

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

EXPANSIÓN

HEAT™

REGLAS

VISION DE TUNEL

Los potentes motores rugen en la oscura boca del túnel de los Pirineos instantes antes de que los relucientes coches pasen a toda velocidad. Un error en esta zona te sacaría de la carrera, pero el Gran Premio de España es tan emocionante que te mantiene concentrado y con el cuchillo entre los dientes. Ya se acerca el siguiente túnel. Mira cómo se traga coche tras coche en su camino a la gloria.

DAYS OF
WONDER®



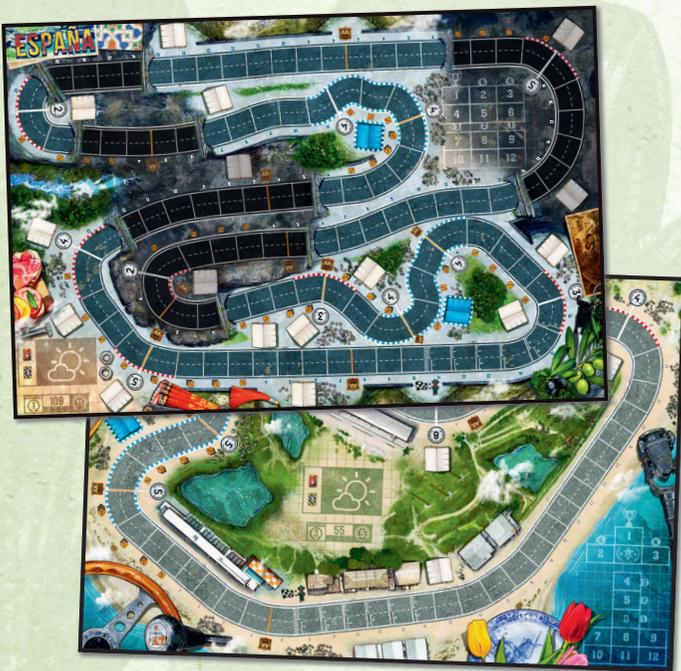
Esta expansión presenta nuevos retos como túneles, chicanes y Leyendas agresivas.

Los cambios que afectan a la jugabilidad de los nuevos Circuitos se listan a continuación.

¡ACELERA EN LA OSCURIDAD!

Contenido

- Este reglamento
- 1 bloc de Campeonato
- 1 tablero de doble cara con dos Circuitos diferentes (España y Países Bajos)



Conjunto de cartas para sus respectivos mazos

6 cartas de Estrés



9 cartas de Motor forzado



7 cartas de Patrocinio



12 cartas de Mejora avanzada numeradas del 55 al 60 (2 copias de cada)



4 cartas de Evento (temporada de 1965)



2 cartas de Circuito



Componentes para un piloto adicional



12 cartas de Velocidad



3 cartas de Mejora inicial



1 tablero de Piloto

1 Coche de carreras



1 peón de Caja de cambio



Túneles

En el Circuito de España existen lugares en los que el trazado pasa por una serie de túneles.

Mientras tu Coche de carreras se encuentre en un espacio de Túnel, no podrás descartar **cartas de tu mano**. Esta regla tiene preferencia sobre cualquier efecto que te permita descartar cartas (Evento, Mejora, Estado de la pista, etc.).

Atención: el enfriamiento no se considera un descarte ya que las cartas terminan en el espacio de Motor, no en la pila de descartes. Utilizar el efecto del símbolo de Chatarra (que se explica en la página 4 de las Reglas de Juego avanzado y Campeonato) tampoco se considera un descarte, ya que las cartas provienen de la parte superior del mazo, no de la mano. Así pues, en los espacios de Túnel sí que puedes enfriar el motor y usar el efecto del símbolo de Chatarra.



Chicanes

Las chicanes son una nueva característica que encontrarás en los dos Circuitos de esta expansión y se componen de dos Líneas de curva consecutivas con la misma Velocidad máxima y uno o más espacios entre ellas. Para que puedas reconocerlas de un vistazo, las chicanes aparecen entre dos Líneas de curva con un **borde azul en ambos lados del circuito**.

Si no estás jugando con el módulo de Tiempo atmosférico y Estado de la pista, considera todas las chicanes como si fueran curvas normales.

Si juegas con ese módulo, durante la preparación deberás robar únicamente 1 ficha de Estado de la pista para cada chicane.

Si la ficha muestra el símbolo de sector , modificará el sector de **después** de la chicane. De lo contrario, modificará **sendas** Líneas de curva.

Como recordatorio, las ilustraciones de las casetas asociadas a la chicane presentan el mismo borde azul.

En el Sistema de Campeonato las fichas de Prensa pueden estar en una chicane, para indicar este hecho pon la ficha de Prensa siempre en la última Línea de curva (la que sale de la chicane), tal y como indica la carta de Circuito.



Leyendas agresivas

Ahora las Leyendas pueden realizar pilotajes más agresivos en determinadas zonas del circuito y superar dos curvas en una ronda.

Si una Leyenda comienza su movimiento en un espacio que contiene uno o más chevrónes por encima del Diamante (ver ilustración), podrá superar una Línea de curva adicional esa ronda por cada chevrón.



Atención: puedes jugar con esta regla en el Circuito de Gran Bretaña del juego básico. Si no lo has hecho todavía, solo tienes que dibujar un chevrón encima de cada Diamante con valor «0» que encuentres en las curvas con una Velocidad máxima de 6, 5 y 4.

Símbolo de Ráfaga

Esta expansión contiene un nuevo símbolo para su uso en el Sistema de Campeonato o en el módulo Boxes. Si quieres incorporarlo a tus partidas solo tienes que barajar las nuevas cartas de Mejora y de Patrocinio en sus respectivos mazos.

Ráfaga:



Este símbolo es un símbolo opcional que tiene efecto en el paso 5 (Reacción).

Mueve tu Coche de carreras hacia adelante un máximo de # espacios. Todos los espacios a los que entres o por los que pases gracias al uso de este sím-

bolo deben estar libres de otros Coches de carreras. Además, al menos una de las casillas del espacio siguiente al espacio de destino final debe estar ocupada por un Coche de carreras. Este movimiento extra no cuenta como velocidad.

Si durante la ronda tienes más de un símbolo de Ráfaga a tu disposición, puedes usarlos **por separado** o **sumar sus efectos** en una sola acción de Ráfaga.

Las Ráfagas no son Rebufos, por lo que puedes usarlas al final de la carrera para cruzar la línea de meta o para llegar más lejos una vez que la hayas cruzado.

Es el turno del piloto del Coche de carreras azul. Con las cartas que revela se mueve 9 espacios, terminando su movimiento a 4 espacios del siguiente Coche. Al sumar los valores de sus símbolos de Ráfaga, puede moverse 3 espacios adicionales, lo que lo dejaría justo detrás del Coche de carreras rojo. Esta maniobra de Ráfaga está permitida ya que pasaría por espacios completamente vacíos y terminaría justo detrás de un Coche. A continuación, el Coche de carreras azul se aprovecha del Rebufo y mueve 3 espacios adicionales gracias a los efectos de la ficha de Estado de la pista.



Es el turno del piloto del Coche de carreras verde. Revela sus cartas y mueve 13 espacios, terminando a 2 espacios por detrás del Coche de carreras rojo. Al usar el efecto de Ráfaga 1 de una de sus cartas de Mejora, logra alcanzar al Coche de carreras rojo. Como además está en último lugar se aprovecha de la Adrenalina y suma 1 a su velocidad, lo que hace que se ponga al lado del Coche rojo. Al usar un solo movimiento de su otro símbolo de Ráfaga 2, salva el espacio que le separa del Coche de carreras azul y luego avanza 3 espacios adicionales gracias al Rebufo.



Sistema de Campeonato

Esta expansión contiene 4 cartas de Evento nuevas.

Puedes usarlas para jugar la temporada de 1965 o añadir las a tu mazo de Eventos para crear una temporada personalizada.



Diseñado y desarrollado por Sidekick Studio

Diseño: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Ilustraciones: Vincent Dutrait

Diseño gráfico: Cyrille Daujean

Diseño adicional de circuitos: Franck Lefebvre

Edición: Jesse Rasmussen

Traducción: Moisés Busanya · Revisión: Laura Castro Trullén

Los autores quieren expresar su más sincero agradecimiento a todas aquellas increíbles personas que han probado el juego en Copenhague, en nuestras Superhero Meetups y en FIJ Cannes.

Un sentido agradecimiento al equipo de Days of Wonder por su continuo apoyo, y a Franck por ganarles con humildad en Cannes. ¡Pisa a fondo!

Days of Wonder quiere agradecer el entusiasmo y apoyo incondicional de todas las personas que han jugado a Heat desde el principio. ¡Siempre a todo gas!

Si quieres conocer más juegos de Days of Wonder visita: www.daysofwonder.com