

HEAT

REGOLE

LEGGI PRIMA QUESTO LIBRETTO!

Questo libretto vi spiegherà tutte le regole per giocare al gioco base. È consigliabile giocare le vostre prime corse seguendo queste regole prima di provare il regolamento di Gioco Avanzato e Organizzazione del Campionato che si trovano nell'altro libretto.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



Ondate di calore si sollevano dalla pista, nascondendo agli occhi la prima curva. Ti sistemi gli occhiali protettivi mentre il sole si riflette sulle cromature delle auto da corsa che lentamente si posizionano attorno a te. Il pubblico mormora, le bandiere sventolano, il tuo motore emette un rumore attenuato. Sei in pole position, sotto un calmo e tranquillo cielo azzurro estivo.


Inizia il conto alla rovescia e all'improvviso dei profondi ruggiti perforano l'aria quando tutte le automobili scattano dalla propria linea di partenza: il Gran Premio è cominciato. La polvere e il vento ti sferzano il casco mentre affronti la prima curva. Spingi il motore al limite, stai quasi per sbandare, ma serrando la presa sul volante scivoli attraverso il punto di corda della curva rimanendo in prima posizione. La gara è cominciata!


NON CI SONO PREMI PER CHI TAGLIA IL TRAGUARDO CON L'AUTOMOBILE IMMACOLATA, QUINDI...

SCHIACCIA QUEL PEDALE E DAI GAS!!!


Contenuto



Questi sono i componenti di cui avrete bisogno per giocare le vostre prime partite. Potete lasciare tutto il resto nella scatola per il momento. Vi verrà descritto nell'altro libretto.

 Questo regolamento


 2 tabelloni a due lati con 4 circuiti diversi (USA, Francia, Gran Bretagna e Italia)




 6 plance Giocatore nei colori dei giocatori


 72 carte Base (12 per giocatore) identificate dal simbolo 




 18 carte Miglioria di Partenza (3 per giocatore)



 37 carte Stress

 48 carte Heat



 6 pedine Leva del Cambio nei colori dei giocatori



 6 automobili da corsa nei colori dei giocatori



Obiettivo del gioco

In una partita a Heat tutti i giocatori pilotano un'automobile su un circuito per un determinato numero di giri al fine di stabilire chi sia il migliore pilota.

All'inizio di ogni round potete cambiare marcia, che indicherà quante carte potrete giocare in quel round. Controllate la velocità della vostra automobile aggiungendo il valore di queste carte per muoverla del rispettivo numero di caselle sul circuito, in lotta per avere la migliore posizione.

Se state giocando a questo gioco di corse significa che amate la velocità e che quindi vorrete giocare al più presto le vostre carte più potenti. Tuttavia, gareggiare richiede dell'abilità per destreggiarsi sul circuito, quindi fate attenzione a non superare il limite di velocità suggerito per ogni curva oppure la vostra automobile comincerà a surriscaldarsi; se esagerate rischiate di sbandare. Gestite bene la vostra velocità e prendetevi cura del vostro motore se volete avere una possibilità di salire sul podio!

Preparazione del gioco

- Collocate il tabellone **1** al centro del tavolo (per la vostra prima partita utilizzate il circuito USA e valutate di fare 1 solo giro per imparare le basi anziché i 2 giri normali come riportato sul tabellone).
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende l'automobile, la plancia Giocatore, la pedina Leva del Cambio e le 12 carte Base di quel colore. Ogni giocatore prende anche le 3 carte Miglioria di Partenza del proprio colore.
- Controllate sul tabellone **2** per scoprire quante carte Heat e quante carte Stress ogni giocatore deve aggiungere alla propria automobile (solitamente si tratta di 6 carte Heat e 3 carte Stress, quindi sarà questo l'esempio che verrà utilizzato di seguito).
- Collocate la vostra plancia Giocatore di fronte a voi **3**. Mescolate assieme le vostre 12 carte Base, le 3 carte Miglioria di Partenza e le 3 carte Stress, quindi

collocate questo mazzo a faccia in giù nella casella di sinistra della vostra plancia Giocatore **4**. Collocate le 6 carte Heat a faccia in su nella casella Motore al centro della plancia Giocatore **5** e la vostra pedina Leva del Cambio sulla prima marcia **6**.

- Collocate le carte Stress rimanenti a faccia in su accanto al tabellone come riserva **7**.
- Collocate casualmente tutte le automobili in gara sulla griglia di partenza, una alla volta, riempiendo le caselle in ordine crescente **8**.
- Pescate 7 carte dal vostro mazzo. Queste saranno le vostre carte disponibili nel primo round della partita. Siete pronti per cominciare!

Se siete dei piloti esperti e state giocando con dei principianti, valutate se rimuovere 1 o 2 carte Heat dalla vostra automobile per appianare la differenza di esperienza.



Giocare un round

Una partita a Heat si svolge nel corso di diversi round. Nel corso di ogni round tutti i giocatori devono SEMPRE completare 4 passi:

- 1 - selezionare la marcia,
- 2 - giocare le carte,
- 3 - muovere l'automobile,
- 9 - rifornire la mano fino ad avere sette carte.

Questi passi obbligatori sono evidenziati dalla seguente icona (⚠). I passi rimanenti (4-8) vengono svolti in base alle circostanze e solo in alcuni casi durante il vostro turno.

Tutti i giocatori completano i passi 1 e 2 contemporaneamente (svolgeteli in quell'ordine, ma senza attendere gli altri). Dopodiché, a partire dall'automobile in testa, e più vicina alla Linea di Gara, procedete con i passi 3-9. Una volta che un'automobile ha completato il passo 9 e ha terminato il proprio turno, proseguite con l'automobile successiva, completando il turno di ogni automobile, una alla volta. Ripetete questa sequenza fino a quando tutte le automobili non hanno completato la gara (controllate il numero di giri sul tabellone in base al circuito che state utilizzando).



1. Selezionare la Marcia (⚠)

Per prima cosa controllate in quale marcia si trova la vostra automobile e decidete se mantenerla oppure se cambiare la marcia verso l'alto o verso il basso di una posizione.

Nota: Potete scegliere di cambiare la marcia verso l'alto o verso il basso di due posizioni, ma farlo vi richiederà di pagare una carta Heat (vedi pagina 7).



2. Giocare le Carte (⚠)


La vostra marcia attuale stabilisce esattamente quante carte dovete giocare dalla vostra mano. La 1ª marcia significa che dovete giocare 1 carta, la 2ª marcia corrisponde a 2 carte e così via. In questo passo potete giocare tutti i tipi di carte tranne le carte Heat. Mettete le 1-4 carte giocate a faccia in giù nella vostra Area di Gioco.




3. Rivelare e Muovere

Rivelate le carte nella vostra Area di Gioco, dopodiché sommate assieme tutti i valori per determinare la vostra Velocità. I valori delle carte Miglioria e Stress (vedi sotto) contribuiscono al valore totale di Velocità. **Muovete la vostra automobile in avanti sul circuito esattamente del numero di caselle corrispondente.** Collocate sempre la vostra automobile sullo Spazio più vicino alla Linea di Gara, se possibile.




 Le automobili non possono mai impedire il sorpasso, anche quando sembra che la pista sia bloccata. Tuttavia, se il vostro movimento dovesse terminare in una casella in cui sono presenti automobili su tutti gli Spazi, siete effettivamente bloccati e dovete collocare la vostra automobile nella prima casella con uno Spazio libero **dietro** alle automobili che vi stanno bloccando (il più vicino possibile alla Linea di Gara).

 Se ci sono 2 automobili una di fianco all'altra, l'automobile **più vicina alla Linea di Gara** è considerata davanti a tutti gli effetti.

Carte Stress

Tutti i giocatori iniziano con tre carte Stress mescolate all'interno del proprio mazzo e prima o poi capiterà loro di pescarle. Le carte Stress rappresentano delle perdite di concentrazione dei piloti mentre percorrono il circuito.



Dovrete giocare le carte Stress per toglierle dalla vostra mano. Farlo introdurrà un valore casuale alla vostra Velocità (vedi simbolo  sulla destra).

4. Adrenalina

Si applica solamente se la vostra è l'ultima automobile a muoversi in questo round (o una delle ultime 2 automobili in una gara con 5 o più automobili).



L'Adrenalina aiuta l'ultimo giocatore a ogni round. Non si tratta di un passo di gioco di per sé, ma offre a quel giocatore dei simboli aggiuntivi che potrà utilizzare nel passo successivo (Reagire). Quel giocatore può muovere la sua automobile di 1 casella aggiuntiva **aggiungendo 1 al suo valore di Velocità** e/o ottenere 1 Raffreddamento aggiuntivo.


Nota: L'Adrenalina non può essere conservata per i round successivi.





5. Reagire

In questo passo avete la possibilità di attivare i simboli ai quali avete accesso in **QUALSIASI ordine desideriate**. Nel gioco base avete accesso ai simboli della vostra marcia attuale (Raffreddamento e/o Accelerare) e Adrenalina se siete ultimi. **Ogni simbolo viene attivato e completato individualmente.**



Simbolo

Per ogni simbolo  giocato, dovete applicare un valore casuale tra 1 e 4 alla vostra Velocità. Ciò viene determinato girando la carta in cima al vostro mazzo di pesca:


-  Se si tratta di una carta Base () **aggiungetela alla vostra Area di Gioco.**
-  Altrimenti, **mettetela immediatamente nella pila degli scarti** e continuate a girare carte dal mazzo finché non trovate una carta Base (.

Il giocatore attivo rivela queste carte nel passo 3.



Carta Base



Per ogni carta Stress giocata, occorre girare le carte dalla cima del mazzo del giocatore attivo, che vengono scartate finché non esce una carta Base (). Questa carta viene quindi messa nell'Area di Gioco, sopra alla carta Stress che va a sostituire.


In questo esempio, il giocatore attivo scarta 2 carte Heat, 1 carta Stress e 1 carta Miglioria di Partenza, ottenendo infine una Velocità di 8. Muove immediatamente la sua automobile di quel numero di caselle.


5. Reagire (continua)

Raffreddamento

Il Raffreddamento è un aspetto importante della partita perché vi permette di prendere una carta Heat dalla vostra mano e di rimetterla nella vostra casella Motore (così che possiate utilizzare nuovamente quella carta Heat). Il numero nel simbolo Raffreddamento indica quante carte Heat potete muovere in questo modo. Ottenete l'accesso al Raffreddamento in diversi modi, ma quello più comune è guidare in 1ª marcia (Raffreddamento 3) e in 2ª marcia (Raffreddamento 1).

Accelerare

A prescindere dalla marcia in cui vi trovate potete pagare 1 carta Heat (vedi pagina 7) per Accelerare una volta per turno. Accelerare vi fornisce un simbolo  (vedi pagina 5) come indicato sulla plancia Giocatore. Muovete la vostra automobile di conseguenza, che potrà comunque essere bloccata.

Nota: I simboli  aumentano sempre il vostro valore di Velocità ai fini del passo 7: Controllare la Curva.

6. Entrare in Scia

Si applica solamente se vi trovate di fianco o dietro a un'altra automobile, durante questo passo.


Entrare in Scia è un'opzione nel caso terminate il vostro movimento di fianco a un'altra automobile, oppure in una casella dietro una o più automobili. Se scegliete di Entrare in Scia, vi muovete di 2 caselle in avanti. Potete Entrare in Scia solamente una volta per turno. Se tutti gli Spazi nella casella di arrivo sono occupati, collocate la vostra automobile nella prima casella con uno Spazio libero dietro alle automobili che vi stanno bloccando.


Nota: Entrare in Scia NON aumenta il vostro valore di Velocità ai fini del passo 7: Controllare la Curva.

7. Controllare la Curva

Si applica solamente se avete oltrepassato una Linea di Curva in questo round.

Se in qualsiasi momento durante questo turno oltrepassate una Linea di Curva, dovete ora verificare se la vostra Velocità totale in questo round supera il Limite di Velocità di quella curva (Velocità = Somma dei valori di tutte le carte nella vostra Area di Gioco, +1 se avete utilizzato il bonus di Adrenalina).




 Se la vostra Velocità totale in questo round è pari o inferiore al Limite di Velocità, non succede nulla.

 Altrimenti, dovete pagare un numero di carte Heat pari alla differenza tra la vostra Velocità e il Limite di Velocità (vedi pagina 7: Carte Heat).

Nota: Se oltrepassate più di una Linea di Curva durante lo stesso turno, dovete pagare per ognuna di esse separatamente, a cominciare dalla prima Linea di Curva che avete oltrepassato.

Sbandare

Se non possedete abbastanza carte Heat per pagare il vostro eccesso di Velocità, dovete pagare tutte le carte Heat che avete e sbandare immediatamente:

-  Muovete indietro l'automobile nella prima casella disponibile prima della Linea di Curva che vi ha fatto sbandare.
-  Prendete nella vostra mano 1 carta Stress aggiuntiva se avete la 1ª o la 2ª marcia inserita oppure 2 carte Stress aggiuntive se avete la 3ª o la 4ª marcia inserita.
-  Muovete la vostra pedina Leva del Cambio sulla 1ª marcia.

8. Scartare

Potete scartare delle carte dalla vostra mano se non volete conservarle per i round futuri. Collocate le carte a faccia in su nella vostra pila degli scarti. Tuttavia, nessuno può consultare la pila degli scarti (nemmeno la propria); solamente la carta in cima è nota a tutti.

Nota: Non è mai possibile scartare carte Stress o carte Heat (anche quelle Miglioria).



Questa carta non può essere scartata.

9. Rifornire la Mano

Raccogliete tutte le carte dalla vostra Area di Gioco e collocatele nella vostra pila degli scarti.

Pescate fino ad avere di nuovo 7 carte nella vostra mano, dopodiché il prossimo giocatore può procedere con i passi 3-9.



Esaurire le carte

In qualsiasi momento, se dovete pescare, girare o scartare delle carte e non vi sono carte rimanenti nel vostro mazzo di pesca, mescolate immediatamente la vostra pila degli scarti e collocatela a faccia in giù come vostro nuovo mazzo di pesca. Dopodiché pescate, girate o scartate le carte che vi mancavano.

Se questo capita durante il vostro turno (prima di questo passo), non dovete mescolare nel mazzo le carte che si trovano nella vostra Area di Gioco, poiché non sono ancora state scartate.



Carte Heat



Mentre percorrete la pista, dovrete utilizzare le carte Heat per sfrecciare più velocemente sui rettilinei e in curva. Di conseguenza, le carte Heat verranno mosse dalla vostra casella Motore alla vostra pila degli scarti. Successivamente verranno mescolate all'interno del vostro mazzo di pesca e arriveranno nella vostra mano. L'unico modo per fare sì che le carte Heat tornino nella casella Motore uscendo dalla vostra mano è il

Raffreddamento, che viene di solito ottenuto inserendo marce più basse. Questo ciclo fa in modo che la stessa carta Heat possa essere utilizzata diverse volte durante una gara, a seconda di quanto rapidamente la utilizzate, peschiate e raffreddate nuovamente.

Le carte Heat non possono mai essere scartate o giocate dalla vostra mano. Riducono a tutti gli effetti la capacità della vostra mano, occupandola con delle carte inutili.

Pagare carte Heat

Ogni volta che vi viene richiesto di pagare 1 carta Heat dovete prendere 1 carta Heat dalla vostra casella Motore e metterla nella vostra pila degli scarti. Se non avete carte Heat disponibili, non potete scegliere di Accelerare. Se avete attraversato una curva superando il Limite di Velocità e non avete abbastanza carte Heat per pagare, sbandate (vedi pagina 6).

Cambiare marcia in alto/ in basso di 2 posizioni

Se volete muovere la vostra pedina Leva del Cambio di una posizione aggiuntiva in alto o in basso (ad esempio tra la 1^a e la 3^a oppure tra la 2^a e la 4^a) durante il passo 1: Selezionare la Marcia, dovete pagare immediatamente 1 carta Heat. Dal momento che tutti i giocatori selezionano la marcia contemporaneamente, dichiarate la vostra intenzione di farlo, pagate la carta Heat e muovete la vostra pedina Leva del Cambio di conseguenza.




Mano Piena

In rari casi potreste trovarvi con così tante carte Heat nella vostra mano da non avere abbastanza carte giocabili per la marcia nella quale vi trovate. Se questo dovesse accadere, utilizzate tutte le carte giocabili possibili e coprite la differenza con le carte Heat.

In questo caso, la vostra automobile non si muove in questo turno. Invece, quando rivelate le carte giocate, muovete la vostra pedina Leva del Cambio in 1^a marcia, collocate le carte che si trovano nella vostra Area di Gioco nella vostra pila degli scarti e passate direttamente al passo 9: Rifornire la Mano.

Carte Miglioria di Partenza

Durante le vostre prime partite, tutti i giocatori avranno a disposizione le 3 stesse carte Miglioria di Partenza (identificate dal simbolo delle doppie frecce verso l'alto) nei loro mazzi. Dovrete rimuovere queste carte dai mazzi quando utilizzate la modalità Garage descritta nel regolamento di Gioco Avanzato.



Due di queste carte (0 e 5) hanno lo stesso aspetto delle carte Base, e funzionano essenzialmente allo stesso modo. L'unica differenza è che vengono scartate quando vengono girate per risolvere l'effetto di un simbolo .

La terza è semplicemente una carta Heat aggiuntiva e funziona esattamente come le 6 carte regolari, tranne per il fatto che si trova mescolata nel mazzo di pesca all'inizio della partita anziché nella casella Motore.



Vincere la partita

Vince la gara (e la partita) il primo giocatore ad attraversare la linea del traguardo dopo il numero di giri indicato sul tabellone. Se due o più automobili terminano nello stesso round, il vincitore è il giocatore la cui automobile si trova più avanti (lo Spazio più vicino alla Linea di Gara dirime la parità nel caso due automobili terminino fianco a fianco).

-  Entrare in Scia non è consentito per attraversare la linea del traguardo, e nemmeno dopo averla attraversata.
-  Ignorate qualsiasi Limite di Velocità nelle curve oltre la linea del

traguardo: muovetevi semplicemente più avanti possibile.

Alla fine del **round**, rimuovete dal circuito tutte le automobili che hanno attraversato la linea del traguardo e collocatele nel giusto ordine sulle caselle della Hall of Fame del tabellone. Continuate a giocare finché tutte le automobili non hanno attraversato la linea del traguardo (fornite Adrenalina all'ultima o alle ultime due automobili in base al numero di automobili che hanno partecipato alla corsa e non in base al numero di automobili rimaste in gara).



RICONOSCIMENTI

Idea e sviluppo di Sidekick Studio



Autori: Asger Harding Granerud e Daniel Skjold Pedersen

Illustrazioni e Design Grafico: Vincent Dutrait

Progetto Grafico e Impaginazione: Cyrille Daujean

Traduzione: Denise Venanzetti — **Revisione:** Massimo Bianchini

Gli autori desiderano ringraziare le loro fantastiche famiglie per essere sempre di supporto alle loro pazze imprese.

Vogliono inoltre ringraziare calorosamente gli amici e i playtester che li hanno aiutati nel corso degli anni: 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 Dahlggaard, tutti i partecipanti del nostro Superhero Meetups, il Bastard Café, Giants Club e Nordic Game Artisans.

L'illustratore desidera ringraziare Peter Hutton per il suo incoraggiamento e la sua attenzione.
Il suo lavoro è stato una fonte di ispirazione e ha aperto nuovi orizzonti per arricchire l'universo di Heat.

Days of Wonder e il logo Days of Wonder sono trademark registrati di Days of Wonder, Inc. e copyrights © 2022-2023 Days of Wonder, Inc. Tutti i Diritti Riservati.

Regolamento v1.1

Distribuito in Italia da:

Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza, 58

42018 San Martino in Rio (RE) • ITALY

www.asmodee.it

Days of Wonder Online

Registra il tuo gioco da tavolo

Vi invitiamo a unirvi alla nostra comunità online di giocatori su *Days of Wonder Online*, dove abbiamo una serie di versioni online dei nostri giochi.

Andate sul nostro sito Web e aggiungete il vostro numero *Days of Wonder Online* al vostro account esistente o create uno nuovo e seguite le istruzioni. Potete scoprire anche gli altri giochi Days of Wonder andando qui:

WWW.DAYSOFWONDER.COM