

ASCER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

UITBREIDING

HEATTM

SPELREGELS

ROCKY ROADS

Je banden laten grind alle kanten uit vliegen en je auto maakt een misselijkmakende slingerbeweging terwijl hij stuurloos wordt. Zet je schrap, schakel en geef gas. Je motor brult en je auto gaat de volgende bocht in een perfecte lijn in. Je doet nog mee, maar kijk uit voor het losse grind op het circuit.

DAYS OF
WONDER[®]



In deze uitbreiding wachten je nieuwe uitdagingen, zoals grind op het circuit, chicanes en agressieve, legendarische coureurs.

De wijzigingen in de spelregels vind je in deze handleiding.

ZWARE RIT OP KOMST!

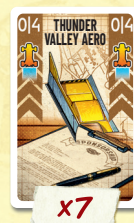
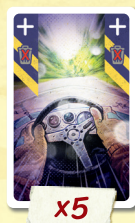
Speelmateriaal

- deze spelregels
- 1 scoreblok
- 1 dubbelzijdig spelbord met 2 verschillende racecircuits (Zuid-Afrika en Duitsland)



Extra kaarten voor de respectievelijke decks

- 5 stresskaarten
- 15 Heat-kaarten
- 7 sponsor-kaarten



- 12 gevorderde upgradekaarten, genummerd van 61 tot 66 (2 per soort)



- 4 gebeurteniskaarten (kampioenschap 1966)



- 2 circuitkaarten

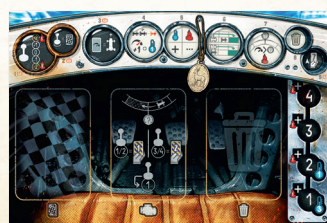
Basismateriaal voor 1 speler



- 12 basiskaarten



- 3 startupupgradekaarten



- 1 spelersbord



- 1 raceauto
- 1 versnellingspion

Grind

Op veel velden op het circuit van Zuid-Afrika ligt grind.

Als je auto aan het einde van je beurt (stap 9, wanneer je de kaarten van je speelveld aflegt) op een veld met grind staat, moet je 1 Heat betalen als je nog Heat-kaarten in je motor hebt. Anders negeer je dit effect.



Chicanes

Chicanes komen in deze uitbreiding voor op het circuit van Duitsland.

Een chicane bestaat uit 2 opeenvolgende bochtmarkeringen met eenzelfde snelheidslimiet en 1 of meer velden ertussen. Chicanes zijn te herkennen aan de **blauwe randen** aan **beide zijden** van het circuit.

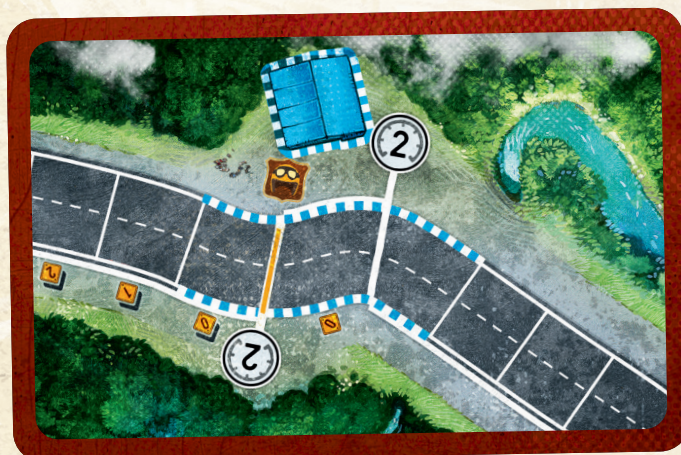
Als je zonder de module *Weer- en wegomstandigheden* speelt, beschouw je de chicanes als normale bochten.

Als je wel met die module speelt, trek je tijdens de voorbereiding slechts 1 wegomstandighedenfiche voor elke chicane.

Staat op het fiche het sectorsymbool , dan geldt het effect voor de sector **na** de chicane. Anders heeft het effect op **beide** bochtmarkeringen.

Om dat niet te vergeten, is het daarvoor voorziene veld bij de chicane ook blauw, net zoals de randen van de chicane.

In de kampioenschapsmodus kan de pershoek zich bevinden bij een van de bochtmarkeringen van de chicane. Zet de persfiguur in dat geval altijd bij de laatste bochtmarkering (dus bij het verlaten van de chicane), zoals aangegeven op de circuitkaart.



Agressieve Legendarische coureurs

Legendarische coureurs rijden op bepaalde delen van het circuit agressiever en kunnen zo 2 bochten in 1 beurt nemen.

Als een Legendarische coureur aan het begin van zijn beurt op een veld staat met een zwarte lijn boven de ruit naast het circuit (zie hiernaast), mag hij in 1 beurt 2 bochten nemen.



Opmerking: je kunt deze regel ook toepassen op het circuit van Groot-Brittannië in het basisspel. Als je dat nog niet eerder gedaan hebt, teken je een zwarte lijn boven het veld 0 voor de bochten met snelheidslimiet 6, 5 en 4.



Symbol voor Extra Slipstream

In deze uitbreiding komt een nieuw symbool voor om te gebruiken in de module Garage of de Kampioenschapsmodus. Voeg daarvoor de nieuwe upgrade- en sponsorkaarten toe aan de respectievelijke decks.

Extra Slipstream:

Dit symbool is een optioneel symbool dat de spelers kunnen gebruiken in stap 6 (Slipstream) om meerdere malen Slipstream toe te passen.



Je mag Extra Slipstream toepassen als je auto dankzij een eerdere Slipstream in een nieuwe Slipstreampositie is terechtgekomen.

Alle Slipstreambonussen waarover de speler deze ronde beschikt, gelden ook voor deze extra verplaatsing.

Als je met de module *Weer- en wegomstandigheden speelt*, gelden de standaardregels.

De extra verplaatsing telt niet mee voor de snelheid, want het gaat om Slipstream.

- 1/ De blauwe speler toont zijn kaarten en zet zijn auto 4 velden vooruit.
 - 2/ De blauwe speler heeft dus de gebruikelijke Slipstream (2 velden) en besluit ook de +1 Slipstreambonus van zijn upgradekaart te gebruiken. Hij gaat dus nog 3 velden vooruit.
 - 3/ Omdat zijn auto daardoor achter de groene auto belandt, mag hij het eerste symbool voor Extra Slipstream (2 velden) toepassen. Omdat de blauwe auto zich op dat moment in een sector bevindt met het wegomstandighedenfiche *Weer*, mag hij daarvoor een +2 Slipstreambonus toepassen en ook wederom de +1 Slipstreambonus van zijn upgradekaart. De blauwe auto gaat dus 5 velden vooruit.
 - 4/ Omdat de blauwe auto daardoor achter de gele auto belandt, mag hij het tweede symbool voor Extra Slipstream (2 velden) toepassen. Hij eindigt niet langer in de sector met het wegomstandighedenfiche *Weer* en dus krijgt hij geen +2 Slipstreambonus. Hij krijgt wel nog wederom de +1 Slipstreambonus van zijn upgradekaart en dus gaat de blauwe auto nog eens 3 velden vooruit.
- De blauwe auto nam 2 bochten, maar zijn snelheid in deze ronde was 4, dus hij hoeft geen extra Heat te betalen! Geweldige beurt!

Kampioenschap

In deze uitbreiding zitten 4 nieuwe gebeurtenissen.

Gebruik ze om de races van seizoen 1966 te spelen of voeg ze toe aan de stapel gebeurteniskaarten als je zelf een kampioenschap wilt samenstellen.



Ontworpen en ontwikkeld
door Sidekick Studio

Auteurs: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Illustraties: Vincent Dutrait

Grafisch ontwerp: Cyrille Daujean

Ontwerp extra circuits: Adrien Martinot

Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

De auteurs willen alle testspelers in Kopenhagen, op de Superhero Meetups en bij FIJ Cannes bedanken.

Speciale dank gaat uit naar het team van Days of Wonder voor hun onophoudelijke steun, en naar Adrien voor de voortdurende uitbreiding van circuits nu het spel de hele wereld veroverd.

Days of Wonder wil spelers wereldwijd bedanken voor hun enthousiasme en hun steun voor dit spel vanaf het begin. We blijven plankgas geven!

Lees alles over de spellen van Days of Wonder op:
www.daysof wonder.com