

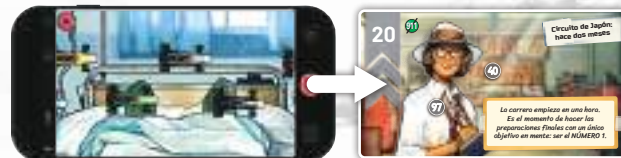
HEAT

Nivel de dificultad:

EN EL HOSPITAL

- Acceded a la máquina : despertáis en una habitación de hospital, sin saber cómo habéis terminado aquí. A medida que vuestra visión se aclara, veis coches pasando ante vuestros ojos; haced clic en ellos para empezar a recordar lo ocurrido. Para descubrir la historia detrás de vuestro accidente, deberéis revivir vuestras dos últimas carreras.

Coged la carta .



CARRERA EN JAPÓN

- Coged la carta (el garaje) y la carta (la periodista). Coged también la carta (tal como indica el «NÚMERO 1» en el texto de la carta), en la que aparece Cole Legend. Combinad la carta con la carta para recordar la entrevista que la periodista realizó a Cole Legend. Durante la entrevista, examinad el lugar () para hallar el pronóstico meteorológico, así como una nota de Liz () que ha ido a parar debajo de la mesa de trabajo. Liz os quiere ver en la curva situada a la izquierda de las tribunas. Mirad el mapa del circuito (); la curva mencionada por Liz tiene el número . Coged la carta para reuniros con vuestra mecánica y que ella pueda realizar los últimos ajustes a vuestro coche.



- Primero, debéis elegir unos neumáticos nuevos. Vuestro reloj () indica que son casi las 14:00 y la carta dice que la carrera empezará en una hora. El pronóstico meteorológico dice que el cielo estará nublado hacia las 15:00. Por lo tanto, debéis elegir unos neumáticos que sean apropiados para un tiempo nublado.



- Para seleccionar el cuentarrevoluciones correcto, elegid el que muestre curvas que coincidan con las del circuito en el que vais a competir. El circuito japonés tiene 5 curvas, que corresponden a las del cuentarrevoluciones blanco. ¡Ahora que estáis equipados apropiadamente, id a la línea de salida!



- Coged la carta en cuyo reverso aparece el coche ante las luces de la parrilla de salida. En el anverso de la carta **30** está a punto de encenderse la luz verde. Fijaos en que dentro de esa luz hay un símbolo de engranaje, lo que indica que esta carta funciona como una máquina. Acceded a la máquina **30** y usadla para poneros en la primera posición de la carrera, procurando respetar los límites de velocidad de la carta **J** a medida que adelantáis a vuestros competidores.

Coged la carta **90**.



- A continuación, contad las cartas amarillas que quedan en vuestro mazo (sin darles la vuelta). Quedan 12 de esas cartas, así que coged la carta **12**. A medida que os acercáis a la línea de meta, los tornillos de vuestro volante empiezan a aflojarse. Usad vuestra moneda de la suerte de 10 céntimos (**13**) como un destornillador improvisado con el que apretarlos.

Coged la carta **25**.



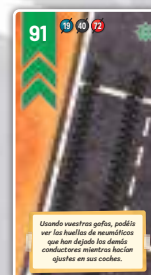
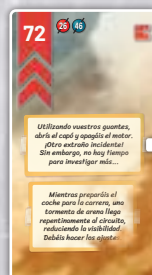
12



CARRERA EN LOS EE. UU.

- En cuanto termináis de rememorar vuestra primera carrera, empezáis a acordaros de la siguiente, que tuvo lugar en los EE. UU. Coged la carta **46**. Para abrir el capó, que está al rojo vivo debido al sobrecalentamiento del motor, utilizad vuestros guantes ignífugos (**26**). Coged la carta **72**. Recordáis entonces que una tormenta de arena engulló el circuito durante la carrera. Combinad vuestras gafas (**19**) con la tormenta de arena (**72**).

Coged la carta **91**.



- ▶ Debéis volver a hacerle algunos ajustes a vuestro coche. Para seleccionar los neumáticos correctos, fijaos en las huellas de neumáticos en la carta **91**. Coinciden con las de los neumáticos «Niebla». Para elegir el cuentarrevoluciones correcto, seguid el mismo procedimiento que el que utilizasteis para el primer circuito y elegid el cuentarrevoluciones rojo. Por último, Liz recomienda unos pedales y una suspensión distintos a los usados en el circuito anterior. A continuación, empieza la carrera.

Coged la carta **74**.



- ▶ Para orientaros por la tormenta de arena, mirad el mapa del circuito (**U**). El circuito va en el sentido de las agujas del reloj, así que girad hacia la derecha. Coged la carta **4** y fijaos en su reverso rojo. Debéis elegir a qué marcha queréis cambiar. Volved a mirar el mapa del circuito y veréis que al final de la recta larga se llega con la segunda marcha. Por lo tanto, debéis elegir la pieza de puzzle azul **+85** y combinadla con la carta **4**. $4 + 85 = 89$.

Coged la carta **89**.



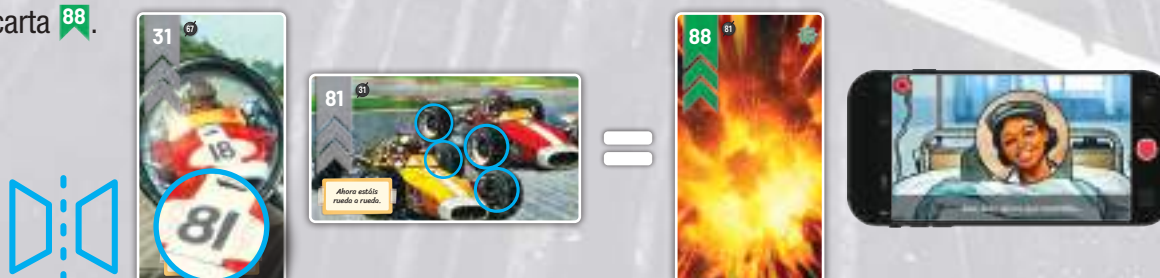
- ▶ La carta **89** muestra que vuestro coche ha hecho un trompo. Para volver a la dirección correcta, poned la carta **89** del revés para convertirla en la carta **68**. Ahora estáis justo detrás de Cole Legend, siguiendo su rebufo. Las instrucciones dicen que debéis poneros «justo detrás de él», lo que significa que debéis coger la carta que va justo antes que la **68**; coged la carta **67**. Ahora ya podéis tomar la delantera. Seguid las instrucciones de la carta **67**, que trazarán un número en la pista.

Coged la carta **31**.



- ▶ Podéis ver en el retrovisor que Legend os sigue de cerca. No cojáis la carta **18**; en vez de eso, coged la carta **81** (porque estáis viendo la imagen reflejada del número). Vuestros dos coches están ahora peligrosamente cerca. Fijaos en el número formado por las ruedas en el momento en que se ponen a la misma altura.

Coged la carta **88**.



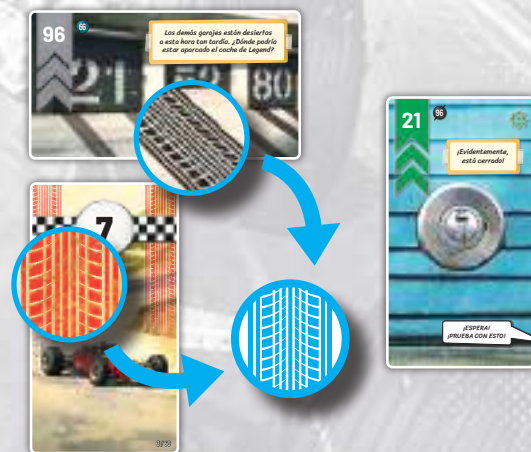
- De nuevo en el hospital, ahora ya sabéis cómo habéis terminado aquí. Liz os dice que ya os han dado el alta y que hay que ir a Italia para la carrera final, pero también quiere investigar los dos incidentes de sabotaje. Por lo tanto, debéis coger dos cartas de la pila de descartes: vuestro volante de la carrera en Japón (12) y el motor sobrecalentado de la carrera en los EE. UU. (46). Combinad ambas cartas con la carta 8 (cuya pieza de puzzle tiene dos agujeros) y coged la carta 66.

Ahora debéis investigar los garajes. En el mapa del circuito (H), buscad el modificador rojo en la zona de paddock. Combinad ese número con la carta 66 para coger la carta 96.



- Una vez allí, debéis determinar en qué garaje está aparcado el coche de Legend. Para ello, examinad las huellas de neumáticos que aparecen en el reverso de todas las cartas con un coche rojo. Esas mismas huellas aparecen delante de la primera puerta.

Coged la carta 21.

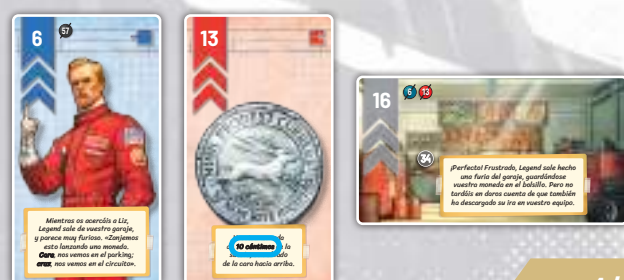


- Ahora tenéis que forzar la cerradura. Moved con suavidad las dos horquillas hasta que se oiga un «clic». La puerta se abre y cogéis la carta -40. Enseñadle a la periodista (97) el combustible ilegal (-40) y luego coged la carta 57 para leer el artículo sobre Legend, que está en la página 6.

Coged la carta 6.



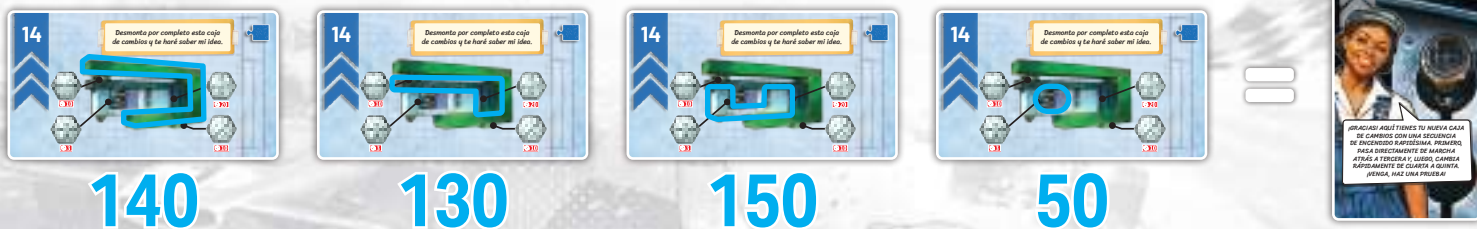
- En la carta 6, os topáis con un Legend furioso. Os reta a un juego de azar, exigiendo que digáis cara o cruz. Es hora de confiar en vuestra moneda de la suerte. Elegís cruz, pero en vuestra moneda sale cara. Sin embargo, tal como dice el texto de la carta, se trata de una moneda de 10 céntimos. Por lo tanto, sumad 10 al reto de Legend (6) y coged la carta 16. (6+10).



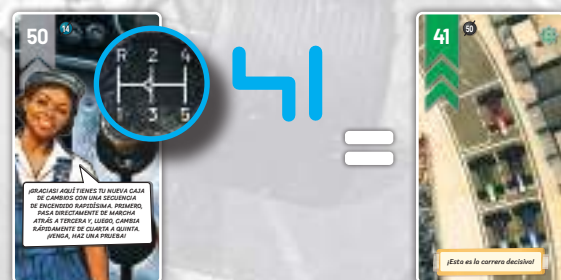
LA CARRERA FINAL

- Ahora que Legend se ha ido, debéis prepararos para la carrera final. Para empezar, desmontad la caja de cambios (14). Hay que quitar cada tornillo en un orden concreto, y el dibujo en la cabeza de cada tornillo indica una operación matemática que debe realizarse. Primero, quitad el tornillo que sujeta la parte verde (multiplicando por el número rojo 10: $14 \times 10 = 140$). Después, quitad el tornillo que sujeta la parte negra (restando 10: $140 - 10 = 130$). Luego, quitad el tornillo que sujeta la parte blanca (sumando 20: $130 + 20 = 150$) y, para finalizar, quitad el último tornillo (dividiendo por 3: $150 / 3 = 50$).

Coged la carta 50.



- En esta carta, siguiendo las instrucciones de Liz para efectuar una salida rapidísima, trazad el número 41 en la palanca de cambios. Coged la carta 41. Ahora ya podéis realizar vuestros últimos ajustes antes de la carrera.



- Para seleccionar los neumáticos adecuados, buscad en la carta 16 los que siguen en buen estado (los que tienen un círculo rojo). Seguid el mismo procedimiento para el cuentarrevoluciones que en las carreras anteriores y elegid el cuentarrevoluciones amarillo. Para los pedales y la suspensión, seleccionad los que no se han utilizado en ninguna de las dos carreras anteriores. Por último, mirad la carta 60 para elegir la carrocería. La más apropiada es la que cubre más distancia en el tiempo establecido, así que escoged el coche con un alerón.



- Ahora ya podéis competir en la carrera final. Se parece a la primera, pero incluye desafíos adicionales. Debéis evitar las manchas de aceite, parar en boxes para cambiar de neumáticos y prepararos para la lluvia, atravesar charcos para enfriar vuestros neumáticos, volver a boxes para repostar, aprovechar el rebufo de otro competidor y, por último, evitar que Legend pueda hacer una remontada en el último momento. ¡Cuando hayáis completado todas estas tareas, cruzad la línea de meta para ganar la carrera y el campeonato!



¡Habéis llegado primero a la línea de meta!

¡Acabáis de ganar el Gran Premio y haceros con el título de campeón, que es la meta de todo piloto de competición y siempre ha sido vuestro sueño! Mientras disfrutáis de la gloria por vuestra bien merecida victoria, en medio de los vítores y los aplausos, alcanzáis a oír la voz frustrada de Legend, quien asegura que una moneda perdida se había metido en el embrague de su coche, perjudicando su rendimiento en el circuito.

Sin embargo, sus quejas quedan ahogadas por la enfervorizada multitud y nadie parece fijarse en él. ¡Toda la atención está centrada únicamente en el verdadero campeón del día!