tunnel

In varie sezioni del circuito di Spagna, la pista passerà attraverso dei Tunnel.

Fino a quando la vostra automobile si trova su una casella Tunnel, non potete scartare alcuna carta dalla vostra mano. Questa regola ha la precedenza su qualsiasi effetto che vi permetterebbe di scartare (Evento, Miglioria, Condizione di Strada ecc.)

Nota: Il Raffreddamento non è considerato scartare (le carte finiscono nella casella Motore, non nella pila degli scarti). Anche il simbolo dei Detriti, spiegato a pagina 4 del regolamento Gioco Avanzato, non è considerato scartare (la carta proviene dalla cima del mazzo, non dalla mano). Quindi sia il Raffreddamento che i Detriti sono permessi nei Tunnel.




Chicane

Le Chicane sono una caratteristica che può essere trovata in entrambi i circuiti di questa espansione.

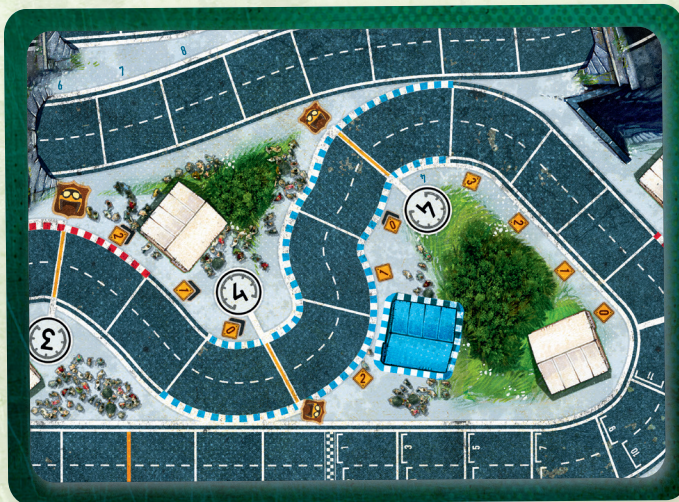
Sono composte da 2 Linee di Curva consecutive aventi lo stesso Limite di Velocità e 1 o più caselle tra di esse. Su entrambi i lati della pista sono disegnati dei cordoli blu per aiutarvi a riconoscerle.

Se non giocate con la Modalità Clima e Condizione di Strada, trattate semplicemente le Chicane come delle curve normali.

Se giocate con quella modalità, durante la preparazione pescate un solo segnalino Condizione di Strada per ogni Chicane. Se il segnalino mostra il simbolo Settore , esso modifica il settore dopo la Chicane. Altrimenti modifica entrambe le Linee di Curva.

Come promemoria, l'illustrazione del padiglione accanto alla Chicane mostra un bordo con lo stesso colore dei cordoli blu della Chicane.

Nella modalità Campionato, la Curva della Stampa può essere una Linea di Curva Chicane. In questo caso, verrà sempre collocata sull'ultima Linea di Curva (uscendo dalla Chicane) come indicato sulla carta Circuito.



Leggende Aggressive

Le Leggende possono essere più aggressive in alcune parti del circuito, cogliendo l'opportunità di fare più curve nello stesso round.

Se una Leggenda inizia il suo turno su una casella con una o più frecce verso l'alto al di sopra del rombo sul



circuito (vedi immagine), può oltrepassare una Linea di Curva aggiuntiva per ogni freccia in questo round.

Nota: Questa regola può essere utilizzata sul circuito della Gran Bretagna nel gioco base. Se non lo avete già fatto, disegnate una freccia verso l'alto sulla casella "0" davanti alle curve che mostrano un Limite di Velocità di 6, 5 e 4.



Simbolo Cono d'Aria

Questa espansione introduce un nuovo simbolo da utilizzare nella modalità Garage o nella modalità Campionato. Per utilizzarlo, mescolate semplicemente le nuove carte Miglioria e carte Sponsor nei loro rispettivi mazzi.

Cono d'Aria



Questo simbolo è un simbolo facoltativo da utilizzare nel passo 5: Reagire.

Muovete la vostra automobile fino a # caselle in avanti sul circuito. Tutte le caselle su cui vi muovete grazie a questo simbolo devono essere

completamente libere da altre automobili e la casella successiva a quella di arrivo deve avere almeno un'automobile in uno qualsiasi dei suoi Spazi. Questo movimento aggiuntivo non aumenta il vostro valore di Velocità.

Se avete accesso a diversi simboli Cono d'Aria nello stesso round, potete utilizzare un qualsiasi numero di essi separatamente oppure sommare i loro valori e utilizzarli in una singola azione Cono d'Aria.

Il Cono d'Aria non è come Entrare in Scia. Può essere utilizzato per oltrepassare la linea del traguardo oppure dopo la linea del traguardo alla fine di una corsa.

È il turno del giocatore blu. Rivela le sue carte e si muove di 9 caselle. Arriva a 4 caselle dietro l'automobile rossa.

Aggiungendo i valori dei simboli Cono d'Aria di entrambe le carte Miglioria, il giocatore blu ottiene un bonus di 3 caselle sulle quali può muoversi perché questo lo porta esattamente dietro l'automobile rossa passando attraverso delle caselle completamente vuote. Il giocatore blu può ora Entrare in Scia e muoversi di 3 caselle aggiuntive grazie al segnalino Condizione di Strada.



Tocca al giocatore verde che rivela le sue carte. Si muove di 13 caselle e finisce 2 caselle dietro l'automobile rossa.

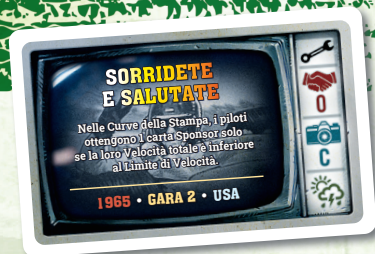
Utilizzando il simbolo Cono d'Aria di valore 1 di una delle sue carte Miglioria, può raggiungere l'automobile rossa. Essendo l'ultimo giocatore della corsa, approfitta del valore di Adrenalina +1 e si muove accanto all'automobile rossa. Ora può utilizzare il simbolo Cono d'Aria di valore 2 della sua seconda carta Miglioria per raggiungere la singola casella presente tra le loro due automobili e l'automobile blu. Infine, può Entrare in Scia e muoversi di 3 caselle aggiuntive.



Campionato

Questa espansione include 4 nuove carte Evento.

Potete utilizzarle assieme per giocare la stagione 1965 oppure potete aggiungerle al vostro mazzo di carte Evento quando create una stagione di Campionato personalizzata.



Idea e sviluppo
di Sidekick Studio

Autori: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Illustrazioni: Vincent Dutrait

Progetto Grafico: Cyrille Daujean

Ulteriore Design del Circuito: Franck Lefebvre

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Massimo Bianchini

Gli autori ringraziano calorosamente tutti i loro fantastici playtester a Copenhagen durante i Superhero Meetups e al Festival des Jeux di Cannes. Un ringraziamento speciale al team di Days of Wonder per il loro supporto costante e a Franck per averli umilmente battuti al loro stesso gioco a Cannes. Schiacciate quel Pedale e date Gas!

Days of Wonder ringrazia i giocatori di tutto il mondo per il loro entusiasmo e per il supporto al gioco sin dalla sua uscita. La pista è ancora calda!

Potete scoprire anche gli altri giochi Days of Wonder andando qui: www.daysof wonder.com

Distribuito in Italia da: Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza, 58 - 42018 San Martino in Rio (RE) - ITALY - www.asmodee.it

Days of Wonder e il Logo Days of Wonder sono marchi registrati di Days of Wonder, Inc. e copyright © 2022-2025 Days of Wonder, Inc. Tutti i diritti riservati.