

EXPANSÃO

HEAT™

REGRAS

LENDAS

O tempo parece desacelerar enquanto as Lendas do automobilismo caminham até seus carros. Você respira fundo e segura o volante com mais força enquanto eles colocam os cintos de segurança. É para isso que você treinou; chegou a hora da corrida da sua vida!

Heat: Pedal to the Metal recebe todas as Lendas na pista de uma só vez. Viva o teste de habilidade definitivo competindo contra esses pilotos inteligentes e automatizados em corridas solo ou preenchendo o grid no modo multijogador.

ASGER ALEXANDROU GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



Componentes

36 cartas de Lenda
(3 baralhos de Lendas: verde (3),
amarelo (3) & vermelho (3))

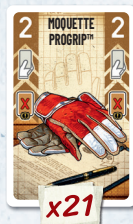


36 cartas de Potência



- Habilidade de Estrela Primária
- Habilidade de Estrela Secundária
- Habilidade de Rival

21 cartas de Patrocínio
(para usar no Modo
de Campeonato)



12 cartas de Rival
nas cores dos carros



Este livreto de regras

Regras Gerais

Níveis de Dificuldade

Primeiro, separe o baralho de Lendas do jogo base e escolha o nível de dificuldade desejado, do nível 1 ao nível 6 (em dificuldade crescente).



O nível 1 consiste em usar qualquer baralho de Lendas desta expansão e ignorar as Estrelas nas cartas. Este modo tem o mesmo nível de dificuldade do módulo de Lendas do jogo base, mas permite que você corra com até 12 carros.

Do nível 2 em diante, deve-se usar o Módulo de Estrelas (veja a seguir).

Nível 2: use o baralho verde

Nível 3: embaralhe os baralhos verde e amarelo juntos

Nível 4: use o baralho amarelo

Nível 5: embaralhe os baralhos amarelo e vermelho juntos

Nível 6: use o baralho vermelho

Independentemente do nível de dificuldade escolhido, você pode optar por usar o Módulo de Rivals (a seguir), que oferecerá ainda mais proficiência a algumas das Lendas.

Usando as Lendas

Ao usar esta expansão, todas as regras do Módulo de Lendas do jogo base se aplicam (página 5 do livro de regras do Modo Avançado), a menos que seja instruído de outra forma neste livreto.

Se você usar uma expansão que se aplique a Lendas Agressivas, também use essas regras.

Adrenalina

Uma Lenda agora se beneficiará da Adrenalina se for o último carro a se mover em uma Rodada (ou um dos dois últimos carros em uma corrida com 5 ou mais carros). Ela avança 1 Espaço adicional após seu movimento normal (ela ainda pode ser bloqueada novamente).



Combinando Habilidades

Se a Lenda tiver várias habilidades como Adrenalina, Estrela e/ou Rival, resolva-as na ordem que faça com que o carro avance mais na pista (o Vácuo sempre acontece por último).

Campeonato

Ao jogar um Campeonato, você pode considerar aumentar o nível de dificuldade entre as corridas. Os designers do jogo geralmente jogam a primeira corrida da Temporada contra Lendas de nível 2 e aumentam o nível de dificuldade em 1 antes de cada corrida subsequente.

Você pode jogar um Campeonato com ou sem o Módulo de Rivals.

Módulo de Estrelas

*As Lendas ganham novas habilidades como Vácuo e Aceleração Máxima.
Use este módulo em corridas avulsas ou em um Campeonato.*

Durante a preparação, embaralhe o baralho de Potência e coloque-o perto do baralho de Lendas.

A cada Rodada, ao revelar uma carta de Lenda, revele também a primeira carta do baralho de Potência. Cada Lenda que exhibe uma Estrela em sua carta de Lenda ganha a habilidade de Estrela da carta de Potência nesta Rodada.

Todas as habilidades de Estrela têm uma habilidade secundária de +1 Espaço que se aplica caso sua habilidade primária não se aplique.



Módulo de Rivals

Duas Lendas evoluem para se tornar seus rivais mais obstinados. Os Rivals foram projetados para partidas de Campeonato, mas também podem ser aplicados a corridas avulsas.

Se quiser incluir Rivals em suas partidas, escolha um nível de dificuldade entre 2 e 6, pois os Rivals usam o Módulo de Estrelas, ou seja, não são compatíveis com o nível 1.

- **Em uma corrida avulsa:**

As duas Lendas mais à frente no grid de largada se tornam seus Rivals nesta corrida. Use as duas cartas de Rival correspondentes como um lembrete das cores dos Rivals.

- **Partida de Campeonato:**

Não há Rivals na primeira partida de um Campeonato. A partir da segunda corrida, as duas Lendas que estão atualmente melhor classificadas no Campeonato serão os Rivals na próxima corrida. Isso significa que os Rivals podem mudar entre as corridas, então use as cartas de Rival como um lembrete.

A cada rodada, os dois Rivals usarão a habilidade de Rival exibida na carta de Potência atual. Se a carta de Lenda atual mostrar uma Estrela para eles, os Rivals também usarão a habilidade em questão conforme as regras normais.

Observação: Se um Rival tiver a mesma habilidade duas vezes, ela será aplicada apenas uma vez. Se a habilidade de Estrela principal for substituída por +1 Espaço, ela não será mais a mesma habilidade, então a Lenda poderá usar sua habilidade Rival.



Visão Geral das Habilidades



+1 ESPAÇO

Cada habilidade de Estrela possui uma habilidade secundária de +1 Espaço que é ativada caso sua habilidade primária não se aplique. Adicione o Espaço extra após o movimento normal. A Lenda ainda pode ser bloqueada novamente.



ACELERAÇÃO MÁXIMA

Esta habilidade será aplicada à Lenda se ela estiver na situação B) *Aproximando-se de Curvas* (página 5 do livro de regras do Modo Avançado). Em vez do valor listado, a Lenda se moverá 20 Espaços. Se isso forçá-la a cruzar uma Linha de Curva, mova-a para o  em vez disso.



CORRENTE DE AR

Esta habilidade permite que a Lenda se mova até 3 Espaços extras. Todos os Espaços extras pelos quais ela passar ou parar devem estar completamente livres de outros carros, e o Espaço final deve ter pelo menos um carro em qualquer uma das Posições do Espaço à frente dela.



AJUSTE DO LIMITE DE VELOCIDADE

Esta habilidade será aplicada à Lenda se ela estiver na situação A) *Passando por Curvas* (página 5 do livro de regras do Modo Avançado). Adicione 2 à Velocidade da Lenda ao calcular o movimento dela.



VÁCUO

A Lenda pode utilizar o Vácuo e avançar 2 Espaços seguindo as regras normais.

Observação: Efeitos de Clima e da pista como *Impulso de Vácuo* e *Sem Vácuo* também se aplicam à Lenda. A Lenda irá aproveitar os impulsos de Vácuo para se mover o mais distante possível.





TEMERÁRIO

Este símbolo será aplicado à Lenda se ela estiver na situação A) *Passando por Curvas* (página 5 do livro de regras do Modo Avançado). A Lenda pode cruzar uma Linha de Curva extra nesta Rodada, independentemente de quantas já tenha conseguido cruzar.



BLOQUEIO

Quando a Lenda encerrar o movimento dela, coloque-a levemente em diagonal para indicar que **ela ocupa todas as Posições disponíveis no Espaço**.

Se houver apenas uma Posição disponível, coloque a Lenda lá em vez disso, mas ainda assim a incline diagonalmente para indicar que está Bloqueando.

Um carro que parar no espaço **exatamente atrás** do Espaço Bloqueado não pode utilizar Vácuo.

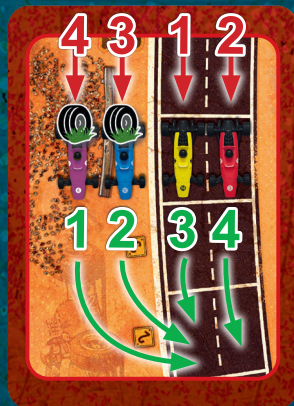


ÁGIL

A Lenda **nunca** é bloqueada durante qualquer tipo de movimento dela.

Em qualquer etapa, se todas as Posições estiverem ocupadas ou Bloqueadas, simplesmente coloque o carro ao lado da pista. Se isso acontecer no último Espaço, coloque o carro fora da pista, ao longo da parte externa do Traçado da Corrida, e ele se moverá primeiro na próxima rodada. Se houver 1 Posição disponível no Espaço onde a Lenda terminar o turno dela, empurre o outro carro para colocar a Lenda próxima ao Traçado da Corrida.

Observação: se mais de 1 carro com a habilidade Ágil terminar no mesmo Espaço, aquele que chegou por último sairá primeiro na próxima rodada.





**Criado e desenvolvido
por Sidekick Studio**

Autores - Asger Aleksandrov Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Desenvolvimento - Adrien Martinot

Ilustrações - Vincent Dutrait

Gestão de Projeto: Matheus Passeri

Gestão Editorial: Felipe Godinho e Mateus Ornellas

Tradução - Luis Perdomo

Revisão - Camila Loricchio

Os autores gostariam de agradecer imensamente a todos os seus incríveis playtesters em Copenhague, nos Superhero Meetups e no FIJ Cannes.

Um agradecimento especial à equipe da Days of Wonder pelo apoio constante e a Vincent Dutrait por sua habilidade inigualável de enriquecer o universo do jogo e suas possibilidades conforme ele se expande.

A Days of Wonder agradece aos jogadores ao redor do mundo pelo entusiasmo e apoio ao jogo desde o começo.
Ainda estamos Aquecidos!

**Descubra mais sobre os jogos da Days of Wonder em:
www.daysof wonder.com**