

HEAT

PRAVIDLA

NEJPRVE SI PŘEČTĚTE TUTO PŘÍRUČKU!

V této příručce se dozvíte všechna pravidla pro hraní základní hry. Doporučíme vám odehrát několik prvních závodů podle těchto pravidel, než vyzkoušíte pravidla pro pokročilé a pravidla šampionátu, která najdete ve druhé příručce.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



Nad závodní dráhou se chvěje horký vzduch a rozmazává výhled na první zatáčku. Zatímco se slunce odráží od chromu závodních vozů, které jsou pomalu tlačeny na startovní pozice kolem vás, ještě si naposledy upravujete brýle. Šumění davu, třepetání vlajek ve větru, hluboké dunění vašeho motoru. Modrá letní obloha, klid a pohoda, jen vy na své startovní pozici.


Začíná odpočítávání, vzduch náhle prořízne hromový řev, jak všechna auta doslova vystřelí od startovních čar. Velká cena je v plném proudu. Při vjezdu do první zatáčky kolem vaší přilby víří prach. Držíte motor v maximálních otáčkách a téměř dostanete smyk, ale pevně sevřete volant a vrcholem zatáčky projíždíte stále na první pozici. Máte to!


**ZA PROJETÍ CÍLOVÉ ČÁRY
V NEOPOTŘEBOVANÉM AUTĚ SE
CENA NEUDĚLUJE, TAKŽE...**

**PLYN AŽ NA
PODLAHU!!!**


Herní součásti



Zde je přehled herních součástí, které budete potřebovat při vašich prvních hrách. Ostatní součásti prozatím nechte v krabici. Ty budou popsány ve druhé příručce.

 Tato pravidla


 2 oboustranné herní plány se 4 závodními okruhy (USA, Francie, Velká Británie a Itálie)




 6 herních podložek v barvách hráčů

 72 základních karet (12 na hráče)
Označeny  symbolem.

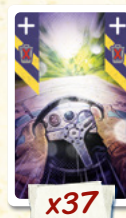



 18 karet startovních vylepšení (3 na hráče)



 37 karet napětí

 48 karet Heat



 6 řadicích pák v barvách hráčů



 6 závodních aut v barvách hráčů



Cíl hry

Ve hře HEAT každý závodí s vozem na okruhu na určitý počet kol, aby se rozhodlo, kdo je nejlepší řidič. Na začátku každého tahu můžete přeřadit, což určuje, kolik karet v daném tahu zahrajete. Rychlost svého vozu ovládáte tak, že sčítáte hodnoty těchto karet, abyste se posunuli o tolik polí na závodní dráze a bojovali o pozici.

Pokud hrajete tuto závodní hru, milujete rychlost, takže budete

hrát karty s vysokými hodnotami brzy a často. Závodění ovšem také vyžaduje zručnost při manévrování na trati, takže si dávejte pozor, abyste nepřekročili doporučenou rychlost v každé zatáčce, jinak se vaše auto začne přehřívat. Když to přeženete, riskujete poškození. Pokud chcete stát na stupních vítězů, hlídejte si rychlost a nezničte svůj motor!

Příprava hry

- Umístěte herní plán **1** doprostřed stolu (pro svou první hru použijte trať USA a pro získání prvních zkušeností zvažte závod pouze na 1 kolo namísto obvyklých 2 kol uvedených na plánu).
- Každý hráč si zvolí barvu a vezme si příslušné herní součásti v této barvě - závodní auto, herní podložku, řadič páku a 12 základních karet. Každý hráč si také vezme 3 karty startovních vylepšení ve své barvě.
- Zkontrolujte herní plán **2** a zjistěte, kolik karet Heat a karet napětí musí každý hráč přidat ke svému autu (obvykle to bývá 6 karet Heat a 3 karty napětí, jak je také použito u příkladu níže).
- Umístěte svou herní podložku před sebe **3**. Zamíchejte dohromady 12 základních karet, 3 karty startovních vylepšení a 3 karty napětí. Takto vzniklý balíček umístěte lícem dolů na vyhrazené místo v levé části své herní podložky **4**.

- Umístěte 6 karet Heat lícem vzhůru na místo motoru ve střední části své podložky **5** a svou řadič páku umístěte na I. rychlost **6**.
- Zbývající karty napětí umístěte lícem vzhůru vedle herního plánu jako zásobu **7**.
- Náhodně umístěte všechna zúčastněná závodní auta na startovní rošt, abyste určili pořadí hráčů pro první tah. Jednotlivé pozice zaplňujte postupně od startovní čáry **8**.
- Doberte si 7 karet ze svého balíčku a dejte si je do ruky. Tyto karty vám budou k dispozici v prvním tahu hry. Teď jste připraveni začít!

Pokud jste zkušenější hráči a hrajete s nováčky, zvažte odebrání 1 nebo 2 karet Heat ze svých aut, aby se šance na závodním okruhu vyrovnaly.



Průběh tahu

Heat se hraje několik tahů. V každém tahu každý hráč VŽDY provede tyto 4 kroky:

- 1 - upraví zařazenou rychlost,
- 2 - zahraje karty,
- 3 - posune své auto,
- 9 - dobere si opět do 7 karet.

Tyto povinné kroky jsou zvýrazněny pomocí tohoto symbolu (⚠). Zbývající kroky (4-8) jsou závislé na konkrétní situaci a při svém

tahu je provedete pouze někdy.

Všichni hráči provedou kroky 1 a 2 současně (pro přehlednost je raději proveďte postupně, ale nezdržujte se čekáním na ostatní hráče). Počínaje hráčem v autě, které je nejvíce vpředu, tedy nejbližší ke startovní čáře, proveďte kroky 3 až 9. Jakmile auto dokončí krok 9 a ukončí svůj tah, následuje další auto v pořadí dle jednotlivých pozic. Opakujte tento postup, dokud všechna auta nedokončí závod (zkontrolujte si počet kol na tabuli závodu, který používáte).



1. Řazení rychlostí (⚠)

Nejprve zkontrolujte, jakou rychlost má vaše auto a pak se rozhodněte, jestli to tak ponecháte, nebo přeřadíte o jednu rychlost nahoru či dolů.

Poznámka: Můžete se rozhodnout přeřadit nahoru/dolů o dvě rychlosti, ale pokud tak učiníte, budete muset zaplatit jednu kartu Heat, o které se více dočtete na str. 7: karty Heat.



2. Hraní karet (⚠)


Vaše současná zařazená rychlost určuje, kolik karet ze své ruky zahrajete. I. rychlost znamená, že zahrajete 1 kartu, II. rychlost znamená 2 karty atd. V tomto kroku můžete hrát všechny typy karet kromě karet Heat. Ponechte tyto zahrané karty (1-4 karty) lícem dolů ve své herní oblasti.




3. Odhalení & pohyb

Odkryjte karty ve své herní oblasti, poté sečtěte všechny hodnoty, abyste tím určili svou rychlost. Hodnoty z karet vylepšení a z karet napětí (viz níže) přispívají k celkové rychlosti. Svě auto na trati posuňte dopředu o vypočtenou hodnotu. Umístěte své auto na místo nejbližší k závodní linii, pokud je volné.




 Ostatní auta vám nikdy nezabrání projet přes ně, i když se zdá, že je závodní dráha zablokována. Nicméně pokud byste měli ukončit svůj pohyb na poli, kde jsou již auta ve všech stopách, jste zablokováni a musíte své auto umístit na první pole s volnou stopou **za** auta, která vás zablokovala (co nejbližší k závodní linii).

 Pokud jsou dvě auta vedle sebe, auto **blíže závodní linii** se ve všech případech považuje jako více vepředu.

Napětí

Všichni hráči začínají se třemi kartami napětí zamíchanými v balíčku, a proto si tuto kartu můžete dobat do své ruky. Karty napětí představují ztrátu koncentrace při tomto náročném závodě.



Abyste dostaly ze své ruky karty napětí, budete je muset zahrát. Tím do své rychlosti přidáte náhodnost (viz symbol  vpravo).

4. Adrenalin

Lze použít pouze v případě, že se vaše auto v tomto tahu pohybuje jako poslední (nebo jako jedno ze dvou posledních, pokud je v závodě 5 nebo více aut).



Adrenalin pomáhá v každém tahu **poslednímu hráči**. Není to ve skutečnosti jeho vlastní krok, ale dává hráči symboly navíc, které může použít v dalším kroku (reakce). Může se navíc **posunout o 1 pole, při přidání 1 ke své hodnotě rychlosti a/nebo získat 1 ochlazení navíc**.


Poznámka: Adrenalin nelze uschovat do dalších tahů.



5. Reakce



V tomto kroku můžete aktivovat symboly, které máte k dispozici, v **LIBOVOLNÉM** pořadí. V základní hře máte přístup k symbolům z vaší aktuálně zařazené rychlosti (boost a/nebo ochlazení) a adrenalinu, pokud hrajete jako poslední. **Každý symbol se aktivuje a plní samostatně.**



+ symbol


Za každý zahráný symbol  přidáte ke své rychlosti neznámou hodnotu mezi 1 a 4. To se provádí otočením horní karty vašeho dobíracího balíčku:

 Pokud jde o základní kartu () **přidejte ji do své herní oblasti**.

 V opačném případě kartu **okamžitě odložte do odhazovacího balíčku** a doberte si další, dokud ne najdete základní kartu ()

Aktivní hráč odkryl tyto karty v rámci 3. kroku.



Pro každou kartu napětí platí, že aktivní hráč otáčí vrchní karty z balíčku a odhodí je, dokud se neobjeví základní karta (). Tuto kartu pak aktivní hráč položí do své herní oblasti na kartu napětí, kterou nahrazuje.


V tomto příkladu aktivní hráč odhodil 2 karty Heat, kartu napětí a kartu startovního vylepšení a skončil s rychlostí 8. Svě auto pak posune právě o tolik polí dopředu.

5. Reakce (pokračování)

Ochlazení

Ochlazení je důležitý aspekt hry, protože vám dovoluje vzít karty Heat ze své ruky a vrátit je zpět na motor na herní podložce (takže tyto karty Heat můžete použít znovu). Počet symbolů ochlazení určuje, kolik karet Heat můžete tímto způsobem přesunout. Přístup k ochlazení lze získat několika způsoby, ale nejběžnější je jízda na I. (ochlazení 3) a II. (ochlazení 1) zařazenou rychlost.

Boost

Bez ohledu na to, jakou máte zařazenou rychlost, můžete zaplatit 1 Heat (viz str.7) za boost, pouze jednou za kolo. Díky boost získáte  (viz str.5), pro připomenutí naleznete i na herních podložkách. Dle toho posuňte své auto, stále však můžete být zablokováni.

Poznámka:  vždy zvyšuje hodnotu vaší rychlosti za účelem kroku kontrola zatáčky.

6. Větrný pytel

Platí pouze v případě, že se v tuto chvíli vaše auto nachází vedle nebo za jiným autem.


Větrný pytel je volitelný, můžete ho hrát, pokud se nacházíte vedle jiného auta nebo v prostoru za autem či auty. Pokud si zvolíte hrát větrný pytel, posuňte se o 2 místa dopředu. Větrný pytel můžete použít pouze jednou za tah a pokud jsou všechna místa, poté co se posunete o 2 pole vpřed, zablokována, umístěte své auto na první volné místo za blokujícími auty.


Poznámka: Větrný pytel NEZVYŠUJE hodnotu vaší rychlosti pro potřebu kroku kontrola zatáčky.

7. Kontrola zatáčky

Platí pouze v případě, že jste v tomto kole překročili linii zatáčky.

Pokud jste **v kterémkoliv okamžiku** tohoto tahu překročili linii zatáčky, musíte zkontrolovat, zda vaše celková rychlost, v daném tahu, nepřekračuje rychlostní limit této zatáčky (rychlost = součet hodnot všech karet ve vaší herní oblasti, +1, pokud jste využili adrenalinový bonus).


 Pokud je vaše celková rychlost v kole stejná nebo nižší, než rychlostní limit, nic se neděje.


 V opačném případě zaplatíte Heat ve výši rozdílu mezi vaší celkovou rychlostí a rychlostním limitem (str.7: karty Heat).


Poznámka: Pokud během jednoho tahu projedete více zatáčkami, musíte zaplatit za každou z nich samostatně, počínaje první linií zatáčky, kterou přejedete.

Vylétnutí

Pokud nemáte dostatek karet Heat k zaplacení za příliš vysokou rychlost, zaplatíte všemi Heat, které máte, a navíc ihned vylétnete z dráhy:

 Přesuňte své auto na nejbližší volné pole před linií zatáčky, ze které jste vylétli.

 Navíc si vezměte 1 další kartu napětí do ruky, pokud jedete na I./II. rychlost, nebo další 2 karty napětí, pokud jedete na III./IV. rychlost.

 Posuňte svou řadící páku na I. rychlost.

8. Odhození

Můžete odhodit karty ze své ruky, pokud si je nechcete ponechat do dalších kol. Uděláte to tak, že je umístíte lícem nahoru do odhazovací hromádky. Nicméně se nikdo nemůže probírat odhazovací hromádkou (ani svou vlastní); viditelná zůstává pouze vrchní karta.

Poznámka: Nikdy se nemůžete rozhodnout odhodit karty napětí nebo Heat (dokonce ani karty vylepšení).



Karty nelze odhodit.

9. Doplnění ruky

Veźměte všechny karty ze své herní oblasti a dejte je na svou odhazovací hromádku.

Doberte si karty, abyste jich měli v ruce opět 7. Pak provedením kroků 3-9 pokračuje další hráč v pořadí.



Když dojdou karty

V kterémkoliv okamžiku, pokud musíte dobrat, otočit nebo zahodit kartu, ale ve vašem dobíracím balíčku nejsou žádné karty, okamžitě zamíchejte svou odkládací hromádku a položte ji lícem dolů jako nový dobírací balíček. Poté si doberte, otočte nebo odhodte karty, které vám chyběly.

Pokud se to stane během vašeho tahu (před posledním krokem odhození karet), nemíchejte do balíčku karty ze své herní oblasti, protože dosud nebyly řádně odhozeny.



Karty Heat



Jak se budete hnát po závodní dráze, můžete použít karty Heat pro ještě rychlejší jízdu na rovinách i v zatáčkách. Ovšem jako důsledek se budou karty Heat přesunovat z vašeho motoru na odhazovací hromádku. Později se karty opět zamíchají do vašeho balíčku a dostanou se vám do ruky. Jediný způsob, jak dostat karty Heat zpět na váš motor, je ochlazení, které zahrajete obvykle přeřazením na nižší rychlostní stupeň. Tento cyklus znamená, že stejné karty Heat budete moci během závodu použít opakovaně v závislosti na tom, jak rychle je zvládnete použít, znovu dobat a ochladit motor.

Karty Heat nikdy nemůžete ze své ruky odhodit. Tak efektivně snižují počet použitelných karet ve vaší ruce.

Zaplacení Heat

Pokaždé, když musíte zaplatit 1 Heat, musíte vzít 1 kartu Heat ze svého motoru a odložit ji na svou odhazovací hromádku. Pokud nemáte k dispozici žádnou kartu Heat, nemůžete použít boost. Pokud při průjezdu zatáčkou překročíte rychlostní limit a nemáte dostatek karet Heat k zaplacení, vylétnete z dráhy (viz str. 6).

Řazení nahoru/dolů o 2 rychlosti

Pokud chcete během 1. kroku řazení rychlostí posunout svou řadící páku o další rychlostní stupeň nahoru nebo dolů (tzn. mezi rychlostmi I a III nebo II a IV), musíte neprodleně zaplatit 1 Heat. Protože všichni řadí současně, stačí oznámit, že to děláte, zaplatit Heat a odpovídajícím způsobem přesunout řadící páku.




Zaplněná ruka

Ve výjimečných případech se vám může stát, že budete mít v ruce tolik karet Heat, že nebudete mít dostatek hratelných karet pro rychlost, kterou máte zařazenou. Pokud se tak stane, použijte co nejvíce hratelných karet a rozdíl pokryjte kartami Heat.

V tomto případě se vaše auto v tomto kole nepohne. Místo toho, po odhalení zahraničních karet, přesuňte okamžitě svou řadící páku na I. rychlost, karty ze své herní oblasti dejte na odhazovací balíček a přejděte rovnou ke kroku 9 (doplnění ruky).

Karty startovních vylepšení

V prvních několika hrách budou mít všichni hráči ve svých balíčcích 3 stejné karty vylepšení (vyznačené vzorem ve tvaru šipky). Tyto karty odstraníte z balíčků, když použijete režim garáže popsaný v příručce pro pokročilé.



Dvě z těchto karet (0 a 5) mají stejný vzhled a chovají se stejně jako základní karty. Používají se většinou stejným způsobem. Jediný rozdíl je v tom, že jsou při otočení zahozeny při řešení efektu .

Třetí karta je jednoduše doplňkovou kartou Heat a funguje úplně stejně jako těch 6 běžných kromě toho, že začíná hru zamíchána do balíčku, místo do karet, které se umísťují do střední části herní podložky.



Jak zvítězit

V závodě (a ve hře) zvítězíte tak, že budete hráč, který jako první objede předepsaný počet kol (uvedený na herním plánu) a jako první protne cílovou linii. Pokud ve stejném tahu dokončí závod více aut, vítězí hráč, který je nejvíce vepředu (když dvě auta protnou cílovou linii bok po boku, vítězí to ve **stopě blíže závodní linii**).

-  Větrný pytel nelze nikdy použít k překročení cílové linie a ani po překročení cílové linie.
-  Ignorujte všechny rychlostní limity zatáček za cílovou linií, prostě jedte tak rychle, jak dokážete.

Na konci **tahu** odeberte z tratě všechna auta, která projela cílovou linií a podle pořadí je umístěte do síně slávy na plánu závodního okruhu. Pokračujte ve hře, dokud všechna auta nedorazí do cíle (nezapomeňte na adrenalin pro poslední auto nebo dvě auta v závislosti na počtu aut, která do závodu odstartovala, nikoliv podle počtu aut zbývajících na dráze).



AUTOŘI

Návrh a vývoj: Sidekick Studio



Autoři hry: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Ilustrace & Grafický návrh: Vincent Dutrait

Grafický návrh & Zlom: Cyrille Daujean

Autoři chtějí poslat zvláštní poděkování svým úžasným rodinám za to, že je vždy podporovaly v jejich bláznivém úsilí.

Chtějí také srdečně poděkovat mnoha přátelům a testovacím hráčům, kteří jim v průběhu let pomáhali, což jsou: 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, všichni v našem Superhero Meetups, Bastard Café, Giants Club a Nordic Game Artisans.

Ilustrátor děkuje Peterovi Hottonovi za povzbuzování a pozornost. Jeho práce byla zdrojem inspirace a odhalení nových obzorů, které hru HEAT obohatily.

Days of Wonder a Days of Wonder logo jsou registrované obchodní známky Days of Wonder, Inc. a © 2022-2023 Days of Wonder, Inc. Všechna práva vyhrazena.

Pravidla v1.1

Days of Wonder Online

Zaregistrujte svou hru

Zveme vás, abyste se připojili k naší online komunitě hráčů na *Days of Wonder Online*, kde hostujeme řadu online verzí našich her.

Přejděte na naše webové stránky, přidejte číslo *Days of Wonder Online* ke svému stávajícímu účtu nebo si vytvořte nový účet a postupujte podle pokynů. Můžete se také dozvědět o dalších hrách Days of Wonder, takže nás navštivte na:

WWW.DAYSOFWONDER.COM