EXTENSION

HEAT™

LEGENDS

RÈGLES



Le temps semble suspendu alors que les pilotes légendaires se dirigent vers leurs bolides. Vous retenez votre souffle et serrez votre volant un peu plus fort tandis qu'ils s'installent dans leur baquet. C'est aujourd'hui que votre préparation va payer ! C'est la course de votre vie !

Il est désormais possible, dans Heat, d'aligner toutes les Légendes sur la piste en même temps. Testez vos limites en affrontant cette version avancée des pilotes automatisés dans vos courses en solo ou en complétant la grille de départ dans vos parties multijoueurs.

ASGER ALEKSANDROV GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF WONDER®

1-5 | 10+ | 60'

Matériel

36 cartes Légendes
(3 paquets : vert ○, jaune ○○ et rouge ○○○)



36 cartes Manœuvres



- Capacité Étoile principale
- Capacité Étoile secondaire
- Capacité Rival

21 cartes Sponsor
(pour le jeu en championnat)



12 cartes Rival
aux couleurs des bolides



ce livret de règles

Règles de base

Niveaux de difficulté

Tout d'abord, mettez de côté le paquet de cartes Légendes du jeu de base et choisissez le niveau de difficulté souhaité du niveau 1 au niveau 6 (par ordre croissant de difficulté).

Le niveau 1 consiste à utiliser n'importe quel paquet de cartes Légendes de cette extension et à ignorer les étoiles sur les cartes. Il s'agit du même niveau de difficulté que celui du module Légendes du jeu de base, mais il permet d'aligner jusqu'à 12 bolides dans la course.

À partir du niveau 2, on utilise le module Étoile détaillé ci-dessous.

Niveau 2 : utilisez le paquet vert.
Niveau 3 : mélangez ensemble les paquets vert et jaune.
Niveau 4 : utilisez le paquet jaune.
Niveau 5 : mélangez ensemble les paquets jaune et rouge.
Niveau 6 : utilisez le paquet rouge.

Quel que soit le niveau de difficulté choisi, vous pouvez aussi utiliser le module Rivaux qui rendra certaines Légendes encore plus compétitives (voir plus bas).

Utiliser les Légendes

Lorsque vous jouez avec cette extension, toutes les règles du module Légendes du jeu de base *(page 5, livret de règles avancées)* s'appliquent sauf exception indiquée dans le présent livret.

Si vous jouez avec une extension qui contient la règle des Légendes agressives, utilisez cette règle également.

Adrénaline

Une Légende peut désormais bénéficier de l'adrénaline, au même titre que les joueurs. Si une Légende est le dernier bolide à se déplacer lors d'une manche (ou l'avant-dernier dans une course avec 5 bolides ou plus), elle se déplace d'une case supplémentaire après son déplacement normal (elle peut toutefois être bloquée).

Combiner les capacités

Si une Légende dispose de plusieurs capacités telles que l'adrénaline, la capacité Étoile ou la capacité Rival, appliquez-les dans l'ordre qui permet le plus long déplacement possible (l'aspiration s'applique toujours en dernier).

Championnat

Quand vous jouez un championnat, vous pouvez envisager d'augmenter le niveau de difficulté entre les courses. Les auteurs jouent en général la première course d'un championnat au niveau 2 et augmentent le niveau de 1 avant chaque course.

Vous pouvez jouer un championnat avec ou sans le module Rivaux.

Module Étoile

Les Légendes peuvent maintenant bénéficier de capacités spéciales telles que Aspiration ou Téméraire. Utilisez ce module dans une course simple ou en championnat.

Pendant la mise en place, mélangez le paquet de cartes Manœuvres et placez-le près du paquet Légendes.

À chaque manche, quand vous révélez la carte Légendes, révélez aussi la première carte du paquet Manœuvres. Chaque Légende surmontée d'une étoile sur la carte Légendes bénéficie de la capacité Étoile indiquée sur la carte Manœuvres.

Toutes les capacités Étoile ont également une capacité secondaire (+1 case) qui se déclenche si la capacité principale ne s'applique pas.



Module Rivaux

Deux Légendes sortent du lot et deviennent vos rivaux acharnés. Le Module Rivaux a été conçu pour le jeu en championnat mais peut aussi s'appliquer sur une course simple.

Si vous voulez intégrer des rivaux à vos parties, choisissez un niveau de difficulté d'au moins 2. En effet, les rivaux utilisent le module Étoile, ce qui les rend incompatibles avec le niveau 1.

- ***Dans une course simple :*** Les 2 Légendes les plus en avance sur la grille de départ deviennent vos rivaux pour la course. Utilisez les 2 cartes Rival correspondantes pour vous souvenir de leurs couleurs.

- ***En championnat :*** Il n'y a pas de rivaux lors de la première course d'un championnat. À partir de la deuxième course, les 2 Légendes les mieux placées au classement général deviennent vos rivaux pour la course à venir. Les rivaux pouvant changer d'une course à l'autre, utilisez les 2 cartes Rival correspondantes pour vous souvenir de leurs couleurs.

À chaque manche, les 2 rivaux utilisent la capacité Rival indiquée sur la carte Manœuvres. Si la carte Légendes révélée indique une étoile pour ce bolide, le rival bénéficie aussi de cette capacité.

Note : ***si un rival bénéficie de la même capacité deux fois, elle ne s'applique qu'une fois. Si la capacité Étoile principale a été remplacée par la capacité secondaire (+1 case), il ne s'agit plus de la même capacité. La Légende peut alors bénéficier de sa capacité Rival.***

Présentation des capacités



+ 1 case

Pour chaque capacité Étoile, il existe une capacité secondaire utilisable quand la capacité principale ne s'applique pas. Effectuez le déplacement supplémentaire d'une case **après** le déplacement normal. La Légende peut être bloquée lors de ce déplacement.



À fond, à fond, à fond !

Cette capacité s'applique à une Légende qui est dans le cas *B) Approche du virage (page 5, livret de règles avancées).* Au lieu de la valeur indiquée, la Légende avance de 20 cases. Si ce déplacement l'amène à franchir une Ligne de virage, placez le bolide sur la case 0 à la place.



Rattrapage

Cette capacité permet à la Légende de se déplacer jusqu'à 3 cases supplémentaires. Toutes ces cases doivent être entièrement vides de bolides et au moins un bolide doit se situer sur la case située devant sa case d'arrivée.



Vitesse limite modifiée

Cette capacité s'applique à une Légende qui est dans le cas *A) Franchissement de virage (page 5, livret de règles avancées).* Ajoutez 2 à la vitesse de cette Légende quand vous calculez son déplacement.



Aspiration

La Légende peut profiter d'une Aspiration de 2 cases suivant les règles d'Aspiration habituelles.

Note : *Les jetons Météo et État de la piste tels que Aspiration améliorée et Pas d'Aspiration s'appliquent aux Légendes. La Légende utilisera les bonus de manière à avancer le plus possible.*

Téméraire
Cette capacité s'applique à une Légende qui est dans le cas *A) Franchissement de virage (page 5, livret de règles avancées)*. La Légende peut franchir une Ligne de virage supplémentaire, quel que soit le nombre de Lignes de virage qu'elle pouvait déjà franchir.

Défensif
Quand cette Légende termine son déplacement, placez son bolide de travers, de manière à ce qu'il occupe **tous les emplacements restants de la case**. S'il ne reste qu'un emplacement disponible, placez-le dessus, mais en le mettant de travers, pour rappeler qu'il est défensif.

Un bolide qui arrive sur la case **juste derrière** celle occupée par la Légende défensive ne peut pas profiter de l'Aspiration.

Habile
La Légende n'est **jamais** bloquée, quel que soit son type de déplacement.

À chaque étape, si tous les emplacements sont occupés ou défendus, placez le bolide à côté de la piste. Si cela se produit sur la case d'arrivée du déplacement, placez le bolide à l'extérieur de la piste, le long de la ligne de course, et elle se déplacera en premier à la prochaine manche. Si un emplacement est libre dans la case où la Légende habile termine son tour, poussez l'autre bolide sur l'emplacement extérieur pour pouvoir mettre la Légende le long de la ligne de course.

Note : *si plusieurs bolides avec la capacité habile finissent leur tour dans la même case, celui qui est arrivé en dernier se déplacera en premier à la prochaine manche.*



Conçu et développé par Sidekick Studio

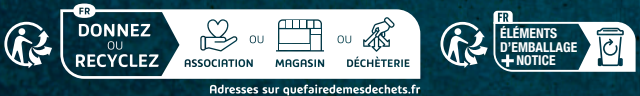
Auteurs - Asger Aleksandrov Granerud & Daniel Skjold Pedersen
Développement - Adrien Martinot
Illustrations - Vincent Dutrait

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

Un merci tout particulier à l'équipe Days of Wonder pour son support ininterrompu et à Vincent Dutrait pour sa capacité incomparable à visualiser et enrichir l'univers de Heat.

Days of Wonder remercie les joueurs tout autour de la planète pour leur enthousiasme et leur soutien 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 Asmodee North America and Days of Wonder
© 2026 Days of Wonder. All Rights Reserved.