

RUSH OUT!



Sedentos por aventura e fama, alguns aventureiros corajosos, submergem num labirinto subterrâneo. Assim que encontram o tesouro, um feiticeiro poderoso desperta do seu torpor e começa a caçá-los. A única oportunidade que os aventureiros têm de sobreviver é fugir em direção à saída enquanto enfrentam os feitiços terríveis que o feiticeiro lança sobre eles.

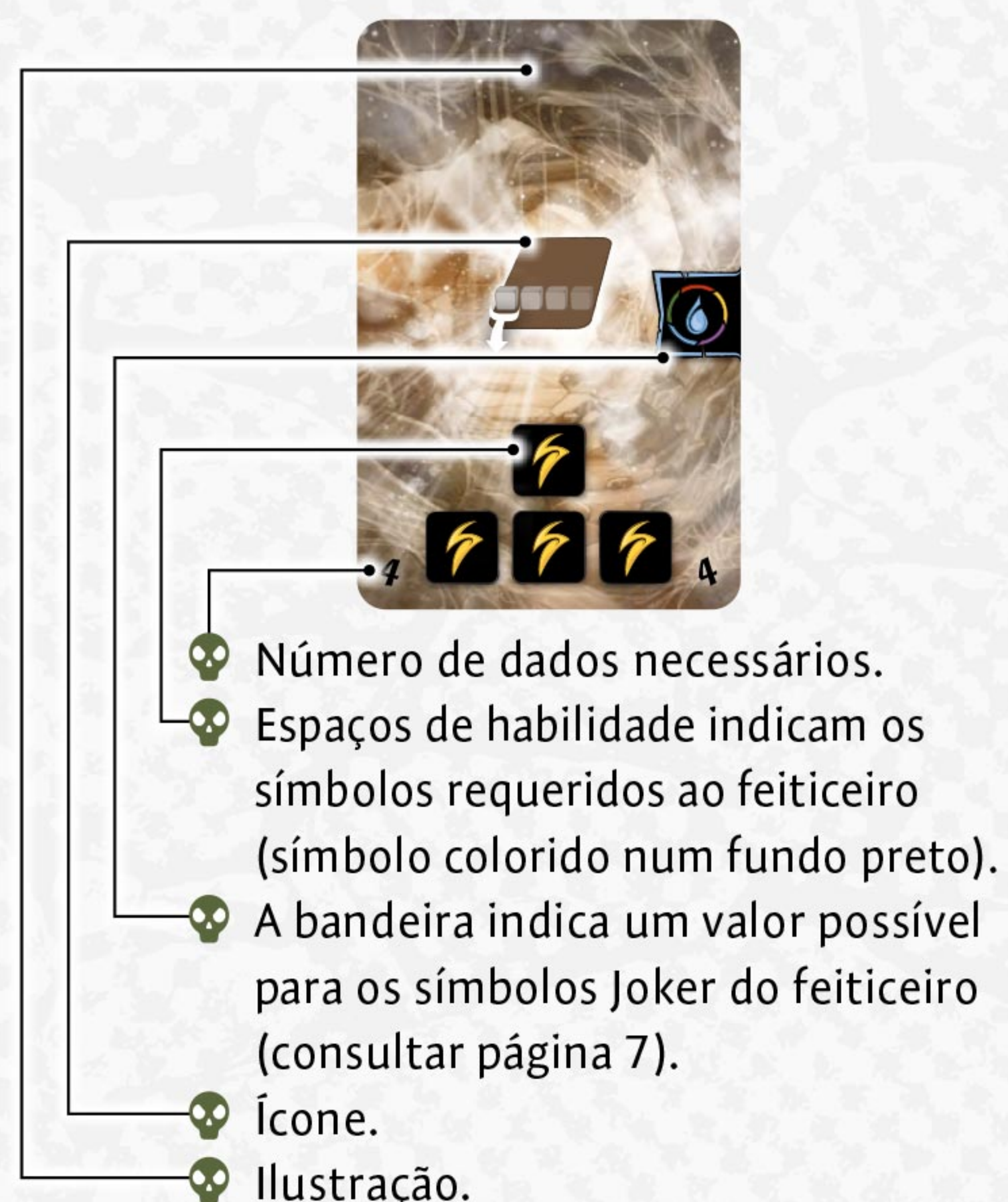
COMPONENTES

Conteúdos

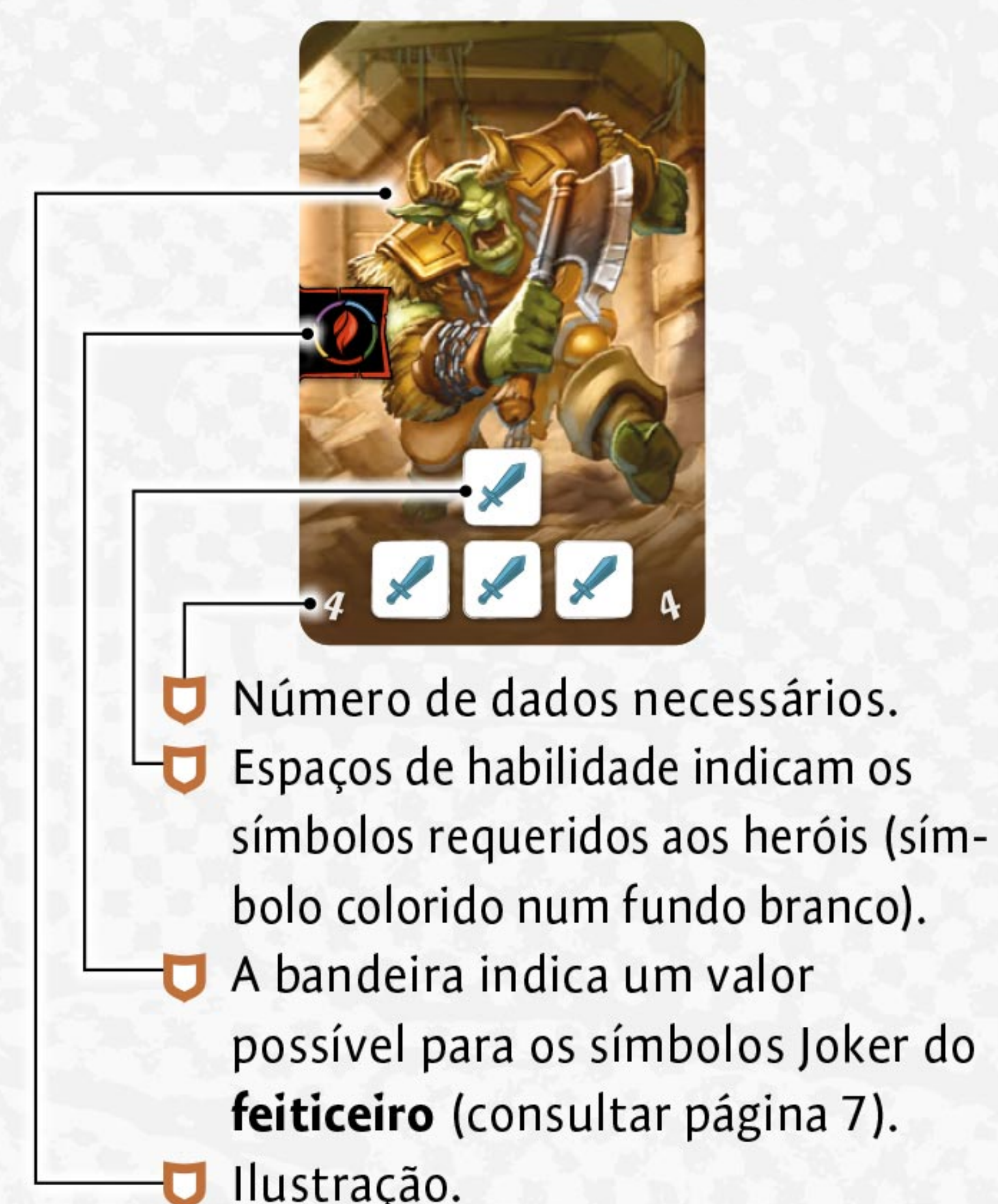
- 1 livro de regras
- 17 dados:
 - 12 dados de Heróis (3 de cada uma das cores: verde, castanho, azul e branco)
 - 5 dados de Feiticeiro (de cor preta)
- 94 cartas:
 - 47 cartas de Feitiço:
 - 8 cartas de Feitiço de Confusão
 - 7 cartas de Feitiço de Convocação
 - 6 cartas de Feitiço de Dracologia
 - 6 cartas de Feitiço de Dissipação
 - 6 cartas de Feitiço de Maldição
 - 7 cartas de Feitiço de Condenação
 - 6 cartas de Feitiço de Regressão
 - 29 cartas de Desafio:
 - 20 cartas de Desafio Padrão
 - 4 cartas de Desafio de Moedas
 - 5 cartas de Desafio de Confrontação
 - 10 cartas de Equipamento
 - 8 cartas de Pergaminho
- 1 tabuleiro de jogo
- 1 Peão de Madeira Dragão
- 31 Componentes em cartão:
 - 4 peças Herói
 - 4 símbolos Jogador
 - 1 peça Dragão
 - 3 símbolos Troféu
 - 1 símbolo Moeda
 - 8 símbolos Alma
 - 6 símbolos Vida
 - 4 peças Habilidade

Lição de Anatomia

CARTA DE FEITIÇO



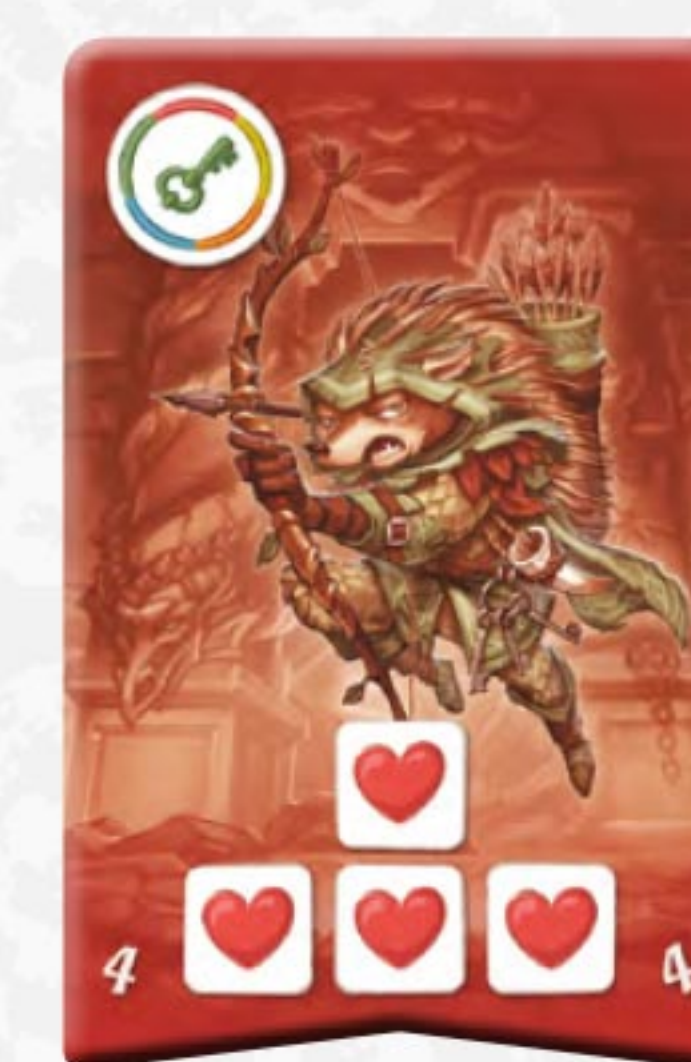
CARTA DE DESAFIO



PEÇA HERÓI



Lado Ileso



Lado Ferido

RESUMO DO JOGO

Rush Out! é um jogo de velocidade em que um dos jogadores desempenha o papel de Feiticeiro e os restantes jogadores encarnam os Heróis. O objetivo do Feiticeiro será recuperar o tesouro aos Heróis. A primeira equipa que esgotar o seu baralho de cartas ganha o jogo.

Não existem turnos durante o jogo. Todos os jogadores lançam o dado em simultâneo, tão rápido quanto possível e as vezes que quiserem, sem esperarem pelos restantes jogadores, para completar as cartas que precisam de descartar à sua frente. Esta regra é válida para o Feiticeiro e Heróis. Todos os jogadores realizam as suas ações em simultâneo!

A comunicação pode ser a chave de sucesso para os Heróis.

DEFINIÇÕES

COMPLETA: Sempre que cada barra de Habilidade numa carta/peça esteja preenchida com um dado, essa carta/peça é considerada **completa**.

COR DO DADO: Quando nos referimos à cor do dado, significa a cor do corpo do dado e não a cor do ícone.

IMPORTANTE

Durante o jogo, as cartas do baralho e as cartas descartadas de cada jogador não podem ser olhadas nem contadas.



OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é revelarmos a última carta do nosso baralho de cartas antes da equipa adversária. Existem outras condições de vitória que dependem do cenário do jogo. No entanto, **só** é necessário cumprir **uma** condição de vitória para terminar o jogo.

O feiticeiro confronta todos os heróis sozinhos. Os heróis ganham ou perdem enquanto grupo.



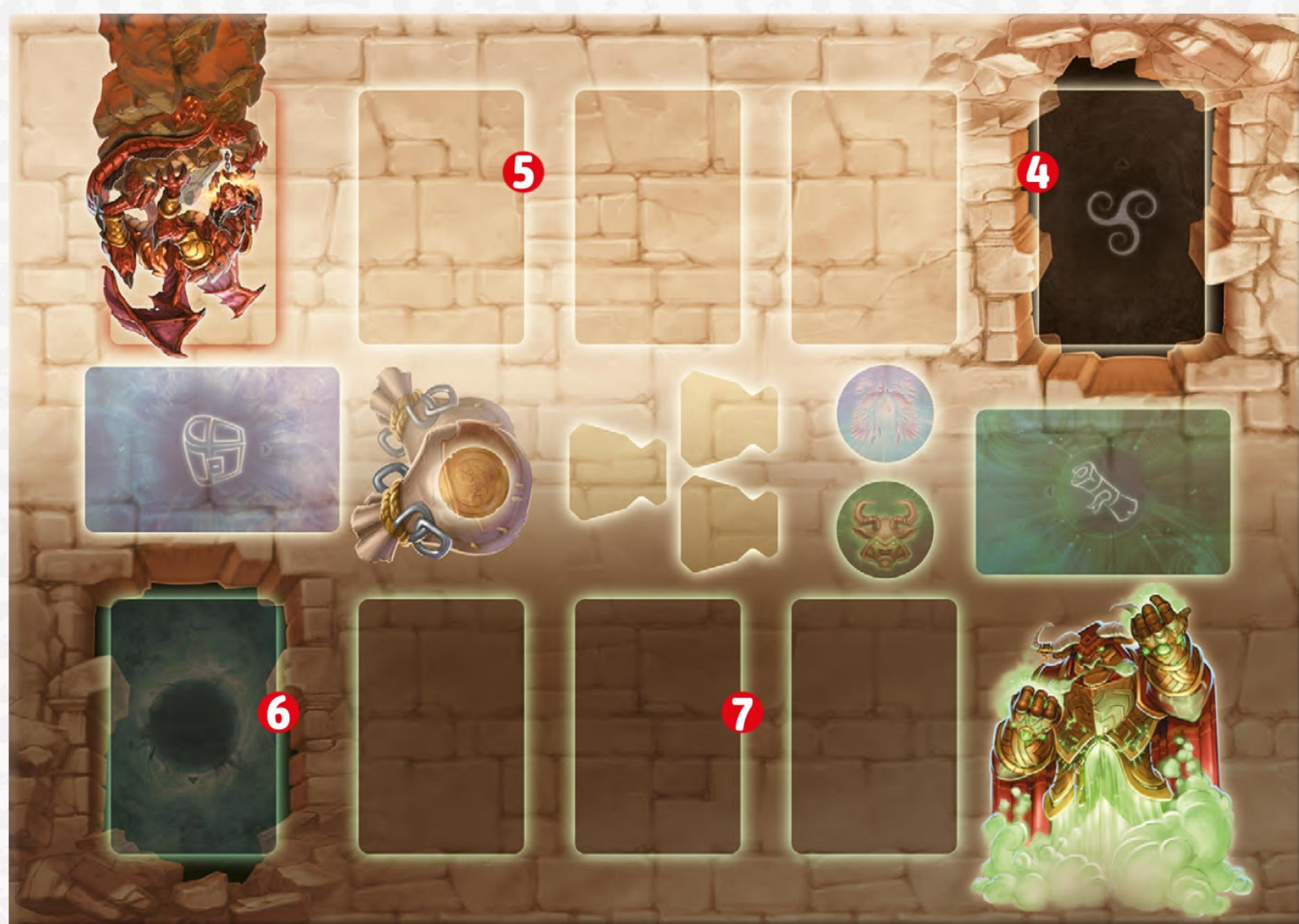
PREPARAÇÃO

IMPORTANTE

Nas regras seguintes é importante não confundir o **número de jogadores** com o **número de heróis**. O número de jogadores é sempre mais 1 (o feiticeiro) do que o número de heróis!
Por exemplo, num jogo com 4 jogadores, há 3 heróis e 1 feiticeiro.

Colocar o tabuleiro de jogo de modo acessível para todos os jogadores e de forma a que o feiticeiro esteja de frente para os heróis. Escolher um treino de instrução ou cenário (consultar página 8 mais tarde).

Cada jogador escolhe uma personagem: um herói (retira a peça Herói **1** correspondente, colocando o lado lleso virado para cima), ou o Feiticeiro (cuja ilustração se encontra impressa no tabuleiro). O feiticeiro retira 5 dados pretos **2** enquanto cada herói escolhe uma cor de jogador e retira 3 dados e um símbolo de jogador dessa cor **3**. Guardar algum espaço na mesa, do outro lado do tabuleiro, para descartar cartas.



Lado dos Heróis

Lado do Feiticeiro



LADO DOS HERÓIS

- Baralhar todas as cartas de Desafio requeridas pelo treino de instrução ou cenário selecionado (consultar página 8 mais tarde). Cada treino de instrução e cenário indica a tipologia de cartas que o jogador necessita.
- Colocar o baralho das cartas de Desafio viradas para baixo no seu espaço **4**.
- Revelar as 3 primeiras cartas de Desafio, viradas para cima, nos seus espaços ao lado do baralho de cartas **5**. Estas cartas chamam-se cartas "disponíveis". Estes três espaços indicam quais as cartas a que os heróis podem aceder durante o jogo.

LADO DO FEITICEIRO




- Baralhar todas as cartas de Feitiço requeridas pelo treino de instrução ou cenário selecionado (consultar a página 8 e seguintes). Cada treino de instrução e cenário indica a tipologia e o número de cartas necessárias de acordo com o número total de jogadores.
- Colocar o baralho das cartas de Feitiço assim preparado, virado para baixo, no seu espaço **6**.
- Revelar as 3 primeiras cartas de Feitiço, viradas para cima, nos seus espaços ao lado do baralho de cartas **7**. Estas cartas chamam-se cartas "disponíveis". Estes três espaços indicam quais as cartas a que o feiticeiro pode aceder durante o jogo.

NOTAS

- Alguns elementos visíveis na ilustração acima não foram explicados intencionalmente. A preparação do jogo descrita acima será concluída mais tarde neste livro de regras; no entanto, depende de acrescentar elementos para o treino de instrução e cenários que se seguem.
- Se o Feiticeiro for experiente e estiver a enfrentar heróis amadores, remover 2 cartas de Desafio aleatoriamente e sem olhar para elas. Isto facilita o jogo para os Heróis.

JOGAR O JOGO

Jogar como Herói

Todos os Heróis jogam de forma cooperativa contra o feiticeiro. Cada equipa recolhe as suas cartas de Desafio. O número de cartas de Desafio a distribuir depende do número de jogadores (que é igual ao número dos heróis + o feiticeiro). Cada equipa tentará completar as suas cartas com a maior rapidez possível. Lembre-se que todos jogam simultaneamente sem esperar pela vez dos outros jogadores. As regras do jogo mencionadas abaixo aplicam-se a cada herói ao mesmo tempo e não necessariamente de forma sincronizada com cada jogador (*por exemplo, o jogador castanho pode estar a colocar o dado ao mesmo tempo que o jogador azul está a lançar novamente o dado*)! Durante o jogo realizam-se as seguintes ações:  Lançar os dados,  Colocar dados numa carta de Desafio,  Completar a carta de Desafio



LANÇAR OS DADOS

Assim que o Feiticeiro inicia o jogo, cada jogador pode lançar os seus dados. Após o primeiro lançamento, cada jogador pode relançar os dados as vezes que necessitar. Antes de cada novo lançamento, pode-se recuperar um ou mais dados de uma Carta de Desafio incompleta (sem descartar a carta de Desafio), mas cada jogador **deve** lançar novamente os dados antes de os voltar a colocar numa outra carta de Desafio.


COLOCAR DADOS NUMA CARTA DE DESAFIO


Lance e volte a lançar os dados que lhe pertencem (da sua cor) e que não estejam numa Carta de Desafio as vezes que necessitar, sem esperar pelo Feiticeiro ou pelos outros Heróis, até obter os símbolos requeridos para completar (ou pelo menos contribuir) para a carta de Desafio. Após cada lançamento, pode colocar os dados que desejar numa **única** carta de Desafio.

Regras para Colocar um Dado numa Carta




-  A face visível no topo do dado deve ser igual aos símbolos da Carta de Desafio escolhida **ou** ser o símbolo Joker  (ver a caixa na página 5).



-  Dados da mesma cor **não podem** estar em diversas cartas de Desafio.

-  Uma carta de Desafio **não pode** ter mais do que 2 cores diferentes de dados do Herói.



-  **Todos** os dados de um jogador Herói não colocados numa carta de Desafio têm de ser **lançados novamente em conjunto**; não se pode colocar uns dados de parte e lançar novamente apenas os restantes.
-  **Não se pode** transferir um dado de uma carta de Desafio para outra sem primeiro o lançar de novo.
-  **Não se pode** colocar um dado de parte para ser utilizado mais tarde. Devem ser lançados novamente todos os dados que não foram colocados numa carta de Desafio em progresso.

COMPLETAR UMA CARTA DE DESAFIO

Uma carta de Desafio é considerada completa quando todos os espaços da Barra de Habilidades contêm um dado que mostre um símbolo igual ao do espaço respetivo ou o símbolo Joker (ver a caixa à sua direita).



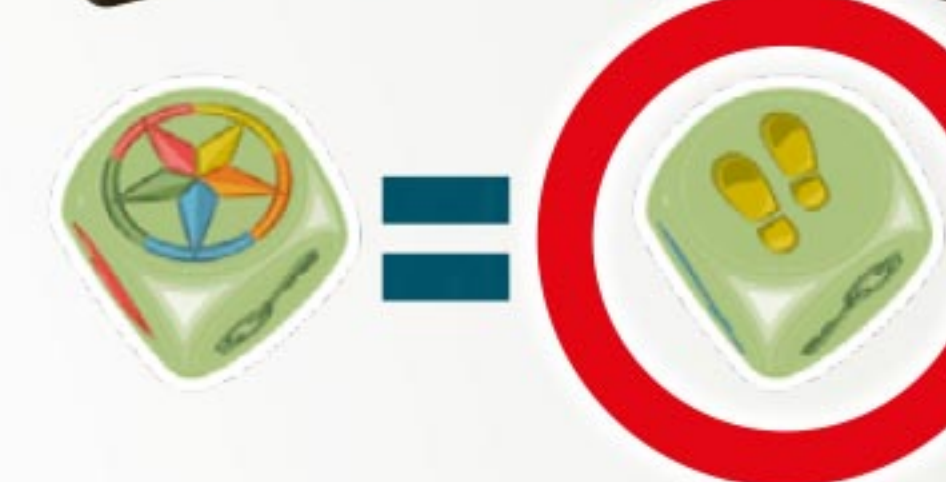
Assim que o conseguir, seguir as seguintes indicações:

- ☞ Cada herói recupera os dados que utilizou para completar a carta de Desafio.
- ☞ Um herói descarta a carta de Desafio completa, deixando um espaço vazio no tabuleiro.
- ☞ Um herói escolhe a próxima carta do baralho das cartas de Desafio e vira-as para cima no espaço vazio do seu lado do tabuleiro. **Se o baralho das cartas de Desafio estiver vazio, os Heróis ganham o jogo.**



O Símbolo Joker nos dados dos Heróis

O símbolo Joker no dado de cada jogador é igual ao Ícone de Habilidade da peça Herói. Este é o único tipo de espaço de habilidade onde pode ser colocado.



Podem ser colocados na mesma carta múltiplos símbolos Joker.

PLAYING THE GAME

Jogar como Feiticeiro

O jogador Feiticeiro compete sozinho contra os heróis. Este jogador tem as suas próprias cartas (as cartas de Feitiço) que vai tentar completar o mais rapidamente possível.

Durante o jogo, realizam-se as seguintes ações:

- 👁 Lançar os dados, 👁 Colocar os dados numa carta de Feitiço, 👁 Completar uma carta de Feitiço

LANÇAR O DADO

Dê sinal para iniciar o jogo (ou turno, quando o jogador estiver a jogar os cenários; ver na página 12) ao lançar todos os dados, que podem ser lançados novamente as vezes que necessitar.

Antes de cada lançamento, pode recuperar uma ou mais dos seus dados de uma carta de Feitiço incompleta (sem descartar esta carta de Feitiço), mas **deve** lançar novamente os dados antes de os colocar noutra carta de Feitiço.

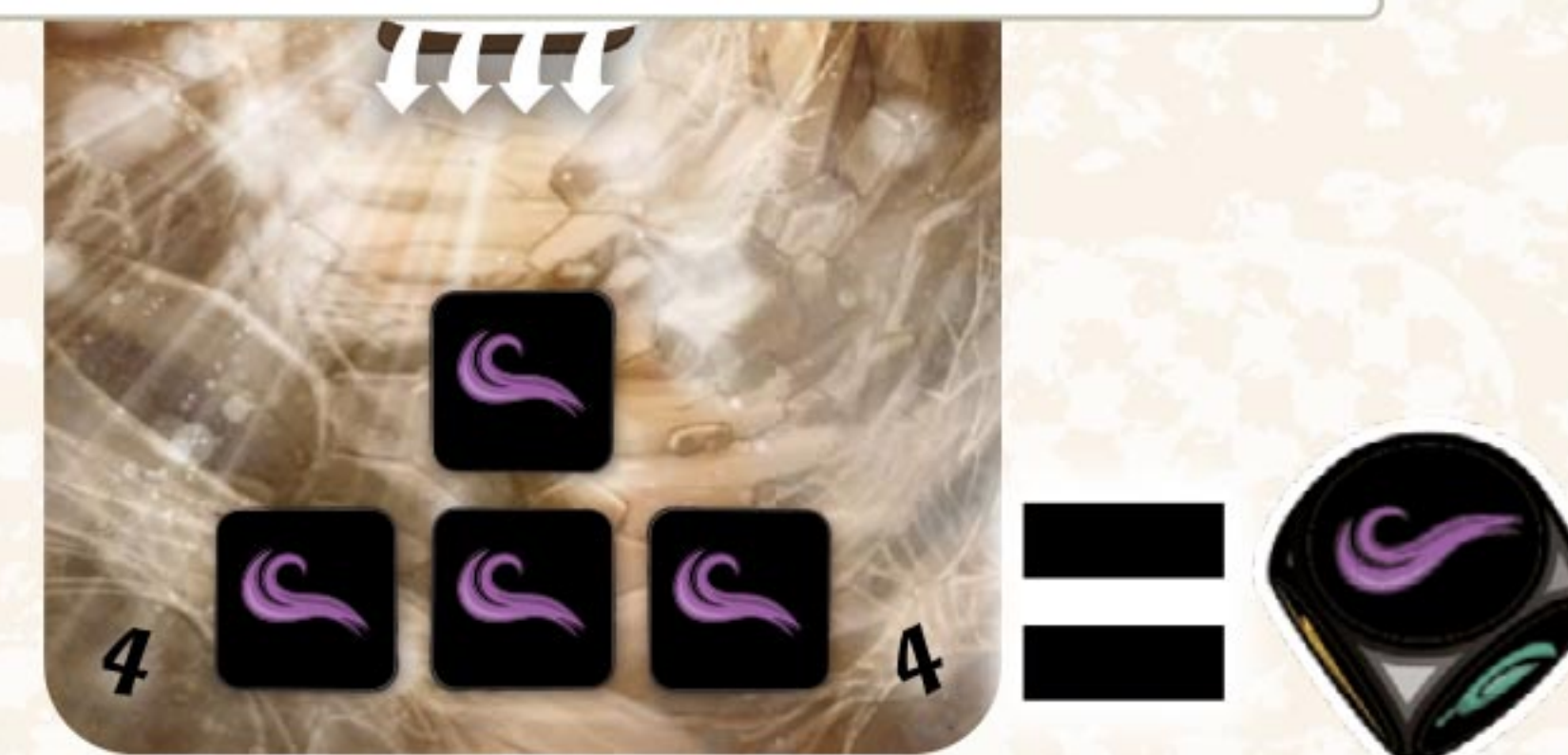


COLOCAR DADOS NUMA CARTA DE FEITIÇO

Lance e voltar a lançar novamente os dados que não estejam numa carta de Feitiço as vezes que necessitar, sem esperar pelos adversários, até obter os símbolos necessários para completar a carta de Feitiço. Após cada lançamento, pode colocar os dados que desejar numa **única** carta de Feitiço.

Regras para colocar o Dado numa Carta

- 👁 A face obtida no dado deve ser idêntica aos símbolos da carta de Feitiço **ou** ao símbolo Joker 🎲 (Ver caixa na página 7).



- 👁 Os dados **não podem** ser colocados em simultâneo em diversas cartas de Feitiço.



- 👁 **Todos** os dados que não sejam colocados numa carta de Feitiço devem ser lançados em simultâneo; não pode colocar de lado alguns dados e lançar os restantes.
- 👁 **Não pode** transferir um dado de uma carta de Feitiço para outra sem que seja lançado novamente.
- 👁 **Não pode** colocar um dado de parte para lançar mais tarde. Todos os dados que não foram colocados numa carta de Desafio em progresso têm de ser lançados.



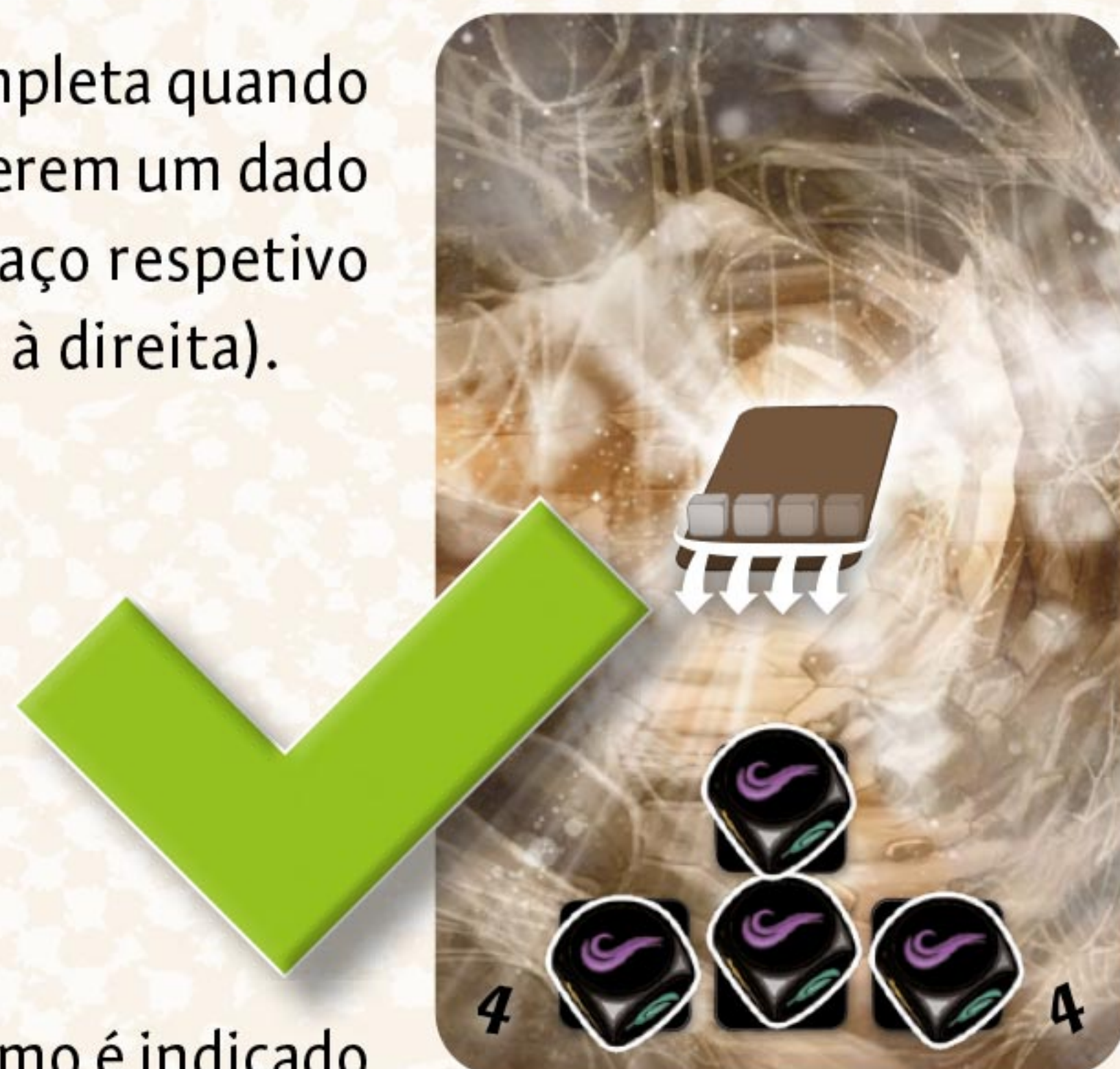
O Símbolo **Joker** nos Dados do Feiticeiro

Sempre que obtiver um Símbolo Joker, este pode ser igual a **qualquer** símbolo "Bandeira" numa das 6 cartas disponíveis (do feiticeiro ou dos heróis).

Se há várias bandeiras visíveis, cada joker pode usar o símbolo de qualquer destas bandeiras (independente do que tiver sido usado para os outros jokers).

COMPLETE A CARTA DE FEITIÇO

Uma carta de Feitiço é considerada completa quando cada um dos espaços de Habilidade tiverem um dado que mostre o mesmo símbolo do espaço respetivo ou um símbolo Joker (Ver a caixa à direita).



Assim que tiver terminado, proceda como é indicado de seguida:

1. Recuperar os dados usados para completar a carta de Feitiço
 2. Aplicar o efeito da carta de Feitiço (estes são descritos depois de cada cenário e treino de instrução)
 3. Se a carta de Feitiço completa ainda estiver no lado do tabuleiro do jogador, descarte-a, deixando um espaço vazio no tabuleiro (alguns efeitos das cartas de Feitiço envolvem mover a carta de Feitiço).
 4. Tire a próxima carta do baralho de cartas de Feitiço e coloca-a, virada para cima, no espaço vazio do lado do tabuleiro do jogador.
- Se o Baralho de Cartas de Feitiço estiver agora vazio, o jogador ganha o jogo.**



Podem ser colocados múltiplos símbolos Joker na mesma carta e a mesma Bandeira pode ser usada várias vezes.

Se, após colocar um joker, for descartada a carta cuja Bandeira foi utilizada, o joker não é afetado, e fica onde estiver.

Todas as informações antes deste ponto constituem **as regras básicas do Rush Out!**
Os treinos de instrução e os cenários que se seguem podem modificar ocasionalmente as regras.

Cada um dos treinos de instrução e cenários explicam as novas regras que são adicionadas aos treinos de instrução e cenários anteriores (e que se continuam a aplicar).

NOTAS

Nas regras abaixo (treino de instrução e cenários), certas partes da preparação do jogo são destacadas em...

... **amarelo** se o texto abordar um novo passo e/ou um novo componente.

... **laranja** se o texto abordar um passo e/ou componente que foi anteriormente introduzido, mas que esteja agora a ser atualizado.

Treino de Instrução 1

PREPARAÇÃO

Lado dos Heróis

- Os jogadores utilizam unicamente as cartas de Desafio padrão. VER O ANEXO, PÁGINA 9.
- Os jogadores formam um baralho de Cartas de Desafio a partir das Cartas de Desafio Padrão, descartando aquelas cujo número no verso das cartas seja maior que o número de jogadores *(por exemplo, num jogo com 3 jogadores, são descartadas todas as cartas marcadas com 4+ e 5)*. Posteriormente, o jogador baralha todas as Cartas de Desafio.
- Cada herói coloca à sua frente e peça de Herói com o lado Ileso voltado para cima.

Lado do Feiticeiro

Utilizar as seguintes Cartas de Feitiços abaixo para formar o Baralho de Cartas de Feitiço. De seguida, baralhar as cartas:

- 8 Cartas de Feitiço de Confusão. VER O ANEXO, PÁGINA 9
- 7 Cartas de Feitiço de Convocação. VER O ANEXO, PÁGINA 9.

Módulo de regras novas

FEITIÇOS DE CONVOCAÇÃO

Um feitiço de convocação evoca um novo Desafio para os heróis superarem.

O feiticeiro deve adicionar o seu feitiço de convocação completo **1** no topo do baralho de cartas de Desafio **2** dos Heróis. Os heróis terão de superar este desafio, tal como todos os outros.

O feiticeiro trabalha para completar uma carta de Feitiço de Convocação apenas quando esta estiver do lado do tabuleiro do feiticeiro. Os heróis trabalham nela apenas quando a carta estiver do seu lado do tabuleiro.

Assim, a carta de Feitiço de Convocação é vista de diferentes direções a partir dos diferentes lados do tabuleiro:

O feiticeiro vê a carta desta perspectiva e só necessita completar a ponta do lado feiticeiro da carta.



Os heróis vêem a carta desta perspectiva e só necessitam completar a sua parte da carta.

Módulo de regras novas

FEITIÇOS DE CONFUSÃO

O feiticeiro pode remover um ou todos – dependendo do feitiço de confusão – dos dados do Herói colocados **numa** carta incompleta (independentemente do tipo de carta). Estes dados devem ser lançados novamente pelos proprietários.

O Lado do Feiticeiro



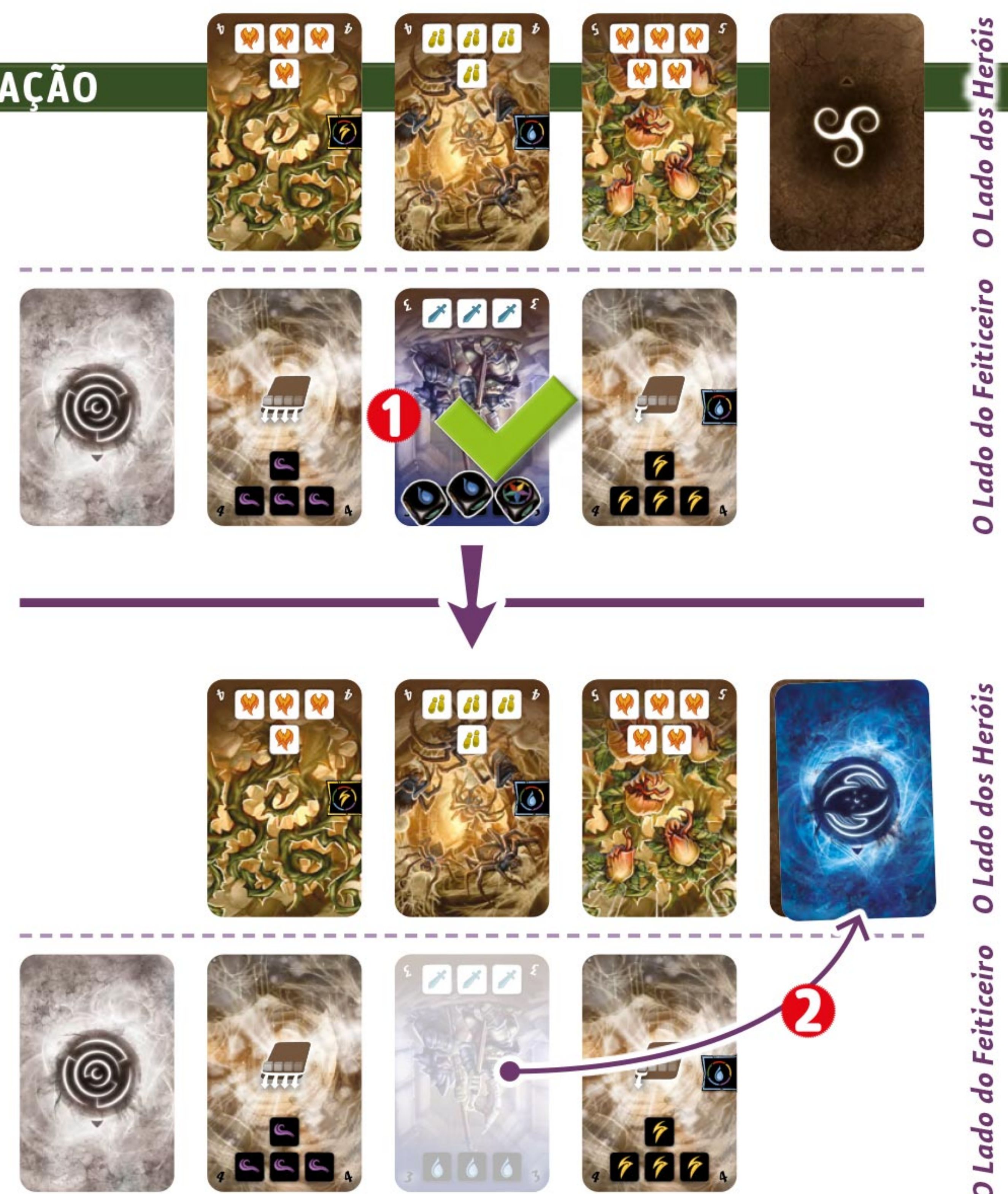
O Lado dos Heróis



- O Feiticeiro completou uma Carta de Feitiço de Confusão.
- O Feiticeiro remove todos os dados de Herói de uma carta de Desafio incompleta.

NOTE

Assim que a carta de Desafio tenha um dado em cada um dos espaços de Habilidade é considerada completa, mesmo que os heróis ainda não tenham tido tempo para recuperar os dados e descartá-la. A partir daí, o Feiticeiro não pode mais retirar os dados.

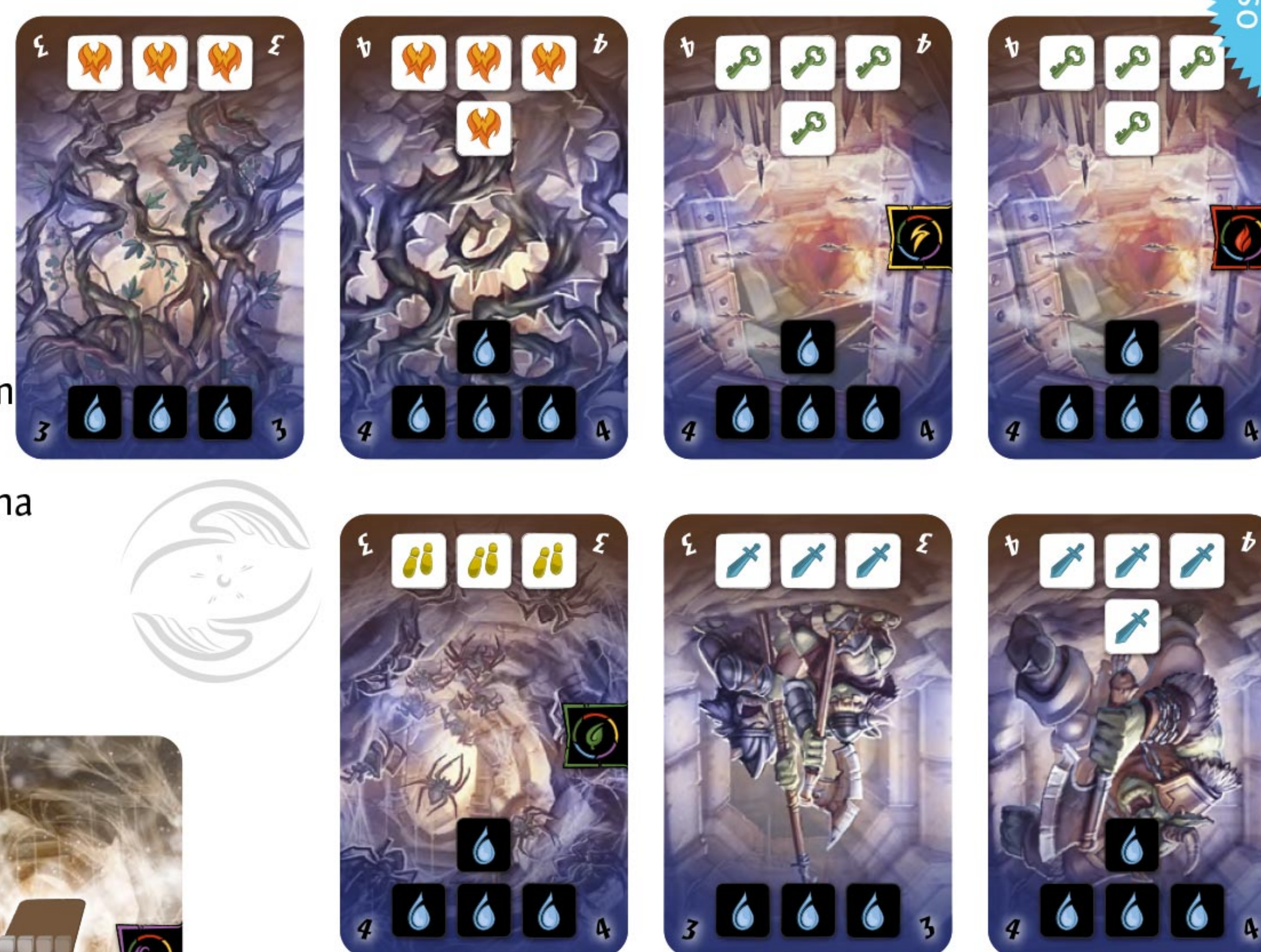


ANEXO

Cartas de Desafio Padrão



Cartas de Feitiço de Convocação



Cartas de Desafio de Confusão



Estas cartas removem **todos** os dados de Herói de uma carta incompleta à escolha do feiticeiro.

Estas cartas removem um **único** dado de Herói de uma carta incompleta (a escolha é do feiticeiro).

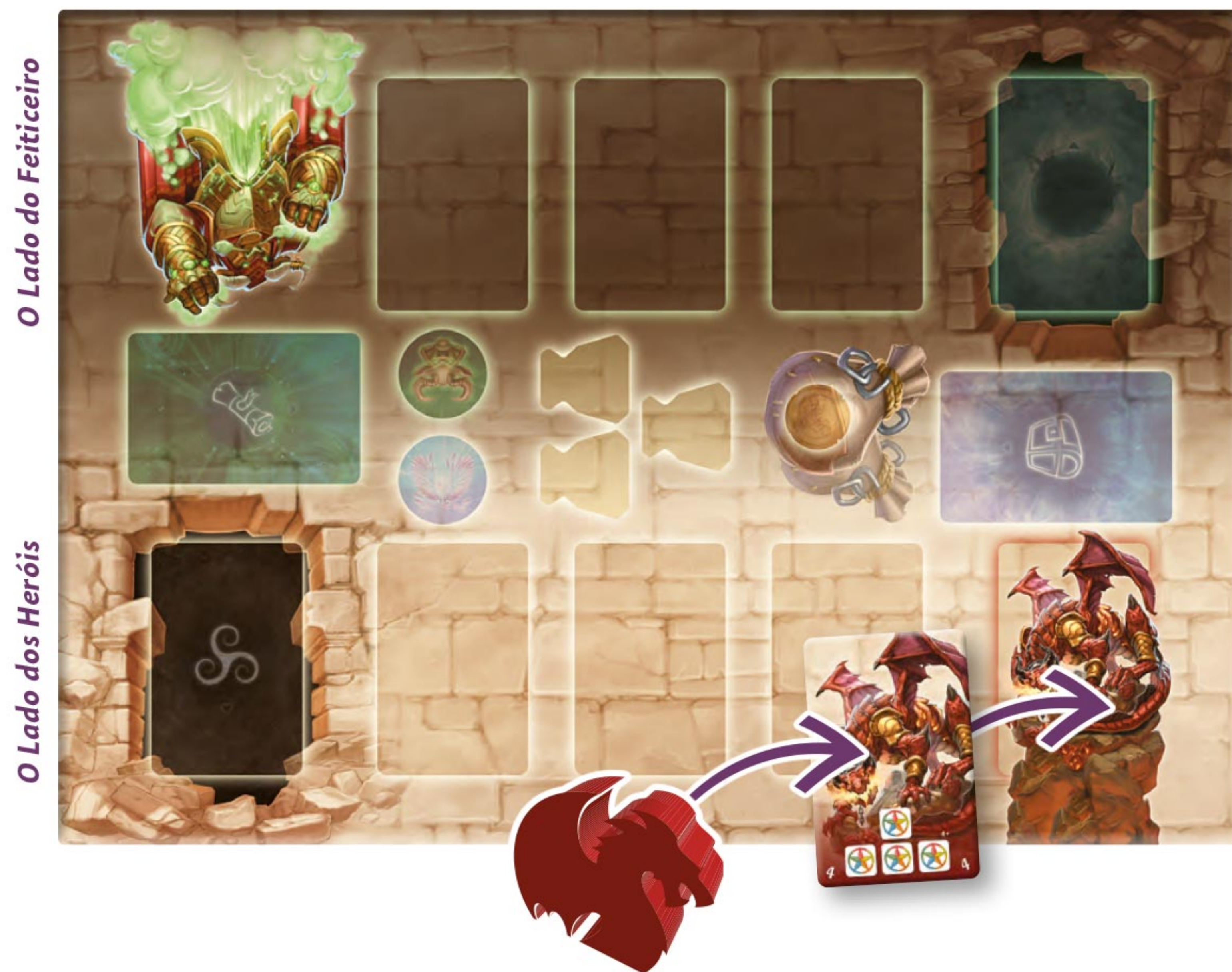
TREINO DE INSTRUÇÃO

Treino de Instrução 2

PREPARAÇÃO

O Lado dos Heróis

- Utilizar apenas as cartas de Desafio Padrão.
- Os jogadores formam um baralho de cartas de Desafio a partir das Cartas de Desafios Padrão, descartando as cartas cujo número no seu verso seja maior que o número total de jogadores. De seguida, baralham-se todas as cartas de Desafio.
- Cada herói coloca à sua frente a sua peça de Herói, com o lado lleso voltado para cima.
- Adicionar a peça do Dragão (utilizar o lado que corresponde ao número de jogadores) ao espaço indicado ao lado do tabuleiro dos Heróis. Colocar o peão do Dragão no mesmo espaço.



O Lado do Feiticeiro

Utilizar as cartas de Feiticeiro abaixo indicadas para formar o Baralho de cartas de Feitiços. De seguida, baralham-se as cartas:

- 6 cartas de Feitiço de Confusão.
- 6 cartas de Feitiço de Convocação.
- 5 cartas de Feitiço de Dracologia. VER O ANEXO, PÁGINA 11.

NOTA

Este treino de instrução utiliza apenas um subconjunto de cada tipo de carta especificado. Quando a preparação do treino de instrução ou cenário (ver página 12) utilizar um subconjunto do tipo da carta de Feitiço, o Feiticeiro terá de efetuar uma seleção **aleatória** daquela quantidade de cartas específicas e terá de descartar as restantes.

Módulo de regras novas

FEITIÇOS DE DRACOLOGIA

Os feitiços de Dracologia permitem que o peão do Dragão avance 1 ou 2 cartas (depende da carta que for completada) em direção ao baralho de Desafio dos heróis.

Enquanto o peão do Dragão estiver numa carta de Desafio ou numa carta de Feitiço de Convocação (que o feiticeiro tenha anteriormente enviado para o Baralho de Desafio), aquela carta não pode ser considerada completa e, por isso, não pode ser descartada. Por outro lado, os heróis podem ainda colocar ou retirar os seus dados nesta carta, e esses dados podem ser alvo de um feitiço de Confusão.

O feiticeiro pode ainda usar a bandeira na carta (se alguma), mesmo que o dragão esteja lá.

Se o peão Dragão alcançar o baralho dos heróis, o feiticeiro ganha o jogo. Esta é a segunda maneira do feiticeiro ganhar.

Se o peão Dragão chegar a um espaço que momentaneamente não tem uma carta Desafio, faz apenas deslizar a nova carta Desafio para baixo do peão Dragão.



- O Feiticeiro ainda pode utilizar esta bandeira, mesmo que o dragão esteja nesta carta.
- Ao utilizar a bandeira vermelha, o Feiticeiro pode aplicar o símbolo Joker na carta de Feitiço de Dracologia para completá-la.
- Isto move o Dragão 1 espaço, em direção ao baralho dos heróis, e o feiticeiro vence o jogo.

Repelir o dragão

Os heróis conseguem repelir o dragão 1 espaço em direção à sua peça ao colocar o dado Joker na peça Dragão.

Tal como acontece nas cartas, não podem estar ao mesmo tempo, mais do que dois dados de Heróis, na peça Dragão.

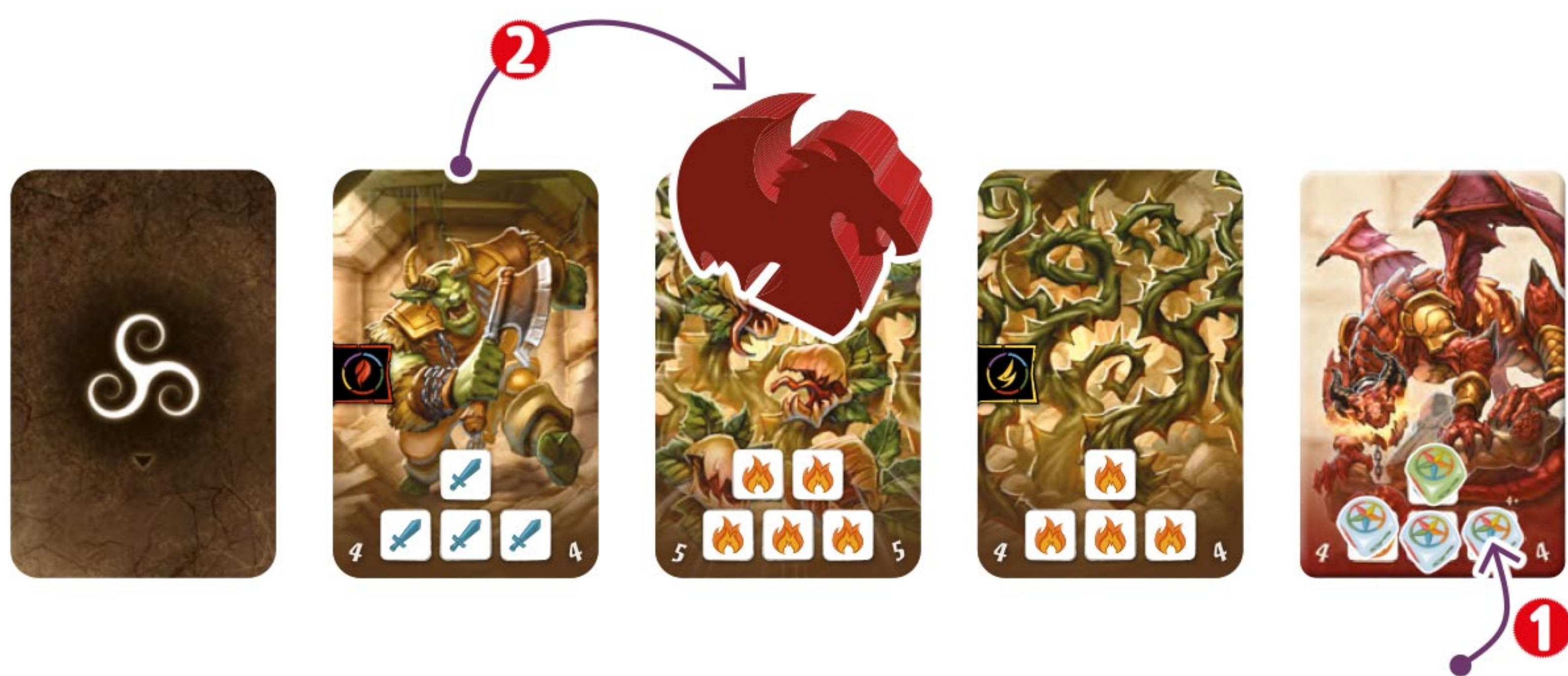
IMPORTANTE

Um herói não pode colocar os dados em várias cartas e/ou peças em simultâneo. Isto quer dizer que num determinado momento, um herói pode ter apenas dados numa única carta ou na peça Dragão, mas não em ambos.

Assim que todos os espaços da peça Dragão estiverem preenchidos, os heróis repelem o Dragão **1 carta para a peça Dragão**. De seguida, os heróis recuperam os seus dados da peça Dragão, mas deixam a peça Dragão onde está. Os heróis devem completar novamente a peça Dragão se quiserem repelir adicionalmente o dragão.

NOTA

O feiticeiro pode utilizar os feitiços de confusão para remover dados da peça Dragão!



1 A cor azul adiciona um símbolo Joker à Peça Dragão, completando-o. Apenas as cores Azul e Verde podem adicionar este símbolo Joker final.

2 O Dragão recua 1 carta em direção à peça Dragão.

Agora já conheces todas as **regras básicas do Rush Out!** Os cenários que se seguem adicionam novos tipos de cartas e, por sua vez, também vêm com novos módulos de regras. Algumas destas regras serão exceções às mencionadas até este ponto.

ANEXO

Cartas de Feitiço de Dracologia

Verso



Verso



↑ Estas cartas permitem avançar o Dragão 1 espaço em direção ao baralho das cartas de Desafio.



↑ Esta carta permite avançar o Dragão 2 espaços em direção ao baralho das cartas de Desafio.





Símbolo Troféu lado do herói.



Símbolo Troféu lado do feiticeiro.

Ao contrário do treino de instruções, os cenários duram **2 ou 3 rondas consecutivas**. Sempre que uma equipa vence uma ronda, ganha um símbolo do Troféu que deve ser colocado no tabuleiro no espaço Troféu. **Se a equipa ganhar um segundo símbolo Troféu, esta equipa vence imediatamente o jogo.**

NOTA Cada equipa utiliza o seu baralho de cartas, criado durante a preparação do cenário, para cada ronda do jogo.

Cenário 1

A Aventura Começa

Módulo de regras novas

PREPARAÇÃO

Lado dos Heróis

- Utilizar apenas as Cartas de Desafio Padrão.
- Os jogadores foram um baralho de cartas de Desafio ao descartar as cartas cujo número no verso seja maior do que o número total de jogadores. De seguida, baralham-se todas as cartas de Desafio.
- Adicionar a peça do Dragão (utilizar o lado que corresponde ao número de jogadores) ao espaço indicado no lado do tabuleiro dos Heróis. Colocar o peão do Dragão no mesmo espaço.
- Cada herói coloca à sua frente a peça Herói, com a face Ileso voltada para cima.

Lado do Feiticeiro

Utilizar as seguintes cartas de Feitiço para formar um baralho de Cartas de Feitiços. De seguida, baralhar as cartas:

- 5 Cartas de Feitiço de Confusão.
- 4 Cartas de Feitiço de Convocação.
- 5 Cartas de Feitiço de Dracologia.
- 5 Cartas de Feitiço de Dissipação. VER O ANEXO ABAIXO.

FEITIÇOS DE DISSIPAÇÃO

Quando um jogador completar um feitiço de dissipação, coloca-se a carta à frente de um herói para afetar aquele herói com o efeito da carta.

Um herói pode ser afetado ao mesmo tempo por diversas cartas de Feitiços de Dissipação; os efeitos das cartas são cumulativos.

Quaisquer dados que este herói tiver num espaço de Habilidade que seja agora proibido podem permanecer onde estão.

Qualquer herói pode ajudar a anular uma carta de Feitiço de Dissipação (descartando-a) completando-a seguindo as regras básicas, como se fosse uma carta de Desafio (apenas com 1- 2 cores de dados, etc.).

ANEXO

Cartas de Feitiço de Dissipação



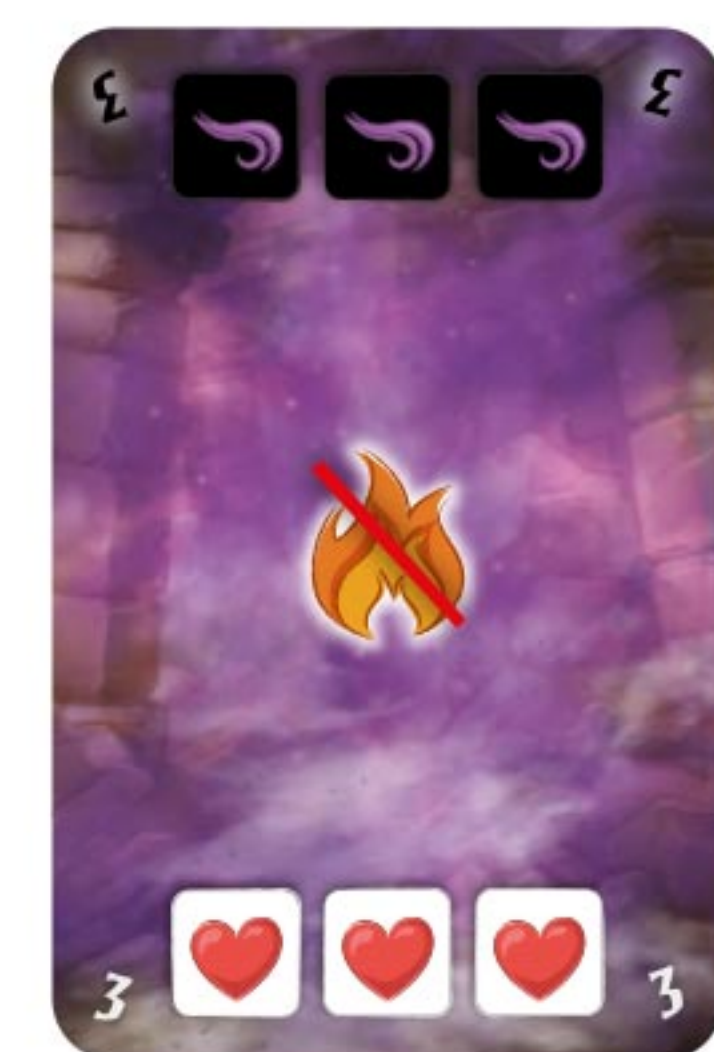
Um herói afetado por esta carta deve colocar um dado no Ícone Remoinho da carta e agora pode utilizar apenas 2 dados, enquanto a carta estiver incompleta.

Um herói afetado por duas cópias desta carta continua a jogar com 2 dados, mas ambas as cartas devem ser anuladas para cancelar este efeito.

Se todos os 3 dados do herói já estiverem colocados quando o feitiço os atingir, o herói deve imediatamente retirar um dado à sua escolha e colocá-lo no Ícone Remoinho desta carta.



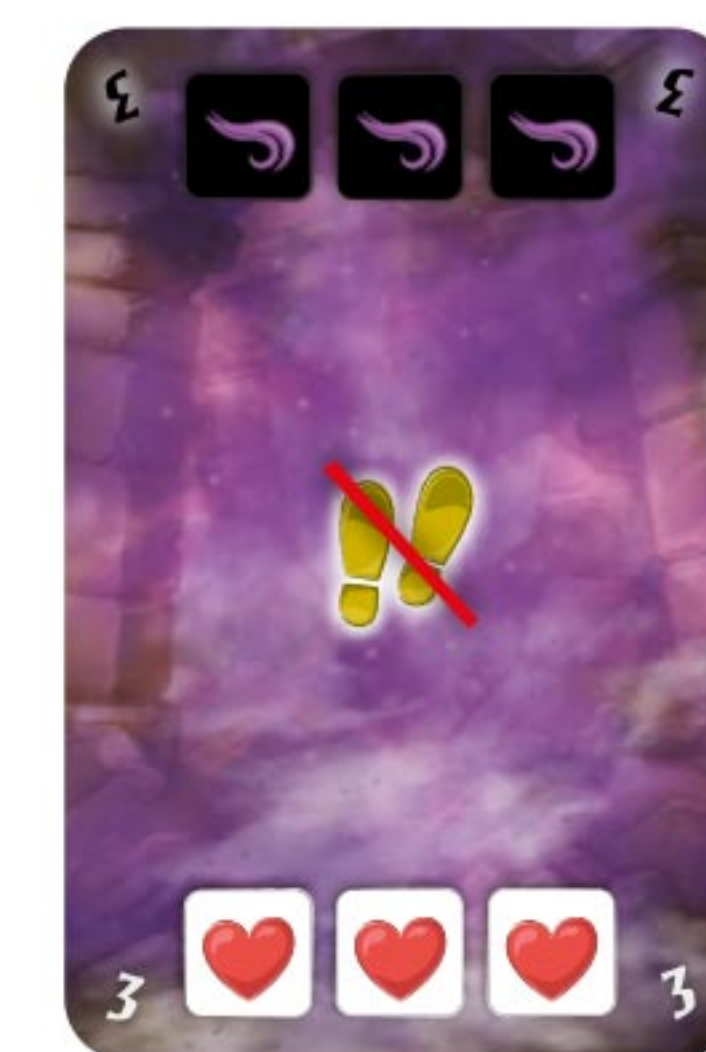
O herói afetado por uma destas cartas não pode colocar dados num símbolo que seja representado como rasurado na carta:



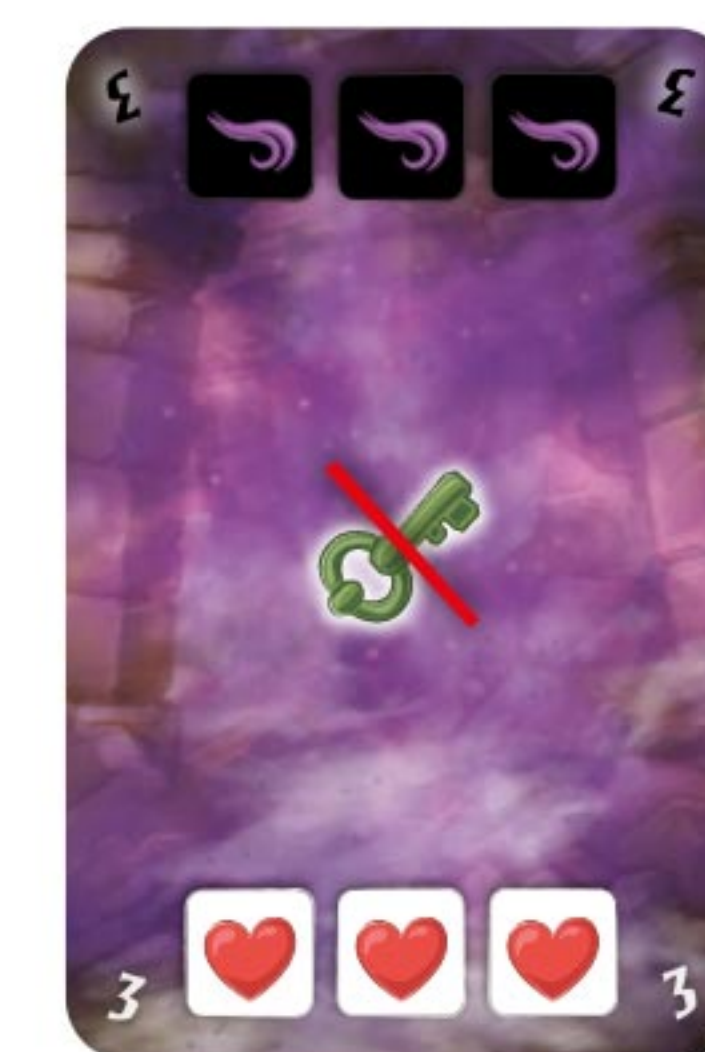
... Fogo.



... Espada.



... Pegadas.



... Chave.



PREPARAÇÃO

Lado dos Heróis

- Utilizar as cartas de Desafio Padrão e **todas as cartas de Desafio Moedas**.
- Formar um baralho de cartas de Desafio a partir das cartas de Desafio descartando aquelas cartas cujo número no seu verso seja maior que o número total de jogadores. De seguida, baralhar as cartas de Desafio.
- Adicionar a Peça Dragão (utilizando o lado correspondente ao número total dos jogadores) ao espaço indicado no lado do tabuleiro dos heróis; colocar o peão Dragão no mesmo espaço.
- As 3 cartas de Desafio iniciais disponíveis devem ser cartas de Desafio Padrão. Os jogadores devem misturar as cartas de Desafio Moedas reveladas e colocá-las de novo no baralho assim que a preparação estiver concluída.
- Cada herói coloca à sua frente a sua peça Herói, com o lado Ileso voltado para cima.

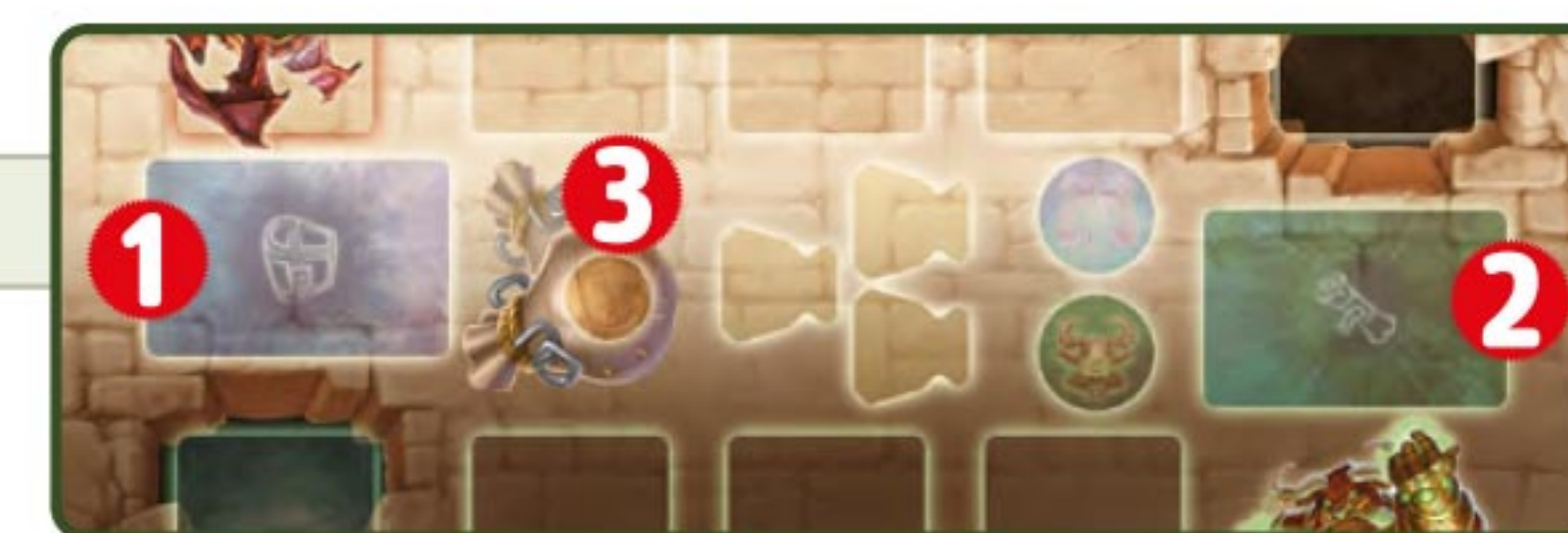
Lado do Feiticeiro

Utilizar as seguintes cartas de Feitiço para formar um baralho de Cartas de Feitiços. De seguida, baralhar as cartas:

- 6 cartas de Feitiço de Confusão.
- 5 cartas de Feitiço de Convocação.
- 5 cartas de Feitiço de Dracologia.
- 5 cartas de Feitiço de Dissipação.

No meio do tabuleiro de jogo

Colocar as cartas de Equipamento **1**, as cartas Pergaminho **2** e os símbolos Moeda **3** nos respetivos lugares do tabuleiro. Estes componentes serão utilizados no final da ronda. VER O ANEXO, PÁGINA 14.



Módulo de regras novas

MOEDAS

Obter moedas

Durante uma ronda, assim que uma carta de Desafio Moeda aparecer do lado dos heróis, o feiticeiro também pode colocar um dado nesta carta (como se fosse uma carta de Feitiço), na ponta da carta do lado do Feiticeiro. A equipa que completar a sua ponta de carta primeiro ganha e guarda a carta.

Se o feiticeiro tentar completar a carta, deve fazê-lo de acordo com as regras descritas na página 7 (Completar uma Carta de Feitiço).

Quando a ronda estiver completa, qualquer uma das equipas que perder na ronda ganha um Símbolo Moeda.



O feiticeiro coloca um dado preto nesta ponta da carta.

Os heróis colocam os seus dados nesta ponta da carta.

Utilizar moedas durante uma ronda

A qualquer momento durante a ronda, uma equipa pode descartar 2 cartas de Desafio Moedas que ganhou para descartar a carta no topo do seu baralho sem olhar para a mesma.

Utilizar as moedas entre rondas: a fase do Comércio

Entre rondas cada equipa pode gastar as suas moedas (cartas Moedas e/ou Símbolos Moedas) para comprar cartas de Equipamento (Heróis) ou cartas Pergaminho (Feiticeiro).

Assim que ambas as equipas comprarem tudo aquilo que quiserem comprar (e possam comprar), a fase do Comércio termina. Baralhar **todas** as cartas de Desafio Moedas com as cartas de Desafio Padrão como preparação para a próxima ronda e colocar novamente todos os símbolos Moeda nos seus espaços do tabuleiro.

NOTA

As moedas não podem ser guardadas para mais tarde. Depois da fase do Comércio, nenhuma das equipas terá moedas.

Cartas de Pergaminho

Apenas o feiticeiro pode obter estas cartas. O jogador mantém as cartas de Pergaminho compradas à sua frente. As cartas podem ser utilizadas quantas vezes desejar, durante o resto do jogo.

Cartas de Equipamento

Apenas os heróis podem obter estas cartas. Os heróis discutem que equipamento devem adquirir e a que herói deve ser atribuído o equipamento, de forma permanente. Cada carta de Equipamento que comprar beneficiará apenas um único herói durante o resto do jogo. Cada herói mantém as suas cartas de Equipamento à sua frente. Os efeitos das cartas de Equipamento podem ser utilizadas as vezes que desejarem, durante o resto do jogo.



ANEXO

Cartas de Moedas



Cartas de Equipamento



← O jogador pode utilizar o símbolo Joker como símbolo de Fogo.
Custo: 1 moeda.

O jogador pode → utilizar o símbolo Joker como símbolo de Pegadas.
Custo: 1 moeda.



← O jogador pode utilizar o símbolo Joker como símbolo de Chave.
Custo: 1 moeda.

O jogador pode → utilizar o símbolo Joker como símbolo de Espada.
Custo: 1 moeda.



← O jogador pode utilizar o símbolo Joker como símbolo de Coração.
Custo: 2 moedas.

O jogador pode → utilizar o símbolo Joker como símbolo Qualquer Símbolo.
Custo: 3 moedas



Scroll cards



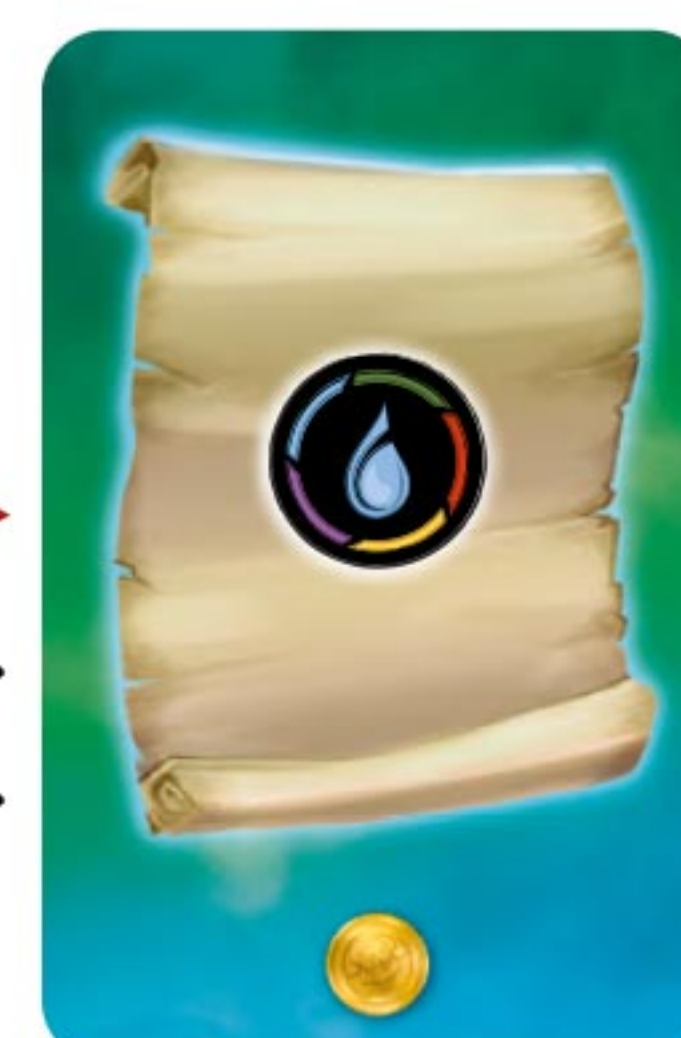
← Os jogadores podem rodar o dado da face Planta para a face Água e vice-versa. O dado deve ser rodado para mostrar a parte pretendida (Planta ou Água).
Custo: 2 moedas.

Os jogadores podem rodar → o dado da face Plantapara a face Ar e vice-versa. O dado deve ser rodado para mostrar a parte pretendida (Planta ou Ar).
Custo: 2 moedas.



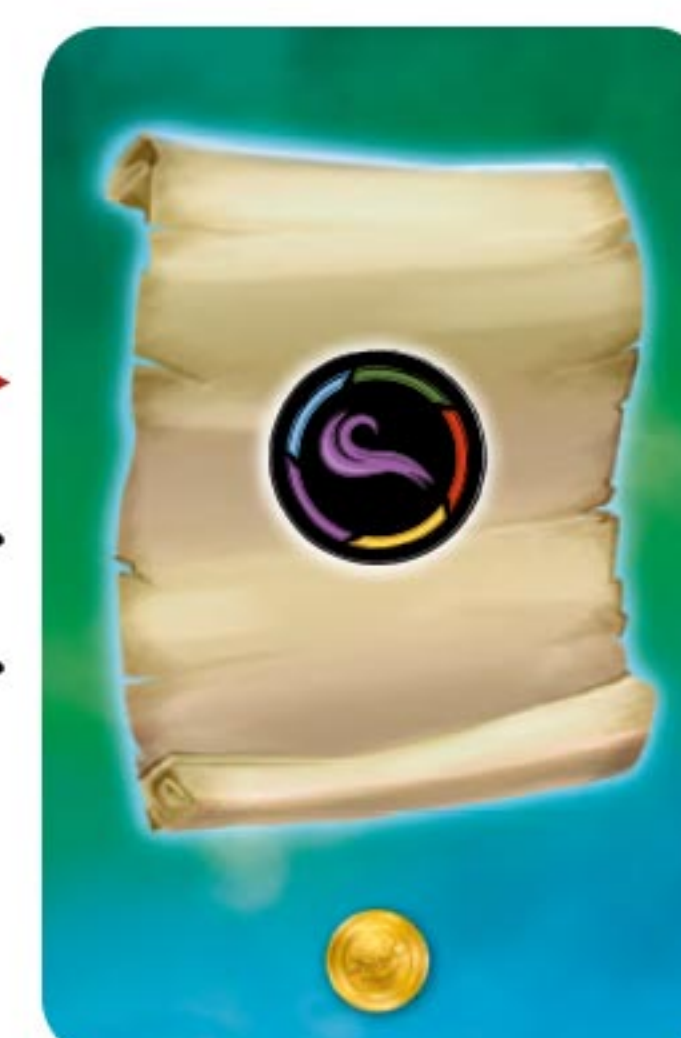
← O jogador pode trocar uma das suas cartas de Feitiço disponíveis pela carta de Feitiço do topo do baralho de cartas.
Custo: 1 moeda.

O jogador pode sempre colocar → símbolos Joker nos espaços Água.
Custo: 1 moeda.



← O jogador pode sempre colocar símbolos Joker nos espaços Planta.
Custo: 1 moeda.

O jogador pode sempre colocar → símbolos Joker nos espaços Ar.
Custo: 1 moeda.



← Colocar 2 símbolos Relâmpago nesta carta remove **todos** os dados do Herói de uma única carta (ou peça), à escolha do jogador, que esteja incompleta.
Custo: 2 moedas.

Colocar 5 Símbolo Fogo aqui → para avançar o dragão 1 espaço.
Custo: 3 moedas.



PREPARAÇÃO

Lado dos Heróis

- Utilizar as cartas de Desafio Padrão e as cartas de Desafio Moeda.
- Formar um baralho de cartas de Desafio a partir das cartas de Desafio descartando aquelas cartas cujo número no seu verso seja maior que o número total de jogadores. De seguida, baralhar o baralho de cartas de Desafio.
- Adicionar a Peça Dragão (utilizando o lado correspondente ao número total de jogadores) ao espaço indicado no lado do tabuleiro dos heróis; colocar o peão Dragão no mesmo espaço.
- As 3 cartas de Desafio iniciais disponíveis devem ser as cartas de Desafio Padrão. Os jogadores devem misturar as cartas de Desafio Moedas reveladas e colocá-los de novo no baralho assim que a preparação estiver concluída.
- Cada herói coloca à sua frente a sua peça Herói, com a face Ileso voltada para cima.

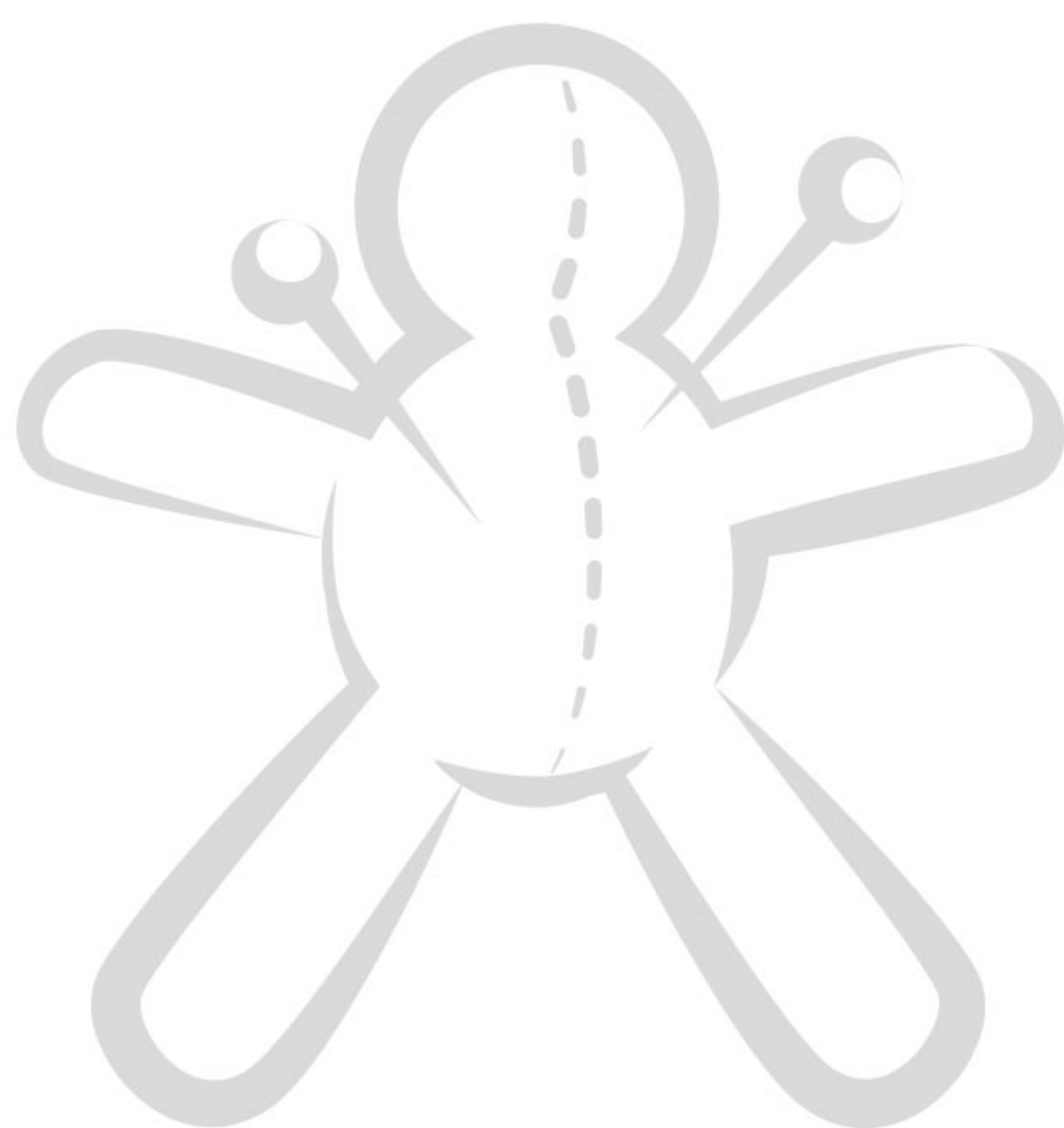
Lado do Feiticeiro

Utilizar as seguintes cartas de Feitiço para formar um baralho de cartas de Feitiços. De seguida, baralhar as cartas:

- 5 cartas de Feitiço de Confusão.
- 4 cartas de Feitiço de Convocação.
- 5 cartas de Feitiço de Dracologia.
- 4 cartas de Feitiço de Dissipação.
- 4 cartas de Feitiço de Maldição. CONSULTAR ANEXO À DIREITA

No meio do tabuleiro

Colocar as cartas de Equipamento, as cartas Pergaminho e os Símbolos Moedas nos seus respetivos espaços do tabuleiro.



FEITIÇOS DE MALDIÇÃO

Quando o jogador completar uma destas cartas, deve colocá-la do **lado do tabuleiro** junto dos heróis (não do baralho de cartas de Desafios!). Os heróis são afetados pela maldição da carta até completarem a carta (como se fosse uma carta de Desafio).

Cada vez que o jogador reparar que os heróis se esquecerem de lançar a maldição, dizer aos heróis e de seguida, o jogador pode descartar aleatoriamente a sua carta do topo do Baralho de Feitiço.

ANEXO

Cartas de Feitiço de Maldição



- Os heróis não podem falar. Se os heróis forem afetados por duas destas cartas, cada um continua a jogar silenciosamente, mas ambas as cartas devem ser anuladas para cancelar este efeito.



- Cada herói só pode usar uma única mão para jogar; a outra mão deve ser colocada atrás das costas. Se os heróis forem afetados por duas destas cartas, cada Herói continua a jogar com 1 mão, mas ambas as cartas devem ser anuladas para cancelar este efeito.



- Se dois heróis contribuíram para completar uma carta (independentemente do tipo de carta) ou peça Dragão devem dar ambos um mais cinco antes de recuperar os seus dados. Se o jogador completar uma carta Dragão sem ajuda, o outro jogador deve bater palmas.

Se os heróis forem afetados por duas destas cartas, as regras acima mencionadas ainda se aplicam, mas ambas as cartas devem ser anuladas para cancelar este efeito.



PREPARAÇÃO

Lado dos Heróis

- Utilizar as cartas de Desafio Padrão e cartas de Desafio Moedas.
- Formar o baralho de cartas de Desafio a partir das cartas de Desafio descartando aquelas cartas cujo número no seu verso seja maior que o número total de jogadores. De seguida, baralhar o baralho de cartas de Desafio.
- Adicionar a peça Dragão (usando o lado correspondente ao número total de jogadores) ao espaço indicado no lado do tabuleiro dos heróis; colocar o peão Dragão no mesmo espaço.
- As 3 cartas de Desafio iniciais disponíveis devem ser as cartas de Desafio Padrão. Os jogadores devem misturar as cartas de Desafio Moedas reveladas e colocá-las de novo no baralho assim que a preparação estiver concluída.
- No início de cada ronda, colocar o número de Símbolos Alma no espaço indicado do tabuleiro:
 - 7 símbolos Alma se existirem 2 heróis.
 - 8 símbolos Alma se existirem entre 3 ou 4 heróis.
 Estas formam uma pilha de bisca para todos os heróis.
- Cada herói coloca à sua a sua peça Herói, com a face Ileso voltada para cima, mesmo que na ronda anterior o seu lado Ferido estivesse virado para cima.



Lado do Feiticeiro

Utilizar as seguintes cartas de Feitiço para formar um baralho de cartas de Desafio. De seguida, baralhar as cartas:

- 4 cartas de Feitiço de Confusão.
- 3 cartas de Feitiço de Convocação.
- 5 cartas de Feitiço de Dracologia.
- 4 cartas de Feitiço de Dissipação.
- 4 cartas de Feitiço de Maldição.
- 5 cartas de Feitiço de Condenação. VER O ANEXO, PÁGINA 17

No meio do tabuleiro

Colocar as cartas Equipamento, cartas Pergaminho e símbolos Moeda nos respetivos espaços indicados no tabuleiro.

FEITIÇOS DE CONDENAÇÃO

Uma carta de Feitiço de Condenação permite que o feiticeiro cause dano a um Herói e recolha um símbolo Alma. **Se o feiticeiro ganha todos os símbolos Alma o feiticeiro ganha a ronda.** Esta é a terceira e última forma do feiticeiro ganhar.

Existem dois tipos de feitiço de condenação:

- O primeiro permite que o feiticeiro cause dano a um herói à sua escolha. De seguida, o feiticeiro ganha um símbolo Alma por **cada** herói que ainda esteja ferido naquele momento, incluindo o herói que acabou de ser atingido



- 1 O feiticeiro complete uma carta de Feitiço de Condenação.
- 2 O feiticeiro decide ferir o clérigo (porque o guerreiro e o bardo já estão feridos).
- 3 Como 3 heróis estão feridos, o feiticeiro ganha 3 símbolos Alma.

- O Segundo fere 2 Heróis mas o feiticeiro não ganha nenhum símbolo Alma.

Heróis Feridos

Quando um herói está ferido, o jogador vira a sua peça Herói para o lado Ferido e **continua a jogar normalmente**. Para ser curado, a peça Herói deve ser completada como se fosse uma carta de Desafio (apenas com 1 – 2 cores do dado, etc.). Um herói ferido pode curar-se a si próprio. Assim que a peça Herói estiver completa, o herói é curado e a vira a sua peça Herói para o lado Ileso.

NOTAS

- Curar um herói evita que o feiticeiro ganhe demasiados símbolos Alma ao completar uma carta de Feitiço de Condenação que permite que os símbolos Alma sejam recolhidos.
- Feitiços de confusão e a carta de Pergaminho que permitem que o jogador retire dados colocados numa das suas cartas, podem também ser utilizados para retirar dados de uma peça Herói Ferido.

ANEXO

Cartas de Feitiço de Condenação



CENÁRIOS

Cenário 5

O Confronto

PREPARAÇÃO


Lado dos Heróis

- Utilizar as cartas de Desafio Padrão, cartas de Desafio Moedas, e cartas de Desafio de Confrontação. VER O ANEXO ABAIXO.
- Formar um baralho de cartas de Desafio a partir das cartas de Desafio descartando aquelas cartas cujo número no seu verso seja maior que o número total de jogadores. De seguida, baralhar as cartas de Desafio.
- Adicionar a Peça Dragão (utilizando o lado correspondente ao número total dos jogadores) ao espaço indicado no lado do tabuleiro dos heróis; colocar o peão Dragão no mesmo espaço.
- As 3 cartas de Desafio iniciais disponíveis devem ser as cartas de Desafio Padrão. Os jogadores devem misturar quaisquer outro tipo de cartas de Desafio reveladas e colocá-las de novo no baralho assim que a preparação estiver concluída.
- No início de cada ronda, colocar o número de símbolos Alma no espaço indicado do tabuleiro:
 - 7 símbolos Alma se existirem 2 heróis.
 - 8 símbolos Alma se existirem entre 3 ou 4 heróis.
- Cada herói coloca à sua frente sua peça Herói, com o lado lleso voltado para cima, mesmo que tenha tido o lado Ferido virado para cima na ronda anterior.

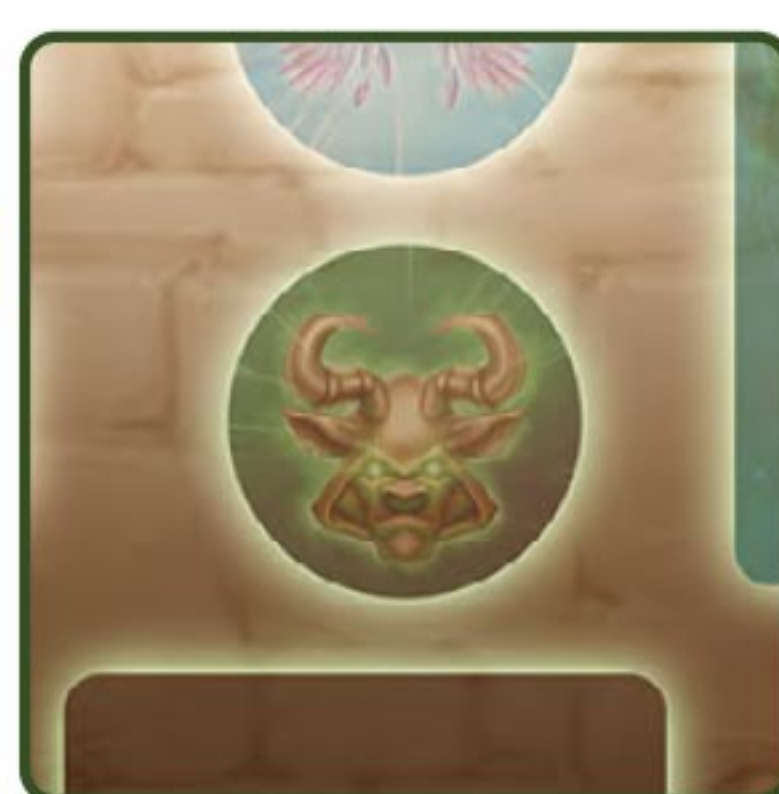
Lado do Feiticeiro

Utilizar as cartas de Feitiço seguintes para formar um baralho de cartas de Feitiço. De seguida, baralhar as cartas:

- 4 cartas de Feitiço de Confusão.
- 3 cartas de Feitiço de Convocação.
- 5 cartas de Feitiço de Dracologia.
- 4 cartas de Feitiço de Dissipação.
- 4 cartas de Feitiço de Maldição.
- 5 cartas de Feitiço de Condenação.

No início de cada ronda, os jogadores devem colocar um número de símbolos Vida  no espaço indicado do tabuleiro:

- 4 símbolos Vida se houver 2 heróis.
- 5 símbolos Vida se houver 3 heróis.
- 6 símbolos Vida se houver 4 heróis.



No meio do tabuleiro

Colocar as cartas de Equipamento as cartas Pergaminho e os símbolos Moeda nos respetivos espaços do tabuleiro.

Módulo de regras novas

CARTAS DE DESAFIO DE CONFRONTO

Qualquer carta de Desafio de Confronto que seja revelada pode ser completada pelos heróis e pelo feiticeiro (como se fosse uma carta de Feitiço).



O feiticeiro colocar dados pretos nesta ponta da carta.

Os heróis colocam os seus dados nesta ponta da carta.

Se os heróis completarem a carta

- Retiram um símbolo Vida do feiticeiro. **Se este for o último símbolo Vida, os heróis ganham esta ronda.** Esta é a segunda e última maneira pela qual os heróis podem vencer.
- Retiram **os seus** dados de uma carta (permanece na carta qualquer dado que o feiticeiro tenha) e voltam a lançar os dados para continuar a jogar.
- Deixam a carta** onde está e completam-na novamente. Se o feiticeiro completar a carta

Se o feiticeiro completar a carta

- Todos os dados** na carta são recuperados pelos seus proprietários (feiticeiro e heróis) que voltam a lançar os dados para continuar a jogar.
- A carta de Desafio de Confrontação é descartada.
- Um herói revela uma nova carta de Desafio (pode ser outra carta de Desafio de Confrontação). Se o baralho das cartas de Desafio estiver vazio, os heróis ganham a ronda.

ANEXO

Cartas de Desafio de Confrontação



Verso

Verso

PREPARAÇÃO

Lado dos Heróis

- Utilizar as cartas de Desafio Padrão, cartas de Desafio Moedas e cartas de Desafio de Confrontação.
- Formar um baralho de cartas de Desafio a partir das cartas de Desafio descartando aquelas cartas cujo número no seu verso seja maior que o número total de jogadores. De seguida, baralhar as cartas de Desafio.
- Adicionar a Peça Dragão (utilizando o lado correspondente ao número total dos jogadores) ao espaço indicado no lado do tabuleiro dos heróis; colocar o peão Dragão no mesmo espaço.
- As 3 cartas de Desafio iniciais disponíveis devem ser as cartas de Desafio Padrão. Os jogadores devem misturar quaisquer outro tipo de cartas de Desafio reveladas e colocá-los de novo no baralho assim que a preparação estiver concluída.
- No início de cada ronda, colocar a quantia seguinte de símbolos Alma no espaço indicado no tabuleiro:
 - 7 símbolos Alma se houver 2 heróis.
 - 8 símbolos Alma se houver entre 3 ou 4 heróis.
- Cada herói coloca à sua frente a sua peça Herói, com o lado lleso voltado para cima, mesmo que tenha tido na ronda anterior o lado Ferido virado para cima, e coloca a peça **Habilidade da mesma cor.**



Lado do Feiticeiro

Utilizar as seguintes cartas de Feitiço para formar o baralho de cartas de Desafio.

De seguida, baralhar as cartas:

- 0 cartas de Feitiço de Confusão.
- 3 cartas de Feitiço de Convocação.
- 5 cartas de Feitiço de Dracologia.
- 3 cartas de Feitiço de Dissipação.
- 3 cartas de Feitiço de Maldição.
- 5 cartas de Feitiço de Condenação.
- 3 cartas de Feitiço de Regressão. SEE APPENDIX, PAGE 20

No início de cada ronda, colocar a seguinte quantidade símbolos Vida no espaço do tabuleiro:

- 4 símbolos Vida se houver 2 heróis.
- 5 símbolos Vida se houver 3 heróis.
- 6 símbolos Vida se houver 4 heróis.

No meio do tabuleiro

Colocar as cartas de Equipamento, cartas Pergaminho e símbolos Moeda nos seus respetivos lugares no tabuleiro.

EXPERIÊNCIA

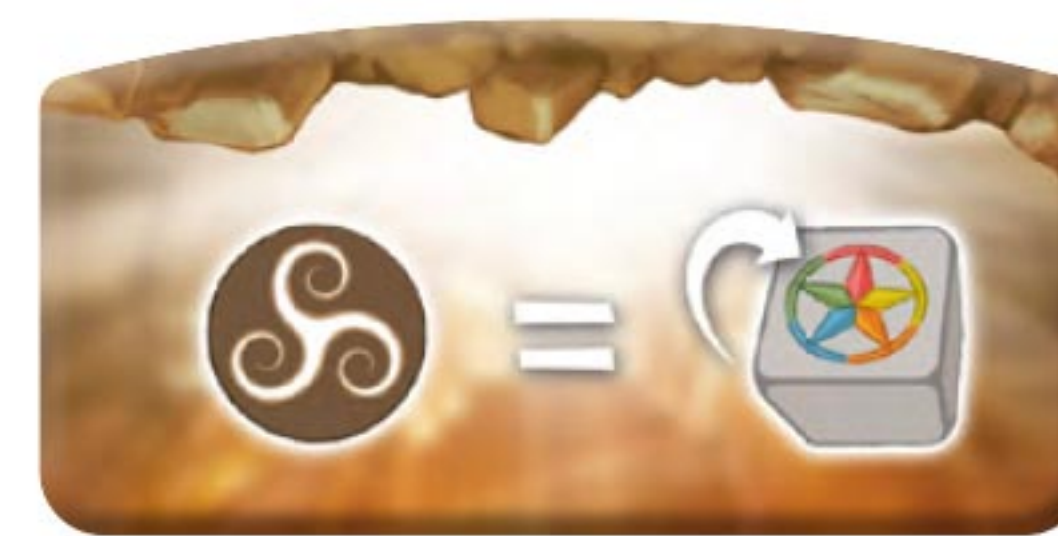
Lado dos Heróis

Os heróis que ajudaram a completar uma carta de Desafio decidem quem mantém esta carta, virada para baixo e junto da sua peça Herói. A partir de agora cada nova carta de Desafio adquirida representa 1 ponto de experiência.

Os heróis não podem dar ou emprestar entre si pontos de experiência.

Cada herói tem uma peça Habilidade que permite que o herói gaste experiência (descartar cartas de Desafio) para provocar um efeito especial. O jogador pode provocar o efeito quando quiser e as vezes que quiser, desde que possa pagar os pontos de experiência por cada ativação.

Cada herói tem a sua própria peça Habilidade.



- O Bardo** pode curar completamente um herói sem colocar qualquer dado na sua peça Herói Ferido.

Custo: 3 pontos de experiência



- O Guarda** pode descartar a carta de Feitiço de Dissipação ou Maldição que esteja a atingir os heróis.

Custo: 3 pontos de experiência.



- O Guerreiro** pode fazer recuar o Dragão 1 espaço.

Custo: 3 pontos de experiência.



- O Clérigo** pode mudar um dado que pertença a qualquer herói para a sua face Joker.

Custo: 1 ponto de experiência.

Lado do Feiticeiro

Quando o Feiticeiro completar uma carta de Feitiço de Regressão pode fazer **1 herói** ou **cada herói** perder 1 ponto de experiência **dependendo da carta de Feitiço de Regressão.**

O jogador anuncia quem perde 1 ponto de experiência e o herói ou os heróis indicados devem obedecer imediatamente.

Cenário 6 (Continuação)

ANEXO

Cartas de Feitiço de Regressão



RUSH OUT!

DESIGNER

Thomas DUPONT

ILLUSTRATOR

Alexandre BONVALOT

GRAPHIC DESIGNER

Marie OOMS

DEVELOPMENT MANAGER

Michaël DEROBERTMASURE

PROJECT MANAGER

Didier DELHEZ

TRANSLATOR

Nathan MORSE

PROOFREADER

Robin HILL



rue Sanson 4
5310 Longchamps
Belgium

www.sitdown-games.com

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! EM 3 PALAVRAS DE ACORDO COM O DESIGNER THOMAS

Frenético

A primeira impressão do jogo Rush Out! é certamente a energia e os jogadores agitados a lançar intensamente os dados. Acresce a isso as várias ações que os jogadores podem desempenhar no tabuleiro, e é obtido um caos organizado e alegre.

Assimétrico

O jogo coloca dois lados um contra o outro; embora utilizam as mesmas regras, os jogadores irão evoluir de formas completamente diferentes. Por um lado, um grupo de heróis joga cooperativamente, tentando lidar com a pressão exercida pelo seu adversário. Por outro lado, um feiticeiro joga sozinho, mas de forma confiante e onipotente, o feiticeiro pode desenvolver táticas para se defender dos heróis intrusos.

Viciante

Joga um jogo e quer imediatamente jogar novamente. A atmosfera arrebatadora os jogadores e eles querem apenas uma única coisa: jogar uma vez e outra vez, seja para se vingarem, experimentarem um novo papel ou para ver o que próximo cenário trará. 🧛

O DESIGNER: "Antes de mais, gostaria de agradecer à Cécile, minha querida, pelo suporte, apoio e inúmeros playtests. Um grande agradecimento aos meus amigos de GRAL e à l'Heure du Jeu. Um obrigado a todos os playtesters, e em particular ao Tony, Antoni, Henri & Julian. Finalmente, um agradecimento ao Alexandre Bonvalot pelas magníficas ilustrações, e a toda a equipa Sit Down! pelo trabalho que fizeram. Bom jogo para todos!"

O AUTOR agradece aos inúmeros playtesters da Esprits Joueurs (BE-Mons).

A game from Sit Down! published by Megalopole. ©Megalopole (2020). All rights reserved. • This game can only be used for private recreational purposes. • **WARNING!** Not suitable for children under 3 years of age. This game contains small parts which can be ingested or inhaled. Retain this information. • Visuals are non-binding. Shapes and colors may change. • Any reproduction of this game, in whole or in part, in any medium, physical or electronic, is strictly forbidden without written permission from Megalopole.