

HEAT

SÄÄNNÖT



LUE ENSIN TÄMÄ KIRJANEN!

Tämän kirjasen avulla opit kaikki peruspelin säännöt.

Pelaa ensimmäiset kisat näillä säännöillä, ennen kuin kokeilet toisen kirjasen edistynyttä pelaamista ja mestaruussääntöjä.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



1-6



10+



60'

Paahteinen kuumuus saa kilparadan kimaltelemaan ja ensimmäinen mutka hämärtyy. Asettelet suojalasejasi auringonsäteiden välkähdellessä muiden kilpa-autojen kromauksista niiden asettuessa paikoilleen ympärillesi. Yleisön hälinä, lippujen lepatus tuulessa, moottorisi vaimea jyrinä, sininen kesätaivas paalupaikkasi yllä...

Lähtölaskenta alkaa ja äkillinen moottorien pauhu täyttää ilman autojen ampaistessa matkaan lähtöviivalta; Grand Prix on käynnissä. Pöly ja tuuli iskevät vasten kypärää tullessasi ensimmäiseen mutkaan. Viet moottorin äärirajoille ja ajat melkein ulos, mutta sitten tiukennat otettasi ratista ja liu'ut mutkan läpi pitäen paalupaikan. Homma on hanskassa!

**PALKINTOJA EI JAETA
EHJÄSTÄ AUTOSTA
MAALIVIIVALLA, JOTEN...**

**EI MUUTA KUIN KAASU
POHJAAN!!!**

Sisältö

Tässä mainitaan ensimmäisissä peleissä tarvittavat pelin osat. Muut osat voidaan jättää tässä vaiheessa laatikkoon. Ne otetaan mukaan toiseen kirjaseen siirryttäessä.

 tämä sääntökirjanen

 2 kaksipuolista pelilautaa, joissa on 4 eri kilparataa (USA, Ranska, Iso-Britannia ja Italia)



 6 pelaajamattoa
pelaajaväreissä



 72 peruskorttia (12 pelaajaa kohden),
joissa on -symboli



 18 alkuvaiheen parannuskorttia
(3 per pelaaja)



 37 stressikorttia

 48 kuumennuskorttia



 6 vaihtenappulaa
pelaajaväreissä



 6 kilpa-autoa pelaajaväreissä



Pelin tavoite

HEAT-pelissä pelaajat ajavat autoillaan tietyn määrän kierroksia radan ympäri parhaan kuskin määrittämiseksi. Kunkin kierroksen alussa voit vaihtaa vaihdetta, mikä sanelee pelattavien korttiesi määrän kyseisellä kierroksella. Kontrolloit autosi vauhtia laske-malla näiden korttien arvot yhteen ja siirtymällä niin monta ruutua kilparadalla sijasta taistellen.

Jos pelaat tätä kilpa-ajopeliä, rakastat vauhtia ja täten pelaat arvoltaan korkeampia kortteja aikaisessa vaiheessa ja usein. Kilpa-autoilussa vaaditaan kuitenkin taitoja ja taktikointia, joten varo ylittämästä mutkien suositusnopeuksia tai autosi ylikuumenee. Jos vauhtia on liikaa, riskinä on myös ulosajo. Hallitse vauhtia ja pidä huolta moottorista, jos haluat palkintopallille!

Pelivalmistelut

- Pelilauta **1** asetetaan keskelle pöytää (ensimmäisessä pelissä käytetään USA-rataa ja kannattaa kisata harjoitusmielessä vain yksi kierros pelilautaan merkittyjen kahden kierroksen sijasta).
- Kukin pelaaja valitsee värin ja ottaa auton, pelaajamaton, vaihdenappulan ja 12 peruskorttia omassa värissään. Kukin pelaaja ottaa lisäksi oman värinsä 3 alkuvaiheen parannuskorttia.
- Pelilaudasta selviää, **2** montako kuumennus- ja stressikorttia kunkin pelaajan on lisättävä autoonsa (tyypillinen määrä on 6 kuumennus- ja 3 stressikorttia, joten näitä määriä käytetään alla olevassa esimerkissä).
- Aseta pelaajamatto eteesi **3**. Sekoita 12 peruskorttia, 3 alkuvaiheen parannuskorttia ja 3 stressikorttia keskenään ja aseta muodostunut nostopakka kuvapuoli alaspäin vasemmanpuoleiseen ruutuun pelaajamatollasi **4**.

Aseta 6 kuumennuskorttia kuvapuoli ylöspäin pelaajamaton keskellä olevaan moottoripaikkaan **5** ja vaihdenappulasi ykkösvaihteelle **6**.

- Aseta jäljelle jäävät stressikortit kuvapuoli ylöspäin varastoksi lähelle pelilautaa **7**.
- Kisaan osallistuvat kilpa-autot asetetaan sattumanvaraisesti lähtöruudukoon ensimmäisen kierroksen pelaajajärjestyksen määrittämiseksi. Autot asetetaan yksi kerrallaan, ja paikat täytetään nousevassa järjestyksessä **8**.
- Nosta nostopakastasi 7 korttia käteen. Nämä ovat käytössäsi olevat kortit ensimmäisellä kierroksella. Peli voi alkaa!

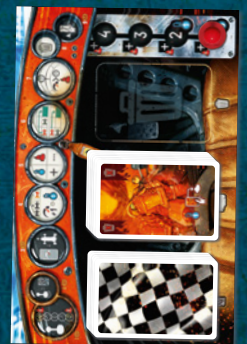
Jos olet kokenut kuski ja pelaat vasta-alkajien kanssa, harkitse yhden tai kahden kuumennuskortin poistamista omasta autostasi tasoittaaksesi pelikenttää.

Mutkia per kierros

Ruutuja per kierros

Kierroksia per kisa

Kunniagalleria



Kierroksen pelaaminen

Heat-pelissä pelataan useita kierroksia. Kullakin kierroksella kaikki pelaajat suorittavat AINA 4 vaihetta:

- 1 - vaihteen säätäminen,
- 2 - korttien pelaaminen,
- 3 - auton siirtäminen,
- 9 - käsikorttien täydentäminen.

Nämä pakolliset vaiheet on merkitty kuvakkeella (!). Muut vaiheet (4-8) riippuvat olosuhteista ja osuvat pelaajan vuorolle

vain silloin tällöin.

Kaikki pelaajat suorittavat samanaikaisesti vaiheet 1 ja 2 (järjestyksessä, mutta muita pelaajia odottamatta). Seuraavaksi johtoasemassa (lähimpänä radan sisärajaa) olevan auton kuski suorittaa vaiheet 3-9. Kun vaihe 9 on suoritettu ja vuoro päätetty, edetään samalla tavalla vuoro kerrallaan autojen senhetkistä paremmuusjärjestystä seuraten. Samaa järjestystä toistetaan, kunnes kaikki autot ovat päässeet maaliin (tarkista kierrosten määrä käytössä olevan radan pelilaudasta).



1. Vaihda vaihdetta (!)

Tarkista ensin, millä vaihteella autosi on, ja päästä sitten, haluatko pitää vaihteen samana vai vaihtaa yhtä isommalle tai pienemmälle.

Huomio: voit vaihtaa vaihdetta kahta isommalle/pienemmälle, mutta tällöin joudut maksamaan yhden kuumennuskortin (ks. s. 7: Kuumennuskortit).

2. Pelaa kortteja (!)

Vaihteesi määrää tarkalleen, montako korttia pelaat kädestäsi. 1. vaihde tarkoittaa, että sinun on pelattava yksi kortti, 2. vaihde merkitsee kahta korttia, ja niin edelleen. Tässä vaiheessa voit pelata kaikkia paitsi kuumennuskortteja. Pidä pelattavat 1-4 korttia omalla pelialueella kuvapuoli alaspäin.



3. Paljasta & siirrä



Paljasta pelialueellasi olevat kortit ja laske sitten kaikki arvot yhteen määrittääksesi vauhtisi. Parannus- ja stressikorttien (ks. alla) arvot lasketaan tähän kokonaisvauhtiin. **Siirrä autoasi tarkalleen niin monta ruutua eteenpäin radalla.** Aseta autosi aina radan sisärajaa lähempänä olevalle paikalle, jos se on vapaana.

Muut autot eivät voi estää sinua ohittamasta itseään edes silloin, kun kilparata näyttäisi olevan tukossa. Jos kuitenkin päätyisit ruutuun, jonka molemmilla paikoilla on auto, sinun on jätävä kyseistä ruutua **taaemmas** lähimpään tyhjään ruutuun, jossa on vapaa paikka (mahdollisimman lähelle radan sisärajaa).

Vierekkäisistä autoista se, kumpi on **lähempänä radan sisärajaa**, on aina johtoasemassa.

Stressi

Kunkin pelaajan nostopakkaan sekoitetaan pelin alussa 3 stressikorttia, jotka nostetaan jossain vaiheessa käteen. Stressikortit merkitsevät keskittymisen herpaantumista radalla kisattaessa.



Sinun on pelattava stressikortit päästäksesi niistä eroon. Stressikortin pelaaminen lisää satunnaisuutta vauhtiin (ks. **+**-symboli oikealla).

4. Adrenaliini

Sovelletaan vain, jos siirrät autoasi viimeisenä (tai toisena kahdesta viimeisestä viiden tai useamman auton kisassa) tällä kierroksella.



Adrenaliini auttaa kunkin kierroksen viimeistä pelaajaa. Se ei ole varsinaisesti oma vaiheensa, mutta antaa kyseiselle pelaajalle lisäsymboleja seuraavassa vaiheessa (Reagoi) käytettäväksi. Pelaaja saa lisätä vauhtia 1 ruudun verran **kasvattamalla vauhtiarvoaan yhdellä** ja/tai saa oikeuden yhteen lisäjähdytykseen.

Huomio: adrenaliinia ei voi säästää tuleville kierroksille.

5. Reagoi

Tässä vaiheessa voit aktivoida **MISSÄ TAHANSA järjestyksessä** symbolit, joihin sinulla on oikeus. Peruspelissä sinulla on oikeus tämänhetkisen vaihteesi symboleihin (tehostus ja/tai jähdytys) ja adrenaliiniin, jos olet viimeinen. **Kukin symboli aktivoidaan ja suoritetaan erikseen.**

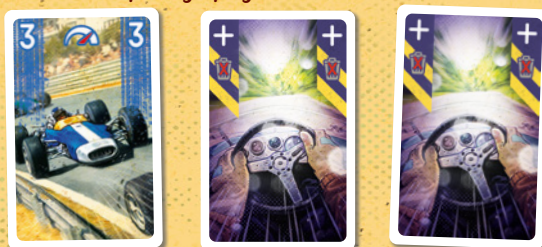


+symboli

Jokaista pelattua **+**-symbolia kohden lisää vauhtiin tuntemattoman arvon välillä 1-4. Lisää arvo kääntämällä nostopakiasi päällimmäinen kortti ympäri:

- Jos kyseessä on peruskortti (🏎️), lisää se pelialueellesi.
- Muussa tapauksessa heitä se välittömästi poistopinoon ja jatka korttien kääntämistä, kunnes esiin tulee peruskortti (🏎️).

Vuorossa oleva pelaaja paljastaa nämä kortit vaiheessa 3.



Kullekin pelatulle stressikortille käännetään kortteja vuorossa olevan pelaajan pakan päältä, kunnes esiin tulee peruskortti (🏎️). Nostettu vauhtikortti korvaa stressikortin, ja se asetetaan tämän päälle pelialueella.

Tässä esimerkissä vuorossa oleva pelaaja heittää pois 2 kuumennuskorttia, yhden stressikortin ja alkuvaiheen parannuskortin. Vauhdiksi muodostuu 8. Pelaaja siirtää välittömästi autoaan niin monta ruutua eteenpäin.

5. Reagoi (jatkoa)

Jäähdytys

Jäähdytys on tärkeä aspekti pelissä, koska sen ansiosta voit laittaa kädessäsi olevan kuumennuskortin takaisin moottoriisi (ja täten käyttää kortin uudelleen). Jäähdytyssymbolissa oleva numero osoittaa, montako kuumennuskorttia voit siirtää tällä tavalla. Jäähdytysvoikeuden saamiseen on muutama tapa, mutta tavallisin on ykkösvaihteella (jäähdytys 3) ja kakkosvaihteella (jäähdytys 1) ajaminen.

Tehostus

Tämänhetkisestä vaihteestasi välittämättä voit maksaa yhden kuumennuskortin (ks. s. 7) tehostaksesi kerran vuoron aikana. Tehostaminen antaa sinulle -symbolin (ks. s. 5), kuten pelaa-jamatoilla muistutetaan. Siirrä autoasi vastaavasti, jos tie ei ole tukossa.

Huomio: -symbolit kasvattavat vauhtiarvoasi (olennaista tarkista mutka -vaiheessa).

6. Aja imussa

Sovelletaan vain, jos siirtosi päättyy toisen auton viereen tai taakse juuri nyt.

Edellämenijän imussa ajaminen on valinnainen vaihe, kun saavut toisen auton vierelle tai auton/autojen takana olevaan ruutuun. Jos valitset ajaa edellämenijän imussa, siirryt 2 ruutua eteenpäin. Voit ajaa edellämenijän imussa vain kerran vuoron aikana ja mikäli päätät tehdä niin, siirryt 2 ruutua eteenpäin. Jos päätyisit näin ruutuun, jonka molemmilla paikoilla on auto, aseta autosi kyseistä ruutua taaemmas lähimpään ruutuun, jossa on vapaa paikka.

Huomio: edellämenijän imussa ajaminen EI kasvata vauhtiarvoasi (olennaista tarkista mutka -vaiheessa).

7. Tarkista mutka

Sovelletaan vain, jos ajoit mutkasta tällä kierroksella.

Jos milloin tahansa tällä vuorolla ylitit mutkaviivan, sinun on nyt tarkistettava, ylittikö kierroksen kokonaisvauhtisi kyseisen mutkan nopeusrajoituksen (vauhti = kaikkien pelialueellasi olevien korttien arvojen summa, +1 käytettyäsi adrenaliinibonus).

 Jos kokonaisvauhtisi kierroksella oli sama tai pienempi kuin nopeusrajoitus, mitään ei tapahdu.

 Muussa tapauksessa maksat kuumennuskortteja kokonaisvauhtisi ja nopeusrajoituksen välisen erotuksen verran (ks. s. 7: Kuumennuskortit).

Huomio: jos ajoit useasta mutkasta samalla vuorolla, sinun on maksettava niistä erikseen aloittaen ensimmäisenä ylittämästäsi mutkaviivasta.

Ulosajo

Jos sinulla ei ole tarpeeksi kuumennuskortteja maksaaksesi ylinopeudesta, maksat kaikki hallussasi olevat kuumennuskortit ja ajat välittömästi ulos:

 Siirrä auto takaisin lähimpään vapaaseen ruutuun **ennen** ulosajon aiheuttanutta mutkaviivaa.

 Ota käteesi 1 ylimääräinen stressikortti, jos ajat ykkös-/kakkosvaihteella, tai 2 ylimääräistä stressikorttia, jos ajat kolmos-/nelosvaihteella.

 Siirrä vaihdenappulasi ykkösvaihteelle.

8. Heitä pois kortteja

Voit heittää kortteja pois kädestäsi, jos et halua säästää niitä tuleville kierroksille. Aseta haluamasi kortit kuvapuoli ylöspäin poistopinoosi. Kukaan ei kuitenkaan saa tutkailla poistopinoja (ei myöskään omaansa); vain päällimmäinen kortti on kaikkien nähtävissä.

Huomio: et voi koskaan heittää pois stressi- tai kuumennuskortteja (et edes parannuskortteja).



Korttia ei voi heittää pois.



9. Täydennä käsikortit

Ota kaikki kortit pelialueeltasi ja laita ne poistopinoosi.

Nosta sitten kortteja, kunnes kädessäsi on 7 korttia. Tämän jälkeen seuraava pelaaja voi edetä vaiheisiin 3–9.

Korttien loppuminen

Jos sinun missä tahansa vaiheessa täytyy nostaa, kääntää tai heittää pois kortteja eikä nostopakassasi ole enää kortteja, sekoita heti poistopinosi ja aseta se kuvapuoli alaspäin uudeksi nostopakaksi. Tämän jälkeen nosta, käännä tai heitä pois puuttuneet kortit.

Jos näin käy vuorosi aikana (ennen tätä viimeistä täydennysvaihetta), älä sekoita pelialueella olevia kortteja, sillä niitä ei ole vielä heitetty pois.



Kuumennuskortit



Pyyhältäessäsi ympäri rataa käytät kuumennuskortteja vauhdin lisäämiseen suorilla tai mutkissa. Kortit siirtyvät tällöin moottorista poistopinoosi. Myöhemmin ne sekoitetaan nostopakkaasi, josta ne päätyvät käteesi. Ainoa keino saada kuumennuskortteja pois kädestä ja takaisin moottoriin on jäähdytys, yleensä vaihtamalla pienemmälle vaihteelle. Tämä kierto tarkoittaa, että samaa kuumennuskorttia saatetaan käyttää useita kertoja kisan aikana, riippuen siitä, kuinka nopeasti käytät, nostat ja jäähdytät sen.

Kuumennuskortteja ei saa koskaan heittää pois, eikä niitä voi pelata kädestä. Ne pienentävät tehokkaasti korttikättäsi täyttämällä sen turhilla korteilla.

Kuumennuskortin maksaminen



Aina kun sinua pyydetään maksamaan 1 kuumennuskortti, sinun on otettava 1 kuumennuskortti moottorista ja siirrettävä se poistopinoon. Jos moottorissa ei ole kuumennuskorttia, et voi valita tehostusta. Jos ajoit mutkasta ylittäen nopeusrajoituksen eikä sinulla ole tarpeeksi kuumennuskortteja maksaaksesi, ajat ulos (ks. s. 6).

Vaihteen vaihtaminen kahta isommalle/ pienemmälle

Jos vaiheessa 1 (vaihda vaihteita) haluat vaihtaa vaihdetta kahta isommalle tai pienemmälle (vaihteiden 1&3 tai 2&4 välillä), sinun on välittömästi maksettava 1 kuumennuskortti. Koska kaikki vaihtavat vaihteita samanaikaisesti, ilmoita vain tekeväsi näin, maksa kuumennuskortti ja siirrä vaihdenappulaa vastaavasti.



Sotkuinen korttikäsi

Harvoissa tilanteissa kädessäsi saattaa olla niin monta kuumennuskorttia, ettei sinulla ole tarpeeksi vaihteen vaatimia kortteja pelattaviksi. Jos näin käy, käytä niin monta pelattavissa olevaa korttia kuin mahdollista ja kata ero kuumennuskorteilla.

Tässä tilanteessa autosi ei siirry kyseisellä kierroksella. Sen sijaan, kun paljastat pelaamasi kortit, siirrä vaihdenappulasi ykkösvaihteelle, aseta pelialueella olevat kortit poistopinoon ja siirry suoraan vaiheeseen 9 (täydennä käsikortit).

Alkuvaiheen parannuskortit

Ensimmäisissä peleissänne kaikilla pelaajilla on samat 3 parannuskorttia (jotka tunnistaa väkäkuviosta) pakassaan. Nämä kortit poistetaan pakoista, kun käytetään edistyneiden sääntöjen kirjassa kuvattua huoltomodulia.

Korteista kahdessa (0 ja 5) on sama tyyli ja tuntu kuin peruskorteissa. Niitä käytetään suurelta osin samalla tavalla. Ainoa ero on se, että ne heitetään pois, kun ne käännetään ratkaistaessa **+**-symbolin vaikutusta.

Kolmas kortti on yksinkertaisesti ylimääräinen kuumennuskortti, joka toimii täysin samalla tavalla kuin tavalliset 6 kuumennuskorttia. Tämä kortti ei kuitenkaan ole pelin alkaessa moottorissa, vaan se sekoitetaan pakkaan.



Voittaminen

Voitat kisan (ja pelin), kun ylität ensimmäisenä pelaajana maaliviivan pelilaudassa ilmoitetun kierrosmäärän jälkeen. Jos kaksi autoa tai useampi tulee maaliin samalla kierroksella, pisimmällä oleva auto voittaa. Jos autot ovat vierekkäin, **radan sisäraja** lähempänä oleva **paikka** tuo voiton.

 Imussa ajamista ei saa hyödyntää maaliviivaa ylittettäessä eikä maaliviivan ylittämisen jälkeen.

 Jätä mutkien nopeusrajoitukset huomiotta maaliviivan jälkeen ja siirry niin kauas kuin voit.

Kierroksen lopussa kaikki maaliviivan ylittäneet autot poistetaan radalta ja asetetaan järjestyksessä pelilaudan kunniagalleriatilaan. Pelaamista jatketaan, kunnes kaikki autot saapuvat maaliin (viimeiselle tai kahdelle viimeiselle autolle annetaan adrenaliinia sen mukaan, montako autoa kisassa oli sen alkaessa, ei siis peliin jääneiden autojen lukumäärän mukaan).



KREDIITIT

Suunnittelu ja kehitys: Sidekick Studio



Tekijät: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Kuvitus & graafinen suunnittelu: Vincent Dutrait

Graafinen suunnittelu & layout: Cyrille Daujean

Tekijät haluavat kiittää erityisesti mahtavia perheitään näiden väsymättömästä tuesta.

Lisäksi he haluavat kiittää sydämestään useita ystäviään ja pelitestaajia, jotka ovat olleet apuna vuosien mittaan: 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 Chambliss, Nick Pilegaard, Ole Palnatoke Andersen, Per Larsen, Rasmus Faber, Rasmus Schou Christensen, René Christensen, René Ørsig Hansen, Steffen Bunch Morsing, Søren Hebbelstrup, Thore Nellesmann, Tine Ann Christensen, Tobias Prentow, Troels Panduro, Ulrik Morten Madsen, Valdemar Dahlgaard, everyone at our Superhero Meetups, the Bastard Café, Giants Club and Nordic Game Artisans.

Kuvittaja haluaa kiittää erityisesti Peter Huttonia rohkaisusta ja tarkkaavaisuudesta. Hänen työnsä on toiminut inspiraation lähteenä ja avannut uusia ulottuvuuksia rikastuttamaan "HEAT: Pedal to the Metal" -maailmaa.

Days of Wonder ja the Days of Wonderin logo ovat Days of Wonder, Inc.:in rekisteröityjä tavaramerkkejä ja suojattu tekijänoikeudella © 2022-2023 Days of Wonder, Inc. Kaikki oikeudet pidätetään.

Rules v1.1

Days of Wonder Online

Rekisteröi lautapelisi

Kannattaa liittyä pelaajien yhteisöön *Days of Wonder Online*ssa, jossa järjestetään lukuisia online-pelejä.

Koodi on tanskankielisessä lehtisessä.

Suuntaa nettisivuillemme ja lisää Days of Wonder Online -numerosi olemassaolevaan tiliisi tai luo uusi ja noudata ohjeita. Lisäksi voit hankkia tietoja muista *Days of Wonder* -peleistä osoitteesta:

WWW.DAYSOFWONDER.COM