

HEAT

ヒート

上級ゲームと チャンピオンシップルール

ストップ!

『ヒート』をプレイするためのルールは、まず基本ルールブックを読んでください。上級ゲームやチャンピオンシップに進む前に、基本ゲームを何回かプレイすることを推奨します。

このルールブックでは、レースカーのカスタマイズ、1人ゲームや多人数ゲームで対戦できるレジェンド（ボット）、天候や路面状況のルールが導入されます。これらのルールはモジュールになっていて、ゲームに慣れた後に順次新たなチャレンジとして導入できます。

また、このモジュールをすべて投入し、さらにチャンピオンシップルールを適用することで、1シーズンを戦うこともできます。さらに競技的なレースを望むのであれば、トーナメントモードを試してみてください。

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER

追加のゲーム用具

これらのアドバンストモジュールは、単独で、あるいは組み合わせて使用することができます。以下はモジュール別の追加用具です。

ガレージモジュール

通常改良カード 34枚

上級改良カード 62枚



レジェンドモジュール

レジェンドマット 1枚



レジェンドカード 10枚



天候と路面状況モジュール

天候トークン 6個

路面状況トークン 12個



チャンピオンシップルール

チャンピオンシップマット 1枚

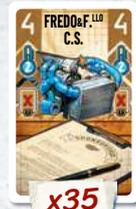
プレス席スタンド 2つ



イベントカード 10枚

コースカード 4枚

スポンサーシップカード 35枚



スコアシート 1冊

このルールブック



ガレージモジュール

ガレージモジュールでは、各プレイヤーは改良カードを3枚使用し独自のレースカーをカスタマイズします。このモジュールでは初期改良カードは使用しないので、箱に戻してください。

代わりにここでは、通常と上級の2段階のレベルに分かれた改良カードを使用します。



ガレージモジュールを使った最初の何ゲームかは、通常カードのみを使うことを推奨します。このモジュールに慣れたら上級カードを加えてみてください。

改良カード

改良カードはレースカーをどう改造するかによって、いくつかのカテゴリーに分かれています。デッキに組み込むカテゴリーには制限はありません。各カテゴリーがゲームにどのように影響するかは以下で解説します。

追加ヒートカード

この改良カードは通常のヒートカードと同様に機能します。唯一の違いは、これはゲーム開始時にエンジンではなくドロワーデッキに入ります(改良カードは常にドロワーデッキに入った状態でゲームを開始します)。



四輪駆動

この初期のシステムは、エンジンパワーを四輪すべてから路面に伝えることを目指していましたが、結果的に操縦性が下がってしまいました。このカードはスピードやクールダウンが上がりますが、**+**シンボルが加わるため操作性が下がります。



ブレーキ

ブレーキは追い抜きの判断を先に延ばし、またコースに生き残るために必要です。このカードには可変のスピードがあり、選択ができます。



冷却システム

ドライビングが安定しスムーズになります。また燃費も上がり、ストレスも下がります。これはクールダウンカードです。



車体

よりバランスが取れた、アンダーステアが出にくい安全な車体です。これによりストレスカードを捨てることができます。



回転数

強力なエンジンはより速い反応を見せます。キーとなる瞬間にプレイすることで、相手を追い抜く加速がより楽になります。このカードはコース上でスリップストリームや追い抜きの助けとなりますが、コーナーの出入りでより効果を増します。



タイヤ

幅と耐久性はグリップにおいて重要です。このカードによりコーナーを素早く回り、グリップを犠牲にしてさらにクールダウンを得る事ができます。



ウイング

コーナーでダウンフォースを発生します。このカードはコーナーでの速度を上げますが不安定で、ヒートを必要とします。



ターボチャージャー

より大型のエンジンは高い馬力をもたらしますが、一方で重量と摩耗も増します。これは最高速のスピードカードで、ヒートの支払いを必要とします。



燃料

レース燃料には厳しい規定があります。これは「不正な」スーパー燃料カードです。



アクセルペダル

アクセルに対し車体がより素早く反応します。これは計画したカードに追加でプレイでき、合計スピードを増加します。



サスペンション

このカードはよりスムーズなドライビングをもたらし、毎ラウンドのプレイが可能です。



車体の設計

スターティンググリッドにレースカーを置いた後、レースを開始する前、3ラウンドの改良カードのドラフトを行います。各ラウンドでは改良カードを1枚選び、各自は合計で3枚得ることになります。これは準備の最終ステップで、手札のカードを7枚引く前に行います。

クイックスタート：改良をもっとシンプルに行うのであれば、単にすべての通常改良カードをシャッフルして各自に3枚ずつ配ってもかまいません。

改良カードをまとめてシャッフルします。そのカードをゲームボード上に、プレイヤー人数+3枚表向きに並べます。これがドラフトの第1ラウンドのマーケットです。プレイヤーは以下の順に従い、マーケットからカードを1枚ずつ取ります。

- **第1ラウンド：**スターティンググリッドの逆順に、最後方から順にカードを選びます。これを全員が1枚ずつカードを取るまで行います。その後残ったカードは捨てて、第2ラウンドの新たなマーケットを作成します。
- **第2ラウンド：**スターティンググリッドの順に、最前方から順にカードを選びます。これを全員が1枚ずつカードを取るまで行います。その後残ったカードは捨てて、第3ラウンドの新たなマーケットを作成します。
- **第3ラウンド：**第1ラウンドと同様にスターティンググリッドの逆順に、最後方から順に取ります。これを全員が最後となる3枚目のカードを取るまで行いま

す。残ったカードは捨ててください

すべてのプレイヤーはレースの開始前に、自分の改良カードをドローデッキに追加してシャッフルしてください。

改良カードの使い方 公開と移動ステップ

ほとんどの改良カードには固定の値が書かれています。この場合、単にそのスピードを基本カードと同様に合計してください。一方、一部のカードには**+**のシンボルや選択可能な複数の値が書かれています。

このようなカードを公開したとき、常に**+**シンボルを先に解決し、その後にルールブックのP.5の内容に従って各カードの通常の手順を実行します。

最後に、選択肢のある改良カードの値を選び、それを最終的なスピードに加算します。

対応ステップ中

ほとんどの改良カードには、プレイヤーに影響を与えるシンボルがあります。対応ステップ(ステップ5)でそれを適用する順番は自分で決めることができます。一部は任意で適用しないことを選べますが、それ以外はそのカードをプレイする代償として強制的に適用されます。これは強制アイコン(!!)で示されます。

強制シンボル (!!)



ヒート

エンジンのヒートカード#枚を自分の捨て札に移動します。

注：間違っ**て**ヒートコストを支払えない改良カードをプレイしてしまった場合、**+**シンボルをプレイしたのと同様に、そのカードを捨ててドローデッキからランダムな基本カードを1枚プレイします(ルールブックP.5参照)。



スクラップ

ドローデッキの一番上のカードを捨て札に捨てることを#回実行します。



制限速度の修正

このターン、コーナーラインを超えた場合、その制限速度を自分だけ#に等しい値修正します。「+」なら通過できるスピードが速くなり、「-」ならその分遅いスピードで通過しなければなりません。



クールダウン

手札のヒートカードを#枚取り、それを自分のエンジンに戻します。



スリップストリームブースト

ステップ6でスリップストリームを選んだ場合、通常の2スペースの移動が#の値分増えます。



ストレス軽減

手札のストレスカードをただちに#枚捨てることができます。



回復

このカードは、ステップ9でカードを捨てる代わりに、ドローデッキの一番上に置くことができます。

任意シンボル



サルベージ

自分の捨て札を見て、そこから#枚までのカードを選ぶことができます。選んだカードはドローデッキに戻し、その後シャッフルします。



直接プレイ

このカードは対応ステップ(ステップ5)中に手札からプレイできます。そうした場合、それをステップ3で公開したかのように、そのスピードや強制/任意アイコンを適用します。



アクセラ

このターンに(改良やストレスやブーストなどにより)使用した**+**シンボル1つにつきスピードを1増やすことができます。増やすことを選んだ場合、すべての**+**シンボルの分を増やす義務があり、これはコーナーチェックでのスピードにも影響します(ステップ7)。

レジェンドモジュール

レジェンドは自動化されたドライバーで、1人ゲームの対戦相手や多人数ゲームの追加の相手として使用できます。レジェンドはレジェンドカードのデッキ1つで処理します。プレイヤー同様、レジェンドがコーナーに近づいた場合はそこを突破できるようにしますが、失敗することもあります。コーナーから遠い場合は、行きすぎない程度に可能な限り早く移動します。

レジェンドはプレイヤーが3人以下の場合のみ使用し、使用する場合は最低2人のレジェンドを追加することを推奨します。ただし、これは正解という物でもないので、自由に試してみてください。

準備

- レジェンドカード10枚をシャッフルし、裏向きにレジェンドマットに置きます。
- 追加したい人数に等しい数のレジェンドを選び、そのレースカーを加えてランダムにスターティンググリッドを決めてください。

レジェンドの使い方

各ラウンド、最初にいずれかのレジェンドが公開と移動ステップで移動する段階で、レジェンドデッキの一番上のカードを公開します。このカードはこのラウンドのすべてのレジェンドで使用します。各レジェンドは、自分のレースカーとレジェンドラインとの位置関係に応じて、移動AかBを行います。

レジェンドラインは自動化されたドライバーがコーナーを抜ける基準とするものです。レジェンドは、レジェンドラインを過ぎていたらより積極的にコーナーを攻めますが、まだ次のコーナーのラインに到達していない場合、コーナーを超えないように可能な限りそこに近づきます。

緑、赤、青、黄がレジェンドである。
このラウンドに公開されたレジェンドカードを適用する。



A\ コーナーのクリア

レジェンドがレジェンドラインを通過していた(レースカーがレジェンドラインと次のコーナーの間にある)場合、そのレジェンドを「次のコーナーの制限速度の値」+「表にしたカードのそのレジェンドの色のヘルメットの上にある星に書かれた数」だけ進めます。

注:レジェンドは1回の移動で2つのコーナーを超えることはありません。そうなる場合、そのレジェンドのレースカーを、2つ目のコーナーよりも手前で最初に空いているスペースに置いてください。

B\ コーナーへの接近

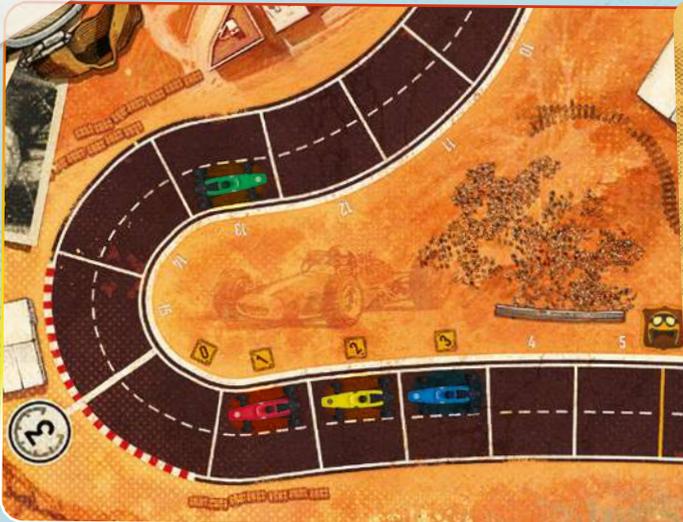
レジェンドがまだレジェンドラインを超えていない場合、コーナーを超えない範囲で可能な限りそこに近づこうとします。これは2パターンに分かれます。

- レジェンドが最高速度(そのレジェンドの色のヘルメットの中の数)を移動しても次のコーナーを超えない場合、その移動を行います。
- 最高速度で移動した場合に次のコーナーラインを超えるなら、代わりに次のコーナーラインの0-3スペース手前(その色のヘルメットの上にあるダイヤに書かれた数)まで進みます。

その他のメモ

- レジェンドはスリップストリームやヒートやクールダウンを使いません。
- アドレナリンの決定の際、レジェンドは数に数えませんが、それによりレジェンドが恩恵を受けることはありません。
- レジェンドデッキのカードが無くなったら、すべてのカードをシャッフルして新たなレジェンドデッキとしてください。

上級レジェンド: すべてのカードの最高速度の値を+1、あるいはさらに増やすことで、レジェンドをより強力な敵とすることが可能です。デザイナーは最高速度を+2したレジェンドとよく対戦しています。



緑はレジェンドラインを超えていて、5スペース（コーナーの制限速度が3+星の中の数値2）移動し、コーナーを通過した。

赤はレジェンドラインを超えていて、4スペース（コーナーの制限速度が3+星の中の数値1）移動し、コーナーを通過しなかった。

次のラウンドに期待しよう！

青はレジェンドラインを超えておらず、最高速度は18で、これは大きすぎる（コーナーラインを超えてしまう）。そのため、青のレースカーはスポット3（星の中の数）に置かれる。

黄はレジェンドラインを超えておらず、最高速度は11である。黄のレースカーは11スペース移動する。

天候と路面状況モジュール

任意のコースに天候と路面状況トークンを追加し、レースに新たな要素を加えることができます。

天候と路面状況は改良のドラフトの前に準備し、それによりレースカーをこの特殊な状況に合わせることが可能になります。

- 6枚の天候トークンをシャッフルして1枚引き、それをこのレース全体で適用します。それをボード上の広告板スペースに置いてください。そのトークンの効果によって、最初のヒートやストレスカードの枚数を変更になります ①

- 12枚の路面状況トークンをシャッフルし、そこからコースのコーナーの数に等しい枚数を引きます。それ以外のトークンはこのレースでは使用しません。レースで通過する順に、各コーナーにつきトークンを1つ公開します。そのトークンにセクターシンボル (●↔●) がある場合、それはここ次のコーナーの間のすべてのスペースを修正します。そのトークンはそのセクターのトラック脇のテントに置いてください ②。セクターシンボルの無いトークンは引いたコーナーを修正します。そのトークンはそのコーナーの近くのテントに置いてください ③。



路面状況トークン

路面状況トークンは、コースの特定のコーナーやセクターに永続的な効果を与え、ラウンド中に考慮すべきシンボルを追加します。



ⓘのアイコンのあるトークンは強制ですが、それ以外は任意で、改良のシンボルと同様に適用するかどうかを選ぶことができます。

コーナー効果



制限速度の修正

制限速度が1高くなります。



制限速度の修正

制限速度が1低くなります。



オーバーヒート

このコーナーラインを超えたときのレースカーのスピードが制限速度より高い場合、支払う必要のある合計のヒートは1枚増えます。

セクター効果



スリップストリームブースト

ステップ6でスリップストリームする事を選んだ場合、通常の2スペースに追加で1スペースを加えることができます。その際、スリップストリームを行う前に自分のレースカーがこのセクターにいる必要があります。



ヒートコントロール

このセクターでは、ブーストのためにヒートを支払う必要がありません（ブーストはあくまで1ターン1回です）。その際、ブースト時に自分のレースカーがこのセクターにいる必要があります。



天候

このセクターには天候効果が適用されます。効果の内容は天候トークンを参照してください（後述）。

天候トークン

天候トークンは、レース前の段階でのすべてのプレイヤーのレースカーの準備を修正します。また、天候の路面状況トークンがある場合に、一部セクターに天候効果が適用されます。この場合、そのセクターの天候トークンの右下のシンボルを適用します。



レースカーの準備 (レース前に適用)



デッキにストレスカードを1枚追加。



デッキからストレスカードを1枚除外。



エンジンにヒートカードを1枚追加。



エンジンからヒートカードを1枚除外。



自分のヒートカードのうち3枚をデッキに追加。



自分のヒートカードのうち3枚を捨て札に追加。

天候効果

(天候の路面状況トークンがあるセクターに適用)



スリップストリームブースト

ステップ6でスリップストリームする事を選んだ場合、通常の2スペースに追加で2スペースを加えることができます。その際、スリップストリームを行う前に自分のレースカーがこのセクターにいる必要があります。



スリップストリーム不可

このセクターではスリップストリームを開始できません（スリップストリームで入ることは可）。



クールダウンボーナス

対応ステップ中、このセクターでのクールダウンに+1。



クールダウン不可

対応ステップ中、このセクターではクールダウンできません。



チャンピオンシップルール

1961年シーズンの最初のレース、君はコントロールラインを抜けるとライバルの背後につけ、にやりと笑う。次の一手を仕掛ける準備はできた。レース間にレースカーを改良し、予想できない天候に対応し、メディアの寵児となって新たなスポンサーの出資を得る、そんなシーズンを体験しよう。レースを重ね、最も多くのポイントを得たプレイヤーが、新たなワールドチャンピオンだ。

様々なモジュールに慣れたら、そのすべてを使って複数のレースからなるシーズンを戦うことができます。

このゲームでは、1961年(3レース)、1962年(3レース)、1963年(4レース)の「歴史的な」チャンピオンシップシーズンを戦うことができます。最初は1961年シーズンから始めることを推奨します。あるいはイベントカードをシャッフルし、独自の4レースのシーズンを作成することもできます(P.10参照)。

チャンピオンシップの準備

- どのチャンピオンシップシーズンを戦うかを決め、対応するイベントカードとコースカードを確保します。
- 各プレイヤーは自分の色を選び、その色のレースカー、プレイヤーマット、ギアポン、基本カード12枚を確保します。初期改良カードは使わないので箱に戻してください。
- シーズン通して使用するチャンピオンシップのスコアシートを確保します。
- チャンピオンシップマットをテーブルの脇に置きます。これはトークンや(背面が同じ)カードデッキを整理し、現在のイベントカードを置くのに使用します。
- スポンサーシップカードをシャッフルしてスポンサーシップデッキを作成し、裏向きにチャンピオンシップマットの指定の場所に置きます。
- 改良デッキの内容として、通常改良のみ、上級改良のみ、その両方のどれで行くのかを決めます。使わない改良カードはこのシーズンでは不要なので箱に戻してください。改良カードをシャッフルして改良デッキを作成し、裏向きにチャンピオンシップマットの指定の場所に置きます。
- 天候トークンをシャッフルし、裏向きに重ねてチャンピオンシップマットの指定の場所に置きます。
- 路面状況トークンをシャッフルし、裏向きに重ねてチャンピオンシップマットの指定の場所に置きます。
- ヒートカードとストレスカードはチャンピオンシップマットに表向きに置いてリザーブとします。

最強ドライバー

1961、1962、1963年シーズンを連続して行い、誰が最強ドライバーかを決めることもできます。各シーズンの終了時、すべてのプレイヤーは自分が所有する中から改良カードを1枚選び、それを次のシーズンに持ち込むことができます。

各レースの前

- このレースのイベントカード(カード下のシーズンとレース番号を参照)を確保し、表向きにチャンピオンシップマットの指定の場所に置きます。このカードには使用するコースが示されています。対応するボードをテーブル中央に置き、対応するコースカードを確保します。
- レースカーをスターティンググリッドに置きます。最初のレース:ランダムに決定。以降のレース:チャンピオンシップ順。チャンピオンシップポイントが最も高いプレイヤーがポールポジションで、以下ポイント順に並びます(同点なら前のレースで上位が先)。
- その後、イベントカードの右側に書かれたステップを上から順に実行します。





● **車体の設計:** プレイヤーは各レースの前に改良カードを1枚のみ加えることができ、シーズンを通して徐々にレースカーを改良していきます。改良デッキからプレイヤー数+3枚のカードを引き、表向きにゲームボード上に並べます。スターティンググリッドで後方のプレイヤーから順位の逆順に、各プレイヤーはこのマーケットからカードを1枚取ります。それは表向きに自分の前に置いてください。全員が改良カードを1枚ずつ取った後、スターティンググリッドで最後方のプレイヤー(レジェンドがいる場合は単に無視する)は、自分が取った改良カードをマーケットに残ったカード1枚と交換することができます。最後に、残ったカードを改良デッキに戻してシャッフルしてください。



● **スポンサーシップ:** すべてのプレイヤーはイベントカードに示された枚数スポンサーシップカードを引きます。これは初期手札7枚の一部になります。スポンサーシップカードに関するルールはP.10を参照してください。



● **プレス席:** プレス席スタンドは、イベントカードに示されたコーナーの脇に置きます(どのコーナーかはコースカードを参照してください)。プレス席に関するルールはP.10を参照してください。



● **天候と路面状況:** 天候トークンの山の一番上を引き、ゲームボードの天候広告板に表向きに置きます。その後すべてのプレイヤーは、天候広告板に示された枚数のヒートとストレスカードを、天候トークンによる修正を計算に入れて確保します。レースコースの各コーナーにつき路面状況トークンを1枚引き、P.7の解説に従ってトークンを置きます。

● **イベント:** イベントカードの特殊イベントは全員にわかるように読み上げてください。そこには準備やルールの変更、あるいはなんらかの目標が書かれています。

● プレイヤーマットは自分の前に置きます。基本カード12枚、改良カード(直前にドラフトした物を含む)、以前のレースのスポンサーシップカード、ストレスカードを合わせてシャッフルし、裏向きのドロデッキとしてプレイヤーマットの左側の枠に置きます。ヒートカードは表向きにプレイヤーマット中央のエンジンの枠に置き、ギアポーンは1速に置きます。

● このラウンドに獲得したスポンサーシップカードを手札に加え、その後自分のドロデッキからカードを引いて手札が上限枚数(通常は7、イベントカードにより変更される場合がある)になるようにします。

各レースの後

● 下記の順位に表記された点に従い、プレイヤーがこのレースで獲得したチャンピオンシップポイントをスコアシートに書き込みます。

	Yellow	Blue	Green	Red	Black	Black
1 GB	6	3	4	9		
2 USA	4 ₁₀	3 ₆	9 ₁₅	6 ₁₅		
3 ITALIA						
4						

● すべてのプレイヤーは改良カードと未使用のスポンサーシップカードを、基本カードと共に次のレースに持ち越します。ヒートとストレスカードはリザーブに戻してください。

● レース中に使用したスポンサーシップカードは、すべてスポンサーシップデッキに戻してシャッフルしてください。

● 天候トークンと路面状況トークンはそれぞれの山に戻してシャッフルします。

● 次のレースのチャンピオンシップイベントカードとコースカードを確保し、準備を開始します。

ゲームの保存

1回のゲームでシーズンをすべて行わずに、一時的にゲームを中断することができます。
箱のインサートは次に向けてゲームを保存する役に立つよう設計されています!

チャンピオンシップシーズンの終了

- チャンピオンシップポイントの合計が最も高いプレイヤーが勝者です。同点の場合、シーズンの最後のレースでより上位だったプレイヤーが勝者です。

スポンサーシップカード

スポンサーシップカードは1回しか使用できない改良カードです。それをプレイした場合、ターン終了時にゲームから除外します。他の改良カードと同様に捨てることもできます。未使用のスポンサーシップカードはシーズンの次のレースに持ち越されますが、シーズンが終わったら価値がありません。

スポンサーシップカードを獲得するたび、スポンサーシップデッキの一番上からカードを引いて直接手札に加えます。デッキにカードが無い場合、レースの開始後にプレイされた物をシャッフルして新たなスポンサーシップデッキとします。そのようなカードが無い場合、何も得ません。

注: スピンしたターンにスポンサーシップを得る事はできません。



1回のみ

プレス席

各国のプレスは指定のコーナーに陣取り、何か特別なことが起こるのを待ち構えています。これによりすべてのプレイヤーはレースを通して目標ができることになります。スポンサーシップカードを1枚得るには、以下のいずれかを行う義務があります。



- そのコーナーラインをスリップストリームによる移動で通過する(スピードは無視)。

または

- そのコーナーの制限速度(あるなら路面状況トークンによる修正を加えた物)を2以上超える。

注: プレス席を1回通過することで得られるスポンサーシップカードは最大で1枚です。

チャンピオンシップシーズンの作成

自分専用の4レースのチャンピオンシップシーズンを作る場合、コースカードを使ってランダムに順番を決めます。各レースの前、ランダムなイベントカードを1枚引き、そのコースで何が起きたかを決めてください。その後、通常の準備に進みます。

例:

このプレス席の制限速度は4である(表記の制限速度3+路面状況ボーナス1)。

赤と黄と青のレースカーは、表記のカードでコーナーラインを超えた。

■ 黄はヒートを2枚支払い、スポンサーシップカードを1枚得た。

■ 赤はコーナーでヒートを支払う必要はないが、スポンサーシップカードは1枚得る。

■ 青はヒートカードを3枚支払う必要があるが、制限速度を1超えているだけなので、スポンサーシップカードは得ない。



トーナメントモード

さらに競技的なレースを望むのであれば、トーナメントモードを推奨します。

- ラウンドの最初のステップではギアはシフトしませんが、カードは通常どおりプレイします。
- 公開と移動ステップで、各プレイヤーはカードを何枚プレイしたかを示し、その時点でギアをシフトします。
- ギアを2段階シフトした場合、公開ステップでただちにヒートを1枚支払います。

注: 間違ってギアを2段階シフトしてヒートが支払えない場合、カードの枚数を調整します。

- シフトを上げる際に間違った場合、プレイしたカードからランダムに1枚捨てます。
- シフトを下げる際に間違った場合、**+**シンボルをプレイしたのと同様に、ドロウデッキの上から基本カードが出るまでカードを公開してください(ルールブックP.5参照)。

その後、ギアポーンを正しいギアに置きます。



強制シンボル (ⓘ)



ヒート

エンジンのヒートカード#枚を自分の捨て札に移動します。

注：間違ってヒートコストを支払えない改良カードをプレイしてしまった場合、**+**シンボルをプレイしたのと同様に、そのカードを捨ててドローデッキからランダムな基本カードを1枚プレイします (ルールブックP.5参照)。



スクラップ

ドローデッキの一番上のカードを捨て札に捨てることを#回実行します。



制限速度の修正

このターン、コーナーラインを超えた場合、その制限速度を自分だけ#に等しい値分修正します。「+」なら通過できるスピードが速くなり、「-」ならその分遅いスピードで通過しなければなりません。



1回のみ

ステップ9 (手札の補充) で、このカードが自分の前に出されている場合、捨てる代わりにゲームから除外します。

路面状況トークン コーナー効果



制限速度の修正

制限速度が1高くなります。



制限速度の修正

制限速度が1低くなります。



オーバーヒート

このコーナーを超えたときのレースカーのスピードが制限速度より高い場合、支払う必要のあるヒートは1枚増えます。

セクター効果



スリップストリームブースト

ステップ6でスリップストリームする事を選んだ場合、通常の2スペースに追加で1スペースを加えることができます。その際、スリップストリームを行う前に自分のレースカーがこのセクターにいる必要があります。



ヒートコントロール

このセクターでは、ブーストのためにヒートを支払う必要がありません (ブーストはあくまで1ターン1回です)。その際、ブースト時に自分のレースカーがこのセクターにいる必要があります。



天候

このセクターには天候効果が適用されます。効果の内容は天候トークンを参照してください。

任意シンボル



クールダウン

手札のヒートカードを#枚取り、それを自分のエンジンに戻します。



スリップストリームブースト

ステップ6でスリップストリームを選んだ場合、通常の2スペースの移動が#の値分増えます。



ストレス軽減

手札のストレスカードをただちに#枚捨てることができます。



回復

対応ステップの最後に、このカードはドローデッキの一番上に置くことができます。



サルベージ

自分の捨て札を見て、そこから#枚までのカードを選ぶことができます。選んだカードはドローデッキに戻し、その後シャッフルします。



直接プレイ

このカードは対応ステップ (ステップ5)中に手札からプレイできます。そうした場合、それをステップ3で公開したかのように、そのスピードや強制/任意アイコンを適用します。



アクセラ

このターンに (改良やストレスやブーストなどにより) 使用した**+**シンボル1つにつきスピードを1増やすことができます。増やすことを選んだ場合、すべての**+**シンボルの分を増やす義務があり、これはコーナーチェックでのスピードにも影響します。

天候トークン

レースカーの準備 (レース前に適用)



デッキにストレスカードを1枚追加。



エンジンからヒートカードを1枚除外。



デッキからストレスカードを1枚除外。



自分のヒートカードのうち3枚をデッキに追加。



エンジンにヒートカードを1枚追加。



自分のヒートカードのうち3枚を捨て札に追加。

天候効果

(天候の路面状況トークンがあるセクターに適用)



スリップストリームブースト

ステップ6でスリップストリームする事を選んだ場合、通常の2スペースに追加で2スペースを加えることができます。その際、スリップストリームを行う前に自分のレースカーがこのセクターにいる必要があります。



スリップストリーム不可

このセクターではスリップストリームを開始できません (スリップストリームで入ることは可)。



クールダウンボーナス

対応ステップ中、このセクターでのクールダウンに+1。



クールダウン不可

対応ステップ中、このセクターではクールダウンできません。