ERWEITERUNG

HEAT™

LEGENDEN

SPIELANLEITUNG

Während die Legenden zu ihren Wagen gehen, scheint die Welt für einige Sekunden stillzustehen. Während du festgeschnallt wirst, nimmst du einen tiefen Atemzug und umklammerst das Lenkrad noch ein bisschen fester. Hierfür hast du trainiert: Das ist das Rennen deines Lebens!

Heiße die neuen Legenden für Heat willkommen. Stell dein Können gegen diese gerissenen, automatisierten Rennfahrer auf die Probe, egal ob im Solo-Modus oder im Mehrspielerspiel.

ASGER ALEKSANDROV GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF WONDER®

1-5 | 10+ | 60'

Spielmaterial

36 Legendenkarten
(3 Legendendecks in Grün ◯,
Gelb ◯◯ & Rot ◯◯◯)



36 Legendeneffektkarten



Sterneffekt
Ersatzeffekt
Rivaleneffekt

21 Sponsorenkarten
(für die Meisterschaft)



12 Rivalenkarten
(1 je Rennwagenfarbe)



Diese Anleitung

Grundregeln

Schwierigkeitsgrad

Legt als Erstes die Legendenkarten aus dem Grundspiel beiseite und wählt einen Schwierigkeitsgrad zwischen 1 und 6 (aufsteigende Schwierigkeit).

Für Schwierigkeitsgrad 1 nehmt ihr einfach ein beliebiges Legendendeck dieser Erweiterung. Ignoriert dabei die Sterne auf den Karten. So haben die Karten den gleichen Schwierigkeitsgrad wie die Legenden des Grundspiels, aber ihr könnt mit bis zu 12 Rennwagen spielen.

Für Schwierigkeitsgrad 2 oder höher nutzt ihr das Sternmodul (siehe S. 4).

Schwierigkeitsgrad 2: Nutzt das grüne Deck.
Schwierigkeitsgrad 3: Mischt das grüne und gelbe Deck zusammen.
Schwierigkeitsgrad 4: Nutzt das gelbe Deck.
Schwierigkeitsgrad 5: Mischt das gelbe und rote Deck zusammen.
Schwierigkeitsgrad 6: Nutzt das rote Deck.

Mit Schwierigkeitsgrad 2 bis 6 könnt ihr das Rivalenmodul (siehe S. 5) hinzunehmen. Damit erhalten manche Legenden noch mehr Effekte.

Legenden im Spiel

Die Regeln aus dem Legendenmodul des Grundspiels (siehe „Modul: Legenden" in den Profiregeln des Grundspiels, S. 5) bleiben unverändert, außer sie werden durch diese Anleitung modifiziert.

Wenn ihr mit Aggressiven Legenden aus den Erweiterungen spielen wollt, wendet auch diese Regeln an.

Adrenalin

Eine Legende kann jetzt von Adrenalin profitieren, wenn sie zu Beginn des Durchgangs ganz hinten lag (bei 5 oder mehr Rennwagen die hintersten zwei). Sie fährt nach ihrer normalen Bewegung 1 Feld zusätzlich (sie kann dabei blockiert werden).

Mehrere Effekte

Erhält eine Legende mehrere Effekte wie Adrenalin, Stern- und/oder Rivaleneffekte, wendet sie so an, dass der Rennwagen möglichst viele Felder nach vorne bewegt wird (Windschatten immer zuletzt).

Meisterschaft

Spielt ihr eine Meisterschaft, könnt ihr überlegen, ob ihr die Schwierigkeit der Legenden nach jedem Rennen erhöht. Die Spieleautoren beginnen die Saison am liebsten mit Legenden der Schwierigkeit 2 und erhöhen die Schwierigkeit mit jedem Rennen um 1.

Ihr könnt in der Meisterschaft zusätzlich das Rivalenmodul hinzunehmen.

Sternmodul

Legenden erhalten jetzt Effekte wie Windschatten oder Vollgas.
Dieses Modul könnt ihr in einzelnen Rennen oder in Meisterschaften verwenden.

Wählt ihr während der Spielvorbereitung einen Schwierigkeitsgrad zwischen 2 und 6, mischt die Legendeneffektkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben das Legendendeck.

In jedem Durchgang deckt ihr nach dem Aufdecken der Legendenkarte auch die oberste Karte des Legendeneffektstapels auf. Jede Legende mit einem Stern erhält den Sterneffekt der Karte.

Kann der Sterneffekt nicht angewendet werden, fährt die Legende als Ersatzeffekt +1 Feld.



Rivalenmodul

Die zwei Legenden an der Spitze werden zu euren Rivalen. Rivalen wurden für die Meisterschaft entworfen, können aber auch in einzelnen Rennen verwendet werden.

Wählt einen Schwierigkeitsgrad zwischen 2 und 6, da Rivalen das Sternmodul verwenden, das auf Schwierigkeitsgrad 1 nicht hinzugenommen wird.

- ***Einzelrennen:*** Die beiden vordersten Legenden auf den Startpositionen werden zu euren Rivalen. Verwendet die beiden passenden Rivalenkarten, damit ihr immer wisst, welche Farben die Rivalen haben.

- ***Meisterschaft:*** Im ersten Rennen der Meisterschaft gibt es keine Rivalen. Ab dem zweiten Rennen werden immer die beiden Legenden mit den meisten Punkten die Rivalen. So können von Rennen zu Rennen unterschiedliche Legenden zu Rivalen werden. Nutzt die passenden Rivalenkarten für eine bessere Übersicht.

In jedem Durchgang wendet ihr für die beiden Rivalen den Rivaleneffekt an, der rechts auf der Legendeneffektkarte abgebildet ist. Zeigt die Legendenkarte für die beiden Rivalen auch einen Stern, wendet ihr den Sterneffekt zusätzlich an.

Hinweis: Falls ein Rivale zwei Mal den gleichen Effekt erhält, wird er nur ein Mal angewendet. Musste der Sterneffekt durch den „+1 Feld"-Effekt ersetzt werden, zählt es nicht mehr als gleicher Effekt. Die Legende erhält dann trotzdem den Rivaleneffekt.

Legendeneffekte



+ 1 FELD

Jeder Sterneffekt hat einen Ersatzeffekt: Die Legende fährt 1 Feld zusätzlich, wenn der Sterneffekt nicht angewendet werden konnte. Die zusätzliche Bewegung wird **nach** der normalen Bewegung angewendet. Sie kann dabei blockiert werden.



VOLLGAS

Dieser Effekt wird angewendet, wenn die Legende an *eine Kurve heranfährt* (siehe „B\ An die Kurve heranfahren" in den Profiregeln des Grundspiels, S. 5). Statt der Höchstgeschwindigkeit (Zahl im Helm ihrer Farbe) fährt die Legende 20 Felder. Würde sie damit die nächste Kurvenlinie überqueren, fährt sie stattdessen auf das Feld 0 vor der Kurvenlinie.



AERODYNAMIK

Mit diesem Effekt kann die Legende bis zu 3 Felder weiter fahren. Alle Felder, die sie dabei betritt/durchquert, müssen komplett frei von anderen Rennwagen sein und das Feld, auf dem sie landet, muss einen Rennwagen direkt vor sich haben (egal, auf welcher Position).



GEÄNDERTE GESCHWINDIGKEITSBEGRENZUNG

Dieser Effekt wird angewendet, wenn die Legende *eine Kurve durchfährt* (siehe „A\ Kurven durchfahren" in den Profiregeln des Grundspiels, S. 5). Zählt +2 zur Geschwindigkeit der Legende hinzu.



WINDSCHATTEN

Die Legende darf nach den gewohnten Windschatten-Regeln 2 weitere Felder fahren.

Hinweis: *Wetter- und Streckeneffekte wie der* Windschatten-Bonus *oder* Kein Windschatten *werden ebenfalls berücksichtigt. Die Legende nutzt den Windschatten-Bonus, um sich so weit wie möglich nach vorne zu bewegen.*



WAGHALSIG

Dieser Effekt wird angewendet, wenn die Legende *eine Kurve durchfährt* (siehe „A\ Kurven durchfahren" in den Profiregeln des Grundspiels, S. 5). Die Legende darf eine weitere Kurvenlinie überqueren (egal, wie viele sie bereits überquert hat).

Wichtig! *Waghalsig gilt für die gesamte Bewegung der Legende in diesem Durchgang.*



BLOCKIEREN

Wenn die Legende ihre Bewegung beendet, stellt sie schräg auf das Feld, um anzuzeigen, **dass sie alle Positionen des Feldes besetzt**. Wenn nur noch eine Position frei ist, stellt sie schräg darauf.

Sie blockiert das Feld. Ein Wagen, der auf dem Feld **direkt hinter** dem blockierten Feld landet, kann keinen Windschatten ausnutzen.



WENDIG

Die Legende wird während **keiner** Bewegung im Durchgang blockiert.

Wenn die Legende während eines Schrittes auf einem blockierten oder besetzten Feld stehen bleiben würde, stellt den Rennwagen einfach neben die Rennstrecke. Beendet die Legende ihre Bewegung dort, stellt den Rennwagen an die Leitlinie. Die Legende bewegt sich im nächsten Durchgang als Erstes. Ist noch eine Position eines Feldes, auf dem die Legende ihre Bewegung beendet, frei, versetzt den anderen Rennwagen auf die andere Position, sodass die Legende näher an der Leitlinie steht.

Hinweis: *Beenden mehrere Legenden mit Wendig-Effekt ihre Bewegung auf dem gleichen Feld, bewegt sich im nächsten Durchgang die Legende als Erstes, die später angekommen ist.*



Ausgedacht und entwickelt von Sidekick Studio

Spielidee - Asger Aleksandrov Granerud & Daniel Skjold Pedersen
Entwicklung - Adrien Martinot
Illustration - Vincent Dutrait
Deutsche Ausgabe – Sophia Keßler, Veronika Stallmann, Marvin Pietsch

Die Autoren bedanken sich herzlich bei ihren wundervollen Testspielerinnen und Testspielern in Kopenhagen, bei den Superhero Meetups und dem FIJ in Cannes.

Ihr besonderer Dank gilt dem Team von Days of Wonder für die fortwährende Unterstützung und Vincent Dutrait für seine unvergleichliche Visualisierung und Bereicherung der Spielwelt von Heat.

Days of Wonder bedankt sich bei allen Spielerinnen und Spielern weltweit, die das Spiel seit seinen Anfängen mit Begeisterung unterstützt haben. Das Rennen ist noch nicht vorbei!

Erfahrt mehr über die Spiele von Days of Wonder auf:
www.daysofwonder.com

Days of Wonder und das Days of Wonder-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Asmodee North America und Days of Wonder
© 2026 Days of Wonder. Alle Rechte vorbehalten.