

HEAT

GIOCO AVANZATO e ORGANIZZAZIONE DEL CAMPIONATO

STOP!

Imparate come giocare a Heat leggendo prima il libretto delle Regole. È consigliabile che impariate a giocare il gioco base prima di procedere con il regolamento di Gioco Avanzato e Organizzazione del Campionato.

Questo libretto introduce automobili personalizzate, Leggende (bot) contro cui potete competere nelle partite in solitario e a più giocatori, nonché le regole Clima e Condizione di Strada. Queste regole e modalità possono essere introdotte progressivamente per affrontare nuove sfide, una volta che avrete familiarità con il gioco. Potete anche giocare un'intera stagione aggiungendo assieme tutti questi emozionanti contenuti organizzando un Campionato! Se vi sentite più competitivi e volete una sfida di tipo diverso, potete anche provare la modalità Torneo.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER

Contenuto aggiuntivo

Queste modalità avanzate possono essere utilizzate individualmente o in qualsiasi combinazione. Di seguito vengono descritti i componenti da aggiungere alle vostre partite, suddivisi per modalità:

Modalità Garage

34 carte Miglioria Regolare



62 carte Miglioria Avanzata identificate da questa icona



Modalità Leggende

1 plancia Leggende



10 carte Leggende



Modalità Clima e Condizione di Strada

6 tessere Clima



12 segnalini Condizione di Strada



Campionato

1 plancia Campionato



2 pedine Curva della Stampa



10 carte Evento



4 carte Circuito



35 carte Sponsor



1 blocchetto segnapunti

Questo regolamento



Modalità Garage

Nella modalità Garage ogni giocatore costruisce la propria automobile personalizzata con 3 carte Miglioria. Le carte Miglioria di Partenza non vengono utilizzate in questa modalità, quindi rimettetele nella scatola.

Utilizzate al loro posto le carte Miglioria, che sono divise in 2 livelli: Regolari e Avanzate (identificate da questa icona).



Nelle vostre prime partite con la modalità Garage, è consigliabile utilizzare solamente le carte Miglioria Regolare. Quando avrete familiarità con questo sistema, sentitevi liberi di aggiungere le carte Miglioria Avanzata.

Carte Miglioria

Le carte Miglioria possono essere di diverse categorie in base a come modificano le automobili da corsa. Non ci sono restrizioni di sorta relative all'inserimento di queste categorie nel vostro mazzo. Sono descritte di seguito, in nessun ordine particolare, in modo che possiate farvi un'idea su come influenzerebbero la vostra partita.

Carte Heat aggiuntive

Queste carte Miglioria funzionano esattamente come le carte Heat regolari, tranne per il fatto che si trovano mescolate nei vostri mazzi di pesca all'inizio della partita anziché nella casella Motore (all'inizio della partita le carte Miglioria sono sempre nel mazzo di pesca).



4 Ruote Motrici

Questo primo sistema fu creato per trasferire tutta la forza del motore all'asfalto attraverso le quattro ruote, ma comportò anche dei problemi di manovrabilità all'automobile. Queste carte hanno il potenziale di alta Velocità o di Raffreddamento ma riducono anche il controllo perché aggiungono simboli .



Freni

I freni hanno un impatto sui tempi di reazione per quanto riguarda la decisione di sorpassare oppure pigiare il freno e rimanere in pista. Queste carte hanno più valori di Velocità tra i quali dovrete scegliere.



Sistema di Raffreddamento

Fornisce una guida più stabile e pulita: un migliore risparmio di carburante e minor deterioramento per l'automobile. Queste sono carte Raffreddamento.



Carrozzeria

Un'automobile più sicura, dotata di un equilibrio migliore e che non sottosterza. Queste carte vi permettono di scartare carte Stress.



R.P.M.

Un motore potente permette alla vostra automobile di rispondere più velocemente. Quando vengono giocate in momenti chiave, queste carte rendono più facile per voi accelerare e superare gli avversari. Queste carte vi aiutano a Entrare in Scia e a sorpassare tutti sulla pista, ma sono più efficaci all'interno e vicino alle curve.



Gomme

Hanno impatto sulla presa su strada, attraverso l'ampiezza e la durabilità. Queste carte vi permettono di andare più veloci in curva oppure di sacrificare la presa per una grande quantità di Raffreddamento.



Alettoni

Creando del carico aerodinamico, queste carte vi aiutano a guidare veloci in curva ma sono anche inaffidabili, richiedendo quindi carte Heat.



Turbo Compressore

Un motore più grande vi fornisce più cavalli ma aumenta anche il peso e l'usura. Queste sono le carte Velocità di valore più alto e vi richiedono di pagare con carte Heat.



Carburante

Il carburante da corsa è altamente regolamentato. Queste sono le carte super carburante "illeghi".



Pedale del Gas

L'automobile reagisce più velocemente alla pressione sull'acceleratore. Queste carte possono essere giocate in aggiunta a quelle pianificate, aumentando la vostra Velocità totale.



Sospensioni

Offrendo una guida più armoniosa, queste carte possono essere giocate round dopo round.



Costruire la Vostra Automobile

Dopo avere collocato le automobili sulla griglia di partenza, ma prima di cominciare la corsa, svolgerete 3 round di scelta delle carte Miglioria pescando le carte dal mercato. Ad ogni round selezionate una carta Miglioria, per un totale di 3 per giocatore. Questo procedimento viene svolto come passo finale della preparazione prima di pescare 7 carte nella vostra mano.

Inizio veloce: Potete sperimentare con delle carte Miglioria casuali, semplicemente mescolando tutte le carte Miglioria Regolare e distribuendo 3 carte a caso a ogni giocatore.

Mescolate il mazzo di carte Miglioria. Collocate 1 carta per ogni giocatore +3 carte aggiuntive a faccia in su sul tabellone. Questo è il mercato per il primo round. Uno alla volta, i giocatori scelgono una carta dal mercato in questo ordine:

- **1° round** - scegliete le carte partendo dal fondo per poi proseguire fino al fronte della griglia di partenza; il primo a scegliere è il giocatore la cui automobile è **ultima**. Proseguite fino a quando tutti hanno preso una carta. Dopodiché scartate le carte rimanenti e create un nuovo mercato per il secondo round.
- **2° round** - scegliete le carte partendo dal fronte per poi proseguire fino al fondo della griglia di partenza; il primo a scegliere è il giocatore la cui automobile è **prima**. Proseguite fino a quando tutti hanno preso una carta. Dopodiché scartate le carte rimanenti e create un nuovo mercato per il terzo round.

● **3° round** - esattamente come nel 1° round, scegliete le carte partendo dal fondo per poi proseguire fino al fronte della griglia di partenza. Proseguite fino a quando tutti hanno preso la loro terza e ultima carta Miglioria. Dopodiché scartate le carte rimanenti.

Tutti i giocatori mescolano le loro 3 carte Miglioria nel proprio mazzo di pesca prima che inizi la corsa.

Utilizzare le carte Miglioria Durante il passo Rivelare e Muovere

La maggior parte delle carte Miglioria fornisce un valore fisso e tutto quello che dovrete fare è aggiungere quel valore alla vostra Velocità come fareste con le carte Base. Alcune di esse, d'altra parte, possiedono dei simboli **+**, oppure diversi valori tra i quali scegliere.

Quando rivelate le vostre carte, iniziate sempre risolvendo i simboli **+** seguendo le indicazioni riportate a pagina 5 del libretto delle Regole per ognuno di essi.

Infine, scegliete il valore di una qualsiasi carta Miglioria che vi offre una scelta tra vari valori di Velocità e aggiungetelo alla vostra Velocità.

Durante il passo Reagire

La maggior parte delle carte Miglioria possiede dei simboli che influiscono su di voi. L'ordine nel quale applicarli all'interno del passo 5: Reagire è sempre a vostra scelta. Alcuni sono facoltativi e non devono essere necessariamente applicati, ma altri invece devono essere applicati dal momento che rappresentano il costo per giocare la carta Miglioria; questi simboli sono evidenziati dalla seguente icona

Simboli Obbligatori



Heat

Prendete # carte Heat dalla casella Motore e muovetele nella vostra pila degli scarti.

Nota: Se giocate per sbaglio una carta Miglioria per la quale non potete pagare il suo costo in carte Heat, scartatela e giocate invece una carta Base casuale dal vostro mazzo di pesca seguendo la stessa procedura di quando si gioca una carta con un simbolo **+** (vedi pagina 5 del libretto delle Regole).



Detriti

Scartate la carta in cima al vostro mazzo di pesca # volte.



Regolare il Limite di Velocità

Se oltrepasate una Linea di Curva in questo turno, il suo Limite di Velocità viene modificato di # per voi: “+”

significa che potete muovervi più velocemente, “-” significa che dovete muovervi più lentamente.



Raffreddamento

Prendete fino a # carte Heat dalla vostra mano e rimettetetele nella casella Motore.



Accelerare Entrando in Scia

Se scegliete di Entrare in Scia nel passo 6, le 2 normali caselle possono essere aumentate del # indicato.



Ridurre lo Stress

Potete immediatamente scartare fino a # carte Stress dalla vostra mano nella pila degli scarti.



Ripristinare

Potete rimettere questa carta in cima al vostro mazzo di pesca anziché scartarla durante il passo 9.

— Simboli Facoltativi —



Recuperare

Potete guardare nella vostra pila degli scarti e scegliere fino a # carte da lì. Queste carte vengono mescolate nel vostro mazzo di pesca.



Gioco Diretto

Potete giocare questa carta dalla vostra mano durante il passo 5: Reagire. Se lo fate, viene applicata come se l'aveste giocata durante il passo 3, incluso il valore di Velocità e i simboli obbligatori/facoltativi.



Dare Gas

Potete aumentare la vostra Velocità di 1 per ogni simbolo **+** utilizzato da voi in questo turno (dalle Migliorie, Stress, Accelerare ecc.). Se lo fate, dovete aumentarla per tutti i simboli

+ utilizzati e questo conta anche per il passo 7: Controllare la Curva.

Modalità Leggende

Le Leggende sono dei piloti automatizzati contro cui potete competere nella modalità in solitario o come avversari aggiuntivi nelle partite a più giocatori. Essi sono controllati da un singolo mazzo di carte Leggende. Così come capita ai giocatori, se una Leggenda è vicina a una curva cercherà di superarla ma a volte fallirà. Se si trova distante da una curva si muoverà il più velocemente possibile, senza rischiare di sbandare.

È consigliabile gareggiare con le Leggende se ci sono meno di 4 giocatori nella partita, e aggiungere un minimo di 2 Leggende se si decide di aggiungerle. Tuttavia, non ci sono scelte giuste o sbagliate, quindi sentitevi liberi di sperimentare.

Preparazione

- Mescolate le 10 carte Leggenda e collocatele a faccia in giù sulla plancia Leggende.
- Scegliete quanti avversari Leggende desiderate e aggiungete le loro automobili alle altre quando riempite casualmente la griglia di partenza.

Utilizzare le Leggende

Durante ogni round, **quando tocca alla prima Leggenda muoversi nel passo 3: Rivelare e Muovere**, rivelate la carta in cima al mazzo delle Leggende. Questa carta verrà utilizzata da **tutte** le Leggende in questo round. Ogni Leggenda effettua il movimento A o B in base a dove si trova la sua automobile sul tracciato relativo alla Linea Leggenda.

La Linea Leggenda aiuta i piloti automatizzati a decidere come affrontare le curve. Se si trovano oltre la Linea Leggenda, affronteranno la curva con più aggressività. Altrimenti, si avvicineranno alla curva quanto più possibile senza superarla.

Verde, Rosso, Blu e Giallo sono delle Leggende. Nella pagina successiva, si applicano loro gli effetti della carta Leggenda rivelata per quel round.

A\ Superare le Curve

Se una Leggenda ha superato la Linea Leggenda (la sua automobile si trova tra la Linea Leggenda e la Linea di Curva successiva), muovete l'automobile in avanti di tante caselle quanto è il Limite di Velocità della Linea di Curva imminente **più** il numero nel rombo al di sopra del casco del suo colore sulla carta rivelata.

Nota: Le Leggende non attraversano mai 2 Linee di Curva con lo stesso movimento. Se dovesse succedere, collocate l'automobile della Leggenda sulla prima casella con uno Spazio libero prima della seconda Linea di Curva.

B\ Approcciare le Curve

Se una Leggenda non ha attraversato la Linea Leggenda, cercherà di avvicinarsi il più possibile alla curva successiva, senza superarla. Ci sono due possibili risultati:

- Se la Leggenda può muoversi alla sua Velocità Massima (il numero sul casco nel proprio colore) **senza** superare la Linea di Curva successiva, allora lo farà.
- Se muoversi alla Velocità Massima le farebbe superare la Linea di Curva successiva, muovete invece la Leggenda in avanti fino alla casella numerata 0-3 appena prima di quella Linea di Curva (in base al numero nel rombo al di sopra del casco del suo colore).

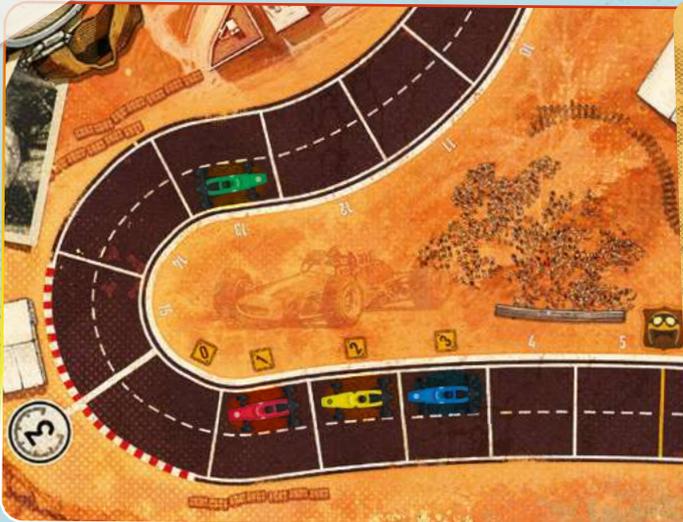
Note aggiuntive

- Le Leggende non applicano mai Entrare in Scia, non utilizzano le carte Heat o il Raffreddamento.
- Le Leggende devono essere considerate quando dovete stabilire l'Adrenalina, anche se non ricevono alcun beneficio da essa.
- Quando il mazzo delle Leggende è esaurito, mescolate tutte le carte utilizzate per creare un nuovo mazzo delle Leggende.



Leggende Pro - Potete rendere le Leggende più impegnative aumentando i valori di Velocità Massima su tutte le carte di 1, o anche di più. Gli autori di solito gareggiano contro Leggende che hanno una Velocità Massima +2.





Il Verde ha attraversato la Linea Leggenda e si muove di 5 caselle (3 per il Limite di Velocità della curva più 2 per il valore nel rombo) e supera la curva.
Il Rosso ha attraversato la Linea Leggenda e si muove di 4 caselle (3 per il Limite di Velocità della curva più 1 per il valore nel rombo) ma non supera la curva. Andrà meglio nel prossimo round!
Il Blu non ha attraversato la Linea Leggenda e ha una Velocità Massima di 18, che è troppo (gli farebbe superare la Linea di Curva) quindi l'automobile blu viene collocata sullo Spazio #3 (il valore nel rombo).
Il Giallo non ha attraversato la Linea Leggenda e ha una Velocità Massima di 11. L'automobile gialla si muove di 11 caselle.

Modalità Clima e Condizione di Strada

Potete modificare qualsiasi circuito aggiungendo le tessere Clima e i segnalini Condizione di Strada alla vostra corsa. Preparate questa modalità prima di pescare le carte Miglioria in modo che possiate personalizzare la vostra automobile per affrontare nel modo migliore questa corsa specifica.

- Mescolate le 6 tessere Clima e pescatene una per l'intera corsa. Collocatela sulla casella Bollettino Meteorologico del tabellone. Modificate la quantità di carte Heat o Stress disponibili per la corsa in base all'effetto della tessera ①.

- Mescolate i 12 segnalini Condizione di Strada e pescatene uno per ogni curva presente nel circuito. Quelli che avanzano non saranno utilizzati per questa gara. Rivelate ciascuno dei segnalini estratti per ogni curva, in ordine di percorrenza. Se il segnalino mostra il simbolo Settore (◐◑◒◓), esso modifica tutte le caselle tra questa curva e quella successiva: collocate il segnalino sul padiglione di quel settore accanto al circuito ②. I segnalini senza un simbolo Settore modificano la curva per cui sono stati estratti: collocate il segnalino sul padiglione accanto a quella curva ③.



Segnalini Condizione di Strada

I segnalini Condizione di Strada hanno un effetto permanente sulle specifiche curve o i settori del circuito e aggiungono dei simboli che devono essere tenuti in considerazione durante il round.



I segnalini con questa icona (🚫) sono obbligatori, mentre gli altri sono facoltativi e potete scegliere quando applicarli esattamente come fareste con i simboli delle Migliorie.

Effetti delle Curve



Regolare il Limite di Velocità

Il Limite di Velocità è superiore di 1.



Regolare il Limite di Velocità

Il Limite di Velocità è inferiore di 1.



Surriscaldamento

Se la vostra Velocità è superiore al Limite di Velocità quando oltrepasstate questa Linea di Curva, il costo totale in carte Heat che dovete pagare aumenta di 1.

Effetti dei Settori



Accelerazione Entrando in Scia

Se scegliete di Entrare in Scia nel passo 6, potete aggiungere 1 casella aggiuntiva alle 2 normali caselle. La vostra automobile deve trovarsi in questo settore prima di Entrare in Scia.



Controllo del Surriscaldamento

Non pagate carte Heat per Accelerare in questo settore (rimane comunque il limite di una Accelerazione per turno). La vostra automobile deve trovarsi in questo settore quando Accelerate.



Clima

Gli effetti del Clima si applicano a questo settore. Vedere la tessera Clima per l'effetto (descritto di seguito).

Preparazione dell'Automobile (Applicare prima della gara)



Mescolate 1 carta Stress aggiuntiva nel vostro mazzo di pesca.



Rimuovete 1 carta Stress dal vostro mazzo di pesca.



Collocate 1 carta Heat aggiuntiva nella vostra casella Motore.



Rimuovete 1 carta Heat dalla vostra casella Motore.



Mescolate 3 delle vostre carte Heat nel vostro mazzo di pesca.



Collocate 3 delle vostre carte Heat nella vostra pila degli scarti.

Effetti del Clima

(Applicare nei settori in cui si trova un segnalino Condizione di Strada Clima)



Accelerazione Entrando in Scia

Se scegliete di Entrare in Scia nel passo 6, potete aggiungere 2 caselle aggiuntive alle 2 normali caselle. La vostra automobile deve trovarsi in questo settore prima di Entrare in Scia.



Entrata in Scia Impedita

Non è possibile Entrare in Scia da questo settore (è tuttavia possibile arrivarci grazie a un'Entrata in Scia).



Bonus Raffreddamento

+1 Raffreddamento in questo settore durante il passo 5: Reagire.



Nessun Raffreddamento

Non è permesso alcun Raffreddamento in questo settore durante il passo 5: Reagire.

Tessere Clima

Le tessere Clima modificano sempre la preparazione dell'automobile per tutti i giocatori prima della gara. Possono anche possedere un effetto Clima in alcuni settori del circuito se un segnalino Condizione di Strada Clima è in gioco. In questo caso applicare gli effetti del simbolo in basso a destra della tessera Clima per quel settore.



Organizzazione del Campionato

La tua automobile scatta dalla linea di partenza nella prima gara della stagione 1961. Sorridi mentre entri in scia al tuo principale avversario, pronto a superarlo. Sperimenta una stagione completa, migliorando la tua automobile tra una gara e l'altra, adattandoti alle imprevedibili condizioni meteorologiche e sfrutta al meglio le opportunità di diventare una star dei mass media, attirando nuovi sponsor. Gara dopo gara, accumula il maggior numero di punti e diventa il nuovo Campione del Mondo.

Una volta familiari con le varie modalità di gioco, potete utilizzarle tutte assieme e disputare un Campionato intero. Il gioco contiene tre stagioni "storiche": 1961 (3 gare), 1962 (3 gare) e 1963 (4 gare). È consigliabile iniziare con la stagione 1961. Potete anche mescolare le carte Evento e creare la vostra stagione unica di 4 gare (vedi pagina 10).

Preparare il Campionato

- Decidete in quale stagione di Campionato volete correre e trovate le carte Evento e Circuito corrispondenti.
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende l'automobile, la plancia Giocatore, la pedina Leva del Cambio e le 12 carte Base di quel colore. Rimettete nella scatola le carte Miglioria di Partenza siccome non vengono utilizzate nella modalità Campionato.
- Prendete un blocchetto segnapunti del Campionato che utilizzerete per l'intera stagione.
- Collocate la plancia Campionato su un lato del tavolo. Verrà utilizzata per tenere organizzati i segnalini e i mazzi delle carte (visto che condividono lo stesso retro) e per contenere la carta Evento attiva.
- Mescolate le carte Sponsor in un mazzo degli Sponsor e mettetelo a faccia in giù nella sua casella della plancia Campionato.
- Preparate il mazzo delle carte Miglioria decidendo se volete utilizzare solo le carte Miglioria Regolare, solo le carte Miglioria Avanzata, oppure tutte assieme. Rimettete nella scatola le carte Miglioria inutilizzate siccome non verranno utilizzate in questa stagione. Mescolate le carte Miglioria scelte in un mazzo delle Migliorie e mettetelo a faccia in giù nella sua casella della plancia Campionato.
- Mescolate le tessere Clima e mettetele in una pila a faccia in giù nella sua casella della plancia Campionato.
- Mescolate i segnalini Condizione di Strada e metteteli in una pila a faccia in giù nella sua casella della plancia Campionato.
- Mettete le carte Heat e Stress a faccia in su come riserva accanto alla plancia Campionato.

GOAT! (Greatest Of All Time)!
Giocate le stagioni 1961, '62 e '63 in successione per determinare chi è il Migliore Pilota di Tutti i Tempi.
Alla fine di ogni stagione tutti i giocatori tengono una singola carta Miglioria a loro scelta tra quelle che possiedono per la stagione successiva.

Prima di Ogni Gara

- Trovate la carta Evento per la gara (controllando la stagione e il numero della gara in fondo alla carta) e mettetela a faccia in su nella sua casella della plancia Campionato come riferimento. Questa carta indica anche il circuito da utilizzare. Collocate il tabellone corrispondente al centro del tavolo e prendete la carta Circuito corrispondente.
- Collocate le automobili sulla griglia di partenza. Prima gara: pescatele casualmente. Gare successive: seguite la classifica del Campionato. Il giocatore con il maggior numero di punti Campionato è primo, in pole position, e così via (in caso di parità punti, si posiziona più avanti chi ha ottenuto la migliore posizione nella gara precedente).
- Proseguite quindi con i passi mostrati sul lato destro della carta Evento dall'alto verso il basso.





● **Preparare l'Automobile:** Aggiungete una sola carta Miglioria prima di ogni gara in modo che l'automobile venga migliorata gradualmente nel corso della stagione. Pescate una carta per ogni giocatore, +3 carte aggiuntive dal mazzo delle Migliorie e mettetele a faccia in su sul tabellone. Uno alla volta, i giocatori scelgono una carta da questo mercato a partire dal giocatore che è ultimo sulla griglia di partenza e procedendo in ordine ascendente. Ogni giocatore deve collocarla a faccia in su di fronte a sé. Dopo che tutti hanno scelto una carta Miglioria, il giocatore che è ultimo sulla griglia di partenza (se si gioca con le Leggende, ignoratele in questa fase) può decidere di sostituire una carta Miglioria che già possiede con una di quelle rimaste nel mercato. Infine, mescolate le carte rimaste nel mazzo delle Migliorie.



● **Sponsor:** Tutti i giocatori pescano il numero di carte Sponsor mostrato sulla carta Evento, che faranno parte della loro mano di partenza di 7 carte. Vedere le regole per le carte Sponsor a pagina 10.



● **Curva della Stampa:** Collocate una pedina Curva della Stampa sul circuito accanto alla curva (o alle curve) mostrata sulla carta Evento (utilizzate la carta Circuito per scoprire quali sono le curve). Vedere le regole per la Curva della Stampa a pagina 10.



● **Clima e Condizione di Strada:** Pescate la tessera Clima in cima alla pila e collocatela a faccia in su nella casella Bollettino Meteorologico del tabellone. Dopodiché tutti i giocatori prendono tante carte Heat e Stress quante sono indicate dal Bollettino Meteorologico, tenendo in considerazione qualsiasi modifica della tessera Clima. Pescate un segnalino Condizione di Strada per ogni curva del circuito e mettetelo sul tabellone come spiegato a pagina 6.

● **Evento Speciale:** Leggete l'evento speciale sulla carta Evento ad alta voce, in modo che tutti ne siano al corrente. Potrebbe essere una modifica alla preparazione o alle regole, oppure potrebbe essere una sfida.

● Collocate la vostra plancia Giocatore di fronte a voi. Mescolate assieme le vostre 12 carte Base, le carte Miglioria (non dimenticate quella che avete appena pescato), le carte Sponsor che potreste avere da una gara precedente e le carte Stress, quindi collocate questo mazzo a faccia in giù nella casella di sinistra della vostra plancia Giocatore. Collocate le carte Heat a faccia in su nella casella Motore al centro della plancia Giocatore e la vostra pedina Leva del Cambio sulla prima marcia.

● Prendete le carte Sponsor che avete ottenuto in precedenza in questo round nella vostra mano e pescate tante carte dal vostro mazzo quante sono necessarie per raggiungere il vostro limite di mano (normalmente 7, se non ci sono modifiche date da un evento speciale).

Dopo Ogni Gara

- Annotate i punti Campionato che ogni giocatore ha vinto per questa gara sul blocchetto segnapunti come indicato dalla Hall of Fame sottostante.

Hall of Fame

1 GB	6	3	4	9		
2 USA	4 ₁₀	3 ₆	9 ₁₃	6 ₁₅		
3 ITALIA						
4						

- Tutti i giocatori conservano le loro carte Miglioria e le carte Sponsor inutilizzate insieme alle proprie carte Base per la prossima gara. Rimettete le carte Heat e Stress nella riserva.
- Mescolate tutte le carte Sponsor che sono state utilizzate durante la gara e rimettetele nel mazzo degli Sponsor.
- Mescolate la tessera Clima e i segnalini Condizione di Strada nelle loro pile rispettive.
- Prendete le carte Evento e Circuito del Campionato per la prossima gara e iniziate di nuovo la preparazione.

Salvare lo Stato della Partita
 Se non giocate l'intera stagione in una sola volta, potete mettere in pausa la partita. L'inserto nella scatola è stato progettato per aiutarvi a tenere le cose organizzate fino alla prossima volta!

Completare una stagione di Campionato

- Il giocatore con il maggior numero di punti Campionato è il vincitore. In caso di parità, il vincitore è colui che si è posizionato meglio nella gara finale della stagione.

Carte Sponsor

Le carte Sponsor sono delle migliori speciali a utilizzo singolo. Rimuovetele dalla partita alla fine del turno nel quale le avete utilizzate. Come qualsiasi altra carta Miglioria vi è permesso scartarle. Le carte Sponsor inutilizzate vengono conservate fino alla gara successiva della stagione ma non hanno alcun valore quando la stagione è finita.

Ogni volta che ottenete una carta Sponsor, pescatene una dalla cima del mazzo degli Sponsor e mettetela direttamente nella vostra mano. Se il mazzo è vuoto, mescolate semplicemente le carte che sono state giocate sin dall'inizio della gara per formare un nuovo mazzo degli Sponsor. Se non ci sono carte disponibili, non ottenete nulla.

Nota: Non ottenete alcuna carta Sponsor in un turno nel quale sbandate.



Curva della Stampa



La stampa internazionale sta aspettando in una curva precisa che accada qualcosa di spettacolare. Questo offre a tutti i giocatori una sfida permanente per tutta la gara. Per ottenere una carta Sponsor in questo modo dovete:

- Attraversare la Linea di Curva grazie a un'Entrata in Scia (la Velocità è irrilevante in questo caso),

oppure

- Superare il Limite di Velocità della Curva della Stampa (potenzialmente modificata da un segnalino Condizione di Strada) di 2 o più.

Nota: Non potete ottenere più di 1 carta Sponsor ogni volta che attraversate una Curva della Stampa.

Personalizzare le stagioni di Campionato

Per creare la vostra stagione di Campionato unica da 4 gare, utilizzate le carte Circuito per realizzare un ordine casuale. Prima di ogni gara, pescate una carta Evento casuale che avrà luogo su quel circuito specifico. Dopodiché proseguite con la normale preparazione.

Esempio:

La Curva della Stampa ha un Limite di Velocità di 4 (valore stampato di 3 + bonus Condizione di Strada di 1).

Le automobili gialla, rossa e blu attraversano la Linea di Curva giocando le carte mostrate.

■ L'automobile gialla deve pagare 2 carte Heat e ottiene una carta Sponsor.

■ L'automobile rossa ottiene una carta Sponsor anche se non deve pagare alcuna carta Heat per la curva.

■ L'automobile blu deve pagare 3 carte Heat ma non ottiene una carta Sponsor visto che ha superato il Limite di Velocità solamente di 1.



Modalità Torneo

Se vi sentite più competitivi e desiderate una sfida diversa, è consigliabile provare la modalità Torneo:

- Nessuno seleziona la propria marcia durante il passo 1 del round, ma tutti giocano comunque le carte.
- Una volta che arrivate al passo 3: Rivelare e Muovere, mostrate quante carte avete giocato e solo allora selezionate la vostra marcia.
- Se avete cambiato la marcia verso l'alto o verso il basso di 2 posizioni, dovete pagare immediatamente 1 carta Heat nel vostro passo 3: Rivelare e Muovere.

Nota: Se avete cambiato erroneamente di due posizioni la marcia ma non potete pagare carte Heat, regolate il numero di carte di conseguenza:

- Se l'errore è successo mentre cambiavate verso l'alto, scartate casualmente 1 delle carte giocate.
- Se l'errore è successo mentre cambiavate verso il basso, aggiungete una carta Base dal vostro mazzo di pesca alla vostra Area di Gioco seguendo la stessa procedura di quando si gioca una carta con un simbolo **+** (vedi pagina 5 del libretto delle Regole).

Infine, collocate la vostra pedina Leva del Cambio sulla marcia corretta.



Simboli Obbligatorii (⚠)



Heat

Prendete # carte Heat dalla casella Motore e muovetele nella vostra pila degli scarti.

Nota: Se giocate per sbaglio una carta Miglioria per la quale non potete pagare il suo costo in carte Heat, scartatela e giocate invece una carta Base casuale dal vostro mazzo di pesca seguendo la stessa procedura di quando si gioca una carta con un simbolo + (vedi pagina 5 del libretto delle Regole).



Detriti

Scartate la carta in cima al vostro mazzo di pesca # volte.



Regolare il Limite di Velocità

Se oltrepastate una Linea di Curva in questo turno, il suo Limite di Velocità viene modificato di # per voi: "+" significa che potete muovervi più velocemente, "-" significa che dovete muovervi più lentamente.



Utilizzo Singolo

Durante il passo 9: Rifornire la Mano, rimuovete questa carta dal gioco se si trova nella vostra Area di Gioco, anziché scartarla.

Segnalini Condizione di Strada

Effetti delle Curve



Regolare il Limite di Velocità

Il Limite di Velocità è superiore di 1.



Regolare il Limite di Velocità

Il Limite di Velocità è inferiore di 1.



Surriscaldamento

Se la vostra Velocità è superiore al Limite di Velocità quando oltrepastate questa Linea di Curva, il costo totale in carte Heat che dovete pagare aumenta di 1.

Effetti dei Settori



Accelerazione Entrando in Scia

Se scegliete di Entrare in Scia nel passo 6, potete aggiungere 1 casella aggiuntiva alle 2 normali caselle. La vostra automobile deve trovarsi in questo settore prima di Entrare in Scia.



Controllo del Surriscaldamento

Non pagate carte Heat per Accelerare in questo settore (rimane comunque il limite di una Accelerazione per turno). La vostra automobile deve trovarsi in questo settore quando Accelerate.



Clima

Gli effetti del Clima si applicano a questo settore. Vedere la tessera Clima per l'effetto.

— Simboli Facoltativi —



Raffreddamento

Prendete fino a # carte Heat dalla vostra mano e rimettetetele nella casella Motore.



Accelerare Entrando in Scia

Se scegliete di Entrare in Scia nel passo 6, le 2 normali caselle possono essere aumentate del # indicato.



Ridurre lo Stress

Potete immediatamente scartare fino a # carte Stress dalla vostra mano nella pila degli scarti.



Ripristinare

Potete rimettere questa carta in cima al vostro mazzo di pesca anziché scartarla durante il passo 9.



Recuperare

Potete guardare nella vostra pila degli scarti e scegliere fino a # carte da lì. Queste carte vengono mescolate nel vostro mazzo di pesca.



Gioco Diretto

Potete giocare questa carta dalla vostra mano durante il passo 5: Reagire. Se lo fate, viene applicata come se l'aveste giocata durante il passo 3, incluso il valore di Velocità e i simboli obbligatori/facoltativi.



Dare Gas

Potete aumentare la vostra Velocità di 1 per ogni simbolo + utilizzato da voi in questo turno (dalle Migliorie, Stress, Accelerare ecc.). Se lo fate, dovete aumentarla per tutti i simboli + utilizzati e questo conta anche per il passo 7: Controllare la Curva.

Tessere Clima

Preparazione dell'Automobile (Applicare prima della gara)



Mescolate 1 carta Stress aggiuntiva nel vostro mazzo di pesca.



Rimuovete 1 carta Stress dal vostro mazzo di pesca.



Collocate 1 carta Heat aggiuntiva nella vostra casella Motore.



Rimuovete 1 carta Heat dalla vostra casella Motore.



Mescolate 3 delle vostre carte Heat nel vostro mazzo di pesca.



Collocate 3 delle vostre carte Heat nella vostra pila degli scarti.

Effetti del Clima

(Applicare nei settori in cui si trova un segnalino Condizione di Strada Clima)



Accelerazione Entrando in Scia

Se scegliete di Entrare in Scia nel passo 6, potete aggiungere 2 caselle aggiuntive alle 2 normali caselle. La vostra automobile deve trovarsi in questo settore prima di Entrare in Scia.



Entrata in Scia Impedita

Non è possibile Entrare in Scia da questo settore (è tuttavia possibile arrivarci grazie a un'Entrata in Scia).



Bonus Raffreddamento

+1 Raffreddamento in questo settore durante il passo 5: Reagire.



Nessun Raffreddamento

Non è permesso alcun Raffreddamento in questo settore durante il passo 5: Reagire.