

JÁTÉKSZABÁLY

# HEAT

PADLÓGÁZ

**ELŐSZÖR EZT A SZABÁLYKÖNYVET OLVASD EL!**

Ebből a szabálykönyvből megtanulhatsz az alapjáték szabályait. Javasoljuk, hogy előbb játssz néhány versenyt ezen szabályok alapján, mielőtt kipróbálnád a másik szabálykönyvben található Haladó játékváltozatot és a Bajnokság szabályokat.

ASGER HARDING GRANERUD  
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF  
WONDER





**A** forró levegő megreteg a versenypálya aszfaltja fölött. Megigazítod a szemüveged, ahogy a körülötted pozícióba tolt versenyautók krómja visszaveri a napfényt. A tömeg morajlása, a zászlók csattogása a szélben, a motor duruzsolása. A nyári ég nyugodt kékje fogad, ahogy elfoglalod a rajtrács első helyét.


Megkezdődik a visszaszámlálás, és a rajtvonalról kilövő autók motorja hirtelen felbőg; elindult a Grand Prix. Port visz a szél, ahogy végigsüvít a sisakod mellett, amikor behajtasz az első kanyarba. Maximumra járatod a motort, majdnem kipördülsz, de végül megzabolázod a kormányt, és az első helyed megtartva jössz ki a kanyarból. Győzni jöttél!


**AZÉRT NEM JÁR KÜLÖNDÍT, HA SÉRTETLEN JÁRGÁNNYAL HALADSZ ÁT A CÉLVONALON, ÚGYHOGY...**

**PADLÓGÁZ!**


## Tartozékok


Az első néhány játék során a következő tartozékokra lesz szükség. Minden mást egyelőre a dobozban hagyhatsz; ezekről a másik szabálykönyvben találsz leírást.

 Ez a szabálykönyv

 2 kétoldalas játéktábla 4 különböző versenypályával (USA, Franciaország, Nagy-Britannia, Olaszország)





 6 játéktábla a játékosok színeiben

 72 alapkártya (játékosonként 12)  szimbólummal jelölve




 18 kezdő fejlesztéskártya (játékosonként 3)




 37 stresszkártya  48 hőkártya



 6 váltófigura a játékosok színeiben



 6 versenyautó a játékosok színeiben





# A játék célja

A játékban mindenki egy versenyautóval száguld a versenypályán, hogy adott számú kör megtétele után kiderüljön, ki a legjobb pilóta. Minden forduló elején válthatsz, ami meghatározza, hogy mennyi kártyát kell kijátszanod az adott fordulóban. Az autód sebességét a kijátszott kártyák értékének összege határozza meg, tehát hogy mennyi mezőt haladhatsz előre a versenypályán, a legjobb pozícióért küzdve.

Ha ezzel a versenyjátékkal játszol, biztosan imárod a sebességet, úgyhogy korán ki akarsz majd játszani a nagy értékű lapjaidat. Azonban a versenyzéshez, a pályán való helyezkedéshez technikásnak is kell lenni. Légy óvatos, nehogy meghaladd a kanyarokban az ajánlott sebességet, különben túlmelegedhet a motor; ha túlhajtod a kocsid, a kipördülést kockáztatod. Oda kell figyelned a sebességre és a kocsid állapotára is, ha fel akarsz kerülni a dobogóra.

## Előkészületek

- Tegyétek a játéktáblát **1** az asztal közepére (az első játék során használjátok az USA pályát, és versenyezzetek csak egy körig a táblára írt kettő helyett, hogy beletanuljatok a játékba).
- Minden játékos válasszon egy színt, és vegye el az adott színhez tartozó versenyautót, játékos táblát, váltófigurát és 12 alapkártyát. Ezen kívül minden játékos vegye el a színének megfelelő 3 kezdő fejlesztéskártyát.
- Ellenőrizzék a játéktáblán **2**, hogy egy-egy játékosnak mennyi hő- és stresszkártyát kell elvennie (ez általában 6 hő- és 3 stresszkártya, ezért az alábbi példában is ennyi szerepel).
- Minden játékos vegye maga elé a játékos tábláját **3**. Keverje össze a 12 alapkártyáját, a 3 kezdő fejlesztéskártyáját és a 3 stresszkártyáját, és

ezt a húzópaklit tegye a játékos táblája bal oldali helyére képpel felfelé **4**. Tegye a 6 hőkártyát képpel felfelé a játékos táblája közepére, a motor mezőre **5**, a váltófiguráját pedig az egyes sebességre **6**.

- A megmaradt stresszkártyákat tegyétek képpel felfelé a tábla mellé **7**.
- Az összes részt vevő versenyautót tegyétek véletlenszerű sorrendben, egyével a rajtrácsra, növekvő sorrendben feltöltve a helyeket **8**.
- Minden játékos húzzon fel a paklijából 7 kártyát.

Készen álltok a játékra!

*Ha tapasztalt pilóta vagy, és kezdők ellen játszol, érdemes lehet eltávolítani 1 vagy 2 hőkártyát a saját kocsidról, hogy egyenlőbbek legyenek az esélyek.*





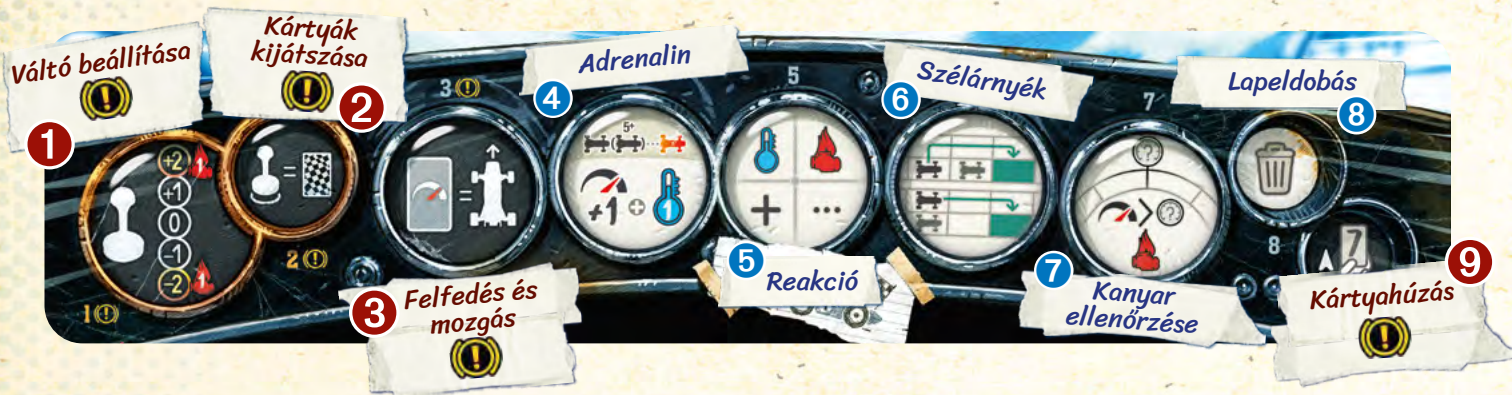
# Egy forduló menete

Egy verseny több fordulón keresztül tart. Minden fordulóban minden játékosnak MINDIG végre kell hajtania 4 fázist:

- 1 Váltó beállítása
- 2 Kártyák kijátszása
- 3 Autó mozgatása
- 9 Laphúzás 7 kézben tartott lapig

Ezeket a kötelező fázisokat az alábbi szimbólum jelzi: . A további fázisok (4-8) mind helyzefüggők, és használatuk nem kötelező.

Az 1. és 2. fázist minden játékos egyszerre hajtja végre (a fázisok sorrendjét betartva, de anélkül, hogy egymásra várni kellene). Ezután a legelől álló, és az ideális ívhez közelebb lévő autóval kezdve hajtásatok végre a fázisokat a 3.-tól a 9.-ig. Amint egy autó végzett a 9. fázissal, a következő pozícióban lévő autó kerül sorra, és így tovább. Ez alapján játsszatok fordulókat mindaddig, amíg minden autó be nem fejezte a versenyt (az adott pályán szükséges körök számát ellenőrizzétek a pálya tábláján).



## 1. Váltó beállítása

Először ellenőrizd, hányas fokozatban van a váltó, majd dönts el, hogy ott szeretnéd-e hagyni, vagy eggyel fel- vagy leváltasz.

**Megjegyzés:** Dönthetsz úgy, hogy kettővel váltasz feljebb vagy lejjebb, ehhez egy hőt kell fizetned, erről bővebben a Hőkártyák résznél olvashatsz, a 7. oldalon.



## 2. Kártyák kijátszása

A váltó aktuális fokozata határozza meg, hogy pontosan mennyi kártyát kell kijátszanod a kezedből. Ha egyesben vagy, 1 kártyát kell kijátszanod, ha kettesben, 2-t és így tovább. Ebben a fázisban hőkártyák kivételével bármilyen kártyát kijátszhatsz. A kijátszott 1-4 kártyát tedd képpel lefelé magad elé, a saját játéktérületre.











## 5. Reakció (folytatás)

### Hűtés

A hűtés a játék egy fontos eleme, mivel ennek segítségével vissza lehet tenni a kézben lévő hőkártyákat a motorba (így a hőkártya később újból használható lesz). A Hűtés szimbólumban látható szám mutatja meg, hogy mennyi hőkártyát tehetsz így vissza. Többféleképpen is szerezhetsz Hűtés szimbólumot, de a leggyakrabban úgy, ha 1-es vagy 2-es fokozatban van a váltód (3-as vagy 1-es hűtés).

### Turbó

Függetlenül attól, hogy hányas fokozatban van a váltód, körönként egyszer fizethetsz egy hőt (lásd a 7. oldalon), hogy turbót használj. A turbó egy  szimbólumot (lásd az 5. oldalon) biztosít, erről a játékostábládon is találsz egy emlékeztetőt. Az autót mozgasd ennek megfelelően; az utadat ilyenkor is elállhatják.

**Megjegyzés:** A  szimbólumok mindig növelik a sebesség értéket a Kanyar ellenőrzése fázisra.

## 6. Szélárnyék

*Csak akkor számít, ha egy másik autó mellett vagy mögött vagy ebben a fázisban.*


A szélárnyékot nem kötelező kihasználni, és csak akkor használhatod, ha egy másik autó mellett vagy mögött fejezed be a mozgásod. Ha úgy döntesz, hogy kihasználod a szélárnyékot, mozogj előre 2 mezőt. Egy körben csak egyszer használhatsz szélárnyékot, azonban, ha olyan mezőn fejeznéd be a mozgásodat, ahol az összes helyen áll már autó, akkor elállják az utad, és az utadat álló autók mögötti legközelebbi mezőre kell tenned az autód (a lehető legközelebb az ideális ívhez).


**Megjegyzés:** A szélárnyék **NEM** növeli a sebesség értéket a Kanyar ellenőrzése fázisra.

## 7. Kanyar ellenőrzése

*Csak akkor szükséges, ha áthajtottál egy kanyarhatáron ebben a fordulóban.*

Ha a körödben bármikor áthajtottál egy kanyarhatáron, most ellenőrizned kell, hogy a fordulóban elért teljes sebességed meghaladja-e az adott kanyarra ajánlott sebességet. (Teljes sebességed = a játékterületeden lévő kijátszott kártyák összértéke, +1, ha használtál adrenalin bónuszt.)


 Ha a teljes sebességed kisebb vagy egyenlő, mint az ajánlott sebesség, semmi nem történik.


 Ellenkező esetben annyi hőt kell fizetned, amennyi a teljes sebességed és az ajánlott sebesség közti különbség (lásd a 7. oldalon).


**Megjegyzés:** Ha egy fordulóban több kanyaron is áthajtasz, mind-egyikért külön kell fizetned, azzal kezdve, amelyiken először áthajtottál.

## Kipördülés

Ha nincs annyi hőd, amennyivel ki tudnád fizetni a sebességtülpést, ki kell fizetned az összes hődöt, majd azonnal kipördülsz:

 Mozdasd vissza az autót a kipördülést okozó kanyarhatár előtti első szabad mezőre.

 Ha 1-es vagy 2-es fokozatban van a váltód, 1, ha 3-asban vagy 4-esben, 2 extra stresszkártyát vegyél a kezvedbe.

 Mozdasd át a váltót 1-es fokozatba.

## 8. Lapeldobás

Ebben a fázisban eldobhatod azokat a kártyáidat, amiket nem akarsz megtartani. Az eldobott lapokat tedd képpel felfelé a dobópaklid tetejére. A dobópaklikat senki sem nézheti át (a sajátját sem); csak a legfelső lapok nyilvánosak.

**Megjegyzés:** *Soha nem dönthetsz úgy, hogy stressz- vagy hőkártyát dobsz el (még a fejlesztéseket sem).*

## 9. Laphúzás

A játékterületeden lévő összes kártyát tedd a dobópaklidba.

Húzz annyi lapot, hogy 7 legyen a kezvedben. Ezután a következő játékos hajtsa végre a fázisokat a 3.-tól a 9.-ig.

## Ha elfogynak a kártyáid:

Ha a játék során bármikor lapot kellene felhúznod, eldobnod vagy felcsapnod, és nincs már lap a húzópaklidban, azonnal keverd meg a dobópaklidat, és tedd le képpel lefelé, ez lesz az új húzópaklid. Ezután húzz, dobj vagy csapj fel annyi lapot, amennyit még kell.

Ha ez a köröd során történik (még a laphúzás fázis előtt), ne keverd be a paklidba a játékterületeden lévő lapokat, mivel ezeket még nem dobtad el.



*A kártyát nem dobhatod el.*





## Hőkártyák



A verseny során használhatod a hőt arra, hogy begyorsíts az egyenesekben és a kanyarokban. Ennek következményeképp a hőkártyák a motorodról a dobópaklidba kerülnek. Később bekevered ezeket a húzópaklidba, és előbb-utóbb a kezedbe kerülnek. Csak hűtéssel szabadulhatsz meg a kezvedben lévő hőkártyáktól, és teheted azokat vissza a motorodba,

általában akkor, ha alacsony fokozatba váltasz. Ez a körforgás azt jelenti, hogy ugyanazt a hőkártyát egy verseny során többször is használhatod attól függően, hogy milyen gyorsan használod el, húzod fel, majd hűtöd le újra.

A hőkártyákat sosem dobhatod el vagy játszhatod ki a kezedből. Gyakorlatilag csökkentik a kezvedben lévő hasznos lapok számát.

### Hő fizetése

Minden alkalommal, amikor 1 hőt kell fizetned, át kell tenned 1 hőkártyát a motorodból a dobópaklidba. Ha nincs elérhető hőkártyád, nem használhatsz turbót és nem válthatsz 2 fokozattal lejjebb/feljebb a váltó beállítása fázisban. Ha úgy hajtottál át egy kanyaron, hogy meghaladtad az ajánlott sebességet, és nincs elegendő hő, amit kifizethetnél, kipördülsz (lásd a 6. oldalon).

## 2 fokozattal lejjebb/feljebb váltás

Ha az 1. fázis során eggyel több fokozatot szeretnél váltani (pl. egyesből hármassba vagy négyesből kettesbe), azért azonnal ki kell fizetned 1 hőt. Mivel mindenki egyszerre hajtja végre ezt a fázist, elég, ha bejelentetted, hogy mit csinálsz, kifizeted a hőt, és ennek megfelelően átmozgatód a váltódat.




## Túl sok hőkártya a kézben

Ritka esetekben előfordulhat, hogy annyira sok hőkártya van a kezvedben, hogy nem tudsz az aktuális sebességfokozatodnak megfelelő mennyiségű kártyát kijátszani. Ha ez történik, játssz ki annyi kártyát, amennyit csak tudsz, a többi kártya helyett pedig játssz ki hőkártyát.

Ilyen esetekben az autód az adott fordulóban nem mozog. Ehelyett amikor felfeded a kijátszott kártyáidat, azonnal tedd a váltódat 1-es fokozatba, tedd a játékterületedről a kártyákat a dobópaklidba, és ugorj egyből a 9. fázisra (laphúzás).

## Kezdő fejlesztéskártyák

Az első néhány verseny során minden játékos ugyanolyan három fejlesztéskártyát kap a paklijába (ezeket a sávok mintázatukról lehet megismerni). Ezek a kártyák kikerülnek a pakliból, ha a haladó szabálykönyvben szereplő garázs modult használjátok.



Ezen kártyák közül kettő (a 0 és az 5) hasonlóan néz ki, mint az alapkártyák. Szinte teljesen ugyanúgy is kell használni őket. Az egyetlen különbség, hogy ha egy  szimbólum hatására felcsapod, el kell dobnod őket.

A harmadik kártya egy extra hőkártya, ugyanúgy működik, mint a 6 hagyományos hőkártya, kivéve, hogy a játék elején nem a motorba kell tenned, hanem be kell keverned a paklidba.



## Győzelem

A győzelemhez egy játékosnak elsőként kell áthaladnia a célvonalon azután, hogy megtette a táblán jelzett mennyiségű kört. Ha kettő vagy több autó ugyanabban a fordulóban fejezi be a versenyt, a győztes az, aki előrébb áll (ha két autó egymás mellett áll, az dönt, melyikük van közelebb az ideális ívhez).

-  Szélárnyékot nem használhatsz a célvonalon való áthaladásra (sem a vonalon való áthaladás után).
-  Hagyd figyelmen kívül a célvonalon túl lévő kanyarok ajánlott sebességét, egyszerűen mozogj, ameddig csak tudsz.

A **forduló** végén vegyétek le az összes olyan autót a versenypályáról, ami áthaladt a célvonalon, és tegyétek ezeket sorrendben a táblán található dicsőségcsarnokba. Folytassátok a játékot addig, amíg minden autó be nem ért a célba (az utolsó - vagy utolsó kettő - autó a versenyt megkezdő autók száma alapján használhat adrenalint, nem a még versenyben lévők száma alapján).





# KÉSZÍTŐK

Tervező és fejlesztő: Sidekick Studio



**Szerzők:** Asger Harding Granerud és Daniel Skjold Pedersen

**Illusztrátor és Grafikus:** Vincent Dutrait

**Grafikus és Layout:** Cyrille Daujean

**Fordító:** Kohári Zsolt — **Lektor:** Nagy Levente, Vágó I. Dániel

A szerzők szeretnének külön köszönetet mondani csodálatos családjuknak az örült kalandok során végig kitartó támogatásukért.

Szívélyes köszönet illeti azt a rengeteg barátot és tesztelőt, akik az évek során segítséget nyújtottak a játék megszületésében: 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, a Superhero Meetups rendezvényeink összes résztvevője, a Bastard Café, Giants Club és a Nordic Game Artisans.

Az illusztrátor szeretné megköszönni Peter Hutton támogatását és kitüntetett figyelmét. Munkája ihletet nyújtott és új távlatokat nyújtott a Heat világában.

A Days of Wonder és a Days of Wonder logó a Days of Wonder, Inc. bejegyzett védjegyei © 2022–2023 Days of Wonder, Inc. Minden jog fenntartva!  
A v1.1 szabály alapján.

## Days of Wonder Online

Regisztráld a társasjátékosodat!

Csatlakozz a játékosok online közösségéhez a Days of Wonder Online felületén, ahol több játékunk online változata is megtalálható.



Látogass el a weboldalunkra, és add hozzá a Days of Wonder Online számodat a meglévő fiókodhoz, vagy hozz létre új fiókot, és kövesd az ott leírtakat. Ezen kívül megismerkedhetsz a többi Days of Wonder játékkal is, ha ellátogatsz a weboldalunkra:

**WWW.DAYSOFWONDER.COM**