

HEAT

RÈGLES AVANCÉES et CHAMPIONNAT

STOP!

Apprenez à jouer à Heat en lisant le livret des règles d'abord. Nous vous suggérons de jouer quelques parties avec ces règles de base avant de passer aux règles avancées et au système de championnat.

Ce livret présente les voitures personnalisées, les Légendes (pilotes artificiels) que vous pouvez affronter dans les parties solo et multijoueurs, ainsi que les règles relatives à la météo et aux conditions de la piste. Ces règles et modules peuvent être introduits progressivement, une fois que vous connaissez les règles de base, pour vous confronter à de nouveaux défis. Vous pouvez également jouer une saison complète, en utilisant le système de championnat qui intègre tous les modules ! Si vous vous sentez plus compétitifs et souhaitez relever un défi différent, vous pouvez également essayer le mode Tournoi.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

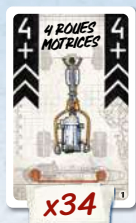
DAYS OF
WONDER

Matériel supplémentaire

Voici les éléments de jeu à ajouter à vos parties, module par module :

Module Atelier

34 cartes
Amélioration de base



62 cartes Amélioration
avancées



Module Légendes

1 Fiche Légendes



10 cartes
Légendes



Module Météo et conditions de la piste

6 jetons Météo

12 jetons État de la piste



Système de Championnat

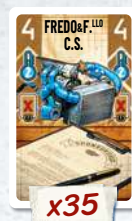
1 Fiche Championnat

2 Silhouettes
Presse



10 cartes Événement

35 cartes
Sponsor



1 carnet de fiches de score

ce livret de règles



Module Atelier

Dans le module Atelier, chaque joueur construit sa propre voiture personnalisée avec 3 cartes Amélioration. Les cartes Amélioration de départ ne sont pas utilisées dans ce module, remettez-les donc dans la boîte.

Utilisez plutôt les cartes Amélioration qui sont divisées en 2 niveaux : les améliorations de base et les améliorations avancées, identifiées par l'icône ci-contre.



Pour vos premières parties avec le module Atelier, nous vous recommandons de n'utiliser que les cartes Amélioration de base. Quand vous serez familier avec ce module, ajoutez les cartes Amélioration avancées.

Cartes Amélioration

Les cartes Amélioration sont classées en plusieurs catégories en fonction de la façon dont elles modifient les voitures de course. Il n'y a aucune restriction quant à l'inclusion de ces catégories dans vos parties. Elles sont décrites ici, sans ordre précis, afin que vous ayez une idée de l'impact qu'elles auront sur le jeu.

4 roues motrices

Les premiers essais de ce système avaient pour but de transférer toute la puissance du moteur au tarmac par l'intermédiaire des 4 roues, mais ont entraîné une perte de tenue de route. Ces cartes ont un potentiel de vitesse ou de refroidissement élevé mais réduisent également le contrôle puisqu'elles utilisent le même système que les cartes Stress.



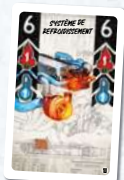
Freins

Tout l'art du freinage consiste à prendre la décision de doubler ou d'appuyer sur le frein le plus tard possible, tout en restant sur la piste. Ces cartes vous proposent de choisir entre plusieurs valeurs de vitesse en fonction de la situation.



Système de refroidissement

Ces cartes permettent une conduite plus stable et plus propre ; une meilleure gestion du carburant et moins de stress pour la voiture. Ce sont des cartes de refroidissement.



Carrosserie

Une voiture plus sûre, mieux équilibrée et qui ne sous-vire pas. Ces cartes vous permettent de défausser des cartes Stress.



R.P.M.

Un moteur puissant permet à votre voiture de réagir plus rapidement. Lorsqu'elles sont jouées à des moments clés, ces cartes vous permettent d'accélérer plus facilement pour dépasser vos adversaires. Ce sont des cartes qui vous aident à vous faufiler et à doubler sur toute la piste, mais qui sont plus efficaces dans et autour des virages.



Pneus

Ici tout est question d'adhérence. Ces cartes vous permettent d'aller plus vite dans les virages ou de sacrifier l'adhérence pour beaucoup de refroidissement.



Aileron

Il fournit de l'appui dans les virages mais diminue la vitesse de pointe. Ces cartes vous aident à conduire plus vite dans les virages, mais elles sont aussi peu fiables et nécessitent l'utilisation de Heat.



Turbocompresseur

Un moteur plus gros vous donne plus de puissance et une vitesse de pointe plus élevée, mais augmente également le poids et l'usure. Ce sont les cartes avec les valeurs les plus élevées, mais les jouer nécessite l'utilisation de Heat.



Carburant

Le carburant de course est très réglementé. Ce sont les cartes « illégales » de supercarburant.



Pédale des gaz

La voiture réagit plus rapidement à la pression sur l'accélérateur. Ces cartes augmentent votre vitesse globale.



Suspension

En vous offrant une conduite plus souple, ces cartes peuvent être jouées manche après manche.



Personnalisation des voitures

Après avoir placé les voitures sur la grille de départ, mais avant de commencer la course, vous passerez par 3 tours de choix de cartes Amélioration. À chaque tour, vous sélectionnez une carte Amélioration, pour un total de 3 par joueur. C'est la dernière étape de la configuration avant de tirer 7 cartes dans votre main.

Démarrage rapide : Vous pouvez aussi expérimenter ce module en mélangeant simplement le paquet de cartes Amélioration de base et en en distribuant 3 à chaque joueur au hasard.

Mélangez le paquet de cartes Amélioration. Placez au milieu du plateau autant de cartes Amélioration face visible que le nombre de joueurs + 3. C'est le marché pour le premier tour de choix. Chaque joueur prend alors une carte dans le marché en respectant la procédure suivante :

- **1^{er} tour :** choisissez dans l'ordre inverse de la grille de départ. Le premier choix est fait par le joueur dont la voiture est la **dernière**. Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait pris une carte. Ensuite, défaussez les cartes restantes et créez un nouveau marché pour le deuxième tour.
- **2^e tour :** choisissez dans l'ordre de la grille de départ. Le premier choix est fait par le joueur dont la voiture est la **première**. Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait pris une carte. Ensuite, défaussez les cartes restantes et créez un nouveau marché pour le troisième tour.
- **3^e tour :** Comme lors du premier tour, choisissez dans l'ordre inverse de la grille de départ. Continuez jusqu'à ce que tout le

monde ait pris sa troisième et dernière carte. Ensuite, défaussez les cartes restantes.

Tous les joueurs mélangent leurs 3 cartes Amélioration dans leur paquet avant que la course ne commence.

Utilisation des cartes Amélioration

Pendant l'étape Révélation et déplacement

La plupart des cartes Amélioration donnent une valeur de vitesse fixe et tout ce que vous devez faire dans ce cas est d'ajouter cette valeur à votre vitesse comme vous le feriez avec des cartes de vitesse ordinaires. Certaines d'entre elles, en revanche, comportent des symboles de boost ou plusieurs valeurs parmi lesquelles vous pouvez choisir.

Lorsque vous révéléz vos cartes, commencez toujours par vous occuper des symboles de boost (d'où qu'ils viennent) en suivant la procédure habituelle décrite dans la section Stress de la page 5 du livret de règles pour chacun d'entre eux.

Ensuite, choisissez la valeur de toute carte Amélioration qui vous donne le choix et additionnez ces valeurs pour obtenir une Vitesse finale.

Pendant l'étape Réaction

La plupart des cartes Amélioration comportent des symboles qui ont un impact sur vous. L'ordre dans lequel vous les appliquez au cours de l'étape Réaction (étape 5) est toujours à votre discrétion. Certains sont facultatifs et peuvent ne pas être appliqués, mais d'autres doivent l'être car ils représentent le coût du jeu de la carte Amélioration ; ils sont identifiés par l'icône Obligatoire (❗).

Symboles obligatoires (❗)



Surchauffe

Prenez # cartes Heat de votre Moteur et placez-les sur votre défausse.

Note : Si vous avez joué par erreur une carte Heat dont vous ne pouvez pas payer le coût en Heat, défaussez-la et jouez une carte aléatoire de votre paquet à la place, en utilisant le système décrit pour les cartes Stress en page 5 du livret de règles.



Rebut

Prenez les # premières cartes de votre paquet et placez-les dans votre défausse.



Vitesse limite modifiée

La vitesse limite des virages que vous franchissez au cours de cette manche est modifiée par # pour vous ; «+» signifie que vous pouvez aller plus vite, «-» que vous devez aller moins vite.



Refroidissement

Prenez jusqu'à # cartes Heat dans votre main, et remettez-les sur votre Moteur.



Aspiration améliorée

Si vous choisissez d'utiliser l'Aspiration lors de l'étape 6, les 2 cases habituelles peuvent être augmentées de #.



Réduction du stress

Vous pouvez immédiatement prendre jusqu'à # cartes Stress dans votre main et les placer dans votre défausse.



Récupération

Vous pouvez placer cette carte sur le dessus de votre paquet à la fin de l'étape de Réaction.

— Symboles optionnels —



Sauvetage

Vous pouvez regarder votre défausse et y choisir jusqu'à # cartes. Mélangez ces cartes dans votre paquet.



Jeu direct

Vous pouvez jouer cette carte directement depuis votre main. Si vous le faites, elles s'appliquent comme si vous l'aviez jouée normalement, que ce soit pour sa valeur ou pour ses symboles.



Accélération

Vous pouvez augmenter votre vitesse d'un point pour chaque carte que vous avez retournée pendant cette manche (par l'effet d'une Amélioration, du Stress ou d'un Boost). Si vous choisissez d'appliquer cet effet, vous devez le faire pour toutes les cartes retournées.

Module Légendes

Les Légendes sont des pilotes artificiels que vous pouvez affronter en mode solo ou comme adversaires supplémentaires dans les parties multijoueurs. Elles sont contrôlées à l'aide du paquet de cartes Légendes. Tout comme les joueurs, si une Légende est proche d'un virage, elle essaiera de le franchir mais échouera parfois. Si elle en est loin, elle s'en approchera aussi vite que possible, sans le franchir.

Nous suggérons d'ajouter des Légendes à vos courses s'il y a moins de 4 joueurs dans la partie, et d'ajouter un minimum de deux Légendes si vous en ajoutez. Cependant, il n'y a pas de bon ou de mauvais choix, alors n'hésitez pas à expérimenter.

Mise en place

- Mélangez les 10 cartes Légendes et placez-les face cachée sur la Fiche Légendes.
- Choisissez le nombre de Légendes que vous voulez ajouter à votre partie et ajoutez une voiture inutilisée pour chacune d'entre elles lorsque vous remplissez la grille de départ au hasard.

Jouer les Légendes

À chaque manche, lorsqu'il est temps pour la première Légende de se déplacer lors de l'étape Révélation et déplacement, révélez la carte du dessus du paquet Légendes. La carte retournée sera utilisée par **toutes** les Légendes pour cette manche. Chaque légende effectue le mouvement A ou B en fonction de la position de sa voiture sur la piste par rapport à la Ligne des Légendes.

La Ligne des Légendes aide les pilotes artificiels à décider comment aborder les virages. S'ils l'ont dépassée, ils aborderont le virage de manière plus agressive, mais s'ils ne l'ont pas encore atteinte pour le virage à venir, ils se contenteront de s'approcher le plus possible du virage sans le franchir.

Vert, Rouge, Bleu et Jaune sont des Légendes. Appliquons leur l'effet de la carte Légende révélée pour cette manche.

A\ Franchissement de virage

Si une Légende a traversé la Ligne des Légendes (sa voiture est située entre cette ligne et le prochain virage), additionnez la vitesse limite du virage et la valeur du losange qui correspond à la couleur du casque de la Légende active sur la carte Légende qui a été révélée pour cette manche. Déplacez alors sa voiture d'autant de cases que la somme obtenue.

Note : Une Légende ne peut jamais franchir 2 virages dans la même manche. Si cette situation est sur le point de se produire, placez la Légende sur la première case avec un emplacement disponible avant le deuxième virage.

B\ Approche du virage

Une Légende qui n'a pas traversé la Ligne des Légendes s'approchera le plus possible du virage, sans le franchir. 2 cas peuvent se produire :

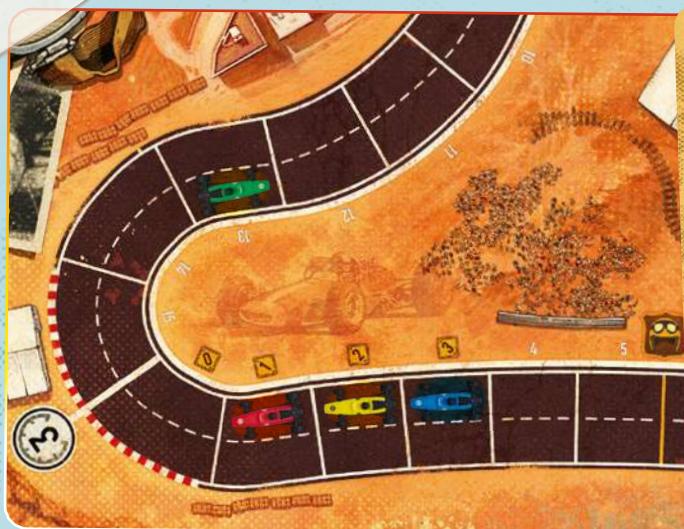
- Si la Légende peut se déplacer à sa vitesse maximale (le nombre qui figure dans le casque de sa couleur sur la carte Légende) **sans** franchir le prochain virage, alors c'est ce qu'elle fait.
- Si déplacer la Légende d'autant de cases que sa vitesse maximale lui ferait franchir le virage, alors, à la place, positionnez sa voiture **sur la case** dont le numéro correspond au losange associé au casque de sa couleur sur la carte (entre 0 et 3).

Notes additionnelles

- Les Légendes n'utilisent jamais l'Aspiration, ne paient jamais de Heat et ne refroidissent pas leur moteur.
- Les Légendes comptent quand il s'agit de déterminer qui bénéficie de l'adrénaline même si elles n'en bénéficient pas elles-mêmes.
- Quand le paquet de cartes Légendes est épuisé, mélangez les 10 cartes pour en reconstituer un.

Légendes Pro : Vous pouvez augmenter le niveau des Légendes en augmentant leur vitesse maximale sur toutes les cartes de un voire plus. Les auteurs jouent en général contre des Légendes avec des vitesses maximales augmentées de 2.





Vert a traversé la Ligne des Légendes et avance donc de 5 cases (3 pour la vitesse limite du virage plus 2 pour la valeur du losange sur la carte). Le virage est franchi !

Rouge a traversé la Ligne des Légendes et avance donc de 4 cases (3 pour la vitesse limite du virage plus 1 pour la valeur du losange sur la carte). Insuffisant pour franchir le virage, ce sera pour la prochaine manche !

Bleu n'a pas traversé la Ligne des Légendes et a une vitesse maximale de 18 ce qui est trop (ça lui ferait franchir le virage). La voiture bleue est donc positionnée sur la case n°3 (la valeur dans le losange).

Jaune n'a pas traversé la Ligne des Légendes et a une vitesse maximale de 11. La voiture jaune avance de 11 cases.

Module Météo et conditions de la piste

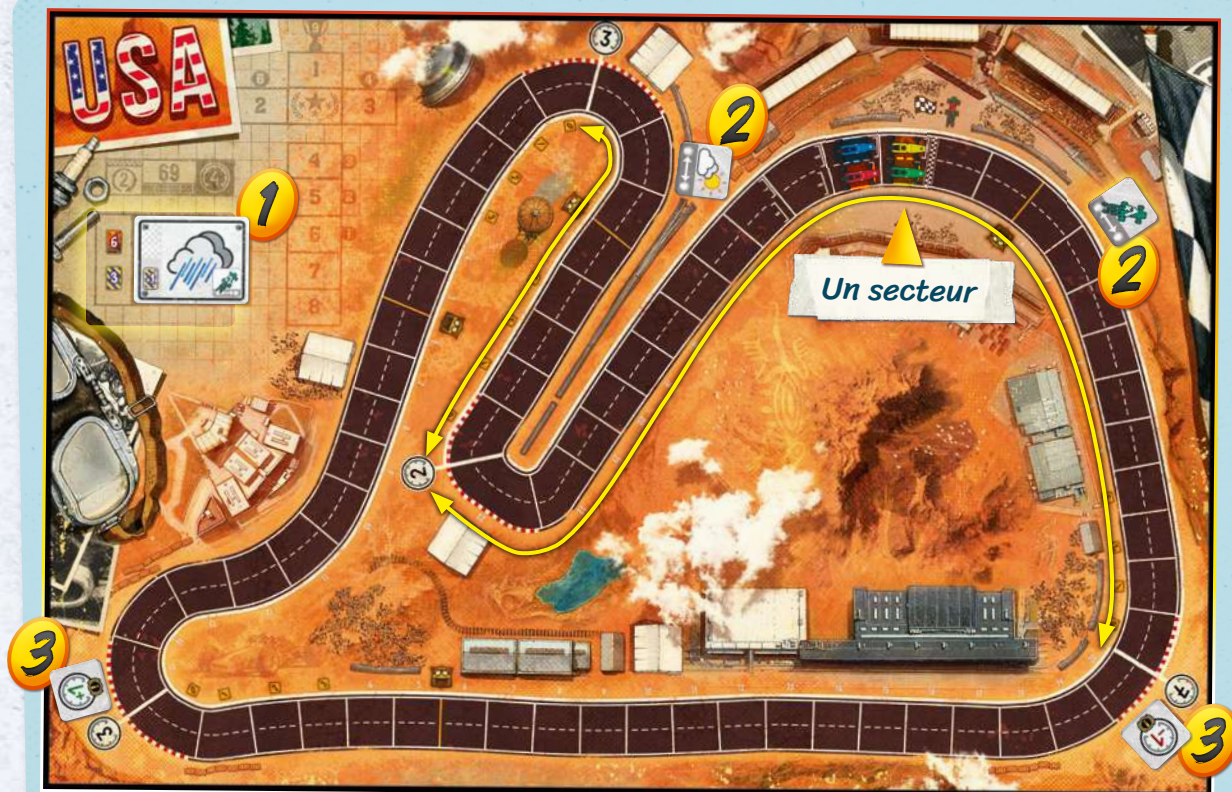
Vous pouvez modifier n'importe quel circuit en ajoutant des jetons Météo et État de la piste avant le départ de la course.

Mettez en place ce module avant de choisir vos cartes Amélioration pour que vous puissiez prendre les changements en considération au moment de personnaliser vos voitures.

- Mélangez les 6 jetons Météo et piochez-en un qui s'appliquera à la course. Posez le sur le panneau d'affichage sur le plateau et ajustez le nombre de cartes Heat et Stress dont vous aurez

besoin en fonction de l'effet de ce jeton 1.

- Mélangez les 12 jetons État de la piste et piochez-en un pour chaque virage du circuit. Si le jeton présente une flèche, il modifie le prochain secteur (toutes les cases entre ce virage et le prochain). Dans ce cas, placez le sur la tente de ce secteur à côté de la piste 2. Les jetons qui n'ont pas de flèche modifient le virage en lui-même 3.



Jetons État de la piste

Les jetons État de la piste ont un effet permanent sur certains virages ou secteurs de la piste et ajoutent des symboles qui doivent être pris en compte pendant l'étape de Réaction.



Les jetons qui présentent l'icône (!) sont obligatoires, tandis que les autres sont facultatifs. Vous pouvez choisir à quel moment les appliquer exactement comme pour ceux des cartes Amélioration.

Modificateurs de virages



Vitesse limite modifiée

La vitesse limite est augmentée de 1.



Vitesse limite modifiée

La vitesse limite est réduite de 1.



Virage dangereux

Si votre vitesse est supérieure à la vitesse limite quand vous franchissez ce virage, le coût en Heat que vous devez payer est augmenté de un.

Modificateurs de secteurs



Aspiration améliorée

Si vous choisissez d'utiliser l'Aspiration lors de l'étape 6, les 2 cases habituelles peuvent être augmentées de 1. Votre voiture doit être dans ce secteur avant que vous ne preniez l'Aspiration.



Régulation de la chaleur

Ne payez pas de Heat pour booster dans ce secteur (toujours limité à un boost par manche). Votre voiture doit être dans ce secteur au moment où vous boostez.



Météo

L'effet de la météo s'applique à ce secteur. Voyez le jeton Météo pour connaître son effet (expliqué ci-dessous).

Préparation de la voiture



Mélangez une carte Stress supplémentaire dans votre paquet.



Retirez une carte Stress de votre paquet.



Placez une carte Heat supplémentaire dans votre Moteur.



Retirez une carte Heat de votre Moteur.



Mélangez 3 de vos cartes Heat dans votre paquet.



Placez 3 de vos cartes Heat dans votre défausse.

Effet de la météo



Aspiration améliorée

Si vous choisissez d'utiliser l'Aspiration lors de l'étape 6, les 2 cases habituelles peuvent être augmentées de 2. Votre voiture doit être dans ce secteur avant que vous ne preniez l'Aspiration.



Pas d'Aspiration

Vous ne pouvez pas prendre l'Aspiration à partir de ce secteur (vous pouvez entrer dedans grâce à l'Aspiration).



Bonus de refroidissement

1 point de refroidissement supplémentaire dans ce secteur pendant l'étape Réaction



Pas de refroidissement

Il n'est pas autorisé de refroidir son moteur dans ce secteur pendant l'étape Réaction.

Jetons Météo

Les jetons Météo modifient la préparation des voitures pour tous les joueurs **avant** la course. Ils peuvent aussi avoir un effet sur certains secteurs de la piste si un jeton État de la piste Météo est en jeu.



Systeme de Championnat

Votre voiture bondit de la ligne de départ lors de la première course de la saison 1961 et vous souriez en constatant que vous avez laissé votre principal rival sur place. Vivez une saison complète en améliorant votre voiture entre les courses, en vous adaptant aux conditions météorologiques imprévisibles et en profitant des opportunités pour devenir une star des médias et attirer de nouveaux sponsors. Pendant vos courses, accumulez le plus de points et devenez le nouveau champion du monde.

Dans ce jeu, vous trouverez 3 saisons de championnat « historiques » : 1961 (3 courses), 1962 (3 courses) et 1963 (4 courses). Nous vous suggérons de commencer par la saison 1961. Vous pouvez aussi mélanger les cartes Évènement et créer votre propre saison de 4 courses (voir page 10).

Mise en place du championnat

- Décidez quelle saison vous voulez courir et prenez les cartes Évènement et Circuit correspondantes.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend la voiture, le tableau de bord, le levier de vitesse et les 12 cartes Vitesse correspondantes. Les cartes Amélioration de départ ne sont pas utilisées et peuvent retourner dans la boîte.
- Prenez une fiche de score que vous utiliserez pour tout le championnat
- Placez la fiche Championnat à côté du plateau. Elle vous servira à organiser les jetons et les paquets de cartes (qui ont le même dos) ainsi que la carte Évènement actuelle.
- Mélangez les cartes Sponsor pour constituer le paquet Sponsor et placez-le face cachée sur son emplacement de la fiche Championnat.
- Décidez si vous voulez jouer seulement avec les Améliorations de base, seulement avec les Améliorations avancées ou avec toutes les Améliorations. Remettez dans la boîte celles que vous ne souhaitez pas utiliser (elles ne seront pas utilisées cette saison) et mélangez les autres pour constituer le paquet Améliorations et placez-le face cachée sur son emplacement de la fiche Championnat.
- Mélangez les jetons Météo et placez-les en une pile face cachée sur la fiche Championnat.
- Mélangez les jetons État de la piste et placez-les en une pile face cachée sur la fiche Championnat.
- Placez les cartes Heat et Stress face visible pour former une réserve à côté de la fiche Championnat.

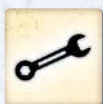
Meilleur de tous les temps !
Jouez les saisons 1961, 1962 et 1963 à la suite pour déterminer le meilleur pilote de tous les temps. À la fin de chaque saison, chaque joueur conserve une de ses cartes Amélioration pour la saison suivante.

Avant chaque course

- Trouvez la carte Évènement qui correspond à la course (regardez les informations de saison et de numéro de course en bas des cartes) et placez-la face visible sur son emplacement de la fiche Championnat. Cette carte vous indiquera aussi quel circuit utiliser. Placez le plateau correspondant au milieu de la table et prenez la carte circuit associée.
- Placez les voitures sur la grille de départ. Pour la première course, placez-les au hasard. Pour les courses suivantes, placez-les dans l'ordre du classement général du championnat : le joueur qui a le plus de points de championnat prend la pole position, et ainsi de suite. En cas d'égalité au classement, placez d'abord la voiture du joueur le mieux classé dans la course précédente.
- Effectuez ensuite les étapes indiquées à droite de la carte Évènement de haut en bas.

The diagram illustrates the setup for a special event. A central card titled 'INAUGURATION DE LA NOUVELLE TRIBUNE' (Inauguration of the New Tribune) is shown. The card text reads: 'Les trois premiers pilotes à franchir la ligne d'arrivée au 1^{er} tour gagnent immédiatement une carte Sponsor.' (The first three drivers to cross the finish line at the 1st lap immediately win a Sponsor card). At the bottom of the card, it says '1961 • COURSE 1 • GRANDE-BRETAGNE'. To the right of the card, four components are listed with red arrows pointing to them: 'Atelier' (Workshop), 'Sponsor', 'Presse' (Press), and 'Météo et Conditions de la piste' (Weather and Track Conditions). Below the card, a red arrow points to a label 'Évènement spécial' (Special Event).





● **Atelier** : On ajoute une seule carte Amélioration au début de chaque course. La voiture va ainsi s'améliorer progressivement au cours de la saison. Placez au milieu du plateau autant de cartes Amélioration face visible que le nombre de joueurs + 3. Chacun à son tour, en commençant par le dernier sur la grille de départ et en la remontant, chaque joueur choisit une carte et la place devant lui face visible. Quand tout le monde a choisi une carte, le dernier joueur sur la grille de départ peut choisir d'échanger une des cartes Amélioration qu'il a déjà contre une de celles qui restent sur le marché. Enfin, remélangez les cartes qui restent dans la pile de cartes Amélioration.



● **Sponsor** : Chaque joueur pioche autant de cartes Sponsor qu'indiqué sur la carte Évènement. Ces cartes seront intégrées dans leur main de départ de 7 cartes. Voyez les règles des cartes Sponsor en page 10.



● **Presse** : Placez une silhouette Presse sur le plateau près de chaque virage indiqué sur la carte Évènement (utilisez la carte Circuit pour les repérer sur le plateau). Voyez les règles de la Presse en page 10.



● **Météo et conditions de la piste** : Piochez le jeton Météo du dessus de la pile et placez-le face visible sur le panneau d'affichage sur le plateau. Chaque joueur prend alors le nombre de cartes Heat et Stress indiqué sur ce panneau, en prenant en compte les modifications du jeton Météo. Piochez un jeton État de la piste par virage et posez-les sur le plateau, comme indiqué en page 6.

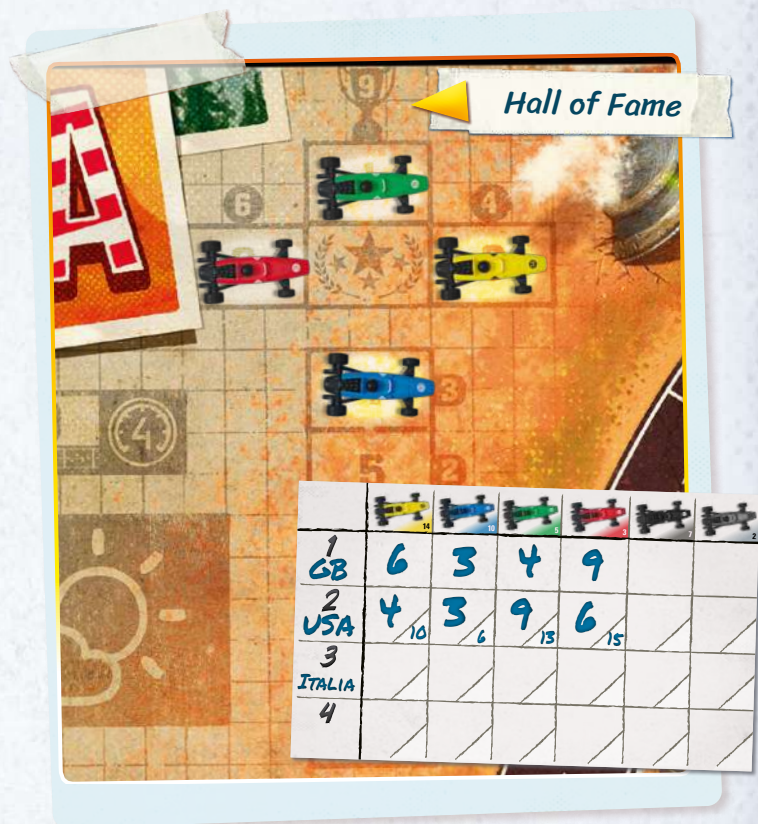
● **Évènement spécial** : Lisez l'évènement spécial de la carte Évènement à voix haute pour que tout le monde soit au courant. Il peut s'agir d'un changement de mise en place ou de règles ou d'un défi particulier.

● Placez votre tableau de bord devant vous. Mélangez vos 12 cartes Vitesse, vos cartes Amélioration (sans oublier celle que vous venez de choisir), les cartes Sponsor que vous pourriez avoir d'une course précédente et vos cartes Stress ensemble et placez le paquet ainsi obtenu sur l'emplacement de gauche de votre tableau de bord. Placez les cartes Heat face visible sur votre Moteur au milieu du tableau de bord et positionnez votre levier de vitesse sur le premier rapport.

● Prenez les cartes Sponsor que vous avez reçues plus tôt dans votre main et piochez des cartes de votre paquet jusqu'à atteindre la taille de main requise (en général 7 cartes, sauf en cas de modification par un évènement spécial). Ce sont vos cartes pour la première manche. Vous êtes maintenant prêts à commencer !

Après chaque course

● Notez sur la fiche de score les points que chaque pilote a gagnés pendant cette course comme indiqué sur le Hall of Fame ci-dessous.



● Tous les joueurs conservent leur cartes Amélioration et les cartes Sponsor qu'ils n'ont pas utilisées avec leurs cartes Vitesse pour la prochaine course. Remettez les cartes Heat et les cartes Stress dans la réserve.

● Mélangez les cartes Sponsor qui ont été utilisées pendant cette course dans le paquet Sponsor.

● Mélangez le jeton Météo et les jetons État de la piste dans leurs piles respectives.

● Trouvez la carte Évènement et la carte Circuit pour la prochaine course et recommencez la mise en place.

Sauvegarde de l'état du jeu

Si vous n'envisagez pas de jouer la saison complète en une seule fois, c'est le bon moment pour vous interrompre. L'insert dans la boîte a été conçu pour vous aider à garder les éléments de jeu organisés jusqu'à la prochaine fois !

Fin de la saison

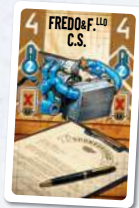
- Le joueur qui a totalisé le plus de points de Championnat est le vainqueur. En cas d'égalité, le titre va à celui parmi les ex æquo qui était le mieux classé lors de la dernière course de la saison.

Cartes Sponsor

Les cartes Sponsor sont des Améliorations spéciales qui ne sont utilisées qu'une seule fois. Vous les retirez du jeu à la fin de la manche où vous les jouez. Comme toute autre carte Amélioration, vous pouvez les défausser. Les cartes Sponsor non utilisées sont conservées pour la course suivante de la saison mais n'ont aucune valeur à la fin de la saison.

À chaque fois que vous gagnez une carte Sponsor, piochez la première carte du paquet Sponsor et ajoutez-la à votre main. Si le paquet est vide, mélangez les cartes Sponsor qui ont été jouées depuis le début de la course pour en constituer un nouveau. S'il est impossible de reconstituer un paquet de cette façon, vous ne gagnez rien.

Note : On ne gagne jamais de carte Sponsor lors d'une manche où on est parti en tête-à-queue.



Presse

La presse internationale est regroupée dans un virage, attendant qu'un fait de course spectaculaire se produise. Cela constitue un défi permanent pour les joueurs pendant la course. Pour gagner une carte Sponsor, vous devez :

- franchir le virage grâce à l'Aspiration (à n'importe quelle vitesse),
- ou
- dépasser la vitesse limite du virage (éventuellement modifiée par un jeton État de la piste) de 2 ou plus.

Note : On ne peut gagner qu'une carte Sponsor par franchissement de virage où il y a la presse.



Créer son Championnat

Pour créer votre propre championnat de 4 courses, utilisez les cartes Circuit pour déterminer un ordre aléatoire. Avant chaque course, piochez une carte Événement au hasard pour personnaliser cette course. Puis procédez à la mise en place comme d'habitude.

Exemple :

Le virage où est installée la presse a une vitesse limite de 4 (valeur imprimée de 3 + 1 pour l'état de la piste).

Jaune, Rouge et Bleu franchissent le virage en jouant les cartes indiquées.

- Jaune doit payer 2 Heat et gagne une carte Sponsor.
- Rouge gagne une carte Sponsor même si ce franchissement ne lui coûte pas de Heat.
- Bleu doit payer 3 Heat, mais ne gagne pas de carte Sponsor car sa Vitesse ne dépasse la vitesse limite que de 1.



Mode Tournoi

Si vous vous sentez d'humeur compétitive et souhaitez un défi plus relevé, nous vous suggérons d'essayer le Mode Tournoi :

- Personne ne déplace son levier de vitesse pendant la première étape de la manche, mais chacun joue quand même des cartes devant soi.
- Une fois que c'est à vous d'appliquer l'étape Révélation et déplacement, vous indiquez combien de cartes vous avez jouées et déplacez votre levier de vitesse dans le rapport correspondant.
- Si vous avez déplacé votre levier de 2 positions, vous devez immédiatement payer un Heat.

Note : Si vous avez déplacé votre levier de 2 positions par erreur alors que vous ne pouvez pas payer de Heat, ajustez le nombre de cartes jouées comme suit :

- Si l'erreur s'est produite alors que vous montiez les rapports, défaussez une des cartes jouées au hasard.
- Si l'erreur s'est produite alors que vous descendiez les rapports, retournez des cartes de votre paquet jusqu'à ce que vous révéliez une carte Vitesse et ajoutez-la à votre zone de jeu comme lorsque vous jouez une carte Stress.

Enfin, positionnez votre levier de vitesse sur le rapport correct.



Symboles obligatoires (!)



Surchauffe

Prenez # cartes Heat de votre Moteur et placez-les sur votre défausse.

Note : Si vous avez joué par erreur une carte Heat dont vous ne pouvez pas payer le coût en Heat, défaussez-la et jouez une carte aléatoire de votre paquet à la place, en utilisant le système décrit pour les cartes Stress en page 5 du livret de règles.



Rebuts

Prenez les # premières cartes de votre paquet et placez-les dans votre défausse.



Vitesse limite modifiée

La vitesse limite des virages que vous franchissez au cours de cette manche est modifiée par # pour vous ; «+» signifie que vous pouvez aller plus vite, «-» que vous devez aller moins vite.



Usage unique

Pendant l'étape 8 (Défausse), retirez les cartes qui présentent ce symbole du jeu au lieu de les défausser.

— Symboles optionnels —



Refroidissement

Prenez jusqu'à # cartes Heat dans votre main, et remettez-les sur votre Moteur.



Aspiration améliorée

Si vous choisissez d'utiliser l'Aspiration lors de l'étape 6, les 2 cases habituelles peuvent être augmentées de #.



Réduction du stress

Vous pouvez immédiatement prendre jusqu'à # cartes Stress dans votre main et les placer dans votre défausse.



Récupération

Vous pouvez placer cette carte sur le dessus de votre paquet à la fin de l'étape de Réaction.



Sauvetage

Vous pouvez regarder votre défausse et y choisir jusqu'à # cartes. Mélangez ces cartes dans votre paquet.



Jeu direct

Vous pouvez jouer cette carte directement depuis votre main. Si vous le faites, elle s'applique comme si vous l'aviez jouée normalement, que ce soit pour sa valeur ou pour ses symboles.



Accélération

Vous pouvez augmenter votre vitesse d'un point pour chaque carte que vous avez retournée pendant cette manche (par l'effet d'une Amélioration, du Stress ou d'un Boost). Si vous choisissez d'appliquer cet effet, vous devez le faire pour toutes les cartes retournées.

Jetons État de la piste

Modificateurs de virages



Vitesse limite modifiée

La vitesse limite est augmentée de 1.



Vitesse limite modifiée

La vitesse limite est réduite de 1.



Virage dangereux

Si votre vitesse est supérieure à la vitesse limite quand vous franchissez ce virage, le coût en Heat que vous devez payer est augmenté de un.

Modificateurs de secteurs



Aspiration améliorée

Si vous choisissez d'utiliser l'Aspiration lors de l'étape 6, les 2 cases habituelles peuvent être augmentées de 1. Votre voiture doit être dans ce secteur avant que vous ne preniez l'Aspiration.



Régulation de la chaleur

Ne payez pas de Heat pour booster dans ce secteur (toujours limité à un boost par manche). Votre voiture doit être dans ce secteur au moment où vous boostez.



Météo

L'effet de la météo s'applique à ce secteur. Voyez le jeton Météo pour connaître son effet.

Jetons Météo

Préparation de la voiture



Mélangez une carte Stress supplémentaire dans votre paquet.



Retirez une carte Stress de votre paquet.



Placez une carte Heat supplémentaire dans votre Moteur.



Retirez une carte Heat de votre Moteur.



Mélangez 3 de vos cartes Heat dans votre paquet.



Placez 3 de vos cartes Heat dans votre défausse.

Effet de la météo



Aspiration améliorée

Si vous choisissez d'utiliser l'Aspiration lors de l'étape 6, les 2 cases habituelles peuvent être augmentées de 2. Votre voiture doit être dans ce secteur avant que vous ne preniez l'Aspiration.



Pas d'Aspiration

Vous ne pouvez pas prendre l'Aspiration à partir de ce secteur (vous pouvez entrer dedans grâce à l'Aspiration).



Bonus de refroidissement

1 point de refroidissement supplémentaire dans ce secteur pendant l'étape Réaction



Pas de refroidissement

Il n'est pas autorisé de refroidir son moteur dans ce secteur pendant l'étape Réaction.