

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

EXPANSION

HEAT™

ルール

ロッキーマ
ロード

タイヤに踏まれた砂利が弾け飛び、スピンしかけた車体が嫌な角度に傾く。
クラッチ。シフト。アクセル。エンジンが咆哮を上げ、レースカーは
跳ねるように次のコーナーへの完璧なラインに飛び込む。
まだレースを戦えるようだが、まき散らされた砂利には注意が必要だ。

DAYS OF
WONDER®



この拡張では、コース上の砂利、シケイン、アグレッシブなレジェンド等、
新たな要素が追加されます。

新たなコースでのゲーム進行は
以降で解説します。

この先の路面は
荒れてるぞ!

ゲーム用具

このルールブック

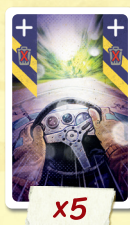
スコアシート 1部

両面ゲームボード 1枚
(レースコース2種類:南アフリカ、ドイツ)

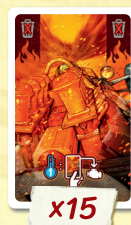


対応するデッキに
追加するカード

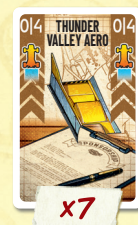
ストレスカード
5枚



ヒートカード
15枚



スポンサーシップ
カード7枚



上級改良カード12枚
(61-66、各2枚)



イベントカード4枚
(1966年シーズン)



コースカード2枚



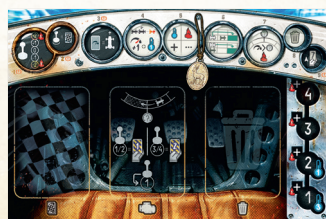
プレイヤー1人用



基本カード 12枚



初期改良カード 3枚



プレイヤーマット 1枚

レースカー 1台



ギアポン 1つ



砂利

南アフリカコースの多くのスポットには砂利があります。

プレイヤーのターンの終了時(ステップ9でプレイエリアのカードを捨てたとき)、自分のレースカーが砂利のあるスポットにいる場合、エンジンにヒートがあるならその内1枚を支払う義務があります。無ければこの効果は単に無視してください。




シケイン

シケインはこの拡張のドイツコースに登場します。

これは同じ速度制限の連続する2つのコーナーラインと、その間の1つ以上のスペースからなります。わかりやすくするために、この2つのコーナーラインの両側に青の縁石が描かれています。

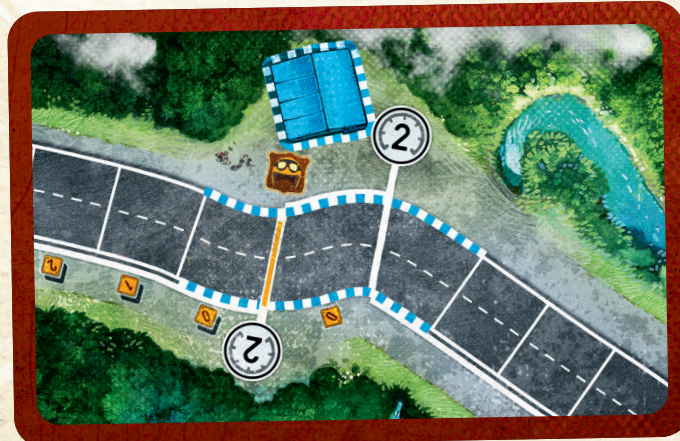
「天候と路面状況」モジュールを使わない場合、シケインは単に通常のコーナーとして扱ってください。

このモジュールを採用する場合、準備の段階で、路面状況トークンは各シケインでは1つしか引きません。

トークンにセクターシンボル  が描かれている場合、それはシケインの後の側のセクターを修正します。それ以外では、トークンはシケインの両方のコーナーラインを修正します。

わかりやすくするため、シケインに対応するテントのイラストの縁には、シケインと同様の縁石パターンが描かれています。

チャンピオンシップでは、プレス席がシケインのコーナーラインのいずれかになることもあります。この場合、それは常に最後のコーナーライン(シケインを出る場所)がコースカードで指定された場所になります。



アグレッシブなレジェンド

レジェンドは、同じラウンドで2つのコーナーをクリアできる状況になった場合、よりアグレッシブになる可能性があります。

ラウンドの開始時レジェンドがコースのダイヤモンドの上に山型(図参照)があるスペースにいる場合、このラウンドでは追加でもう1つのコーナーを超えることができます。



注:このルールは基本ゲームのイギリスコースでも起こりえます。まだであれば、制限速度が6・5・4の各コーナーの「0」のスペースの上に山型を書き足してください。



追加スリップストリームシンボル

この拡張では、ガレージモジュールやチャンピオンシップモードで使用する新たなシンボルが登場します。使用する場合は、単に新たな改良やスポンサーシップカードを対応するデッキに混ぜてください。

追加スリップストリーム

このシンボルはステップ6(スリップストリーム)で、スリップストリームを連鎖させるために使用する任意シンボルです。



これにより、直前のスリップストリームの終了地点が新たなスリップストリームの条件を満たす位置の場合、追加のスリップストリームが行えます。

このラウンドのスリップストリームに与えられるボーナスは、追加の移動でも適用されます。

天候と路面状況モジュールを使う場合、通常のルールが適用されます。

この追加移動はあくまでスリップストリームなので、スピードに数えません。



- 1/ 青のプレイヤーはカードを公開し、4スペース移動した。
- 2/ 通常のスリップストリームでは、青のプレイヤーは改良カードのスリップストリーム+1のボーナスを適用することに決め、追加で3スペース移動を行った。
- 3/ この移動により緑のレースカーの背後に移動したので、1つ目の追加スリップストリームシンボルを使用できる。このプレイヤーのこの時点で、青のレースカーはこの天候/路面状況トークンの修正を受けるセクターにいるため、改良カードによるスリップストリームボーナス+1に加え、この+2ボーナスも使用できる。青のレースカーは5スペース移動する。
- 4/ その結果青のレースカーは黄のレースカーの背後にいて、2つ目の追加スリップストリームシンボルを使用できる。この時点では青のレースカーは天候/路面状況トークンのセクターにおらず、そのスリップストリームボーナス+2は適用されない。改良による+1のボーナスは適用されるので、青のレースカーは3スペース進む。

青のレースカーはコーナーラインを2つ横切ったが、このラウンドのスピードは4なので、ヒート消費する必要は無いのだ！素晴らしいハンドルさばきだ！

チャンピオンシップルール

この拡張には新たなイベントカードが4枚入っています。

これをまとめて使用する事で1966年シーズンをプレイすることができますし、独自のチャンピオンシップシーズンを作成するためにこれまでのイベントデッキに追加してもかまいません。



デザイン&デベロップ:
Sidekick Studio

作者: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

イラスト: Vincent Dutrait

グラフィックデザイン: Cyrille Daujean

追加コースデザイン: Adrien Martinot

翻訳: Yoshiya Shindo

作者はコペンハーゲンのSuperhero MeetupやFIJ Cannesでの素晴らしいテストプレイヤーに多大なる感謝をいたします。

また、Days of Wonderの継続的な支援と、このゲームの世界を広げるためのデザインスペースへの探究を続けてくれるAdrienに特に感謝いたします。

Days of Wonderは、当初からのゲームに対する熱意と支援を続けてくれる世界中のプレイヤーに感謝いたします。まだまだ熱くなれ！

Days of Wonderのゲームに関してはこちらにアクセス:
www.daysofwonder.com