

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

EXPANSIÓN

# HEAT™

REGLAS

## TERRENO INESTABLE

Tus neumáticos hacen saltar la grava y, con una sacudida vertiginosa, tu coche empieza a hacer un trompo. Embrague. Marcha. Acelerador. El motor ruge y tu bólido se lanza hacia la próxima curva trazando una línea recta perfecta. Esta vez te has librado, pero presta atención a la grava suelta que hay en la pista.

DAYS OF  
WONDER®





Esta expansión presenta nuevos retos como grava, chicanes y Leyendas agresivas. Los cambios que afectan a la jugabilidad de los nuevos Circuitos se explican a continuación.

# ¡CUIDADO, PISTA INESTABLE!

## Contenido

- Este reglamento
- 1 bloc de Campeonato
- 1 tablero de doble cara con 2 Circuitos diferentes (Sudáfrica y Alemania)



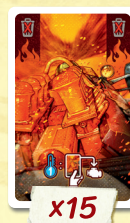
### Conjunto de cartas para sus respectivos mazos

- 5 cartas de Estrés



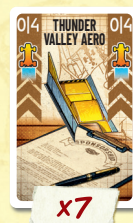
x5

- 15 cartas de Motor forzado



x15

- 7 cartas de Patrocinio



x7

- 12 cartas de Mejora avanzada numeradas del 61 al 66 (2 copias de cada)



x12



- 4 cartas de Evento (Temporada de 1966)



x4

- 2 cartas de Circuito



x2

### Componentes para un piloto adicional



x3

- 12 cartas de Velocidad



x1

- 3 cartas de Mejora inicial



- 1 tablero de Piloto

- 1 Coche de carreras



- 1 peón de Caja de cambio





## Grava

Muchas casillas del Circuito de Sudáfrica incluyen grava.

Al final de tu turno (paso 9, cuando se descartan las cartas de tu área de juego), si tu Coche de carreras está en una casilla con grava y tienes cartas de Motor forzado en tu Motor, debes pagar 1 carta de Motor forzado. De lo contrario, ignora este efecto.




## Chicanes

Las chicanes se encuentran en el Circuito de Alemania de esta expansión.

Se componen de dos Líneas de curva consecutivas con la misma Velocidad máxima y uno o más espacios entre ellas. Para que puedas reconocerlas de un vistazo, las chicanes aparecen entre dos Líneas de curva con un **borde azul en ambos lados** del circuito.

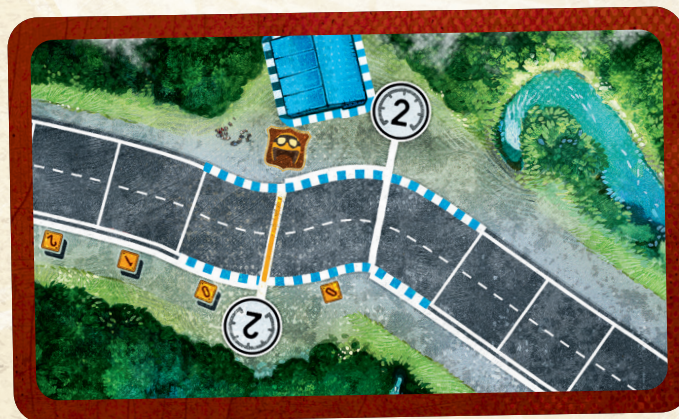
Si no estás jugando con el módulo de Tiempo atmosférico y Estado de la pista, considera todas las chicanes como si fueran curvas normales.

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 que hay **después** de la chicane. De lo contrario, modificará **ambas** 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 indicarlo, 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 en esa ronda por cada chevrón.



**Atención:** puedes jugar con esta regla en el Circuito de Gran Bretaña del juego básico. Si no lo has hecho todavía, 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 Rebufo adicional

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 Patrocinio en sus respectivos mazos.

### Rebufo adicional:

Este símbolo es un símbolo opcional que tiene efecto en el paso 6 (Rebufo) para encadenar movimientos de Rebufo.



Permite realizar un movimiento de Rebufo adicional en caso de que el movimiento anterior coloque tu Coche de carreras en una nueva posición de Rebufo.

Todas las bonificaciones para el Rebufo disponibles en la ronda también se aplican a este movimiento adicional.

Si juegas con el módulo de Tiempo atmosférico y Estado de la pista, se aplican las reglas normales.

Este movimiento extra no cuenta como velocidad, puesto que es un movimiento de Rebufo.

**1/** El piloto del Coche de carreras azul revela sus cartas y se mueve 4 espacios.

**2/** Para su Rebufo normal, el piloto decide aplicar la bonificación de Rebufo +1 de su carta de Mejora y avanza 3 espacios adicionales.

**3/** Como este movimiento lo coloca justo detrás del Coche de carreras verde, el piloto del Coche azul puede utilizar su primer símbolo de Rebufo adicional. En este momento de su turno, el Coche azul se encuentra en el sector modificado por la ficha de Estado de la pista «Tiempo atmosférico», así que puede utilizar esa bonificación de Rebufo +2, además del +1 de la carta de Mejora. El Coche azul avanza 5 espacios más.

**4/** Ahora el Coche de carreras azul se encuentra detrás del Coche amarillo, lo que le permite utilizar su segundo símbolo de Rebufo adicional. En este momento, el Coche azul ya no se encuentra en un sector modificado por la ficha de Estado de la pista «Tiempo atmosférico», así que no se aplica la bonificación de Rebufo +2. En cambio, la bonificación de +1 por la carta de Mejora todavía se aplica, así que el Coche azul avanza 3 espacios.

El Coche azul ha cruzado 2 Líneas de curva, pero su Velocidad en esta ronda es de 4, ¡así que no le cuesta ninguna carta de Motor forzado! ¡Qué buena jugada!

## Sistema de Campeonato

Esta expansión contiene 4 cartas de Evento nuevas.

Puedes usarlas juntas para jugar la temporada de 1966 o añadirlas a tu mazo de Eventos para crear una temporada personalizada.



Diseñado y desarrollado  
por Sidekick Studio

**Autores:** Asger Harding Granerud y Daniel Skjold Pedersen

**Ilustraciones:** Vincent Dutrait

**Diseño gráfico:** Cyrille Daujean

**Diseño adicional de circuitos:** Adrien Martinot

**Traducción:** Carlos Loscertales Martínez

**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 sus Superhero Meetups y en el FIJ Cannes.

Un sentido agradecimiento al equipo de Days of Wonder por su continuo apoyo, y a Adrien por seguir desafiando los límites del diseño a medida que crece el universo del juego.

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)