

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

ERWEITERUNG

HEATTM

SPIELANLEITUNG

FLIRRENDE HITZE

Schotter löst sich unter deinen Reifen und dein Bolide gerät mit einem unheilvollen Ruck ins Schleudern. Du kuppelst. Du schaltest. Du gibst Gas. Der Motor röhrt auf, dein Wagen fängt sich und schmiegt sich in der Ideallinie durch die Kurve; du bist noch im Rennen, aber den Schotter wirst du ab jetzt im Auge behalten.

DAYS OF
WONDER[®]



Diese Erweiterung bietet neue Herausforderungen wie Schotter auf der Strecke, Schikanen und Aggressive Legenden.

Die neuen Regeln werden im Folgenden erklärt.

SCHOTTER VORAUSS!

Spielmaterial

-  Diese Anleitung
-  1 Wertungsblock
-  1 Spielplan mit 2 Rennstrecken (Südafrika und Deutschland)



Karten, die den entsprechenden Stapeln hinzugefügt werden:

-  5 Stresskarten  15 Hitzekarten  7 Sponsorenkarten
 -  12 komplexe Upgrade-Karten (Nr. 61-66, je 2 Exemplare) 
 -  4 Ereigniskarten (Rennsaison 1966)  2 Streckenkarten
- Quantities for specific cards shown:
- Stresskarten: x5
 - Hitzekarten: x15
 - Sponsorenkarten: x7
 - komplexe Upgrade-Karten: x12
 - Ereigniskarten: x4
 - Streckenkarten: x2

1 Materialset für eine weitere Person:

-  12 Rennkarten  3 Upgrade-Karten für Anfänger  1 Cockpit
-  1 Rennwagen  1 Schalthebel



Schotter

Auf der Südafrika-Rennstrecke gibt es etliche Felder mit Schotter.

Wenn du einen Durchgang auf einem Schotterfeld beendest (in Schritt 9, wenn du gespielte Karten ablegst) und noch Hitzekarten auf deinem Motorfeld liegen, entsteht 1 Hitze. Liegt keine Hitzekarte auf deinem Motorfeld, ignoriere diesen Effekt.



Schikanen

Schikanen sind ein Element, das auf der Deutschland-Rennstrecke dieser Erweiterung vorkommt.

Sie bestehen aus 2 aufeinanderfolgenden Kurvenlinien mit derselben Geschwindigkeitsbegrenzung und 1 oder mehreren Feldern dazwischen. Damit ihr sie besser erkennt, sind sie auf **beiden Seiten** der Strecke mit **blauen Kerbs (Randsteinen)** markiert.

Falls ihr ohne das Modul *Wetter & Streckenbedingungen* spielt, behandelt Schikanen wie normale Kurven.

Spielt ihr mit dem Modul, zieht ihr bei der Spielvorbereitung für jede Schikane nur 1 Streckenbedingungsplättchen.

Hat das Plättchen ein Abschnittssymbol (↔), wirkt es sich auf den Streckenabschnitt **hinter** der Schikane aus. Zur Verdeutlichung hat das Zelt dieses Streckenabschnitts dieselbe blaue Markierung wie die Schikane selbst.

Ein Plättchen ohne Abschnittssymbol wirkt sich auf **beide** Kurvenlinien aus.

Im Meisterschaftsspiel kann eine Schikane gleichzeitig eine Pressekurve sein. In diesem Fall stellt ihr die Pressefigur neben die letzte Kurvenlinie der Schikane (also die Kurvenlinie, über die man die Schikane verlässt). Pressekurven sind auf der Ereigniskarte angegeben.



Aggressive Legenden

Legenden (siehe „Modul: Legenden“ in den Profiregeln des Grundspiels, S. 5) können auf manchen Teilen der Strecke aggressiver fahren und haben so die Möglichkeit, zwei Kurven im selben Durchgang zu durchfahren.

Wenn eine Legende ihren Zug auf einem Feld beginnt, neben dem eine gelbe Raute mit Pfeil abgebildet ist



(siehe Abbildung), kann sie in diesem Durchgang eine weitere Kurvenlinie durchfahren.

Hinweis: Ihr könnt diese Regel auch auf die Großbritannien-Strecke aus dem Grundspiel anwenden (falls ihr das noch nicht getan habt). Malt dazu einfach einen Pfeil über die „0“-Rauten vor den Kurven mit Geschwindigkeitsbegrenzung 6, 5 und 4.



Zusätzlicher Windschatten

In dieser Erweiterung gibt es ein neues Symbol für das Modul Werkstatt sowie das Meisterschaftsspiel. Wenn ihr damit spielen wollt, mischt einfach die neuen Upgrade- und Sponsorenkarten in die jeweiligen Stapel.

Symbol für zusätzlichen Windschatten:

Dies ist ein optionales Symbol, das in Schritt 6 (Windschatten) angewendet werden kann.



Für jedes Symbol hast du die Option, einen zusätzlichen Windschatten zu nutzen, falls dein Rennwagen durch den vorherigen Windschatten wieder neben einem anderen Rennwagen oder direkt dahintersteht.

Alle Bonusse, die diese Runde für Windschatten gelten, gelten auch für den zusätzlichen Windschatten.

Spielt ihr mit dem Modul *Wetter & Streckenbedingungen*, gelten die üblichen Regeln.

Wie der normale Windschatten erhöht auch der zusätzliche Windschatten deine Geschwindigkeit NICHT, spielt also für Kurven keine Rolle.



1/ Der blaue Rennwagen fährt durch die aufgedeckten Karten um 4 Felder vorwärts.

2/ Für den Windschatten wird sich dazu entschieden, den +1-Windschatten-Bonus von der Upgrade-Karte zu benutzen. Daher fährt der blaue Rennwagen um 3 weitere Felder.

3/ Da der blaue Rennwagen nun direkt hinter dem grünen Rennwagen ist, besteht die Möglichkeit, eines der beiden Zusätzlicher-Windschatten-Symbole auszunutzen. Der Wagen befindet sich in einem Abschnitt mit einem Streckenbedingungsplättchen. Dieses ermöglicht einen Windschatten-Bonus von +2, der mit dem +1-Bonus der Upgrade-Karte kombiniert werden kann. Der blaue Rennwagen fährt daher 5 weitere Felder.

4/ Da der blaue Rennwagen nun direkt hinter dem gelben Rennwagen ist, besteht die Möglichkeit, das zweite Zusätzlicher-Windschatten-Symbol zu nutzen. Da sich der Wagen nicht mehr in einem Abschnitt mit Streckenbedingungsplättchen befindet, kann der Windschatten-Bonus von +2 nicht genutzt werden. Der +1-Bonus der Upgrade-Karte kann dennoch genutzt werden. Der blaue Rennwagen fährt daher 3 weitere Felder.

Der blaue Rennwagen hat 2 Kurvenlinien überquert, aber seine Geschwindigkeit ist 4, also entsteht keine Hitze! Grandioser Zug!

Meisterschaft

Die Erweiterung enthält 4 neue Ereigniskarten.

Ihr könnt sie entweder zusammen verwenden, um die Rennsaison 1966 zu spielen, oder ihr könnt sie euren anderen Ereigniskarten hinzufügen und eine eigene Meisterschaft erstellen.



Ausgedacht und entwickelt
von Sidekick Studio

Spielidee: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Illustration: Vincent Dutrait

Grafikdesign: Cyrille Daujean

Zusätzliches Streckendesign: Adrien Martinot

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany: Marvin Pietsch, Sophia Keßler

Die Autoren bedanken sich herzlich bei ihren wundervollen Testspielerinnen und Testspielern in Kopenhagen, bei den Superhero Meetups und dem FIJ in Cannes.

Ihr besonderer Dank gilt dem Team von Days of Wonder für die fortwährende Unterstützung und Adrien für die ständigen Bemühungen, die Spielwelt zu erweitern.

Days of Wonder bedankt sich bei allen Spielerinnen und Spielern weltweit, die das Spiel seit seinen Anfängen mit Begeisterung unterstützt haben. Das Rennen ist noch nicht vorbei!

Erfahrt mehr über die Spiele von Days of Wonder auf:
www.daysof wonder.com