

# RUSH OUT!



Ayant soif d'aventure et de renommée, une poignée d'intrépides aventuriers s'enfonce dans un dédale souterrain. Ce n'est que lorsqu'ils mettent la main sur le trésor que le maître des lieux – un puissant sorcier – émerge de sa torpeur et les prend en chasse. Dès lors, leur seule chance de survie est de s'enfuir vers la sortie tout en déjouant les puissants sortilèges qui s'abattent sur eux.

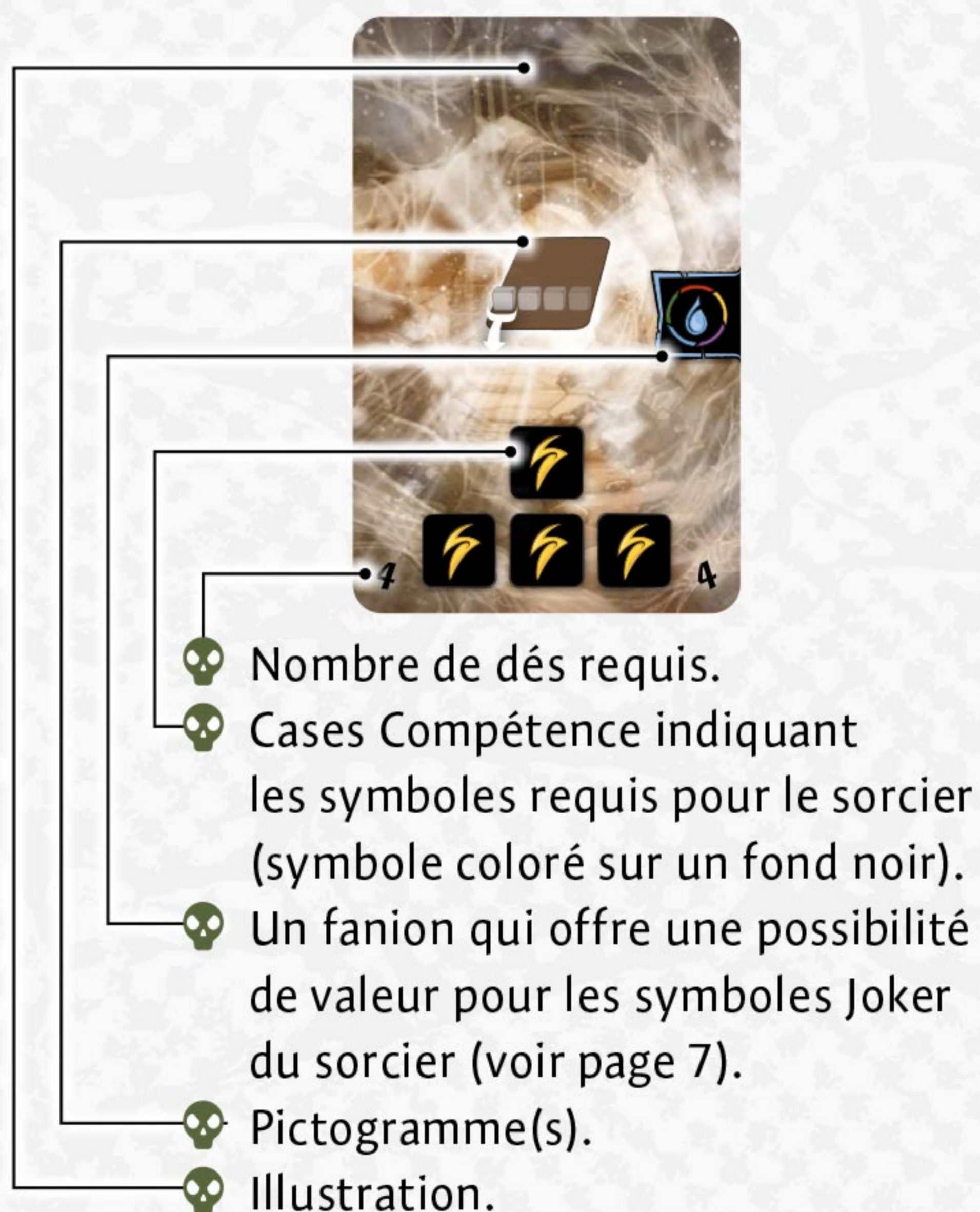
## MATÉRIEL

### Contenu

- 1 règle du jeu.
- 17 dés:
  - 12 dés Héros (3 verts, 3 bruns, 3 bleus, 3 blancs),
  - 5 dés Sorcier (noirs).
- 94 cartes:
  - 47 cartes Sortilège:
    - 8 cartes Sortilège de confusion,
    - 7 cartes Sortilège d'invocation,
    - 7 cartes Sortilège de dracologie,
    - 6 cartes Sortilège de dissipation,
    - 6 cartes Sortilège de malédiction,
    - 7 cartes Sortilège de damnation,
    - 6 cartes Sortilège de régression,
  - 29 cartes Épreuve:
    - 20 cartes Épreuve/standard,
    - 4 cartes Épreuve/pièce d'or,
    - 5 cartes Épreuve/affrontement,
  - 10 cartes Équipement,
  - 8 cartes Parchemin.
- 1 plateau de jeu.
- 1 pion Dragon en bois.
- 31 éléments en carton:
  - 4 tuiles Personnage,
  - 4 jetons Joueur,
  - 1 tuile Dragon,
  - 3 jetons Trophée,
  - 1 jeton Pièce d'or,
  - 8 jetons Âme,
  - 6 jetons Vie,
  - 4 tuiles Faculté.

### Leçon d'anatomie

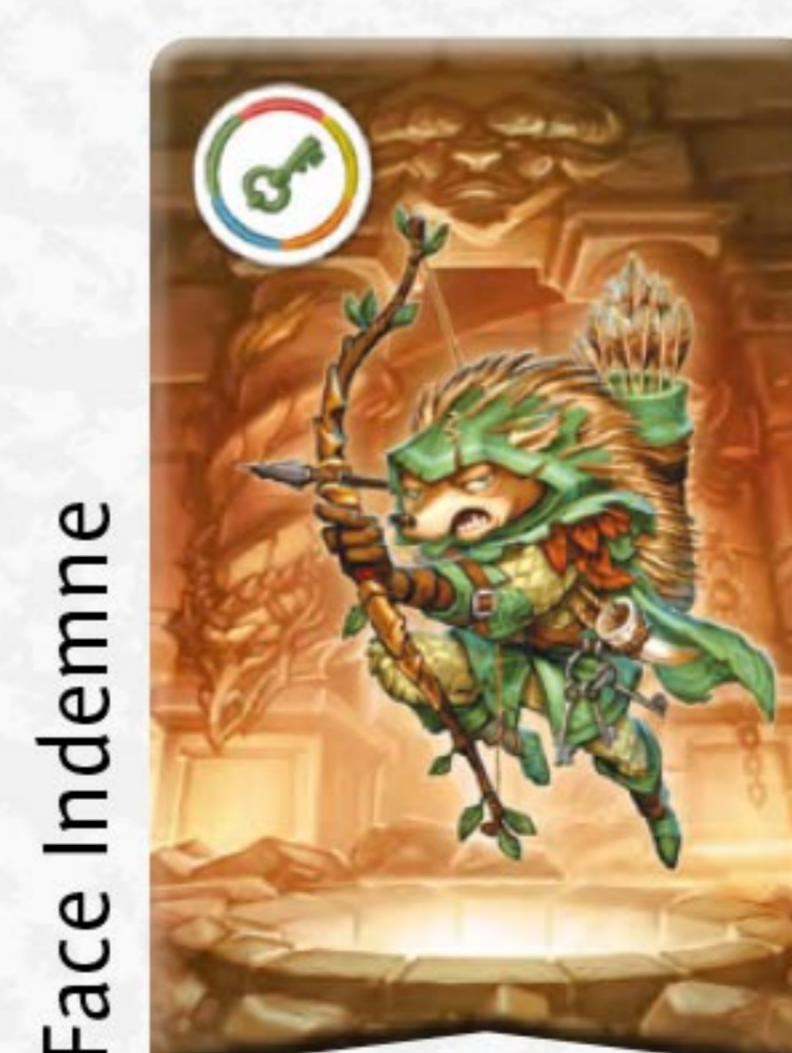
#### CARTE SORTILÈGE



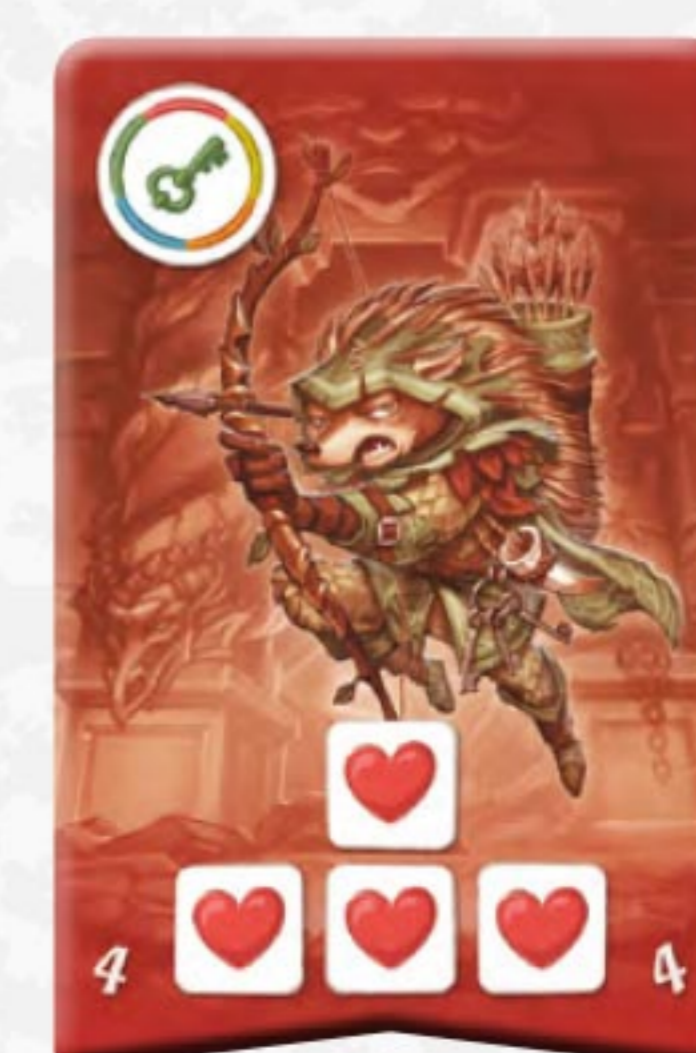
#### CARTE ÉPREUVE



#### TUILE PERSONNAGE



Face Indemne



Face Blessé

## DESCRIPTION DU JEU

**Rush Out!** est un jeu de rapidité dans lequel des joueurs incarnent des héros et affrontent un autre joueur qui endosse le rôle du sorcier. Le plus rapide des deux camps à épuiser sa pioche de cartes remporte la partie.

Il n'y a pas de tour de jeu. Chacun lance ses dés simultanément, aussi vite que possible et autant de fois qu'il le souhaite, sans attendre les autres joueurs, pour compléter les cartes dont son camp doit se débarrasser. Cela s'applique tant au sorcier qu'aux héros; tout le monde joue simultanément!

La communication entre les héros pourrait être la clef de leur réussite.

### DÉFINITIONS

**COMPLÉTER:** dès que toutes les cases Compétence d'une carte/tuile ont chacune reçu un dé, cette carte/tuile est considérée comme étant **complétée**.

**COULEUR D'UN DÉ:** quand il est mentionné «la couleur d'un dé», cela fait référence à la couleur du dé lui-même, et non pas à la couleur du symbole qui y est imprimé.

### IMPORTANT

En cours de jeu, il est interdit de regarder ou compter les cartes défaussées et les cartes restant dans les pioches.

## BUT DU JEU

Le but du jeu est de révéler la dernière carte de sa pioche avant le camp opposé. En fonction du scénario choisi, d'autres conditions de victoire peuvent être ajoutées. Cependant, **une seule** de ces conditions doit être remplie pour mettre fin au jeu.

Le sorcier affronte seul tous les héros. Les héros gagnent ou perdent tous ensemble.



# MISE EN PLACE

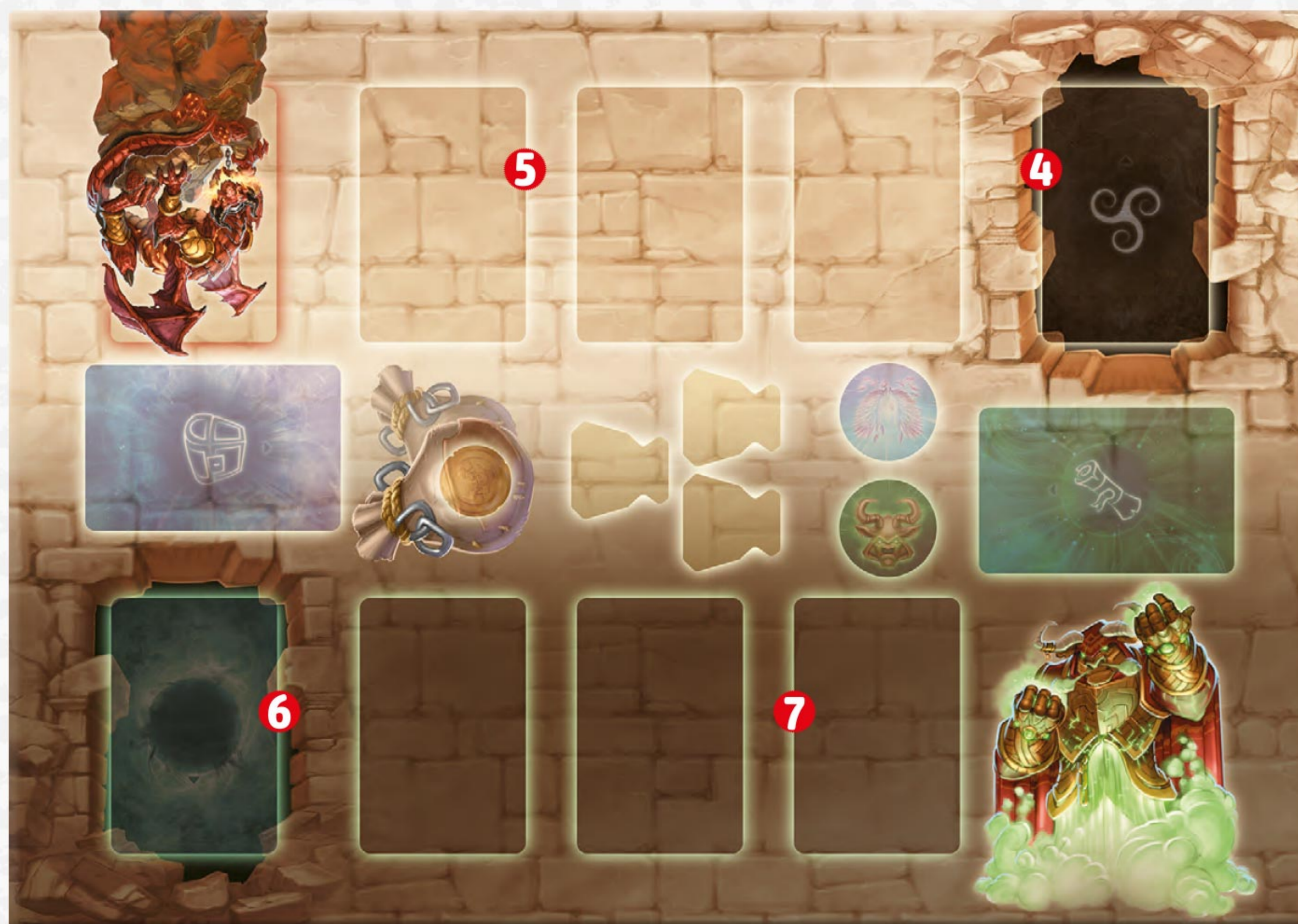
## IMPORTANT

Dans les règles qui suivent, ne confondez pas le **nombre de joueurs** et le **nombre de héros**. Il y a toujours un joueur de plus (le sorcier) que le nombre de héros !

*Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, il y a 3 héros et 1 sorcier.*

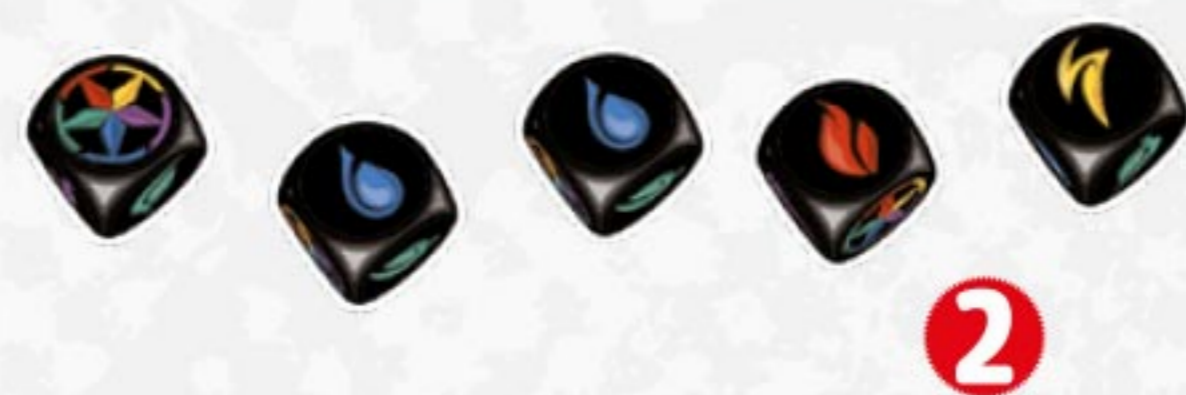
Placez le plateau de jeu de telle sorte qu'il soit accessible par tous les joueurs et que le sorcier soit face aux héros. Choisissez un entraînement ou un scénario (voir page 8 et ultérieures).

Chaque joueur choisit un personnage : soit un héros (il prend la tuile Héros correspondante qu'il place face Indemne visible) **1**, soit le sorcier (dont l'illustration est imprimée sur le plateau). Le sorcier reçoit les 5 dés noirs **2** tandis que chaque héros reçoit un jeton de la couleur de son choix ainsi que les 3 dés de même couleur **3**. De part et d'autre du plateau, sur la table, une zone précise est réservée à la défausse des cartes.



Camp des héros

Camp du sorcier



## CAMP DES HÉROS

- 🛡️ Mélangez toutes les cartes Épreuve requises par l'entraînement ou le scénario choisi (voir page 8 et ultérieures). Chaque entraînement/scénario vous indique le type de cartes nécessaire, en fonction du nombre de joueurs.
- 🛡️ Placez la pioche de cartes Épreuve, faces cachées, sur son emplacement **4**.
- 🛡️ Révélez les trois premières cartes Épreuve et placez-les sur les emplacements à côté de la pioche **5** : ce sont les cartes dites « disponibles ». Ces trois emplacements indiquent quelles cartes sont considérées comme accessibles par les héros durant la partie.

## CAMP DU SORCIER

- 💀 Mélangez toutes les cartes Sortilège requises par l'entraînement ou le scénario choisi (voir page 8 et ultérieures). Chaque entraînement/scénario vous indique le type et le nombre de cartes nécessaires.
- 💀 Placez la pioche de cartes Sortilège ainsi constituée, faces cachées sur son emplacement **6**.
- 💀 Révélez les trois premières cartes Sortilège et placez-les sur les emplacements à côté de la pioche **7** : ce sont les cartes dites « disponibles ». Ces trois emplacements indiquent quelles cartes sont considérées comme accessibles par le sorcier durant la partie.

## REMARQUES

- 🔮 Certains éléments visibles sur l'illustration ci-contre n'ont volontairement pas été expliqués. La mise en place décrite ci-dessus sera complétée plus loin dans ces règles, en fonction de l'ajout d'éléments pour les entraînements et scénarios.
- 🔮 Si le sorcier est expérimenté et fait face à des héros débutants, écartez 2 cartes Épreuve au hasard, sans les regarder. Cela facilite le jeu pour les héros.

# DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

## Jouer un héros

Les héros jouent tous ensemble contre le sorcier. Ils possèdent leurs propres cartes (les cartes Épreuve) dont le nombre dépend du nombre de joueurs (= nombre de héros + sorcier). Ils vont tenter de compléter ces cartes le plus vite possible. Rappelez-vous que tout le monde joue simultanément sans s'attendre; de ce fait, les règles ci-dessous s'appliquent en même temps à chaque héros et pas nécessairement de manière synchronisée (*exemple: le joueur Brun peut poser des dés pendant que le joueur Bleu relance les siens*).

Durant la partie, chaque héros effectue les actions suivantes:

- 🛡️ Lancer des dés, 🛡️ Attribuer des dés à une carte Épreuve, 🛡️ Compléter une carte Épreuve

### LANCER DES DÉS

Dès que le sorcier a commencé à jouer, les héros lancent leurs dés, qu'ils peuvent ensuite relancer autant de fois qu'ils le souhaitent.

Avant ou après chaque lancer, chaque héros peut récupérer un ou plusieurs de ses dés posés sur une carte non complétée (cette carte n'est donc pas défaussée), mais il **doit** alors les relancer avant de les poser sur une autre carte Épreuve.

### ATTRIBUER DES DÉS À UNE CARTE ÉPREUVE

Chaque héros lance et relance ses dés non posés sur une carte Épreuve, autant de fois que nécessaire, tant qu'il n'obtient pas le ou les symboles qui lui sont utiles pour compléter une carte Épreuve. Aucun héros ne doit attendre ses coéquipiers ou le sorcier pour effectuer un lancer de dés. Après chaque lancer, chaque héros peut attribuer autant de dés qu'il souhaite à **une seule** carte Épreuve.

#### Conditions pour poser un dé sur une carte

- 🛡️ La face obtenue lors du jet de dés doit être identique aux symboles présents sur la carte Épreuve choisie **ou** être un symbole Joker 🎲 (voir encadré page 5).



- 🛡️ Un héros **ne peut jamais** avoir ses dés répartis sur plusieurs cartes Épreuve.

- 🛡️ Une carte Épreuve **ne peut jamais** comporter plus de deux couleurs différentes de dés Héros.



- 🛡️ **Tous** les dés d'un héros, non posés sur une carte Épreuve, doivent toujours être **relancés tous ensemble**; il ne peut jamais en garder certains de côté et relancer les autres.
- 🛡️ Un dé **ne peut jamais** être transféré d'une carte Épreuve à une autre sans avoir au préalable été relancé.
- 🛡️ Un dé **ne peut jamais** être conservé de côté afin d'être joué plus tard. Un dé qui n'a pas été attribué à une carte après avoir été lancé doit être relancé.

## COMPLÉTER UNE CARTE ÉPREUVE

Une carte Épreuve est considérée comme étant complétée lorsque toutes ses cases Compétence comportent un dé ayant le même symbole que la compétence demandée ou un symbole Joker (voir encadré ci-contre).



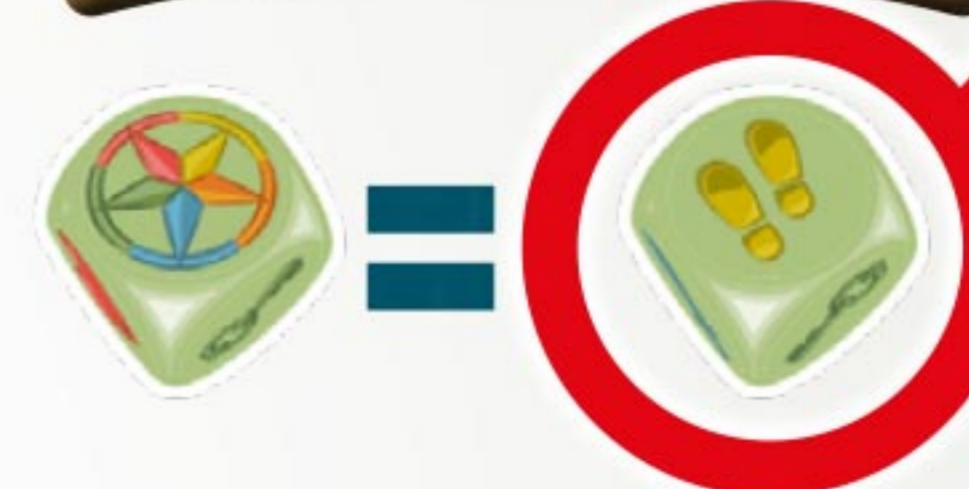
On procède alors comme suit :

- ☞ Chaque héros récupère ses dés qui ont servi à compléter ladite carte Épreuve.
- ☞ Un héros défausse la carte Épreuve complétée, laissant un emplacement de carte vide sur le plateau.
- ☞ Un héros révèle la première carte Épreuve de la pioche et la place face visible sur l'emplacement vide de son côté du plateau. **Si la carte Épreuve révélée est la dernière de la pioche, les héros remportent la partie.**



## Le symbole Joker sur les dés des héros

Un symbole Joker obtenu par un héros lors d'un lancer de dés ne peut pas être posé sur n'importe quelle carte ! Sur sa tuile Héros, chaque héros a un symbole Compétence. Lors d'un lancer de dés, chaque symbole Joker obtenu par le héros est équivalent à ce symbole.



Plusieurs symboles Joker peuvent être joués sur une même carte.

# DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

## Jouer le sorcier

Le sorcier joue seul contre les héros. Il possède ses propres cartes (les cartes Sortilège) qu'il va tenter de compléter le plus vite possible. Durant la partie, il effectue les actions suivantes:

☠ **Lancer des dés**, ☠ **Attribuer des dés à une carte Sortilège**, ☠ **Compléter une carte Sortilège**

### LANCER DES DÉS

Le sorcier donne le signal du début de partie (ou de manche, une fois que vous jouerez des scénarios, voir page 12) en lançant tous ses dés, qu'il peut ensuite relancer autant de fois qu'il le souhaite.

Avant ou après chaque lancer, le sorcier peut récupérer un ou plusieurs de ses dés posés sur une carte non complétée (cette carte n'est donc pas défaussée), mais il **doit** alors les relancer avant de les poser sur une autre carte Sortilège.



### ATTRIBUER DES DÉS À UNE CARTE SORTILÈGE

Le sorcier lance et relance ses dés non posés sur une carte Sortilège, autant de fois que nécessaire et sans attendre ses adversaires, tant qu'il n'obtient pas le ou les symboles qui lui sont utiles pour compléter une carte Sortilège. Après chaque lancer, il peut attribuer autant de dés qu'il le souhaite à **une seule** carte Sortilège.

#### Conditions pour poser un dé sur une carte

- ☠ La face obtenue lors du jet de dés doit être identique aux symboles présents sur la carte Sortilège choisie **ou** être un symbole Joker (voir encadré page 7).



- ☠ Le sorcier **ne peut jamais** avoir ses dés répartis sur plusieurs cartes Sortilège.



- ☠ **Tous** les dés du sorcier, non posés sur une carte Sortilège, doivent toujours être **relancés tous ensemble**; il ne peut jamais en garder certains de côté et relancer les autres.
- ☠ Un dé **ne peut jamais** être transféré d'une carte Sortilège à une autre sans avoir au préalable été relancé.
- ☠ Un dé **ne peut jamais** être conservé de côté afin d'être joué plus tard. Un dé qui n'a pas été attribué à une carte Sortilège après avoir été lancé **doit** être relancé.



## Le symbole Joker sur les dés du sorcier

### COMPLÉTER UNE CARTE SORTILÈGE

Une carte Sortilège est considérée comme étant complétée lorsque toutes ses cases Compétence comportent un dé ayant le même symbole que la compétence demandée ou un symbole Joker (voir encadré ci-contre).



On procède alors comme suit:

1. Le sorcier récupère les dés qui lui ont servi à compléter la carte Sortilège.
2. Le sorcier applique l'effet du sortilège (tous sont décrits après chaque entraînement et scénario).
3. Si la carte Sortilège complétée est toujours présente sur le plateau du côté du sorcier (l'effet d'une carte Sortilège peut impliquer de devoir déplacer ladite carte Sortilège), le sorcier la défausse, laissant un emplacement de carte vide sur le plateau.
4. Le sorcier révèle la première carte Sortilège de sa pioche et la place face visible sur l'emplacement vide de son côté du plateau. **Si la carte révélée est la dernière de sa pioche, le sorcier remporte la partie.**

Un symbole Joker obtenu lors d'un lancer de dés par le sorcier ne peut pas être posé sur n'importe quelle carte! Chaque symbole Joker n'est équivalent qu'à un symbole visible sur un fanion. Les fanions visibles sont ceux présents sur **toutes** les cartes disponibles, qu'elles se trouvent du côté du sorcier ou de celui des héros.

Si plusieurs fanions sont visibles, chaque joker peut correspondre à n'importe quelle fanion visible (peu importe comment ont été utilisés les autres jokers).



Plusieurs symboles Joker peuvent être joués sur une même carte et un fanion peut être utilisé plusieurs fois.

Si un symbole Joker a été posé grâce à une carte portant un fanion et que cette carte est ensuite défaussée, cela est sans effet sur le dé qui demeure en place.

Ce qui précède constitue le **socle des règles de Rush Out!**

Les entraînements et scénarios qui suivent peuvent occasionnellement les modifier.

Chaque entraînement et scénario indique quelles règles sont ajoutées à celles des entraînements et scénarios précédents, qui toutes restent d'application.

### REMARQUES

Dans les règles qui suivent (entraînements & scénarios) certaines parties du texte sous le titre « Préparation » ont été mises en surbrillance...

**...jaune**, si le texte se rapporte à une nouvelle manipulation et/ou du nouveau matériel.

**...orange**, si le texte se rapporte à une manipulation et/ou du matériel déjà intégré précédemment, mais qui est mis à jour.

## Entraînement 1

### PRÉPARATION

#### Côté Héros

- 🛡️ Ne prenez que les cartes Épreuve/standard. VOIR L'ANNEXE PAGE 9
- 🛡️ Constituez la pioche des cartes Épreuve/standard en écartant celles montrant au verso un nombre supérieur au nombre de joueurs (par exemple, pour une partie à 3 joueurs, écartez les cartes marquées 4+ et 5) puis mélangez-la.
- 🛡️ Chaque héros pose devant lui sa tuile Personnage face Indemne visible.

#### Côté Sorcier

Utilisez les cartes Sortilège suivantes pour constituer la pioche des cartes Sortilège, puis mélangez-la:

- 👁️ 8 cartes Sortilège de confusion, VOIR L'ANNEXE PAGE 9
- 👁️ 7 cartes Sortilège d'invocation, VOIR L'ANNEXE PAGE 9

### Nouveau module de règles

### LES SORTILÈGES DE CONFUSION

Le sorcier peut – en fonction du sortilège de confusion – repousser un ou tous les dés Héros déjà posés sur **une** carte non complétée (quel que soit le type de carte). Ces dés doivent être relancés par leur(s) propriétaire(s).



- 1 Le sorcier a complété une carte Sortilège de confusion.
- 2 Il repousse tous les dés Héros hors d'une carte Épreuve non complétée.

### REMARQUE

Dès que toutes les cases Compétence d'une carte Épreuve ont chacune reçu un dé, cette carte est considérée comme étant complétée, même si les héros n'ont pas encore eu le temps de reprendre leurs dés. Le Sorcier ne peut donc plus les repousser.

### Nouveau module de règles

### LES SORTILÈGES D'INVOCATION

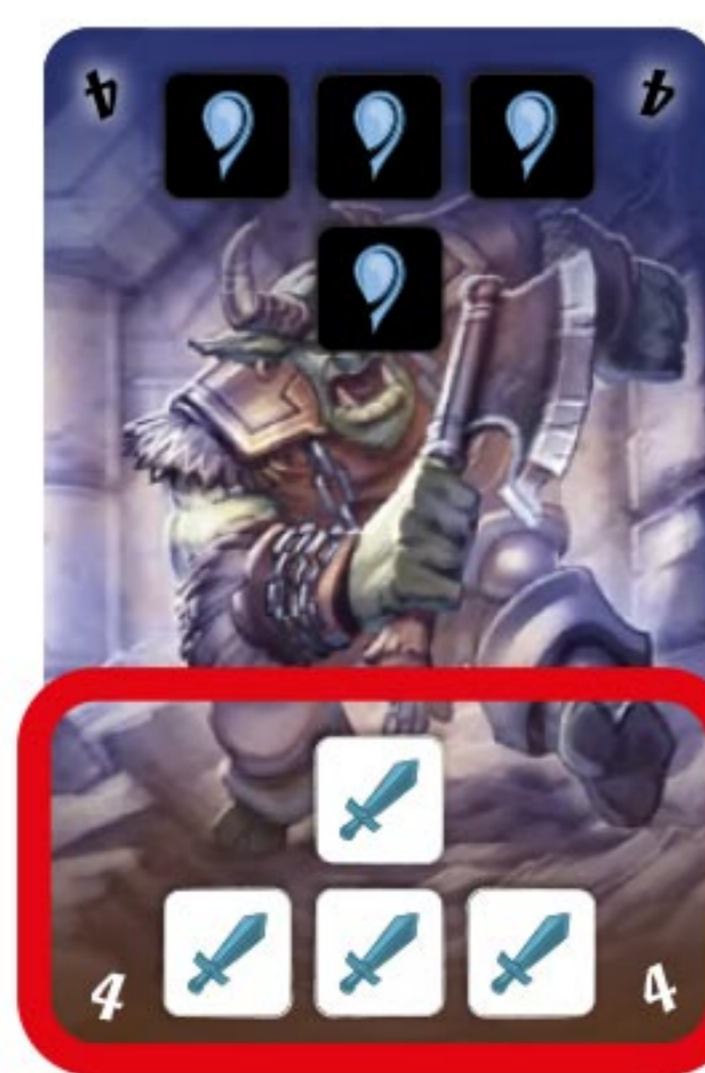
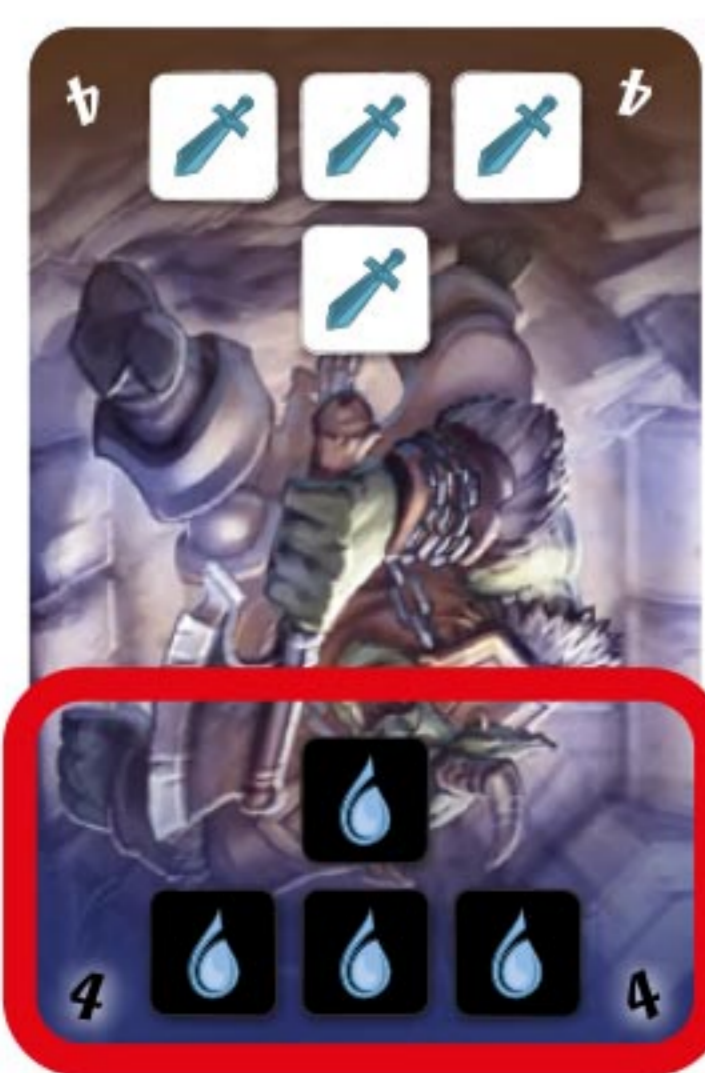
Les sortilèges d'invocation sont autant de nouvelles épreuves que les héros doivent affronter.

Le sorcier doit ajouter la carte Sortilège d'invocation complétée **1** au sommet de la pioche des héros **2**. Ceux-ci devront compléter cette carte comme s'il s'agissait d'une carte Épreuve standard.

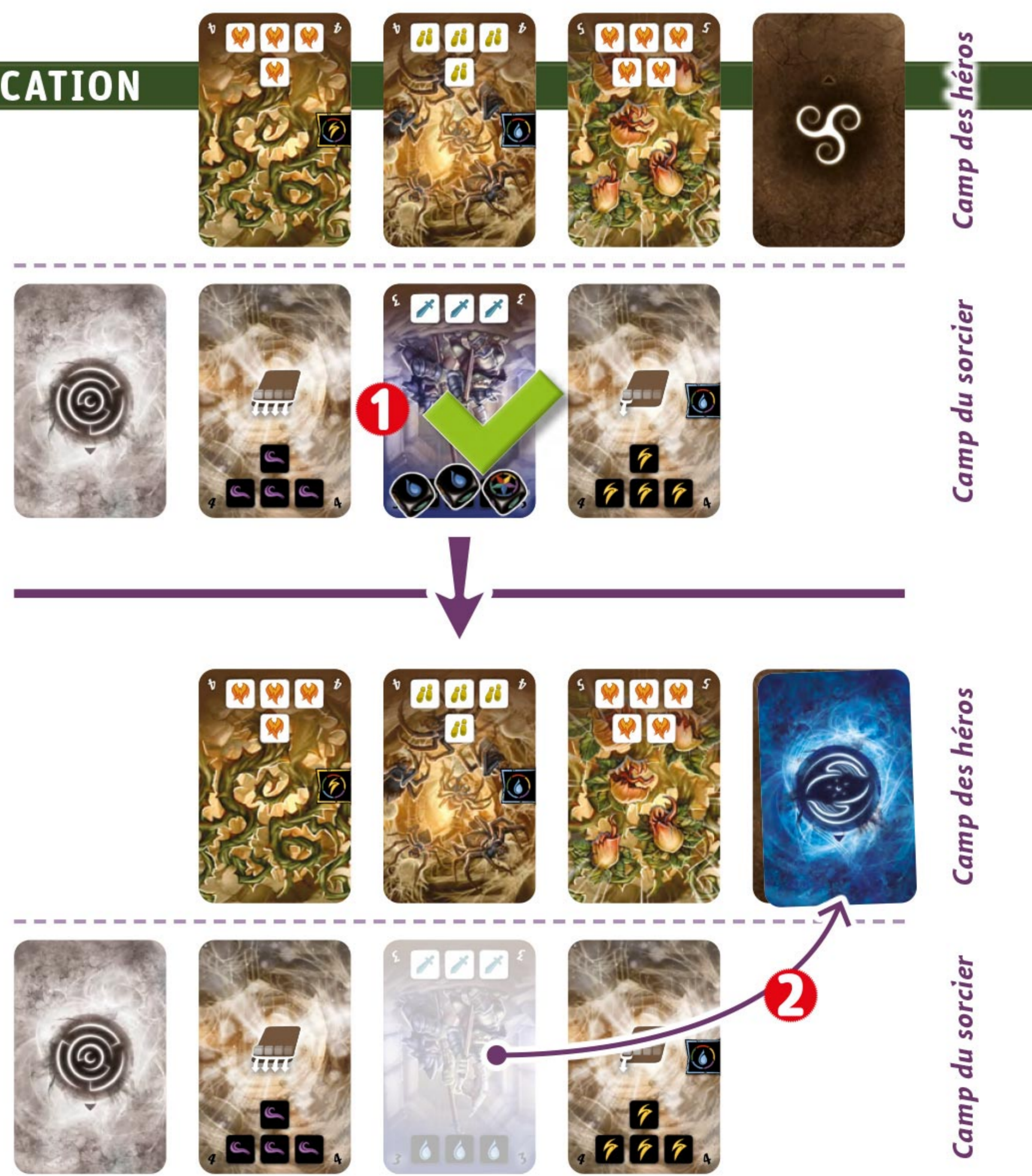
Le sorcier ne complète une carte Sortilège d'invocation que lorsqu'elle est dans son camp. De même pour les Héros.

Une carte Sortilège d'invocation est donc vue différemment en fonction du camp où elle est posée:

Le sorcier la voit comme ceci et ne doit remplir que son côté de la carte.



Les héros la voient comme ceci et ne doivent remplir que leur côté de la carte.



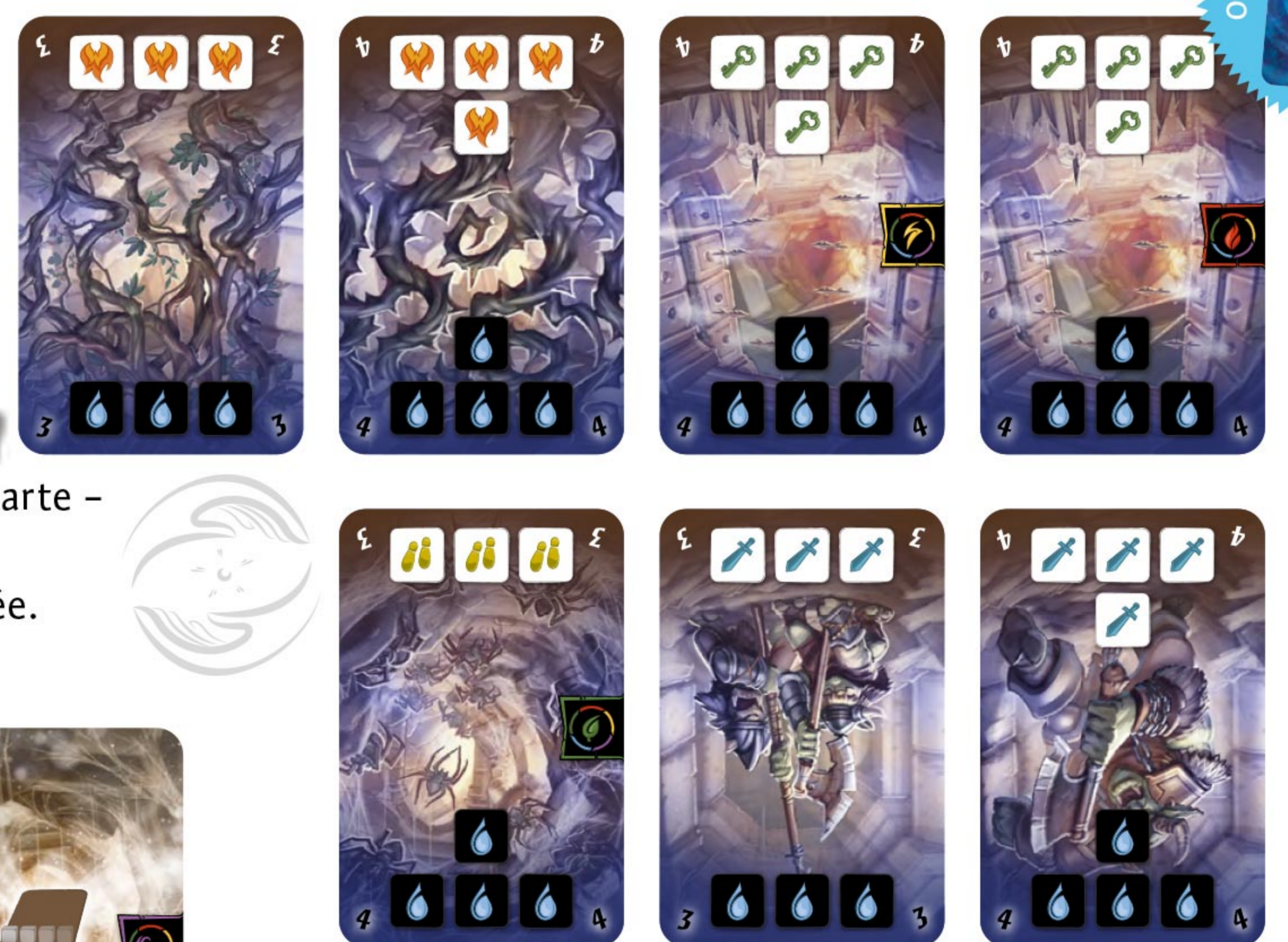


## ANNEXES

### Les cartes Épreuve / standard



### Les cartes Sortilège d'invocation



### Les cartes Sortilège de confusion



← Ces cartes repoussent **tous** les dés Héros d'une carte - au choix du sorcier - non encore complétée.

← Ces cartes repoussent **un seul** dé Héros d'une carte - au choix du sorcier - non encore complétée.

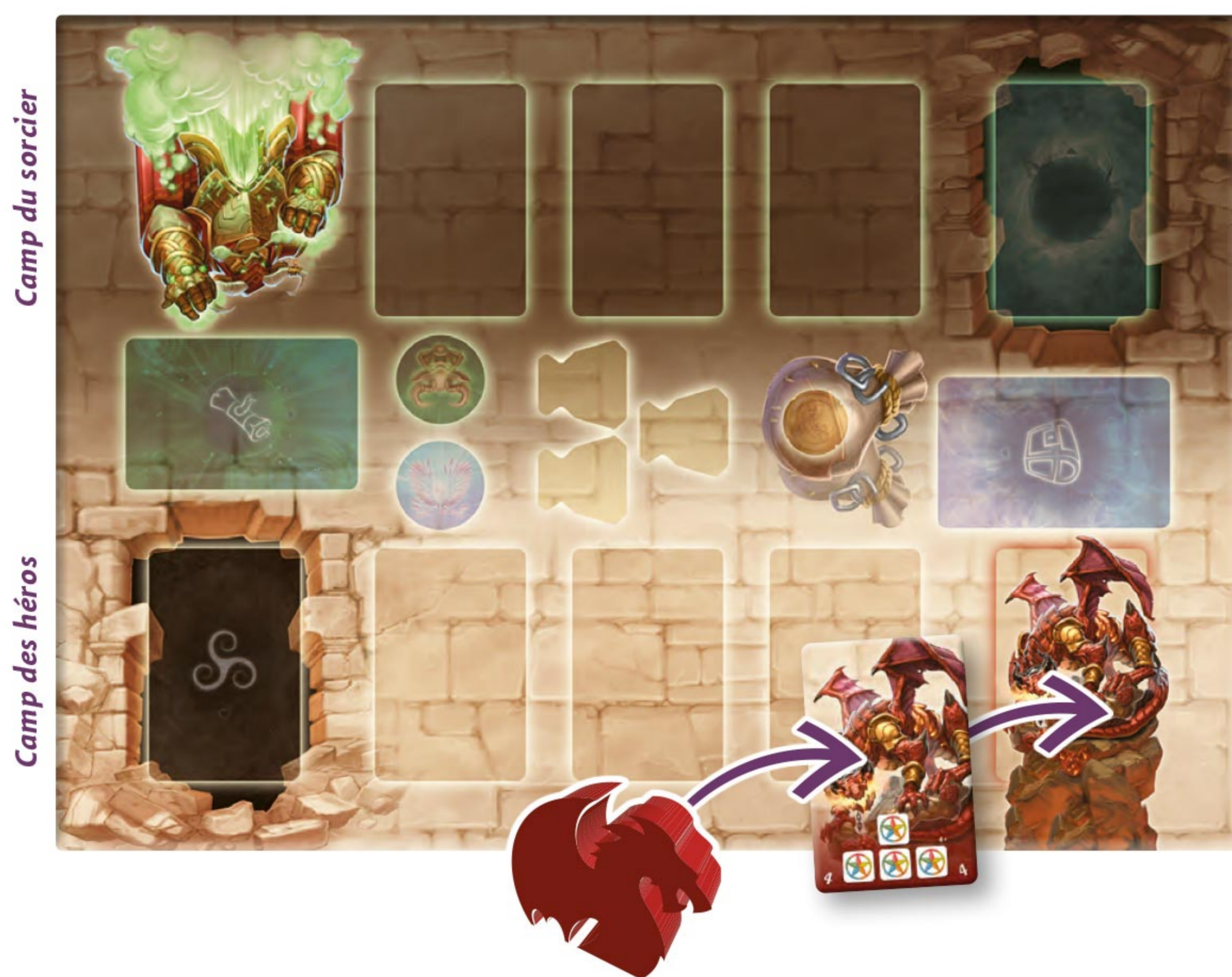
# ENTRAÎNEMENTS

## Entraînement 2

### PRÉPARATION

#### Côté Héros

- 🛡 Ne prenez que les cartes Épreuve/standard.
- 🛡 Constituez la pioche des cartes Épreuve/standard en écartant celles montrant au verso un nombre supérieur au nombre de joueurs.
- 🛡 Chaque héros pose devant lui sa tuile Personnage face Indemne visible.
- 🛡 Placez la tuile Dragon (utilisez la face correspondant au nombre de joueurs) sur son emplacement du plateau, côté Héros, et posez le pion Dragon dessus.



#### Côté Sorcier

Utilisez les cartes Sortilège suivantes pour constituer la pioche des cartes Sortilège:

- 👁 6 cartes Sortilège de confusion,
- 👁 6 cartes Sortilège d'invocation,
- 👁 5 cartes Sortilège de dracologie. VOIR L'ANNEXE PAGE 11

### REMARQUE

Les quantités de cartes mentionnées ci-dessus n'autorisent pas toujours l'utilisation de toutes les cartes d'un même type. Quand ce cas se présente lors de la préparation d'un entraînement ou d'un scénario (voir page 12), le sorcier doit prendre **au hasard** le nombre de cartes requis et écarter les autres.

### Nouveau module de règles

### LES SORTILÈGES DE DRACOLOGIE

Les sortilèges de dracologie consistent à avancer le pion Dragon d'une ou de deux cases (en fonction de la carte Sortilège de dracologie que le sorcier vient de compléter) vers la pioche des héros.

Tant que le Dragon est posé sur une carte Épreuve ou sur une carte Sortilège d'invocation (que le sorcier avait précédemment envoyée sur la pioche des cartes Épreuve), cette carte ne peut pas être considérée comme complétée, et ne peut donc pas être défaussée. Les Héros peuvent par contre continuer à poser leurs dés (qui peuvent toujours subir un sortilège de confusion) sur cette carte, ou en reprendre leurs dés.

Un fanion visible sur la carte Épreuve où se trouve le dragon reste toujours utilisable par le sorcier.

**Si le pion Dragon arrive sur la pioche des héros, le sorcier remporte la partie.** C'est la deuxième façon de gagner pour le sorcier.

Si le dragon arrive sur un emplacement de carte Épreuve momentanément vide, la nouvelle carte Épreuve qui doit être posée sur cet emplacement est glissée sous le pion Dragon.



- 1 Ce fanion reste utilisable par le sorcier même si le dragon est posé sur cette carte.
- 2 Grâce au fanion rouge, le sorcier parvient à compléter la carte Sortilège de dracologie à l'aide d'un symbole Joker.
- 3 Ce qui a pour effet de déplacer le dragon d'une case. Il atteint alors la pioche des héros et le sorcier remporte la partie.

## Repousser le dragon

Les héros peuvent repousser le dragon vers sa tuile en y posant des dés montrant le symbole Joker.

Seuls les dés de deux héros différents peuvent se trouver simultanément sur la tuile Dragon.

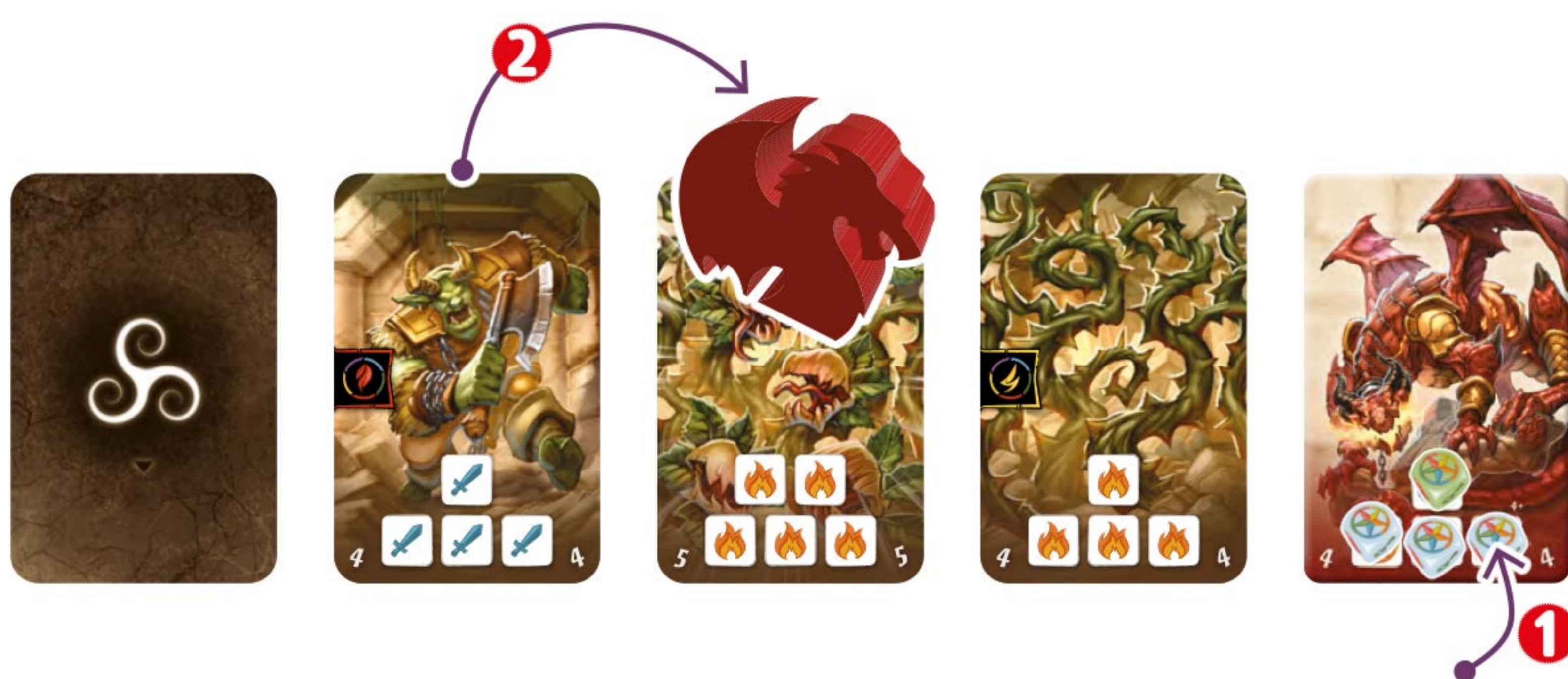
### IMPORTANT

Au même moment, un héros ne peut avoir des dés que sur une seule carte ou sur la tuile Dragon.

Une fois le nombre de dés requis atteint, le dragon est repoussé **d'une carte vers la tuile Dragon**, puis les dés se trouvant sur la tuile Dragon sont récupérés par leurs propriétaires. La tuile dragon reste à sa place; il faut la compléter à nouveau si on veut repousser le dragon davantage.

### REMARQUE

Tout sortilège de confusion peut également s'appliquer à tout dé posé sur la tuile Dragon.



**1** Le joueur Bleu ajoute un symbole Joker à la tuile Dragon, ce qui permet de la compléter. Seul le joueur Bleu ou Vert pouvait poser le symbole Joker manquant.

**2** Le dragon recule alors de 1 carte vers la tuile Dragon.

**Vous connaissez désormais les règles de base de Rush Out!**  
Les scénarios qui suivent ajoutent de nouveaux types de cartes qui, bien sûr, s'accompagnent de nouveaux modules de règles.  
Certaines de ces règles font exception à celles mentionnées ci-dessus.

## ANNEXE

### Les cartes Sortilège de dracologie

Verso



Verso



↗ Ces cartes permettent au sorcier d'avancer le dragon de 1 case vers la pioche des cartes Épreuve.



↗ Cette carte permet au sorcier d'avancer le dragon de 2 cases vers la pioche des cartes Épreuve.





Face Héros  
d'un jeton Trophée



Face Sorcier  
d'un jeton Trophée

À la différence des entraînements, les scénarios se jouent en **deux ou trois manches** consécutives. Remporter une manche rapporte un jeton Trophée qui doit être placé sur une case Trophée du plateau. **Si un camp gagne un second jeton Trophée, il remporte immédiatement la partie.**

**REMARQUE** La pioche constituée par chaque camp au début de la première manche servira pour **toutes** les manches d'une même partie.

## Scénario 1

### Que l'aventure commence !

#### PRÉPARATION

##### Côté Héros

- Ne prenez que les cartes Épreuve/standard.
- Constituez la pioche des cartes Épreuve/standard en écartant celles montrant au verso un nombre supérieur au nombre de joueurs.
- Placez la tuile Dragon (utilisez la face correspondant au nombre de joueurs) sur son emplacement du plateau, côté Héros, et posez le pion Dragon dessus.
- Chaque héros pose devant lui sa tuile Personnage face Indemne visible.

##### Côté Sorcier

Utilisez les cartes Sortilège suivantes pour constituer la pioche des cartes Sortilège:

- 5 cartes Sortilège de confusion,
- 4 cartes Sortilège d'invocation,
- 5 cartes Sortilège de dracologie,
- 5 cartes Sortilège de dissipation. VOIR L'ANNEXE CI-DESSOUS

#### Nouveau module de règles

#### LES SORTILÈGES DE DISSIPATION

Lorsque le sorcier a complété une carte Sortilège de dissipation, il la place face à un héros afin que celui-ci en subisse l'effet.

Un héros peut avoir simultanément plusieurs cartes Dissipation devant lui. Leurs effets sont alors cumulés.

Les dés déjà posés par un héros sur une case Compétence qui lui est désormais interdite peuvent rester à leur place.

Tous les héros peuvent aider à annuler (défausser) une carte Sortilège de dissipation en complétant la carte comme s'il s'agissait d'une carte Épreuve (en utilisant maximum deux couleurs différentes de dés...).

#### ANNEXE

##### Les cartes Sortilège de dissipation

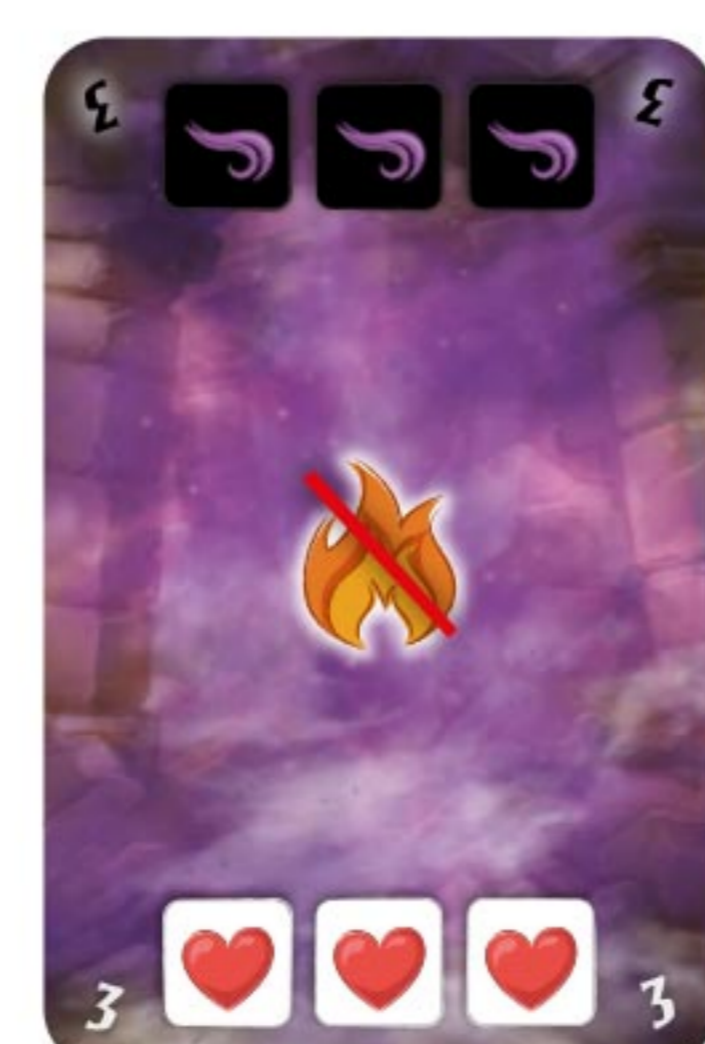


Le héros affecté par cette carte doit condamner un de ses dés en le posant sur l'icône Tourbillon de ladite carte; il ne peut plus en utiliser que deux, tant que la carte n'est pas complétée.

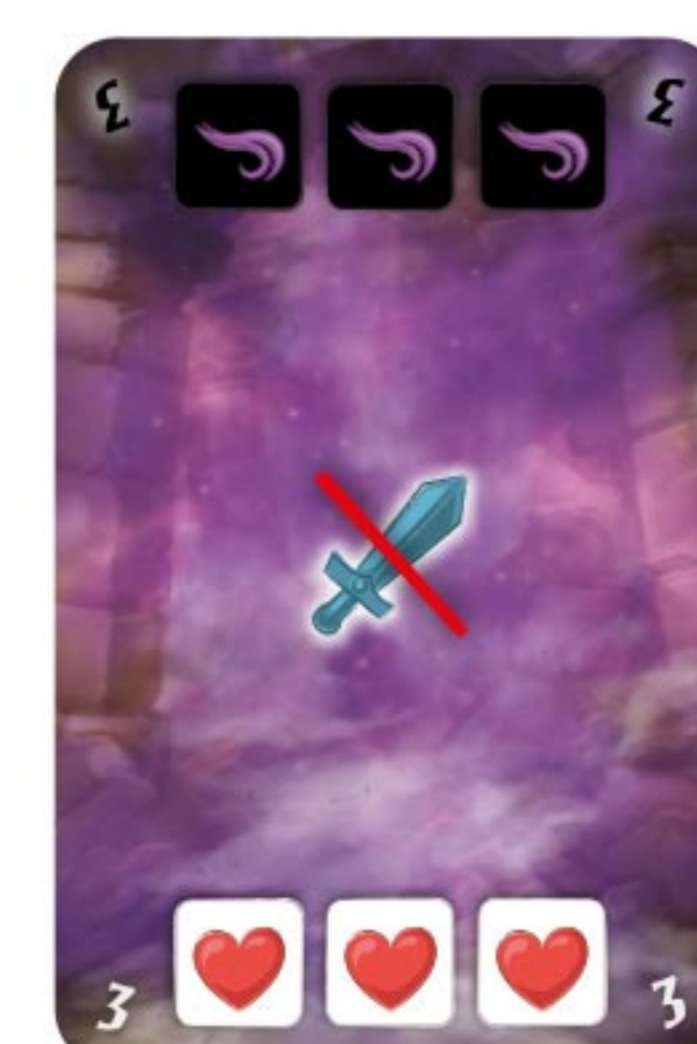
Un héros affecté par les deux exemplaires de cette carte joue toujours avec deux dés, mais les deux cartes doivent être complétées pour que l'effet soit annulé.

Si les trois dés d'un joueur sont déjà placés lorsqu'il reçoit ce sortilège de dissipation, il doit immédiatement en reprendre un au choix afin de le poser sur l'icône Tourbillon de la carte.

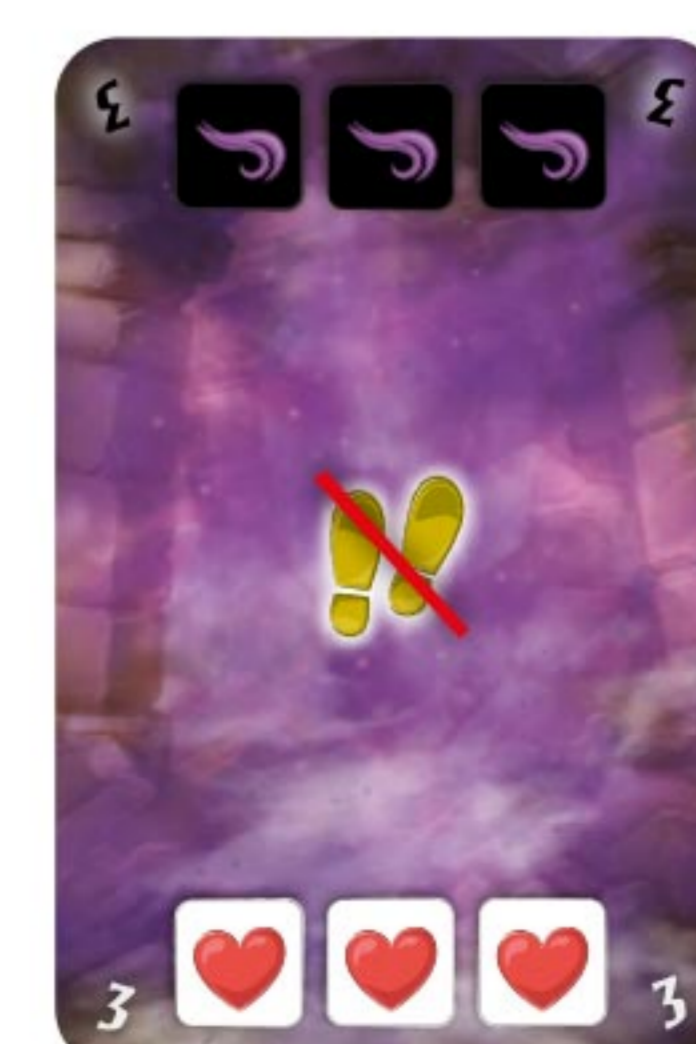
Le héros affecté par une de ces cartes ne peut plus poser de dé sur un symbole...



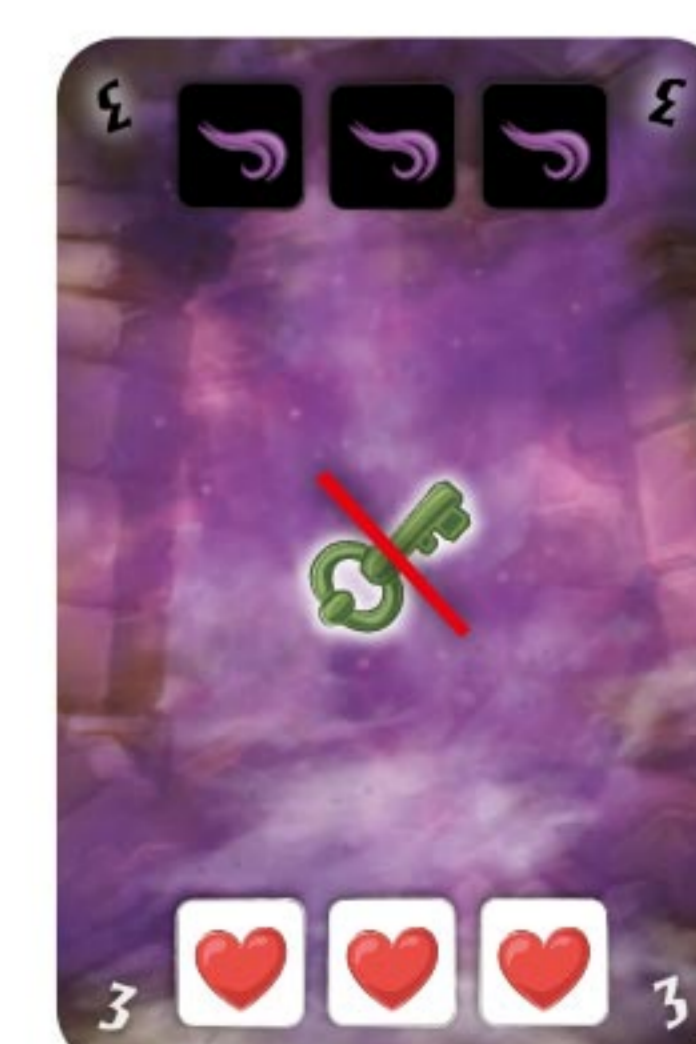
...Feu.



...Épée.



...Pas.



...Clef.

# SCÉNARIOS

Scénario 2

## Pour une poignée de pièces d'or

### PRÉPARATION

#### Côté Héros

- Prenez les cartes Épreuve/standard + pièce d'or.
- Constituez la pioche des cartes Épreuve en écartant celles montrant au verso un nombre supérieur au nombre de joueurs.
- Placez la tuile Dragon (utilisez la face correspondant au nombre de joueurs) sur son emplacement du plateau, côté Héros, et posez le pion Dragon dessus.
- Les 3 cartes Épreuve révélées sur le plateau ne peuvent être que des cartes Épreuve/standard. Une fois l'installation terminée, remélangez avec la pioche toute carte Épreuve/pièce d'or qui aurait été révélée.
- Chaque héros pose devant lui sa tuile Personnage face Indemne visible.

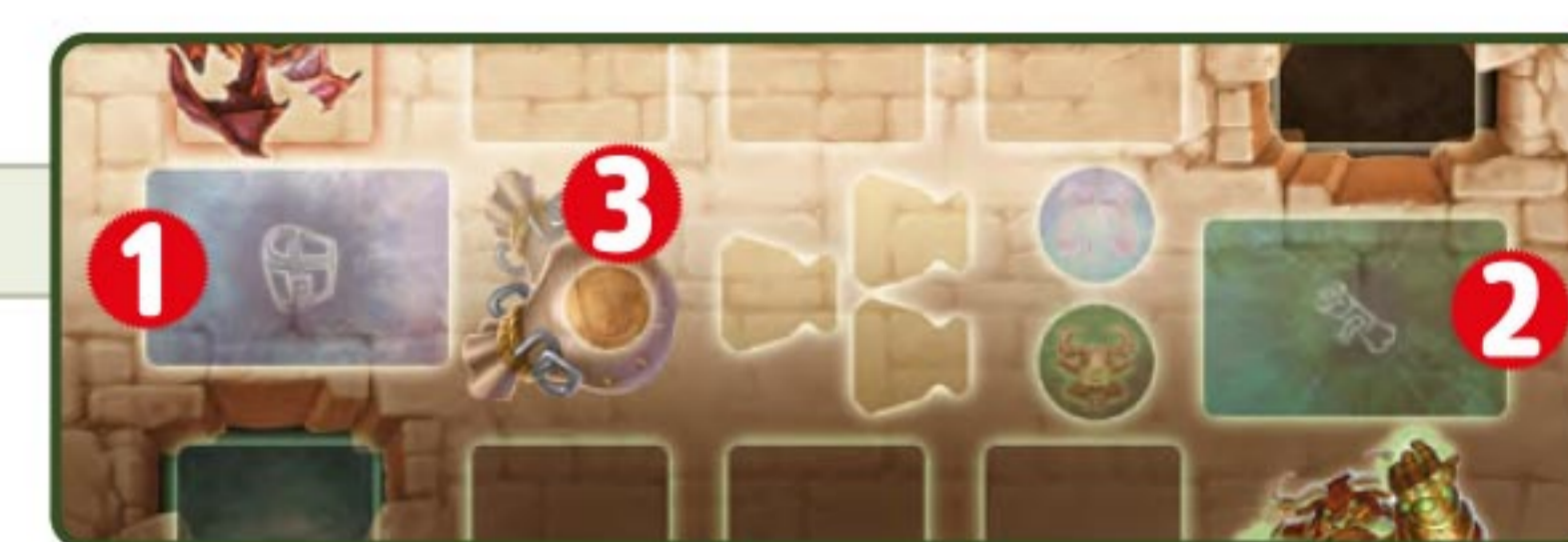
#### Côté Sorcier

Utilisez les cartes Sortilège suivantes pour constituer la pioche des cartes Sortilège:

- 6 cartes Sortilège de confusion,
- 5 cartes Sortilège d'invocation,
- 5 cartes Sortilège de dracologie,
- 5 cartes Sortilège de dissipation.

#### Au centre du plateau

Disposez les cartes Équipement 1, les cartes Parchemin 2 et le jeton Pièce d'or 3 sur leurs emplacements respectifs du plateau. Ils serviront lorsque la manche sera terminée. VOIR L'ANNEXE PAGE 14



Nouveau module de règles

### LES PIÈCES D'OR

#### Obtenir des pièces d'or

Pendant une manche, lorsqu'une carte Épreuve/pièce d'or apparaît du côté des héros, le sorcier peut également y poser ses dés (comme s'il s'agissait d'une carte Sortilège), de son côté de la carte. Le camp qui réussit à compléter la carte en premier la remporte et la conserve.

Si le sorcier essaie de compléter cette carte, il doit le faire selon les règles décrites page 7 (« Compléter une carte Sortilège »).

Quand une manche est terminée, le camp qui a **perdu** la manche reçoit le jeton Pièce d'or.



Le sorcier place ses dés de ce côté de la carte.

Les héros placent leurs dés de ce côté de la carte.

#### Utiliser les pièces d'or pendant une manche

À tout moment pendant une manche, chaque camp peut défausser 2 cartes Épreuve/pièce d'or qu'il a gagnées pour défausser, sans la regarder, la première carte de sa propre pioche.

#### Utiliser les pièces d'or entre deux manches : la phase Marché

**Entre deux manches**, chaque camp peut échanger ses cartes Pièce d'or et/ou son jeton Pièce d'or contre une ou plusieurs carte(s) Équipement (héros) ou Parchemin (sorcier) de son choix.

Une fois que chaque camp a acheté tout ce qu'il souhaite (et qu'il a pu payer !), la phase Marché est terminée. Remélangez **toutes** les cartes Épreuve/pièce d'or avec les cartes Épreuve/standard en prévision de la prochaine manche, et remplacez le jeton Pièce d'or sur son emplacement du plateau.

#### REMARQUE

Personne ne peut conserver des pièces d'or pour plus tard. Après la phase Marché, aucun camp n'en aura plus en sa possession.

#### Les cartes Parchemin

**Seul le sorcier peut obtenir ces cartes.** Il conserve devant lui les cartes Parchemin acquises et peut les utiliser autant de fois qu'il le souhaite, pendant le reste de la partie.

#### Les cartes Équipement

**Seuls les héros peuvent obtenir ces cartes.** Les héros choisissent ensemble quels équipements acquérir et à quels héros les attribuer; un équipement acheté ne profitera qu'à un seul héros pendant le reste de la partie. Chaque héros conserve sa (ses) carte(s) Équipement devant lui. Chaque héros peut utiliser l'effet de ses cartes autant de fois qu'il le souhaite, pendant le reste de la partie.



ANNEXES

Les cartes Épreuve / pièce d'or



Les cartes Coffre



← Tout symbole Joker peut valoir un symbole Feu.  
**Coût d'achat:** 1 pièce d'or.



← Tout symbole Joker peut valoir un symbole Clef.  
**Coût d'achat:** 1 pièce d'or.



← Tout symbole Joker peut valoir un symbole Cœur.  
**Coût d'achat:** 2 pièces d'or.

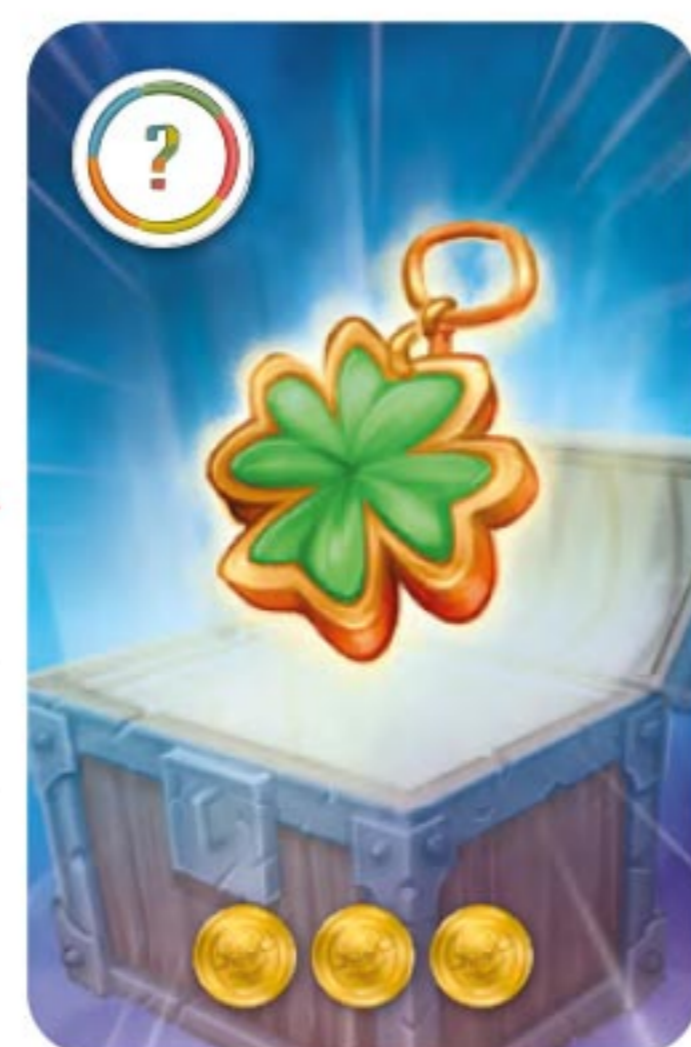
Tout symbole Joker peut valoir → n'importe quel symbole.  
**Coût d'achat:** 3 pièces d'or.



Tout symbole Joker peut → valoir un symbole Pas.  
**Coût d'achat:** 1 pièce d'or.



Tout symbole Joker peut → valoir un symbole Épée.  
**Coût d'achat:** 1 pièce d'or.



Les cartes Parchemin



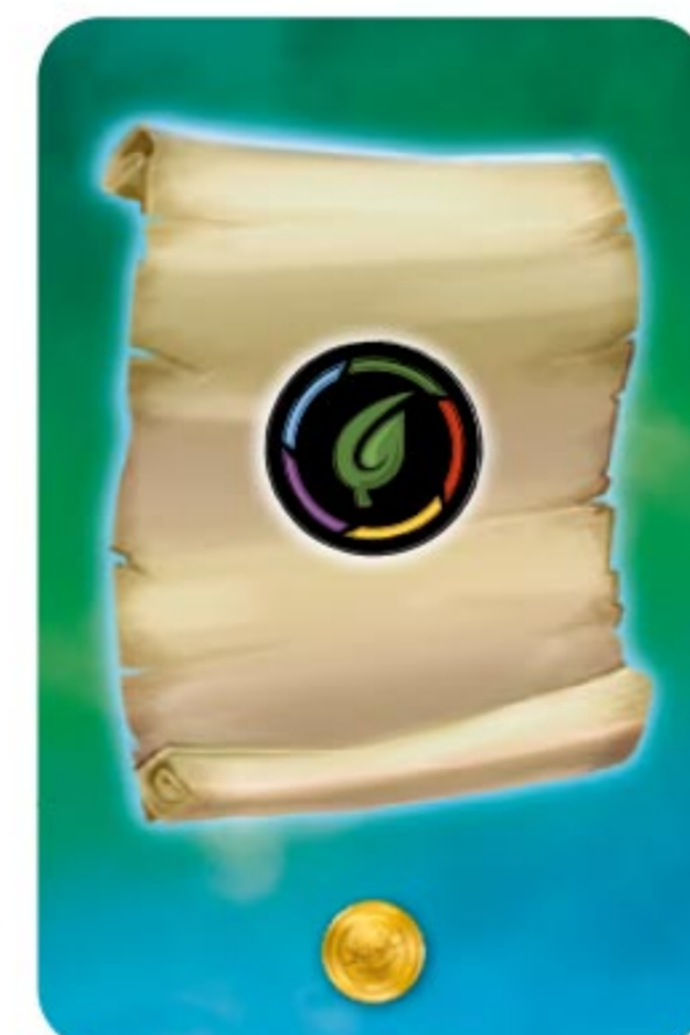
← Le sorcier peut retourner un dé Plante sur sa face Eau et inversement. Le dé doit physiquement être pivoté pour montrer la face voulue (Plante ou Eau).  
**Coût d'achat:** 2 pièces d'or.

Le sorcier peut retourner un dé → Plante sur sa face Air et inversement. Le dé doit physiquement être pivoté pour montrer la face voulue (Plante ou Air).  
**Coût d'achat:** 2 pièces d'or.



← Le sorcier peut échanger une de ses cartes Sortilège disponibles avec la première de la pioche.  
**Coût d'achat:** 1 pièce d'or.

Le sorcier peut toujours placer → un symbole Joker sur une case Eau.  
**Coût d'achat:** 1 pièce d'or.



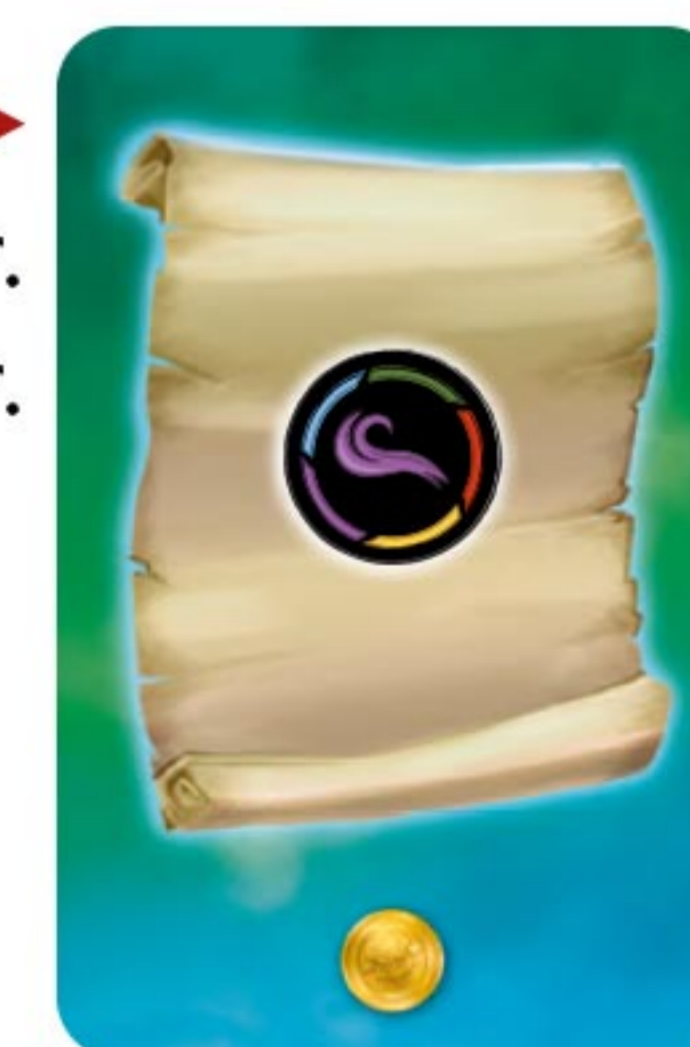
← Le sorcier peut toujours placer un symbole Joker sur une case Plante.  
**Coût d'achat:** 1 pièce d'or.

Le sorcier peut toujours placer → un symbole Joker sur une case Air.  
**Coût d'achat:** 1 pièce d'or.



← Le sorcier peut placer 2 dés Éclair sur cette carte pour repousser **tous** les dés Héros d'une carte (ou d'une tuile) – au choix du sorcier – non encore complétée.  
**Coût d'achat:** 2 pièces d'or.

Le sorcier peut placer 5 dés Feu → sur cette carte pour avancer le dragon d'une carte.  
**Coût d'achat:** 3 pièces d'or.



#### PRÉPARATION

##### Côté Héros

- ☞ Prenez les cartes Épreuve/standard + pièce d'or.
- ☞ Constituez la pioche des cartes Épreuve en écartant celles montrant au verso un nombre supérieur au nombre de joueurs.
- ☞ Placez la tuile Dragon (utilisez la face correspondant au nombre de joueurs) sur son emplacement du plateau, côté Héros, et posez le pion Dragon dessus.
- ☞ Les trois cartes Épreuve révélées sur le plateau ne peuvent être que des cartes Épreuve/standard. Une fois l'installation terminée, remélangez avec la pioche toute carte Épreuve/standard qui aurait été révélée.
- ☞ Chaque héros pose devant lui sa tuile Personnage face Indemne visible.

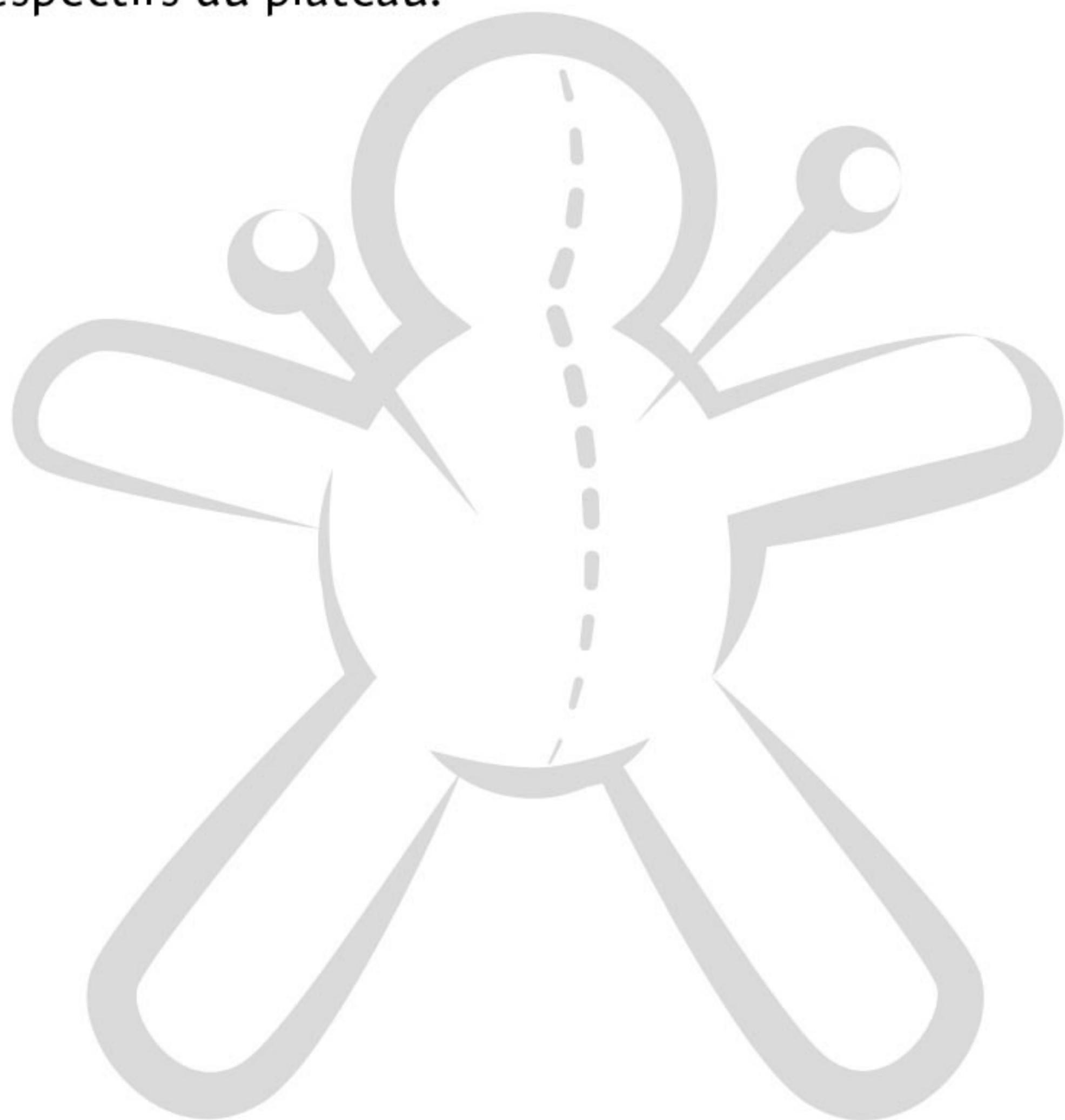
##### Côté Sorcier

Utilisez les cartes Sortilège suivantes pour constituer la pioche des cartes Sortilège:

- ☠ 5 cartes Sortilège de confusion,
- ☠ 4 cartes Sortilège d'invocation,
- ☠ 5 cartes Sortilège de dracologie,
- ☠ 4 cartes Sortilège de dissipation,
- ☠ 4 cartes Sortilège de malédiction. VOIR L'ANNEXE CI-CONTRE

##### Au centre du plateau

Disposez les cartes Équipement, les cartes Parchemin et le jeton Pièce d'or sur leurs emplacements respectifs du plateau.



#### LES SORTILÈGES DE MALÉDICTION

Lorsque le sorcier complète une telle carte, il peut la placer côté Héros, **à côté du plateau** (pas sur leur pioche!). Dès lors, tant qu'ils n'ont pas complété cette carte (comme s'il s'agissait d'une carte Épreuve), les héros subissent la malédiction.

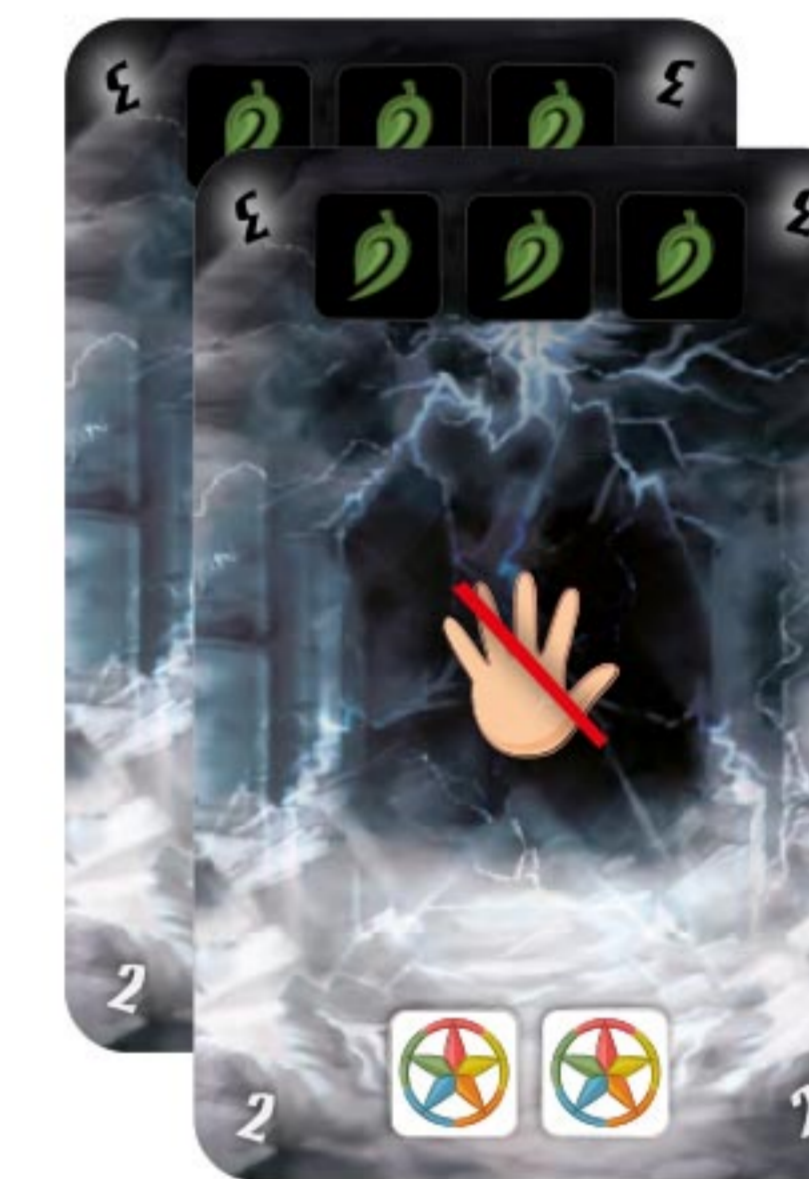
À chaque fois que le sorcier constate que les héros oublient d'appliquer une malédiction, il le signale aux héros et peut défausser sans la regarder la première carte de sa pioche.

#### ANNEXE

##### Les cartes Sortilège de malédiction



- ↗ Les héros ne peuvent plus parler. Si les héros sont affectés par les deux exemplaires de cette carte, chacun continue de jouer en silence, mais les deux cartes doivent être complétées pour que l'effet soit annulé.



- ↗ Chaque héros ne peut utiliser qu'une main pour jouer; l'autre main doit être maintenue dans le dos. Si les héros sont affectés par les deux exemplaires de cette carte, chaque héros continue de jouer avec une seule main, mais les deux cartes doivent être complétées pour que l'effet soit annulé.



- ↖ Dès que deux héros complètent ensemble une carte (peu importe son type) ou la tuile Dragon, ils doivent se taper dans la main (*check!*) avant de reprendre leurs dés pour les relancer. Si un héros complète seul une carte ou la tuile Dragon, il doit se taper dans les mains. Si les héros sont affectés par les deux exemplaires de cette carte, la règle ci-dessus reste d'application à l'identique, mais les deux cartes doivent être complétées pour que l'effet soit annulé.



#### PRÉPARATION

##### Côté Héros

- ☞ Prenez les cartes Épreuve/standard + pièce d'or.
- ☞ Constituez la pioche des cartes Épreuve en écartant celles montrant au verso un nombre supérieur au nombre de joueurs.
- ☞ Placez la tuile Dragon (utilisez la face correspondant au nombre de joueurs) sur son emplacement du plateau, côté Héros, et posez le pion Dragon dessus.
- ☞ Les trois cartes Épreuve révélées sur le plateau ne peuvent être que des cartes Épreuve/standard. Une fois l'installation terminée, remélangez avec la pioche toute carte Épreuve/standard qui aurait été révélée.
- ☞ Au début de chaque manche, posez les jetons Âme sur leur emplacement du plateau :
  - ☞ 7 jetons Âme pour 2 héros,
  - ☞ 8 jetons Âme pour 3 ou 4 héros.
 Ils forment une réserve commune à tous les héros.
- ☞ Chaque héros pose devant lui sa tuile Personnage face Indemne visible, même si elle était sur la face Blessé au terme de la manche précédente.



##### Côté Sorcier

Utilisez les cartes Sortilège suivantes pour constituer la pioche des cartes Sortilège :

- ☠ 4 cartes Sortilège de confusion,
- ☠ 3 cartes Sortilège d'invocation,
- ☠ 5 cartes Sortilège de dracologie,
- ☠ 4 cartes Sortilège de dissipation,
- ☠ 4 cartes Sortilège de malédiction,
- ☠ 5 cartes Sortilège de damnation. VOIR L'ANNEXE PAGE 17

##### Au centre du plateau




Disposez les cartes Équipement, les cartes Parchemin et le jeton Pièce d'or sur leurs emplacements respectifs du plateau.

#### Nouveau module de règles

#### LES SORTILÈGES DE DAMNATION

Une carte Sortilège de damnation permet au sorcier de blesser un héros et de récupérer un jeton Âme. **Si le Sorcier récupère tous les jetons Âme, il remporte la manche.** C'est la troisième et dernière façon de gagner pour le sorcier.

Il existe deux types différents de sortilèges de damnation :

- ☠ le sorcier blesse un héros de son choix, puis il récupère un jeton Âme pour **chaque** héros restant blessé à ce moment  +  , y compris pour le héros qui vient d'être pris pour cible,



- 1 Le sorcier complète une carte Sortilège de damnation.
- 2 Le sorcier décide de blesser le cleric (car le guerrier et le barde sont déjà blessés).
- 3 3 héros étant blessés, le sorcier récupère 3 jetons Âme.

- ☠ le Sorcier blesse deux héros  +  mais ne récupère pas de jeton Âme.

##### Héros blessé

Lorsqu'un héros est blessé, il retourne sa tuile Personnage côté « blessé » et **continue de jouer normalement**. Pour être soigné, la tuile Personnage doit être complétée comme s'il s'agissait d'une carte Épreuve (en utilisant maximum deux couleurs différentes de dés...). Un héros peut se soigner lui-même. Une fois complétée, le héros est soigné et retourne sa tuile Personnage, face Indemne visible.



## REMARQUES

Soigner un héros évite que le sorcier ne récupère trop de jetons Âme lorsqu'il complète une carte Sortilège de damnation lui permettant de récupérer des jetons Âme.

Tout sortilège de confusion ainsi que la carte Parchemin permettant de repousser les dés posés sur une carte peuvent également s'appliquer à tout dé posé sur une tuile Personnage blessé.

## ANNEXE

### Les cartes Sortilège de damnation



# SCÉNARIOS

## Scénario 5

## L'affrontement

### PRÉPARATION

#### Côté Héros

- ☞ Prenez les cartes Épreuve/standard + pièce d'or + affrontement.  
VOIR L'ANNEXE CI-DESSOUS
- ☞ Constituez la pioche des cartes Épreuve en écartant celles montrant au verso un nombre supérieur au nombre de joueurs.
- ☞ Placez la tuile Dragon (utilisez la face correspondant au nombre de joueurs) sur son emplacement du plateau, côté Héros, et posez le pion Dragon dessus.
- ☞ Les trois cartes Épreuve révélées sur le plateau ne peuvent être que des cartes Épreuve/standard. Une fois l'installation terminée, remélanguez avec la pioche toute autre carte Épreuve qui aurait été révélée.
- ☞ Au début de chaque manche, posez les jetons Âme sur leur emplacement du plateau :
  - ☞ 7 jetons Âme pour 2 héros
  - ☞ 8 jetons Âme pour 3 ou 4 héros
- ☞ Chaque héros pose devant lui sa tuile Personnage face Indemne visible, même si elle était sur la face Blessé au terme de la manche précédente.

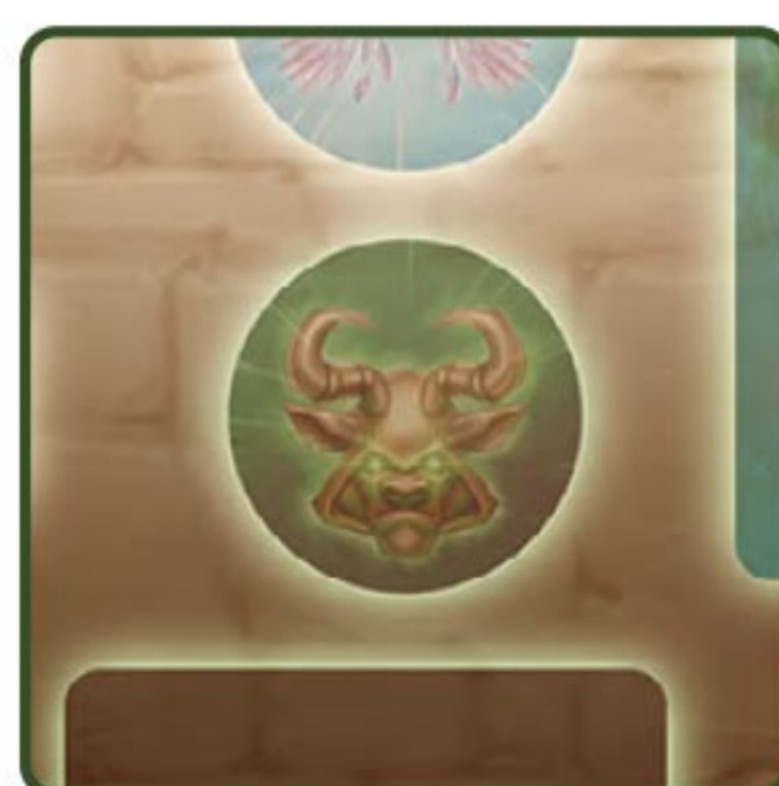
#### Côté Sorcier

Utilisez les cartes Sortilège suivantes pour constituer la pioche des cartes Sortilège :

- ☠ 4 cartes Sortilège de confusion,
- ☠ 3 cartes Sortilège d'invocation,
- ☠ 5 cartes Sortilège de dracologie,
- ☠ 4 cartes Sortilège de dissipation,
- ☠ 4 cartes Sortilège de malédiction,
- ☠ 5 cartes Sortilège de damnation.

Le sorcier pose des jetons Vie  sur leur emplacement du plateau :

- ☠ 4 jetons Vie s'il affronte 2 héros,
- ☠ 5 jetons Vie s'il affronte 3 héros,
- ☠ 6 jetons Vie s'il affronte 4 héros.



#### Au centre du plateau

Disposez les cartes Équipement, les cartes Parchemin et le jeton Pièce d'or sur leurs emplacements respectifs du plateau.

### Nouveau module de règles

### LES CARTES ÉPREUVE / AFFRONTMENT

Toute carte Épreuve/affrontement révélée peut être complétée par les héros et par le sorcier (comme s'il s'agissait d'une carte Sortilège).



Le sorcier place ses dés de ce côté de la carte.

Les héros placent leurs dés de ce côté de la carte.

#### zSi les héros complètent la carte

1. Ils prennent un jeton Vie au sorcier. **Si c'était son dernier, ils remportent la manche.** C'est la deuxième et dernière façon de gagner pour les héros.
2. Ils enlèvent **leurs** dés de la carte (ceux éventuels du sorcier restent sur la carte) et les relancent pour continuer à jouer.
3. Ils **laissent la carte** là où elle est et peuvent la compléter à nouveau.

#### Si le sorcier complète la carte

1. **Tous les dés** présents sur la carte sont récupérés par leurs propriétaires (sorcier et/ou héros) qui les relancent pour continuer à jouer.
2. La carte Épreuve/affrontement est défaussée.
3. Un héros révèle une nouvelle carte Épreuve (qui pourrait à nouveau être une carte Épreuve/affrontement). Si cette carte est la dernière de la pioche, les héros remportent la manche.

### ANNEXE

#### Les cartes Épreuve / affrontement



# SCÉNARIOS

## Scénario 6

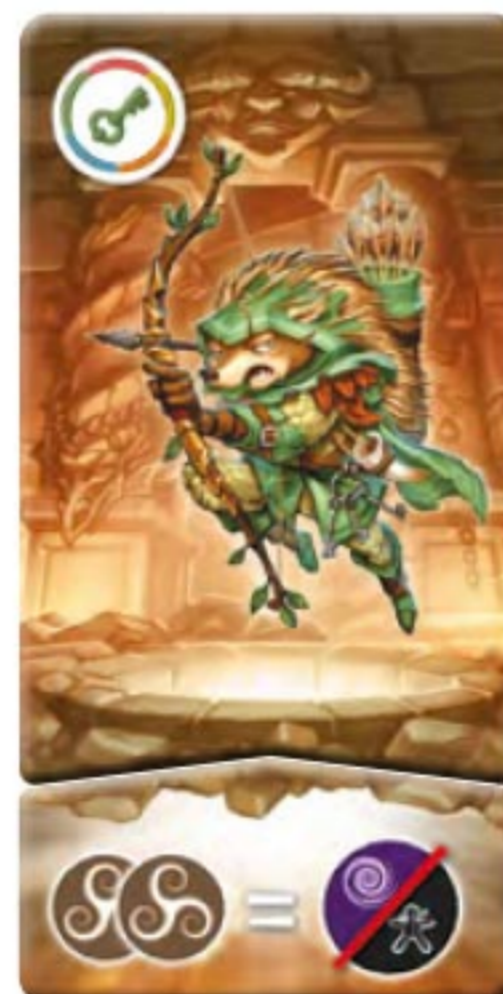
## L'ultime épreuve

Nouveau module de règles

### PRÉPARATION

#### Côté Héros

- ☞ Prenez les cartes Épreuve/standard + pièce d'or + affrontement.
- ☞ Constituez la pioche des cartes Épreuve en écartant celles montrant au verso un nombre supérieur au nombre de joueurs.
- ☞ Placez la tuile Dragon (utilisez la face correspondant au nombre de joueurs) sur son emplacement du plateau, côté Héros, et posez le pion Dragon dessus.
- ☞ Les trois cartes Épreuve révélées sur le plateau ne peuvent être que des cartes Épreuve/standard. Une fois l'installation terminée, remélangez avec la pioche toute autre carte Épreuve qui aurait été révélée.
- ☞ Au début de chaque manche, posez les jetons Âme sur leur emplacement du plateau :
  - ☞ 7 jetons Âme pour 2 héros
  - ☞ 8 jetons Âme pour 3 ou 4 héros
- ☞ Chaque héros pose devant lui sa tuile Personnage face Indemne visible – même si elle était sur la face Blessé au terme de la manche précédente – et y associe face visible la tuile Faculté de même couleur.



#### Côté Sorcier

Utilisez les cartes Sortilège suivantes pour constituer la pioche des cartes Sortilège, puis mélangez-les :

- ☞ 0 carte Sortilège de confusion,
- ☞ 3 cartes Sortilège d'invocation,
- ☞ 5 cartes Sortilège de dracologie,
- ☞ 3 cartes Sortilège de dissipation,
- ☞ 3 cartes Sortilège de malédiction,
- ☞ 5 cartes Sortilège de damnation,
- ☞ 3 cartes Sortilège de régression. VOIR L'ANNEXE PAGE 20

Le sorcier pose des jetons Vie sur leur emplacement du plateau :

- ☞ 4 jetons Vie s'il affronte 2 héros,
- ☞ 5 jetons Vie s'il affronte 3 héros,
- ☞ 6 jetons Vie s'il affronte 4 héros.

#### Au centre du plateau

Disposez les cartes Équipement, les cartes Parchemin et le jeton Pièce d'or sur leurs emplacements respectifs du plateau.

### L'EXPÉRIENCE

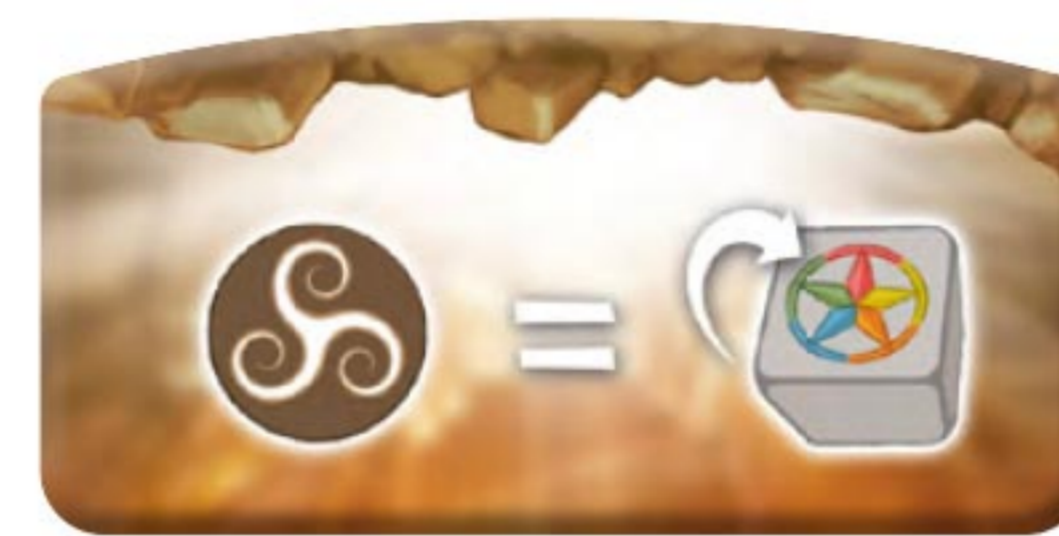
#### Côté Héros

Les héros ayant participé à compléter une carte Épreuve décident lequel d'entre eux prend cette carte et la conserve, face cachée, à côté de sa carte Héros. Chaque carte Épreuve ainsi acquise représente désormais 1 point d'expérience.

Les héros ne peuvent ni se prêter ni se donner des points d'expérience.

Chaque héros a une tuile Faculté qui lui permet de dépenser l'expérience (défausser les cartes Épreuve) qu'il possède afin de déclencher un effet spécial. Il peut le faire quand et autant de fois qu'il le souhaite, tant qu'il peut payer tous les points d'expérience nécessaires.

Chaque héros a sa propre tuile Faculté :



- ☞ **le barde** peut retourner un dé de n'importe quel héros pour obtenir un symbole Joker.  
**Coût d'utilisation :** 1 expérience.



- ☞ **le pisteur** peut défausser une carte Dissipation ou Malédiction affectant les héros.  
**Coût d'utilisation :** 2 expériences.



- ☞ **le guerrier** peut reculer le dragon d'1 carte vers la tuile Dragon.  
**Coût d'utilisation :** 3 expériences.

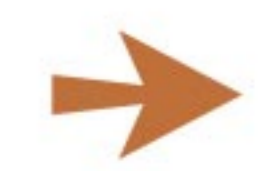


- ☞ **le clerc** peut complètement soigner un héros sans poser aucun dé sur la tuile Personnage blessé.  
**Coût d'utilisation :** 3 expériences.

#### Côté Sorcier

Lorsque le sorcier complète une carte Sortilège de régression, il peut, **selon la carte**, retirer 1 point d'expérience à **1 héros** ou retirer 1 point d'expérience à **tous les héros** .

Le sorcier annonce qui doit perdre 1 point d'expérience, et le ou les héros concernés doivent obéir immédiatement.



## Scénario 6 (suite)

### ANNEXE

Les cartes Sortilège de régression



**RUSH OUT!  
EN 3 MOTS  
SELON**

**THOMAS,  
SON AUTEUR...**

#### Frénétique

Ce que l'on remarque le plus dans une partie de Rush Out!, c'est certainement l'énergie et la frénésie que les joueurs mettent dans les lancers de dés intensifs. Ajoutez à cela les différentes actions qu'il est possible d'effectuer sur le plateau central et vous obtenez un joyeux chaos organisé.

#### Asymétrique

Le jeu oppose deux camps qui – bien qu'ils utilisent les mêmes règles – évoluent de manières totalement différentes. D'un côté, un groupe de héros qui joue en coopération et tente de gérer au mieux la pression exercée par leur adversaire. De l'autre, un sorcier jouant seul mais qui, assuré de sa toute puissance, met au point des tactiques pour défaire les intrus.

#### Entraînant

Les parties, rapides, s'enchaînent à un rythme endiablé. L'ambiance prenant les joueurs au corps, ceux-ci ne souhaitent qu'une chose: jouer et jouer encore, que ce soit pour prendre une revanche, s'essayer à un rôle différent ou découvrir le scénario suivant. 🧠

# RUSH OUT!

AUTEUR  
**Thomas DUPONT**

ILLUSTRATEUR  
**Alexandre BONVALOT**

INFOGRAPHISTE  
**Marie OOMS**

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT  
**Michaël DEROBERTMASURE**

GESTIONNAIRE DE PROJET  
**Didier DELHEZ**

RELECTURE  
**Kudos**

**SIT  
DOWN!**

rue Sanson 4  
5310 Longchamps  
Belgique



[www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com)

[/sitdown.jeux](https://www.facebook.com/sitdown.jeux)

[@SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[@SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)

**L'AUTEUR:** «Je tiens avant tout à remercier Cécile, ma chérie, pour le soutien, l'aide et les nombreux tests. Un grand merci aux copains du GRAL et à ceux de l'Heure du Jeu. Merci à tous les testeurs, et en particulier à Tony, Antoni, Henri & Julian. Merci enfin à Alexandre Bonvalot pour les magnifiques illustrations, et à toute l'équipe de Sit Down! pour le super travail effectué. Bonnes parties à tous!»

**L'ÉDITEUR** remercie les nombreux testeurs et les relecteurs: Alain, le club Esprits Joueurs de BE-Mons, Jean-Jacques, Romain & Sophie.

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2020). Tous droits réservés. • Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION:** ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.