

HEAT

REGLAS DE JUEGO



¡LEE ESTAS REGLAS EN PRIMER LUGAR!

Las siguientes reglas te enseñarán cómo jugar al juego básico.

Te sugerimos que juegues tus primeras carreras siguiendo estas reglas antes de probar las reglas de Juego avanzado y las Reglas de Campeonato que se encuentran en el otro reglamento.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

®
DAYS OF
WONDER



El calor que desprende el asfalto enturbia la visibilidad de la primera curva. Los coches de carreras se colocan lentamente a tu alrededor con el cromado de su carrocería lanzando destellos al sol. Te ajustas de nuevo las gafas y te concentras: escuchas el murmullo de la multitud, el sonido de las banderas danzando con la brisa del soleado día de verano y el suave rugido del motor de tu coche en la pole position.

De repente el circuito se llena con el estruendo de los motores conforme los coches salen disparados a toda pastilla de la parrilla de salida: ¡El Gran Premio ha empezado! El viento azota tu casco con fuerza cuando estás a punto de encarar la primera curva. Aceleras a tope y por poco haces un trompo, pero te aferras al volante y buscas el vértice para trazar la curva todavía en primera. ¡Lo has logrado!

**Y COMO NO DAN PREMIO
ALGUNO POR CRUZAR LA
LÍNEA DE META CON EL
COCHE EN BUEN ESTADO,**

**¡PISAS A FONDO
EL ACELERADOR!**

Contenido

Aquí tienes un listado de todos los componentes que necesitarás para jugar tus primeras carreras. Deja en la caja del juego los componentes que no vayas a utilizar por ahora.

Este reglamento

2 tableros de doble cara con cuatro Circuitos diferentes (EE. UU., Francia, Gran Bretaña e Italia)



6 peones de
Caja de cambio de colores



6 Coches de carreras de colores



6 tableros
de Piloto de colores

72 cartas Básicas -
Podrás identificarlas gracias al símbolo



18 cartas
de Mejora inicial
(3 por piloto)



37 cartas
de Estrés



48 cartas
de Motor forzado



Objetivo del juego

En *HEAT* todo el mundo compite en una carrera de coches dando un número de vueltas determinado a un circuito para determinar quién es mejor piloto. Al inicio de cada ronda podrás cambiar de marcha para establecer el número de cartas que podrás jugar. Controlas la velocidad de tu coche sumando el valor de esas cartas para mover la misma cantidad de espacios en el Circuito, compitiendo así por quedar en primer lugar.

Si estás jugando a este juego de carreras es que te gusta la velocidad, y damos por hecho que gastarás tus cartas de mayor valor nada más empezar. Sin embargo, las carreras requieren habilidad a la hora de maniobrar por el circuito, así que ten cuidado de no sobrepasar la velocidad sugerida en cada curva o tu coche comenzará a sobrecalentarse. Y nada de apurar demasiado si no quieres correr el riesgo de hacer un trompo. ¡Controla la velocidad y cuida tu motor si quieras llegar al podio!

Preparación

- Coloca el tablero 1 en el centro de la mesa (para tu primera partida te recomendamos jugar a dar una vuelta al Circuito de EE. UU. en lugar de dos vueltas).
- Cada piloto toma un Coche de carreras del color que elija junto con su tablero de Piloto, su peón de Caja de cambio y sus 12 cartas Básicas. Además, cada piloto toma las 3 cartas de Mejora inicial del mismo color.
- Consulta el tablero 2 para saber cuántas cartas de Motor forzado y cartas de Estrés debe añadir cada piloto a su coche (normalmente suelen ser 6 cartas de Motor forzado y 3 cartas de Estrés, por lo que usaremos como ejemplo de preparación ese mismo número de cartas).
- Coloca tu tablero de Piloto frente a ti 3. Baraja tus 12 cartas Básicas junto con tus 3 cartas de Mejora inicial y tus 3 cartas de Estrés para formar tu mazo y ponlo bocaabajo en el espacio izquierdo de tu tablero de Piloto 4.

Pon tus 6 cartas de Motor forzado bocaarriba en el Motor, el espacio central de tu tablero de Piloto 5; y tu peón de Caja de cambio en la primera Marcha 6.

- Deja las cartas de Estrés restantes bocaarriba y cerca del tablero formando una reserva 7.
- Coloca al azar los Coches de carreras en la Parrilla de salida, uno a uno, ocupando las casillas en orden ascendente para determinar el orden de los jugadores en la primera ronda. 8.
- Roba 7 cartas de tu mazo y ponlas en tu mano. Esas son las cartas que tienes a tu disposición para la primera ronda de la partida. ¡Que empiece la carrera!

Si ya dominas este juego y estás compitiendo contra principiantes, puedes retirar 1 o 2 cartas de Motor forzado de tu mazo para igualar las tallas.



Ronda de juego

Heat se juega a lo largo de varias rondas. En todas las rondas de juego cada piloto debe completar SIEMPRE los siguientes cuatro pasos:

- 1 - ajustar su Marcha,
- 2 - jugar cartas,
- 3 - mover su Coche de carreras
- 9 - robar cartas hasta volver a tener 7 cartas en su mano.

Estos pasos obligatorios tienen el siguiente símbolo (!) para poderlos distinguir con facilidad. Los pasos restantes (4-8) son circunstanciales y en ocasiones solo se aplican a tu turno.

Cada piloto completa los pasos 1 y 2 al mismo tiempo. Estos pasos se juegan en orden, pero no es necesario esperar a que el resto de los pilotos terminen de jugarlos. Después, comenzando por el Coche de carreras más adelantado y pegado al Trazado del circuito, completa los pasos 3 a 9. Cuando un Coche de carreras haya terminado el paso 9, y terminado su turno, repite esta secuencia hasta que todo el mundo haya terminado la carrera o, lo que es lo mismo, hasta que todo el mundo haya dado las vueltas indicadas en el Circuito actual con su Coche de carreras.



1. Cambiar Marcha !

Primero comprueba en qué Marcha está tu coche desde la ronda anterior, y decide si quieras mantenerla o subir o bajar una Marcha desde esa posición.



Atención: puedes elegir subir/bajar la Marcha dos posiciones, pero al hacerlo tendrás que pagar una carta de Motor forzado, de la que puedes leer más en la p. 7: cartas de Motor forzado.

2. Jugar cartas !

Tu Marcha actual determina exactamente cuántas cartas juegas de tu mano. La 1^a Marcha significa que debes jugar 1 carta, la 2^a Marcha que debes jugar 2 cartas, y así sucesivamente. En este paso puedes jugar todo tipo de cartas excepto cartas de Motor forzado. Mantén las cartas jugadas (de 1 a 4) boca abajo en tu área de juego.



1 Velocidad máxima

2 Línea de curva

3 Espacio

4 Número de espacios hasta la siguiente curva

5 Casillas

6 Trazado del circuito

7 Línea de Leyendas (para el Juego avanzado)



3. Revelar y mover

Revela las cartas en tu área de juego y a continuación suma todos los valores mostrados para determinar tu velocidad. Los valores de las cartas de Mejora y de Estrés (ver más abajo) contribuyen a determinar la velocidad total. **Luego, mueve tu Coche de carreras hacia adelante ese mismo número de espacios.** En el caso de que esté disponible, siempre debes colocar tu Coche de carreras en la casilla más cercana al Trazado del circuito.



- ⓘ Los Coches de carreras nunca bloquean el paso de otro Coche, incluso cuando parezca que la pista está bloqueada. Sin embargo, si debes terminar tu movimiento en un espacio donde hay Coches en todas sus casillas, tu Coche queda bloqueado y deberás ponerlo en el primer espacio que tenga una casilla disponible lo más cerca posible del Trazado del circuito que haya **detrás** de los Coches que han bloqueado tu paso.
- ⓘ Cuando dos Coches de carreras se encuentran uno al lado del otro, se considera que el que va en cabeza es el que está **más cerca** del Trazado del circuito.

Estrés

Cada piloto comienza la carrera con 3 cartas de Estrés barajadas en su mazo de robo. Esto quiere decir que tarde o temprano las acabarás robando. Las cartas de Estrés representan los lapsus de concentración que sufres mientras disputas una carrera.



Tendrás que jugar cartas de Estrés para poder quitarlas de tu mano, pero al hacerlo añadirás aleatoriedad a tu Velocidad (consulta el símbolo + a la derecha).

4. Adrenalina

Solo se aplica si eres el último Coche de carreras en avanzar esta ronda (o de los dos últimos en una carrera con 5 Coches de carreras o más).



La Adrenalina ayuda al Coche de carreras que se encuentre **en la última posición** a moverse un poco más en cada ronda. En realidad esto no es un paso en sí mismo, sino que proporciona al Coche de carreras que se encuentre en última posición una serie de símbolos adicionales que puede utilizar en el siguiente paso de Reacción. Puede añadir una velocidad extra (es decir, mover el Coche de carreras un espacio adicional) y/o tener acceso a un Enfriamiento extra.

Atención: no puedes guardar tu Adrenalina de una ronda a otra.

5. Reacción

En este paso puedes activar los símbolos a los que tienes acceso en el orden **QUE QUIERAS**. En el juego básico, tienes acceso a los símbolos de tu Marcha actual (Impulso y/o Enfriamiento) y Adrenalina si estás en último lugar. **Cada símbolo debe activarse y completarse individualmente.**



Símbolo +

Por cada símbolo + jugado deberás aplicar un valor desconocido (de entre 1 a 4) a tu velocidad. Para ello deberás revelar la carta superior de tu mazo de robo.

- ⓘ Si es una carta Básica (), añádela a tus **cartas jugadas de la ronda** (área de juego).
- ⓘ De lo contrario, ponla **inmediatamente en tu pila de descartes** y sigue revelando cartas hasta que encuentres una carta Básica ().

El piloto del coche azul revela estas cartas en el paso 3:



Por cada carta de Estrés jugada, revela una carta de la parte superior del mazo y la descarta hasta que aparezca una carta de Básica (). Esta carta se pone encima de la carta de Estrés a la que sustituye en el área de juego.

En este ejemplo, se han descartado 2 cartas de Motor forzado, 1 carta de Estrés y 1 carta de Mejora inicial. La velocidad del Coche de carreras para esa ronda es de 8. Una vez determinada la velocidad, moverá el coche ese mismo número de espacios.



5. Reacción (continuación)

Enfriamiento



El Enfriamiento es un aspecto importante del juego porque te permite devolver una carta de Motor forzado de tu mano a tu Motor y así poder usarla de nuevo. El número del símbolo de Enfriamiento indica cuántas cartas de Motor forzado puedes jugar de esta manera. Puedes acceder al Enfriamiento de varias maneras, pero la más común es conduciendo en 1^a (Enfriamiento 3) y en 2^a (Enfriamiento 1).

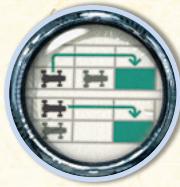
Impulso

Independientemente de la marcha en la que estés, puedes pagar 1 carta de Motor forzado (consulta la p. 7) para ganar un Impulso (una vez por turno). El Impulso ganado te proporciona un símbolo + (consulta la p. 5) tal y como aparece en tu tablero de Piloto. Luego mueve tu Coche en consecuencia (teniendo en cuenta de que puede acabar bloqueado).

Atención: los símbolos + siempre incrementan tu valor de velocidad para el paso de Comprobar curva.

6. Rebufo

Solo se aplica si al llegar a este punto estás al lado o detrás de otro Coche de carreras.



El Rebufo es opcional siempre que tu Coche de carreras termine su movimiento al lado de otro Coche o en el espacio que se encuentra detrás de uno o más Coches. Si decides usar el Rebufo, puedes avanzar con tu Coche de carreras 2 espacios adicionales. Solo puedes aprovecharte del Rebufo una vez por turno. En el caso de que todos los espacios finales de tu Rebufo estén ocupados, pon tu Coche en el primer espacio libre que haya por detrás de esos espacios.

Atención: el Rebufo NO aumenta tu valor de velocidad para el paso de Comprobar curva.

7. Comprobar curva

Solo se aplica si has cruzado una Línea de curva en esta ronda.



Si has pasado por **alguna** curva en tu turno (has cruzado una Línea de curva), **deberás** comprobar si tu velocidad total de la ronda supera la Velocidad máxima de dicha curva (Velocidad total = Suma de los valores de todas las cartas en tu área de juego, +1 si has usado Adrenalina).

➊ Si tu velocidad total de la ronda es igual o inferior a la Velocidad máxima, no ocurrirá nada.

➋ De lo contrario, deberás pagar una cantidad de cartas de Motor forzado igual a la diferencia entre tu velocidad total y la Velocidad máxima de la curva (p. 7: cartas de Motor forzado).

Atención: si pasas por varias curvas en el mismo turno, debes pagar por cada una de ellas por separado, empezando por la primera Línea de curva que hayas cruzado.

Trompo

Si no tienes suficientes cartas de Motor forzado para pagar por tu exceso de velocidad, deberás pagar todas las que tengas y sufrir un trompo inmediatamente:

➊ Vuelve a colocar el Coche de carreras en el primer espacio disponible antes de la Línea de curva que provocó el trompo.

➋ Roba, y pon en tu mano, 1 carta de Estrés adicional si estás en 1^a o 2^a Marcha, o 2 cartas de Estrés adicionales si estás en 3^a o 4^a Marcha.

➌ Mueve tu peón de Caja de cambio a la 1^a Marcha.

8. Descartar



Puedes descartar cartas de tu mano si no quieres reservarlas para futuras rondas. Para ello colócalas bocarriba en tu pila de descartes. Ten en cuenta que nadie puede examinar las pilas de descartes, ni tan siquiera la suya; tan solo la carta superior de las pilas de descartes es de dominio público.

Atención: no puedes descartar cartas de Estrés o de Motor forzado (ni siquiera las cartas de Motor forzado de Mejora).



Esta carta no puede descartarse



9. Reponer la mano

Toma todas las cartas en tu área de juego y ponlas en tu pila de descartes.

Vuelve a robar cartas hasta tener 7 cartas en tu mano y pasa el turno al resto de los pilotos para que en orden procedan con los pasos 3-9.

Quedarse sin cartas

Si en cualquier momento tienes que robar, revelar o descartar cartas y tu mazo de robo se ha agotado, baraja inmediatamente tu pila de descartes y colócalas bocabajo formando tu nuevo mazo de robo. A continuación, roba, revela o descarta las cartas que te faltaban por robar, revelar o descartar.

Si esto sucede durante tu turno (antes de llegar a este paso), no debes barajar las cartas de tu área de juego de nuevo en el mazo, puesto que aún no se han descartado.



Cartas de Motor forzado



Cuando disputes una carrera acabarás jugando cartas de Motor forzado para conducir más rápido en las rectas y en las curvas. En consecuencia, las cartas de Motor forzado pasarán de tu Motor a tu pila de descartes, de tu pila de descartes a tu mazo de robo y de tu mazo a tu mano. La única forma de deshacerte de las cartas de Motor forzado que tengas en tu mano y devolverlas al Motor es con el Enfriamiento. Puedes enfriar tu Motor al cambiar a una Marcha más lenta. Debido a este ciclo podrás llegar a usar la misma carta de Motor forzado varias veces durante la misma carrera, dependiendo de la rapidez con la que la utilices, la robes y la enfries de nuevo.

Ten en cuenta que ni puedes jugar cartas de Motor forzado desde tu mano ni puedes descartarlas. Así pues, las cartas de Motor forzado lo que hacen es reducir tu mano de cartas útiles.

Pagar cartas de Motor forzado



Cada vez que se te pida que pagues 1 carta de Motor forzado, debes robar 1 carta de Motor forzado de tu Motor y ponerla en tu pila de descartes. Si no tienes cartas de Motor forzado en tu Motor no podrás usarlas para un Impulso. Si pasas por una curva superando la Velocidad máxima y no tienes suficientes cartas de Motor forzado para pagar el exceso de velocidad, tu Coche de carreras hace un trompo (ver p. 6).

Cambiar la Marcha en 2 posiciones

Si durante el paso 1: Cambiar Marcha quieres subir o reducir una Marcha adicional (por ejemplo, cambiar de 1^a a 3^a o de 2^a a 4^a, y viceversa), tienes que pagar inmediatamente 1 carta de Motor forzado. Como todo el mundo cambia de marcha a la vez, solo tienes que anunciar que lo estás haciendo, pagar la carta de Motor forzado y mover tu peón de Caja de cambio en consecuencia.



Mano bloqueada

Puede darse el caso de que tengas tantas cartas de Motor forzado en la mano que no dispongas de suficientes cartas jugables para la Marcha actual de tu Coche de carreras. Si esto ocurre, juega todas las cartas que puedas de tu mano y cubre la diferencia con cartas de Motor forzado.

Cuando esto suceda no muevas tu Coche de carreras este turno, en su lugar, cuando reveles las cartas, pon inmediatamente tu peón de Caja de cambio en la 1^a Marcha, luego descarta las cartas que estén en tu área de juego y resuelve directamente el paso 9 de tu turno (Reponer la mano).

Cartas de Mejora inicial

En las primeras partidas todo el mundo tendrá en sus mazos las mismas tres cartas de Mejora (las que tienen el patrón de chevrones). Cuando juegues con el módulo Boxes las retirarás de los mazos tal y como se describe en el Manual de Reglas Avanzadas.

Dos de esas cartas (0 y 5) tienen el mismo aspecto que las cartas Básicas. Se utilizan casi siempre de la misma manera. La única diferencia es que se descartan cuando se giran para resolver el efecto de un símbolo +.

La 3^a es simplemente una carta de Motor Forzado adicional que funciona exactamente igual que las seis normales, la única diferencia

es que comienza la partida barajada en el mazo en lugar de en la zona del Motor.



Cómo ganar

Ganas la carrera (y la partida) si tu Coche de carreras cruza en primer lugar la línea de meta tras dar el número de vueltas indicado en el Circuito. Si dos o más Coches cruzan la línea de meta a la vez en su última vuelta, ganará aquella persona cuyo Coche de carreras se encuentre más adelantado. En el caso de que **dos Coches** de carreras terminen **uno al lado del otro**, el Coche que esté en la casilla pegada al Trazado del circuito rompe el empate a su favor.

🚫 No puedes aprovecharte del Rebufo para cruzar la línea de meta en la última vuelta, ni siquiera después de haberla cruzado.

🚫 No tengas en cuenta la Velocidad máxima en las curvas después de cruzar la línea de meta, límítate a avanzar todo lo que puedas.

Al final de la **ronda**, retira del Circuito todos los Coches de carreras que hayan cruzado la línea de meta y colócalos en orden de llegada en las casillas de Clasificación final del tablero. Continúa jugando hasta que todos los Coches terminen la carrera. Ten en cuenta que la Adrenalina se sigue proporcionando con respecto al número de Coches de carreras que empezaron la competición, no de los que todavía estén corriendo.



CREDITS

Diseñado y desarrollado por Sidekick Studio



Diseño: Asger Harding Granerud y Daniel Skjold Pedersen

Ilustraciones y diseño gráfico: Vincent Dutrait

Diseño gráfico y maquetación: Cyrille Daujean

Traducción: Moisés Busanya - **Revisión:** Laura Castro Trullén

Los autores quieren expresar su más sincero agradecimiento a sus maravillosas familias por haberles apoyado siempre en sus disparatados proyectos.

También quieren hacer llegar un sincero agradecimiento a los muchos amigos y jugadores que les han ayudado a lo largo de los años: 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 Chambliss, 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 todo el mundo en nuestras Superhero Meetups, el Bastard Café, Giants Club y Nordic Game Artisans.

El ilustrador también quiere darle las gracias a Peter Hutton por su apoyo. Su trabajo ha sido una fuente de inspiración que ha abierto nuevos horizontes a la hora de enriquecer el universo de Heat.

Days of Wonder y el logotipo de Days of Wonder son marcas registradas de Days of Wonder, Inc. y derechos de autor © 2022-2023 Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.
Reglas v1.1

Days of Wonder Online

Registra tu juego

Únete a nuestra comunidad de jugadores en línea en **Days of Wonder Online**, donde podrás disfrutar de varias versiones en línea de nuestros juegos más aclamados.



Visita nuestro sitio web y añade tu código de **Days of Wonder Online** a tu cuenta o crea una nueva y sigue las instrucciones. Allí podrás conocer otros juegos de Days of Wonder. ¿A qué esperas? Visítanos en:

WWW.DAYSOFWONDER.COM