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 de base (12 par joueur)
  Elles sont identifiées par le symbole



- 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 essaierez 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 de base 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 de base, 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 1er 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.



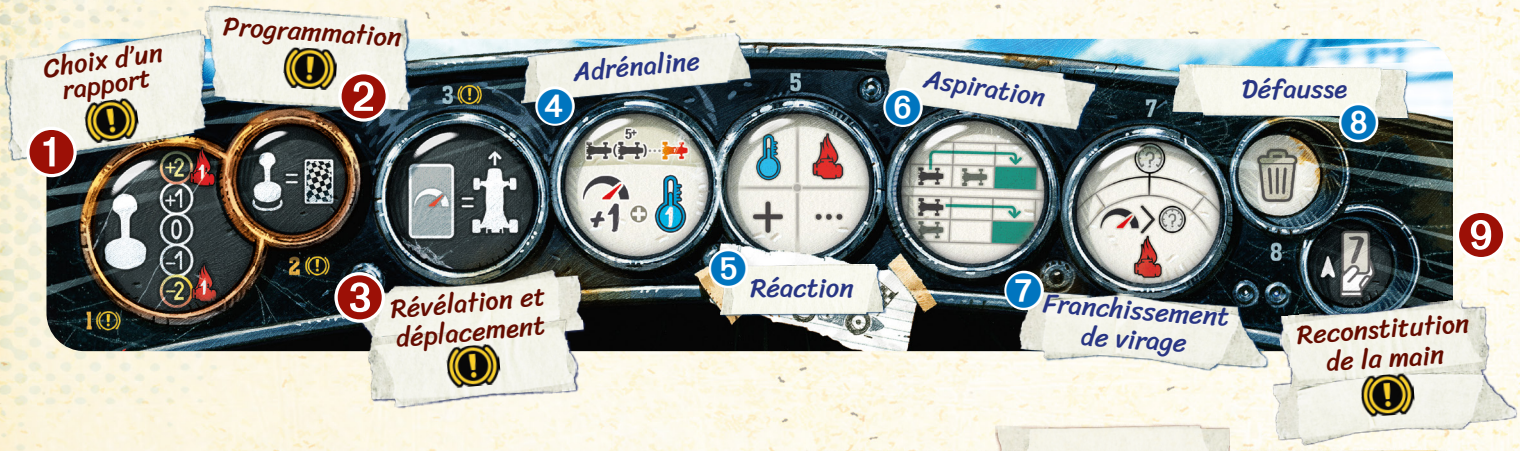
Jouer une manche

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 effectuent les étapes 1 et 2 en même temps (faites-les dans l'ordre, mais sans attendre les autres). Ensuite, en commençant par la voiture en tête (la plus proche de la ligne de course en cas d'égalité), on passe aux étapes 3 à 9. Quand un joueur a terminé son étape 9 et donc son tour, le joueur suivant dans l'ordre de la piste effectue ses étapes 3 à 9 et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait joué. 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 trouve 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 1er rapport signifie que vous devez jouer une carte, le 2e deux cartes, et ainsi de suite. Lors de cette étape, vous pouvez jouer des cartes de tous types, sauf des cartes Heat. Gardez les cartes jouées (1 à 4) face cachée dans votre zone de jeu.



3. Révélation et déplacement



Révélez les cartes dans votre zone de jeu puis additionnez toutes les valeurs pour déterminer votre vitesse. Les valeurs des cartes Amélioration et des cartes Stress (voir ci-dessous) contribuent à cette vitesse. **Avancez votre voiture d'exactement ce 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 **derrière** les voitures qui ont bloqué la vôtre (aussi près de la ligne de course que possible).
- 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.

Pour retirer les cartes Stress de votre main, vous devez les jouer, ce qui ajoute de l'incertitude dans l'estimation de votre vitesse (voir « Symbole + » à droite).

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. Il ne s'agit pas à proprement parler d'une étape, mais si vous avez de l'adrénaline, vous aurez accès à 2 symboles supplémentaires que vous pourrez utiliser lors de votre étape de Réaction. Vous pourrez ainsi vous déplacer d'une case (cela ajoutera 1 à votre vitesse) et/ou bénéficier d'un Refroidissement supplémentaire.

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

5. Réaction



Dans cette étape, vous pouvez activer les symboles auxquels vous avez accès **dans l'ordre que vous voulez**. Dans le jeu de base, vous avez accès aux symboles de votre rapport actuel (Boost et/ou Refroidissement) et à ceux de l'adrénaline si vous en bénéficiez. **Chaque symbole est activé et appliqué séparément.**

Symbole +

Chaque symbole + joué ajoute une valeur inconnue entre 1 et 4 à votre vitesse. Déterminez cette valeur en retournant la carte supérieure de votre paquet.

- Si c'est une carte de base (), **placez-la immédiatement dans votre zone de jeu.**
- Sinon, **mettez-la immédiatement dans la défausse** et continuez à retourner des cartes jusqu'à ce que vous trouviez une carte de base ().

Vous révélez ces cartes lors de l'étape 3.





Pour chaque carte Stress jouée, retournez des cartes de votre paquet et défaussez-les jusqu'à trouver une carte de base (). Cette carte est alors placée dans votre zone de jeu, 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. Déplacez immédiatement votre voiture de 8 cases.

5. Réaction (suite)
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 1er rapport (Refroidissement 3) ou le 2e (Refroidissement 1).

Boost

Quelle que soit votre vitesse, une fois par manche, vous pouvez payer 1 Heat (p. 7) pour booster. Booster vous donne un symbole + (p. 5) comme rappelé sur votre tableau de bord. Déplacez votre voiture en conséquence (il peut éventuellement y avoir blocage).

Note : Les symboles + augmentent toujours la valeur de votre vitesse pour la manche (en cas de franchissement de virage).

6. Aspiration



Ne s'applique à vous que si vous êtes à côté ou derrière une autre voiture à ce moment de votre tour.

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. Vous ne pouvez profiter de l'Aspiration qu'une fois par tour. Si tous les emplacements de la case d'arrivée sont occupés, placez votre voiture dans la première case avec au moins un emplacement libre derrière les voitures qui ont provoqué le blocage.

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 une Ligne de virage **à n'importe quel moment** pendant cette manche, vous devez maintenant vérifier si votre vitesse totale pour la manche dépasse la vitesse limite de ce virage (votre vitesse est la somme des valeurs de toutes les cartes dans votre zone de jeu +1 si vous avez profité du déplacement supplémentaire de l'Adrénaline).

- 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 la Ligne de virage pour laquelle vous n'avez pas pu payer.
- Ajoutez **à votre main** une carte Stress supplémentaire prise dans la réserve si vous êtes en 1er ou 2e rapport ou deux cartes Stress si vous êtes en 3e ou 4e rapport.
- Positionnez votre levier de vitesse sur le 1er rapport.

8. Défausse



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 (y compris la sienne). 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).

9. Reconstitution de la main



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, retourner ou défausser 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, retournez ou défaussez 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. Quand vous révélez vos cartes, déplacez immédiatement votre levier de vitesse sur le 1er rapport, défaussez les cartes qui se trouvent dans votre zone de jeu et passez directement à l'étape 9 (Reconstitution de la main).

Cartes Amélioration de départ

Lors de vos premières parties, tous les joueurs auront 3 cartes Amélioration identiques dans leur paquet (identifiées par les chevrons à la couleur des joueurs). Vous retirerez ces cartes des paquets quand vous utiliserez le module Atelier décrit dans le livret des règles avancées.

Deux de ces cartes (la 0 et la 5) ressemblent à des cartes de base. Elles sont utilisées quasiment de la même manière. La seule différence est qu'elles sont défaussées si elles sont retournées lors de la résolution d'un symbole +.



La troisième carte est simplement une carte Heat supplémentaire et fonctionne exactement de la même manière que les 6 autres. La seule différence est qu'au début de la partie, on la met dans le paquet de cartes plutôt que dans le Moteur.

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).

L'Aspiration ne peut pas être utilisée pour franchir la ligne d'arrivée ni au-delà de cette ligne.

La vitesse limite des virages situés après la ligne d'arrivée est ignorée. 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).

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 © 2022-2023 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Règles v1.1

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