

REGRAS

HEAT

PEDAL TO THE METAL™

LEIA ESTE LIVRETO PRIMEIRO!

Este livreto lhe ensinará todas as regras para jogar o jogo base.

Nós sugerimos que você jogue suas primeiras corridas seguindo estas regras antes de tentar o Modo Avançado e as Regras de Campeonato encontradas no outro livreto.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



Ondas de calor sobem da pista de corrida, escondendo a primeira curva. Você ajusta seus óculos enquanto o sol cintila no cromado dos carros de corrida sendo empurrados lentamente para as posições ao seu redor. O burburinho da multidão, o estalar de bandeiras ao vento, a suave vibração do seu motor. Um céu azul de verão, calmo e tranquilo na sua pole position.


A contagem é iniciada e, de repente, rugidos intensos cortam o ar ao mesmo tempo em que todos os carros disparam de suas posições iniciais; o Grand Prix começou. Você sente a poeira e o vento passarem pelo seu capacete assim que entra na primeira curva. Levando seu motor ao limite, você quase roda, mas, apertando as mãos ao volante, você desliza pelo ápice da curva mantendo a primeira colocação. Você consegue!


NÃO HÁ PRÊMIO POR CRUZAR A LINHA DE CHEGADA COM UM CARRO INTEIRO, ENTÃO...

PISE FUNDO!!!


Componentes

Aqui estão os componentes que você precisará para jogar suas primeiras partidas. Pode deixar os outros na caixa por enquanto. Eles serão descritos no outro livreto.



 Este Livreto de Regras

 2 tabuleiros de jogo dupla-face com 4 pistas diferentes (EUA, França, Grã-Bretanha e Itália)




 6 tabuleiros de jogador nas cores dos jogadores





 72 cartas Básicas (12 por jogador)
Elas têm o símbolo 




 18 cartas de Melhoria Inicial (3 por jogador)




 37 cartas de Estresse

 48 cartas de Aquecimento



 6 Alavancas de câmbio nas cores dos jogadores



 6 carros de corrida nas cores dos jogadores



Objetivo do jogo

Em Heat, todos correm com um carro em uma pista por uma quantidade determinada de voltas para estabelecer quem é o melhor piloto. No começo de cada rodada, você pode passar a marcha, o que determina quantas cartas você joga nesta rodada. Somando o valor dessas cartas você controla a velocidade do seu carro e move essa mesma quantidade de espaços na pista, disputando as posições.

Se você está jogando este jogo, você ama velocidade, então jogará suas cartas mais altas cedo e com frequência. No entanto, é necessário ter destreza para pilotar pela pista, então cuidado para não ultrapassar a velocidade sugerida de cada curva ou o seu carro irá superaquecer; force ele demais e você corre o risco de rodar. Controle a sua velocidade e cuide do seu motor se quiser uma chance de chegar ao pódio!

Preparando a partida

- Posicione o tabuleiro de jogo **1** no meio da mesa (para sua primeira partida use a pista dos EUA e considere correr apenas 1 volta para aprender melhor em vez das 2 voltas habituais indicadas no tabuleiro).
 - Cada jogador escolhe uma cor e pega o carro, o tabuleiro de jogador, a alavanca de câmbio e as 12 cartas Básicas dessa cor. Cada jogador também pega 3 cartas de Melhoria Inicial na cor escolhida.
 - Verifique o tabuleiro de jogo **2** para descobrir quantas cartas de Aquecimento e de Estresse cada jogador deve adicionar ao próprio carro (normalmente serão 6 cartas de Aquecimento e 3 de Estresse, então esse exemplo é usado abaixo).
 - Posicione seu tabuleiro de jogador à sua frente **3**. Embaralhe suas 12 cartas Básicas, 3 cartas de Melhoria Inicial e 3 cartas de Estresse juntas formando um Baralho de Compra e coloque-o virado para baixo no espaço à esquerda
- no seu tabuleiro de jogador **4**. Coloque as 6 cartas de Aquecimento viradas para cima no espaço de Motor no meio do tabuleiro de jogador **5** e sua Alavanca de Câmbio na primeira marcha **6**.
 - Coloque as cartas de Estresse restantes viradas para cima perto do tabuleiro como uma reserva **7**.
 - Posicione aleatoriamente todos os carros de corrida participantes no grid de largada para determinar a ordem da primeira rodada. Coloque-os um de cada vez, preenchendo os espaços em ordem ascendente **8**.
 - Compre 7 cartas do seu Baralho de Compra para a sua mão. Essas serão as cartas disponíveis para você na primeira rodada da partida. Você está pronto para começar!

Se você for um piloto experiente jogando com novatos, considere remover 1 ou 2 cartas de Aquecimento do seu próprio carro para equilibrar a partida.

Curvas por volta

Espaços por volta

Voltas por corrida

Hall da Fama



2

8

4

6

5

7

Jogando uma rodada

Heat é jogado ao longo de várias rodadas. Em cada rodada, todos os jogadores SEMPRE completam 4 etapas:

- 1 - ajustam suas marchas,
- 2 - jogam cartas,
- 3 - movem seus carros,
- 9 - compram até ter sete cartas novamente.

Essas etapas obrigatórias são destacadas pelo seguinte ícone: As etapas restantes (4-8) são todas situacionais e só de vez em quando se aplicam ao seu turno.

Todos os jogadores completam as etapas 1 e 2 ao mesmo tempo (realize-as em ordem, mas sem esperar uns pelos outros). Depois, começando pelo carro mais à frente, mais próximo ao Traçado da Corrida, complete as etapas de 3 a 9. Assim que um carro completar a etapa 9 e encerrar seu turno, prossiga pelas posições, completando o turno dos outros carros, um de cada vez. Repita essa sequência até que todos os carros tenham terminado a corrida (verifique a quantidade de voltas no tabuleiro da pista que estiver usando).



1. Passar a Marcha

Primeiro, verifique em que marcha o seu carro está e decida se você quer mantê-la ou passar para uma marcha acima ou abaixo dessa posição.

Observação: Você pode escolher passar a sua marcha duas posições para cima ou para baixo, mas fazer isso exigirá que você pague um Aquecimento, sobre o qual você pode ler mais sobre na p. 7: Cartas de Aquecimento.



2. Jogar Cartas


Sua marcha atual determina exatamente quantas cartas você joga da sua mão. 1ª marcha significa que você deve jogar 1 carta; 2ª marcha são 2 cartas e assim por diante. Nesta etapa você pode jogar todos os tipos de carta, exceto cartas de Aquecimento. Mantenha as cartas jogadas (entre 1 e 4) viradas para baixo na sua Área de Jogo.




3. Revelar e Mover

Revele as cartas na sua Área de Jogo, depois some todos os valores para determinar a sua Velocidade. Os valores nas cartas de Melhoria e de Estresse (veja a seguir) contribuem para a Velocidade total. **Mova o seu carro para frente na pista exatamente essa quantidade de Espaços.** Sempre coloque o seu carro na Posição mais próxima ao Traçado da Corrida se ela estiver disponível.

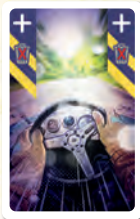



 Os carros nunca impedem que você passe por eles, mesmo quando parece que a pista está bloqueada. No entanto, se você terminaria o seu movimento em um Espaço onde há carros em todas as Posições, então você está bloqueado e deve colocar o seu carro no primeiro Espaço com uma Posição disponível **atrás** dos carros que bloquearam você (o mais próximo possível do Traçado da Corrida).

 Se houver 2 carros ao lado um do outro, o carro **mais próximo do Traçado da Corrida** é considerado na frente para todas as finalidades.

Cartas de Estresse

Todos os jogadores começam com três cartas de Estresse embaralhadas no Baralho de Compra deles e, eventualmente, as comprarão. Cartas de Estresse representam lapsos de concentração conforme você corre pela pista.



Você precisará jogar cartas de Estresse para removê-las da sua mão. Fazer isso introduz uma certa aleatoriedade à sua Velocidade (veja o símbolo  à direita).

4. Adrenalina

Aplica-se apenas se você for o último carro a se mover nesta rodada (ou um dos dois últimos carros em uma corrida com 5 carros ou mais).



A Adrenalina ajuda o último jogador em cada rodada. Ela não é bem uma etapa por si só, mas ela fornece a esse jogador símbolos extras que podem ser usados na próxima etapa (Reação). Ele pode se mover por 1 Espaço adicional **enquanto adiciona 1 ao seu valor de Velocidade** e/ou ganha 1 Resfriamento extra.


Observação: Adrenalina não pode ser guardada para rodadas futuras.





5. Reação

Nesta etapa você pode ativar os símbolos a que tem acesso **em QUALQUER ordem que quiser**. No jogo base, você tem acesso aos símbolos da sua marcha atual (Impulso e/ou Resfriamento) e Adrenalina se estiver em último. **Cada símbolo é ativado e completado individualmente.**




Símbolo

Para cada símbolo  jogado, você somará um valor desconhecido entre 1 e 4 à sua Velocidade. Isso é feito virando a carta no topo do seu Baralho de Compra:

-  Se for uma carta Básica () **adicione-a à sua Área de Jogo.**
-  Caso contrário, **coloque-a imediatamente na Pilha de Descarte** e continue virando cartas até achar uma carta Básica ()

O jogador ativo revela estas cartas na etapa 3:



Para cada carta de Estresse jogada, cartas do topo do baralho do jogador ativo são viradas e descartadas até que uma carta Básica () apareça. Então, essa carta é colocada na Área de Jogo, em cima da carta de Estresse que ela substituiu.


Nesse exemplo, o jogador ativo descarta 2 cartas de Aquecimento, uma carta de Estresse e uma carta de Melhoria Inicial, terminando com uma Velocidade de 8. Ele move imediatamente o carro dele para frente essa mesma quantidade de espaços.


5. Reação (Continuação)

Resfriamento

Resfriamento é um aspecto importante do jogo porque permite que você pegue uma carta de Aquecimento da sua mão e a coloque de volta no seu Motor (para que você possa usar essa carta de Aquecimento novamente). O número no símbolo de Resfriamento indica quantas cartas de Aquecimento você pode mover dessa maneira. Você tem acesso ao Resfriamento de algumas maneiras, mas a mais comum é por dirigir na 1ª marcha (Resfriamento 3) e na 2ª marcha (Resfriamento 1).

Impulso

Independentemente de em qual marcha esteja, você pode pagar 1 Aquecimento (veja a p. 7) para impulsionar uma vez por turno. O Impulso dá a você um símbolo  (veja a p. 5) conforme indicado nos tabuleiros de jogador. Mova seu carro de acordo com a resolução do símbolo, você ainda pode ser bloqueado.

Observação: Símbolos  sempre aumentam o valor da sua Velocidade para efeitos da etapa de Verificação de Curva.

6. Vácuo

Aplica-se apenas se você estiver ao lado ou atrás de outro carro neste momento.



Usar o Vácuo é opcional se você chegar ao lado de outro carro, ou em um Espaço atrás de um ou dois carros. Caso escolha usar o Vácuo, você se move 2 Espaços para frente. Você pode usar o Vácuo apenas uma vez por turno e, se todas as Posições no Espaço final estiverem ocupadas, coloque seu carro no primeiro Espaço com uma Posição disponível atrás dos carros que o estão bloqueando.

Observação: Usar o Vácuo NÃO aumenta o valor da sua Velocidade para efeitos da etapa de Verificação de Curva.

7. Verificação de Curva

Aplica-se apenas se você cruzou uma Linha de Curva nesta rodada.




Caso tenha cruzado uma Linha de Curva a qualquer momento nesta rodada, você deve verificar agora se a sua Velocidade total para esta rodada ultrapassa o Limite de Velocidade dessa curva (Velocidade = Soma dos valores de todas as cartas na sua Área de Jogo +1, se você usou o Bônus de Adrenalina).

-  Se a sua Velocidade total para a rodada for igual ou menor que o Limite de Velocidade, nada acontece.
-  Caso contrário, você paga Aquecimento na mesma quantidade que a diferença entre a sua Velocidade total e o Limite de Velocidade (p. 7: Cartas de Aquecimento).

Observação: Se você passar por várias curvas no mesmo turno, você deve pagar por cada uma delas separadamente, começando pela primeira Linha de Curva que cruzou.

Rodar

Se você não tiver Aquecimento o suficiente para pagar por seu excesso de Velocidade, você paga todo o Aquecimento que tiver e roda imediatamente:

-  Mova o carro de volta para o primeiro Espaço disponível antes da Linha de Curva que fez com que você rodasse.
-  Pegue 1 carta de Estresse extra para a sua mão se você estiver na 1ª/2ª marcha ou 2 cartas de Estresse extras se estiver na 3ª/4ª marcha.
-  Mova a sua Alavanca de Câmbio para a 1ª marcha.

8. Descartar

Você pode descartar cartas da sua mão se não quiser guardá-las para as próximas rodadas. Faça isso colocando-as viradas para cima na sua Pilha de Descarte. No entanto, ninguém pode consultar as pilhas de descarte (incluindo a sua própria); apenas a carta no topo é de conhecimento geral.

Observação: Você nunca pode escolher descartar cartas de Estresse ou de Aquecimento (nem mesmo as de Melhoria).



Esta carta não pode ser descartada

9. Reabastecer a Mão

Pegue todas as cartas da sua Área de Jogo e coloque-as na sua Pilha de Descarte.

Compre até ter 7 cartas novamente, depois o próximo jogador pode prosseguir com as etapas de 3 a 9.



Ficando sem cartas

A qualquer momento, caso precise comprar, virar ou descartar cartas e não houver mais cartas no seu Baralho de Compra, embaralhe imediatamente a sua Pilha de Descarte e coloque-a virada para baixo como o seu novo Baralho de Compra. Depois compre, vire ou descarte as cartas que estavam faltando.

Se isso acontecer durante o seu turno (antes desta etapa final de recompra), não embaralhe as cartas na sua Área de Jogo de volta ao baralho, pois elas ainda não foram descartadas.



Cartas de Aquecimento



Conforme você corre pela pista, você pode usar o Aquecimento para pilotar mais rápido nas retas e nas curvas. Como consequência, as cartas de Aquecimento se moverão do seu Motor para a sua Pilha de Descarte. Mais adiante, elas serão embaralhadas no seu Baralho de Compra e chegarão a sua mão. A única maneira de tirar as cartas de Aquecimento da sua mão e mandá-las de volta para o motor é ao Resfriar, geralmente ao passar para marchas mais baixas. Este ciclo significa que a mesma carta de Aquecimento pode ser usada várias vezes durante uma corrida, dependendo do quão rápido você a usa, compra e resfria novamente.

Cartas de Aquecimento na sua mão não podem ser descartadas ou jogadas. Elas efetivamente reduzem a quantidade de cartas na sua mão, preenchendo-a com cartas inúteis.

Pagando com Aquecimento

Sempre que for necessário pagar 1 Aquecimento, você deve pegar 1 carta de Aquecimento do seu Motor e movê-la para a sua Pilha de Descarte. Se você não tiver uma carta de Aquecimento disponível, você não pode escolher usar o Impulso. Se você passou por uma curva ultrapassando o Limite de Velocidade e não tiver Aquecimento o suficiente para pagar, você roda (veja a p. 6).

Passando a marcha 2 posições para cima/para baixo

Se durante a etapa 1: Passar a Marcha você quiser mover a sua Marcha mais de uma posição acima ou abaixo (por exemplo: entre as marchas 1 e 3 ou 2 e 4) você deve pagar 1 Aquecimento imediatamente. Como todos passam a marcha ao mesmo tempo, apenas anuncie o que está fazendo, pague o Aquecimento e mova a sua Alavanca de Câmbio adequadamente.




Mão Atravancada

Em raras circunstâncias, você pode acabar com tantas cartas de Aquecimento na mão que pode ficar sem cartas jogáveis o suficiente para a marcha em que está. Se isso acontecer, use quantas cartas jogáveis for possível e cubra a diferença com cartas de Aquecimento.

Nesse caso, o seu carro não se move neste turno. Em vez disso, você revela suas cartas jogadas, move imediatamente a sua Alavanca de Câmbio para a 1ª marcha, coloca as cartas da sua Área de Jogo na sua Pilha de Descarte e pula diretamente para a etapa 9 (Reabastecer a Mão).

Cartas de Melhoria Inicial

Nas suas primeiras partidas, todos os jogadores terão as mesmas 3 cartas de Melhoria (identificadas pelo padrão chevron) em seus baralhos. Você removerá essas cartas dos baralhos quando usar o modo Garagem descrito no Livro de Regras Avançadas.


Duas dessas cartas (0 e 5) possuem o mesmo visual que as cartas Básicas. Elas são geralmente usadas da mesma maneira. A única diferença é que elas são descartadas quando viradas para resolver o efeito de um símbolo .


A 3ª é simplesmente uma carta de Aquecimento extra e funciona exatamente da mesma maneira que as 6 normais, exceto que ela começa a partida embaralhada no baralho em vez de no Motor.



Como Vencer

Você vence a corrida (e a partida) sendo o primeiro jogador a cruzar a linha de chegada após a quantidade de voltas indicada no tabuleiro. Se dois ou mais carros terminarem na mesma rodada, o vencedor é o jogador cujo carro estiver mais a frente (a **posição** mais próxima ao **Traçado da Corrida** é o desempate caso dois carros terminem lado a lado).

 O Vácuo nunca pode ser usado para cruzar a linha de chegada e nem após ter cruzado a Linha de Chegada.

 Ignore quaisquer Limites de Velocidade em curvas após a linha de chegada, simplesmente mova-se o mais longe que puder.

Ao final da **rodada**, remova da pista todos os carros que cruzaram a linha de chegada e coloque-os em ordem no Espaço de Hall da Fama no tabuleiro. Continue jogando até que todos os carros terminem a corrida (dê Adrenalina ao último carro ou aos últimos dois carros de acordo com a quantidade de carros que começaram a corrida, não com os que continuam em jogo).



CRÉDITOS

Criado e desenvolvido por Sidekick Studio



Autores: Asger Harding Granerud e Daniel Skjold Pedersen

Ilustrações e Design Gráfico: Vincent Dutrait

Design Gráfico e Diagramação: Cyrille Daujean

Tradução: Eduardo Bicalho | **Revisão:** Camila Loricchio e Gabriel Novaes |

Gestão de Produto: Matheus Passeri

Os autores gostariam de mandar um "muito obrigado" especial às famílias incríveis deles por sempre apoiarem suas empreitadas malucas. Eles também gostariam de agradecer aos vários amigos e playtesters que os ajudaram através dos anos: 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, a todos nos nossos Superhero Meetups, ao Bastard Café, Giants Club e Nordic Game Artisans. O ilustrador gostaria de agradecer muito Peter Hutton, pelo encorajamento e atenção. O trabalho dele tem sido uma fonte de inspiração e abriu novos horizontes para enriquecer o universo de Heat.

Days of Wonder e o logo de Days of Wonder são marcas registradas de Days of Wonder, Inc. e copyrights © 2022-2023 Days of Wonder, Inc. Todos os Direitos Reservados.
Regras v1.1

Days of Wonder Online

Registre o seu jogo de tabuleiro

Convidamos você a se juntar à nossa comunidade online de jogadores em *Days of Wonder Online*, onde apresentamos várias versões online de nossos jogos.



Entre em nosso site e adicione o seu código da *Days of Wonder Online* à sua conta já existente ou crie uma nova conta e siga as instruções. Você também pode conhecer outros os jogos da Days of Wonder, então visite-nos em:

WWW.DAYSOFWONDER.COM