

9123-HTEX2_FR_RULES_20241001.indd 1 06/11/2024 11:02

Cette extension vous propose de vous confronter aux défis que sont les tunnels, les chicanes et les Légendes agressives.

Les changements apportés aux mécaniques de jeu sont présentés ci-dessous.

LA VICTOIRE EST AU BOUT DU TUNNEL !

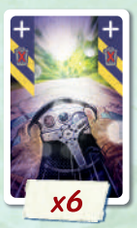
Matériel

- Ce livret de règles
- 1 carnet de fiches de score
- 1 plateau grand format recto/verso (Espagne et Pays-Bas)



Des cartes à ajouter à leurs paquets respectifs :

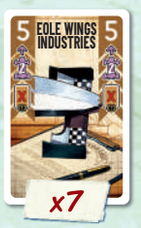
- 6 cartes Stress



- 9 cartes Heat



- 7 cartes Sponsor



- 12 cartes Amélioration avancée numérotées de 55 à 60 (2 exemplaires de chaque)



- 4 cartes Évènement (Saison 1965)



- 2 cartes Circuit



Le matériel pour un joueur supplémentaire :



- 12 cartes de base



- 3 cartes Amélioration de départ



- 1 tableau de bord

- 1 bolide



- 1 levier de vitesse



9123-HTEX2_FR_RULES_20241001.indd 2 06/11/2024 11:02

Tunnels

À plusieurs endroits sur le circuit d'Espagne, la piste traverse des tunnels.

Tant que votre bolide est sur une case à l'intérieur d'un tunnel, vous ne pouvez défausser aucune carte **de votre main**. Cette règle est prioritaire sur tout effet qui vous autoriserait à défausser (Évènement, Amélioration, conditions de la piste…)

***Note:** Le refroidissement n'est pas une défausse (la carte rejoint votre Moteur, pas votre pile de défausse). Utiliser l'icône Rebuts expliquée en page 4 du livret de règles avancées n'est pas défausser non plus (la carte vient de votre paquet, pas de votre main). Ces deux effets sont donc toujours autorisés dans les tunnels.*



Chicanes

Les chicanes sont une particularité que l'on retrouve sur les 2 circuits de cette extension.

Elles sont composées de deux Lignes de virage consécutives ayant la même vitesse limite et une ou plusieurs cases entre elles. Des **vibreurs bleus** apparaissent **des deux côtés de la piste** pour les repérer plus facilement.

Si vous jouez sans le module *Météo et conditions de la piste*, traitez les chicanes comme des virages normaux.

Si vous utilisez ce module, pendant la mise en place, ne piochez qu'un jeton État de la piste pour chaque chicane.

Si le jeton montre le symbole , il modifie le secteur **après** la chicane. Sinon, il modifie **les deux** Lignes de virage.

Pour vous aider à vous souvenir de ce changement, la tente associée à la chicane présente les mêmes vibreurs bleus que la chicane elle-même.

Si vous jouez en championnat, la presse peut s'installer le long d'une chicane. Dans ce cas, la silhouette presse sera toujours placée près de la dernière Ligne de virage (à l'endroit où on sort de la chicane) comme indiqué sur la carte Circuit.



Légendes agressives

Les Légendes peuvent être plus agressives sur certaines portions de circuit, ce qui leur permet de franchir plusieurs virages dans le même tour.

Si une Légende commence son tour sur une case où le losange est surmonté d'un ou plusieurs chevrons (voir image), elle peut franchir une Ligne de virage supplémentaire par chevron à ce tour.



***Note:** Cette règle peut aussi être utilisée sur le circuit de Grande-Bretagne du jeu de base. Pour ce faire, si ce n'est pas déjà fait, dessinez un chevron sur l'espace «0» devant les virages qui ont une vitesse limite de 6, 5 et 4.*

9123-HTEX2_FR_RULES_20241001.indd 3 06/11/2024 11:02

Symbole de Rattrapage

Cette extension introduit un nouveau symbole à utiliser avec le module Atelier ou en championnat. Pour l'utiliser, il vous suffit de mélanger les nouvelles cartes Amélioration et Sponsor dans leurs paquets respectifs.

Rattrapage :



Ce symbole est un symbole facultatif à utiliser lors de l'étape 5.

Il vous permet de déplacer votre voiture jusqu'à # cases supplémentaires. Toutes les cases traversées y compris celle où vous terminez votre déplacement doivent être entièrement vides. De plus, il doit y avoir au moins une voiture dans l'un des emplacements de la case devant la case d'arrivée.

Ce mouvement supplémentaire n'augmente pas la vitesse.

Si vous avez accès à plusieurs symboles Rattrapage dans la même manche, vous pouvez **au choix** les utiliser séparément **ou** additionner leurs valeurs et les utiliser pour un mouvement de Rattrapage unique.

Le Rattrapage n'est pas une Aspiration. Il peut donc être utilisé pour franchir la ligne d'arrivée ou au-delà de cette ligne à la fin de la course.

C'est le tour de Bleu qui révèle ses cartes et avance sa voiture de 9 cases. Ce déplacement se termine 4 cases derrière Rouge. En additionnant les valeurs de Rattrapage des 2 cartes Amélioration, Bleu obtient un bonus de 3 cases et peut en profiter car ce bonus le place juste derrière Rouge en ne traversant que des cases vides. Bleu peut maintenant bénéficier de l'Aspiration et se déplacer de 3 cases supplémentaires grâce au jeton de conditions de la piste.



C'est maintenant à Vert de jouer. Les cartes révélées donnent un déplacement de 13 cases, ce qui place Vert 2 cases derrière Rouge. En utilisant le symbole Rattrapage de valeur 1 d'une de ses cartes Amélioration, Vert peut se placer juste derrière Rouge. En tant que dernière voiture en course, Vert peut utiliser le bonus de vitesse de l'adrénaline pour se déplacer d'une case supplémentaire et se positionner à côté de Rouge. Vert peut maintenant utiliser le symbole de Rattrapage de valeur 2 de son autre carte Amélioration pour se placer sur la case entre Bleu et Rouge. Enfin, Vert peut profiter de l'Aspiration et se déplacer de 3 cases de plus !



Système de Championnat

Cette extension propose 4 nouvelles cartes Évènement.

Vous pouvez les utiliser ensemble pour jouer la saison 1965 ou les mélanger dans votre paquet de cartes Évènement lorsque vous créez un championnat personnalisé.



Conçu et développé par Sidekick Studio

Auteurs : Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen
Illustrations et Conception Graphique : Vincent Dutrait
Conception Graphique et Mise en page : Cyrille Daujean
Conception de Circuit Additionnel : Franck Lefebvre

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

Les auteurs tiennent à remercier tous les testeurs fantastiques de Copenhague, de leur Superhero Meetups, et du FIJ de Cannes.

Un merci tout particulier à l'équipe Days of Wonder pour leur support ininterrompu et à Franck pour les avoir modestement battus à leur propre jeu à Cannes. Pied au plancher !

Days of Wonder remercie les joueurs tout autour de la planète pour leur enthousiasme et leur soutien du jeu depuis le tout début. The Heat is still on!

Pour en savoir plus sur les jeux Days of Wonder : www.daysofwonder.com

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2022-2025 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.