

HEAT

AVANCERAT SPEL och MÄSTERSKAPSREGLER



Läs först regelhäftet och lär er spela HEAT. Vi föreslår att ni spelar grundspelet innan ni fortsätter med Avancerat spel och Mästerskapssystemet.

Detta häfte introducerar anpassade bilar, legender (bottar) du kan tävla med i solo- och flerpersoners spel samt väder och väglagsregler. Dessa regler och moduler kan introduceras efterhand, när ni känner er säkra på spelet, för att ge er nya utmaningar. Ni kan också spela en hel säsong genom att lägga till allt innehåll och använda mästerskapssystemet. Om ni känner er mer tävlingssugna och vill ha en annorlunda utmaning kan också använda turneringsläget.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER

Extra innehåll

Dessa avancerade moduler kan användas var för sig eller i valfria kombinationer. Här är komponenterna som läggs till spelet, uppdelade per modul:

Garagemodulen

34 vanliga
uppgraderingskort



62 avancerade
uppgraderingskort



Legendmodulen

1 legendplatta



10 legendkort



Väder & Väglagsmodulen

6 vädermarker



12 väglagsmarker



Mästerskapssystem

1 mästerskapsplatta



2 pressplatser



10 tävlingskort



4 bankort



35 sponsorkapskort



1 poängblock

Detta regelhäfte



Garagemodul

Med garagemodulen kan varje spelare själv modifiera sin bil med 3 uppgraderingskort. Startuppgraderingskortet används inte med denna modul så lägg tillbaka dem i lådan.

I stället används uppgraderingskortet som är uppdelade i två nivåer: normala och avancerade (känns igen på denna symbol).



I de första spelen med garagemodulen rekommenderar vi att ni bara använder de normala uppgraderingskortet. När ni känner er vana vid detta system kan ni blanda in de avancerade.

Uppgraderingskort

Uppgraderingskortet finns i olika kategorier beroende på hur de modifierar racerbilen. Det finns inga restriktioner alls på hur dessa kategorier används in i din lek. De beskrivs här under, utan en rangordning, så att ni kan få en känsla för hur de påverkar ert spel.

Extra hettakort

Dessa uppgraderingskort fungerar precis som vanliga hettakort. Den enda skillnaden är att de börjar spelet i din lek i stället för på motorns plats (uppgraderingskort börjar alltid i leken).



Fyrhjulsdraft

Detta tidiga system utformades för att överföra all kraft från motorn till asfalten genom alla fyra hjulen men det resulterade i dålig kontroll. Dessa kort har möjligheten för hög hastighet eller avkylning men minskar också kontrollen eftersom eftersom de lägger till + symboler.



Bromsar

Bromsar handlar om hur sent du kan fatta ett beslut om att köra om eller trampa på bromsen, och fortfarande stanna kvar på banan. Dessa kort har en variabel hastighet som du kan välja från.



Kylsystem

Ger en mer stabil och ren drift; en bättre bränsleekonomi och mindre stress för bilen. Dessa är avkylningskort.



Kaross

En säkrare bil med bättre balans som inte understyr. Dessa kort låter dig kasta stresskort.



RPM

En kraftfull motor gör att din bil reagerar snabbare. När de spelas vid viktiga ögonblick gör dessa kort det lättare för dig att accelerera förbi motståndare. De är kort som hjälper dig göra slipstream och köra om över hela banan, men är mest effektiva i och runt kurvor.



Däck

Det handlar om grepp genom bredd och hållbarhet. Dessa kort låter dig köra snabbare i kurvor eller offra greppet för en massa avkylning.



Vinge

Skapar downforce i kurvor. Dessa kort hjälper dig att köra fortare genom kurvor, men de är opålitliga och kräver därför hetta.



Turbo

En större motor som ger dig fler hästkrafter men som också ökar vikt och slitage. Dessa kort har de högsta värdena och kräver att du betalar hetta.



Bränsle

Racingbränsle är mycket reglerat. Dessa är de "illegala" superbränslekorten.



Gaspedal

Bilen reagerar snabbare på tryck på gaspedalen. Dessa kort spelas utöver dina planerade och ökar därmed din totala hastighet.



Fjädring

Dessa kort ger dig en mjukare körning och kan spelas runda efter runda.



Bygga din bil

Efter att du placerat din bil i startgriden, men innan loppet börjar går ni genom 3 rundor med dragning av uppgraderingskort. Varje runda väljer du ett uppgraderingskort för en total av 3 per spelare. Detta görs som det sista förberedelsesteget innan du drar de 7 korten till din hand.

Snabbstart: Ni kan experimentera med slumpade uppgraderingar genom att blanda alla normala uppgraderingskort och dela ut 3 till varje spelare.

Blanda uppgraderingskort. Lägg ut ett kort per spelare, + 3 extra kort, uppåtvända på spelbrädet. Detta är marknaden för den första rundan av dragning. En i taget plockar spelarna ett kort från marknaden i denna ordning:

- **1a rundan:** Plocka kort i samma ordning som bakifrån och framåt på startgriden. Första plocket görs av spelaren vars bil är **längst bak**. Fortsätt tills alla har tagit ett kort. Kasta sedan de överblivna korten och bygg en ny marknad för andra rundan.
- **2a rundan:** plocka kort i samma ordning som framifrån och bakåt på startgriden. Första plocket görs av spelaren vars bil är **längst fram**. Fortsätt tills alla har tagit ett kort. Kasta sedan de överblivna korten och bygg en ny marknad för tredje rundan.
- **3e rundan:** precis som i första rundan plockas kort i samma ordning som bakifrån och framåt på startgriden.

Fortsätt tills alla har tagit sitt tredje och sista kort. Kasta sedan de överblivna korten.

Alla spelare blandar in sina 3 uppgraderingskort i sin lek innan de drar sina kort före tävlingen börjar.

Använda uppgraderingskort Under steget Avslöja & Flytta

De flesta uppgraderingskort har ett fast värde och allt du behöver är att lägga till värdet till din hastighet, precis som från vanliga hastighetskort. Men vissa av dem har också en eller flera **+** symboler, eller flera värden som du kan välja en från.

När du visar dina kort börjar du alltid med att utföra dina **+** symboler genom att följa det normala flödet som beskrivs på sidan 5 i regel-boken för var och en av dem.

Därefter väljer du värdet på de uppgraderingskort som ger dig ett val på hastighet och lägger till din hastighet.

Under steget Reagera

De flesta uppgraderingskort har symboler som påverkar dig. Ordningen som du utför dessa under steget reagera (steg 5) bestämmer du själv. Vissa är frivilliga och behöver inte utföras, medan andra måste utföras eftersom de representerar kostnaden för att få spela uppgraderingskortet; dessa känns igen på symbolen för obligatorisk (!).

Obligatoriska symboler (!)



Hetta

Ta # hettakort från motorn och lägg dem i din kashög.

Notera: Om du av misstag spelade ett uppgraderingskort och inte kan betala hettakostnaden kastar du kortet och spelar i stället ett slumpvist grundkort från din lek enligt de vanliga reglerna, som när du spelar en **+** symbol (se sidan 5 i regelhäftet).



Skrot

Kasta det översta kortet i din lek # gånger.



Justera hastighetsgränsen

Om du korsar en kurvlinje denna runda förändras hastighetsgränsen för dig med #; "+" betyder att du kör fortare, "-" betyder att du måste flytta långsammare.



Avkylning

Ta upp till # hettakort från din hand och lägg tillbaka dem på din motorruta.



Slipstreamboost

Om du väljer slipstream i steg 6 kommer de vanliga 2 rutorna att ökas med det indikerade #.



Minska stress

Du får genast kasta upp till # stresskort från din hand till din kashög.



Uppdatera

Du får lägga tillbaka detta kort överst i din lek i stället för att kasta det i steg 9.

— Valfria symboler —



Bärga

Du får titta igenom din kashög och välja upp till # kort där. Dessa kort blandas in i din lek.



Spela direkt

Du får spela detta kort direkt från din hand i steget reagera (steg 5). Om du gör det så gäller det som om du hade spelat den i steg 3, inklusive hastighetsvärde och obligatoriska/ frivilliga symboler.



Accelerera

Du får öka din hastighet med 1 för varje **+** symbol du vänt upp denna runda (från uppgraderingar, stress, boosts, etc). Om du gör det måste du öka för alla **+** symboler du använt och detta räknas in för kurvors kontroll (steg 7).

Legendmodul

Legender är automatiska förare ni kan tävla mot både i solo spel och med flera spelare. De kontrolleras alla av en lek med legendkort. Precis som spelare kommer legender att försöka ta sig igenom kurvor när de är nära, men misslyckas också ibland. Om de är långt från en kurva kommer de att röra sig så fort som möjligt, utan att skjuta över.

Vi föreslår att ni tävlar mot legenderna om ni är färre än 4 spelare och att ni lägger till minst 2 legender om ni använder dem. Men det finns inget rätt eller fel, så prova att experimentera med dem.

Förberedelser

- Blanda leken med de 10 legendkorten och lägg dem nedåtvända på legendplattan.
- Ta så många legendmotståndare ni vill och lägg till deras bilar i mixen när ni slumpvist fyller startgriden.

Använda legender

Varje runda - **när det är dags för den första legenden att flytta under steget Avslöja & Flytta** - vänd upp det översta kortet i legendleken. Detta kort kommer att användas av **alla** legender denna runda. Varje legend använder antingen förflyttning A eller B beroende på var deras bil är på banan i förhållande till legendlinjen.

Legendlinjen hjälper de automatiska förarna besluta hur de hanterar kurvor. Om de är förbi legendlinjen kommer de att gå in mer aggressivt kurvan. Annars kommer de att försöka åka så nära kurvan de kan utan att åka förbi den.

Grön, röd, blå och gul är legender. Låt oss använda oss av legendkortet som visades denna runda för att flytta dem.



A\ Klara kurvor

Om en legend har passerat legendlinjen (deras bil är mellan legendlinjen och nästa kurvlinje) flyttar deras bil fram så många rutor som hastighetsgränsen för den kommande kurvan plus numret i diamanten ovanför hjälmen i deras färg på det vända kortet.

Notera: Legender kommer aldrig att passera 2 kurvlinjer i samma förflyttning. Om det håller på att hända ställs legenden på den första ledig rutan med en ledig plats före den andra kurvlinjen.

B\ Närma sig kurvor

Om en legend inte har passerat legendlinjen kommer de att försöka komma så nära nästa kurvlinje de kan utan att åka förbi. Det finns två möjliga resultat:

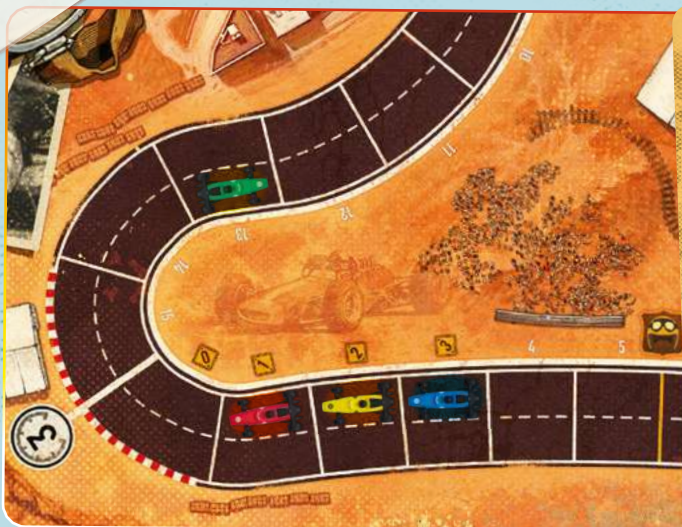
- Om legenden kan flytta med sin högsta hastighet (numret inuti hjälmen i deras färg) **utan** att åka förbi kurvlinjen kommer de att göra så.
- Om legenden skulle passera kurvlinjen i sin högsta hastighet kommer de istället att flytta fram till rutan numrerad 0-3 precis före den kurvlinje (baserat på numret i diamanten ovanför hjälmen i deras färg).

Extra information

- Legender utför aldrig slipstream, använder hetta eller avkylning för deras bilar.
- Legender räknas när adrenalin bestäms, även om de inte får någon fördel av det.
- När legendleken är slut blandas alla legendkort och bildar en ny legendlek.

Professionella Legender: Ni kan göra legenderna till tuffare motståndare genom att öka deras topphastighet på alla kort med 1, eller ännu högre. Spelskaparna tävlar oftast mot legenderna med +2 topphastighet.





Grön har korsat legendlinjen och flyttar 5 rutor (3 för kurvans hastighetsgräns plus 2 för värdet i diamanten) och kommer förbi kurvan.

Röd har korsat legendlinjen och flyttar 4 rutor (3 för kurvans hastighetsgräns plus 1 för värdet i diamanten) men kommer inte förbi kurvan.

Bättre lycka nästa runda!

Blå har inte korsat legendlinjen och har en topphastighet på 18 vilket är för mycket (den hade korsat kurvlinjen) så den blå bilen placeras på plats #3 (värdet i diamanten)

Gul har inte korsat legendlinjen och har en topphastighet på 11. Den gula bilen flyttar 11 rutor.

Väder och Väglagsmodulen

Ni kan modifiera en bana genom att lägga till väder och väg-lagsmarker till er tävling.

Förbered väder och väg-lagsvillkoren innan ni drar uppgraderingskort så att ni kan skraddarsy er bil till att hantera denna specifika tävling.

- Blanda de 6 vädermarkerna och dra en som gäller för hela tävlingen. Lägg den på anslagstav-lans plats på brädet. Justera hur många hetta eller stresskort ni ska ha för

tävlingen beroende på effekten från markern 1.

- Blanda de 12 väg-lagsmarkerna och dra så många som antalet kurvor på banan. De andra används inte i denna tävling. Vänd upp en marker för varje kurva, i banans ordning. Om markern visar en sektionssymbol (↔) modifierar den alla rutor mellan denna och nästa kurva: lägg marken på tältet för denna sektion bredvid banan 2. En marker utan en sektionssymbol modifierar kurvan den drogs för: lägg marken på tältet nära den kurvan 3.



Väglagsmarker

Väglagsmarkers har en permanent effekt på specifika kurvor eller sektioner på banan och lägger till symboler som behövs tas i beräkning under steget reagera.

Marker med denna symbol  är obligatoriska medan de andra är frivilliga och du kan välja att använda dem precis som du gör med uppgraderingssymbolerna.



Kurveffekter



Justera hastighetsgränsen

Hastighetsgränsen är 1 högre.



Justera hastighetsgränsen

Hastighetsgränsen är 1 lägre.



Överhetta

Om din hastighet är högre än hastighetsgränsen när du korsar kurvlinjen ökar den totala kostnaden för hetta du måste betala med ett.

Sektionseffekter



Slipstream boost

Om du väljer att utföra en slipstream i steg 6 får du lägga till en extra ruta till de vanliga 2 rutorna. Din bil måste vara i denna sektor innan du börjar din slipstream.



Värmekontroll

Du behöver inte betala hetta för att boosta i denna sektor (fortfarande bara max en boost per tur). Din bil måste vara i sektorn när du boostar.



Väder

Vädereffekten gäller i denna sektor. Se vädermarker för deras effekt (förklaras nedan).

Vädermarker

Vädermarker förändrar alltid bilarnas förberedelser för alla spelare **innan** tävlingen. De kan också ha en vädereffekt som påverkar sektioner på banan **om väglagsmarken väder är i spel**. I detta fall utförs symbolen i nedre högra hörnet på vädermarken för den sektionen.



Bilförberedelser (Utförs före tävlingen)



Blanda in 1 extra stresskort i din lek.



Ta bort 1 stresskort från din lek.



Lägg 1 extra hettakort på din motor.



Ta bort 1 hettakort från din motor.



Blanda in 3 av dina hettakort i din lek.



Lägg 3 av dina hettakort på din kasthög.

Vädereffekter

(Tillämpas på sektioner med en väglagsmarker)



Slipstream boost

Om du väljer att utföra en slipstream i steg 6 får du lägga till 2 extra rutor till de vanliga 2 rutorna. Din bil måste vara i denna sektor innan du börjar din slipstream.



Ingen slipstream

Du kan inte utföra en slipstream från denna sektor (du kan komma in i den med en slipstream).



Avkylningsbonus

+1 i avkylning i denna sektor under steget reagera.



Ingen avkylning

Ingen avkylning är tillåten i denna sektor under steget reagera.



Mästerskapssystem

Din bil skjuter i väg från startlinjen i det första loppet av säsongen 1961 och du ler när du drar förbi din främsta rival, redo att göra ett drag. Upplev en hel säsong genom att förbättra din bil mellan loppen, anpassa dig till det oförutsägbara vädret och dra nytta av möjligheterna att bli en mediastjärna och attrahera nya sponsorer. Under dina lopp samlar du flest poäng och blir den nya världsmästaren.

När du känner dig bekväm med de olika modulerna kan du använda dem alla och spela flera tävlingar för att skapa en hel säsong. Spelet kommer med tre "historiska" mästerskapssäsonger: 1961 (3 tävlingar), 1962 (3 tävlingar) och 1963 (4 tävlingar). Vi föreslår att du börjar med säsongen 1961. Ni kan också blanda tävlingskortet och skapa er säsong med 4 unika tävlingar (se sidan 10).

Förbered mästerskapet

- Bestäm vilken mästerskapssäsong ni ska tävla med och hitta de matchande tävlings och bankorten.
- Varje spelare väljer en färg och tar bilen, spelarplattan, växelpjäsen och 12 grundkort i sin färg. Lägg tillbaka startuppgraderingskortet i lådan, de används inte i mästerskapet.
- Ta ett mästerskapspoängblad som ni använder er av under hela säsongen.
- Lägg mästerskapsplattan bredvid bordet. Det kommer att användas för att hålla marker och kortlekar organiserade (eftersom de alla har samma baksida) och det aktuella tävlingskortet.
- Blanda sponsorkapskortet till en sponsorkapslek och lägg den nedåtvänd på mästerskapsplattan.
- Förbered uppgraderingsleken genom att bestämma om ni vill använda endast de normala uppdateringarna, de avancerade uppgraderingarna eller båda. Lägg tillbaka oanvända uppgraderingskort i lådan eftersom de inte kommer att användas under denna säsong. Blanda uppgraderingskortet och lägg nedåtvända på sin plats på mästerskapsplattan.
- Blanda vädermarkerna och lägg dem i en nedåtvänd hög på sin plats på mästerskapsplattan.
- Blanda väglagsmarkerna och lägg dem i en nedåtvänd hög på sin plats på mästerskapsplattan.
- Lägg hetta och stresskortet uppåtvända som en reserv nära mästerskapsplattan.

GOAT!

Spela 1961, 62 och 63 säsongerna efter varandra för att se vem som är Greatest Of All Time.

I slutet på varje säsong väljer alla spelare ett enda uppgraderingskort som de får behålla till nästa säsong.

Före varje tävling

- Hitta tävlingskortet för denna tävling (se säsong och tävlingens nummer nederst på kortet) och lägg det uppåtvänt på dess plats på mästerskapsplattan som en referens. Detta kort visar också vilken bana som ska användas. Lägg det matchande brädet mitt på bordet och ta det matchande bankortet.
- Ställ bilarna i startgriden. Första tävlingen: slumpa ut dem. Senare tävlingar: Följ mästerskapsrankingen. Spelaren med flest mästerskapspoäng är först på pole position, och så vidare (vid lika är det den som placerade sig bäst i föregående tävling).
- Gå sedan igenom stegen som visas på höger sida av tävlingskortet, topp till botten.



Bygg din bil

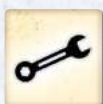
Sponsorskap

Pressen

Väder och väglag

Specialhändelse

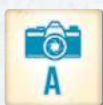




● **Bygg din bil:** Du lägger bara till ett uppgraderingskort innan varje säsong, din bil kommer alltså gradvis att bli bättre över säsongen. Dra ett kort per spelare, +3 extra kort, från uppgraderingsleken och lägg dem uppåtvända på brädet. En i taget, med start på spelaren längst bak på startgriden och sedan framåt i ordning, tar spelarna ett kort och lägger framför sig. När alla har valt ett uppgraderingskort får spelaren som är sist på startgriden (om ni spelar med legender ignorerar ni bara dem i detta steg) välja att byta ett uppgraderingskort mot någon av de som blev över på marknaden. Till sist blandar ni tillbaka de kvarvarande korten in i uppgraderingsleken.



● **Sponsorskap:** Alla spelare drar lika många sponsorskapkort som tävlingskortet visar, vilket blir en del av deras 7-korts starthand. Se regler för sponsorskapkort på sidan 10.



● **Pressen:** Placera en pressplats på banan bredvid kurvan/kurvorna som visas på tävlingskortet (använd bankortet för att ta reda på vilka kurvor). Se regler för pressens kurvor på sidan 10.



● **Väder och Väglag:** Dra den översta vädermarken från högen och lägg den uppvänd på sin plats på vädrets anslagstavla på spelbrädet. Sen tar alla spelare lika många hetta och stresskort som det visas på vädrets anslagstavla, eventuellt modifierat med vädermarken. Dra en väglagsmarker för varje kurva på banan och lägg dem på brädet som det förklaras på sidan 6.

● **Händelse:** Läs högt den speciella händelsen på tävlingskortet så att alla blir bekanta med den. Den kanske kräver en förberedelse eller en regeländring, eller så är det en utmaning.

● Lägg din spelarplatta framför dig. Blanda dina 12 grundkort, uppgraderingskort (glöm inte den du just drog), sponsorskapkort du fått i tidigare tävlingar och stresskort och lägg som din lek på den vänstra sidan på din spelarplatta. Placera hetta korten uppåtvända på din motor mitt på spelarplattan och ställ din växelpjäs i första växeln.

● Ta de sponsorskapkort du fick tidigare i rundan till din hand och dra sedan så många kort från din lek till din hand tills du når din handstorlek (vanligtvis 7 om den inte modifierats med en specialhändelse).

Efter varje tävling

● Skriv ner de mästerskapspoäng som varje spelare vann för denna tävling i poängblocket enligt det som visas i Hall of Fame nedan.



● Alla spelare behåller sin uppgraderingskort och använda sponsorskapkort tillsammans med sina grundkort till nästa tävling. Lägg tillbaka hetta och stresskort till reserven.

● Blanda tillbaka alla sponsorskapkort som användes i tävlingen i sponsorskapsleken.

● Blanda tillbaka alla vädermarker och väglagsmarker i sina respektive högar.

● Hitta tävlingskortet och bankoret för nästa tävling i mästerskapet och börja förbered spelet igen.

Spara ett spel

Om ni inte tänker spela en hel säsong under en sittning är det nu en bra tid att pausa spelet.

Inlägget i lådan är skapad för att hjälpa er hålla saker organiserade till nästa gång!

Köra färdigt en mästerskapssäsong

- Spelaren med mest mästerskapspoäng är vinnaren. Om det blir lika vinner den som placerade sig bäst i säsongen sista tävling.

Sponsorskapskort

Sponsorskapskorten är speciella engångsuppgraderingar. Du plockar ut dem från spelet i slutet på den tur du spelade dem i. Precis som andra uppgraderingskort får du lov att kasta dem. Oanvända sponsorskapskort förblir kvar i leken till säsongens nästa tävling men har inget värde när den sista säsongen är över.

Var gång du får ett sponsorskap drar du det översta kortet från sponsorskapskorten direkt till din hand. Om leken är tom blandar ni korten som spelats sedan början av tävlingen och bildar en ny sponsorskapslek. Om det inte finns några sådana kort, får du ingenting.

Notera: Du får inga sponsorskapskort i en tur när du snurrar ut.



Pressen

Den internationella pressen väntar i specifika kurvor på att något spektakulärt ska hända. Detta ger all spelare en permanent utmaning under tävlingen. För att få ett sponsorskapskort på detta sätt måste du antingen:



- Korsa kurvlinjen tack vare en slipstream förflyttning (hastigheten är irrelevant i detta fall).

eller

- Överstiga hastighetsgränsen i pressens kurva (möjligtvis förändrad med väglagsmarker) med 2 eller mer.

Notera: Du kan inte få mer än ett sponsorskapskort var gång du åker igenom pressens kurva.

Skräddarsy mästerskapssäsonger

För att skapa er egen unika 4 tävlingars mästerskapssäsong använder ni bankorten för att slumpa deras ordning. Innan varje tävling drar ni ett slumpvalt tävlingskort för att se vad som händer på denna specifika bana. Gå sedan genom en vanlig förberedelse.

Exempel:

Pressens kurva har en hastighetsgräns på 4 (Tryckt värde på 3 + väglagsbonus på 1).

Röd, gul och blå bil passerar alla kurvans linje med de spelade korten som visas.

■ Gul har betalat 2 hetta och får ett sponsorskapskort.

■ Röd får ett sponsorskapskort även om de inte behöver betala hetta för denna kurva.

■ Blå har betalat 3 hetta men får inget sponsorskapskort eftersom de bara överskred hastighetsgränsen med 1.



Turneringsläge

Om ni känner er mer tävlingsinriktade och vill ha en annorlunda utmaning föreslår vi att ni provar turneringsläget.

- Ingen justerar sin växel under steg 1 av rundan, men alla spelar fortfarande sina kort.
- När ni kommer till steget Avslöja & Flytta visar ni hur många kort ni spelat och justerar er växel efter det.
- Om ni justerade er växel upp/ner två steg betalar ni genast 1 hetta i Avslöja steget.

Notera: Om ni av misstag växlade två steg men inte kan betala hetta justerar ni antalet kort enligt följande:

- Om misstaget hände när det växlades upp kastas slumpvist ett spelat kort.
- Om misstaget hände när det växlades ner läggs ett slumpvis valt grundkort från din lek ner i ditt spelområde på samma sätt som när du spelar en  symbol (se sidan 5 i regelboken).

Till slut, ställ din växelpjäs i rätt växel.



Obligatorisk symbol (!)



Hetta

Ta # hettakort från motorn och lägg dem i din kashög.

Notera: Om du av misstag spelade ett uppgraderingskort och inte kan betala hetta-kostnaden kastar du kortet och spelar i stället ett slumpvist grundkort från din lek enligt de vanliga reglerna, som när du spelar en + symbol (se sidan 5 i regelhäftet).



Skrot

Kasta det översta kortet i din lek # gånger.



Justera hastighetsgränsen

Om du korsar en kurvlinje denna runda förändras hastighetsgränsen för dig med #, "+" betyder att du kör fortare, "-" betyder att du måste flytta långsammare.



Används en gång

Under steg 9 (Fyll på handen), om detta kort är i ditt spelområde plockar du bort det från spelet i stället för att kasta det.

Väglagsmarker

Kurveffekter



Justera hastighetsgränsen

Hastighetsgränsen är 1 högre.



Justera hastighetsgränsen

Hastighetsgränsen är 1 lägre.



Överhetta

Om din hastighet är högre än hastighetsgränsen när du korsar kurvan ökar kostnaden för hetta du måste betala med 1.

Sektionseffekter



Slipstream boost

Om du väljer att utföra en slipstream i steg 6 får du lägga till en extra ruta till de vanliga 2 rutorna. Din bil måste vara i denna sektor innan du börjar din slipstream.



Värmekontroll

Du behöver inte betala hetta för att boosta i denna sektor (fortfarande bara max en boost per tur). Din bil måste vara i sektorn när du boostar.



Väder

Vädereffekten gäller i denna sektor. Se vädermarker för deras effekt (förklaras nedan).

— Valfria symboler —



Avkylning

Ta upp till # hettakort från din hand och lägg tillbaka dem på din motorruta.



Slipstreamboost

Om du väljer slipstream i steg 6 kommer de vanliga 2 rutorna att ökas med det indikerade #.



Minska stress

Du får genast kasta upp till # stresskort från din hand till din kashög.



Uppdatera

Du får lägga tillbaka detta kort överst i din lek i stället för att kasta det i steg 9.



Bärga

Du får titta igenom din kashög och välja upp till # kort där. Dessa kort blandas in i din lek.



Spela direkt

Du får spela detta kort direkt från din hand i steget reagera (steg 5). Om du gör det så gäller det som om du hade spelat den i steg 3, inklusive hastighetsvärde och obligatoriska/ frivilliga symboler.



Accelerera

Du får öka din hastighet med 1 för varje + symbol du vänt upp denna runda (från uppgraderingar, stress, boosts, etc. Om du gör det måste du öka för alla + symboler du använt och detta räknas in för kurvors kontroll (steg 7).

Vädermarker

Bilförberedelser

(Utförs före tävlingen)



Blanda in 1 extra stresskort i din lek.



Ta bort 1 stresskort från din lek.



Lägg 1 extra hettakort på din motor.



Ta bort 1 hettakort från din motor.



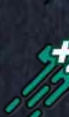
Blanda in 3 av dina hettakort i din lek.



Lägg 3 av dina hettakort på din kashög.

Vädereffekter

(Tillämpas på sektioner med en väglagsmarker)



Slipstream boost

Om du väljer att utföra en slipstream i steg 6 får du lägga till 2 extra rutur till de vanliga 2 rutorna. Din bil måste vara i denna sektor innan du börjar din slipstream.



Ingen slipstream

Du kan inte utföra en slipstream från denna sektor (du kan komma in i den med en slipstream).



Avkylningsbonus

+1 i avkylning i denna sektor under steget reagera.



Ingen avkylning

Ingen avkylning är tillåten i denna sektor under steget reagera.