

EXPANSION

HEAT™

ルール

レジェンド

伝説のレーサーがマシンへと向かう姿に、時は歩みを遅らすようだ。彼らがシートベルトを締めるのを横目に、君は深く息を吸い込み、ステアリングをわずかに強く握りしめる。この時のために君はトレーニングを積んできたのだ。これこそ一世代のレースだ！『ヒート』にレジェンドが集結します。拍手で迎えましょう。1人ゲームで抜け目のない自動操縦ドライバーとのレースを戦って究極のテクニックを試すことも、多人数モードでグリッドに並んだ彼らと戦うこともできます。

ASGER ALEKSANDROV GRANERUD.
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



ゲーム用具

レジェンドカード 36枚
(レジェンドデッキ3つ: 緑、黄、赤)



パワーアップカード 36枚



- メインのスター能力
- サブのスター能力
- ライバル能力

ライバルカード 12枚
(レースカーの色に対応)



スポンサーシップカード 21枚
(チャンピオンシップモード用)



このルールブック

基本ルール

難易度の調整

最初に基本ゲームのレジェンドデッキを脇に置き、このレースで適用する難易度をレベル1からレベル6の間で決めます(数字が大きいほど高難易度)。



レベル1ではこの拡張の任意のレジェンドデッキを使い、カード上の星はすべて無視します。これは基本ゲームのレジェンドの難易度と同じですが、最大で12台のレースカーに対応しています。

レベル2から先ではスターモジュールを採用します(後述)。

レベル2: 緑のデッキを使います。

レベル3: 緑のデッキと黄のデッキを合わせてシャッフルします。

レベル4: 黄のデッキを使います。

レベル5: 黄のデッキと赤のデッキを合わせてシャッフルします。

レベル6: 赤のデッキを使います。

選んだ難易度とは別に、ライバルモジュール(後述)を使うかどうかを決めることができ、これによりレジェンドの一部がさらにスキルを使うようになります。

レジェンドの使い方

この拡張を使う際は、特にこのルールブックで指定が無い限り、基本ゲームのレジェンドモジュールのすべてのルールを使用します(「上級ゲームとチャンピオンシップルール」ルールブック P5)。

この拡張を使った上で「アグレッシブなレジェンド」を採用する場合、そのルールも適用します。

アドレナリン

今や、レジェンドはラウンドで最後尾(レースカーが5台以上なら最後尾2台)だった場合に、アドレナリンの恩恵を受けます。そのレジェンドは、通常の移動の後に追加で1スペース前に進みます(再びブロックされることもあります)。



能力の組み合わせ

レジェンドがアドレナリンやスターやライバル等の能力を複数持つ場合、それらはコース上で可能な限りレースカーが前に行くような順番で解決します(スリップストリームは常に最後に解決します)。

チャンピオンシップ

チャンピオンシップでプレイする場合、レース間で難易度を上げることも考慮に入れてください。デザイナーは通常、シーズンの最初のレースではレベル2のレジェンドと戦い、以降のレースでは1レース進むごとに難易度を1ずつ上げています。

チャンピオンシップでは、ライバルモジュールは入れても入れなくてもかまいません。

スターモジュール

レジェンドはスリップストリームとフルスロットルなどの能力に加えて、新たな能力を得ます。
このモジュールは、単体のレースでもチャンピオンシップでも使えます。

準備段階で、パワーアップデッキをシャッフルしてレジェンドデッキの脇に置きます。

各ラウンド中、レジェンドカードを公開する際、追加でパワーアップデッキの一番上のカードを公開します。レジェンドカードで星がある各レジェンドは、このラウンドのパワーアップカードのスター能力を得ます。

すべてのスター能力には、そのメインの能力が適用されない場合に適用する「+1スペース」のサブ能力があります。



ライバルモジュール

二人のレジェンドがレベルを上げ、あなたにとって恐ろしいライバルとなります。
ライバルはチャンピオンシップ用にデザインされていますが、単体のレースでも採用できます。

ゲームでライバルを採用する場合、ライバルはスターモジュールを使用するため、星を無視する難易度1では採用できません。難易度は2-6の間で選んでください。

- **単体レースの場合：** スターティンググリッドで前から2台のレジェンドが、このレースでのあなたのライバルになります。ライバルの色の確認用に、対応する2枚のライバルカードを使ってください。
- **チャンピオンシップの場合：** チャンピオンシップの最初のゲームではライバルはいません。第2レース以降、チャンピオンシップで現在の順位が高い方から2台のレジェンドが、そのレースにおけるライバルとなります。ライバルはレース毎に変わる可能性があるため、確認用にライバルカードを使ってください。

各ラウンドでは、2人のライバルは現在のパワーアップカードに表記のライバル能力を使用します。現在のレジェンドカードでライバルの色に星がある場合、スターモジュールのルールに従ってそのライバルは追加でその能力も使用します。

注：ライバルが同じ能力を2回得た場合、1回のみ適用します。メインのスター能力が「+1スペース」に置き換えられた場合、それは能力が変わったことになるため、そのレジェンドはそのライバル能力を使用できます。



能力の解説



+1スペース

すべてのスター能力には、そのメインの能力が適用されない場合に適用する「+1スペース」のサブ能力があります。このスペースは通常の移動の後に追加されます。そのレジェンドが再びブロックされることもあります。



フルスロットル

この能力は、レジェンドが「B」コーナーへの接近（上級ゲームルールブック P.5）の状況にある場合に適用します。そのレジェンドは表記の値の代わりに20スペース移動します。これによりコーナーラインを横切る場合、代わりにそれを  に進めます。



ドラフト

この能力により、レジェンドは追加で3スペースまで移動できます。追加で入ったり通過したりするすべてのスペースには他のレースカーがいてはならず、最終的に止まるスペースの1つ前方の2スポットのいずれかに他のレースカーがいる必要があります。



制限速度の修正

この能力は、レジェンドが「A」コーナーのクリア（上級ゲームルールブック P.5）の状況にある場合に適用します。レジェンドの移動を計算する際に、レジェンドのスピードに+2してください。



スリップストリーム

レジェンドはスリップストリームのルールに従って2スペーススリップストリームします。

注：「スリップストリームブースト」や「スリップストリーム不可」といった天候や路面の効果はレジェンドにも適用されます。レジェンドはスリップストリームブーストの効果で可能な限り前方に移動します。



向こう見ず

このシンボルは、レジェンドが「A) コーナーのクリア」(上級ゲームルールブック P.5)の状況にある場合に適用します。このラウンドでは、レジェンドは本来通過できるコーナー数とは別に、追加でコーナーラインを1つ通過できます。



妨害

レジェンドが移動を終えたとき、そのレースカーを少し斜めにして、**それがそのスペースの残りのスポットを埋めている**ことを示してください。スポットが1つのみの場合は単にそのスポットに置きますが、そのレースカーを斜めにしてそれが妨害を持っていることを示します。

妨害を持つレースカーのいるスペースの**直後のスペース**で移動を終えたレースカーはスリップストリームができません。



機敏

このレジェンドはあらゆる移動において**決してブロックされません**。移動中のすべてのステップにおいてすべてのスポットが埋まっていたり妨害されていたりする場合、単にそのレースカーをコースの脇においてください。これが最後のスペースで起こった場合、そのレースカーはレースラインの外側のコース脇に置き、次のラウンドでは最初に移動を行います。このレジェンドがターンの移動を終えたスペースの片方のスポットのみが埋まっている場合、先にいた側のレースカーをもう一方のスポットに押し出し、そのレジェンドをレースカー側に置いてください。

注:機敏を持つ複数のレースカーが同じスペースで移動を終える場合、より後から来た方が次のラウンドで先に移動します。





デザイン&デベロップ: Sidekick Studio

作者: Asger Aleksandrov Granerud & Daniel Skjold Pedersen

デベロップ: Adrien Martinot

イラスト: Vincent Dutrait

翻訳: Yoshiya Shindo

作者はコペンハーゲンのSuperhero MeetupやFIJ Cannesでの素晴らしいテストプレイヤーに多大なる感謝をいたします。

また、Days of Wonderチームの継続的な支援と、『ヒート』の世界を豊かに鮮明にしてくれたVincent Dutraitの類い希なる能力に感謝いたします。

Days of Wonderは、当初からのゲームに対する熱意と支援を続けてくれる世界中のプレイヤーに感謝いたします。まだまだ熱くなれ!

Days of Wonderのゲームに関してはこちらにアクセス:
www.daysofwonder.com