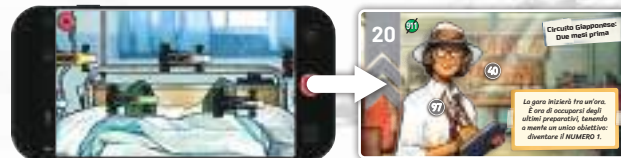


HEAT

Livello difficoltà:

ALL'OSPEDALE

- Entrate nel Congegno : Vi svegliate in una stanza d'ospedale, con la mente confusa. Man mano che la vista si fa più nitida, vedete delle auto lampeggiare davanti ai vostri occhi; cliccate su di esse per stimolare la memoria e ricordare gli eventi che vi hanno portato qui. Scopriate la storia che si cela dietro al vostro incidente rivivendo le vostre ultime due gare. Prendete la carta .



GARA IN GIAPPONE

- Prendete la carta (il garage) e la carta (la giornalista). Inoltre, prendete la carta (come indicato dal NUMERO 1 sulla carta), con Cole Legend. Combinare la carta con la carta per rivedere l'intervista della giornalista a Cole Legend. Durante l'intervista, osservate la scena () per individuare le previsioni del tempo e un biglietto da parte di Liz (), caduto sotto il banco da lavoro. Liz vuole incontrarvi alla curva a sinistra delle tribune. Fate riferimento alla mappa del circuito (); la curva in questione è contrassegnata dal numero . Prendete la carta per incontrare Liz, la vostra meccanica, in modo che possa effettuare le ultime modifiche alla vostra auto.



- Per prima cosa, dovete scegliere degli pneumatici nuovi. Il vostro orologio () segna quasi le 14:00 e la carta indica che la gara inizierà tra un'ora. Le previsioni meteorologiche indicano che alle 15:00 il cielo sarà nuvoloso. Pertanto, dovete scegliere pneumatici adatti alle condizioni di cielo nuvoloso.



- Per selezionare il contagiri corretto, scegliete quello che indica le curve corrispondenti al circuito su cui state per gareggiare. Il circuito giapponese ha 5 curve, che corrispondono al contagiri bianco. Ora che siete equipaggiati correttamente, dirigetevi verso la linea di partenza!



- Prendete la carta sul cui retro è presente l'auto ai semafori di partenza. La luce del semaforo sulla parte anteriore della carta **30** sta per diventare verde. Notate che all'interno della luce verde è presente l'icona di un ingranaggio: indica che questa carta funziona come un congegno. Entrate nel congegno **30** e utilizzatelo per prendere il comando della gara, facendo attenzione a rispettare i limiti di velocità indicati sulla carta **J** mentre sorpassate i vostri avversari.

Prendete la carta **90**.



- A questo punto, contate le carte gialle rimaste nel vostro mazzo (senza girarle). Ce ne sono 12, quindi prendete la carta **12**. Mentre vi avvicinate al traguardo, le viti del volante iniziano ad allentarsi. Utilizzate la vostra moneta portafortuna da 10 centesimi (**13**) come cacciavite improvvisato per stringerle.

Prendete la carta **25**.



12



+

=



GARA NEGLI USA

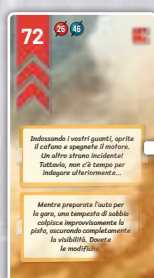
- Il ricordo della prima gara sta svanendo e iniziate a ricordare la gara successiva, che si era svolta negli USA. Prendete la carta **46**. Per aprire il cofano, che è rovente a causa del surriscaldamento del motore, utilizzate i guanti ignifughi (**26**). Prendete la carta **72**. Poi vi ricordate che durante la gara una tempesta di sabbia ha avvolto la pista. Combinare i vostri occhiali protettivi (**19**) con la tempesta di sabbia (**72**).

Prendete la carta **91**.



+

=



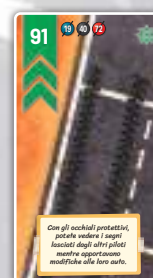
+

=



+

=



- È necessario apportare ancora alcune modifiche alla vostra auto. Per selezionare gli pneumatici corretti, osservate i segni sul battistrada riportati sulla carta **91**: corrispondono a quelli degli pneumatici adatti alla “nebbia”. Per scegliere il contagiri corretto, seguite la stessa procedura utilizzata per il primo circuito e selezionate il contagiri rosso. Infine, Liz consiglia pedali e sospensioni diversi da quelli utilizzati nella prima gara. La gara ha quindi inizio.

Prendete la carta **74**.



- Per orientarvi nella tempesta di sabbia, guardate la mappa del circuito (**U**). Il circuito è da percorrere in senso orario, quindi girate a destra. Prendete la carta **4** e notate il suo retro di colore rosso. Dovete scegliere quale marcia inserire. Guardate nuovamente la mappa del circuito e notate che la fine del lungo rettilineo va raggiunta utilizzando la marcia 2. Dovete quindi scegliere il simbolo blu **+85** e combinarlo con la carta **4**. $4 + 85 = 89$.

Prendete la carta **89**.



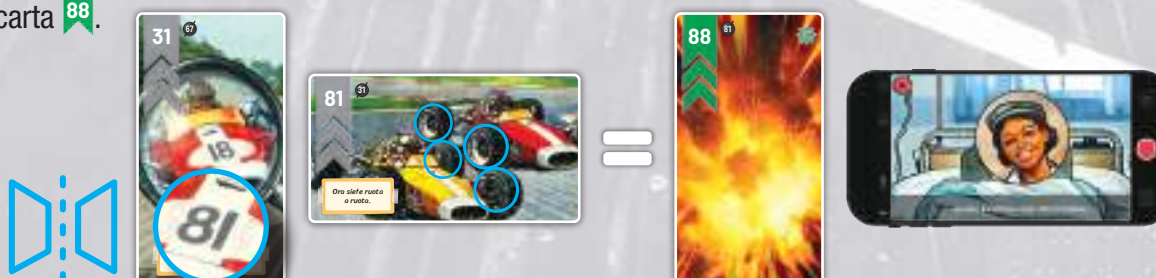
- La carta **89** mostra la vostra auto che sta sbandando. Per risolvere il problema, capovolgete la carta **89** in modo da ottenere la carta **68**. Ora vi trovate dietro Cole Legend, siete entrati nella sua scia. Le istruzioni dicono di “portarvi subito dietro di lui”, il che significa che dovete prendere la carta immediatamente precedente alla **68**, ovvero la carta **67**. Ora siete pronti a prendere il comando. Seguendo le istruzioni sulla carta **67**, verrà tracciato un numero sulla pista.

Prendete la carta **31**.



- Legend è proprio dietro di voi e potete vederlo nello specchietto retrovisore. Non prendete la carta **18**; prendete invece la carta **81** (poiché state vedendo l'immagine speculare del numero). Le vostre due auto sono ora pericolosamente vicine. Notate il numero formato dalle ruote quando si toccano.

Prendete la carta **88**.



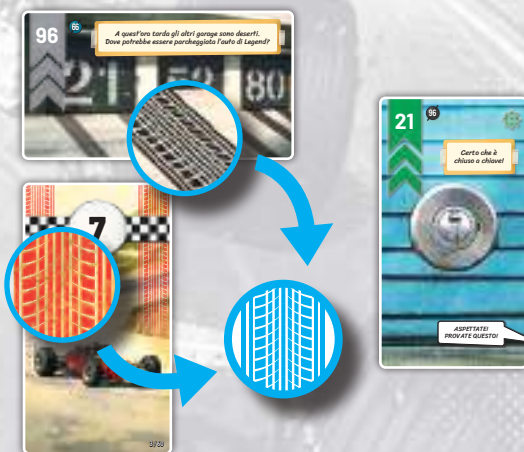
- Torniamo in ospedale. Finalmente capite come siete arrivati qui. Tuttavia, Liz vi informa che siete pronti per andarvene e che vi recherete in Italia per la gara finale. Liz vuole indagare sui due incidenti di sabotaggio. Pertanto, dovete prendere due carte dal mazzo degli scarti: il vostro volante dalla gara in Giappone (12) e il motore surriscaldato dalla gara negli USA (46). Combinare queste due carte con la carta 8 (il cui pezzo del puzzle ha due fori) e prendete la carta 66.

Ora dovete indagare sui garage. Sulla mappa del circuito (H), individuate il modificatore rosso nell'area del paddock. Combinare quel numero con la carta 66 per prendere la carta 96.



- Una volta lì, dovete determinare in quale garage è parcheggiata l'auto di Legend. Per farlo, esaminate i segni lasciati dagli pneumatici. I segni lasciati dagli pneumatici di Legend si trovano sul retro di tutte le carte che raffigurano un'auto rossa. Si trovano anche davanti al primo garage.

Prendete la carta 21.

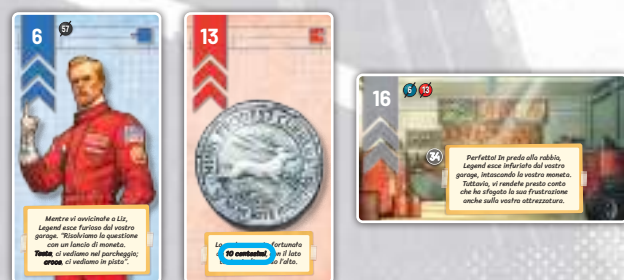


- Ora dovete scassinare la serratura. Muovete delicatamente i due perni fino a quando non scattano. Il garage si apre e prendete la carta -40. Mostrate alla giornalista (97) il carburante illegale (-40), quindi prendete la carta 57 per leggere l'articolo su Legend, che si trova a pagina 6.

Prendete la carta 6.



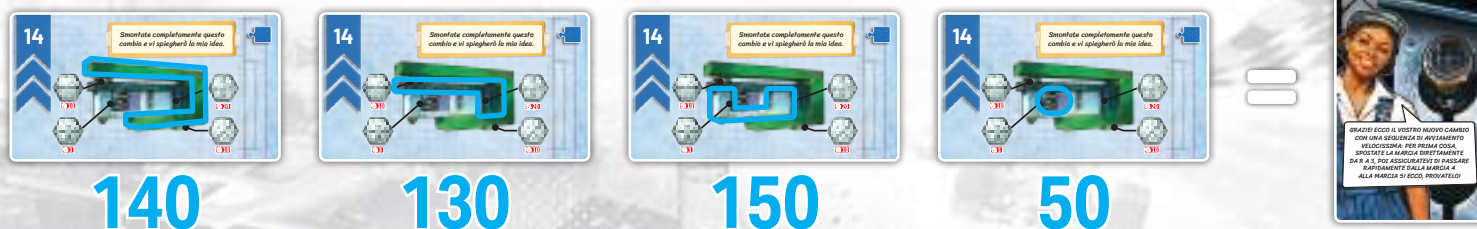
- Sulla carta 6, incontrate un Legend furioso. Vi sfida a un gioco di fortuna, chiedendovi di scegliere testa o croce. Non volete combattere contro Legend nel parcheggio, quindi lanciate la vostra moneta portafortuna in modo che cada con il lato croce rivolto verso l'alto. La carta 13 mostra il lato testa, ma sapete che si tratta di una moneta da 10 centesimi, quindi il valore del lato croce è 10. Aggiungete questo valore alla sfida di Legend (6) e prendete la carta 16 (6+10).



LA GARA FINALE

- Ora che Legend non c'è più, dovete prepararvi per la gara finale. Per iniziare, smontate il cambio (14). Ogni vite deve essere rimossa in una sequenza specifica e il disegno sulla testa di ogni vite indica un'operazione matematica che dovete eseguire. Per prima cosa, rimuovete la vite che fissa la parte verde (moltiplicando per 10 rosso: $14 \times 10 = 140$). Quindi, rimuovete la vite che fissa la parte nera (sottraendo 10: $140 - 10 = 130$). Quindi, rimuovete la vite che fissa la parte bianca (aggiungendo 20: $130 + 20 = 150$) e, infine, rimuovete l'ultima vite (dividendo per 3: $150 / 3 = 50$).

Prendete la carta 50.



- Su questa carta, seguendo le istruzioni di Liz per una partenza fulminea, tracciate il numero 41 sulla leva del cambio. Prendete la carta 41. Ora siete pronti per effettuare le ultime modifiche prima della gara.



- Per selezionare gli pneumatici adeguati, controllate la carta 16 per individuare quelli ancora in buone condizioni (presentano cerchi rossi). Seguite la stessa procedura RPM delle gare precedenti; scegliete il contagiri giallo. Per i pedali e le sospensioni, scegliete elementi diversi da quelli utilizzati nelle prime due gare. Infine, guardate la carta 60 per il telaio. L'auto con la carrozzeria migliore è quella che copre la distanza maggiore nel tempo dato. Pertanto, scegliete l'auto con lo spoiler.



- Ora siete pronti per partecipare alla gara finale. È simile alla prima gara, ma include ulteriori sfide. Dovrete evitare le chiazze d'olio, fare pit stop per cambiare le gomme in vista della pioggia, guidare nell'acqua per raffreddare le gomme, tornare ai box per fare rifornimento, sfruttare la scia di un altro pilota e, infine, impedire a Legend di compiere una rimonta spettacolare. Una volta completati tutti questi compiti, tagliate il traguardo per vincere la gara e il campionato!



La vittoria è vostra!

Avete appena vinto il Gran Premio e conquistato il titolo di campioni: l'obiettivo di ogni pilota e un sogno che diventa realtà! Mentre vi godete la gloriosa vittoria conquistata con fatica, circondati dal boato degli applausi e delle acclamazioni, sentite la voce frustrata di Legend, che sostiene che una moneta deve essere scivolata nella frizione della sua auto, compromettendo le sue prestazioni in pista. Tuttavia, le sue lamentele sono soffocate dal tifo della folla e nessuno sembra notarlo. I riflettori sono puntati solo su di voi, i veri campioni della giornata!