

# RUSH OUT!



*Sedientos de fama y aventura, un grupo de intrépidos aventureros se adentran en un laberinto subterráneo. Justo cuando están a punto de conseguir el tesoro, un poderoso hechicero despierta de su sopor y los persigue. La única manera de que los aventureros sobrevivan es que lleguen a la salida mientras evitan los terribles conjuros que el hechicero les lanza.*

## COMPONENTES

### Contenido

- 1 reglamento
- 17 dados:
  - 12 dados de héroe (3 verdes, 3 marrones, 3 azules, 3 blancos).
  - dados de hechicero (negros).
- 94 cartas:
  - 47 cartas de Conjuero:
    - 8 cartas de Conjuero de confusión.
    - 7 cartas de Conjuero de invocación.
    - 7 cartas de Conjuero de dracología.
    - 6 cartas de Conjuero de disipación.
    - 6 cartas de Conjuero de maldición.
    - 7 cartas de Conjuero de pérdida.
    - 6 cartas de Conjuero de regresión.
  - 29 cartas de Tarea:
    - 20 cartas de Tarea (estándar).
    - 4 cartas de Tarea (oro).
    - 5 cartas de Tarea (confrotación).
  - 10 cartas de Equipo.
  - 8 cartas de Pergamino.
- 1 tablero.
- 1 peón de dragon (de madera).
- 31 componentes de cartón:
  - 4 losetas de héroe.
  - 4 marcadores de personaje.
  - 1 loseta de dragón.
  - 3 marcadores de trofeo.
  - 1 marcador de oro.
  - 8 marcadores de alma.
  - 6 marcadores de vida.
  - 4 losetas de habilidad.

### Lección de anatomía

#### CARTA DE CONJUERO



#### CARTA DE TAREA



#### LOSETA DE HÉROE



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

**Rush Out!** es un juego de velocidad en el que un jugador representa al hechicero que intenta recuperar su tesoro de los otros jugadores (los héroes). El primer equipo que agote su baraja de cartas gana la partida.

No hay turnos. Todos los jugadores lanzan sus dados tan rápida y frecuentemente como deséen, sin esperar a otros jugadores, para poder descartar las cartas que tienen enfrente suyo. ¡Esto se aplica a ambos equipos (los héroes y el hechicero); todos juegan a la vez!

Communication entre los héroes puede ser la clave de su éxito.

### DEFINICIONES

- 🎲 **COMPLETAR:** tan pronto como todas las casillas de habilidad de una carta/loseta tengan un dado, esa carta/loseta se considera **completa**.
- 🎲 **COLOR DE UN DADO:** cuando hablamos del color de un dado, nos referimos al color del dado en sí (no el color del icono).

### IMPORTANTE

Durante la partida, las cartas descartadas y las cartas en la baraja no pueden ser ni consultadas ni contadas.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Tu objetivo es revelar la última carta de tu baraja antes que el otro equipo. Según el escenario que elijas, puede haber condiciones de victoria adicionales. Toma nota que hace falta cumplir solo una condición de victoria para acabar la partida.

El hechicero se enfrenta a todos los héroes en solitario. Los héroes ganan o pierden en equipo.



# PREPARACIÓN

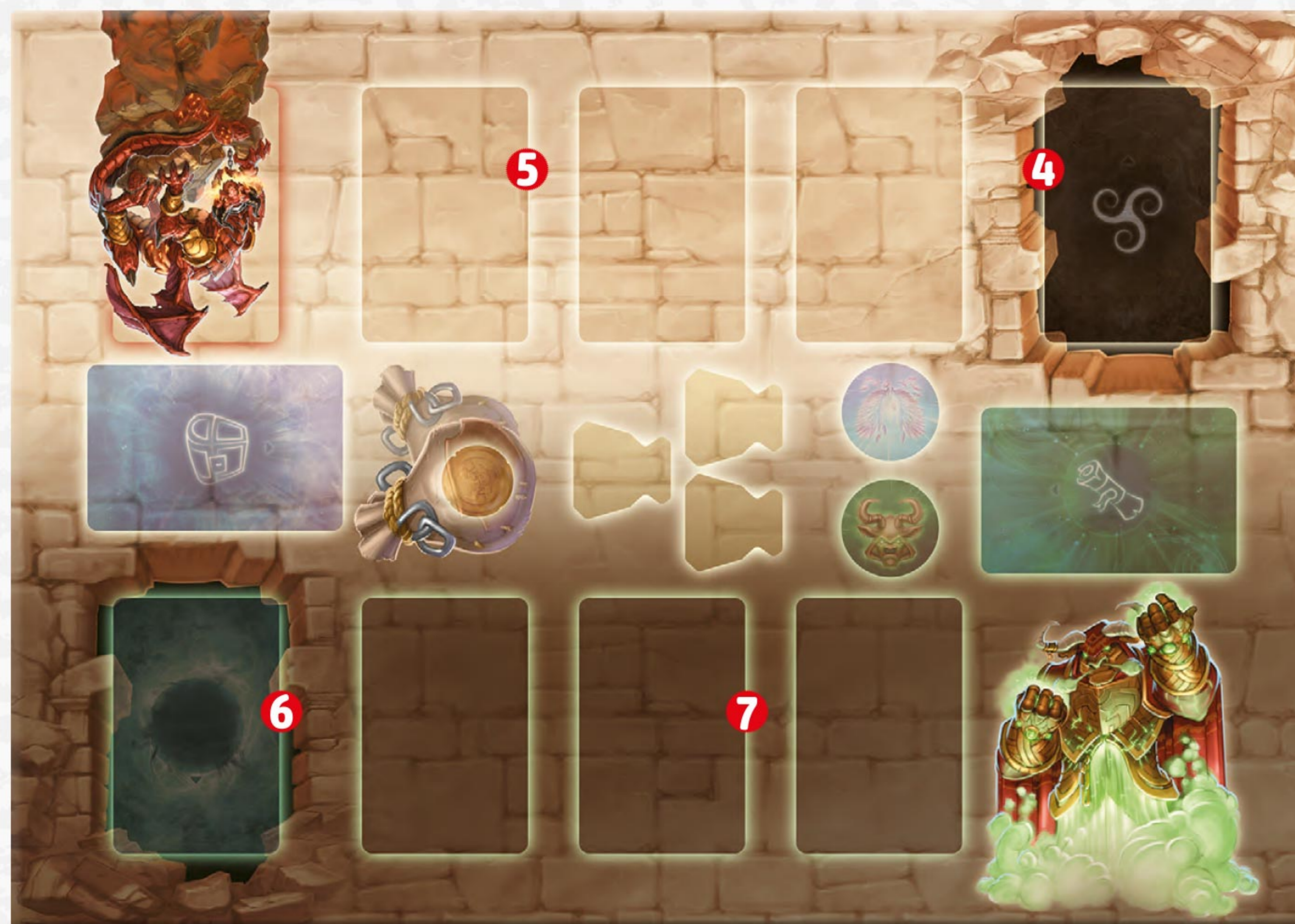
## IMPORTANTE

A continuación distinguimos entre el número de jugadores y el número de héroes. Siempre hay 1 jugador más (el hechicero) que el número de héroes!

Por ejemplo, en una partida con 4 jugadores, hay 3 héroes y 1 hechicero.

Coloca el tablero de modo que sea accesible para todos los jugadores y que el hechicero esté enfrente de los héroes. Elige un ejercicio de entrenamiento o escenario (ver página 8 o siguientes).

Cada jugador elige un personaje: ya sea un héroe (y toma la loseta de héroe correspondiente **1**, y la coloca con el lado Indemne boca arriba). El hechicero recoge los 5 dados negros **2** mientras que cada héroe elige un color de personaje y recoge los 3 dados y loseta de Jugador del color correspondiente **3**. Reserva un espacio en la mesa en el otro lado del tablero para descartar cartas.



Lado de los héroes

Lado del hechicero



## LADO DE LOS HÉROES

- Baraja todas las cartas de Tarea requeridas por el ejercicio de entrenamiento o el escenario elegido (ver página 8 y siguientes). Cada ejercicio de entrenamiento y escenario indica el tipo de cartas necesarias.
- Coloca la baraja de Tarea boca abajo en su espacio **4**.
- Coloca las tres primeras cartas de Tarea boca arriba en sus espacios al lado de la baraja **5**. Llamamos esas cartas «disponibles». Esos tres espacios indican que cartas pueden acceder los héroes durante la partida.

## LADO DEL HECHICERO

- Baraja todas las cartas de Conjuro requeridas por el ejercicio de entrenamiento o el escenario elegido (ver página 8 y siguientes). Cada ejercicio de entrenamiento y escenario indica el tipo de cartas necesarias según el número de jugadores.
- Coloca la baraja de Conjuro recién creada boca abajo en su espacio **6**.
- Coloca las tres primeras cartas de Conjuro boca arriba en sus espacios al lado de la baraja **7**. Llamamos esas cartas «disponibles». Esos tres espacios indican que cartas puede acceder el hechicero durante la partida.

## ATENCIÓN

- Algunos elementos visibles en la ilustración han sido deliberadamente omitidos. La preparación será completada mas adelante; pero dependen de elementos adicionales en función del escenario de entrenamiento o ejercicio elegido.
- Si el hechicero no tiene experiencia en el juego y se enfrenta a héroes noatos, descarta 2 cartas de Tarea sin mirarlas. Esto facilita las cosas para los héroes.

# DESARROLLO DE LA PARTIDA

## Jugando como un héroe

Los héroes juegan en equipo contra el hechicero. Tu equipo tiene sus propias cartas (cartas de Tarea), cuyo número depende del número de jugadores (que es igual al número de héroes + el hechicero). Los héroes intentan completar esas cartas tan rápido como puedan.

Recuerda que todos juegan a la vez sin esperar a los demás jugadores. Así que las reglas aplican a cada héroe, todas a la vez, no necesariamente en sincronía entre sí (*por ejemplo, el jugador marrón podría lanzar dados a la vez que el jugador azul vuelve a tirar sus dados!*) Durante la partida, ejecutaras las siguientes acciones: **Lanzar tus dados**, **Colocar dados en una carta de Tarea**, **Completar una carta de Tarea**

### LANZAR LOS DADOS

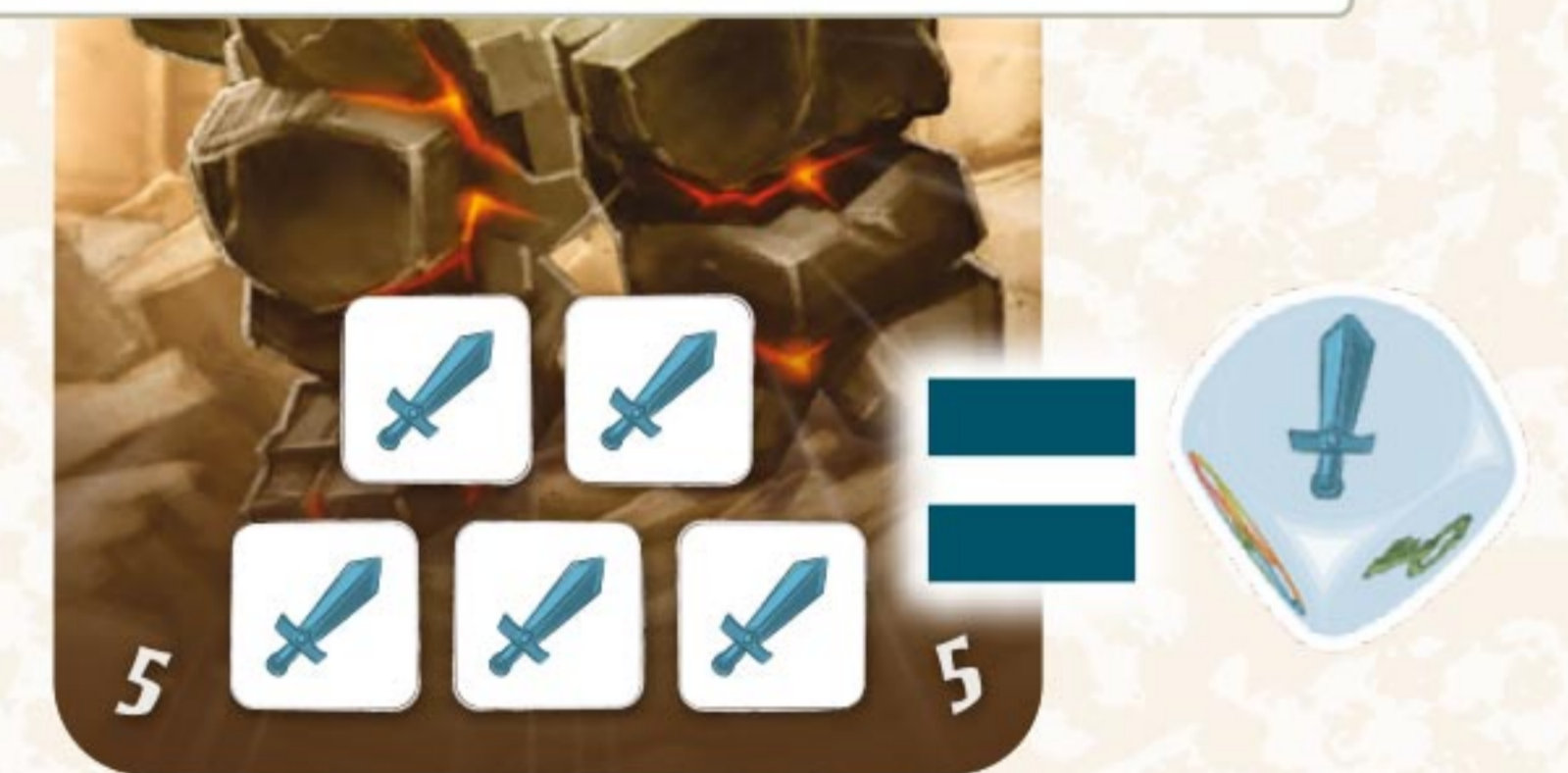
Tan pronto como el hechicero empiece a jugar, podéis lanzar y relanzar los dados tantas veces como deseéis. Antes de relanzar los dados, puedes recuperar uno o más de tus dados previamente colocados en una Tarea incompleta (sin descartar la carta). Si lo haces **debes** relanzarlos antes de colocarlos en otra carta de Tarea.

### COLOCAR DADOS EN UNA CARTA DE TAREA

Puedes lanzar y relanzar los dados (de tu color) que no estén en una carta de Tarea tantas veces como desees, sin esperar al hechicero o los demás héroes, hasta que obtengas los símbolos necesarios para completar (o al menos para continuar) una carta de Tarea. Tras cada lanzamiento, puedes colocar tantos dados como desees en una única carta de Tarea.

#### Condiciones para colocar un dado en una carta

- Los dados deben mostrar un símbolo idéntico a uno de los símbolos de la carta de Tarea elegida o debe ser un símbolo comodín (ver el recuadro en la página 5).



- Dados del mismo color **no pueden** estar en diferentes cartas de Tareas.



- Una carta de Tarea **no puede** tener más de 2 colores diferentes de dados de héroe.

- Todos** los dados que no han sido colocados en una carta de Tarea deben ser **relanzados a la vez**; no puedes separar unos dados y relanzar el resto.
- No puedes** transferir un dado de una carta de Tarea a otra sin relanzarlos primero.
- No puedes** reservar un dado para más adelante. Debes relanzar todos los dados que no hayas colocado en la carta de Tarea en progreso.

## COMPLETAR UNA CARTA DE TAREA

Una carta de Tarea se considera completa cuando todos y cada uno de sus casillas de habilidad contengan un dado con el mismo símbolo, o un símbolo comodín (ver el recuadro a la derecha).



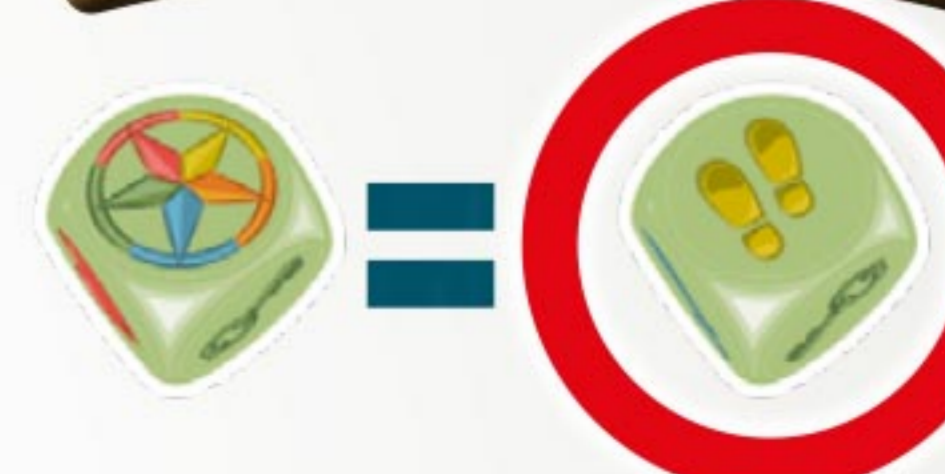
A continuación ejecuta los siguientes pasos:

- 🛡 Cada héroe recupera los dados que haya utilizado para completar la carta de Tarea.
- 🛡 Un héroe descarta la carta de Tarea, dejando un espacio libre en el tablero.
- 🛡 Un héroe roba la siguiente carta de la baraja de Tareas y la pone boca arriba en el espacio libre de tu lado del tablero. **Si la baraja de Tarea está vacía, los héroes ganan la partida.**



## El símbolo Comodín en los dados de héroe

¡El símbolo Comodín en los dados de héroe no puede ser colocado libremente! Cada loseta de Héroe tiene un símbolo de Habilidad. Al lanzar los dados, cada símbolo de comodín es equivalente a ese símbolo.



Se pueden colocar múltiples símbolos comodín en la misma carta.

# JUGAR EL JUEGO

## Jugando como el hechicero

Juegas solo contra los héroes. Tienes tus propias cartas (las cartas de Conjuro) que intentarás completar tan rápido como puedas. Durante la partida, ejecutarás las siguientes acciones:

- 👁️ **Lanzar los dados,** 👁️ **Colocar los dados en cartas de Conjuro,**
- 👁️ **Completar cartas de Conjuro**

### LANZAR TUS DADOS

Tu das la señal de iniciar la partida (o ronda si jugáis los escenarios; ver página 12) al lanzar los dados, que puedes relanzar tantas veces como desees.

Antes de relanzar los dados, puedes recuperar uno o más de tus dados de una carta de Conjuro incompleta (no descartes la carta de Conjuro), pero **debes** relanzarlos antes de colocarlos en otra carta de Conjuro.

### COLOCAR DADOS EN UNA CARTA DE CONJURO

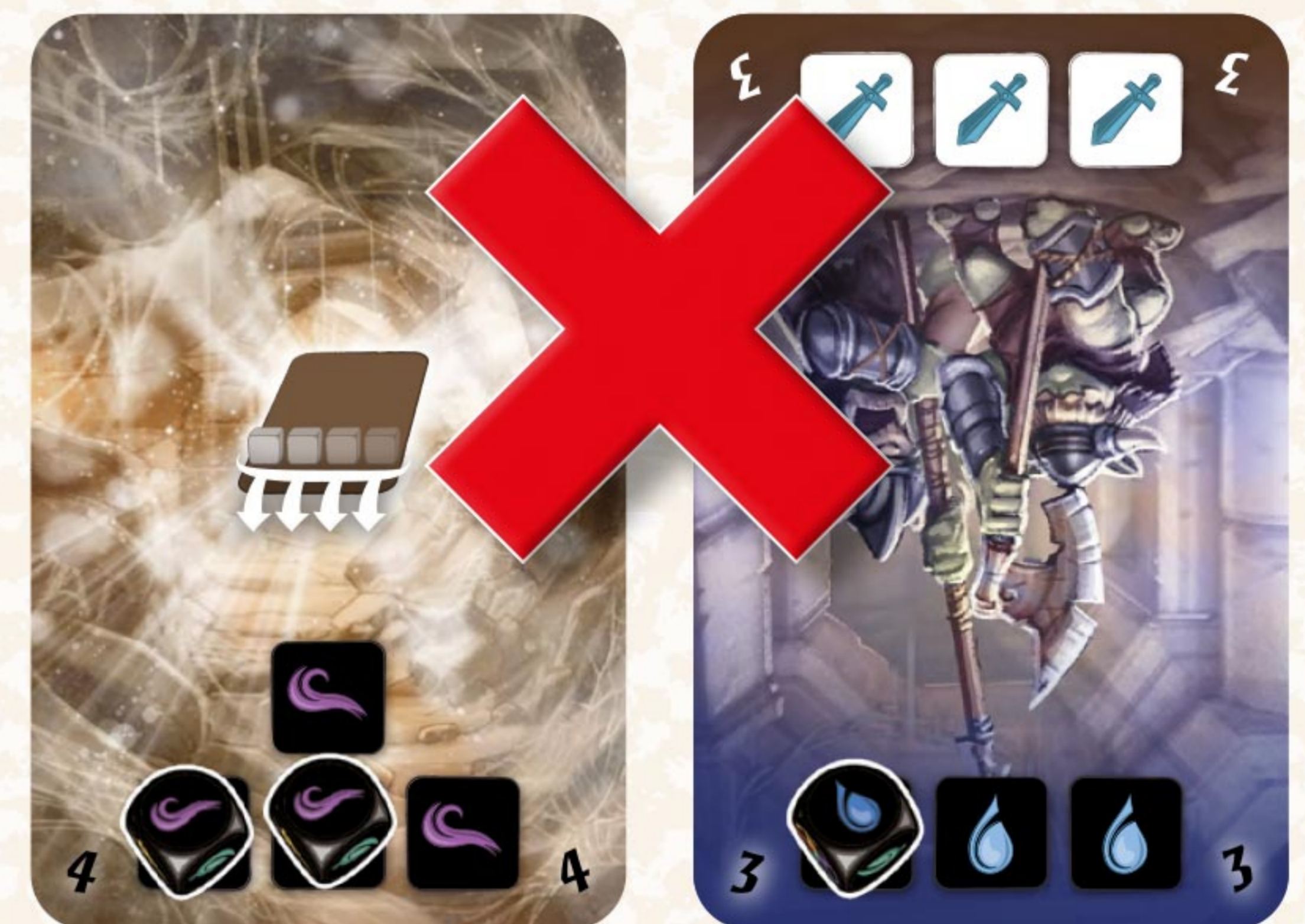
Lanza tus dados que no estén en una carta de Conjuro. Puedes relanzar los dados tantas veces como desees, sin esperar a tus oponentes, hasta que obtengas los símbolos necesarios para completar una carta de Conjuro. Tras cada lanzamiento, puedes colocar tantos dados como desees en una **única** carta de Tarea.

#### Reglas para colocar un dado en una carta

- 👁️ Los dados deben mostrar un símbolo idéntico a uno de los símbolos de la carta de Conjuro elegida. Debe ser un símbolo comodín (ver el recuadro en la página 7).



- 👁️ **No puedes** tener tus dados en diferentes cartas de Conjuro a la vez.



- 👁️ **Debes relanzar** a la vez **todos** los dados que no hayas colocado en una carta de Conjuro; no puedes separar unos dados y relanzar el resto.
- 👁️ **No puedes** transferir un dado de una carta de Tarea a otra sin relanzarlos primero.
- 👁️ **No puedes** reservar un dado para más adelante. Debes relanzar todos los dados que no hayas colocado en una carta de Conjuro en progreso.



## COMPLETAR UNA CARTA DE CONJURO

Una carta de Conjuero se considera completa cuando todos y cada una de sus casillas de habilidad contengan un dado con el mismo símbolo, o un símbolo comodín (ver el recuadro a la derecha).



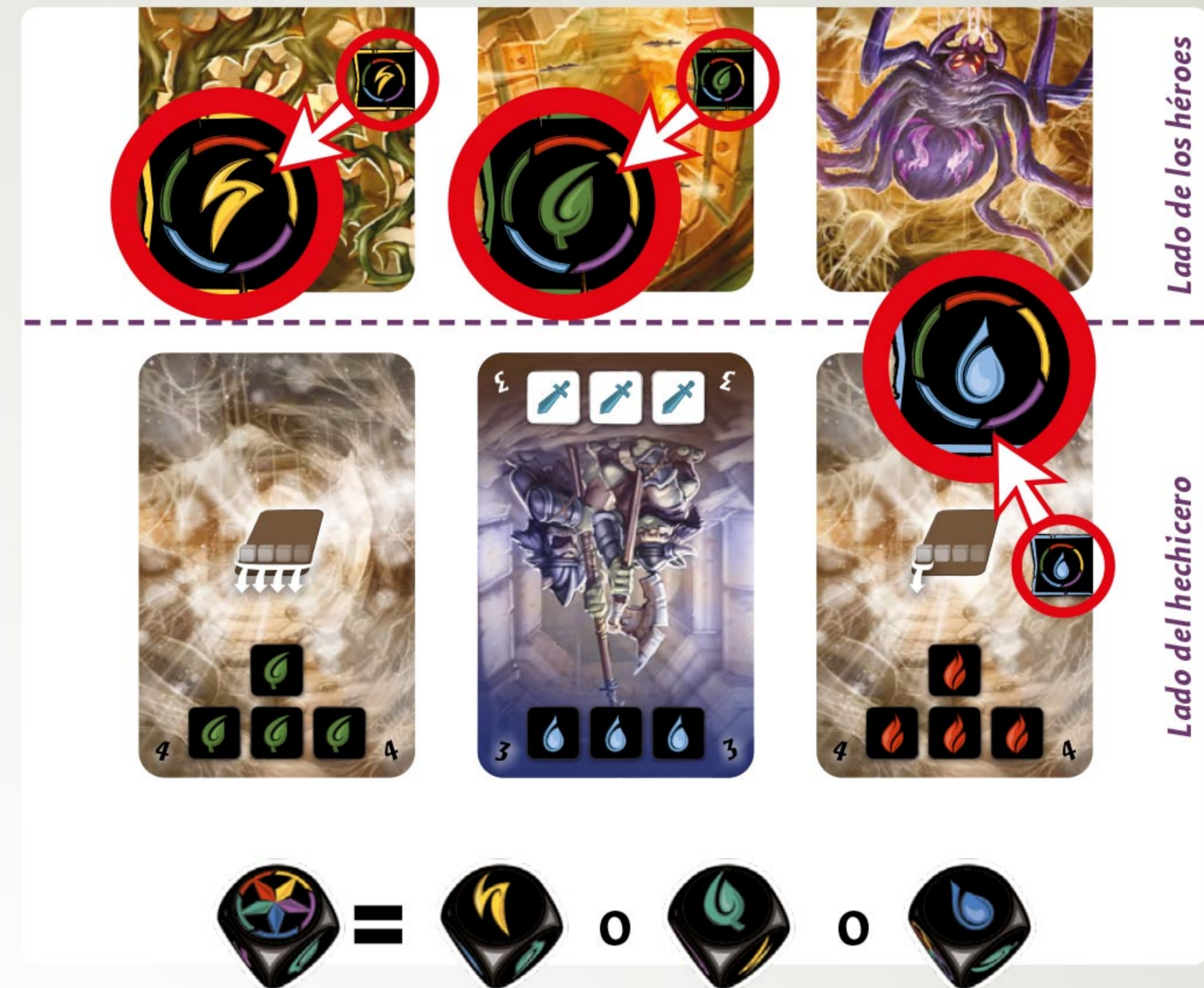
A continuación ejecuta los siguientes pasos:

1. Recupera los dados que hayas utilizado para completar la carta de Conjuero.
2. Aplica el efecto de la carta de Conjuero (descritos tras cada ejercicio de entrenamiento y escenario).
3. Si la carta de Conjuero completada sigue en tu lado del tablero (algunos efectos de las cartas de Conjuero mueven la carta de Conjuero), descártala, dejando un espacio libre en el tablero.
4. Roba la siguiente carta de la baraja de Conjuros y colócala boca arriba en el espacio libre de tu lado del tablero.

**Si la baraja de Conjuros está vacía, ganas la partida.**

## El símbolo Comodín en los dados del hechicero

El símbolo Comodín en los dados de hechicero no puede ser colocado libremente! Al lanzar los dados, los símbolo de comodín del hechicero pueden ser igual a **cualquiera** de los símbolos de banderín en las seis cartas disponibles (tuyas o de los héroes).



Si hay varios banderines visibles, cada icono comodín puede usarse con cualquiera de los banderines (independientemente de cómo hayan sido usados los otros comodines).

Puedes colocar múltiples iconos comodín en la misma carta, y el mismo banderín puede ser usado múltiples veces también.

Si, tras colocar un comodín, la carta cuyo banderín es descartada, el comodín no es afectado, y sigue en la misma posición.


**Lo descrito hasta este punto constituyen las reglas básicas de Rush Out!**


**Los ejercicios de entrenamiento y escenarios que hay a continuación ocasionalmente modifican las reglas.**

**Cada ejercicio de entrenamiento explica las nuevas reglas que son añadidas a las reglas introducidas en ejercicios de entrenamiento y escenarios anteriores.**

### ATENCIÓN

En las siguientes reglas (ejercicios de entrenamiento y escenarios) algunas partes de la Preparación han sido resaltadas...

 ... **en amarillo** si el texto habla de un nuevo paso y/o un nuevo componente.

 ... **en naranja** si el texto habla de un paso y/o componente que ha sido previamente introducido pero se está modificando.

# EJERCICIOS DE ENTRENAMIENTO

## Ejercicio de entrenamiento 1

### PREPARACIÓN

#### Lado de los héroes

- Utiliza solo las cartas de Tarea estándar. VER APÉNDICE, PÁGINA 9
- Forma la baraja de Tarea utilizando las cartas estándar, descartando las que tengan un número en el dorso mayor que el número de jugadores (por ejemplo, en una partida de 3 jugadores, descarta todas las cartas con símbolos 4+ y 5 en el dorso). Baraja las cartas restantes.
- Cada héroe coloca su loseta de héroe (lado indemne boca arriba) delante suyo.



#### Lado del hechicero

Utiliza las siguientes cartas de conjuro para formar la baraja de Conjuros y a continuación barájala:

- 8 cartas de Conjuro de confusión. VER APÉNDICE, PÁGINA 9
- 7 cartas de Conjuro de invocación. VER APÉNDICE, PÁGINA 9

### Nuevo módulo de reglas

### CONJUROS DE CONFUSIÓN

El hechicero puede eliminar uno  o todos  — los dados de Héroe (según el conjuro de confusión) colocados en **una** carta incompleta (sin importar el tipo). Esos dados deben ser relanzados por sus propietarios.



- 1 El hechicero completa una carta de Conjuro de confusión.
- 2 A continuación, quita todos los dados de héroe de una carta de Tarea incompleta.

### ATENCIÓN

Una carta de Tarea se considera completa en el momento en que tenga un dado en cada una de sus casillas de habilidad. No importa que los héroes no hayan tenido tiempo de recuperar sus dados y descartarla. El hechicero ya no puede eliminar los dados de esa carta.

### Nuevo módulo de reglas

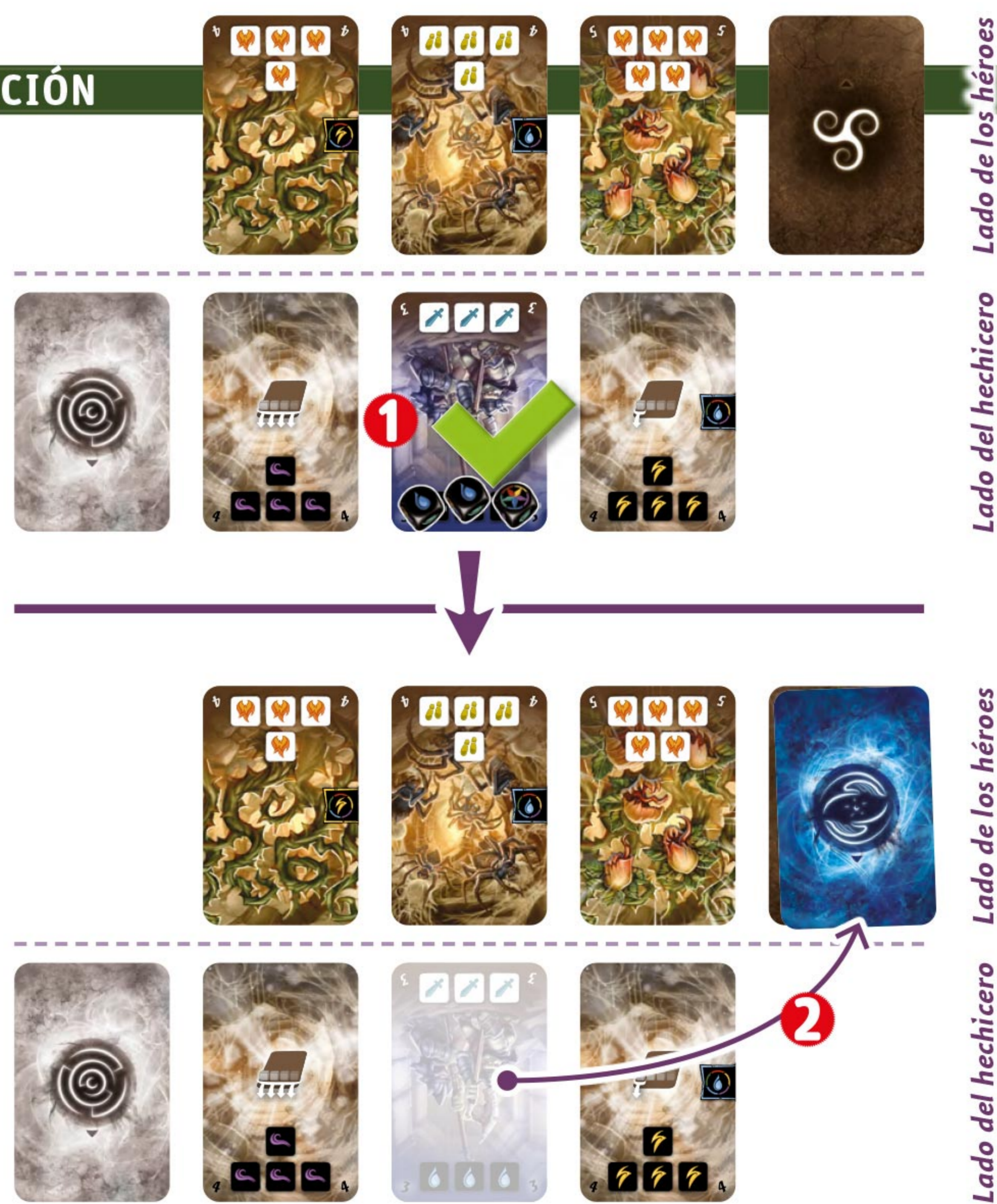
### CONJUROS DE INVOCACIÓN

Un conjuro de invocación crea una nueva tarea que los héroes deben lidiar.

El hechicero coloca el conjuro completado **1** encima de la baraja de Tareas de los héroes **2**. Los héroes deben completar esta tarea como todas las demás.

El hechicero completa el Conjuro de invocación cuando esta en su lado del tablero. Del mismo modo, los héroes solo trabajan en la carta cuando ésta esté situado en su lado del tablero.

Por ello, una carta de Conjuro de invocación será vista por los dos equipos en sus lados del tablero:





## APÉNDICES

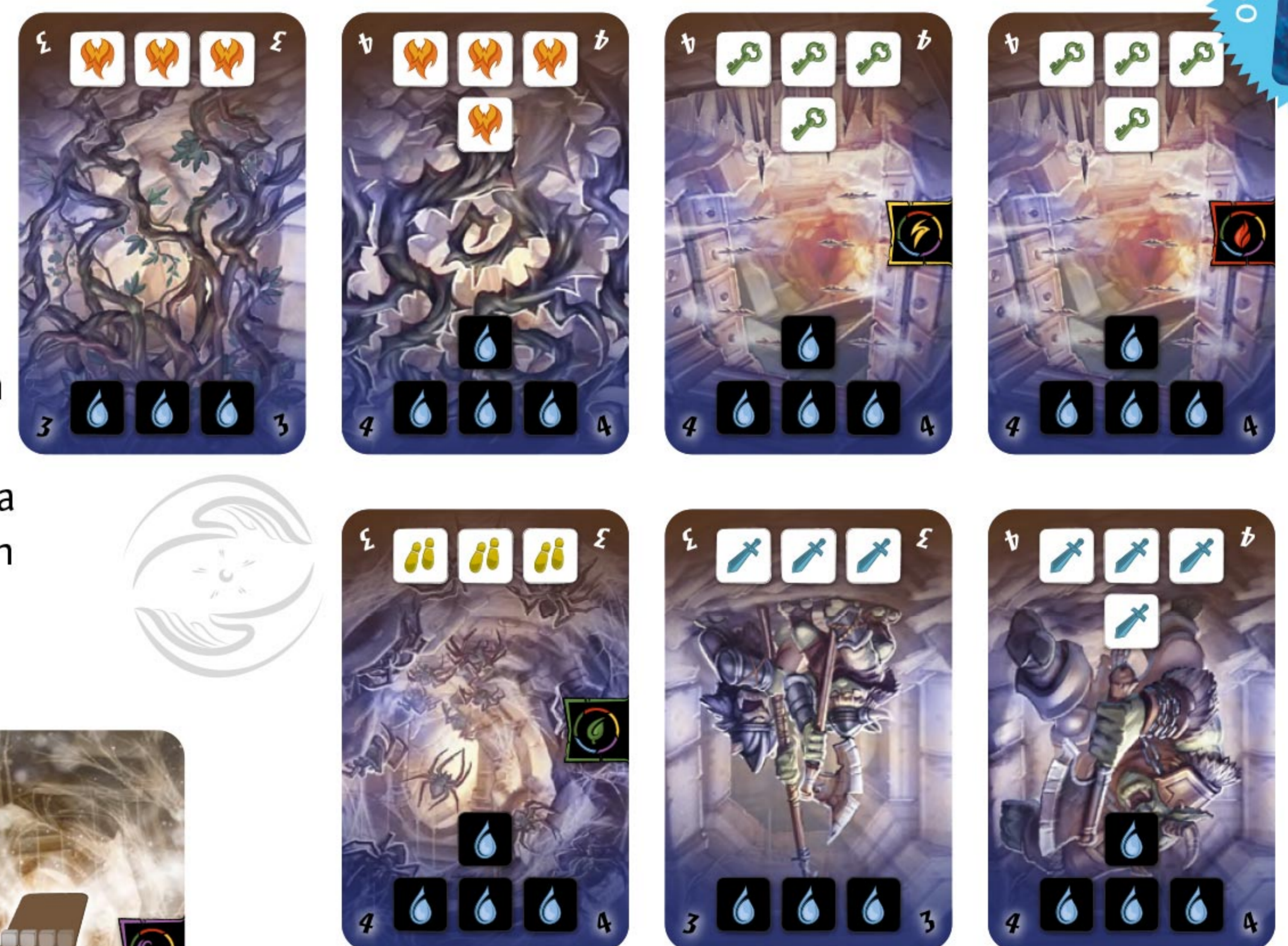
### Cartas de Tarea estándar



Dorso

Dorso

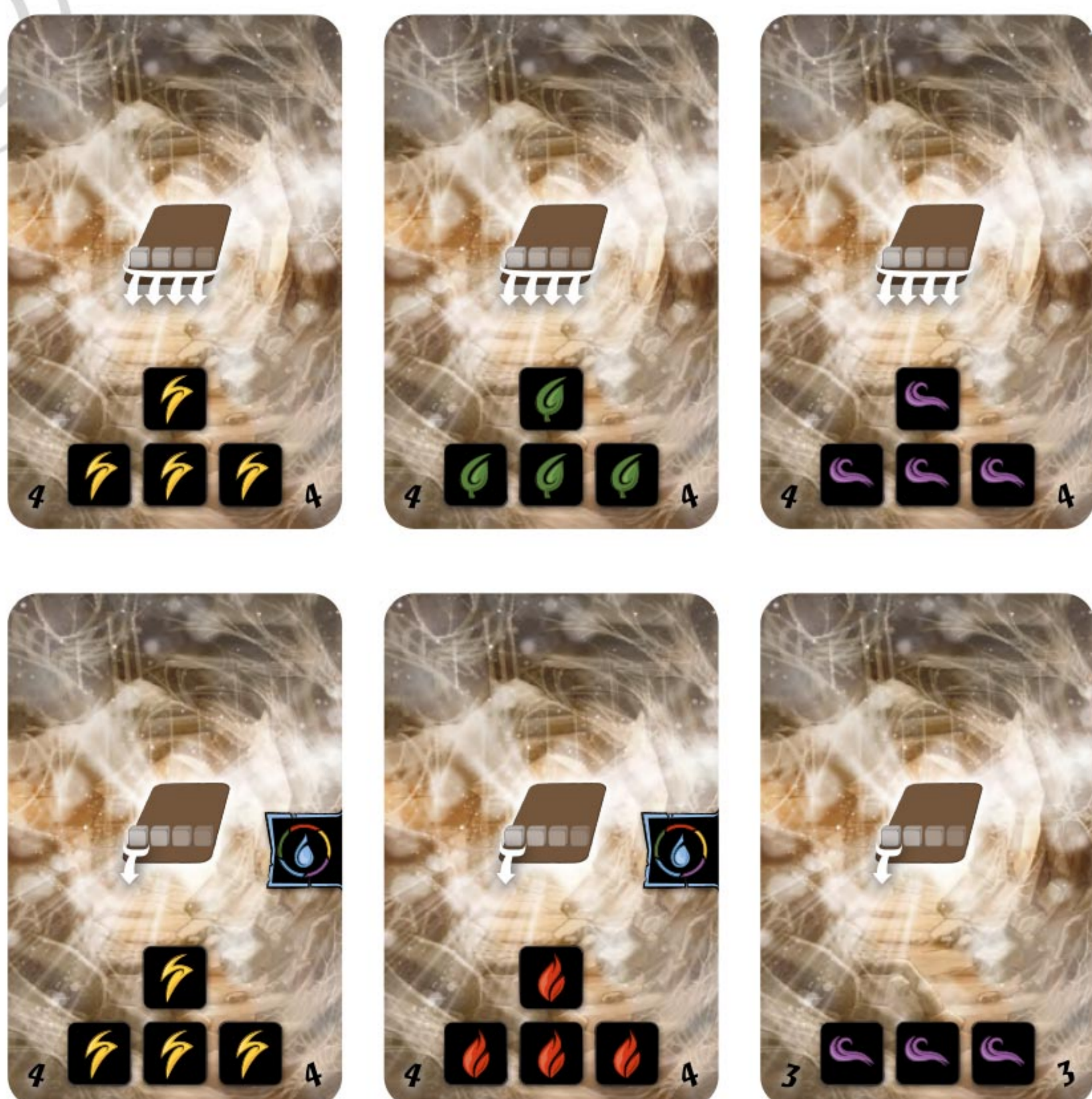
### Cartas de Conjuro de invocación



Dorso

Dorso

### Cartas de Conjuro de confusión



Dorso

Dorso

Estas cartas eliminan **todos** los dados de héroe de una carta incompleta a elección del hechicero.

Estas cartas eliminan **un** dado de héroe a elección del hechicero de una carta incompleta.

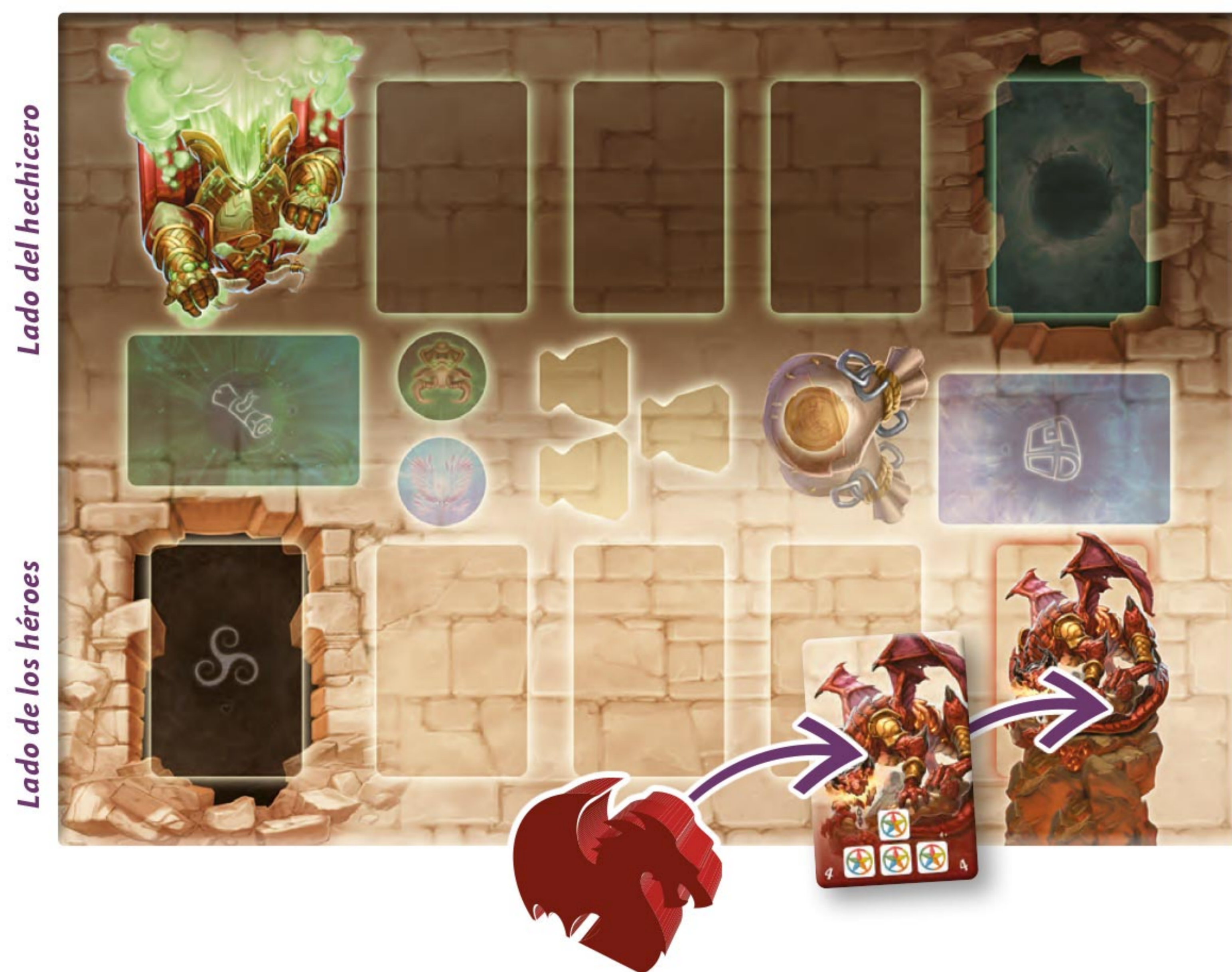
# EJERCICIO DE ENTRENAMIENTO

## Ejercicio de entrenamiento 2

### PREPARACIÓN

#### Lado de los héroes

- 🛡 Utiliza solo las cartas de Tarea estándar.
- 🛡 Forma la baraja de Tarea the usando las cartas estándar, descartando las que tengan un numero en el dorso mayor que el número de jugadores. Baraja las cartas restantes.
- 🛡 Cada héroe coloca su loseta de héroe lado indemne boca arriba delante suyo.
- 🛡 **Añade la loseta de dragón (utiliza el lado que corresponda con el número de jugadores) en su casilla en el lado de los héroes del tablero; coloca el peón de dragón encima.**



#### Lado del hechicero

Utiliza las siguientes cartas de conjuro para formar la baraja de Conjuros y a continuación barájala:

- 👁 6 cartas de Conjuro de confusión,
- 👁 6 cartas de Conjuro de invocación,
- 👁 5 cartas de Conjuro de dracología. VER APÉNDICE, PÁGINA 11

### ATENCIÓN

Este ejercicio de entrenamiento no utiliza todas las cartas de cada tipo especificado. Cuando la preparación de un ejercicio de entrenamiento o escenario no utilice todas las cartas de Conjuro de un tipo especificado (ver página 12), el hechicero debe utilizar una selección de cartas **al azar** (y descartar las otras).

### Nuevo módulo de reglas

### CONJUROS DE DRACOLOGÍA

Los Conjuros de dracología te permiten avanzar el peón de dragón 1 o 2 cartas (según la carta que completes) hacia la baraja de Tareas de los héroes.

Mientras el peón de dragón esté en una carta de Tarea o Conjuro de invocación (que el hechicero haya enviado previamente a la baraja de Tareas), los héroes **no pueden** completar esa carta. Pueden colocar dados y/o recuperarlos como siempre, pero aún cuando todos los espacios de habilidad estén ocupados, esta carta no puede ser descartada hasta que el dragón se mueva; Toma nota que aunque el dragón evita el descarte de una carta, un conjuro de Confusión no puede afectar los dados de una carta o loseta si todas sus casillas de habilidad están ocupadas.

El hechicero puede seguir utilizando el banderín visible en la carta de Tarea que está ocupada por el peón de dragón (si lo hubiera).

**Si el peón de dragón llega a la baraja de los héroes, el hechicero gana la partida.** Este es el segundo método que tiene el hechicero para ganar. Si el peón de dragón llega a una casilla que temporalmente no tiene una carta de Tarea, sencillamente desliza una nueva carta debajo del peón de dragón.



- 1** Aunque el dragón está encima de la carta, el hechicero puede utilizar el banderín.
- 2** Utilizando el banderín rojo, el hechicero utiliza un símbolo comodín en el Conjuro de Dracología, así completándolo.
- 3** A continuación, mueve el dragón una casilla hacia la baraja de los héroes, haciéndole ganar la partida.

## Repeler al dragón

Los héroes pueden repeler al dragón 1 espacio hacia su loseta colocando dados con el símbolo de comodín en la loseta de dragón.

Al igual que con las cartas, no puede haber mas de dos dados de diferentes héroes en la loseta de Dragón a la vez.

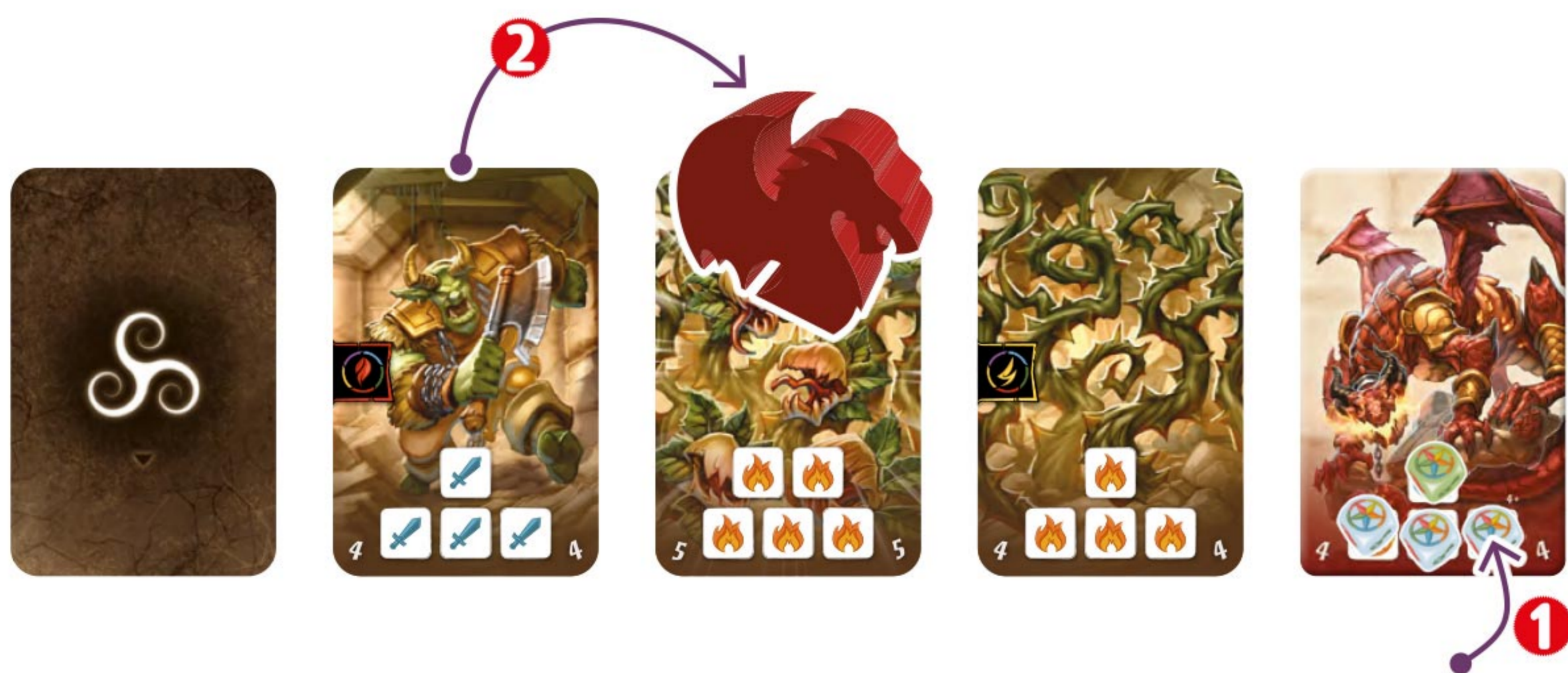
### IMPORTANTE

Un héroe no puede tener dados en múltiples cartas y/o losetas a la vez. Es decir, en cualquier momento, un héroe puede tener sus dados en 1 carta o la loseta de Dragón, pero no los dos a la vez.

Una vez todos las casillas de la loseta de dragón están ocupadas, los héroes repelen al dragón **1 carta hacia la loseta de dragón**. A continuación, pueden recuperar sus dados de la loseta, pero la dejan en su sitio. Los héroes pueden completar la loseta de dragón otra vez si desean repeler al dragón una vez mas.

### ATENCIÓN

El hechicero puede utilizar conjuros de confusión para eliminar dados de la loseta de dragón!



**1** El jugador azul añade un símbolo comodín a la loseta de dragón, completándola. Solo los jugadores azul o verdes podían colocar este último símbolo.

**2** El dragón se retira 1 carta hacia la loseta de dragón.

Ya conoces todas las reglas básicas de **Rush Out!**  
Los escenarios descritos a continuación añaden nuevos tipos de cartas, que vienen con reglas adicionales.  
Algunas de esas reglas son excepciones a las mencionadas hasta ahora.

## APÉNDICE

### Cartas de Conjuro de dracología

Dorso



Dorso



↑ Estas cartas avanzan el dragón 1 casilla hacia la baraja de Tarea.



↑ Estas cartas avanzan el dragón 2 casillas hacia la baraja de Tarea.



# ESCENARIOS



Marcador de trofeo, lado héroe.



Marcador de trofeo, lado hechicero.

A diferencia de los ejercicios de entrenamiento, los escenarios duran **2 o 3 rondas consecutivas**. Si ganas una ronda ganas un marcador de trofeo que debes colocar en la casilla de trofeo en tu lado del tablero. **Cuando un equipo gana su segundo marcador de trofeo gana la partida.**

**ATENCIÓN** Cada equipo usa su baraja, creada en la preparación del escenario para **cada** ronda de la partida.

## Escenario 1

### La aventura empieza

Nuevo módulo de reglas

#### PREPARACIÓN

##### Lado de los Héroes

- Utiliza solo las cartas de Tarea estándar
- Forma la baraja de Tarea descartando las cartas con un número en el dorso mayor que el número de jugadores. Baraja las cartas resultantes.
- Añade la loseta de dragón (utiliza el lado que corresponda con el número de jugadores) en su espacio en el lado de los héroes del tablero; coloca el peón de dragón encima.
- Cada héroe coloca su loseta de héroe lado indemne boca arriba delante suyo.

##### Lado del hechicero

Utiliza las siguientes cartas de conjuro para formar la baraja de Conjuros y a continuación barájalas:

- 5 cartas de Conjuro de confusión.
- 4 cartas de Conjuro de invocación.
- 5 cartas de Conjuro de dracología.
- 5 cartas de Conjuro de disipación. VER APÉNDICE, ABAJO.

#### CONJUROS DE DISIPACIÓN

Cuando completas un conjuro de disipación, coloca la carta delante de un héroe para inflingirle el efecto de la carta.

No hay límite al número de conjuros de disipación que puedes inflingir a un héroe. Los efectos son cumulativos.

Los dados que estén colocados en una casilla que se acaba de prohibir pueden permanecer donde están.

Todos los héroes pueden ayudar a cancelar (descartar) un conjuro de disipación. La carta se completa siguiendo las reglas básicas como si fuera una carta de Tarea (con sólo 1-2 colores de dado, et cétera).

#### APÉNDICE

##### Cartas de conjuro de disipación

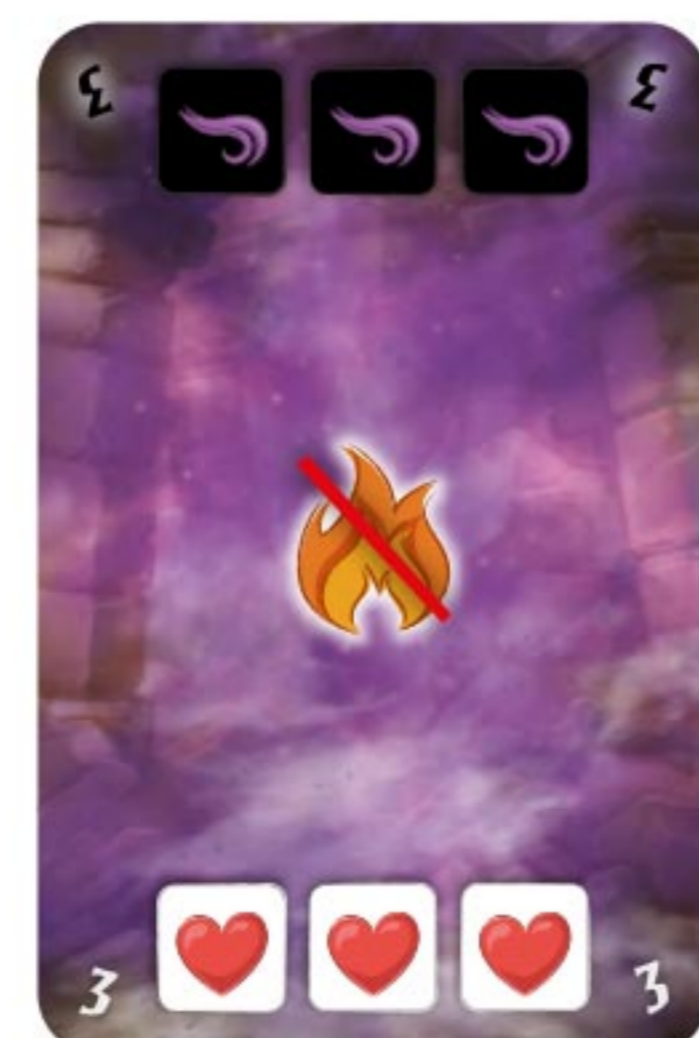


Un héroe inflingido con esta carta debe colocar un dado en el icono de torbellino de la carta, y sólo podrá utilizar 2 dados mientras la carta no haya sido completada.

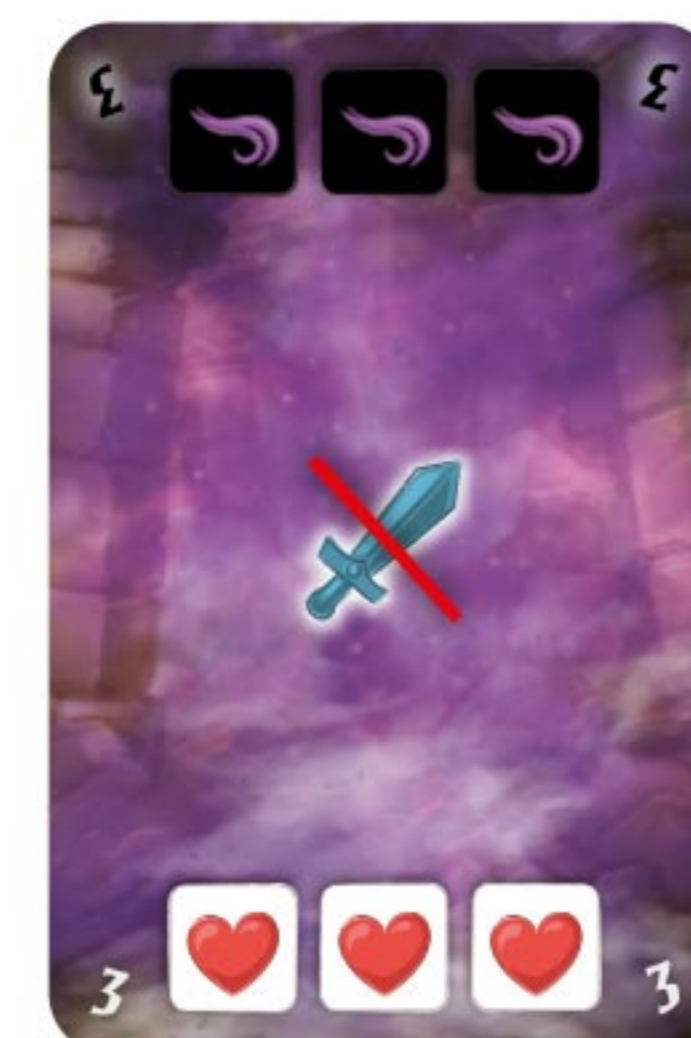
Un héroe inflingido con dos copias de esta conjuro aún puede jugar con dos dados, pero debe completar ambas cartas para cancelar el efecto.

Si un héroe tiene sus tres dados colocados en una carta cuando se le inflinge un conjuro de disipación, el héroe debe inmediatamente recuperar un dado de su elección para colocarlo en el icono de torbellino de la carta.

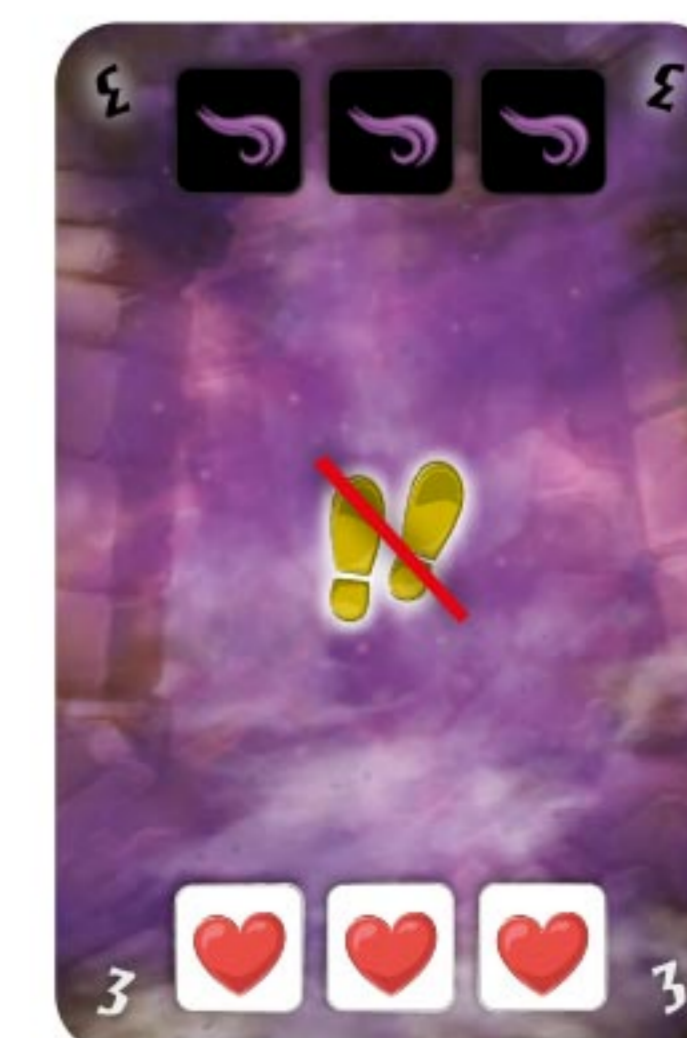
El héroe inflingido con una de estas cartas no puede colocar dados en el símbolo que se muestra en la carta:



...Fuego.



...Espada.



...Huella.



...Llave.

# ESCENARIOS

## Escenario 2

## Un puñado de monedas

### PREPARACIÓN

#### Lado de los héroes

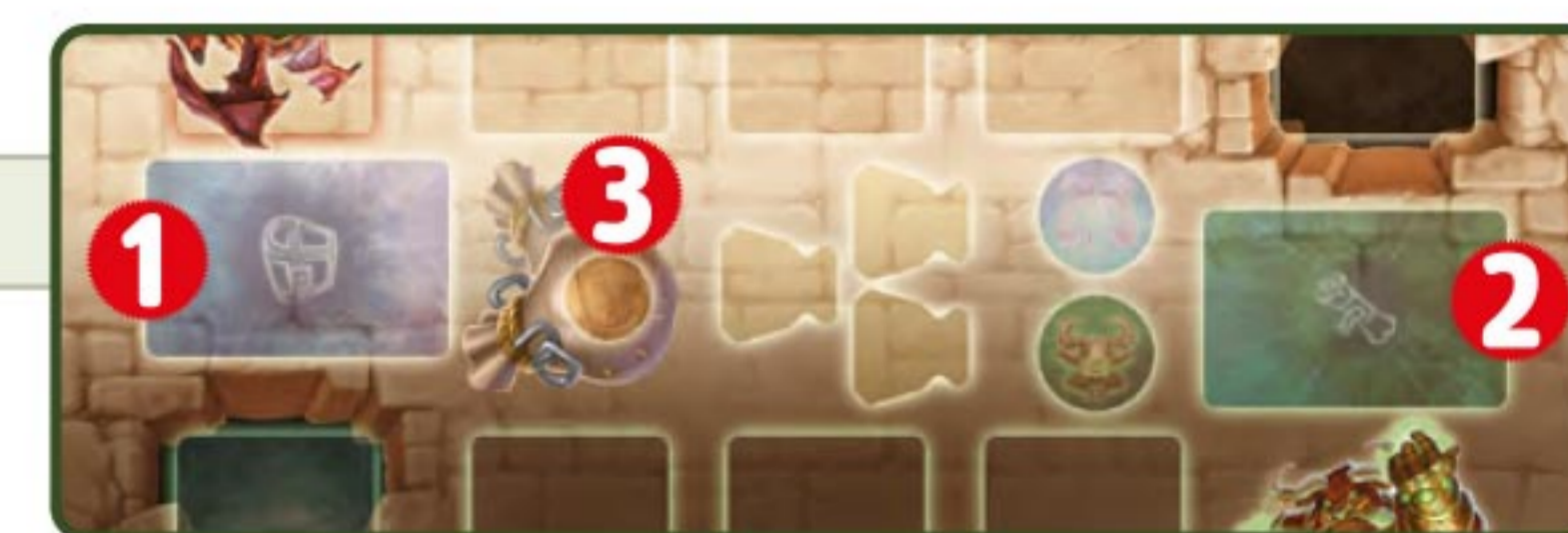
- Utiliza las cartas de Tarea estándar y todas las cartas de Tarea de oro.
- Forma la baraja de Tarea descartando las cartas con un número en el dorso mayor que el número de jugadores. Baraja las cartas resultantes.
- Añade la loseta de dragón (utiliza el lado que corresponda con el número de jugadores) en su espacio en el lado de los héroes del tablero; coloca el peón de dragón encima.
- Las 3 cartas de Tarea iniciales deben ser estándar. Devuelve a la baraja las Tareas de Oro reveladas (mezcla la baraja una vez completada la preparación).
- Cada héroe coloca su loseta de héroe lado indemne boca arriba delante suyo.

#### Lado del hechicero

Utiliza las siguientes cartas de conjuro para formar la baraja de Conjuros y a continuación barájala:

- 6 cartas de Conjuro de confusión.
- 5 cartas de Conjuro de invocación.
- 5 cartas de Conjuro de dracología.
- 5 cartas de Conjuro de disipación.

#### Enmedio del tablero



Poloca las cartas de equipo **1**, de pergamino **2**, y el marcador de oro **3** en sus espacios respectivos del tablero. Los utilizarás al final de la ronda. VER APÉNDICE, PÁGINA 14

### Nuevo módulo de reglas

### MONEDAS DE ORO

#### Obtener monedas de oro

Un hechicero puede colocar dados en cartas de Tarea de oro que aparecen en el lado de los héroes (como si se tratara de una carta de Conjuro). Los dados se colocan en el lado del hechicero. El primer equipo que complete su lado de la Tarea gana la carta y se la queda.

Si el hechicero intenta completar la carta, debe hacerlo siguiendo las reglas descritas en la página 7 (Completar una carta de Conjuro).

Cuando la ronda acaba, el equipo **perdedor** gana el marcador de moneda.



El hechicero coloca dados negros en este lado de la carta.

Los héroes colocan sus dados en este lado de la carta.

#### Usar monedas durante una ronda

En cualquier momento de una ronda, un equipo puede descartar dos cartas de Tarea de oro que hayan ganado para descartar la carta superior de su baraja (sin mirarla).

#### Utilizando monedas entre rondas: la fase de mercado

**Entre rondas** cada equipo puede utilizar su oro (cartas y/o marcador) para comprar cartas de Equipo (héroes) o Pergaminos (hechicero).

Cuando ambos equipos hayan comprado todo lo que deséen (y puedan pagar), termina la fase de mercado. Mezcla **todas** las cartas de Tarea de oro con las cartas de Tarea estándar para la próxima ronda, y pon el marcador de moneda en su espacio del tablero una vez más.

#### ATENCIÓN

No puedes guardar monedas para más tarde. Tras la fase de mercado ningún equipo puede tener monedas.

#### Cartas de Pergamino

**Solo el hechicero puede obtener estas cartas.** Mantén las cartas de Pergamino que hayas obtenido delante tuyo. Puedes utilizarlas tantas veces como desees, durante el resto de la partida.

#### Cartas de Equipo

**Solo los héroes pueden obtener estas cartas.** Los héroes deciden que carta obtener, y a que héroe se le asigna permanentemente. Cada carta de Equipo que compres beneficiará a un solo héroe durante el resto de la partida. Cada héroe guarda sus cartas de Equipo delante suyo. Un héroe puede utilizar sus cartas de Equipo tantas veces como desee, durante el resto de la partida.



APÉNDICES

Cartas de oro



Cartas de Equipo



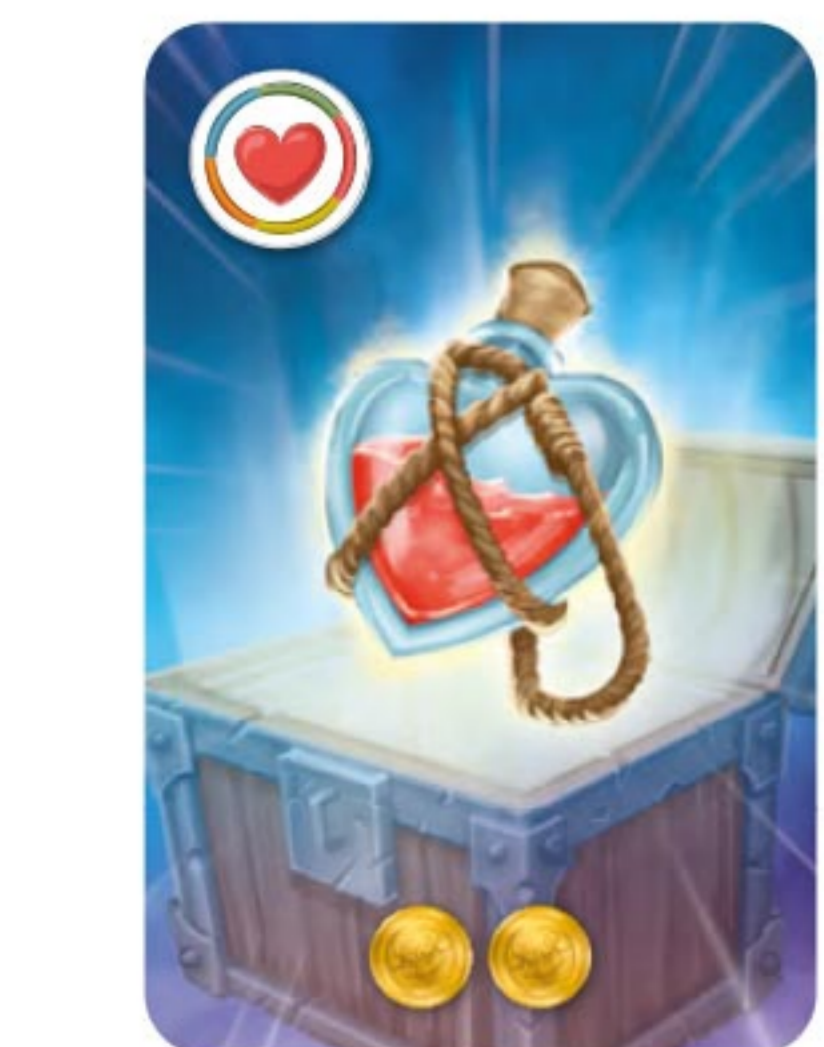
← Puedes utilizar los símbolos comodin como símbolos de Fuego.  
**Coste de compra:** 1 moneda de oro.

Puedes utilizar los símbolos comodin como símbolos de Huella.  
**Coste de compra:** 1 moneda de oro.



← Puedes utilizar los símbolos comodin como símbolos de Llave.  
**Coste de compra:** 1 moneda de oro.

Puedes utilizar los símbolos comodin como símbolos de Espada.  
**Coste de compra:** 1 moneda de oro.



← Puedes utilizar los símbolos comodin como símbolos de Corazón.  
**Coste de compra:** 2 monedas de oro.

Puedes utilizar los símbolos comodin como cualquier símbolo.  
**Coste de compra:** 3 monedas de oro.



Cartas de Pergamino



← Puedes cambiar un dado de su lado Planta a su lado de Agua (y vice versa). Debes rotar el dado físicamente hacia la cara deseada (Planta o Agua).  
**Coste de compra:** 2 monedas de oro.

Puedes cambiar un dado de su lado → Planta a su lado de Aire (y vice versa). Debes rotar el dado físicamente hacia la cara deseada (Planta o Aire).  
**Coste de compra:** 2 monedas de oro.



← Puedes intercambiar una de tus cartas de Conjuro disponibles con el conjuro en lo alto de la baraja.  
**Coste de compra:** 1 moneda de oro.

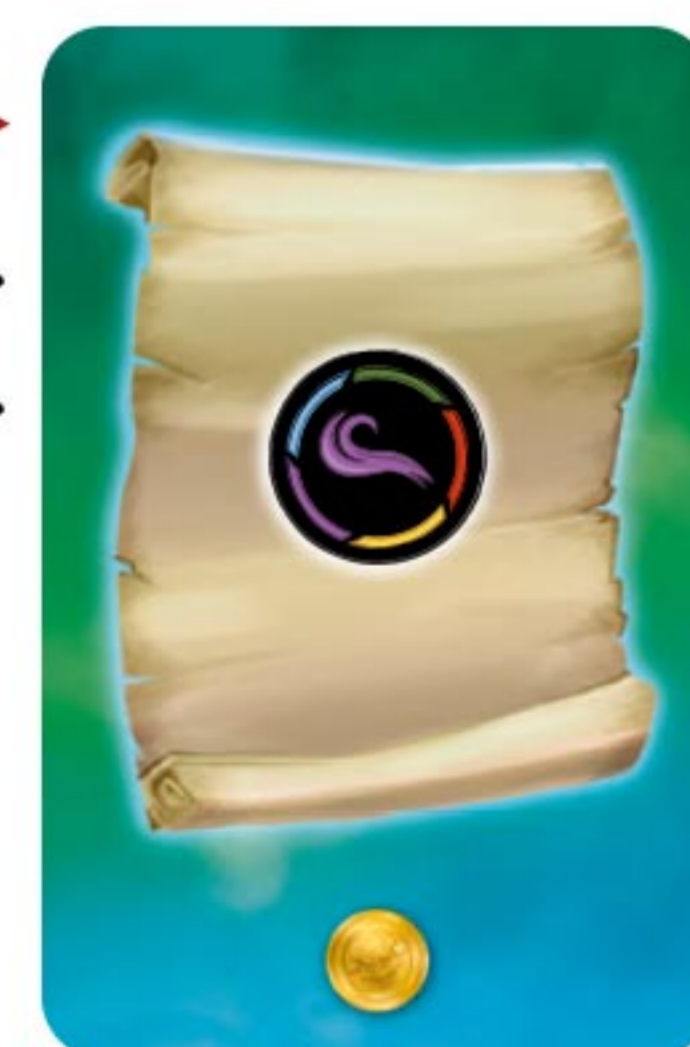
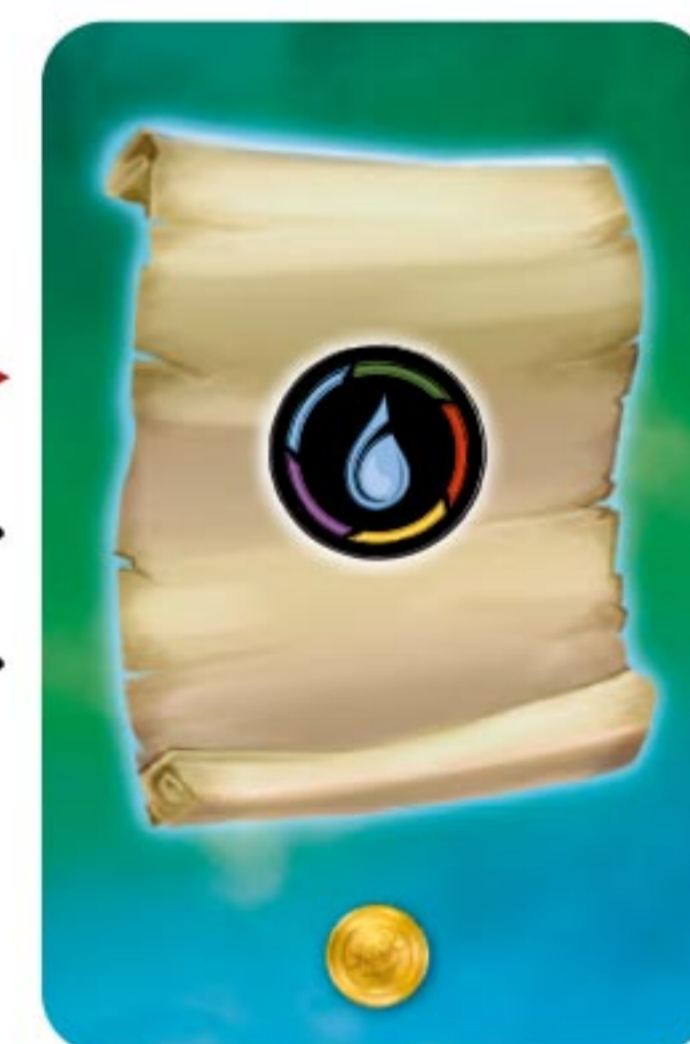


← Puedes colocar símbolos Comodín en las casillas de Planta.  
**Coste de compra:** 1 moneda de oro.



← Coloca 2 símbolos de Relámpago en esta carta para quitar **todos** los dados de héroe en una carta o loseta) de tu elección que no haya sido completada.  
**Coste de compra:** 2 monedas de oro.

Coloca 5 Fuego aquí → para avanzar el dragón 1 espacio.  
**Coste de compra:** 3 monedas de oro.



#### PREPARACIÓN

##### Lado de los héroes

- Utiliza las cartas de Tarea estándar y las cartas de Tarea de oro.
- Forma la baraja de Tarea descartando las cartas con un número en el dorso mayor que el número de jugadores. Baraja las cartas resultantes.
- Añade la loseta de dragón (utiliza el lado que corresponda con el número de jugadores) en su espacio en el lado de los héroes del tablero; coloca el peón de dragón encima.
- Las 3 cartas de Tarea iniciales deben ser estándar. Devuelve a la baraja las Tareas de oro reveladas (mezcla la baraja una vez completada la preparación).
- Cada héroe coloca su loseta de héroe lado indemne boca arriba delante suyo.

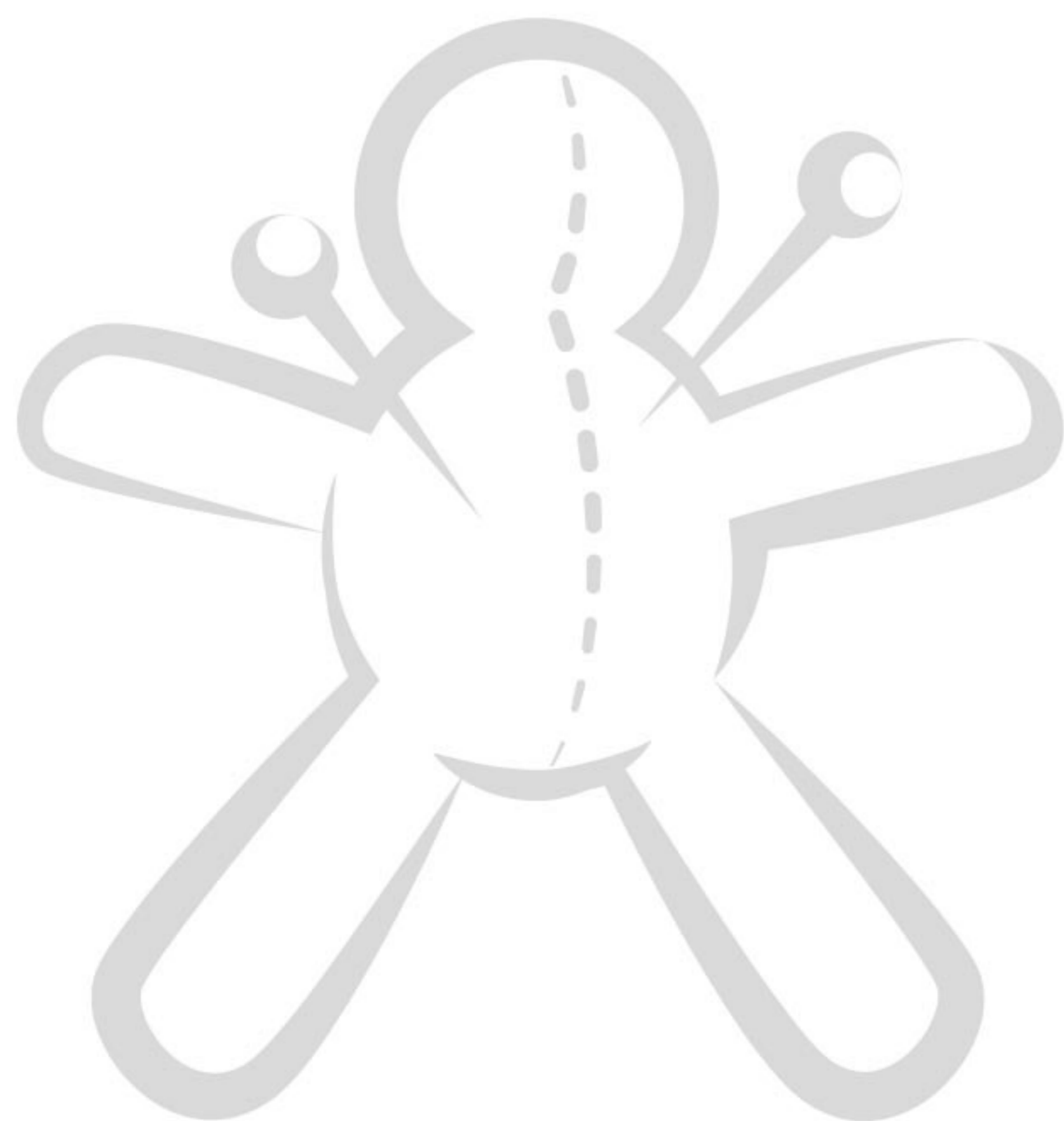
##### Lado del hechicero

Utiliza las siguientes cartas de conjuro para formar la baraja de Conjuros y a continuación barájala:

- 5 cartas de Conjuro de confusión.
- 4 cartas de Conjuro de invocación.
- 5 cartas de Conjuro de dracología.
- 4 cartas de Conjuro de disipación.
- 4 cartas de Conjuro de maldición. VER APÉNDICE A LA DERECHA

##### Enmedio del tablero

Coloca las cartas de Equipo, de Pergamino, y el marcador de Moneda en sus espacios respectivos del tablero.



#### CONJUROS DE MALDICIÓN

Cuando completas una de estas cartas colócala en el lado de los Héroes, **al lado del tablero** (no en la baraja de Tareas!). Hasta que los héroes completen esta carta (como si fuera una carta de Tarea) están bajo los efectos de la maldición.

Cada vez que veas que los héroes se olviden de los efectos de una maldición, el hechicero puede recordárselo y a continuación puede descartar la carta en lo alto de la baraja de Conjuros sin mirarla.

#### APÉNDICE

##### Cartas de Conjuro de maldición



- Los héroes no pueden hablar. Si los héroes se ven afectados por más de una copia de esta carta, los héroes continúan jugando en silencio. Ambas cartas deben ser completadas para cancelar el efecto.



- Los héroes solo pueden usar una mano para jugar; la otra mano debe estar en su espalda. Si los héroes se ven afectados por las dos copias de esta carta, cada uno continúa jugando con una mano. Ambas cartas deben ser completadas para cancelar el efecto.



- Cuando dos héroes contribuyen a completar una carta (sin importar el tipo) o una loseta de dragón, deben chocar las manos antes de recoger sus dados. Si un héroe completa una carta o loseta de dragón sin ayuda, éste debe dar una palmada. Si los héroes se ven afectados por más de una copia de esta carta, los efectos no se acumulan. Aun así, ambas cartas deben ser completadas para cancelar el efecto.

## Escenario 4

### El camino de los malditos

#### PREPARACIÓN

##### Lado de los héroes

- Utiliza las cartas de Tarea estándar y las cartas de Tarea de oro.
- Forma la baraja de Tarea descartando las cartas con un número en el dorso mayor que el número de jugadores. Baraja las cartas resultantes.
- Añade la loseta de dragón (utiliza el lado que corresponda con el número de jugadores) en su espacio en el lado de los héroes del tablero; coloca el peón de dragón encima.
- Las 3 cartas de Tarea iniciales deben ser estándar. Devuelve a la baraja las Tareas de oro reveladas (mezcla la baraja una vez completada la preparación).
- Al principio de cada ronda coloca un número de marcadores de alma en el tablero según el número de héroes:
  - 7 marcadores si hay 2 héroes.
  - 8 marcadores si hay 3-4 héroes.
- Ponlos en una pila de suministros común para los héroes.
- Cada héroe coloca su loseta de héroe lado indemne boca arriba delante suyo incluso si acabó herido en la ronda anterior.



##### Lado del hechicero

Utiliza las siguientes cartas de conjuro para formar la baraja de Conjuros y a continuación barájala:

- 4 cartas de Conjuro de confusión.
- 3 cartas de Conjuro de invocación.
- 5 cartas de Conjuro de dracología.
- 4 cartas de Conjuro de disipación.
- 4 cartas de Conjuro de maldición.
- 5 cartas de Conjuro de perdición. VER APÉNDICE, PÁGINA 17

##### Enmedio del tablero

Coloca las cartas de Equipo, de Pergamino, y el marcador de moneda en sus espacios respectivos del tablero.

#### Nuevo módulo de reglas

#### CONJUROS DE PERDICIÓN

Una carta de conjuro de Perdición permite al hechicero herir a un héroe y conseguir un marcador de Alma. **Si el hechicero consigue todos los marcadores de Alma, el hechicero gana la ronda.** Este es el tercer y último método que puede utilizar un hechicero para ganar.

Hay dos tipos diferentes de conjuros de maldición:

- El primer tipo hiera a un héroe (a elección del hechicero). A continuación, el hechicero obtiene un marcador de Alma por **cada** héroe que esté herido en ese instante (incluyendo el que acaba de ser herido) + .



Lado del hechicero

- 1 El hechicero completa una carta de conjuro de Maldición.
- 2 El hechicero decide herir al clérigo (porque el guerrero y bardo ya están heridos).
- 3 Como hay 3 héroes heridos, el hechicero obtiene 3 marcadores de Alma.

- El segundo tipo hiera a dos héroes + pero el hechicero no obtiene marcadores de alma.

##### Héroes heridos

Cuando un héroe está herido, el jugador gira su loseta de héroe al lado herido **y continúa la partida normalmente.** Para ser curado, la loseta de héroe debe ser completada como si fuera una carta de Tarea (con solo 1-2 colores de dado, etc). Un héroe herido puede curarse a si mismo. Una vez el loseta de héroe ha sido completada, el héroe se cura, y gira su loseta de héroe al lado indemne.



## ATENCIÓN

- Curar a un héroe evita que el hechicero consiga muchos marcadores de alma cuando completa una carta de Perdición (que permita conseguir marcadores).
- El hechicero puede utilizar Conjuros de confusión (y la carta de Pergamino que permite quitar los dados colocados en una carta) para afectar una loseta de héroe.

## APÉNDICE

### Cartas de Conjuro de perdición

Dorso



Dorso



## Escenario 5

### La confrontación

#### PREPARACIÓN


##### Lado de los héroes

- Utiliza las cartas de tarea Estándar, las cartas de Tarea de oro, y las cartas de Tarea de confrontación. VER EL APÉNDICE A CONTINUACIÓN
- Forma la baraja de Tarea descartando las cartas con un número en el dorso mayor que el número de jugadores. Baraja las cartas resultantes.
- Añade la loseta de dragón (utiliza el lado que corresponda con el número de jugadores) en su espacio en el lado de los héroes del tablero; coloca el peón de dragón encima.
- Las 3 cartas de Tarea iniciales deben ser estándar. Devuelve a la baraja cualquier otro tipo de Tarea revelada (mezcla la baraja una vez completada la preparación).
- Al principio de cada ronda coloca un número de marcadores de alma en el tablero según el número de héroes:
  - 7 marcadores con 2 héroes.
  - 8 marcadores con 3-4 héroes.
 Ponlos en una pila de suministros común para los héroes.
- Cada héroe coloca su loseta de héroe lado indemne boca arriba delante suyo incluso si acabó herido en la ronda anterior.

##### Lado del hechicero

Utiliza las siguientes cartas de conjuro para formar la baraja de Conjuros y a continuación barájala:

- 4 cartas de Conjuro de Confusión.
- 3 cartas de Conjuro de Invocación.
- 5 cartas de Conjuro de Dracología.
- 4 cartas de Conjuro de Disipación.
- 4 cartas de Conjuro de Maldición.
- 5 cartas de Conjuro de Perdición.

Al principio de cada ronda, coloca un número de marcadores de Vida  en su casilla del tablero según el número de jugadores:

- 4 marcadores de Vida si hay 2 héroes.
- 5 marcadores de Vida si hay 3 héroes.
- 6 marcadores de Vida si hay 4 héroes.



##### Enmedio del tablero

Coloca las cartas de Equipo, de Pergamino, y el marcador de Moneda en sus espacios respectivos del tablero.

#### Nuevo módulo de reglas

#### CARTAS DE TAREA DE CONFRONTACIÓN

Cuando una carta de Tarea de confrontación es revelada, ésta puede ser completada por los héroes y por el hechicero (como si fuera una carta de Conjuro)



El hechicero coloca dados negros en este lado de la carta

Los héroes colocan sus dados en este lado de la carta.

##### Si los héroes completan la carta

1. Obtienen un marcador de Vida del hechicero. Si este era el último marcador de vida, los héroes ganan la ronda. Este es el segundo y último método que pueden utilizar los héroes para ganar.
2. Quitan sus dados de la carta (dejando los dados del hechicero en su sitio, si los hubiera) y los relanzan para continuar jugando.
3. Dejan la carta donde está. La carta puede ser completada otra vez.

##### Si el hechicero completa la carta

1. Todos los dados son recuperados por sus propietarios (hechicero y héroes). Esos dados deben ser relanzados para continuar jugando.
2. Descarta la carta de Tarea de confrontación.
3. Un héroe revela una nueva carta de Tarea (que podría ser otra carta de Tarea de confrontación). Si la baraja de Tareas se acaba, los héroes ganan la ronda.

#### APÉNDICE

##### Cartas de Tarea de confrontación



Dorso

## Escenario 6

### La prueba definitiva

Nuevo módulo de reglas

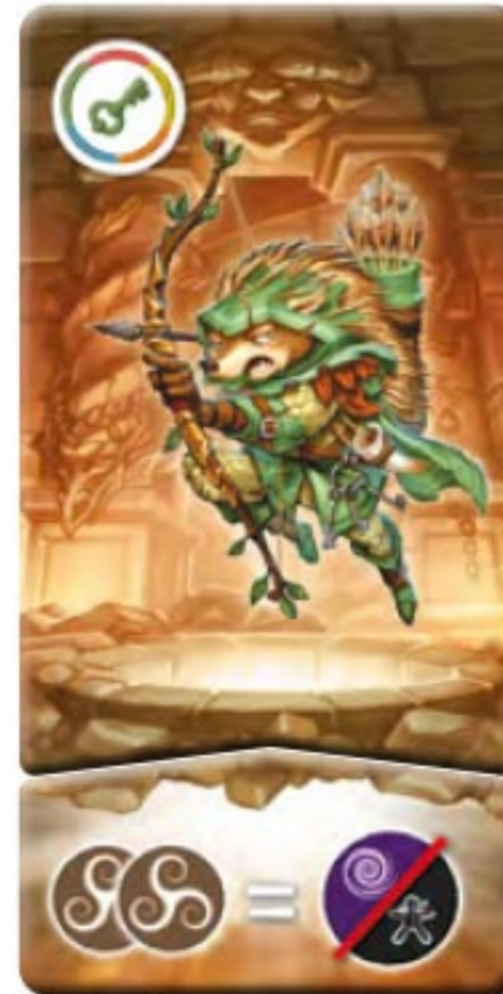
#### PREPARACIÓN

##### Lado de los Héroes

- 🛡 Utiliza las cartas de Tarea estándar, de oro, y de confrontación.
- 🛡 Forma la baraja de Tarea descartando las cartas con un número en el dorso mayor que el número de jugadores. Baraja las cartas resultantes.
- 🛡 Añade la loseta de dragón (utiliza el lado que corresponda con el número de jugadores) en su espacio en el lado de los héroes del tablero; coloca el peón de dragón encima.
- 🛡 Las 3 cartas de Tarea iniciales deben ser estándar. Devuelve a la baraja cualquier otro tipo de Tarea revelada (mezcla la baraja una vez completada la preparación).
- 🛡 Al principio de cada ronda coloca un número de marcadores de Alma según el número de jugadores:
  - 🛡 7 marcadores de Alma si hay 2 héroes.
  - 🛡 8 marcadores de Alma si hay 3-4 héroes.

Ponlos en una pila de suministros común para los héroes.

- 🛡 Cada héroe coloca su loseta de héroe lado indemne boca arriba delante suyo incluso si acabó herido en la ronda anterior, y la conecta con la loseta de habilidad del mismo color.



##### Lado del hechicero

Utiliza las siguientes cartas de conjuro para formar la baraja de Conjuros y a continuación barájala:

- 👁 0 cartas de Conjuro de confusión.
- 👁 3 cartas de Conjuro de invocación.
- 👁 5 cartas de Conjuro de dracología.
- 👁 3 cartas de Conjuro de disipación.
- 👁 3 cartas de Conjuro de maldición.
- 👁 5 cartas de Conjuro de perdición.
- 👁 3 cartas de Conjuro de regresión. VER APÉNDICE, PÁGINA 20

Al principio de cada ronda, coloca un número de marcadores de vida en su casilla del tablero según el número de jugadores:

- 👁 4 marcadores de Vida si hay 2 héroes.
- 👁 5 marcadores de Vida si hay 3 héroes.
- 👁 6 marcadores de Vida si hay 4 héroes.

##### Enmedio del tablero

Coloca las cartas de Equipo, cartas de Pergamino, y marcadores de Moneda en sus espacios respectivos del tablero.

#### EXPERIENCIA

##### Lado de los Héroes

Los héroes que ayudaron a completar una carta de Tarea deciden quien se queda la carta boca abajo cerca de su loseta de Héroe. Ahora, cada carta de Tarea representa 1 punto de experiencia.

Los héroes no pueden dar o prestar puntos de experiencia.

Cada héroe tiene una loseta de Habilidad que permite al héroe gastar experiencia (descartar cartas de Tarea) para utilizar una habilidad especial. Puedes utilizar la habilidad cuando quieras y tantas veces como desees, siempre y cuando pagues los puntos de experiencia por cada activación.

Cada Héroe tiene su propia loseta de Habilidad:



- 🛡 **El bardo** puede inmediatamente curar a un héroe sin colocar dados en el lado herido de la loseta de Héroe.  
**Coste por uso:** 3 puntos de experiencia.



- 🛡 **El guardabosques** puede descartar un conjuro de Disipación o Maldición que está afectando a los héroes.  
**Coste por uso:** 3 puntos de experiencia.



- 🛡 **El guerrero** puede hacer retroceder al dragón un espacio.  
**Coste por uso:** 3 puntos de experiencia.



- 🛡 **El clérigo** puede cambiar el dado de cualquier héroe a su lado comodín.  
**Coste por uso:** 1 punto de experiencia.

##### Lado del hechicero

Cuando completas una carta de Conjuro de Regresión, puedes hacer que **1 héroe** 🛡 o **cada héroe** 🛡 pierda un punto de experiencia, **según la carta de Conjuro de Regresión.**

Debes anunciar quien debe perder 1 punto de experiencia, y el héroe (o héroes) indicados deben cumplir inmediatamente.



## Escenario 6

(continuado)

### APÉNDICE

Cartas de Conjuro de regresión

Dorso

Dorso



# RUSH OUT!

DESIGNADOR

**Thomas DUPONT**

ILLUSTRADOR

**Alexandre BONVALOT**

DIRECTOR DE ARTE

**Marie OOMS**

GESTOR DE DESARROLLO

**Michaël DEROBERTMASURE**

GERENTE DEL PROYECTO

**Didier DELHEZ**

TRADUCTOR

**Nathan MORSE**

CORRECTOR DE PRUEBAS

**Robin HILL**



rue Sanson 4  
5310 Longchamps  
Belgium

[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)



**RUSH OUT!  
EN 3 PALABRAS  
SEGÚN**

**THOMAS,  
EL DISEÑADOR...**

### Frenético

Lo primero que observas en una partida de Rush Out! es sin duda la energía y el frenesí de los jugadores lanzando los dados. Súmale a eso las diversas acciones que pueden hacer en el tablero central, y obtienes un apasionante caos organizado.

### Asimétrico

El juego enfrenta dos lados uno contra otro; aunque usan las mismas reglas, cada bando evoluciona de manera diferente. En un lado, un grupo de héroes coopera, intentando controlar la presión ejercida por su adversario. En el otro lado, un hechicero juega en solitario desarrollando tácticas para vencer a los intrusos.

### Adictivo

Juegas una partida e inmediatamente quieres jugar otra vez. La atmósfera se lleva a los jugadores, y les deja pensar en solo una cosa: jugar una y otra vez, ya sea para vengarse, probar un nuevo rol o para ver que nueva aventura les traerá el siguiente escenario. 🧠

**EL DISEÑADOR:** "Antes que nada, quisiera agradecer a Cécile, mi amor, por el soporte y los numerosas partidas de pruebas. Un gran gracias a mis amigos de GRAL y l'Heure du Jeu. Gracias a todos por las pruebas, y en particular a Tony, Antoni, Henri y Julian. Finalmente, gracias a Alexandre Bonvalot por las magníficas ilustraciones y todo el equipo de Sit Down! por el gran trabajo que han hecho. Disfrutad el juego!"

**EL EDITOR** agradece a las numerosas pruebas y los relectores: Alain, el club Esprits Joueurs (BE-Mons), Jean-Jacques, Romain y Sophie.

Un juego de Sit Down! publicado originalmente por Megalopole y en español por 2Tomatoes Games. ©Megalopole (2021). Todos los derechos reservados. • Este juego sólo puede utilizarse para fines recreativos privados. ¡PRECAUCIÓN! No apto para niños menores de 3 años. Este juego contiene partes pequeñas que pueden ser ingeridas o inhaladas. Guarde esta información. • Las imágenes no son vinculantes. Las formas o colores pueden cambiar. • Cualquier reproducción de este juego, en su totalidad o en parte, en cualquier medio, ya sea físico o electrónico, está estrictamente prohibida sin la autorización escrita de Megalopole.