

HEAT

SPIELREGELN

LEST DIESES HEFT ZUERST

In diesem Heft werden die Grundregeln des Spiels erklärt.
Wir empfehlen, ein paar Partien nach diesen Regeln zu spielen, bevor ihr euch an die Profiregeln aus dem anderen Heft wagt.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



1-6



10+



60'

Die Luft flimmert über dem Asphalt der Rennstrecke und verdeckt die Sicht auf die erste Kurve. Während du deine Fahrerbrille zurechtrückst, spiegelt sich die Sonne im Chrom der Rennwagen, die um dich herum auf die Startpositionen geschoben werden. Ein Raunen geht durch die Menge, Fahnen flattern im Wind, dein Motor brummt sanft vor sich hin. Blau und friedlich strahlt der Himmel über deiner Poleposition.

Der Countdown startet, die Motoren heulen auf, und schon schießen die Wagen los. Der Grand Prix hat begonnen. Staub weht dir entgegen, als du in die erste Kurve einfährst. Du holst alles aus deiner Maschine raus und gerätst fast ins Schleudern. Aber mit festem Griff am Steuer saust du durch den Scheitel der Kurve, immer noch in Führung. An dir kommt so schnell keiner vorbei!

IN DIESEM RENNEN GIBT'S KEINE SCHÖNHEITSPREISE, ALSO ...

VOLLGAS BIS DIE REIFEN QUALMEN!!!

Spielmaterial

Für das Spiel nach den Grundregeln braucht ihr nur das hier gezeigte Material. Den Rest könnt ihr erst mal in der Schachtel lassen, bis ihr die Profiregeln aus dem anderen Heft ausprobieren wollt.

 Dieses Regelheft

 2 Spielpläne mit insgesamt 4 Rennstrecken (USA, Frankreich, Großbritannien und Italien)



 6 Cockpits in Spielerfarben

 72 Rennkarten (12 pro Spieler)



 18 Upgrade-Karten in Spielerfarben (3 pro Spieler)



 37 Stresskarten  48 Hitzekarten



 6 Gangschaltungshebel in Spielerfarben



 6 Rennwagen in Spielerfarben



Ziel des Spiels

In HEAT seid ihr Rennfahrer, die mit ihren Boliden mehrere Runden über eine Rennstrecke sausen, um den besten Fahrer zu ermitteln. Zu Beginn jeder Runde könnt ihr einen anderen Gang einlegen. Der Gang bestimmt, wie viele Karten ihr spielt. Die Werte der gespielten Karten geben zusammen an, wie schnell euer Wagen ist, also wie viele Felder ihr fahrt.

Wenn ihr dieses Spiel spielt, liebt ihr den Rausch der Geschwindigkeit, also werdet ihr früh und oft eure hohen Karten spielen. Doch heile kommt nur der clevere Rennfahrer über die Ziellinie, denn wer es mit der Geschwindigkeit übertreibt, droht zu überhitzen und in den Kurven aus der Bahn zu fliegen. Also so schnell wie möglich, aber so vorsichtig wie nötig, sonst wird das nichts mit dem Siegertreppchen!

Spielvorbereitung

- Legt einen beliebigen Spielplan **1** auf den Tisch. (Nehmt für eure erste Partie am besten die USA-Strecke und fahrt nur 1 Runde statt der üblichen 2).
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich Rennwagen, Gangschaltungshebel, Cockpit, die 12 Rennkarten und die 3 Upgrade-Karten dieser Farbe.
- Auf jedem Spielplan ist aufgedruckt, mit wie vielen Hitze- und Stresskarten jeder Spieler startet **2**. (Meist sind das 6 Hitze- und 3 Stresskarten. Deshalb arbeiten wir mit diesen Werten erst mal weiter.)
- Jeder Spieler legt sein Cockpit vor sich aus **3**, mischt seine 12 Rennkarten, 3 Upgrade-Karten und 3 Stresskarten zusammen und legt sie als verdeckten Rennstapel links auf sein Cockpit **4**. Dann legt jeder Spieler seine 6 Hitze-
- karten offen auf das Motorfeld in der Mitte des Cockpits **5** und stellt den Gangschaltungshebel auf den 1. Gang **6**.
- Die übrigen Stresskarten legt ihr offen als allgemeine Reserve bereit **7**.
- Stellt eure Rennwagen in zufälliger Anordnung auf die Startpositionen, um die Reihenfolge für die erste Runde festzulegen. Belegt dabei die Positionen in aufsteigender Reihenfolge **8**.
- Jeder Spieler zieht 7 Karten von seinem Rennstapel auf die Hand. Und schon kann's losgehen!

Wenn Neulinge am Tisch sitzen, können erfahrene Piloten mit 1 oder 2 Hitzekarten weniger starten, um den Erfahrungsunterschied etwas auszugleichen.



Einen Durchgang spielen

Eine Partie HEAT wird in Durchgängen gespielt. In jedem Durchgang führen alle Spieler **IMMER** diese 4 Schritte aus:

- 1 - Schalten
- 2 - Karten spielen
- 3 - Fahren
- 9 - Karten nachziehen

Das Symbol  zeigt an, dass diese Schritte ausgeführt werden müssen. Die übrigen Schritte (4-8) werden von jedem Spieler situationsabhängig mal ausgeführt, mal nicht.

In den Schritten 1 und 2 könnt ihr jeweils gleichzeitig spielen und müsst nicht auf eure Mitspieler warten. Wenn alle damit fertig sind, beginnt der erste Spieler mit Schritten 3-9, dann der zweite, usw. So folgt ein Durchgang auf den nächsten, bis alle Wagen das Rennen beendet haben (die Anzahl der Runden steht auf jedem Spielplan).



1. Schalten

Du kannst einen Gang hochschalten oder einen Gang runterschalten. Du musst aber nicht schalten.

Hinweis: Du kannst auch 2 Gänge hoch-/runterschalten, aber dabei entsteht Hitze. Mehr dazu unter Hitzekarten auf S. 7.



2. Karten spielen

Dein eingelegter Gang gibt vor, wie viele Karten du spielen musst. Im 1. Gang 1 Karte, im 2. Gang 2 Karten usw. Lege die 1-4 gespielten Karten **verdeckt** vor dir ab.

Wenn alle ihre Karten gespielt haben, geht der erste Spieler zu Schritt 3 über.

Ab Schritt 3 spielt ihr nicht mehr gleichzeitig, sondern einzeln nacheinander, aber nicht im Uhrzeigersinn. Zuerst führt der Spieler, **dessen Rennwagen in Führung liegt**, Schritte 3-9 aus, dann der zweite usw.



3. Fahren

Drehe deine gespielten Karten um und zähle alle Geschwindigkeitswerte zusammen. Die Summe gibt deine Geschwindigkeit an. Bewege deinen Rennwagen genauso viele Felder vorwärts. Stelle deinen Rennwagen immer so nah wie möglich an die Leitlinie.



- ⊗ Andere Wagen behindern deine Bewegung nicht, selbst nicht, wenn alle Positionen eines Feldes besetzt sind. Die einzige Ausnahme ist, wenn du deine Bewegung auf einem Feld beenden würdest, dessen Positionen alle besetzt sind: In dem Fall bleibst du auf dem ersten freien Feld hinter dem komplett besetzten Feld stehen (wie immer möglichst nah an der Leitlinie).
- ⊗ Wenn 2 Rennwagen auf Positionen desselben Feldes stehen, gilt der Wagen, der **am nächsten an der Leitlinie** steht, in jeder Hinsicht als weiter vorne.

Stress

Jeder Spieler hat zu Beginn der Partie 3 Stresskarten in seinem Rennstapel, und irgendwann zieht jeder sie auf die Hand. Stresskarten stellen Augenblicke dar, in denen du als Fahrer kurz die Konzentration verlierst.



Du musst Stresskarten  nicht spielen, aber wenn du eine Stresskarte spielst, um sie aus der Hand zu kriegen, wirst du zufällig 1-4 Felder fahren.

Decke dazu die oberste Karte deines Rennstapels auf.

- ⊗ Wenn es eine Rennkarte  ist, lege sie zu deinen in diesem Durchgang gespielten Karten.
- ⊗ Ist es keine Rennkarte, lege sie auf deinen Ablagestapel und ziehe so lange weiter, bis du eine Rennkarte ziehst.

Das wiederholst du für jede Stresskarte, die du spielst. Hast du alle Stresskarten abgehandelt, gehst du zu Schritt 4 über.

4. Adrenalin

Diesen Schritt führst du nur aus, wenn du aktuell hinten liegst (bei 5 oder mehr Spielern die hintersten zwei).



Wenn du Adrenalin hast, kannst du 1 Feld weiter fahren. Das kannst du vor oder nach dem Boost tun (siehe Schritt 5). Adrenalin bringt auch 1 zusätzlichen Punkt Kühlung. Diese beiden Vorteile kannst du in Schritt 5 anwenden.

Hinweis: Adrenalin kannst du nicht aufsparen.

Der aktive Spieler hat diese Karten gespielt.



Für jede gespielte Stresskarte werden so lange Karten vom Rennstapel aufgedeckt und abgeworfen, bis eine Rennkarte aufgedeckt wird. Diese Rennkarte wird dann auf die Stresskarte gelegt, die sie für diesen Durchgang ersetzt.

In diesem Beispiel wirft der Spieler 2 Hitzekarten, 1 Stresskarte und 1 Upgrade-Karte ab und landet schließlich bei einer Geschwindigkeit von 8.

5. Reagieren

Diesen Schritt führst du nur aus, wenn du Symbole auf deinen gespielten Karten (Profiregeln) oder deinem aktuellen Gang oder vom Adrenalin hast.



In diesem Schritt kannst du alle Symbole **in beliebiger Reihenfolge anwenden**. Im Grundspiel bekommst du Symbole von deinem aktuellen Gang und vom Adrenalin. Im Spiel mit Profiregeln kannst du auch Karten mit Symbolen spielen. Im Grundspiel gibt es nur zwei Symbole: Kühlung & Boost.

Kühlung

Kühlung ist wichtig, denn damit kannst du Hitzekarten von deiner Hand zurück auf dein Motorfeld legen. Die Zahl im Kühlungssymbol gibt an, wie viele Hitzekarten du so zurücklegen kannst. Es gibt verschiedene Arten, an Kühlung zu gelangen, aber die häufigste ist, im ersten oder zweiten Gang zu fahren.

Boost

Einmal pro Durchgang kannst du den Boost aktivieren. Wenn du den Boost aktivierst, entsteht 1 Hitze (siehe Hitzekarten auf S. 7); decke dann so lange Karten von deinem Rennstapel auf, bis du eine Rennkarte  aufdeckst (andere Karten wirfst du wie bei Stresskarten ab). Fahre so viele Felder weiter, wie die aufgedeckte Rennkarte angibt.

Hinweis: Der Boost erhöht deine Geschwindigkeit, kann in Kurven also problematisch werden.

6. Windschatten

Diesen Schritt führst du nur aus, wenn du deine Bewegung hinter oder neben einem anderen Wagen beendest.



Wenn du nach Schritt 5 auf dem Feld eines anderen Wagens oder auf dem Feld dahinter stehst, kannst du den Windschatten ausnutzen. Durch den Windschatten fährst du 2 Felder weiter.

Hinweis: Der Windschatten erhöht deine Geschwindigkeit NICHT, spielt also für Kurven keine Rolle.

7. Kurven durchfahren

Diesen Schritt führst du nur aus, wenn du in diesem Durchgang eine Kurvenlinie überquert hast.



Wenn du eine Kurvenlinie überquert hast, **musst** du jetzt prüfen, ob du die Geschwindigkeitsbegrenzung eingehalten hast.

-  Ist deine Geschwindigkeit in diesem Durchgang höchstens so hoch wie die Geschwindigkeitsbegrenzung der Kurve, passiert nichts.
-  Ist deine Geschwindigkeit höher, entsteht Hitze gemäß der Differenz zwischen deiner Geschwindigkeit und der Geschwindigkeitsbegrenzung (siehe S. 7: Hitzekarten).

Hinweis: Falls du im selben Durchgang mehrere Kurven durchfährst, musst du jede einzeln prüfen und ggf. für jede einzeln Hitze in Kauf nehmen.

Schleudern

Hast du weniger Hitzekarten auf deinem Motorfeld, als Hitze bei dir entsteht, legst du alle Hitzekarten vom Motorfeld auf den Ablagestapel; dann gerätst du ins Schleudern:

-  Stelle deinen Rennwagen auf das erste freie Feld **vor** der Kurvenlinie, an der du ins Schleudern geraten bist.
-  Nimm 1 Stresskarte von der Reserve auf die Hand (bzw. 2 Stresskarten, wenn du gerade im 3. oder 4. Gang bist).
-  Stelle deinen Gangschaltungshebel auf den 1. Gang.

8. Abwerfen

Dieser Schritt ist optional.

Karten, die du gerade nicht mehr auf der Hand haben willst, kannst du jetzt abwerfen. Lege sie offen auf deinen Ablagestapel. Die Ablagestapel dürfen von **niemandem** durchgesehen werden. Immer nur die jeweils oberste Karte ist zu sehen.

WICHTIG: Stress- und Hitzekarten können nie abgeworfen werden (auch nicht die Upgrade-Hitzekarten).



Karte kann nicht abgeworfen werden.

9. Nachziehen

Nicht vergessen: Diesen Schritt **musst** du ausführen.



Nimm alle gespielten Karten und lege sie auf deinen Ablagestapel.

Ziehe Karten von deinem Rennstapel, bis du wieder 7 auf der Hand hast. Dann führt der nächste Spieler Schritte 3 bis 9 aus.

Rennstapel leer

Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt Karten von deinem Rennstapel ziehen oder aufdecken musst, der Stapel aber leer ist, mischst du deinen Ablagestapel sofort und legst ihn verdeckt als neuen Rennstapel bereit. Dann ziehst oder deckst du weitere Karten auf.

Wenn das während deines Zugs (vor Schritt 9) passiert, mischst du die in diesem Zug gespielt Karten NICHT mit rein, da sie noch nicht abgeworfen wurden.

Hitzekarten



Hitze entsteht, wenn du den Boost aktivierst und wenn du zu schnell durch Kurven schießt (und durch einige Upgrade-Karten in den Profiregeln). Immer wenn bei dir Hitze entsteht, legst du pro entstandener Hitze 1 Hitzekarte von deinem Motorfeld auf deinen Ablagestapel. Die Hitzekarten werden dann später mit in deinen

Rennstapel gemischt und landen irgendwann auf deiner Hand. Die einzige Möglichkeit, Hitzekarten aus der Hand wieder auf das Motorfeld zurückzulegen, ist Kühlung, meist indem du in die unteren Gänge schaltest. So kommen Hitzekarten immer wieder in den Rennstapel und zurück aufs Motorfeld.

Hitzekarten können nie gespielt oder abgeworfen werden. Sie verringern de facto dein Handkartenlimit, solange du sie auf der Hand hast.

Hitze entsteht

Jedes Mal, wenn bei dir 1 Hitze entsteht, musst du 1 Hitzekarte von deinem Motorfeld auf deinen Ablagestapel legen. Liegt keine Hitzekarte mehr auf deinem Motorfeld, kannst du den Boost nicht aktivieren. Überschreitest du in einer Kurve die Geschwindigkeitsbegrenzung und hast nicht genügend Hitzekarten auf dem Motorfeld, gerätst du ins Schleudern (siehe S. 6).

2 Gänge hoch- oder runterschalten

Wenn du in Schritt 1 um zwei Gänge hoch- oder runterschalten möchtest (z. B. vom 1. in den 3. oder vom 4. in den 2.), entsteht sofort 1 Hitze. Hier spielt ihr alle gleichzeitig, sag also einfach kurz an, dass bei dir Hitze entsteht, und verschiebe deinen Gangschaltungshebel entsprechend.



Zu wenige spielbare Karten auf der Hand

Es kann passieren, dass du so viele Hitzekarten auf der Hand hast, dass du in Schritt 2 nicht genügend spielbare Karten für deinen eingelegten Gang hast. Spiele dann so viele spielbare Karten, wie du kannst, und spiele dann (ausnahmsweise) Hitzekarten, bis du genug Karten für deinen Gang gespielt hast.

In diesem Zug bewegt sich dein Rennwagen nicht. Stattdessen stellst du deinen Gangschaltungshebel auf den 1. Gang, legst deine gespielten Karten auf deinen Ablagestapel und gehst direkt zu Schritt 9 (Nachziehen) über.

Wer gewinnt am Ende?

Auf jedem Spielplan steht, wie viele Runden ihr auf dieser Strecke fahrt. Wer nach dieser Anzahl Runden als erster die Ziellinie überquert, gewinnt das Spiel. Wenn im selben Durchgang mehrere Spieler ins Ziel fahren, gewinnt derjenige, dessen Wagen am weitesten vorne liegt (bei Gleichstand wird wie immer geguckt, wer näher an der **Leitlinie** steht).

Wenn du ins Ziel fährst:

 darfst du den Windschatten nicht mehr nutzen (du darfst auch nicht mit dem Windschatten die Ziellinie überqueren);

 darfst du Geschwindigkeitsbegrenzungen in Kurven hinter der Ziellinie ignorieren.

Am Ende eines Durchgangs stellt ihr alle Rennwagen, die ins Ziel gefahren sind, auf die entsprechenden Felder der Punkte-tabelle neben der Strecke. Spielt weiter, bis alle Wagen ins Ziel eingefahren sind (Adrenalin wird gemäß der Anzahl aller Rennwagen ausgegeben, nicht nur derer, die noch auf der Strecke sind).

STARTET DIE MOTOREN!

Jetzt kennt ihr alle Regeln des Grundspiels.

Wir empfehlen, erst mal ein paar Partien zu spielen, bevor ihr die Profimodule aus dem anderen Heft hinzunehmt.

Einfach 7 Karten ziehen und los geht's mit Schritt 1: Schalten.



CREDITS

Ausgedacht und entwickelt von Sidekick Studio



Spielidee: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Illustration & Grafik-Design: Vincent Dutrait

Grafik-Design & Layout: Cyrille Daujean

Übersetzung: Stephan Rothschuh www.rübersetzen.de

Die Autoren möchten sich ganz besonders bei ihren fantastischen Familien bedanken, die sie in ihren verrückten Projekten immer unterstützt haben.

Ebenfalls herzlich bedanken möchten die beiden sich bei den vielen Freunden und Testspielern, die ihnen über die Jahre geholfen haben: 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 Dahlgaard, allen Teilnehmern unserer Superhero-Meetups, dem Bastard Café, Giants Club und Nordic Game Artisans.

Der Illustrator möchte sich herzlich bei Peter Hutton für seine Zuwendung und Unterstützung bedanken. Seine Werke waren ein Quell der Inspiration, der neue Horizonte eröffnet und damit das Universum von Heat bereichert hat.

Days of Wonder und das Days-of-Wonder-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Days of Wonder, Inc. und Copyright © 2022 Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

WWW.DAYSOFWONDER.COM