

EXPANSION

HEAT™

REGLAS

LEYENDAS

El tiempo parece ralentizarse mientras los pilotos de leyenda se dirigen a sus coches. Inspiras hondo y sujetas el volante con más fuerza mientras los ves abrocharse el cinturón. Pero has estado entrenando precisamente para esto: ¡la carrera más importante de tu vida está a punto de empezar!

Por fin Heat trae a todas sus Leyendas a la pista de forma simultánea. Experimenta la prueba de destreza definitiva, compitiendo contra estos pilotos inteligentes y automatizados en tus carreras en solitario o llenando los huecos de la parrilla de salida en tus partidas multijugador.

ASGER ALEKSANDROV GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



1-5



10+



60'

Contenido

 36 cartas de Leyenda
(3 mazos de Leyenda: verde (3),
amarillo (3) y rojo (3))

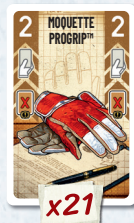


 36 cartas de Potenciador



- Habilidad de Estrella principal
- Habilidad de Estrella secundaria
- Habilidad de Rival

 21 cartas de Patrocinio
(para el Sistema de Campeonato)



 12 cartas de Rival en los colores
de los Coches de carreras



 Este reglamento

Reglas básicas

Niveles de dificultad

En primer lugar, deja a un lado el mazo de Leyendas del juego básico y elige el nivel de dificultad que prefieras, entre el nivel 1 (el más fácil) y el nivel 6 (el más difícil).



Para el nivel 1, puedes utilizar cualquiera de los mazos de Leyenda de esta expansión e ignorar las Estrellas de las cartas. Es el mismo nivel de dificultad que tiene el módulo de Leyendas del juego básico, con la diferencia de que este te permite competir con hasta 12 Coches de carreras.

Los niveles 2-6 emplean el módulo Estrella (ver a continuación).

Nivel 2: utiliza el mazo verde

Nivel 3: mezcla el mazo verde y el mazo amarillo

Nivel 4: utiliza el mazo amarillo

Nivel 5: mezcla el mazo amarillo y el mazo rojo

Nivel 6: utiliza el mazo rojo

Independientemente del nivel de dificultad seleccionado, puedes decidir añadir el módulo Rival (ver a continuación), que aumenta todavía más la destreza de algunas Leyendas.

Cómo jugar con las Leyendas

Si juegas con esta expansión, se aplican todas las reglas del módulo de Leyendas (página 5 de las reglas de juego avanzado), a menos que este reglamento indique lo contrario.

Si juegas con una expansión que añade Leyendas agresivas, también se aplican esas reglas.

Adrenalina

Ahora una Leyenda también se beneficia de la Adrenalina si es el último Coche de carreras que avanza en una ronda (o uno de los dos últimos en una carrera con 5 Coches de carreras o más). Se mueve 1 espacio adicional después de su movimiento normal (puede volver a quedar bloqueado).



Combinar habilidades

Si la Leyenda tiene varias habilidades como Adrenalina, Estrella y/o habilidades de Rival, se resuelven en el orden que haga avanzar más el Coche de carreras por la pista (el Rebufo siempre se resuelve al final).

Campeonato

Al jugar un Campeonato, tienes la opción de aumentar el nivel de dificultad entre una carrera y la siguiente. Los autores del juego suelen jugar la primera carrera de la temporada contra Leyendas de nivel 2 y después aumentan la dificultad en 1 nivel antes de cada carrera posterior.

Los Campeonatos se pueden jugar con o sin el módulo Rivaless.

Módulo Estrella

*Las Leyendas obtienen habilidades nuevas, como Rebufo y A todo gas.
Este módulo se puede utilizar en carreras individuales o en Campeonatos.*

Durante la preparación, baraja el mazo de Potenciadores y déjalo al lado del mazo de Leyendas.

En cada ronda, cuando reveles la carta de Leyenda, revela también la primera carta del mazo de Potenciadores. Cada Leyenda que tenga una Estrella en la carta de Leyenda obtiene la habilidad de Estrella de la carta de Potenciador de esta ronda.

Todas las habilidades de Estrella tienen una habilidad secundaria de +1 espacio que se aplica en caso de que no se aplique la habilidad principal.



Módulo Rivales

Dos Leyendas suben de nivel para convertirse en tus más encarnizados rivales. Los Rivales se han diseñado para los Campeonatos, pero también se pueden añadir a las carreras individuales.

Si quieres incluir Rivales en tus partidas, elige un nivel de dificultad entre 2 y 6, ya que los Rivales utilizan el módulo Estrella y, por lo tanto, son incompatibles con el nivel 1.

- **Carrera individual:** Las dos Leyendas más adelantadas en la Parrilla de salida serán tus Rivales en esta carrera. Utiliza las dos cartas de Rival correspondientes para recordar los colores de tus Rivales.
- **Campeonato:** No hay Rivales en la primera partida de un Campeonato. A partir de la segunda carrera, las dos Leyendas que tengan una puntuación más alta en el Campeonato serán los Rivales en la próxima carrera. Esto quiere decir que los Rivales pueden cambiar entre carrera y carrera, así que utiliza las cartas de Rival como recordatorio.

En cada ronda, los dos Rivales utilizarán la habilidad de Rival que aparece en la carta de Potenciador actual. Si los Rivales presentan una estrella en la carta de Leyenda actual, también utilizarán la habilidad correspondiente, siguiendo las reglas del módulo Estrella.

Nota: si un Rival tiene la misma habilidad por duplicado, esta solo se aplica una vez. Si la habilidad principal de Estrella se ha sustituido por la habilidad secundaria de +1 espacio, ya no se considera la misma habilidad, así que la Leyenda puede utilizar ambas habilidades.



Resumen de habilidades



+1 ESPACIO

Todas las habilidades de Estrella tienen una habilidad secundaria de +1 espacio que se activa si la habilidad principal no se aplica. El espacio adicional se añade **después** del movimiento normal. La Leyenda puede volver a quedar bloqueada.



A TODO GAS

Esta habilidad se aplica a una Leyenda si se encuentra en la situación B) *En plena recta* (página 5, reglas de juego avanzado). En lugar del valor indicado, la Leyenda se mueve 20 espacios. Si esto la obliga a cruzar una Línea de curva, en su lugar se mueve a .



RÁFAGA

Esta habilidad permite que la Leyenda se mueva hasta 3 espacios adicionales hacia delante. Todos los espacios adicionales a los que entre o por los que pase deben estar libres de otros Coches de carreras. Además, al menos una de las casillas del espacio siguiente al espacio de destino final debe estar ocupada por un Coche de carreras.



AJUSTAR LA VELOCIDAD MÁXIMA

Esta habilidad se aplica a una Leyenda si se encuentra en la situación A) *Paso por curva* (página 5, reglas de juego avanzado). Suma 2 a la Velocidad de la Leyenda al calcular su movimiento.



REBUFO

La Leyenda puede utilizar el Rebufo para avanzar 2 espacios, siguiendo las reglas normales de Rebufo.

Nota: los efectos de *Tiempo atmosférico* y *Estado de la pista*, como *Rebufo perfecto* y *Sin Rebufo*, se aplican a la Leyenda. La Leyenda aprovechará los *Rebufos perfectos* para avanzar tanto como sea posible.





TEMERIDAD

Esta habilidad se aplica a una Leyenda si se encuentra en la situación A) *Paso por curva* (página 5, reglas de juego avanzado).

La Leyenda puede cruzar 1 Línea de curva adicional en esta ronda, independientemente de las que ya pudiera cruzar.



OBSTACULIZAR

Cuando la Leyenda termine su movimiento, gira un poco su Coche de carreras para indicar que **ocupa todas las casillas restantes de ese espacio**. Si solo queda una casilla, colócalo en ella, pero gíralo para indicar que está obstaculizando.

Los Coches de carreras que terminen en un espacio **inmediatamente anterior** al espacio obstaculizado no pueden utilizar el Refuero.



AGILIDAD

La Leyenda **nunca** queda bloqueada durante su movimiento.

En cualquiera de sus pasos, si todas las casillas están ocupadas u obstaculizadas, deja el Coche de carreras fuera de la pista. Si esto ocurre en su espacio de destino final, coloca el Coche de carreras fuera de la pista, en paralelo al Trazado del circuito; se moverá en primer lugar en la próxima ronda. Si hay una casilla disponible en el espacio en el que la Leyenda termina su turno, empuja al otro Coche de carreras para poder colocar a la Leyenda junto al Trazado del circuito.

Nota: si más de 1 Coche de carreras con la habilidad Agilidad termina su movimiento en el mismo espacio, el que haya llegado más tarde se moverá antes en la próxima ronda.





Diseñado y desarrollado por Sidekick Studio

Autores: Asger Aleksandrov Granerud y Daniel Skjold Pedersen

Desarrollo: Adrien Martinot

Ilustraciones: Vincent Dutrait

Traducción: Carlos Loscertales Martínez

Revisión: Laura Castro Trullén

Los autores quieren expresar su más sincero agradecimiento a todas aquellas increíbles personas que han probado el juego en Copenhague, en nuestros Superhero Meetups y en el FIJ Cannes.

Un sentido agradecimiento al equipo de Days of Wonder por su continuo apoyo, y a Vincent Dutrait por su talento incomparable para visualizar y enriquecer el universo del juego.

Days of Wonder quiere agradecer el entusiasmo y apoyo incondicional de todas las personas que han jugado a *Heat* desde el principio. ¡Siempre a todo gas!

Si quieres conocer más juegos de Days of Wonder, visita:
www.daysof wonder.com