

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, síkánok és legendásan agresszív sofőrök támasztanak új kihívásokat a versenyzők elé.

Az új versenypályák szabályait az alábbiakban találjátok.

# VIGYÁZZ, EZ RÁZÓS LESZ!

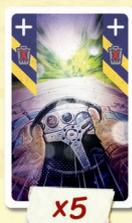
## Tartozékok

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



### Új kártyák (ezeket keverjétek az alapjátékban található kártyákhoz)

- 🏎️ 5 stresszkártya
- 🏎️ 15 hőkártya
- 🏎️ 7 szponzorkártya



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



- 🏎️ 4 eseménykártya (1966-os szezon)



- 🏎️ 2 pályakártya



### Tartozékok +1 játékosnak



- 🏎️ 12 alapkártya



- 🏎️ 3 kezdő fejlesztéskártya



- 🏎️ 1 játéktábla

- 🏎️ 1 versenyautó



- 🏎️ 1 váltófigura



## Murva

A dél-afrikai versenypálya bizonyos részein murvás szakaszok találhatók.

Ha a fordulód 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.

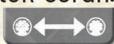


## Sikánok

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 játszottok, 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 használjátok az alapjátékban található nagy-britanniai versenypályán is. Ha még nem tettétek meg, rajzoljatok egy, az ábrán látható sávot a 4-es, 5-ös és 6-os ajánlott sebességű kanyarhatárok mellett található 0-s táblák fölé.

