RULES

HEAT

PEDAL TO THE METAL™



READ THIS BOOKLET FIRST!

Эта брошюра научит вас всем правилам игры в базовую игру.
Мы рекомендуем вам провести первые несколько гонок, следуя этим правилам, прежде чем попробовать продвинутые правила игры и чемпионата, приведенные в другом буклете.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF WONDER®

1–6 | 10+ | 60'

Волны тепла исходят от ипподрома, скрывая первый поворот. Вы поправляете очки, наблюдая, как солнце отражается от хрома гоночных автомобилей, медленно выдвигающихся на место вокруг вас.

Ропот толпы, хлопанье флагов на ветру, нежный рокот вашего двигателя. Голубое летнее небо, спокойствие и безмятежность в вашей поул-позиции.
Начинается обратный отсчет, и внезапный глубокий рев прорезает воздух, когда все машины отрываются от своих стартовых линий; Гран-при продолжается. Пыль и ветер проносятся мимо вашего шлема, когда вы въезжаете в первый поворот. Выжимая свой двигатель до предела, вы почти срываетесь с места. Но, крепче сжимая руль, вы проскальзываете через поворот, все еще находясь на первом месте. Ты справишься с этим!

THERE'S NO PRIZE FOR CROSSING THE FINISH LINE IN A PRISTINE CAR SO...

PUT YOUR PEDAL TO THE METAL!!!

Components

Вот компоненты, которые вам понадобятся, чтобы сыграть в свои первые несколько игр. Остальное вы можете пока оставить в коробке. Они будут описаны в другой брошюре.

- Этот буклет правил



- 6 игровых ковриков в цвет игроков

- 2 двухсторонних игровых поля с 4 различными гоночными трассами (США, Франция, Великобритания и Италия)



- 72 карты скорости (по 12 на игрока)



- 18 стартовых карт улучшения (по 3 на игрока)



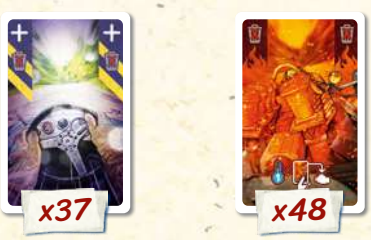


- 6 Фишек КПП в цвет игрока



- 6 гоночных автомобилей в цвет игрока

- 37 Карт стресса
- 48 Карт нагрева



Цель игры

В “Heat: Pedal to the Metal” каждый гоняет на автомобиле по трассе определенное количество кругов, чтобы определить лучшего гонщика. В начале каждого раунда вы можете переключать передачи, что определяет, сколько карт вы разыгрываете в этом раунде. Вы контролируете скорость своего автомобиля, добавляя значение этих карт, чтобы переместиться настолько мест на гоночной трассе, соревнуясь за позицию.

Если вы играете в эту гоночную игру, вы любите скорость, поэтому будете разыгрывать свои ценные карты рано и часто. Однако гонки требуют мастерства при маневрировании по трассе, поэтому будьте осторожны и не превышайте рекомендованную скорость на каждом повороте, иначе ваш автомобиль начнет перегреваться; нажимете слишком сильно, и вы рискуете вылететь. Управляйте своей скоростью и заботьтесь о своем двигателе, если хотите попасть на подиум!

Setting up the game

● Поместите игровое поле **(1)** в середину стола (для вашей первой игры используйте трассу США и рассматривайте в качестве учебного опыта только гонки на 1 круг вместо обычных 2 кругов, как указано на поле).
● Каждый игрок выбирает цвет и берет автомобиль, коврик для игрока, фишку КПП и 12 карт скорости своего цвета. Каждый игрок также берет 3 стартовые карты улучшения своего цвета.
● Проверьте игровое поле **(2)**, чтобы узнать, сколько карточек нагрева и стресса каждый игрок должен добавить в свой автомобиль (обычно это будет 6 карточек нагрева и 3 карты стресса, поэтому этот пример используется ниже).
● Положите свой игровой коврик перед собой **(3)**. Перетасуйте свои 12 карт скорости, 3 стартовые карты улучшения и 3 карты стресса вместе и положите эту колоду для розыгрыша лицевой стороной вниз на левое место вашего игрового коврика (4). Положите 6 карт нагрева лицевой стороной вверх на место двигателя в середине игрового коврика **(5)** и поставьте фишку на первую передачу **(6)**.

● Положите оставшиеся карты стресса лицевой стороной вверх поближе к полю в качестве резерва **(7)**.
● Случайным образом разместите все участвующие в гонке автомобили на стартовых клетках, чтобы определить порядок игроков в первом раунде. Размещайте их по одному, заполняя места в порядке возрастания **(8)**.
● Возьмите 7 карт из вашей колоды в свою руку. Это карты, доступные вам в первом раунде игры. Вы готовы начать!

Если вы опытный водитель и играете с новичками, подумайте о том, чтобы снять 1 или 2 карт нагрева с вашего собственного автомобиля, чтобы выровнять уровень игры.



Игровой раунд

"Heat: Pedal to the Metal" разыгрывается в течение нескольких раундов. В каждом раунде все игроки ВСЕГДА выполняют 4 шага:

1 - переключите передачи,

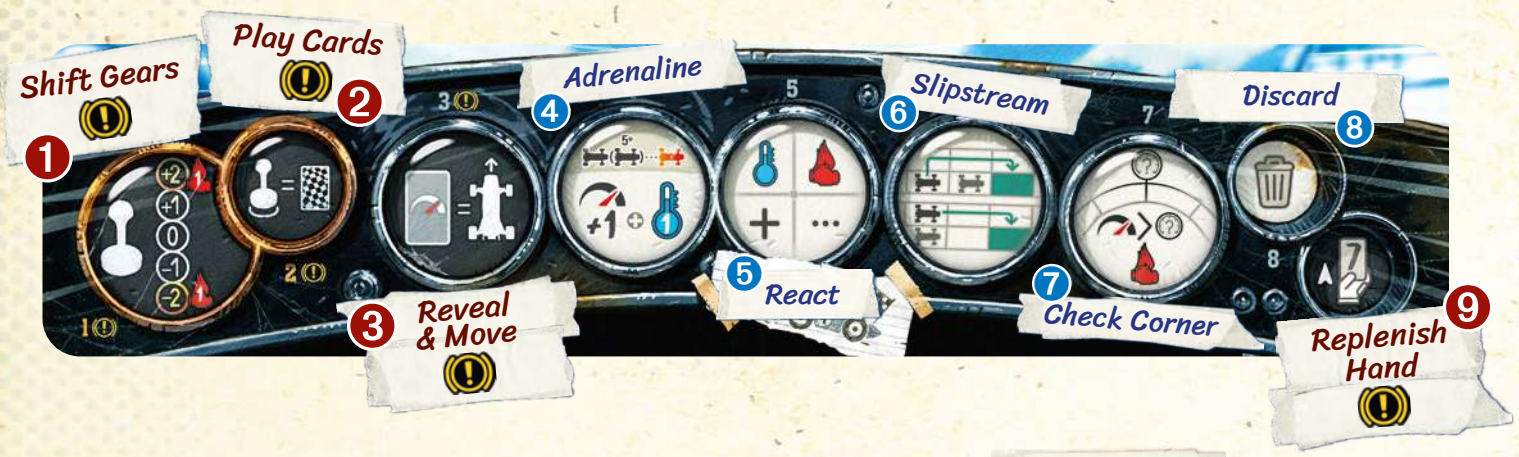
2 - разыграйте карты,

3 - передвиньте автомобиль,

9 - возьмите обратно до семи карт.

Эти обязательные шаги выделены следующим значком (!). Остальные шаги (4-8) все ситуативны и лишь иногда применимы к вашему ходу.

Все игроки выполняют шаги 1 и 2 одновременно (делайте их по порядку, но не дожидаясь друг друга). Затем переходите к шагам 3-9, как только все завершат эти два действия. Повторяйте эту последовательность до тех пор, пока все автомобили не закончат гонку (проверьте количество кругов на табло для используемой вами трассы).



1. Переключите передачи (!)



Сначала проверьте, на какой передаче находится ваш автомобиль с предыдущего круга, и решите, хотите ли вы оставить его там или переключить на одну передачу вверх или вниз с этого положения.

Примечание: Вы можете переключать передачу вверх / вниз в двух положениях, но для этого потребуется, чтобы ваш автомобиль прогрелся на один раз, подробнее о чем вы можете прочитать на стр. 7: Карты нагрева.

2. Разыграйте карты (!)



Ваше текущая передача точно определяет, сколько карт вы разыгрываете из своей руки. 1-я передача означает, что вы должны разыграть 1 карту, 2-я передача - 2 карты и так далее. Держите 1-4 сыгранные карты рубашкой вверх в своей собственной игровой зоне.

Как только все закончат шаги 1 и 2, переходите к шагу 3: Раскрыть и переместить.

На шагах с 3 по 9 игроки перемещают свой автомобиль и заканчивают свой ход, по одному игроку за раз. Начните с самой переднего автомобиля, ближайшей к гоночной линии, и возвращайтесь назад через позиции по одному автомобилю за раз.



3. Раскрывайте и перемещайте



Переверните карты в своей игровой зоне так, чтобы были видны их значения, затем сложите все значения вместе, чтобы определить свою скорость. Продвиньте свой автомобиль вперед ровно на столько пространств на трассе. Всегда ставьте свой автомобиль на место, ближайшее к гоночной линии, если таковое имеется.

- Автомобили никогда не мешают вам проехать через них, даже когда кажется, что ипподром перекрыт. Однако, если вы закончите свой ход в пространстве, где на всех местах есть автомобили, тогда вы заблокированы и должны поставить свой автомобиль на первое свободное место (как можно ближе к гоночной линии) позади автомобилей, которые заблокировали вас.

- Если рядом находятся 2 автомобиля, то автомобиль, ближайшая к гоночной линии, считается впереди для всех целей.

Стресс



Все игроки начинают с трех карт стресса, перетасованных в их колоду для розыгрыша, и в конечном итоге вы получите их в свою руку. Карты стресса представляют собой провалы в концентрации во время гонки по трассе.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту стресса , чтобы вытащить ее из своей руки, вы будете применять неизвестную скорость от 1 до 4.

Определите скорость, перевернув верхнюю карту вашей колоды для розыгрыша:

- Если это карта скорости , добавьте ее к вашим сыгранным картам.

- Если это не карта скорости, немедленно положите ее в стопку сброса и продолжайте переворачивать, пока не найдете карту скорости.

Делайте это для каждой сыгранной вами карты стресса. Эта рандомизация завершена, прежде чем перейти к шагу с адреналином.

Активный игрок раскрывает эти карты.





Для каждой сыгранной карты стресса, берутся карты с верхней части колоды активного игрок и сбрасываются до тех пор, пока не появится карта скорости. Затем эта карта кладется поверх карты стресса, которую она заменяет.
В этом примере активный игрок сбрасывает 2 Карты нагрева, карту стресса и стартовую карту улучшения и в итоге получает скорость 8.

4. Адреналин



Применяется только в том случае, если вы последний автомобиль, прошедший этот раунд (или два последних автомобиля в гонке с 5 или более автомобилями).

Адреналин может помочь последнему игроку пройти каждый раунд. Если у вас есть адреналин, вы можете добавить 1 дополнительную скорость (переместить свой автомобиль на 1 дополнительное пространство) до или после вашего повышения (см. ниже). Вы также получаете доступ к 1 дополнительному охлаждению. Вы можете использовать оба этих преимущества на шаге реакции.

Примечание: Адреналин не может быть сохранен для будущих раундов.

5. Реакция



Применяется только в том случае, если у вас есть доступ к символам из сыгранных карт (модуль Garage), адреналину или вашей текущей передачи.

На этом шаге вы можете активировать символы, к которым у вас есть доступ, в любом порядке, который вы хотите. Как правило, у вас есть доступ к символам из вашего текущей передачи или благодаря адреналину, но в модуле Garage вы также можете получить доступ к символам из сыгранных карт. Символы, к которым вы получаете доступ в основной игре, - это Охлаждение и Ускорение

Охлаждение

Охлаждение является важным аспектом игры, потому что она позволяет вам взять карту нагрева из вашей руки и поместить ее обратно в ваш движок (чтобы вы могли снова использовать карту нагрева). Число в символе охлаждения указывает, сколько нагрева вы можете переместить таким образом. Вы получаете доступ к охлаждению несколькими способами, но наиболее распространенным является вождение на 1-й передаче (охлаждение 3) и 2-й передаче (охлаждение 1).

Ускорение

Вы можете ускоряться один раз за ход, чтобы увеличить свою скорость. Если вы решите ускорится, заплатите 1 нагрев (стр. 7: Карты нагрева), чтобы перевернуть верхнюю карту вашей колоды для розыгрыша, пока не вытянете карту скорости (выбросьте все остальные карты, как вы делаете при игре в карты со стрессом). Перемещайте свой автомобиль соответствующим образом.

Примечание: Ускорение увеличивает значение вашей скорости для выполнения шага проверки поворота.

6. Слипстрим



Применяется только в том случае, если вы заканчиваете свой ход рядом с другим автомобилем или позади него.

Слипстрим необязателен и доступен, если вы приземляетесь рядом с другим автомобилем или в пространстве позади автомобиля или автомобилей. Если вы выберете Слипстрим, вы переместитесь на 2 пробела вперед.

Примечание: Слипстрим не увеличивает ваше значение скорости для целей шага проверки поворота.

7. Проверьте поворот



Применяется только в том случае, если вы пересекли поворот в этом раунде.

Если вы проехали поворот в свой ход (пересекли линию поворота), теперь вы должны проверить, превышает ли ваша общая скорость за раунд предельной скорости этого поворота.

- Если ваша общая скорость за раунд равна или ниже предельной скорости, ничего не произойдет.
- Если ваша скорость превышает предельную, вы платите Нагрев, равное разнице между вашей скоростью и предельной скоростью (стр. 7: Карты нагрева).

Примечание: Если вы проезжаете несколько поворотов на одном и том же ходу, вы должны оплатить каждый из них отдельно, начиная с первой линии поворота, которую вы пересекли.

Разворот

Если у вас недостаточно нагрева, чтобы заплатить за превышение скорости, вы платите весь нагрев, которое у вас есть, и немедленно делаете разворот:

- Переместите автомобиль обратно на первое свободное место перед поворотом, который вызвал разворот.
- Возьмите в руку 1 дополнительную карту стресса, если вы находитесь на 1-й / 2-й передаче, или 2 дополнительные карты стресса, если вы находитесь на 3-й / 4-й передаче.
- Переведите свою фишку КПП на 1-ю передачу.

8. Сбросить карты



Это необязательный шаг.

Вы можете сбросить карты из своей руки, если не хотите сохранять их для будущих раундов. Сделайте это, положив их лицевой стороной вверх в свою стопку для сброса. Однако никто не может просматривать стопки сброса; только верхняя карта является общедоступной.



Примечание: Вы никогда не сможете отказаться от стресс-карт или карт нагрева (даже улучшений).

9. Пополнение руки



Помните, что это один из обязательных шагов вашего хода.

Возьмите все карты со своей игровой зоны и положите их в стопку для сброса.

Вытяните обратно до 7 карт, затем следующий игрок может перейти к шагам 3-9.

Заканчиваются карты

В любой момент, если вам нужно взять или перевернуть карты, а в вашей колоде для розыгрыша не осталось карт, немедленно перетасуйте стопку сброса и положите ее лицевой стороной вниз в качестве новой колоды для розыгрыша. Затем вытяните или переверните карты, которых вам не хватало.

Если это произойдет во время вашего хода (перед этим заключительным шагом взятия), не тасуйте карты в вашей игровой зоне обратно в колоду, так как они еще не были сброшены.

Карты нагрева



Когда вы мчитесь по трассе, вам следует использовать нагрев, чтобы быстрее ехать на прямых и в поворотах.

Как следствие, карты нагрева переместятся из вашего двигателя в стопку сброса. Позже они будут перетасованы в вашу колоду для розыгрыша и попадут в вашу руку. Единственный способ вытащить карты нагрева из рук и вернуть их обратно в двигатель - это охлаждение, обычно переключаясь на более низкие передачи. Этот цикл означает, что одну и ту же карту нагрева можно использовать несколько раз во время гонки, в зависимости от того, как быстро вы ее используете, извлекаете и снова охлаждаете. Карты нагрева никогда нельзя выбрасывать или разыгрывать из вашей руки. Они эффективно уменьшают размер вашей руки, заполняя ее бесполезными картами.

Оплата нагревом

Каждый раз, когда вас просят оплатить 1 нагрев, вы должны взять 1 карту нагрева из своего двигателя и переместить ее в свою стопку для сброса. Если у вас нет доступной карт нагрева, вы не можете выбрать Ускорение. Если вы проехали поворот с предельной скоростью и у вас недостаточно нагрева, чтобы заплатить, у вас разворот (см. стр. 6).

Сдвиг вверх/вниз на 2 позиции



Если вы хотите переместить свою передачу на дополнительный шаг вверх или вниз (например, между передачами 1 и 3 или 2 и 4) во время шага 1: Переключение передач, вы должны немедленно заплатить 1 нагрев. Поскольку все переключают передачи одновременно, просто объявите, что вы это делаете, оплатите нагрев и соответствующим образом переместите свою фишку КПП.

Загроможденная рука

В редких случаях вы можете застрять с таким количеством карт нагрева в руке, что у вас не хватит играбельных карт для вашего переключения передачи. Если это произойдет, используйте как можно больше играбельных карт и компенсируйте разницу картами нагрева.

В этом случае ваш автомобиль не двигается в этом ходу. Вместо этого переместите свою фишку на 1-ю передачу, положите карты, которые находятся в вашей игровой зоне, в стопку сброса и сразу переходите к шагу 9 (Пополнение руки).

Как победить

Вы выигрываете гонку (и игру), будучи первым игроком, который пересечет финишную черту после количества кругов, указанного на поле. Если два или более автомобилей финишируют в одном раунде, победителем становится игрок, чей автомобиль находится дальше всех впереди (место, ближайшее к гоночной линии, является тай-брейком, если два автомобиля оказываются бок о бок).

Когда вы пересекли финишную черту на последнем круге:

- Слипстрим запрещен (вы также не можете скользить по финишной черте).
- Не обращайте внимания на любые предельные скорости в поворотах после финишной черты, просто двигайтесь как можно дальше.

В конце раунда уберите с трассы все автомобили, которые пересекли финишную черту, и разместите их по порядку в Зале славы на поле. Продолжайте играть, пока все автомобили не доберутся до финиша (дайте адреналин последнему автомобилю или последним двум автомобилям в зависимости от количества автомобилей, которые начали гонку, а не от оставшихся автомобилей в игре).

START YOUR ENGINES!

Теперь вы готовы играть.

Мы предлагаем вам сыграть в несколько игр, прежде чем читать о модулях Garage & Legends в другом буклете.

Просто возьмите в руку 7 карт, если вы еще этого не сделали, и начните играть в первом раунде (начните с шага 1: Переключите передачи).

CREDITS

Designed and developed by Sidekick Studio

Authors - Asger Harding Granerud and Daniel Skjold Pedersen

Illustrations and Graphic Design - Vincent Dutrait

Graphic Design and Layout - Cyrille Daujean

Editor - Jesse Rasmussen

The authors want to send a very special thank you to their amazing families for always being supportive of their crazy endeavours.

They also want to send a heartfelt thank you to the many friends and playtesters who have helped them over the years: 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, everyone at our Superhero Meetups, the Bastard Café, Giants Club and Nordic Game Artisans.

The illustrator wants to send many thanks to Peter Hutton for his encouragement and attention. His work has been a source of inspiration and has opened new horizons to enrich the universe of "Heat: Pedal to the Metal™".

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2022 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Days of Wonder Online

Register your board game

We invite you to join our online community of players at *Days of Wonder Online*, where we host a number of online versions of our games.

Head to our website and add your *Days of Wonder Online* number to your existing account or create a new one and follow the instructions. You can also learn about other Days of Wonder games, so visit us at:

WWW.DAYSOFWONDER.COM