

HEAT

PEDAL TO THE METAL™

MODO AVANÇADO e SISTEMA DE CAMPEONATO

PARE!

Aprenda a jogar Heat lendo o livreto de Regras primeiro. Nós sugerimos que você jogue o jogo base antes de prosseguir para o Modo Avançado e o Sistema de Campeonato.

Este livreto apresenta carros customizados, Lendas (autômatos) para desafiar em partidas solo ou com mais jogadores e regras de Clima & Condições da Pista. Essas regras e módulos podem ser adicionados progressivamente, assim que você estiver familiarizado com o jogo, para novos desafios. Você também pode jogar uma temporada inteira juntando todo esse conteúdo empolgante e jogando o Sistema de Campeonato! Se você se sentir mais competitivo e quiser um desafio diferente, você também pode tentar o Modo de Torneio.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER

GALÃ
PA
GOS

Componentes Extras

Estes Módulos avançados podem ser usados individualmente ou em qualquer combinação. Aqui estão os componentes a serem adicionados à sua partida, separados por Módulo:

Módulo de Garagem

34 cartas de Melhoria Regular



62 cartas de Melhoria Avançada, identificadas por este ícone



Módulo de Lendas

1 tabuleiro de Lendas



10 cartas de Lendas

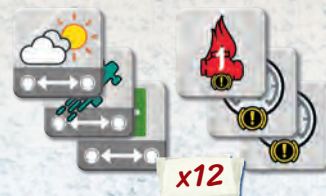


Módulo de Clima & Condições da Pista

6 Fichas de Clima

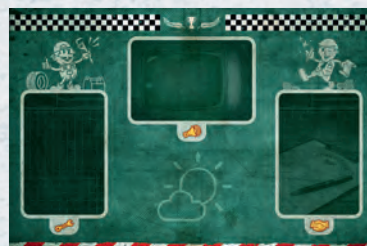


12 Fichas de Condições da Pista



Sistema de Campeonato

1 tabuleiro de Campeonato



2 Figuras de Curva da Imprensa



10 cartas de Evento



4 cartas de Pista



35 cartas de Patrocínio



1 Bloco de Pontuação

Este Livreto de regras



Módulo de Garagem

No Módulo de Garagem, cada jogador constrói seu próprio carro customizado com 3 cartas de Melhoria. As cartas de Melhoria Inicial não são usadas neste módulo, então coloque-as de volta na caixa.

Em vez disso, use as cartas de Melhoria que são divididas em 2 níveis: Regulares e Avançadas (identificadas por este ícone).



Nas suas primeiras partidas com o Módulo de Garagem, recomendamos que você utilize apenas as cartas Regulares. Quando você se familiarizar com este sistema, fique à vontade para adicionar as Avançadas à mistura.

Cartas de Melhoria

As cartas de Melhoria vêm em várias categorias com base em como elas modificam os carros de corrida. Não há nenhuma restrição quanto à inclusão dessas categorias no seu baralho. Elas são descritas aqui, sem nenhuma ordem em particular, para que você sinta como elas impactarão a sua partida.

Cartas de Aquecimento Extras

Estas cartas de Melhoria funcionam exatamente como as cartas de Aquecimento normais. A única diferença é que elas começam a partida no seu Baralho de Compra em vez de no espaço do Motor (cartas de Melhoria sempre começam no Baralho de Compra).



Direção 4x4

Este sistema inicial foi projetado para transferir toda a força do motor para o asfalto através das quatro rodas, mas isso atrapalhava a direção. Estas cartas têm o potencial para alta Velocidade ou Resfriamento, mas também reduzem o controle porque adicionam símbolos +.



Freios

Os freios têm tudo a ver com o quão tarde você pode tomar uma decisão de ultrapassar ou de pisar no freio e ainda manter-se na pista. Estas cartas têm valores variáveis de Velocidade, os quais você pode escolher.



Sistema de Resfriamento

Fornece uma direção mais estável e hábil; uma melhor economia de combustível e menos estresse para o carro. Estas são cartas de resfriamento.



Chassi

Um carro mais seguro, com melhor estabilidade que não subvira. Estas cartas permitem que você descarte cartas de Estresse.



R.P.M.

Um motor poderoso permite que o seu carro responda mais rápido. Quando jogada em momentos decisivos, estas cartas permitem que você ultrapasse seus oponentes mais facilmente. São cartas que ajudam você a pegar o vácuo e ultrapassar por toda a pista, mas são mais eficientes por dentro e por fora das curvas.



Pneus

Trata-se de aderência através da largura e da durabilidade. Estas cartas permitem que você vá mais rápido nas curvas ou sacrifique a aderência em troca de muito resfriamento.



Aerofólios

Cria força descendente em curvas. Estas cartas te ajudam a pilotar mais rápido em curvas, mas são instáveis, por isso precisam de Aquecimento.



Turbocompressor

Um motor maior que fornece mais potência, mas aumenta também o peso e o desgaste. Estas são as cartas com os maiores valores e exigem que você pague Aquecimento.



Combustível

O combustível de corrida é altamente regulamentado. Estas são cartas "ilegais" de supercombustível.



Pedal Acelerador

O carro reage mais rápido à pressão no acelerador. Estas cartas podem ser jogadas em adição às já planejadas, aumentando, assim, a sua Velocidade total.



Suspensão

Fornecendo uma pilotagem mais suave, estas cartas podem ser jogadas rodada após rodada.



Montando Seu Carro

Após posicionar os carros no grid de largada, mas antes de começar a corrida, você passará por 3 rodadas de escolha de cartas de Melhoria. Em cada rodada, você escolherá uma carta de Melhoria, para um total de 3 para cada jogador. Isso é realizado como a última etapa da preparação, antes de comprar 7 cartas para a sua mão.

Começo rápido: Você pode tentar jogar com melhorias aleatórias, simplesmente embaralhando todas as cartas de Melhoria Regular e distribuindo 3 cartas para cada jogador.

Embaralhe o baralho de cartas de Melhoria. Coloque uma carta por jogador, +3 cartas extras, viradas para cima no tabuleiro de jogo. Este é o mercado para a primeira rodada de escolha. Um de cada vez, os jogadores escolhem uma carta do mercado nesta ordem:

- **1ª rodada** - pegue cartas de trás para frente no grid de largada; a primeira escolha é do jogador cujo carro está em **último**. Continue até que todos tenham pego uma carta. Depois descarte as cartas restantes e crie um novo mercado para a segunda rodada.
- **2ª rodada** - pegue cartas de frente para trás no grid de largada; a primeira escolha é do jogador cujo carro está em **primeiro**. Continue até que todos tenham pego uma carta. Depois descarte as cartas restantes e crie um novo mercado para a terceira rodada.
- **3ª rodada** - assim como a primeira rodada, pegue cartas de trás para frente no grid de largada. Continue até que todos

tenham pego sua terceira e última carta de Melhoria. Depois descarte as cartas restantes.

Todos os jogadores embaralham suas 3 cartas de Melhoria em seus baralhos de compra antes da corrida começar.

Usando Cartas de Melhoria Durante a etapa Revelar e Mover

A maior parte das cartas de Melhoria fornecem um valor fixo e tudo que você precisa fazer é somar esse valor à sua Velocidade, como faria com cartas Básicas. Algumas delas, por outro lado, possuem um ou mais símbolos  ou vários valores para escolher.

Ao revelar suas cartas, comece sempre resolvendo os símbolos  seguindo o processo habitual descrito na página 5 do livreto de Regras para cada um deles.

Por fim, escolha o valor de qualquer carta de Melhoria que forneça uma escolha de valores de Velocidade e some-o à sua Velocidade.

Durante a etapa de Reação

A maior parte das cartas de Melhoria possuem símbolos que afetam você. A ordem com a qual você os aplica na etapa de Reação (etapa 5) é sempre uma escolha sua. Alguns são opcionais e não precisam ser aplicados, mas outros devem ser aplicados, pois representam o custo de ter jogado a carta de Melhoria; estes são indicados pelo ícone de Obrigatório .

Símbolos Obrigatórios



Aquecimento

Pegue X cartas de Aquecimento do Motor e mova-as para a sua Pilha de Descarte.

Observação: Se você acidentalmente jogou uma carta de Melhoria cujo custo de Aquecimento não pode pagar, descarte-a e, em vez disso, jogue uma carta Básica aleatória do seu Baralho de Compra seguindo o mesmo processo de quando você joga um símbolo  (veja a página 5 do livreto de Regras).



Sucatear

Descarte a carta no topo do seu Baralho de Compra X vezes.



Ajuste de Limite de Velocidade

Se você cruzar Linhas de Curva neste turno, o Limite de Velocidade delas é modificado em X para você; "+" significa que você pode ir mais rápido, "-" significa que você deve ir mais devagar.



Resfriamento

Pegue até X cartas de Aquecimento da sua mão e devolva-as para o espaço do Motor.



Impulso de Vácuo

Se você escolher usar o Vácuo na etapa 6, seus 2 Espaços normais podem ser aumentados pelo valor X indicado.



Reduzir o Estresse

Você pode descartar imediatamente até X cartas de Estresse da sua mão para a Pilha de Descarte.



Renovar

Você pode colocar esta carta de volta no topo do seu Baralho de Compra em vez de descartá-la na etapa 9.

— Símbolos Opcionais —



Recuperar

Você pode olhar as cartas na sua Pilha de Descarte e escolher até X cartas lá. Essas cartas são embaralhadas no seu Baralho de Compra.



Jogada Direta

Você pode jogar esta carta da sua mão na etapa de Reação (etapa 5). Se o fizer, ela é aplicada como se você a tivesse revelado na etapa 3, incluindo o valor de Velocidade e ícones obrigatórios/opcionais.



Acelerar

Você pode aumentar a sua Velocidade em 1 para cada símbolo  usado por você neste turno (presente em Melhorias, Estresse, Impulso etc.). Se o fizer, você deve aumentá-la por todos os símbolos  usados e isso conta para verificações de curva (etapa 7).

Módulo de Lendas

Lendas são pilotos automatizados que você pode enfrentar no modo solo ou que podem ser usados como oponentes adicionais em partidas com mais jogadores. Eles são controlados por um único baralho de cartas de Lendas. Assim como os jogadores, se uma Lenda estiver perto de uma curva, ela tentará ultrapassá-la, mas às vezes falhará. Se estiver longe de uma curva, ela se moverá o mais rápido possível, sem exagerar.

Nós sugerimos competir com Lendas se houver menos do que 4 jogadores na partida e adicionar pelo menos duas Lendas se for adicionar alguma. No entanto, não há uma escolha certa ou errada, então fique à vontade para experimentar.

Preparação

- Embaralhe as 10 cartas de Lendas e coloque-as viradas para baixo no tabuleiro de Lendas.
- Pegue quantos oponentes de Lenda você quiser e adicione os carros aos outros quando você estiver preenchendo aleatoriamente o Grid de Largada.

Usando Lendas

A cada rodada — **quando for o momento da primeira Lenda se mover na etapa Revelar e Mover** — revele a carta no topo do baralho de Lendas. Esta carta será usada por **todas** as Lendas nesta rodada. Cada Lenda realiza o movimento A ou B, dependendo de onde o carro dela está na pista em relação à Linha das Lendas.

A Linha das Lendas ajuda os pilotos automatizados a decidir como lidar com as curvas. Se eles tiverem passado a Linha das Lendas, eles abordarão a curva mais agressivamente. Caso o contrário, eles chegarão o mais próximo que puderem da Linha de Curva sem ultrapassá-la.

Verde, Vermelho, Azul e Amarelo são Lendas. Na próxima página, vamos aplicar a carta de Lendas revelada da rodada a elas.

A\ Passando por Curvas

Se uma Lenda tiver cruzado a Linha das Lendas (o carro dela está entre a Linha das Lendas e a próxima Linha de Curva), mova o carro para frente na mesma quantidade de Espaços que o Limite de Velocidade da Linha de Curva seguinte **mais** o número no Losango acima do capacete da cor dela na carta revelada.

Observação: Lendas não podem cruzar 2 Linhas de Curva no mesmo movimento. Se isso estiver prestes a acontecer, posicione o carro da Lenda no primeiro Espaço com uma Posição disponível antes da segunda Linha de Curva.

B\ Aproximando-se de Curvas

Se uma Lenda não tiver cruzado a Linha das Lendas, ela tentará chegar o mais próximo possível da próxima Linha de Curva, sem ultrapassá-la. Há dois resultados possíveis:

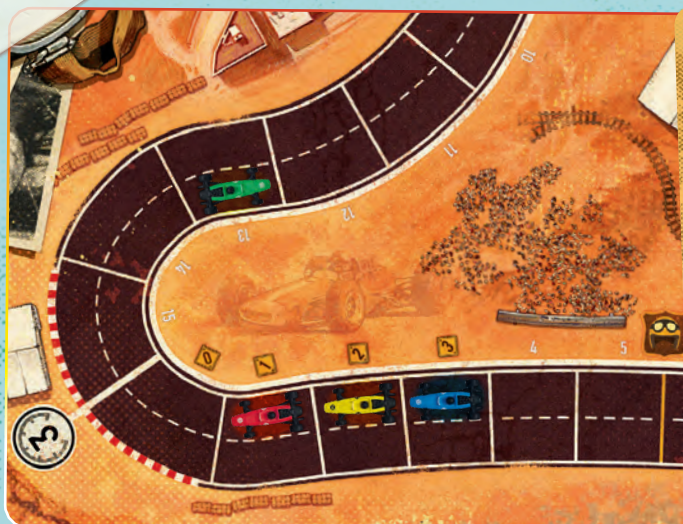
- Se a Lenda puder se mover na Velocidade Máxima dela (o número dentro do capacete da cor dela) **sem** ultrapassar a próxima Linha de Curva, ela fará isso.
- Se o movimento nessa Velocidade Máxima faria com que ela ultrapassasse a próxima Linha de Curva, em vez disso, avance a Lenda para o espaço numerado de 0 a 3 logo antes dessa Linha de Curva (de acordo com o número no Losango acima do capacete da cor dela).

Observações Adicionais

- Lendas nunca usam o Vácuo, o Aquecimento, ou Resfriem seus carros.
- Lendas contam ao determinar a Adrenalina, apesar de não receberem nenhum benefício dela.
- Quando o baralho de Lendas estiver vazio, embaralhe todas as cartas em um novo baralho de Lendas.

Grandes Lendas: Você pode transformar as Lendas em adversários mais fortes aumentando os valores de Velocidade Máxima em todas as cartas em 1, ou até mais. Os criadores do jogo correm contra as Lendas com uma Velocidade Máxima de +2.





Verde cruzou a Linha das Lendas e se move 5 Espaços (3 pelo Limite de Velocidade da curva mais 2 pelo valor no Losango) e passa pela curva.

Vermelho cruzou a Linha das Lendas e se move 4 Espaços (3 pelo Limite de Velocidade da curva mais 1 pelo valor no Losango), mas não passa pela curva. Mais sorte na próxima rodada!

Azul não cruzou a Linha das Lendas e tem uma Velocidade Máxima de 18, o que é demais (ela o faria ultrapassar a Linha de Curva), então o carro azul é posicionado na Posição #3 (o valor no Losango).

Amarelo não cruzou a Linha das Lendas e tem uma Velocidade Máxima de 11. O carro amarelo se move 11 Espaços.

Módulo de Clima e Condições da Pista

Você pode modificar qualquer pista ao adicionar fichas de Clima e de Condições da Pista à sua corrida.

Prepare o Clima e as Condições da Pista antes de escolher as Melhorias para que você possa customizar o seu carro para lidar com essa corrida específica.

- Embaralhe as 6 fichas de Clima e compre uma para a corrida inteira. Coloque-a no Espaço de Outdoor do tabuleiro. Ajuste a quantidade de cartas de Aquecimento e de Estresse que você terá para a corrida, de acordo com o efeito da ficha 1.

- Embaralhe as 12 fichas de Condições da Pista e compre uma quantidade igual à quantidade de curvas na pista. As outras não serão usadas nesta corrida. Revele uma das fichas compradas para cada curva, na ordem da corrida. Se a ficha tiver o Símbolo de Setor (◐◑), ela modifica todos os espaços entre essa curva e a próxima: coloque a ficha na tenda desse setor, ao lado da pista 2. Uma ficha sem um Símbolo de Setor modifica a curva para a qual foi comprada: coloque a ficha na tenda próxima a essa curva 3.



Fichas de Condições da Pista



Fichas de Condições da Pista têm um efeito permanente em curvas específicas ou setores da pista de corrida e adicionam símbolos que devem ser levados em conta durante a rodada.

Fichas com este ícone (!) são obrigatórias, enquanto as outras são opcionais e você pode escolher quando aplicá-las, exatamente como você faria com símbolos de Melhoria.

Efeitos de Curva



Ajuste de Limite de Velocidade

O Limite de Velocidade é aumentado em 1.



Ajuste de Limite de Velocidade

O Limite de Velocidade é diminuído em 1.



Superaquecimento

Se a sua Velocidade for maior do que o Limite de Velocidade quando você cruzar essa Linha de Curva, o custo total em Aquecimento que você precisa pagar é aumentado em um.

Efeitos de Setor



Impulso de Vácuo

Se você escolher usar o Vácuo na etapa 6, você pode adicionar um Espaço extra aos 2 Espaços habituais. O seu carro deve estar localizado neste setor antes de você usar o vácuo.



Controle de Aquecimento

Não pague Aquecimento para usar o impulso neste setor (o limite de um impulso no máximo por curva contínua). O seu carro deve estar neste setor quando você usar o impulso.



Clima

O efeito do Clima se aplica a este setor. Veja a ficha de Clima para o efeito (explicado a seguir).

Preparação do Carro (Aplicado antes da corrida)



Embaralhe 1 carta de Estresse extra ao seu baralho.



Remova 1 carta de Estresse do seu baralho.



Coloque 1 carta de Aquecimento extra no seu Motor.



Remova 1 carta de Aquecimento do seu Motor.



Embaralhe 3 das suas cartas de Aquecimento no seu Baralho de Compra.



Coloque 3 das suas cartas de Aquecimento na sua Pilha de Descarte.

Efeitos Climáticos

(Aplicado em setores onde há uma ficha de Condições da Pista com efeito Climático)



Impulso de Vácuo

Se você escolher usar o Vácuo na etapa 6, você pode adicionar 2 Espaços extras aos 2 Espaços habituais. O seu carro deve estar localizado neste setor antes de você usar o vácuo.



Sem Vácuo

Você não pode usar o vácuo estando neste setor (você pode usar o vácuo para entrar nele).



Bônus de Resfriamento

+1 de Resfriamento neste setor durante a etapa de Reação.



Sem Resfriamento

O Resfriamento não é permitido neste setor durante a etapa de Reação.

Fichas de Clima



Fichas de Clima sempre modificam a preparação do carro para todos os jogadores **antes** da corrida. Elas também podem ter um efeito Climático em alguns setores da pista **se uma ficha de Condições da Pista com efeito Climático estiver em jogo**. Neste caso, aplique o símbolo no canto inferior direito da Ficha de Clima para esse setor.



Sistema de Campeonato

O seu carro dispara da largada na primeira corrida da temporada de 1961 e você sorri ao despistar seu rival principal, pronto para avançar. Vivencie uma temporada completa melhorando o seu carro entre corridas, adaptando-se ao clima imprevisível e capitalizando nas oportunidades de ser uma estrela da mídia e atrair novos patrocínios. Durante suas corridas, acumule mais pontos e torne-se o novo Campeão Mundial.

Uma vez que você esteja familiarizado com os diferentes Módulos, você pode usar todos eles e jogar várias corridas para formar uma temporada completa.

O jogo vem com três Temporadas de Campeonato "históricas": 1961 (3 corridas), 1962 (3 corridas) e 1963 (4 corridas). Sugerimos que você comece com a Temporada de 1961. Você também pode embaralhar as cartas de Evento e criar a sua própria Temporada de 4 corridas (veja a p. 10).

Preparando o Campeonato

- Decida em qual Temporada de Campeonato deseja correr e encontre as cartas de Evento e de Pista correspondentes.
- Cada jogador escolhe uma cor e pega o carro, o tabuleiro de jogador, a alavanca de câmbio e as 12 cartas Básicas dessa cor. Coloque as cartas de Melhoria Inicial de volta na caixa, pois elas não são usadas em campeonatos.
- Pegue uma folha de pontuação do Campeonato que será usada para a temporada completa.
- Posicione o tabuleiro de Campeonato ao lado na mesa. Ele será usado para manter as fichas e os baralhos de cartas organizados (pois todos eles têm o mesmo verso) e para armazenar a carta de Evento ativa.
- Embaralhe as Cartas de Patrocínio em um baralho de Patrocínio e coloque-o virado para baixo no espaço correspondente do tabuleiro de Campeonato.
- Prepare o Baralho de Melhorias decidindo se quer usar apenas as Melhorias Regulares, apenas as Avançadas ou todas elas juntas. Devolva as cartas de Melhoria não utilizadas para a caixa, pois elas não serão usadas nesta Temporada. Embaralhe as cartas de Melhoria escolhidas em um Baralho de Melhorias e coloque-o virado para baixo no espaço correspondente do tabuleiro de Campeonato.
- Embaralhe as fichas de Clima e coloque-as em uma pilha virada para baixo no espaço correspondente do tabuleiro de Campeonato.
- Embaralhe as fichas de Condições da Pista e coloque-as em uma pilha virada para baixo no espaço correspondente do tabuleiro de Campeonato.

- Coloque as cartas de Aquecimento e de Estresse viradas para cima formando uma reserva ao lado do tabuleiro de Campeonato.

Melhor de Todos os Tempos!
Jogue as temporadas de 1961, 62 e 63 em sequência para determinar quem é o Melhor de Todos os Tempos.
Ao final de cada temporada, todos os jogadores escolhem uma carta de Melhoria entre as que têm para manter para a próxima temporada.

Antes de Cada Corrida

- Encontre a carta de Evento para sua corrida (veja a Temporada e o número da corrida na parte de baixo da carta) e coloque-a virada para cima no espaço correspondente do Tabuleiro de Campeonato como referência. Essa carta também indicará qual Pista usar. Posicione o Tabuleiro correspondente no centro da mesa e pegue a carta de Pista correspondente.
- Posicione os carros no grid de largada. Primeira corrida: Coloque-os aleatoriamente. Próximas corridas: Siga as posições no Campeonato. O jogador com mais pontos de Campeonato fica na pole position (em primeiro) e assim por diante (o desempate é resolvido por quem ficou melhor qualificado na corrida anterior).
- Em seguida, siga as etapas indicadas no lado direito da carta de Evento, de cima para baixo.



Monte seu carro

Patrocínio

Curva da Imprensa

Clima e Condições da Pista

Evento Especial





● **Monte seu carro:** Você adiciona apenas uma carta de Melhoria antes de cada corrida de modo que o carro melhore gradualmente durante a Temporada. Compre uma carta por jogador, +3 cartas adicionais do baralho de Melhorias e coloque-as viradas para cima no tabuleiro de jogo. Um de cada vez, os jogadores escolhem uma carta desse mercado, começando pelo jogador que está em último no grid de largada e seguindo para cima. Coloque-a virada para cima à frente deles. Após todos terem escolhido uma carta de Melhoria, o jogador que está em último no grid de largada (se estiver jogando com as Lendas, simplesmente ignore-as neste processo) pode decidir se deseja trocar uma carta de Melhoria que já possui por uma das que restaram no mercado. Por fim, embaralhe quaisquer cartas restantes de volta ao baralho de Melhorias.



● **Patrocínio:** Todos os jogadores compram a quantidade de cartas de Patrocínio indicada na carta de Evento e elas serão parte das 7 cartas da mão inicial deles. Veja as regras para as cartas de Patrocínio na p. 10.



● **Curva da Imprensa:** Coloque uma Figura de Curva da Imprensa na pista de corrida ao lado das curvas indicadas na carta de Evento (use a carta de Pista para descobrir quais são as curvas). Veja as regras para a Curva da Imprensa na p. 10.



● **Clima & Condições da Pista:** Compre a ficha de Clima no topo da pilha e coloque-a virada para cima no Outdoor Climático do tabuleiro de jogo. Em seguida, todos os jogadores pegam a quantidade de cartas de Aquecimento e de Estresse indicada no Outdoor Climático, levando em consideração quaisquer modificações na ficha de Clima. Compre uma ficha de Condições da Pista para cada curva da pista de corrida e coloque-as no tabuleiro conforme explicado na página 6.

● **Evento:** Leia em voz alta o evento especial na carta de Evento para que todos estejam familiarizados com ele. Ele pode ser uma mudança na preparação ou nas regras, ou pode ser um desafio.

● Posicione seu tabuleiro de jogador à sua frente. Embaralhe suas 12 cartas Básicas, cartas de Melhoria (não esqueça a que acabou de escolher), cartas de Patrocínio que você pode ter de corridas anteriores e cartas de Estresse e coloque este Baralho de Compra virado para baixo no espaço à esquerda do seu tabuleiro de jogador. Coloque as cartas de Aquecimento viradas para cima no espaço do Motor no meio do tabuleiro de jogador e sua Alavanca de Câmbio na primeira marcha.

● Pegue as cartas de Patrocínio que você recebeu mais cedo nesta rodada para a sua mão e compre do seu Baralho de Compra a quantidade de cartas necessária para alcançar o seu limite de mão (normalmente 7 se não for modificado por um

evento especial). Essas serão as cartas disponíveis para você na primeira rodada da partida. Você está pronto para começar!

Após cada corrida

● Anote os pontos de Campeonato que cada jogador recebeu por essa corrida no bloco de pontuação, conforme indicado no Hall da Fama a seguir.



● Todos os jogadores mantêm suas cartas de Melhoria e cartas de Patrocínio não utilizadas junto com suas cartas Básicas para a próxima corrida. Devolva as cartas de Aquecimento e de Estresse para a reserva.

● Embaralhe todas as cartas de Patrocínio que foram usadas durante a corrida de volta ao baralho de Patrocínio.

● Embaralhe a ficha de Clima e as fichas de Condições da Pista de volta às suas respectivas pilhas.

● Encontre as cartas de Evento e de Pista para a próxima corrida do Campeonato e comece a preparação novamente.

Salvando o Estado do Jogo

Se você não planeja jogar a temporada inteira em uma sessão, agora é um bom momento para pausar o jogo.

O organizador na caixa foi elaborado para ajudar a manter as coisas organizadas até a próxima sessão!

Completando uma Temporada de Campeonato

- O jogador com a maior pontuação total de Campeonato é o vencedor. Se houver empate, quem ficou melhor colocado na última corrida da temporada é o vencedor.

Cartas de Patrocínio

Cartas de Patrocínio são melhorias especiais que só podem ser usadas uma vez. Você as remove do jogo ao final do turno em que foram jogadas. Assim como qualquer outra carta de Melhoria, você pode descartá-las. Cartas de Patrocínio não utilizadas são transferidas para a próxima corrida, mas têm nenhum valor quando a temporada termina.

Cada vez que você ganhar uma carta de Patrocínio, compre uma do topo do baralho de Patrocínio diretamente para sua mão. Se o baralho estiver vazio, simplesmente embaralhe as cartas que foram jogadas desde o começo da corrida para formar um novo baralho de Patrocínio. Se não houver cartas assim, você não recebe nada.

Observação: Você não ganha cartas de Patrocínio em um turno em que tenha rodado.



Curva da Imprensa



A imprensa internacional está esperando que algo espetacular aconteça em uma curva específica. Isso fornece a todos os jogadores um desafio permanente durante a corrida inteira. Para ganhar uma carta de Patrocínio dessa maneira você deve:

- Cruzar a Linha de Curva usando um movimento de Vácuo (a Velocidade é irrelevante neste caso),
ou
- Exceder o Limite de Velocidade da Curva da Imprensa (potencialmente modificado por uma ficha de Condições da Pista) por 2 ou mais.

Observação: Você não pode ganhar mais do que uma carta de Patrocínio cada vez que você passa por uma Curva da Imprensa.

Customizando as Temporadas de Campeonato

Para criar sua própria temporada de Campeonato com 4 corridas, use as cartas de Pista para randomizar a ordem delas. Antes de cada corrida, compre uma carta de Evento aleatória que acontecerá nessa pista específica. Depois, siga com a preparação normal.

A Curva da Imprensa tem um Limite de Velocidade de 4 (valor indicado de 3 + 1 de bônus de Condições da Pista).

Os carros amarelo, vermelho e azul cruzam a Linha de Curva jogando as cartas indicadas.

■ Amarelo precisa pagar 2 de Aquecimento e recebe uma carta de Patrocínio.

■ Vermelho recebe uma carta de Patrocínio mesmo não precisando pagar nenhum Aquecimento pela curva.

■ Azul precisa pagar 3 de Aquecimento, mas não recebe uma carta de Patrocínio, pois excedeu o Limite de Velocidade em apenas 1.



Modo de Torneio

Se você está se sentindo mais competitivo e quer um desafio diferente, sugerimos que você tente o Modo de Torneio:

- Ninguém passa as Marchas durante a 1ª etapa da rodada, mas todos ainda jogam cartas.
- Assim que você chegar na etapa de Revelar e Mover, você mostra quantas cartas jogou e só aí ajusta sua Marcha.
- Se você passou a Marcha duas posições para cima ou para baixo, você deve pagar imediatamente 1 Aquecimento na sua etapa de Revelar.

Observação: Se você passou duas Marchas acidentalmente e não tiver como pagar o Aquecimento, ajuste a quantidade de cartas adequadamente.

- Se o equívoco ocorreu enquanto passava para cima, descarte aleatoriamente uma das cartas jogadas
- Se o equívoco ocorreu enquanto passava para baixo, adicione uma carta Básica aleatória do seu Baralho de Compra para a sua Área de Jogo seguindo o mesmo processo de quando você joga um Símbolo  (veja a p. 5 do livreto de Regras).

Por fim, coloque a sua Alavanca de Câmbio na Marcha correta.



Símbolos Obrigatórios (!)



Aquecimento

Pegue X cartas de Aquecimento do Motor e mova-as para a sua Pilha de Descarte.

Observação: Se você acidentalmente jogou uma carta de Melhoria cujo custo de Aquecimento não pode pagar, descarte-a e, em vez disso, jogue uma carta Básica aleatória do seu Baralho de Compra seguindo o mesmo processo de quando você joga um símbolo + (veja a página 5 do livreto de Regras).



Sucatear

Descarte a carta no topo do seu Baralho de Compra X vezes.



Ajuste de Limite de Velocidade

Se você cruzar Linhas de Curva neste turno, o Limite de Velocidade delas é modificado em X para você; "+" significa que você pode ir mais rápido, "-" significa que você deve ir mais devagar.



Uso único

Durante a etapa 9 (Reabastecer a Mão), remova esta carta do jogo se ela estiver na sua Área de Jogo, em vez de descartá-la.

Fichas de Condições da Pista

Efeitos de Curva



Ajuste de Limite de Velocidade

O Limite de Velocidade é aumentado em 1.



Ajuste de Limite de Velocidade

O Limite de Velocidade é diminuído em 1.



Superaquecimento

Se a sua Velocidade for maior do que o Limite de Velocidade quando você cruzar essa Linha de Curva, o custo total em Aquecimento que você precisa pagar é aumentado em um.

Efeitos de Setor



Impulso de Vácuo

Se você escolher usar o Vácuo na etapa 6, você pode adicionar um Espaço extra aos 2 Espaços habituais. O seu carro deve estar localizado neste setor antes de você usar o vácuo.



Controle de Aquecimento

Não pague Aquecimento para usar o impulso neste setor (o limite de um impulso no máximo por curva contínua). O seu carro deve estar neste setor quando você usar o impulso.



Clima

O efeito do Clima se aplica a este setor. Veja a ficha de Clima para o efeito.

— Símbolos Opcionais —



Resfriamento

Pegue até X cartas de Aquecimento da sua mão e devolva-as para o espaço do Motor.



Impulso de Vácuo

Se você escolher usar o Vácuo na etapa 6, seus 2 Espaços normais podem ser aumentados pelo valor X indicado.



Reduzir o Estresse

Você pode descartar imediatamente até X cartas de Estresse da sua mão para a Pilha de Des-

carte.



Renovar

Você pode colocar esta carta de volta no topo do seu Baralho de Compra em vez de descartá-la na etapa 9.



Recuperar

Você pode olhar as cartas na sua Pilha de Descarte e escolher até X cartas lá. Essas cartas são embaralhadas no seu Baralho de

Compra.



Jogada Direta

Você pode jogar esta carta da sua mão na etapa de Reação (etapa 5). Se o fizer, ela é aplicada como se você a tivesse revelado na etapa 3, incluindo o valor de Velocidade e ícones obrigatórios/opcionais.



Acelerar

Você pode aumentar a sua Velocidade em 1 para cada símbolo + usado por você neste turno (presente em Melhorias, Estresse, Impulso etc.). Se o fizer, você deve aumentá-la por todos os símbolos + usados e isso conta para verificações de curva (etapa 7).

Fichas de Clima

Preparação do Carro

(Aplicado antes da corrida)



Embaralhe 1 carta de Estresse extra ao seu baralho.



Remova 1 carta de Estresse do seu baralho.



Coloque 1 carta de Aquecimento extra no seu Motor.



Remova 1 carta de Aquecimento do seu Motor.



Embaralhe 3 das suas cartas de Aquecimento no seu Baralho de Compra.



Coloque 3 das suas cartas de Aquecimento na sua Pilha de Descarte.

Efeitos Climáticos

(Aplicado em setores onde há uma ficha de Condições da Pista com efeito Climático)



Impulso de Vácuo

Se você escolher usar o Vácuo na etapa 6, você pode adicionar 2 Espaços extras aos 2 Espaços habituais. O seu carro deve estar localizado neste setor antes de você usar o vácuo.



Sem Vácuo

Você não pode usar o vácuo estando neste setor (você pode usar o vácuo para entrar nele).



Bônus de Resfriamento

+1 de Resfriamento neste setor durante a etapa de Reação.



Sem Resfriamento

O Resfriamento não é permitido neste setor durante a etapa de Reação.