

熱力狂飆 規則書：崎嶇道路擴充

碎石從你的輪胎下噴濺而出，賽車在開始打滑時發生了令人反胃的劇烈搖晃。踩下離合器、換檔、補油。引擎咆哮著，賽車以完美的路線躍入下一個彎道；你依然在比賽中，但你必須更加留意賽道上的鬆散礫石。

本擴充提供玩家全新的挑戰，像是賽道上的礫石、蛇形彎道及激進傳奇。

遊戲玩法的改變請參考下列說明。

前方路況崎嶇！

內容物

- 這本規則手冊
- 1 本 計分冊
- 1 個 有著 2 個不同賽道的雙面遊戲圖板（南非及德國）

加入各自對應牌堆的卡牌：

- 5 張 壓力卡牌
- 15 張 熱力卡牌
- 7 張 贊助卡牌
- 12 張 進階升級卡牌，數字 61 - 66（每種 2 張）
- 2 張 賽道卡牌
- 4 張 事件卡牌（1966 賽季）

1 組玩家配件：

- 12 張 基本卡牌
- 3 張 起始升級卡牌
- 1 張 玩家牌墊
- 1 個 賽車
- 1 個 排檔桿

礫石區

在南非賽道的許多位置上都是礫石區。

在你的回合結束時（步驟 9：將遊玩區域的卡牌棄掉時），若你的賽車位於礫石區的格子，且你的引擎有熱力卡牌時，你必須支付 1 張熱力卡牌。否則，直接忽略此效果。

蛇形彎道

蛇形彎道是一個全新的特色，在本擴充的兩個赛道中都能發現這些蛇形彎道。

他們由 2 條連續的彎道線組成，有著相同的速度限制且兩者間隔至少 1 格。**兩側皆會有藍色虛線**以供玩家辨識。

如果你們未將天氣與路況模組一起加入遊玩，只要將這些蛇形彎道視為普通的彎道。

如果你們將該模組一起加入遊玩，在遊戲設置期間，每個蛇形彎道只需要抽取一個路況指示物。

如果指示物顯示段落符號 ，它會影響蛇形彎道之後的段落。否則他會影響這兩條彎道線。

作為提示，蛇形彎道的帳篷顏色為藍色，與其供辨識的藍色虛線相同。

在冠軍系統模式中，媒體區可以位於其中一個蛇形彎道上。在這個情況下，媒體區永遠被放在（蛇形彎道中）最後一條彎道線上，依照赛道卡牌來決定。

激進傳奇

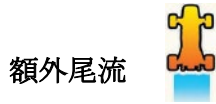
傳奇會在赛道上某些部份時變得更加激進，取得機會在同一輪跨越多個彎道。

如果一位傳奇這回合開始時在一個菱形方塊上有著一個以上倒 V 標記的赛道格上（見圖片），每有一個倒 V 標記，本輪它可以額外跨越一條彎道線。

注意：本規則也可以在基礎遊戲中的大英帝國赛道上使用。只要在有著速度限制 6、5 及 4 的彎道前的「0」菱形方塊畫上一個倒 V 標記。

額外尾流符號

本擴充引進一個全新符號，可用於車庫模組或冠軍系統模式。使用時，只需將新的升級和贊助卡牌混入對應牌堆即可。



額外尾流

本符號為可在步驟 6（尾流階段）中可選擇使用的符號，用以串聯多次尾流移動。

若前一次尾流移動使你的賽車停在一個新的尾流位置，則允許進行一次額外尾流移動。

該輪中所有可用的尾流加成也適用於此次額外移動。

若使用天氣與路況模組，適用標準規則。

此額外移動不會計入速度值，因為它屬於尾流移動。

範例：

1/藍色玩家翻開卡牌並移動 4 格。

2/在利用尾流時，藍色玩家決定使用其升級卡牌提供的 +1 尾流加成，並額外移動 3 格。

3/由於此移動使他正好停在綠色賽車後方，他可以使用第一個額外尾流符號。此時藍色賽車位於受路況指示物影響的段落，因此可以使用該 +2 尾流加成以及升級卡牌的 +1 加成。藍色賽車再移動 5 格。

4/現在藍色賽車停在黃色賽車後方的格子，使他可以使用第二個額外尾流符號。此時藍色賽車已不在受路況指示物影響的段落，因此 +2 加成不適用，但升級卡牌的 +1 加成仍適用，故藍色賽車前進 3 格。

藍色賽車共跨越了 2 條彎道線，但其該回合的速度值僅為 4，因此不需要支付任何熱力卡！完美的行動！

冠軍系統

本擴充包含 4 張全新的事件卡牌。

你可以同時使用這些卡牌來遊玩 1966 賽季或你可以在客製化冠軍賽季時，將這些卡牌加入你的事件牌堆。

製作團隊

由 Sidekick Studio 設計與開發

作者們 - Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

插畫與美術設計 - Vincent Dutrait

平面設計與版面配置 - Cyrille Daujean

校訂 - Jesse Rasmussen

作者們想要特別感謝在哥本哈根、Superhero Meetups 以及 FIJ Cannes 上所有了不起的測試者。

也特別感謝 Days of Wonder 團隊一直以來的支持，以及在 Cannes 上謙虛地打敗我們的 Franck。
把你的油門踩到底全力衝刺！

Days of Wonder 感謝從遊戲上市以來，世界各地玩家的熱情以及支持。熱力還在狂飆！