

HEAT

PEDAL TO THE METAL™

ADVANCED PLAY
and CHAMPIONSHIP
SYSTEM

STOP!

Узнайте, как играть в "Heat: Pedal to the Metal", сначала прочитав брошюру с правилами. Мы предлагаем вам поиграть в основную игру, прежде чем переходить к продвинутой системе игры и чемпионата.

В этом буклете представлены индивидуальные автомобили, легенды (боты), с которыми вы можете соревноваться в одиночных и многопользовательских играх, а также правила погоды и дорожных условий. Эти правила и модули могут вводиться постепенно, как только вы познакомитесь с игрой, для решения совершенно новых задач. Вы также можете отыграть полный сезон, объединив весь этот захватывающий контент и играя по системе чемпионата! Если вы чувствуете себя более конкурентоспособным и хотите другого испытания, вы также можете попробовать режим турнира.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

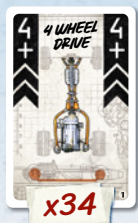
DAYS OF
WONDER®

Extra Components

Вот компоненты, которые будут добавлены в вашу игру, в разбивке по модулям:

Модуль Гараж

34 Карты Улучшений Базовые



62 Карты Улучшения Продвинутые обозначенные этим значком



Модуль Легенды

1 Планшет легенд



10 Карточек легенд

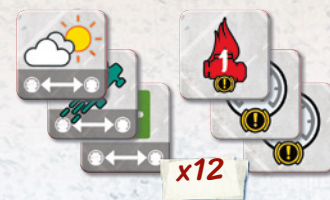


Модуль погоды и дорожных условий

6 Жетонов погоды



12 Жетонов дорожных условий



Система чемпионатов

1 Планшет чемпионата



2 Стенда прессы

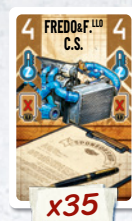


10 Карт событий



35 Карт спонсора

4 Карты трека



1 Блокнот для подсчета очков

Этот буклет правил



Garage Module

В модуле Гараж каждый игрок строит свой собственный автомобиль с 3 картами улучшения. Карты Стартовых улучшений не используются в этом модуле, поэтому положите их обратно в коробку.

Вместо этого используйте карты улучшений, которые разделены на 2 уровня : Базовый и продвинутый (обозначается этим значком).



В первых нескольких играх с модулем Гараж мы рекомендуем вам использовать только базовые карты. Когда вы ознакомитесь с этой системой, не стесняйтесь добавлять в нее более продвинутые варианты.

Карты улучшений

Карты улучшений делятся на различные категории в зависимости от того, как они модифицируют гоночные автомобили. Нет никаких ограничений на включение этих категорий в вашу колоду. Они описаны здесь в произвольном порядке, чтобы у вас было представление о том, как они повлияют на вашу игру.

Привод на 4 колеса

Эта ранняя система была разработана для передачи всей силы от двигателя на асфальт через все четыре колеса, но это привело к плохой управляемости. Эти карты обладают потенциалом высокой скорости или охлаждения, но также снижают контроль, потому что они переворачивают карты, как стресс.



Тормоза

Тормоза - это все о том, как поздно вы можете принять решение об обгоне или нажать на тормоз и при этом остаться на трассе. Эти карты имеют переменную скорость, когда вы принимаете решение по мере раскрытия карт.



Система охлаждения

Обеспечивает более стабильную и чистую езду; лучшую экономию топлива и меньшую нагрузку на автомобиль. Это карты охлаждения.



Тело

Более безопасный автомобиль с лучшим балансом, который не имеет недостаточной поворачиваемости. Эти карты позволяют вам сбрасывать карты стресса.



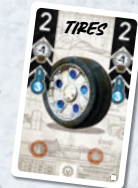
R.P.M.

Мощный двигатель позволяет вашему автомобилю реагировать быстрее. Когда вы разыгрываете эти карты в ключевые моменты, вам легче разгонять противников. Это карты, которые помогают вам сделать слипстрим и обгонять по всей трассе, но наиболее эффективны в поворотах и возле них.



Шины

Речь идет о сцеплении за счет ширины и долговечности. Эти карты позволяют вам быстрее проходить повороты или жертвовать сцеплением ради большого времени охлаждения.



Крылья

Создает прижимную силу в поворотах, но снижает максимальную скорость. Эти карты помогают вам быстрее проезжать повороты, но они также ненадежны, поэтому требуют Нагрева.



Турбонагнетатель

Более мощный двигатель дает вам больше лошадиных сил и более высокую максимальную скорость, но также увеличивает вес и износ. Это самые ценные карты, и они требуют, чтобы вы платили Нагрева.



Топливо

Гоночное топливо строго регулируется. Это "незаконные" супер топливные карты.



Педаль газа

Автомобиль быстрее реагирует на нажатие на акселератор. Эти карты увеличивают вашу общую скорость.



Подвеска

Чтобы обеспечить вам более плавный ход, эти карты можно разыгрывать раунд за раундом.



Сборка Вашего автомобиля

После размещения автомобилей на стартовых клетках, но перед началом гонки, вы пройдете 3 раунда составления карт улучшений. В каждом раунде вы выбираете одну карту улучшения, в общей сложности по 3 на игрока. Это делается в качестве заключительного шага подготовки перед тем, как взять 7 карт в свою руку.

Быстрый старт - Вы можете поэкспериментировать со случайными улучшениями, просто перетасовав все базовые карты улучшений и раздав по 3 случайные карты каждому игроку.

Перетасуйте колоду карт улучшения. Положите по одной карте на игрока +3 дополнительные карты рубашкой вверх на игровое поле. Это рынок для первого раунда драфта. По одному игроку выбирают карту с рынка в таком порядке:

- 1-й раунд - выбирайте карты с последнего игрока на стартовой клетке; первый выбор делает игрок, чья машина стоит последней. Продолжайте до тех пор, пока каждый не возьмет по карточке. Затем сбросьте оставшиеся карты и создайте новый рынок для второго раунда.
- 2-й раунд - выбирайте карты с первого игрока на стартовой сетки; первый выбор делает игрок, чья машина первая. Продолжайте до тех пор, пока каждый не возьмет по карточке. Затем сбросьте оставшиеся карты и создайте новый рынок для третьего раунда.
- 3-й раунд - как и в первом раунде, выбирайте карты с последнего игрока на стартовой сетки. Продолжайте до тех пор, пока все не получат третью и последнюю карту улучшения. Затем сбросьте оставшиеся карты.

Все игроки перетасовывают свои 3 карты улучшения в свою колоду для розыгрыша перед началом гонки.

Использование карт улучшений

Во время шага раскрытие и перемещение

Большинство карт улучшений дают фиксированное значение скорости, и все, что вам нужно сделать, это добавить это значение к вашей скорости, как вы бы сделали с обычными картами скорости. С другой стороны, некоторые из них содержат символы ускорения или несколько значений на выбор.

Когда вы раскрываете свои карты, всегда начинайте с разыгрывания символов ускорения (откуда бы они ни исходили), следуя обычному процессу, описанному в разделе "Стресс на странице 5 базовых правил для каждой из них.

Наконец, выберите значение любой карты улучшения, которая дает вам выбор, и добавьте эти значения, чтобы получить конечную скорость.

Во время шага реакции

На большинстве карт улучшений есть символы, которые влияют на вас. Порядок, в котором вы применяете их в рамках шага Реакции (шаг 5), всегда зависит от вас. Некоторые из них необязательны и не должны применяться, но другие должны быть применены, поскольку они представляют собой стоимость использования карты улучшения; они обозначены значком "Обязательно". (⚠)

Обязательные символы (⚠)



Нагрев

Достаньте # карты Нагрева из движка и переместите их в свою стопку для сброса.

Примечание: Если вы случайно разыграли карту улучшений и не можете оплатить ее стоимость, сбросьте ее и вместо этого разыграйте случайную карту скорости из вашей колоды для розыгрыша, следуя обычному процессу, описанному в разделе "Стресс" на странице 5 базовых правил.



Утиль

Возьмите # карты из верхней части вашей колоды для розыгрыша и положите их в стопку для сброса.



Отрегулируйте ограничение скорости

Если вы пересекаете угол в этом ходу, ваше ограничение скорости изменяется на # для вас;

"+" означает, что вы можете двигаться быстрее, "-" означает, что вы должны двигаться медленнее.



Охлаждение

Возьмите из рук до # карт Нагрева и верните их на место установки двигателя.



Ускорение Слипстрима

Если вы решите ускорить Слипстрим на шаге 6, ваши типичные 2 пространства могут быть увеличены на указанный #.



Уменьшить стресс

Вы можете немедленно сбросить до # карт Стресса из своей руки в стопку сброса.



Освежить

Вы можете поместить эту карту обратно поверх своей колоды для розыгрыша в конце шага реакции.

— Необязательные символы —



Спасение

Вы можете просмотреть свою стопку сброса и выбрать там до # карт. Эти карты перетасовываются в вашу колоду для розыгрыша.



Прямая игра

Вы можете разыграть эту карту из своей руки. Если вы это сделаете, он будет применяться так, как если бы вы играли в него в обычном режиме, включая скорость и обязательные / необязательные значки.



Разогнать

Вы можете увеличить свою скорость на 1 за каждую перевернутую карту в этот ход (за счет улучшений, стресса и ускорения). Если вы это сделаете, вы должны увеличить его для всех перевернутых карт.

Legends Module

Легенды - это автоматические водители, с которыми вы можете соревноваться в одиночном режиме или в качестве дополнительных противников в многопользовательских играх. Они управляются одной колодой карт Легенд. Как и игроки, если Легенда находится близко к повороту, она попытается очистить его, но иногда терпит неудачу. Если он находится далеко от угла, он будет двигаться как можно быстрее, не промахиваясь.

Мы предлагаем участвовать в гонках с легендами, если в игре меньше 4 игроков, и добавить минимум две легенды, если они вообще будут добавлены. Однако правильного или неправильного выбора не существует, поэтому не стесняйтесь экспериментировать.

Подготовка

- Перетасуйте 10 карт Легенд и положите их рубашкой вверх на планшет Легенд.
- Выберите столько легендарных соперников, сколько захотите, и добавьте машины в микс, когда случайным образом заполните стартовую сетку.

Использование легенд

В каждом раунде — когда наступает время для перемещения первой легенды на шаге Раскрытия и перемещения — раскрывайте карту из верхней части колоды Легенд. Перевернутая карта будет использована всеми Легендами в этом раунде. Каждая легенда выполняет движение А или В в зависимости от того, где находится их автомобиль на трассе относительно линии Легенд.

Линия Легенд помогает автоматизированным водителям решать, как справляться с поворотами. Если они преодолеют линию Легенд, они будут атаковать поворот более агрессивно, но если они еще не достигли линии для предстоящего поворота, они подойдут как можно ближе к повороту, не промахиваясь мимо него.

Зеленый, красный, синий и желтый - это легенды. На следующей странице давайте применим к ним открытую карту легенд этого раунда.

A\ Очистка поворотов

Если Легенда пересекла линию Легенд (их автомобиль находится между линией Легенд и следующим поворотом), переместите автомобиль вперед на столько мест, сколько соответствует ограничению скорости на предстоящем повороте плюс число в ромбе над шлемом их цвета на перевернутой карточке.

Примечание: Легенды никогда не могут пересекать 2 поворота за один ход. Если это вот-вот произойдет, поставьте легендарную машину на первое место со свободным местом перед вторым поворотом.

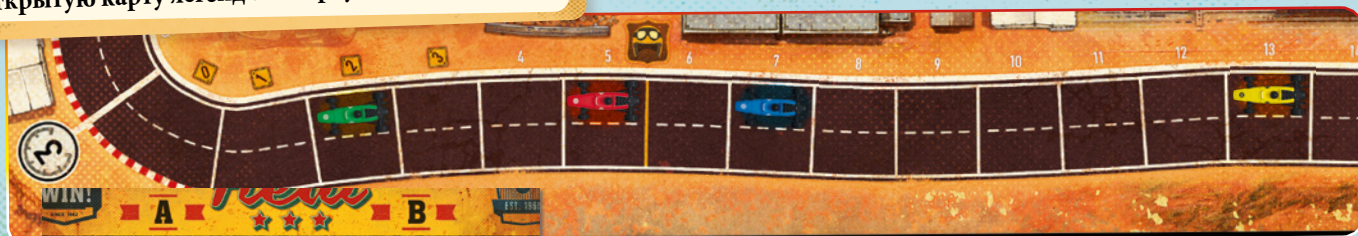
B\ Приближающиеся повороты

Если Легенда не пересекла линию Легенд, они постараются подойти как можно ближе к следующему повороту, не проскакивая его. Есть два возможных исхода:

- Если Легенды могут двигаться с максимальной скоростью (номер внутри шлема их цвета), не проходя следующий поворот, то они это сделают.
- Если движение с такой максимальной скоростью приведет к тому, что они проедут следующий поворот, вместо этого переместите легенду вперед на место с номером 0-3 непосредственно перед следующим поворотом (на основе номера в ромбе над шлемом их цвета).

Дополнительные примечания

- Легенды никогда не делают Слипстрим, не нагревают и не охлаждают свои машины.
- Легенды учитываются при определении уровня адреналина, даже если они не получают от этого никакой пользы.
- Когда колода Легенд опустеет, перетасуйте все карты в новую колоду Легенд.



Легенды Про - Вы можете сделать Легендарных противников более жесткими, увеличив значения максимальной скорости на всех картах на 1 или даже больше. Дизайнеры обычно соревнуются с Легендами с максимальной скоростью +2.





Зеленый пересек линию легенд и перемещается на 5 пространств (3 для ограничения скорости на повороте плюс 2 для значения в ромбе) и очищает поворот.

Красный пересек линию легенд и перемещается на 4 пространства (3 для ограничения скорости на повороте плюс 1 для значения в ромбе), но не очищает поворот. Удачи в следующем раунде!

Синий не пересек линию Легенд и имеет максимальную скорость 18, что слишком много (это заставило бы их пройти поворот), поэтому синий автомобиль помещается на место № 3 (значение в ромбе). Желтый не пересек линию Легенд и имеет максимальную скорость 11.

Желтая машина перемещается на 11 пространств.

Weather and Road Conditions Module

Вы можете изменить любую трассу, добавив в свою гонку жетоны погоды и дорожных условий. Подготовьте погодные и дорожные условия, прежде чем делать драфт улучшений, чтобы вы могли подготовить свой автомобиль для участия в этой конкретной гонке.


- Перетасуйте 6 погодных жетонов и вытяните один на всю гонку. Разместите его на рекламном щите на доске объявлений. Отрегулируйте, сколько карт Нагрева или Стресса у вас есть для гонки, в зависимости от эффекта жетона (1).

- Перемещайте 12 жетонов дорожных условий и возьмите по одному для каждого поворота гоночной трассы. Если маркер показывает стрелку, он изменяет следующий сектор (все пробелы между этим и следующим поворотом). Положите жетон на палатку этого сектора рядом с трассой (2). Маркеры без стрелки изменяют поворот (3).



Жетоны дорожных условий

Жетоны дорожных условий оказывают постоянное влияние на определенные повороты или сектора гоночной трассы и добавляют символы, которые необходимо учитывать на шаге реакции.

Жетоны с этим значком  являются обязательными, в то время как другие являются необязательными, и вы можете выбрать, когда применять их точно так же, как с символами улучшений.



Эффекты поворота



Отрегулируйте ограничение скорости
Ограничение скорости на 1 выше.



Отрегулируйте ограничение скорости
Ограничение скорости на 1 меньше.



Перегрев
Если ваша скорость превышает предельную при пересечении этого поворота, стоимость проезда, которую вам необходимо оплатить, увеличивается на единицу.

Эффекты сектора



Ускорение Слипстрима
Если вы выберете Слипстрим на шаге 6, вы можете добавить одно дополнительное пространство к обычным 2 пространствам. Ваш автомобиль должен находиться в этом секторе, прежде чем вы сделаете Слипстрим.



Контроль Нагрева
Не платите Нагрев за ускорение в этом секторе (по-прежнему максимум одно ускорение за ход). Ваша машина должна быть в секторе, когда вы ускоряетесь.



Погода
Погодный эффект применим и к этому сектору. Смотрите значок погоды для получения эффекта (объяснено ниже).

Подготовка автомобиля



Перетасуйте 1 дополнительную карту стресса в свою колоду.



Удалите 1 карту стресса из своей колоды.



Поместите 1 дополнительную карту нагрева в свой двигатель.



Извлеките 1 карту нагрева из вашего двигателя.



Перетасуйте 3 свои карты нагрева в колоду для розыгрыша.



Положите 3 свои карты нагрева в стопку для сброса.

Погодные эффекты



Ускорение Слипстрима
Если вы выберете Слипстрим на шаге 6, вы можете добавить 2 дополнительных пространства к обычным 2 пространствам. Ваш автомобиль должен находиться в этом секторе, прежде чем вы сделаете Слипстрим.



Никакого слипстрима
Вы не можете начать Слипстрим из этого сектора (вы можете сделать Слипстрим в него).



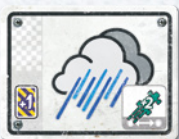
Бонус охлаждения
+1 Охлаждения в этом секторе во время шаге реакции.



Отсутствие охлаждения
Охлаждения в этом секторе на шаге реакции запрещена.

Погодные жетоны

Погодные жетоны всегда изменяют подготовку автомобиля для всех игроков перед гонкой. Они также могут оказывать влияние на погоду на некоторых участках трассы, если используется жетон погодных дорожных условий.



Championship System

Ваша машина съезжает с трассы в первой гонке сезона 1961 года, и вы улыбаетесь, обгоняя своего главного соперника, готового сделать ход. Проведите полный сезон, совершенствуя свой автомобиль в перерывах между гонками, адаптируясь к непредсказуемой погоде и используя возможности стать звездой СМИ и привлечь новых спонсоров. Во время ваших гонок наберите как можно больше очков и станьте новым чемпионом мира.

В игре представлены три “исторических” сезона чемпионата: 1961 (3 гонки), 1962 (3 гонки) и 1963 (4 гонки). Мы предлагаем вам начать с сезона 1961 года. Вы также можете перетасовать карточки событий и создать свой собственный уникальный сезон из 4 гонок (см. стр. 10).

Организация чемпионата

- Решите, в каком сезоне чемпионата участвовать в гонках, и найдите соответствующие карточки событий и трек.
- Каждый игрок выбирает цвет и берет автомобиль, коврик для игрока, фишку КПП и 12 карт скорости своего цвета. Стартовые карты улучшений использоваться не будут и могут быть возвращены в коробку.
- Возьмите таблицу результатов чемпионата, которую вы будете использовать в течение всего сезона.
- Положите планшет чемпионата сбоку от стола. Он будет использоваться для упорядочивания жетонов и колоды карт (поскольку все они имеют одну и ту же оборотную сторону) и для хранения карты активного события.
- Перетасуйте карты спонсоров в колоду спонсоров и положите ее лицевой стороной вниз на свое место на планшете чемпионата.
- Подготовьте колоду улучшений, решив, хотите ли вы использовать только базовые улучшения, только продвинутые улучшения или все вместе. Верните неиспользованные карты улучшений в коробку, так как они не будут использоваться в этом сезоне. Перетасуйте выбранные карты улучшения в колоду улучшения и положите ее лицевой стороной вниз на свое место на планшете чемпионата.
- Перетасуйте жетоны погоды и положите их стопкой лицевой стороной вниз на их место на планшете чемпионата.
- Перетасуйте жетоны дорожных условий и положите их стопкой лицевой стороной вниз на их место на планшете чемпионата.
- Положите карты Нагрева и Стресса рубашкой вверх в качестве резерва поближе к планшету чемпионата.

GOAT!

Сыграйте сезоны 1961, 62 и 63 годов подряд, чтобы определить, кто является величайшим за все время.

В конце каждого сезона все игроки сохраняют одну карту улучшения по своему выбору из тех, что у них есть на следующий сезон.

Перед каждой гонкой

- Найдите карточку события для вашей гонки (см. Сезон и номер гонки внизу карточки) и положите ее лицевой стороной вверх на свое место на планшете чемпионата в качестве ориентира. На этой карточке также будет указан трек для использования. Поместите соответствующее поле в середину стола и возьмите соответствующую карточку трека.
- Разместите автомобили на стартовой сетки. Первая гонка: Разместите их случайным образом. Более поздние гонки: Следите за положением в чемпионате. Игрок, набравший наибольшее количество чемпионских очков, занимает первое место, поул-позицию и так далее (тай-брейкером считается тот, кто занял лучшую позицию в предыдущей гонке).
- Затем выполните действия, указанные на правой стороне карточки события, сверху вниз.





● **Построй свой автомобиль:** Вы добавляете только одну карту улучшений перед каждой гонкой, так что автомобиль постепенно улучшается в течение сезона. Возьмите по одной карте на игрока, +3 дополнительные карты из колоды улучшений, и положите их рубашкой вверх на игровое поле. По одному игроку выбирают карту из этого списка, начиная с игрока, который находится последним в стартовой сетки, и продвигаясь вверх. Положите его лицевой стороной вверх перед ними. После того, как все выберут карту улучшений, игрок, который находится последним в стартовой сетки (если вы играете с Легендами, просто игнорируйте их в этом процессе), может решить поменять одну карту улучшений, которая у него уже есть, на одну из оставшихся на рынке. Наконец, перетасуйте все оставшиеся карты обратно в колоду улучшений.



● **Спонсорство:** Все игроки разыгрывают количество карточек спонсоров, указанное в карточке события, которое будет частью их стартовой комбинации из 7 карт. Смотрите правила для карт спонсоров на стр. 10



● **Поворот для прессы:** Установите стенд прессы на гоночной трассе рядом с поворотом(ами), указанными в карточке события (используйте карточку трассы, чтобы узнать, какие повороты). Смотрите правила для поворота прессы на стр. 10.



● **Погода и дорожные условия:** Достаньте самый верхний погодный жетон из стопки и поместите его лицевой стороной вверх на табло погоды на игровом поле.

Затем все игроки берут столько карточек Нагрева и Стресса, сколько указано на табло погоды, принимая во внимание любые изменения в жетоне погоды. Возьмите по одному жетону дорожных условий для каждого поворота гоночной трассы и разместите их на поле, как описано на стр. 6.

● **Событие:** Прочитайте специальное событие на карточке событий вслух, чтобы все были с ним знакомы. Это может быть подготовка или изменение правил, а может быть и вызов.

● Положите свой игровой коврик перед собой. Перетасуйте свои 12 карт скорости, карты улучшения (не забудьте ту, которую вы только что набрали), карты спонсоров, которые у вас могут быть с предыдущей гонки, и карты стресса вместе и положите эту колоду для розыгрыша лицевой стороной вниз на левое место вашего игрового коврика. Положите карты нагрева лицевой стороной вверх на место двигателя в середине игрового коврика, а свою фишку КПП поставьте на первую передачу.

● Возьмите в руку карты спонсоров, которые вы получили ранее, и возьмите столько карт из своей колоды для розыгрыша, сколько необходимо для достижения вашего размера руки (обычно 7, если не изменено специальным событием). Это карты, доступные вам в первом раунде игры. Вы готовы начать!

После каждой гонки

● Запишите чемпионские очки, набранные каждым игроком в этой гонке, в таблицу результатов, как указано в Зале славы ниже



● Все игроки сохраняют свои карты повышения квалификации и неиспользованные карты спонсоров вместе со своими картами скорости для следующей гонки. Верните карты нагрева и стресса в резерв.

● Перетасуйте все карты спонсоров, которые были использованы во время гонки, обратно в колоду спонсоров.

● Перетасуйте жетоны погоды и дорожных условий обратно в соответствующие стопки.

● Найдите событие чемпионата и карты трека для следующей гонки и начните подготовку заново.

Сохранение состояния игры

Если вы не планируете играть весь сезон за один присест, сейчас самое подходящее время поставить игру на паузу.

Вставка в коробке предназначена для того, чтобы помочь вам сохранить порядок до следующего раза!

Завершение чемпионского сезона

- Игрок, набравший наибольшее количество очков чемпионата, становится победителем. При тай-брейке становится тот, кто занял лучшую позицию в финальной гонке сезона.

Карты спонсора

Карты спонсора - это специальные улучшения, которые можно использовать только один раз. Вы удаляете их из игры в конце хода, на котором вы их разыгрываете. Как и любая другая карта улучшений, вы можете отказаться от них. Неиспользованные карты спонсора переносятся на следующую гонку сезона, но по окончании сезона не имеют никакой ценности.

Каждый раз, когда вы получаете карту спонсора, вытягивайте одну из верхней части колоды спонсоров прямо в свою руку. Если колода пуста, просто перетасуйте карты, которые были разыграны с начала гонки, чтобы сформировать новую колоду спонсоров. Если таких карточек нет, вы ничего не получаете.

Примечание: Вы не получаете никакого спонсорства в ходе разворота.



Поворот прессы

Международная пресса ждет в определенном повороте, когда произойдет что-то впечатляющее. Это дает всем игрокам постоянный вызов на протяжении всей гонки. Чтобы получить карту спонсора таким образом, вы должны либо:



- Пересеките линию поворота благодаря вашему движению слипстриму (скорость в данном случае не имеет значения),

ИЛИ

- Превысьте ограничение скорости на повороте прессы (потенциально измененное с помощью жетона дорожных условий) на 2 или более.

Примечание: Вы не можете получить более одной карты спонсора каждый раз, когда проходите через поворот прессы.

Настройка сезона чемпионата

Чтобы создать свой собственный уникальный сезон чемпионата по 4 гонкам, используйте карту треков, чтобы рандомизировать их порядок. Перед каждой гонкой возьмите карту случайного события, которое произойдет на этой конкретной трассе. Затем выполните обычную подготовку.

Пример:
В повороте прессы установлено ограничение скорости 4 (печатное значение 3 + бонус к дорожным условиям 1).

- Желтый должен заплатить 2 очка и получает карту спонсора.

- Красные получают карту спонсора, даже если им не нужно платить Нагрев за поворот.
- Синий должен заплатить 3 Нагрева, но не получает карту спонсора, так как он превышает ограничение скорости только на 1.



Tournament Mode

Если вы чувствуете себя более конкурентоспособным и хотите другого испытания, мы предлагаем вам попробовать режим турнира:

- Никто не настраивает свое КПП во время 1-го шага раунда, но все по-прежнему играют в карты.
- Как только вы перейдете к шагу раскрытия и перемещения, вы покажете, сколько карт вы разыграли, и только после этого отрегулируете свое КПП.
- Если вы отрегулировали КПП вверх / вниз на две ступени, вам немедленно придется заплатить 1 нагрев на вашем шаге раскрытия.

Примечание: Если вы случайно переключили две передачи, но не можете оплатить нагрев, соответствующим образом отрегулируйте количество карт:

- Если ошибка произошла при сдаче вверх, сбросьте одну из сыгранных карт наугад
- Если ошибка произошла при перемещении вниз, переворачивайте карты из своей колоды, пока не откроете карту скорости, и добавляйте ее в свою игровую зону, как при разыгрывании карты стресса.

Наконец, поместите свою фишку КПП на правильную передачу.



Mandatory Symbols (⚠)



Нагрев

Достаньте # карты нагрева из движка и переместите их в свою стопку для сброса.

Примечание: Если вы случайно разыграли карту улучшений и не можете оплатить ее стоимость, выбросьте ее и вместо этого разыграйте случайную карту скорости из вашей колоды для розыгрыша, следуя обычному процессу, описанному в разделе "Стресс" на странице 5 базовых правил.



Утиль

Возьмите # карты из верхней части вашей колоды для розыгрыша и сбросьте их в стопку для сброса.



Отрегулируйте ограничение скорости

Если вы пересекаете поворот в этом ходе, ваше ограничение скорости изменяется на # для вас; "+" означает, что вы можете двигаться быстрее, "-" означает, что вы должны двигаться медленнее.



Одноразовое использование

На шаге 8 (Сброс) удалите карты, на которых изображен этот символ, из игры вместо того, чтобы сбрасывать их.

— Optional Symbols —



Охлаждение

Возьмите из рук до # карт Нагрева и верните их на место установки двигателя.



Ускорение Слипстрима

Если вы решите ускорить Слипстрим на шаге 6, ваши типичные 2 пространства могут быть увеличены на указанный #.



Уменьшить стресс

Вы можете немедленно сбросить до # карт Стресса из своей руки в стопку сброса.



Освежить

Вы можете поместить эту карту обратно поверх своей колоды для розыгрыша в конце шага реакции.



Спасение

Вы можете просмотреть свою стопку сброса и выбрать там до # карт. Эти карты перетасовываются в вашу колоду для розыгрыша.



Прямая игра

Вы можете разыграть эту карту из своей руки. Если вы это сделаете, он будет применяться так, как если бы вы играли в него в обычном режиме, включая скорость и обязательные / необязательные значки.



Разогнать

Вы можете увеличить свою скорость на 1 за каждую перевернутую карту в этот ход (за счет улучшений, стресса и ускорения). Если вы это сделаете, вы должны увеличить его для всех перевернутых карт.

Road Conditions Tokens

Corner Effects



Отрегулируйте ограничение скорости

Ограничение скорости на 1 выше.



Отрегулируйте ограничение скорости

Ограничение скорости на 1 меньше.



Перегрев

Если ваша скорость превышает предельную при пересечении этого поворота, стоимость проезда, которую вам необходимо оплатить, увеличивается на единицу.

Weather Tokens

Car Setup



Перетасуйте 1 дополнительную карту стресса в свою колоду.



Удалите 1 карту стресса из своей колоды.



Поместите 1 дополнительную карту нагрева в свой двигатель.



Извлеките 1 карту нагрева из вашего двигателя.



Перетасуйте 3 свои карты нагрева в колоду для розыгрыша.



Положите 3 свои карты нагрева в стопку для сброса.

Sector Effects



Ускорение Слипстрима

Если вы выберете Слипстрим на шаге 6, вы можете добавить одно дополнительное пространство к обычным 2 пространствам. Ваш автомобиль должен находиться в этом секторе, прежде чем вы сделаете Слипстрим.



Контроль Нагрева

Не платите Нагрев за ускорение в этом секторе (по-прежнему максимум одно ускорение за ход). Ваша машина должна быть в секторе, когда вы ускоряетесь.



Погода

Погодный эффект применим и к этому сектору. Смотрите значок погоды для получения эффекта (объяснено ниже).



Никакого слипстрима

Если вы выберете Слипстрим на шаге 6, вы можете добавить 2 дополнительных пространства к обычным 2 пространствам. Ваш автомобиль должен находиться в этом секторе, прежде чем вы сделаете Слипстрима.



Никакого слипстрима

Вы не можете начать Слипстрим из этого сектора (вы можете сделать Слипстрим в него).



Бонус охлаждения

+1 Охлаждения в этом секторе во время шага реакции.



Отсутствие охлаждения

Охлаждения в этом секторе на шаге реакции запрещена.