

HEAT

AVANCERET SPIL OG MESTERSKABSREGLER



Lær at spille HEAT ved at læse det andet regelhæfte først.
Vi foreslår, at I spiller grundspillet, før I går videre til det
avancerede spil og mesterskabssystemet.

I dette hæfte introduceres specialdesignede biler, legender (automatiske modspillere), som du kan konkurrere mod i solospil og i spil med flere spillere, og regler for vejr- og baneforhold. Disse regler og moduler kan indføres gradvist, når I er fortrolige med spillet, for at få helt nye udfordringer. I kan også spille en hel sæson ved at samle alt dette spændende indhold og spille med mesterskabssystemet! Ønsker I et mere konkurrencepræget spil og en anderledes udfordring, kan I også spille en turnering.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER

Ekstra komponenter

Følgende avancerede moduler kan bruges individuelt eller i en hvilken som helst kombination. Her er de komponenter, der kan føjes til spillet, opdelt efter moduler:

Værksted

34 Basale opgraderingskort



62 Avancerede opgraderingskort



Legender

1 Legendeplade



10 Legendekort



Vejr- og baneforhold

6 Vejrmærker



12 Baneforholdsmærker



Mesterskabssystem

1 Mesterskabsplade



2 Pressebrikker



10 Begivenhedskort



4 Banekort



35 Sponsorkort



1 Pointblok

Dette regelsæt



Værksted

I værkstedsmodul bygger hver spiller sin egen specialdesignede bil med 3 opgraderingskort. Startopgraderingskortene bruges ikke i dette modul, så læg dem tilbage i æsken.

Brug i stedet opgraderingskortene, som er opdelt i 2 niveauer: Basale og Avancerede.



I jeres første par spil med værkstedsmodul anbefaler vi, at I kun bruger de basale kort. Når I er fortrolige med dette system, kan I frit føje de avancerede kort til spillet.

Opgraderingskort

Opgraderingskortene findes i forskellige kategorier baseret på, hvordan de modificerer racerbilerne. Der er ingen begrænsninger for, hvordan disse kan inkluderes i spillet. De er beskrevet her i vilkårlig rækkefølge, så I har en fornemmelse af, hvordan de vil påvirke jeres spil.

Ekstra heat-kort

Disse opgraderingskort fungerer på præcis samme måde som normale heat-kort. Den eneste forskel er, at de ligger i din kortstak i stedet for i motoren fra spillets start (opgraderingskort er altid i kortstakken ved spillets start).



Firhjulstræk

Dette tidligt udviklede system var designet til at overføre al kraft fra motoren til asfalten gennem alle fire hjul, men det resulterede i dårlig håndtering. Disse kort har potentiale for høj hastighed eller afkøling, men de reducerer også kontrollen, fordi de giver **+**-symboler.



Bremser

Bremser handler om, hvor sent du kan træffe en beslutning om at overhale eller bremse og stadig holde dig på banen. Disse kort har variabel hastighed, som du må vælge imellem.



Kølesystem

Giver en mere stabil og ren kørsel, en bedre brændstoføkonomi og mindre belastning af bilen. Disse kort til afkøling



Monocoque-konstruktion

En mere sikker bil med bedre balance, der ikke understyrer. Disse kort giver dig mulighed for at kasere stresskort.



Omdrejningstal

En kraftig motor giver din bil mulighed for at reagere hurtigere. Når du spiller disse kort på de rigtige tidspunkter, gør de det lettere for dig at accelerere forbi modstanderne. Det er kort, der hjælper dig med at udnytte slipstrømmen og overhale på hele banen, men de er mest effektive i og omkring sving.



Dæk

Det handler om greb gennem dækbredde og holdbarhed. Disse kort giver dig mulighed for at køre hurtigere i sving eller ofre grebet til fordel for en masse afkøling.



Vinger

Skaber downforce i sving. Disse kort hjælper dig med at køre hurtigere i sving, men de er også upålidelige og kræver derfor heat.



Turbolader

En større motor betyder flere hestekræfter, men øger også vægten og slid. Disse kort har den højeste værdi og kræver, at du betaler heat.



Brændstof

Racerbrændstof er stærkt reguleret. Dette er de "ulovlige" superbrændstofkort.



Speeder

Bilen reagerer hurtigere på tryk på speederen. Disse kort kan spilles direkte fra hånden og øger derfor din samlede hastighed.



Ophæng

Disse kort giver dig en mere jævn kørsel og kan spilles runde efter runde.



Byg din bil

Når I har placeret bilerne på startlinjen, men før løbet starter, skal I igennem 3 runder med valg af opgraderingskort. I hver runde vælger hver spiller et opgraderingskort, til hver spiller har valgt 3 kort. Dette gøres som det sidste trin i opsætningen, inden I trækker 7 kort på hånden.

Hurtig start: I kan eksperimentere med tilfældige opgraderinger ved blot at blande alle basale opgraderingskort og give 3 kort til hver spiller.

Bland stakken med opgraderingskort. Læg et kort pr. spiller + 3 ekstra kort med billedsiden opad på spillepladen. Dette er mærket for første runde af kortudvælgelsen. En ad gangen vælger spillerne et kort fra markedet i denne rækkefølge:

- **Første runde:** Vælg kort fra bagerst til forrest i startpositionerne; den spiller, hvis bil er **sidst**, vælger først. Fortsæt, indtil alle har taget et kort. Derefter kasseres de resterende kort, og der oprettes et nyt marked til anden runde.
- **Anden runde:** Vælg kort fra forrest til bagerst i startpositionerne; den spiller, hvis bil er **først**, vælger først. Fortsæt, indtil alle har taget et kort. Derefter kasseres de resterende kort, og der oprettes et nyt marked til tredje runde.
- **Tredje runde:** Ligesom i første runde skal I vælge bagerst til forrest i startpositionerne. Fortsæt, indtil alle har taget deres tredje og sidste opgraderingskort. Derefter smider I de resterende kort væk.

Alle spillere blander deres 3 opgraderingskort ind i deres kortstak, før løbet starter.

Brug af opgraderingskort


Forkert skrifttype/størrelse

De fleste opgraderingskort giver en fast værdi for hastighed, og det eneste, du skal gøre i dette tilfælde, er at lægge denne værdi til din hastighed, som du ville gøre med standardkort. Nogle af dem har derimod et eller flere **+**-symboler eller flere værdier, som du kan vælge imellem.

Når du afslører dine kort, skal du altid starte med forholde dig **+**-symbolerne ved at følge den sædvanlige proces som beskrevet på side 5 i regelhæftet for hvert af symbolerne.

Vælg til sidst værdien af alle opgraderingskort, der giver dig et valg, og læg disse værdier til din hastighed.

Under trinnet Reagér

De fleste af opgraderingskortene har symboler, der påvirker dig på den ene eller anden måde. Det er altid op til dig, i hvilken rækkefølge du anvender dem i Reagér-trinnet (trin 5). Nogle er valgfrie og behøver ikke at blive anvendt, men andre skal anvendes, da de repræsenterer omkostningerne ved at spille opgraderingskortet; disse er identificeret ved ikonet Obligatorisk .

Obligatoriske symboler



Heat

Tag # heat-kort fra motoren, og flyt dem til din bunke med brugte kort.

Bemærk: Hvis du ved et uheld har spillet et opgraderingskort, og du ikke kan betale heatprisen for det, skal du kassere det og i stedet spille et tilfældigt standardkort fra din kortstak ved at følge den sædvanlige proces som beskrevet i afsnittet om **+**-symboler på side 5 i regelhæftet.



Kassér

Kassér de # øverste kort fra din kortstak.



Justér hastighedsgrænsen

Hvis du passerer en eller flere linjer i sving i denne runde, ændres hastighedsgrænsen med # for dig; "+" betyder, at du kan køre hurtigere, "-" betyder, at du skal køre langsommere.



Afkøling

Tag op til # heat-kort fra din hånd, og læg dem tilbage på motorpladsen.



Slipstrømsboost

Hvis du vælger at bruge slipstrøm i trin 6, kan dine 2 felter øges med det angivne antal.



Reducér stress

Du kan straks smide op til # stresskort fra din hånd til bunken med brugte kort.



Opfrisk

Du må lægge dette kort tilbage øverst på din kortstak i stedet for at kassere det i trin 9.

— Valgfrie symboler —



Bjærgning

Du kan kigge i din bunke med brugte kort og vælge op til # kort fra bunken. Disse kort blandes i din kortstak.



Direkte spil

Du må spille dette kort fra din hånd. Hvis du gør det, gælder det, som om du afslørede det i trin 5 (Reagér), herunder hastighed og obligatoriske/valgfrie ikoner.



Accelerér

Du kan øge din hastighed med 1 for hvert **+**-symbol, som du bruger i denne tur (fra opgraderinger, stress, boost m.v.). Hvis du gør det, skal du øge den for alle **+**-symboler, og dette skal tælles med, når du tjekker sving (trin 7).

Legender

Legender er automatiserede, legendariske racerkørere, som du kan konkurrere mod i solospil eller som ekstra modstandere i spil med flere spillere. De styres af et enkelt sæt legendekort. Hvis en legendekører er tæt på et sving, vil køreren ligesom spillerne forsøge at klare det, men nogle gange mislykkes det. Hvis køreren er langt fra et sving, vil han bevæge sig så hurtigt som muligt inden for rammerne.

Vi foreslår, at I spiller med legender, hvis der er færre end 4 spillere i spillet, og at I tilføjer mindst to legender, hvis I tilføjer nogen. Der er dog ikke noget rigtigt eller forkert valg, så I må gerne eksperimentere.

Opsætning

- Bland de 10 legendekort, og læg dem med billedsiden nedad på legendepladen.
- Vælg så mange legendemodstandere, som I vil, og fjør bilerne til samlingen, når I tilfældigt fylder startpositionerne.

Brug af legender

Hver runde - når det er tid til, at den første legende skal flytte i trinnet "Afslør og flyt" - skal I afsløre kortet fra toppen af stakken med legendekort. Det vendte kort bruges af alle legenderne i denne runde. Hver legende udfører enten ryk A eller B, afhængigt af hvor deres bil befinder sig på banen i forhold til legendelinjen.

Legendelinjen hjælper de automatiske kørere med at beslutte, hvordan de skal håndtere sving. Hvis de er forbi legendelinjen, vil de angribe svinget mere aggressivt, men hvis de endnu ikke har nået legendelinjen for det kommende sving, vil de komme så tæt på linjen i svinget som muligt for at lægge sig i den bedste position.

Grøn, rød, blå og gul er legender. Lad os anvende det afslørede legendekort for denne runde på dem.

A\ På vej gennem et sving

Hvis en legende har krydset legendelinjen (deres bil er mellem legendelinjen og linjen i det næste sving), skal bilen flyttes fremad et antal felter svarende til det kommende svings hastighedsgrænse plus tallet på skiltet over hjelmen i deres farve på det vendte kort.

Bemærk: Legender må aldrig krydse 2 linjer i sving i samme træk. Hvis dette er ved at ske, skal du placere legendebilen på det første felt med en ledig plads før linjen i det næste sving.

B\ På vej mod et sving

Hvis en legende ikke har krydset legendelinjen, skal han forsøge at komme så tæt på linjen i det næste sving som muligt uden at krydse den. Der er to mulige udfald:

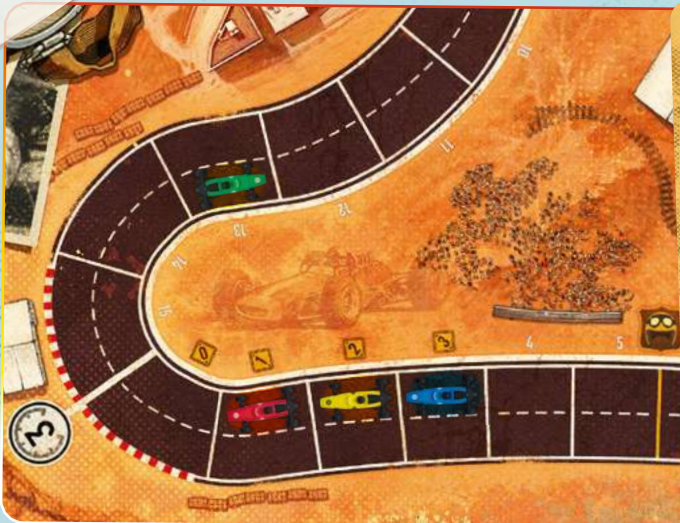
- Hvis legenden kan køre med sin tophastighed (tallet inden i hjelmen i hans farve) uden at passere linjen i det næste sving, så gør han det.
- Hvis legenden ved at bevæge sig med den højeste hastighed ville passere linjen i det næste sving, skal du i stedet flytte legenden fremad til feltet med nummer 0-3 lige før linjen i det næste sving (baseret på nummeret i diamanten over hjelmen i legendens farve).

Yderligere bemærkninger

- Legender bruger aldrig slipstrøm, heat eller afkøling af deres biler.
- Legender tæller med, når man bestemmer adrenalin, selv om de ikke får nogen fordel af det.
- Når kortstakken med legendekort er tom, blandes alle kortene til en ny stak med legendekort.

Sværere legender: I kan gøre legender til sværere modstandere ved at øge tophastighedsværdierne på alle kortene med 1 eller endnu mere. Designerne kører normalt mod legender med en tophastighed +2.





Grøn har krydset legendelinjen og bevæger sig 5 felter (3 for hastighedsgrænsen i svinget plus 2 for værdien på skiltet) og forlader svinget. Rød har krydset legendelinjen og bevæger sig 4 felter (3 for hastighedsgrænsen i svinget plus 1 for værdien på skiltet), men forlader ikke svinget. Bedre held i næste runde!

Blå har ikke krydset legendelinjen og har en tophastighed på 18, hvilket er for meget (det ville få køreren til at passere linjen i svinget), så den blå bil placeres på felt #3 (værdien på skiltet).

Gul har ikke krydset legendelinjen og har en tophastighed på 11. Den gule bil bevæger sig 11 felter frem.

Vejr- og baneforhold

I kan ændre enhver bane ved at føje vejr- og baneforholdsmarkører til jeres løb.

Forbered vejr- og baneforhold, før I vælger opgraderinger, så I kan tilpasse jeres biler til at klare dette specifikke løb


- Bland de 6 vejrmarkører, og træk en for hele løbet. Placér den på reklametafven på spillepladen. Justér, hvor mange heat- eller stresskort I har til løbet, afhængigt af effekten af symbolet **1**.

- Bland de 12 Baneforholdsmarkører, og træk en for hvert sving på banen. De øvrige Baneforholdsmarkører skal ikke bruges i dette løb. Afslør en af markørerne for hvert sving. Start med første sving og følg banen rundt. Hvis symbolet viser en pil (●↔●), ændrer det den næste del af banen (alle felter mellem dette og det næste sving). Sæt symbolet på teltet i denne bandedel ved siden af sporet **2**. Markører uden en pil ændrer svinget **3**.



Baneforhold

Baneforholdsmarkører har en permanent effekt på bestemte sving eller banedele og tilføjer symboler, som skal tages i betragtning i runden.

Tegn med dette ikon  er obligatoriske, mens de andre er valgfrie, og du kan vælge, hvornår de skal anvendes, præcis som du ville gøre med opgraderingssymboler.



Effekter i sving



Justér hastighedsgrænse

Hastighedsgrænsen er 1 højere.



Justér hastighedsgrænse

Hastighedsgrænsen er 1 lavere.



Overophedning

Hvis din hastighed er højere end hastighedsgrænsen, når du passerer linjen i dette sving, øges den totale pris i heat-kort, du skal betale, med 1.

Banedelseffekter



Slipstrømsboost

Hvis du vælger at bruge slipstrøm i trin 6, kan du føje et ekstra felt til de sædvanlige 2 felter. Din bil skal befinde sig i denne banedel, inden du bruger slipstrømmen.



Varmekontrol

Du skal ikke betale heat-kort for at booste i denne banedel (stadig maks. ét boost pr. tur). Din bil skal være i denne banedel, når du booster.



Vejr

Vejrpåvirkning gælder for denne sektor. Se vejrmarkøren for effekten (forklaret nedenfor).

Vejrmarkører

Vejrmarkører ændrer altid opsætningen for alle spillere **før** løbets start. De kan også have en vejreffekt i nogle dele af banen, **hvis en vejr- og baneforholdsmarkør er i spil**. I dette tilfælde gælder effekten fra symbolet i nederste højre hjørne i den pågældende del af banen.



Opsætning (Effektueres inden løbets start)



Bland 1 ekstra stresskort i din kortstak.



Fjern 1 stresskort fra din kortstak.



Læg 1 ekstra heat-kort i din motor.



Fjern 1 heat-kort fra din motor.



Bland 3 af dine heat-kort i din kortstak.



Læg 3 af dine heat-kort i din bunke med brugte kort.

Vejreffekter

(Effektueres i banedele, hvor der er en vejr- og baneforholdsmarkør)



Slipstrømsboost

Hvis du vælger at bruge slipstrøm i trin 6, kan du føje 2 ekstra felter til de sædvanlige 2 felter. Din bil skal befinde sig i denne banedel, inden du bruger slipstrømmen.



Ingen slipstrøm

Du kan ikke bruge slipstrøm, når du er i denne banedel (men du kan godt bruge slipstrømmen til at køre ind i den).



Afkølingsbonus

+1 afkøling i denne banedel under Reagér-trinnet.



Ingen afkøling

Det er ikke tilladt at afkøle i denne banedel under Reagér-trinnet.



Mesterskabssystem

Din bil rykker hurtigt væk fra stregen i sæsonens første løb i 1961, og du smiler, mens du lægger dig i position til at overhale din største rival. Oplev en hel sæson, hvor du løbende forbedrer din bil mellem hvert løb, tilpasser dig til det uforudsigelige vejr og udnytter mulighederne for at blive en stjerne i medierne og tiltrække nye sponsorer. I løbet af sæsonen skal du samle flest point og blive den nye verdensmester.

Når I har spillet med de forskellige moduler, kan I bruge dem alle og spille flere løb, der udgør en sæson. Spillet indeholder tre "historiske" mesterskabssæsoner: I kan spille tre forskellige sæsoner: 1961 (3 løb), 1962 (3 løb) og 1963 (4 løb). Vi foreslår, at I starter med sæson 1961. I kan også blande begivenhedskortene og skabe jeres egen unikke sæson med 4 løb (se side 10).

Opsætning af mesterskabet

- Beslut jer for, hvilken mesterskabssæson I vil køre i, og find de matchende begivenheds- og banekort.
- Hver spiller vælger en farve og tager bilen, spillerpladen, gearbrikken og 12 standardkort i sin farve. Startopgraderingskort bliver ikke brugt og kan lægges tilbage i æsken.
- Tag et mesterskabspointark, som skal bruges i hele sæsonen.
- Placer mesterskabspladen til siden på bordet. Den vil blive brugt til at holde orden i markører og kortstakke (da de alle deler samme bagside) og til at opbevare det aktive begivenhedskort.
- Bland sponsorkortene til en sponsorkortstak, og læg stakken med billedsiden nedad på sin plads på mesterskabspladen.
- Forbered opgraderingsstakken ved at beslutte, om I kun vil bruge basale opgraderinger, kun avancerede opgraderinger eller dem alle. Læg ubrugte opgraderingskort tilbage i æsken, da de ikke vil blive brugt i denne sæson. Bland de valgte opgraderingskort til en opgraderingsstak, og læg kortstakken med billedsiden nedad på sin plads på mesterskabspladen.
- Bland vejrmærkerne, og læg dem i en bunke med billedsiden nedad på deres plads på mesterskabspladen.
- Bland baneforhold, og læg dem i en bunke med billedsiden nedad på deres plads på mesterskabspladen.
- Læg heat- og stresskortene med billedsiden opad som en reserve tæt på mesterskabspladen.

GOAT!

Spil sæsonerne 1961, '62 og '63 efter hinanden for at finde ud af, hvem der er den bedste gennem tiderne (Greatest of all Time). Ved slutningen af hver sæson beholder alle spillere et enkelt opgraderingskort efter eget valg blandt de kort, de har til den næste sæson.

Før hvert løb

- Find begivenhedskortet for jeres løb (se sæson og løbsnummer nederst på kortet), og læg det med billedsiden opad på sin plads på mesterskabspladen som reference. Dette kort angiver også den bane, der skal bruges. Placer den matchende spilleplade midt på bordet, og tag det matchende banekort.
- Placer biler på startpositionerne. Første løb: Træk dem tilfældigt. Senere løb: Følg mesterskabets placering. Spilleren med flest mesterskabspoint er først/i poleposition og så videre (ved lighed placeres den bil forrest, der var bedst placeret i det foregående løb).
- Gennemgå derefter de trin, der er vist på højre side af begivenhedskortet fra top til bund.





● **Byg jeres biler:** I tilføjer kun ét opgraderingskort før hvert løb, så bilen forbedres gradvist i løbet af sæsonen. Træk et kort pr. spiller, +3 ekstra kort fra stakken med opgraderingskort, og læg dem med billedsiden opad på spillepladen. En ad gangen vælger spillerne et kort fra dette marked. Spilleren, der er sidst i startpositionerne, starter, og turen går fremad med forreste spiller til sidst. Kortet lægges med billedsiden opad foran hver spiller. Når alle har valgt et opgraderingskort, kan den spiller, der er i sidste startposition (hvis I spiller med legender, skal I blot ignorere dem i denne proces), beslutte at bytte et opgraderingskort, som de allerede har, med et af de resterende kort fra markedet. Til sidst blander I alle resterende kort tilbage i opgraderingsstakken.



● **Sponsorer:** Alle spillere trækker det antal sponsorkort, der er vist på begivenhedskortet, som vil være en del af deres starthånd på 7 kort. Se reglerne for sponsorkort på side 10.



● **Presse:** Placér en pressebrik på banen ved siden af det eller de sving, der er vist på begivenhedskortet (brug banekortet til at finde ud af, hvilke sving det drejer sig om). Se reglerne for presse på side 10.



● **Vejr- og baneforhold:** Træk den øverste vejrmærker fra bunken, og placér den med forsiden opad på reklametavlen til vejr på spillepladen. Derefter tager alle spillere så mange heat- og stresskort som angivet på reklametavlen, idet der tages hensyn til eventuelle ændringer fra vejrmærkeren. Træk en baneforholdsmærker for hvert sving på banen, og læg dem på spillepladen som forklaret på side 6.

● **Begivenhed:** Læs den særlige begivenhed på begivenhedskortet højt, så alle er bekendt med den. Det kan være en ændring til opsætningen eller en regel, eller det kan være en udfordring.

● Placér din spillerplade foran dig. Bland dine 12 standardkort, opgraderingskort (glem ikke det kort, du lige har trukket), sponsorkort, du måske har fra et tidligere løb, og stresskort sammen, og læg din kortstak med billedsiden nedad på venstre side af din spillerplade. Placér heat-kortene med billedsiden opad på motorpladsen midt på spillerpladen og din gearbrik i første gear.

● Tag de sponsorkort, du fik tidligere i denne runde, op på hånden, og træk så mange kort fra din kortstak, som der skal til, for at du igen har det maksimale kortantal (normalt 7, hvis dette ikke er ændret af den særlige begivenhed) på hånden. Dette er de kort, du har til rådighed i spillets første runde. I er klar til at begynde!

Efter hvert løb

- Notér de mesterskabspoint, som hver spiller har vundet for dette løb, på pointtavlen som angivet på Hall of Fame nedenfor.

Hall of Fame

	1	2	3	4	5	6	7
1 GB	6	3	4	9			
2 USA	4 ₁₀	3 ₆	9 ₁₃	6 ₁₅			
3 ITALIA							
4							

- Alle spillere beholder deres opgraderingskort og ubrugte sponsorkort sammen med deres standardkort til det næste løb. Læg Heat- og stresskort tilbage i reserven.
- Bland alle sponsorkort, der blev brugt under løbet, tilbage i stakken med sponsorkort.
- Bland vejrmærker og baneforholdsmærker tilbage i deres respektive bunker.
- Find de næste begivenheds- og banekort for det næste løb i mesterskabet, og begynd at sætte op igen.

Lagring af spiltilstand

Hvis I ikke har planer om at spille hele sæsonen på én gang, er det nu et godt tidspunkt at sætte spillet på pause. Indsatsen i æsken er designet til at hjælpe jer med at holde styr på tingene indtil næste gang!

Afslutning af en mesterskabssæson

- Spilleren med det højeste samlede antal mesterskabspoint er vinderen. Står flere spillere lige, vinder den spiller, der var bedst placeret i sæsonens sidste løb.

Sponsorkort

Sponsorkort er særlige opgraderinger, som kun kan bruges én gang. De fjernes fra spillet i slutningen af den tur, hvor de bliver spillet. Ligesom alle andre opgraderingskort må de gerne kasseres. Ubrugte sponsorkort overføres til det næste løb i sæsonen, men har ingen værdi, når sæsonen er slut.

Hver gang du får et sponsorkort, skal du trække et kort fra toppen af stakken med sponsorkort direkte op på din hånd. Hvis stakken er tom, skal du blot blande de kort, der er blevet spillet siden starten af løbet, for at danne en ny stak med sponsorkort. Hvis dette ikke er muligt, får du ikke noget.

Bemærk: Du får ikke noget sponsorkort i en tur, hvor du skrider ud.



Kan kun bruges én gang

Presse

Den internationale presse venter i et angivet sving på, at der skal ske noget spektakulært. Det giver alle spillere en permanent udfordring under hele løbet. For at få et sponsorkort på denne måde skal du enten:

- Krydse linjen i svinget ved hjælp af slipstrøm (hastighed er irrelevant i dette tilfælde),
eller
- Overskride hastighedsgrænsen i svinget, hvor pressen er (potentielt modificeret af et symbol for baneforhold), med 2 eller mere.

Bemærk: Du kan ikke få mere end ét sponsorkort, hver gang du kører gennem et sving, hvor pressen står.

Tilpasning af mesterskabssæsoner

Hvis I vil skabe jeres egen unikke mesterskabssæson med 4 løb, skal I bruge banekortene til finde en tilfældig rækkefølge at køre banerne i. Før hvert løb skal I trække et tilfældigt begivenhedskort, som vil finde sted på den pågældende bane. Gennemfør derefter den normale opsætning.

Eksempel:

Pressen står i et sving med en hastighedsgrænse på 4 (trykt værdi på 3 + bonus på 1 for baneforhold).

Rød, gul og blå bil krydser alle linjen i svinget ved at spille de viste kort.

- Gul skal betale 2 Heat og får et sponsorkort.
- Rød får et sponsorkort, selv om de ikke skal betale Heat.
- Blå skal betale 3 Heat, men får ikke et sponsorkort, da de kun overskrider hastighedsgrænsen med 1.



Turnering

Hvis I gerne vil konkurrere endnu mere med hinanden, foreslår vi, at I spiller en turnering:

- Ingen justerer deres gear i løbet af rundens første trin, men alle spiller stadig kort.
- Når I kommer til trinnet Afslør og flyt, viser I, hvor mange kort I hver især har spillet, og først derefter justerer I jeres gear.
- Hvis I justerer gearret to trin op/ned, skal I straks betale 1 heat i afsløringsstrinnet.

Bemærk: Hvis du ved et uheld har flyttet to gear, men ikke kan betale heat, skal du justere antallet af kort i overensstemmelse hermed:

- Hvis fejlen skete, mens du skiftede opad, skal du kassere et af de spillede kort tilfældigt
- Hvis fejlen skete, mens du skiftede nedad, skal du føje et tilfældigt standardkort fra din kortstak til dit spilleområde på samme måde, som når du spiller et **+**-symbol (se side 5 i regelhæftet).

Til sidst skal du placere din gearbrik i det rigtige gear.



Obligatoriske symboler (❗)



Heat

Tag # heat-kort fra motoren, og flyt dem til din bunke med brugte kort.

Bemærk: Hvis du ved et uheld har spillet et opgraderingskort, og du ikke kan betale heatprisen for det, skal du kassere det og i stedet spille et tilfældigt standardkort fra din kortstak ved at følge den sædvanlige proces som beskrevet i afsnittet om **+**-symboler på side 5 i regelhæftet.



Kassér

Kassér de # øverste kort fra din kortstak.



Justér hastighedsgrænsen

Hvis du passerer en eller flere linjer i sving i denne runde, ændres hastighedsgrænsen med # for dig; "+" betyder, at du kan køre hurtigere, "-" betyder, at du skal køre langsommere.



Kan bruges én gang

I løbet af trin 9 (Genopfyld hånd) fjernes dette kort fra spillet, hvis det er i dit spilleområde, i stedet for at blive kasseret.

Baneforhold

Effekter i sving



Justér hastighedsgrænse

Hastighedsgrænsen er 1 højere.



Justér hastighedsgrænse

Hastighedsgrænsen er 1 lavere.



Overophedning

Hvis din hastighed er højere end hastighedsgrænsen, når du passerer dette sving, øges den omkostning i heat-kort, du skal betale, med én.

Banedelseffekter



Slipstrømsboost

Hvis du vælger at bruge slipstrøm i trin 6, kan du føje et ekstra felt til de sædvanlige 2 felter. Din bil skal befinde sig i denne banedel, inden du bruger slipstrømmen.



Varmekontrol

Du skal ikke betale heat-kort for at booste i denne banedel (stadig maks. ét boost pr. tur). Din bil skal være i denne banedel, når du booster.



Vejr

Vejrpåvirkning gælder for denne sektor. Se vejrmærket for effekten.

— Valgfrie symboler —



Afkøling

Tag op til # heat-kort fra din hånd, og læg dem tilbage på motorpladsen.



Slipstrømsboost

Hvis du vælger at bruge slipstrøm i trin 6, kan dine 2 felter øges med det angivne antal.



Reducér stress

Du kan straks smide op til # stresskort fra din hånd til bunken med brugte kort.



Opfrisk

Du må lægge dette kort tilbage øverst på din kortstak i stedet for at kassere det i trin 9.



Bjærgning

Du kan kigge i din bunke med brugte kort og vælge op til # kort fra bunken. Disse kort blandes i din kortstak.



Direkte spil

Du må spille dette kort fra din hånd. Hvis du gør det, gælder det, som om du afslørede det i trin 5 (Reagér), herunder hastighed og obligatoriske/valgfrie ikoner.



Accelerér

Du kan øge din hastighed med 1 for hvert **+**-symbol, som du bruger i denne tur (fra opgraderinger, stress, boost m.v.). Hvis du gør det, skal du øge den for alle **+**-symboler, og dette skal tælles med, når du tjekker sving (trin 7).

Vejrmarkører

Opsætning

(Effektueres inden løbets start)



Bland 1 ekstra stresskort i din kortstak.



Fjern 1 heat-kort fra din motor.



Fjern 1 stresskort fra din kortstak.



Bland 3 af dine heat-kort i din kortstak.



Læg 1 ekstra heat-kort i din motor.



Læg 3 af dine heat-kort i din bunke med brugte kort.

Vejreffekter

(Effektueres i banedele, hvor der er en vej- og baneforholdsmarkør)



Slipstrømsboost

Hvis du vælger at bruge slipstrøm i trin 6, kan du føje 2 ekstra felter til de sædvanlige 2 felter. Din bil skal befinde sig i denne banedel, inden du bruger slipstrømmen.



Ingen slipstrøm

Du kan ikke bruge slipstrøm, når du er i denne banedel (men du kan godt bruge slipstrøm til at køre ind i den).



Afkølingsbonus

+1 afkøling i denne banedel under Reagér-trinnet.



Ingen afkøling

Det er ikke tilladt at afkøle i denne banedel under Reagér-trinnet.