

HEAT

RÈGLES

LISEZ CE LIVRET D'ABORD !

Il vous apprendra toutes les règles du jeu de base.

Nous vous recommandons de jouer quelques courses en suivant ces règles avant d'essayer les règles avancées et le système de Championnat que vous trouverez dans l'autre livret.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



1-6



10+



60'


Des vagues de chaleur se dégagent de la piste, obscurcissant le premier virage. Vous ajustez vos lunettes alors que le soleil brille sur le chrome des voitures de course qui se mettent lentement en position autour de vous. Le murmure de la foule, le claquement des drapeaux dans le vent, le doux grondement de votre moteur, un ciel bleu d'été, c'est le calme avant la tempête alors que vous attendez, en pole position. Le compte à rebours commence et des rugissements profonds fendent l'air lorsque les bolides s'élancent; le Grand Prix est lancé. La poussière et le vent s'engouffrent dans votre casque alors que vous entrez dans le premier virage. Poussant votre moteur à fond, vous manquez de partir en tête-à-queue, mais vous redressez la situation et franchissez le virage en première position. Vous avez réussi !


**IL N'Y A PAS DE RÉCOMPENSE
SI VOUS FRANCHISSEZ LA LIGNE D'ARRIVÉE
DANS UNE VOITURE IMPECCABLE ALORS...**

PIED AU PLANCHER !!!


Matériel

Voici les éléments de jeu dont vous aurez besoin pour vos premières parties. Vous pouvez laisser les autres dans la boîte pour l'instant. Ils seront décrits dans l'autre livret.

 Ce livret de règles


 2 plateaux grand format recto/verso
(USA, France, Grande-Bretagne et Italie)



 6 tableaux de bord aux couleurs des joueurs


 72 cartes Vitesse (12 par joueur)




 18 cartes Amélioration de départ (3 par joueur)




 37 cartes Stress

 48 cartes Heat



 6 leviers de vitesse aux couleurs des joueurs



 6 bolides aux couleurs des joueurs



But du jeu

Dans Heat, chaque joueur contrôle un bolide lancé dans une course autour d'un circuit. Au début de chaque manche, vous sélectionnez le rapport dans lequel vous êtes, ce qui impose le nombre de cartes que vous pouvez jouer. La somme des valeurs de ces cartes détermine la vitesse de votre voiture et vous vous déplacez d'autant de cases, essayant d'atteindre la tête de la course.

Si vous jouez à un jeu de course, c'est que vous aimez la vitesse et vous essayez de jouer vos grosses cartes aussi souvent que possible. Méfiez-vous cependant des pièges du circuit qui mettront vos compétences de pilote à rude épreuve : si vous ne respectez pas la vitesse limite des virages, votre moteur va commencer à surchauffer. Poussez trop fort, et vous risquez le tête-à-queue. Gérez votre vitesse et prenez soin de votre moteur si vous voulez prétendre au podium.

Mise en place

- Placez le plateau **1** au centre de la table (Pour votre partie d'apprentissage, utilisez le circuit USA. Vous pouvez aussi faire une course sur un seul tour de circuit au lieu des deux indiqués sur le plateau).
- Chaque joueur choisit une couleur et prend la voiture, le tableau de bord, le levier de vitesse et les 12 cartes Vitesse correspondants. Chaque joueur prend aussi les 3 cartes Amélioration de départ de sa couleur.
- Vérifiez sur le plateau **2** le nombre de cartes Heat et de cartes Stress que chaque joueur doit ajouter à sa voiture (en général, 6 cartes Heat et 3 cartes Stress, nous utiliserons donc ces valeurs ci-dessous).
- Placez votre tableau de bord devant vous **3**. Mélangez ensemble vos 12 cartes Vitesse, 3 cartes Amélioration de départ et 3 cartes Stress et placez le paquet obtenu face cachée sur l'emplacement de gauche du tableau de bord **4**. Placez les 6 cartes Heat face visible sur votre Moteur (l'emplacement du milieu) **5** et votre levier de vitesse sur le 1^{er} rapport **6**.
- Placez le reste des cartes Stress face visible près du plateau pour former une réserve **7**.
- Constituez la grille de départ en y plaçant les voitures participant à la course une par une, au hasard, dans l'ordre des positions. Cela déterminera l'ordre de jeu pour la première manche **8**.
- Piochez 7 cartes pour constituer votre main de départ. Vous êtes prêts à jouer !


Si vous êtes un pilote expérimenté et jouez contre des débutants, vous pouvez retirer une ou deux cartes Heat de votre voiture pour compenser.



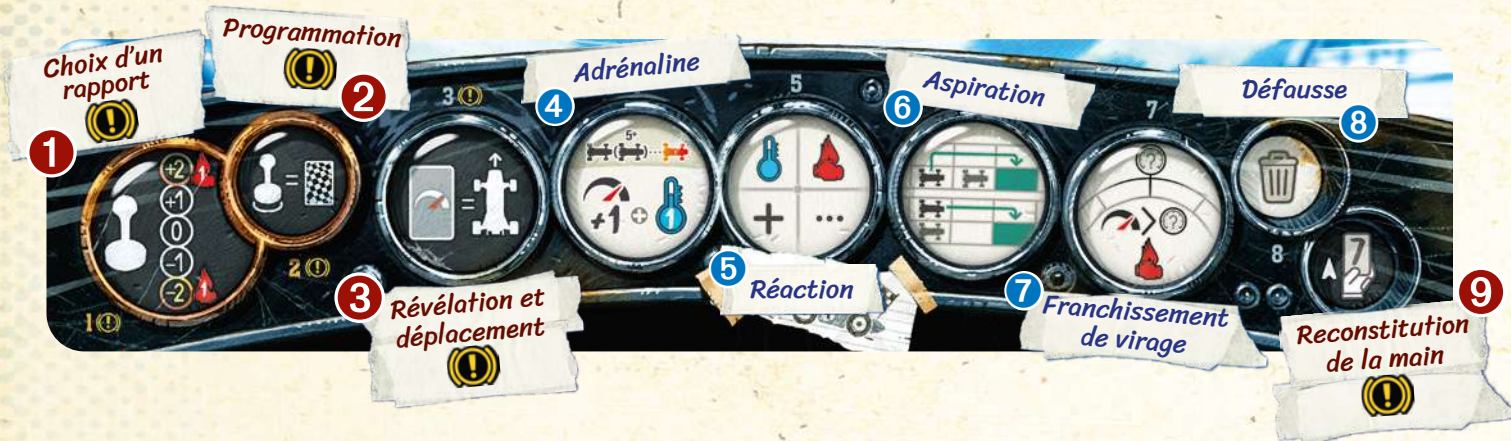
Jouer une manche

Heat se joue en manches successives. Dans chacune de ces manches, tous les joueurs vont TOUJOURS effectuer 4 étapes :

- 1 - choisir un rapport,
- 2 - jouer des cartes,
- 3 - déplacer leur voiture,
- 9 - piocher pour revenir à 7 cartes en main.

Ces étapes obligatoires sont signalées par l'icône . Les autres étapes (4-8) dépendent de certaines situations et ne s'appliqueront pas toujours à vous.

Tous les joueurs font les étapes 1 et 2 en même temps (faites-les dans l'ordre, mais sans attendre les autres). Une fois que tout le monde a effectué ces 2 étapes, on passe aux étapes 3 à 9. Répétez cette séquence jusqu'à ce que toutes les voitures aient terminé la course (vérifiez le nombre de tours de circuit à effectuer sur le plateau que vous utilisez).



1. Choix d'un rapport

Commencez par vérifier dans quel rapport votre voiture se trouvait à la manche précédente puis décidez si vous souhaitez rester dans le même rapport, passer au rapport supérieur ou passer au rapport inférieur.

Note : Vous pouvez aussi déplacer votre levier de deux positions vers le haut ou le bas, mais au prix d'une surchauffe, comme expliqué dans le chapitre Cartes Heat en page 7.



2. Programmation

Votre rapport actuel détermine exactement le nombre de cartes que vous devez jouer depuis votre main. Le 1^{er} rapport signifie que vous devez jouer une carte, le 2^e deux cartes, et ainsi de suite. Gardez les cartes jouées (1 à 4) face cachée dans votre zone de jeu.

Une fois que tout le monde a effectué les étapes 1 et 2, on passe à l'étape 3 : Révélation et déplacement.

Dans l'ordre de la piste, en commençant par la voiture en tête, chaque joueur va alors effectuer ses étapes 3 à 9 complètement avant de passer la main au joueur suivant.



1 Vitesse limite

2 Ligne de virage

3 Case

4 Nombre de cases avant le prochain virage

5 Emplacement

6 Ligne de course


7 Légendes (utilisée uniquement dans le jeu avancé)




3. Révélation et déplacement

Révélez les cartes dans votre zone de jeu pour que leurs valeurs soient visibles, puis additionnez toutes les valeurs pour déterminer votre vitesse. Avancez votre voiture d'exactly le nombre de cases sur la piste. Placez toujours votre voiture sur l'emplacement le plus proche de la ligne de course, s'il est disponible.




 Il est toujours possible de traverser des cases occupées par des voitures, même lorsqu'il semble que la piste est bloquée. Cependant, si vous terminez votre mouvement dans une case où il y a des voitures sur tous les emplacements, il y a blocage et vous devez placer votre voiture dans le premier espace avec un emplacement libre (aussi près de la ligne de course que possible) derrière les voitures qui ont bloqué la vôtre.

 S'il y a plusieurs voitures dans la même case, celle qui est plus **proche de la ligne de course** est considérée comme étant devant.

Stress


Tous les joueurs commencent avec trois cartes Stress mélangées dans leur paquet, et vous finirez par les ajouter à votre main. Les cartes Stress représentent de brefs moments de déconcentration lors du pilotage.



Chaque fois que vous jouez une carte Stress  pour vous en débarrasser, vous appliquez une vitesse inconnue comprise entre 1 et 4.

Déterminez cette vitesse en retournant la carte supérieure de votre paquet.

 Si c'est une carte Vitesse  ajoutez-la à vos cartes jouées cette manche.

 Si ce n'est pas une carte Vitesse, mettez-la immédiatement dans la défausse et continuez à retourner des cartes jusqu'à ce que vous trouviez une carte Vitesse.

Faites cela pour chaque carte Stress que vous avez jouée. Ce processus est exécuté avant de passer à l'étape Adrénaline.

4. Adrénaline

Ne s'applique à vous que si vous étiez en dernière position au début de la manche (ou dans une des 2 dernières positions dans une course avec au moins 5 voitures au départ).



À chaque manche, **un ou deux retardataires** peuvent bénéficier de l'adrénaline. Si vous avez de l'adrénaline, vous pouvez augmenter votre vitesse de 1 (déplacer votre voiture d'une case supplémentaire) avant ou après votre boost (voir ci-dessous). Vous avez également accès à 1 Refroidissement supplémentaire. Vous pouvez utiliser ces deux avantages pendant votre étape de Réaction.

Vous révélez ces cartes.



carte Vitesse



Pour chaque carte Stress jouée, retournez des cartes de votre paquet et défaussez-les jusqu'à trouver une carte Vitesse. Cette carte est alors placée sur la carte Stress qu'elle remplace.

Dans cet exemple, vous défaussez 2 cartes Heat, une carte Stress et une Amélioration de départ. Votre vitesse finale est 8.

Note : Il n'est pas possible de conserver les avantages de l'adrénaline pour une manche ultérieure.

5. Réaction

Ne s'applique à vous que si vous avez accès à des symboles grâce à des cartes que vous avez jouées (dans le module Atelier) à l'adrénaline ou à votre rapport actuel.




Dans cette étape, vous pouvez activer les symboles auxquels vous avez accès **dans l'ordre que vous voulez**. En général, vous avez accès aux symboles de votre rapport actuel ou grâce à l'adrénaline, mais dans le module Atelier, vous pouvez également accéder aux symboles des cartes jouées. Les symboles auxquels vous avez accès dans le jeu de base sont Refroidissement et Boost.



Refroidissement

Le Refroidissement est un aspect important du jeu car il vous permet de prendre une carte Heat de votre main et de la remettre dans votre Moteur (afin de pouvoir utiliser à nouveau cette carte Heat). Le nombre dans le symbole Refroidissement indique combien de cartes Heat vous pouvez déplacer de cette façon. Vous avez accès au Refroidissement de plusieurs façons, mais la plus courante est de piloter dans le 1^{er} rapport (Refroidissement 3) ou le 2^e (Refroidissement 1).

Boost

Vous pouvez booster une fois par manche pour augmenter votre vitesse. Si vous décidez de booster, payez 1 Heat (p. 7 : cartes Heat) pour retourner la carte supérieure de votre paquet jusqu'à ce que vous tiriez une carte Vitesse  (défaussez toutes les autres cartes comme vous le faites lorsque vous jouez des cartes Stress). Déplacez votre voiture en conséquence.

Note : *Booster augmente votre Vitesse lors de l'étape de Franchissement de virage.*

6. Aspiration

Ne s'applique à vous que si vous terminez votre déplacement à côté ou derrière une autre voiture.



L'Aspiration est facultative et disponible si vous atterrissez à côté d'une autre voiture, ou dans une case derrière une ou plusieurs voitures. Si vous choisissez d'en bénéficier, vous avancez de 2 cases.

Note : *L'Aspiration N'augmente PAS votre Vitesse lors de l'étape de Franchissement de virage.*

7. Franchissement de virage

Ne s'applique à vous que si vous avez traversé une Ligne de virage pendant cette manche.




Si vous avez franchi un virage pendant cette manche (en traversant une Ligne de virage), vous **devez** maintenant vérifier si votre Vitesse totale pour la manche dépasse la vitesse limite de ce virage.

-  Si votre Vitesse totale pour cette manche est inférieure ou égale à la vitesse limite, rien ne se passe.
-  Si elle est supérieure, il y a surchauffe et vous devez payer autant de Heat que la différence entre votre Vitesse et la vitesse limite (p. 7 : cartes Heat).

Note : *Si vous franchissez plusieurs virages lors de la même manche, vous devez payer pour chacun d'entre eux séparément, en commençant par le premier que vous avez franchi.*

Tête-à-queue

Si vous n'avez pas assez de cartes Heat pour payer, vous payez tout ce que vous pouvez puis partez en tête-à-queue :

-  Reculez votre voiture jusqu'à la première case avec un emplacement disponible avant le virage pour lequel vous n'avez pas pu payer.
-  Ajoutez à votre main une carte Stress supplémentaire si vous êtes en 1^{er} ou 2^e rapport ou deux cartes si vous êtes en 3^e ou 4^e rapport.
-  Positionnez votre levier de vitesse sur le 1^{er} rapport.

8. Défausse

Cette étape est optionnelle.

Vous pouvez défausser des cartes de votre main si vous ne souhaitez pas les conserver pour les manches suivantes. Placez les dans votre pile de défausse, face visible. Notez que personne ne peut regarder le contenu des piles de défausse. Seule la carte du dessus est connue de tous.

Note : *Vous ne pouvez pas choisir de défausser de cartes Stress ou Heat (y compris les cartes Amélioration).*

Cette carte ne peut pas être défaussée

9. Reconstitution de la main

Cette étape est obligatoire.

Prenez toutes les cartes de votre zone de jeu et placez-les sur votre pile de défausse, puis piochez des cartes jusqu'à en avoir 7 en main. Le joueur suivant peut alors effectuer ses étapes 3 à 9.

Paquet épuisé

À tout moment, si vous devez piocher ou retourner des cartes et qu'il n'y en a plus dans le paquet, mélangez immédiatement votre défausse et placez-la face cachée en tant que nouveau paquet. Puis piochez ou retournez les cartes qui vous manquaient.

Si cela se produit à un autre moment pendant la manche (avant cette étape finale de reconstitution de la main), ne remettez pas les cartes de votre zone de jeu dans le paquet, car elles n'ont pas encore été défaussées.

Cartes Heat



Pendant toute la course, les cartes Heat vous permettent d'aller plus vite dans les lignes droites et dans les virages. Pour se faire, elles passent de votre Moteur à votre défausse. Plus tard, elles seront mélangées dans votre paquet et atteindront votre main. La seule façon de se débarrasser de ces cartes et de les remettre dans le Moteur est le refroidissement, généralement en se positionnant

dans les bas rapports. Ce cycle signifie que la même carte Heat peut être utilisée plusieurs fois pendant une course, en fonction de la rapidité à laquelle vous l'utilisez, la piochez et la refroidissez à nouveau.

Les cartes Heat ne peuvent pas être défaussées ni jouées depuis votre main. En fait, elles réduisent la taille de votre main en la remplissant de cartes inutilisables.

Surchauffe

À chaque fois que vous devez payer un Heat, vous devez prendre une carte Heat de votre Moteur et la placer sur votre défausse. Si vous n'avez pas de Heat disponible dans votre Moteur, vous ne pouvez pas booster. Si vous n'avez pas assez de cartes Heat pour payer un franchissement de virage, vous partez en tête-à-queue (p. 6).

Sauter un rapport

Si pendant l'étape 1 : Choix d'un rapport, vous voulez déplacer votre levier de vitesse d'un cran supplémentaire vers le haut ou vers le bas (par exemple entre les rapports 1&3 ou 2&4), vous devez payer 1 Heat immédiatement. Comme tout le monde change de rapport en même temps, annoncez simplement que vous le faites, payez le Heat et déplacez votre levier de vitesse en conséquence.



Main brûlante

Dans de rares cas, vous pouvez vous retrouver avec tellement de cartes Heat en main que vous n'avez plus assez de cartes jouables pour le rapport dans lequel vous vous trouvez. Si cela se produit, utilisez autant de cartes jouables que possible et complétez avec des cartes Heat.


Dans ce cas, votre voiture ne bouge pas pendant cette manche. Déplacez plutôt votre levier de vitesse sur le 1^{er} rapport, défaussez les cartes qui se trouvent dans votre zone de jeu et passez directement à l'étape 9 (Reconstitution de la main).

Victoire !

Vous remportez la course (et la partie) si votre voiture est la première à franchir la ligne d'arrivée après le nombre de tours de circuit indiqué sur le plateau. Si deux voitures ou plus terminent lors de la même manche, la victoire va à la voiture qui est la plus en avance (celle qui occupe l'emplacement le plus proche de la **Ligne de course** si deux voitures se retrouvent côte à côte).

Au-delà de la ligne d'arrivée, lors du dernier tour de circuit :

 L'Aspiration n'est plus autorisée (vous ne pouvez pas non plus utiliser l'Aspiration pour franchir la ligne d'arrivée).

 La vitesse limite des virages est ignorée. Après la ligne d'arrivée, avancez aussi loin que possible.

À la fin de la **manche**, retirez de la piste toutes les voitures qui ont franchi la ligne d'arrivée et placez-les dans l'ordre sur le Hall of Fame sur le plateau. Continuez à jouer jusqu'à ce que toutes les voitures atteignent l'arrivée (Attribuez l'adrénaline à la dernière ou aux deux dernières voitures en fonction du nombre de voitures qui ont commencé la course, et non des voitures encore en jeu).

DÉMARREZ VOS MOTEURS !

La partie peut commencer !

Nous vous suggérons de jouer quelques parties avant de lire les règles concernant le module Atelier ou les Légendes dans l'autre livret.

Constituez votre main de départ de 7 cartes, si ce n'est pas déjà

fait et engagez la première manche (commencez à l'étape 1 : Choix d'un rapport).



CRÉDITS

Conçu et développé par Sidekick Studio



Auteurs : Asger Harding Granerud et Daniel Skjold Pedersen

Illustrations et Conception Graphique : Vincent Dutrait

Conception Graphique et Mise en page : Cyrille Daujean

Les auteurs tiennent à remercier leurs incroyables familles pour leur indéfectible soutien à leurs projets les plus fous.

Ils veulent également adresser de chaleureux remerciements à tous leurs amis et à tous les testeurs qui leur apportent leur aide depuis des années : Adam K. Wegge, Allan Kirkeby, Amalie Bülow Nielsen, Anders Hebert, Andreas Skjold Liberoth, Andreas Skov Esbech, Bastian Borup, Bo Frederiksen, Daniel Engsvang, Daniel Greve, Danny Halstad, Dennis Friis Skram, Eivind Petersen, Jacob Engelbrecht-Gollander, Jacques Dahl, Jakob Lind Olsen, Jeppe Skafte Johansen, Joachim Christoffersen, Johan Friis Skram, Jon Høj, Julie Nielsen, Kasper Mackeprang, Keith Edwards, Kristian Hedeboe Hebert, Kristoffer Enggaard, Lars Wagner Hansen, Lasse Poulsen, Lau Korsgaard, Lise Thygesen, Mads Fløe, Mads Laurits Hansen, Martin Holst, Mathias Eilenberg, Morten Blaabjerg, Morten Lund, Morten Rodam, Nichole Chambless, Nick Pilegaard, Ole Palnatoke Andersen, Per Larsen, Rasmus Faber, Rasmus Schou Christensen, René Christensen, René Ørsig Hansen, Steffen Bunch Morsing, Søren Hebbelstrup, Thore Nellemann, Tine Ann Christensen, Tobias Prentow, Troels Panduro, Ulrik Morten Madsen, Valdemar Dahlgaard, les participants des Superhero Meetups, le Bastard Café, le Giants Club et les Nordic Game Artisans.

L'illustrateur tient à remercier chaleureusement Peter Hutton pour ses encouragements et son attention. Son travail a été une source d'inspiration et a ouvert de nouveaux horizons pour enrichir l'univers de Heat.

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2022 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Days of Wonder Online

Enregistrez votre jeu

Rejoignez la communauté en ligne des joueurs de *Days of Wonder Online*. Vous y trouverez les adaptations numériques de certains de nos jeux.

Pour utiliser votre code, ajoutez-le à votre compte ou créez-en un sur notre site et suivez les instructions. Vous pouvez aussi trouver des informations sur les autres jeux *Days of Wonder* en vous rendant sur :

WWW.DAYSOFWONDER.COM