

HEAT

POKROČILÁ HRA a PRAVIDLA ŠAMPIONÁTU

STOP!

Nejprve se naučte hrát HEAT podle pravidel základní hry. Doporučujeme vám odehrát několik her základní hry, než se pustíte do pokročilých pravidel a systému šampionátu.

Tato příručka přináší vlastní úpravy aut, legendární automatické řidiče, se kterými můžete soupeřit při sólo hře i hře ve více hráčích, a také pravidla pro počasí & stav dráhy. Tato pravidla a moduly mohou být zařazeny postupně. Jakmile se dostatečně seznámíte se hrou, můžete přidávat další výzvy.

Také můžete odehrát celou závodní sezónu tak, že všechny tento vzrušující obsah zkombinujete do systému šampionátu. Pokud máte opravdu soutěžního ducha a toužíte po dalších výzvách, můžete také zkusit turnajový mód.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER

Další herní součásti

Pokročilé moduly můžete hrát samostatně nebo v libovolné kombinaci. Zde naleznete herní součásti, které rozšíří vaši hru, rozdělené do modulů:

Modul Garáž

34 karet obyčejných vylepšení



62 karet pokročilých vylepšení



Modul Legendy

1 podložka legend



10 karet legend



Modul Počasí & Stav dráhy

6 žetonů počasí



12 žetonů stavu dráhy



System šampionátu

1 podložka šampionátu



2 stojánky tiskových koutů



10 karet událostí



4 karty trati



35 sponzorských karet



1 bodovací tabulka

Tato příručka s pravidly



Modul Garáž

V modulu garáž může každý hráč postavit své vlastní upravené auto se 3 kartami vylepšení. Karty startovních vylepšení se v tomto modulu nepoužívají, proto je vraťte zpět do krabice.

Namísto nich použijte karty vylepšení rozdělené do 2 úrovní: obyčejné a pokročilé.



V prvních několika hrách s modulem garáž doporučujeme použít pouze karty obyčejných vylepšení. Jakmile se s tímto systémem seznámíte, přidejte i karty pokročilých vylepšení.

Karty vylepšení

Karty vylepšení jsou různých kategorií v závislosti na tom, jak vaše závodní auto upravují. Zařazení těchto různých kategorií do vašeho balíčku není nijak omezeno. Zde jsou popsány bez konkrétního pořadí, abyste si udělali představu o tom, jak ovlivní vaši hru.

Karty extra Heat

Tyto vylepšené karty fungují stejně jako běžné karty Heat. Jediný rozdíl je v tom, že hru začínají ve vašem dobíracím balíčku, místo v balíčku, který se nachází uprostřed vaší herní podložky (karty vylepšení vždy mícháme do dobíracího balíčku).



Pohon 4 kol

Tento raný systém byl navržen tak, aby se veškerá síla od motoru přenášela na asfalt přes všechna čtyři kola, což však vedlo ke špatným jízdním vlastnostem. Tyto karty mají potenciál vysoké rychlosti nebo ochlazení, ale také zhoršují ovládání, protože obrazejí karty jako je .



Brzdy

U brzd záleží na tom, jak pozdě se rozhodnete předjíždět nebo šlápnout na brzdu, a přitom zůstat na trati. Tyto karty mají proměnlivé hodnoty rychlosti, ze kterých si můžete vybrat.



Chladicí systém

Zajišťuje stabilnější a čistší jízdu, lepší spotřebu paliva a menší zatížení auta. Toto jsou karty ochlazení.



Monokok

Bezpečnější auto s lepším vyvážením, které netrpí nedotáčivostí. Tyto karty vám umožňují odhodit karty napětí.



Otáčky

Výkonný motor umožňuje rychlejší reakce auta. Když tyto karty zahrajete v klíčových okamžicích, usnadní vám to zrychlení a předjetí soupeře. Jsou to karty, které vám pomohou využít větrný pytel a předjíždět po celé délce trati, ale nejúčinnější jsou v zatáčkách a v jejich blízkosti.



Pneumatiky

Jde o přilnavost díky šířce a odolnosti. Tyto karty umožňují rychlejší jízdu v zatáčkách nebo obětování přilnavosti za lepší ochlazení.



Spoilery

Zvyšují přítlak v zatáčkách. Tyto karty vám pomohou jet rychleji v zatáčkách, ale jsou rovněž nespolehlivé, takže vyžadují Heat.



Turbodmychadlo

Větší motor vám poskytuje vyšší výkon, ale také zvyšuje hmotnost a opotřebení auta. Jde o karty s nejvyššími hodnotami rychlosti, u kterých musíte platit Heat.



Palivo

Závodní palivo je přísně regulováno. Jedná se o „nelegální“ karty se superpalivem.



Plynový pedál

Auto rychleji reaguje na sešlápnutí plynového pedálu. Tyto karty lze hrát navíc k těm plánovaným, čímž se zvýší vaše celková rychlost.



Zavěšení

Tyto karty umožňují plynulejší jízdu a lze je hrát tak za tahem.



Stavba vašeho auta

Jakmile umístíte své auto na startovní rošt, tak ještě před samotným začátkem závodu, proběhnou 3 kola získávání karet vylepšení. V každém kole si vyberete 1 kartu vylepšení až do celkového počtu 3 karet. Toto se provede jako poslední krok přípravy před dobráním 7 karet do ruky.

Rychlý start: Může zaexperimentovat s náhodnými vylepšeními tak, že prostě zamícháte všechny karty obyčejných vylepšení a každému hráči rozdáte 3 karty.

Zamíchejte balíček karet vylepšení. Umístěte 1 kartu na hráče +3 další karty lícem vzhůru na herní plán. To je tržiště karet pro první kolo získávání vylepšení. Hráči si jeden po druhém vybírají karty z tržiště v tomto pořadí:

- **1. kolo:** berte si karty od zadní po přední pozici startovního roštu, jako první si vybírá hráč s autem na **poslední pozici**. Pokračujte, až si každý vezme kartu. Pak zbylé karty odhodte a vytvořte nové tržiště pro druhé kolo.
- **2. kolo:** berte si karty od přední po zadní pozici startovního roštu, jako první si vybírá hráč s autem na **první pozici**. Pokračujte, až si každý vezme kartu. Pak zbylé karty odhodte a vytvořte nové tržiště pro třetí kolo.
- **3. kolo:** berte si karty stejně jako v prvním kole, od poslední po první pozici na startovním roštu. Pokračujte,

až si každý vezme svou třetí (a poslední) kartu vylepšení. Zbylé karty odhodte.

Před startem závodu všichni hráči zamíchají své 3 karty vylepšení do svých balíčků.

Použití karet vylepšení Během kroku odhalení & pohyb

Většina karet vylepšení udává pevnou hodnotu a vše, co musíte udělat, je přidat tuto hodnotu k vaší rychlosti, stejně jako byste to udělali se základními kartami. Některé z nich naopak obsahují jeden nebo více symbolů  nebo několik hodnot, ze kterých si můžete vybírat.

Při odkrývání karet vždy začněte tím, že vyřesíte  obvyklým způsobem popsaným na straně 5 v pravidlech pro začátečníky.

Nakonec vyberte hodnotu libovolné karty vylepšení, která vám dává na výběr hodnoty rychlosti a přidejte ji k vaší rychlosti.

Během kroku reakce

Většina karet vylepšení obsahuje symboly, které vás ovlivňují. Pořadí jejich použití v rámci kroku reakce (krok 5) je vždy na vás. Některé z nich jsou nepovinné a nemusíte je využít, ale jiné použity být musí, protože představují cenu za zahrání karty vylepšení. Ty jsou označeny ikonou „Povinné“ .

Povinné symboly



Heat

Vezměte # karet Heat z motoru a dejte je na odhazovací hromádku.

Poznámka: Pokud jste omylem zahráli kartu vylepšení a nemůžete za ni zaplatit cenu Heat, odhodte ji a zahrajte místo ní náhodou základní kartu ze svého balíčku podle obvyklého postupu, jako když hrajete  (viz strana 5 v pravidlech pro začátečníky).



Šrot

Vezměte # karet z vrchu svého balíčku a dejte je na svou odkládací hromádku.



Úprava rychlostního limitu

Pokud v tomto tahu projedete linií zatáčky, její rychlostní limit je pro vás upraven o #, „+“ znamená, že můžete jet rychleji, „-“ znamená, že musíte jet pomaleji.



Ochlazení

Vezměte až # karet Heat ze své ruky a vraťte je na místo motoru na své herní podložce.



Boost ve větrném pytli

Pokud se v kroku 6 rozhodnete využít větrný pytel, typická hodnota 2 polí je pro vás zvýšena o uvedené #.



Snížení napětí

Okamžitě můžete odhodit až # karet napětí ze své ruky na odhazovací hromádku.



Osvěžení

Tuto kartu můžete umístit zpět na horní část svého dobíracího balíčku, namísto jejího zahzení v kroku 9.

— Volitelné symboly —



Náhrada

Můžete se probrat svou odhazovací hromádkou a vybrat si až # karet. Tyto karty zamíchejte do svého balíčku.



Přímá hra

Tuto kartu můžete hrát ze své ruky v rámci kroku reakce (krok 5). Pokud tak uděláte, počítá se, jako byste ji odhalili v kroku 3, včetně hodnoty rychlosti a povinných/volitelných symbolů.



Akcelerace

Můžete zvýšit svou rychlost o 1 za každý , který v tomto tahu použijete (z karet vylepšení, napětí, boost, atd.). Pokud tak uděláte, musíte ji zvýšit pro všechny použité  a započítat to do kontroly zatáčky (krok 7).

Modul Legendy

Legendy jsou automatictí řidiči, proti kterým se můžete postavit v sólo hře, nebo které můžete přidat jako další závodníky do hry více hráčů. Jsou ovládáni jedním balíčkem karet legend. Obdobně jako hráči, při přiblížení se k zatáčce, se legenda bude snažit o čistý průjezd, ale občas selže. Pokud je od zatáčky dále, vždy se snaží o co nejvyšší rychlost bez vylétnutí z dráhy.

Doporučujeme závodit s legendami, pokud máte ve hře méně než 4 hráče a zároveň do hry přidat minimálně 2 legendy, pokud je použijete. Nicméně neexistuje žádná správná nebo špatná volba, proto se nebojte experimentovat.

Příprava

- Zamíchejte 10 karet legend a umístěte je lícem dolů na podložku legend.
- Vezměte tolik legend, kolik uznáte za vhodné a přidejte auta k ostatním při náhodném zaplňování startovního roštu.

Použití legend

Každý tah - **když je to poprvé, co se legenda pohybuje při kroku odhalení & pohyb** - odhalte kartu z vrchu balíčku legend. Otočená karta bude v tomto kole použita pro všechny legendy. Každá legenda provede buď pohyb A, nebo B, v závislosti na tom, kde se nachází její auto na trati vzhledem k linii legend.

Linie legend pomáhá automatickým řidičům rozhodnout se, jak zvládnout zatáčku. Pokud jsou za linií legend, pustí se do zatáčky mnohem agresivněji. V opačném případě se snaží přiblížit k linii zatáčky co nejbližší, aniž by ji překročili.

A\ Vymetání zatáček

Pokud legenda překročila linii legend (její auto se nachází mezi linií legendy a další linií zatáčky), posuňte auto o tolik polí dopředu, kolik je rychlostní limit nadcházející linie zatáčky **plus** číslo v diamantu nad přilbou v barvě legendy na otočené kartě.

Poznámka: Legendy nesmí překročit 2 linie zatáčky během jednoho pohybu. Pokud by se to mělo stát, umístěte auto legendy na první volné políčko před druhou linií zatáčky.

B\ Nájezd do zatáčky

Pokud legenda nepřekročila linii legend, bude se snažit k příští linii zatáčky co nejvíce přiblížit, aniž by ji překročila. To má dva možné výsledky:

- Pokud se legenda může pohybovat svou nejvyšší rychlostí (číslo uvnitř přilby v její barvě) **bez toho**, aniž by linii zatáčky překročila, udělá to.
- Pokud by pohyb nejvyšší rychlostí způsobil, že překročí další linii zatáčky, namísto toho posuňte legendu na pole očíslované 0-3 těsně před linií zatáčky (na základě čísla v diamantu nad helmou v barvě legendy).

Další pravidla

- Legendy nikdy nepoužívají větrný pytel, Heat ani ochlazování svých aut.
- Legendy se počítají pro potřeby adrenalinu, i když z něj nikdy nezískají žádnou výhodu.
- Když dojdou karty legend v balíčku, zamíchejte všechny karty legend a vytvořte nový balíček.

Zelený, červený, modrý a žlutý jsou legendy. Použijte na ně odhalenou kartu legend pro dané kolo.



Profi legendy: Z legend můžete udělat ještě schopnější soupeře, pokud zvýšíte hodnoty nejvyšší rychlosti na všech kartách o 1 nebo dokonce o více. Vývojáři obvykle závodí proti legendám s +2 k nejvyšší rychlosti.





Zelený přejel linii legend, pohybuje se o 5 polí (3 za rychlostní limit zatáčky plus 2 za číslo ve své přilbě) a vymete zatáčku.

Červený přejel linii legend, pohybuje se o 4 pole (3 za rychlostní limit zatáčky plus 1 za číslo ve své přilbě), zatáčku nevymete. Více štěstí v příštím kole!

Modrý linii legend nepřejel a má nejvyšší rychlost 18, což je příliš mnoho (znamenalo by to, že by překročil linii zatáčky), takže modré auto se umístí na pole č. 3 (číslo v diamantu).

Žlutý nepřejel linii legend a má nejvyšší rychlost 11. Žluté auto se posune o 11 polí.

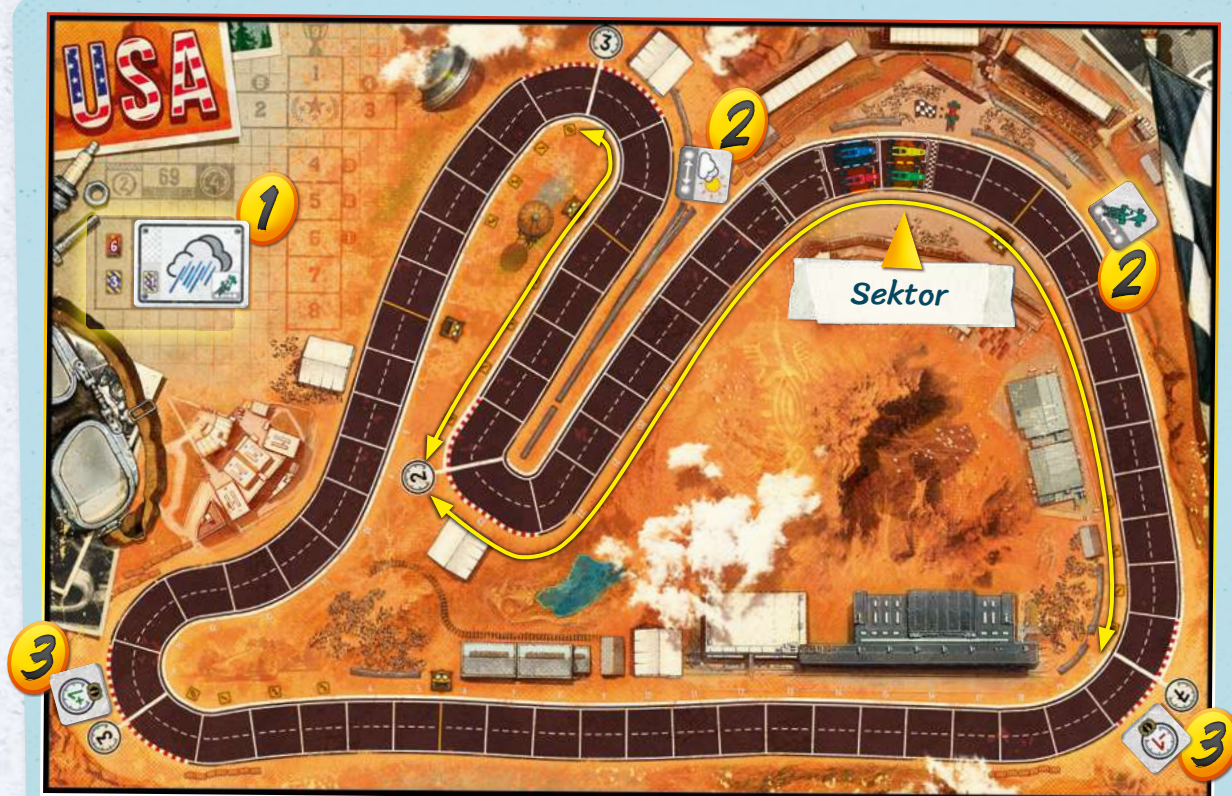
Modul počasí & stav dráhy

Podmínky na libovolné trati můžete upravit tak, že do závodu přidáte žetony počasí a stavu dráhy.

Počasí a stav dráhy připravte ještě před získáváním vylepšení, tak budete mít možnost připravit své auto přímo na tento konkrétní závod.

- Zamíchejte 6 žetonů počasí a vezměte 1 náhodný pro celý závod. Umístěte ho na informační tabuli na herním plánu. Upravte počet karet Heat a karet napětí, které budete mít v závodě, podle efektu žetonu ①.

- Zamíchejte 12 žetonů stavu dráhy a vezměte si jich tolik, kolik je zatáček na závodní dráze. Ostatní nebudou pro tento závod potřeba. Pro každou zatáčku, v závodním pořadí, odkryjte jeden z vylosovaných žetonů. Pokud žeton zobrazuje symbol sektoru (●↔●), upraví všechny políčka mezi touto a další zatáčkou: položte žeton na stan pro tento sektor vedle závodní dráhy ②. Žeton bez symbolu sektoru upravuje zatáčku, pro kterou byl vylosován: umístěte žeton na stan blízko této zatáčky ③.



Žetony stavu dráhy

Žetony stavu dráhy mají trvalý vliv na konkrétní zatáčky nebo sektory závodní dráhy a přidávají symboly, které je potřeba během tahu zohlednit.



Žetony s touto ikonou (⚠) jsou povinné, ostatní jsou volitelné a můžete se sami rozhodnout, jestli je využijete stejně jako symboly vylepšení.

Efekty zatáček



Úprava rychlostního limitu

Rychlostní limit je o 1 vyšší.



Úprava rychlostního limitu

Rychlostní limit je o 1 nižší.



Přehřátí

Pokud je vaše rychlost při průjezdu linií zatáčky vyšší než rychlostní limit, celková cena v kartách Heat, které musíte zaplatit, se zvýší o jedna.

Efekty sektorů



Boost ve větrném pytli

Pokud se v kroku 6 rozhodnete využít větrný pytel, můžete k obvyklým 2 polím přidat 1 další. Vaše auto musí být v tomto sektoru ještě před tím, než se pro větrný pytel rozhodnete.



Kontrola teploty

V tomto sektoru nemusíte platit Heat za boost (stále platí max. 1 boost za tah). Vaše auto musí být v tomto sektoru, když použijete boost.



Počasí

V tomto sektoru platí efekt počasí. Pro efekty počasí se podívejte na žetony počasí (viz níže).

Žetony počasí

Žetony počasí vždy ovlivňují přípravu aut všech hráčů **před** závodem. Mohou mít také vliv na počasí v některých sektorech závodní dráhy, **pokud je ve hře žeton počasí na trati**. V tomto případě použijte pro daný sektor symbol v pravém dolním rohu žetonu počasí.



Příprava auta (Uplatňuje se před závodem)



Zamíchejte 1 další kartu napětí do svého balíčku.



Odeberte 1 kartu napětí ze svého balíčku.



Přidejte 1 další kartu Heat na svůj motor.



Odeberte 1 kartu Heat ze svého motoru.



Zamíchejte 3 ze svých karet Heat do svého balíčku.



Odhodte 3 ze svých karet Heat na svou odhazovací hromádku.

Efekty počasí

(Uplatňuje se na sektory, kde je žeton počasí na trati)



Boost ve větrném pytli

Pokud se v kroku 6 rozhodnete využít větrný pytel, můžete k obvyklým 2 polím přidat 2 další. Vaše auto musí být v tomto sektoru ještě před tím, než se pro větrný pytel rozhodnete.



Žádný větrný pytel

V tomto sektoru nemůžete začít manévry s větrným pytle (vjet do sektoru pomocí větrného pytle lze).



Bonus chlazení

+1 ochlazení v tomto sektoru během kroku reakce.



Žádné chlazení

Během kroku reakce není v tomto sektoru dovoleno ochlazení.



System šampionátu

První závod sezóny 1961. Vaše auto doslova vystřelí na trať a vy se usmíváte, když se vzdalujete svému hlavnímu soupeři, připraveni udělat krok vpřed. Prožijte celou sezónu tím, že budete mezi závody vylepšovat své auto, přizpůsobovat se nepředvídatelnému počasí a využívat příležitostí, jak se stát mediální hvězdou a přilákat nové sponzory. Během závodů nasbírejte co nejvíce bodů a staňte se novým mistrem světa.

Jakmile se seznámíte s různými moduly, můžete je všechny použít a zahrát si více závodů, abyste vytvořili celou sezónu. Tato hra přichází se třemi „historickými“ sezónami šampionátů. 1961 (3 závody), 1962 (3 závody) a 1963 (4 závody). Doporučujeme začít sezónou 1961. Také můžete zamíchat karty událostí a vytvořit si svou jedinečnou vlastní sezónu se 4 závody (viz str. 10).

Příprava šampionátu

- Rozhodněte se, kterou sezónu šampionátu chcete hrát, a najděte příslušné karty událostí a tratí.
- Každý hráč si zvolí barvu a vezme si herní vybavení v této barvě - závodní auto, herní podložku, řadící páku a 12 základních karet. Karty startovních vylepšení nejsou v šampionátu použity, můžete je vrátit do krabice.
- Zaplňte bodovací tabulku šampionátu všemi potřebnými údaji pro tuto sezónu.
- Umístěte podložku šampionátu na kraj stolu. Ta slouží k organizaci balíčků karet a žetonů (protože mají stejné rubové strany) a pro uložení aktivních karet událostí.
- Zamíchejte sponzorské karty do balíčku sponzorství a umístěte ho lícem dolů na příslušné místo na podložce šampionátu.
- Připravte si balíček vylepšení, rozhodněte se, jestli budete hrát jen obyčejné karty vylepšení nebo jen pokročilé karty vylepšení nebo všechny dohromady. Nepoužité karty vylepšení vraťte do krabice, v této sezóně už nebudou použity. Zamíchejte zvolené karty vylepšení do balíčku vylepšení a umístěte ho lícem dolů na příslušné místo na podložce šampionátu.
- Zamíchejte žetony počasí a umístěte je do lícem dolů otočené hromádky na příslušné místo na podložce šampionátu.
- Zamíchejte žetony stavu dráhy a umístěte je do lícem dolů otočené hromádky na příslušné místo na podložce šampionátu.
- Umístěte karty Heat a karty napětí lícem vzhůru do zásoby vedle podložky šampionátu.

MISTR!

Zahrajte postupně sezóny 1961, 1962 a 1963, aby se konečně rozhodlo, kdo je nejlepší závodník všech dob. Na konci každé sezóny si každý hráč ponechá pro další sezónu jednu ze svých karet vylepšení dle vlastního výběru.

Před každým závodem

- Najděte kartu události pro váš závod (podívejte se na sezónu a číslo závodu ve spodní části karty) a umístěte ji lícem vzhůru na příslušné místo na podložce šampionátu, kde bude sloužit jako přehled. Na této kartě je také uvedena použitá trať. Umístěte odpovídající herní plán doprostřed stolu a vezměte příslušnou kartu tratí.
- Umístěte auta na startovní rošt. První závod: Vybírejte je náhodně. Další závody: Držte se pořadí v šampionátu. Hráč s nejvyšším počtem mistrovských bodů bude na prvním místě a tak dále (v případě shody rozhoduje, kdo se lépe umístil v předchozím závodě).
- Pak postupně projděte odshora dolů všechny kroky vyobrazené na pravé straně karty události.



Zvláštní událost

Stavba vašeho auta

Sponzorství

Tiskový kout

Počasí a stav dráhy





● **Stavba vašeho auta:** Před každým závodem přidáváte pouze jednu kartu vylepšení, takže budete své auto vylepšovat průběžně po celou sezónu. Vezměte 1 kartu na hráče +3 další karty z balíčku vylepšení a položte je lícem vzhůru na herní plán. Postupně si každý hráč vezme jednu kartu z tohoto tržiště, počínaje hráčem na poslední pozici a dále po pozicích směrem dopředu. Karty umístěte lícem vzhůru před sebe. Poté, co si všichni vyberou karty vylepšení, může se hráč, který je na startovním roštu poslední (pokud hrajete s legendami, jednoduše je v tomto procesu ignorujte), rozhodnout vyměnit jednu kartu vylepšení, kterou již má, za jednu ze zbylých karet na tržišti. Nakonec zamíchejte zbývající karty zpět do balíčku vylepšení.



● **Sponzorství:** Všichni hráči si doberou počet sponzorských karet vyobrazený na kartě události, které budou součástí jejich 7 startovních karet v ruce. Pravidla sponzorských karet najdete na straně 10.



● **Tiskový kout:** Umístěte stojánek (stojánky) tiskového koutu k zatáčce (zatáčkám) na závodní dráze uvedeným na kartě události (použijte kartu trati k určení, o které zatáčky se jedná). Pravidla tiskového koutu najdete na straně 10.



● **Počasí & stav dráhy:** Vezměte vrchní žeton z hromádky a umístěte ho lícem vzhůru na informační panel na herním plánu. Poté si všichni hráči vezmou tolik karet Heat a karet napětí, kolik je uvedeno na informačním panelu s počasím, s přihlédnutím k případným úpravám podle žetonu počasí. Vezměte jeden žeton stavu dráhy pro každou zatáčku na závodní trati a umístěte je na herní plán podle pokynů na straně 6.

● **Událost:** Nahlas přečtete událost na kartě události, aby se s ní všichni seznámili. Může jít o nějakou obměnu při přípravě hry, změnu v pravidlech nebo to může být i výzva.

● Umístěte svou herní podložku před sebe. Zamíchejte dohromady svých 12 základních karet, karty vylepšení (nezapomeňte na tu, kterou jste si právě vybrali), sponzorské karty, které můžete mít z předchozího závodu, a karty napětí a položte tento balíček lícem dolů na levé místo své podložky. Umístěte karty Heat lícem vzhůru na místo motoru ve střední části své podložky a svou řadič páku umístěte na l. rychlost.

● Vezměte si do ruky sponzorské karty, které jste v tomto kole získali a doberte si ze svého dobíracího balíčku tolik karet, kolik potřebujete, abyste dosáhli maximálního počtu karet v ruce (obvykle 7, pokud není upraveno speciální událostí). Tyto karty vám budou k dispozici v prvním kole hry. Teď jste připraveni začít!

Po každém závodu

● Zaznamenejte mistrovské body, které každý hráč získal za tento závod, do bodovací tabulky, jak je uvedeno u síně slávy níže.



● Všichni hráči si ponechají do dalšího závodu své karty vylepšení, nepoužité sponzorské karty a své základní karty. Karty Heat a karty napětí vrátí zpět do zásob.

● Zamíchejte sponzorské karty použité během závodu zpět do balíčku sponzorství.

● Zamíchejte žetony počasí a žetony stavu dráhy zpět do jejich příslušných hromádek.

● Najděte další kartu trati a kartu události šampionátu pro příští závod a znovu se pusťte do přípravy.

Uložení rozehrané hry

Pokud si nepřejete odehrát celou závodní sezónu při jednom hraní, nyní je nejlepší okamžik pro přerušení hry. Insert v krabici je navržen tak, aby vám pomohl udržet věci uspořádané až do příští hry.

Dokončení sezóny šampionátu

- Hráč s nejvíce mistrovskými body je vítěz celého šampionátu. V případě shody rozhoduje lepší umístění v posledním závodě sezóny.

Sponzorské karty

Sponzorské karty jsou speciální jednorázová vylepšení. Na konci tahu, ve kterém je zahrajete, je vždy ze hry odeberete. Stejně jako ostatní vylepšení je můžete odhodit. Nepoužité sponzorské karty si přenášíte do dalších závodů sezóny, ale jakmile sezóna skončí, už nejsou k ničemu.

Pokaždé, když získáte sponzorskou kartu, vezměte si vrchní kartu z balíčku sponzorství a přidejte si ji rovnou do ruky. Když karty v balíčku dojdou, jednoduše zamíchejte karty zahrané od začátku závodu a vytvořte nový balíček sponzorství. Pokud žádné zahrané karty nejsou, nic nezískáte.

Poznámka: Pokud vylétnete z dráhy, nezískáte v tomto tahu žádné sponzorství.



Tiskový kout

V některých zatáčkách trpělivě čekají zástupci mezinárodního tisku, až se stane něco velkolepého. Všichni hráči tak mají po celou dobu závodu stálou výzvu. K získání sponzorské karty musíte buď:

- přejet hranici zatáčky s pomocí větrného pytle (rychlost v tomto případě nehraje roli),

nebo

- překročit rychlostní limit tiskového koutu (případně upraveného žetonem stavu dráhy) o 2 nebo více.

Poznámka: Pokaždé, když projedete kolem tiskového koutu, můžete získat nejvýše jednu sponzorskou kartu.

Vlastní úpravy sezóny šampionátu

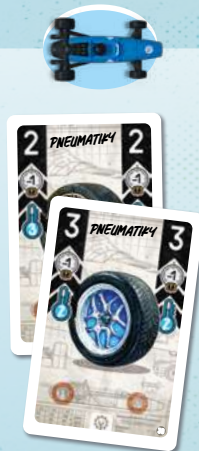
Chcete-li si vytvořit vlastní jedinečnou sezónu šampionátu se 4 závody, použijte karty tratí a náhodně určete jejich pořadí. Před každým závodem si vylosujte náhodnou kartu události, která se odehraje na dané trati. Pak pokračujte v běžné přípravě závodu.

Příklad:

Tiskový kout má rychlostní limit 4 (uvedená hodnota 3 + bonus 1 za stav dráhy).

Červené, žluté a modré auto přejedou hranici zatáčky zahráním vyobrazených karet.

- Žlutý musí zaplatit 2 karty Heat a získá sponzorskou kartu.
- Červený získá sponzorskou kartu, aniž by v této zatáčce musel zaplatit nějaké karty Heat.
- Modrý musí zaplatit 3 karty Heat, ale sponzorskou kartu nezíská, protože překročil limit pouze o 1.



Turnajový mód

Pokud máte opravdu soutěžního ducha a toužíte po dalších výzvách, doporučujeme vám zkusit turnajový mód.

- Nikdo nemůže změnit rychlostní stupeň během 1. kroku tahu, ale všichni mohou přesto zahrát karty.
- Jakmile se dostanete ke kroku odhalení & pohyb, ukážete, kolik karet jste zahráli a teprve poté změníte svůj rychlostní stupeň.
- Pokud jste změnili rychlost nahoru/dolu o dva stupně, musíte při svém kroku odhalení ihned zaplatit 1 Heat.

Poznámka: Pokud jste omylem přeřadili o dvě rychlosti, ale nemáte karty Heat k zaplacení, upravte podle toho počet karet následovně:

- Pokud k omylu došlo při řazení vyšší rychlosti, odhodte ze zahráných karet jednu náhodnou kartu.
- Pokud jste omylem přeřadili na nižší rychlost, přidejte náhodnou základní kartu ze svého dobíracího balíčku do své herní oblasti stejným způsobem, jako když hrajete  (viz strana 5 v pravidlech pro začátečníky).

Nakonec umístěte svou řadičí páku na správnou rychlost.



Povinné symboly (!)



Heat

Vezměte # karet Heat z motoru a dejte je na odhazovací hromádku.

Poznámka: Pokud jste omylem zahráli kartu vylepšení a nemůžete za ni zaplatit cenu Heat, odhodte ji a zahrajte místo ní náhodou základní kartu ze svého balíčku podle obvyklého postupu, jako když hrajete + (viz strana 5 v pravidlech pro začátečníky).



Šrot

Vezměte # karet z vrchu svého balíčku a dejte je na svou odkládací hromádku.



Úprava rychlostního limitu

Pokud v tomto tahu projedete linií zatáčky, její rychlostní limit je pro vás upraven o #, „+“ znamená, že můžete jet rychleji, „-“ znamená, že musíte jet pomaleji.



Na jedno použití

Během kroku 9 (doplnění ruky), odeberte tuto kartu ze hry, pokud se nachází ve vaší herní oblasti, místo toho, abyste ji zahodili.

Žetony stavu dráhy

Efekty zatáček



Úprava rychlostního limitu

Rychlostní limit je o 1 vyšší.



Úprava rychlostního limitu

Rychlostní limit je o 1 nižší.



Přehřátí

Pokud je vaše rychlost při průjezdu linií zatáčky vyšší než rychlostní limit, celková cena v kartách Heat, které musíte zaplatit, se zvýší o jedna.

Efekty sektorů



Boost ve větrném pytli

Pokud se v kroku 6 rozhodnete využít větrný pytel, můžete k obvyklým 2 polím přidat 1 další. Vaše auto musí být v tomto sektoru ještě před tím, než se pro větrný pytel rozhodnete.



Kontrola teploty

V tomto sektoru nemusíte platit Heat za boost (stále platí max. 1 boost za tah). Vaše auto musí být v tomto sektoru, když použijete boost.



Počasí

V tomto sektoru platí efekt počasí. Pro efekty počasí se podívejte na žetony počasí.

— Volitelné symboly —



Ochlazení

Vezměte až # karet Heat ze své ruky a vraťte je na místo motoru na své herní podložce.



Boost ve větrném pytli

Pokud se v kroku 6 rozhodnete využít větrný pytel, typická hodnota 2 polí je pro vás zvýšena o uvedené #.



Snížení napětí

Ohledně můžete odhodit až # karet napětí ze své ruky na odhazovací hromádku.



Osvěžení

Tuto kartu můžete umístit zpět na horní část svého dobíracího balíčku, namísto jejího zahazení v kroku 9.



Náhrada

Můžete se probrat svou odhazovací hromádku a vybrat si až # karet. Tyto karty zamíchejte do svého balíčku.



Přímá hra

Tuto kartu můžete hrát ze své ruky v rámci kroku reakce (krok 5). Pokud tak uděláte, počítá se jako byste ji odhalili v kroku 3, včetně hodnoty rychlosti a povinných/volitelných symbolů.



Akcelerace

Můžete zvýšit svou rychlost o 1 za každý +, který v tomto tahu použijete (z karet vylepšení, napětí, boost, atd.). Pokud tak uděláte, musíte ji zvýšit pro všechny použité + a započítat to do kontroly zatáčky (krok 7).

Žetony počasí

Příprava auta

(Uplatňuje se před závodem)



Zamíchejte 1 další kartu napětí do svého balíčku.



Odeberte 1 kartu napětí ze svého balíčku.



Přidejte 1 další kartu Heat na svůj motor.



Odeberte 1 kartu Heat ze svého motoru.



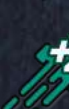
Zamíchejte 3 ze svých karet Heat do svého balíčku.



Odhodte 3 ze svých karet Heat na svou odhazovací hromádku.

Efekty počasí

(Uplatňuje se na sektory, kde je žeton počasí na trati)



Boost ve větrném pytli

Pokud se v kroku 6 rozhodnete využít větrný pytel, můžete k obvyklým 2 polím přidat 2 další. Vaše auto musí být v tomto sektoru ještě před tím, než se pro větrný pytel rozhodnete.



Žádný větrný pytel

V tomto sektoru nemůžete začít manévry s větrným pytlem (vjet do sektoru pomocí větrného pytle lze).



Bonus chlazení

+1 ochlazení v tomto sektoru během kroku reakce.



Žádné chlazení

Během kroku reakce není v tomto sektoru dovoleno ochlazení.