

HEAT

REGLER



LÄS DETTA HÄFTE FÖRST!

Detta häfte kommer att lära dig alla de regler ni behöver för att spela grundspelet. Vi föreslår att ni spelar era första race med hjälp av dessa regler innan ni ger er på reglerna för Avancerat spel och Mästerskap som ni hittar i det andra häftet.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



Värmen dallrar från racerbanan och skymmer den första kurvan. Du justerar dina skyddsglasögon när solen glittrar på kromet från racerbilar som långsamt puttats ut på plats runt dig. Folkmassans sorl, flaggsnäppet i vinden, det milda mullret från din motor. En blå sommarhimmel, lugnt och stilla i pole position.


Nedräkningen börjar och plötsliga djupa vrål skär genom luften när alla bilar far i väg från sina startlinjer; Grand Prix är i gång. Damm och vind far förbi din hjälm när du går in i första kurvan. När du pressar din motor till det yttersta snurrar du nästan ut, men när du drar åt greppet om ratten glider du genom hårnålskurvan, fortfarande i ledning. Du fixar detta!

**DET FINNS INGET PRIS FÖR
ATT KORSA MÅLLINJEN I EN
OKLANDERLIG BIL SÅ...**

**TRYCK PLATTAN
I MATTAN!!!**


Innehåll

Det här är komponenterna ni behöver för era första spel. Ni kan lämna resten i lådan så länge. De kommer att beskrivas i det andra häftet.



 detta regelhäfte

 2 dubbelsidiga spelbräden med 4 olika tävlingsbanor (USA, Frankrike, England och Italien)




 6 spelarplattor i spelarnas färger




 72 grundkort (12 per spelare)
Dessa känns igen på  symbol




 18 startuppgraderingskort (3 per spelare)




 37 stresskort

 48 hettakort



 6 växelpjäser i spelarnas färger

 6 racerbilar i spelarnas färger



Spelets mål

I HEAT tävlar alla om att köra sin racerbil runt banan ett antal varv för att se vem som är bäst förare. I början på varje runda kan du växla, vilket visar hur många kort du kan spela denna runda. Genom att lägga ihop värdet på dessa kontrollerar du bilens hastighet, flyttar så många rutor och försöker manövrera dig i position.

Om du spelar detta spel så älskar du säkert hög hastighet, då kommer du att spela korten med höga värden både tidigt och ofta.

Men racing kräver skicklighet för att manövrera runt på banan så var försiktig så du inte överstiger den rekommenderade hastigheten i varje kurva, annars kommer din bil snart att överhettas, satsa för mycket och du riskerar att spinna av. Sköt din hastighet och ta hand om din motor om du vill ha chans att stå på prispallen.

Förbered spelet

- Lägg spelbrädet **1** mitt på bordet (för ert första spel använder ni USA banan och överväg att bara köra 1 varv för att lära er reglerna i stället för 2 varv som står tryckt på brädet).
- Varje spelare väljer en färg och tar bilen, spelarplattan, växelpjäsen och 12 grundkort i den färgen. Varje spelare tar också de 3 första uppgraderingskorten i sin färg.
- Titta på spelbrädet **2** för att se hur många hettakort och stresskort varje spelare måste lägga till sin bil (oftast är det 6 hetta och 3 stresskort, så det exemplet används nedan).
- Lägg din spelarplatta framför dig **3**. Blanda de 12 grundkort, de 3 start uppgraderingskort och de 3 stresskort tillsammans och lägg denna lek

- nedåtvänd på din spelarplattas vänstra plats **4**. Lägg de 6 hettakorten uppåtvända på motorplatsen mitt på spelarplattan **5** och ställ din växelpjäsa i första växeln **6**.
- Lägg resterande stresskort uppåtvända bredvid spelbrädet som en reserv **7**.
- Slumpa ut placeringen av alla deltagande racerbilar i startgriden, en i taget. Fyll på platserna i stigande ordning **8**.
- Dra 7 kort från din lek till din hand. Dessa kort är de du har tillgängliga för din första runda i spelet. Ni är nu redo att börja!

Om du är en van förare som spelar med nybörjare föreslår vi att du tar bort 1 eller 2 hetta från din bil för att göra det lite jämnare.



Spela en runda

Heat spelas över flera runder. I varje runda utför alla spelare ALLTID 4 steg:

- 1 - växla
- 2 - spela kort
- 3 - flytta sin bil
- 9 - fyll på handen till sju kort

Dessa obligatoriska steg är markerade med hjälp av följande ikon (⚠️). De resterande stegen (4-8) är situationsberoende och inträffar bara ibland under din tur.

Alla spelare utför steg 1 och 2 på samma gång (utför dem i ordning, men utan att vänta på varandra). Därefter fortsätter ni med steg 3 till 9, med start på bilen längst fram, närmast banans linje. När en bli är klar med steg 9 och avslutat sin tur, fortsätter ni bakåt genom bilarnas positioner och utför varje bils tur, en i taget. Upprepa denna sekvens tills alla bilar har avslutat tävlingen (kolla på brädet hur många varv banan ni spelar på använder sig av).



1. Växla ⚠️

Först kontrollerar du vilken växel bilen är i, sedan bestämmer du dig för om du vill lämna den där eller växla upp eller ner ett steg från denna position.

Notera: Du kan välja att växla upp eller ner två steg, men om du gör det behöver du betala en hetta, vilket du kan läsa mer om på sidan 7: Hettakort.




2. Spela kort ⚠️


Din aktuella växel bestämmer exakt hur många kort från din hand du ska spela. 1:a växeln betyder 1 kort, 2:a växeln 2 kort, och så vidare. I detta steg kan du spela alla sorters kort utom hettakort. Lägg de 1-4 korten nedåtvända framför dig på din egen spelplatta.




3. Avslöja & Flytta

Vänd upp korten i ditt spelområde och lägg ihop alla värden för att räkna ut din hastighet. Värden från uppgraderingar och stresskort (se nedan) bidrar till din totala hastighet. Flytta fram din bil exakt lika många rutor som ditt värde. Ställ alltid din bil på platsen närmast banans linje om den är ledig.

 Bilar hindrar dig aldrig från att passera genom dem, även när det ser ut som om banan är blockerad. Om du däremot avslutar din förflyttning på en ruta där alla platserna är upptagna med bilar är du blockerad och måste ställa din bil på den första rutan med en ledig plats **bakom** bilarna som blockerade dig (så nära banans linje du kan).

 Om det står 2 bilar bredvid varandra är det bilen **som är närmast banans linje** som är främst av dessa.

Stress

Alla spelare börjar med tre stresskort inblandade i sin lek och kommer för eller senare att dra upp dessa på sin hand. Stresskort representerar bristen på koncentration när du kör runt banan. Du behöver spela stresskort för att få ut dem från din hand. Genom att göra det får du en del slump på din hastighet (se  symbolen till höger).



4. Adrenalin

Utförs bara om du är den sista bilen att flytta denna runda (eller de två sista i en tävling med 5 eller fler bilar).

Adrenalin hjälper den **sista spelaren** varje runda. Det är egentligen inget eget steg, men ger den spelaren extra symboler som de kan använda i nästa steg (Reagera). De får flytta 1 extra ruta **med att lägga till 1 till deras hastighetsvärde** och/eller 1 extra avkylning.


Notera: Adrenalin kan inte sparas till framtida rundor.

5. Reagera



I detta steg kan du aktivera symboler som du har tillgång till i **VALFRI ordning**. I grundspelet har du tillgång till symboler från din nuvarande växel (boost och/eller nedkylning) och adrenalin om du är sist. **Varje symbol aktiveras och avslutas för sig själv.**



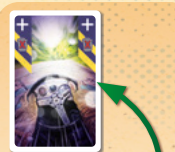
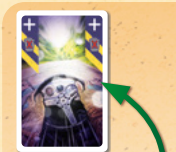
+ Symbol

För varje  symbol du spelade kommer ett okänt värde mellan 1 och 4 att läggas till din hastighet. Detta görs genom att vända upp det översta kortet i din lek.

 Om det är ett grundkort () lägger du den i ditt spelområde.


 Annars kastar du genast kortet i din kashög och fortsätter vända kort tills du får ett grundkort ()

Den aktiva spelaren vänder upp dessa kort i steg 3.



Grundkort



För varje spelat stresskort vänds kort upp överst från den aktiva spelarens lek och kastas tills ett grundkort () dras. Detta kort läggs sedan i spelområdet ovanpå det stresskort det ersätter.


I detta exempel kastar den aktiva spelaren 2 hettakort, ett stresskort och ett startuppgraderingskort och slutar med en hastighet på 8. De flyttar genast fram sin bil så många rutor.

5. Reagera (fortsättning)

Avkylning

Avkylning är en viktig del av spelet eftersom den låter dig ta bort hettakort från din hand och lägga tillbaka dem på din motor (så att du kan använda hettakortet igen). Numret i avkylningssymbolen visar hur många hettakort du kan lägga tillbaka. Du får tillgång till avkylning på flera sätt men det vanligast är genom att köra i 1:a växeln (avkylning 3) och 2:a växeln (avkylning 1).

Boost

Oavsett vilken växel du är i får du betala 1 hetta (se sidan 7) en gång under din tur för att boosta dig. Boosting ger dig en  symbol (se sidan 5) som det står på spelarplattan. Flytta din bil så många steg. Du kan fortfarande bli blockerad.

Notera:  symboler ökar alltid ditt hastighetsvärde för steget. **Kontrollera kurvor.**

6. Slipstream

Tillämpas bara om du är bredvid eller direkt bakom en annan bil vid detta tillfälle.


Att använda slipstream är valfritt om du stannar bredvid en annan bil eller i rutan bakom en eller flera bilar. Om du väljer att göra slipstream flyttar du fram 2 rutor. Du kan bara göra en slipstream per tur och om alla platser på din sista ruta är upptagna ställer du din bil i den första rutan med en ledig plats bakom de blockerande bilarna.


Notera: Slipstream ökar INTE ditt hastighetsvärde för steget att **Kontrollera kurvor.**

7. Kontrollera kurvor

Gäller bara om du korsade en kurvlinje denna runda.

Om du **någon gång** körde korsade en kurvlinje i din tur måste du nu kolla om din totala hastighet för rundan överstiger denna kurvas hastighetsgräns (hastighet = summan av värdena på alla kort i ditt spelområde, +1 om du använde adrenalinbonusen).


 Om din totala hastighet för rundan är lika med eller lägre än hastighetsgränsen händer inget.


 Annars betalar du hetta lika med skillnaden på din hastighet och hastighetsgränsen (sid 7: hettakort).


Notera: Om du kör genom flera kurvor i samma tur måste du betala separat för var och en av dessa med början på den första kurvlinje du passerade.

Spinna av

Om du inte har tillräckligt med hetta att betala för din överskjutande hastighet måste du betala all hetta du har och genast spinna av.

 Flytta tillbaka din bil till första lediga rutan före kurvlinjen som fick dig att spinna av.

 Ta 1 extra stresskort till din hand om du är i växel 1 eller 2, eller 2 extra stresskort om du är i växel 3 eller 4.

 Flytta din växelpjäs till växel 1.

8. Kasta

Du får kasta kort från din hand om du inte vill spara dem till framtida rundor. Kastade kort läggs uppåtvända i din kashög. Men ingen får lov att titta genom kashögarna (inklusive sin egen), endast det översta kortet är allmän information.

Notera: Du kan aldrig kasta stresskort eller hettakort (inte ens de uppgraderade).



Kort kan inte kastas

9. Fyll på handen

Ta alla korten från ditt spelområde och lägg dem i din kashög.

Dra kort tills du har 7 på handen, därefter kan nästa spelare utföra steg 3-9.



Korten tar slut

Så fort du måste dra, vända upp eller kasta kort och det inte finns några kort kvar i din lek blandar du genast kashögen och lägger den nedåtvänt som din nya lek. Dra, vänd eller kasta sedan de kort du fattades.

Om detta händer under din tur (innan sista steget Fyll på handen) blandar du inte in korten i ditt spelområde eftersom de inte har kastats än.

Hettakort



Medan du kör runt banan bör du använda hetta för att köra fortare på raksträckor och i kurvor. Som en konsekvens kommer hettakort att flytta från motorn till din kashög. Senare kommer de att blandas in i din lek och nå din hand. Det enda sättet att bli av med hettakort från din hand och tillbaka till din motor är med avkylning, oftast

genom att byta till lägre växlar. Denna cykel innebär att samma hettakort kommer att användas flera gånger under tävlingen beroende på hur fort du använder, drar och avkyler dem.

Hettakort kan aldrig kastas eller spelas från handen. De minskar effektivt din handstorlek genom att fylla den med värdelösa kort.

Betala hetta

Var gång du ombeds att betala 1 hetta måste du ta 1 hettakort från din motor och flytta det till din kashög. Om du inte har tillräckligt med hettakort kvar kan du inte välja att utföra en boost. Om du åkte genom en kurva i en hastighet över hastighetsgränsen och inte har tillräckligt med hettakort att betala spinner du av (se sid 6).

Växla upp/ner 2 steg

Om du under 1. Växla-steget vill växla ett extra steg upp eller ner (dvs. gå mellan växel 1&3 eller 2&4) måste du genast betala 1 hetta. Eftersom alla byter växel på samma gång annonserar du bara vad du gör, betalar hetta och flyttar din växelpjäls två steg.




Nedskräpad

I sällsynta fall kan du sitta fast med så många hettakort i din hand att du inte kan spela tillräckligt med kort för den växel du befinner dig i. Om detta händer använder du så många spelbara kort du kan och täcker skillnaden med hettakort.

I detta fall flyttar din bil inte sig under denna tur. När du visar dina spelade kort flyttar du istället din växelpjäls till 1:a växeln, lägger korten i ditt spelområde i din kashög och går direkt till steg 9 (Fyll på handen).

Startuppgraderingskort

I era första spel kommer alla spelare ha samma 3 uppgraderingskort (med sparremönster) i sina lekar. Ni kommer att plocka bort dessa kort från lekarna när ni använder Garagemodulen som beskrivs i den avancerade regelboken.


Två av dessa kort (0 och 5) har utseende och egenskaper som grundkortet och de används på ungefär samma sätt. Den enda skillnaden är att de kastas när de vänds upp för att utföra effekten av en  symbol.


De 3:e kortet är ett extra hettakort som fungerar precis som de vanliga 6 hettakorten förutom att det i början på spelet är inblandat i leken i stället för på motorn.



Hur du vinner

Du vinner tävlingen (och spelet) genom att vara den första spelaren som korsar mållinjen efter det antal varv som visas på brädet. Om två eller flera bilar korsar mållinjen i samma runda vinner den spelare vars bil är längst fram (**platsen** närmast **banans linje** om två bilar hamnar längst fram sida vid sida).

 Slipstreaming kan aldrig användas för att korsa mållinjen eller efter du har korsat mållinjen.

 Bortse från alla hastighetsgränser efter att du korsat mållinjen, bara flytta så långt du kan.

I slutet på **rundan** flyttar ni bort alla bilar som korsade mållinjen från banan och ställer dem i ordning på hall of fame platsen på brädet. Fortsätt spela tills alla bilar har korsat mållinjen (ge adrenalin till den sista eller de två sista baserat på hur många bilar som startade tävlingen, inte hur många som är i spel).



CREDITS

Formgiven och utvecklad av Sidekick Studio



Skapare: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Illustrationer & Grafisk formgivning: Vincent Dutrait

Grafisk formgivning & layout: Cyrille Daujean

Skaparna vill rikta ett mycket speciellt tack till deras fantastiska familjer för att de alltid stöttar deras galna ansträngningar.

De vill också rikta ett hjärtligt tack till de många vänner och speltestare som har hjälpt dem genom åren:

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 Dahlgaard, alla på våra Superhero Meetups, the Bastard Café, Giants Club och Nordic Game Artisans.

Illustratören vill skicka ett stort tack till Peter Hutton för hans uppmuntran och uppmärksamhet. Hans arbete har varit en källa till inspiration och har öppnat nya horisonter som har berikat "HEAT: Plattan i mattan" universumet.

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.

Regler v1.1

Days of Wonder Online

Registrera ditt brädspel

Vi bjuder in dig till att gå med i vår onlinegemenskap av spelare på *Days of Wonder Online*, där vi är värd för ett antal onlineversioner av våra spel.

Koden finns i det danska häftet.

Gå till vår hemsida och lägg till ditt *Days of Wonder Online*-nummer till ditt befintliga konto eller skapa ett nytt och följ instruktionerna. Du kan också lära dig om andra Days of Wonder-spel, så besök oss på:

WWW.DAYSOFWONDER.COM