



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 Pance Circuito

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



12 Tasselli Portale

Numerati da 1 a 6, in 2 copie ognuno.



2 Classifiche

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



6 Caschi e 1 Brutto Muso

Da montare sugli standup contenuti nella confezione (7)



1 Righello del Giudice



1 Dado Pista



6 Macchine

Una per ogni colore



55 Carte

Divise in 30 carte Sprint e 25 carte Rush



1 Vulcano

Composto da 2 pezzi, da montare, come indicato nella pagina successiva.



1 Ponte

Composto da 7 pezzi, da montare, come indicato nella pagina successiva.



35 Segnalini

Divisi in 14 Macigni, 9 Bombe, 6 Cuori e 6 Stelle



8 Boost

1 Starter

Composto da 5 pezzi, da montare, come indicato nella pagina successiva.



6 Schede Macchina

Una per ogni colore.



In questa pagina vi illustriamo come montare i componenti 3D del gioco (Attenzione! Vi consigliamo di rimuovere i vari pezzi di cartone dalle fustella delicatamente e di montarli con cura) e vi introduciamo alcuni termini chiave che verranno utilizzati nel resto del regolamento.

7. Questi sono **SPAZI MACIGNI**, servono per inserire gli ostacoli in pista.

1. Questa è una **PLANCIA** di gioco. Il circuito è diviso in varie plance.

2. Questo è il circuito di gara. Il circuito è diviso in varie **CORSIE**.

3. Ogni corsia è divisa in varie **CASELLE**.

6. Questo è un **CHECKPOINT**, serve per quando si va fuori pista.

5. Questa freccia è un **RIENTRO DI CORSIA**, la corsia rientra naturalmente nell'altra. Non avrete bisogno di una **STERZATA** per eseguire il movimento indicato dalla freccia ma vi basterà proseguire il movimento. Avrete comunque bisogno di una **STERZATA** per muovervi "controcorrente". Vedete più avanti.

4. Questo è il **BINOCOLO** del giudice, serve per gli spareggi.

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 o una parte di esso (non solo un angolo) la casella. Nella pista sopra, le caselle adiacenti alla casella **A** sono tutte quelle contrassegnate con una **B**.





PREPARAZIONE

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 a fianco. Posizionate la linea di partenza sopra la linea rossa con la bandiera a scacchi della plancia 01.

2. PREPARARE LE VETTURE

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

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, a fianco del circuito in un punto del tavolo facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

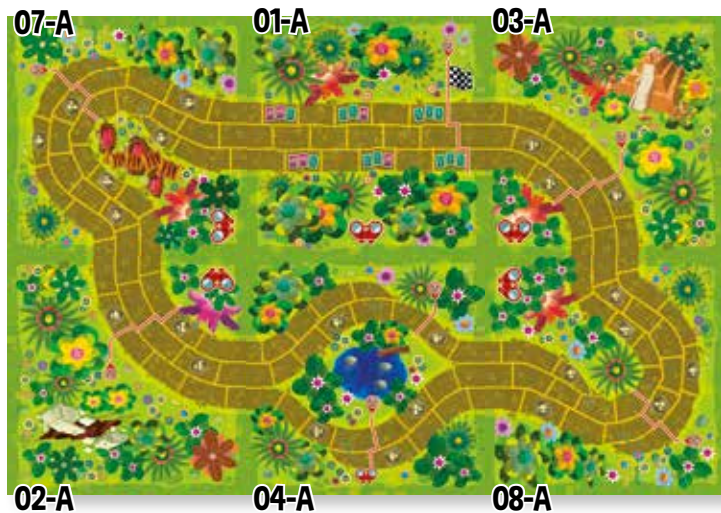
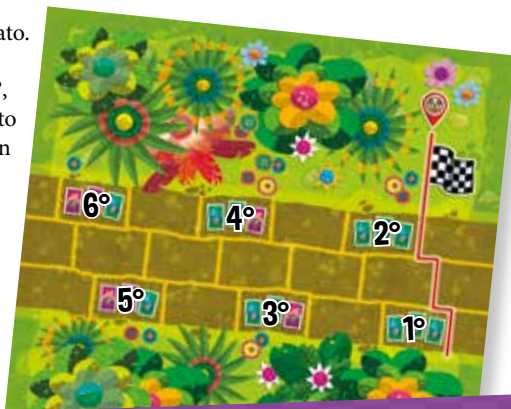
4. GRIGLIA DI PARTENZA

È il momento di schierare le macchine sulla griglia di partenza. Il rettangolo di partenza ha 6 caselle in cui sono rappresentate un tris di carte. Il primo giocatore è il più giovane al tavolo e posiziona la sua macchina sullo spazio contrassegnato con 1° nella figura qui a lato. 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: 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 sua mano iniziale: ricordatevi di tenere segreta la vostra mano di carte durante la partita!



5. CLASSIFICA INIZIALE

Prendete la tessera Classifica corrispondente al numero di giocatori e datela al primo giocatore che la posizionerà di fronte a lui, tra la pista e la sua scheda. Dopodiché, ogni giocatore mette il proprio Casco nella posizione che sta occupando sul circuito.



CIRCUITI PERSONALIZZABILI

Rush & Bash contiene 12 Plance con facce differenti. Dopo la prima partita potrete divertirvi a creare il circuito che più vi piace unendo le varie plance. Ricordate sempre di creare dei circuiti chiusi. Per le prime partite vi consigliamo di utilizzare solo le plance terminanti per "A". Potrete inserire più avanti le plance "B" che introducono nuove regole e nuovi elementi di pericolo, come descritto più avanti nel regolamento!

6. DETERMINARE GLI OSTACOLI INIZIALI

Posizionate i macigni sulla prima plancia del circuito: tirate il Dado Pista e posizionate un segnalino Macigno su ogni spazio Macigno contrassegnato da un numero pari o inferiore al risultato del dado (vedete esempio qui sotto). Siete pronti per cominciare.

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



Si gioca a turno seguendo l'ordine riportato dalla classifica. Il giocatore in testa alla gara sarà il primo a svolgere il suo turno, seguito poi dal secondo e così via fino ad arrivare all'ultimo giocatore. Quando l'ultimo giocatore ha svolto il suo turno, il **round** di gioco è terminato e si aggiorna la classifica stabilendo il nuovo ordine di turno.

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

AL TUO TURNO...

Scegli una delle carte che hai nella tua mano e giocala, posizionandola a faccia in su di fronte a te, in modo che sia visibile a tutti i giocatori. La carta può essere sia una carta Sprint (verde) che una carta Rush (rossa), a tua completa scelta.

La carta riporta un effetto (in alto) e un valore di accelerazione (in basso). Per prima cosa puoi, se vuoi, effettuare l'effetto riportato in alto (opzionale), dopodiché devi effettuare l'accelerazione (obbligatoria).

Attenzione: Si deve sempre effettuare l'effetto **prima** dell'accelerazione. In nessun caso è possibile eseguire l'effetto dopo l'accelerazione.

EFFETTO - Tutti gli effetti possibili sono riportati qui a lato. Esegui, se vuoi, l'azione riferita al tuo effetto. L'azione può essere eseguita una sola volta.

ACCELERAZIONE - Muoviti di tante caselle pari al valore riportato sulla carta mantenendo la tua corsia. Non puoi scegliere di muoverti meno del valore indicato e non puoi cambiare corsia.

Se incontri un ostacolo (bomba, macigno, altro concorrente), **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 esploderà (vedi A. Esplosione);
- se hai colpito un macigno, subirai danni (vedi B. Urto);
- se hai colpito un altro concorrente, causerai un tamponamento (vedi C. Tamponamento);

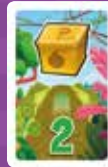
Dopo aver eseguito l'effetto e l'accelerazione, è il momento di pescare carte. Pesca tante carte fino ad averne 3 in mano, pescando dal mazzo (Rush o Sprint) corrispondente alla posizione del tuo casco sull'indicatore di classifica.

Se la tua macchina è entrata in una plancia in cui nessuno è ancora entrato, è il momento di calcolare gli ostacoli della plancia successiva (come descritto più avanti). Se necessario determina i nuovi ostacoli come descritto più avanti (box Determinare nuovi ostacoli nella pagina successiva). Dopodiché, il tuo turno finisce ed inizia quello del giocatore successivo.

EFFETTI CARTA



STERZATA - Sposta la macchina su una qualsiasi casella adiacente libera e di un'altra corsia. Se la tua macchina non ha caselle adiacenti valide, l'azione non ha effetto.



BOMBA - Prendi un segnalino bomba e posizionalo in una casella libera adiacente alla tua macchina. Se la tua macchina non ha caselle libere adiacenti, l'azione non ha effetto. Se i segnalini bomba sono finiti, rimuovi dal gioco il segnalino rimasto più indietro sulla pista.



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 oggetto che incontra. Se il bersaglio è una macchina, questa subisce un danno. Se il bersaglio è un macigno, rimuovilo dal percorso. Se il bersaglio è una bomba, questa esplode. Se il missile oltrepassa 3 checkpoint senza aver colpito alcunché, l'azione non ha effetto.



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

A. ESPLOSIONE

Se durante un'accelerazione o un tamponamento una macchina colpisce una bomba, questa esplode e viene rimossa dal percorso. 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 macigni coinvolti nell'esplosione vengono rimossi dal percorso, le bombe coinvolte esploderanno a loro volta causando delle esplosioni a catena, e i giocatori coinvolti sposteranno di uno spazio a sinistra il loro segnalino cuore!

B. URTO

Se durante un'accelerazione o un tamponamento una macchina colpisce un macigno, questo viene rimosso dal gioco e la macchina subisce 1 danno: il giocatore deve spostare il suo segnalino cuore di uno spazio a sinistra.

C. TAMPONAMENTO

Se durante un'accelerazione una macchina colpisce un'altra macchina, si crea un tamponamento. La macchina tamponata subisce un danno: il giocatore deve spostare il suo segnalino cuore di uno spazio a sinistra. Se è ancora in pista (vedi più avanti), sposta la macchina tamponata di 2 caselle in avanti. Questo può provocare dei tamponamenti a catena!



SVOLGIMENTO

AGGIORNAMENTO DELLA CLASSIFICA

Quando tutti i concorrenti hanno effettuato un turno, il round termina. L'ordine dei giocatori per il round successivo viene calcolato in base alla posizione delle macchine sul tracciato: il nuovo giocatore in testa alla gara prende la classifica, dispone i caschi in ordine e inizia il suo turno. 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, utilizza il punto di vista del giudice di percorso indicato dall'icona del binocolo stampata su ogni tessera. 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.

FINE DELLA PARTITA

Quando, nell'ultimo giro, un concorrente supera la linea del traguardo, egli ha terminato la corsa ed è fuori dalla gara. Inoltre, il round in corso è l'ultimo round della partita. Dal momento in cui taglia il traguardo (anche a causa di un tamponamento), il concorrente 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. Per giocare vi mancano ancora alcuni dettagli che potete trovare in questa pagina.

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 considerata un checkpoint).
2. Se la casella 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. Termina il tuo turno (se sei andato fuori pista durante il tuo turno).

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).

Esempio: L'esplosione della bomba colpisce le macchine bianca, nera e verde. Purtroppo sia la nera che la verde hanno un solo punto rimanente e vanno così fuori pista. Il giocatore verde prende la sua macchina, segue la corsia a ritroso fino al checkpoint e posiziona la pedina nel primo spazio utile (contrassegnato con **A**). Il giocatore nero prende la sua macchina e segue anche lui la sua corsia a ritroso: nella prima casella utile è presente la macchina rossa. È costretto quindi a saltare la casella e andare nella casella **B**.

DETERMINARE NUOVI OSTACOLI

Le plance tracciato hanno delle icone che rappresentano la sagoma di un macigno con un numero all'interno (2+, 3+ o 4+). Alla fine di ogni turno, se una macchina è entrata in una plancia che non conteneva altre macchine all'inizio di quel turno, dovete determinare gli ostacoli nella plancia appena successiva. Per determinare gli ostacoli, tira il dado e metti un macigno in ogni casella macigno che abbia al suo interno il numero tirato o un numero ad esso inferiore. Se i segnalini macigno finiscono, rimuovi dal gioco il segnalino rimasto più indietro sulla pista.

IL POTERE DELLA STELLA

Sulla scheda di ogni macchina sono indicati i poteri speciali della macchina stessa. I poteri stella dei concorrenti sono divisi in poteri di 1° livello, di 2° livello e di 3° livello. Puoi giocare questi poteri nel tuo turno prima o dopo aver giocato la carta, mai tra l'applicazione dell'effetto e il movimento!

I poteri di 1° livello ti permettono di giocare un effetto classico (bomba, missile, riparazione o cambio corsia) o ti permettono di muovere di caselle extra (a seconda della macchina che stai utilizzando). Questi poteri non richiedono l'utilizzo di carte. Per esempio, giochi una carta per piazzare una bomba e muoverti di 2 caselle. Dopodiché usi il potere di Barbarossa di 1° livello e lanci un missile, scaricando la stella a 0.

I poteri di 2° livello sono tutti identici e consistono nella possibilità di giocare una seconda carta durante il proprio turno.

I poteri di 3° livello sono tutti differenti e sono descritti nella scheda della macchina. Tutti permettono di muovere la macchina. Se permettono il cambio di corsia, potete effettuare quanti cambi di corsia volete durante il movimento. Se nella casella al termine del movimento è presente un ostacolo o una macchina, devi retrocedere alla prima casella libera utile. A meno che non sia specificato che "oltrepassi" gli ostacoli, questi si comportano come di consueto (Urto, Esplosione, Tamponamento) e bloccano il movimento.



EXTRA: BOOST!



Se volete aggiungere pepe alla gara, potete inserire 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 proprietà. Un oggetto (macchina o bomba) può entrare e sostare in una casella con un boost.

COME FUNZIONANO?

Se una macchina entra in una casella boost durante la risoluzione di una carta, quella macchina termina il suo movimento, poi gira e scarta la prima carta del mazzo Sprint “Verde”, muovendosi di tante caselle extra quanto il numero riportato sulla carta. Il boost non si attiva se si entra in una casella boost a causa di un tamponamento, di un effetto del percorso, o dell'utilizzo di un potere speciale di 1° o 3° livello. Può, invece, attivarsi se ci entrate giocando la vostra seconda carta quando activate il potere speciale di 2° livello.

COME SI POSIZIONANO?

Per ogni coppia di plance successive 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). Se le giunzioni sono maggiori del numero di tasselli Boost, potete decidere, di comune accordo, su quali giunzioni non inserire i Boost.



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

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 suo 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.

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 e semplici, potete rimuovere i poteri speciali. 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 delle giocate non aumentano la barra ma incrementano di 2 caselle extra il movimento di quel turno.





PLANCE SPECIALI (LATO B)

Quando volete potete introdurre nei vostri circuiti le plance speciali (ovvero i lati B di alcune plance) per aumentare l'interazione tra i giocatori e rendere le corse ancora più frenetiche e divertenti. Qui di seguito trovate descritte le plance e le regole speciali ad esse collegate.

02B/03B: TELETRASPORTO



Se includi una delle due plance di Teletrasporto devi includere anche l'altra. Le due plance "chiudono" su sé stesso un circuito altrimenti aperto. Durante la fase di Preparazione, prendi le tessere portale e dividile in due pile contenenti rispettivamente 6 tessere con i numeri dall'uno al sei. Prendi una delle pile, mescolala e metti le sei tessere, a caso, sui fulmini di una delle plance. Ripeti il procedimento disponendo le tessere dell'altra colonna nell'altra plancia, 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, e le corsie numerate con lo stesso numero si considerano continue.

04B/08B: FRANA

Le due plance, se presenti, devono essere affiancate. Insieme, formano un tratto di circuito la cui parte centrale è un avvallamento soggetto a frane (le due zone rosse). Alla fine di un'azione in cui hai attraversato una delle due caselle con il fulmine, potresti provocare una frana. Tira un dado pista. Se ottieni 3 o 4, prendi un segnalino macigno dalla riserva e ponilo in una casella di una delle due zone rosse. Poi prendi un altro segnalino macigno 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 macigno. La casella può anche essere occupata. In questo caso il macigno è subito eliminato dal gioco e, se la casella è occupata da una bomba, questa esplode, se è occupata da una macchina, questa subisce 1 danno.



06B/07B: PONTE SOSPESO



Le due plance, se presenti, devono essere affiancate. Prendete il ponte e mettetelo 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 vi ritroverete nella prima casella del ponte). Quando termini un'azione su una di queste caselle tira un dado pista. Se ottieni un numero pari o minore del numero di macchine correntemente sul ponte, la tua macchina cade nel laghetto sottostante e subisci 1 danno. Il lago è una casella che può contenere un numero qualsiasi di macchine (non c'è tamponamento); alla fine del round, le macchine nel lago mantengono la loro posizione relativa che avevano nel round precedente. Se il danno subito cadendo dal ponte ti fa andare fuori pista, riprendi a giocare dalla casella del lago.

05B: GEYSER



Questa plancia rappresenta una zona di geyser 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.
- Se ottieni 5 o 6 passi illeso sopra il geyser.

09B: GIUNGLA OSCURE



Questa plancia rappresenta una zona particolarmente intricata di giungla: il circuito si perde nei suoi meandri e solo pochi fortunati riescono ad uscirne velocemente! Quando arrivi alla casella con il fulmine, metti la tua macchina direttamente all'interno della prima radura (la più vicina al fulmine). In una radura possono stare più di una macchina senza causare alcun tamponamento. Nelle radure non possono essere piazzate bombe o macigni. All'inizio del turno, se sei all'interno di una radura tira un dado:

- Se ottieni 1, 2, 3 o 4, rimani bloccato nella giungla: sposta la tua macchina alla radura seguente oppure all'uscita (casella con il fulmine) se sei nell'ultima radura.
- Se ottieni 5 o 6, salta direttamente alla casella con l'uscita (casella con il fulmine).

Per i missili le radure non esistono: la casella d'entrata con il fulmine è considerata consecutiva a quella d'uscita.





11B/12B: ATTRAVERSAMENTO BRUTTI MUSI

Le due plance, se presenti, devono essere affiancate. Insieme, formano un tratto di circuito che attraversa una foresta. La foresta, però è anche dimora di un Grugnoso Spinato. All'inizio del gran premio, se queste plance sono presenti mettere il Grugnoso sulla casella orma di colore rosso al centro del percorso. Il segnalino Grugnoso 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 Grugnoso 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 Grugnoso oltrepassa tutti gli ostacoli: le bombe oltrepassate esplodono (causando 1 danno allo stesso Grugnoso se nell'area dell'esplosione al termine del movimento), i macigni vengono rimossi (senza causare danni) mentre le macchine subiscono 1 danno (e non causano danni al Grugnoso). Il Grugnoso può condividere una casella con una macchina (se termina il suo movimento nella stessa casella e la macchina non va fuori pista). Quando il Grugnoso 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 grugnoso spinato, la macchina subisce 1 danno e si ferma in quella casella come se avesse colpito un macigno.

10B: VULCANO



Questa plancia rappresenta un vulcano attivo pronto ad eruttare lava alla minima provocazione. Quando scegliete di giocare con questa plancia, 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 in un'area rossa tirano un 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.

IL PONTE: COME USARLO

L'elemento 3D ponte può essere usato con le plance 06B/07B oppure da solo. 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.

ULTIMO 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?



Una produzione Red Glove Edizioni - Prima Stampa - 2015

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, lancia-granate o qualsiasi altro tipo di arma. **NON FATELO A CASA!**