HEAT

SPIELANLEITUNG



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 rasen 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 Lenkrad saust du durch den Scheitel der Kurve, immer noch in Führung. An dir kommt so schnell keiner vorbei!

IN DIESEM RENNEN GIBT'S KEINE KOMPROMISSE, 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) erkennbar am Symbol



- 18 Upgrade-Karten für Anfänger in Spielerfarben (3 pro Spieler)





- 6 Schalthebel in Spielerfarben



- 6 Rennwagen in Spielerfarben

- 37 Stresskarten
- 48 Hitzekarten



Ziel des Spiels

In HEAT seid ihr Rennfahrer, die mit ihren Boliden mehrere Runden über eine Rennstrecke donnern, 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 und wollt wahrscheinlich früh und oft eure hohen Karten spielen. Doch nur der clevere Rennfahrer kommt unbeschadet über die Ziellinie, denn wer es mit der Geschwindigkeit übertreibt, droht zu überhitzen und aus der Kurve zu fliegen. Also fahrt 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, Schalthebel, 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. Diese Werte werden daher im Beispiel unten genutzt.)
- 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 Hitzekarten offen auf das Motorfeld in der Mitte des Cockpits (5) und stellt den Schalthebel 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 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 situationsabhängig mal ausgeführt, mal nicht.

In den Schritten 1 und 2 könnt ihr jeweils gleichzeitig spielen und müsst nicht auf eure Mitspielenden warten. Wenn alle damit fertig sind, führt der vorderste Rennwagen die Schritte 3–9 durch. Dann führt der zweitplatzierte Wagen die Schritte 3–9 durch 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 direkt 2 Gänge hoch-/runterschalten, aber dabei entsteht 1 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. In diesem Schritt kannst du alle Arten von Karten außer Hitzekarten spielen. Lege die 1–4 gespielten Karten **verdeckt** vor dir ab.



3. Aufdecken und fahren



Drehe deine gespielten Karten um und zähle alle Geschwindigkeitswerte zusammen. Falls Stress- oder Upgrade-Karten dabei sind, musst du ggf. ihren Wert erst bestimmen (siehe unten). Die Summe gibt deine Geschwindigkeit an. **Bewege deinen Rennwagen genauso viele Felder vorwärts.** Stelle deinen Rennwagen immer auf die freie Position, die am nächsten an der Leitlinie ist.

- 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



Zu Beginn der Partie hast du 3 Stresskarten in deinem Rennstapel. Früher oder später wirst du sie also ziehen. Stresskarten stellen Augenblicke dar, in denen du als Fahrer kurz die Konzentration verlierst.

Früher oder später wirst du Stresskarten spielen müssen, um sie aus der Hand zu bekommen. Wenn du das tust, steigt deine Geschwindigkeit um einen zufälligen Wert. (Siehe „Das +-Symbol" oben rechts.)

4. Adrenalin



Diesen Schritt führst du nur aus, falls du zu Beginn dieses Durchgangs ganz hinten lagst (bei 5 oder mehr Spielern die hintersten zwei).

Adrenalin verschafft dem letztplatzierten Rennwagen dieses Durchgangs einen kleinen Vorteil. Es ist nur ein kurzer Zwischenschritt, der dir zusätzliche Symbole gibt. Diese Symbole kannst du im nächsten Schritt (Reagieren) anwenden, um deinen Motor zu kühlen und/oder 1 Feld weiter zu fahren. Letzteres erhöht deine Geschwindigkeit um 1.

*Hinweis: **Adrenalin kannst du nicht für den nächsten Durchgang aufsparen.***

5. Reagieren



In diesem Schritt kannst du alle Symbole, die du in diesem Durchgang bekommen hast, **in beliebiger Reihenfolge anwenden**. Im Grundspiel bekommst du Symbole (Kühlung und/oder Turbo) von deinem aktuellen Gang und ggf. vom Adrenalin. **Handle jedes deiner Symbole einzeln und vollständig ab, bevor du zum nächsten übergehst.**

Das +-Symbol

Für jedes gespielte +-Symbol erhöht sich deine Geschwindigkeit um einen zufälligen Wert zwischen 1 und 4. Decke dazu die oberste Karte deines Rennstapels auf:

- Wenn es eine Rennkarte ( ) ist, **lege sie zu deinen gespielten Karten.**
- Andernfalls **lege sie auf deinen Ablagestapel und decke weiter Karten auf**, bis du eine Rennkarte ( ) aufdeckst.

In Schritt 3 deckst du diese Karten auf.





Für jede gespielte Stresskarte deckst du so lange Karten von deinem Rennstapel auf und legst sie ab, bis du eine Rennkarte ( ) aufdeckst. Diese Rennkarte wird dann auf die Stresskarte gelegt und ersetzt sie für diesen Durchgang.

In diesem Beispiel legst du 2 Hitzekarten, 1 Stresskarte und 1 Upgrade-Karte ab und landest schließlich bei Geschwindigkeit 8. Du bewegst deinen Rennwagen sofort um 8 Felder.

5. Reagieren (Fortsetzung)

Kühlung

Kühlung ist wichtig, denn damit kannst du Hitzekarten von deiner Hand zurück auf dein Motorfeld in der Mitte deines Cockpits 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.

Turbo

Einmal pro Durchgang kannst du den Turbo aktivieren, egal in welchem Gang du bist. Dabei entsteht 1 Hitze (siehe S. 7). Der Turbo gibt dir ein +-Symbol (wie du auf der Gangschaltung deines Cockpits sehen kannst). Handle das +-Symbol ab und fahre entsprechend viele Felder. Dabei gelten dieselben Bewegungsregeln wie in Schritt 3.

Hinweis: Wie alle +-Symbole erhöht der Turbo deine Geschwindigkeit, was in Kurven problematisch werden kann.

6. Windschatten



Diesen Schritt führst du nur aus, falls du dich zu diesem Zeitpunkt hinter oder neben einem anderen Rennwagen befindest.

Falls du nach Schritt 5 neben einem anderen Rennwagen oder direkt dahinter stehst, hast du die Option, den Windschatten auszunutzen. Dadurch fährst du 2 Felder weiter. Du kannst den Windschatten nur einmal pro Durchgang ausnutzen. Falls du dadurch auf einem Feld landest, dessen Positionen beide besetzt sind, stelle deinen Wagen auf das erste freie Feld hinter den blockierenden Wagen.

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.

Falls du **irgendwann** in diesem Durchgang eine Kurvenlinie überquert hast, musst du jetzt deine Geschwindigkeit mit der Geschwindigkeitsbegrenzung der Kurve vergleichen. So berechnet sich deine Geschwindigkeit: Addiere die Geschwindigkeitswerte aller deiner gespielten Karten. Falls du den Adrenalin-Bonus genutzt hast, addiere zusätzlich +1.

- Ist deine Geschwindigkeit in diesem Durchgang höchstens so hoch wie die Geschwindigkeitsbegrenzung der Kurve, passiert nichts.
- Andernfalls entsteht Hitze in Höhe der Differenz zwischen deiner Geschwindigkeit und der Geschwindigkeitsbegrenzung (siehe S. 7: Hitzekarten). Für jede entstandene Hitze legst du 1 Hitzekarte von deinem Motorfeld auf deinen Ablagestapel.

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 Schalthebel auf den 1. Gang.

8. Abwerfen



Karten, die du gerade nicht mehr auf der Hand haben willst, kannst du jetzt abwerfen. Lege sie offen auf deinen Ablagestapel. Dein Ablagestapel darf von **niemandem** durchgesehen werden (auch nicht von dir selbst).

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



9. Nachziehen



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 Rennwagen die Schritte 3-9 aus.

Rennstapel leer

Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt Karten von deinem Rennstapel ziehen, aufdecken oder ablegen musst, der Stapel aber leer ist, mischst du deinen Ablagestapel und legst ihn verdeckt als neuen Rennstapel bereit. Dann ziehst du die restlichen Karten (oder deckst sie auf oder legst sie ab).

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

Hitzekarten



Hitze entsteht, wenn du den Turbo aktivierst, wenn du zwei Gänge auf einmal schaltest und wenn du zu schnell durch Kurven rast (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 also praktisch 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 keine Option nutzen, bei der Hitze entsteht (z. B. Turbo). Überschreitest du in einer Kurve die Geschwindigkeitsbegrenzung und hast nicht genügend Hitzekarten auf deinem 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 Schalthebel 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 anschließend (ausnahmsweise) Hitzekarten, bis du genug Karten für deinen Gang gespielt hast.

In diesem Durchgang bewegt sich dein Rennwagen (wegen Überhitzung) gar nicht. Wenn du in Schritt 3 eine oder mehrere Hitzekarten aufdeckst, stellst du deinen Schalthebel auf den 1. Gang, legst deine gespielten Karten auf deinen Ablagestapel und gehst direkt zu Schritt 9 (Nachziehen) über.

Upgrade-Karten für Anfänger

In euren ersten Partien habt ihr alle dieselben 3 Upgrade-Karten für Anfänger (erkennbar am Pfeilmuster unter der Zahl) in euren Rennstapeln. Wenn ihr mit dem Profimodul Werkstatt spielt, sortiert ihr diese Karten aus.

Zwei der Upgrade-Karten für Anfänger (0 und 5) sehen wie normale Rennkarten aus und funktionieren auch fast genauso. Einziger Unterschied: Wenn du sie beim Abhandeln eines -Symbols aufdeckst, musst du sie auf deinen Ablagestapel legen.



Die dritte Upgrade-Karte für Anfänger sieht wie eine Hitzekarte aus und funktioniert auch fast genauso. Einziger Unterschied: Sie beginnt das Spiel in deinem Rennstapel und nicht auf deinem Motorfeld.

Wer gewinnt am Ende?

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

Es ist nicht möglich, die Ziellinie zu überqueren, indem du den Windschatten ausnutzt. Hinter der Ziellinie darfst du den Windschatten auch nicht mehr ausnutzen.

Du darfst die Geschwindigkeitsbegrenzungen von Kurven hinter der Ziellinie ignorieren. Fahre einfach so weit du kannst.

Am Ende eines **Durchgangs** stellt ihr alle Rennwagen, die ins Ziel gefahren sind, auf die entsprechenden Felder der Punktetabelle 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).

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 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, 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 © 2022–2023 Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Regelversion 1.1

Days of Wonder Online

Registriert euer Spiel

Werdet Teil unserer Online-Community *Days of Wonder Online*. Dort könnt ihr viele unserer Spiele online spielen.

Besucht unsere Webseite und fügt euren *Days of Wonder Online* Code eurem Account hinzu oder erstellt einen neuen Account. Mehr über die Spiele von Days of Wonder erfahrt ihr unter:

WWW.DAYSOFWONDER.COM