

HEAT

REGLER



LES DETTE HEFTET FØRST!

Dette heftet vil lære dere alle reglene for å spille grunnspillet. Vi anbefaler at dere følger disse reglene i de første billøpene, før dere prøver det Avanserte Spillet og Mesterskapsreglene som er i det andre heftet.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



Varmeølger dirrer over banen, og gjør den første svingen vanskelig å se. Du retter på brillene ettersom solen reflekteres fra krommen på racerbilene som sakte blir dyttet i posisjon rundt deg. Tilskuernes mumling, flaggenes slag i vinden, den lave romlingen av motoren din. En blå sommerhimmel, rolig og fredfull i din førsteposisjon.

Nedtellingen begynner og plutselige dype brøl skjærer gjennom luften da alle bilene skyter ut av starposisjonene sine; løpet er i gang. Støv og vind suser forbi hjelmen din da du nærmer deg den første svingen. Med motoren presset til det ytterste, spinner du nesten ut, men med et stadig fastere grep i rattet sladder du gjennom svingen, fremdeles på førsteplass. Dette har du!


DET ER INGEN PREMIE FOR Å KRYSSER MÅLLINJEN I EN STRØKEN BIL, SÅ...

GASSEN I BÅNN!!!


Innhold



Her er komponentene dere trenger for de første spillene. Dere kan la resten være igjen i esken foreløpig. De vil bli beskrevet i det andre regelheftet.

 Dette Regelheftet


 2 dobbeltsidige spillbrett med 4 forskjellige baner (USA, Frankrike, Storbritannia og Italia)




 6 spillermatter i spillerfargene


 72 Grunnkort (12 per spiller) - De gjenkjennes av  symbolet



 18 Startopp-graderingskort (3 per spiller)




 37 Stresskort

 48 Varmekort



 6 Gir-brikker i spillerfargene



 6 racerbiler i spillerfargene



Spilletets målsetning

I HEAT kjører alle rundt banen et gitt antall runder for å bestemme hvem som er den beste sjåføren. Ved begynnelsen av hver runde kan du skifte gir, som bestemmer hvor mange kort du kan spille den runden. Du kontrollerer din bils fart ved å legge til verdien av disse kortene for å flytte så mange felt på banen, i kamp om beste posisjon.

Hvis du spiller dette billøpsspillet, elsker du fart så du vil spille dine høy-verdikort tidlig og ofte. Men, billøp krever ferdigheter da du manøvrerer rundt banen, så vær forsiktig så du ikke overskrider hastighetsanbefalingene i hver sving, da motoren din vil gå varm; presser du for hardt risikerer du å kjøre ut. Styr farten din og pass på motoren din om du vil ha en plass på podiet!

Oppsett av spillet

- Legg spillbrettet **1** på midten av bordet (for deres første spill, bruk USA-banen og vurder om dere kjører 1 runde som opplæring istedenfor de normale 2 rundene som angitt på brettet).
- Hver spiller velger en farge og tar bilen, spillerbrettet, gir-brikken og 12 Grunnkort i én farge. Hver spiller tar også de 3 Startoppgraderingskortene i sin farge.
- Sjekk spillbrettet **2** for å finne ut hvor mange Varme- og Stresskort hver spiller må legge til bilen sin (typisk vil det være 6 Varme- og 3 Stresskort, så det brukes i eksempelet nedenfor).
- Legg spillerbrettet foran deg **3**. Stokk de 12 grunnkortene, 3 startoppgraderingskortene og 3 stresskortene og legg dem som en trekkbunke med bildesiden ned på ditt spillerbretts venstre felt **4**. Legg de 6 Varmekortene med bildesiden opp på Motorfeltet på midten av spillerbrettet **5** og Gir-brikken din i første gir **6**.
- Legg de gjenværende Stresskortene med bildesiden opp nær brettet som en reserve **7**.
- Plasser tilfeldig ut alle de deltagende bilene på startfeltet, én av gangen, i nedadgående rekkefølge **8**.
- Trekk 7 kort fra trekkbunken din. Disse er kortene som er tilgjengelige for deg i den første runden av spillet. Du er klar til å begynne!

Hvis du er en erfaren sjåfør og spiller med nybegynnere, prøv å fjerne 1 eller 2 Varmekort fra din egen bil for å jevne feltet.



Spille en runde

Heat spilles over flere runder. I hver runde fullfører alle spillerne ALLTID 4 steg:

- 1 - justerer girene,
- 2 - spiller kort,
- 3 - flytter bilen,
- 9 - trekker så de igjen har syv kort på hånden.

Disse obligatoriske stegene er fremhevet med det følgende symbolet (⚠). De gjenværende stegene (4-8) er alle situasjonsavhengig og bare noen ganger aktuelle i din tur.

Alle spillerne fullfører steg 1 og 2 samtidig (gjennomføres i rekkefølge, men uten å vente på hverandre). Begynn med bilen som er lengst frem, nærmest Løpslinjen, og fullfør steg 3 til 9. Så fort en bil har fullført steg 9 og avsluttet dennes tur, fortsett bakover gjennom posisjonene, én bil av gangen. Gjenta denne sekvensen til alle bilene har fullført løpet (sjekk antallet runder på brettet for banen dere bruker).



1. Bytte gir ⚠

Sjekk først hvilket gir bilen din ligger i fra den forrige runden, og bestem deg så for om du vil la den være der eller bytte til et lavere eller høyere gir fra den posisjonen.

Merk: Du kan velge å skifte gir opp/ned to posisjoner, men å gjøre det vil kreve at du betaler 1 Varme, som dere kan lese mer om på side 7: Varmekort.





2. Spille kort ⚠

Giret bilen din er i avgjør akkurat hvor mange kort du spiller fra hånden din. Første gir betyr at du må spille ett kort, andre gir betyr 2 kort også videre. I dette steget kan du spille alle korttyper bortsett fra Varmekort. Legg de 1-4 spilte kortene med bilsiden ned i Spillområdet ditt.




3. Vis & Flytt

Vend opp kortene i Spillområdet ditt, og legg så alle verdiene sammen for å avgjøre Farten din. Verdier fra Oppgraderings- og Stresskort (se nedenfor) bidrar til din sammenlagte Fart. **Flytt bilen din forover akkurat så mange felt på banen.** Still alltid bilen din på Plassen nærmest Løpslinjen om den er ledig.

-  Biler hindrer deg aldri i å passere, selv om det ser ut som banen er blokkert. Men, du kan ikke avslutte flyttet ditt i et Felt der det er biler på begge Plassene, da er du blokkert og må plassere bilen din i det første Feltet med en ledig Plass **bak** bilene som blokkerer deg (så tett på Løpslinjen som mulig).
-  Om det er 2 biler ved siden av hverandre, blir bilen **nærmest Løpslinjen** ansett for å ligge fremst i alle sammenhenger.

Stress

Alle spillerne begynner med 3 Stresskort stokket inn i deres trekkbunke, og du vil ved et tidspunkt få dem på hånden din. Stresskort representerer konsentrasjonssvikt mens du kjører rundt banen.

Du må spille Stresskort for å få dem ut av hånden din. Å gjøre det tilfører tilfeldighet til Farten din (se  symbol til høyre).

4. Adrenalin

Er bare aktuelt om du er den siste bilen som skal flytte denne runden (eller blant de to siste bilene i en løp med 5 biler eller flere).


Adrenalin hjelper den bakerste spilleren hver runde. Det er ikke egentlig noe steg i seg selv, men gir den spilleren ekstra symboler de kan bruke i neste steg (Reaksjon). De kan flytte 1 ekstra Felt **ved å legge 1 til Farten din** og/eller få en ekstra Nedkjøling.





Merk: Adrenalin kan ikke spares til fremtidige runder.

5. Reaksjon

I dette steget får du aktivere symboler du har tilgang til i **den rekkefølgen du ønsker**. I grunnspillet har du tilgang til symboler fra giret du er i (Boost og/eller Nedkjøling) og Adrenalin om du ligger sist. **Hvert symbol aktiviseres og fullføres individuelt.**


Symbol

For hvert  symbol spilt vil du måtte legge til en ukjent verdi mellom 1 og 4 til Farten din. Dette gjøres ved å vende opp det øverste kortet fra trekkbunken din:

-  Hvis det er et Grunnkort () , legg det til Spillområdet ditt.
-  Ellers, **legg det umiddelbart på Kastebunken** og fortsett å vende opp kort til du får et Grunnkort ().

Den aktive spilleren viser disse kortene i Steg 3.



For hvert spilte Stresskort, vendes de øverste kortene fra den aktive spillerens trekkbunke og forkastes inntil et Grunnkort () vendes opp. Dette kortet legges så i Spillområdet, oppå Stresskortet det erstatter.


I dette eksempelet forkaster den aktive spilleren 2 Varmekort, et Stresskort og et Startoppgraderingskort og ender opp med en Fart på 8. Spilleren flytter umiddelbart bilen sin fremover så mange felt.

5. Reaksjon (fortsettelse)

Nedkjøling

Nedkjøling er et viktig aspekt av spillet fordi det gjør at du kan ta et varmekort fra hånden din og legge det tilbake i Motoren din (så du kan bruke varmekortet igjen). Tallet i nedkjølingssymbolet angir hvor mange varmekort du kan flytte på denne måten. Du får tilgang til Nedkjøling på noen få måter, men den vanligste er å kjøre i første gir (Nedkjøling 3) og andre gir (Nedkjøling 1).

Boost

Uavhengig av hvilket gir bilen din er i, kan du betale 1 Varmekort (se side 7) for å Booste én gang per tur. Boosting gir deg et  Symbol (se s. 5) som det minnes om på Spillermattene. Flytt bilen din tilsvarende, du kan fremdeles bli blokkert.

Merk:  symboler øker alltid Farten din i forhold til Sjekkingen av Sving-steget.

6. Dragsug

Bare aktuelt om du er ved siden av eller bak en bil i dette steget.



Å bruke Dragsuget er valgfritt om du havner ved siden av en bil, eller på Feltet bak en bil eller biler. Hvis du velger å bruke Dragsuget, kan du flytte 2 Felter fremover. Du kan bare bruke Dragsuget én gang per tur, og hvis alle Plassene i feltet du ender på er opptatt, plasserer du bilen din i det første feltet med en ledig Plass bak de blokkerende bilene.

Merk: Å bruke dragsuget øker IKKE farten din med henblikk på Sjekk Sving-steget.

7. Sjekk sving

Bare aktuelt om du krysset en Svinglinje denne turen.




Hvis du ved noe tidspunkt denne turen krysset en Svinglinje, må du sjekke om din totale Fart i denne turen overskrider Hastighetsbegrensningen for den svingen (Fart = Summen av verdiene av alle kortene i Spillområdet ditt, +1 om du brukte Adrenalinbonusen).

-  Hvis den totale farten din er lik eller lavere enn Fartsbegrensningen, skjer det ingenting.
-  Ellers betaler du Varmekort tilsvarende forskjellen mellom din totale Fart og Hastighetsbegrensningen (s. 7: Varmekort).

Merk: Hvis du kjører gjennom flere svinger i samme tur, må du betale for hver av dem separat, begynnende med den første Svinglinjen du krysset.

Kjøre ut

Hvis du ikke har nok varme til å betale din for høye fart med, betaler du all varme du har og kjører umiddelbart ut:

-  Flytt bilen tilbake til det første ledige Feltet før Svinglinjen som forårsaket Utkjøringen.
-  Ta 1 ekstra stresskort til hånden din om du er i første/andre gir, eller 2 ekstra stresskort om du er i tredje/fjerde gir.
-  Sett giret ditt i første.

8. Kast

Du kan kaste kort fra hånden din hvis du ikke ønsker å ta vare på dem til fremtidige runder. Gjør det ved å legge dem med bildesiden opp på Kastebunken din. Men, ingen kan se gjennom Kastebunkene (heller ikke sine egne); bare det øverste kortet er synlig for alle.

Merk: Du kan aldri velge å kaste stress eller varmekort (heller ikke Oppgraderingene).



Kortet kan ikke bli kastet

9. Fyll opp hånden

Legg alle kortene i spillområdet ditt på kastebunken.

Trekk så du har 7 kort på hånden igjen, så kan den neste spilleren fortsette med steg 3-9.



Gå tom for kort

På et ethvert tidspunkt, hvis du må trekke, vende opp eller kaste kort, og det ikke er noen igjen i trekkbunken din, stakk umiddelbart kastebunken og legg den med bildesiden ned som din nye trekkbunke. Så fullfører du eventuelle trekk, oppvendinger eller kastinger du mangler.

Hvis dette skjer i turen din (før det siste steg, hvor du skal trekke kort), får du ikke stikke inn kortene i ditt spillerområde med kortene i bunken, da de enda ikke er blitt brukt.

Varmekort



Mens du kjører rundt banen bør du bruke varme for å kjøre fortere på strekker og i svinger. Som en konsekvens vil varmekort flytte fra Motoren din til kastebunken. Senere vil de bli stokket inn i din trekkbunke og opp på hånden. Den eneste måten å få varmekort ut av hånden din og tilbake i motoren er å kjøle ned, typisk ved å bytte til lavere gir. Denne sirkuleringen betyr at det samme varmekortet kan bli brukt flere ganger i løpet avhengig av hvor rask du er til å bruke det, trekke det og kjøle det ned igjen.

Varmekort kan aldri bli kastet fra hånden din. De reduserer effektivt håndstørrelsen din ved å fylle den opp med ubrukelige kort.

Betale varme

Hver gang du blir bedt om å betale 1 varme, må du ta 1 varmekort fra Motoren din og flytte det til kastebunken din. Hvis du ikke har noen varmekort tilgjengelig, kan du ikke velge å Booste. Hvis du kjørte gjennom en sving med for høy fart og ikke har nok varme å betale med, kjører du ut (se s. 6)

Gire opp/ned 2 posisjoner

Hvis i steg 1: Bytte gir du ønsker å bytte gir et ekstra steg opp eller ned (altså mellom første og tredje eller andre og fjerde) må du betale 1 varme umiddelbart. Ettersom alle bytter gir samtidig, sier du bare at du gjør det, betaler varmen og flytter Girbrikken din deretter.




Overfylt hånd

I sjeldne tilfeller kan du bli sittende med så mange varmekort på hånden din at du ikke har nok spillbare kort for giret du er i. Om dette skjer, bruk så mange spillbare kort som mulig og dekk differansen med varmekort.

I dette tilfellet flytter ikke bilen din seg denne turen. I stedetfor, når du viser kortene du har spilt, flytt Girbrikken din umiddelbart til første gir, legg kortene i Spillområdet ditt på Kastebunken, og hopp direkte til steg 9 (Fyll opp hånden).

Startoppgraderingskort

I deres første spill, vil alle spillerne ha de samme 3 Oppgraderingskortene (gjenkjennbare med vinkelmønsteret) i sine bunkere. Dere vil fjerne disse kortene fra bunkene når dere bruker Garasjemodusen beskrevet i heftet for Avanserte regler.


To av de kortene (0 og 5) har det samme utseende og følelse som Grunnkortene. De brukes hovedsakelig på samme måte. Den eneste forskjellen er at de forkastes når de vendes opp som en del av effekten av et  Symbol.


Det tredje er enkelt nok et ekstra Varmekort og fungerer på akkurat den samme måten som de 6 vanlige, bortsett fra at det begynner med å være stokket inn i bunken og ikke i Motoren.



Sånn vinner du

Du vinner løpet (og spillet) ved å være den første spilleren til å krysse mållinjen etter antallet runder angitt på brettet. Hvis to eller flere biler kommer i mål i samme runde, er vinneren den spilleren som har bilen som er lengst fremme (**posisjonen** nærmest **Løpslinjen** er avgjørende og to biler ender opp ved siden av hverandre).

 Dragsuget kan aldri brukes til å krysse Mållinjen, ei heller etter at man har krysset Mållinjen.

 Se vekk fra alle Hastighetsbegrensninger i svinger etter mållinjen, flytt enkelt nok så langt du kan.

På slutten av runden, fjern alle bilene som krysset mållinjen fra banen og plasser dem i rekkefølge på Hall of Fame feltet på brettet. Fortsett å spille til alle bilene er kommet i mål (gi Adrenalin til den siste bilen, eller to siste bilene avhengig av antallet biler som startet i løpet, ikke de gjenværende bilene i løpet).



KREDITERINGER

Skapt og utviklet av Sidekick Studio



Spillskapere: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Illustrasjoner & Grafisk Design: Vincent Dutrait

Grafisk Design & Layout: Cyrille Daujean

Spillskaperne vil sende en spesiell takk til sine utrolige familier for alltid å være støttende til deres sprø foretagender.

De vil også sende en hjertelig takk til de mange vennene og spilltesterne som har hjulpet dem opp gjennom årene: 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, alle som kommer til våre Superhero Meetups, Bastard Café, Giants Club og Nordic Game Artisans.

Illustratøren ønsker å sende mange takk til Peter Hutton for hans oppmuntringer og oppmerksomhet. Hans arbeider har blitt en kilde til inspirasjon og har åpnet nye horisonter til å berike universet til "HEAT: Pedal to the Metal".

Days of Wonder og Days of Wonder logoen er registrerte varemerker tilhørende Days of Wonder, Inc. og opphavsrettigheter © 2022-2023 Days of Wonder, Inc. Alle rettigheter forbeholdt.
Regler v1.1

Days of Wonder Online

Registrer brettspillet ditt

Vi inviterer deg til å bli med i vårt online-miljø med spillere på *Days of Wonder Online*, hvor vi tilbyr et antall online versjoner av våre spill.

Koden er i det danske heftet!

Gå til hjemmesiden vår og legg til ditt *Days of Wonder Online* tall til kontoen din, eller skap en ny og følg instruksjonene. Du kan også høre om andre Days of Wonder spill, så besøk oss på:

WWW.DAYSOFWONDER.COM