UITBREIDING

HEAT™

LEGENDS

SPELREGELS



Even lijkt alles in slow motion te gaan terwijl de legendarische coureurs naar hun raceauto lopen. Je haalt diep adem en knijpt een beetje harder in je stuur terwijl zij zich vastmaken. Hiervoor heb je getraind, dit wordt de race van je leven!

In deze uitbreiding mogen alle legendarische coureurs deelnemen aan de race. Racen tegen deze behendige, automatische coureurs wordt de ultieme vaardigheidstest, zowel als je solo racet als in een race met meerdere spelers.

ASGER ALEKSANDROV GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF WONDER®

1-5 | 10+ | 60'

Speelmateriaal

36 kaarten
'Legendarische coureurs'
(3 kaartendecks: groen ◯,
geel ◯◯ & rood ◯◯◯)



36 voordeelkaarten



- stervoordeel
- alternatief voordeel
- rivalenvoordeel

12 rivalenkaarten
in de kleuren van de auto's



21 sponsorkaarten
(voor gebruik in een kampioenschap)



deze spelregels

Basisspelregels

Moeilijkheidsgraden

Leg het kaartendeck 'Legendarische coureurs' van het basisspel terug in de doos en kies een moeilijkheidsgraad van niveau 1 tot 6 (van makkelijk tot moeilijk).

Voor niveau 1 kies je een willekeurig kaartendeck 'Legendarische coureurs' uit deze uitbreiding en negeer je de sterren op de kaarten. Deze moeilijkheidsgraad komt overeen met die van het kaartendeck uit het basisspel, maar je kunt nu een race houden met maximaal 12 raceauto's.

Vanaf niveau 2 speel je met de module Sterren (zie hierna):

niveau 2: gebruik het groene kaartendeck;

niveau 3: gebruik het groene en gele kaartendeck en schud ze samen;

niveau 4: gebruik het gele kaartendeck;

niveau 5: gebruik het gele en rode kaartendeck en schud ze samen;

niveau 6: gebruik het rode kaartendeck.

Ongeacht de moeilijkheidsgraad kun je daarnaast spelen met de module Rivalen (zie hierna), waardoor sommige Legendarische coureurs over extra vaardigheden beschikken.

Spelen met Legendarische coureurs

Voor deze uitbreiding gelden alle regels uit de module 'Legendarische coureurs' van het basisspel (zie spelregels 'Expertspel en Kampioenschap', blz. 5), tenzij anders vermeld in deze spelregels.

Als je speelt met een uitbreiding met agressieve Legendarische coureurs, geldt ook die regel.

Adrenaline

Ook Legendarische coureurs profiteren nu van Adrenaline als je hun auto als laatste verplaatst in de ronde (of als één van de laatste 2 in een race met 5 of meer auto's). Hun auto gaat 1 veld extra vooruit na hun normale verplaatsing (hij kan wel opnieuw worden gehinderd).

Voordelen combineren

Als de Legendarische coureur beschikt over verschillende voordelen, bijvoorbeeld dankzij Adrenaline, Sterren en/of Rivalen, pas je die toe in de volgorde waarin ze de auto het verst vooruit brengen (Slipstream komt altijd pas als laatste).

Kampioenschap

In een kampioenschap kun je de moeilijkheidsgraad van de races telkens verhogen. De ontwerpers racen in de eerste race van een seizoen meestal met moeilijkheidsgraad 2 tegen Legendarische coureurs en ze verhogen de moeilijkheidsgraad telkens 1 niveau voor de volgende race.

Je kunt een kampioenschap met of zonder de module Rivalen houden.

Module Sterren

De Legendarische coureurs beschikken over nieuwe voordelen, zoals Slipstream en Topsnelheid. Je kunt deze module zowel in losse races als in een kampioenschap gebruiken.

Schud tijdens de voorbereiding de voordeelkaarten en leg ze naast het kaartendeck 'Legendarische coureurs'.

Elke ronde als je een Legendarische coureur open draait, draai je ook de bovenste voordeelkaart open. Elke Legendarische coureur met een ster op de kaart, ontvangt het stervoordeel van de voordeelkaart van deze ronde.

Op alle voordeelkaarten staat het alternatieve voordeel '+ 1 veld', dat geldt als het stervoordeel zelf niet kan worden toegepast.



Module Rivalen

Twee Legendarische coureurs worden je grootste rivalen. Deze module is ontworpen om te gebruiken in kampioenschappen, maar je kunt ze ook gebruiken bij losse races.

Als je met de module Rivalen wilt spelen, kies je een moeilijkheidsgraad van niveau 2 tot en met 6, want Rivalen worden altijd gecombineerd met de module Sterren en dat kan niet bij niveau 1.

- ***In een losse race:*** de 2 Legendarische coureurs die het verst vooraan starten bij de race, zijn deze race de Rivalen. Leg de overeenkomstige rivalenkaarten op de tafel, zodat je niet vergeet welke kleur auto de Rivalen hebben.

- ***Kampioenschap:*** in de eerste race van een kampioenschap zijn er geen Rivalen. Vanaf de tweede race zijn telkens de 2 Legendarische coureurs met de hoogste score in het kampioenschap, de Rivalen voor de volgende race. Dat wil zeggen dat er elke race andere Rivalen kunnen zijn. Het is dan ook aanbevolen ter herinnering de overeenkomstige rivalenkaarten op de tafel te leggen.

In elke ronde gebruiken de 2 Rivalen het rivalenvoordeel van de huidige voordeelkaart. Als bij de Rivalen een ster staat op de kaart 'Legendarische coureurs', gebruiken zij het voordeel volgens de regels van de module Sterren.

*Opmerking: **als een Rivaal 2 keer over hetzelfde voordeel beschikt, mag hij het slechts eenmaal toepassen. Als het stervoordeel is vervangen door het voordeel '+ 1 veld', gaat het niet meer om hetzelfde voordeel en dus kan de Legendarische coureur ook zijn rivalenvoordeel gebruiken.***

Overzicht Voordelen



+ 1 VELD

Elk stervoordeel heeft als alternatief voordeel '+ 1 veld' dat geldt als het stervoordeel zelf niet kan worden toegepast. De auto van de Legendarische coureur gaat 1 veld extra vooruit **na** zijn normale verplaatsing. De Legendarische coureur kan wel opnieuw worden gehinderd.



TOPSNELHEID

Een Legendarische coureur geniet van dit voordeel in situatie *B) Een bocht naderen (zie Spelregels 'Expertspel en Kampioenschap', blz. 5).* In plaats van zijn normale snelheid gaat hij 20 velden vooruit. Als hij daardoor een bocht zou nemen, stopt hij bij het veld met daarnaast 

.



AANSLUITING

Dankzij dit voordeel gaat de Legendarische coureur 3 velden extra vooruit. Er mogen geen andere auto's staan op de velden die hij passeert of bereikt en in het vak of veld voor het vak waarop hij eindigt, moet minstens 1 auto staan.



PAS SNELHEIDSLIMIET AAN

Een Legendarische coureur geniet van dit voordeel in situatie *A) Een bocht nemen (zie Spelregels 'Expertspel en Kampioenschap', blz. 5).* Verhoog de snelheidslimiet voor de Legendarische coureur met 2.



SLIPSTREAM

De Legendarische coureur krijgt 2 velden Slipstream volgens de normale slipstreamregels.

Opmerking: *weer- en wegomstandighedeneffecten, zoals Slipstreamboost en Geen Slipstream, gelden ook voor de Legendarische coureur. Hij maakt van de Slipstreamboost gebruik om zover mogelijk vooruit te gaan.*

ROEKELOOS

Een Legendarische coureur geniet van dit voordeel in situatie *A) Een bocht nemen (zie Spelregels 'Expertspel en Kampioenschap', blz. 5).* De Legendarische coureur mag deze ronde een extra bocht nemen, ongeacht hoeveel hij er al mocht nemen.

HINDEREN

Zet de Legendarische coureur schuin op het veld waarop hij zijn verplaatsing eindigt om aan te geven dat **hij de overgebleven vakken in het veld inneemt.** Als er slechts 1 vak vrij is, zet je de auto van de Legendarische coureur schuin op dat vak om eraan te herinneren dat hij hindert.

Een auto die eindigt op een vak in het veld **direct achter** de hinderende Legendarische coureur heeft geen Slipstream.

WENDBAAR

Dankzij dit voordeel kan de Legendarische coureur **nooit** worden gehinderd tijdens zijn verplaatsing.

Ongeacht de stap van de verplaatsing, als alle vakken bezet zijn of als een Legendarische coureur het veld hindert, zet je de auto van de Legendarische coureur gewoon naast het circuit. Als dat het geval is op het laatste veld van het circuit, zet dan de auto naast het circuit aan de kant van de circuitrand en laat hem de volgende ronde eerst vertrekken. Als slechts 1 vak bezet is van het veld waar hij zijn beurt eindigt, verschuif je die auto naar het andere vak en zet je de auto van de Legendarische coureur naast de circuitrand.

Opmerking: *als meer dan 1 auto met het voordeel 'Wendbaar' eindigt op hetzelfde veld, mag de auto die als laatste op dat veld eindigde, als eerste vertrekken in de volgende ronde.*



Ontworpen en ontwikkeld door Sidekick Studio

Auteurs: Asger Aleksandrov Granerud & Daniel Skjold Pedersen
Ontwikkeling: Adrien Martinot
Illustraties: Vincent Dutrait
Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

De auteurs willen alle testspelers in Kopenhagen, op de Superhero Meetups en bij FIJ Cannes bedanken.

Speciale dank gaat uit naar het team van Days of Wonder voor hun onophoudelijke steun, en naar Vincent Dutrait voor zijn unieke gave om de wereld van Heat te visualiseren en te verrijken.

Days of Wonder wil spelers wereldwijd bedanken voor hun enthousiasme en hun steun voor dit spel vanaf het begin. We blijven plankgas geven!

Lees alles over de spellen van Days of Wonder op:
www.daysofwonder.com

Days of Wonder en het logo van Days of Wonder zijn geregistreerde handelsmerken van Asmodee North America en Days of Wonder
© 2026 Days of Wonder. Alle rechten voorbehouden.