

ルール

# HEAT

ヒート

**まずはこれを読むこと!**

このルールブックでは、基本ゲームをプレイするためのすべてのルールを解説します。

最初の何レースかはこのルールに従ってプレイし、その後にもう一冊のルールの上級ゲームやチャンピオンシップをプレイするのを推奨します。

ASGER HARDING GRANERUD  
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF  
WONDER



1-6人



10歳以上



60分

レース場は熱波に覆われ、第1コーナーも陽炎にゆらめいている。太陽がレースカーの金属の車体に反射し、君はゴーグルの位置を直す。周囲のレースカーもゆっくりとポジションにつく。観客のざわめき、風にはためくフラッグ、エンジンの静かなうなり。夏の青空の下、ポールポジションの君は静かに時を待つ。

カウントダウン。突然の轟音が空気を切り裂き、すべてのレースカーがコントロールラインを飛ばすように走り抜ける。グランプリの開始だ。第1コーナーに入る君のヘルメットを埃と風が吹き抜けていく。エンジンを限界まで吹かし、がっちり握ったハンドルでスピン寸前の車体を操ると、コーナーをすべり抜けたレースカーはまだ先頭だ。もらったぜ！

新品のレースカーで最高の  
予選を走っても、賞金がある  
わけじゃない。ならば……

アクセルを  
踏み抜け！

## ゲーム用具


以下は最初の何回かのゲームで必要になるゲーム用具です。それ以外は当面は箱にしまっておいてかまいません。それらの詳細はもう1冊のルールで解説します。

このルールブック

両面ゲームボード 2枚 (レースコース 4種類: アメリカ/USA、フランス/France、イギリス/Great Britain、イタリア/Italy)



プレイヤー  
マット 6枚  
(プレイヤー  
各色)

基本カード 72枚 (プレイヤー各12枚) - これは  シンボルで示されています。

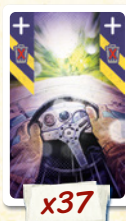


初期改良  
カード 18枚  
(各プレイヤー  
3枚)



ストレス  
カード 37枚

ヒートカード  
48枚



ギアポン 6つ  
(プレイヤー各色)



レースカー 6台 (プレイヤー各色)

# ゲームの目的

『ヒート』では各プレイヤーは最高のドライバーを決めるために、レースカーでコースを指定周回数走ります。各ラウンドの開始時、プレイヤーはギアをシフトし、それによりこのラウンドでプレイするカードの枚数を決めます。レースカーのスピードはこのカードの値の合計で、レースコースを進むスペース数となります。プレイヤーはこのスピードを操作し、ポジションを争います。

このレースゲームではスピードこそが最高に感じるでしょうから、高い値のカードを早めに数多くプレイしたくなるでしょう。ただ、レースでコースを周回するには技術も必要です。コーナーでの想定スピードを超えないよう注意しなければレースカーはオーバーヒートを起こします。あまり攻めすぎるとスピンの危険もあります。表彰台を狙うのなら、スピードを操りエンジンに気を配るのを忘れずに！

## ゲームの準備

- ゲームボード①をテーブル中央に置きます(最初のゲームではアメリカのコースを使い、ボードに表記されている2周ではなく、チュートリアルとして1周だけというのも考慮に入れるといいでしょう)。
- 各プレイヤーは自分の色を選び、その色のレースカー、プレイヤーマット、ギアポン、基本カード12枚を確保します。また、各プレイヤーは自分の色の初期改良カード3枚も手元に置きます。
- ゲームボード②を確認し、各プレイヤーのレースカーにヒートカードとストレスカードを何枚ずつ加えるかを確認します(通常はヒート6枚とストレス3枚なので、以下はそれを基準に解説します)。
- プレイヤーマットは自分の前に置きます③。スピードカード12枚と初期改良カード3枚とストレスカード3枚を合わせてシャッフルし、ドロ-

- デッキとして裏向きにプレイヤーマットの左側の枠に置きます④。ヒートカード6枚は表向きにプレイヤーマット中央のエンジンの枠に置き⑤、ギアポンは1速に置きます⑥。
- 残りのストレスカードは表向きにボードの脇に置いてリザーブとします⑦。
- 参加者のレースカーをランダムにスターティンググリッドに置き、最初のラウンドのプレイ順を決めます。レースカーは1台ずつ、グリッドの数字順に置いてください⑧。
- 自分のドロデッキからカードを7枚引いて手札とします。これがゲームの第1ラウンドで使用できるカードです。これで準備完了です！

慣れたドライバーがルーキーと一緒にプレイする場合、対等な争いにするために、慣れた側がヒートを1-2枚取り除くことを検討してみてください。



# ラウンド進行

『ヒート』はラウンド単位で進行します。各ラウンドでは、以下の4つのステップはすべてのプレイヤーが必ず実行します。

- ① - ギアのシフト
- ② - カードのプレイ
- ③ - レースカーの移動
- ⑨ - 手札を7枚まで補充

強制ステップにはこのアイコン(!!)があります。残りのステップ(4-8)は、ターン中に状況に応じて適用されます。

ステップ1と2は(この順に、他のプレイヤーを待たずに)すべてのプレイヤーが同時に実行します。その後、より前にいるレースカーから順に、同列ならレースラインに近い方が先に、ステップ3から9までを実行します。そのレースカーがステップ9までを終えてターンを終了したら、以降もポジション順に1台ずつ処理を行います。この手順をすべてのレースカーがレースを終えるまで繰り返します(周回数には使用するコースのボード上に書かれています)。



## 1. ギアのシフト (!!)

最初に自分のレースカーのギアがいくつかを確認し、それをそのままにするか、その位置からギアを1つ上げるか、1つ下げるかを決めます。

注: ギアは2つシフトすることも可能ですが、そのためにはレースカーにヒートを1枚支払う必要があります。詳しくはP.7「ヒートカード」を参照してください。



## 2. カードのプレイ (!!)

現在のギアの数値は、そのまま手札から何枚のカードをプレイするかを示しています。1速のギアならカードを1枚プレイする義務がありますし、2速なら2枚で、他も同様です。このステップでは、ヒートカードを除く任意の種類のカードがプレイできます。プレイしたカードは裏向きに自分の前に置きます。



### 3. 公開と移動 (🚦)

自分の前のカードをすべて公開し、その値をすべて合計して今回のスピードとします。この合計には改良カードやストレスカードの値(後述)も加えます。コース上の自分のレースカーを、その合計数に等しいスペース数進めます。可能な限り、レースカーはレースラインに近い方のスポットに置いてください。



- 🚦 他のレースカーにより移動が防がれることはありません。これはコースが完全に塞がれているように見える場合も含まれます。ただし、移動を終えたスペースのすべてのスポットにすでにレースカーがいる場合、その移動はブロックされたことになり、ブロックしたレースカーより後方の最初の空きスポット(可能ならレースライン側)に自分のレースカーを置かなければなりません。
- 🚦 2台のレースカーが並んでいる場合、**レースラインに近い方が、常により先に進んでいるものとして扱います。**

### ストレス

ストレスカードはゲーム開始時に3枚ドローデッキに入っていて、プレイヤーはいつかは手札に引くこととなります。ストレスカードは、レースが進む間に集中力が磨り減っていくことを意味します。



手札のストレスカードを減らすには、それをプレイする必要があります。これによりスピードに乱数性が発生することになります(右「+ シンボル」参照)。

### 4. アドレナリン

自分がこのラウンドで最後に移動する(またはレースカーが5台以上なら最後の2台のいずれかの)場合にのみ適用します。



アドレナリンは、各ラウンドで最後に移動するプレイヤーの手助けとなります。アドレナリン自身は個別のステップがあるわけではありませんが、次のステップ(対応)で使用できる追加のシンボルを与えてくれます。これにより、**スピードの値に1を加えて追加1スペースの移動を行うことができ、また追加でクールダウン1を得られます。**

**注:** アドレナリンは後のラウンドに持ち越せません。

### 5. 対応

このステップでは、自分が得たシンボルを**任意の順で発動**できます。基本ゲームでは、シンボルは現在のギア(ブーストやクールダウン)や(残っているなら)アドレナリンから得られます。**各シンボルはそれぞれ個別に発動し解決**します。



### + シンボル

プレイした + シンボル1つにつき、1から4までの未確定の値がスピードに加算されます。これはドローデッキの一番上のカードを表にして決めます:

- 🚦 それが基本カード(🚦)だった場合、**それを自分の前に置きます。**
- 🚦 それ以外の場合、**ただちにそのカードを捨て札に置き、基本カード(🚦)が出るまでカードを表にし続けます。**

手番プレイヤーがステップ3でカードを公開する。



プレイした各ストレスカードにつき、手番プレイヤーのデッキの一番上のカードを表にし、基本カード(🚦)が出るまで他のカードは捨てる。このカードは自分の前に、ストレスカードの代わりとしてその上に置く。


この例では、手番プレイヤーはヒートカード2枚とストレスカード1枚と初期改良カード1枚を捨てて、スピードは8になった。そのプレイヤーはただちに自分のレースカーをそのスペース数前に進める。


## 5. 対応(続き)

### クールダウン

クールダウンカードは重要な要素で、これにより手札のヒートカードを1枚抜いてエンジンに戻す(そして再び使用する)ことができるようになります。クールダウンのシンボル数は、これにより取り除くことのできるヒートの枚数を意味します。クールダウンを得る方法はいくつかありますが、一般的には1速ギア(クールダウン3)や2速ギア(クールダウン1)で得る事になります。

### ブースト

現在のギアにかかわらず、1ターンに1回、ヒートを1枚支払う(P.7参照)ことでブーストを行うことができます。プレイヤーマットに表記されている通り、ブーストにより  シンボルが得られます(P.5参照)。その数だけ自分のレースカーを進めてください。ただしブロックされる可能性があります。

**注:**  シンボルの分は、コーナーチェックステップにおいてスピード値に加算されます。

## 6. スリップストリーム

この時点で他のレースカーの隣か背後にいる場合にのみ適用されます。


スリップストリームは、他のレースカーの隣のスポットかすぐ後のスペースで移動を終えた場合に使用することができます。スリップストリームを実行する場合、自分のレースカーを2スペース前に進めます。スリップストリームは1ターンに1回のみでき、2スペース移動した先がブロックされる可能性があります。


**注:** スリップストリームによる移動は、コーナーチェックステップにおいてはスピード値に加算されません。

## 7. コーナーチェック

このラウンドでコーナーラインを超えた場合にのみ適用します。

このターンのいずれかの時点でコーナーラインを超えた場合、このラウンドの合計のスピード値がそのコーナーの制限速度を超えているかをチェックします(スピード=自分の前のすべてのカードの値の合計+アドレナリンボーナスを使用していたら+1)。


 このラウンドの合計スピードが制限速度以下の場合、何も起きません。


 そうでない場合、合計スピードと制限速度の差額分に等しいヒートを支払います(P.7「ヒートカード」参照)。


**注:** 同一ターンに複数のコーナーを通過した場合、先に通過したコーナーから順にそれぞれで支払いを行う必要があります。

## スピン

超過スピード分のヒートを支払うことができない場合、すべてのヒートを支払った上で、ただちにスピンします。

 自分のレースカーを、スピンしたコーナーラインよりも手前で最も近くて空いているスペースに戻します。

 ストレスカードを、あなたのギアが1速か2速なら1枚、3速か4速なら2枚、手札に加えます。

 ギアポーンを1速に移動します。

## 8. 捨て札

手札に不要なカードがある場合、望む枚数を捨てるすることができます。その場合、それらを表向きに自分の捨て札に置きます。ただし、捨て札のカードの内容は(自分のものも含め)確認することはできません。一番上のカードのみが公開情報です。

**注:** ストレスカードやヒートカードは(改良の物も含め)捨てることを選べません。



捨てられない  
カード

## 9. 手札の補充

プレイした自分のカードをすべて捨て札に置きます。

手札が7枚になるまで補充し、その後次のプレイヤーがステップ3-9を実行します。



## カード切れ

任意の時点で、カードを引くか表にするか捨て札にするかしなければならない状況でドローデッキにカードが残っていない場合、自分の捨て札をシャッフルして裏向きに置き、新たなドローデッキとします。その後、不足分のカードを引くなり表にするなり捨て札にします。

これが自分のターン中に(補充ステップよりも前に)起こった場合、自分がプレイしたカードは(まだ捨てたわけではないため)シャッフルしません。

# ヒートカード



コースのストレートやコーナーでより速く進むために、ヒートを使うことができます。支払われたヒートカードはエンジンから捨て札に移動します。その後、そのヒートカードはシャッフルされ、最終的に手札に入ります。手札のヒートカードを取り除いてエンジンに戻すにはクールダウンが必要で、これは通常低いギアで得る事ができます。これにより、ヒートカードを使用して引いてクールダウンする回数に応じて、同じヒートカードがレース中に何周も回る可能性があります。

ヒートカードは手札から捨てることはできません。実質的にそれは使用できないカードとして手札の枚数を減らしていくことになります。

## ヒートの支払い

ヒートを1枚支払う必要がある場合、エンジンのヒートカードを1枚取って自分の捨て札に置きます。エンジンのヒートが残っていない場合、ブーストは実行できません。制限速度を超えてコーナーを通過し支払うヒートが不足する場合、プレイヤーはスピンします(P.6参照)。

## ギアの2速シフト

「ステップ1:ギアのシフト」中、望むならヒートを1枚支払うことで、追加で1速分(1速⇄3速、2速⇄4速)ギアをシフトさせることができます。その場合、全員がギアをシフトさせた後、追加のギア移動を宣言してヒートを支払い、ギアポーンを移動させてください。




## 手札の不足

めったに無い状況ですが、手札のヒートカードが多すぎて、自分のギアの分の必要枚数のカードがプレイできないことがあります。その場合、可能な限りのカードをプレイし、不足分はヒートカードを置きます。

この場合、このターンは自分のレースカーは移動しません。代わりに、プレイしたカードを公開する時点で、ただちにギアポーンを1速に移動し、プレイしたカード(不足分で置いたヒートカードを含む)を捨て札に置き、ステップ9(手札の補充)に進みます。

# 初期改良カードの使い方

最初の何ゲームかでは、すべてのプレイヤーは同じ改良カード(山形パターンつき)を3枚ずつ持っています。これらのカードは、上級ルールのカラージモジュールを使用する際には取り除きます。

カードのうち2枚(0と5)は基本カードと同様の表記になっています。この使い方は基本カードとほぼ同じです。唯一の違いは、シンボルの効果により表向きになった場合、このカードは捨てられます。


3枚目のカードは追加のヒートカードで、これは6枚の通常のヒートカードと同様に機能しますが、ゲームの開始時には


エンジンに置かずデッキに加えてシャッフルします。



# 勝利

ボードに指定されたラップ数を終えた後に最初にフィニッシュラインを通過したプレイヤーが、このレースに(そしてゲームに)勝利します。複数のレースカーが同じラウンドにフィニッシュラインを通過していた場合、より先のスペースに進んでいた(同じスペースならレースラインに近いスポットにいる)プレイヤーが勝利します。

 スリップストリームでフィニッシュラインを超えることはできませんし、フィニッシュラインを超えた後でスリップストリームを使うこともできません。

 フィニッシュライン以降はコーナーの移動制限は無視し、単に必要分移動します。

ラウンド終了時、フィニッシュラインを超えたレースカーをすべてコースから取り除き、ボード上の順位スペースに順に置きます。ゲームはすべてのレースカーがゴールするまで続きます(アドレナリンはレース開始時のレースカーの台数基準で、最後方または最後方2台に適用します。レースに残っているレースカーの台数基準ではありません)。



# クレジット

デザイン&デベロップ：Sidekick Studio



作者：Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

イラスト & グラフィックデザイン：Vincent Dutrait

グラフィックデザイン & レイアウト：Cyrille Daujean

翻訳：Yoshiya Shindo

作者は、このクレイジーな努力をいつも支えてくれる素晴らしい家族に、特別な感謝を捧げたいと思います。

また、長年に渡って助けてくれる以下の友人やテストプレイヤーにも心からの感謝を申し上げます：Adam K. Wegge, Allan Kirkeby, Amalie Bülow Nielsen, Anders Hebert, Andreas Skjold Liberth, 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 Dahlgard, Superhero MeetupsやThe Bastard CaféやGiants Club やNordic Game Artisansの皆さん。

イラストレーターは、Peter Hutton氏の励ましと配慮に大変感謝しております。彼の作品は、インスピレーションの源であり、『ヒート』の世界を豊かにする新たな地平を切り開いてくれました。

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2022-2023 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.  
Rules v1.1

## Days of Wonder Online

ボードゲームを登録！

私たちのゲームのオンライン版が楽しめる、  
Days of Wonder Onlineのオンラインコミュニティへ  
お越しください。



私たちのウェブサイトアクセスし、すでにあるアカウントに  
Days of Wonder Onlineを追加するか、以下の手順で新  
たなアカウントを作成してください。また、Days of Wonder  
その他のゲームに関しては、こちらにアクセスを：

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