

HEAT

EXPERTSPEL en KAMPIOENSCHAP

STOP!

Lees eerst de basisspelregels in het andere boekje. Het is aanbevolen eerst het basisspel te spelen voor je aan het expertspel en een kampioenschap begint.

In dit boekje ontdek je getunedede auto's, legendarische coureurs (automatische spelers) voor zowel een solospel als een spel met meerdere spelers, en spelregels in verband met weer en wegomstandigheden. Voeg deze regels en modules een voor een toe als je vertrouwd bent met het basisspel en creëer zo nieuwe uitdagingen. Of speel een volledig raceseizoen door al die boeiende spelvarianten te combineren in een heus kampioenschap. Voor wie heel competitief is en een nieuwe uitdaging zoekt, is er de modus Toernooi.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER

Extra speelmateriaal

Deze modules kunnen afzonderlijk of in elke combinatie worden gebruikt. Voeg het speelmateriaal toe zoals hieronder beschreven, ingedeeld per module.

Module Garage

34 gewone upgradekaarten



62 gevorderde upgradekaarten



Module Legendarische coureurs

1 bord 'Legendarische coureurs'



10 kaarten 'Legendarische coureurs'



Module Weer en wegomstandigheden

6 weerfiches



12 wegomstandighedenfiches



Kampioenschap

1 kampioenschapbord



2 persfiguren



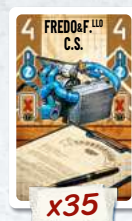
10 gebeurteniskaarten



4 circuitkaarten



35 sponsorkaarten



1 scoreblok

deze spelregels



Module Garage

In de module Garage tunen de spelers hun auto met 3 upgradekaarten. De startupupgradekaarten heb je niet nodig in deze module, doe die dus terug in de doos.

Gebruik in de plaats daarvan de upgradekaarten, zowel de gewone als de gevorderde (te herkennen aan het symbool hiernaast).



De eerste keren dat je deze module speelt, is het aanbevolen alleen de gewone upgradekaarten te gebruiken. Voeg de gevorderde kaarten toe als je vertrouwd bent met het systeem.

Upgradekaarten

Er zijn verschillende categorieën upgradekaarten die elk de raceauto's anders tunen. Het aantal categorieën dat je in je kaartendeck mag hebben, is onbeperkt. De verschillende categorieën worden hierna beschreven om je een idee te geven van hoe ze het spel beïnvloeden.

Extra Heat-kaarten

Deze upgradekaarten hebben hetzelfde effect als Heat-kaarten. Het verschil is dat ze in het begin van het spel in je trekstapel zitten en niet in je motor (upgradekaarten zitten in het begin altijd in je trekstapel).



Vierwielaandrijving

Deze aandrijving werd ontworpen om alle kracht van de motor via de vier wielen over te brengen op de baan, maar het had een slecht weggedrag van de auto tot gevolg. Deze kaarten kun je gebruiken voor een hoge snelheid of voor Afkoeling, maar ze verminderen ook je controle omdat ze **+**-symbolen toevoegen.



Remmen

Dankzij Remmen heb je meer tijd om te beslissen of je zult inhalen of zult remmen. Deze kaarten hebben verschillende snelheidswaarden waaruit je mag kiezen.



Koelsysteem

Zorgt ervoor dat je stabiel rijdt, minder brandstof gebruikt en de auto minder belast. Je kunt deze kaarten gebruiken om af te koelen.



Carrosserie

Een veiligere auto met een betere wegligging, zonder onderstuur. Dankzij deze kaarten mag je stresskaarten afleggen.



Rpm

Dankzij een krachtige motor reageert je auto sneller. Als je deze kaarten op het juiste moment speelt, kun je tegenstanders gemakkelijker inhalen. Ze bieden over het hele parcours Slipstream en inhaal mogelijkheden, maar ze hebben het meeste effect in en bij bochten.



Banden

Een betere grip dankzij bredere en duurzamere banden. Met deze kaarten ga je sneller in de bochten of je kunt de grip inruilen voor veel Afkoeling.



Spoiler

Zorgt voor een betere wegligging in de bochten. Met deze kaarten ga je sneller in de bochten, maar ze zijn onbetrouwbaar, dus moet je Heat betalen.



Turbo

Een grotere motor heeft meer paardenkracht maar zorgt ook voor meer gewicht en slijtage. Deze kaarten hebben de hoogste waarde, maar je moet er Heat voor betalen.



Brandstof

Er zijn strikte regels rond brandstof voor raceauto's. Deze 'illegale' kaarten leveren superbrandstof.



Gaspedaal

Je auto reageert sneller op druk op het gaspedaal. Je kunt deze kaarten boven op de geplande spelen en zo je totale snelheid verhogen.



Vering

Zorgt ervoor dat je soepeler rijdt. Je kunt deze kaarten ronde na ronde spelen.



Je auto samenstellen

Nadat ze de auto's op de startposities hebben gezet en voor de race start, nemen de spelers in 3 rondes telkens 1 upgradekaart. Ze kiezen er om de beurt 1, tot iedere speler er 3 heeft. Dit geldt als de laatste stap van de voorbereiding, voor de spelers 7 kaarten in de hand nemen.

Snelle start: je kunt ook willekeurige upgrades toekennen, door de gewone upgradekaarten te schudden en iedere speler er 3 te geven.

Schud de upgradekaarten. Leg evenveel kaarten als er spelers zijn, +3 kaarten extra, open op het speelbord. Dat is het aanbod voor de eerste ronde. De spelers kiezen om de beurt een kaart uit het aanbod, en dat in deze volgorde:

- **ronde 1:** de speler op de laatste startpositie kiest als eerste een kaart, daarna de speler op de op één na laatste startpositie enzovoort, tot alle spelers een kaart hebben genomen. Verwijder de overgebleven kaarten en leg een nieuw aanbod klaar voor de tweede ronde.
- **ronde 2:** nu kiest de speler op de eerste positie als eerste een kaart enzovoort, tot alle spelers een kaart hebben genomen. Verwijder de overgebleven kaarten en leg een nieuw aanbod klaar voor de derde ronde.
- **ronde 3:** net zoals in de eerste ronde kiest opnieuw de speler op de laatste startpositie als eerste een kaart

enzovoort, tot alle spelers hun derde en laatste upgradekaart hebben genomen. Verwijder de overgebleven kaarten.

Alle spelers schudden hun 3 upgradekaarten door hun trekstapel voor ze aan de race beginnen.

Upgradekaarten gebruiken

Tijdens de stap Draai open & verplaats

De meeste upgradekaarten hebben een vaste waarde die je bij je snelheid telt, net zoals je dat met een basiskaart zou doen. Op sommige upgradekaarten staan echter één of meer **+**-symbolen of verschillende waarden om uit te kiezen.

Als je je kaarten omdraait, voer je altijd eerst de **+**-symbolen uit zoals beschreven op blz. 5 van de basisspelregels.

Kies ten slotte de waarde voor eventuele upgradekaarten waarvan je de snelheid mag kiezen en tel ze op bij je snelheid.

Tijdens de stap Reactie

Op de meeste upgradekaarten staan symbolen die invloed op je race hebben. De volgorde waarin je ze uitvoert tijdens de stap Reactie (stap 5) mag je zelf kiezen. Sommige symbolen mag je uitvoeren, maar zijn niet verplicht, andere moet je verplicht uitvoeren omdat ze de kost voor het spelen van een upgradekaart aangeven. Je herkent ze aan het symbool Verplicht

Verplicht



Heat

Neem # Heat-kaarten uit je motor en leg ze op je aflegstapel.

Opmerking: als je per ongeluk een upgradekaart speelt waarvoor je onvoldoende Heat kunt betalen, verwijder je de upgradekaart en speel je een willekeurige basiskaart uit je trekstapel, net zoals wanneer je een **+**-symbool speelt (zie basisspelregels blz. 5).



Afval

Trek de bovenste # kaarten van je trekstapel en leg ze op je aflegstapel.



Snelheidslimiet aanpassen

Als je in deze beurt bochtmarkering en passeert, verandert de snelheidslimiet daar met # voor jou; '+' betekent dat je sneller mag, '-' betekent dat je langzamer moet.



Afkoeling

Neem tot # Heat-kaarten uit je hand en leg ze terug in je motor.



Slipstreamboost

Als je in stap 6 voor Slipstream kiest, mag je boven op de gebruikelijke 2 velden # velden vooruit.



Stressbeperking

Je mag direct tot # stresskaarten uit je hand op je aflegstapel leggen.



Vernieuwing

Je mag deze kaart boven op je trekstapel leggen in plaats van ze in stap 9 te verwijderen.

— Niet verplicht —



Recyclage

Je mag je aflegstapel bekijken en er tot # kaarten uithalen. Die kaarten schud je door je trekstapel.



Direct spelen

Je mag deze kaart uit je hand spelen tijdens de Reactie-fase (stap 5). Dat doe je zoals je ze in stap 3 zou hebben omgedraaid, en dus gelden de snelheidswaarde en de verplichte/niet-verplichte symbolen zoals gebruikelijk.



Versnellen

Je mag je snelheid met 1 verhogen voor elk **+**-symbool dat je deze beurt gebruikte (van upgradekaarten, Stress, Boost...). Als je dat doet, tellen alle **+**-symbolen mee en de waarde telt ook voor de snelheidslimiet in bochten (Stap 7).

Module 'Legendarische coureurs'

Legendarische coureurs zijn automatische spelers waartegen de spelers het kunnen opnemen in een solospel of met meerdere spelers. Ze worden bestuurd door één kaartendeck 'Legendarische coureurs'. Net zoals de spelers proberen legendarische coureurs niet uit de bocht te vliegen, maar dat lukt niet altijd, en op rechte stukken willen ze zo snel mogelijk gaan.

Het is aanbevolen met de Legendarische coureurs te spelen bij minder dan 4 spelers en in dat geval altijd minstens 2 Legendarische coureurs toe te voegen. Voel je echter vrij om te experimenteren.

Vorbereiding

- Schud de 10 kaarten 'Legendarische coureurs' en leg ze gedekt op het bord 'Legendarische coureurs'.
- Kies zoveel Legendarische coureurs als je wil en zet hun auto's samen met de auto's van de spelers op de startposities.

Spelen met Legendarische coureurs

Draai elke ronde, **als de eerste Legendarische coureur de stap Draai open & verplaats uitvoert**, de bovenste kaart van het kaartendeck 'Legendarische coureurs' om. **Alle** Legendarische coureurs gebruiken deze kaart deze ronde. Ze voeren verplaatsing A of B uit, afhankelijk van waar hun auto op het circuit staat ten opzichte van de markering Legendarische coureurs.

De markering Legendarische coureurs helpt de automatische spelers bij het nemen van bochten. Voorbij de markering nemen ze de bocht agressiever, maar als ze nog niet voorbij de bochtmarkering zijn, naderen ze de bocht zo dicht mogelijk zonder eruit te vliegen.

Groene, rood, blauw en geel zijn Legendarische coureurs. Hierna zie je de effecten van de omgedraaide kaart 'Legendarische coureurs'.

A\ Een bocht nemen

Als een Legendarische coureur de markering Legendarische coureurs passeert (zijn auto staat tussen die markering en de volgende bocht), zet je zijn auto zoveel velden vooruit als de snelheidslimiet van de volgende bocht **plus** het aantal vermeld in de ruit boven de helm in zijn kleur op de omgedraaide kaart.

Opmerking: Legendarische coureurs mogen nooit 2 bochten in 1 verplaatsing nemen. Hun verplaatsing eindigt op het eerste veld met een leeg vak voor de tweede bocht.

B\ Een bocht naderen

Als een Legendarische coureur de markering Legendarische coureurs niet passeert, nadert hij de volgende bocht zo dicht mogelijk, maar neemt hij hem niet. Er zijn twee mogelijkheden:

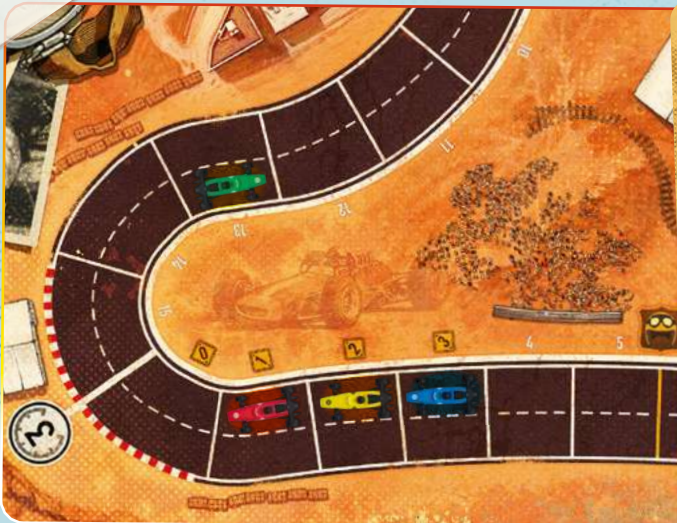
- Als de Legendarische coureur zich aan zijn topsnelheid (het getal in de helm in zijn kleur) kan verplaatsen **zonder** de bocht te nemen, doet hij dat.
- Als hij aan zijn topsnelheid de bochtmarkering van de volgende lijn passeert, eindigt de Legendarische coureur zijn verplaatsing op veld 0-3 voor die bochtmarkering (afhankelijk van het getal in de ruit boven de helm in zijn kleur).

Extra opmerkingen

- Legendarische coureurs gebruiken nooit Slipstream of Heat en koelen hun auto niet af.
- Legendarische coureurs tellen mee bij het bepalen van Adrenaline, maar profiteren er niet van.
- Als de trekstapel 'Legendarische coureurs' leeg is, schudden de spelers de aflegstapel tot een nieuwe trekstapel.

Voor profs: maak van de Legendarische coureurs sterkere tegenstanders door de snelheid op alle kaarten te verhogen met 1 of meer. De ontwerpers racen tegen Legendarische coureurs met topsnelheid +2.





Groen is voorbij de markering *Legendarische coureurs* en gaat 3 (snelheidslimiet bocht) + 2 (waarde ruit) = 5 velden vooruit. Hij neemt de bocht.

Rood is voorbij de markering *Legendarische coureurs* en gaat 3 (snelheidslimiet bocht) + 1 (waarde ruit) = 4 velden vooruit. Hij kan de bocht niet nemen. Hopelijk volgende ronde meer succes!

Blauw is nog niet voorbij de markering *Legendarische coureurs*. Hij heeft een topsnelheid van 18. Dat is te veel, want hij zou daarmee de bochtmarkering passeren. Zijn auto stopt op Veld #3 (de waarde in de ruit).

Geel is nog niet voorbij de markering *Legendarische coureurs*. Hij heeft een topsnelheid van 11. Hij gaat 11 velden vooruit.

Module Weer- en wegomstandigheden

De spelers kunnen elk circuit aanpassen door weer- en wegomstandighedenfiches toe te voegen aan de race. Ze brengen de fiches voor het kiezen van de upgradekaarten aan, zodat de spelers hun auto eraan kunnen aanpassen.

- Schud de 6 weerfiches en trek er 1. Dat geldt de hele race. Leg het op het daarvoor voorziene veld op het speelbord. Pas het aantal Heat- en stresskaarten voor de race aan volgens wat er op het fiche staat ①.
- Schud de 12 wegomstandighedenfiches en trek er zoveel


als er bochten in het circuit zijn. De andere fiches heb je dit spel niet nodig. Draai voor elke bocht een wegomstandighedenfiche om, in volgorde van de race. Als op het fiche het symbool Sector (◐◑◒◓) staat, verandert het alle velden tussen deze en de volgende bocht. Leg het fiche naast het circuit op de tent voor die sector ②. Een fiche zonder het symbool Sector verandert de bocht waarvoor het werd getrokken. Leg het fiche op de tent vlak bij die bocht ③.



Wegomstandighedenfiches

Wegomstandighedenfiches hebben een permanent effect op bepaalde bochten of sectoren op het circuit en voegen symbolen toe waarmee de spelers rekening moeten houden tijdens de ronde.



Fiches met het -symbool moeten de spelers uitvoeren, andere mogen ze uitvoeren. De spelers kiezen zelf wanneer ze ze uitvoeren, net zoals bij de symbolen op upgradekaarten.

Bochteffecten



Pas snelheidslimiet aan

De snelheidslimiet is 1 hoger.



Pas snelheidslimiet aan

De snelheidslimiet is 1 lager.



Oververhitting

Als je snelheid hoger is dan de snelheidslimiet als je deze bocht neemt, moet je 1 Heat extra betalen.

Sectoreffecten



Slipstreamboost

Als je in stap 6 voor Slipstream kiest, mag je bij de gebruikelijke 2 velden 1 veld extra tellen. Je auto moet zich in deze sector bevinden voor je de Slipstream toepast.



Heat control

Boost kost je in deze sector geen Heat (ook hier is maximaal 1 Boost per beurt mogelijk). Je auto moet zich in deze sector bevinden als je de Boost toepast.



Weer

Het weereffect geldt in deze sector. Zie het weerfiche voor het toe te passen effect (zie hierna).

Weerfiches

Weerfiches veranderen de voorbereiding van de auto voor alle spelers voor de race. Ze kunnen ook een effect hebben op bepaalde sectoren van het circuit als een wegomstandighedenfiche Weer in het spel is. Pas in dat geval het symbool rechtsonder op het weerfiche toe in die sector.



Vorbereiding auto's (voor de race)



Schud 1 extra stresskaart door je trekstapel.



Verwijder 1 stresskaart uit je trekstapel.



Leg 1 extra Heat-kaart in je motor.



Verwijder 1 Heat-kaart uit je motor.



Schud 3 van je Heat-kaarten door je trekstapel.



Leg 3 van je Heat-kaarten op je aflegstapel.

Weereffect

(Toegepast op sectoren met een wegomstandighedenfiche Weer)



Slipstreamboost

Als je voor Slipstream kiest in stap 6, mag je 2 velden extra toevoegen aan de gebruikelijke 2 velden. Je auto moet zich in deze sector bevinden voor je de Slipstream toepast.



Geen Slipstream

Je kunt in deze sector geen Slipstream starten (je Slipstream mag er wel eindigen).



Afkoelingsbonus

+1 Afkoeling in deze sector tijdens de stap Reactie.



Geen Afkoeling

Geen Afkoeling toegestaan in deze sector tijdens de stap Reactie.



Kampioenschap

Je gaat er als een speer vandoor in de eerste race van seizoen 1961. Je lacht als je je grootste concurrent afschudt. Beleef een volledig raceseizoen, verbeter je auto tussen races, pas je aan het onvoorspelbare weer aan en gebruik elke gelegenheid om media-aandacht te krijgen en nieuwe sponsors aan te trekken. Verdien de meeste punten en word de nieuwe wereldkampioen!

Als je vertrouwd bent met de modules, kun je ze combineren en races combineren tot een seizoen. Het spel omvat drie 'historische' kampioenschappen: 1961 (3 races), 1962 (3 races) en 1963 (4 races). Het is aanbevolen te beginnen met seizoen 1961. Je kunt de gebeurteniskaarten ook schudden en zelf een uniek seizoen met 4 races samenstellen (zie blz. 10).

Een kampioenschap voorbereiden

- Kies een kampioenschap en neem de bijbehorende gebeurtenis- en circuitkaarten.
- Iedere speler kiest een kleur en neemt de auto, spelersbord, versnellingspion en 12 basiskaarten in die kleur. Doe de startupgradekaarten terug in de doos.
- Neem een kampioenschapscoreblad en gebruik dat voor het volledige seizoen.
- Leg het kampioenschapsbord klaar aan de zijkant van de tafel. Daarop kun je de fiches en kaartendecks organiseren (die allemaal dezelfde achterkant hebben) en de actieve gebeurteniskaart bewaren.
- Schud de sponsorkaarten en leg ze als gedekte trekstapel op het daarvoor voorziene veld op het kampioenschapsbord.
- Beslis of je alleen gewone upgradekaarten, alleen gevorderde upgradekaarten of beide zult gebruiken. Doe ongebruikte upgradekaarten terug in de doos, je hebt ze in dit kampioenschap niet nodig. Schud de gekozen upgradekaarten en leg ze als gedekte trekstapel op het daarvoor voorziene veld op het kampioenschapsbord.
- Schud de weerfiches en leg ze als gedekte trekstapel op het daarvoor voorziene veld op het kampioenschapsbord.
- Schud de wegomstandighedenfiches en leg ze als gedekte trekstapel op het daarvoor voorziene veld op het kampioenschapsbord.
- Leg de Heat- en stresskaarten open naast het kampioenschapsbord, als voorraad.

Beste aller tijden!

Speel het kampioenschap van 1961, 1962 en 1963 na elkaar en bepaal wie de beste autocoureur aller tijden is. Aan het einde van elk seizoen houden alle spelers 1 upgradekaart naar keuze bij en voegen ze toe aan de upgradekaarten voor het volgende seizoen.

Voor elke race

- Zoek de gebeurteniskaart van de race die je wilt spelen (zie seizoen en racenummer onder aan de kaart) en leg ze open op het daarvoor voorziene veld op het kampioenschapsbord. Op de kaart staat welk circuit je nodig hebt. Leg dat op tafel en neem de overeenkomstige circuitkaart.
- Zet de auto's op de startposities. Race 1: bepaal de posities willekeurig. Volgende races: volg de rangschikking in het kampioenschap. De speler met de meeste punten start eerst, in polepositie, enzovoort (bij een gelijke stand komt de speler die de meeste punten had in de vorige race voor de andere).
- Voer daarna de stappen rechts op de gebeurteniskaart van boven naar beneden uit.





● **Stel je auto samen:** je krijgt slechts 1 upgradekaart voor elke race, dus je auto wordt in de loop van het seizoen slechts langzaam beter.

Leg 1 upgradekaart per speler, +3 extra, open op het speelbord. De spelers kiezen één voor één een kaart uit dat aanbod, te beginnen met de speler op de laatste startpositie, tot de speler die eerst staat. Ze leggen die kaart open voor zich. Als alle spelers een upgradekaart hebben gekozen, mag de speler op de laatste startpositie (negeer in de module 'Legendarische coureurs' de automatische spelers) 1 upgradekaart die hij al bezit, ruilen met een overgebleven kaart in het aanbod. Schud daarna de overgebleven kaarten door de stapel upgradekaarten.



● **Sponsorschap:** alle spelers trekken evenveel sponsorkaarten als aangegeven op de gebeurteniskaart. Die kaarten behoren tot de 7 kaarten die ze in hun hand mogen hebben. Zie 'Sponsorkaarten', blz. 10.



● **Pershoek:** zet een Persfiguur op het circuit bij de bocht(en) aangegeven op de gebeurteniskaart (gebruik de circuitkaart om te weten om welke bochten het gaat). Zie 'Pershoek', blz. 10.



● **Weer & wegomstandigheden:** draai het bovenste weerfiche van de stapel om en leg het open op het weersvoorspellingsveld op het speelbord. Daarna nemen alle spelers evenveel Heat- en stresskaarten als aangegeven op de weersvoorspelling, rekening houdend met aanpassingen door het weerfiche. Trek een wegomstandighedenfiche voor elke bocht op het circuit en leg ze op het bord zoals beschreven op blz. 6.

● **Gebeurtenis:** lees de speciale gebeurtenis op de gebeurteniskaart voor, zodat alle spelers ze kennen. Ze kan de voorbereiding of spelregels wijzigen, of een uitdaging vormen.

● Leg je spelersbord voor je. Schud je 12 basiskaarten, upgradekaarten (vergeet de kaart die je net trok niet), eventuele sponsorkaarten uit een vorige race en stresskaarten samen en leg ze als gedekte trekstapel op het linkerveld van je spelersbord. Leg de Heat-kaarten open op het motorveld in het midden van je spelersbord en zet je versnellingspion op de eerste versnelling.

● Neem de sponsorkaarten die je eerder in deze ronde verkreeg, in je hand en trek kaarten van je trekstapel tot je het maximale aantal kaarten in je hand hebt (meestal 7, tenzij de speciale gebeurtenis dat aantal wijzigt).

Na elke race

● Noteer op het scoreblaadje het aantal punten dat iedere speler in deze race won, zoals aangegeven in de Eregalerij.

The image shows a game board with a race track and a scoreboard. The scoreboard is a grid with columns for different car colors and rows for different countries. The data in the scoreboard is as follows:

	Yellow	Blue	Green	Red	Black	Grey
1 GB	6	3	4	9		
2 USA	4 ₁₀	3 ₆	9 ₁₃	6 ₁₅		
3 ITALIA						
4						

● Alle spelers bewaren hun upgradekaarten en ongebruikte sponsorkaarten samen met hun basiskaarten voor de volgende race. Ze leggen Heat- en stresskaarten terug in de voorraad.

● Schud alle sponsorkaarten die in de race werden gebruikt, door de stapel sponsorkaarten.

● Schud het weerfiche en de wegomstandighedenfiches door de respectievelijke stapels.

● Zoek de gebeurtenis- en circuitkaart voor de volgende race en bereid de volgende race voor.

Het spel opruimen

Als je niet het hele seizoen in één sessie speelt, is dit een goed moment om het spel op te ruimen.

De doos is zo ontworpen dat je alles geordend kunt bewaren tot een volgende keer.

Einde van het seizoen

- De speler met de meeste punten wint het kampioenschap. Bij een gelijke stand wint de speler met het beste resultaat in de laatste race van het seizoen.

Sponsorkaarten

Sponsorkaarten zijn speciale upgradekaarten die je slechts eenmaal kunt gebruiken. Verwijder ze aan het einde van de beurt waarin je ze speelde, uit het spel. Je mag ze net als elke andere upgradekaart verwijderen. Ongebruikte sponsorkaarten neem je mee naar de volgende race in het seizoen, na het seizoen verlies je ze.

Telkens als je een sponsorkaart krijgt, trek je de bovenste kaart van de stapel sponsorkaarten en je neemt ze in de hand. Als de trekstapel leeg is, schud je de kaarten die je sinds het begin van de race speelde, tot een nieuwe trekstapel. Als er geen kaarten ter beschikking zijn, krijg je niets.

Opmerking: je krijgt geen sponsorkaarten in een beurt waarin je uit de bocht vliegt.



Pershoek

De internationale pers wacht op een bepaalde plek op spectaculaire gebeurtenissen. Ze vormen een extra uitdaging voor alle spelers tijdens de race. Om een sponsorkaart te krijgen, moet een speler:

- de bochtmarkering passeren met behulp van Slipstream (de snelheid is in dat geval niet van belang),
of
- de snelheidslimiet van de pershoek (mogelijk veranderd door een wegomstandighedenfiche) met 2 of meer overschrijden.

Opmerking: een speler kan nooit meer dan 1 sponsorkaart krijgen als hij een pershoek passeert.

Kampioenschappen op maat

Stel zelf een uniek kampioenschap met 4 races samen met de circuitkaarten in een willekeurige volgorde. Trek voor elke race een gebeurteniskaart voor een gebeurtenis die zal plaatsvinden op dat circuit. Voer daarna de voorbereiding uit zoals gebruikelijk.

Voorbeeld:
De pershoek heeft een snelheidslimiet van 4 (gedrukte waarde 3 + wegomstandighedenbonus 1). Geel, rood en blauw passeren de bochtmarkering door de kaarten hieronder te spelen.

- Geel moet 2 Heat betalen en krijgt een sponsorkaart.
- Rood krijgt een sponsorkaart ook al hoeft hij geen Heat te betalen voor de bocht.
- Blauw moet 3 Heat betalen, maar krijgt geen sponsorkaart omdat hij de snelheidslimiet met slechts 1 overschrijdt.



Toernooimodus

Spelers die van meer competitie houden en op zoek zijn naar een andere uitdaging, bevelen we de Toernooimodus aan:

- De spelers passen hun versnelling niet aan in stap 1 van de ronde, maar spelen wel allemaal kaarten.
- In de stap Draai open & verplaats tonen de spelers hoeveel kaarten ze speelden en daarna passen ze hun versnelling aan.
- Als een speler 2 versnellingen hoger of lager schakelde, moet hij direct 1 Heat betalen in de stap Draai open.

Opmerking: als je per ongeluk 2 versnellingen hoger of lager schakelde, maar onvoldoende Heat kunt betalen, pas je het aantal kaarten overeenkomstig aan:

- als de vergissing gebeurde terwijl je hoger schakelde, verwijder je één van je gespeelde kaarten;
- als de vergissing gebeurde terwijl je lager schakelde, voeg je een basiskaart van je trekstapel toe aan je speelgebied, zoals je dat zou doen als je een **+**-symbool speelt (zie basisspelregels blz. 5).

Zet ten slotte je versnellingspion op de juiste versnelling.



Verplicht (!)



Heat

Neem # Heat-kaarten uit je motor en leg ze op je aflegstapel.

Opmerking: als je per ongeluk een upgradekaart speelt waarvoor je onvoldoende Heat kunt betalen, verwijder je de upgradekaart en speel je een willekeurige basiskaart uit je trekstapel, net zoals wanneer je een +-symbool speelt (zie basispelregels blz. 5).



Afval

Trek de bovenste # kaarten van je trekstapel en leg ze op je aflegstapel.



Snelheidslimiet aanpassen

Als je in deze beurt bochtmarkeringen passeert, verandert de snelheidslimiet daar met # voor jou; '+' betekent dat je sneller mag, '-' betekent dat je langzamer moet.



Eenmalig gebruik

In stap 9 (Vul je hand aan) verwijder je deze kaart als ze in je speelgebied ligt, in plaats van ze af te leggen.

Wegomstandighedenfiches

Bochteffecten



Pas snelheidslimiet aan

De snelheidslimiet is 1 hoger.



Pas snelheidslimiet aan

De snelheidslimiet is 1 lager.



Oververhitting

Als je snelheid hoger is dan de snelheidslimiet als je deze bocht neemt, moet je 1 Heat extra betalen.

Sectoreffecten



Slipstreamboost

Als je in stap 6 voor Slipstream kiest, mag je bij de gebruikelijke 2 velden 1 veld extra tellen. Je auto moet zich in deze sector bevinden voor je de Slipstream toepast.



Heat control

Boost kost je in deze sector geen Heat (ook hier is maximaal 1 Boost per beurt mogelijk). Je auto moet zich in deze sector bevinden als je de Boost toepast.



Weer

Het weereffect geldt in deze sector. Zie het weereffect voor het toe te passen effect.

— Niet verplicht —



Afkoeling

Neem tot # Heat-kaarten uit je hand en leg ze terug in je motor.



Slipstreamboost

Als je in stap 6 voor Slipstream kiest, mag je boven op de gebruikelijke 2 velden # velden vooruit.



Stressbeperking

Je mag direct tot # stresskaarten uit je hand op je aflegstapel leggen.



Vernieuwing

Je mag deze kaart boven op je trekstapel leggen in plaats van ze in stap 9 te verwijderen.



Recyclage

Je mag je aflegstapel bekijken en er tot # kaarten uithalen. Die kaarten schud je door je trekstapel.



Direct spelen

Je mag deze kaart uit je hand spelen tijdens de Reactie-fase (stap 5). Dat doe je zoals je ze in stap 3 zou hebben omgedraaid, en dus gelden de snelheidswaarde en de verplichte/niet-verplichte symbolen zoals gebruikelijk.



Versnellen

Je mag je snelheid met 1 verhogen voor elk +-symbool dat je deze beurt gebruikte (van upgradekaarten, Stress, Boost...). Als je dat doet, tellen alle +-symbolen mee en de waarde telt ook voor de snelheidslimiet in bochten.

Weerfiches

Voorbereiding auto's (voor de race)



Schud 1 extra stresskaart door je trekstapel.



Verwijder 1 stresskaart uit je trekstapel.



Leg 1 extra Heat-kaart in je motor.



Verwijder 1 Heat-kaart uit je motor.



Schud 3 van je Heat-kaarten door je trekstapel.



Leg 3 van je Heat-kaarten op je aflegstapel.

Weereffect

(Toegepast op sectoren met een wegomstandighedenfiche Weer)



Slipstreamboost

Als je voor Slipstream kiest in stap 6, mag je 2 velden extra toevoegen aan de gebruikelijke 2 velden. Je auto moet zich in deze sector bevinden voor je de Slipstream toepast.



Geen Slipstream

Je kunt in deze sector geen Slipstream starten (je Slipstream mag er wel eindigen).



Afkoelingsbonus

+1 Afkoeling in deze sector tijdens de stap Reactie.



Geen Afkoeling

Geen Afkoeling toegestaan in deze sector tijdens de stap Reactie.