

# HEAT

## SPELREGELS

**LEES EERST DEZE SPELREGELS!**

Deze spelregels gelden voor het basisspel. Het is aanbevolen eerst enkele races te spelen volgens deze spelregels voor je aan het expertspel en een kampioenschap begint, waarvoor de regels staan uitgelegd in het andere boekje.

ASGER HARDING GRANERUD  
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF  
WONDER



**D**e lucht trilt door de hitte die opstijgt van de baan en vertroebelt het zicht op de eerste bocht. De weerkaatsing van de zon op de glimmende raceauto's die hun positie om je innemen, verblindt je bijna. Luisterend naar het rumoerige publiek, het gewapper van de vlaggen in de wind, het gebrom van je motor... staar je vanuit polepositie naar de kalme, blauwe lucht.

Het aftellen begint... Het gebrul van de motoren weerklinkt luid als de raceauto's vertrekken. Je voelt stof en wind langs je helm vliegen terwijl je de eerste bocht neemt. Je dwingt je motor zijn grenzen op te zoeken, je vliegt bijna uit de bocht, maar je omklemt het stuur stevig en verlaat de bocht als eerste. Ben je op weg naar een overwinning?

**DE AUTO NIET TOT HET  
VITERSTE DRIJVEN, LEVERT  
GEEN EXTRA PRIJS OP, DUS...**

**PLANKGAS  
GEVEN!!!**

## Speelmateriaal



Het volgende speelmateriaal heb je nodig voor het basisspel. De rest van het speelmateriaal kun je voorlopig in de doos laten. Dat wordt beschreven in het andere boekje.

-  deze spelregels
-  2 dubbelzijdige speelborden met 4 verschillende racecircuits (VS, Frankrijk, Groot-Brittannië en Italië)




 6 spelersborden in de spelerskleuren





 72 basiskaarten (12 per speler) of snelheidskaarten, te herkennen aan het symbool 




 18 startup-gradekaarten (3 per speler)




 37 stresskaarten

 48 Heat-kaarten



 6 versnellingspionnen in de spelerskleuren

 6 raceauto's in de spelerskleuren



# Doel van het spel

In HEAT racen de spelers met hun raceauto een bepaald aantal ronden over het circuit. Aan het begin van elke ronde kunnen ze van versnelling veranderen. De versnelling bepaalt hoeveel kaarten de speler in die ronde mag spelen. De som van de waarden van die kaarten bepaalt de snelheid van de auto en hoeveel vakjes die vooruitgaat op het circuit, vechtend voor een betere positie.

Dat je dit racespel speelt, betekent dat je van snelheid houdt en dus zul je kaarten met hoge waarden snel en vaak spelen. Toch win je niet met snelheid alleen, want als je de snelheidslimiet in de bochten overschrijdt, zal je auto oververhit raken en riskeer je uit de bocht te vliegen. Houd je snelheid onder controle en zorg goed voor je motor als je een plek op het podium wilt veroveren!

## Vorbereiding

- Leg het speelbord **1** in het midden van de tafel (gebruik voor het eerste spel het VS-circuit en speel een race van slechts 1 ronde in plaats van 2, zoals aangegeven op het circuit, om de spelregels onder de knie te krijgen).
- Iedere speler kiest een kleur en neemt een raceauto, spelersbord, versnellingspion en 12 basiskaarten in zijn spelerskleur. Iedere speler neemt ook de 3 startupgradekaarten in zijn spelerskleur.
- Lees op het speelbord **2** af hoeveel Heat- en stresskaarten iedere speler aan zijn auto moet toevoegen (meestal zijn het 6 Heat- en 3 stresskaarten, daarom gebruiken we dit voorbeeld).
- De spelers leggen hun spelersbord voor zich **3**. Ze schudden hun 12 basiskaarten, 3 startupgradekaarten en 3 stresskaarten samen en leggen ze als

gedekte trekstapel links op hun spelersbord **4**. Ze leggen de 6 Heat-kaarten open op het motorveld in het midden van hun spelersbord **5** en zetten hun versnellingspion op de eerste versnelling **6**.

- Leg de overige stresskaarten open naast het speelbord als voorraad **7**.
- Zet de deelnemende raceauto's in willekeurige volgorde op de startposities om de speelvolgorde in de eerste ronde te bepalen. Plaats ze een voor een en vul de velden in oplopende volgorde **8**.
- Iedere speler trekt 7 kaarten van zijn trekstapel en neemt die in de hand. Hij beschikt de eerste ronde over die kaarten. Laat de race beginnen!

*Speel je als ervaren speler met beginnende spelers, verwijder dan 1 of 2 Heat van je auto om iedereen een eerlijke kans te bieden.*



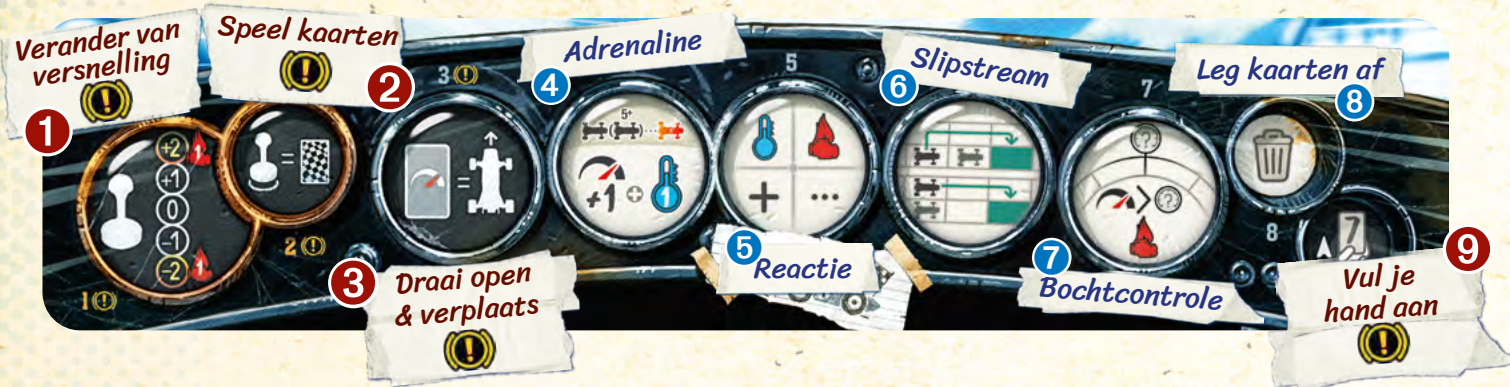
# Verloop van een ronde

Heat bestaat uit meerdere ronden. In elke ronde voeren de spelers ALTIJD de volgende 4 stappen uit:

- 1 - veranderen van versnelling;
- 2 - kaarten spelen;
- 3 - auto verplaatsen;
- 9 - tot 7 kaarten trekken.

Die verplichte stappen herken je aan het symbool (⚠️). De overige stappen (4-8) hangen af van de omstandigheden en de spelers voeren ze slechts af en toe uit.

Alle spelers voeren de stappen 1 en 2 tegelijkertijd uit (ze voeren ze in volgorde uit, maar hoeven niet op elkaar te wachten). Daarna voert de speler wiens auto zich vooraan in de race (en het dichtst tegen de circuitrand) bevindt, de stappen 3 tot en met 9 uit. Als een speler stap 9 heeft uitgevoerd, is zijn beurt voorbij en is de speler wiens auto zich op de volgende positie in de race bevindt, aan de beurt. Herhaal dit tot alle spelers de finishlijn hebben bereikt (kijk goed hoeveel ronden de race op dit circuit telt).



## 1. Verander van versnelling (⚠️)

Kijk in welke versnelling je auto staat en beslis of je een versnelling hoger of lager wilt schakelen.

**Opmerking:** je kunt ook twee versnellingen hoger of lager schakelen, maar daarvoor moet je 1 Heat betalen. Daarover lees je meer op blz. 7 bij 'Heat-kaarten'.



## 2. Speel kaarten (⚠️)

De huidige versnelling bepaalt hoeveel kaarten je uit je hand moet spelen. In eerste versnelling moet je 1 kaart spelen, in tweede versnelling 2, enzovoort. In deze stap kun je alle soorten kaarten, behalve Heat-kaarten, spelen. Leg de 1-4 kaarten die je speelt, gedekt in je speelgebied.





### 3. Draai open & verplaats

Draai de kaarten in je speelgebied open en tel de waarden op om je snelheid te bepalen. De waarden van upgrade- en stresskaarten (zie hierna) tellen mee voor je totale snelheid.



**Zet je raceauto evenveel velden vooruit op het circuit.** Zet je auto indien mogelijk altijd op het vak het dichtst tegen de circuitrand, als dat vrij is.


 Je kunt andere raceauto's altijd inhalen, ook al zijn alle vakjes voor je bezet. Als je auto na verplaatsing echter eindigt op een veld waarvan alle vakken al zijn bezet door andere raceauto's, word je gehinderd en moet je je auto op het eerste veld met een vrij vak **achter** die auto's zetten (zo dicht mogelijk tegen de circuitrand).

 Als 2 auto's naast elkaar staan, ligt de auto **het dichtst tegen de circuitrand** voor de andere auto in de race.

### Stresskaarten

Alle spelers schudden in het begin van het spel 3 stresskaarten door hun trekstapel en dus trekken ze die uiteindelijk. Stresskaarten betekenen dat je even minder geconcentreerd bent tijdens de race.



Je moet stresskaarten spelen om ze uit je hand te verwijderen. Door ze te spelen, beïnvloed je je snelheid (zie het -symbool rechts bovenaan).

### 4. Adrenaline

*Geldt alleen als je je auto deze ronde als laatste verplaatst (of als één van de laatste 2 in een race met 5 of meer auto's).*

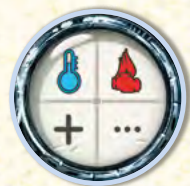


Adrenaline helpt de laatste speler elke ronde vooruit. Het is geen stap op zichzelf, maar biedt de speler extra symbolen in de volgende stap (Reactie). Hij mag zijn auto 1 veld extra vooruitzetten **door zijn snelheid met 1 te verhogen** en/of ontvangt 1 Afkoeling extra.


*Opmerking: je kunt Adrenaline niet bewaren voor latere ronden.*

### 5. Reactie

In deze stap kun je beschikbare symbolen in een WILLEKEURIGE volgorde activeren. In het basisspel beschikken de spelers over de symbolen van hun huidige versnelling (Boost en/of Afkoeling) en Adrenaline als de speler laatst in de race is. **Je activeert en handelt elk symbool één voor één af.**




### -symbool

Voor elk -symbool dat je speelt, verhoogt je snelheid met een waarde van 1 tot 4. Die waarde bepaal je door de bovenste kaart van je trekstapel om te draaien:

-  Een basiskaart () **leg je in je speelgebied.**
-  Andere kaarten **leg je op de aflegstapel** en je blijft draaien tot je een basiskaart () omdraait.

*De actieve speler draait deze kaarten in stap 3 open:*



*Voor elke stresskaart die de speler speelt, draait hij kaarten van zijn trekstapel om en hij legt ze af tot hij een basiskaart () omdraait. Die kaart legt hij in zijn speelgebied boven op de stresskaart die ze vervangt.*


*In dit voorbeeld legt de actieve speler 2 Heatkaarten, een stresskaart en een startupgradekaart af en hij heeft uiteindelijk snelheid 8. Hij verplaatst zijn auto direct 8 velden vooruit.*


## 5. Reactie (vervolg)

### Afkoeling

Afkoeling is een belangrijk onderdeel van het spel, want daardoor mag je een Heat-kaart uit je hand terug in je motor leggen (zodat je ze opnieuw kunt gebruiken). Het cijfer in het symbool geeft aan hoeveel Heat-kaarten je mag terugleggen. Je kunt op verschillende manieren afkoelen, maar de meest voor de hand liggende is rijden in eerste versnelling (Afkoeling 3) of tweede versnelling (Afkoeling 1).

### Boost

Ongeacht je versnelling mag je eenmaal per beurt 1 Heat betalen (zie blz. 7) voor een Boost. Met een Boost beschik je over een -symbool (zie blz. 5), zoals je ziet op je spelersbord. Verplaats je auto met je nieuwe snelheid, houd er rekening mee dat je kunt worden gehinderd.

**Opmerking:** een -symbool verhoogt altijd je snelheid bij de bochtcontrole.

## 6. Slipstream

Geldt alleen als je op dit moment naast of achter een andere auto staat.


Slipstream is mogelijk als je naast een andere auto eindigt of op een veld achter een auto of auto's. Als je Slipstream toepast, zet je je auto 2 velden vooruit. Je kunt slechts eenmaal per beurt Slipstream toepassen en indien alle velden reeds bezet zijn plaats je je auto in het eerste beschikbare veld achter de hinderende auto's.


**Opmerking:** Slipstream verhoogt je snelheid NIET bij de bochtcontrole.

## 7. Bochtcontrole

Geldt alleen als je een bochtmarkering passeert in deze ronde.

Als je op een bepaald moment in je beurt een bochtmarkering passeert, moet je controleren of je totale snelheid deze ronde de snelheidslimiet voor die bocht niet overschrijdt (snelheid = de som van de waarden van alle kaarten in je speelgebied, +1 als je Adrenaline hebt gebruikt).




 Als je totale snelheid voor deze ronde gelijk aan of lager dan de snelheidslimiet is, gebeurt er niets.

 Anders betaal je evenveel Heat als het verschil tussen je totale snelheid en de snelheidslimiet (zie blz. 7: Heat-kaarten).

**Opmerking:** als je meerdere bochten in één beurt passeert, moet je ze één voor één afhandelen, te beginnen met de eerste die je passeert.

## Uit de bocht vliegen

Als je de Heat voor je overdreven snelheid niet kunt betalen, geef je alle Heat die je hebt af en vlieg je uit de bocht:

-  Zet je auto terug op het eerste beschikbare veld voor de bochtmarkering waar je uit de bocht vloog.
-  Neem 1 stresskaart extra in je hand als je in eerste of tweede versnelling rijdt, of 2 stresskaarten extra als je in derde of vierde versnelling rijdt.
-  Zet je versnellingspion op de eerste versnelling.

## 8. Leg kaarten af

Je mag kaarten uit je hand afleggen als je ze niet wilt bewaren voor latere ronden. Leg de kaarten open af op je aflegstapel. De spelers mogen die aflegstapels niet bekijken (ook niet die van zichzelf). Alleen de bovenste kaart is voor iedereen zichtbaar.

**Opmerking:** je mag nooit stress- of Heat-kaarten afleggen (ook niet de upgradekaarten).



Deze kaart mag je niet afleggen.

## 9. Vul je hand aan

Neem alle kaarten uit je speelgebied en leg ze op je aflegstapel.

Trek nieuwe kaarten tot je er 7 in je hand hebt. Daarna voert de volgende speler de stappen 3-9 uit.



## Als je geen kaarten meer hebt

Als je op een bepaald moment kaarten moet trekken, omdraaien of afleggen, maar je trekstapel is leeg, schud dan direct je aflegstapel en leg die gedekt als nieuwe trekstapel klaar. Trek daarna de nodige kaarten of draai de nodige kaarten om.

Als dat tijdens je eigen beurt gebeurt (voor je je hand moet aanvullen in stap 9), schud je de kaarten in je speelgebied niet mee, want die heb je nog niet afgelegd.

## Heat-kaarten



Tijdens de race kun je met Heat sneller gaan op rechte stukken en in bochten. Je haalt daarvoor Heat-kaarten uit je motor en legt ze op je aflegstapel. Later schud je ze in je trekstapel en komen ze in je hand terecht. De enige manier om Heat-kaarten uit je hand te spelen en terug in je motor te krijgen, is door Afkoeling, meestal door naar een lagere versnelling te schakelen. Je kunt Heat-kaarten dus meerdere malen in een race gebruiken, afhankelijk van hoe snel je ze gebruikt, trekt en door Afkoeling terugkrijgt.

Je kunt Heat-kaarten nooit uit je hand afleggen of spelen. Ze zijn nutteloze kaarten in je hand, waardoor je handkaarten beperkt zijn.

### Heat betalen

Telkens als je 1 Heat moet betalen, neem je 1 Heat-kaart uit je motor en leg je ze op je aflegstapel. Als je geen Heat-kaarten in je motor hebt, kun je geen Boost uitvoeren. Als je de snelheidslimiet van een bocht overschrijdt en niet voldoende Heat-kaarten kunt betalen, vlieg je uit de bocht (zie blz. 6).

## 2 versnellingen omhoog/omlaag schakelen

Als je in stap 1, Verander van versnelling, 1 versnelling extra wilt schakelen (1 naar 3 of 2 naar 4 of omgekeerd), moet je direct 1 Heat betalen. Omdat alle spelers tegelijk van versnelling veranderen, zeg je dat je dit gaat doen, je legt de Heat-kaart af en je verzet je versnellingspion.




## Onmogelijke hand

In zeldzame gevallen kun je zoveel Heat-kaarten in je hand hebben dat je niet voldoende speelbare kaarten meer hebt voor de versnelling die je koos. In dat geval gebruik je zoveel mogelijk speelbare kaarten en vul je aan met Heat-kaarten.

Je mag je auto in dat geval niet verplaatsen. In plaats daarvan draai je je gespeelde kaarten om, je zet je versnellingspion direct op de eerste versnelling, legt de kaarten uit je speelgebied op je aflegstapel en gaat meteen over naar stap 9, Vul je hand aan.

## Startupgradekaarten

De eerste keren dat je het spel speelt, hebben alle spelers dezelfde 3 upgradekaarten (te herkennen aan het visgraatmotief) in hun trekstapel. Verwijder die kaarten uit het kaartendeck als je de modus Garage speelt uit de expertspelregels.



Twee van die kaarten (0 en 5) zien er hetzelfde uit als de basiskaarten. Je gebruikt ze meestal ook op dezelfde manier. Het enige verschil is dat je ze aflegt als je ze omdraait nadat je een -symbool speelde.

De derde kaart is eenvoudigweg een extra Heat-kaart. Je gebruikt ze op dezelfde manier als de 6 gewone Heat-kaarten, met als enige verschil dat deze kaart in het begin van het spel in je trekstapel zit en niet in je motor ligt.



## Doel van het spel

Je wint de race (en het spel) door als eerste over de finishlijn te rijden na het opgegeven aantal ronden op het speelbord. Als twee of meer auto's in dezelfde ronde over de finishlijn komen, wint de speler van wie de auto het verst vooruit staat (op het **vak** het dichtst bij de **circuitrand** als twee auto's naast elkaar eindigen).

-  Je kunt nooit Slipstream toepassen om over de finishlijn te geraken en ook niet voorbij de finishlijn.
-  Negeer snelheidslimieten in bochten voorbij de finishlijn, verplaats je auto gewoon zo ver je kunt.

Aan het einde van de **ronde** zetten de spelers alle auto's die voorbij de finishlijn eindigden, in volgorde in de Eregerij op het speelbord. Speel daarna voort tot alle auto's over de finishlijn zijn gereden (geef Adrenaline aan de laatste auto of de laatste twee auto's, afhankelijk van het aantal spelers dat aan de wedstrijd begon, niet het aantal overgebleven auto's in de race).



# VERANTWOORDING

Ontworpen en ontwikkeld door Sidekick Studio



**Auteurs:** Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

**Illustraties & Grafisch ontwerp:** Vincent Dutrait

**Grafisch ontwerp & Layout:** Cyrille Daujean

**Nederlandse vertaling:** Anja De Lombaert

De auteurs willen vooral hun fantastische gezinnen bedanken om hen te steunen bij hun maffe projecten.

Ze danken ook de vele vrienden en testspelers die hen hielpen in de loop van de jaren: Adam K. Wegge, Allan Kirkeby, Amalie Bülow Nielsen, Anders Hebert, Andreas Skjold Liberother, 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 Chambliss, 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, iedereen bij de Superhero Meetups, Bastard Café, Giants Club en Nordic Game Artisans.

De illustrator dankt Peter Hutton voor zijn aanmoediging en steun. Zijn werk was een bron van inspiratie en toonde nieuwe mogelijkheden om het universum van Heat uit te breiden.

Days of Wonder en het logo van Days of Wonder zijn geregistreerde handelsmerken van Days of Wonder, Inc. en copyright © 2022-2023 Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden. Spelregels v1.1b

## Days of Wonder Online

### Registreer je spel

We nodigen je uit je aan te sluiten bij onze online gemeenschap van spelers, *Days of Wonder Online*, waar je enkele online versies van onze spellen vindt.

Surf naar onze website en voer je *Days of Wonder Online*-code in bij je bestaande account of maak een nieuw account aan en volg de instructies. Je ontdekt er ook andere spellen van Days of Wonder.

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)