

# HEAT

REGLER

 **LÆS FØRST DETTE HÆFTE!**

I dette hæfte lærer I alle reglerne, der skal til for at spille grundspillet. Vi foreslår, at I spiller de første løb efter disse regler, før I prøver de avancerede regler og mesterskabsreglerne, der findes i det andet hæfte.

ASGER HARDING GRANERUD  
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF  
WONDER



Varmedisen ligger over racerbanen og skjuler udsynet til det første sving. Du justerer dine beskyttelsesbriller, mens solens lys reflekteres i kromet på racerbilerne, der langsomt bliver skubbet i position omkring dig. Lyden fra publikum forstummer, flagene smælder i vinden, og din motor rumler stille. Sommerhimlen er blå, og du venter roligt og afslappet i poleposition.


Nedtællingen begynder, og pludselige dybe brøl skærer gennem luften, da alle bilerne sætter i gang ved startlinjen; grandprixet er startet. Støv og vind suser forbi din hjelm, da du kører ind i det første sving. Du presser din motor til det yderste og er tæt på at skride ud, men du strammer dit greb om rattet og lægger dig optimalt i svinget, stadig på førstepladsen. Du har styr på det!


**DER ER INGEN PRAEMIE FOR AT KRYDSE MÅLSTREGEN I EN BIL UDEN SKRAMMER, SÅ...**

**TRYK SPEEDEREN I BUND!!!!**

## Komponenter

Her er de komponenter, I skal bruge for at spille jeres første spil. I kan lade resten blive i æsken indtil videre. De vil blive beskrevet i det andet regelhæfte.

 Dette regelsæt


 2 Dobbeltsidede spilleplader med 4 forskellige racerbaner (USA, Frankrig, Storbritannien og Italien)




 6 Spillerplader i spillerfarver


 72 Standardkort (12 pr. spiller)  
De kan kendes på -symbolet.



 18 Start-opgraderingskort (3 pr. spiller)



 37 Stresskort

 48 Heat-kort



 6 Gearbrikker i spillerfarver

 6 Racerbiler i spillerfarver



# Målet i spillet

I HEAT styrer hver spiller en racerbil rundt på banen over et antal omgange for at finde ud af, hvem den bedste racerfører er. I starten af hver runde kan du skifte gear, hvilket dikterer, hvor mange kort du spiller den pågældende runde. Du styrer din racerbils hastighed ved at lægge værdien af disse kort sammen og flytte det antal felter frem på racerbanen, mens du forsøger at lægge dig i spidsen.

Hvis du spiller dette spil, elsker du med garanti også fart. Derfor vil du sikkert spille dine høje kort tit og ofte, men racerløb kræver finesse, når du manøvrerer rundt på banen. Pas derfor på ikke at overskride den anbefalede hastighed i svingene. Ellers begynder din bil at overophede. Presser du din bil og dig selv for hårdt, risikerer du at skride ud. Styr din hastighed, og pas på din motor, hvis du vil gøre dig håb om at komme på podiet!

## Opsætning af spillet

- Placér spillepladen **1** midt på bordet (til jeres første spil skal I bruge USA-banen og overveje kun at køre 1 omgang som en læringsoplevelse i stedet for de normale 2 omgange, som er trykt på pladen).
- Hver spiller vælger en farve og tager racerbilen, spillerpladen, gearbrikken og 12 standardkort i sin farve. Hver spiller tager også de 3 startopgraderingskort i spillerens farve.
- Se på spillepladen **2** for at finde ud af, hvor mange heat- og stresskort hver spiller skal føje til sin bil (typisk vil det være 6 heat- og 3 stresskort som vist i eksemplet nedenfor).
- Placér din spillerplade foran dig **3**. Bland dine 12 standardkort, 3 startopgraderingskort og 3 stresskort sammen, og læg denne kortstak med billedsiden nedad på feltet til venstre på din spillerplade **4**. Placér de 6 heat-kort med forsiden opad på motorpladsen midt på spillerpladen **5** og din gearbrik i første gear **6**.
- Placér de resterende stresskort med billedsiden opad tæt på spillepladen som reserve **7**.
- Placér tilfældigt alle racerbiler, der deltager i løbet, en ad gangen på startpositionerne, og fyld pladserne fra bagerst til forrest **8**.
- Træk 7 kort fra din kortstak op på din hånd. Det er disse kort, som du har til rådighed i spillets første runde. I er klar til at begynde!

*Hvis du er en erfaren racerfører og spiller med nybegyndere, kan du overveje at fjerne 1 eller 2 heat fra din egen bil for at give dig selv et handicap.*



# Sådan spilles en runde

Heat spilles over flere runder. I hver runde gennemfører alle spillere ALTID disse 4 trin:

- 1 - Justér gear
- 2 - Spil kort
- 3 - Flyt racerbil
- 9 - Træk op til syv kort tilbage på hånden

Disse obligatoriske trin er fremhævet ved hjælp af dette ikon (⚠️). De resterende trin (4-8) er alle situationsbestemte og spilles ikke altid i en tur.

Alle spillere gennemfører trin 1 og 2 på samme tid (handlingerne skal udføres i rækkefølge, men I skal ikke vente på hinanden). I trin 3 til 9 flytter spillerne deres biler og afslutter deres tur, én spiller ad gangen. Start med den bil, der er forrest og tættest på ideallinjen og fortsæt tilbage gennem positionerne én bil ad gangen, indtil alle bilerne er kommet i mål i sidste omgang (tjek på spillepladen, hvor mange omgange der skal køres på banen).



## 1. Justér gear (⚠️)

Tjek først, hvilket gear din bil er i, og beslut dig for, om du vil blive i samme gear, eller om du vil skifte et gear op eller ned fra den position.

**Bemærk:** Du kan vælge at skifte to gear op/ned, men hvis du gør det, skal du betale et heat, hvilket du kan læse mere om på side 7: Heat-kort.




## 2. Spil kort (⚠️)


Dit aktuelle gear bestemmer præcis, hvor mange kort du spiller fra din hånd. Første gear betyder, at du skal spille 1 kort, andet gear betyder 2 kort osv. I dette trin kan du spille alle typer af kort med undtagelse af Heat-kort. Behold de 1-4 spillede kort med billedsiden nedad i dit eget spilleområde.



### 3. Afslør og flyt


Afslør kortene i dit spilleområde, og læg derefter alle værdierne sammen for at finde din hastighed. Værdier fra opgraderings- og stresskort (se afsnittet herunder) skal regnes med, når din hastighed bestemmes. Flyt din bil fremad med præcis det antal felter på banen. Placér altid din bil på den plads, der ligger tættest på ideallinjen, hvis det er muligt.

 Biler forhindrer dig aldrig i at køre igennem dem, selv når det ser ud som om, at banen er blokeret. Men hvis du ville afslutte dit træk på et felt, hvor der er biler på alle pladser, er du blokeret og skal sætte din bil på det første felt med en ledig plads bagved de biler, der blokerede dig (så tæt på ideallinjen som muligt).

 Hvis der er to biler ved siden af hinanden, anses den bil, der er **tættest på ideallinjen, for at være** foran i alle henseender.

### Stresskort

Alle spillere starter med tre stresskort blandet i deres kortstak, og i løbet af spillet vil disse kort havne på hånden. Stresskort repræsenterer koncentrationssvigt, mens du kører rundt på banen.

Du er nødt til at spille stresskort for at få kortene væk af hånden. Ved at gøre dette føjer du en ukendt værdi til din hastighed (se -symbol til højre).

### 4. Adrenalin

*Gælder kun, hvis du er den sidste bil, der kører i denne runde (eller to sidste biler i et løb med 5 biler eller flere).*

Adrenalin hjælper den **sidste spiller** i hver runde. Det er ikke et separat trin, men spilleren får ekstra symboler, som vedkommende kan bruge i næste trin (Reagér). Spilleren må flytte 1 ekstra felt ved at føje 1 til sin hastighed og/eller få en 1 ekstra afkøling.


**Bemærk:** Adrenalin kan ikke gemmes til fremtidige runder.

### 5. Reagér

I dette trin kan du aktivere de symboler, som du har adgang til, i **hvilken som helst rækkefølge**. I grundspillet har du adgang til symboler fra dit gear (boost og/eller afkøling) og adrenalin, hvis du ligger på sidstepladsen. Hvert symbol aktiveres og udføres hver for sig.




### -symbol

For hvert -symbol, du har spillet, vil du føje en ukendt værdi mellem 1 og 4 til din hastighed. Dette gøres ved at vende det øverste kort i din stak:

-  Hvis det er et standardkort () **føjes det til dit spilleområde.**
-  Hvis det ikke er et standardkort, **skal du straks smide kortet** i din bunke med brugte kort og blive ved med at vende kort, indtil du finder et standardkort (.

*Den aktive spiller afslører disse kort i trin 3.*




*For hvert spillet stresskort vendes og kasseres kort fra toppen af den aktive spillers stak, indtil der dukker et standardkort () op. Dette kort lægges i spillerens spilleområde oven på det stresskort, som det erstatter. I dette eksempel kasseres den aktive spiller 2 heat-kort, et stresskort og et startopgraderingskort og ender med en hastighed på 8. Spilleren flytter øjeblikkeligt sin bil 8 felter frem.*

## 5. Reagér (fortsat)

### Afkøling

Afkøling er et vigtigt aspekt af spillet, fordi det giver dig mulighed for at tage et heat-kort fra din hånd og lægge det tilbage i din motor (så du kan bruge heat-kortet igen). Tallet i afkølings-symbolet angiver, hvor mange heat-kort du kan flytte på denne måde. Du optjener afkøling på flere forskellige måder, men den mest almindelige er ved at køre i første gear (afkøling 3) og andet gear (afkøling 1).

### Boost

Uanset hvilket gear du er i, må du betale 1 heat (se side 7) for at bruge boost én gang i din tur. Når du bruger boost, får du et -symbol (se side 5), som også vises på spillerpladerne. Flyt din racerbil fremad på banen svarende til hastigheden. Du kan stadig blive blokeret.

**Bemærk:** -symboler øger altid din samlede hastighed i forhold til trinnet Tjek svinget.

## 6. Slipstrøm

*Gælder kun, hvis du befinder dig ved siden af eller bag en anden bil på dette tidspunkt.*



Det er valgfrit at benytte slipstrømmen, og det er muligt, hvis du lander ved siden af en anden bil eller på et felt bag en eller flere biler. Hvis du vælger at bruge slipstrømmen, bevæger du dig 2 felter fremad. Du kan kun bruge slipstrømmen én gang i hver tur. Hvis alle pladser på feltet, hvor du lander, er optaget, skal du placere din bil på det første ledige felt bag de biler, der blokerer din vej.

**Bemærk:** At bruge slipstrømmen øger IKKE din samlede hastighed i forhold til trinnet Tjek svinget

## 7. Tjek svinget

*Gælder kun, hvis du har krydset linjen i et sving i denne runde.*




Hvis du på noget tidspunkt krydser en linje i et sving, skal du kontrollere, om din samlede hastighed for runden overstiger hastighedsgrænsen for det pågældende sving (Hastighed = summen af alle værdier på kort i dit spilleområde + 1, hvis du har brugt adrenalin).

-  Hvis din samlede hastighed for runden er lig med eller lavere end hastighedsgrænsen, sker der intet.
-  Ellers skal du betale heat svarende til forskellen mellem din hastighed og hastighedsgrænsen (side 7: heat-kort).

**Bemærk:** Hvis du kører gennem flere sving i samme runde, skal du betale for hvert af dem separat, begyndende med det første sving, du er kørt igennem.

## Skrid ud

Hvis du ikke har nok heat til at betale for din overskydende hastighed, betaler du al den heat, du har, og skrider straks ud:

-  Flyt bilen tilbage til den første ledige plads før linjen i det sving, der forårsagede, at du skred ud.
-  Tag 1 ekstra stresskort på hånden, hvis du er i første/andet gear, eller 2 ekstra stresskort, hvis du er i tredje/fjerde gear.
-  Flyt din gearbrik til første gear.

## 8. Kassér

Du kan kassere kort fra din hånd, hvis du ikke ønsker at gemme dem til fremtidige runder. Det gør du ved at lægge dem med billedsiden opad i din bunke med brugte kort. Ingen kan dog kigge i bunkerne med brugte kort (heller ikke spillerens egen); kun det øverste kort er offentligt kendt.

**Bemærk:** Du kan aldrig vælge at kassere stress- eller heat-kort (ej heller opgraderingskortene).



*Kortet kan ikke kasseres*

## 9. Træk kort op på hånden

Tag alle kortene fra dit spilleområde, og læg dem på din bunke med brugte kort.

Træk kort, så du har 7 kort på hånden igen, hvorefter den næste spiller kan fortsætte med trin 3-9.



## Hvis du løber tør for kort

Hvis du på et hvilket som helst tidspunkt skal trække, kassere eller vende kort, og der ikke er flere kort tilbage i din kortstak, skal du straks blande din bunke med brugte kort og lægge den med billedsiden nedad som din nye kortstak. Træk, kassér eller vend derefter de kort, du manglede.

Hvis dette sker i løbet af din tur (før dette sidste trin, hvor du skal trække kort), må du ikke blande kortene i dit spilleområde sammen med kortene i bunken, da de ikke er blevet kasseret/brugt endnu.



## HEAT-kort



Når du kører rundt på banen, skal du bruge heat til at køre hurtigere på lige strækninger og i sving. Som en konsekvens heraf flyttes heat-kort fra din motor til din bunke med brugte kort. Senere vil de blive blandet i din kortstak igen, og du vil få dem op på din hånd. Den eneste måde at få heat-kort ud af din hånd og tilbage til motoren på er at køle ned, typisk ved at skifte til lavere gear. Denne

cyklus betyder, at det samme heat-kort kan blive brugt flere gange i et løb, afhængigt af hvor hurtigt du bruger det, trækker det og køler det ned igen.

Heat-kort kan aldrig smides eller spilles fra din hånd. De reducerer effektivt din hånd ved at fylde den op med ubrugelige kort.

### Betal heat

Hver gang du bliver bedt om at betale 1 heat, skal du tage 1 heat-kort fra din motor og flytte det til din bunke med brugte kort. Hvis du ikke har et heat-kort til rådighed, kan du ikke vælge at booste. Hvis du kørte gennem et sving og overskred hastighedsgrænsen, men ikke har nok heat til at betale, skrider du ud (se side 6)

## Skift op/ned 2 gear

Hvis du under trin 1: Skift gear ønsker at flytte dit gear et ekstra trin op eller ned (f.eks. mellem gear 1 og 3 eller 2 og 4), skal du betale 1 heat med det samme. Da alle skifter gear på samme tid, skal du blot fortælle de andre spillere, at du gør det, betale heat-kortet og flytte din gearbrik i overensstemmelse hermed.




## Rodet hånd

I sjældne tilfælde kan du ende op med så mange heat-kort på hånden, at du ikke har nok spilbare kort til det gear, du er i. Hvis dette sker, skal du bruge så mange spilbare kort som muligt og betale forskellen med heat-kort.

I dette tilfælde bevæger din bil sig ikke i denne tur. Når du afslører dine spillede kort, skal du i stedet sætte din gearbrik til første gear, lægge kortene fra dit spilleområde i din bunke med brugte kort, og gå direkte til trin 9 (Træk kort op på hånden).

## Startopgraderingskort

I de første par spil vil alle spillerne have de samme 3 opgraderingskort (kan kendes på pilene) i deres stakke. Disse kort fjernes fra stakkene, når I bruger vækststedsmodul, der er beskrevet i hæftet med avancerede regler.

To af disse kort (0 og 5) minder meget om standardkort. De bruges langt hen ad vejen på samme måde. Den eneste forskel er, at de kasseres, når de vendes, mens effekten af -symbol udføres.


Det tredje kort er simpelthen et ekstra heat-kort og fungerer på


nøjagtig samme måde som de 6 almindelige kort, bortset fra at det starter spillet blandet i stakken i stedet for i motoren.



## Sådan vinder du

Du vinder løbet (og spillet) ved at være den første spiller, der kommer over målstregen efter det antal omgange, der er angivet på spillepladen. Hvis to eller flere racerbiler kommer i mål i samme omgang, er vinderen den spiller, hvis bil er længst fremme (den **plads, der er tættest på ideallinjen**, er afgørende, hvis to biler ender side om side).

 Slipstrøm kan ikke bruges til at krydse målstregen, eller efter målstregen er krydset.

 Se bort fra hastighedsbegrænsninger i svingene efter målstregen, og kør så langt du kan.

I slutningen af **runden** skal I fjerne alle de biler, der har krydset målstregen, fra banen og placere dem i rækkefølge på Hall of Fame-pladsen på spillepladen. Fortsæt spillet, indtil alle biler når i mål (giv adrenalin til den sidste bil/de sidste to biler baseret på antallet af biler, der startede løbet, ikke antallet af biler, der stadig er med i løbet).



# HOLDET BAG

Designet og udviklet af Sidekick Studio



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

**Illustrationer og Grafisk design: Vincent Dutrait**

**Grafisk design og layout: Cyrille Daujean**

Designerne vil gerne sende en helt særlig tak til deres fantastiske familier, som altid har bakket op om deres skøre ideer og projekter.

De vil også gerne sende en stor tak til de mange venner og spillere, som har hjulpet dem gennem årene: Adam K. Wegge, Allan Kirkeby, Amalie Bülow Nielsen, Anders Hebert, Andreas Skjold Liberth, Andreas Skov Esbeck, 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, alle på vores Superhero Meetups, Bastard Café, Giants Club og Nordic Game Artisans.

Illustratoren vil gerne sende en stor tak til Peter Hutton for hans opmuntring og opmærksomhed. Hans arbejde har været en kilde til inspiration og har åbnet nye horisoner for at berige universet i "HEAT".

Days of Wonder og Days of Wonder-logoet er registrerede varemærker tilhørende Days of Wonder, Inc. og copyrights © 2022-2023 Days of Wonder, Inc. Alle rettigheder forbeholdes.  
Regler v.1.1

## Days of Wonder Online

### Registrér dit brætspil

Vi inviterer dig til at deltage i vores onlinefællesskab af spillere på *Days of Wonder Online*, hvor vi er vært for en række onlineversioner af vores spil.



Gå til vores hjemmeside, og føj dit *Days of Wonder Online*-nummer til din eksisterende konto, eller opret en ny konto, og følg instruktionerne. Du kan også få mere at vide om andre Days of Wonder-spil ved at besøge os på:

**WWW.DAYSOFWONDER.COM**