

# HEAT

PADLÓGÁZ

## HALADÓ JÁTÉKVÁLTOZAT és a **BAJNOKSÁG** **SZABÁLYAI**

**STOP!**

Előbb ismerjétek meg a játék szabályait a szabálykönyvből.  
Javasoljuk, hogy próbáljátok ki az alapjátékot, mielőtt  
továbblépnétek a Haladó játékváltozatra és a bajnokságra.

**E**bben a szabálykönyvben található a személyre szabható autók, az egy- és többszemélyes játékban is bevezethető legendák (botok), valamint az időjárás és útviszonyok szabályai. Ezeket a szabályokat és modulokat apránként is bevezethetitek, ha már megismertétek a játékot, így új kihívásokra találtok majd.

Az összes szabály és a bajnokság használatával akár egész évadokat is lejátszhattok! Ha még kiéleztettebb küzdelemre és másfajta kihívásra vágytok, próbáljátok ki a Fenegyerek játékváltozatot.

ASGER HARDING GRANERUD  
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF  
WONDER

# Extra tartozékok

A modulokat használhatjátok bármilyen kombinációban, illetve külön-külön is. Modulonként csoportosítva az alábbi extra tartozékokra lesz szükség a játékhoz:

## Garázs modul

34 általános fejlesztéskártya

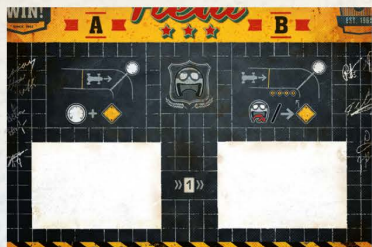


62 haladó fejlesztéskártya, amiket ez az ikon jelöl



## Legendák modul

1 legendatábla



10 legendakártya



## Időjárás és útviszonyok modul

6 időjárás-jelölő

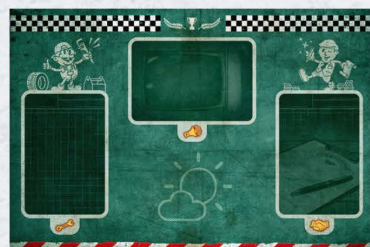


12 útviszonyjelölő



## Bajnokság

1 bajnokságtábla



2 sajtófigura



10 eseménykártya



4 pályakártya



35 szponzor-kártya



1 pontozótömb

Ez a szabálykönyv



# Garázs modul

A garázs modulban minden játékos személyre szabja az autóját 3 fejlesztéskártya segítségével. Ebben a modulban nem lesz szükség a kezdő fejlesztéskártyákra, ezeket tegyék vissza a dobozba.

Használjátok helyettük az általános és haladó fejlesztéskártyákat (amiket ez az ikon jelöl).



Javasoljuk, hogy az első néhány, a garázs modullal játszott játék során csak az általános kártyákat használjátok. Amint jobban kiismeritek a rendszert, szabadon használhatjátok a haladó kártyákat is.

## Fejlesztéskártyák

A fejlesztéskártyák több kategóriába sorolhatók az alapján, hogyan módosítják a versenyautót. Semmilyen korlátozás nem vonatkozik arra, hogy hogyan teheted be ezeket a fejlesztéseket a paklidba. Az alábbiakban felsoroljuk a fejlesztéskártyákat, ebből kiderül, melyik milyen hatással van a játékra.

### Extra hőkártyák

Ezek a fejlesztéskártyák ugyanúgy működnek, mint a hagyományos hőkártyák. Az egyetlen különbség, hogy a játék elején nem a motorba, hanem a húzópakliba kerülnek (a fejlesztéskártyák a játék elején mindig a húzópakliba kerülnek).



### Összkerék-hajtás

Ezt a korai rendszert arra fejlesztették ki, hogy a motor teljes erejét átvezesse a négy keréken keresztül az aszfalra, de ettől az autók veszítettek kormányozhatóságukból. Ezek a kártyák nagy sebességet vagy hűtést biztosíthatnak, de csökkentik a jármű feletti uralmat, mivel **+** szimbólum van rajtuk.



### Fék

A fék határozza meg, milyen későn kell reagálnod bizonyos helyzetekre, és eldöntened, hogy előzni vagy inkább lassítani szeretnél. Ezeken a kártyákon változó sebesség értékek találhatók, amelyek közül választhatsz.



### Hűtőrendszer

Stabilabb és tisztább vezetésélményt biztosít; az üzemanyag gazdaságosabb felhasználását teszi lehetővé, és kisebb terhelésnek teszi ki az autót. Ezek a kártyák hűtést biztosítanak.



### Kaszni

Biztonságosabb, kiegyensúlyozottabb autót eredményez, amit könnyebb kormányozni. Ezeknek a kártyáknak a segítségével stresszkártyákat dobhatsz el.



### Fordulatszám

Erősebb motorral az autó gyorsabban tud reagálni. A kulcspillanatokban kijátszva ezek a kártyák megkönnyítik az ellenfelek leelőzését. Az egész pályán segítik a szélárnyék kihasználását és az előzést, de a leghatékonyabbnak a kanyarokban bizonyulnak.



### Kerék

A szélességük és strapabíróságuk segíti a tapadást. Ezeknek a kártyáknak a segítségével nagyobb sebességet érhetsz el a kanyarokban vagy feláldozhatsz az autó tapadását a jobb hűtés érdekében.



### Szárny

Leszorítóerőt képez a kanyarokban. Ezeknek a kártyáknak a segítségével gyorsabban hajthatsz a kanyarokban, de megbízhatatlanok, így hőre van szükség a használatukhoz.



### Turbófeltöltő

Egy nagyobb motor több lóerőt biztosít, de egyben növeli a súlyt és a motor kopását. Ezek a legnagyobb értékű kártyák, de a használatukhoz hőre van szükség.



### Üzemanyag

A versenyautók üzemanyagát komoly szabályozások korlátozzák. Ezek a kártyák „illegális” szuperüzemanyagok.



### Gázpedál

Az autó gyorsabban reagál a gázpedálra. Ezek a kártyák a tervezett kártyákon felül játszhatók ki, így növelik az autó teljes sebességét.



### Felfüggesztés

Ezek a kártyák körről körre kijátszhatók, könnyebb vezetésélményt biztosítva.



## Az autó átépítése

Azután, hogy letették az autókat a rajtrácsra, de még azelőtt, hogy elkezdődne a verseny, egy háromfordulós draft során fejlesztéskártyákat választotok. Minden fordulóban egy fejlesztéskártyát kell kiválasztani, amíg minden játékosnak 3 fejlesztéskártyája nem lesz. Ezt közvetlenül azelőtt kell végrehajtani, mielőtt mindenki felhúzná a 7 lapot a kezébe.

**Gyorsabb kezdés:** Kísérletezhetek véletlenszerű fejlesztésekkel is. Egyszerűen keverjétek össze az általános fejlesztéskártyákat, és osszatok mindenkinek 3 lapot.

Keverjétek meg a fejlesztéskártyák pakliját. Tegyetek ki képpel felfelé 3-mal több lapot, mint ahányan játszatok. Ez lesz a draft első fordulójában a piac. A játékosok egyesével választanak egy-egy lapot a kint lévő kártyák közül, a következő sorrendben:

- **1. forduló:** A rajtrácson leghátul álló autóval kezdve, sorban a legelől álló autóig haladva egyesével válasszatok 1-1 kártyát. A maradék kártyákat dobjátok el, majd tegyetek új kártyákat a piacra a második fordulóra.
- **2. forduló:** A rajtrácson legelől álló autóval kezdve, sorban a leghátul álló autóig haladva válasszatok 1-1 kártyát. A maradék kártyákat dobjátok el, majd tegyetek új kártyákat a piacra a harmadik fordulóra.
- **3. forduló:** Ugyanúgy, mint az első fordulóban, a leghátul álló autótól a legelől haladó autóig válasszatok 1-1 kártyát. Ezután dobjátok el a maradék kártyákat.

Minden játékos keverje be a 3 fejlesztéskártyáját a paklijába a verseny kezdete előtt.

## A fejlesztéskártyák használata

### A felfedés és mozgás fázisban

A legtöbb fejlesztéskártya egy konkrét értéket biztosít, ilyen esetekben nem kell mást tenni, mint ezt az értéket hozzáadni a teljes sebességhez ugyanúgy, mint az alapkártyák esetén. Vannak azonban olyan fejlesztéskártyák, amiken egy vagy több **+** szimbólum található, vagy több különböző sebesség érték, amelyek közül választani kell.

Amikor felfeded a kártyáidat, először mindig hajtsd végre a **+** szimbólumokat (akárhonnan származnak is). Ehhez minden egyes szimbólumnál kövesd a szabálykönyv 5. oldalán található leírást.

Ezután válaszd meg az értékét minden olyan kártyádnak, amely erre lehetőséget ad, és a választott értéket add a teljes sebességedhez.

### A reakció fázisban

A legtöbb fejlesztéskártyán található olyan szimbólum, ami háttással van rád. Az, hogy ezeket a reakció fázisban (5. fázis) milyen sorrendben hajtsd végre, csak rajtad múlik. Van köztük, ami választható, és van olyan is, amit kötelező végrehajtani, mivel a fejlesztéskártya kijátszásának költségét jelentik; ezeken megtalálható a kötelező jelzés **!**.

## Kötelező szimbólum **!**



### Hő

Vegyél el # hőkártát a motorból, és tedd azokat a dobópaklidba.

**Megjegyzés:** Ha véletlenül olyan fejlesztéskártyát játszottál ki, aminek nem tudod kifizetni a hőköltségét, dobd el, és húzz helyette egy alapkártyát a húzópakliból a **+** szimbólumra vonatkozó szabályoknak megfelelően (lásd a szabálykönyv 5. oldalán).



### Kidobás

Dobd el a húzópaklid legfelső # lapját.



### Ajánlott sebesség módosítása

Ha áthajtasz kanyarhatáron ebben a fordulóban, számodra az ajánlott sebesség #-vel módosul; a „+” azt jelenti, hogy gyorsabban mehetsz, a „-” azt, hogy lassabban kell menned.



### Hűtés

Tegyél vissza a kezedből # hőkártát a motorodba.



### Szélárnyék erősítése

Ha úgy döntesz, hogy a 6. fázisban kihasználod a szélárnyékot, a megszkott 2 mezőt a megadott # mezővel növelheted.



### Stressz csökkentése

Azonnal eldobhatsz a kezedből # stresszkártyát a dobópaklidba.



### Újrázás

Ezt a kártyát visszateheted a húzópaklid tetejére, ahelyett, hogy a 9. fázisban eldobnád.

## — Opcionális szimbólumok —



### Újrahasznosítás

Átnézheted a dobópaklidat, és kiválaszthatod belőle legfeljebb # kártyát. Ezeket a kártyákat keverd a húzópaklidba.



### Közvetlen kijátszás

Ezt a lapot kijátszhatod a kezedből a reakció fázisban (5.). Ha így teszel, ugyanúgy működik, mintha a 3. fázisban fedted volna fel, a sebességet és a kötelező/opcionális szimbólumokat is beleértve.



### Gyorsítás

Minden egyes, ebben a körben (fejlesztések, stressz vagy turbó miatt) felhasznált **+** szimbólum után növelheted 1-gyel a sebességedet. Ha így teszel, ezt minden **+** szimbólum után meg kell tenned, és ez a kanyar ellenőrzésénél (7. fázis) is számít.

# Legendák modul

A legendák a játék által irányított versenyzők, akikkel egyszemélyes játékban is felvehetitek a versenyt, vagy akár a többszemélyes változatban is bevezethetitek őket. Ezeket a versenyzőket egy közös legendapakli irányítja. A játékosokhoz hasonlóan, ha egy legenda kanyarhoz ér, megpróbálja bevenni azt, de nem mindig jár sikerrel. Ha messze van egy kanyartól, olyan gyorsan megy, amilyen gyorsan csak tud, anélkül, hogy túlhaladna a kanyaron.

Azt javasoljuk, hogy ha 4-nél kevesebben játszottok, adjatok legendákat a versenyhez. Ha használtok legendákat, azt javasoljuk, hogy legalább 2 legendát adjatok a játékhoz. Nincs azonban jó vagy rossz megoldás, nyugodtan kísérletezzetek.

## Előkészületek

- Keverjétek meg a 10 legendakártyát, és tegyétek a paklit képpel lefelé a legendatáblára.
- Annyi legenda ellenfelet használhattok, amennyit csak szeretnétek. A többivel együtt sorsoljátok ki a rajtrácson elfoglalt helyüket.

## A legendák használata

Minden fordulóban – **amikor a felfedés és mozgás fázisban az első legenda sorra kerül** – fedjétek fel a legendapakli legfelső lapját. **Minden** legenda ezt a felfedett kártyát használja majd ebben a fordulóban. Minden legenda az A vagy a B mozgást hajtja végre, attól függően, hogy az autója hol helyezkedik el a pályán a legendavonalhoz képest.

A legendavonal segít a játék által irányított pilótáknak a kanyarok bevitelénél. Ha az autó már túlhaladt a legendavonalon, agresszívan megpróbálja bevenni a kanyart. Máskülönben megpróbál olyan közel kerülni a kanyarhoz, amennyire csak tud, anélkül, hogy áthaladna rajta.

## A\ Kanyarok bevétele

Ha egy legenda áthaladt a legendavonalon (az autója a legendavonal és a következő kanyar között van), mozgassátok az autóját előre annyi mezővel, amennyi a következő kanyar ajánlott sebessége plusz a felfedett kártyán a legenda színének megfelelő sisak feletti táblában lévő szám.

**Megjegyzés:** A legendák sosem hajtanak át egy mozgással két kanyaron. Ha ez történne, tegyétek a legenda autóját a második kanyarhatár előtti első, szabad helyre rendezhető mezőre.

## B\ Közelgő kanyarok

Ha egy legenda nem haladt át a legendavonalon, megpróbál olyan közel kerülni a következő kanyarhatárhoz, amennyire csak tud, anélkül, hogy áthaladna rajta. Két dolog történhet:

- Ha a legenda a maximális sebességével tud haladni (ez a színének megfelelő sisakban látható szám) **anélkül**, hogy áthaladna a következő kanyaron, így fog tenni.
- Ha a maximális sebességével áthaladna a következő kanyarhatáron, akkor ehelyett tegyétek az autóját a következő kanyarhatár előtti, 0-3 számmal jelölt mezők egyikére (annak megfelelően, hogy a legenda színének megfelelő sisak feletti táblában milyen szám található).

## További megjegyzések

- A legendák sosem használják a szélárnyékot, sem hőt, és nem is hűtik az autójukat.
- Az adrenalin meghatározásakor a legendák is számítanak, de nekik nem származik előnyük belőle.
- Ha elfogy a legendapakli, keverjétek újra.

Zöld, piros, kék és sárga legendák. Hajtsátok végre mindannyiuk számára a forduló felfedett legendakártyáját.



**Profi legendák:** Nehezíthettek a játékon, ha minden kártya maximális sebesség értékét 1-gyel vagy akár többel is növelitek. A szerzők általában +2-es maximális sebességű legendák ellen versenyeznek.



Zöld áthaladt a legendavonalon, és 5 mezőt mozog (3-at a kanyar ajánlott sebessége és 2-t a táblában látható érték miatt), ezzel beveszi a kanyart.

Piros áthaladt a legendavonalon, és 4 mezőt mozog (3-at a kanyar ajánlott sebessége és 1-et a táblában látható érték miatt), de ezzel nem veszi be a kanyart. Sok sikert a következő fordulóra!


Kék még nem haladt át a legendavonalon, és a maximális sebessége 18, ami túl sok (ennyivel áthaladna a kanyarhatáron), ezért az autóját a 3-as helyre kell tenni (ez a szám látható a táblában).

Sárga még nem haladt át a legendavonalon, és a maximális sebessége 11. A sárga autó 11 mezőt mozog előre.

## Időjárás és útviszonyok modul

Bármelyik versenypályát módosíthatjátok az időjárás- és útviszonyjelölők használatával. Az időjárást és az útviszonyokat még azelőtt készítsétek elő, hogy fejlesztéskártyákat draftolnátok, így jobban felkészíthetitek az autókat az adott versenyre.

- Keverjétek össze a 6 időjárás-jelölőt, és sorsoljátok ki egyet a teljes verseny idejére. Tegyétek a jelölőt a tábla hirdetőtábla mezőjére. A jelölő hatása alapján módosítsátok a játékhoz szükséges hó- és stresszkártyák számát **1**.
- Keverjétek össze a 12 útviszonyjelölőt, és húzzatok annyit,

amennyi kanyar található a versenypályán. A többi jelölőre nem lesz szükség. A verseny haladási irányának megfelelően minden kanyarhoz fordítsatok fel egy jelölőt. Ha a jelölőn egy szakasz szimbólum  látható, akkor az minden, az adott és a következő kanyar közti mezőt módosít: tegyétek a jelölőt az adott szakaszhoz tartozó sátorra a versenypálya mellé **2**. Azok a jelölők, amiken nincs szakasz szimbólum, az adott kanyart módosítják. Tegyétek a jelölőt az adott kanyarhoz közeli sátorra **3**.



## Útviszonyjelölők

Az útviszonyjelölők hatása az adott kanyarra vagy szakaszra állandó, és az általuk biztosított szimbólumokat figyelembe kell venni a fordulóban.

Az ilyen szimbólummal (⚠️) rendelkező jelölők végrehajtása kötelező, a többi azonban opcionális, és ugyanúgy eldöntheted, mikor használd azokat, mint a fejlesztés szimbólumok esetében.



## Kanyarhatások



**Ajánlott sebesség módosítása**  
Az ajánlott sebesség 1-gyel magasabb.



**Ajánlott sebesség módosítása**  
Az ajánlott sebesség 1-gyel alacsonyabb.



**Túlmelegedés**  
Ha a sebességed magasabb az ajánlott sebességnél, amikor áthajtasz ezen a kanyarhatáron, a kifizetendő hő teljes mennyisége 1-gyel nő.

## Szakaszhatások



**Szélárnyék erősítése**  
Ha a 6. fázisban úgy döntesz, hogy kihasználod a szélárnyékot, a megszokott 2 mező helyett 1-gyel többet haladhatsz. Az autódnak ebben a szakaszban kell lennie, mielőtt megkezdted a szélárnyék használatát.



**Hőmenedzsmet**  
Ebben a szakaszban nem kell a turbóért hőt fizetned (de továbbra is csak egyszer használhatsz turbót egy körben). Az autódnak ebben a szakaszban kell lennie, amikor turbót használasz.



**Időjárás**  
Az időjárás hatással van erre a szakaszra. A pontos hatáért ellenőrizd az időjárás-jelölőt (lásd alább).

## Időjárás-jelölők

Az időjárás-jelölők mindig módosítják az autók előkészületeit már a verseny előtt. Ezen kívül hatással lehetnek egyes szakaszokra is, **ha van időjárás útviszonyjelölő játékban**. Ilyen esetekben az időjárás-jelölő jobb alsó sarkában lévő szimbólum érvényes az adott szakaszra.



## Autók előkészületei (A verseny előtt végrehajtandó.)



Keverj 1 extra stresszkártyát a paklidba.



Távolíts el 1 stresszkártyát a pakliból.



Tegyél 1 extra hőkártát a motorodba.



Távolíts el 1 hőkártát a motorodból.



Keverd be 3 hőkártát a húzópaklidba.



Tedd 3 hőkártát a dobópaklidba.

## Időjárás hatások

(Azokban a szakaszokban érvényesek, ahol van időjárás útviszonyjelölő.)



**Szélárnyék erősítése**

Ha a 6. fázisban úgy döntesz, hogy kihasználod a szélárnyékot, a megszokott 2 mező helyett 2-vel többet haladhatsz. Az autódnak ebben a szakaszban kell lennie, mielőtt megkezdted a szélárnyék használatát.



**Szélárnyék hiánya**

Nem használhatsz szélárnyékot ezen a szakaszon (de érkezhetsz ide szélárnyékkal).



**Bónusz hűtés**

+1 hűtés ebben a szakaszban a reakció fázisban.



**Nincs hűtés**

Ebben a szakaszban nem használhatsz hűtést a reakció fázisban.



**A**z autód kilő a rajtvonalról, és ezzel megkezdődik az 1961-es évad első versenye. Elmosolyodsz, ahogy szorosan rátapsz a legnagyobb riválisod kocsjára, előzésre készen. Él át egy teljes bajnoki szezont, fejleszd az autódat a versenyek között, alkalmazkodj a kiszámíthatatlan időjárás-hoz, és használd ki a média nyújtotta lehetőségeket, válj igazi sztárrá, és szerezz szponzorokat! Szerezd meg a legtöbb pontot a versenyek során, és legyél te az új világbajnok!

Amint kiismertétek a különböző modulokat, használhatjátok akár mindet egyszerre, és több versenyt összefűzve játszhattok egy egész szezont is. A játékban található három „történelmi” bajnoki szezont: 1961 (3 verseny), 1962 (3 verseny) és 1963 (4 verseny). Azt javasoljuk, hogy az 1961-es szezonnal kezdjétek. Akár össze is keverhetitek az eseménykártyákat, hogy ezzel saját, egyedi szezont alkossatok (lásd a 10. oldalon).

## Bajnokság előkészítése

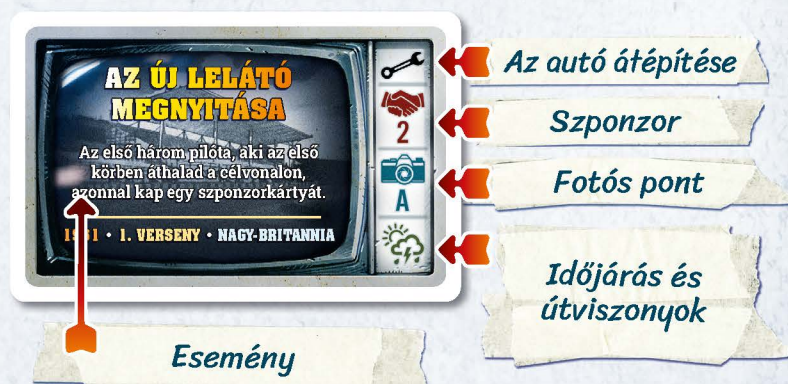
- Döntsétek el, melyik bajnoki szezont szeretnétek játszani, és keressétek elő az ahhoz tartozó esemény- és pályakártyákat.
- Minden játékos válasszon egy szintet, és vegye magához az ahhoz tartozó autót, játékosablát, váltófigurát és 12 alapkártyát. A kezdő fejlesztéskártyákra nem lesz szükség, ezeket tegyétek vissza a dobozba.
- Töltsétek ki a bajnokság pontozólapját a szezonhoz szükséges információkkal.
- Tegyétek a bajnokságtáblát a játéktábla mellé. Ez segít majd rendben tartani a jelölőket és kártyapaklikat (mivel minden pakli hátoldala egyforma), és itt tárolhatjátok az aktív eseménykártyát is.
- A szponzorkártyákat keverjétek egy szponzorpakliba, és ezt a paklit tegyétek képpel lefelé a bajnokságtábla kijelölt helyére.
- Döntsétek el, hogy csak az általános, csak a haladó vagy az összes fejlesztéskártyát szeretnétek használni. A nem használt fejlesztéskártyákat tegyétek vissza a dobozba, ebben a szezonban nem lesz rájuk szükség. A kiválasztott fejlesztéskártyákat keverjétek össze, és tegyétek ezt a fejlesztéspaklit képpel lefelé a bajnokságtábla kijelölt helyére.
- Keverjétek össze az időjárás-jelölőket, és tegyétek azokat képpel lefelé egy kupacba a bajnokságtábla kijelölt helyére.
- Keverjétek össze az útviszonyjelölőket, és tegyétek azokat képpel lefelé egy kupacba a bajnokságtábla kijelölt helyére.
- A hő- és stresszkártyákat tegyétek képpel felfelé a bajnokságtábla mellé.

## MINDEN IDŐK LEGJOBBJA!

*Játsszátok le egymás után az 1961-es, 1962-es és 1963-as szezont, hogy kiderüljön, ki minden idők legjobbjai! Minden egyes szezont végén minden játékos megtarthat egyet a meglévő fejlesztéskártyái közül a következő szezonra.*

## Minden verseny előtt

- Keressétek elő az adott versenyhez tartozó eseménykártyát (a szezon és a verseny száma a kártya alján található), és tegyétek képpel felfelé a bajnokságtábla kijelölt helyére, emlékeztetőül. Ez a kártya mondja meg azt is, melyik versenypályára lesz szükség. Tegyétek a megfelelő táblát az asztal közepére, és keressétek elő a hozzá tartozó pályakártyát.
- Tegyétek az autókat a rajtrácsra, az első versenynél véletlenszerűen. A későbbi versenyeknél kövessétek a bajnokság állását. A legtöbb bajnoki ponttal rendelkező játékos indul az első helyről, és így tovább (döntetlen esetén az előző versenyen elért jobb helyezést dönt).
- Ezután fentről lefelé hajtsátok végre az eseménykártya jobb oldalán látható lépéseket.







● **Az autó átépítése:** Minden verseny előtt csak egy fejlesztéskártyát építesz az autódba, így az a szezon során folyamatosan fejlődik majd. Húzzatok a fejlesztéspakliból 3-mal több kártyát, mint amennyien játszottok, és tegyétek őket képpel felfelé a játéktáblára. A játékosok a rajtrácson leghátul álló autó tulajdonosával kezdve egyesével sorban választanak 1-1 kártyát erről a piacról, és képpel felfelé maguk elé teszik azt. Miután mindenki választott egy fejlesztéskártyát, a rajtrács utolsó helyén álló játékos (ha legendákkal játszottok, őket most hagyjátok figyelmen kívül) dönthet úgy, hogy egy már meglévő fejlesztéskártyáját lecseréli valamelyik piacon maradt kártyára. Végül a megmaradt fejlesztéskártyákat keverjétek vissza a fejlesztéspakliba.



● **Szponzor:** Minden játékos húzzon annyi szponzorkártyát, amennyi az eseménykártyán látható, ez a kezdő 7 kártyájának része lesz. A szponzorkártyákra vonatkozó szabályokat lásd a 10. oldalon.



● **Fotós pont:** Tegyetek egy sajtófigurát a versenypályára, az eseménypályán megjelölt kanyar(ok) mellé (a beazonosításhoz használjátok a pályakártyát). A fotós pontra vonatkozó szabályokat lásd a 10. oldalon.



● **Időjárás és útviszonyok:** Húzzátok fel a legfelső időjárás-jelölőt a kupacból, és tegyétek a játéktáblán található hirdetőtáblára. Ezután minden játékos vegyen el annyi hő- és stresszkártyát, amennyi az időjárás-hirdetőtáblán látható, figyelembe véve az időjárás-jelölő esetleges módosító hatását. Húzzatok a pálya minden kanyarjára egy útviszonyjelölőt, és a 6. oldalon leírtaknak megfelelően tegyétek ezeket a pályára.

● **Esemény:** Olvassátok fel hangosan az eseménykártyán látható különleges eseményt, hogy mindenki tisztában legyen vele. Előfordulhat, hogy ez változtat az előkészületeken vagy a szabályokon, vagy valamilyen kihívást jelent a játékosoknak.

● Tedd magad elé a játékos táblát. Keverd össze a 12 alapkártyádat, a fejlesztéskártyáidat (ne feledd azt a kártyát sem, amit most szerezted a drafton), az előző versenyről esetlegesen maradt szponzorkártyáidat, valamint a stresszkártyáidat, és ezt a húzópaklit tedd a játékos táblád bal oldalán lévő kijelölt helyre. A hő-kártyákat tedd a játékos táblád közepén lévő motor mezőre, a váltódat pedig tedd 1-es fokozatba.

● A fordulóban korábban kapott szponzorkártyádat vedd a kezvedbe, majd húzz annyi lapot, hogy a megengedett mennyiség legyen a kezvedben (ez általában 7, hacsak egy különleges esemény nem módosította).

## Minden verseny után

- Jegyezzétek fel a pontozólapra az egyes játékosok által szerzett bajnoki pontokat az alább látható dicsőségtábla alapján.

**Dicsőségtábla**

1 GB	6	3	4	9		
2 USA	4	10	3	9	6	
3 ITALIA						
4						

- Minden játékos megtartja a következő versenyre a fejlesztéskártyáit, a fel nem használt szponzorkártyáit, valamint az alapkártyáit. A hő- és stresszkártyákat tegyétek vissza a készletbe.
- A verseny során használt szponzorkártyákat keverjétek vissza a szponzorpakliba.
- Keverjétek vissza az időjárás- és útviszonyjelölőket a megfelelő kupacokba.
- Keressétek elő a következő verseny eseménykártyáját és pályakártyáját, és készítsétek elő a következő futamot.

**A játékállás elmentése**  
Ha nem szeretnétek együttlő helyeteken végigjátszani az egész évadot, most félbehagyhatjátok a játékot. A dobozbelső kialakítása segít rendben tartani az alkatrészeket a következő alkalomig.

## Egy bajnoki évad befejezése

- A győztes az, aki a legtöbb bajnoki pontot szerezte. Döntetlen esetén az győz, aki a szezon utolsó versenyén jobb helyezést ért el.

## Szponzorkártyák

A szponzorkártyák különleges, egyszer használatos fejlesztések. Annak a körnek a végén, amelyben használod őket, kikerülnek a játékból. A többi fejlesztéskártyához hasonlóan eldobhatod őket. A fel nem használt szponzorkártyákat továbbviheted a szezon következő versenyére, de a szezon végén nem érnek semmit.

Minden egyes alkalommal, amikor szponzorkártyát szerzel, húzd fel a kezedbe a szponzorpakli legfelső lapját. Ha a pakli már elfogyott, csak keverd meg a verseny eleje óta elhasznált szponzorkártyákat, ez lesz az új húzópakli. Ha nincsenek ilyen kártyák, nem kapsz semmit.

**Megjegyzés:** Azokban a körökben, amikor kipördülsz, nem kapsz semmilyen szponzorációt.



## Fotós pont

A nemzetközi sajtó a pálya megadott kanyarjaiban várja, hogy valami különleges történjen. Ez állandó kihívást jelent a játékosok számára a verseny során. Kétféleképp szerezhetsz ilyen módon szponzorkártyát:

- Szélárnyék használatával hajts át a kanyarhatáron (ilyen esetben a sebességed nem számít),  
vagy
- lépd át legalább 2-vel a fotós pont ajánlott sebességét (az esetleges útviszonyjelölőt is beleszámolva).

**Megjegyzés:** Legfeljebb egy szponzorkártyát kaphatsz minden alkalommal, amikor áthajtasz a fotós ponton.

## A bajnoki szezonok személyre szabása

Ha szeretnél egy saját, egyedi, négy versenyből álló bajnoki szezont, használj a pályakártyákat véletlenszerű sorrendben. Minden egyes verseny előtt húzz egy eseménykártyát, ez megmondja majd, mi történik az adott pályán. Ezután hajtsd végre az előkészületeket a leírtak szerint.

**Példa:**

A fotós pont ajánlott sebessége 4 (3 a táblára nyomtatva +1 az útviszonyjelölő miatt).

A piros, sárga és kék autók mind áthajtanak a kanyarhatáron a képen látható kártyák kijátszásával.

- Sárgának 2 hőt kell fizetnie, és kap egy szponzorkártyát.
- Piros kap egy szponzorkártyát, még úgy is, hogy nem kellett hőt fizetnie a kanyarért.
- Kéknek 3 hőt kell fizetnie, de nem kap szponzorkártyát, mivel csak 1-gyel lépte túl az ajánlott sebességet.



# Fenegyerek játékvaltozat

Ha élesebb versenyre és másfajta kihívásra vágysz, próbáld ki a Fenegyerek játékvaltozatot:

- Senki sem állíthatja a váltóját a forduló 1. fázisában, de mindenkinek továbbra is kell kártyákat kijátszania.
- Amint elérsz a felfedés és mozgás fázishoz, mutasd meg, mennyi kártyát játszottál ki, és csak ezután állítsz a váltódon.
- Ha két fokozattal váltottál fel/le, azonnal ki kell fizetned 1 hőt a felfedés fázisban.

**Megjegyzés:** Ha véletlenül két fokozatot váltottál, de nem tudod kifizetni a szükséges hőt, a következők szerint módosíts a kártyák számán:

- Ha a hibát felfelé váltáskor követted el, dobd el véletlenszerűen az egyik kijátszott kártyádat.
- Ha a hibát lefelé váltáskor követted el, csapj fel a húzópakliból lapokat addig, amíg alapkártyát nem csapsz fel, és ezt tedd a játékterületedre ugyanúgy, mint amikor **+** szimbólumot játszol ki (lásd a szabálykönyv 5. oldalán).

Végül tedd a váltódat a megfelelő fokozatba.



## Kötelező szimbólum (!)



**Hő**

Vegyél el # hőkártyát a motorból, és tedd azokat a dobópaklidba.

**Megjegyzés:** Ha véletlenül olyan fejlesztéskártyát játszottál ki, aminek nem tudod kifizetni a hőkölttségét, dobd el, és húzz helyette egy alapkártyát a húzópaklidból a + szimbólumra vonatkozó szabályoknak megfelelően (lásd a szabálykönyv 5. oldalán).



**Kidobás**

Dobd el a húzópaklid legfelső # lapját.



**Ajánlott sebesség módosítása**

Ha áthajtasz kanyarhatáron ebben a fordulóban, számodra az ajánlott sebesség # -vel módosul; a „+” azt jelenti, hogy gyorsabban mehetsz, a „-” azt, hogy lassabban kell menned.



**Egyszer használatos**

A 9. fázis (laphúzás) során ahelyett, hogy eldobnád az ilyen szimbólummal rendelkező lapokat a játékterületedről, távolítsd el őket a játékból.

## Útviszonyjelölők Kanyarhatások



**Ajánlott sebesség módosítása**

Az ajánlott sebesség 1-gyel magasabb.



**Ajánlott sebesség módosítása**

Az ajánlott sebesség 1-gyel alacsonyabb.



**Túlmelegedés**

Ha a sebességed magasabb az ajánlott sebességnél, amikor áthajtasz ezen a kanyaron, a kifizetendő hő teljes mennyisége 1-gyel nő.

## Szakaszhatások



**Szélárnyék erősítése**

Ha a 6. fázisban úgy döntesz, hogy kihasználod a szélárnyékot, a megszokott 2 mező helyett 1-gyel többet haladhatsz. Az autódnak ebben a szakaszban kell lennie, mielőtt megkezdjed a szélárnyék használatát.



**Hőmenedzsmint**

Ebben a szakaszban nem kell a turbóért hőt fizetned (de továbbra is csak egyszer használhatsz turbót egy körben). Az autódnak ebben a szakaszban kell lennie, amikor turbót használsz.



**Időjárás**

Az időjárás hatással van erre a szakaszra. A pontos hatásért ellenőrizd az időjárás-jelölőt.

## — Opcionális szimbólumok —



**Hűtés**

Tegyél vissza a kezedből # hőkártyát a motorodba.



**Szélárnyék erősítése**

Ha úgy döntesz, hogy a 6. fázisban kihasználod a szélárnyékot, a megszokott 2 mezőt a megadott # mezővel növelheted.



**Stressz csökkentése**

Azonnal eldobhatsz a kezedből # stresszkártyát a dobópaklidba.



**Újrázás**

Ezt a kártyát visszateheted a húzópaklid tetejére, ahelyett, hogy a 9. fázisban eldobnád.



**Újrahasznosítás**

Átnézheted a dobópaklidat, és kiválaszthatasz belőle legfeljebb # kártyát. Ezeket a kártyákat keverd a húzópaklidba.



**Közvetlen kijátszás**

Ezt a lapot kijátszhatod a kezedből a reakció fázisban (5.). Ha így teszel, ugyanúgy működik, mint ha a 3. fázisban fedted volna fel, a sebességet és a kötelező/opcionális szimbólumokat is beleértve.



**Gyorsítás**

Minden egyes, ebben a körben (fejlesztések, stressz vagy turbó miatt) felhasznált + szimbólum után növelheted 1-gyel a sebességedet. Ha így teszel, ezt minden

+ szimbólum után meg kell tenned, és ez a kanyar ellenőrzésénél (7. fázis) is számít.

## Időjárás-jelölők Autók előkészületei (A verseny előtt végrehajtandó.)



Keverj 1 extra stresszkártyát a paklidba.



Távolítsd el 1 hőkártyát a motorból.



Távolítsd el 1 stresszkártyát a pakliból.



Keverd be 3 hőkártyát a húzópaklidba.



Tegyél 1 extra hőkártyát a motorodba.



Tedd 3 hőkártyát a dobópaklidba.

## Időjárás hatások

(Azokban a szakaszokban érvényesek, ahol van időjárás útviszonyjelölő.)



**Szélárnyék erősítése**

Ha a 6. fázisban úgy döntesz, hogy kihasználod a szélárnyékot, a megszokott 2 mező helyett 2-vel többet haladhatsz. Az autódnak ebben a szakaszban kell lennie, mielőtt megkezdjed a szélárnyék használatát.



**Szélárnyék hiánya**

Nem használhatsz szélárnyékot ezen a szakaszon (de érkezhetsz ide szélárnyékkal).



**Bónusz hűtés**

+1 hűtés ebben a szakaszban a reakció fázisban.



**Nincs hűtés**

Ebben a szakaszban nem használhatsz hűtést a reakció fázisban.