

Da tutta Baruffus sono arrivati i piloti più audaci! Il temibile Barbarossa, il multimiliardario Gnomy Spark, il vincitore dell'ultimo torneo di Vudù, il grande Baron Skully... Sono tutti pronti sulla linea di partenza, con i motori caldi e le armi cariche! Sei pronto a tuffarti anche tu nella mischia? In Rush & Bash sarete alla guida di una potente macchina con lo scopo di tagliare per primi il traguardo. A turno giocherete una carta dalla vostra mano per ottenere effetti (lanciare missili, ripararsi, lasciare bombe sul percorso, cambiare corsia e caricare il proprio potere speciale) e per muovervi sul percorso. Un'accurata strategia vi permetterà di tenere in mano le carte più forti (Rush) per i momenti culminanti della partita e di scegliere le corsie più veloci per arrivare per primi al traguardo!



COMPONENTI DEL GIOCO



12 Plance Circuito

Fronte/Retro differenti, per un totale di 24 tracciati differenti.



43 Segnalini

Divisi in 14 Massi, 9 Bombe, 6 Cuori, 6 Stelle e 8 Boost



12 Tasselli Portale

Numerati da 1 a 6, in 2 copie ognuno.



1 Righello del Giudice



6 Macchine

Una per ogni colore



2 Classifiche

Una per 2-3/4 giocatori, l'altra per 5/6 giocatori.



6 Caschi e

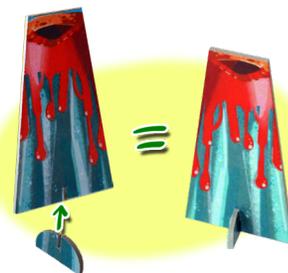
1 Brutto Muso

Da montare sugli standup contenuti nella confezione (7)



55 Carte

Divise in 31 carte Sprint (retro verde) e 24 carte Rush (retro rosso)



1 Vulcano

Composto da 2 pezzi, da montare come indicato.



6 Schede Macchina

Una per ogni colore.



1 Dado Pista



1 Linea di Partenza

Composto da 5 pezzi, da montare come indicato.

1 Ponte

Composto da 7 pezzi, da montare come indicato.

Attenzione! Vi consigliamo di rimuovere i vari pezzi di cartone dalle fustelle delicatamente e di montarli con cura per evitare di rovinarli.

PREPARAZIONE

In questa pagina trovate come preparare i componenti di gioco per una partita a Rush & Bash. Se state giocando con bambini troverete delle regole per semplificare il gioco a pag. 9.

1 CREAZIONE DEL CIRCUITO

Per la vostra prima partita prendete le plance 01, 02, 03, 04, 07, 08 e disponetele, con la faccia A rivolta verso l'alto, a formare il primo circuito di gioco, come illustrato qui sotto. Posizionate la linea di partenza sopra la linea rossa con la bandiera a scacchi della plancia 01. Per partite future, potrete scegliere uno dei circuiti presentati da pag. 9 in poi, oppure creare un vostro percorso personalizzato, seguendo le regole descritte a pag. 14.

2 PREPARARE LE VETTURE

Ogni giocatore sceglie una macchina e prende la scheda e la pedina del colore scelto. Prende inoltre un segnalino cuore che mette nella posizione più a destra della traccia segnaviga e un segnalino stella che mette sul livello 0 della barra dell'energia. Infine, prende la tessera Casco del suo colore montato su uno degli stand-up inclusi nella confezione.

3 PREPARARE I MAZZI

Prendete le carte e dividetele per tipo, formando due mazzi: il mazzo delle carte Sprint (verdi) e il mazzo delle carte Rush (rosse). Mescolate entrambi i mazzi separatamente e metteteli, a faccia in giù, di fianco al circuito in un punto del tavolo facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.



4 GRIGLIA DI PARTENZA

È il momento di schierare le macchine sulla griglia di partenza. La partenza ha 6 caselle in cui sono rappresentati tris di carte. Il più giovane al tavolo gioca per primo e posiziona la sua macchina sullo spazio contrassegnato con 1° nella figura qui a sinistra. Andando in senso orario, ogni giocatore prende la sua pedina e la posiziona nel 2°, 3°, 4°, 5° e 6° posto. Dopo aver posizionato la propria pedina, ogni giocatore pesca un tris di carte come indicato nella casella dove è posizionata la sua pedina: 3 carte Sprint per il 1° e il 2°, 2 carte Sprint e 1 Rush per il 3° e il 4°, 1 Carta Sprint e 2 Carte Rush per il 5° e il 6°. Queste carte comporranno la mano iniziale: ricordatevi di tenere segrete le vostre carte durante la partita!

5 CLASSIFICA INIZIALE

Prendete la tessera Classifica corrispondente al numero di giocatori (in 2 giocatori, usate la classifica per 3) e mettetela vicino al tabellone in modo che sia facilmente accessibile durante la partita. Dopodiché, ogni giocatore mette il proprio Casco nella posizione che sta occupando sul circuito.

6 DETERMINARE GLI OSTACOLI

Posizionate i Massi sulla prima plancia del circuito: tirate il Dado Pista e posizionate un segnalino Masso su ogni spazio Masso contrassegnato da un numero pari o inferiore al risultato del dado (vedete esempio qui sotto). Inoltre, posizionate un masso all'esterno del circuito in ogni punto di congiunzione tra due plance dove passa il circuito stesso (compresa la congiunzione subito dopo la linea di partenza). Siete pronti per cominciare.

Esempio: Simona tira e ottiene un 3. Si posizionano i Massi sugli spazi Masso contrassegnati dal numero 3+ e 2+. Se avesse ottenuto un valore più alto, avrebbe messo il masso anche sullo spazio 4+.

7 MA PRIMA DI PARTIRE....

Ogni buon pilota conosce il circuito di gara! Prima di inoltrarci ulteriormente nella spiegazione delle regole, dobbiamo imparare il gergo tecnico delle gare di Rush & Bash!

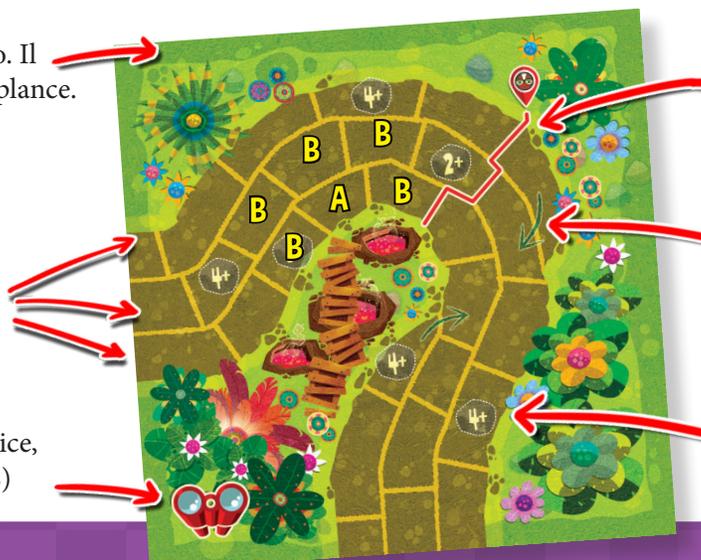
CASELLE ADIACENTI - Nel regolamento troverete spesso riferimenti alle caselle "adiacenti" a quella in cui è contenuta la vostra macchina o un altro elemento di gioco. Le "adiacenti" sono tutte le caselle che toccano con almeno un lato (anche una minima parte di esso) la casella. Nella pista sotto, le caselle adiacenti alla casella **A** sono tutte quelle contrassegnate con una **B**.

OSTACOLI - Per tutto il regolamento quando si farà riferimento ad "Ostacoli" si intende sia le macchine degli altri giocatori sia i Massi e Bombe che si possono trovare lungo il percorso.

Questa è una **PLANCIA** di gioco. Il circuito è composto da varie plance.

Questo è il circuito di gara. Il circuito è diviso in varie **CORSIE** (solitamente tre). Ogni corsia è divisa in varie **CASELLE**.

Questo è il **BINOCOLO** del giudice, serve per gli spareggi. (Pag. 8)



Questo è un **CHECKPOINT**, serve per quando si va fuori pista. (pag. 7)

Questa freccia è un **RIENTRO DI CORSIA**, la corsia rientra naturalmente nell'altra. (pag. 5)

Questo è uno **SPAZIO MASSO**, serve per inserire gli ostacoli in pista (pag. 8).

SVOLGIMENTO

Si gioca a turno seguendo l'ordine riportato dalla classifica. Il giocatore in testa alla gara sarà il primo a svolgere il proprio turno, seguito poi dal secondo e così via fino ad arrivare all'ultimo giocatore. **Quando l'ultimo giocatore ha svolto il proprio turno**, il round di gioco è terminato. A questo punto si aggiorna la classifica stabilendo il nuovo ordine di turno ed, eventualmente, si aggiungono Massi al circuito. Vediamo subito cosa può fare un giocatore nel proprio turno.

Attenzione: la classifica viene aggiornata solo quando **il giocatore in ultima posizione ha svolto il proprio turno** e non subito dopo un eventuale sorpasso!



Esempio: In questa partita a 3 giocatori il round inizia con il turno del giocatore Blu, seguito dal turno del giocatore rosso. Chiude il round il turno del giocatore Verde. Finito il turno del giocatore Verde, si calcoleranno le nuove posizioni in classifica prima di iniziare un nuovo round di gioco.

TURNO DEL GIOCATORE

Al proprio turno, un giocatore può eseguire le azioni riportate in questa pagina. Questo sommario è utile a capire cosa succede nel turno di un giocatore: i dettagli di ogni singola azione verranno descritti più avanti. Le azioni vanno eseguite nell'ordine riportato: non si può, per esempio, accelerare prima di attivare l'effetto della carta.



ATTIVA IL SUO POTERE STELLA

Il giocatore **può scegliere** se fare questa azione o non farla. Se ha il livello stella necessario, il giocatore **può** attivare uno dei poteri stella riportati sulla sua scheda macchina e applicarne gli effetti. Per maggiori informazioni sul potere stella, vedere pagina 7.



GIOCA UNA CARTA

Il giocatore **deve** scegliere una carta dalla sua mano e la mostra a tutti i giocatori. Questa sarà la carta che determinerà il movimento e l'effetto utilizzato in questo turno. Possono essere giocate sia carte Sprint (verdi) che carte Rush (rosse). Per maggiori informazioni, vedere pagina 5.



ATTIVA L'EFFETTO DELLA CARTA

Il giocatore **può scegliere** se fare questa azione o non farla. Il giocatore **può** attivare l'effetto riportato sulla carta. Gli effetti possibili sono 5: Sterzata, Bomba, Missile, Riparazione, Stella. Per la descrizione precisa di tutti gli effetti, vedere pagina 5.



E' IL MOMENTO DI ACCELERARE!

Il giocatore **deve** muoversi di tante caselle pari al valore riportato sulla carta mantenendo la sua corsia. Non può scegliere di muoversi di meno del valore indicato e non può cambiare corsia. Durante il movimento, una macchina può colpire un masso, una bomba o un'altra macchina. Per una descrizione più approfondita del movimento, vedere pagina 6.



ATTIVA IL SUO POTERE STELLA

Il giocatore **può scegliere** se fare questa azione o non farla. Se ha già attivato il suo potere stella al punto 1, non può riattivarlo ora. Altrimenti, se ha il livello stella necessario, il giocatore **può** attivare uno dei poteri stella riportati sulla sua scheda macchina e applicarne gli effetti. Per maggiori informazioni sul potere stella, vedere pagina 7.



PESCA CARTE

Se il giocatore ha meno di 3 carte, deve pescare tante carte fino ad averne 3 in mano, pescando dal mazzo (Rush o Sprint) in base all'icona riportata sotto il proprio caso nell'indicatore di classifica. Dopo aver pescato carte, il turno del giocatore è finito ed è il turno del giocatore seguente, in ordine di classifica. Se era il turno dell'ultimo giocatore, bisogna aggiornare la classifica.

TURNO DEL GIOCATORE: GIOCARE UNA CARTA

Subito all'inizio del proprio turno, un giocatore deve giocare una carta dalla propria mano e mostrarla a tutti i giocatori. Il giocatore può giocare sia una carta Sprint (verde) che una carta Rush (rossa), indipendentemente dalla sua posizione in classifica. La carta determinerà l'effetto che il giocatore userà questo turno e il movimento che farà con la sua macchina. Dopo aver applicato l'effetto (**opzionale**) e mosso la macchina (**obbligatorio**), il giocatore scarnerà la carta in un mazzo degli scarti.

Attenzione: Se il giocatore ha iniziato il turno senza carte in mano (può succedere raramente per via di regole speciali), semplicemente pesca e gioca la carta in cima al mazzo corrispondente alla sua posizione in gara, Sprint o Rush.

Suggerimento: Suggeriamo di tenere le carte verdi separate dalle carte rosse, formando due mazzi degli scarti distinti. Questo vi permetterà di non ridividerle quando dovrete mischiare per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

TURNO DEL GIOCATORE: ATTIVARE L'EFFETTO DELLA CARTA

Una volta mostrata la carta a tutti i giocatori, il giocatore può decidere di attivare l'effetto della carta. Attivare l'effetto della carta è **opzionale**: se il giocatore non ritiene opportuno attivare l'effetto, può decidere di non farlo. Ecco la descrizione di tutti gli effetti possibili.

STERZATA



Sposta la macchina su una qualsiasi casella adiacente libera (cioè non occupata da un ostacolo) appartenente ad un'altra corsia. Se la tua macchina non ha caselle adiacenti valide, l'azione non ha effetto.



Nell'esempio qui a lato, la macchina bianca può usare la sterzata per andare in una delle caselle contrassegnate in verde, ma non nella casella contrassegnata in rosso in quanto non libera.

BOMBA



Prendi un segnalino bomba e posizionalo in una casella libera (cioè non occupata da un ostacolo) adiacente alla tua macchina.



Nell'esempio qui a lato, la macchina rossa può posizionare la bomba in una delle caselle contrassegnate in verde, ma non nelle caselle contrassegnate in rosso, in quanto non libere.

RIPARAZIONE



Ripara un danno alla tua macchina: sposta il segnalino cuore di una posizione verso destra. Se il tuo segnalino cuore è già nella posizione più a destra, l'azione non ha effetto.

MISSILE



Dalla casella della tua macchina parte un missile. Segui la corsia nella direzione di gara. Il missile colpisce il primo ostacolo che incontra.

Se l'ostacolo che incontra è:

- Una macchina, questa subisce un danno (vedi "subire danni" pag. 6).
- Un Masso, rimuovilo dal percorso.
- Una bomba, questa esplose (vedi "esplosione delle bome" pag. 6).

Se il missile oltrepassa 3 checkpoint senza aver colpito un ostacolo, l'azione non ha effetto.



Nell'esempio qui a lato, la macchina rossa spara un missile che colpisce la macchina nera. La macchina nera subisce un danno.



Nel secondo esempio, la macchina rossa spara un missile che colpisce il Masso. Il Masso viene rimosso dal percorso.

STELLA



Aumenta il potere della tua macchina per poter attivare le sue mosse speciali. Sposta verso l'alto il segnalino stella di una posizione sulla plancia della tua macchina. Se il tuo segnalino è già nella posizione più in alto, l'azione non ha effetto.

TURNO DEL GIOCATORE: E' IL MOMENTO DI ACCELERARE

Dopo aver effettuato (o no) l'effetto della propria carta, è il momento di accelerare. Muovi la tua macchina di tante caselle quante il valore riportato sulla carta, seguendo la stessa corsia in cui è presente la tua macchina. Questo movimento è **obbligatorio** e deve essere effettuato completamente (es. se bisogna muoversi di 3 caselle, non si può decidere di muoversi solo di 2 o di 1). Se incontri dei rientri di corsia, potrai spostarti nel verso della freccia senza dover utilizzare effetti Sterzata (movimenti in senso inverso alla freccia richiedono di partire dalla casella da cui parte la freccia e di usare un effetto Sterzata). Se, durante il movimento, la tua macchina viene in contatto con un ostacolo (altro concorrente, bomba, Masso), il tuo movimento finisce immediatamente anche se hai ancora movimento disponibile. Lascia la macchina nella stessa casella dell'ostacolo e applica l'effetto corrispondente:

 se hai colpito una bomba, questa esplose (vedi "esplosione delle bombe" qui di seguito).

 se hai colpito un Masso, subisci un danno (vedi "subire danni" qui di seguito). Dopodiché rimuovi il Masso dal percorso.

 se hai colpito un altro concorrente, causerai un tamponamento (vedi "tamponamento" qui di seguito).

SUBIRE DANNI

Quando una macchina subisce un danno, il giocatore che la controlla sposta il segnalino cuore sulla sua plancia di uno spazio a sinistra. Se il segnalino cuore è nello spazio più a sinistra e non puoi spostarlo, la macchina va fuori pista (vedi "Fuori Pista" a pag. 7).



Nell'esempio qui a lato, la macchina rossa spara un missile alla macchina nera che subisce un danno. Il giocatore sposta il suo cuore sulla plancia della macchina nera di una posizione a sinistra. Se subirà un altro danno, essendo il cuore già nella posizione massima a sinistra, andrà fuori pista.

ESPLOSIONE DELLE BOMBE

Quando una bomba esplose viene rimossa dal percorso, non prima però di aver provocato un po' di danni. L'esplosione causa 1 danno a tutti gli oggetti (ostacoli, altre bombe e altre macchine) nella casella in cui c'è la bomba e in tutte le caselle adiacenti. In questo modo, tutti i Massi coinvolti nell'esplosione vengono rimossi dal percorso, le bombe coinvolte esploderanno a loro volta causando delle esplosioni a catena, e i giocatori coinvolti subiranno 1 danno!



Nell'esempio qui a lato, la macchina rossa spara un missile e colpisce la bomba dietro alla macchina nera che esplose. L'esplosione della bomba colpisce: 1- le due macchine (nera e bianca) che subiscono un danno, 2- la casella tra la macchina rossa e la bomba che, fortunatamente, è vuota e 3- la seconda bomba che a sua volta esplose, causando 1 danno alla macchina bianca e investendo, con la sua esplosione, altre tre caselle vuote.

TAMPONAMENTO

Quando una macchina colpisce un'altra macchina, si crea un tamponamento. La macchina tamponata subisce un danno. Se è ancora in pista (vedi "Fuori Pista" a pag. 7), sposta la macchina tamponata di 2 caselle in avanti. Questo può provocare dei tamponamenti a catena!



Nell'esempio qui a lato, la macchina rossa sterza e va avanti di due, tamponando la macchina bianca, terminando il suo movimento. La macchina bianca subisce un danno e, normalmente, verrebbe spostata avanti di due, tamponando la macchina verde. In questo caso, la macchina bianca ha un solo punto vita e va fuori pista e non si ha, quindi, un secondo tamponamento.

TURNO DEL GIOCATORE: ATTIVARE IL POTERE STELLA

Prima di giocare la carta o dopo averla giocata (ma mai due volte in un turno), un giocatore può attivare il suo potere stella. I poteri stella sono riportati sulla plancia della macchina di ogni giocatore e sono divisi in poteri di 1°, 2° e 3° livello. Puoi decidere di attivare il potere corrispondente al tuo attuale livello (dato dalla posizione del segnalino stella sulla plancia) o un qualsiasi potere di livello inferiore. Quando attivi il potere, **scarica la barra riportando il segnalino stella sullo zero** (indipendentemente dal potere che attivi) ed esegui le azioni indicate.

I poteri di 1° Livello ti permettono di giocare un effetto (bomba, missile, riparazione o cambio corsia) e/o ti permettono di muovere di caselle extra (come un'accelerazione).

Tutte le macchine hanno lo stesso potere di 2° livello che ti consente di giocare una carta extra in questo turno. Alla fine del turno ricordati di pescare carte fino ad arrivare ad averne 3 in mano.

I poteri di 3° livello sono tutti differenti e sono descritti sulla plancia della macchina. Gli ostacoli funzionano come di consueto bloccando il movimento.

Attenzione: Se il potere di 3° livello permette di cambiare corsia, puoi effettuare quanti cambi di corsia vuoi durante il movimento (ogni cambio costa 1 punto movimento).

Attenzione: Quando un potere di 3° livello permette di passare sopra agli ostacoli, se alla fine dell'azione ti trovi in una casella occupata, retrocedi fino alla prima casella libera.

Esempio: è il turno di Federico. Il livello di potere della sua macchina è a 2. Federico decide di usare il potere di livello 1, azzera la sua stella e lancia un razzo colpendo la macchina nera davanti a lui che perde un punto vita. Cogliendo l'occasione, Federico gioca una carta Sprint con un missile e un movimento di 2. Lancia così un secondo missile (causando un secondo danno alla macchina nera), si muove di 2 caselle tamponando la macchina nera e causandogli un terzo danno. La macchina nera è fuori pista, torna indietro fino al primo check point e aumenta di 1 il suo potere stella.



FUORI PISTA

Quando la tua macchina subisce un danno ma il segnalino Cuore si trova già nella sua posizione più a sinistra e non puoi ulteriormente spostarlo, finisci fuori pista. Quando finisci fuori pista, esegui queste operazioni in ordine:

1. Segui a ritroso la corsia su cui ti trovi finché non oltrepassi il checkpoint più vicino (anche la linea di partenza è un checkpoint).
2. Se la casella subito dopo il checkpoint nella corsia è libera da ostacoli, posiziona la tua pedina in quella casella altrimenti continua a ritroso finché non incontri una casella libera e posiziona lì la tua macchina.
3. Riporta il segnalino cuore nella posizione più a destra.
4. Sposta verso l'alto il segnalino stella di 1 posizione.
5. Se sei andato fuori pista durante il tuo turno, termina il tuo turno immediatamente.

Se più di un concorrente finisce fuori pista contemporaneamente (ad esempio, a causa di un'esplosione), le diverse sequenze di fuori pista vengono risolte nell'ordine di classifica sull'indicatore (prima i concorrenti davanti, poi quelli dietro).



L'esplosione della bomba colpisce le macchine nera, bianca e verde. Tutte queste macchine subiscono un danno, ma sia la macchina nera che la macchina verde erano ad un solo punto vita e finiscono Fuori Pista. La macchina nera retrocede nella sua corsia fino al checkpoint, dove incontra la macchina rossa ed è costretta a retrocedere di un'ulteriore casella (B). La macchina verde retrocede alla prima casella dopo il checkpoint (A). Entrambe le macchine tornano al massimo di vita e salgono di uno sul potere della stella.

FINE DEL ROUND

Quando tutti i concorrenti hanno effettuato un turno, il round termina. A questo punto, bisogna svolgere due azioni: aggiornare la classifica (**obbligatorio**) e aggiungere Massi al circuito (**eventuale**). Dopodiché si inizia a giocare un nuovo round partendo dal giocatore in testa alla classifica e procedendo verso l'ultimo giocatore, come di consueto.

FINE DEL ROUND: AGGIORNARE LA CLASSIFICA

L'ordine dei giocatori per il round successivo viene calcolato in base alla posizione delle macchine sul tracciato: i caschi vengono disposti sulla classifica seguendo il nuovo ordine. dispone i caschi in ordine. In questo modo è possibile che un concorrente possa effettuare l'ultimo turno di un round e, subito dopo, il primo turno del round successivo, qualora sia riuscito a rimontare in testa alla gara. **Se a colpo d'occhio e logica** non è chiaro chi tra due concorrenti è più avanti dell'altro, Rush & Bash ci viene incontro con i suoi astuti arbitri di gara: delle piccole talpe posizionate lungo il percorso. Per fare ciò, Prendi il righello del giudice e posizionalo in modo che uno dei lati corti sia sul binocolo della plancia in cui sono contenute le macchine. Ruota il righello partendo dall'uscita della tessera e muovendoti verso l'entrata: l'ordine sarà dato da come il righello incontra le caselle in cui sono contenute le macchine, le prime incontrate sono in testa. Usate questo sistema solo se c'è un reale dubbio sull'ordine di gara perché le talpe non sono note per la loro vista acuta e sbagliano di frequente.



Nell'esempio qui a lato, i giocatori ricorrono all'utilizzo del giudice talpa per capire la posizione. Si prende il righello, si posiziona con il lato sinistro sul binocolo e si mette in posizione orizzontale (righello bianco). Dopodiché si muove verso l'alto, mantenendo il lato sinistro sul binocolo. Il primo della classifica sarà il giallo, seguito dal verde (righello rosso). Dopodiché il righello incontrerà la casella della macchina rossa (righello azzurro) e quella della macchina nera per chiudere sulla casella della macchina bianca. La classifica finale sarà: Giallo, Verde, Rosso, Nero, Bianco.

FINE DEL ROUND: AGGIUNGERE MASSI AL CIRCUITO

Se, alla fine del round, almeno una macchina ha superato una congiunzione tra due plance dove è ancora presente un Masso, dovrai determinare gli ostacoli nella plancia successiva a quella dove è entrata la macchina. Prima di tutto, rimuovi il Masso sulla congiunzione che è stata valicata, dopodiché si determina la posizione dei nuovi ostacoli: l'ultimo giocatore tira il dado e mette un Masso in ogni casella Masso che abbia al suo interno un numero pari al risultato del dado o inferiore. Se i segnalini Masso finiscono, rimuovi dal gioco il segnalino rimasto più indietro sulla pista.



Nell'esempio qui a lato, il round è finito e la macchina rossa e nera sono entrate nella plancia A. Essendoci ancora un Masso sulla congiunzione tra le due plance, bisogna determinare i Massi della plancia successiva a quella dove le macchine sono entrate, ovvero la plancia B. Il giocatore ultimo di gara tira il dado e ottiene 3. La plancia ha uno spazio Masso 2+ e uno spazio Masso 3+ su cui vengono messi i Massi (2 e 3 sono minori uguali a 3) e 4 spazi Massi 4+ su cui non vengono posti Massi (4 è maggiore di 3).

FINE DELLA PARTITA

Appena un concorrente supera la linea del traguardo, il suo turno termina immediatamente. Il giocatore ha terminato la corsa ed è fuori dalla gara. La gara continua fino al termine del round corrente (fino all'ultimo giocatore). Chiunque durante il round tagli il traguardo (anche a causa di un tamponamento) verrà considerato fuori dalla gara. Una macchina fuori dalla gara non può fare altre azioni (né giocare una carta se ha già usato un potere, né usare un potere se ha già giocato una carta), non può subire danni e la sua casella si considera vuota (altre macchine possono entrarci).

Alla fine del round in cui almeno un concorrente ha tagliato il traguardo, ricalcolate normalmente la classifica sull'indicatore. Questa è la classifica finale della partita: il vincitore sarà il giocatore in testa alla gara! In caso di parità, conta la classifica del round precedente.

EXTRA: VERSIONE SEMPLIFICATA

Se volete una versione più semplice di Rush & Bash per poter introdurre bambini più piccoli al gioco o provare partite più lineari, potete rimuovere i poteri Stella. In questo caso, le macchine non potranno più attivare i loro poteri, il fuori pista non aumenta il livello stella della macchina e le carte con effetto stella giocate non aumentano la barra ma incrementano di 2 caselle extra il movimento di quel turno.

CIRCUITI

Nelle prossime pagine troverete 5 circuiti pronti per essere giocati. Questi circuiti utilizzeranno alcune plance speciali. Queste plance hanno regole speciali riportate direttamente nella pagina del circuito. Molte di esse riportano uno o più fulmini disegnati sulle caselle della plancia: se una macchina, per qualsiasi motivo, passa sopra uno di questi fulmini innescherà, al termine del proprio movimento, un effetto speciale che dipende dalla plancia stessa. Potete provare i circuiti nell'ordine che più preferite.

Se non vi bastano, potrete trovare altri circuiti online, sul sito www.redglove.eu, scaricando la Crimson Cup.

Se anche questi non bastassero, al termine del manuale (pag. 14) troverete alcuni consigli per creare i vostri circuiti unendo le plance pista come più preferite! Accendete e calibrate i mirini!



Una produzione Red Glove Edizioni - Settima Ristampa - 2020

Red Glove di Dumas Federico - Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Game Design: Erik Burigo

Sviluppo: Marco Valtriani

Impaginazione: Federico Dumas

Direzione Produzione: Federico Dumas

Illustrazioni & Grafica: Guido Favaro

Consulenza Commerciale: Simona Lombardo

L'autore desidera ringraziare Gianni e Silda per l'esempio e la direzione, Emanuela per l'amore e il supporto continuo, gli amici per la fiducia, Lilo e Stitch per la coccolosità, l'associazione ludica ALEATOR per avermi avviato a questa passione, Federico e Marco per le opportunità e l'addestramento, la caffeina per il sostentamento, Guido per la creatività, Diego per non avermi picchiato, tutto lo staff Red Glove per l'eccellente lavoro ed in particolare l'editing per aver tagliato questa frase proprio sul.

Red Glove invita a guidare con prudenza su qualsiasi strada diversa dai circuiti di Baruffus e a non montare sulla vostra macchina lanciamissili, lanciagranate o qualsiasi altro tipo di arma. **NON FATELO A CASA!**



CIRCUITO 1 NEGLI ACQUITRINI DI TZULAN

Questo circuito si dipana tra gli acquitrini dell'antico tempio di Tzulan. In queste terre infestate da Brutti Musi gareggerete su un percorso torbido e pieno di insidie. Il circuito passa sopra un antico ponte di liane scosso continuamente da un forte vento impetuoso. Riuscirete a rimanere saldi sul ponte o finirete nel lago sottostante? I malcapitati che cascheranno avranno davanti a loro una lunga strada per rientrare in gara!

PLANCE 06B-07B: IL PONTE SOSPESO

Durante la preparazione del circuito, prendi il ponte e mettilo sul lago in modo che le rampe siano attaccate alle due caselle finali delle corsie "tagliate". Tutte le caselle del ponte hanno il simbolo del fulmine e la rampa non vale come casella (con un movimento di 1 dal basso ti ritroverai nella prima casella del ponte). Quando termini un'azione su una di queste caselle tira il dado pista. Se ottieni un numero pari o minore del numero di macchine correntemente sul ponte, la tua macchina cade nel laghetto sottostante e subisce 1 danno. Il lago è una casella che può contenere un numero qualsiasi di macchine (non c'è tamponamento) e vale come checkpoint. Alla fine del round, le macchine rimaste nel lago si disporranno secondo l'ordine del round precedente (es. se la macchina nera era prima e la verde terza ma sono finite nel lago nelle ultime posizioni, la nera sarà prima della verde). Se il danno subito cadendo dal ponte ti fa andare fuori pista, riprendi a giocare dalla casella del lago.

CIRCUITO 2 ATTENZIONE FRANA PIU' AVANTI

Benvenuti nella Valle Tormentata! Un percorso semplice tutto sommato, se non fosse che parte dello stesso è stato costruito subito sotto l'Altopiano dei Grugnosi. Questi bestioni sono sempre in movimento e il terreno continuamente scosso genera spesso valanghe e frane che possono colpire i piloti meno esperti. Vogliamo dare a tutti i piloti un consiglio. Se saprete cambiare corsia al momento giusto nel tratto 9A, potrete prendere una piccola scorciatoia che vi farà guadagnare molto terreno rispetto ai vostri avversari!



PLANCE 04B-08B: LA FRANA

Alla fine di un'azione in cui hai attraversato una delle due caselle con il fulmine, potresti provocare una frana. Tira il dado pista. Se ottieni 3 o 4, prendi un segnalino Masso dalla riserva e ponilo in una casella di una delle due zone rosse. Poi prendi un altro segnalino Masso e mettilo in una casella dell'altra zona rossa. Se col dado ottieni 5 o 6, metti – in ciascuna delle due zone rosse – due segnalini Masso. La casella può anche essere occupata. In questo caso il Masso è subito eliminato dal gioco e, se la casella è occupata da una bomba, questa esplose, se è occupata da una macchina, questa subisce 1 danno. Non puoi mettere due segnalini Masso nella stessa casella anche se il primo è stato eliminato.

CIRCUITO 3

NELLE MAGICHE LANDE DELL'IMPERO DELLA FENICE

Nell'anno 786 dopo il Cataclisma anche il grande Impero della Fenice decise di partecipare ai campionati del Rush & Bash, creando un apposito circuito. Sfortunatamente i chierici dell'Ordine della Fenice non riuscirono a trovare uno spazio abbastanza ampio da contenere un circuito regolare che iniziasse e finisse nello stesso punto (forse l'Impero non era così grande come credevano): l'unico spazio che trovarono era una gola stretta e lunga. Così l'Impero mandò alcuni maghi imperiali a risolvere il problema: i maghi crearono dei portali permanenti in grado di teletrasportare i concorrenti arrivati al termine del percorso direttamente all'inizio dello stesso risolvendo egregiamente il problema. Nessuno sembrò badare al piccolo problema dei geysir esplosivi presenti in fondo alla gola: qualche soffione ogni tanto non avrebbe fatto di certo grandi danni...



PLANCE 02B-03B: TELETRASPORTI!

Durante la fase di Preparazione, prendi le tessere portale e dividile in due pile contenenti rispettivamente sei tessere con i numeri dall'1 al 6. Prendi una delle pile, mescolala e metti le sei tessere, a caso, sui fulmini della plancia 03B. Ripeti il procedimento disponendo le tessere dell'altra colonna nell'altra plancia 02B, sempre a caso. Non appena entri in una casella contenente un portale, teletrasporta la macchina sul portale con lo stesso numero dell'altra plancia. Se hai del movimento extra, puoi continuare ad utilizzarlo dalla casella dove sei arrivato. Ai fini di fuori pista e traiettorie dei missili, le due plance di Teletrasporto sono considerate consecutive (quindi i missili entrano nei teletrasporti come le macchine), e le corsie numerate con lo stesso numero si considerano continue.

PLANCIA 05B: GEYSER... ESPLOSI!

Questa plancia rappresenta una zona di geysir che possono eruttare in qualsiasi momento. Non appena entri in una casella col fulmine, tira immediatamente un dado pista.

- Se ottieni 1, subisci 2 danni e termini immediatamente il tuo movimento e il tuo turno.
- Se ottieni 2, subisci 1 danno e termini immediatamente il tuo movimento e il tuo turno.
- Se ottieni 3 o 4, subisci 1 danno ma continui il tuo movimento e il tuo turno normalmente. Puoi scegliere, se vuoi, di terminare il tuo movimento.
- Se ottieni 5 o 6 passi illeso sopra il geysir.

CIRCUITO 4

IL CIRCUITO DELLE LANDE SELVAGGE

Benvenuti nelle lande Selvagge. Vulcani, giungle intricate, lande desolate e nonne con cappello e sciarpa tra le mani! Tutte le insidie sembrano essersi materializzate in questo circuito. Il Vulcano e le Lande Desolate hanno fatto diverse vittime nei campionati passati ma alcuni concorrenti si sono persi nelle Giungle Intricate e non ne sono mai usciti. Non è raro che, dopo anni di lotte per uscire dalle giungle, un concorrente insegua una macchina e vinca una gara a cui non si è mai iscritto!

PLANCIA 09B: VULCANO

Questa plancia rappresenta un vulcano attivo pronto ad eruttare lava alla minima provocazione. Durante la preparazione, mettete il vulcano sulla lava rossa al centro della plancia. Le caselle rosse sono zone pericolose perché si trovano sul percorso della lava. Alla fine di un'azione in cui hai attraversato almeno 1 casella con il simbolo del fulmine, tutte le macchine ferme su una casella rossa tirano il dado pista. Nota che potresti dover tirare per aver risvegliato il vulcano tu stesso.

- Se il giocatore ottiene 1, la sua macchina subisce 2 danni.
- Se il giocatore ottiene 2, 3 o 4, la sua macchina subisce 1 danno

• Se il giocatore ottiene 5 o 6 riesce ad evitare la lava.

I giocatori coinvolti tirano il dado pista (e ne applicano gli effetti) secondo l'ordine di classifica.



PLANCIA 10B: GIUNGLE INTRICATE

Quando arrivi alla casella con il fulmine, metti la tua macchina direttamente all'interno della prima radura (la più vicina al fulmine) e termina immediatamente il movimento e il turno. All'inizio del turno, tira un dado pista:

- Se sei nella terza radura, oppure se hai ottenuto 5+, salta direttamente alla casella d'uscita (col fulmine) e continua il tuo turno.
- Se ottieni 1-4 nella prima o seconda radura, rimani bloccato nella giungla: sposta la tua macchina alla radura seguente e salta il tuo turno (non puoi giocare carte, usare il potere stella o reintegrare la mano).

Le radure non sono considerate caselle: in una radura possono stare più macchine senza causare alcun tamponamento e non possono esserci bombe. I missili, considerano la casella d'entrata con il fulmine consecutiva a quella d'uscita (non passano dalle radure). Attenzione: alla fine del round per calcolare il nuovo ordine di turno delle macchine rimaste nelle radure si dà precedenza prima in base alla radura (prima la terza, poi la seconda e infine la prima) e se ci sono più macchine nella stessa si guarda la classifica del round precedente.

Fate attenzione alla landa desolata! Non contiene un checkpoint! Cercate di affrontarla con molte riparazioni!

CIRCUITO 5

L'ALTOPIANO DEI GRUGNOSI

Ricordate il circuito 2 con tutte le frane causate dai Grugnosi dell'Altopiano dei Grugnosi? Ecco, questo circuito è stato fatto proprio sopra quell'altopiano. Purtroppo i Brutti Musi hanno deciso di fare, nello stesso posto, il loro circuito di Grugni & Duri, una gara particolare nella quale i Brutti Musi si lanciano a dorso di grandi Grugnosi in un circuito dalla forma non ben definita... Qualcuno comunque vince alla fine, se non va a sbattere contro una delle vetture del Rush & Bash....



PLANCE 11B-12B: GRUGNOSO!

Durante la preparazione, metti il Grugno sulla casella orma di colore rosso al centro del percorso. Il segnalino Grugno si muove sui punti indicati dalle orme.

Al termine di un'azione in cui hai oltrepassato almeno 1 casella con il simbolo del fulmine, tira immediatamente un dado pista. Puoi muovere il segnalino Grugno di un numero di "passi" pari o inferiore al risultato del dado, in qualsiasi direzione, ma non può tornare indietro nel corso dello stesso movimento. Il Grugno oltrepassa tutti gli ostacoli: le bombe oltrepassate esplodono (causando 1 danno allo stesso Grugno se si trova nell'area dell'esplosione al termine del movimento), i Massi vengono rimossi (senza causare danni) mentre le macchine subiscono 1 danno (e non causano danni al Grugno). Il Grugno può condividere una casella con una macchina (se termina il suo movimento nella stessa casella e la macchina non va fuori pista). Quando il Grugno subisce 1 danno per qualunque motivo (per esempio per un missile lanciato da un giocatore), si spaventa e scappa, tornando direttamente alla casella rossa. Se una macchina tampona il grugno spinato, la macchina subisce 1 danno e si ferma in quella casella come se avesse colpito un Masso.

CIRCUITO ?

COME FARE UN CIRCUITO PERSONALIZZATO

Rush & Bash fornisce ben 12 plance fronte e retro differenti per creare il vostro circuito preferito. Potete farlo più corto o più lungo a seconda del tempo che avete a disposizione per effettuare la partita. Oltre alla lunghezza, la durata del gioco viene allungata dalla presenza di più o meno tessere speciali. Vi consigliamo di creare circuiti formati da 8-10 plance che contengano 2 o al massimo 3 tessere speciali. Di seguito alcune informazioni utili legate alle varie plance speciali.

PLANCE 02B/03B TELETRASPORTI: Se decidete di usare i teletrasporti, dovete usare entrambe le plance nel circuito. I teletrasporti vi permettono di creare dei circuiti che non si chiudono su sé stessi. Le regole per l'utilizzo dei Teletrasporti sono state spiegate nel Circuito 3 a pagina 11.

PLANCE 04B/08B FRANA: Queste due plance devono essere sempre giocate accoppiate. Le regole per le frane sono state presentate nel Circuito 2 a pagina 10.

PLANCE 05A LANDE DESOLATE: Fate molta attenzione a questa curva perché priva di checkpoint. E' molto importante pensare bene a dove posizionarla per non creare tratti di pista troppo difficili da valicare.

PLANCIA 05B GEYSER ESPLOSIVI: State attenti a questa plancia perché causa, spesso, molti Fuori Pista. Consigliamo di non metterla subito dopo una plancia senza checkpoint o con un checkpoint molto lontano dalla fine della plancia stessa, altrimenti potreste creare una zona difficilmente superabile. Le regole dei Geysers Esplosivi sono state presentate nel Circuito 3 a pagina 11.

PLANCE 06B/07B PONTE SOSPESO: Queste due plance devono essere sempre giocate accoppiate e hanno sempre bisogno del ponte per collegare i due estremi del circuito. Le regole per il ponte sospeso sono state presentate nel Circuito 1 a pagina 10.

PLANCIA 10B GIUNGLA INTRICATE: Attenzione che questa plancia non ha checkpoint. Vi consigliamo caldamente di non metterla collegata alle Lande Desolate, altrimenti potreste creare una zona difficile da superare. Le regole per le Giungle Intricate sono state presentate nel Circuito 4 a pagina 12

IL PONTE: L'elemento 3D ponte può essere usato anche senza le plance 06B/07B. Nel caso lo usiate da solo, il ponte può unire i finali di due piste, creando un passaggio sopra ad un altro tratto di pista. In questo caso, la rampa unisce le tre corsie: da qualunque corsia arrivate, sarete portati direttamente sulla prima casella del ponte. Utilizzate la plancia del ponte dal lato senza fulmini: in questo caso nessuno cadrà dal ponte! Per quanto riguarda i missili, all'uscita dal ponte continuano nella corsia centrale della pista come di consueto. State attenti perché il ponte crea una strettoia ad una corsia che incanala tutti i missili creando un elevato rischio di fuori pista. State attenti quindi a non metterlo connesso ad una landa desolata, ad una giungla intricata o a plance con checkpoint molto lontani dal ponte stesso.

EXTRA

Presentiamo ora una serie di regole extra che puoi aggiungere alle tue partite di Rush & Bash.

EXTRA: VERSIONE CAMPIONATO

Sei ormai un pilota esperto? I circuiti di Rush & Bash non ti spaventano più? Tu e i tuoi amici volete provare un vero e proprio campionato? È il momento di farlo! Vai sul nostro sito www.redglove.eu e scarica nella pagina dedicata a Rush & Bash la versione campionato. Potrai cimentarti in più gare consecutive, raccogliere esperienza con il tuo pilota e soldi per poter modificare la tua macchina con nuove armi e nuovi accessori. Riuscirai ad essere un campione anche nella modalità campionato?



EXTRA: BOOST!

Se volete aggiungere pepe alla gara, potete usare i tasselli Boost. Questi tasselli vengono inseriti sulla pista e servono a dare una spinta di movimento alle macchine che ci passano sopra. I tasselli Boost non “occupano” la casella: ne modificano solo le regole. Un oggetto (macchina o bomba) può entrare e sostare in una casella con un tassello Boost.

COME FUNZIONANO?

Ogni volta che, mentre giochi una carta (quella normale del tuo turno o quella garantita da un potere stella di 2° livello), il movimento ti fa passare o fermarti in una casella con il tassello Boost, gira e scarta la prima carta del mazzo Sprint “Verde” e somma il suo valore di accelerazione al valore di accelerazione della carta che hai giocato. Il tassello Boost si attiva anche se ci entri con l'effetto Sterzata della carta giocata. Il tassello Boost non si attiva se ci passi a causa di un tamponamento, di un effetto del percorso, o dell'utilizzo di un potere speciale di 1° o 3° livello.

COME SI POSIZIONANO?

Per ogni coppia di plance adiacenti considera le 3 caselle a cavallo della loro giunzione. Tira un dado e piazza un tassello Boost sulla casella corrispondente al tiro di dado, secondo questo schema:

1-2: metti il tassello sulla casella più a sinistra (seguendo il senso di marcia).

3-4: metti il tassello sulla casella centrale.

5-6: metti il tassello sulla casella di destra.

Alcune coppie di plance del lato avanzato sono considerate come un'unica grande tessera: non dovete aggiungere il tassello Boost sulla giunzione tra le coppie di plance 04B-08B, 06B-07B e 11B-12B. Inoltre, non dovete aggiungere alcun tassello Boost sulle due giunzioni con la plancia traguardo (01A o 01B).

EXTRA: BOT

Se state giocando in meno di 6, potete aggiungere alcuni Bot alla partita. I Bot sono concorrenti aggiuntivi controllati dal gioco che servono ad aumentare la bagarre in pista. Un Bot funziona esattamente come un altro giocatore: durante la fase di preparazione mettete vicino al circuito la scheda che lo rappresenta e mettete il segnalino cuore come di consueto. Prima piazzate le macchine dei giocatori sulla griglia di partenza e poi piazzate, per ultime, le macchine dei Bot. Un Bot esegue il proprio turno secondo il normale ordine di classifica. Per eseguire il turno del Bot, gira e scarta la prima carta del mazzo (Sprint o Rush) corrispondente alla sua posizione in classifica. Quella è la carta giocata dal Bot che esegue sempre l'azione speciale della carta girata.

STERZATA: Il Bot, se può, cambia corsia. Prova prima a spostarsi sulla corsia più vicina al punto d'osservazione del giudice di gara della tessera corrente (avanzando, se possibile). Se non ha caselle libere adiacenti, prova sulla corsia opposta (avanzando, se possibile). Se anche in quella corsia non ci sono caselle disponibili, allora non sterza.

MISSILE: Il Bot spara un missile di fronte a sé, come di norma.

BOMBA: Il Bot deposita una bomba nella prima casella libera dietro di sé (quindi anche non adiacente, se quella immediatamente dietro di lui è occupata).

RIPARAZIONE: Il Bot si ripara come di norma.

STELLA: Il Bot si muove di 2 caselle Extra.

Dopo aver fatto la sua azione speciale, il Bot si muove in avanti del numero di caselle indicato dalla carta scartata. Dopodiché il turno del Bot termina. Il Bot subisce danni come di norma e può andare fuori pista, tornando al checkpoint e ricaricando la barra della vita. Nelle plance avanzate il Bot attiva normalmente le caselle attivazione. In quel caso, il tiro pista e tutte le decisioni della tessera speciale (qualora ce ne siano) sono effettuate dal giocatore umano più indietro in classifica.

VARIANTE - BOT SENZA VITA Con questa variante non occorre tracciare i danni subiti dai bot e quindi non c'è bisogno della loro scheda al tavolo. Quando un bot subisce danni, tira un dado: esce di pista solo con i risultati 1 o 2 se ha subito 1 danno, solo con i risultati da 1 a 4 se ha subito 2 danni. Se invece ha subito più di 2 danni in una volta sola va automaticamente fuori pista. La riparazione non ha effetto sui BOT.



Esempio: Considerando il senso di marcia da sinistra a destra, con 1-2 metterete il tassello Boost sulla casella **A**, con 3-4 sulla **B** mentre con 5-6 sulla **C**.

ROUND

Ogni giocatore gioca il suo turno in ordine di classifica.
Finito il turno dell'ultimo giocatore:

- Aggiorna la Classifica
- Metti nuovi massi (se almeno una macchina è passata da una congiunzione con un masso).

TURNO

1. (Opzionale) Attiva il potere Stella
2. (Obbligatorio) Gioca una Carta
3. (Opzionale) Attiva l'Effetto
4. (Obbligatorio) Accellera
5. (Opzionale) Attiva il potere Stella
6. (Obbligatorio) Pesca fino ad avere 3 carte in mano. Sprint o Rush a seconda della tua posizione in classifica.

06B-07B: PONTE SOSPESO

Al termine del movimento della macchina, se questa si trova su una casella con un fulmine, tira il dado. Se ottieni pari o inferiore al numero di macchine presenti sul ponte, la tua macchina casca nel lago sottostante e subisce 1 Danno.

10B: GIUNGLA INTRICATE

La macchina che arriva alla casella con il fulmine viene messa nella prima radura disponibile. Il turno del giocatore termina immediatamente. All'inizio del turno, se la tua macchina è nella terza radura, spostala nella casella con il fulmine e continua il tuo turno, altrimenti:

- 1-4 Sposta la macchina nella radura successiva. Il turno del proprietario termina immediatamente.
- 5-6 La macchina esce nella casella con il fulmine dopo le radure e il giocatore continua il suo turno giocando una carta.

04B-08B: FRANA

La macchina che passa sul fulmine causa una frana:

- 1-2: Non succede niente
- 3-4: Aggiungi un Masso ad ogni settore
- 5-6: Aggiungi due Massi ad ogni settore

Se la casella dove aggiungi il Masso è occupata, non aggiungere un Masso e causa un danno a quello che occupa la casella. Non puoi aggiungere due massi nella stessa casella in una frana sola.

05B: GEYSER ESPLOSMI

La macchina che passa un fulmine viene investita dal getto di un geyser:

- 1: 2 Danni e il tuo movimento termina.
- 2: 1 Danno e il tuo movimento termina.
- 3-4: 1 Danno e puoi scegliere di fermarti.
- 5-6: Passi illeso.

Se la casella dove aggiungi il Masso è occupata, non aggiungere un Masso e causa un danno a quello che occupa la casella. Non puoi aggiungere due massi nella stessa casella in una frana sola.

09B: VULCANO

La macchina che passa su un fulmine genera un'eruzione. Tutte le macchine su caselle rosse tirano il dado.

- 1: La macchina subisce 2 Danni
- 2-4: La macchina subisce 1 Danno.
- 3-4: 1 Danno e puoi scegliere di fermarti.
- 5-6: La macchina schiva la lava, niente Danni.