

RUSH OUT!



*Honger naar avontuur en faam!
Een aantal onverschrokken avonturiers
duiken een ondergronds doolhof in. Net
op het moment dat ze de schat te pakken
hebben, verschijnt een machtige tovenaardie hen begint op te jagen. De enige kans op
overleven hebben de avonturiers door naar de
uitgang te rennen. En ondertussen moeten ze
de verschrikkelijke toverspreuken die op hen
worden afgevuurd proberen te omzeilen.*

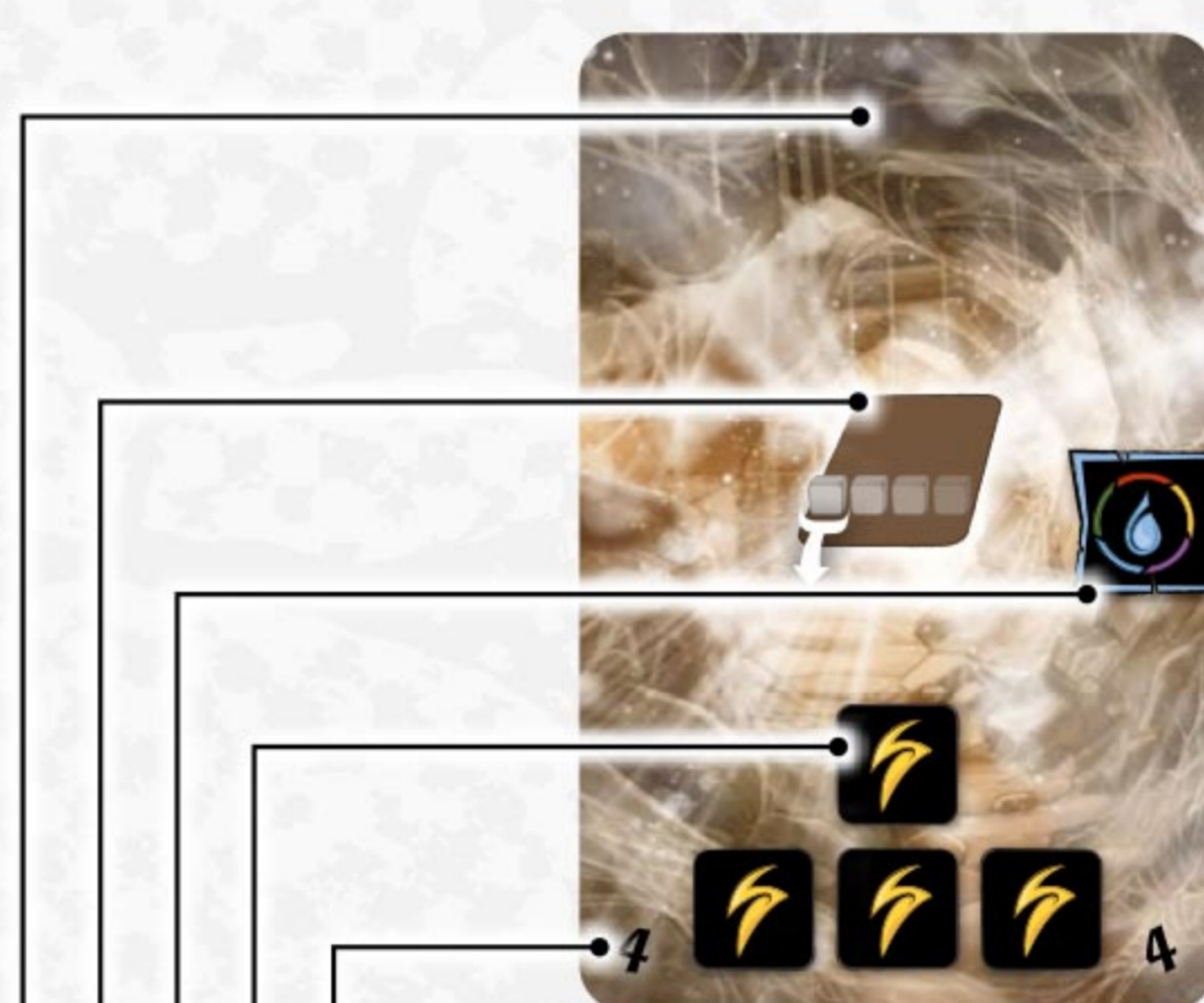
SPELMATERIAAL

Inhoud

- 1 spelregelboekje
- 17 dobbelstenen:
 - 12 held-dobbelstenen (3 groene, 3 bruine, 3 blauwe, 3 witte)
 - 5 tovenaardobbelstenen (zwart)
- 94 kaarten:
 - 47 toverspreukkaarten:
 - 8 toverspreukkaarten "Verwarring"
 - 7 toverspreukkaarten "Oproep"
 - 7 toverspreukkaarten "Dracologie"
 - 6 toverspreukkaarten "Dissipatie"
 - 6 toverspreukkaarten "Vloek"
 - 7 toverspreukkaarten "Verdoemenis"
 - 6 toverspreukkaarten "Regressie"
 - 29 beproevingskaarten:
 - 20 standaard beproevingskaarten
 - 4 munt beproevingskaarten
 - 5 confrontatie beproevingskaarten
 - 10 uitrustingskaarten
 - 8 rolkaarten
- 1 speelbord
- 1 houten draakpion
- 31 kartonnen onderdelen:
 - 4 heldentegels
 - 4 spelersfiches
 - 1 drakentegel
 - 3 trofeefiches
 - 1 muntfiche
 - 8 zelfiches
 - 6 levensfiches
 - 4 eigenschapstegels

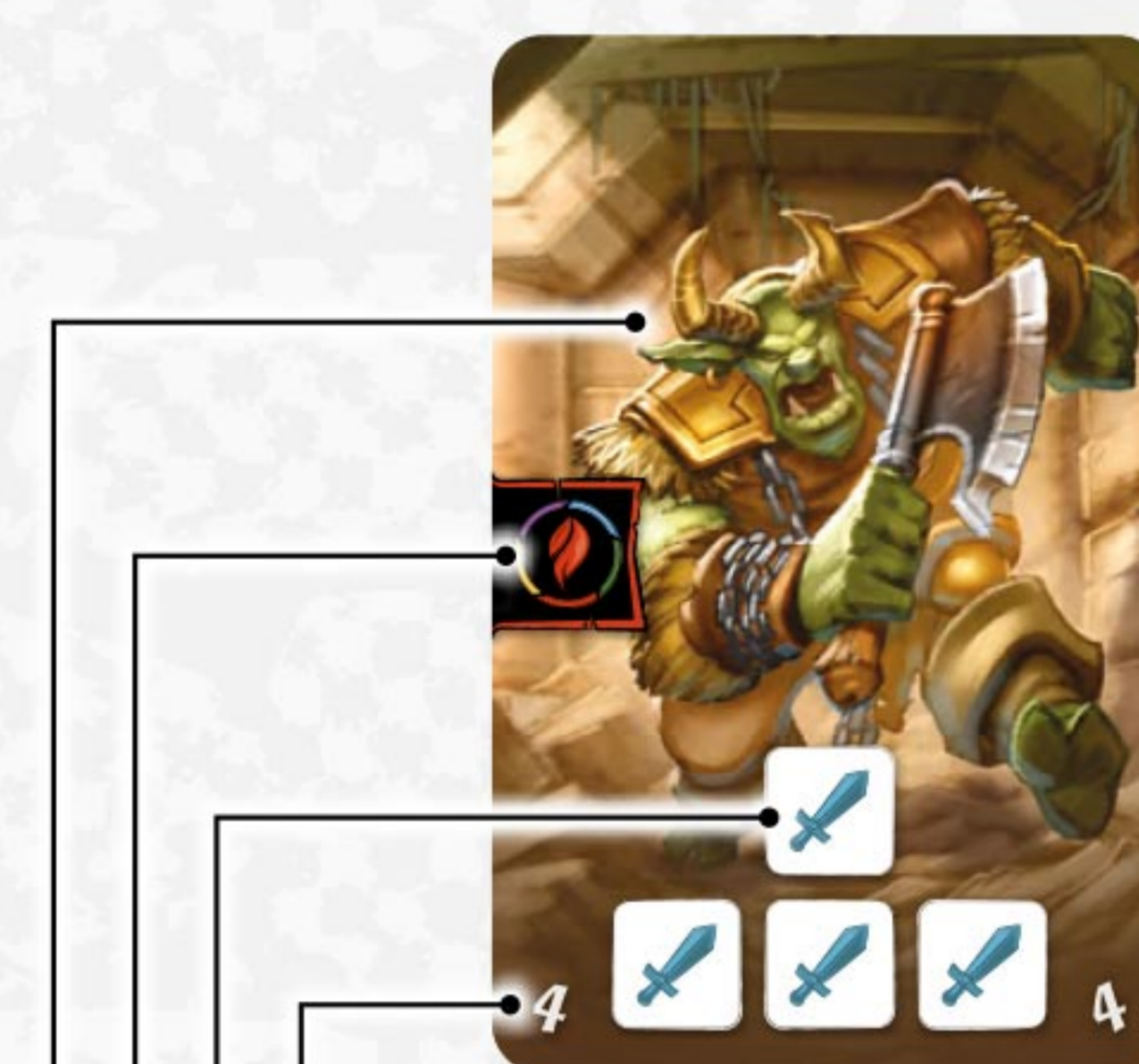
Anatomie les

TOVERSPREUKKAARTEN



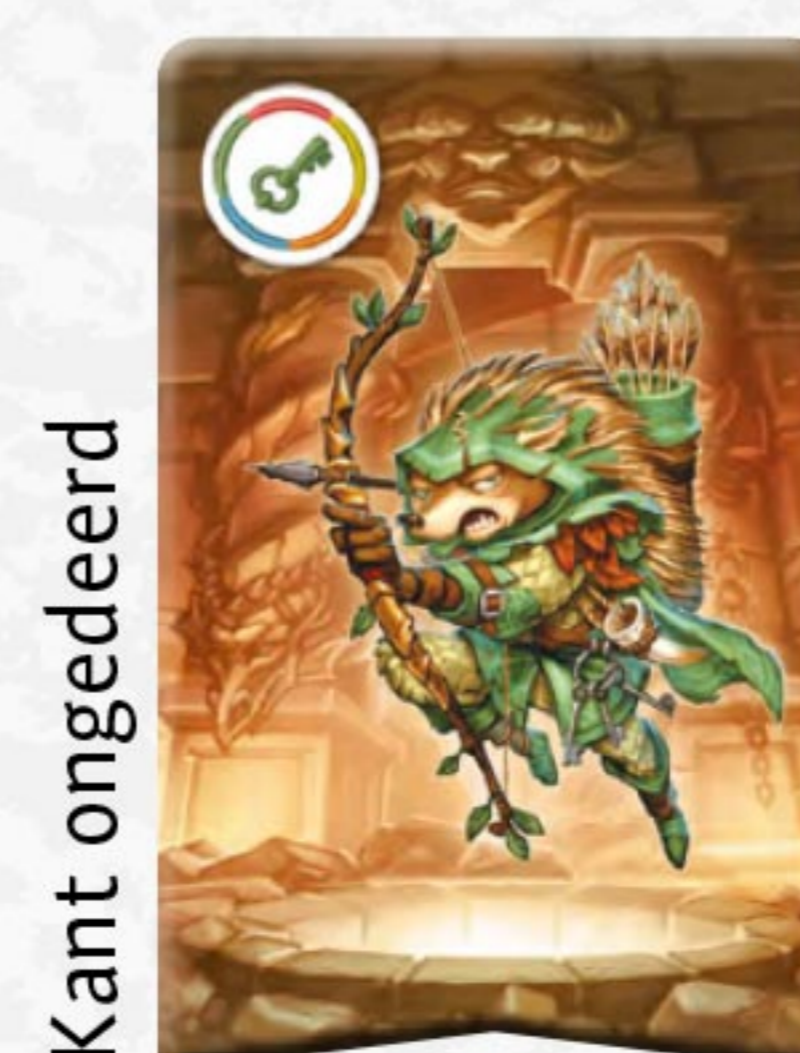
- Aantal benodigde dobbelstenen.
- Vaardigheidsvakken geven de symbolen weer die de tovenaard nodig heeft (gekleurd symbool op een zwarte achtergrond).
- De banner geeft de mogelijke waarde voor de jokersymbolen van de tovenaard weer (zie pagina 7).
- Pictogram.
- Illustratie.

BEPROEVINGSKAARTEN

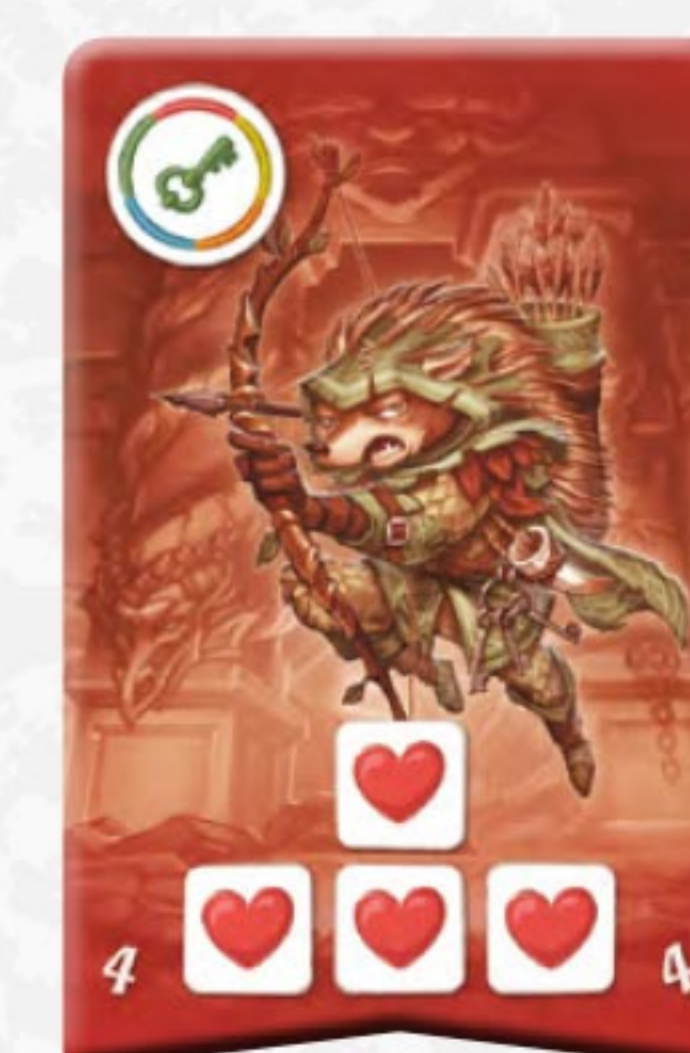


- Aantal benodigde dobbelstenen.
- Vaardigheidsvakken geven de symbolen weer die de helden nodig hebben (gekleurd symbool op een witte achtergrond).
- De banner geeft de mogelijke waarde voor de jokersymbolen van de tovenaard weer (zie pagina 7).
- Illustratie.

HELDENTEGELS



Kant ongedeerd



Kant gewond

SPELOVERZICHT

Rush Out! is een spel van snelheid, waarin één speler de tovenaar speelt die tracht de schat terug te pakken van de andere spelers, de helden. Het eerste team dat erin slaagt om z'n stapel kaarten leeg te spelen, wint het spel.

Er zijn geen beurten. Alle spelers gooien hun dobbelstenen zo snel ze kunnen, zo vaak ze willen, zonder te wachten op de andere spelers. Zo proberen ze kaarten volledig te vullen om ze daarna te kunnen afleggen. Dit geldt zowel voor de tovenaar als de helden, iedereen speelt simultaan!

Communicatie zou wel eens de sleutel tot succes kunnen zijn voor de helden.

DEFINITIES

- VOLLEDIG:** zo gauw elk vaardigheidsvak op een kaart/tegel gevuld is met een dobbelsteen wordt deze als **volledig** beschouwd.
- KLEUR VAN EEN DOBBELSTEEN:** wanneer we refereren naar de kleur van een dobbelsteen, bedoelen we de kleur van de dobbelsteen zelf, niet van het symbool.

BELANGRIJK

Afgelegde kaarten en kaarten in de trekstapels kunnen gedurende het spel niet bekeken noch geteld worden.



DOEL VAN HET SPEL

Het is jouw doel om de laatste kaart van je trekstapel te trekken voor het andere team. Afhankelijk van het scenario dat je kiest, kunnen er nog andere overwinningscondities zijn; je moet **echter** slechts aan **één** overwinningsconditie voldoen om het spel te winnen.

De tovenaar gaat alleen de strijd aan tegen alle helden. De helden winnen of verliezen dan weer als groep.



VOORBEREIDING

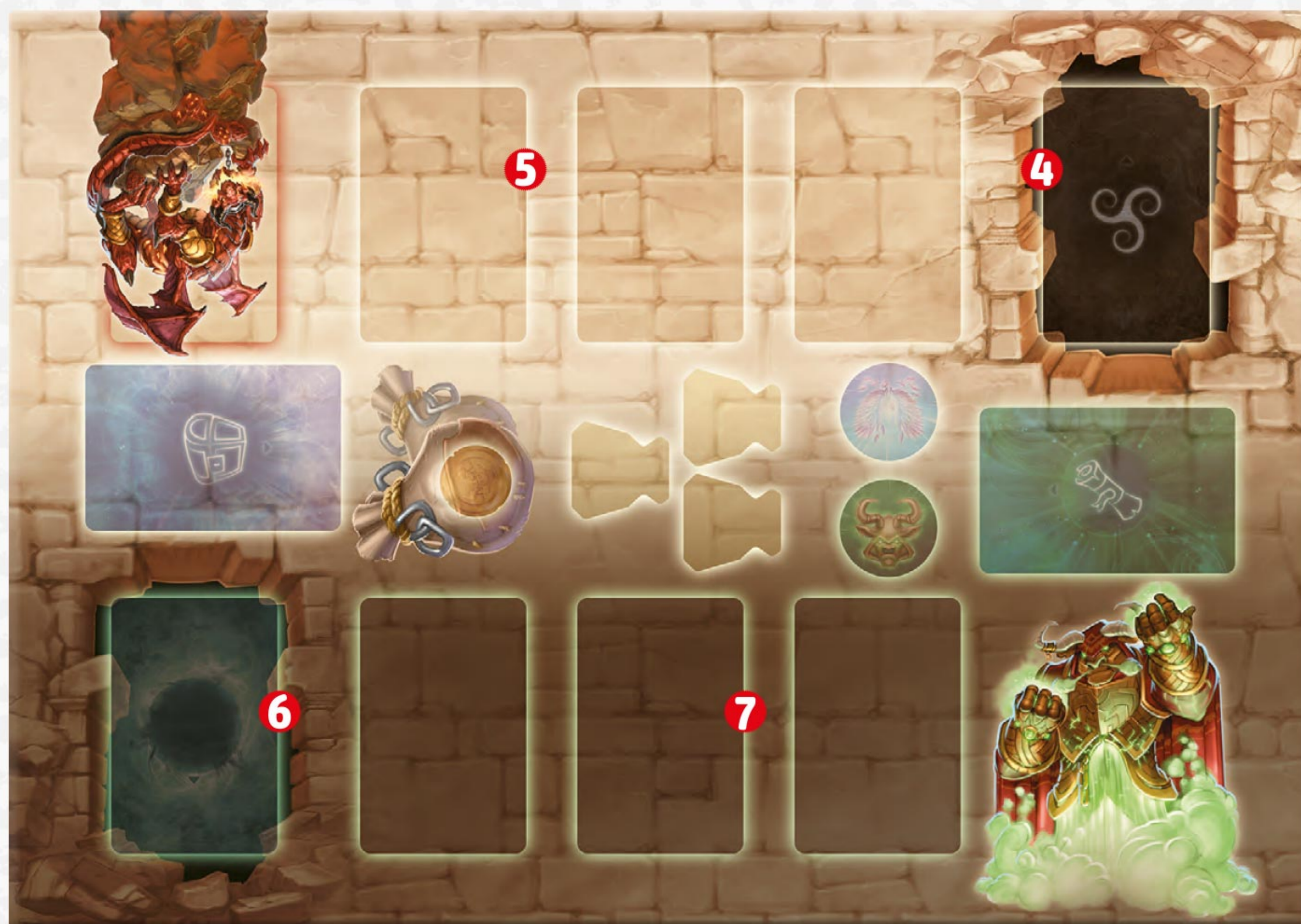
BELANGRIJK

In de volgende regels mag je het **aantal spelers** niet verwarren met het **aantal helden**. Het aantal spelers is altijd 1 meer (de tovenaar) dan het aantal helden!

Bijvoorbeeld, in een 4-speler spel zijn er 3 helden en 1 tovenaar.

Plaats het speelbord zodat het voor iedereen bereikbaar is en zodat de tovenaar tegenover de helden zit. Kies een trainingsoefening of een scenario (zie pagina 8 en volgende).

Elke speler kiest een karakter: een held (neem de overeenkomstige heldentegel **1** en leg hem met de ongedeerde kant naar boven), of de tovenaar (wiens illustratie op het bord staat afgebeeld). De tovenaar neemt de vijf zwarte dobbelstenen **2** terwijl elke held een speelkleur kiest en de 3 dobbelstenen en het spelersfiche van die kleur neemt **3**. Voorzie wat extra ruimte rond het speelbord om kaarten af te leggen.



Kamp van de helden

Kamp van de tovenaar

KAMP VAN DE HELDEN

- ☞ Schud alle beproevingskaarten die je nodig hebt voor de training of het scenario dat je koos (zie pagina 8 en volgende). Elke training of scenario vertelt je welk type van kaarten je nodig hebt.
- ☞ Plaats de beproevingskaarten gedekt op hun plaats **4**.
- ☞ Leg de eerste 3 beproevingskaarten open op de velden naast de trekstapel **5**. Dit zijn de "beschikbare" kaarten. Deze drie velden geven aan tot welke kaarten de helden gedurende het spel toegang hebben.

KAMP VAN DE TOVENAAR

- ☠ Schud alle toverspreukkaarten die je nodig hebt voor de training of het scenario dat je koos (zie pagina 8 en volgende). Elke training of scenario vertelt je welk type en aantal kaarten je nodig hebt volgens het spelersaantal.
- ☠ Plaats deze stapel toverspreukkaarten gedekt op zijn plaats **6**.
- ☠ Leg de eerste 3 toverspreukkaarten open op de velden naast de trekstapel **7**. Dit zijn de "beschikbare" kaarten. Deze drie velden geven aan tot welke kaarten de tovenaar gedurende het spel toegang heeft.

OPMERKING

- 👉 Enkele zichtbare elementen in bovenstaande illustratie zijn bewust niet vermeld. De beschreven spelvoorbereiding zal later in dit spelregelboek vervolledigd worden; maar dit is afhankelijk van de elementen die per training of scenario worden toegevoegd.
- 👉 Indien de tovenaar al enige ervaring heeft, ten opzichte van beginnende helden, verwijder dan 2 beproevingskaarten zonder ze te bekijken. Dit maakt het een stukje makkelijker voor de helden.



HET SPEL SPELEN

Spelen als een held

Je speelt samen tegen de tovenaar. Jouw team heeft z'n eigen kaarten (beproevingen), hun aantal hangt af van het spelersaantal (het aantal helden + de tovenaar). Je tracht deze kaarten zo spoedig mogelijk te vervullen. Denk eraan dat iedereen simultaan speelt, zonder te wachten. Onderstaande regels gelden dus voor alle helden, op hetzelfde moment en niet noodzakelijk in synchronisatie met elkaar (*bijvoorbeeld, de bruine speler kan z'n dobbelstenen plaatsen terwijl de blauwe speler op datzelfde moment dobbelstenen hergooit*)! Tijdens het spel voer je volgende acties uit:  **Gooi je dobbelstenen**,  **Plaats dobbelstenen op een beproevingskaart**,  **Vervul een beproevingskaart**



GOOI JOUW DOBBELSTENEN

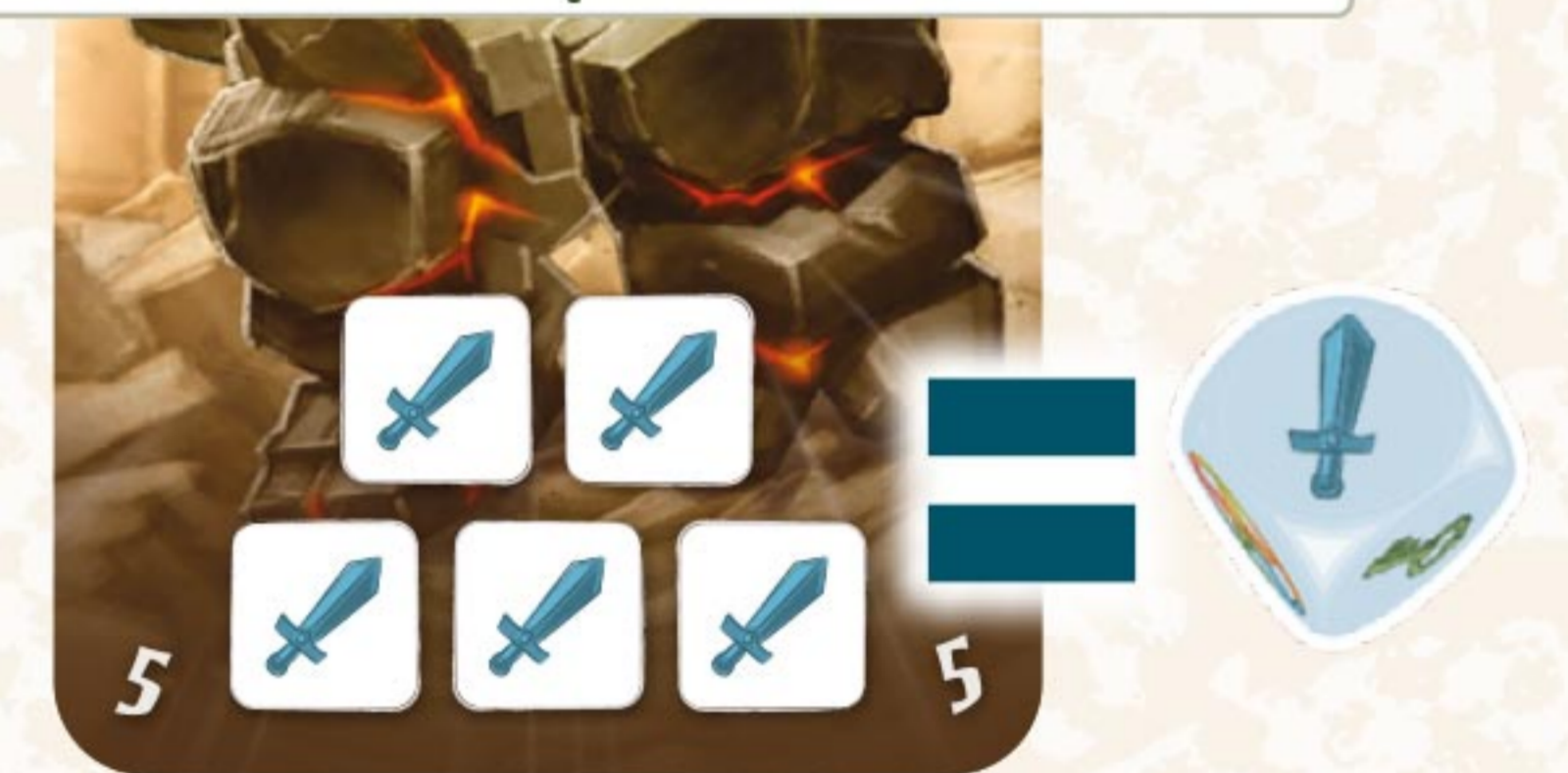
Zo gauw de tovenaar begint te spelen, kan je jouw dobbelstenen gooien. Je kan ze zo vaak hergooien als je wil. Voor elke gooi, mag je één of meer dobbelstenen recupereren van een niet afgewerkte beproevingskaart (deze kaart wordt niet afgelegd), maar je **moet** de dobbelstenen hergooien alvorens ze op een andere beproevingskaart te leggen.


PLAATS DE DOBBELSTENEN OP EEN BEPROEVINGSKAART

Gooi en hergooi jouw dobbelstenen (jouw kleur) die niet op een beproevingskaart staan zo vaak je wil, zonder te wachten op de tovenaar of de andere helden. Blijf dit doen tot je de benodigde symbolen hebt om de kaart te vervullen (of op z'n minst er aan toe bij te dragen). Na elke gooi kan je zo veel dobbelstenen als je wil op één **enkele** beproevingskaart plaatsen.


Regels voor het plaatsen van een dobbelsteen op een kaart




-  De zijde van de gegooide dobbelsteen moet identiek zijn aan de symbolen die op de gekozen beproevingskaart staan **of** een jokersymbool zijn  (zie kader op pagina 5).




-  Dobbelstenen van dezelfde kleur **kunnen niet** op verschillende beproevingskaarten liggen.



-  Een beproevingskaart **kan niet** meer dan 2 kleuren dobbelstenen herbergen.

-  **Alle** dobbelstenen van een held die niet op een beproevingskaart zijn geplaatst, moeten allen **samen hergoid worden**; je kan er geen terzijde leggen en de andere hergooien.
-  Je **mag geen** dobbelsteen verplaatsen van de ene naar de andere beproevingskaart zonder hem eerst te hergooien.
-  Je **mag geen** dobbelsteen terzijde leggen voor later gebruik. Je moet alle dobbelstenen die je niet op beproevingskaarten hebt gelegd hergooien.

VERVOLLEDIG EEN BEPROEVINGSKAART

Een beproevingskaart is volledig wanneer alle vaardigheidsvakken gevuld zijn met een dobbelsteen wiens zijde hetzelfde symbool of een jokersymbool  aangeeft (zie kader rechts).



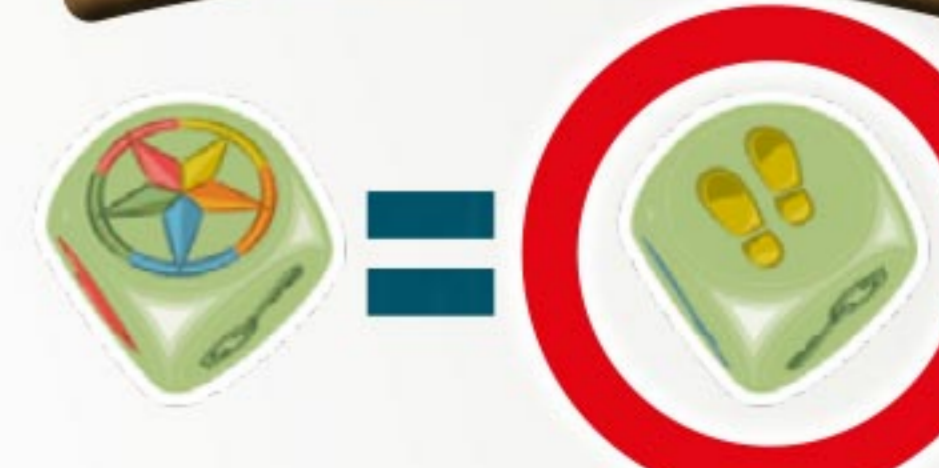
Zo gauw je hieraan voldoet, gebeurt het volgende:

- Elke held krijgt de dobbelstenen van de volledige beproevingskaart terug.
- Een held legt de volledige beproevingskaart af.
- Een held trekt de volgende kaart van de stapel en legt deze open op de vrijgekomen plaats op het speelbord. **Indien de trekstapel met beproevingskaarten leeg is, winnen de helden het spel.**



Het jokersymbool op de dobbelstenen van de helden

Het jokersymbool op jouw dobbelstenen komt overeen met het vaardigheidssymbool op je heldentegel. Je kan je joker dan ook enkel voor dit type vaardigheid gebruiken op de beproevingskaarten.



Meerdere jokersymbolen kunnen op dezelfde kaart geplaatst worden.

Spelen als de tovenaar

Je speelt alleen tegen de helden. Je hebt je eigen kaarten (toverspreuken) die je zo snel mogelijk probeert te vervolledigen. Tijdens het spel voer je de volgende acties uit:

👁️ **Gooi je dobbelstenen**, 👁️ **Plaats dobbelstenen op een toverspreukkaart**, 👁️ **Vervolledig een toverspreukkaart**

GOOI JE DOBBELSTENEN

Jij geeft het signaal voor de start van het spel (of ronde, eens je de scenario's aan het spelen bent; zie pagina 12) door al jouw dobbelstenen te gooien. Je kan zo vaak gaan hergooien als gewenst.

Voor elke nieuwe gooi kan je één of meer dobbelstenen van een onvolledige toverspreukkaart verwijderen (leg deze toverspreukkaart niet af), maar je **moet** deze wel hergooien alvorens ze op een andere toverspreukkaart te leggen.



PLAATS DOBBELSTENEN OP EEN TOVERSPREUKKAART

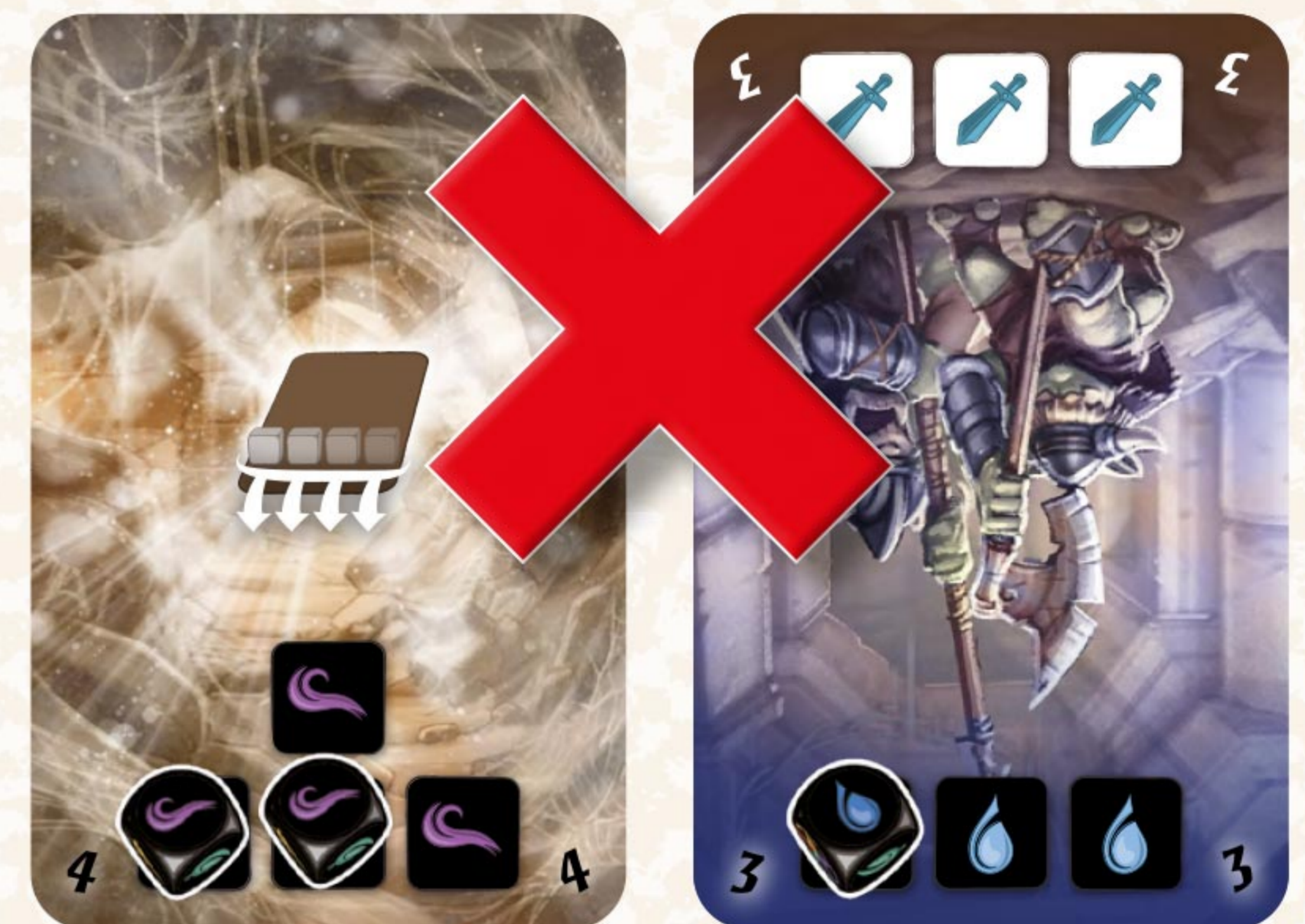
Gooi en hergooi je dobbelstenen die niet op een toverspreukkaart liggen zo vaak je wil, zonder te wachten op je tegenstanders, tot je alle symbolen hebt verzameld om de toverspreukkaart te vervolledigen. Na elke gooi kan je zo veel dobbelstenen als je wil plaats op **één enkele** toverspreukkaart.

Regels voor het plaatsen van een dobbelsteen op een kaart

- 👁️ De zijde van de gegooide dobbelsteen moet identiek zijn aan de symbolen die op de gekozen toverspreukkaart staan **of** een jokersymbool zijn 🎲 (zie kader op pagina 7).




- 👁️ Dobbelstenen **kunnen niet** op verschillende toverspreukkaarten liggen.



- 👁️ **Alle** dobbelstenen die je niet op een toverspreukkaart plaatste moeten allen **samen hergoid worden**; je kan er geen terzijde leggen en de rest hergooien.
- 👁️ Je **mag geen** dobbelsteen verplaatsen van de ene naar de andere toverspreukkaart zonder hem eerst te hergooien.
- 👁️ Je **mag geen** dobbelsteen terzijde leggen voor later gebruik. Je **moet** alle dobbelstenen die je niet op een toverspreukkaart hebt gelegd hergooien.



VERVOLLEDIG EEN TOVERSPEUKKAART

Een toverspreukkaart is volledig wanneer alle vaardigheidsvakken gevuld zijn met een dobbelsteen wiens zijde hetzelfde symbool of een jokersymbool  aangeeft (zie kader rechts).



Zo gauw je hieraan voldoet, gebeurt het volgende:

1. Neem alle dobbelstenen van de volledige toverspreukkaart terug.
2. Voer het effect van de toverspreukkaart uit (deze worden beschreven na elke trainingsoefening en scenario).
3. Indien de volledige toverspreukkaart nog aan jouw zijde van het speelbord ligt (sommige effecten van toverspreukkaarten hebben het verplaatsen van deze kaarten tot gevolg), leg je de kaart af.
4. Trek de volgende kaart van de stapel met toverspreukkaarten en leg deze open op de vrijgekomen plaats langs jouw zijde van het speelbord.
Indien de stapel toverspreukkaarten leeg is, win je het spel.

Het jokersymbool op de dobbelstenen van de tovenaars

Wanneer je een jokersymbool gooit, kan het beschouwd worden als **elk** symbool op de banners op **eender** welke van de zes beschikbare kaarten (de jouwe of die van de helden).

Indien er verschillende banners zichtbaar zijn, kan elk jokersymbool het symbool aannemen van één van deze banners (ongeacht waarvoor je je andere jokers hebt gebruikt).



Je kan meerdere jokersymbolen op dezelfde kaart plaatsen, en dezelfde banner kan ook meermaals gebruikt worden.


Indien, nadat je een joker hebt geplaatst, de kaart wiens banner werd gebruikt, wordt afgelegd, blijft de joker geldig en op zijn plaats liggen.


Alles wat hiertoe beschreven is, vormt **het fundament van de spelregels van Rush Out!**.
De trainingsoefeningen en scenario's die volgen zullen deze regels af en toe lichtjes wijzigen.

Elke trainingsoefening en scenario legt de nieuwe regels uit die worden toegevoegd en welke uit vorige oefeningen en scenario's nog van kracht zijn.

OPMERKING

In de volgende regels (trainingen en scenario's) worden bepaalde delen van de voorbereiding gemarkeerd...

 ...geel indien de tekst refereert naar een nieuwe stap en/of nieuwe spelonderdelen.

 ...oranje indien de tekst spreekt over een stap en/of spelonderdeel dat eerder werd geïntroduceerd, maar nu wordt geüpdate.

Oefening 1

VOORBEREIDING

Kamp van de helden

- Gebruik enkel de standaard beproevingskaarten. ZIE APPENDIX, PAGINA 9
- Vorm een trekstapel met de standaard beproevingskaarten door de kaarten te verwijderen met een nummer hoger (achterzijde) dan het spelersaantal (voorbeeld, in een 3-spelerspel, verwijder je alle kaarten met 4+ en 5). Schud daarna de trekstapel.
- Elke held plaatst zijn heldentegel met de ongedeerde zijde open voor zich.

Kamp van de tovenaars

Schud de volgende toverspreukkaarten om een gedekte trekstapel te vormen:

- 8 toverspreukkaarten verwarring. ZIE APPENDIX, PAGINA 9
- 7 toverspreukkaarten oproep. ZIE APPENDIX, PAGINA 9

Nieuwe regels van de module

TOVERSPREUKEN VERWARRING

De tovenaars kan één of meer — afhankelijk van de verwarringstoverspreuk — dobbelstenen van de helden geplaatst op één onvolledige kaart (onafhankelijk van het type) verwijderen. Deze dobbelstenen moeten hergooid worden door hun eigenaars.



- De tovenaars heeft een verwarringstoverspreukkaart vervolledigd.
- Hij verwijdert alle heldendobbelstenen van één onvolledige beproevingskaart.

OPMERKING

Zo gauw een beproevingskaart dobbelstenen heeft op alle vaardigheidsvakken wordt deze als volledig beschouwd, zelfs als de helden de tijd nog niet hebben gehad om hun dobbelstenen terug te nemen en de kaart af te leggen. De tovenaars kan hier geen dobbelstenen meer gaan verwijderen.

Nieuwe regels van de module

TOVERSPREUKEN OPROEP

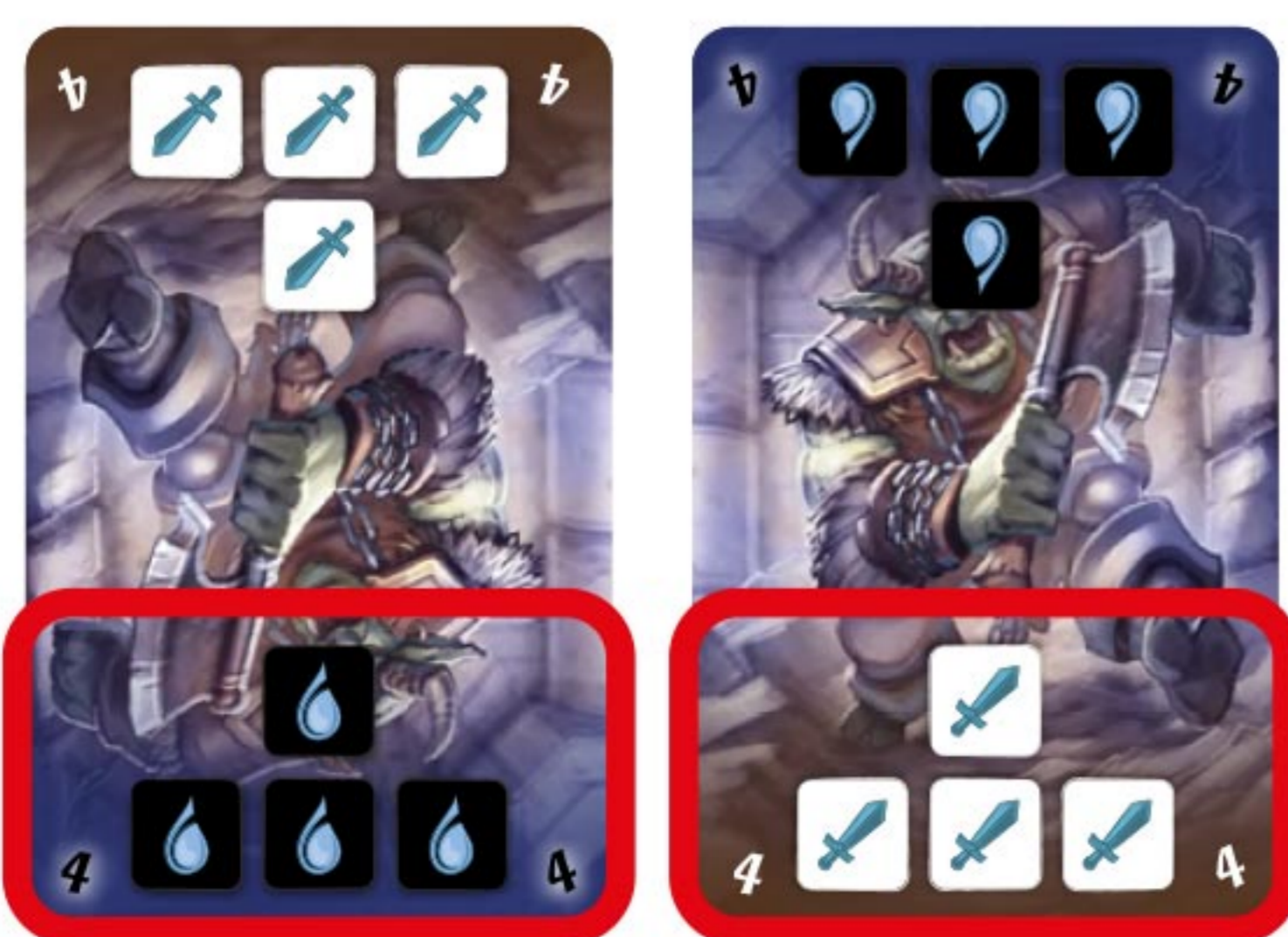
Een oproeptoverspreuk bezorgt de helden nieuwe beproevingskaarten die ze moeten trotseren.

De tovenaars voegt de vervolledigde oproeptoverspreukkaart **1** toe bovenop de trekstapel met beproevingskaarten **2**. De helden zullen deze beproeving, net zoals de andere, moeten doorstaan.

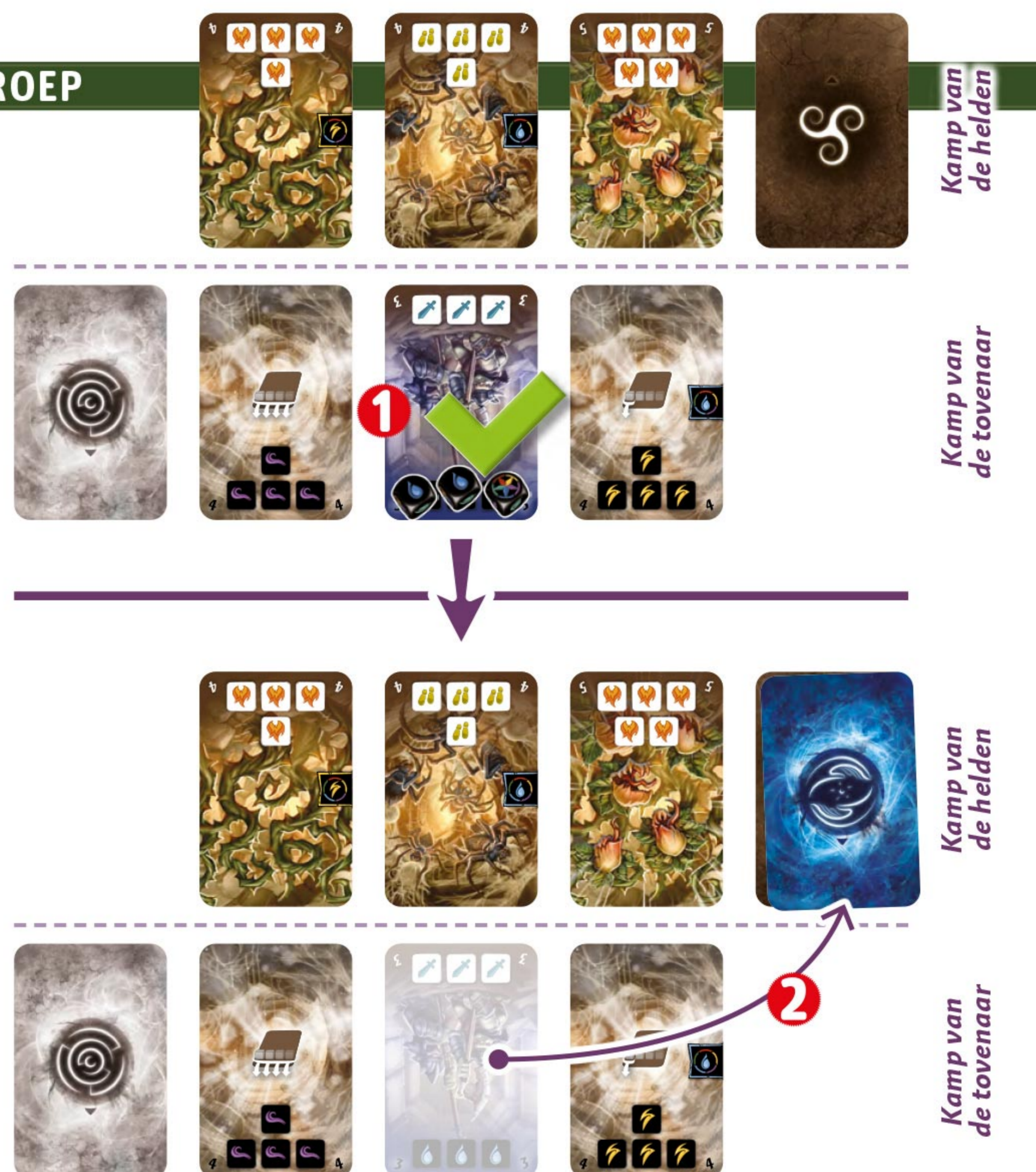
De tovenaars werkt enkel aan het vervolledigen van deze oproeptoverspreukkaarten die aan zijn zijde van het speelbord liggen. De helden werken aan diegenen die aan hun zijde liggen.

Hierdoor zijn oproeptoverspreukkaarten aan de beide zijdes (en in andere oriëntatie) op het speelbord te zien.

De tovenaars ziet ze zo en moet enkel de kant van de tovenaars vervolledigen.

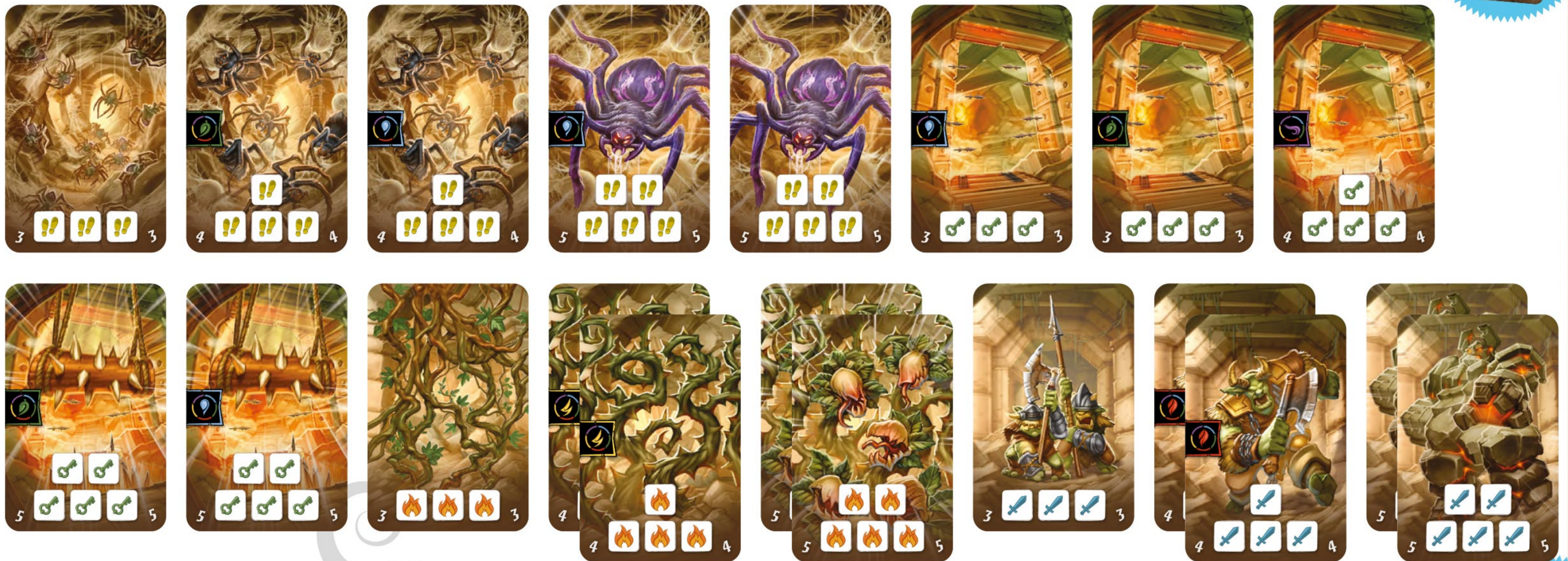


De helden zien ze zo en moeten hun kant van de kaart vervolledigen.

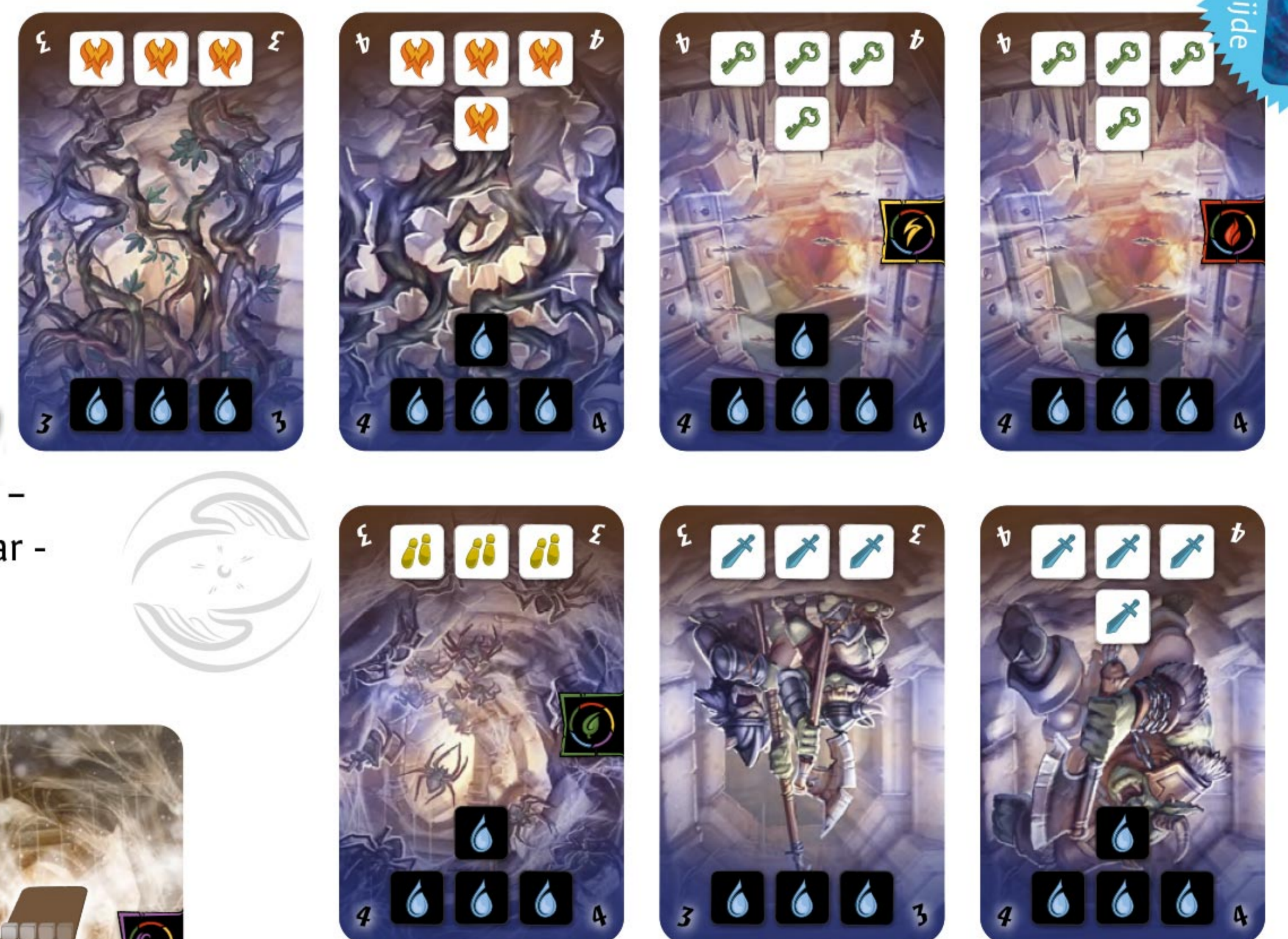


APPENDIX

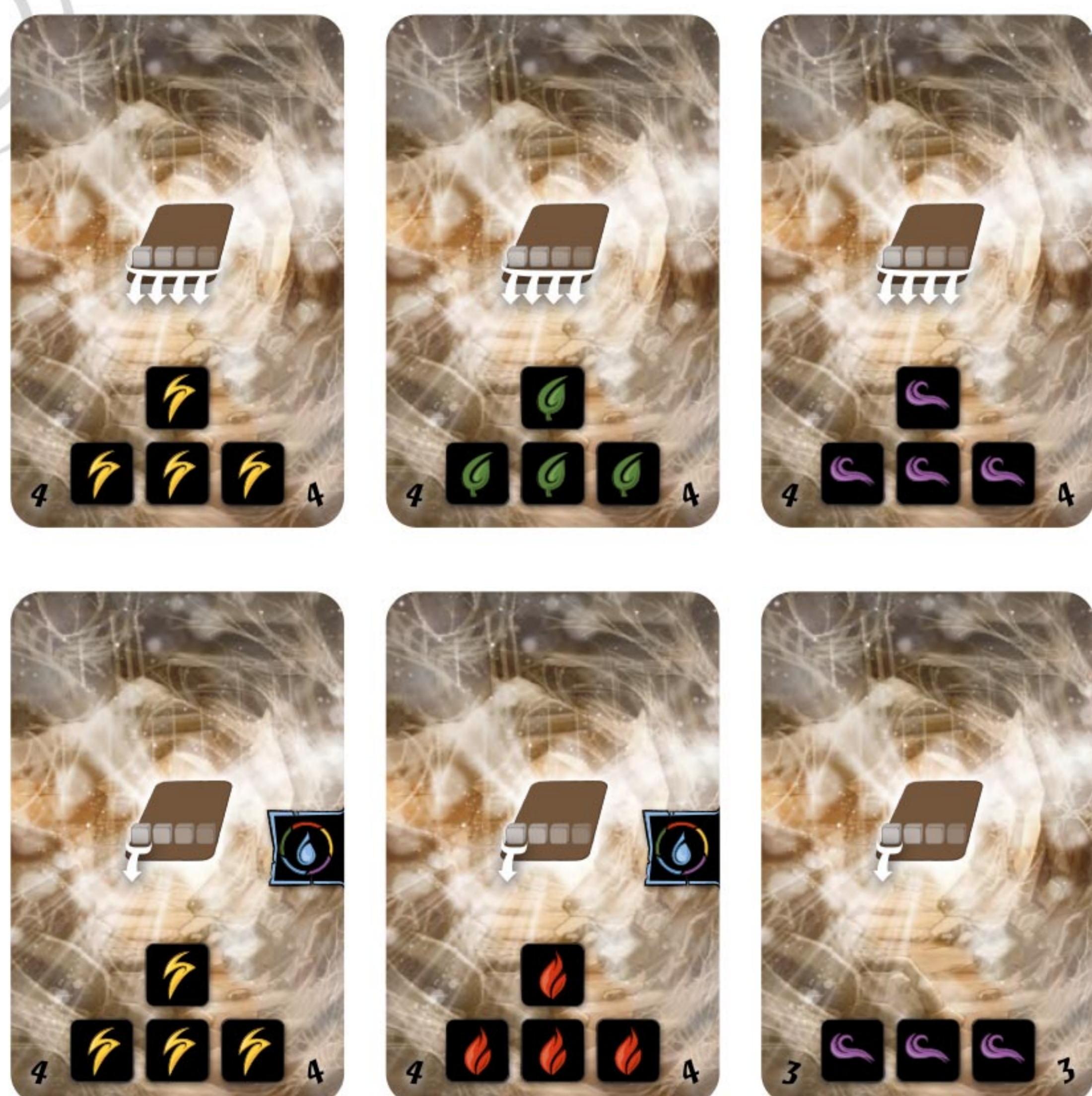
Standaard beproevingskaarten



Toverspreukkaarten oproep



Toverspreukkaarten verwarring



Deze kaarten verwijderen **alle** heldendobbelstenen - keuze van de tovenaars - van een onvolledige kaart.

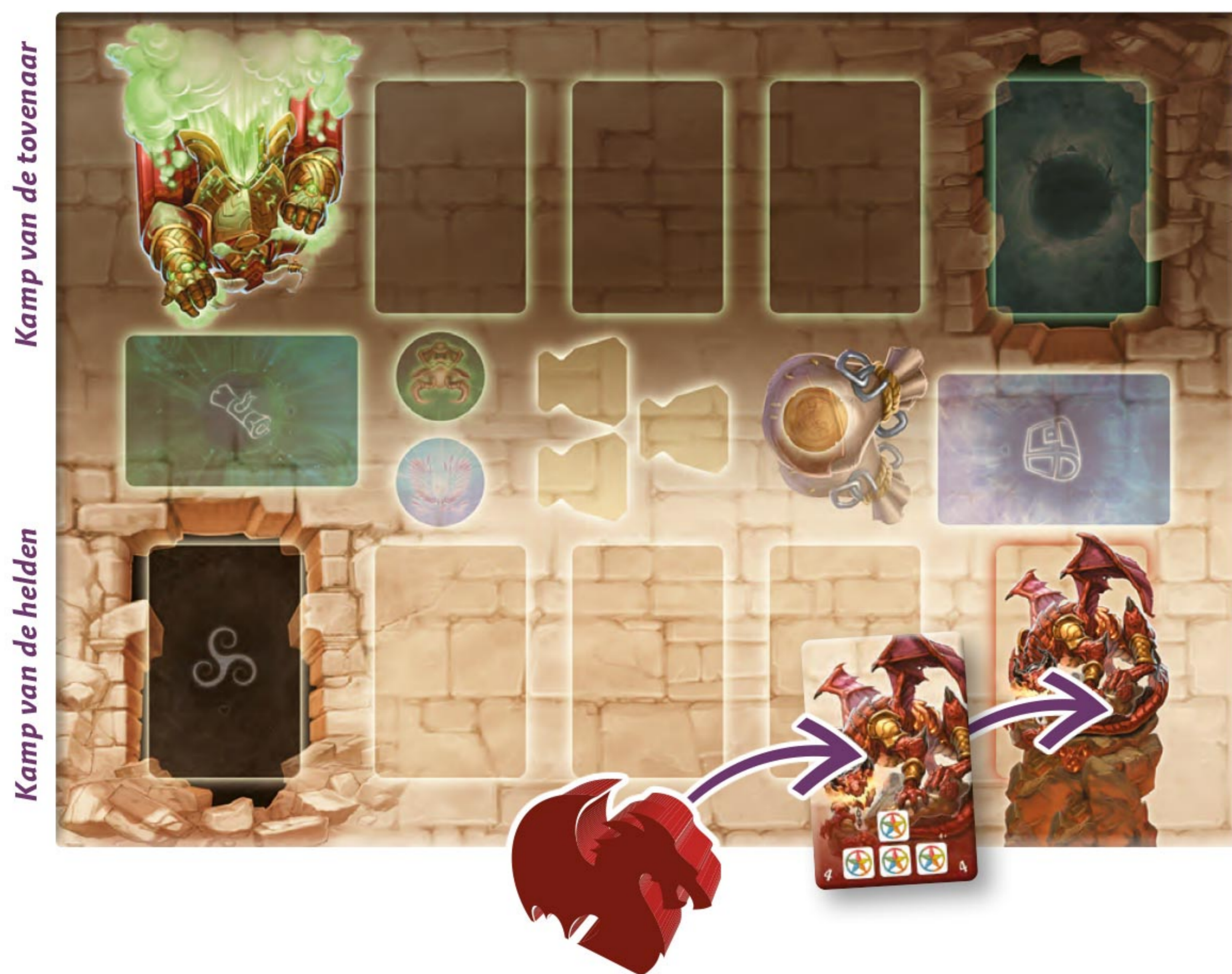
Deze kaarten verwijderen **één** heldendobbelsteen - keuze van de tovenaars - van een onvolledige kaart.

Oefening 2

VOORBEREIDING

Kamp van de helden

- ♣ Gebruik enkel de standaard beproevingskaarten.
- ♣ Vorm een trekstapel met de standaard beproevingskaarten door de kaarten te verwijderen met een nummer hoger (achterzijde) dan het spelersaantal. Schud daarna de trekstapel.
- ♣ Elke held plaatst zijn heldentegel met de ongedeerde zijde open voor zich.
- ♣ Leg de drakentegel (gebruik de juiste kant afhankelijk van het spelersaantal) op zijn veld aan de helden hun kant van het spelbord; plaats de draakpion erop.



Kamp van de tovenaars

Schud de volgende toverspreukkaarten om een gedekte trekstapel te vormen:

- ♣ 6 toverspreukkaarten verwarring.
- ♣ 6 toverspreukkaarten oproep.
- ♣ 5 toverspreukkaarten dracologie. ZIE APPENDIX, PAGINA 11

OPMERKING

Deze trainingsoefening gebruikt slechts enkele kaarten per type. Wanneer de voorbereiding van een oefening of scenario (zie pagina 12) slechts een deel van een kaartentype gebruikt, moet de tovenaars een **willekeurige** selectie maken van het voorgeschreven aantal van dit type en de andere kaarten afleggen.

Nieuwe regels van de module

TOVERSPREUKEN DRACOLOGIE

Dracologie toverspreuken stellen je in staat om de draakpion 1 of 2 kaarten (afhankelijk van de kaart die werd vervolledigd) verder te zetten richting de trekstapel beproevingskaarten.

Terwijl de draakpion op een beproevingskaart of oproeptoverspreuk (die de tovenaars eerder naar de beproevingsstapel heeft gezonden) staat, kunnen de helden deze kaart niet vervolledigen. Ze kunnen er nog wel dobbelstenen op plaatsen (en/of ze terugtrekken), maar zelfs als alle vaardigheidsvakken gevuld zijn, wordt de kaart niet afgelegd tot de draak bewogen wordt. Deze kaart kan echter nog wel doelwit zijn van een verwarringtoverspreuk.

De tovenaars kan nog wel de banner van de kaart gebruiken (indien aanwezig) als de draak er staat.

Indien de draakpion op de trekstapel van de helden landt, wint de tovenaars het spel. Dit is de tweede manier waarop de tovenaars het spel kan winnen.

Indien de draakpion landt op een veld waar momenteel geen beproevingskaart ligt, schuif je simpelweg een nieuwe beproevingskaart onder de draakpion.



- 1 De tovenaars kan deze banner nog gebruiken, ook al staat de draak op deze kaart.
- 2 Door de rode banner te gebruiken, kan de tovenaars een jokersymbool gebruiken om de toverspreuk dracologie te vervolledigen.
- 3 Dit zorgt ervoor dat de draak 1 veld verplaatst richting de trekstapel van de helden en de tovenaars het spel wint.

De draak terugdringen

De helden kunnen de draak 1 veld terugdringen richting zijn tegel door jokerdobbelen toe te voegen aan de drakentegel.

Er kunnen, net zoals bij de kaarten, niet meer dan 2 helden hun dobbelstenen gebruiken op de drakentegel.

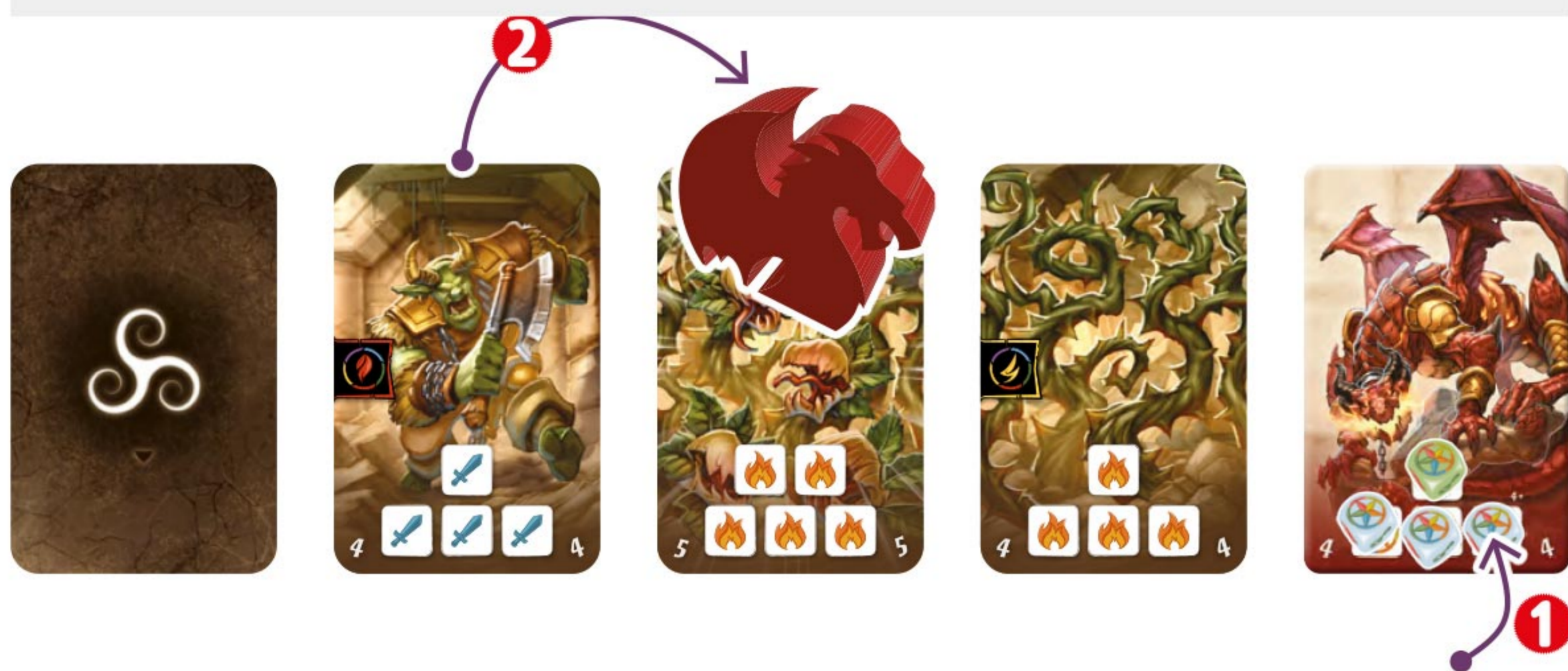
BELANGRIJK

Een held kan geen dobbelstenen op meerdere kaarten en/of tegels tegelijkertijd hebben. Dit wil zeggen dat een held enkel dobbelstenen kan hebben op 1 kaart **of** de drakentegel, niet op beiden.

Als alle vakken op de drakentegel gevuld zijn, dringen de helden de draak **1 kaart richting drakentegel** terug. Daarna krijgen de helden hun dobbelstenen van de drakentegel terug, maar laten de tegel zelf liggen. De helden moeten deze drakentegel wederom vervullen indien ze de draak nogmaals willen terugdringen.

OPMERKING

De tovenaars kunnen verwarringstoverspreuken gebruiken om dobbelstenen te verwijderen van de drakentegel!



1 Blauw voegt een jokersymbool toe aan de drakentegel en vervolledigt deze. Enkel blauw of groen mochten dit laatste jokersymbool toevoegen.

2 De draak trekt 1 kaart terug richting de drakentegel.

Nu ken je **alle basisregels van Rush Out!**
De volgende scenario's voegen nieuwe types van kaarten toe,
die ook nieuwe regels met zich meebrengen.
Sommige regels zullen uitzonderingen zijn op diegene die tot nog toe zijn uitgelegd.

APPENDIX

Dracologie toverspreukkaarten



↗ Deze kaart plaatst de draak 1 veld richting de beproevingsstapel.



↗ Deze kaart plaatst de draak 2 velden richting de beproevingsstapel.



SCENARIO'S



Trofeefiche,
kant van de helden.



Trofeefiche,
kant van de tovenaars.

In tegenstelling tot de trainingsoefeningen bestaan scenario's uit **2 of 3 opéénvolgende rondes**. Een ronde winnen bezorgt je team een trofeefiche, die je op de trofeevelden op het speelbord plaatst. **Indien een team een tweede trofeefiche bemachtigt, wint dit team onmiddellijk het spel.**

OPMERKING Elk team gebruikt hun stapel, gevormd tijdens de voorbereiding van het scenario, voor **elke** ronde van het spel.

Scenario 1

Het avontuur begint

Nieuwe regels van de module

VOORBEREIDING

Kamp van de helden

- Gebruik enkel de standaard beproevingskaarten.
- Vorm een trekstapel met de standaard beproevingskaarten door de kaarten te verwijderen met een nummer hoger (achterzijde) dan het spelersaantal. Schud daarna de trekstapel.
- Leg de drakentegel (gebruik de juiste kant afhankelijk van het spelersaantal) op zijn veld aan de helden hun kant van het speelbord; plaats de draakpion erop.
- Elke held plaats zijn heldentegel met de ongedeerde kant open voor zich.

Kamp van de tovenaars

Schud de volgende toverspreukkaarten om een gedekte trekstapel te vormen:

- 5 toverspreukkaarten verwarring.
- 4 toverspreukkaarten oproep.
- 5 toverspreukkaarten dracologie.
- 5 toverspreukkaarten dissipatie. ZIE APPENDIX ONDER

TOVERSPREUKEN DISSIPATIE

Wanneer je een dissipatie toverspreukkaart vervolledigt, plaats je de kaart voor een held die vanaf nu lijdt onder het effect van de kaart.

Een held kan lijden onder verschillende dissipatie toverspreukkaarten tegelijk; hun effecten zijn cumulatief.

Alle dobbelstenen die deze held op vaardigheidsvakken heeft liggen, die op dit moment verboden zijn, mogen op hun plaats blijven liggen.

Elke held kan mee helpen om een dissipatie toverspreukkaart te annuleren (af te leggen) door ze te vervolledigen volgens de reguliere regels, alsof het een beproevingskaart betreft (met slechts 1-2 kleuren dobbelstenen, enz.)

APPENDIX

Toverspreukkaarten dissipatie



← Een held onder invloed van 2 zulke kaarten speelt nog steeds met 2 dobbelstenen, maar moet wel beide kaarten vervolledigen om het effect te annuleren.

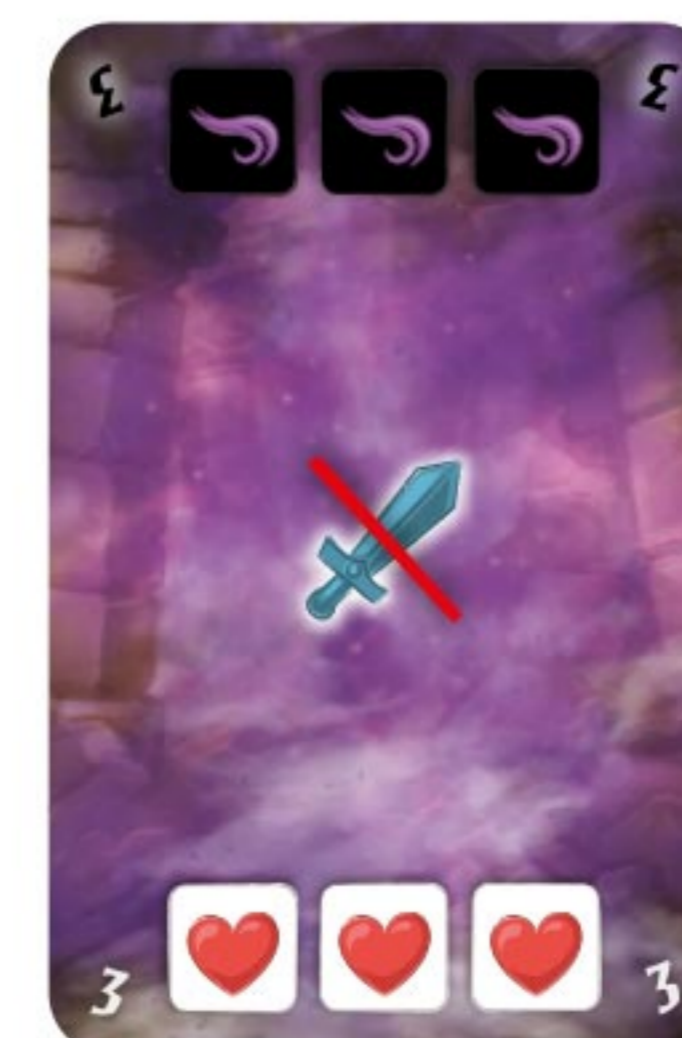
Een held onder invloed van 2 zulke kaarten spelen nog steeds met 2 dobbelstenen, maar moeten wel beide kaarten vervolledigen om het effect te annuleren.

Indien alle drie de dobbelstenen van een held reeds geplaatst zijn als deze toverspreuk tegen hem gespeeld wordt, moet de held onmiddellijk een dobbelsteen naar keuze terugnemen en op het wervelwindsymbool van deze kaart plaatsen.

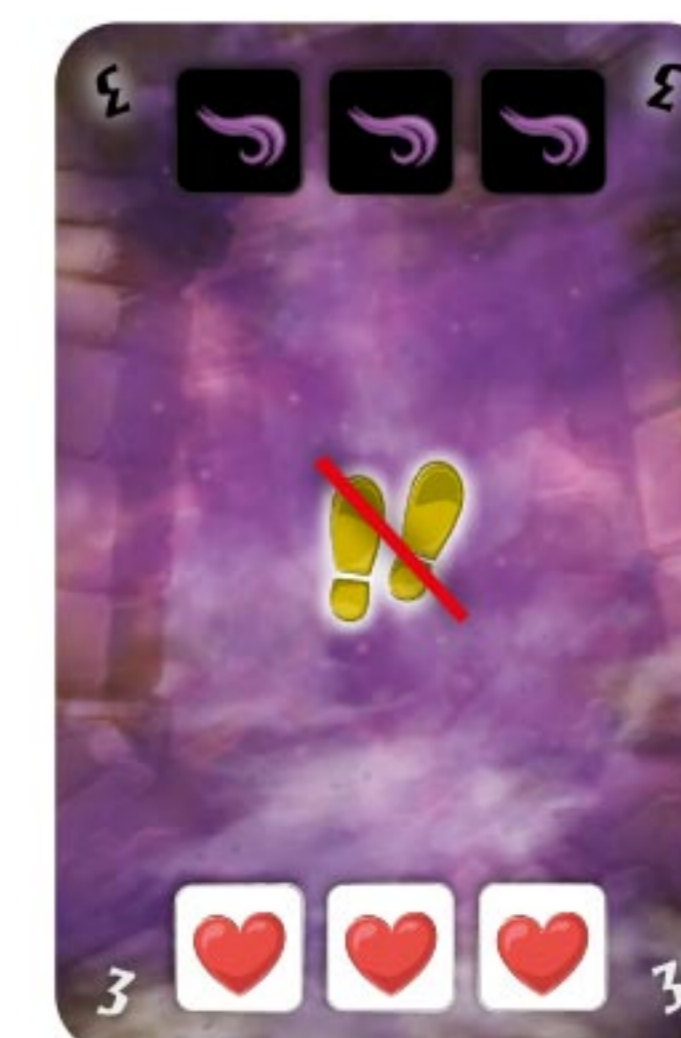
Een held onder invloed van één van de volgende kaarten kan geen dobbelstenen plaatsen met het doorstreepte symbool op deze kaart:



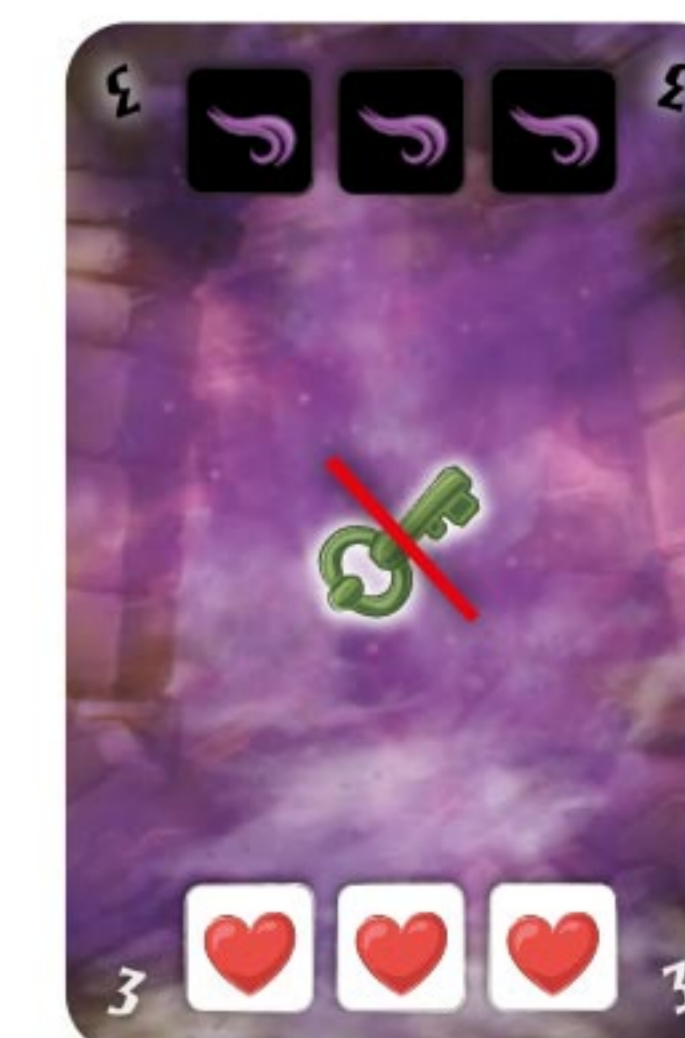
↑ ...vuur.



↑ ...zwaard.



↑ ...voetafdruk.



↑ ...sleutel.

VOORBEREIDING

Kamp van de helden

- Gebruik de standaard beproevingskaarten en alle munt beproevingskaarten.
- Vorm een trekstapel met de beproevingskaarten door de kaarten te verwijderen met een nummer hoger (achterzijde) dan het spelersaantal. Schud daarna de trekstapel.
- Leg de drakentegel (gebruik de juiste kant afhankelijk van het spelersaantal) op zijn veld aan de helden hun kant van het speelbord; plaats de draakpion erop.
- De 3 initieel beschikbare beproevingskaarten moeten standaard kaarten zijn. Herschud eventuele munt beproevingskaarten terug in de trekstapel.
- Elke held plaats zijn heldentegel met de ongedeerde kant open voor zich.

Kamp van de tovenaar

Schud de volgende toverspreukkaarten om een gedekte trekstapel te vormen:

- 6 toverspreukkaarten verwarring.
- 5 toverspreukkaarten oproep.
- 5 toverspreukkaarten dracologie.
- 5 toverspreukkaarten dissipatie.

In het midden van het speelbord

Plaats de uitrustingskaarten **1**, rolkaarten **2**, en muntfiche **3** op hun respectievelijke plaatsen op het speelbord. Je zal ze aan het einde van een ronde gebruiken. ZIE APPENDIX, PAGINA 14



Nieuwe regels van de module

MUNTEN

Munten verkrijgen

Wanneer een munt beproevingskaart tijdens een ronde verschijnt aan de zijde van de helden, mag ook de tovenaar aan zijn zijde dobbelstenen plaatsen (als ware het een toverspreukkaart). Het team dat zijn zijde als eerste vervolledigt, ontvangt de kaart.

Indien de tovenaar de kaart probeert te vervolledigen, moet hij dit doen volgens de beschreven regels op pagina 7 (Vervolledig een toverspreukkaart).

Wanneer de ronde afgelopen is, krijgt het team dat de ronde **verloor** de muntfiche.



De helden plaatsen hun dobbelstenen aan deze zijde van de kaart.

De tovenaar plaatst zwarte dobbelstenen aan deze zijde van de kaart.

Munten gebruiken tijdens een ronde

Op elk moment tijdens een ronde kan een team 2 munt beproevingskaarten (die ze eerder wonnen) afleggen om de bovenste kaart van hun trekstapel af te leggen zonder deze te bekijken.

Munten gebruiken tussen rondes: de marktase

Tussen rondes kan elk team zijn munten spenderen (munt kaarten en/ muntfiche) om uitrustingskaarten (helden) of rolkaarten (tovenaar) te kopen.

Zo gauw beide teams alles gekocht hebben wat ze willen (en kunnen bekostigen) eindigt de marktase. Herschud **alle** munt beproevingskaarten met de standaard beproevingskaarten ter voorbereiding van de volgende ronde en leg het muntfiche terug op het speelbord.

OPMERKING

Je kan munten niet bewaren voor later. Na de marktase heeft geen enkel team nog munten.

Rolkaarten

Enkel de tovenaar kan deze kaarten vergaren. Leg de rolkaarten die je verwerft open voor je neer. Je kan het effect van de kaart zo vaak gebruiken als je wil voor de rest van het spel.

Uitrustingskaarten

Enkel de helden kunnen deze kaarten vergaren. De helden komen overeen welke uitrusting ze aanschaffen en welke held ze permanent krijgt. Elke uitrustingskaart die je koopt is een voordeel voor één held voor de rest van het spel. Elke held legt zijn uitrustingskaarten open voor zich neer. Je kan het effect van de kaart zo vaak gebruiken als je wil voor de rest van het spel.



APPENDIX

Muntkaarten



Uitrustingskaarten



← Je kan jokersymbolen gebruiken als vuursymbolen.
Aanschafkosten: 1 munt.

Je kan jokersymbolen → gebruiken als voetstapsymbolen.
Aanschafkosten: 1 munt.



← Je kan jokersymbolen gebruiken als sleutelsymbolen.
Aanschafkosten: 1 munt.

Je kan jokersymbolen → gebruiken als zwaardsymbolen.
Aanschafkosten: 1 munt.



← Je kan jokersymbolen gebruiken als hartsymbolen.
Aanschafkosten: 2 munten.

Je kan jokersymbolen → gebruiken als alle mogelijke symbolen.
Aanschafkosten: 3 munten.



Rolkaarten



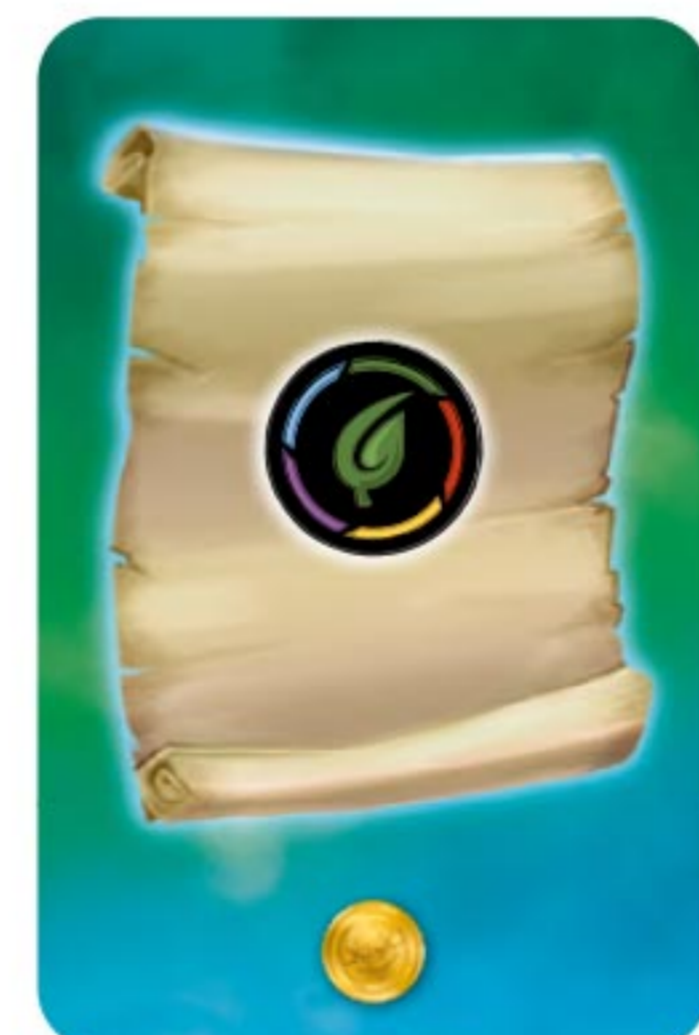
← Je kan een dobbelsteen met een plantzijde zichtbaar veranderen naar de waterzijde en vice versa. Je moet de dobbelsteen fysiek draaien naar de gewenste zijde (plant of water).
Aanschafkosten: 2 munten.

Je kan een dobbelsteen met een → plantzijde zichtbaar veranderen naar de luchtzijde en vice versa. Je moet de dobbelsteen fysiek draaien naar de gewenste zijde (plant of water).
Aanschafkosten: 2 munten.



← Je kan één van je beschikbare toverspreukkaarten ruilen met de bovenste van de trekstapel.
Aanschafkosten: 1 munt.

Je kan jokersymbolen altijd → op watervakken plaatsen.
Aanschafkosten: 1 munt.



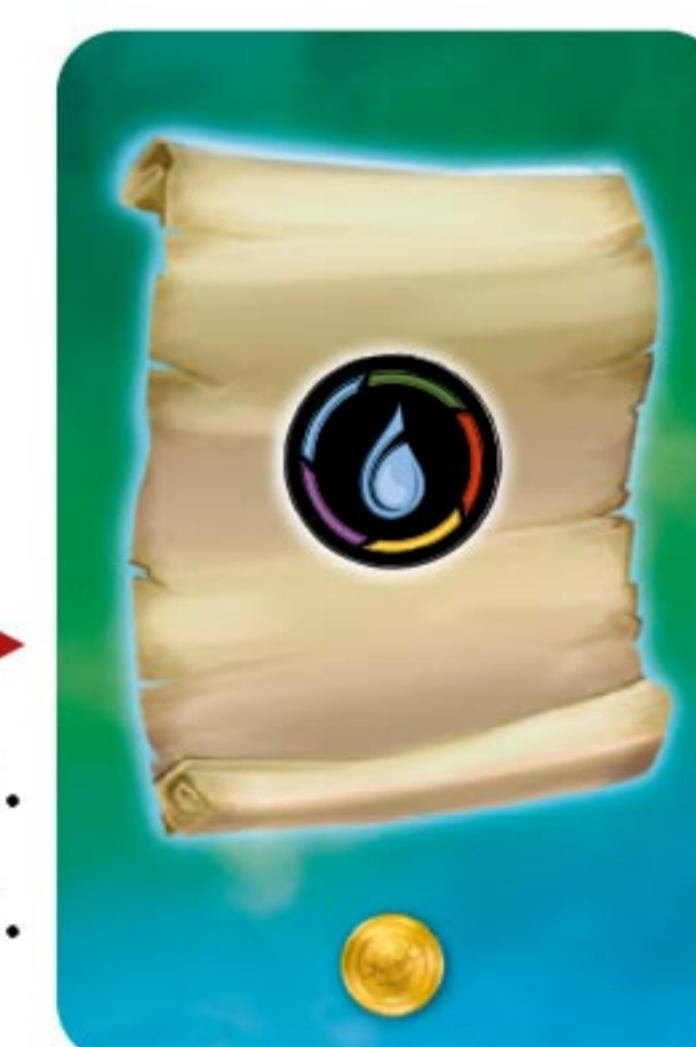
← Je kan jokersymbolen altijd op plantvakken plaatsen.
Aanschafkosten: 1 munt.

Je kan jokersymbolen altijd → op luchtvakken plaatsen.
Aanschafkosten: 1 munt.



← Plaats 2 bliksemsymbolen op deze kaart om **alle** heldendobbelstenen van één kaart (of tegel) naar keuze te verwijderen op voorwaarde dat deze niet volledig is.
Aanschafkosten: 2 munten.

Plaats hier 5 vuur → om de draak 1 veld te verplaatsen.
Aanschafkosten: 3 munten.



VOORBEREIDING

Kamp van de helden

- ♣ Gebruik de standaard beproevingskaarten en alle munt beproevingskaarten.
- ♣ Vorm een trekstapel met de beproevingskaarten door de kaarten te verwijderen met een nummer hoger (achterzijde) dan het spelersaantal. Schud daarna de trekstapel
- ♣ Leg de drakentegel (gebruik de juiste kant afhankelijk van het spelersaantal) op zijn veld aan de helden hun kant van het spelbord; plaats de draakpion erop.
- ♣ De 3 initieel beschikbare beproevingskaarten moeten standaard kaarten zijn. Herschud eventuele munt beproevingskaarten terug in de trekstapel.
- ♣ Elke held plaats zijn heldentegel met de ongedeerde kant open voor zich.

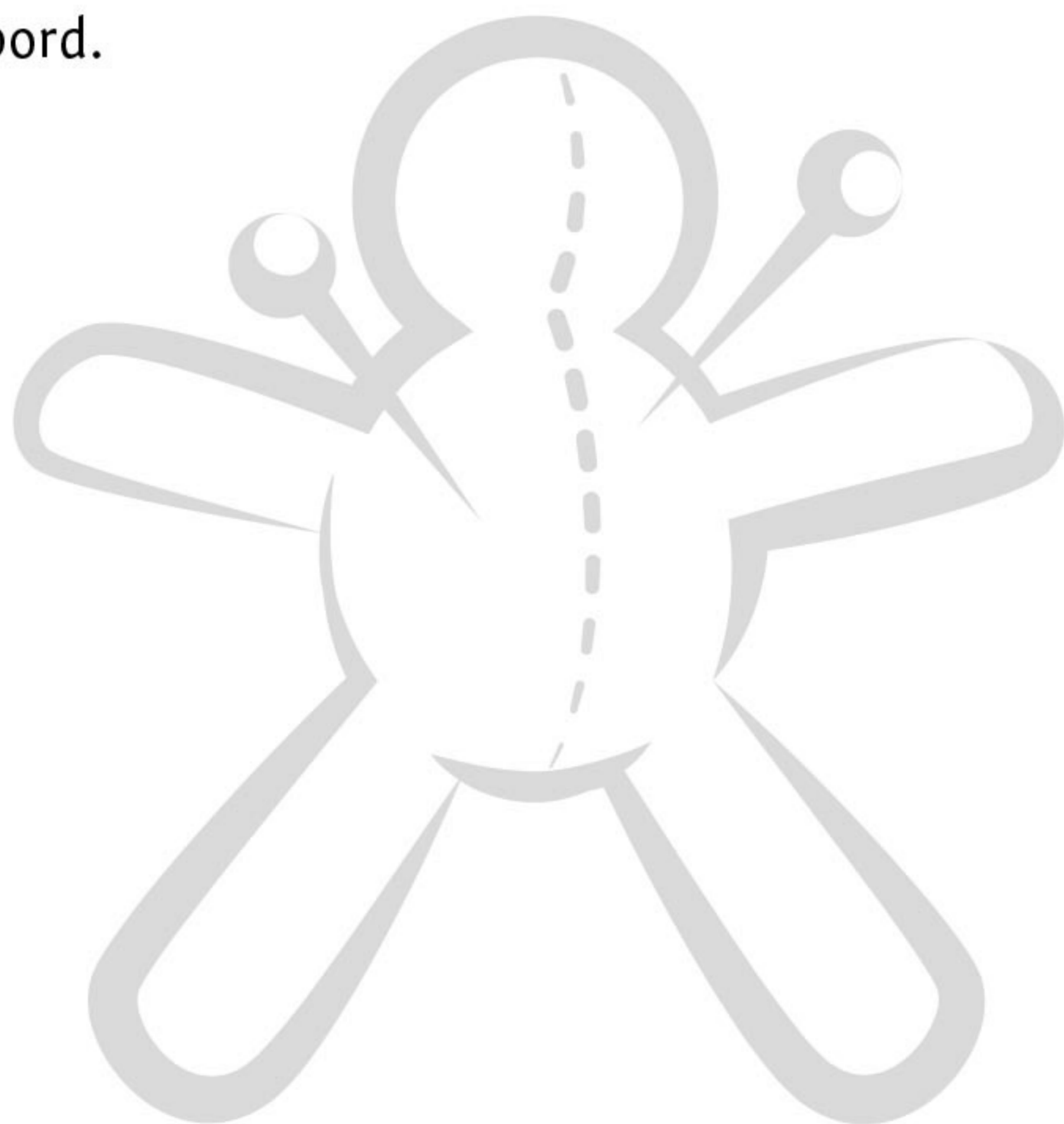
Kamp van de tovenaar

Schud de volgende toverspreukkaarten om een gedekte trekstapel te vormen:

- ♣ 5 toverspreukkaarten verwarring.
- ♣ 4 toverspreukkaarten oproep.
- ♣ 5 toverspreukkaarten dracologie.
- ♣ 4 toverspreukkaarten dissipatie.
- ♣ 4 toverspreukkaarten vloek. ZIE APPENDIX RECHTS

In het midden van het spelbord

Plaats de uitrustingskaarten, rolkaarten en muntfiche op hun respectievelijke plaatsen op het spelbord.



Nieuwe regels van de module

TOVERSPREUKEN VLOEK

Wanneer je één van deze kaart vervolledigd, plaats je ze aan de kant van de helden, **naast het bord** (niet op de beproevingsstapel!). De helden staan onder invloed van de vloek van deze kaart tot ze hem vervolledigen (als ware het een beproevingskaart).

Elke keer je merkt dat de helden zich niet aan de vloek houden, meld je dit en mag je de bovenste kaart van de toverspreukstapel afleggen.

APPENDIX

Vloek toverspreukkaarten



- ↗ De helden mogen niet spreken. Indien de helden beïnvloed worden door 2 kopies van deze kaart moet iedereen in stilte spelen tot beide kaarten vervolledigd zijn en het effect geannuleerd wordt.



- ↗ Elke held kan slechts één hand gebruiken om te spelen, de andere hand houden ze achter hun rug. Indien de helden beïnvloed worden door 2 kopies van deze kaart moet iedereen met één hand blijven spelen tot beide kaarten vervolledigd zijn en het effect geannuleerd wordt.



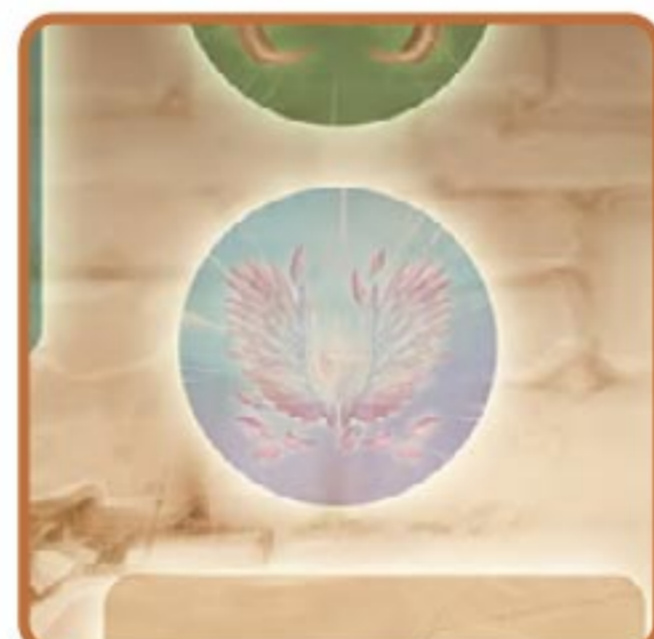
- ↖ Indien twee helden hebben bijgedragen tot het vervolledigen van een kaart (ongeacht het type) of de drakentegel, moeten ze elkaar een high-five geven alvorens hun dobbelstenen terug te krijgen. Indien je een kaart of drakentegel alleen vervolledigd, moet je in je handen klappen. Indien de helden beïnvloed worden door 2 kopies van deze kaart blijven bovenstaande regels gelden tot beide kaarten vervolledigd zijn en het effect geannuleerd wordt.



VOORBEREIDING

Kamp van de helden

- ♣ Gebruik de standaard beproevingskaarten en alle munt beproevingskaarten.
- ♣ Vorm een trekstapel met de beproevingskaarten door de kaarten te verwijderen met een nummer hoger (achterzijde) dan het spelersaantal. Schud daarna de trekstapel
- ♣ Leg de drakentegel (gebruik de juiste kant afhankelijk van het spelersaantal) op zijn veld aan de helden hun kant van het spelbord; plaats de draakpion erop.
- ♣ De 3 initieel beschikbare beproevingskaarten moeten standaard kaarten zijn. Herschud eventuele munt beproevingskaarten terug in de trekstapel.
- ♣ Aan het begin van elke ronde plaats je een aantal zielfiches op hun plaats op het spelbord:
 - ♣ 7 zielfiches als er 2 helden zijn.
 - ♣ 8 zielfiches als er 3 - 4 helden zijn.
 Zij vormen een algemene voorraad voor alle helden.
- ♣ Elke held plaats zijn heldentegel met de ongedeerde kant open voor zich, zelfs als deze met de gewonde kant open lag tijdens de vorige ronde.



Kamp van de tovenaars

Schud de volgende toverspreukkaarten om een gedekte trekstapel te vormen:

- ♣ 4 toverspreukkaarten verwarring.
- ♣ 3 toverspreukkaarten oproep.
- ♣ 5 toverspreukkaarten dracologie.
- ♣ 4 toverspreukkaarten dissipatie.
- ♣ 4 toverspreukkaarten vloek.
- ♣ 5 toverspreukkaarten verdoemnis. ZIE APPENDIX, PAGINA 17

In het midden van het spelbord

Plaats de uitrustingskaarten, rolkaarten en muntfiche op hun respectievelijke plaatsen op het spelbord.

Nieuwe regels van de module

TOVERSPREUKEN VERDOEMNIS

Een verdoemis toverspreuk stelt de tovenaars in staat om een held te verwonden en een zielfiche te verzamelen. **Indien de tovenaars erin slaagt om alle zielfiches te verzamelen, wint hij de ronde.** Dit is de derde en laatste manier voor de tovenaars om het spel te winnen.

Er zijn twee verschillende soorten verdoemis toverspreuken:

- ♣ Bij de eerste verwondt de tovenaars een held naar keuze. Daarna ontvangt hij een zielfiche voor **elke** held die op dat ogenblik nog gewond is, inclusief diegene die hij net verwondde.



Kamp van de tovenaars

- 1 De tovenaars vervolledigt een verdoemis toverspreukkaart.
- 2 De tovenaars beslist om de geestelijke te verwonden (aangezien de krijger en de bard reeds gewond zijn).
- 3 Aangezien 3 helden momenteel gewond zijn, ontvangt de tovenaars 3 zielfiches.

- ♣ De tweede verwondt 2 helden maar de tovenaars ontvangt geen zielfiches.

Gewonde helden

Wanneer een held gewond is, draait deze speler z'n heldentegel naar de gewonde kant en **speelt normaal verder**. Om te genezen moet de heldentegel vervolledigd worden zoals een beproevingskaart (met slechts 1-2 kleuren dobbelstenen, enz.). Een gewonde held kan zichzelf genezen. Eens de heldentegel volledig is, is de held genezen en draait de speler de heldentegel terug naar de ongedeerde kant.

OPMERKING

- 🛡 Een held genezen voorkomt dat de tovenaar te veel zielfiches weet te verzamelen op het moment dat hij een verdoemnis toverspreukkaart weet te vervolledigen waarmee hij zielfiches kan verzamelen.
- 💀 Verwarring toverspreuken en rolkaarten die het verwijderen van geplaatste dobbelstenen op een kaart toelaten kunnen ook gebruikt worden om dobbelstenen te verwijderen van een gewonde heldentegel.

APPENDIX

Verdoemnis toverspreukkaarten



VOORBEREIDING

Kamp van de helden

- ♣ Gebruik de standaard beproevingskaarten, alle munt beproevingskaarten en de confrontatie beproevingskaarten. ZIE APPENDIX ONDER
- ♣ Vorm een trekstapel met de beproevingskaarten door de kaarten te verwijderen met een nummer hoger (achterzijde) dan het spelersaantal. Schud daarna de trekstapel.
- ♣ Leg de drakentegel (gebruik de juiste kant afhankelijk van het spelersaantal) op zijn veld aan de helden hun kant van het spelbord; plaats de draakpion erop.
- ♣ De 3 initieel beschikbare beproevingskaarten moeten standaard kaarten zijn. Herschud eventuele andere types van beproevingskaarten terug in de trekstapel.
- ♣ Aan het begin van elke ronde plaats je een aantal zelfiches op hun plaats op het spelbord:
 - ♣ 7 zelfiches als er 2 helden zijn.
 - ♣ 8 zelfiches als er 3 - 4 helden zijn.
- ♣ Elke held plaats zijn heldentegel met de ongedeerde kant open voor zich, zelfs als deze met de gewonde kant open lag tijdens de vorige ronde.

Kamp van de tovenaar

Schud de volgende toverspreukkaarten om een gedekte trekstapel te vormen:

- ♣ 4 toverspreukkaarten verwarring.
- ♣ 3 toverspreukkaarten oproep.
- ♣ 5 toverspreukkaarten dracologie.
- ♣ 4 toverspreukkaarten dissipatie.
- ♣ 4 toverspreukkaarten vloek.
- ♣ 5 toverspreukkaarten verdoemnis.

Plaats aan het begin van elke ronde een aantal levensfiches op hun plaats op het spelbord:

- ♣ 4 levensfiches indien er 2 helden zijn.
- ♣ 5 levensfiches indien er 3 helden zijn.
- ♣ 6 levensfiches indien er 4 helden zijn.



In het midden van het spelbord

Plaats de uitrustingskaarten, rolkaarten en muntfiche op hun respectievelijke plaatsen op het spelbord.

Nieuwe regels van de module

CONFRONTATIE BEPROEVINGSKAARTEN

Elke confrontatie beproevingskaart die in het spel verschijnt kan vervuldigd worden door de helden **en** de tovenaar (als ware het een toverspreukkaart).



De tovenaar plaatst zwarte dobbelstenen aan deze zijde van de kaart.

De helden plaatsen hun dobbelstenen aan deze zijde van de kaart.

Indien de helden een kaart vervuldigen

1. Ze nemen een levensfiche van de tovenaar. **Indien dit zijn laatste levensfiche was, winnen ze de ronde.** Dit is de tweede en laatste mogelijkheid waarop de helden het spel kunnen winnen.
2. Ze verwijderen **hun** dobbelstenen van de kaart (die van de tovenaar blijven op de kaart) en hergooien ze om verder te spelen.
3. Ze **laten de kaart** waar ze is, en kunnen ze opnieuw vervuldigen.

Indien de tovenaar een kaart vervuldigt

1. **Alle dobbelstenen** op de kaart gaan terug naar hun eigenaars (tovenaar en helden), ze hergooien ze en gaan verder met spelen.
2. De confrontatie beproevingskaart wordt afgelegd.
3. Een held legt een nieuwe beproevingskaart open (dit zou een andere confrontatie beproevingskaart kunnen zijn). Indien de trekstapel beproevingskaarten leeg is, winnen de helden de ronde.

APPENDIX

Confrontatie beproevingskaarten



Scenario 6

De ultieme beproeving

VOORBEREIDING

Kamp van de helden

- 🛡 Gebruik de standaard beproevingskaarten, alle munt beproevingskaarten en de confrontatie beproevingskaarten.
- 🛡 Vorm een trekstapel met de beproevingskaarten door de kaarten te verwijderen met een nummer hoger (achterzijde) dan het spelersaantal. Schud daarna de trekstapel.
- 🛡 Leg de drakentegel (gebruik de juiste kant afhankelijk van het spelersaantal) op zijn veld aan de helden hun kant van het speelbord; plaats de draakpion erop.
- 🛡 De 3 initieel beschikbare beproevingskaarten moeten standaard kaarten zijn. Herschud eventuele andere types van beproevingskaarten terug in de trekstapel.
- 🛡 Aan het begin van elke ronde plaats je een aantal zelfiches op hun plaats op het speelbord:
 - 🛡 7 zelfiches als er 2 helden zijn.
 - 🛡 8 zelfiches als er 3 – 4 helden zijn.
- 🛡 Elke held plaats zijn heldentegel met de ongedeerde kant open voor zich, zelfs als deze met de gewonde kant open lag tijdens de vorige ronde en plaatst de eigenschapstegel met dezelfde kleur ernaast.



Kamp van de tovenaar

Schud de volgende toverspreukkaarten om een gedekte trekstapel te vormen:

- 👁 0 toverspreukkaarten verwarring.
- 👁 3 toverspreukkaarten oproep.
- 👁 5 toverspreukkaarten dracologie.
- 👁 3 toverspreukkaarten dissipatie.
- 👁 3 toverspreukkaarten vloek.
- 👁 5 toverspreukkaarten verdoemnis.
- 👁 3 toverspreukkaarten regressie. ZIE APPENDIX, PAGINA 20

Plaats aan het begin van elke ronde een aantal levensfiches op hun plaats op het speelbord:

- 👁 4 levensfiches indien er 2 helden zijn.
- 👁 5 levensfiches indien er 3 helden zijn.
- 👁 6 levensfiches indien er 4 helden zijn.

In het midden van het speelbord

Plaats de uitrustingskaarten, rolkaarten en muntfiche op hun respectievelijke plaatsen op het speelbord.

Nieuwe regels van de module

ERVARING

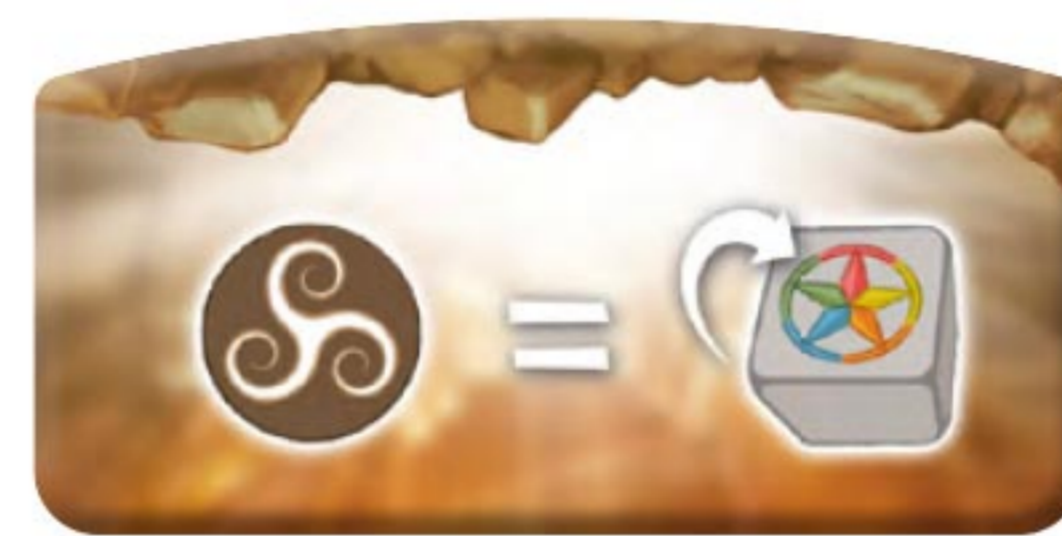
Kamp van de helden

De helden die hielpen met het vervolledigen van een beproevingskaart beslissen onderling wie de kaart houdt en plaatst deze naast zijn heldentegel. Elk van deze beproevingskaarten vertegenwoordigt 1 ervaringspunt.

De helden kunnen onderling geen ervaringspunten geven of delen.

Elk held heeft een eigenschapstegel die hem toelaat om ervaring te spenderen (leg de beproevingskaarten af) om een speciaal effect te activeren. Je kan het effect activeren wanneer je wil en hoe vaak je maar wil, zo lang je maar over voldoende ervaringspunten beschikt.

Elke held heeft zijn eigen eigenschapstegel:



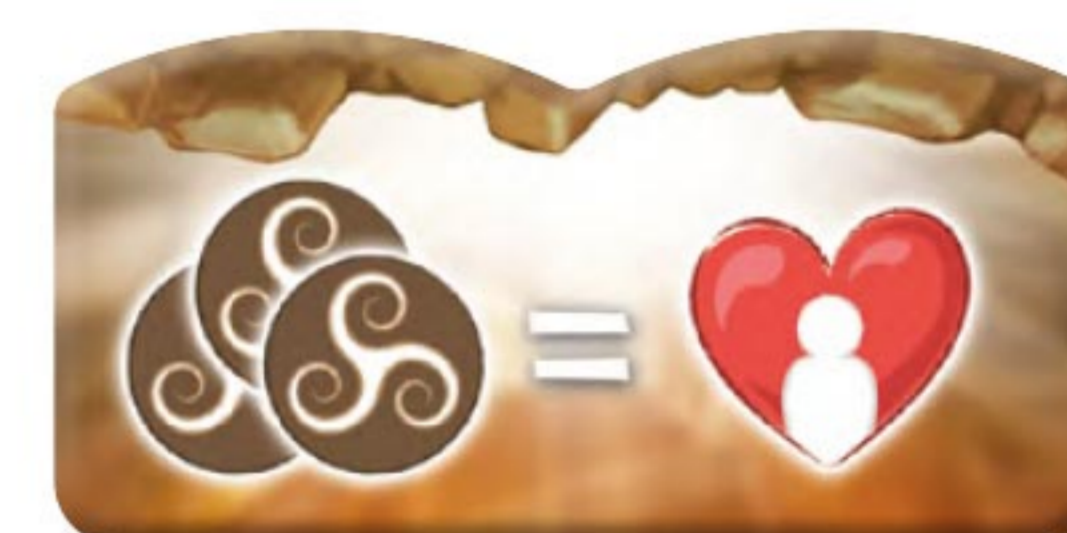
- 🛡 **De bard** kan een dobbelsteenzijde van een andere speler veranderen in de jokerzijde.
Gebruikskosten: 1 ervaringspunt.



- 🛡 **De jager** kan een dissipatie of vloek toverspreuk dat de helden beïnvloed afleggen.
Gebruikskosten: 2 ervaringspunten.



- 🛡 **De krijger** kan de draak 1 vak terugdringen.
Gebruikskosten: 3 ervaringspunten.



- 🛡 **De geestelijke** kan een held volledig genezen zonder dobbelstenen te plaatsen op de gewonde heldentegel.
Gebruikskosten: 3 ervaringspunten.

Kamp van de tovenaar

Wanneer je een regressie toverspreukkaart vervolledigt, kan je **1 held** 🛡 of **elke held** 🛡 1 ervaringspunt laten verliezen, **afhankelijk van de regressie toverspreuk**.

Je kondigt aan wie een ervaringspunt verliest, en de aangeduide held(en) moeten dit onmiddellijk opvolgen.



Scenario 6

(vervolg)

APPENDIX

Toverspreukkaarten regressie



Achterzijde

Achterzijde



RUSH OUT! IN 3 WOORDEN VOLGENS AUTEUR THOMAS

Hectisch

Het eerste dat je zal merken tijdens een potje Rush Out! is zeker de energie, waanzinnige spelers en intens dobbelsteen gerol. Voeg dit bij de diverse acties die je kan gaan uitvoeren op het centrale speelbord en ervaar een plezante, georganiseerde chaos.

Asymmetrisch

Het spel zet twee kampen lijnrecht tegenover elkaar. Ondanks het feit dat ze dezelfde regels hanteren, zal de manier van spelen op een totaal andere manier aanvoelen. Aan de ene kant heb je een groep helden die coöperatief aan de slag gaat en de druk bij hun tegenstander proberen te leggen. Aan de andere kant speelt de tovenaars alleen, maar met een zelfverzekerde almacht dat hij die heldhaftige indringers wel de baas kan.

Verslavend

Je speelt een spelletje, en dan onmiddellijk nog ééntje. De atmosfeer blaast de spelers weg en ze zullen nog maar één ding willen: opnieuw spelen en nog eens, om wraak te nemen, een andere rol aan te nemen of te zien wat het volgende scenario zal brengen. 🧠

RUSH OUT!

ONTWERPER

Thomas DUPONT

ILLUSTRATOR

Alexandre BONVALOT

GRAFISCH ONTWERPER

Marie OOMS

ONTWIKKELINGSMANAGER

Michaël DEROBERTMASURE

PROJECT MANAGER

Didier DELHEZ

NEDERLANDSE VERTALING

Arne DE CNODDER



rue Sanson 4
5310 Longchamps
België

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

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

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

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

THE DESIGNER: "Ten eerste wil ik graag Cécile, mijn liefde, bedanken voor de steun, hulp en talloze testsessies. Een dikke dankjewel aan jou en al mijn vrienden van GRAL en l'Heure du Jeu. Bedankt aan alle speeltesters en in het bijzonder aan Tony, Antoni, Henri & Julian. Tenslotte, bedankt Alexandre Bonvalot voor de prachtige illustraties, en het ganse Sit Down! team voor het fantastische werk dat ze deden. Veel speelplezier iedereen!"

DE UITGEVERIJ dankt de talloze speeltesters van Esprits Joueurs (BE-Bergen).

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. ©Megalopole (2020). Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden. • **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, in om het even welk medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.