

**Žaidėjų kiekis:** 3-6. **Laikas:** 25 min.  
**Žaidėjų amžius:** 7+.

### Komponentai

78 temperatūros kortos;  
30 veiksmo kortų; taisyklės.

### Žaidimo tikslas

HEATED - trumpas, azartiškas ir linksmas piktas kortų žaidimas. Jo metu žaidėjai, pasinaudodami temperatūros ir veiksmo kortomis, reguliuoja savo ir priešininkų kaitrą. Tikslas - laimėti žaidimą:

- Surenkant lygiai **+13** laipsnių, kuriuos sudaro atskirų prieš žaidėją ant stalo padėtų temperatūros kortų suma.

- Eliminuojuant visus priešininkus - priverčiant juos „perkaisti“ pasiekiant **+16** laipsnių, arba „sušalti“ ties **-13** laipsnių.



### Pasiruošimas žaidimui

1. Išmaišykite ir padalinkite po 5 kortas kiekvienam žaidėjui.
2. Likusias kortas padėkite užverstas stalo viduryje. Tai - **nepanaudotų kortų malka**.

Palikite vietos ir **sužaistų kortų krūvai**.  
3. Paskutinis karštoje vonioje buvęs žaidėjas pradeda žaidimą.

### Ėjimo eiga

Žaidėjo ėjimą sudaro 3 vienas po kito sekantys etapai:

**1 etapas:** Žaidėjas privalo traukti kortą nuo nepanaudotų kortų malkos viršaus. Jei tai:

- **Temperatūros korta** - žaidėjas turi pasidėti ją atverstą priešais save.

- **Veiksmo korta** - jei ši korta nėra kombinacijų korta, žaidėjas privalo ją sužaisti (žr. veiksmo kortų galios). Kombinacijų kortą privaloma nedelsiant išmesti į panaudotų kortų krūvą, neaktyvavus jos galios.

**2 etapas:** žaidėjas privalo sužaisti vieną iš rankoje turimų kortų. Jei tai:

- **Temperatūros korta** - žaidėjas ją privalo padėti prieš save arba bet kurį priešininką.

- **Veiksmo korta** - žaidėjas ją sužaidžia atsižvelgdamas į jos galią.

**3 etapas:**

Ėjimo pabaigoje žaidėjas privalo pasipildyti ranką, traukdamas nuo nepanaudotų kortų malkos viršaus tol, kol turės 5 kortas rankoje.

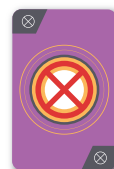
Po to ėjimas pereina kitam žaidėjui pagal laikrodžio rodyklę.

### Veiksmo kortų galios

Atvertus veiksmo kortą **1 etape**, jos galią privalu pritaikyti sau, arba, jei tai kombinacijos korta, ją išmesti į panaudotų kortų krūvą. **2 etape** žaidėjas veiksmo kortos galią gali pritaikyti tiek sau, tiek pasirinktam priešininkui:



**Apsaugos korta** - sužaisdamas šią kortą žaidėjas ją padeda atverstą prieš save arba pasirinktą priešininką. Kai priešininkas sužaidžia prieš žaidėją **temperatūros kortą**, žaidėjas **privalo** išmesti tiek priešais gulinčią **apsaugos kortą**, tiek tuo metu prieš jį sužaistą **temperatūros kortą** į panaudotų kortų krūvą. Vienu metu žaidėjas gali turėti daugiau nei vieną jį saugančią **apsaugos kortą**.



**Draudimo korta** - sužaisdamas šią kortą žaidėjas ją padeda atverstą prieš save arba pasirinktą priešininką. Žaidėjo ėjimo **2 etapo metu prieš žaidėją gulinti draudimo korta** neleidžia jam žaisti kortų iš

rankos (**1 ir 3 etapai** nėra praleidžiami). Vietoje to jis **privalo** išmesti vieną turimą **draudimo kortą** į panaudotų kortų krūvą. Vienu metu žaidėjas gali turėti kelias prieš jį sužaistas **draudimo kortas**: tokiu atveju kiekvieną ratą jis nusimeta po vieną iš šių kortų.



**Rankos keitimo korta** - sužaisdamas šią kortą žaidėjas **privalo** ją išmesti į panaudotų kortų krūvą. Tuomet jis turi pasirinkti bet kurį priešininką arba save. Pasirinktas žaidėjas išsimeta visas rankoje esančias kortas į panaudotų kortų krūvą ir traukia tokį patį skaičių naujų kortų iš **nepanaudotų kortų malkos**.



**Kombinacijos korta** - leidžia sužaisti dar iki 2 arba 3 papildomų kortų. Žaidėjui panaudojus **kombinacijos kortą**, galima sužaisti ir mažiau kortų, nei nurodyta. Tai gali būti veiksmo ir/ar temperatūros kortos. Žaisdamas kelias kortas žaidėjas jas gali paskirstyti sau ir/ar priešininkams savo nuožiūra. Sužaista **kombinacijos korta** pašalinama į panaudotų kortų krūvą.

## Kortų prastinimas

Patogumo dėlei, jei prieš žaidėją bet kuriuo metu atsiduria vienodos reikšmės, bet priešingų ženklų temperatūrų deriniai (pvz. **-3** ir **+3**; arba **-4**, **+2** ir **+2**), juos privaloma prastinti išmetant į panaudotų kortų krūvą.

## Žaidėjų eliminavimas

Žaidėjas yra eliminuojamas jei prieš jį padėtų kortų suma pasiekia:

- **-13** laipsnių arba mažiau (sušąla).
- **+16** laipsnių arba daugiau (perkaista).

## Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi iš karto kai:

- Jei žaidėjo temperatūra bet kuriuo metu tampa **lygiai +13** laipsnių. Šis žaidėjas laimi žaidimą.
- Jei eliminuojami visi žaidėjai, išskyrus vieną. Šis žaidėjas laimi žaidimą.
- Kai pasibaigia nepanaudotų kortų malka. Tokiu atveju ji **nėra** permaišoma ir žaidžiama su rankoje likusiomis kortomis, pradedant nuo pirmo žaidėjo, kurio ėjimo pradžioje nepanaudotų kortų malka yra visiškai tuščia. Visi žaidėjai dar gali atlikti po vieną ėjimą, praleisdami **1** ir **3 etapus**. Taigi

paskutinis ėjimas atitenka žaidėjui, kuris prieš tai traukė paskutinę nepanaudotą kortą. Žaidimą laimi tas, kurio temperatūros suma yra arčiausiai **+13** laipsnių. Jei lygiosios – tie žaidėjai dalinasi pergale.

## Komandinis žaidimo variantas

Žaidimą galima žaisti komandomis du prieš du ar trys prieš tris. Jei laimi bent vienas komandos narys - laimi visa komanda. Jei žaidėjas surenka pralaimėjimo temperatūros taškų sumą - visa komanda pralaimi. Šiame variante laimėjimo temperatūros sumos taškai lieka **+13** laipsnių. Pralaimėjimo temperatūros sumos taškai tampa **-10** ir **+16** laipsnių. 1 etape ištrauktą kortą galite dėti ne tik sau, bet ir savo komandos nariui. Komandos narys negali apeiti **apsaugos kortos**, todėl norėdamas padėti – privalo pirmiausia pašalinti **apsaugos kortą**.



## Taisyklių patikslinimai

- Jei žaidėjo rankoje nebelieka kortų, jis privalo pereiti prie **3 etapo** ir išsitraukęs kortas baigti ėjimą.
- **Apsaugos korta** neapsaugo nuo **draudimo** ir **rankos keitimo kortų**, taip pat nuo savo ėjimo **1 etapo** metu išsitrauktos temperatūros kortos. Kitaip tariant - **apsaugos korta** apsaugo tik nuo vienos priešininko ar komandos nario prieš žaidėją sužaistos temperatūros kortos.



PERŽIŪRĖKITE  
TAISYKLIŲ VAIZDO  
ĮRAŠĄ!

**Autorių komentaras:** „Dėkojame visiems, kurie mus palaikė viso kūrimo ir leidimo procese. Visas darbas buvo didelis iššūkis“.

Didžiausią padėką norime skirti Vilniaus stalo žaidimų kūrėjų gildijai „**PROTOTIPAS**“



## MB O kodėl ne

info@explosivefoxgames.lt  
www.explosivefoxgames.lt



# HEATED

## TAISYKLĖS

