

扩展

火爆狂飙

规则

传奇车手

传奇车手们向自己的赛车走去，这一刻时间仿佛都放慢了脚步。在传奇车手们系上安全带的时候，你深吸一口气，手中的方向盘握得更紧了。你一直以来的训练就是为了这一刻；这将会是一场此生难忘的比赛！

《火爆狂飙：全速前进》正在邀请所有传奇车手齐聚赛道。在单人模式中，与这些智能的自动车手进行比赛，体验究极的实力考验。它们也能作为多人游戏中的额外对手登场。

ASGER ALEKSANDROV GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



游戏配件



36张传奇卡牌

(3个传奇牌库:绿色(🟩)、黄色(🟨)和红色(🟥))



36张加强卡牌



- 主要星能力
- 次要星能力
- 劲敌能力



21张赞助卡牌

(用于锦标赛模式)



12张对应赛车

颜色的劲敌卡牌



本规则手册

基础规则

难度等级

首先,将基础游戏中的传奇牌库放在一边,并从等级1到等级6(难度递增)中,选择你想要进行的难度等级。



如果选择等级1,可以使用本扩展中的任意一个传奇牌库,并且忽略卡牌上的星星符号。此难度等级与基础游戏中的传奇模组难度相同,但允许你进行最多12辆赛车的比赛。

从等级2开始会使用星星模组(见后文)。

等级2:使用绿色牌库

等级3:将绿色和黄色牌库混洗在一起使用

等级4:使用黄色牌库

等级5:将黄色和红色牌库混洗在一起使用

等级6:使用红色牌库

无论你选择哪个难度等级,你都可以决定是否使用劲敌模组(见后文),这会赋予部分传奇更多技能。

使用传奇

使用本扩展时,基础游戏中传奇模组的所有规则(进阶玩法规则手册第5页)依然适用,除非本规则手册中另有说明。

如果本场游戏还使用了带有进击传奇的扩展,也使用那些规则。

肾上腺素激增

现在,如果一个传奇的赛车在一轮中是最后一个进行移动的(如果是至少5辆赛车的比赛,那么是最后两个进行移动的之一),那么它会从肾上腺素激增获得增益。在它的通常移动后,它额外向前移动1个赛道格(仍然可能会被再次挡住)。



组合能力

如果传奇有多项能力，比如肾上腺素激增、星星和/或劲敌能力，按能让赛车在赛道上向前移动最远的顺序结算它们(滑流加速总是最后发生)。

锦标赛

进行锦标赛时，你可以考虑在比赛之间增加难度。设计师推荐在赛季的第一场比赛中对抗等级2的传奇，而后续的每场比赛难度等级都依次加1。

你可以在锦标赛中加入劲敌模组，也可以不加。

星星模组

传奇会获得新的能力，比如滑流加速和全速前进。
本模组可以用于单场比赛和锦标赛。

游戏设置期间，混洗加强牌库，将它放在传奇牌库旁。

每轮中，当你揭示传奇卡牌时，也一并揭示加强牌库的第一张卡牌。传奇卡牌上显示有星星的每个传奇获得本轮加强卡牌上的星星能力。

所有星星能力都拥有+1赛道格的次要能力，如果它的主要能力没有结算，那么就会结算这个次要能力。



劲敌模组

两个传奇现已升级为你的凶猛劲敌。
劲敌是为锦标赛设计的,但也可以加入单场比赛。

如果你想要在比赛中加入劲敌,难度就不能选择等级1,因为劲敌需要使用星星模组,而这只有等级2到等级6才会使用。

- **在单场比赛中:** 发车顺位最前的两个传奇变为你本场比赛的劲敌。使用对应颜色的两张劲敌卡牌作为提醒。
- **在锦标赛中:** 锦标赛的第一场比赛中**没有**劲敌。从第二场比赛开始,当前锦标赛排名最靠前的两个传奇会成为本场比赛的劲敌。这意味着在后续比赛中,劲敌可能会改变,所以要使用劲敌卡牌作为提醒。

每轮中,这两个劲敌会使用当前加强卡牌上所示的劲敌能力。如果当前传奇卡牌上的劲敌有显示星星,那么劲敌也会按照星星模组规则使用该能力。

注意:如果一个劲敌拥有多个相同能力,只会结算一次。如果主要星星能力被+1赛道格代替,那么它们不再是相同能力,此时传奇可以使用自己的劲敌能力。



能力概览



+1赛道格

每个星星能力都拥有+1赛道格的次要能力，如果它的主要能力没有结算，就会激活这个次要能力。在通常移动之后增加额外赛道格，这么做时，传奇仍然可能会被再次挡住。



全速前进

如果传奇处于情况B) 接近弯道(见进阶玩法规则手册第5页)，其会应用本能力。传奇不移动标出的数值，改为移动20个赛道格。如果这会迫使它通过弯道路线，改为将它移动到 .



气流牵引

本能力允许传奇额外移动最多3个赛道格。它移动进入/穿过的所有赛道格都必须不包含任何其他赛车，并且最后结束移动的赛道格必须在其前方的任意一个单格中包含至少一辆赛车。



调整速度限制

如果传奇处于情况A) 通过弯道(见进阶玩法规则手册第5页)，其会应用本能力。在计算传奇的移动时，它的速度增加2。



滑流加速

传奇可以按照通常滑流加速规则，滑流加速2个赛道格。

注意：天气和路况效果(比如滑流加速增幅和无滑流)会应用到传奇上。传奇会利用滑流加速增幅来尽可能移动更远距离。





不顾一切

如果传奇处于情况A)通过弯道(见进阶玩法规则手册第5页),其会应用本符号。传奇本轮可以额外通过一个弯道线,无论它已经通过多少个。



阻挡

当传奇结束移动时,将它稍微斜向放置,表示它占据了该赛道格中剩余的所有单格。如果只有一个剩余的单格,就改为将它放在这一格上,但依然保持斜向,作为它正在阻挡的提醒。

如果一辆赛车在被阻挡的赛道格后方紧挨着的赛道格上结束移动,则它不能滑流加速。



灵活

传奇在进行任何移动时都**永远不会**被挡住。

在任意一步,如果该赛道格的所有单格都被占据或阻挡,只要将该赛车放在路旁即可。如果这发生在它的最后一个赛道格,将它沿着赛车线的外侧放置在赛道外,在下一轮它会先移动。如果传奇结束回合的赛道格有1个可用的单格,将另一辆赛车推向另一个单格,使你能将该传奇放到赛车线旁。

注意:如果有多辆带有灵活能力的赛车都在同一个赛道格停止移动,那么后到的会在下一轮中先离开。





游戏设计与开发： Sidekick Studio

作者 - Asger Aleksandrov Granerud & Daniel Skjold Pedersen

游戏开发 - Adrien Martinot

游戏插画 - Vincent Dutrait

中文翻译 - Shawn

中文校对 - Thomas Mei

作者们要对哥本哈根Superhero Meetups和FIJ Cannes的所有测试人员们表示感谢。

也特别感谢Days of Wonder团队一直以来的支持, 以及Vincent Dutrait那无与伦比的能力对《火热狂飙》世界的构思及扩充。

Days of Wonder感谢全球玩家对本游戏自始至终的热情支持。
火热继续!

了解更多Days of Wonder游戏：
www.daysof wonder.com