

HEAT: PEDAL TO THE METAL

Il mondo delle corse di Formula 1 negli anni '60



Introduzione

Le origini di **Heat** partono da *Flamme Rouge* creato dagli stessi autori (i danesi Granerud e Pedersen per i colori della ditta Lautapeli) dove venivano usate le carte per muovere dei ciclisti degli anni '50 sulle strade del Tour de France. Days of Wonder e Asmodée hanno pensato che questo “meccanismo” si poteva adattare anche alle corse di Formula 1 e così ecco arrivare [Heat](#) sui nostri tavoli, per 1-6 “piloti” (di 10 anni o più): viene distribuito nel nostro Paese da [Asmodée Italia](#) ed è stato uno dei titoli più giocati al recente festival PLAY 2023.

Le ragioni del suo successo stanno nella grafica (molto ben curata), nelle regole, facili da imparare e nella meccanica del “deck-building” che riscuote sempre un buon favore presso i giocatori nostrani: nella recensione che segue cercheremo di spiegarvi come funziona il gioco, tenendo come base le regole “avanzate” (usando però solo le carte “Migliorie Regolari” ed il clima) ma dando comunque qualche informazione sulle differenze con la versione più semplice.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Heat.

Ricorderete senza dubbio che le piste ciclistiche di Flamme Rouge erano da comporre prima di iniziare una corsa, mentre in **Heat** ci vengono forniti due robusti tabellone stampati su entrambi i lati per offrirvi quattro circuiti già pronti: Italia, USA, Francia e Gran Bretagna.

Inutile che cerchiate una rispondenza perfetta con i veri circuiti della Formula 1 (specialmente per il Gran Premio d'Italia), ma questo non ha assolutamente influenza sullo svolgimento delle corse.

Ci sono poi sei “bolidi” degli anni '60 (miniature composte da due parti di plastica, nera per lo chassis e le gomme, colorata per la carrozzeria), 6 “leve del cambio” e 6 plance “cruscotto” (negli stessi colori delle auto), 328 carte di diverso tipo (le vedremo in dettaglio più avanti), 2 plance per le versioni “Campionato” e “Leggende”, tessere varie, ecc.

I componenti sono tutti di buona qualità e la grafica, come sempre con Days of Wonder, è estremamente curata.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il circuito del Gran Premio di Francia, uno dei più belli nella scatola.

La prima cosa da fare, ovviamente, è decidere in quale circuito effettuare la gara; poi si stende il tabellone sul tavolo e tutti i giocatori prendono una plancia, la leva del cambio (da mettere in corrispondenza della 1° marcia), un mazzetto di 12 carte “velocità” con il colore della loro scuderia. Decidete voi come posizionare le auto sulla griglia di partenza, sapendo che non è molto importante partire primi o ultimi, ma se ci tenete a fare una sessione di “prove” per determinare l’ordine di partenza vi consigliamo di prendere le 12 carte, toglierne tre a caso e giocare le altre cercando di arrivare il più avanti possibile.

Il tabellone indica eventuali condizioni climatiche ed il numero di carte “Stress” (che i giocatori devono aggiungere al loro mazzo) e “Heat” (da piazzare sulla propria plancia).



Foto 3 – Le carte Heat (a sinistra) e Stress.

Le carte “Heat” (ovvero “surriscaldamento” del motore) danno il nome al gioco ed hanno una grande importanza, sia per affrontare con qualche rischio i passaggi più impegnativi della pista (chi non rischia mai finisce invariabilmente in fondo alla corsa), sia per scalare due marce in una volta o accelerare di due marce. Queste carte però “appesantiscono” la mano dei giocatori (prendendo il posto di una o più carte “velocità”) quindi, come in un qualsiasi altro deck-building, bisogna tenerle sempre sotto controllo e cercare di scartarle appena possibile.

Le carte “Stress” invece si devono giocare nel proprio turno e funzionano un po’ da “ostacolo” (come le altre) ma nello stesso tempo danno un pizzico di casualità al gioco, quando vengono utilizzate, perché dovranno essere sostituite da carte velocità prese a caso dal mazzo (quindi non sempre le cose andranno bene ma, come abbiamo scritto sopra, bisogna prendere qualche rischio, ogni tanto, se si vuol puntare al podio).

Entrambi i tipi di carte non possono mai essere “eliminati” definitivamente dal gioco ma, come vedremo, possono essere di grande utilità e si usano quindi apposite procedure.

Prima di iniziare a posizionare le auto sulla griglia di partenza di **Heat** i giocatori devono scegliere anche TRE carte “Miglioria”: nel gioco base esse sono uguali per tutti (una velocità “0”, utile nelle curve, una velocità “5”, da sfruttare nei lunghi rettilinei, e una carta “Heat” con il colore dell’auto), ma nel gioco avanzato i piloti avranno la possibilità di modificare un po’ la loro auto (personalizzandola) scegliendo delle “Migliorie speciali”.



Foto 4 – Esempio di carte “Miglioria Regolare”.

In realtà ci sono due mazzi distinti (vedere Foto 4 qui sopra):

- Migliorie “regolari”: sono di 5 tipi e tutte permettono di avanzare un certo numero di caselle e poi applicare il loro “bonus”. Così, per fare un esempio, con le “quattro ruote motrici” (prima carta in alto a sinistra) si possono scartare fino a 3 carte Heat dalla mano; con “carrozzeria” (in alto al centro) si scarta uno Stress; con “sistema di raffreddamento” (in alto a destra) si scartano 2 carte Heat, con “R.P.M.” si aumenta di +2 l’avanzamento dopo una scia; con “freni” ci si muove di 1-2-3-4 caselle (a scelta del pilota) ma si mette 1 carta Heat nella pila degli scarti; ecc.
- Migliorie “Avanzate”: permettono di utilizzare velocità e bonus con carte gomme, turbo compressore, sospensioni, alettoni, pedale del gas, carburante, ecc.

L'uso delle carte "Miglioria" costringe i giocatori a riflettere bene sulle caratteristiche del percorso di gara (molto veloce e con lunghi rettilinei? Lento con tante curve? ecc.) per decidere come "potenziare" la loro auto in modo da sfruttarla al massimo.

Infine sarà necessario pescare una tessera "Clima" (da mettere nell'apposita casella del tabellone per modificare alcune condizioni della corsa) e un numero di tessere "Condizione della strada" pari al numero delle curve. Esse modificano le condizioni della corsa nelle curve o nei tratti di pista fra due curve.



Foto 5 – Le tessere “condizioni della strada”.

Le quattro tessere della fila in alto nella foto, per esempio, riducono o aumentano di un punto (-1 o +1) la velocità massima consigliata nelle curve; le due a sinistra della seconda fila fanno mettere negli scarti una carta Heat supplementare se si supera la velocità consigliata; le due a destra fa accelerare le auto senza pagare carte Heat (solo in quel tratto di pista, come indicato dal simbolo in basso); le due a sinistra della terza fila dicono che ad ogni “scia” si aggiunge una casella gratuita; le ultime due infine indicano che si dovranno applicare gli eventuali bonus/malus indicati sulla tessera Clima.

Il Gioco

Il rumore assordante che arriva dalla griglia di partenza di **Heat** ci dice che i nostri piloti stanno riscaldando i motori e si preparano a prendere il via, quindi torniamo da loro. Prima della partenza ogni pilota riceve le prime 7 carte del suo mazzo e decide quali saranno quelle da utilizzare.



Foto 6 – Le auto incluse nel gioco e le pedine “cloche” da mettere sulle schede personali per indicare la marcia attuale.

Le regole per muovere le auto in pista sono semplicissime:

- (1) – i giocatori per prima cosa scelgono contemporaneamente quale marcia usare, sapendo di averne quattro in tutto e che per passare da una all'altra non si spende nulla se sono adiacenti (da 1° a 2°, da 4° a 3°, ecc.) mentre si deve spendere una carta Heat (mettendola nel mucchio degli scarti) se si vuole saltare una marcia (da 2° a 4°, da 3° a 1°, ecc.);
- (2) – in base alla marcia scelta tutti posano in tavola (coperte) le carte movimento (una sola carta in “prima”, due in “seconda”, tre in “terza” e quattro in “quarta”);
- (3) – ora, a turno (partendo dall'auto più avanti o, in caso di parità, da quella “alla corda”) i giocatori scoprono le loro carte e spostano l'auto del numero di caselle indicato. Poi applicano eventuali bonus delle migliori utilizzate;
- (4) – dopo aver mosso ognuno ripesca dal mazzo per ritornare a 7 carte in mano.



Foto 7 – Una fase del Gran Premio di Gran Bretagna.

Usiamo la Foto 7 qui sopra per un esempio: è il turno del giocatore “rosso” il quale, dopo aver contato le caselle che lo separano dalla curva successiva, decide di non rischiare, scende in “seconda” (abbassando la cloche rossa di una casella sulla sua plancia) e gioca le carte 3 +1 per spostarsi di 4 caselle, superando così la linea della curva “4” senza alcuna penalità e senza correre grossi rischi neppure nella successiva quando, probabilmente, giocherà una “terza” (carte 2+1+1) per uscire in accelerazione dalla curva “3” (pagando però un Heat perché ha sorpassato di un punto il suo valore).

Come in tutte le corse automobilistiche, anche **Heat** fornisce alcune regole che migliorano l’ambientazione del gioco e, naturalmente, complicano un po’ la vita dei piloti.



Foto 8 – La plancia dei giocatori.

Tutte le azioni disponibili sono indicate chiaramente nella parte alta della plancia/cruscotto di ogni giocatore (ne vedete un esempio qui sopra).

- A sinistra (numero “1”) ci viene spiegato che dobbiamo inserire la marcia (e saltarne una ci costerà una carta Heat). Il simbolino “!” significa che questa è un’azione obbligatoria.
- Ed è obbligatoria anche la seconda, cioè la posa di X carte coperte sul tavolo in base alla marcia selezionata.
- La terza, sempre obbligatoria, spiega che dobbiamo spostare l’auto sul circuito.
- La quarta (Adrenalina) è facoltativa e ci dice che il pilota che muove per ultimo ha diritto ad avanzare di una casella extra (+1) e/o può scartare una carta Stress (termometro azzurro).
- La quinta, facoltativa, ci avverte che possiamo effettuare una “reazione”: in pratica siamo autorizzati ad usare le caratteristiche della marcia scelta (o l’adrenalina): in “prima” e “seconda” è possibile scartare dalla mano 3-1 carte Heat, per esempio, e in tutte le marce è consentito effettuare un’accelerazione extra, mettendo una carta Heat negli scarti e girando una carta velocità supplementare.
- La sesta ci ricorda che se arriviamo subito dietro (o di fianco) a un’altra auto possiamo prenderne la scia e, in pratica, la nostra auto avanzerà di due caselle extra. La cosa più importante è che il valore della scia non si somma alla velocità dell’auto, quindi spesso è un ottimo sistema per superare una brutta curva.



Foto 9 – Gran Premio di Francia: le auto devono decidere come affrontare la curva da “5” dopo un lungo e veloce rettilineo.

- La settima casella ci ricorda semplicemente che ogni curva ha un limite di velocità “ottimale”: passando con quel valore (o uno inferiore) l’auto non rischia nulla, ma se si supera quella soglia il giocatore deve subito spostare negli scarti un numero di carte Heat pari alla differenza fra la sua reale velocità ed il livello della curva. Prendiamo ad esempio la situazione della Foto 9: il gruppo di auto sta viaggiando già a velocità sostenuta, ma la curva successiva (livello di sicurezza “5”) va valutata correttamente. Il pilota “Verde” è in “terza” e decide di mantenere quella marcia giocando le carte 4+3+Stress (la carta col “+”): gira quindi la prima carta del suo mazzo e l’aggiunge alla velocità attuale, sapendo che uscirà un valore 1-2-3 (il giocatore ricorda infatti che l’ultima carta da “4” è già negli scarti) e quindi non rischia nulla. Nel prossimo turno potrà affrontare la curva in “seconda” (carte 2+1) o in “terza” (se pescherà un’altra carta da “2” o da “1” per rifarsi la mano).
- L’ottava casella ci informa che è possibile ora scartare una o più carte dalla mano (ma non le carte Heat e Stress).
- Infine la nona casella ci ricorda che dobbiamo pescare carte dal mazzo per tornare a 7 in mano (se il mazzo si esaurisce si mescolano gli scarti e si ricomincia).

Al centro della plancia ci sono tre grandi caselle: quella a sinistra è per il mazzo della pesca: quella a destra (con un bidone dei rifiuti) serve per raccogliere le carte scartate e nella centrale vanno piazzate le carte “Heat” iniziali (e quelle scartate in partita con l’azione raffreddamento).

I giocatori devono decidere prima della partenza quanti giri di pista effettuare: le regole consigliano 2 giri per partite standard, e ci sembra una scelta corretta quando i concorrenti sono proprio sei: noi

però abbiamo quasi sempre effettuato 3 giri di pista, nei nostri test, perché solo con corse un po' più lunghe salta fuori la vera abilità dei piloti nel far girare le carte Heat, usandole per coprire qualche rischio e nel riuscire poi a scartarle dalla mano appena possibile. Vince naturalmente chi taglia per primo il traguardo o, come accade molto spesso, chi arriva "più avanti" nel turno in cui più auto passano la linea a scacchi.

Qualche considerazione e suggerimento

La meccanica di base di **Heat** è il "deck-building" dunque, come in tutti i giochi di questo genere, è molto importante tenere "pulito" il proprio mazzo per avere sempre delle "mani" abbastanza flessibili e poter quindi programmare non solo la mossa del turno corrente, ma anche, seppure provvisoriamente, quella del successivo, soprattutto quando ci si avvicina alle curve più lente.



Foto 10 – Il grande rettilineo del Gran Premio USA.

Guardate, come esempio, la Foto 10 qui sopra e l'auto del pilota BLU: abbiamo messo sul tabellone la sua plancia personale e le carte che ha in mano. Il rettilineo invita a correre ad alta velocità, ma alla fine vediamo una curva molto stretta (con velocità di sicurezza "3"): il nostro pilota sposta dunque la marcia in "quarta" e gioca le carte 4+4+4+3 per un totale di 15 caselle, finendo dunque a quattro spazi dalla curva. Nel turno successivo, sperando di avere ottenuto almeno un "3" o, meglio un "1" e un "2", passerà la curva a velocità 5 (in terza) utilizzando due carte Heat (da spostare nella casella degli scarti).

Uno dei modi migliori per superare una curva è quello di sfruttare le "scie" per avanzare di due spazi e passare oltre la fatidica linea: le caselle extra della scia infatti NON si contano per la velocità dell'auto da comparare a quella della curva, quindi cercate di sfruttare questa regola ogni volta che potete e, sempre se vi conviene, evitate di posizionarvi subito prima della linea per non regalare ai concorrenti un comodo passaggio.

La scelta delle carte “Miglioria” nel gioco avanzato è molto importante perché può definire le caratteristiche della vostra auto e dovete quindi adattare la vostra scelta al tipo di circuito che state per affrontare: se ci sono molte curve le “Gomme” vi permetteranno di affrontarle ad una velocità superiore, scartando nel contempo qualche carta Heat, mentre gli “Alettoni” faranno ancora meglio al costo di una carta Heat. In circuiti con lunghi rettilinei avere il “Pedale del gas” vi permetterà di aggiungere a quelle giocate 1-2 carte prese direttamente dalla mano; la “carrozzeria”, oltre a darvi parecchi punti velocità, vi aiuta a liberare la mano dallo Stress; ecc.



Foto 11 – Le carte “Migliorie Avanzate”.

In linea di massima cercate di mantenere la vostra auto nelle prime posizioni oppure ad un “turno” di distanza massima dal leader, evitando di utilizzare nel primo giro tutte le vostre carte Heat a meno che non sia assolutamente indispensabile. Ricordate che avere 3-4 carte Heat nella casella centrale della plancia è quasi indispensabile ed assolutamente obbligatorio nell’ultimo giro, quando dovrete “spremere” l’auto per portarvi in testa e cercare di vincere la corsa allo sprint.

Le carte “Stress” sono un po’ più difficili da giocare e spesso se ne accumulano troppe in mano, e diventa necessario utilizzarle il prima possibile per avere carte migliori nel turno successivo: sarebbe bello riuscire a memorizzare le carte Velocità che avete già messo negli scarti per sapere, più o meno, cosa verrà fuori giocando uno “Stress”, soprattutto quando avrete bisogno solo di 1-2 punti extra e pescare quelle da 3-4 potrebbe essere un guaio. In un gioco come questo però “contare” le carte diventa un’azione “pesante” e praticamente non necessaria, quindi usate gli Stress quando siete comunque sicuri di riuscire a contenere i “danni” se salta fuori una brutta carta.



Foto 12 – Le carte “leggende” per giocare in solitario.

Heat si può giocare anche “in solitario”, utilizzando le apposite regole della modalità “Leggende”, un mazzo di carte e un numero qualsiasi di auto regolate dalla IA. Tutti gli avversari utilizzeranno la prima carta del mazzo “Leggende” per eseguire il loro movimento ma avranno velocità diversa in base al colore: basta leggere sulla carta il numero stampato sul “casco” dello stesso colore.

Se l’auto deve ancora superare una curva muoverà della velocità massima SE NON supera la linea, altrimenti dovrà fermarsi nella casella che precede la curva e che ha lo stesso valore del rombo che vedete sulla linea in alto nelle carte, in corrispondenza del proprio colore.

Se invece l’auto ha appena superato una curva muoverà di tante caselle quanto è il valore della curva successiva più il numero del rombo sopra al casco del suo colore. Naturalmente le auto

guidate dalla IA non hanno mai bisogno di usare carte Heat o Stress, ma non possono neppure prendere la scia.



Foto 13 – La scatola di Heat.[/caption]

Una delle parti più interessanti del gioco è la possibilità di fare un intero “campionato” in una serata: si potranno rivivere così i campionati del mondo del 1961 (3 gare), del 1962 (3 gare) e del 1963 (4 gare) ed ogni corsa si disputerà su due giri di pista. Si utilizza a questo scopo una plancia specifica sulla quale metteremo le carte “Sponsor” (che sono, in pratica, delle Migliorie monouso) le carte “Evento” e tutte le altre carte e tessere.

Poi si gira la prima carta “Evento” che indica il numero di carte Sponsor da prendere in mano (a cui aggiungere quelle del mazzo per arrivare alle solite sette), dove piazzare i segnalini “Stampa” (che regalano altre carte Sponsor se i piloti superano le curve con un po’ di... spericolatezza, ad uso e consumo dei fotografi), quale circuito utilizzare per la gara, il clima di quel giorno e le regole speciali da applicare.

I giocatori prepareranno come al solito il loro mazzo aggiungendo però UNA sola “Miglioria” all’inizio di ogni gara (scelta con il solito sistema): alla fine verranno assegnati i Punti Vittoria in

base al proprio piazzamento (a quei tempi erano 9-6-4-3-2-1) ed al termine dell'ultima gara si proclamerà vincitore chi avrà ottenuto il totale più alto

Commento finale

Tenendo sempre ben presente che **Heat**, come abbiamo già sottolineato, NON È una simulazione puntuale delle gare di Formula 1 (per questo vi rimandiamo a [Speed Circuit](#), a [Race! Formula 90](#) o a [Formula Dé](#) con le regole da Torneo) possiamo tranquillamente affermare che si tratta comunque di un gioco molto divertente e assai competitivo. In tutte le nostre prove nessun concorrente è mai arrivato a più di due turni di distacco dal primo, e questo è successo quasi sempre perché qualcuno aveva osato troppo in curva, finendo in testacoda.

In generale le corse sono molto combattute e i sorpassi si susseguono ad ogni turno, soprattutto grazie alle “scie”, poi le gare si decidono quasi sempre al... “fotofinish” con più auto che tagliano insieme il traguardo, e la vittoria viene quindi assegnata a chi arriva più lontano dalla linea a scacchi.

Abbiamo anche potuto notare, con piacere, che se allo stesso tavolo ci sono dei giocatori già esperti e dei novellini la differenza di “esperienza” viene colmata già dopo il primo giro, quando anche i nuovi hanno capito come funziona la meccanica e quanto si può “osare” con rischi minimi, oppure quando conviene restarsene a ridosso degli altri, aspettando il momento opportuno.

Durante PLAY 2023 abbiamo contato almeno una trentina di tavoli dove **Heat** era il protagonista e abbiamo provato anche a sentire l'opinione di un buon numero di quei giocatori: tutti, salvo uno (un vero appassionato di Formula 1, non soddisfatto dal livello di simulazione del gioco) hanno espresso un giudizio più che positivo, soprattutto utilizzando il gioco “avanzato”. E anche noi ci associamo a questo giudizio: pur continuando ad avere una preferenza per i due giochi citati sopra, tuttavia stiamo giocando da parecchi giorni a Heat con gli amici, soprattutto in modalità “Campionato”, e questo la dice lunga...

Prima di chiudere aggiungiamo qualche nota:

(1) – se pensate che possano esservi utili siate liberi di [scaricare delle tabelle riassuntive](#) (per gioco "base" e gioco "avanzato") dal sito Big Cream, usandole come pro-memoria per le vostre future spiegazioni;

(2) – su Board Game Geek ci sono già una trentina di circuiti (alcuni alternativi a quelli forniti col gioco) di alta qualità grafica, che potreste far stampare per ricreare un intero Campionato con tutti i Gran Premi dell'epoca.;

(3) - sfortunatamente Asger Granerud, contrariamente a quanto fanno normalmente tutti gli autori, non ha voluto rispondere ad alcune domande su qualche punto non chiaro, per cui abbiamo dovuto cercare in rete la risposta. Purtroppo non siamo riusciti a trovare tutte le risposte. Ecco comunque quello che avevamo domandato e cosa siamo riusciti a rintracciare:

HEAT: PEDAL TO METAL

(Chiarimenti alle regole trovati su Internet)

(1) – Alla partenza le auto devono partire tutte in “prima” ?

No: è possibile partire in seconda o in terza (usando un Heat)

(2) – Un’auto all’ultimo posto avanza di +1 spazio per “Adrenalina”: se finisce dietro (o di) fianco ad un’altra auto, può usare la scia?

Non abbiamo trovato una risposta a questa domanda in rete e l’autore non ci ha dato il suo parere: noi abbiamo deciso che è possibile, ma se qualcuno può confermarci questa regola gliene saremmo grati.

(3) – Prendendo la Scia devo avanzare sempre di due caselle?

Sì, a meno che tutti gli spazi non siano occupati da altre auto, nel qual caso si usa un solo avanzamento e si resta in coda agli altri.

(4) – In caso di testacoda in una curva l’auto deve essere SUBITO posizionata in una casella prima della linea di curva o si deve aspettare che tutti i piloti abbiano effettuato la loro mossa?

Anche qui nessuna risposta dell’autore e neppure su Internet. Noi abbiamo deciso che, prima di rimettere in pista l’auto andata in testacoda, devono muovere tutti i piloti. Se qualcuno trova una regola ufficiale che chiarisce il punto ci piacerebbe che ce lo comunicasse.

"Si ringrazia la ditta [ASMODEE ITALIA](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"