

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

EXPANSÃO

HEAT™

REGRAS

TUNNEL VISION

O rugido de motores potentes irrompe da boca escura do túnel dos Pirenéus momentos antes de carros brilhantes passarem rapidamente. Um erro pode significar destruição certa, mas a atração do Grande Prêmio da Espanha mantém os pilotos focados e agressivos. O próximo túnel aguarda e engole um carro de corrida após o outro em seu caminho para a glória.

DAYS OF
WONDER®



+1



10+



60'

Esta expansão oferece desafios como túneis, chicanes e lendas agressivas.

A jogabilidade dessas novas pistas de corrida é explicada abaixo.

RUSH IN THE DARK!

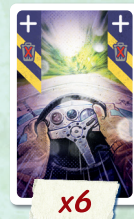
Componentes

- Este livro de regras
- 1 bloco de pontuação
- 1 Tabuleiro de jogo dupla face com 2 pistas de corrida diferentes (Espanha e Holanda).

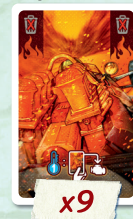


Cartas a serem adicionadas aos seus respectivos decks :

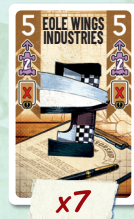
6 Cartas de Stresse



9 Cartas de Aquecimento



7 Cartas de Patrocínio



12 Cartas de Melhoria Avançada
Numeradas de 55 à 60
(2 cópias de cada)



4 Cartas de Evento
(Temporada 1965)



2 Cartas de Circuito



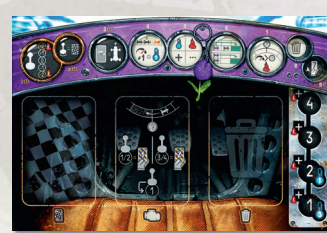
1 Conjunto de Jogador com :



12 Cartas Básicas



3 Cartas de Melhoria Inicial



1 Tabuleiro de Jogador

1 Carro de Corrida



1 Alavanca de Câmbio



Túneis

Em vários pontos do circuito da Espanha, o circuito passará por túneis.

Enquanto seu carro estiver em um **Espaço de túnel**, **you não pode descartar nenhuma carta da sua mão**. Esta regra tem precedência sobre qualquer efeito que permita que você descarte (Ex.: Evento, Melhoria, Condição de Pista...).

Nota : *Resfriar não é descartar (a carta acaba no motor, não na pilha de descarte). Usar o ícone de Sucatear, explicado na página 4 do livro de regras de Jogo Avançado, também não é descartar (a carta vem do topo do baralho, não da mão). Então, tanto resfriar quanto descartar ainda são permitidos em Túneis.*




Chicanes

Chicanes são um recurso que podem ser encontradas em ambas as pistas desta expansão.

Elas são compostas por 2 linhas de curvas consecutivas com o mesmo limite de velocidade e 1 ou mais espaços entre elas. **Meio-fio azul** é apresentado em ambos os lados da pista para ajudar a reconhecê-las.

Se você não jogar com o Módulo de Clima e Condições da Pista, simplesmente trate as Chicanes como curvas normais.

Se você jogar com esse módulo, durante a configuração, compre apenas um token de Condição da Pista para cada Chicane.

Se o token for o **símbolo de setor** , ele modifica o setor depois da Chicane. Caso contrário, modifica ambas as linhas de curva.

Como um lembrete útil, a arte da tenda associada a Chicane apresenta uma borda com o mesmo padrão de meio-fio azul da própria Chicane.

No Modo Campeonato, a **Curva da Imprensa** pode ser uma das linhas de curva da Chicane. Neste caso, ela sempre será colocado na **última linha de curva, na saída da Chicane**, conforme indicado na Carta de Circuito.



Lendas Agressivas

As lendas podem ser mais agressivas em alguns trechos das pistas, tendo a oportunidade de **passar por várias curvas na mesma rodada**.

Se uma Lenda começar sua vez em um espaço com um ou mais circunflexos acima do diamante na pista (veja a imagem), **ela pode cruzar uma Linha de Curva extra por cada circunflexo** nesta rodada.



Nota : *Esta regra pode ser usada no circuito da Grã-Bretanha do jogo base também. Se você ainda não fez isso, simplesmente desenhe um circunflexo no espaço «0» na frente das curvas que mostram um limite de velocidade de 6, 5 e 4.*

Símbolo Draft

Esta expansão introduz um novo símbolo para uso no Módulo Garagem ou no Modo Campeonato.

Para usá-lo, basta misturar as novas Cartas de Atualização e Patrocínio em seus respectivos decks.

Draft



Este símbolo é um símbolo opcional a ser usado na Etapa 5 (Fase de Reação).

Mova seu carro para frente na pista de corrida até # espaços. **Todos os espaços** que você se move através deste símbolo devem estar **completamente**

livres de outros carros e o espaço de parada final deve ter pelo menos um carro em qualquer posição no espaço à sua frente. Este movimento extra não conta como velocidade.

Se você tiver acesso a vários símbolos de Draft na mesma rodada, você pode usá-los separadamente ou somar seus valores e usá-los em uma única ação de Draft.

Draft não é Slipstream (Etapa 6 - Efeito Aerodinâmico). Portanto pode ser usado para **cruzar a linha de chegada** ou **após a linha de chegada no final de uma corrida**.

É a vez do jogador azul. Ele então revela suas cartas e move 9 espaços. Ele então termina 4 espaços atrás do carro vermelho.

Ao adicionar os valores de Draft de ambas as cartas de melhoria, o carro azul ganha um bônus de 3 espaços que podem ser movidos porque isso os coloca bem atrás do carro vermelho ao **passar por espaços completamente vazios**. O Azul agora pode fazer o slipstream e mover 3 espaços adicionais graças ao marcador de condição de pista.



O jogador verde joga em seguida e revela suas cartas. Ele então se move 13 espaços e termina 2 espaços atrás do carro vermelho.

Usando o valor de 1 Draft de uma de suas cartas de melhoria, ele pode alcançar o carro vermelho. Como último jogador da corrida, ele tira vantagem da Adrenalina (Etapa 4) +1 de Velocidade e se move e para ao lado do carro vermelho. Ele agora pode usar o símbolo de valor 2 Draft em sua segunda carta de melhoria para cruzar o único espaço entre ele e o carro azul. Finalmente, ele pode usar o slipstream e mover 3 espaços extras.



Sistema de Campeonato

Esta expansão inclui 4 novas cartas de evento.

Você pode usá-las juntas para jogar a **Temporada de 1965** ou pode adicioná-las ao seu baralho de Cartas de Evento ao criar uma Temporada de Campeonato personalizada.



Designed and developed
by Sidekick Studio

Authors - Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Illustrations and Graphic Design - Vincent Dutrait

Graphic Design and Layout - Cyrille Daujean

Additional Track Design - Franck Lefebvre

Editor - Jesse Rasmussen

The authors want to send a big thank you to all their amazing testers in Copenhagen, at their Superhero Meetups, and at FIJ Cannes.

A special thank you to the Days of Wonder team for their continued support, and Franck for humbly beating them at their own game in Cannes. Pedal to the Metal!

Days of Wonder thanks players worldwide for their enthusiasm and support of the game since the very beginning. The Heat is still on!

Learn more about Days of Wonder games at:

www.daysof wonder.com

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2022-2025 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.