

ASGER HARDING GRANERUD DANIEL SKJOLD PEDERSEN

EXPANSIÓN

# HEAT™

REGLAS

LLUVIA  
TORRENCIAL

No deja de llover y el ambiente del Gran Premio de Japón está cargado de incertidumbre. El circuito reluce mojado, señal inequívoca de que el asfalto es una trampa mortal...

DAYS OF  
WONDER®



+1



10+



60'

Esta expansión presenta nuevos retos como chicanes, asfalto mojado y Leyendas agresivas.

Los cambios que afectan a la jugabilidad se listan a continuación.

**¡ SIN LLUVIA NO HAY GANADOR!**

## Contenido

Este reglamento

1 bloc de Campeonato

1 tablero de doble cara con dos Circuitos diferentes (Japón y México)



### Conjuntos de cartas para sus respectivos mazos

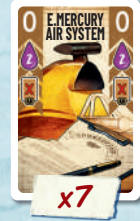
5 cartas de Estrés



15 cartas de Motor forzado



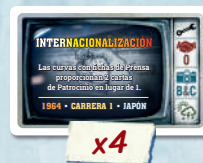
7 cartas de Patrocinio



12 cartas de Mejora avanzada numeradas del 49 al 54 (dos copias de cada)



4 cartas de Evento (temporada de 1964)



2 cartas de Circuito



### Componentes para un piloto adicional



12 cartas de Velocidad



3 cartas de Mejora inicial



1 tablero de Piloto

1 Coche de carreras



1 peón de Caja de cambio



## Zonas Lluviosas

En el circuito de Japón existen lugares en los que el agua permanece en el asfalto, dificultando el pilotaje.

Si tu Coche de carreras comienza la ronda en un espacio de una Zona Lluviosa, deberás pagar 1 carta de Motor forzado adicional para **reducir** una marcha. Eso quiere decir que si deseas reducir una marcha deberás pagar 1 carta de Motor forzado, mientras que reducir dos marchas te costará 2 cartas de Motor forzado.




## Chicanes

Las chicanes son una nueva característica que encontrarás en los dos Circuitos de esta expansión y se componen de dos Líneas de curva consecutivas con la misma Velocidad máxima y uno o más espacios entre ellas. Podrás identificar fácilmente las chicanes por el **borde azul que aparece a ambos lados del circuito**.

Si no estás jugando con el *módulo de Tiempo atmosférico y Estado de la pista*, considera todas las chicanes como si fueran curvas normales.

Si juegas con ese módulo, durante la preparación deberás robar únicamente 1 ficha de Estado de la pista para cada chicane.

Si la ficha muestra el símbolo de sector , modificará el sector de **después** de la chicane. De lo contrario, modificará **sendas** Líneas de curva.

Como recordatorio, las ilustraciones de las casetas asociadas a la chicane presentan el mismo borde azul.

En el Sistema de Campeonato las fichas de Prensa pueden estar en una chicane, para indicar este hecho pon la ficha de Prensa siempre en la última Línea de curva (la que sale de la chicane), tal y como indica la carta de Circuito.



## Leyendas agresivas

Ahora las Leyendas pueden realizar pilotajes más agresivos en determinadas zonas del circuito y superar dos curvas en una ronda.

Si una Leyenda comienza su movimiento en un espacio que contiene un chevrón por encima del Diamante (ver ilustración), podrá superar una Línea de curva adicional esa ronda.



**Atención:** puedes jugar con esta regla en el Circuito de Gran Bretaña del juego básico. Solo tienes que dibujar un chevrón encima de cada Diamante con valor «0» que encuentres en las curvas con una Velocidad máxima de 6, 5 y 4.



## Símbolo de Refrigeración avanzada

Esta expansión contiene un nuevo símbolo para su uso en el Sistema de Campeonato o en el módulo Boxes. Si quieres incorporarlo a tus partidas solo tienes que barajar las nuevas cartas de Mejora y de Patrocinio en sus respectivos mazos.

### Refrigeración avanzada

Este símbolo es un símbolo opcional que tiene efecto en el paso 5.

Al aplicar su efecto puedes mirar en tu pila de descartes y retirar de ella hasta # cartas de Motor forzado. A continuación, devuélvelas a tu espacio de Motor.

**Atención:** si no hay cartas de Motor forzado en tu pila de descartes, no podrás aplicar el efecto del símbolo al completo, pero sí que podrás consultar las cartas que tengas en tu pila de descartes.

## Sistema de Campeonato

Esta expansión contiene 4 cartas de Evento nuevas.

Puedes usarlas para jugar la temporada de 1964 o añadirlas a tu mazo de Eventos para crear una temporada personalizada.



## CRÉDITOS

Diseñado y desarrollado  
por Sidekick Studio



**Diseño** - Asger Harding Granerud y Daniel Skjold Pedersen

**Ilustraciones** - Vincent Dutrait

**Diseño gráfico** - Cyrille Daujean

**Traducción** - Moisés Busanya • **Revisión** - Laura Castro Trullén

Los autores quieren expresar su más sincero agradecimiento a todas aquellas increíbles personas que han probado el juego en Copenhague, en nuestras Superhero Meetups y en FIJ Cannes.

Un sentido agradecimiento al equipo de Days of Wonder por su continuo apoyo, y a Ewan Martinot-Tudal por jugar con nosotros en Cannes. ¡Pisa a fondo!

Days of Wonder quiere agradecer el entusiasmo y apoyo incondicional de todas las personas que han jugado a Heat desde el principio. ¡Siempre a todo gas!

Si quieres conocer más juegos de Days of Wonder visita:

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

Days of Wonder y el logotipo de Days of Wonder son marcas registradas de Days of Wonder, Inc. y derechos de autor © 2022-2024 Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.