

ESPANSIONE

HEAT™

REGOLE

LEGGENDE

Il tempo sembra rallentare mentre le Leggende delle corse si avvicinano alle loro auto. Respirate profondamente e stringete più forte il volante mentre loro si allacciano le cinture. È giunto il momento per il quale vi siete tanto allenati: è la gara della vostra vita! Heat dà il benvenuto a tutte le Leggende della pista. Sfidate questi astuti piloti automatizzati nelle gare in solitario o riempite la griglia di partenza nelle partite con più giocatori.

ASGER ALEKSANDROV GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



1-5



10+



60'

Contenuto

 36 carte Leggende
(3 mazzi Leggende: verde ,
giallo  e rosso )



 36 carte Potenziamento

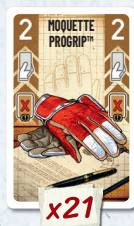


- Capacità Stella primaria
- Capacità Stella secondaria
- Capacità Rivale

 12 carte Rivale
nei colori delle automobili



 21 carte Sponsor
(da utilizzare nella
modalità Campionato)



 Questo regolamento

Regole base

Livelli di difficoltà

Per prima cosa, mettete da parte il mazzo delle Leggende del gioco base e selezionate il livello di difficoltà che desiderate applicare dal livello 1 al livello 6 (difficoltà crescente).



Il livello 1 consiste nell'utilizzare un qualsiasi mazzo delle Leggende di questa espansione e ignorare le Stelle sulle carte. Si tratta dello stesso livello di difficoltà della modalità Leggende del gioco base, ma vi permette di gareggiare fino a un massimo di 12 automobili.

Dal livello 2 in poi si utilizza la modalità Stelle (vedi sotto)

Livello 2: utilizzare il mazzo verde

Livello 3: mescolare insieme il mazzo verde e quello giallo

Livello 4: utilizzare il mazzo giallo

Livello 5: mescolare insieme il mazzo giallo e quello rosso

Livello 6: utilizzare il mazzo rosso

Indipendentemente dal livello di difficoltà che avete scelto, potete decidere di utilizzare la modalità Rivali (di seguito) che conferirà ad alcune Leggende ancora più abilità.

Utilizzo delle Leggende

Quando si utilizza questa espansione, si applicano tutte le regole della modalità Leggende del gioco base (*pagina 5, regolamento di Gioco Avanzato*), a meno che non sia diversamente specificato in questo libretto.

Se utilizzate un'espansione che implementa le Leggende Aggressive, utilizzate anche quella regola.

Adrenalina

Una Leggenda ora beneficia dell'Adrenalina se è l'ultima automobile a muoversi in un round (o una delle ultime 2 automobili in una gara con 5 o più automobili). Si muove di 1 casella aggiuntiva dopo il suo movimento normale (può comunque essere ancora bloccata).



Combinazione di capacità

Se la Leggenda ha diverse capacità come Adrenalina, Stella e/o Rivale, risolvetele nell'ordine che fa avanzare maggiormente l'automobile sul circuito (Entrare in Scia avviene sempre per ultima).

Campionato

Quando giocate un Campionato, potete considerare di aumentare il livello di difficoltà tra una gara e l'altra. Gli autori del gioco di solito giocano la prima gara della stagione contro Leggende di livello 2 e aumentano il livello di difficoltà di 1 prima di ogni gara successiva.

Potete giocare un Campionato con o senza la modalità Rivale.

Modalità Stella

*Le Leggende acquisiscono delle nuove capacità come Entrare in Scia e A Tutto Gas.
Utilizzate questa modalità nelle gare singole o in un Campionato.*

Durante la preparazione, mescolate il mazzo delle carte Potenziamento e collocatelo accanto al mazzo delle Leggende.

A ogni round, quando rivelate una carta Leggenda, rivelate anche la prima carta Potenziamento dal suo mazzo. Ogni Leggenda che mostra una Stella sulla carta Leggenda ottiene la capacità Stella dalla carta Potenziamento in questo round.

Tutte le capacità Stella hanno una capacità secondaria di +1 Casella che si applica se la loro capacità primaria non è applicabile.



Modalità Rivale

Due Leggende salgono di livello e diventano i vostri acerrimi Rivali. I Rivali sono stati progettati per la modalità Campionato, ma possono essere utilizzati anche nelle gare singole.

Se desiderate includere i Rivali nelle vostre partite, scegliete un livello di difficoltà compreso tra 2 e 6, poiché i Rivali utilizzano la modalità Stella, il che significa che non sono compatibili con il livello 1.

- ***In una gara singola:***

Le due Leggende in posizione più avanzata sulla griglia di partenza diventano i vostri Rivali per questa gara. Utilizzate le due carte Rivale corrispondenti come promemoria dei colori dei Rivali.

- ***In una gara di Campionato:***

Non ci sono Rivali nella prima gara di un Campionato. A partire dalla seconda gara, le due Leggende attualmente più in alto in classifica nel Campionato saranno i Rivali per la gara successiva. Questo significa che i Rivali possono cambiare da una gara all'altra, quindi utilizzate le carte Rivale come promemoria.

A ogni round, i due Rivali utilizzeranno la capacità Rivale mostrata sulla carta Potenziamento attuale. Se la carta Leggenda attuale mostra una Stella per loro, i Rivali utilizzeranno anche quell'abilità secondo le regole della modalità Stella.

Nota: Se un Rivale ha la stessa capacità due volte, questa si applica solo una volta. Se la capacità Stella primaria è stata sostituita da +1 Casella, non è più la stessa capacità, quindi la Leggenda può utilizzare la sua capacità Rivale.



Panoramica delle Abilità



+1 Casella

Ogni capacità Stella ha una capacità secondaria di +1 Casella che si attiva se la sua capacità primaria non si applica. Aggiungere la casella aggiuntiva **dopo** il movimento normale. La Leggenda può comunque essere ancora bloccata.



A Tutto Gas

Questa capacità si applica a una Leggenda se si trova nella situazione B) *Avvicinarsi alle Curve* (pagina 5, regolamento di Gioco Avanzato). Invece del valore indicato, la Leggenda si muove di 20 caselle. Se con questo movimento dovesse attraversare una Linea di Curva, muovetela invece sulla casella .



Cono d'Aria

Questa capacità consente alla Leggenda di muoversi fino a 3 caselle aggiuntive. Tutte le caselle aggiuntive su cui si muove devono essere completamente libere da altre automobili e la casella successiva a quella di arrivo deve avere almeno un'automobile in uno qualsiasi dei suoi Spazi.



Regolare il Limite di Velocità

Questa capacità si applica a una Leggenda se si trova nella situazione A) *Superare le Curve* (pagina 5, regolamento di Gioco Avanzato). Aggiungere 2 alla velocità della Leggenda quando si calcola il suo movimento.



Entrare in Scia

La Leggenda può Entrare in Scia di 2 caselle in avanti seguendo le normali regole dell'Entrata in Scia.

Nota: Gli effetti del clima e delle condizioni di strada come *Accelerazione Entrando in Scia* e *Entrata in Scia Impedita* si applicano alla Leggenda. La Leggenda utilizzerà l'*Accelerazione Entrando in Scia* per muoversi più avanti possibile.





Spericolato

Questo simbolo si applica a una Leggenda se si trova nella situazione A) *Superare le Curve* (pagina 5, regolamento di Gioco Avanzato). La Leggenda può attraversare una Linea di Curva in più in questo round, indipendentemente da quante ne abbia già attraversate.



Ostacolare

Quando la Leggenda termina il suo movimento, collocarla leggermente obliqua per indicare che **occupa tutti gli Spazi nella casella**. Se è rimasto un solo Spazio libero, collocarla lì, ma sempre in modo obliquo per ricordare che sta Ostacolando.

Un'automobile che termina il suo movimento **esattamente una casella dietro** questo Spazio Ostacolato non può Entrare in Scia.

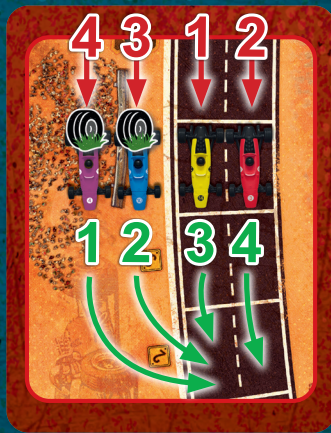


Agile

La Leggenda non viene **mai** bloccata mentre effettua un qualsiasi tipo di movimento.

In qualsiasi momento, se tutti gli Spazi sono occupati o Ostacolati, collocare l'automobile accanto al bordo della pista. Se questo accade sulla sua casella finale, collocare l'automobile fuori dal circuito, lungo il lato esterno della Linea di Gara, e si muoverà per prima nel round successivo. Se c'è uno Spazio libero nella casella in cui la Leggenda termina il suo turno, spingere l'altra automobile nell'altro Spazio in modo da poter collocare la Leggenda accanto alla Linea di Gara.

Nota: Se più di una automobile con la capacità Agile finisce nella stessa casella, quella arrivata per ultima si muoverà per prima nel turno successivo.





Idea e sviluppo di Sidekick Studio

Autori - Asger Aleksandrov Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Sviluppo - Adrien Martinot

Illustrazioni - Vincent Dutrait

Traduzione - Denise Venanzetti

Revisione - Massimo Bianchini

Gli autori ringraziano calorosamente tutti i loro fantastici playtester a Copenaghen durante i Superhero Meetup e al Festival des Jeux di Cannes.

Un ringraziamento speciale al team di Days of Wonder per il loro supporto costante e a Vincent Dutrait per la sua eccezionale capacità di visualizzare e arricchire il mondo di Heat.

Days of Wonder ringrazia i giocatori di tutto il mondo per il loro entusiasmo e per il supporto al gioco sin dalla sua uscita. La pista è ancora calda!

Potete scoprire anche gli altri giochi Days of Wonder andando qui:
www.daysofwonder.com

Distribuito in Italia da: Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58 - 42018 San Martino in Rio (RE) - ITALIA - www.asmodee.it