

HEAT

EDISTYNYT PELAAMINEN ja MESTARUUSSÄÄNNÖT



SEIS!

Opettele pelaamaan HEAT-peliä lukemalla ensin Säännöt-kirjanen. Pelaa ensin peruspeliä ja siirry sitten vasta edistyneeseen pelaamiseen ja mestaruussarjaan.

Tässä kirjasessa esitellään muunneltuja autoja, yksinpelissä tai usean pelaajan pelissä vastapelaajina toimivia legendoja (botteja) ja sää & tieolosuhteet -säännöt. Näitä sääntöjä ja moduuleja voidaan ottaa käyttöön vähitellen uusina haasteina sääntöjen käydessä tutummiksi. Koko kausi voidaan pelata yhdistämällä koko jännittävä sisältö mestaruussarjassa! Kun kilpailuhenkeä riittää, myös turnaustila tarjoaa erilaisen haasteen.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER

Lisäosat

Näitä edistyneen pelaamisen moduuleja voidaan käyttää erikseen, tai niitä voidaan yhdistellä miten vain. Tässä ovat peliin lisättävät osat moduuleihin jaettuina:

Huoltomoduuili

34 tavallista parannuskorttia



62 edistyneen tason parannuskorttia



Legendamoduuli

1 legendamatto



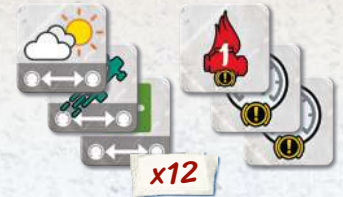
10 legendakorttia



Sää & tieolosuhteet -moduuli

6 säämerkkiä

12 tieolosuhteet -merkkiä



Mestaruussarja

1 mestaruusmatto



2 lehdistömutkatelinettä



10 tapahtumakorttia



4 ratakorttia



35 sponsorikorttia



1 tuloslehtiö

tämä sääntökirjanen



Huoltomoduuuli

Huoltomoduuulissa kukin pelaaja rakentaa oman muunnellun autonsa kolmella parannuskortilla. Alkuvaiheen parannuskortteja ei käytetä tässä moduuulissa, joten ne palautetaan laatikkoon. Sen sijaan käyttöön otetaan kahteen tasoon (tavallinen ja edistynyt) jaetut parannuskortit.

Ensimmäisissä huoltomoduuulipeleissä kannattaa käyttää vain tavallisia kortteja. Kun järjestelmä tulee tutuksi, edistyneen tason kortit voidaan lisätä pakkaan.



Parannuskortit

Parannuskortit jakautuvat ryhmiin sen mukaan, miten ne muuttavat kilpa-autoja. Eri ryhmien sisällyttämistä pakkaan ei ole mitenkään rajoitettu. Ryhmät kuvaillaan tässä, jotta saadaan käsitys niiden vaikutuksesta peliin.

Ylimääräiset kuumennuskortit

Nämä parannuskortit toimivat täysin samalla tavalla kuin tavalliset kuumennuskortit. Ainoa ero on se, että nämä kortit eivät ole pelin alkaessa moottoripaikassa, vaan ne sekoitetaan nostopakkaasi. (Parannuskortit sekoitetaan aina aluksi nostopakkaan.)



Neliveto

Tämä varhainen järjestelmä suunniteltiin siirtämään kaikki voima moottorista asfalttiin neljän renkaan kautta, mutta seurauksena oli vaikeudet auton käsitelyssä. Nämä kortit mahdollistavat kovan vauhdin tai jäähtymisen, mutta lisäksi ne heikentävät kontrollia lisätessään **+**-symboleja.



Jarrut

Jarruissa on kyse siitä, kuinka myöhään pystyy tekemään päätöksen ohittamisesta tai jarrun painamisesta ja silti pysyä radalla. Näissä korteissa on vaihtelevia nopeusarvoja, joista voidaan valita.



Jäähdytysjärjestelmä

Tarjoaa vakaamman ja siistimmän ajon; taloudellisempi polttoaineenkulutus ja pienempi rasitus autolle. Nämä ovat jäähdytyskortteja.



Kori

Paremmen tasapainon omaava turvallisempi auto, joka ei aliohjaudu. Nämä kortit mahdollistavat stressikorttien heittämissä pois.



Kierrosluku

Auto vastaa nopeammin, kun moottori on tehokas. Oikeilla hetkillä pelattaessa nämä kortit helpottavat kiihdyttämistä vastustajien ohi. Kortit auttavat kuskaa ajamaan edellämenijän imussa ja ohittelemaan ympäri rataa, mutta tehokkaimpia ne ovat mutkissa.



Renkaat

Renkaiden pitoon vaikuttaa niiden paksuus ja kestävyys. Nämä kortit mahdollistavat suuremman nopeuden mutkissa tai uhraavat pidon jäähtymistä vastaan.



Siivekkeet

Luovat pitovoimaa mutkissa. Nämä kortit auttavat ajamaan nopeammin mutkissa, mutta ne ovat myös epäluotettavia vaatiessaan kuumennuskortteja.



Turboahdin

Isompi moottori tarkoittaa enemmän hevosvoimaa mutta myös enemmän painoa ja kulutusta. Näissä korteissa on korkeimmat arvot, ja ne vaativat kuumennuskorttien maksamista.



Polttoaine

Kilpapolttoaineita koskevat tarkat säännökset. Nämä ovat "sääntöjen vastaisia" kortteja.



Kaasupoljin

Auto reagoi nopeammin kaasupolkimen painamiseen. Näitä kortteja voidaan pelata lisänä suunniteltuihin kortteihin kasvattaen näin kokonaisvauhtia.



Jousitus

Auto kulkee tasaisemmin. Näitä kortteja voi pelata kierroksesta toiseen.



Auton muuntelu

Kun autot on asetettu lähtöruudukkoon, käydään läpi 3 parannuskorttien nostokierrosta ennen kisan aloittamista. Kierroksittain kukin pelaaja valitsee yhden parannuskortin ja täten yhteensä 3 korttia. Kyseessä on viimeinen valmisteluvaihe, jonka jälkeen käteen nostetaan 7 korttia.

Nopea aloitus: sattumanvaraisia parannuksia voidaan kokeilla yksinkertaisesti sekoittamalla tavalliset parannuskortit ja jakamalla niistä 3 kullekin pelaajalle.

Parannuskorttien pakka sekoitetaan, jonka jälkeen asetetaan yksi kortti pelaajaa kohden sekä 3 lisäkorttia kuvapuoli ylöspäin pelilaudalle. Nämä ovat tarjolla olevat kortit ensimmäiselle kierrokselle. Pelaajat valitsevat tarjonnasta kortin yksi kerrallaan seuraavassa järjestyksessä:

- **1. kierros:** Kortit valitaan aloittaen lähtöruudukon perältä ja edeten eteenpäin. Ensimmäisenä kortin valitsee siis pelaaja, jonka auto on **viimeisenä**. Korttien valitsemista jatketaan, kunnes kaikki ovat ottaneet kortin. Sitten jäljelle jääneet kortit heitetään pois ja tarjolle asetetaan uudet kortit toista kierrosta varten.
- **2. kierros:** Kortit valitaan aloittaen lähtöruudukon edestä ja edeten taaksepäin. Ensimmäisenä kortin valitsee siis pelaaja, jonka auto on **ensimmäisenä**. Korttien valitsemista jatketaan, kunnes kaikki ovat ottaneet kortin. Sitten jäljelle jääneet kortit heitetään pois ja tarjolle asetetaan uudet kortit kolmatta kierrosta varten.
- **3. kierros:** Kuten ensimmäisellä kierroksella, kortit valitaan

aloittaen lähtöruudukon perältä ja edeten eteenpäin. Korttien valitsemista jatketaan, kunnes kaikki ovat ottaneet kolmannen ja viimeisen parannuskorttinsa. Sitten jäljelle jääneet kortit heitetään pois.

Kaikki pelaajat sekoittavat 3 parannuskorttiaan nostopakkaansa ennen kisan alkamista.

Parannuskorttien käyttäminen Paljasta ja siirrä -vaiheessa

Useimmat parannuskortit antavat kiinteän arvon, jolloin tarvitsee vain lisätä kyseinen arvo vauhtiin samalla tavalla kuin toimitaan peruskorttien kanssa. Osassa taas on yksi tai useampi **+**-symboli tai useita arvoja, joista valitaan.

Kun paljastat korttisi, käsittele aina ensin **+**-symbolit noudattamalla kunkin niistä kohdalla Säännöt-kirjasen sivulla 5 kuvattua tavanomaista prosessia.

Valitse sitten mahdollisten useita nopeusarvoja antavien parannuskorttien arvot ja lisää ne vauhtiisi.

Reagoi-vaiheessa

Useimmissa parannuskorteissa on symboleja, jotka vaikuttavat peiliin. Järjestys, jossa käytät niitä reagoi-vaiheessa (vaihe 5), on kiinni sinusta itsestäsi. Osa on valinnaisia, eikä niitä tarvitse käyttää. Toisia taas on käytettävä, koska ne toimivat maksuna parannuskortin pelaamisesta. Jälkimmäiset tunnistat pakollinen-kuvakkeesta **!**.

Pakolliset symbolit **!**



Kuumennus

Ota # kuumennuskorttia moottorista ja siirrä ne poistopinoosi.

Huomio: Jos pelasit vahingossa parannuskortin etkä pysty maksamaan vaadittavia kuumennuskortteja, heitä kortti pois ja pelaa sen sijaan satunnainen peruskortti nostopakastasi noudattamalla samaa prosessia kuin **+**-symbolia pelatessasi (ks. Säännöt-kirjanen, s. 5).



Roskat

Heitä nostopinosi päällimmäinen kortti pois # kertaa.



Säädä nopeusrajoitusta

Jos ylität mutkaviivoja tällä vuorolla, niiden nopeusrajoitusta muutetaan sinulle **+#** suuremmaksi tai **-#** pienemmäksi, jolloin pääset liikkumaan nopeammin tai joudut liikkumaan hitaammin.



Jäähdytys

Ota enintään # kuumennuskorttia kädestäsi ja palauta ne moottori-paikkaan.



Imutehostus

Jos päätät ajaa edellämenijän imussa vaiheessa 6, tavallisiin 2 ruutuusi voidaan lisätä merkitty arvo #.



Stressin vähentäminen

Saat välittömästi heittää enintään # stressikorttia kädestäsi poistopinoon.



Päivitys

Saat laittaa tämän kortin takaisin nostopakan päälle sen sijaan, että heittäisit sen pois vaiheessa 9.

— Valinnaiset symbolit —



Pelastus

Saat tutkia poistopinoasi ja valita sieltä enintään # korttia. Nämä kortit sekoitetaan nostopakkaasi.



Välitön pelaaminen

Saat pelata tämän kortin kädestäsi reagoi-vaiheessa (vaihe 5). Jos pelaat sen, sitä sovelletaan kuin olisit paljastanut sen vaiheessa 3, nopeusarvon ja pakolliset/valinnaiset symbolit mukaan lukien.



Kiihdytys

Saat kasvattaa vauhtia yhdellä ruudulla kutakin tällä vuorolla käyttämääsi **+**-symbolia (parannus-, stressi-, tehostus- ym. korteista) kohden. Jos kasvatat vauhtia, sinun on kasvatettava sitä kaikkien käyttämiesi **+**-symbolien verran ja tämä huomioidaan mutkaa tarkistettaessa (vaihe 7).

Legendamoduuli

Legendat ovat automoituja kuskeja, joita vastaan voidaan kisata yksinpeleissä tai jotka toimivat lisävastustajina useamman pelaajan peleissä. Niitä ohjaa legendakorttien pakka. Paljolti pelaajien tapaan lähellä mutkaa oleva legenda yrittää päästä mutkan ohi välillä epäonnistuen. Ollessaan kaukana mutkasta se liikkuu mahdollisimman nopeasti menemättä kuitenkaan liian pitkälle.

Jos pelissä on alle 4 pelaajaa, kannattaa mukaan ottaa legendoja. Jos legendoja lisätään, kannattaa niitä lisätä vähintään kaksi. Ei kuitenkaan ole oikeita tai vääriä vaihtoehtoja, joten eri määriä voidaan kokeilla vapaasti.

Valmistelut

- Kaikki 10 legendakorttia sekoitetaan ja asetetaan kuvapuoli alaspäin legendamatolle.
- Legendavastustajien määrä valitaan, ja autot lisätään muiden joukkoon lähtöruudukkoa satunnaisesti täytettäessä.

Legendojen käyttö

Kullakin kierroksella, **kun ensimmäisen legendan on aika siirtyä paljasta & siirrä -vaiheessa**, legendapakan päällimmäinen kortti paljastetaan. Tätä korttia käyttävät yhdellä kierroksella **kaikki** legendat. Kukin legenda suorittaa joko liikkeen A tai B riippuen siitä, missä legendan auto on radalla legendaviivaan nähden.

Legendaviiva auttaa automoituja kuskeja päättämään mutkissa toimimisesta. Jos ne ovat ylittäneet legendaviivan, ne selvittävät mutkan aggressiivisemmin. Muussa tapauksessa ne etenevät mahdollisimman lähelle mutkaviivaa ylittämättä sitä.

Vihreä, punainen, sininen ja keltainen ovat legendoja. Sovelletaan niihin kierroksella paljastettu legendakortti.



A\ Mutkien selvittäminen

Jos legenda on ylittänyt legendaviivan (legendan auto on legendaviivan ja seuraavan mutkaviivan välillä), siirrä autoa eteenpäin tulevan mutkaviivan nopeusrajoitusta vastaava määrä ruutuja **plus** paljastetussa kortissa legendan värisen kypärän päällä olevan vinoneliön sisältämän numeron verran.

Huomio: Legendat eivät saa ylittää kahta mutkaviivaa samalla siirrolla. Jos näin on tapahtumassa, legenda-auto asetetaan lähimpään toista mutkaviivaa edeltävään ruutuun, jossa on vapaa paikka.

B\ Lähestyvät mutkat

Jos legenda ei ole ylittänyt legendaviivaa, se yrittää päästä mahdollisimman lähelle seuraavaa mutkaviivaa ylittämättä sitä. Mahdollisia lopputuloksia on kaksi:

- Jos legenda voi siirtyä huippunopeudellaan (legendan värisen kypärän sisällä oleva numero) **ylittämättä** seuraavaa mutkaviivaa, se tekee niin.
- Jos legenda ylittäisi seuraavan mutkaviivan kyseisellä huippunopeudella siirtyen, siirrä legenda sen sijaan eteenpäin mutkaviivaa edeltävään ruutuun, joka on numeroitu 0-3 (legendan värisen kypärän yläpuolella olevan vinoneliön sisältämän numeron perusteella).

Lisähuomioita

- Legendat eivät koskaan aja edellämenijän imussa, käytä kuumennuskortteja tai jäähdytä autojaan.
- Legendat huomioidaan adrenaliinia määritettäessä, vaikka ne eivät hyödy siitä.
- Kun legendapakka on tyhjä, kaikki kortit sekoitetaan uudeksi legendapakaksi.

Legendaosaajat: Legendoista saa kovempia vastuksia kasvattamalla kaikissa korteissa olevia huippunopeusarvoja yhdellä, tai jopa enemmän. Suunnittelijat kisaavat yleensä legendoja vastaan huippunopeudella +2.





Vihreä on ylittänyt legendaviivan ja siirtyy 5 ruutua (mutkan nopeusrajoituksen mukaiset 3 plus vinoneliön arvon mukaiset 2) ja ohittaa mutkan.
 Punainen on ylittänyt legendaviivan ja siirtyy 4 ruutua (mutkan nopeusrajoituksen mukaiset 3 plus vinoneliön arvon mukaisen yhden), mutta ei ohita mutkaa.
 Parempaa tuuria seuraavalle kierrokselle!
 Sininen ei ole ylittänyt legendaviivaa, ja sen huippunopeus 18 on liikaa (se aiheuttaisi mutkaviivan ylittämisen). Sininen auto asetetaan siis paikkaan #3 (vinoneliön arvo).
 Keltainen ei ole ylittänyt legendaviivaa, ja sen huippunopeus on 11. Keltainen auto siirtyy 11 ruutua.

Sää ja tieolosuhteet -moduuli

Mitä tahansa rataa voidaan muunnella lisäämällä kisaan sää ja tieolosuhteet -merkkejä.

Sää ja tieolosuhteet valmistellaan ennen parannusten suunnittelua, jotta autot voidaan muunnella kisaan sopiviksi.

- Kaikki 6 säämerkkiä sekoitetaan, ja niistä nostetaan yksi koko kisa varten. Se asetetaan pelilaudan mainostauluun. Kisan kuumennus- tai stressikorttien määrät muutetaan merkin vaikutus huomioiden 1.

- Kaikki 12 tieolosuhteet-merkkiä sekoitetaan, ja niistä nostetaan yhtä monta kuin radassa on mutkia. Loppuja merkkejä ei käytetä tässä kisassa. Kutakin mutkaa kohden paljastetaan yksi nostetuista merkeistä, edeten radan alusta loppuun. Jos merkissä on sektorisymboli (↔), se muuttaa kaikkia ruutuja tämän ja seuraavan mutkan välillä: merkki asetetaan kyseisen sektorin teltan päälle radan viereen 2. Merkki, jossa ei ole sektorisymbolia, muuttaa mutkaa, jolle se nostettiin: merkki asetetaan kyseisen kulman lähellä olevan teltan päälle 3.



Tieolosuhteet-merkit

Tieolosuhteet-merkeillä on pysyvä vaikutus kilpauran tiettyihin mutkiin tai sektoreihin, ja ne lisäävät symboleja, jotka on otettava huomioon kierroksen aikana.

Merkit, joissa on kuvake (ⓘ), ovat pakollisia, kun taas muut merkit ovat valinnaisia ja niiden käytöstä voidaan päättää samalla tavalla kuin parannussymboleiden kohdalla.



Mutkavaikutukset



Nopeusrajoituksen säätö

Nopeusrajoitus on yhtä suurempi.



Nopeusrajoituksen säätö

Nopeusrajoitus on yhtä pienempi.



Ylikuumeneminen

Jos vauhtisi ylittää nopeusrajoituksen mutkaviivaa ylittäessäsi, maksettavien kuumennuskorttien kokonaismäärä kasvaa yhdellä.

Sektorivaikutukset



Imutehostus

Jos päätät ajaa edellämenijän imussa vaiheessa 6, saat lisätä 1 ruudun tavallisiin 2 ruutuun. Autosi on oltava kyseisellä sektorilla, ennen kuin ajat imussa.



Kuumennusseuranta

Älä maksa kuumennuskortteja tehostaessasi tällä sektorilla (edelleen yksi tehostus per vuoro). Autosi on oltava kyseisellä sektorilla tehostaessasi.



Sää

Sään vaikutus huomioidaan tällä sektorilla. Säamerkkien vaikutukset on selitetty alla.

Säamerkit

Säamerkit vaikuttavat jokaisen pelaajan auton valmisteluun **ennen** kisaa. Lisäksi ne voivat vaikuttaa joillain radan sektoreilla, jos **sää-tieolosuhteet -merkki on mukana pelissä**. Tässä tapauksessa säamerkin oikeassa alalaidassa olevaa symbolia sovelletaan kyseiseen sektoriin.



Auton valmistelut

(Sovelletaan ennen kisaa)



Sekoita 1 ylimääräinen stressikortti pakkaasi.



Poista 1 stressikortti pakastasi.



Aseta 1 ylimääräinen kuumennuskortti moottoriisi.



Poista 1 kuumennuskortti moottoristasi.



Sekoita 3 kuumennuskorttiasi nostopakkaasi.



Aseta 3 kuumennuskorttiasi poistopinoosi.

Säavaikutukset

(Sovelletaan sektoreilla, joilla on sää-tieolosuhteet -merkki)



Imutehostus

Jos päätät ajaa edellämenijän imussa vaiheessa 6, saat lisätä 2 ruutua tavallisiin 2 ruutuun. Autosi on oltava kyseisellä sektorilla, ennen kuin ajat imussa.



Ei imua

Et saa aloittaa edellämenijän imussa ajamista tältä sektorilta (voit ajaa sille imussa).



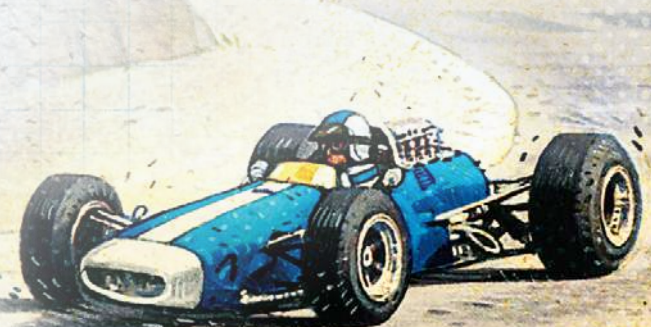
Jäähdytysbonus

+1 jäähdytys tällä sektorilla reagoi-vaiheessa.



Ei jäähdytystä

Jäähdytys ei ole sallittua tällä sektorilla reagoi-vaiheessa.



Mestaruussarja

Autosi hypähtää liikkeelle kauden 1961 ensimmäisessä kisassa. Hymyilet ajaessasi päävastustajasi perään, valmiina seuraavaan siirtoon. Koe koko kausi parantelemalla autoasi kisojen välissä, sopeutumalla arvaamattomaan säähän ja hyödyntämällä mahdollisuuksia olla mediatähti ja houkutella uusia sponsoreita. Kerää kisojen aikana parhaat pisteet ja voita lopulta maailmanmestaruus.

Kun eri moduuleihin on perehdytty, niitä voidaan käyttää yhdessä ja pelata useista kisoista koostuva kokonainen kausi. Pelissä on mukana kolme historiallisesti merkittävää mestaruuskautta: 1961 (3 kisa), 1962 (3 kisa) ja 1963 (4 kisa). Kannattaa aloittaa kaudesta 1961. Tapahtumakortit voidaan myös sekoittaa ja luoda täten oma ainutlaatuinen neljän kisan kausi (ks. sivu 10).

Mestaruussarjan valmistelut

- Pelaajat päättävät kisattavan mestaruuskauden ja ottavat vastaavat tapahtuma- ja ratakortit.
- Kukin pelaaja valitsee värin ja ottaa auton, pelaajamaton, vaihdenappulan ja 12 peruskorttia omassa värissään. Alkuvaiheen parannuskortteja ei käytetä mestaruussarjassa, joten ne voidaan palauttaa laatikkoon.
- Esiin otetaan mestaruustuloslista, jota käytetään koko kauden ajan.
- Mestaruusmatto asetetaan pöydän sivuun. Sitä käytetään merkkien ja korttipakkojen järjestyksessä pitämiseen (koska niissä kaikissa on sama tausta) ja aktiivisen tapahtumakortin säilyttämiseen.
- Sponsorikortit sekoitetaan sponsoripakaksi, ja pakka asetetaan kuvapuoli alaspäin omalle paikalleen mestaruusmatolla.
- Parannuspakka valmistellaan päättämällä, halutaanko käyttää vain tavallisia parannuskortteja, vain edistyneen tason parannuskortteja vai kaikkia niitä yhdessä. Ylimääräiset parannuskortit palautetaan laatikkoon, sillä niitä ei tarvita tällä kaudella. Valitut parannuskortit sekoitetaan parannuspakaksi, ja pakka asetetaan kuvapuoli alaspäin omalle paikalleen mestaruusmatolla.
- Säamerkit sekoitetaan ja asetetaan kuvapuoli alaspäin pinoksi omalle paikalleen mestaruusmatolla.
- Tieolosuhteet-merkit sekoitetaan ja asetetaan kuvapuoli alaspäin pinoksi omalle paikalleen mestaruusmatolla.
- Kuumennus- ja stressikortit asetetaan kuvapuoli ylöspäin varastoksi lähelle mestaruusmattoa.

KAIKKIEN AIKOJEN PARAS!
Kun pelataan kaudet 1961, '62 ja '63, voidaan määrittää kaikkien aikojen paras kuski.
Aina kauden lopuksi kukin pelaaja säilyttää yhden parannuskorteistaan seuraavaan kauteen.

Ennen kutakin kisa

- Pelaajat ottavat kisaan sopivan tapahtumakortin (ks. kausi ja kisanumero kortin alaosa) ja asettavat sen kuvapuoli ylöspäin mestaruusmatolle. Tästä kortista näkyy myös käytettävä rata. Pelaajat asettavat oikean pelilaudan keskelle pöytää ja nappaavat vastaavan ratakortin.
- Autot asetetaan lähtöruudukkoon. Ensimmäinen kisa: autot asetetaan sattumanvaraisessa järjestyksessä. Myöhemmät kisat: noudatetaan mestaruuspistelilannetta. Pelaaja, jolla on eniten mestaruuspisteitä, on paalupaikalla (tasapelitilanteen voittoa edellisessä kisassa paremmalla paikalla ollut pelaaja).
- Sitten käydään läpi tapahtumakortin oikeassa laidassa esitetyt vaiheet ylhäältä alaspäin.



Auton muuntelu

Sponsorointi

Lehdistömutka

Sää & tieolosuhteet

Eriyistapahtuma





● **Auton muuntelu:** Vain yksi parannuskortti lisätään ennen kutakin kisa, jotta autot kehittyvät asteittain kauden aikana. Nostetaan yksi kortti pelaajaa kohden ja kolme lisäkorttia parannuspakasta. Kortit asetetaan kuvapuoli ylöspäin pelilaudalle. Yksi kerrallaan pelaajat valitsevat tarjolla olevista korteista yhden. Lähtöruudukon viimeinen (jos mukana on legendoja, ne jätetään tässä huomiotta) aloittaa, ja sitten siirrytään järjestyksessä ylöspäin. Kortti asetetaan pelaajan eteen kuvapuoli ylöspäin. Kun kaikki ovat ottaneet parannuskortin, lähtöruudukon viimeinen pelaaja (jos mukana on legendoja, ne jätetään tässä huomiotta) saa halutessaan vaihtaa yhden parannuskorteistaan yhteen tarjolle jääneistä korteista. Lopuksi jäljelle jääneet kortit sekoitetaan takaisin parannuspakkaan.



● **Sponsorointi:** Kaikki pelaajat nostavat tapahtumakortin osoittaman määrän sponsorikortteja osaksi 7 kortin aloituskättään. Ks. sponsorikortteja koskevat säännöt sivulta 10.



● **Lehdistömutka:** Lehdistömutkateline asetetaan kilparadalle tapahtumakortin mukais(t)en mutkan/mutkien viereen (oikeat mutkat selviävät ratakortista). Ks. lehdistömutkaa koskevat säännöt sivulta 10.



● **Sää & tieolosuhteet:** Pinon päällimmäinen säämerkki nostetaan ja asetetaan pelilaudan säätaululle. Sitten kaikki pelaajat ottavat säätaulun osoittaman määrän kuumennus- ja stressikortteja huomioiden mahdolliset säämerkin aiheuttamat muutokset. Kutakin kilparadan mutkaa kohden nostetaan yksi tieolosuhteet-merkki. Merkit asetetaan pelilaudalle sivulla 6 selitetyksi.

● **Tapahtuma:** Tapahtumakortin erityistapahtuma luetaan ääneen, niin että kaikki tietävät sen. Kyseessä voi olla valmistelu- tai sääntömuutos tai haaste.

● Aseta pelaajamatto eteesi. Sekoita 12 peruskorttiasi, parannuskortit, edellisestä kisasta mahdollisesti jääneet sponsorikortit sekä stressikortit, ja aseta sitten tämä nostopakka kuvapuoli alaspäin vasemmalle paikalle pelaajamatollasi. Aseta kuumennuskortit kuvapuoli ylöspäin pelaajamaton keskellä olevaan moottoripaikkaan ja vaihdenappulas ykkösvaihteelle.

● Ota kierroksella aiemmin saamasi sponsorikortit käteesi ja nosta tarvittava määrä kortteja nostopakastasi niin, että sinulla on oikea määrä käsikortteja (yleensä 7, jos määrä ei ole muuttunut erityistapahtuman takia). Nämä ovat käytössäsi olevat kortit pelin ensimmäisellä kierroksella. Nyt kaikki on valmista!

Kunkin kisan jälkeen

● Kunkin pelaajan tässä kisassa saamat mestaruuspisteet merkitään tuloslehtiön alla olevan kunniagallerian mukaisesti.



- Kaikki pelaajat säilyttävät parannuskorttinsa ja käyttämättömät sponsorikorttinsa peruskorttien lisäksi seuraavaan kisaan. Kuumennus- ja stressikortit palautetaan varastoon.
- Kaikki kisassa käytetyt sponsorikortit sekoitetaan takaisin sponsoripakkaan.
- Säämerkki ja tieolosuhteet-merkit sekoitetaan takaisin omiin pinoihinsa.
- Seuraavaan kisaan tarvittavat tapahtuma- ja ratakortit otetaan esille ja valmistelut aloitetaan alusta.

Pelitilan säilyttäminen
Jos koko kautta ei pelata samalla pelikerralla, nyt on hyvä hetki tauottaa peli.

Laatikon sisus on suunniteltu pitämään osat järjestyksessä seuraavaan kertaan!

Mestaruuskauden päättäminen

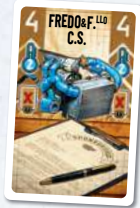
- Pelaaja, jolla on eniten yhteenlaskettuja mestaruuspisteitä, voittaa. Tasapelitilanteessa kauden viimeisessä kisassa parhaiten sijoittunut voittaa.

Sponsorikortit

Sponsorikortit ovat erityisiä parannuskortteja, jotka käytetään vain kerran. Ne poistetaan pelistä sen vuoron päätteeksi, jolla ne pelataan. Ne saa myös heittää pois muiden parannuskorttien tapaan. Käyttämättömät sponsorikortit säilytetään kauden seuraavaan kisaan, mutta ne eivät ole minkään arvoisia kauden päättyessä.

Aina kun ansaitset sponsorikortin, nosta se sponsoripakan päältä käteesi. Jos pakka on tyhjä, sekoita kisan alettua pelatut kortit uudeksi sponsoripakaksi. Jos pelattuja kortteja ei ole, et saa mitään.

Huomio: et voi saada sponsorikorttia sellaisella vuorolla, jolla ajat ulos.



Lehdistömutka

Kansainvälinen lehdistö odottaa erityisen vaikuttavia tapahtumia tietyssä mutkassa. Kaikilla pelaajilla on täten pysyvä haaste läpi kisan. Saadakseen sponsorikortin lehdistön avulla pelaajan on joko:

- ylitettävä mutkaviiva edellämenijän imussa ajamisen ansiosta (vauhdilla ei ole merkitystä tässä tapauksessa)
- ylitettävä lehdistömutkan (mahdollisesti tieolosuhteet-merkillä muutettu) nopeusrajoitus vähintään 2 ruudulla.

Huomio: voit saada enintään yhden sponsorikortin ohittaessasi lehdistömutkan.

Mestaruuskausien muuntelu

Oman ainutlaatuisen 4 kisan mestaruuskauden voi luoda satunnais-tamalla kisojen järjestyksen ratakorttien avulla. Ennen kutakin kisa nostetaan satunnainen tapahtumakortti kyseistä rataa varten. Sitten suoritetaan alkuvalmistelut tavalliseen tapaan.



Esimerkki:

Lehdistömutkan nopeusrajoitus on 4: (merkit-ty arvo 3 + tieolosuhteet-bonus 1).

Punainen, keltainen ja sininen auto ylittävät lehdistömutkan esitetyillä korteilla.

■ Keltaisen kuskin on maksettava 2 kuumenuskorttia, ja hän saa sponsorikortin.

■ Punainen kuski saa sponsorikortin, vaikka hänen ei pidä maksaa yhtään kuumenuskorttia mutkasta.

■ Sinisen kuskin on maksettava 3 kuumenuskorttia, mutta hän ei saa sponsorikorttia ylittettyään nopeusrajoituksen vain 1 ruudulla.




Turnaustila

Jos kilpailuhenkeä riittää ja halutaan erilainen haaste, kannattaa kokeilla turnaustilaa:

- Kukaan ei säädi vaihdetaan kierroksen 1. vaiheessa, mutta siitä huolimatta kaikki pelaavat kortteja.
- Kun pääset paljasta & siirrä -vaiheeseen, näytä pelaamiesi korttien määrä ja säädi vasta sitten vaihdettasi.
- Jos säädit vaihdetta kaksi astetta isommalle/pienemmälle, maksa välittömästi 1 kuumennuskortti paljasta-vaiheessa.

Huomio: Jos vaihdot vaihdetta kaksi astetta mutta et pysty maksamaan kuumennuskortteja, säädi korttimäärää seuraavasti:

- Jos virhe tapahtui isommalle vaihdettaessa, heitä sattumanvaraisesti pois yksi pelatuista kortteista
- Jos virhe tapahtui pienemmälle vaihdettaessa, lisää sattumanvarainen peruskortti nostopakastasi pelialueellesi noudattamalla samaa prosessia kuin -symbolia pelatessasi (ks. Säännöt-kirjanen, s. 5).

Aseta lopuksi vaihdenappula oikealle vaihteelle.



Pakolliset symbolit (!)



Kuumennus

Ota # kuumennuskorttia moottorista ja siirrä ne poistopinoosi.

Huomio: Jos pelasit vahingossa parannuskortin etkä pysty maksamaan vaadittavia kuumennuskortteja, heitä kortti pois ja pelaa sen sijaan satunnainen peruskortti nostopakastasi noudattamalla samaa prosessia kuin +-symbolia pelatessasi (ks. Säännöt-kirjanen, s. 5).



Roskat

Heitä nostopinosi päällimmäinen kortti pois # kertaa.



Sääää nopeusrajoitusta

Jos ylität mutkaviivoja tällä vuorolla, niiden nopeusrajoitusta muutetaan sinulle +# suuremmaksi tai -# pienemmäksi, jolloin pääset liikkumaan nopeammin tai joudut liikkumaan hitaammin.



Käytetään yhden kerran

Poista vaiheessa 9 (täydennä käsikortit) tämä kortti kokonaan pelistä sen sijaan, että heittäisit sen pois.

Tieolosuhteet-merkit

Mutkavaikutukset



Nopeusrajoituksen säätö

Nopeusrajoitus on yhtä suurempi.



Nopeusrajoituksen säätö

Nopeusrajoitus on yhtä pienempi.



Ylikuumeneminen

Jos vauhtisi ylittää nopeusrajoituksen mutkaviivaa ylittäessäsi, maksettavien kuumennuskorttien kokonaismäärä kasvaa yhdellä.

Sektorivaikutukset



Imutehostus

Jos päätät ajaa edellämenijän imussa vaiheessa 6, saat lisätä 1 ruudun tavallisiin 2 ruutuun. Autosi on oltava kyseisellä sektorilla, ennen kuin ajat imussa.



Kuumennusseuranta

Älä maksa kuumennuskortteja tehostaessasi tällä sektorilla (edelleen yksi tehostus per vuoro). Autosi on oltava kyseisellä sektorilla tehostaessasi.



Sää

Sään vaikutus huomioidaan tällä sektorilla. Säämerkkien vaikutukset on selitetty alla.

— Valinnaiset symbolit —



Jäähdytys

Ota enintään # kuumennuskorttia kädestäsi ja palauta ne moottoripaikkaan.



Imutehostus

Jos päätät ajaa edellämenijän imussa vaiheessa 6, tavallisiin 2 ruutuusi voidaan lisätä merkitty arvo #.



Stressin vähentäminen

Saat välittömästi heittää enintään # stressikorttia kädestäsi poistopinoon.



Päivitys

Saat laittaa tämän kortin takaisin nostopakan päälle sen sijaan, että heittäisit sen pois vaiheessa 9.



Pelastus

Saat tutkia poistopinoasi ja valita sieltä enintään # korttia. Nämä kortit sekoitetaan nostopakkaasi.



Välitön pelaaminen

Saat pelata tämän kortin kädestäsi reagoi-vaiheessa (vaihe 5). Jos pelaat sen, sitä sovelletaan kuin olisit paljastanut sen vaiheessa 3, nopeusarvon ja pakolliset/valinnaiset symbolit mukaan lukien.



Kiihdytys

Saat kasvattaa vauhtia yhdellä ruudulla kutakin tällä vuorolla käyttämäsi +-symbolia (parannus-, stressi-, tehostus- ym. korteista) kohden. Jos kasvatat vauhtia, sinun on kasvatettava sitä kaikkien käyttämiesi +-symbolien verran ja tämä huomioidaan mutkaa tarkistettaessa.

Säämerkit

Auton valmistelut (Sovelletaan ennen kisaa)



Sekoita 1 ylimääräinen stressikortti pakkaasi.



Poista 1 stressikortti pakastaasi.



Aseta 1 ylimääräinen kuumennuskortti moottoriisi.



Poista 1 kuumennuskortti moottoristasi.



Sekoita 3 kuumennuskorttia nostopakkaasi.



Aseta 3 kuumennuskorttia poistopinoosi.

Säävaikutukset

(Sovelletaan sektoreilla, joilla on sää-tieolosuhteet -merkki)



Imutehostus

Jos päätät ajaa edellämenijän imussa vaiheessa 6, saat lisätä 2 ruutua tavallisiin 2 ruutuun. Autosi on oltava kyseisellä sektorilla, ennen kuin ajat imussa.



Ei imua

Et saa aloittaa edellämenijän imussa ajamista tältä sektorilta (voit ajaa sille imussa).



Jäähdytysbonus

+1 jäähdytys tällä sektorilla reagoi-vaiheessa.



Ei jäähdytystä

Jäähdytys ei ole sallittua tällä sektorilla reagoi-vaiheessa.