

HEAT

AVANSERT SPILL OG MESTERSKAPSREGLER



Lær å spille HEAT ved å lese Regelheftet først. Vi anbefaler at dere spiller grunnspillet før dere går videre til Avansert spill og Mesterskapssystemet.

Dette heftet introduserer tilpassede biler, Legender (roboter) du som du konkurrere mot i solspill og spill med flere spillere, og regler for Vær og Baneforhold. Disse reglene og modulene kan bli introdusert hen av veien, etter hvert som dere blir kjent med spillet, for å få helt nye utfordringer.

Dere kan også spille en hel sesong, ved å legge sammen alt dette spennende innholdet og spille med Mesterskapssystemet! Hvis dere vil ha mer konkurranse og vil ha en annen utfordring, kan dere prøve Turneringsmodusen.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER

Ekstra innhold

Disse avanserte Modulene kan bli brukt individuelt eller i enhver kombinasjon. Her er komponentene som kan legges til spillet deres, samlet i Moduler:

Garasjemodul

34 Vanlige Oppgraderingskort



62 Avanserte Oppdateringskort



Legendemodul

1 Legendebrett



10 Legendekort



Vær og Baneforholdsmodul

6 Værmarkører

12 Baneforholdsmarkører



Mesterskapssystem

1 Mesterskapsbrett



2 Pressesvingtribuner



10 Hendelseskort



4 Banekort



35 Sponsorkort



1 Poengblokk

Dette Regelheftet



Garasjemodul

I Garasjemodulen bygger hver spiller sin egen bil med 3 Oppgraderingskort. Startoppgraderingskortene brukes ikke i denne modulen, så legg dem tilbake i esken.

Bruk isteden Oppgraderingskortene som er delt i 2 nivåer: Standard og Videreutviklede.



I deres første par Garasjemodulspill anbefaler vi at dere bruker bare Standardkort. Når dere er blitt kjent med dette systemet, kan dere legge til de Avanserte kortene i miksen.

Oppgraderingskort

Oppgraderingskortene kommer i forskjellige kategorier basert på hvordan de endrer racerbilene. Det er ingen begrensninger i det hele tatt om inkludering av disse kategoriene i bunkene deres. De blir beskrevet her, uten noen rekkefølge, så dere får en forståelse av hvordan de vil påvirke spillet.

Extra Varmekort

Disse Oppgraderingskortene fungerer akkurat som vanlige Varmekort. Den eneste forskjellen er at de er i trekkbunken din ved spillets start istedenfor i Motorfeltet. (Oppgraderingskort er alltid ved spillets start i trekkbunken).



Firehjulsdrift

Dette tidlige systemet ble skapt for å overføre all kraften fra motoren til veibanen gjennom alle fire hjulene, men det resulterte i dårlig styring. Disse kortene har muligheten for høy **Fart** eller **Nedkjøling**, men reduserer også kontrollen fordi de legg til **+** Symboler



Bremser

Bremser handler om hvor sent du kan bestemme deg for å kjøre forbi eller bremse, og fremdeles bli på banen. Disse kortene har variable **Fartsverdier** du kan velge mellom.



Kjølesystem

Gir mer stabil og ren kjøring; bedre drivstofforbruk og mindre slitasje på bilen. Dette er nedkjølingskort.



Karosseri

En tryggere bil med bedre balanse som ikke understyrer. Disse kortene gir deg muligheten til å kaste **Stresskort**.



Turtall

En kraftig motor gjør at bilen din responderer raskere. Spilt i riktig øyeblikk, gjør disse kortene det lettere for deg å akselerere forbi motstanderne. Dette er kort som hjelper deg å bruke dragsuget og kjøre forbi over hele banen, men de er mest effektive i og gjennom svinger.



Dekk

Det handler om veigrep gjennom bredde og slitestyrke. Disse kortene tillater at du kjører fortere i svingene eller ofrer grep mot mye nedkjøling.



Vinger

Skaper nedtrykk i svinger. Disse hjelper deg til å kjøre fortere gjennom svinger, men de er også upålitelige, så krever derfor **Varme**.



Turbolader

En større motor gi deg flere hestekrefter, men øker også vekten og slitasjen. Dette er kortene med de høyeste verdiene, og krever at du betaler **Varme**.



Drivstoff

Billøpsdrivstoff er strengt regulert. Dette er superdrivstoff "ulovlig" kort.



Gasspedal

Bilen reagerer raskere på trykk på gasspedalen. Disse kortene kan spilles i tillegg til de planlagte, og på den måten øke din totale **Fart**.



Fjæring

Gir deg jevnere kjøring, disse kortene kan spilles runde etter runde.



Bygging av bilen din

Etter å ha plassert bilen din på startfeltet, men før dere starter løpet, vil dere gå gjennom 3 runder med Oppgraderinger. I hver runde får du velge ett Oppgraderingskort, så hver spiller totalt får 3. Dette er de siste steget før dere trekker 7 kort til hendene deres.

Hurtigstart: Dere kan eksperimentere med tilfeldig oppgraderinger ved å stokke alle Standard Oppgraderingskort og dele ut 3 kort til hver spiller.

Stokk bunken med Oppgraderingskort. Legg ett per spiller + 3 ekstra kort med bidesiden opp på brettet. Dette er markedet for den første runden med valg. En etter en velger spillerne ett kort fra markedet i denne rekkefølgen:

- **Første runde:** velg kort fra bakerst til fremst i startfeltet; det første kortet velges av bilen som er **bakerst**. Fortsett til alle har tatt ett kort. Kast så de gjenværende kortene og lag et nytt marked for den andre runden.
- **Andre runde:** velg kort fra fronten og bakover på startfeltet; det første kortet plukkes av spilleren som har sin bil **fremst**. Fortsett til alle har tatt ett kort. Kast så de gjenværende kortene og lag et nytt marked for den tredje runden.
- **Tredje runde:** akkurat som i den første runden, velg kort fra bakerst til fremst i startfeltet. Fortsett til alle har tatt sitt

tredje og siste Oppgraderingskort. Kast så de gjenværende kortene.

Alle spillerne stikker deres 3 Oppgraderingskort inn i sine trekkbunker før løpet begynner.

Bruk av Oppgraderingskort I Vis og Flytt steget

De fleste Oppgraderingskortene gir en fast verdi og alt du trenger å gjøre er å legge denne verdien til Farten din, som du ville gjort med en Grunnkort. Noen av dem, på den andre side, viser ett eller flere **+** symboler eller flere verdier å velge mellom.

Når du viser opp kortene dine, begynn alltid med å løse **+** symbolene ved å følge den vanlige prosessen beskrevet på side 5 i Regelheftet, for hvert av dem.

Avslutningsvis, velg verdien på ethvert Oppgraderingskort som gir deg et valg mellom Fartsverdier og legg det til Farten din.

I Reaksjonssteget

De fleste Oppgraderingskortene har symboler som påvirker deg. Rekkefølgen de må utføres på innen Reaksjonssteget (steg 5) er alltid opp til deg selv. Noen er valgfrie og trenger således ikke å utføres, men andre må utføres da de representerer kostnaden for å spille Oppgraderingskortet; de er merket med Obligatorisk- symbolet **!**.

Obligatoriske symboler **!**



Varme

Ta # Varmekort fra Motoren og legg dem i kastebunken din.

Merk: Hvis du uheldigvis spilte et Oppgraderingskort og ikke kan betale Varmekostnaden for det, forkast det og spill et tilfeldig Grunnkort fra trekkbunken din isteden, ved å følge den samme prosess som når du spiller et **+** symbol (se side 5 i Regelheftet).



Vrak

Forkast det øverste kortet fra trekkbunken din # ganger.



Juster Fartsbegrensningen

Hvis du krysser Svinglinjer denne turen, blir deres Hastighetsbegrensninger endret med # for deg; "+" betyr at du kan kjøre forttere, mens "-" betyr at du må kjøre saktere.



Nedkjøling

Ta opptil # Varmekort fra hånden din og legg dem tilbake på Motorfeltet.



Dragsugboost

Hvis du velger å bruke Dragsuget i steg 6, kan dine typiske 2 Felter bli økt med de angitte #.



Reduser Stress

Du kan umiddelbart kaste opptil # Stresskort fra hånden din til kastebunken.



Oppfriskning

Du kan legge dette kortet tilbake på toppen av trekkbunken istedenfor å legge det på kastebunken i steg 9.

— Valgfrie symboler —



Bergning

Du kan se gjennom kastebunken din og velge opptil # kort derfra. Disse kortene stokkes inn i trekkbunken din.



Direkte spill

Du kan spille dette kortet fra hånden din i Reaksjonssteget (steg 5). Hvis du gjør det, fungerer det som om du har spilt det i steg 3, inkludert Fartsverdien og obligatoriske/valgfrie symboler.



Akslerer

Du kan øke Farten din med 1 for hvert **+** symbol du bruker denne turen (fra Oppgraderinger, Stress, Boost, osv). Hvis du velger å gjøre det, må du øke den for alle **+** symboler brukt og dette teller for sjekking av svinger (steg 7).

Legendemodul

Legender er automatiserte førere du kan konkurrere mot i solomodus eller som tilleggsmotstandere i spill med flere spillere. De kontrolleres av en enkelt bunke Legendekort. På samme måte som spillerne, vil en Legende som er nær en sving prøve å komme seg gjennom den, men noen ganger feile. Om den er langt fra en sving vil den kjøre så fort som mulig, uten å kjøre ut.

Vi foreslår å ta med Legender om dere er færre enn 4 spillere og legge til minst to Legender om dere legger til noen i det hele tatt. Men, det er ikke noe galt eller riktig svar, så prøv det ut.

Oppsett

- Stokk de 10 Legendekortene og legg dem i en bunke med bilsiden ned på Legendebrettet.
- Velg så mange Legendemotstandere dere vil og legg til bilene når dere tilfeldig fyller Startfeltet.

Bruke Legender

I hver runde—når det er tid for å flytte den første Legendene i Vis of Flytt steget—vend opp det øverste kortet fra toppen av bunken med Legendekort. Dette kortet vil bli brukt av alle Legendene denne runden. Hver Legende gjør enten flytt A eller B avhengig av hvor bilen er på banen relatert til Legendelinjen.

Legendelinjen hjelper de automatiserte førerne til å komme seg gjennom svinger. Hvis de er forbi Legendelinjen vil de kjøre svingen mer aggressivt. Ellers vil de komme seg så tett på Svinglinjen som de kan uten å kjøre forbi den.

A\ Komme seg gjennom Svinger

Hvis en Legende har krysset Legendelinjen (dens bil er mellom Legendelinjen og den neste Svinglinjen), flytt bilen så mange Felt som angitt av Fartsbegrensningen for den kommende Svinglinjen **pluss** tallet i Diamanten over hjelmen i dens farge på det oppvendte kortet.

Merk: Legender kan ikke krysse 2 Svinglinjer i samme flytt. Hvis dette er i ferd med å skje, plassér Legendebilen på det første Feltet med en fri Posisjon før den andre Svinglinjen.

B\ Nærme seg Svinger

Hvis en Legende ikke har krysset Legendelinjen, vil den prøve å komme seg så tett på den neste Svinglinjen som mulig, uten å passere den. Det er to mulige utfall:

- Hvis Legendene kan flytte i sin Toppfart (tallet inni hjelmen i sin farge) **uten** å krysse den neste Svinglinjen, vil den gjøre det.
- Hvis flytting i Toppfart ville føre til at den krysser den neste Svinglinjen, flytt istedenfor Legendene frem til Feltet nummerert 0-3 rett før den Svingen (basert på tallet i Diamanten over hjelmen i sin farge).

Ekstra merknader

- Legender bruker aldri Dragsuget, Varme eller Nedkjøling til bilene sine.
- Legender teller når Adrenalin skal avgjøres, selv om de ikke får noen fordel av det.
- Når Legendebunken er tom, stokk alle kortene og lag en ny Legendebunke.

Grønn, Rød, Blå og Gul er Legender. La oss oss gi det viste Legendekortet for den runden til dem.



Pro Legender: Du kan gjøre Legendene til tøffere motstandere ved å øke Toppfarten på alle kortene med 1, eller til og med mer. Spillskaperne kjører vanligvis mot Legender med en +2 Toppfart.





Grønn har krysset Legendelinjen og flytter 5 Felt (3 for svingens Fartsbegrensningen pluss 2 for verdien i Stjernen) og kommer seg gjennom svingen.

Rød har krysset Legendelinjen og flytter 4 Felt (3 for svingens Fartsbegrensning pluss 1 for verdien i stjernen), men kommer seg ikke ut av svingen. Lykke til i neste runde!

Blå har ikke krysset Legendelinjen og har en Fart på 18, som er for mye (det vil gjøre at den krysser Svinglinjen), så den blå bilen blir plassert på Plass # 3 (verdien i Diamanten). Gul har ikke krysset Legendelinjen og har en Toppfart på 11. Den gule bilen flytter 11 Felt.

Vær og Baneforhold

Du kan endre banen ved å legge til Vær og Baneforholdsmarkører til løpet ditt.

Forbered Vær og Baneforholdene før du velger Oppgraderinger så du kan tilpasse bilen din for å takle dette spesifikke løpet.

- Stokk de 6 Værmarkørene og trekk én for hele løpet. Legg den på Plakatfeltet på brettet. Tilpass hvor mange Varme- eller Stresskort du skal ha i løpet avhengig av effekten til markøren 1.

- Bland de 12 Baneforholdssjetongene og trekk så mange som det er svinger på banen. De gjenværende vil ikke bli brukt i dette løpet. Vend opp én av de trukne sjetongene for hver sving, i kjøreretningen. Hvis sjetongen har Sektorsymbolet (●←→●), påvirker den alle feltene mellom denne og den neste svingen: legg sjetongen på teltet for den sektoren, ved siden av banen 2. En sjetong uten et Sektorsymbol påvirker svingen den ble trukket for: legg sjetongen på teltet nær den svingen 3.



Baneforholdsmarkører

Baneforholdsmarkører har en permanent effekt på spesifikke svinger eller sektorer av banen og legger til symboler som må tas med i beregningen gjennom runden.



Markører med dette symbolet (ⓘ) er obligatoriske, mens de andre er valgfrie og du kan velge når du bruker dem akkurat som du ville gjort med Oppgraderingssymboler.

Effekter for svinger



Juster Fartsbegrensningen

Hastighetsbegrensningen er 1 høyere.



Juster Fartsbegrensningen

Hastighetsbegrensningen er 1 lavere.



Overoppheting

Hvis Farten din er høyere enn Hastighetsbegrensningen når du krysser denne Svinglinjen, øker den totale kostnaden du må betale i Varme med én.

Effekt på deler



Dragsugboost

Hvis du velger å bruke Dragsuget i steg 6, kan du legge til et ekstra felt til de vanlige 2 feltene. Bilen din må være i denne delen før du bruker Dragsuget.



Varmekontroll

Betal ikke Varme for å booste på denne delen (fremdeles maks én boost per tur). Bilen din må være på delen når du bruker boosten.



Vær

Væreffekter er gyldige for denne delen. Sjekk Værmarkøren for effekten (forklart nedenfor).

Værmarkører

Værsjetonger påvirker alltid oppsettet av bilene for alle spillerne før løpet. De kan også ha en Væreffekt i noen sektorer på banen, om en Vær-Baneforholdssjetong er i spill. I så fall brukes symbolet i det nedre høyre hjørnet av Værsjetongen i denne sektoren.



Biloppsett

(Gjøres før løpet)



Stokk 1 ekstra Stresskort inn i bunken din.



Fjern 1 Stresskort fra bunken din.



Legg 1 ekstra Varmekort på Motoren din.



Fjern 1 Varmekort fra Motoren din.



Stokk 3 av Varmekortene dine inn i trekkbunken.



Legg 3 av Varmekortene dine på kastebunken.

Væreffekt

(Brukes i sektorer hvor det er en Vær-Baneforholdssjetong)



Dragsugboost

Om du velger å bruke Dragsuget i steg 6, kan du legge til 2 ekstra Felt til de vanlige 2 Feltene. Bilen din må være i denne delen av banen før du bruker Dragsuget.



Intet Dragsug

Du kan ikke begynne å bruke Dragsuget fra denne delen (du kan bruke Dragsuget inn på den).



Nedkjølingsbonus

+1 nedkjøling i denne delen i Reaksjonsteget.



Ingen nedkjøling

Ingen nedkjøling tillatt på denne delen av banen i Reaksjonsteget.



Mesterskapssystem

Bilen din raser vekk fra linjen i det første løpet av 1961 sesongen, og du smiler mens du ligger i dragsuget til din hovedrival, klar til å gjøre et trekk. Opplev en full sesong med forbedringer av bilen din mellom løpene, tilpasninger til uberegnelig vær, og utnytt mulighetene til å bli en mediastjerne og tiltrekke nye sponsorer. Saml sammen flest poeng gjennom løpene dine og bli den neste Verdensmesteren.

Når dere har blitt kjent med de forskjellige Modulene, kan dere bruke alle og spille flere løp som danner en hel sesong.

Spillet kommer med tre "historiske" Mesterskapsesonger: 1961 (3 løp), 1962 (3 løp) og 1963 (4 løp). Vi foreslår at dere starter med 1961 sesongen. Dere kan også stokke Hendelseskortene og skape deres egne helt unike sesong med fire løp. (se side 10).

Oppsett for Mesterskap

- Bestem hvilken mesterskapsesong dere vil kjøre og finn de matchende Hendelses- og Banekortene.
- Hver spiller velger en farge og tar bilen, spillermatten, girbrikken og 12 Grunnkort i denne fargen. Legg Startoppgraderingskortene tilbake i esken, da de ikke brukes i mesterskap.
- Fyll inn all den nødvendige informasjonen for sesongen på poengblokken for Mesterskap.
- Legg Mesterskapsbrettet til side på bordet. Det vil bli brukt til å holde sjetongene og kortbunkene organisert (ettersom de alle har den samme baksiden) og oppbevare det aktive Hendelseskortet.
- Stokk Sponsorkortene i en Sponsorbunke og legg den med bildesiden ned på plassen sin på Mesterskapsbrettet.
- Forbered Oppgraderingsbunken ved å avgjøre om dere bare vil bruke Standard Oppgraderinger, bare Videreutviklede Oppgraderinger eller alle sammen. Legg alle ubrukte Oppgraderingskort tilbake i esken, da de ikke vil bli brukt i denne sesongen. Stokk de valgte Oppgraderingskortene til en Oppgraderingsbunke, og legg den med bildesiden ned på plassen dens på Mesterskapsbrettet.
- Stokk Værmarkørene og legg dem med bildesiden ned på plassen sin på Mesterskapsbrettet.
- Stokk Baneforholdsmarkørene og legg dem i en stabel med bildesiden ned på plassen deres på Mesterskapsbrettet.

GOAT!

Spill 1961, '62 og '63 sesongene på rad og avgjør hvem som er "the Greatest of All Time".

På slutten av hver sesong beholder alle spillerne ett enkelt valgfritt Oppgraderingskort blant de de hadde for den neste sesongen.

- Legg Varme- og Stresskortene med bildesiden opp som en reserve nær Mesterskapsbrettet.

Før hvert løp

- Finn Hendelseskortet for deres løp (se Sesong og løpsnummer på bunnen av kortet) og legg det med bildesiden opp på feltet på Mesterskapsmatten som en referanse.
- Plasser bilene i startfeltet. Første løp: Trekk dem tilfeldig. Senere løp: Følg Mesterskapsrekkefølgen. Spilleren med flest Mesterskapspoeng er i første posisjon og så videre (uavgjort blir avgjort av hvem som ble best plassert i det forrige løpet).
- Gå så gjennom stegene som vist på høyre side av Hendelseskortet fra topp til bunn.



Bygg bilen din

Sponsorer

Pressesving

Vær & Baneforhold

Spesiell hendelse





● **Bygg bilen din:** Du legger bare til ett Oppgraderingskort før hvert løp, så bilen blir gradvis forbedret utover sesongen. Trekk ett kort per spiller + 3 ekstra kort fra Oppgraderingsbunken, og legg dem på spillbrettet. En av gangen velger spillerne ett kort fra dette markedet begynnende med spilleren som ligger siste i startfeltet og fortsettende fremover. Legg det med bildesiden opp foran deg. Etter at alle har plukket et Oppgraderingskort får spilleren som ligger sist (om dere spiller med Legender, se vekk fra dem i denne prosessen) velge å bytte ut ett av sine Oppgraderingskort de allerede har, med ett av de som ligger igjen i markedet. Til slutt stokkes alle gjenværende kort tilbake i Oppgraderingsbunken.



● **Sponsorer:** Alle spillerne trekker det antallet Sponsorkort som vist på Hendelseskortet, som vil være en del av deres 7-korts starthånd. Se regler for Sponsorkort på side 10.



● **Pressesving:** Plasser en Pressesving-tribune på banen ved siden av svingen(e) som vist på Hendelseskortet (bruk Banekortet for å finne ut av hvilke svinger). Se regler for pressesving på side 10.



● **Vær & Baneforhold:** Trekk den øverste Værmarkøren fra stabelen og legg den med bildesiden opp på Værplakaten på spillbrettet. Så tar alle spillerne så mange Varme- og Stresskort som angitt på Værplakaten, med hensyn til enhver endring fra Værmarkøren. Trekk én Baneforholdsmarkør for hver sving på banen og legg dem på brettet som forklart på side 6.

● **Hendelse:** Les opp Hendelseskortet høyt så alle blir kjente med det. Det kan være oppsett- eller regelendringer, eller det kan være en utfordring.

● Legg spillerbrettet foran deg. Stokk dine 12 Grunnkort, Oppgraderingskort (ikke glem det du akkurat valgte), Sponsorkort du kan ha fra tidligere løp og Stresskortene sammen og legg denne trekkbunken med bildesiden ned på feltet på ditt spillerbrett. Legg Varmekortene med bildesiden opp på Motorfeltet på midten av spillerbrettet og Girbrikken din i første gir.

● Ta Sponsorkortene du fikk tidligere denne runden opp på hånden og trekk så mange kort fra trekkbunken din som trengs for å nå kortbegrensningen din (vanligvis 7, om det ikke er endret av en spesiell hendelse). Dette er kortene som er tilgjengelige for deg i den første runden av spillet. Du er klar til å begynne!

Etter hvert løp

- Noter Mesterskapspoengene hver spiller vant i dette løpet på poengblokken i Hall of Fame nedenfor.

Hall of Fame

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

- Alle spillerne beholder sine Oppgraderingskort og ubrukte Sponsorkort sammen med deres Grunnkort til neste løp.
- Stokk alle Sponsorkort som ble brukt i løpet tilbake i Sponsorbunken.
- Stokk Værmarkøren og Baneforholdsmarkørene tilbake i sine respektive stabler.
- Finn Hendelses- og Banekortene for Mesterskapets neste løp og begynn og sette opp igjen.

Lagre stillingen i spillet
Hvis dere ikke planlegger å spille hele sesongen gjennom i et strekk, er det nå en bra anledning til å ta pause fra spillet. Innmaten i esken er laget for å hjelpe dere å holde orden på ting til neste gang!

Fullføre en Mesterskaps sesong

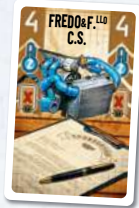
- Ved uavgjort avgjøres seieren i favør den spilleren som fikk den beste plasseringen i det siste løpet av sesongen.

Sponsorkort

Sponsorkort er spesielle oppgraderinger som bare kan brukes én gang. Dere fjerner dem fra spillet ved slutten av hver tur da de ble spilt. Som for alle andre Oppgraderingskort er det tillatt å kaste dem. Ubrukte Sponsorkort blir beholdt til neste løp i sesongen, men har ingen verdi når sesongen er over.

Hver gang du får et Sponsorkort, trekk ett fra toppen av Sponsorbunken rett inn på hånden din. Hvis bunken er tom, stakk kortene som er blitt spilt siden starten av løpet, for å danne en ny Sponsorbunke. Hvis det ikke er noen slike kort, får du ingenting.

Merk: Du får ingen Sponsor i en tur hvor du kjører ut.



Engangsbruk

Pressesving

Den internasjonale pressen venter på at noe spektakulært skal skje i en spesifikk sving. Dette gir alle spillerne en permanent utfordring gjennom løpet. Får å få et Sponsorkort på denne måten, må du enten:

- Krysse Svinglinjen takket være bruk av et Dragsugflytt (Fart er ikke relevant i dette tilfellet),

eller

- Holde en høyere fart enn Fartsbegrensningen for Pressesvingen (potensielt modifisert av en Baneforholdsmarkør) med 2 eller mer.

Merk: Du kan ikke få flere enn ett Sponsorkort hver gang du kjører gjennom en Pressesving.

Tilpasse Mesterskaps sesonger

For å skape deres egne unike 4 løps Mesterskaps sesong, bruk Banekortene for å gjøre rekkefølgen deres tilfeldig. Før hvert løp, trekk et tilfeldig Hendelseskort som vil skje på denne spesifikke banen. Gå så gjennom det normale oppsettet.

Eksempel:

Pressesvingen har en Fartsbegrensning på 4 (Trykt verdi på 3 + Baneforholdsbonus på 1). Rød, gul og blå bil er alle over Svinglinjen ved å spille de viste kortene.

- Gul må betale 2 Varmekort og får et Sponsorkort.
- Rød får et Sponsorkort selv om denne ikke må betale noe Varme for svingen.
- Blå må betale 3 Varme, men får ikke noe Sponsorkort ettersom de bare brøt Fartsbegrensningen med 1.



Turneringsmodus

Hvis dere vil ha mer konkurranse og vil ha en annen utfordring, forslår vi at dere prøver Turneringsmodusen:

- Ingen justerer Giret i første steg av runden, men alle spiller fremdeles kort.
- Når dere kommer til Vis & Flytt steget, viser du hvor mange kort du har spilt og bare da justerer Giret.
- Hvis du justerer Giret opp/ned to steg, må du umiddelbart betale 1 Varme i ditt Vis steg.

Merk: Hvis du uheldigvis giret 2 steg, men ikke kan betale Varmen, juster antall kort tilsvarende:

- Hvis feilen ble gjort ved giring opp, kast tilfeldig ett av de spilte kortene
- Hvis feilen skjedde mens du giret ned, legg til et tilfeldig Grunnkort fra trekkbunken din til Spillområdet ditt ved å følg samme prosess som når du spiller et **+** symbol (se side 5 i Regelheftet).

Avslutningsvis setter du Girbrikken din i riktig Gir.



Obligatoriske symboler (!)



Varme

Ta # Varmekort fra Motoren og legg dem i kastebunken din.

Merk: Hvis du ved et uhell spilte et Oppgraderingskort og du ikke kan betale Varmekostnaden for det, forkast det og spill et tilfeldig Grunnkort fra trekkbunken isteden, ved å følge den samme prosessen som når du spiller et + symbol (se side 5 i Regelheftet).



Vrak

Kast det øverste kortet fra trekkbunken din # ganger.



Juster Fartsbegrensningen

Hvis du krysser Svinglinjer denne turen, blir deres Hastighetsbegrensninger endret med # for deg: "+" betyr at du kan kjøre fortere, mens "-" betyr at du må kjøre saktere.



Engangsbruk

I løpet av steg 9 (Fyll opp hånden), fjern dette kortet fra spillet om det er i ditt Spillområde, istedenfor å kaste det.

Baneforholdsmarkører

Effekter for svinger



Juster Fartsbegrensningen

Hastighetsbegrensningen er 1 høyere.



Juster Fartsbegrensningen

Hastighetsbegrensningen er 1 lavere.



Overoppheving

Hvis Farten din er høyere enn Fartsbegrensningen når du kommer ut av denne svingen, vil kostnaden du må betale bli økt med en.

Effekt på deler



Dragsugboost

Hvis du velger å bruke Dragsuget i steg 6, kan du legge til et ekstra felt til de vanlige 2 feltene. Bilen din må være i denne delen før du bruker Dragsuget.



Varmekontroll

Betal ikke Varme for å booste på denne delen (fremdeles maks én boost per tur). Bilen din må være på delen når du bruker boosten.



Vær

Væreffekter er gyldige for denne delen. Sjekk Værmarkøren for effekten.

— Valgfrie symboler —



Nedkjøling

Ta opptil # Varmekort fra hånden din og legg dem tilbake på Motorfeltet.



Dragsugboost

Hvis du velger å bruke Dragsuget i steg 6, kan dine typiske 2 Felter bli økt med de angitte #.



Reduser Stress

Du kan umiddelbart kaste opptil # Stresskort fra hånden din til kastebunken.



Oppfriskning

Du kan legge dette kortet tilbake på toppen av trekkbunken din istedenfor å kaste det i steg 9.



Bergning

Du kan se gjennom kastebunken din og velge opptil # kort derfra. Disse kortene stokkes inn i trekkbunken din.



Direkte spill

Du kan spille dette kortet fra hånden din i Reaksjonssteget (steg 5). Hvis du gjør det, fungerer det som om du hadde vendt det opp i steg 3, inkludert Fartsverdi og obligatoriske/valgfrie symboler.



Akslerer

Du kan øke Farten din med 1 for hvert + symbol du bruker denne turen (fra Oppgraderinger, Stress, Boost, osv). Hvis du velger å gjøre det, må du øke den for alle + symboler brukt og dette teller for sjekking av svinger.

Værmarkører

Biloppsett

(Gjøres før løpet)



Stokk 1 ekstra Stresskort inn i bunken din.



Fjern 1 Stresskort fra bunken din.



Legg 1 ekstra Varmekort på Motoren din.



Fjern 1 Varmekort fra Motoren din.



Stokk 3 av Varmekortene dine inn i trekkbunken.



Legg 3 av Varmekortene dine på kastebunken.

Væreffekt

(Brukes i sektorer hvor det er en Vær-Baneforholdssjetong)



Dragsugboost

Om du velger å bruke Dragsuget i steg 6, kan du legge til 2 ekstra Felt til de vanlige 2 Feltene. Bilen din må være i denne delen av banen før du bruker Dragsuget.



Intet Dragsug

Du kan ikke begynne å bruke Dragsuget fra denne delen (du kan bruke Dragsuget inn på den).



Nedkjølingsbonus

+1 nedkjøling i denne delen i Reaksjonsteget.



Ingen nedkjøling

Ingen nedkjøling tillatt på denne delen av banen i Reaksjonsteget.