

ROZŠÍŘENÍ

HEAT™

PRAVIDLA

LEGENDY

Čas jako by se zpomalil, když vidíte legendy kráčet ke svým autům. Zhluboka se nadechnete a pevněji sevřete volant, zatímco se ostatní poutají do aut. Na tohle jste se připravovali; je čas na závod vašeho života!

Heat vítá všechny legendy na trati. Zažijte ultimátní zkoušku svých dovedností v závodech proti těmto chytrým, automatizovaným řidičům v sólových závodech nebo v režimu pro více hráčů.

ASGER ALEKSANDROV GRÄNERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



1-5



10+



60'

Herní součásti

 36 karet legend
(3 balíčky legend: zelený ,
žlutý  a červený )

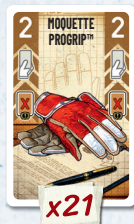


 36 karet vylepšení legend



- primární schopnost hvězdy
- sekundární schopnost hvězdy
- schopnost rivala

 21 sponzorských karet
(pro použití v šampionátu)



 12 karet rivalů
v barvách aut



 Tato pravidla

Základní pravidla

Úrovně obtížnosti

Nejprve odložte balíček legend ze základní hry a vyberte si úroveň obtížnosti – od 1. do 6. úrovně (čím vyšší číslo, tím vyšší obtížnost).



Úroveň 1 spočívá v použití libovolného balíčku legend z tohoto rozšíření a v ignorování hvězd na kartách. Tato úroveň obtížnosti je stejná jako modul Legendy ze základní hry, ale umožňuje závodit až s 12 vozy.

Od úrovně 2 výše se používá modul Hvězda (viz níže).

Úroveň 2: použijte zelený balíček karet

Úroveň 3: zamíchejte zelený a žlutý balíček karet dohromady

Úroveň 4: použijte žlutý balíček karet

Úroveň 5: zamíchejte žlutý a červený balíček karet dohromady

Úroveň 6: použijte červený balíček karet

Bez ohledu na zvolenou úroveň obtížnosti se můžete rozhodnout, zda použijete modul rivalů (viz níže), který některým legendám dodá ještě více dovedností.

Použití legend

Při použití tohoto rozšíření platí všechna pravidla z modulu Legendy ze základní hry (strana 5, pravidla pro pokročilou hru), pokud není v těchto pravidlech uvedeno jinak.

Pokud použijete rozšíření, které zahrnuje agresivní legendy, použijte také jeho pravidla.

Adrenalin

Legenda nyní těží z adrenalinu, pokud je posledním autem, které se v kole pohybuje (nebo jedním z posledních dvou aut v závodě s pěti nebo více auty). Po svém normálním tahu se posune o 1 pole vpřed (může být opět zablokována).



Kombinování schopností

Pokud má legenda několik schopností jako jsou adrenalin, hvězda nebo rival, vyřešte je v pořadí, které posune auto nejdále vpřed na závodní dráze (větrný pytel se vždy vyhodnocuje jako poslední).

Šampionát

Při hraní šampionátu můžete zvážit zvýšení obtížnosti mezi závody. Designéři obvykle začínají sezonu závodem proti legendám úrovně 2 a po každém dalším závodě zvyšují obtížnost o 1.

Šampionát můžete hrát s modulem Rivalové nebo bez něj.

Modul Hvězda

*Legendy získávají nové schopnosti jako jsou větrný pytel a plný plyn.
Tento modul využijete v jednotlivých závodech nebo v šampionátu.*

Během přípravy zamíchejte balíček vylepšení legend a položte jej blízko balíčku legend.

V každém kole, když otočíte kartu legendy, otočte také první kartu z balíčku vylepšení legend. Každá legenda, která má na kartě legendy hvězdu, získá v tomto kole schopnost hvězdy z karty vylepšení legend.

Všechny schopnosti hvězdy mají sekundární schopnost +1 pole, která se uplatní, pokud se neuplatní jejich primární schopnost.



Modul Rivalové

Dvě legendy postoupí na vyšší úroveň a stanou se zuřivými rivaly.

Rivalové byli navrženi pro hraní šampionátu, ale lze je využít i v jednotlivých závodech.

Pokud chcete do hry zahrnout rivaly, vyberte si úroveň obtížnosti mezi 2 a 6, protože rivalové používají modul Hvězda, což znamená, že nejsou kompatibilní s úrovní 1.

- **Jednotlivé závody:**

Dvě nejvzdálenější legendy na startovním roštu se stanou vašimi rivaly v tomto závodě. Použijte dvě odpovídající karty rivalů jako připomenutí jejich barev.

- **Šampionát:**

V prvním závodě nejsou žádní rivalové. Počínaje druhým závodem budou dvě legendy, které jsou v daném okamžiku nejvýše v žebříčku šampionátu, rivaly pro nadcházející závod. To znamená, že se rivalové mohou měnit od závodu k závodu, proto použijte karty rivalů jako připomenutí.

V každém kole budou oba rivalové používat schopnost uvedenou na aktuální kartě vylepšení legend. Pokud aktuální karta legendy obsahuje hvězdu, rivalové použijí tuto schopnost podle pravidel modulu hvězda.

Poznámka: Pokud má rival stejnou schopnost dvakrát, použije se pouze jednou. Pokud byla primární schopnost hvězdy nahrazena schopností +1 pole, nejedná se již o stejnou schopnost, takže legenda může použít schopnost rivala.



Přehled schopností



+1 pole

Každá schopnost hvězdy má sekundární schopnost +1 pole, která se aktivuje, pokud se její primární schopnost neuplatní. Po normálním tahu posuňte legendu o 1 pole. Legenda může být opět zablokována.



Plný plyn

Tato schopnost se vztahuje na legendu, pokud se nachází v situaci B) Nájezd do zatáčky (strana 5, pravidla pro pokročilou hru). Místo uvedené hodnoty se legenda posune o 20 polí. Pokud by to znamenalo, že překročí linii zatáčky, přesuňte ji místo toho na pole 0 .



Draft

Tato schopnost umožňuje legendě posunout se o 3 pole navíc. Všechna pole, na která se posune nebo kterými projede, musí být bez dalších aut, a před polem, na kterém se zastavila, musí stát alespoň jedno auto v jedné části polí.



Úprava rychlostního limitu

Tato schopnost se vztahuje na legendu, pokud se nachází v situaci A) Vymetání zatáček (strana 5, pravidla pro pokročilou hru). Při výpočtu pohybu legendy přidejte 2 k její rychlosti.



Větrný pytel

Legenda může provést posun o 2 pole podle běžných pravidel větrného pytle.

Poznámka: Efekty počasí a stavu dráhy, jako jsou boost ve větrném pytli a žádný větrný pytel, se na legendy také vztahují. Legenda využije boost ve větrném pytli, aby se posunula co nejdále.





Bezohlednost

Tato schopnost se vztahuje na legendu, pokud se nachází v situaci A) Vymetání zatáček (strana 5, pravidla pro pokročilou hru). V tomto kole může legenda překročit ještě jednu linii zatáčky, bez ohledu na to, kolik jich již překročila.



Bránění

Když legenda ukončí svůj pohyb, umístěte ji mírně nakřivo, aby bylo patrné, že zabírá všechna zbývající pole v prostoru. Pokud zbyvá pouze jedno pole, umístěte ji tam, ale stále nakřivo, aby bylo jasné, že brání v pohybu.

Auto, které se dostane přímo za toto bráněné pole, nemůže využít větrný pytel.



Hbitost

Legenda není nikdy blokována při provádění jakéhokoli tahu.

Pokud jsou v kterémkoli kroku všechna místa obsazena nebo bráněna, jednoduše umístěte auto vedle silnice. Pokud se to stane na jeho posledním poli, umístěte auto mimo trať, podél vnější strany závodní dráhy, v dalším kole se bude pohybovat jako první. Pokud je na poli, kde legenda končí svůj tah, jedno volné místo, odsuňte druhé auto, abyste mohli legendu umístit vedle závodní dráhy.

Poznámka: Pokud na stejném poli skončí více než jedno auto se schopností hbitost, v dalším kole odjede jako první to, které přijelo později.





Návrh a vývoj:
Sidekick Studio

Authors - Asger Aleksandrov Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Development - Adrien Martinot

Illustrations - Vincent Dutrait

Autoři chtějí poděkovat všem svým úžasným testerům v Kodani,
na setkání Superhero Meetups a na FIJ Cannes.

Zvláštní poděkování patří týmu Days of Wonder za jejich trvalou podporu a Vincentu Dutraitovi
za jeho jedinečnou schopnost vizualizovat a obohacovat svět hry Heat.

Days of Wonder děkuje hráčům po celém světě za jejich nadšení a podporu hry od samého začátku.
Heat stále jede na plný plyn!

Více o hrách Days of Wonder na:
www.daysof wonder.com