

熱力狂飆™ HEAT

進階玩法 與冠軍系統

等等！

請先閱讀規則手冊了解如何遊玩《熱力狂飆》。我們建議在加入進階玩法與冠軍系統之前先遊玩核心玩法。

這本手冊介紹客製化賽車、能在單人與多人遊戲中對抗的傳奇（機器人）以及天氣與路況規則。一旦你們熟悉遊戲，即可加入這些規則與模組，帶來全新的挑戰。你們也能一起加入全部的刺激元素並遊玩冠軍系統，來暢玩整個賽季！如果你們追求競爭性更為強烈、一場與眾不同的挑戰，你們也能嘗試錦標賽模式。

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



額外內容物

你可以使用單一模組，或任意組合以下的進階模組來進行遊戲。以下的內容物會按照模組區分表示，你可以將它們加入遊戲：

車庫模組

34張 標準升級卡牌



62張 進階升級卡牌 帶有以下圖示



傳奇模組

1張 傳奇牌墊



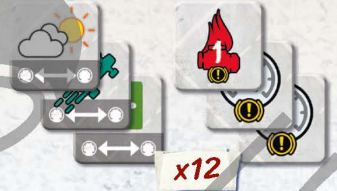
10張 傳奇卡牌



天氣與路況模組

6個 天氣指示物

12個 路況指示物



冠軍系統

1張 冠軍牌墊

2個 媒體區立牌



10張 事件卡牌

35張 贊助卡牌



4張 賽道卡牌



1本 計分冊

這本規則手冊



車庫模組

在車庫模組中，每位玩家以3張升級卡牌打造自己的客製化賽車。起始升級卡牌在這個模組中不會被使用到，所以請將它們放回遊戲盒中。

你們將改為使用分成2個等級的升級卡牌：標準與進階（帶有這個圖案標示）。



在你們的前幾次車庫模組遊戲中，我們推薦你們只使用標準卡牌。當你們熟悉這個系統時，就能自由地將進階卡牌混入組合。

升級卡牌

依照改裝的賽車部分，升級卡牌分成許多種類。你們的牌堆內能包含任意張數、種類的升級卡牌。這裡會解釋它們的功能，沒有按照特定的順序，所以你們能自行體驗它們會如何影響你們的遊戲。

額外的熱力卡牌

這些升級卡牌與一般的熱力卡牌使用方式相同。唯一不同之處在於當遊戲開始時，會將這些熱力卡牌放到抽牌堆中，而不是引擎區域（升級卡牌在開始時永遠在抽牌堆中）。



四輪驅動系統

這種早期系統的設計在於可以透過四個輪胎，從引擎傳導力量至柏油路面，但這會造成難以使用方向盤控制。這些卡牌有著高速或冷卻的潛力，但是因為加入 **+** 符號也減少了可控因素。



煞車

煞車能讓你的決定更為彈性，你也能夠延後下決定的時間點，是要超車還是踩下煞車，並仍舊保持在賽道上。這些卡牌有著變動的速度值，你可以從中進行選擇。



冷卻系統

能讓你的駕駛更加穩定與流暢；更好的燃料轉換與對賽車更小的壓力。這就是冷卻卡牌。



車體

一個有著較好平衡的賽車是更加安全的，減少轉向不足的狀況。這些卡牌讓你能棄掉壓力卡牌。



轉速表

一個強大的引擎讓你的賽車能反應得更快。在關鍵時刻打出時，這些卡牌讓你能更輕易地加速超過對手。它們是幫助你利用尾流前進以及超過所有賽道上賽車的卡牌，尤其是在彎道附近以及彎道內是最為有效的。



輪胎

考慮到寬度與耐用度帶來的抓地力。這些卡牌讓你能在彎道更加快速地移動或是犧牲抓地力換取大量冷卻。



尾翼

在彎道內會產生向下的壓力。這些卡牌幫助你在彎道內能更快速地駕駛，但是它們的缺點在於需要熱力。



渦輪增壓器

一個更大的引擎給予你更大的馬力，但是也會增加重量與耗損。這些是有著最高數值的卡牌，並要求你支付熱力。



燃料

賽車燃料有著高度的規範。這些是「非法的」超級燃料卡牌。



加速踏板

加速器能讓賽車有更快的反應。除了你原先計畫打出的卡牌之外，你還能額外打出這些卡牌，並加總到你的總速度。



懸吊系統

讓你的駕駛更為流暢，你能夠一輪又一輪地打出這些卡牌。



打造你的賽車

在起始方格放置賽車之後，但在開始賽事之前，你們將會進行3輪的抽選升級卡牌。

在每輪中你們將輪流選擇一張升級卡牌，直到每位玩家都有3張卡牌。這會在最後一個遊戲設置步驟（抽取7張卡牌到手中）前完成。

快速開始—你們也能透過以下的方式體驗隨機升級：洗混所有標準升級卡牌並發給每位玩家隨機3張卡牌。

洗混升級卡牌牌堆。在遊戲圖板上，面朝上放置數量為玩家人數+3的卡牌。這是第一輪組成的卡牌市場。依照以下順序，玩家從市場中一次抽選一張卡牌：

●**第一輪**—從起始方格由後往前的順序抽選卡牌；賽車在**最後面**的玩家第一個挑選。依序直到每個人都拿取一張卡牌。接著棄掉剩餘的卡牌並替第二輪設置新的卡牌市場。

●**第二輪**—從起始方格由前往後的順序抽選卡牌；賽車在**最前面**的玩家第一個挑選。依序直到每個人都拿取一張卡牌。接著棄掉剩餘的卡牌並替第三輪設置新的卡牌市場。

●**第三輪**—如同第一輪，從起始方格由後往前的順序抽選卡牌。依序直到每個人都拿取各自

的第三張以及最後的升級卡牌。接著棄掉剩餘的卡牌。

在賽事開始之前，所有玩家將3張升級卡牌洗進各自的抽牌堆中。

使用升級卡牌

在翻開並移動步驟的期間

大部分的升級卡牌會給定一個固定的數值，你只要將這個數值加總到你的速度，就如同基本卡牌一樣。另一方面，某些卡牌帶有一個或者更多的**+**符號，或甚至有**好幾個數值**要你選擇。

當翻開你的卡牌時，總是從結算**+**符號開始，依照規則手冊的第5頁上的對應流程執行。

最後，針對那些你能選擇速度值的卡牌，選擇升級卡牌上的數值並將它加總到你的速度。

在反應步驟的期間

大部分的升級卡牌會帶有能夠影響你的符號。在反應步驟（步驟5）中，你總是能決定它們的執行順序。某些是可選的並沒有一定要被執行，但是有些升級卡牌相對較強力，而作為打出這類卡牌的代價，你必須執行強制圖案**!**所標示的效果。

強制符號 (!)



熱力

從引擎拿取#張熱力卡牌並將它們放進你的棄牌堆。

注意：如果你不小心打出一張升級卡牌並且你無法支付它的熱力費用，改為棄掉它並從你的抽牌堆打出一張隨機基本卡牌，與你打出一個**+**符號時的流程相同（見規則手冊的第5頁）。



報廢

棄掉你的抽牌堆最上方的卡牌#次。



調整速度限制

如果你在本回合跨越彎道線，對你而言，將彎道線的速度限制加減#；「+」意味著你能更快地移動，「-」意味著你必須更緩慢地移動。



冷卻

從你的手牌拿取最多#張熱力卡牌並將它們放回引擎區域。



尾流加速

如果你在步驟6選擇利用尾流前進，你原本的2格可以增加標示的#。



降低壓力

你可以立刻從你的手牌棄掉最多#張壓力卡牌到棄牌堆中。



刷新

你可以在步驟9將這張卡牌放回你抽牌堆的最上方而不是棄掉它。

—可選符號—



回收利用

你可以查看棄牌堆並選擇其中最多#張卡牌。這些卡牌洗入你的抽牌堆中。



直接打出

你可以在反應步驟（步驟5）從你的手牌打出這張卡牌。如果你這麼做，如同你在步驟3打出了它，包含加總速度值以及執行強制/可選圖案。



速度提升

本回合每個使用的**+**符號可以讓你的速度增加1點（符號可能來自升級、壓力、加速等）。如果你這麼做，所有使用的**+**符號都必須列入增加，並且會計入檢查彎道速度限制的判定（步驟7）。

傳奇模組

傳奇是自動駕駛車手，你能在單人模式中對抗他或是在多人遊戲中將他們作為額外的對手。他們由一個單一的傳奇卡牌牌堆所控制。如同玩家一般，當一位傳奇即將通過彎道時，他有可能會成功或是失敗。如果離彎道還有好一段距離，傳奇將會在不跨越彎道的前提下快速移動。

如果少於4位玩家進行遊戲，我們建議與傳奇一同競賽，如果要加入任何傳奇，建議至少加入兩個傳奇。然而，沒有正確或錯誤的選擇，所以可以隨意地嘗試。

遊戲設置

- 洗混10張傳奇卡牌並將他們面朝下放在傳奇牌墊上。
- 挑選你們想要的傳奇對手數量，並將他們與你們的賽車一起隨機填滿起始方格。

使用傳奇

每一輪在第一位傳奇執行翻開並移動的步驟移動時翻開傳奇牌堆最上方的卡牌。這張翻開的卡牌會在這一輪被所有傳奇所使用。每個傳奇會根據他的賽車在賽道上與傳奇線的位置關係，做出A移動或是B移動。

傳奇線幫助這些自動駕駛車手決定如何處理彎道。如果他們跨越傳奇線，他們會更積極地應對轉彎。否則，他們會在不跨越彎道線的前提下，盡可能地往彎道線靠近。

在下一頁中，讓我們一起執行本輪翻開的傳奇卡牌。



A\ 通過彎道

如果一位傳奇跨越了傳奇線（他的賽車在傳奇線與下一個彎道線之間），往前移動賽車，格數等同即將面對的彎道速度限制加上在翻開的卡牌上，對應顏色頭盔上方的菱形方塊中的數字。

注意：傳奇總是無法在同一次移動中跨越2個彎道線。如果這即將發生，將傳奇賽車放在第二個彎道線之前的第一個空半格上。

B\ 靠近彎道

如果一位傳奇尚未跨越傳奇線，他會在不跨越彎道線的前提下，盡可能地往下一個彎道線靠近。有兩種可能的結果：

- 如果傳奇能以他的最高速度移動（對應顏色頭盔中的數字）並且沒有跨越下一個彎道線，他就會這麼做。
- 如果以他的最高速度移動將會導致他跨越下一個彎道線，改為往前移動傳奇，剛好停在這個彎道線前標示著數字0-3的格子上（依照對應顏色頭盔上方的菱形方塊中的數字）。

額外注意事項

- 傳奇無法利用尾流前進、使用熱力或冷卻他們的賽車。
- 當決定腎上腺素時傳奇也會計算在內，儘管他們不會因此得到好處。
- 當傳奇牌堆空了，洗混所有卡牌形成一個新的傳奇牌堆。



綠色已經跨越傳奇線並移動5格（彎道速度限制3點加上菱形方塊中的數值2點）並且通過彎道。

紅色已經跨越傳奇線並移動4格（彎道速度限制3點加上菱形方塊中的數值1點）但是沒有通過彎道。下一輪會更好！

藍色尚未跨越傳奇線並有著太多的最高速度18點，18點對於藍色而言太多了（它會跨越彎道線），所以將藍色賽車放到數字3的半格上（菱形方塊中的數值）。

黃色尚未跨越傳奇線並有著最高速度11點。黃色賽車移動11格。

天氣與路況模組

透過加入天氣與路況指示物，你們可以改造賽事中任意的賽道。在抽選升級卡牌前準備好天氣與路況，讓你們能夠為這場特別的賽事客製化好自己的賽車。

- 洗混6個天氣指示物並替整場賽事抽取一個。將它放在圖板上的廣告牌空間。依照指示物的效果，調整賽事中你們所擁有的熱力或壓力卡牌數量 ❶。

- 洗混12個路況指示物並抽取與賽道上彎道數量相同的個數。在這場賽事中不會用到剩餘的路況指示物。以競賽順序，翻開每一個彎道所抽到的指示物。如果指示物顯示段落符號（●←→●），它會影響到從該彎道到下一個彎道之間的所有格子：將指示物放到賽道旁，屬於這個段落的帳篷上 ❷。一個沒有段落符號的指示物只會影響到對應的彎道：將指示物放到靠近這個彎道的帳篷上 ❸。



路況指示物

在特定的彎道或是賽道的段落上，路況指示物有著一個永久的效果，並且在每輪中，你會需要計入由路況指示物所帶來的影響。

有著圖案 (⚠️) 的指示物是強制的，而除此之外的指示物是可選的，而且當指示物與升級符號一起結算時，你可以選擇結算的順序。



彎道效果



調整速度限制

速度限制提高1點。



調整速度限制

速度限制降低1點。



過熱

當你跨越這個彎道線時，如果你的速度超過這個速度限制，你需要支付的總熱力費用增加1點。

段落效果



尾流加速

如果你在步驟6選擇利用尾流前進，你原本的2格可以額外增加1格。你的賽車必須在利用尾流前進前，就已經位於這個段落。



熱力控制

在這個段落不用支付熱力來加速（每回合仍然最多加速一次）。當你加速時，你的賽車必須位於這個段落。



天氣

這個段落會被天氣效果所影響。查看天氣指示物上的效果（見右側）。

賽車設置

(在賽事前執行)



將額外1張壓力卡牌洗入你的抽牌堆。



從你的抽牌堆中移除1張壓力卡牌。



將額外1張熱力卡牌放入你的引擎。



從你的引擎中移除1張熱力卡牌。



將3張你的熱力卡牌洗入你的抽牌堆。



將3張你的熱力卡牌放入你的棄牌堆。

天氣效果

(在有天氣路況指示物的段落上執行)



尾流加速

如果你在步驟6選擇利用尾流前進，你原本的2格可以額外增加2格。你的賽車必須在利用尾流前進前，就已經位於這個段落。



尾流禁止

你無法在這個段落利用尾流前進（你可以利用尾流進入這個段落）。



冷卻加成

在反應步驟中，位於這個段落的冷卻+1。



冷卻禁止

在反應步驟中，位於這個段落不可冷卻。

天氣指示物

天氣指示物總是在賽事之前影響所有玩家的賽車設置。當有天氣的路況指示物在場時，賽道上的這個段落會被天氣效果所影響。在這個情況下，該段落會採用位於天氣指示物右下角符號的效果。



冠軍系統

在 1961年賽季的首場賽事中，你的賽車從起跑線猛然加速，你微笑著緊貼在你的主要競爭對手旁，準備發起攻勢。體驗一個完整的賽季，通過在比賽之間升級你的賽車，適應難以預測的天氣，把握機會成為媒體焦點，吸引新的贊助廠商。在你的賽事期間，試著累積最多的積分，成為新的世界冠軍。

一旦你們熟悉了不同的模組，你們能使用所有模組並且遊玩多場賽事來組成一個完整的賽季。這場遊戲包含三個「歷史性」的冠軍賽季：1961（3場賽事）、1962（3場賽事）與1963（4場賽事）。我們建議你們先從1961賽季開始。你們也可以透過洗混事件卡牌，來創造屬於你們的獨特4場賽事賽季（見第10頁）。

冠軍賽季設置

- 決定以哪一個冠軍賽季作為競賽並找到對應的事件與賽道卡牌。
- 每位玩家選擇一個顏色並拿取對應顏色的賽車、玩家牌墊、排檔桿與12張基本卡牌。將起始升級卡牌放回遊戲盒中，你們不會在冠軍賽季中用到這些卡牌。
- 拿取一張冠軍賽季計分紙，你們將會使用它記錄完整的賽季。
- 將冠軍牌墊放在一旁。冠軍牌墊將用於放置指示物與設置好的牌堆（它們有著相同的牌背）以及存放現在使用的事件卡牌。
- 洗混贊助卡牌形成贊助牌堆並將它面朝下放在冠軍牌墊的對應區域上。
- 決定你們想要只使用標準升級、進階升級或是兩者的組合，並準備對應的升級牌堆。將未使用的升級卡牌放回遊戲盒中，你們不會在冠軍賽季中用到這些卡牌。洗混所選擇的升級卡牌形成升級牌堆並將它面朝下放在冠軍牌墊的對應區域上。
- 洗混天氣指示物並將它們面朝下疊成一堆，放在冠軍牌墊的對應區域上。
- 洗混路況指示物並將它們面朝下疊成一堆，放在冠軍牌墊的對應區域上。
- 將熱力與壓力卡牌面朝上放在冠軍牌墊旁做為供應堆。

史上最強！

連續遊玩1961、1962與1963賽季來決定誰是有史以來的最強車手。

在每個賽季結束時，所有玩家從擁有的升級卡牌中，自行選擇保留一張卡牌至下一個賽季。

每場賽事之前

- 找到你們賽事的事件卡牌（查看卡牌下方的賽季與賽事編號）並將它面朝上放在冠軍牌墊的對應區域上作為參考。這張卡牌也會標示使用的賽道。將對應的圖板放在桌面中央並拿取對應的賽道卡牌。
- 將賽車放在起始方格上。在首場賽事中，隨機抽取決定順序。在之後的賽事中，依照冠軍排名決定順序。有著最高冠軍分數的玩家在首位，以此類推（平手時，在前個賽事名次較佳的玩家順序較前）。
- 接著從上至下執行事件卡牌右方的步驟。





● **打造你的賽車：**在每場賽事之前，你只會加入一張升級卡牌，所以賽車會在賽季過程中逐漸改良。從升級牌堆抽取數量為玩家人數+3的卡牌，面朝上放在遊戲圖板上。玩家從市場中一次抽選一張卡牌，從起始方格上順位最後的玩家先開始執行，然後依序往前執行。將拿取的卡牌面朝上放在各自玩家的面前。在每個人挑選了一張升級卡牌之後，位在起始方格最後面的玩家（如果你們與傳奇一同遊玩，在這個過程中忽略他們就好）可以決定將他已經擁有的升級卡牌與市場上剩餘的一張升級卡牌做交換。最後，將剩餘的卡牌洗回升級牌堆。



● **贊助：**所有玩家抽取等同事件卡牌上顯示數量的贊助卡牌，贊助卡牌屬於7張起始手牌的一部分。在第10頁查看贊助卡牌的規則。



● **媒體區：**把媒體區立牌放在事件卡牌上顯示的賽道位置旁的角落上（使用賽道卡牌來決定是哪個彎道）。在第10頁查看媒體區的規則。



● **天氣與路況：**抽取天氣指示物堆最上方的指示物，並將它面朝上放在遊戲圖板的天氣廣告牌上。然後，所有玩家拿取等同天氣廣告牌上顯示數量的熱力與壓力卡牌，注意天氣指示物會影響拿取的數量。為賽道的每個彎道抽取一個路況指示物，如同第6頁的說明，將它們放在圖板上。

● **事件：**大聲唸出事件卡牌上的特殊事件，確保每個人了解這個事件。它可能是設置或是規則的改變，或者可能是一個挑戰。

● 將你的玩家牌墊放在自己面前。洗混你的12張基本卡牌、升級卡牌（別忘了你剛拿到的那張）、從前一個賽事取得的贊助卡牌（如果有的話）以及壓力卡牌並將這個抽牌堆面朝下放在你玩家牌墊的左手邊區域上。將熱力卡牌面朝上放在玩家牌墊中間的引擎區域，最後將你的排檔桿放在一檔。

● 將你稍早在這輪獲得的贊助卡牌放進手牌，並從你的抽牌堆抽取卡牌直到手牌上限（如果沒有特殊事件影響，通常是7張）。

每場賽事之後

● 依照榮譽榜上的標記（範例如下），在計分冊上記錄每位玩家贏得的冠軍分數。



● 所有玩家保留自己的升級卡牌與未使用的贊助卡牌以及基本卡牌到下場賽事。將熱力與壓力卡牌放回供應堆。

● 將所有在這個賽事已使用的贊助卡牌洗回贊助牌堆。

● 將天氣指示物與路況指示物洗回各自的指示物堆。

● 找到下場賽事的冠軍事件與賽道卡牌並再次開始設置。

儲存遊戲數據

如果你們沒有打算一次玩完整個賽季，現在是暫停遊戲的最佳時機。在下次遊玩前，你可以使用遊戲盒中的內裝來將配件收納整齊！



完成一個冠軍賽季

- 有著最高冠軍分數的完家是遊戲的贏家。平手時，在賽季最後一場賽事是最佳名次的玩家獲勝。

贊助卡牌

贊助卡牌是特殊升級，只有一次的使用機會。在打出這種卡牌後，在回合結束時將其從遊戲中移除。如同其他升級卡牌，你能棄掉贊助卡牌。未使用的贊助卡牌會保留到下一場賽事。當賽季結束時，贊助卡牌沒有任何功用。

每次你獲得一張贊助卡牌，從贊助牌堆抽取最上方的卡牌並直接加入手中。如果牌堆空了，只要洗混那些從賽事開始後打出過的贊助卡牌，來形成一個新的贊助牌堆。如果已經沒有贊助卡牌了，你不會獲得任何卡牌。

注意：當你在回合中失控時，你不會得到任何贊助。



媒體區

國際媒體正守在一個特定的彎道，期待著精彩的場景。媒體區將在這場賽事中給予所有玩家一個永久的挑戰。你必須做到這些事情，來透過此方式獲得一張贊助卡牌：



- 利用尾流前進的行動來跨越彎道線（這種情況下，不用考慮速度），

或

- 超過媒體區所在的彎道速度限制至少2點（這可能受路況指示物所影響）。

注意：每次通過媒體區時，你無法獲得超過一張的贊助卡牌。

客製化冠軍賽季

使用賽道卡牌來決定隨機順序，來創造你們自己獨特的4場賽事冠軍賽季。在每場賽事前，為每張賽道卡牌抽取一張隨機的事件卡牌，該事件將會影響到對應的賽道。然後執行一般的設置。

範例：

媒體區所在的彎道速度限制為4點（彎道數值3點加上路況額外1點）。

黃色、紅色與藍色賽車依照以下打出的卡牌跨越彎道線。

● 黃色必須支付2點熱力並得到一張贊助卡牌。

● 儘管紅色在這個彎道不須支付任何熱力，他還是得到一張贊助卡牌。

● 藍色必須支付3點熱力但不會得到一張贊助卡牌，因為他只超過速度限制1點。



錦標賽模式

如果你們追求競爭性更為強烈，或一場與眾不同的挑戰，你們也能嘗試錦標賽模式：

- 在每輪的第一個步驟中不會調整檔位，但所有人仍然會打出卡牌。
- 當你進入到翻開並移動步驟時，你展示你打出了多少張卡牌然後只在這時調整你的檔位。
- 在你的翻開階段，如果你調整檔位往上/往下兩格，你必須立刻支付1點熱力。

注意：如果你不小心調整了兩個檔位但無法支付熱力，依照以下調整你的卡牌數量：

- 如果是因往上調整而無法支付，隨機棄掉一張已打出的卡牌。
- 如果是因往下調整而無法支付，從你的抽牌堆中隨機加入一張基本卡牌到你的遊玩區域，流程與當你打出一個 \oplus 符號時相同（見規則手冊的第5頁）。

最後，將你的排檔桿放置到對的檔位。



強制符號 (ⓘ)



熱力

從引擎拿取#張熱力卡牌並將它們放進你的棄牌堆。

注意：如果你不小心打出一張升級卡牌並且你無法支付它的熱力費用，改為棄掉它並從你的抽牌堆打出一張隨機基本卡牌，與你打出一個 + 符號時的流程相同（見規則手冊的第5頁）。



報廢

棄掉你的抽牌堆最上方的卡牌#次。



調整速度限制

如果你在本回合跨越彎道線，對你而言，將彎道線的速度限制加減#；「+」意味著你能更快速地移動，「-」意味著你必須更緩慢地移動。



單次使用

在步驟9（補充手牌）期間，如果你在遊戲區域，將這張卡牌從遊戲中移除，而不是棄掉它。

路況指示物 彎道效果



調整速度限制

速度限制提高1點。



調整速度限制

速度限制降低1點。



過熱

當你跨越這個彎道線時，如果你的速度超過這個速度限制，你需要支付的總熱力費用增加1點。

段落效果



尾流加速

如果你在步驟6選擇利用尾流前進，你原本的2格可以額外增加1格。你的賽車必須在利用尾流前進前，就已經位於這個段落。



熱力控制

在這個段落不用支付熱力來加速（每回合仍然最多加速一次）。當你加速時，你的賽車必須位於這個段落。



天氣

這個段落會被天氣效果所影響。查看天氣指示物上的效果（見右側）。

— 可選符號 —



冷卻

從你的手牌拿取最多#張熱力卡牌並將它們放回引擎區域。



尾流加速

如果你在步驟6選擇利用尾流前進，你原本的2格可以增加標示的#。



降低壓力

你可以立刻從你的手牌棄掉最多#張壓力卡牌到棄牌堆中。



刷新

你可以在步驟9將這張卡牌放回你抽牌堆的最上方而不是棄掉它。



回收利用

你可以查看棄牌堆並選擇其中最多#張卡牌。這些卡牌洗入你的抽牌堆中。



直接打出

你可以在反應步驟（步驟5）從你的手牌打出這張卡牌。如果你這麼做，如同你在步驟3打出了它，包含加總速度值以及執行強制/可選圖案。



速度提升

本回合每個使用的 + 符號可以讓你的速度增加1點（符號可能來自升級、壓力、加速等）。如果你這麼做，所有使用的 + 符號都必須列入增加，並且會計入檢查彎道速度限制的判定（步驟7）。

天氣指示物 賽車設置 (在賽事前執行)



將額外1張壓力卡牌洗入你的抽牌堆。



從你的引擎中移除1張熱力卡牌。



從你的抽牌堆中移除1張壓力卡牌。



將3張你的熱力卡牌洗入你的抽牌堆。



將額外1張熱力卡牌放入你的引擎。



將3張你的熱力卡牌放入你的棄牌堆。

天氣效果

(在有天氣路況指示物的段落上執行)



尾流加速

如果你在步驟6選擇利用尾流前進，你原本的2格可以額外增加2格。你的賽車必須在利用尾流前進前，就已經位於這個段落。



尾流禁止

你無法在這個段落利用尾流前進（你可以利用尾流進入這個段落）。



冷卻加成

在反應步驟中，位於這個段落的冷卻+1。



冷卻禁止

在反應步驟中，位於這個段落不可冷卻。