

HEAT

PROFIREGELN und MEISTERSCHAFTEN

STOPP!

Lest zuerst das andere Heft. Darin stehen die Grundregeln für HEAT. Wenn ihr ein paar Partien gespielt habt, könnt ihr euch in die Profiregeln stürzen und Meisterschaften fahren.

In diesem Heft findet ihr Regeln zu individuell konstruierten Wagen, Rennlegenden (automatisierten Gegnern fürs Solo-Spiel oder auch fürs normale Spiel) sowie für Streckenbedingungen und das Wetter. Ihr könnt die verschiedenen Regelmodule einzeln oder beliebig kombiniert verwenden. Ihr könnt auch eine ganze Rennsaison spielen, in der ihr mit den Meisterschaftsregeln mehrere Rennen hintereinander fahrt. Wenn ihr ganz hart drauf seid und noch mehr Herausforderungen wollt, könnt ihr auch nach den Turnierregeln spielen.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER

Zusätzliches Spielmaterial

Ihr könnt mit beliebig vielen Profimodulen in beliebiger Kombination spielen. Je nachdem, welches Modul ihr hinzunehmt, braucht ihr das folgende Spielmaterial:

Modul: Werkstatt

34 einfache Upgrade-Karten

62 komplexe Upgrade-Karten



x34



x62



Symbol für komplexe Upgrade-Karten

Modul: Legenden

1 Legendenbogen



10 Legendenkarten



x10

Modul: Wetter & Streckenbedingungen

6 Wetterplättchen

12 Streckenbedingungsplättchen



x6



x12

Meisterschaft

1 Meisterschaftsbogen

2 Pressefiguren



x2

10 Ereigniskarten

35 Sponsorenkarten



x10

4 Streckenkarten



x4



x35

1 Wertungsblock

Dieses Regelheft



Modul: Werkstatt

Wenn ihr mit diesem Modul spielt, stellt sich jeder von euch seinen eigenen Rennwagen mit 3 Upgrade-Karten zusammen. Die Upgrade-Karten für Anfänger in Spielerfarben benutzt ihr nicht, sondern legt sie zurück in die Schachtel.

Stattdessen benutzt ihr die allgemeinen Upgrade-Karten, die es in zwei Stufen gibt: einfach und komplex. Die komplexen zeigen dieses Symbol.



Nehmt am besten erst mal nur die einfachen Upgrades. Wenn ihr erfahrener seid, könnt ihr mit den komplexen oder auch mit allen zusammen spielen.

Upgrade-Karten

Unter den Upgrade-Karten gibt es mehrere Kategorien, je nachdem, welches Bauteil des Rennwagens sie betreffen. Du darfst von jeder Kategorie beliebig viele in deinem Rennstapel haben. Hier werden sie kurz beschrieben, um euch ein Gefühl dafür zu geben, welchen Einfluss sie auf das Rennen haben.

Zusätzliche Hitzekarten

Diese Upgrade-Karten funktionieren genau wie normale Hitzekarten. Einziger Unterschied: Wie alle Upgrade-Karten beginnen sie das Spiel in deinem Rennstapel und nicht auf deinem Motorfeld.



Allradantrieb

Bringt die gesamte Kraft des Motors auf den Asphalt, verschlechtert aber das Handling. Diese Karten können hohe Geschwindigkeiten oder starke Kühlung bringen, sind aber riskant, weil sie **+**-Symbole hinzufügen.



Bremsen

Mit guten Bremsen bleibst du flexibel und kannst deine Fahrtaktik im letzten Moment noch ändern. Diese Karten haben mehrere Geschwindigkeitswerte, von denen du einen auswählst.



Motorkühlung

Macht den Motor stabiler und verhindert Überhitzung. Diese Karten bringen Kühlung.



Karosserie

Für einen sichereren, ausbalancierteren Wagen. Mit diesen Karten kannst du Stresskarten abwerfen.



Tacho

Präzise Kontrolle über deine Geschwindigkeit. Mit diesen Karten kannst du im richtigen Moment zügig an Gegnern vorbeiziehen. Sie geben einen Bonus für den Windschatten, was natürlich immer hilft, aber vor allem in und um Kurven.



Reifen

Für einfach mehr Grip. Mit einigen dieser Karten kannst du Kurven schneller durchfahren, mit anderen kannst du stark kühlen.



Spoiler

Sorgt für mehr Anpressdruck. Mit diesen Karten kannst du vor allem Kurven schneller durchfahren, sie sind aber unzuverlässig, da sie Hitze erzeugen.



Turbolader

Ein kleinerer Motor mit Turbolader bringt die gleiche Leistung bei weniger Gewicht und Verschleiß. Diese Karten haben die höchsten Geschwindigkeitswerte, erzeugen aber Hitze.



Kraftstoff

Rennkraftstoff ist reglementiert, aber die Grauzone ist groß genug. Mit diesen Karten kannst du Karten aus dem Ablagestapel gezielt zurück in den Rennstapel mischen.



Gaspedal

Lässt den Wagen beim kleinsten Druck punktgenau ansprechen. Diese Karten kannst du nachträglich spielen, um deine Geschwindigkeit zu erhöhen.



Federung

Für ein geschmeidigeres Fahrgefühl. Diese Karten kannst du in jedem Durchgang wieder spielen.



Rennwagen zusammenstellen

Nachdem ihr die Wagen auf die Startpositionen gestellt habt, draftet ihr eure 3 Upgrade-Karten. Das passiert als letzter Schritt der Spielvorbereitung, direkt bevor ihr eure 7 Karten zieht.

Schnelleinstieg: Wenn ihr schnell loslegen wollt, könnt ihr auch alle einfachen Upgrade-Karten mischen und jedem Spieler zufällig 3 Karten austeilen.

So funktioniert das Draften: Mischt die Upgrade-Karten. Legt eine pro Spieler +3 weitere offen aus. Aus dieser Auslage wählt ihr wie folgt eure Karten aus:

- **1. Auslage:** Der Spieler auf der **letzten** Startposition wählt zuerst eine Karte aus, dann der zweitletzte usw., bis jeder 1 Karte gewählt hat. Werft die übrigen Karten ab und erstellt genau wie beim ersten Mal eine zweite Auslage.
- **2. Auslage:** Der Spieler auf der **vordersten** Startposition wählt zuerst eine Karte aus, dann der zweitvorderste usw., bis jeder 1 Karte gewählt hat. Werft die übrigen Karten ab und erstellt eine dritte Auslage.
- **3. Auslage:** Wie beim ersten Mal wählt zuerst der Spieler auf der **letzten** Startposition usw., bis jeder 1 Karte gewählt hat. Werft die übrigen Upgrade-Karten ab.

Jetzt mischt jeder seine 3 gewählten Upgrade-Karten in seinen Rennstapel, und dann kann es losgehen.

Upgrade-Karten nutzen In Schritt 3 (Aufdecken und fahren)

Die meisten Upgrade-Karten haben einen festen Geschwindigkeitswert, der zur Gesamtgeschwindigkeit gezählt wird wie bei normalen Rennkarten. Einige zeigen aber auch **+**-Symbole oder mehrere Geschwindigkeitswerte zur Auswahl.

Nachdem du deine gespielten Karten aufgedeckt hast, handelst du zuerst alle **+**-Symbole ab (wie auf S. 5 der Grundregeln beschrieben).

Anschließend wählst du für jede Karte mit mehreren Geschwindigkeitswerten einen aus, den du nutzen willst.

In Schritt 5 (Reagieren)

Die meisten Upgrade-Karten zeigen Symbole. Die Reihenfolge, in der du diese Symbole in Schritt 5 anwendest, ist stets dir überlassen. Einige sind optional und müssen nicht angewendet werden, andere müssen jedoch angewendet werden, da sie die Kosten für das Spielen der Karte darstellen; bei Pflichtsymbolen steht zusätzlich das Symbol **!**.

Pflichtsymbole **!**



Hitze

Lege # Hitzekarten von deinem Motorfeld auf deinen Ablagestapel.

Hinweis: Wenn du aus Versehen eine Karte gespielt hast, die mehr Hitze erzeugt, als du Hitzekarten auf deinem Motorfeld hast, wirfst du die gespielte Karte ab und spielst stattdessen eine zufällige Rennkarte von deinem Rennstapel. Das funktioniert wie das Abhandeln eines **+**-Symbols (siehe S. 5 der Grundregeln).



Verschleiß

Wirf die oberste Karte deines Rennstapels ab. Tu das # Mal.



Geänderte Geschwindigkeitsbegrenzung

Wenn du in diesem Durchgang eine Kurvenlinie überquerst, ist die Geschwindigkeitsbegrenzung für dich um die Zahl # erhöht (+) oder verringert (-).



Kühlung

Lege bis zu # Hitzekarten aus der Hand zurück auf dein Motorfeld.



Windschatten-Bonus

Wenn du in Schritt 6 den Windschatten nutzt, kannst du # Felder zusätzlich zu den normalen 2 fahren.



Stress abbauen

Du kannst bis zu # Stresskarten aus der Hand auf deinen Ablagestapel legen.



Wiederholung

In Schritt 9 (Nachziehen) kannst du diese Karte oben auf deinen Rennstapel legen, anstatt sie abzuwerfen.

— Optionale Symbole —



Wiederverwerten

Du kannst bis zu # Karten aus deinem Ablagestapel suchen und in deinen Rennstapel mischen.



Zusatzkarte

Du kannst diese Karte in Schritt 5 aus der Hand spielen. Sie gilt dann genauso, als hättest du sie normal in Schritt 3 aufgedeckt inkl. Geschwindigkeitswert und aller Symbole.



Beschleunigung

Für jedes **+**-Symbol, das du in diesem Durchgang abhandelst, fährst du 1 Feld weiter und erhöhst deine Geschwindigkeit um 1. Das musst du entweder für alle deine **+**-Symbole tun oder für gar keines. Die Geschwindigkeit ist relevant in Schritt 7 (Kurven durchfahren).

Modul: Legenden

Legenden sind automatisierte Rennfahrer, gegen die du im Solo-Modus antreten kannst. Sie können aber auch im Mehrspielerspiel mitfahren. Sie werden durch einen kleinen Kartenstapel gesteuert. Ähnlich wie ihr werden Legenden, wenn sie kurz vor einer Kurve stehen, versuchen sie zu durchfahren, aber es manchmal nicht schaffen. Ist eine Legende weit von der nächsten Kurve entfernt, fährt sie so weit wie möglich, aber nicht über die Kurvenlinie.

Mit Legenden zu spielen, bietet sich an, wenn weniger als 4 Personen am Tisch sind. Wir empfehlen, dann immer mindestens 2 Legenden mitfahren zu lassen. Natürlich gibt es hier kein Richtig und Falsch. Probiert einfach aus, was euch am meisten Spaß macht.

Spielvorbereitung

- Mischt die 10 Legendenkarten und legt sie verdeckt auf das linke Feld des Legendenbogens.
- Nehmt so viele Rennwagen, wie Legenden mitfahren, und stellt sie mit euren Wagen gemischt zufällig auf die Startpositionen.

Legenden im Spiel

In jedem Durchgang – wenn die erste Legende mit Schritt 3 (Aufdecken und fahren) an der Reihe ist – nehmt ihr die oberste Legendenkarte vom Stapel und legt sie offen auf das rechte Feld des Legendenbogens. Diese Karte gilt für **alle** Legenden in diesem Durchgang. Wenn eine Legende am Zug ist, prüft ihr, ob sie zwischen einer Legendenlinie und der nächsten Kurvenlinie steht, oder noch vor der Legendenlinie.

Hat sie die Legendenlinie schon überquert, wird sie versuchen, die Kurve zu durchfahren. Steht sie noch davor, wird sie so nah wie möglich an die Kurvenlinie heranzufahren, ohne sie zu überqueren. (Auf dem Legendenbogen ist das durch die Diagramme A und B zusammengefasst.)

Grün, Rot, Blau und Gelb sind Legenden. Auf der nächsten Seite seht ihr, wie sie durch die unten gezeigte Legendenkarte fahren.

A\ Kurven durchfahren

Hat eine Legende die Legendenlinie überquert (also falls sie zwischen der Legendenlinie und der nächsten Kurve steht), fährt sie so viele Felder, wie die Geschwindigkeitsbegrenzung der Kurvenlinie angibt, **plus** die Zahl in der gelben Raute über dem Helm ihrer Farbe auf der aktuellen Legendenkarte.

Hinweis: Legenden können nie 2 Kurven im selben Zug durchfahren. Würde das nach den obigen Regeln passieren, stellt ihr die Legende auf das nächste Feld mit einer freien Position vor der zweiten Kurvenlinie.

B\ An die Kurve heranzufahren

Steht eine Legende noch vor der Legendenlinie, versucht sie, so nah wie möglich an die nächste Kurvenlinie heranzufahren, ohne sie zu überqueren. Hier gibt es zwei Szenarien:

- Wenn die Legende mit ihrer Höchstgeschwindigkeit (Zahl im Helm ihrer Farbe) die nächste Kurvenlinie **nicht** überqueren würde, fährt sie ihre Höchstgeschwindigkeit.
- Wenn sie mit der Höchstgeschwindigkeit die nächste Kurvenlinie überqueren würde, fährt sie stattdessen **auf das Feld 0, 1, 2 oder 3** vor der Kurvenlinie, je nachdem welche Zahl in der gelben Raute über dem Helm ihrer Farbe steht.

Sonstige Regeln

- Legenden nutzen nie Windschatten, Hitze oder Kühlung.
- Legenden zählen bei der Vergabe von Adrenalin mit, auch wenn sie selbst nichts davon haben.
- Wenn der Stapel der Legendenkarten leer ist, mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Stapel bereit.



Knallharte Legenden: Ihr könnt die Legenden zu noch härteren Gegnern machen, indem ihr ihre Höchstgeschwindigkeiten um 1 erhöht (oder noch mehr). Die Autoren spielen am liebsten gegen Legenden mit +2 Höchstgeschwindigkeit.





Grün hat die Legendenlinie überquert, fährt also 5 Felder (3 von der Geschwindigkeitsbegrenzung der Kurve plus 2 von der Route über dem grünen Helm) und hat damit die Kurve durchfahren.

Rot hat die Legendenlinie überquert, fährt also 4 Felder (3 von der Geschwindigkeitsbegrenzung plus 1 von der Route über dem roten Helm), aber schafft es nicht durch die Kurve. So ein Pech!

Blau steht noch vor der Legendenlinie. Mit ihrer Höchstgeschwindigkeit 18 würde sie allerdings die Kurvenlinie überqueren. Also fährt sie bis auf Feld 3 vor der Kurve (in der Route über dem blauen Helm steht eine 3).

Gelb steht auch noch vor der Legendenlinie und hat eine Höchstgeschwindigkeit von 11. Gelb fährt 11 Felder.

Modul: Wetter & Streckenbedingungen

Durch Wettereinflüsse und Streckenbedingungen könnt ihr mehr Spannung ins Rennen bringen.

Wenn ihr mit dem Werkstattmodul spielt, stellt ihr eure Rennwagen erst zusammen, nachdem ihr die Wettereffekte und Streckenbedingungen festgelegt habt.

- Mischt die 6 Wetterplättchen, zieht zufällig 1 und legt es offen auf das Wetterfeld des Spielplans. Das Wetter kann die Anzahl an Hitze- oder Stresskarten verändern, mit denen ihr das Spiel startet **1**.

- Mischt die 12 Streckenbedingungsplättchen und zieht so viele, wie die Strecke Kurven hat. Die anderen werden in diesem Rennen nicht gebraucht. Geht in Fahrtrichtung von Kurve zu Kurve und deckt für jede eins der gezogenen Plättchen auf. Falls das Plättchen ein Abschnittssymbol (●↔●) hat, wirkt es sich auf alle Felder zwischen dieser und der nächsten Kurve aus. Legt es auf das Zelt neben diesem Streckenabschnitt **2**. Ein Plättchen ohne Abschnittssymbol wirkt sich nur auf die Kurve aus, für die es aufgedeckt wurde. Legt es auf das Zelt neben dieser Kurve **3**.



Streckenbedingungsplättchen

Jedes Streckenbedingungsplättchen wirkt sich mit einem oder mehreren Symbolen auf eine Kurve oder einen Abschnitt der Rennstrecke aus. Je nach Symbol werden sie im passenden Schritt des Durchgangs angewendet.



Plättchen mit dem Symbol  müsst ihr berücksichtigen, die anderen könnt ihr wahlweise anwenden (wie bei Upgrade-Karten).

Kurveneffekte



Geänderte Geschwindigkeitsbegrenzung

Die Geschwindigkeitsbegrenzung dieser Kurve ist um 1 höher.



Geänderte Geschwindigkeitsbegrenzung

Die Geschwindigkeitsbegrenzung dieser Kurve ist um 1 niedriger.



Überhitzung

Wenn du beim Durchfahren dieser Kurve zu schnell bist, entsteht 1 Hitze mehr als sonst.

Abschnittseffekte



Windschatten-Bonus

Wenn du in Schritt 6 den Windschatten nutzt, kannst du 1 Feld zusätzlich zu den normalen 2 fahren. Dein Wagen muss sich zu Beginn von Schritt 6 in diesem Abschnitt befinden.



Hitzeschutz

In diesem Abschnitt entsteht keine Hitze beim Aktivieren des Turbos (immer noch max. 1 Turbo pro Durchgang). Dein Wagen muss sich zum Zeitpunkt der Turbo-Aktivierung in diesem Abschnitt befinden.



Wetter

Der Effekt des Wetterplättchens gilt in diesem Abschnitt. Die Effekte der Wetterplättchen werden in der rechten Spalte erklärt.

Wetterplättchen

Wetterplättchen haben immer einen Effekt bei der Spielvorbereitung, **bevor** das Rennen losgeht. Außerdem sorgen sie in **Abschnitten mit Wetter-Streckenbedingungsplättchen** für zusätzliche Effekte. In dem Fall gilt das Symbol unten rechts auf dem Wetterplättchen für den gesamten Abschnitt.



Spielvorbereitungseffekte (werden vor dem Rennen angewendet)



Jeder mischt 1 Stresskarte mehr in seinen Rennstapel.



Jeder mischt 1 Stresskarte weniger in seinen Rennstapel.



Jeder legt 1 Hitzekarte mehr auf sein Motorfeld.



Jeder legt 1 Hitzekarte weniger auf sein Motorfeld.



Jeder mischt 3 seiner Hitzekarten in seinen Rennstapel.



Jeder legt 3 seiner Hitzekarten auf seinen Ablagestapel.

Wetter-Abschnittseffekte (wirken sich auf Abschnitte mit Wetter-Streckenbedingungsplättchen aus)



Windschatten-Bonus

Wenn du in Schritt 6 den Windschatten nutzt, kannst du 2 Felder zusätzlich zu den normalen 2 fahren. Dein Wagen muss sich zu Beginn von Schritt 6 in diesem Abschnitt befinden.



Kein Windschatten

In diesem Abschnitt kannst du den Windschatten nicht nutzen (wohl aber mit Windschatten in den Abschnitt hineinfahren).



Mehr Kühlung

Befindet sich dein Wagen in Schritt 5 (Reagieren) in diesem Abschnitt, erhältst du +1 Kühlung.



Keine Kühlung

Befindet sich dein Wagen in Schritt 5 (Reagieren) in diesem Abschnitt, kannst du keine Kühlungssymbole anwenden.



Meisterschaft

Im Meisterschaftsspiel fahrt ihr eine komplette Saison. Ihr müsst euch von Rennen zu Rennen an die wechselnde Witterung anpassen, könnt eure Wagen verbessern und den Kameras etwas bieten, um so Sponsoren anzulocken. Wer über die verschiedenen Rennen der Saison hinweg die meisten Meisterschaftspunkte ergattert, wird zum Weltmeister gekürt.

Sobald ihr euch mit den einzelnen Modulen vertraut gemacht habt, könnt ihr sie alle kombinieren und eine ganze Saison spielen. Im Spielumfang sind die Weltmeisterschaften 1961 (3 Rennen), 1962 (3 Rennen) und 1963 (4 Rennen) enthalten. Wir empfehlen euch, mit der Saison 1961 zu beginnen. Ihr könnt auch die Ereigniskarten mischen und eure eigene 4-Rennen-Saison zusammenstellen (siehe S. 10).

Die Meisterschaft vorbereiten

- Wählt eine Meisterschaftssaison und sucht die passenden Ereignis- und Streckenkarten heraus.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich Rennwagen, Schalthebel, Cockpit und die 12 Rennkarten in dieser Farbe. Die Upgrade-Karten für Anfänger in euren Spielerfarben lasst ihr in der Schachtel.
- Nehmt euch ein Blatt vom Wertungsblock.
- Legt den Meisterschaftsbogen auf den Tisch. Er ist praktisch, um die Stapel der Sponsorenkarten und der Upgrade-Karten auseinanderzuhalten, denn sie haben die gleiche Rückseite.
- Mischt die Sponsorenkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf das rechte Feld des Meisterschaftsbogens.
- Entscheidet, ob ihr mit einfachen, komplexen oder mit allen Upgrade-Karten spielt. Mischt die gewählten Upgrade-Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf das linke Feld des Meisterschaftsbogens. Alle übrigen Upgrade-Karten legt ihr in die Schachtel zurück.
- Mischt die Wetterplättchen und legt sie verdeckt in die Mitte des Meisterschaftsbogens.
- Mischt die Streckenbedingungsplättchen und legt sie verdeckt in die Mitte des Meisterschaftsbogens.
- Legt die übrigen Hitze- und Stresskarten als offene Reservestapel neben den Meisterschaftsbogen.

Es kann nur einen geben!
Spielt die Rennsaisons 1961, 1962 und 1963 in Folge und kürt den absoluten Meisterpiloten!
Am Ende jeder Saison behält jeder eine Upgrade-Karte seiner Wahl und nimmt sie mit in die nächste Saison.

Vor jedem Rennen

- Sucht die Ereigniskarte für euer Rennen heraus (Saison und Nummer des Rennens stehen am unteren Rand der Karte) und legt sie offen auf das obere Feld des Meisterschaftsbogens. Auf der Ereigniskarte steht, welche Strecke ihr fahrt. Legt den passenden Spielplan aus und nehmt euch die passende Streckenkarte.
- Stellt die Rennwagen auf die Startpositionen. Erstes Rennen: zufällig wie üblich. Weitere Rennen: nach aktueller Rangliste. Wer die meisten Meisterschaftspunkte hat, kommt auf die erste Startposition usw. (bei Gleichstand entscheidet, wer im vorigen Rennen besser abgeschnitten hat).
- Handelt dann die Schritte am rechten Rand der Ereigniskarte von oben nach unten ab.



Sonderregeln

Wagen zusammenstellen

Sponsorenkarten ziehen

Pressekurve

Wetter und Streckenbedingungen





● **Wagen zusammenstellen:** In einer Meisterschaft draftet ihr pro Rennen nur 1 Upgrade-Karte, behaltet aber alle, sodass euer Wagen immer besser wird. Zum Draften legt ihr wie üblich 1 Upgrade-Karte pro Spieler +3 weitere offen aus. Der Spieler auf der letzten Startposition wählt zuerst eine Karte aus, dann der zweitletzte usw., bis jeder 1 Karte gewählt hat. Jeder legt seine gewählte Karte offen vor sich aus. Wenn jeder 1 Upgrade-Karte gewählt hat, darf der Spieler auf der letzten Startposition (Legenden werden hierbei ignoriert) eine seiner Upgrade-Karten gegen eine aus der restlichen Auslage tauschen. Mischt dann die übriggebliebenen Karten zurück in den Upgrade-Stapel.



● **Sponsorenkarten ziehen:** Jeder zieht so viele Sponsorenkarten, wie auf der Ereigniskarte angegeben. Diese Karten sind die ersten der 7 Handkarten, mit denen ihr das Rennen startet. Mehr Details zu Sponsorenkarten findet ihr auf Seite 10.



● **Pressekurve:** Stellt eine Pressefigur neben die angegebene(n) Kurve(n) der Strecke. (Auf der Streckenkarte steht, welcher Buchstabe für welche Kurve steht.) Mehr Details zur Pressekurve findet ihr auf Seite 10.



● **Wetter & Streckenbedingungen:** Zieht 1 zufälliges Wetterplättchen und legt es auf das Wetterfeld des Spielplans. Dann nimmt sich jeder so viele Hitze- und Stresskarten, wie der Spielplan in Kombination mit dem Wetterplättchen angibt. Zieht für jede Kurve der Strecke 1 Streckenbedingungsplättchen und legt es auf das Zelt der Kurve bzw. des folgenden Abschnitts (mehr Details dazu auf S. 6-7).

● **Ereignis:** Lest die Sonderregeln auf der Ereigniskarte vor. Manche betreffen die Spielvorbereitung, manche den Rennverlauf.

● Jeder legt sein Cockpit vor sich aus. Dann mischt jeder seine 12 Rennkarten, Upgrade-Karten (die aus vorigen Rennen und die eben gedraftete), Stresskarten und evtl. aus vorigen Rennen übrige Sponsorenkarten zusammen und legt sie als verdeckten Rennstapel links auf sein Cockpit. Dann legt jeder Spieler seine Hitzekarten offen auf das Motorfeld seines Cockpits und stellt den Schalthebel auf den 1. Gang.

● Und schließlich nimmt jeder die im Schritt „Sponsorenkarten ziehen“ gezogenen Sponsorenkarten auf die Hand und zieht von seinem Rennstapel bis zum Handkartenlimit nach (normalerweise 7, wenn keine Sonderregel es verändert). Jetzt kann's losgehen!

Nach jedem Rennen

- Notiert für jeden Spieler auf dem Wertungsbogen die Meisterschaftspunkte gemäß seiner Platzierung in der Punktetabelle.

Punktetabelle

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 GB | 6 | 3 | 4 | 9 | | | |
| 2 USA | 4 | 3 | 9 | 6 | | | |
| 3 ITALIA | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | |

- Ihr behaltet eure Upgrade-Karten und ungenutzten Sponsorenkarten zusammen mit euren Rennkarten für das nächste Rennen. Hitze- und Stresskarten legt ihr zurück in die Reserve.
- Alle während des Rennens genutzten Sponsorenkarten mischt ihr zurück in den Sponsorenkartenstapel.
- Mischt das Wetterplättchen und die Streckenbedingungsplättchen zurück in ihre Stapel.
- Sucht die Ereignis- und Streckenkarte für das nächste Rennen heraus und bereitet es vor.

Den Spielstand speichern

Wenn ihr nicht die ganze Meisterschaft am Stück durchspielen wollt, könnt ihr zwischen den Rennen auch das Spiel wegpacken.

Der Schachteleinsatz ist extra dafür ausgelegt, bis zur nächsten Partie alles schön sortiert zu halten.

Abschluss einer Rennsaison

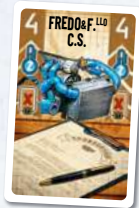
- Wer die meisten Meisterschaftspunkte hat, gewinnt die Rennsaison. Bei Gleichstand entscheidet, wer im letzten Rennen besser abgeschnitten hat.

Sponsorenkarten

Sponsorenkarten funktionieren ähnlich wie Upgrade-Karten, außer dass sie nur ein einziges Mal gespielt werden können. Wenn du eine Sponsorenkarte spielst, entfernst du sie am Ende deines Zuges aus dem Spiel. Du darfst sie (wie andere Upgrade-Karten) abwerfen. Ungespielte Sponsorenkarten bleiben fürs nächste Rennen der Saison im Rennstapel, nützen am Ende einer Saison aber nichts mehr.

Wenn du eine Sponsorenkarte bekommst, ziehst du die oberste Karte vom Sponsorenkartenstapel und nimmst sie direkt auf die Hand. Ist der Stapel leer, mischst du vorher alle bisher im Rennen gespielten Sponsorenkarten und legst sie verdeckt als neuen Stapel bereit. Gibt es keine gespielten Sponsorenkarten, gehst du leer aus.

Hinweis: In einem Durchgang, in dem du ins Schleudern gerätst, kannst du keine Sponsorenkarte bekommen.



Einmaleffekt

Pressekurve

Die internationale Presse steht an einer bestimmten Kurve und wartet auf spektakuläre Szenen. Wer der Presse etwas Spektakuläres bietet, bekommt 1 Sponsorenkarte (wie oben beschrieben).



Als spektakulär gilt:

- die Kurvenlinie einer Pressekurve mit einer Windschattenbewegung überqueren (deine Geschwindigkeit ist hierbei egal), **oder**
- die Geschwindigkeitsbegrenzung einer Pressekurve (ggf. modifiziert durch Streckenbedingungsplättchen) um 2 oder mehr überschreiten.

Hinweis: Pro Durchfahrt einer Pressekurve kannst du höchstens 1 Sponsorenkarte bekommen.

Eigene Meisterschaften erstellen

Mischt die Streckenkarten und zieht eine nach der anderen, um die Reihenfolge der Rennen zu bestimmen. Vor jedem Rennen zieht ihr eine zufällige Ereigniskarte, die für dieses Rennen gilt. Bereitet das Rennen wie ein normales Meisterschaftsrennen vor.

Beispiel:

Die Pressekurve hat eine Geschwindigkeitsbegrenzung von 4 (aufgedruckter Wert plus 1 vom Streckenbedingungsplättchen).

Rot, Gelb und Blau spielen die abgebildeten Karten und durchfahren alle damit diese Kurve.

■ Gelb ist um 2 zu schnell, gerät aber nicht ins Schleudern und bekommt also 1 Sponsorenkarte.

■ Rot ist auch um 2 zu schnell, bekommt also eine Sponsorenkarte, auch wenn dank der beiden Reifenkarten keine Hitze entsteht.

■ Bei Blau entsteht (wegen der Reifenkarten) 3 Hitze. Blau bekommt aber keine Sponsorenkarte, weil Blau nur um 1 zu schnell ist.



Turnierregeln

Wenn ihr ganz hart drauf seid und eine größere Herausforderung wollt, könnt ihr auch nach den Turnierregeln spielen:

- In Schritt 1 jedes Durchgangs wird nicht mehr geschaltet, in Schritt 2 aber wie üblich gespielt.
- In Schritt 3 (Aufdecken und fahren) zeigt jeder, wie viele Karten er gespielt hat, und schaltet erst dann entsprechend.
- Auch hier entsteht wie üblich 1 Hitze, wenn du 2 Gänge hoch- oder runterschaltest.

Hinweis: Wenn du aus Versehen 2 Gänge hoch- oder runtergeschaltet hast, aber keine Hitzekarte mehr auf dem Motorfeld hast:

- Wenn du 2 Gänge hochschalten wolltest, wirf zufällig 1 deiner gespielten Karten ab.
- Wenn du 2 Gänge runterschalten wolltest, spiele stattdessen eine zufällige Rennkarte von deinem Rennstapel. Das funktioniert wie das Abhandeln eines **+**-Symbols (siehe S. 5 der Grundregeln).

Stelle dann deinen Schalthebel auf den richtigen Gang.



Pflichtsymbole (ⓘ)



Hitze

Lege # Hitzekarten von deinem Motorfeld auf deinen Ablagestapel.

Hinweis: Wenn du aus Versehen eine Karte gespielt hast, die mehr Hitze erzeugt, als du Hitzekarten auf deinem Motorfeld hast, wirfst du die gespielte Karte ab und spielst stattdessen eine zufällige Rennkarte von deinem Rennstapel. Das funktioniert wie das Abhandeln eines + -Symbols (siehe S. 5 der Grundregeln).



Verschleiß

Wirf die oberste Karte deines Rennstapels ab. Tu das # Mal.



Geänderte Geschwindigkeitsbegrenzung

Wenn du in diesem Durchgang eine Kurvenlinie überquerst, ist die Geschwindigkeitsbegrenzung für dich um die Zahl # erhöht (+) oder verringert (-).



Einmaleffekt

In Schritt 9 (Nachziehen) entfernst du alle gespielten Karten mit diesem Symbol aus dem Spiel, anstatt sie abzuwerfen.

Streckenbedingungsplättchen Kurveneffekte



Geänderte Geschwindigkeitsbegrenzung

Die Geschwindigkeitsbegrenzung dieser Kurve ist um 1 höher.



Geänderte Geschwindigkeitsbegrenzung

Die Geschwindigkeitsbegrenzung dieser Kurve ist um 1 niedriger.



Überhitzung

Wenn du beim Durchfahren dieser Kurve zu schnell bist, entsteht 1 Hitze mehr als sonst.

Abschnittseffekte



Windschatten-Bonus

Wenn du in Schritt 6 den Windschatten nutzt, kannst du 1 Feld zusätzlich zu den normalen 2 fahren. Dein Wagen muss sich zu Beginn von Schritt 6 in diesem Abschnitt befinden.



Hitzeschutz

In diesem Abschnitt entsteht keine Hitze beim Aktivieren des Turbos (immer noch max. 1 Turbo pro Durchgang). Dein Wagen muss sich zum Zeitpunkt der Turbo-Aktivierung in diesem Abschnitt befinden.



Wetter

Der Effekt des Wetterplättchens gilt in diesem Abschnitt. Die Effekte der Wetterplättchen werden in der rechten Spalte erklärt.

— Optionale Symbole —



Kühlung

Lege bis zu # Hitzekarten aus der Hand zurück auf dein Motorfeld.



Windschatten-Bonus

Wenn du in Schritt 6 den Windschatten nutzt, kannst du # Felder zusätzlich zu den normalen 2 fahren.



Stress abbauen

Du kannst bis zu # Stresskarten aus der Hand auf deinen Ablagestapel legen.



Wiederholung

In Schritt 9 (Nachziehen) kannst du diese Karte oben auf deinen Rennstapel legen, anstatt sie abzuwerfen.



Wiederverwerten

Du kannst bis zu # Karten aus deinem Ablagestapel suchen und in deinen Rennstapel mischen.



Zusatzkarte

Du kannst diese Karte in Schritt 5 aus der Hand spielen. Sie gilt dann genauso, als hättest du sie normal in Schritt 3 aufgedeckt gespielt inkl. Geschwindigkeitswert und aller Symbole.



Beschleunigung

Für jedes + -Symbol, das du in diesem Durchgang abhandelst, fährst du 1 Feld weiter und erhöhst deine Geschwindigkeit um 1. Das musst du entweder für alle deine + -Symbole tun oder für gar keines. Die Geschwindigkeit ist relevant in Schritt 7 (Kurven durchfahren).

Wetterplättchen Spielvorbereitungseffekte



Jeder mischt 1 Stresskarte mehr in seinen Rennstapel.



Jeder legt 1 Hitzekarte weniger auf sein Motorfeld.



Jeder mischt 1 Stresskarte weniger in seinen Rennstapel.



Jeder mischt 3 seiner Hitzekarten in seinen Rennstapel.



Jeder legt 1 Hitzekarte mehr auf sein Motorfeld.



Jeder legt 3 seiner Hitzekarten auf seinen Ablagestapel.

Wetter-Abschnittseffekte



Windschatten-Bonus

Wenn du in Schritt 6 den Windschatten nutzt, kannst du 2 Felder zusätzlich zu den normalen 2 fahren. Dein Wagen muss sich zu Beginn von Schritt 6 in diesem Abschnitt befinden.



Kein Windschatten

In diesem Abschnitt kannst du den Windschatten nicht nutzen (wohl aber mit Windschatten in den Abschnitt hineinfahren).



Mehr Kühlung

Befindet sich dein Wagen in Schritt 5 (Reagieren) in diesem Abschnitt, erhältst du +1 Kühlung.



Keine Kühlung

Befindet sich dein Wagen in Schritt 5 (Reagieren) in diesem Abschnitt, kannst du keine Kühlungssymbole anwenden.