

# 熱力狂飆 HEAT

規則書

**請先閱讀這本手冊！**

這本手冊將會教導你們遊玩核心玩法的所有規則。  
我們建議先依照這些規則遊玩幾場賽事之後，  
再去嘗試另一本手冊中的進階玩法與冠軍賽規則。

ASGER HARDING GRANERUD  
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF  
WONDER



**熱**浪從賽道上閃過，遮蔽了第一個彎道。周圍的車輛緩緩靠近你，當銜金屬車身反射的陽光耀眼時，你調整你的護目鏡。人群的吵雜聲，旗幟飄揚風中的響聲，伴隨著你的引擎微小的轟鳴聲。夏日湛藍的天空，在你的首位上享受平靜和祥和。

倒數計時開始，當所有賽車從起跑線上躍起時，瞬間低沉轟鳴聲劃破空氣；大獎賽開始了。當你進入第一個彎道時，塵土與強風劃過你的頭盔。你把引擎催到極限，在幾乎失控的邊緣之下。但你仍緊握方向盤，保持領先滑過彎道頂點。你成功了！

若無其事地在車裡跨越終點線  
並不會讓你得名，所以...

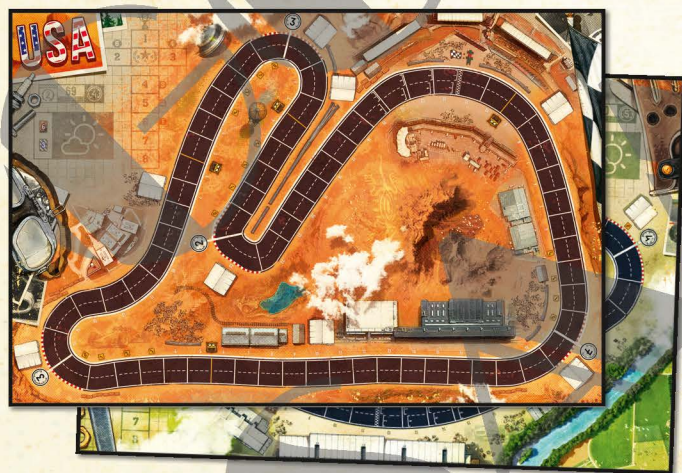
把你的油門踩到底  
全力衝刺!!!

## 內容物

這些是你遊玩前幾場遊戲將會用到的內容物。你可以先暫時將剩餘的配件留在盒子內。另一本手冊上有這些配件的詳細介紹。

🏎️ 這本規則手冊

🏎️ 2個 有著4個不同賽道的雙面遊戲圖板（美國、法國、大英帝國及義大利）

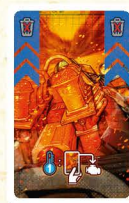


🏎️ 6張 玩家顏色的牌墊

🏎️ 72張 基本卡牌（每位玩家12張）  
它們帶有 🏎️ 標記



🏎️ 18張 起始升級卡牌（每位玩家3張）



🏎️ 37張 壓力卡牌

🏎️ 48張 熱力卡牌



🏎️ 6個 玩家顏色的排檔桿



🏎️ 6個 玩家顏色的賽車



# 遊戲目標

在《熱力狂飆》中，每位玩家將會在賽道上駕駛一輛賽車，完成指定的圈數來決定誰是最好的駕駛。在每一個回合開始時，你可以調整檔位，這意味著你本回合中能打出多少張卡牌。加總這些卡牌的數值來控制你賽車的速度，在賽道上前進對應的格數來搶奪名次。

當你在遊玩這款競速遊戲時，在享受速度的快感之下，你將會盡早並且頻繁地打出高數值的卡牌。但是，在賽道上奔馳時你需要有操控的技巧，所以當心不要超過每個彎道建議的速度，否則你的賽車將會開始過熱；油門催得過猛，你可能會失控的風險。如果你想要登上頒獎台，控制好你的速度並且照顧好你的引擎。

## 遊戲設置

- 將遊戲圖板 ① 放在桌面中央（首場遊戲使用美國賽道，並且作為教學體驗賽事只進行1圈，而不是圖板所標示一般賽事的2圈。）
- 每位玩家選擇一個顏色並且拿取對應顏色的賽車、玩家牌墊、排檔桿及12張基本卡牌。每位玩家也拿取對應顏色的3張起始升級卡牌。
- 檢查遊戲圖板 ② 上的標示，每位玩家將所示數量的熱力卡牌與壓力卡牌加入各自的賽車中（通常會是6張熱力卡牌及3張壓力卡牌，如同下方所使用的範例）。
- 將玩家牌墊 ③ 放到自己的面前。將你的12張基本卡牌、3張起始升級卡牌及3張壓力卡牌一起洗混，放在你玩家牌墊的

- 左手邊區域 ④ 形成抽牌堆。將6張熱力卡牌面朝上放到玩家牌墊中間的引擎區域 ⑤，並且將你的排檔桿放在一檔 ⑥。
- 將剩餘的壓力卡牌面朝上放到圖板附近作為供應堆 ⑦。
- 將所有參與的賽車隨機放到起始方格上，一次一輛，從編號1的位置由小到大依序填滿這些半格 ⑧。
- 從你的抽牌堆抽取7張卡牌到手中。你在遊戲的第一回合中可以使用這些卡牌。你們準備好要開始了！

如果你是較有經驗的玩家，並且你正在和新手遊玩，可以考慮從你的賽車移除1到2張熱力卡牌來公平競爭。



# 一輪流程

《熱力狂飆》會遊玩好幾輪。每輪中所有玩家必須完成以下4個步驟：

- 1 - 調整檔位，
- 2 - 打出卡牌，
- 3 - 移動賽車，
- 9 - 抽牌直到有七張手牌。

這些強制的步驟會有著以下的標示 (⚠️)。剩餘的步驟 (4-8) 都是依照情況，有時才會輪到你執行。

所有玩家同時完成步驟1和2（依照步驟順序執行，但不用等待其他玩家）。接著，從最前面的、最靠近終點線的賽車開始，完成步驟3到9。在一輛賽車完成了步驟9並且結束了自己的回合後，依照位置順序輪到下一輛賽車完成回合。一次一輛，重複這個過程直到所有賽車都完成賽事（檢查你們正在使用的賽道圖板上的圈數）。



## 1. 調整檔位 (⚠️)

首先，檢查你的賽車的檔位，並且決定是否想要保持原位或者往上或往下調整一個檔位。

**注意：**你可以選擇往上或往下調整兩個檔位，但這麼做將會需要你的賽車支付一點熱力，你可以在第7頁：熱力卡牌了解更多資訊。



## 2. 打出卡牌 (⚠️)

你能從你的手牌中打出多少張的卡牌取決於你目前的檔位。一檔表示你必須打出1張卡牌，二檔是2張卡牌，以此類推。在這個步驟中，你可以打出除了熱力卡牌外所有種類的卡牌。在你自己的遊玩區域中，面朝下保留這1-4張打出的卡牌。



### 3. 翻開並移動 (🚗)

翻開在你遊玩區域中的這些卡牌，然後加總所有的數值來決定你的速度。將來自升級和壓力卡牌（見下方）的數值加總計入總速度。將你的賽車在賽道上向前移動剛好等同速度的格數。如果可以的話，總是將你的賽車放在靠近賽事線的半格上。



- 🚗 你總是可以穿過賽車，即使是賽道看起來被阻擋。然而，如果你將在一個所有半格都有賽車的格子停下時，你被阻擋了，並且必須將你的賽車放在阻擋你賽車們之後的第一個空的半格上（盡可能靠近賽事線）。
- 🚗 如果有兩輛賽車並排，最靠近賽事線的賽車在判定上總是被認為是順位靠前的賽車。

### 壓力卡牌

所有玩家在起始各自的抽牌堆中都會洗入3張壓力卡牌，而你總是會抽到這些卡牌。壓力卡牌代表你在賽道上的集中狀態被打斷。



如果要將壓力卡牌從你的手牌中移除，你就需要打出它們。這樣做會讓你的速度變得隨機（查看右邊的+符號）

### 4. 腎上腺素

只有在你是這輪最後一輛移動的賽車時會執行（或是在五人以上賽事的最後兩輛賽車）。

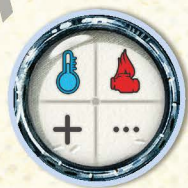


腎上腺素會在每輪中幫助最後一位玩家。它並不算是一個步驟，但會給予這位玩家額外的符號，他可以在下一個步驟（反應）中使用。當該玩家在自己的速度值中加入1時，他可以移動額外1格和/或獲得1個額外的冷卻符號。

**注意：**腎上腺素無法被保留到未來的輪次。

### 5. 反應

在這個步驟中，依照你想要的任意順序觸發你所得到的符號。在核心玩法中，符號會來自於你當前的檔位（加速和/或冷卻）以及腎上腺素。每個符號都是獨立觸發並且結算的。



### + 符號

你打出的每個+符號將會讓你的速度加上一個1到4的不確定數值。數值會透過翻開你抽牌堆最上方的卡牌的方式來決定：

- 🚗 如果它是一張基本卡牌 (🚗)，將它加入你的遊玩區域。
- 🚗 否則，馬上將它放進棄牌堆並且繼續翻牌直到你翻到一張基本卡牌 (🚗)。

當前玩家在步驟3翻開這些卡牌。



你每打出一張壓力卡牌，翻開當前玩家的抽牌堆最上方的卡牌，然後將其棄掉，直到棄掉一張基本卡牌 (🚗)。然後將這張卡牌放入遊玩區域，並覆蓋在那張壓力卡牌的上方作為替代。  
在這個範例中，當前玩家棄掉兩張熱力卡牌、一張壓力卡牌與一張起始升級卡牌，最後的速度是8。他立刻將他的賽車往前移動等同速度的格數。




## 5. 反應 (續)


### 冷卻

冷卻是遊戲中的重點，因為它能從你手牌中拿掉一張熱力卡牌，並且將其放回你的引擎（所以你可以再次使用這張熱力卡牌）。

冷卻符號的數量代表你能以這個方式放回多少張熱力卡牌。你可以透過一些方式得到冷卻符號，但最常見的是透過駕駛一檔（冷卻3）與二檔（冷卻1）來獲得。

### 加速

無論你的檔位，每個回合你可以打出1張熱力卡牌（見第7頁）來加速。加速提供你一個  符號（見第5頁）如玩家牌墊上所示。接下來移動你的賽車，你可能還是會被阻擋。

**注意：**  符號總是會增加你在彎道檢查點步驟時所判定的速度值。

## 6. 尾流

只有當你在這個步驟的時間點上，與另一輛賽車並排或緊隨其後才執行。


如果你與另一輛賽車並排，或在一輛或多輛賽車的一格之後，可以選擇利用尾流前進。如果你選擇利用尾流前進，你往前移動2格。每個回合你只能利用尾流前進一次，並且如果在你的將要停下的最後格子的所有半格都被佔據，將你的賽車放在這些阻擋賽車之後的第一個空的半格上。


**注意：** 利用尾流前進「不會」增加你在彎道檢查點步驟時所判定的速度值。

## 7. 彎道檢查點

只有在你本輪跨越一條彎道線時執行。

如果你在本回合的任意時間點跨越一條彎道線，你現在必須檢查你本輪的總速度是否超過這個彎道的速度限制（速度等於在你遊玩區域所有卡牌的數值加總，如果你使用了腎上腺素加成，額外+1）。


 如果你本輪的總速度是等於或小於速度限制，無事發生。


 否則，你支付等同於速度限制與你總速度差異數量的熱力（見第7頁：熱力卡牌）。


**注意：** 如果你在同一個回合駕駛通過好幾個彎道，你必須分別支付各自需要的卡牌，從你第一條跨越的彎道線開始。

## 失控

如果你無法使用熱力來支付你超出速度限制的部分，支付你所有的熱力後立刻失控：

 將你的賽車移回造成失控的彎道線之前的第一個可用的格子。

 如果你在一／二檔，拿取1張額外的壓力卡牌加進手牌，或是如果你在三／四檔則是2張額外的壓力卡牌。

 將你的排檔桿移動至一檔。

## 8. 棄牌

如果你不想將卡牌保留到未來的輪次，你可以從你的手牌中棄掉它們。將它們面朝上放進你的棄牌堆中。然而，沒有人可以查看棄牌堆（包含自己）；只有最上方的卡牌是公開資訊。

**注意：** 你無法選擇棄掉壓力或熱力卡牌（甚至是升級的那張）。

## 9. 補充手牌

將你遊玩區域的所有卡牌放到你的棄牌堆上方。

抽牌直到有7張手牌，然後由下一位玩家進行步驟3-9。

## 卡牌耗盡

在任意時間點，如果你必須抽取、翻開或棄掉卡牌，但你的抽牌堆沒有剩餘的卡牌，立刻洗混你的棄牌堆並將它們面朝下形成你的新抽牌堆。繼續抽取、翻開或棄掉那些還沒執行完的卡牌。

如果這發生在你的回合期間（在最後重新抽牌的步驟之前），不要將你的遊玩區域的卡牌洗回牌堆，因為它們還沒被棄掉。



無法棄掉的卡牌



## 熱力卡牌



當你在賽道上時，你應該使用熱力卡牌來加速通過直線與彎道。這樣做的話，熱力卡牌將會從你的引擎移動到你的棄牌堆。之後它們會被洗混進你的抽牌堆並且回到你的手牌。唯一一個讓這些熱力卡牌從你手上回到引擎的方式是冷卻，通常透過切換到較低的檔位來獲得冷卻。這個循環意味著同一張熱力卡牌在賽事期間可以被使用好幾次，依照你使用、抽取、再次冷卻它的速度而定。

你無法將熱力卡牌從你的手牌中棄掉或直接打出。這些無法使用的卡牌將會大幅減少你可用的手牌空間。

你無法將熱力卡牌從你的手牌中棄掉或直接打出。這些無法使用的卡牌將會大幅減少你可用的手牌空間。

### 支付熱力

每當你需要支付1點熱力時，你必須從你的引擎拿取1張熱力卡牌並且將它放進你的棄牌堆。如果你沒有可用的熱力卡牌，你無法選擇加速。如果你在跨越一個彎道時超過速度限制，並且沒有足夠的熱力可以支付，你失控了（見第6頁）。

### 往上/往下調整2個檔位

如果在步驟1：調整檔位期間，你想要額外往上或往下移動你的排檔桿一格（像是介於一、三檔或二、四檔），你必須立刻支付1點熱力。所有人會同時調整排檔桿，只要宣告你要這麼做，支付熱力並接著移動你的排檔桿。



### 手牌混亂

在罕見的情況下，你的手牌中會有太多的熱力卡牌，以至於你沒有足夠的卡牌可以依照檔位打出。如果發生這種情況，盡可能使用可打出的卡牌並且用熱力卡牌補上差距的張數。

在這個情況下，你的賽車在這個回合不能移動。取而代之的是，當翻開你打出的卡牌時，立刻將你的排檔桿移動至一檔，將你的遊玩區域中的那些卡牌放進你的棄牌堆，並且直接跳到步驟9（補充手牌）。

## 起始升級卡牌

在你的前幾場遊戲中，所有玩家在各自的抽牌堆中，都將會有相同的3張升級卡牌（有著向上箭頭標示）。當你使用進階規則手冊中所介紹的車庫模式時，你將會從抽牌堆中移除這些卡牌。

這些牌中的其中兩張（0和5）有著與基本卡牌相同的外觀。它們大多時候的功能與基本卡牌相同。唯一不同的地方在於當你翻牌來結算  $\oplus$  符號的效果時，它們會被棄掉。

第3張簡單來說就是一張額外的熱力卡牌，並且與6張一般的卡牌有著相同的使用方式，只是在遊戲開始時會將它洗混到抽牌堆中，而不是放入引擎。



## 如何獲勝

完成圖板上所標示的圈數，跨越終點線的第一位玩家獲得這場賽事（以及這場遊戲）的勝利。如果在同一輪有兩輛或更多的賽車完成賽事，賽車超過終點線最遠的玩家獲得勝利（如果兩輛賽車並排著結束，靠近賽事線的那半格的玩家獲得勝利）。

- ⊖ 無法利用尾流前進來跨越終點線或是在跨越終點線之後利用尾流前進。
- ⊖ 忽略在終點線之後彎道的速度限制，只要盡你所能移動的越遠越好。

在這輪結束時，從賽道上移除所有跨越終點線的賽車，並且依照順序將它們置在圖板上的榮譽榜格子上。繼續遊玩直到所有賽車都完成賽事（腎上腺素是依照賽事開始時的賽車數量來決定給予最後一輛賽車或最後兩輛賽車，不是依照剩餘遊玩車輛來決定）。



# 特別感謝

由Sidekick Studio設計與開發



**作者們 - Asger Harding Granerud and Daniel Skjold Pedersen**

**插圖與美術設計 - Vincent Dutrait**

**美術設計與版面配置 - Cyrille Daujean**

**中文化翻譯/校稿 - Rayy Chang/Gazza Liu**

**中文化美術設計 - Gru Tsow**

作者們想要特別感謝他們了不起的家人，感謝家人一直支持著他們的瘋狂努力。

他們還想向多年來幫助他們的許多朋友與遊戲測試者表示由衷的感謝：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 與 Nordic Game Artisans.

插圖作者想要向Peter Hutton表示感謝，感謝他的鼓勵與關注。他的作品一直是靈感的來源，既豐富了《熱力狂飆》的世界，更是開拓了新的視野。

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2022-2023 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.  
Rules v1.1

## Days of Wonder Online

註冊你的桌上遊戲

我們邀請你一同加入在  
*Days of Wonder Online*的玩家線上社群，網站中  
有著各種線上版本的遊戲。

前往網站並在你現有的帳戶或全新帳戶中輸入你的  
*Days of Wonder Online*號碼並依照步驟進行。  
你也能在此學習其他的Days of Wonder遊戲，  
拜訪網站：

**WWW.DAYSOFWONDER.COM**