

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

KIEGÉSZÍTŐ

HEAT™

JÁTÉKSZABÁLY

RÁZÓS UTAK

Kavicsok repkednek a kerekek alól, hirtelen elveszíted az uralmat az autód felett, és kezdesz lesodródni az ideális ívről. Vissza kettő, padlógáz! A motor felbőg, és tökéletes ívben esel be a következő kanyarba. Versenyben maradtál, de jobban kell figyelned a laza murvás szakaszokon.

DAYS OF
WONDER®



Ebben a kiegészítőben murvás szakaszok, sikanok és legendásan agresszív sofőrök támasztanak új kihívásokat a versenyzők elé.

Az új versenypályák szabályait az alábbiakban találjátok.

**VIGYÁZZ,
EZ RÁZÓS LESZ!**

Tartozékok

 Játékszabály

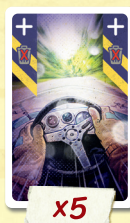
 1 pontozótömb

 1 kétoldalas játéktábla 2 különböző versenypályával (Dél-Afrika, Németország)



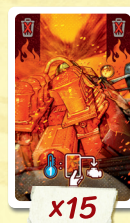
Új kártyák (ezeket keverjétek az alapjátékban található kártyákhoz)

 5 stresszkártya



x5

 15 hőkártya



x15

 7 szponzorkártya



x7

 12 haladó fejlesztéskártya
61-től 66-ig számozva
(mindegyikből 2)



x12



 4 eseménykártya
(1966-os szezon)



x4

 2 pályakártya



x2

Tartozékok +1 játékosnak



x3

 12 alapkártya



x1

 3 kezdő fejlesztéskártya



 1 játékos tábla

 1 versenyautó



 1 váltófigura



Murva

A dél-afrikai versenypálya bizonyos részein murvás szakaszok találhatók.

Ha a forduló végén (a 9. fázisban, amikor eldobod a játékkerületeden lévő kártyákat) az autód egy murvás helyen áll, fizetned kell egy hőt, ha van hőkártya a motorodban. Ellenkező esetben hagyd figyelmen kívül ezt a hatást.



Sikánok

A sikánok pályajellemzők, amik megtalálhatók a kiegészítő német versenypályáján.

A sikánok két egymás után következő kanyarhatárból állnak, megegyező ajánlott sebességgel, amik között egy vagy több mező van. A könnyebb felismerhetőség érdekében a két kanyarhatár között a pálya mindkét oldalán kék rázókövek találhatók.

Ha a játék során nem használjátok az időjárás és útviszonyok modult, kezeljétek úgy a sikánokat, mint a többi kanyart a pályán.

Ha használjátok a modult, mindegyik sikánhoz csak 1 útviszonyjelölőt húzzatok az előkészületek során. Ha a húzott lapkán szakasz szimbólum látható , akkor az a sikán utáni szakaszra lesz hatással. Egyéb esetben mindkét kanyarhatárra hatással van.

A könnyebb megkülönböztetés érdekében a sikánokhoz tartozó illusztráción ugyanaz a kék rázókövek látható, mint a pálya sikánjain.

Ha a bajnokság modullal játszatok, akkor a fotópont lehet a sikán egyik kanyarhatára. Ebben az esetben a sajtófigurát mindig a sikán második (a sikánból kivezető) kanyarhatára mellé tegyétek, ahogy a pályakártyán látható.



Agresszív legendák

A legendák agresszívebben vezethetnek a versenypálya bizonyos szakaszain, így egy forduló alatt akár két kanyart is bevehetnek.

Ha egy legenda a fordulóját olyan mezőn kezdi, ami mellett egy fekete sávval jelölt tábla látható, akkor egy további kanyarhatáron is áthaladhat ebben a fordulóban.



Megjegyzés: Ezt a szabályt használhatjátok az alapjátékban található nagy-britanniai versenypályán is. Ha még nem tettétek meg, rajzoljátok egy, az ábrán látható sávot a 4-es, 5-ös és 6-os ajánlott sebességű kanyarhatárok mellett található 0-s táblák fölé.



Extra szélárnyék szimbólum

A kiegészítőt használva új szimbólummal találkozhattok a garázs és a bajnokság modulokban. A kiegészítőben található új fejlesztés- és szponzorkártyákat keverjétek a megfelelő paklikba.

Extra szélárnyék:

Ez egy opcionális szimbólum, ami a 6. (szélárnyék) fázisban aktiválható, amivel egymás után több szélárnyékot is kihasználhatsz.



Egy extra szélárnyékmozgást tesz lehetővé, ha az előző szélárnyék kihasználásával az autód ismét szélárnyék pozícióba kerül.

A fordulóban elérhető valamennyi szélárnyék bónusz erre az extra mozgásra is érvényes.

Ha az időjárás és útviszonyok modullal játszotok, a normál szabályok érvényesek.

Ez az extra mozgás nem növeli a sebességedet, mivel szélárnyékmozgásnak számít.

1/ A kék játékos felfedi a kártyáit, és az autója 4 mezőt mozog.

2/ A szokásos szélárnyék kihasználásakor úgy dönt, hogy használja a fejlesztéskártyája +1 szélárnyék erősítését, és 3 további mezőt mozog előre.

3/ Ezzel a mozgással közvetlenül a zöld autó mögé került, ezért felhasználhatja az első extra szélárnyék szimbólumát. Mivel a kék autó most már abban a szakaszban van, amit az időjárás útviszonyjelölő módosít, a fejlesztéskártyája +1 szélárnyék erősítésével együtt használhatja ezt a +2 szélárnyékot is. A kék autó további 5 mezőt mozog előre.

4/ A kék autó most a sárga autó mögötti mezőre került, így felhasználhatja a második extra szélárnyék szimbólumot. Már elhagyta az időjárás útviszonyjelölő által módosított szakaszt, emiatt a +2 szélárnyék erősítést már nem kapja meg. A fejlesztéskártya +1 szélárnyék erősítését viszont továbbra is használhatja, így 3 mezőt halad előre.

A kék autó 2 kanyarhatáron is áthajtott, de a fordulóban elért sebessége 4, ezért nem kell hőt fizetnie. Szép manőver!

Bajnokság

A kiegészítőben 4 új eseménykártya található.

Lejátszhatjátok velük az 1966-os bajnoki szeont külön, vagy össze is keverhetitek az új eseménykártyákat a többivel, amikor saját szeont alkottok.



Tervező és fejlesztő:
Sidekick Studio

Szerzők: Asger Harding Granerud és Daniel Skjold Pedersen

Illusztrátor: Vincent Dutrait

Grafikus: Cyrille Daujean

További pályatervezés: Adrien Martinot

A szerzők szeretnének köszönetet mondani a nagyszerű koppenhágai tesztelőcsapatnak, akik a Superhero Meetup és az FIJ Cannes keretein belül dolgoztak a játékon.

Külön köszönet a Days of Wonder csapatának az állandó támogatásukért és Adriennek, aki folyamatosan új kihívások elé állítja a tervezőket, ahogy a játék világa egyre bővül.

A Days of Wonder köszönetét fejezi ki a játékosoknak a támogatásukért és a játék iránti elkötelezettségükért. Igazi legendák vagytok, köszönjük!

További információkért látogassatok el a www.daysofwonder.com oldalra!