

RUSH OUT!



Assetati di fama ed avventura, alcuni intrepidi avventurieri si tuffano in un labirinto sotterraneo. Nell'istante in cui mettono le mani sul tesoro, un potente stregone emerge dal suo torpore e inizia a dar loro la caccia. L'unica possibilità che gli avventurieri hanno di sopravvivere è fuggire verso l'uscita cercando di evitare i terribili incantesimi che vengono loro scagliati..

COMPONENTI

Contenuto

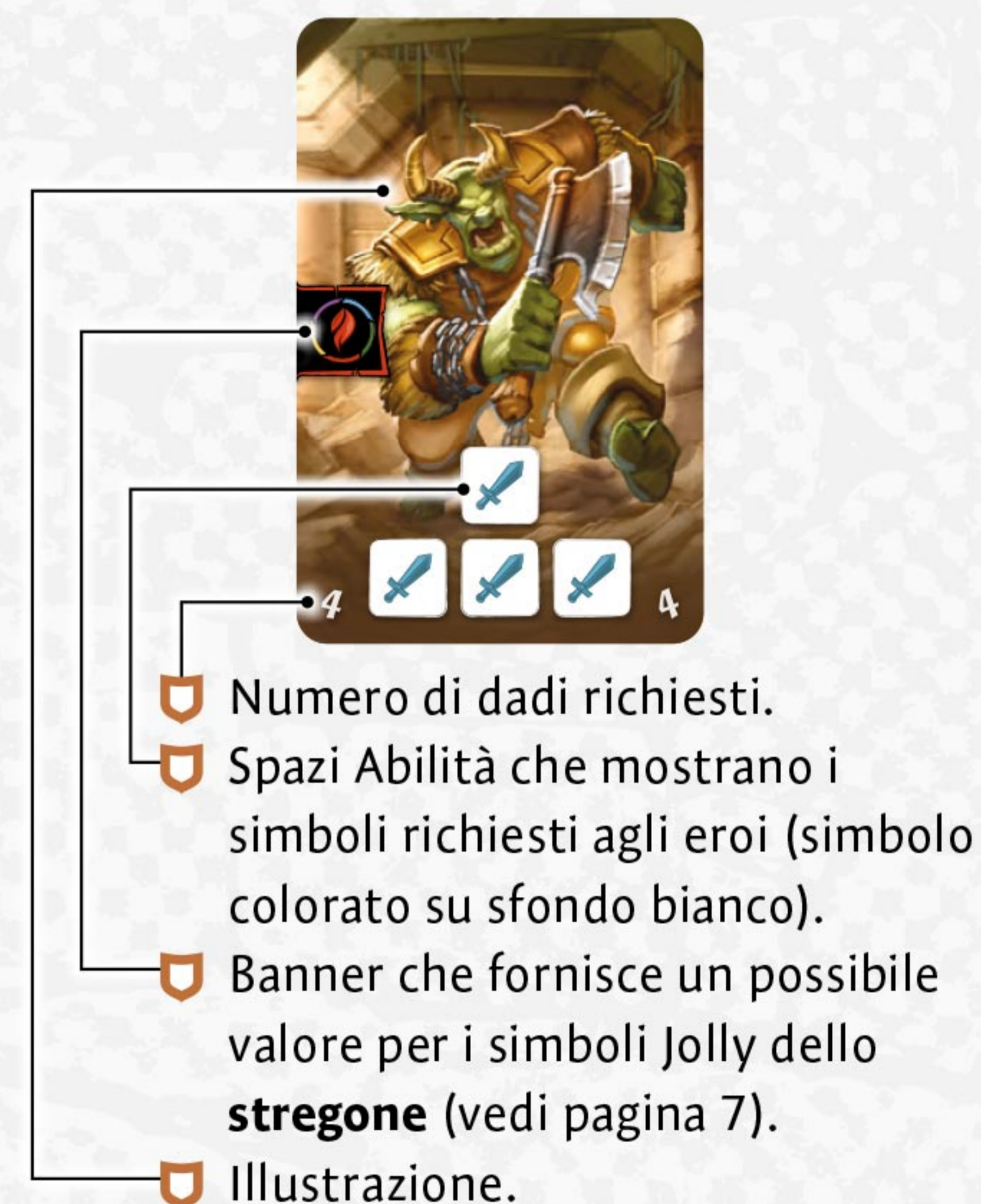
- 1 Regolamento
- 17 dadi:
 - 12 dadi Eroe (3 verdi, 3 marroni, 3 blu, 3 bianchi)
 - 5 dadi Stregone (neri)
- 94 carte:
 - 47 Carte Incantesimo:
 - 8 Carte Incantesimo Confusione,
 - 7 Carte Incantesimo Evocazione,
 - 7 Carte Incantesimo Dracologia,
 - 6 Carte Incantesimo Dissipazione,
 - 6 Carte Incantesimo Maledizione,
 - 7 Carte Incantesimo Dannazione,
 - 6 Carte Incantesimo Regressione,
 - 29 Carte Impresa:
 - 20 Carte Impresa di base,
 - 4 Carte Impresa Moneta,
 - 5 Carte Impresa Scontro,
 - 10 Carte Equipaggiamento,
 - 8 Carte Pergamena.
- 1 tabellone di gioco
- 1 segnalino Drago di legno
- 31 componenti di cartone:
 - 4 tessere Eroe,
 - 4 segnalini Giocatore,
 - 1 tessera Drago,
 - 3 segnalini Trofeo,
 - 1 segnalino Moneta,
 - 8 segnalini Anima,
 - 6 segnalini Vita,
 - 4 tessere Abilità.

Lezione d'anatomia

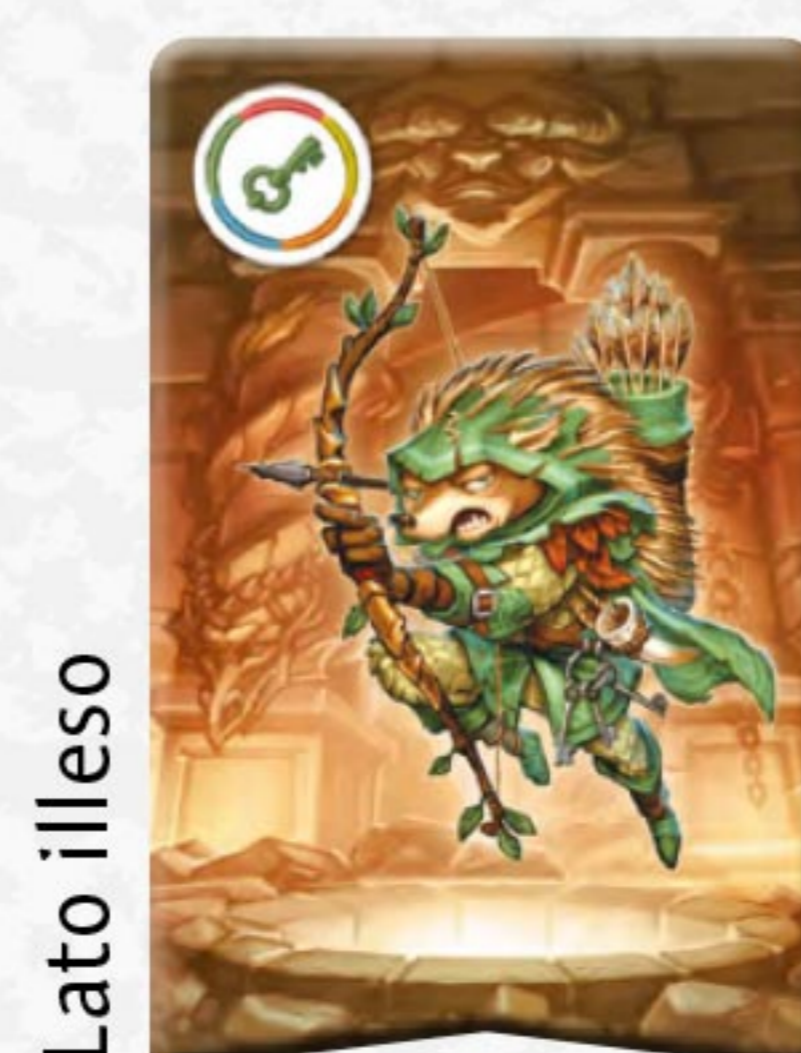
CARTA INCANTESIMO



CARTA IMPRESA



TESSERA EROE



PANORAMICA DI GIOCO


Rush Out! è un gioco di rapidità, in cui un giocatore impersona lo stregone, che cerca di recuperare il suo tesoro dagli altri giocatori, gli eroi. La prima squadra a terminare il proprio mazzo di carte vince la partita.

Non ci sono turni. Tutti i giocatori lanciano i propri dadi il più velocemente possibile, tutte le volte che vogliono, senza aspettare gli altri giocatori, per completare le carte che devono scartare di fronte a sé. Questo è valido sia per lo stregone che per gli eroi; tutti giocano contemporaneamente!

La comunicazione potrebbe essere la chiave del successo per gli Eroi.

DEFINIZIONI

 **COMPLETARE:** Non appena ogni spazio Abilità su una carta/tessera presenta un dado su di esso, quella carta/tessera viene considerata **completa**.

 **COLORE DI UN DADO:** Quando si fa riferimento al colore di un dado, si intende il colore del materiale del dado, non il colore del simbolo.

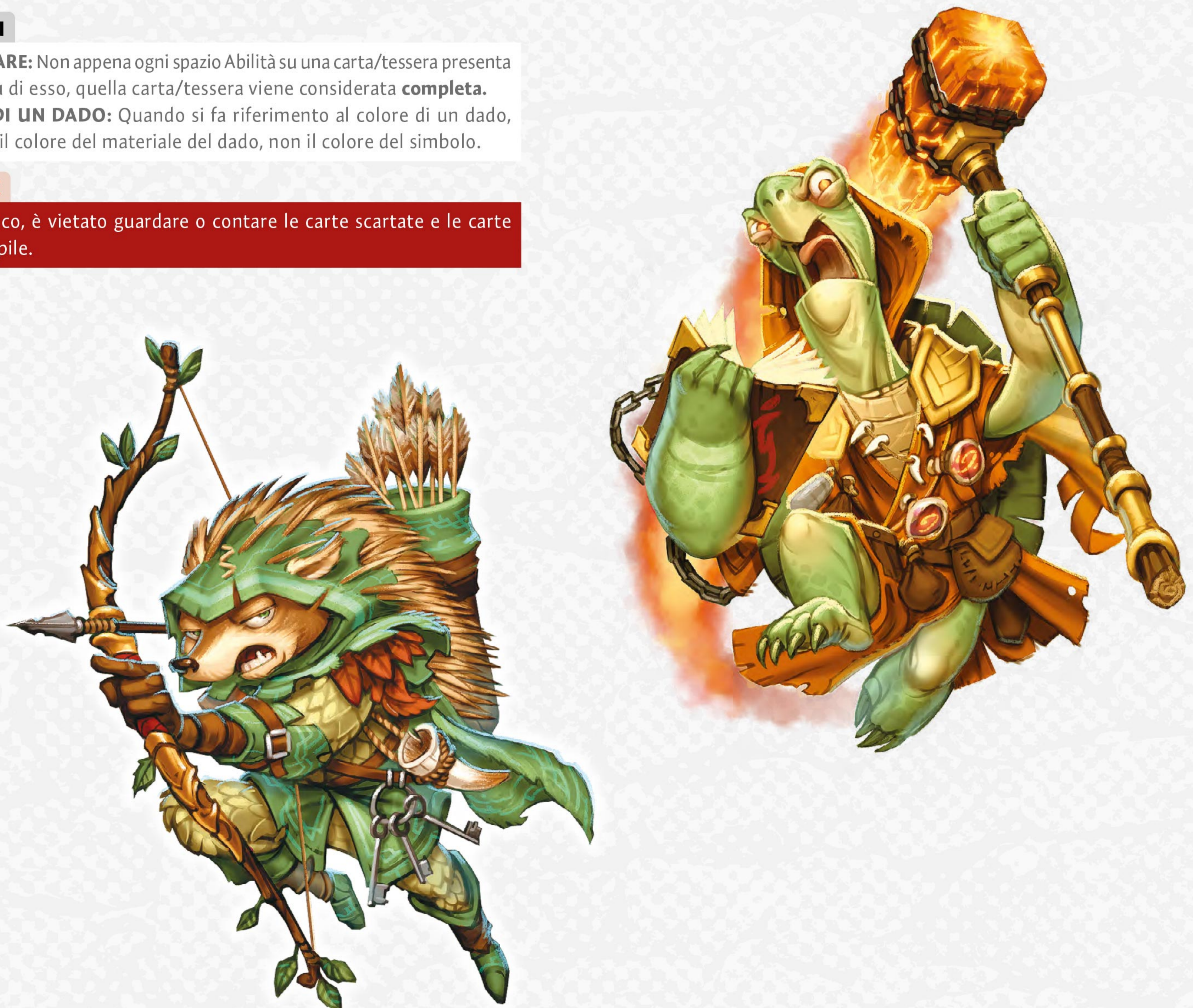
IMPORTANTE

Durante il gioco, è vietato guardare o contare le carte scartate e le carte rimaste nelle pile.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il tuo obiettivo è quello di rivelare l'ultima carta del tuo mazzo prima dell'altra squadra. A seconda dello scenario scelto, potrebbero esserci anche altre condizioni di vittoria; tuttavia, devi soddisfare **solo una** delle condizioni di vittoria per terminare la partita.

Lo stregone affronta tutti gli eroi da solo. Gli eroi vincono o perdono in gruppo.



PREPARAZIONE

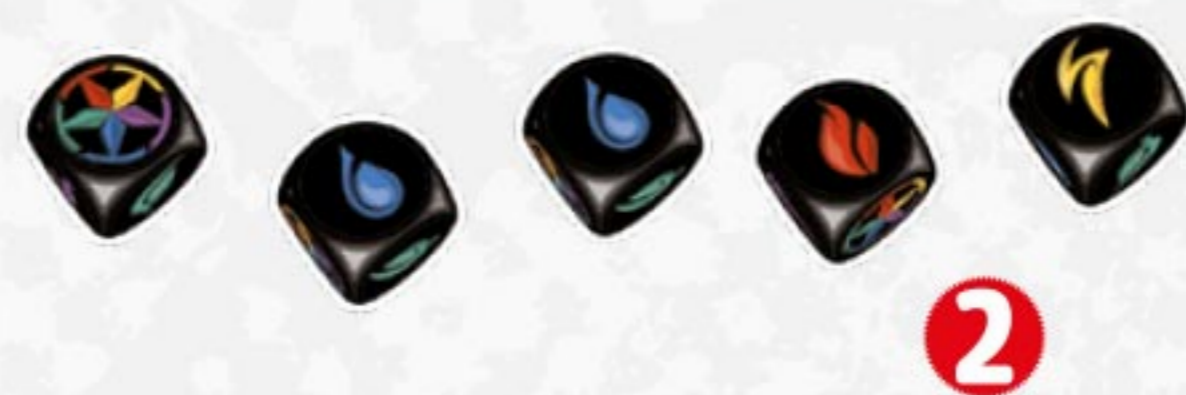
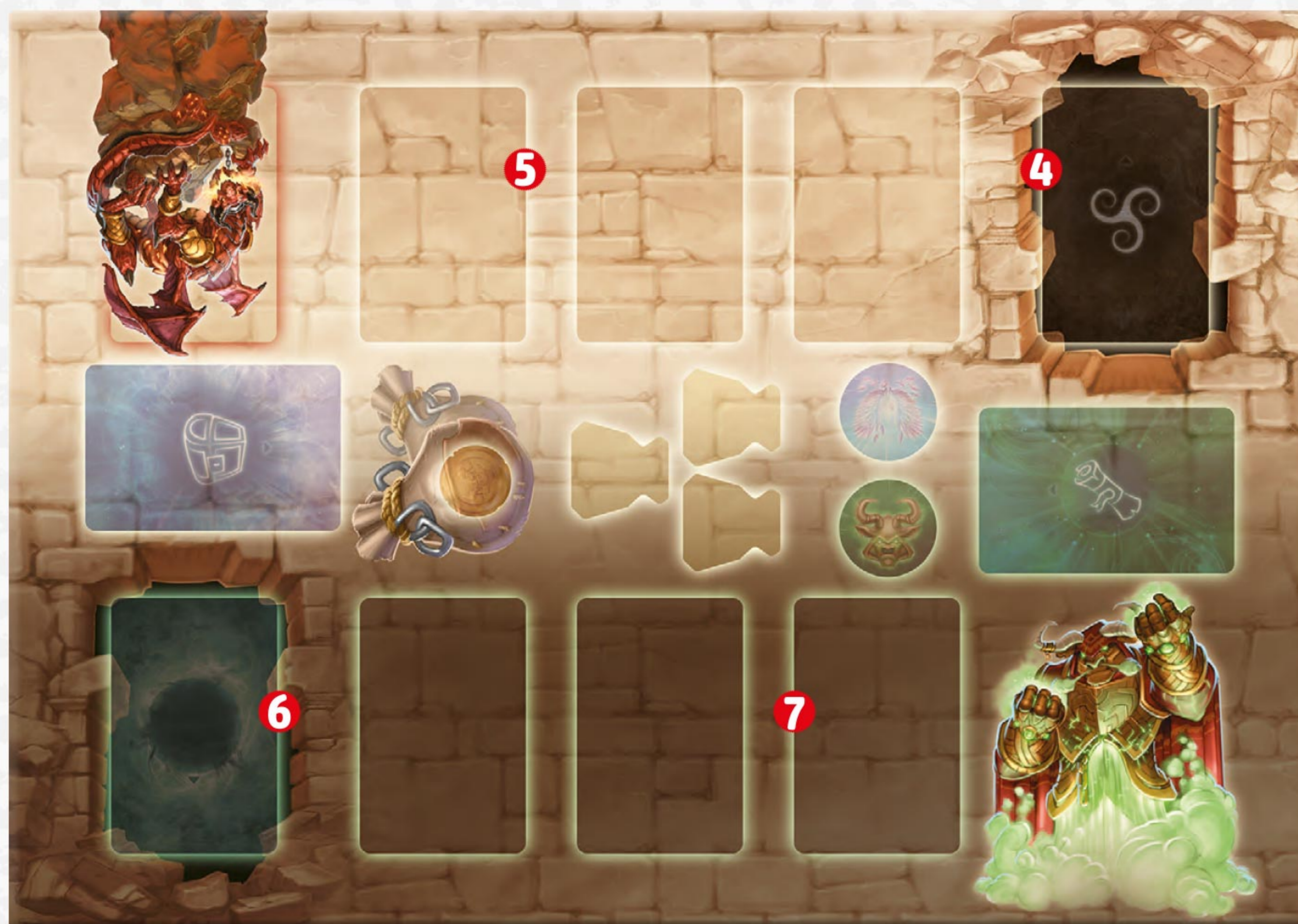
IMPORTANTE

Nelle seguenti regole, non confondere il numero di giocatori con il numero di eroi. Il numero di giocatori è sempre 1 in più (lo stregone) rispetto al numero di eroi!

Ad esempio, in una partita a 4 giocatori, ci sono 3 eroi e 1 stregone.

Posiziona il tabellone in modo che sia accessibile a tutti, e fai in modo che lo stregone sieda di fronte agli eroi. Scegli un allenamento o uno scenario (vedi pagina 8 e successive).

Ogni giocatore sceglie un personaggio: un eroe (prende la corrispondente tessera Eroe 1, e la piazza a faccia in su dal lato illeso) **1**, oppure lo stregone (la cui illustrazione è stampata sul tabellone). Lo stregone prende i 5 dadi neri **2** mentre ogni eroe sceglie un colore giocatore e prende 3 dadi e un segnalino Giocatore di quel colore **3**. Riserva un po' di spazio sul tavolo sull'altro lato del tabellone per scartare le carte.



LATO DEGLI EROI

- 🛡️ Mescola tutte le carte Impresa richieste dall'allenamento o dallo scenario scelto (vedi pagina 8 e successive). Ogni allenamento e scenario elenca i tipi di carte necessari.
- 🛡️ Posiziona il mazzo Impresa a faccia in giù sul suo spazio **4**.
- 🛡️ Disponi le prime 3 carte Impresa scoperte sui loro spazi accanto al mazzo **5**. Le chiameremo carte "disponibili". Questi tre spazi indicano a quali carte gli eroi possono accedere durante il gioco.

LATO DELLO STREGONE

- 💀 Mescola tutte le carte Incantesimo richieste dall'allenamento o dallo scenario che hai scelto (vedi pagina 8 e successive). Ogni allenamento e scenario elenca i tipi e il numero di carte di cui hai bisogno in base al numero di giocatori.
- 💀 Posiziona il mazzo degli Incantesimi, così costruito, a faccia in giù nel suo spazio **6**.
- 💀 Disponi le prime 3 carte Incantesimo scoperte sui loro spazi accanto al mazzo **7**. Le chiameremo carte "disponibili". Questi tre spazi indicano a quali carte lo stregone può accedere durante il gioco.

NOTE

- 👉 Alcuni elementi visibili nell'immagine a sinistra, volutamente non sono stati spiegati. La preparazione descritta sopra sarà completata più avanti nel manuale; in base all'aggiunta di elementi per l'allenamento e gli scenari seguenti.
- 👉 Se lo stregone ha già esperienza e affronta eroi alle prime armi, rimuovi 2 carte Impresa casualmente senza guardarle. Questo rende le cose più facili per gli eroi.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocare come eroe

Giocherete insieme contro lo stregone. La vostra squadra ha le sue carte (carte Impresa), il cui numero dipende dal numero di giocatori (cioè il numero di eroi + lo stregone). Proverete a completare queste carte il più rapidamente possibile. Ricordate, tutti giocano simultaneamente senza aspettare. Quindi le regole seguenti si applicano a ciascun eroe, allo stesso tempo, e non necessariamente in sequenza tra loro (*ad esempio, il giocatore marrone potrebbe piazzare i dadi mentre il giocatore blu li sta rilanciando*)

Durante il gioco, eseguirete le seguenti azioni:

- 🛡️ Lanciare i dadi, 🛡️ Piazzare i dadi su una carta Impresa, 🛡️ Completare una carta Impresa

LANCIARE I DADI

Non appena lo stregone inizia a giocare, potrete lanciare i vostri dadi, che potrete rilanciare tutte le volte che vorrete.

Prima di ogni nuovo lancio, potrete recuperare uno o più dei vostri dadi da una carta Impresa incompleta (che non sia stata scartata), ma **dovrete** poi rilanciarli prima di posizzarli su un'altra carta Impresa.

PIAZZARE I DADI SU UNA CARTA IMPRESA

Lanciate e rilanciate i vostri dadi (del vostro colore) che non sono su una carta Impresa tutte le volte che occorre, senza aspettare lo stregone o gli altri eroi, finché non ottenete i simboli richiesti per completare (o almeno contribuire al completamento di) una carta Impresa. Dopo ogni lancio, potete posizionare tutti i dadi che desiderate su **una singola** carta Impresa.

Regole per il piazzamento di un dado su una carta

- 🛡️ La faccia ottenuta sul dado deve essere identica ai simboli sulla carta Impresa prescelta o essere il simbolo Jolly 🎲 (vedi il riquadro a pagina 5).



- 🛡️ Dadi dello stesso colore non possono essere allo stesso momento su più carte Impresa.

- 🛡️ Una carta Impresa **non può** avere su di essa più di 2 diversi colori di dadi Eroe.



- 🛡️ Tutti i dadi di un singolo eroe non piazzati su una carta Ordeal devono essere sempre rilanciati tutti insieme; non puoi metterne da parte e rilanciare il resto.
- 🛡️ Non puoi spostare un dado da una carta Impresa all'altra senza prima rilanciarlo.
- 🛡️ Non puoi mettere da parte un dado per dopo. Devi ritirare tutti i dadi che non hai piazzato sulla carta Impresa in completamento.

COMPLETARE UNA CARTA IMPRESA

Una carta Impresa è considerata completa quando ognuno dei suoi spazi abilità ha un dado che mostra lo stesso simbolo dello spazio o un simbolo Jolly (vedi il riquadro a destra).



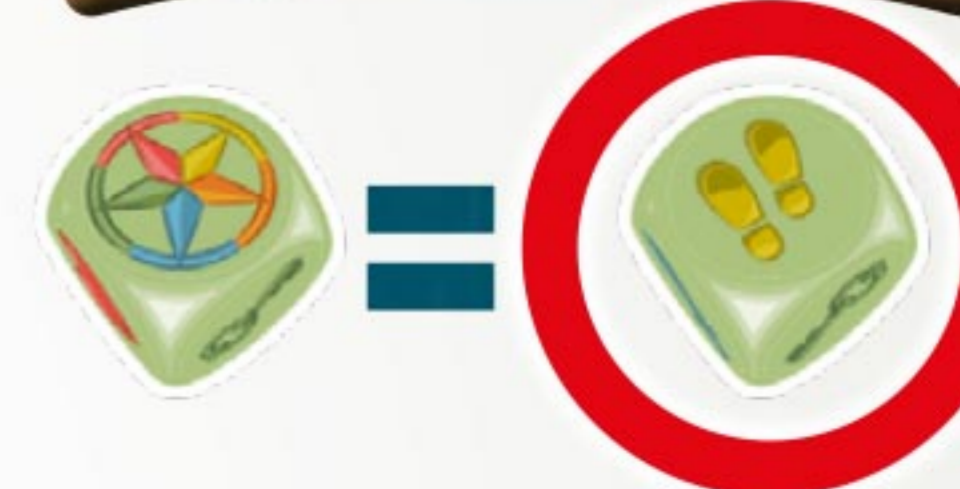
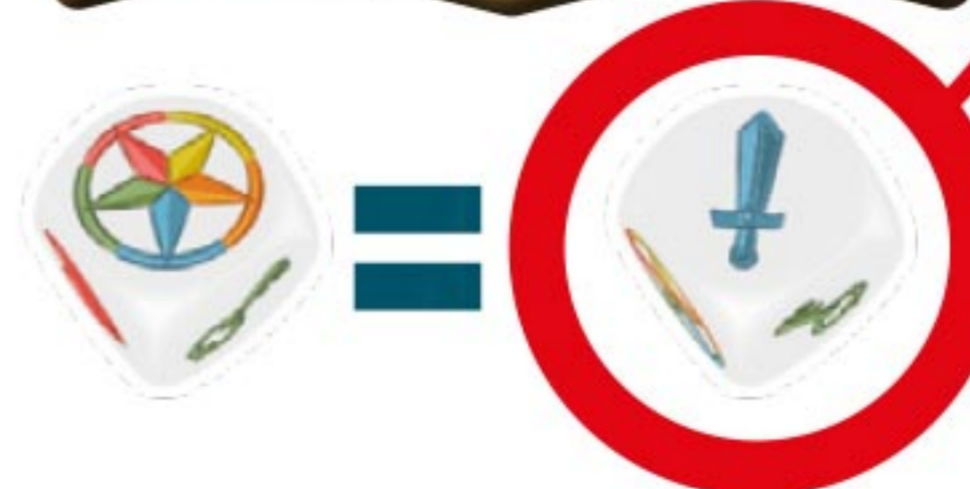
Al completamento di una carta Impresa, procedete come segue:

- 🛡️ Ogni eroe recupera i suoi dadi usati per completare la carta Impresa.
- 🛡️ Un eroe scarta la carta Impresa completata, lasciando uno spazio vuoto sul tabellone.
- 🛡️ Un eroe pesca la prossima carta dal mazzo Impresa e la gira a faccia in su nello spazio vuoto sul tabellone. **Se il mazzo Impresa ora è terminato, gli Eroi vincono la partita.**



I simboli Jolly sui Dadi degli eroi

Non è possibile posizionare un Jolly su qualsiasi simbolo, ma ogni eroe ha sulla sua tessera Eroe un'icona Abilità che rappresenta il simbolo che l'eroe potrà coprire con un simbolo Jolly ottenuto dai dadi e questo è l'unico tipo di spazio Abilità su cui potete posizionarlo.



Più simboli Jolly possono essere posizionati sulla stessa carta.

Giocare come stregone

Giochi da solo contro gli eroi. Hai le tue carte (le carte Incantesimo) che proverai a completare il più rapidamente possibile. Durante il gioco, eseguirai le seguenti azioni:
 🦴 Lanciare i dadi, 🦴 Piazzare i dadi su una carta Incantesimo, 🦴 Completare una carta Incantesimo

LANCIARE I DADI

Tu dai il segnale d'inizio della partita (o del round, se state giocando gli scenari; vedi pagina 12) lanciando tutti i tuoi dadi, che puoi rilanciare tutte le volte che vuoi.

Prima di ogni nuovo lancio, puoi recuperare uno o più dei tuoi dadi da una carta Incantesimo incompleta (non scartare questa carta Incantesimo), ma poi **devi** rilanciarli prima di posizionarli su un'altra carta Incantesimo.



PIAZZARE I DADI SU UNA CARTA INCANTESIMO

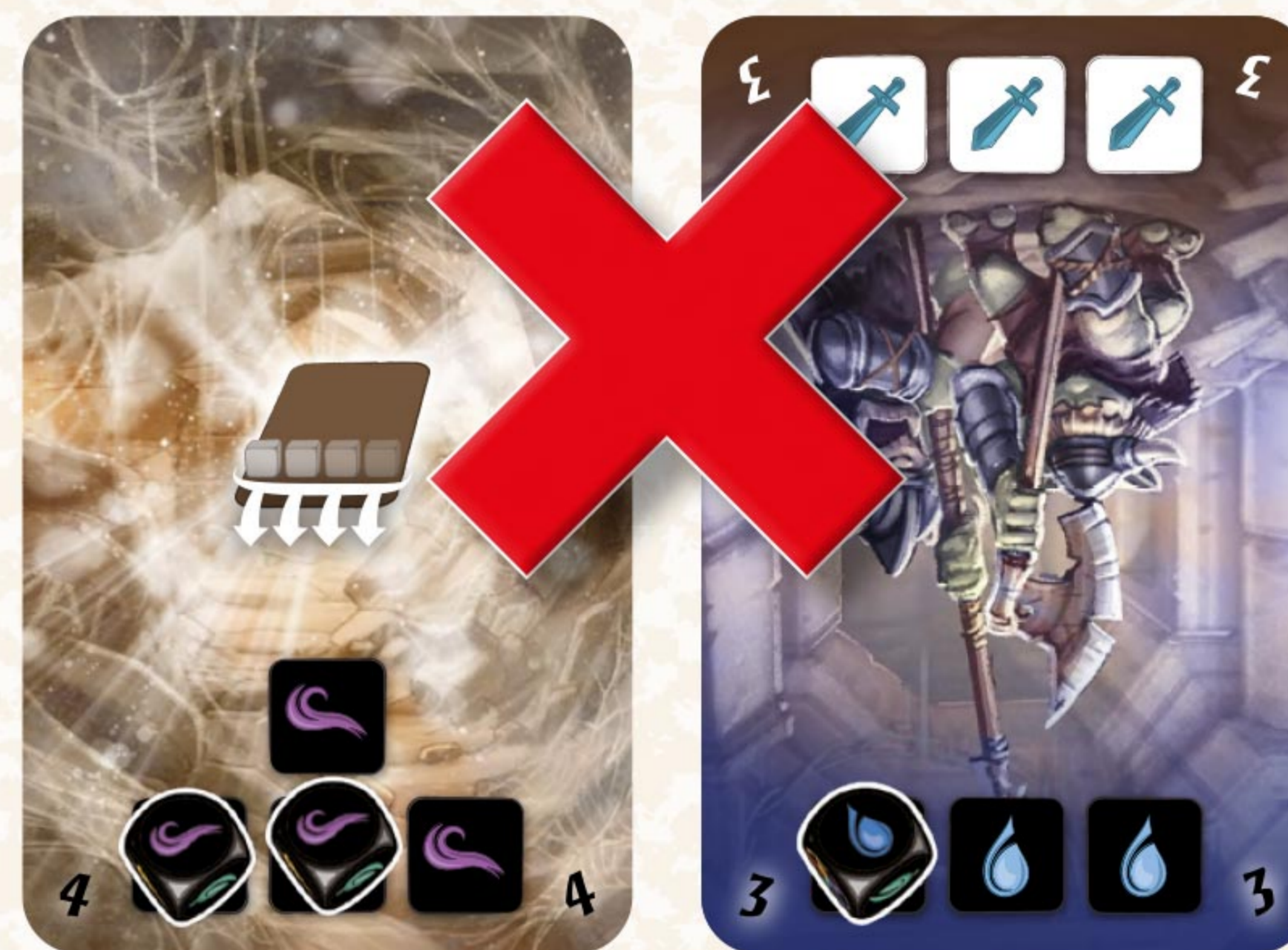
Lancia e rilancia i tuoi dadi che non sono su una carta Incantesimo tutte le volte che vuoi, senza aspettare i tuoi avversari, finché non ottieni i simboli richiesti per completare una carta Incantesimo. Dopo ogni lancio, puoi posizionare tutti i dadi che desideri su **una singola** carta Incantesimo.

Regole per piazzare un dado su una carta

- 🦴 La faccia che hai ottenuto su un dado deve essere identica ai simboli sulla carta Incantesimo scelta o essere il simbolo Jolly 🎲 (vedi il riquadro a pagina 7).



- 🦴 I tuoi dadi **non possono** essere su più carte Incantesimo nello stesso momento.



- 🦴 I dadi non piazzati su una carta Incantesimo devono essere sempre **rilanciati tutti insieme**; you cannot set some aside and reroll the rest.
- 🦴 **Non puoi** spostare un dado da una carta Incantesimo all'altra senza prima rilanciarlo.
- 🦴 **Non puoi** mettere da parte un dado per dopo. Devi rilanciare tutti i dadi che non hai piazzato sulla carta Incantesimo in completamento.



I simboli Jolly sui dadi dello stregone

Quando ottieni un simbolo Jolly, puoi considerarlo equivalente a un qualsiasi simbolo presente su un banner delle sei carte disponibili (tue o degli eroi).

Se sono disponibili più banner, ogni Jolly può sostituire il simbolo di uno qualsiasi di quei banner (indipendentemente da quello usato per gli altri Jolly).

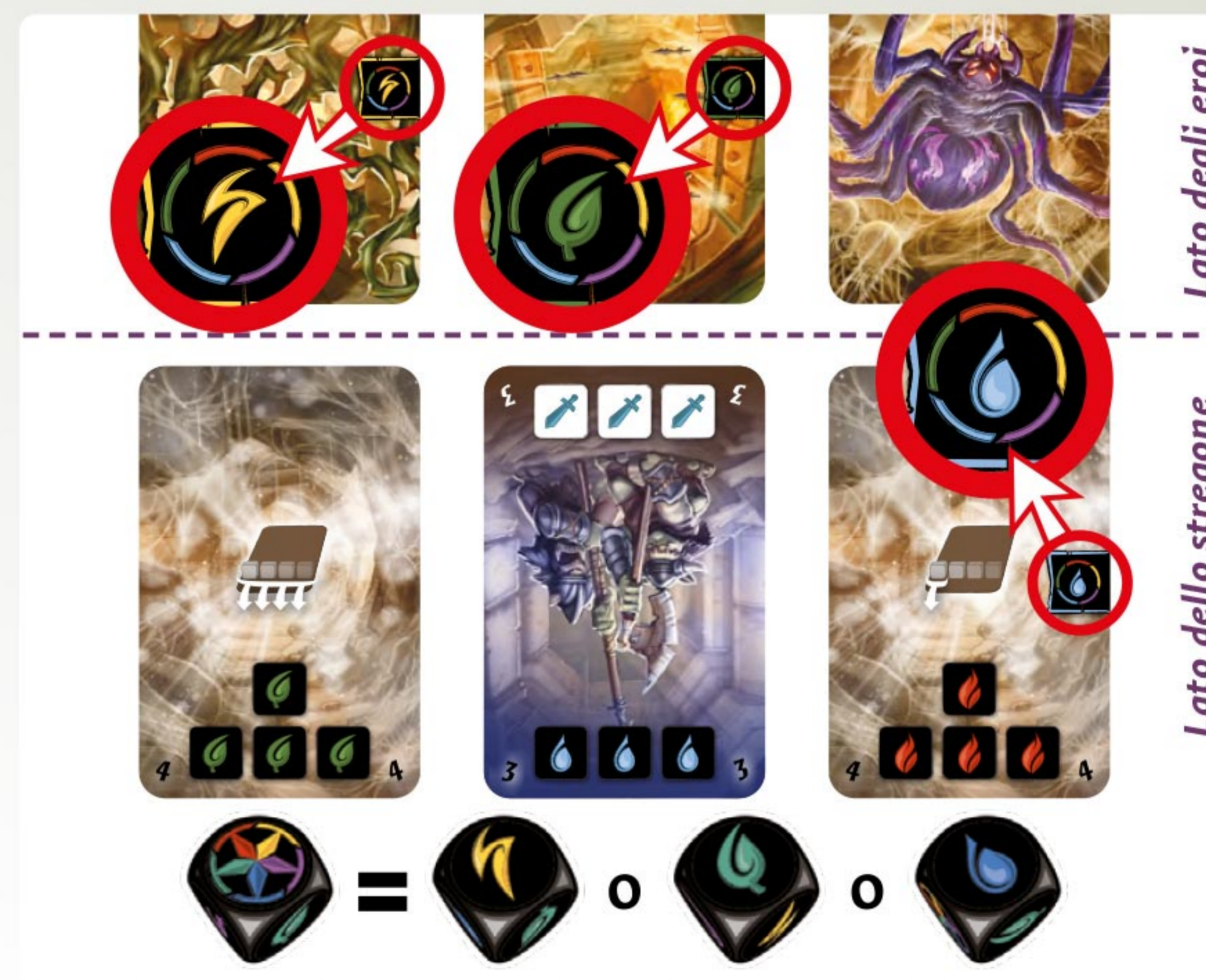
COMPLETARE UNA CARTA INCANTESIMO

Una carta Incantesimo è considerata completa quando ognuno dei suoi spazi Abilità contiene un dado che mostra lo stesso simbolo dello spazio o un simbolo Jolly (vedi il riquadro a destra).



Quando hai completato una carta Incantesimo, procedi come segue:

1. Recupera i dadi che hai usato per completare la carta Incantesimo.
2. Applica l'effetto della carta Incantesimo (questi sono descritti dopo ogni allenamento e scenario).
3. Se la carta Incantesimo completata è ancora sul tuo lato del tabellone (alcuni effetti delle carte Incantesimo implicano lo spostamento della carta Incantesimo), scartala, lasciando uno spazio vuoto sul tabellone.
4. Pesca la prossima carta dal mazzo degli incantesimi e girala a faccia in su nello spazio vuoto sul tuo lato del tabellone. **Se il mazzo degli Incantesimi è ora vuoto, lo stregone vince la partita.**



Puoi posizionare più simboli Jolly sulla stessa carta e utilizzare lo stesso banner più volte.

Se, dopo aver piazzato un Jolly, la carta di cui hai sfruttato il banner viene scartata, il Jolly non ne viene influenzato e rimane dove si trova.

Tutto quello che è stato illustrato fino a questo punto rappresenta le regole base di Rush Out!
Gli esercizi di allenamento e gli scenari che seguono possono occasionalmente modificare queste regole.
Ogni esercizio e scenario di allenamento spiega le nuove regole che vengono aggiunte a quelle degli esercizi di allenamento e degli scenari precedenti, che saranno ancora tutte applicabili.

NOTE

Nelle seguenti regole (esercizi di allenamento e scenari) alcune parti del testo della preparazione sono state evidenziate...

... **in giallo** se il testo parla di un nuovo passaggio e/o di un nuovo componente.

... **in arancione** se il testo parla di un passaggio e/o componente che è stato precedentemente introdotto, ma che subisce delle modifiche.

Esercizio di allenamento 1

PREPARAZIONE

Lato degli eroi

- Usa solo le carte Impresa di base. VEDI APPENDICE, PAG. 9
- Forma il mazzo Impresa con le carte Impresa di base scartando quelle con un numero sul retro che è superiore al numero dei giocatori (per esempio, in una partita a 3 giocatori, scarta tutte le carte con 4+ e tutte quelle con 5). Quindi mischia il mazzo Impresa.
- Ogni eroe posiziona la propria tessera Eroe con il lato illeso rivolto verso l'alto davanti a sé.

Lato dello stregone

Usa le seguenti carte Incantesimo per formare il mazzo degli Incantesimi, quindi mescola il mazzo:

- 8 Carte Incantesimo Confusione. VEDI APPENDICE, PAG. 9
- 7 Carte Incantesimo Evocazione. VEDI APPENDICE, PAG. 9

Nuove Regole

INCANTESIMI CONFUSIONE

Lo stregone può rimuovere uno o tutti - a seconda dell'Incantesimo di Confusione - i dadi Eroe presenti su **una** carta incompleta (indipendentemente dal tipo di carta). Questi dadi devono essere restituiti ai loro proprietari.



- Lo stregone ha completato una carta Incantesimo Confusione.
- Rimuove tutti i dadi Eroe da una carta Impresa incompleta.

NOTA

Non appena una carta Impresa ha un dado su ciascuno dei suoi spazi Abilità, viene considerata completa, anche se gli eroi non hanno ancora avuto il tempo di recuperare i loro dadi e scartarla. Lo stregone non può più rimuoverli.

Nuove Regole

INCANTESIMI EVOCAZIONE

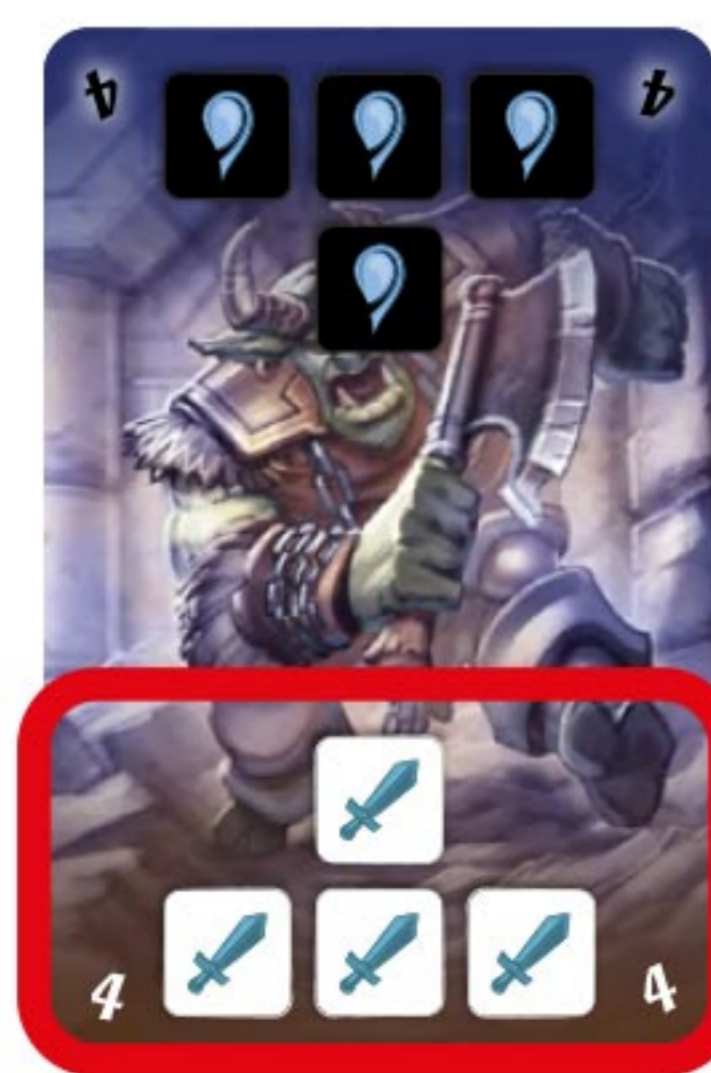
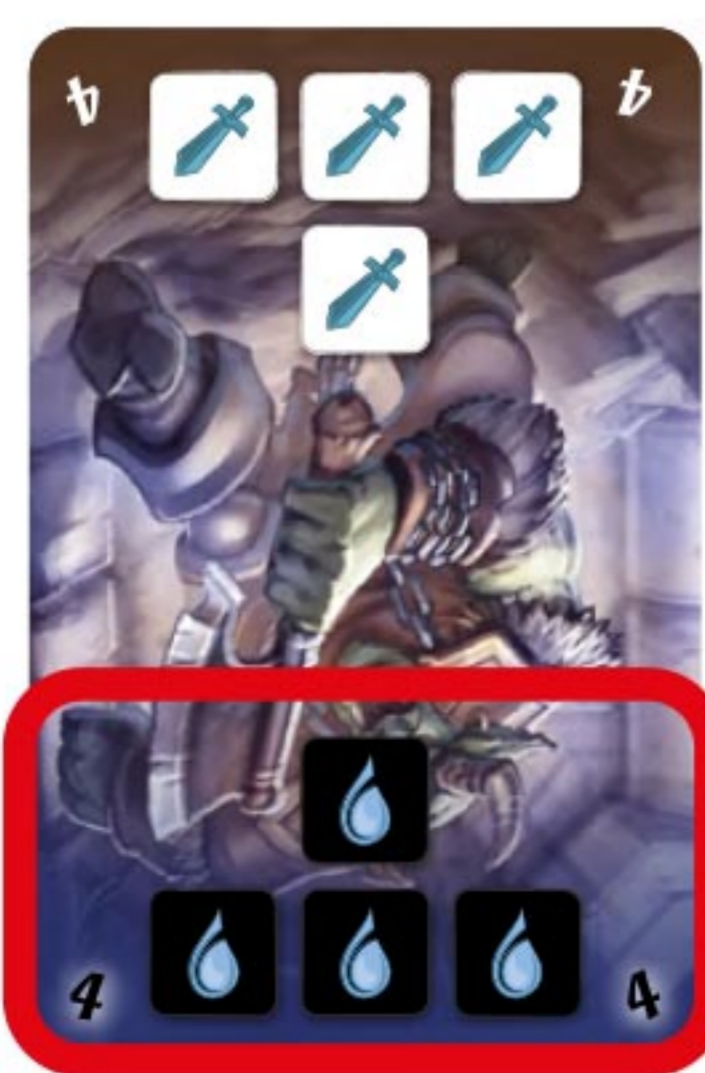
Un Incantesimo Evocazione evoca una nuova prova che gli eroi devono superare.

Lo stregone deve aggiungere l'incantesimo Evocazione **1** completato sulla cima del mazzo Impresa degli eroi **2**. Dovranno superare questa prova, proprio come tutte le altre.

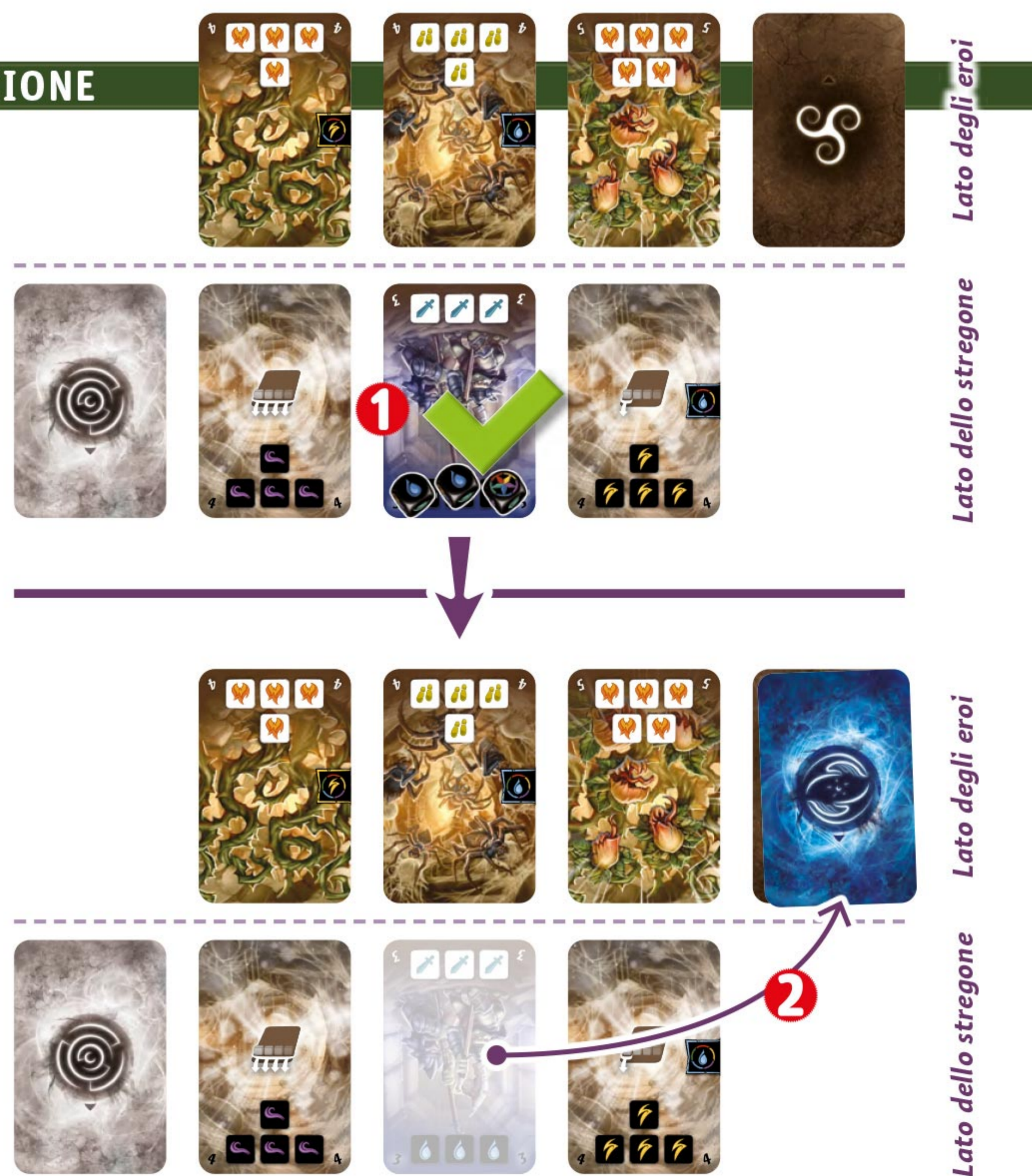
Lo stregone può completare una carta Incantesimo Evocazione solo quando si trova sul lato dello Stregone. Gli eroi possono completarla solo quando è dalla loro parte.

Pertanto, una carta Incantesimo Evocazione viene considerata in modo differente sui diversi lati del tabellone:

Lo Stregone la vede così e deve completare solo la parte della carta a lui dedicata.



Gli Eroi la vedono così e devono completare solo la loro estremità della carta.



APPENDICI

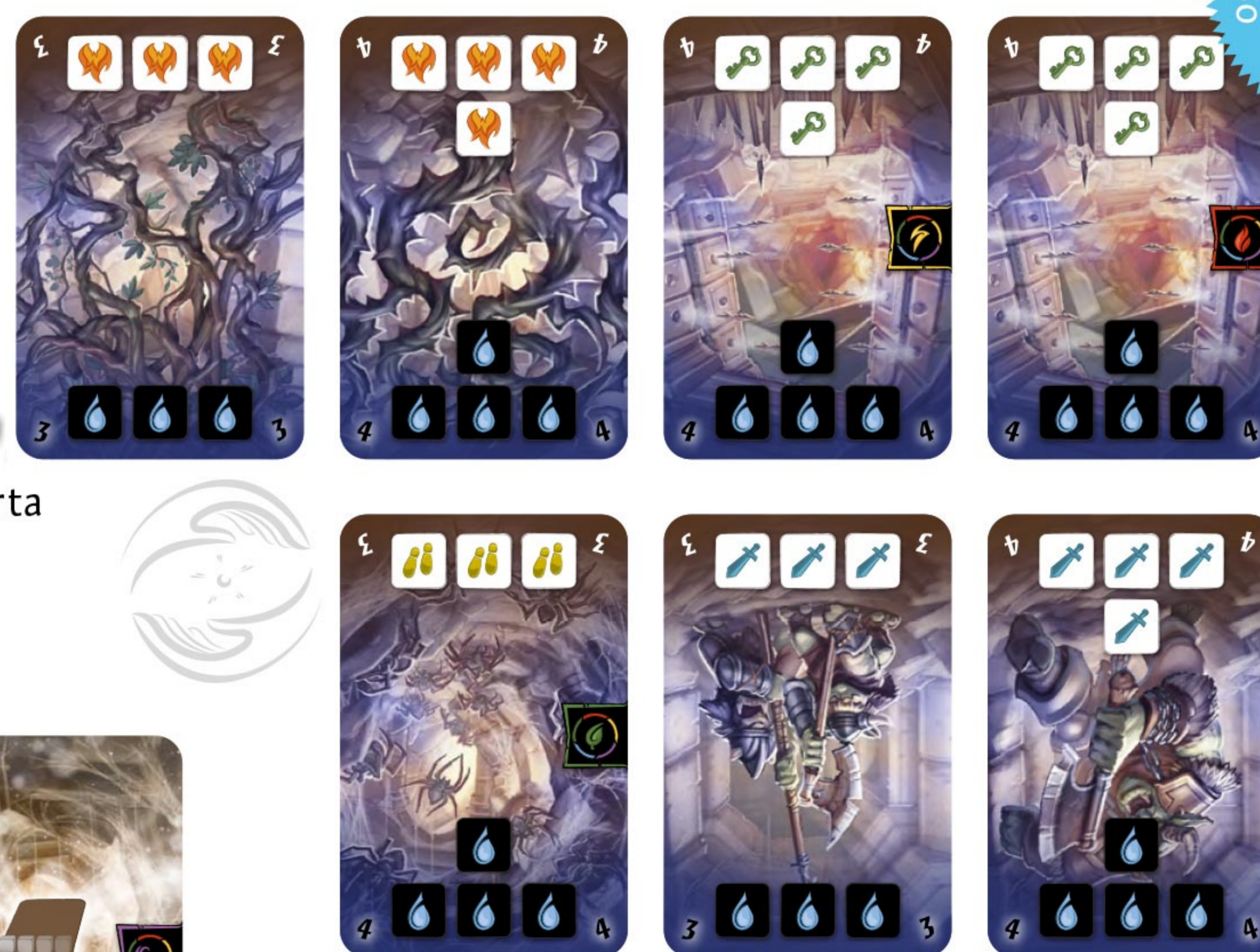
Carte Impresa di base



Dorso

Dorso

Carte Impresa Evocazione



Dorso

Dorso

Carte Impresa Confusione



Dorso

Dorso

← Queste carte rimuovono **tutti** i dadi Eroe da una carta incompleta a scelta dello Stregone.

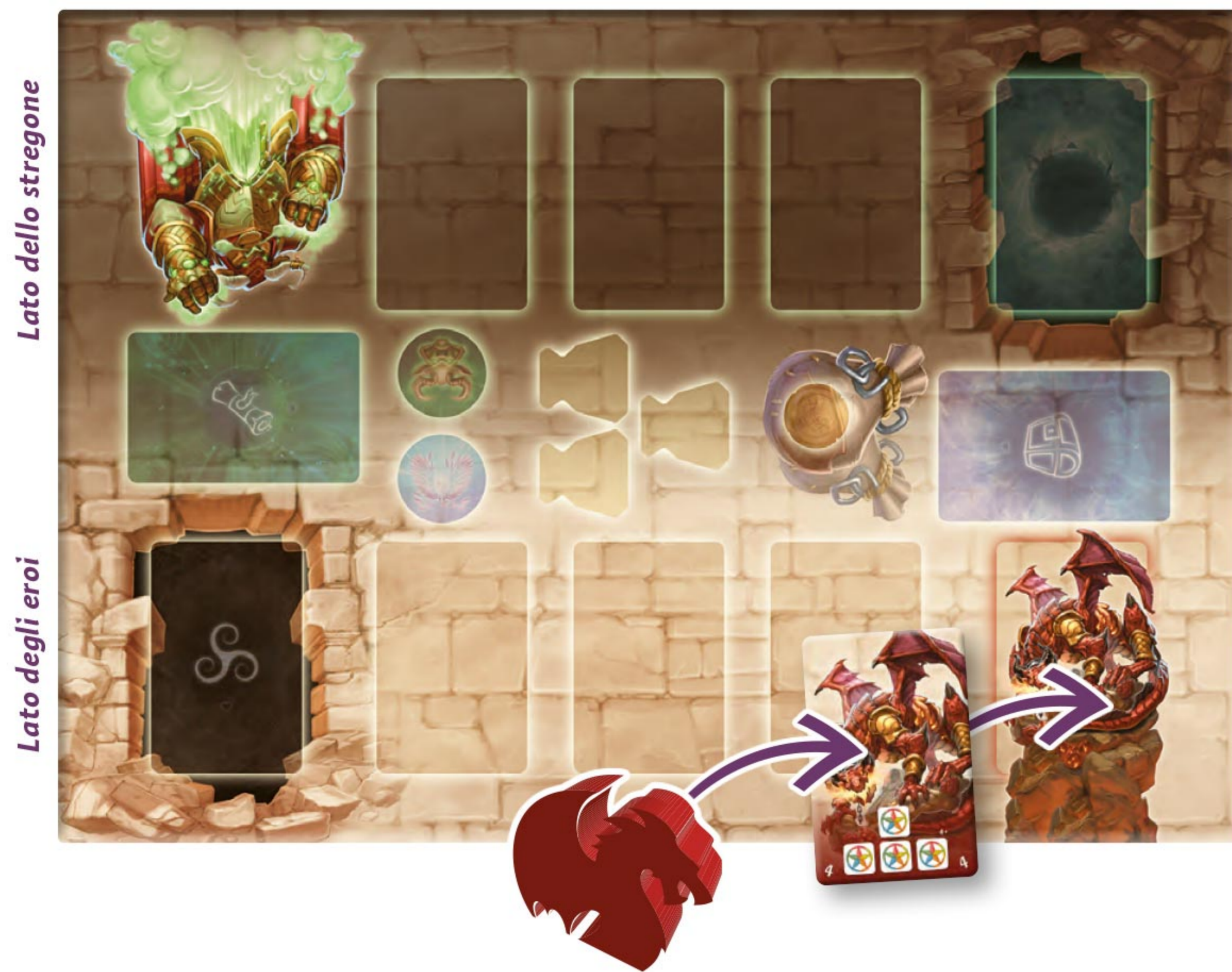
← Queste carte rimuovono **un singolo** dado Eroe (a scelta dello Stregone) da una carta incompleta.

Esercizio di allenamento 2

PREPARAZIONE

Lato degli eroi

- 🛡️ Usa solo le carte Impresa di base.
- 🛡️ Forma il mazzo Impresa con le carte Impresa di base scartando quelle con un numero sul retro che è superiore al numero dei giocatori. Quindi mischia il mazzo Impresa.
- 🛡️ Ogni eroe posiziona la propria tessera Eroe con il lato illeso rivolto verso l'alto davanti a sé.
- 🛡️ Aggiungi la tessera Drago (usa il lato corrispondente al numero dei giocatori) nel suo spazio sul lato degli eroi; posiziona il segnalino Drago su di essa.



Lato dello stregone

Usa le seguenti carte Incantesimo per formare il mazzo degli Incantesimi, quindi mescola il mazzo:

- 👁️ 6 Carte Incantesimo Confusione.
- 👁️ 6 Carte Incantesimo Evocazione.
- 👁️ 5 Carte Incantesimo Dracologia. VEDI APPENDICE, PAG. 11

Nuove Regole

INCANTESIMI DRACOLOGIA

NOTA

Questo allenamento utilizza solo una parte di ciascun tipo di carte specificate. Quando la preparazione di un allenamento o uno scenario (vedi pagina 12) utilizza meno carte Incantesimo di quante ce ne sono per tipo, lo stregone deve sceglierle **casualmente** tra tutte le carte del tipo specificato e scartare le altre.

Gli incantesimi Dracologia ti consentono di far avanzare il segnalino del Drago di 1 o 2 carte (a seconda della carta che completi) verso il mazzo Impresa degli eroi.

Mentre il segnalino Drago si trova su una carta Impresa o su una carta Incantesimo Evocazione (che lo Stregone aveva precedentemente messo sul mazzo Impresa), gli eroi non possono completare quella carta. Possono ancora piazzare dadi (e/o recuperarli), ma anche se tutti i suoi spazi Abilità sono riempiti, la carta non può essere scartata finché il drago non è stato spostato; tuttavia, anche se il drago ne impedisce il completamento, con l'Incantesimo Confusione non è comunque possibile rimuovere i dadi da una carta/tessera se tutti i suoi spazi Abilità sono stati riempiti.

Lo Stregone può ancora usare il banner sulla carta (se presente), anche se il drago è su quella carta.



Se il segnalino Drago raggiunge e si posiziona sul mazzo degli eroi, lo stregone vince la partita. Questo è il secondo modo in cui lo stregone può vincere.

Se il segnalino Drago arriva su uno spazio che momentaneamente non ha una carta Impresa, fai semplicemente scorrere la nuova carta Impresa sotto il segnalino Drago.

APPENDICE

Carte Incantesimo Dracologia

Dorso

Dorso



➤ Queste carte fanno avanzare il drago di 1 spazio verso il mazzo Impresa.



➤ Questa carta fa avanzare il drago di 2 spazi verso il mazzo Impresa.



- 1 Lo stregone può usare ancora questo banner, anche se il drago si trova su questa carta.
- 2 Usando il banner rosso, lo stregone può piazzare un simbolo Jolly sulla carta Incantesimo Dracologia per completarla.
- 3 Questo fa muovere il Drago di 1 spazio, sul mazzo degli eroi, e lo stregone vince la partita.

Respingere il Drago

Gli eroi possono respingere il drago di 1 spazio verso la sua tessera posizionando dadi Jolly sulla tessera Drago.

Come per le carte, non più di 2 eroi possono avere dadi sulla tessera Drago nello stesso momento.

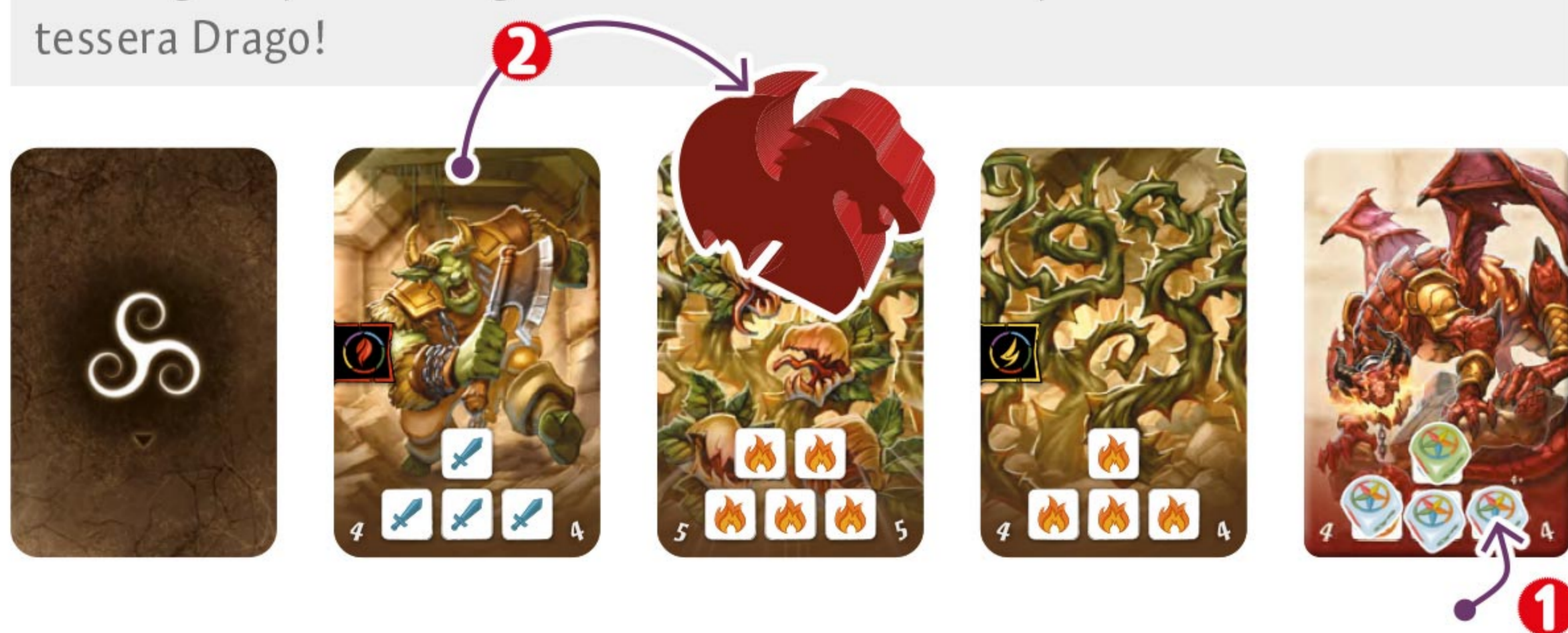
IMPORTANTE

Un eroe non può avere dadi su più carte e/o tessere contemporaneamente. Vale a dire che in un dato momento, un singolo eroe può avere dadi solo su 1 carta o sulla tessera Drago; non su entrambe.

Una volta riempiti tutti gli spazi sulla tessera Drago, gli eroi respingono il drago di **1 carta verso la loro destra**, quindi recuperano i loro dadi dalla tessera Drago, ma lasciano la tessera Drago dove si trova. Gli eroi devono completare di nuovo la tessera Drago se vogliono respingere ulteriormente il drago.

NOTA

Lo stregone può usare gli Incantesimi Confusione per rimuovere i dadi dalla tessera Drago!



- 1 Il giocatore Blu aggiunge un simbolo Jolly alla tessera Drago, completandola. Solo il giocatore Blu o Verde avrebbero potuto aggiungere questo simbolo Jolly finale.
- 2 Il drago indietreggia di 1 carta verso la tessera Drago.

Ora conosci tutte **le regole di base di Rush Out!**
 Gli scenari che seguono introducono nuovi tipi di carte,
 che vengono accompagnate da nuove regole.
 Alcune di queste regole saranno eccezioni a quelle menzionate fino a questo punto.

SCENARI



Segnalino Trofeo, lato eroi.



Segnalino Trofeo, lato stregone.

A differenza degli Esercizi di allenamento, gli Scenari durano 2 o 3 round di seguito. Vincere un round fa guadagnare alla tua squadra un segnalino Trofeo, che posizionerai su uno spazio Trofeo sul tabellone. **Se una squadra guadagna un secondo segnalino Trofeo, vince immediatamente la partita.**

NOTA

Per ogni round di gioco, ogni squadra usa il proprio mazzo, creato durante la preparazione dello scenario.

Scenario 1

L'Avventura inizia

Nuove Regole

PREPARAZIONE

Lato degli eroi

- Usa solo le carte Impresa di base.
- Forma il mazzo Impresa con le carte Impresa di base scartando quelle con un numero sul retro che è superiore al numero dei giocatori. Quindi mischia il mazzo Impresa.
- Aggiungi la tessera Drago (usa il lato corrispondente al numero dei giocatori) nel suo spazio sul lato degli eroi; posiziona il segnalino Drago su di essa.
- Ogni eroe posiziona la propria tessera Eroe con il lato illeso rivolto verso l'alto davanti a sé.

Lato dello stregone

Usa le seguenti carte Incantesimo per formare il mazzo degli Incantesimi, quindi mescola il mazzo:

- 5 Carte Incantesimo Confusione,
- 4 Carte Incantesimo Evocazione,
- 5 Carte Incantesimo Dracologia,
- 5 Carte Incantesimo Dissipazione. VEDI APPENDICE SOTTO

INCANTESIMI DISSIPAZIONE

Quando completi un Incantesimo Dissipazione, posiziona la carta di fronte a un eroe per colpire quell'eroe con l'effetto della carta.

Un eroe può essere colpito da più carte Incantesimo Dissipazione contemporaneamente; i loro effetti sono cumulativi.

Qualsiasi dado che questo eroe ha già su uno spazio Abilità ora proibito, può rimanere dove si trova.

Qualsiasi eroe può aiutare ad annullare una carta Incantesimo Dissipazione (scartandola) completandola seguendo le regole di base, come se fosse una carta Impresa (con solo 1-2 colori dei dadi, ecc.).

APPENDICE

Carte Incantesimo Dissipazione

Dorso



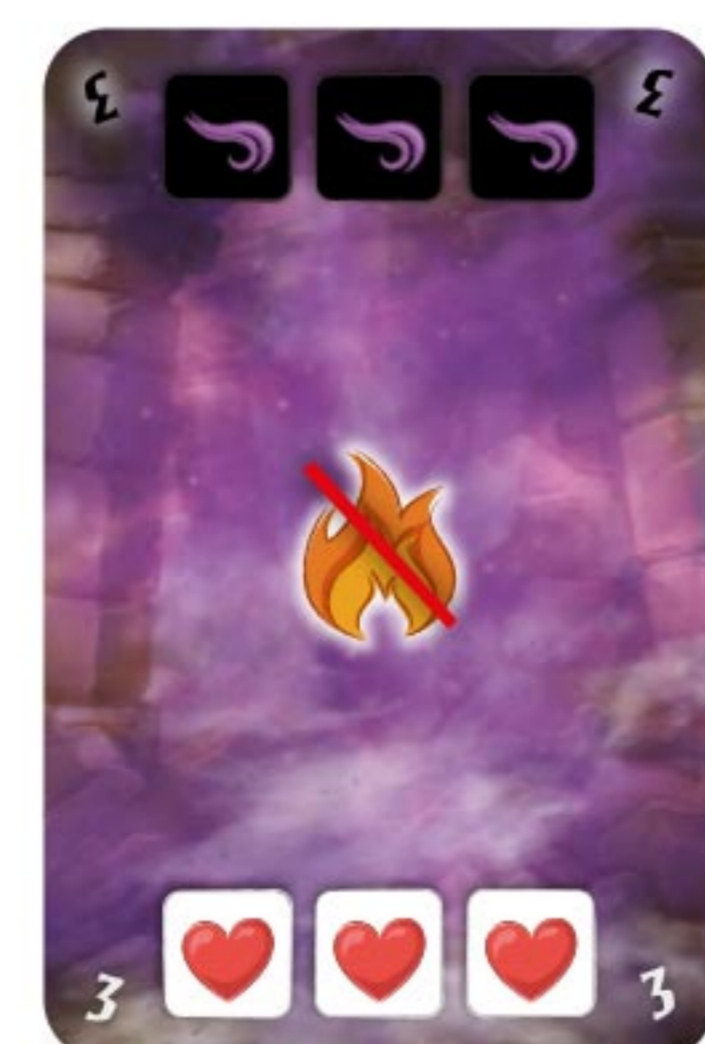
L'eroe colpito da questa carta deve piazzare un dado sul simbolo Vortice/dado sulla carta, e da questo momento potrà usare solo 2 dadi, finché la carta non sarà stata completata.

Un eroe colpito da due copie di questa carta gioca ancora con 2 dadi, ma devono essere completate entrambe le carte per annullare questo effetto.

Se tutti e tre i dadi dell'eroe sono già piazzati quando questo incantesimo viene lanciato su di loro, l'eroe deve immediatamente riprendere un dado a sua scelta per posizionarlo sul "simbolo vietato" su questa carta.



L'eroe colpito da una di queste carte non può più posizionare dadi col "simbolo vietato" raffigurato sulla carta:



...Fuoco.



...Spada.



...Orme.



...Chiave.

Per un pugno di monete

PREPARAZIONE

Lato degli eroi

- Usa le carte Impresa di base **insieme a tutte le Carte Impresa Moneta.**
- Forma il mazzo Impresa con le carte Impresa scartando quelle con un numero sul retro che è superiore al numero dei giocatori. Quindi mischia il mazzo Impresa.
- Aggiungi la tessera Drago (usa il lato corrispondente al numero dei giocatori) nel suo spazio sul lato degli eroi; posiziona il segnalino Drago su di essa.
- Le 3 carte Impresa iniziali disponibili devono essere carte Impresa di base. Rimescola nel mazzo tutte le carte Impresa Moneta rivelate una volta completata la preparazione.**
- Ogni eroe posiziona la propria tessera eroe con il lato illeso rivolto verso l'alto davanti a sé.

Lato dello stregone

Usa le seguenti carte Incantesimo per formare il mazzo degli Incantesimi, quindi mescola il mazzo:

- 6 Carte Incantesimo Confusione,
- 5 Carte Incantesimo Evocazione,
- 5 Carte Incantesimo Dracologia,
- 5 Carte Incantesimo Dissipazione.

Al centro del tabellone

Piazza le Carte Equipaggiamento **1**, le Carte Pergamena **2** e il segnalino Moneta **3** sui rispettivi spazi del tabellone. Li userete alla fine del round. VEDI APPENDICE QUI SOTTO



Nuove Regole

MONETE

Guadagnare monete

Durante un round, una volta che una carta Impresa Moneta appare sul lato degli eroi, anche lo stregone è autorizzato a mettere dei dadi su di essa (come se fosse una carta Incantesimo), sulla parte di carta dedicata allo stregone. Qualunque squadra completi per prima una delle estremità della carta vince la carta e la conserva.

Se lo stregone tenta di completare la carta, deve farlo secondo le regole descritte a pagina 7 (Completare una carta Incantesimo).

Quando il round termina, qualunque squadra abbia perso ottiene il segnalino Moneta.



Lo stregone piazza dadi neri su questa parte della carta.

Gli eroi piazzano i loro dadi su questa parte della carta.

Usare le monete durante un round

In qualsiasi momento durante un round, una squadra può scartare 2 carte Impresa Moneta che ha vinto per scartare la prima carta del proprio mazzo senza guardarla.

Usare le monete tra i round: la fase di mercato

Tra un round e l'altro, ogni squadra può spendere le proprie monete (segnalino e/o carte Moneta) per acquistare carte Equipaggiamento (eroi) o Pergamene (stregone).

Una volta che entrambe le squadre hanno acquistato tutto ciò che desiderano acquistare (e possono permettersi), la fase di mercato termina. Rimescola **tutte** le carte Impresa Moneta con le carte Impresa di base per la preparazione del round successivo e posiziona nuovamente il segnalino Moneta sul suo spazio sul tabellone.

NOTA

Non puoi conservare monete per il futuro. Dopo la fase di mercato, nessuna delle due squadre avrà monete.

Carte Pergamena

Solo lo stregone può ottenere queste carte. Tieni le carte Pergamena che acquisti di fronte a te. Puoi usarle tutte le volte che vuoi, per il resto della partita.

Carte Equipaggiamento

Solo gli eroi possono ottenere queste carte. Gli eroi concordano su quale Equipaggiamento acquistare e a quale eroe assegnarlo in modo permanente. Ogni carta Equipaggiamento che acquirerete sarà appannaggio di un singolo eroe per il resto del gioco. Ogni eroe tiene le proprie carte Equipaggiamento di fronte a sé. Potrete usare gli effetti delle vostre carte Equipaggiamento tutte le volte che vorrete, per il resto della partita.



APPENDICI

Carte Moneta



Carte Equipaggiamento



← Puoi usare i simboli Jolly come simboli Fuoco.
Costo per l'acquisto: 1 moneta.



← Puoi usare i simboli Jolly come simboli Chiave.
Costo per l'acquisto: 1 moneta.



← Puoi usare i simboli Jolly come simboli Cuore.
Costo per l'acquisto: 2 monete.

Puoi usare i simboli Jolly → al posto di qualsiasi altro simbolo.
Costo per l'acquisto: 3 monete.



Puoi usare i simboli → Jolly come simboli Orme.
Costo per l'acquisto: 1 moneta.



Puoi usare i simboli → Jolly come simboli Spada.
Costo per l'acquisto: 1 moneta.



Carte di pergamena



← Puoi girare un dado dalla sua faccia Pianta alla sua faccia Acqua e viceversa. È necessario ruotare fisicamente il dado per mostrare la faccia desiderata (Pianta o Acqua).
Costo per l'acquisto: 2 monete.



← Puoi scambiare una delle tue carte Incantesimo disponibili con la carta Incantesimo in cima al mazzo.
Costo per l'acquisto: 1 moneta.



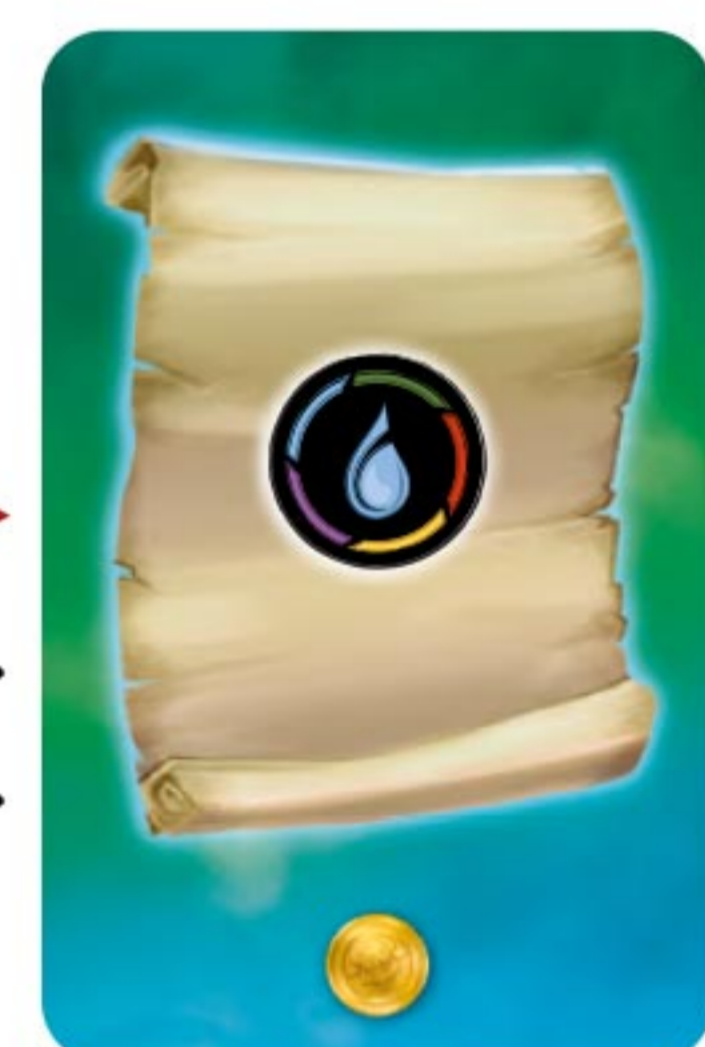
← Puoi sempre posizionare simboli Jolly sugli spazi Pianta.
Costo per l'acquisto: 1 moneta.



← Posiziona 2 simboli Fulmine su questa carta per rimuovere **tutti** i dadi Eroe da una singola carta (o tessera) a tua scelta che non è già stata completata.
Costo per l'acquisto: 2 monete.



Puoi girare un dado dalla sua faccia → Pianta alla sua faccia Aria e viceversa. È necessario ruotare fisicamente il dado per mostrare la faccia desiderata (Pianta o Aria).
Costo per l'acquisto: 2 monete.



Puoi sempre posizionare → simboli Jolly sugli spazi Acqua.
Costo per l'acquisto: 1 moneta.



Puoi sempre posizionare → simboli **Jolly** sugli spazi Aria.
Costo per l'acquisto: 1 moneta.



Posiziona 5 simboli Fuoco qui → per far avanzare il drago di 1 spazio.
Costo per l'acquisto: 3 monete.



PREPARAZIONE

Lato degli eroi

- 🛡 Usa le carte Impresa di base e le carte Impresa Moneta.
- 🛡 Forma il mazzo Impresa scartando quelle con un numero sul retro che è superiore al numero dei giocatori. Quindi mischia il mazzo Impresa.
- 🛡 Aggiungi la tessera Drago (usa il lato corrispondente al numero dei giocatori) nel suo spazio sul lato degli eroi; posiziona il segnalino Drago su di essa.
- 🛡 Le 3 carte Impresa iniziali disponibili devono essere carte Impresa di base. Rimescola nel mazzo tutte le carte Moneta rivelate una volta completata la configurazione.
- 🛡 Ogni eroe posiziona la propria tessera Eroe con il lato illeso rivolto verso l'alto davanti a sé.

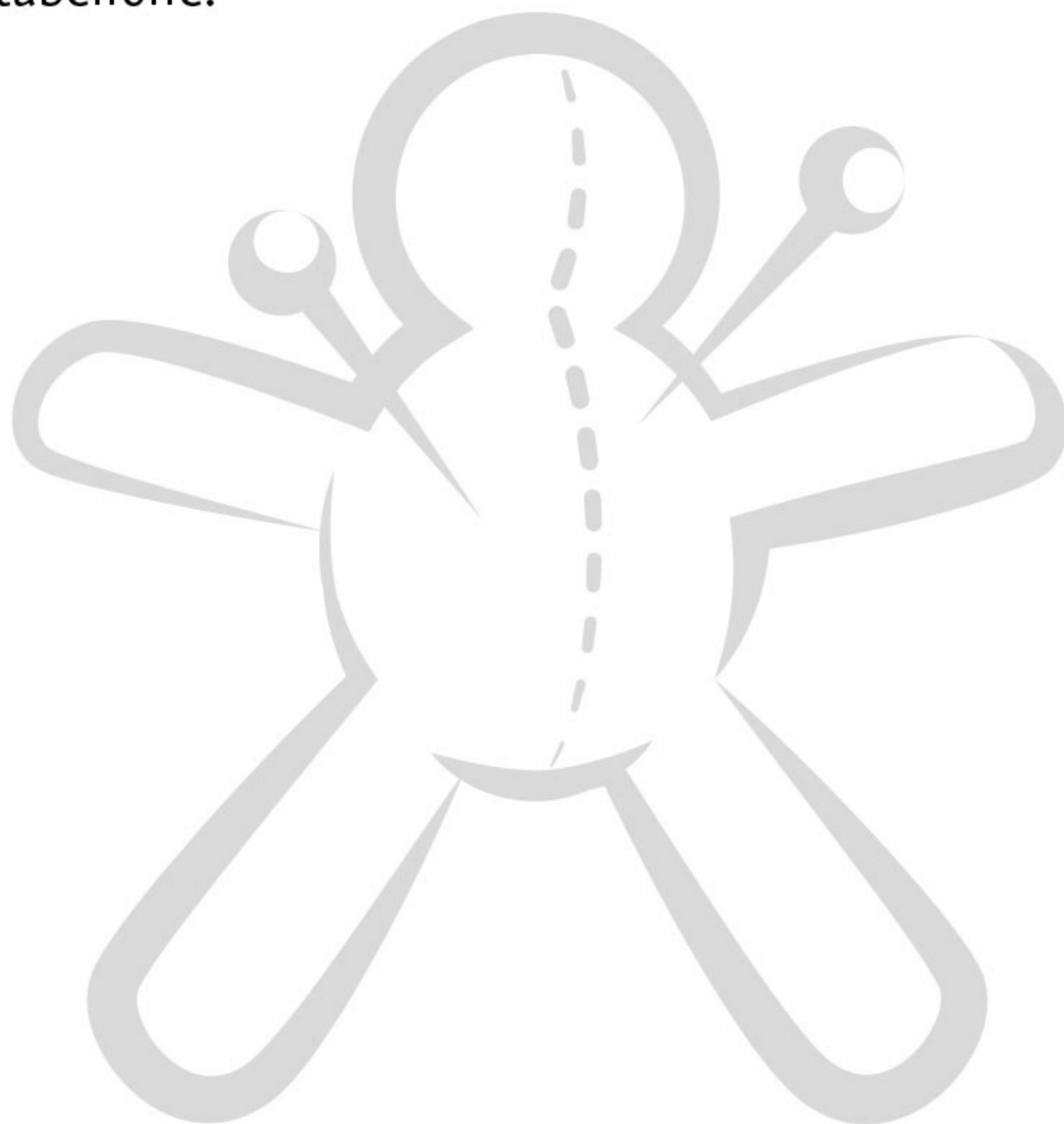
Lato dello stregone

Usa le seguenti carte Incantesimo per formare il mazzo degli Incantesimi, quindi mescola il mazzo:

- 👁 5 Carte Incantesimo Confusione,
- 👁 4 Carte Incantesimo Evocazione,
- 👁 5 Carte Incantesimo Dracologia,
- 👁 4 Carte Incantesimo Dissipazione,
- 👁 4 Carte Incantesimo Maledizione. VEDI L'APPENDICE A DESTRA

Al centro del tabellone

Posiziona le Carte Equipaggiamento, le Carte Pergamena e il segnalino Moneta sui rispettivi spazi sul tabellone.



INCANTESIMI MALEDIZIONE

Quando completi una di queste carte, posizionala sul lato degli eroi, **accanto al tabellone** (non sul mazzo Impresa!). Fino a quando gli eroi non completano questa carta (come se fosse una carta Impresa), sono colpiti dalla maledizione della carta.

Ogni volta che ti accorgi che gli eroi si dimenticano di applicare una maledizione, annuncialo e scarta la prima carta del tuo mazzo degli Incantesimi.

APPENDICE

Carte Incantesimo Maledizione



- ↗ Gli eroi non possono parlare. Se gli eroi sono colpiti da due copie di questa carta, devono ancora giocare in silenzio, ed entrambe le carte devono essere completate per annullare questa maledizione.



- ↗ Ogni eroe può usare solo una mano per giocare; l'altra mano deve essere tenuta dietro la schiena. Se gli eroi sono colpiti da due copie di questa carta, devono giocare sempre con una mano, ed entrambe le carte devono essere completate per annullare questa maledizione.



- ↖ Se due eroi hanno contribuito a completare una carta (indipendentemente dal suo tipo) o una tessera Drago, devono "darsi un cinque" prima di recuperare i loro dadi. Se completi una carta o la tessera Drago senza aiuto, devi battere le mani. Se gli eroi sono colpiti da due copie di questa carta, le regole qui sopra si applicano allo stesso modo, ed entrambe le carte devono essere completate per annullare questa maledizione.



Scenario 4

Il sentiero dei dannati

PREPARAZIONE

Lato degli eroi

- 🛡 Usa le carte Impresa di base e le carte Impresa Moneta.
- 🛡 Forma il mazzo Impresa scartando le carte con un numero sul retro che è superiore al numero dei giocatori. Quindi mischia il mazzo Impresa.
- 🛡 Aggiungi la tessera Drago (usa il lato corrispondente al numero dei giocatori) nel suo spazio sul lato degli eroi; posiziona il segnalino Drago su di essa.
- 🛡 Le 3 carte Impresa iniziali disponibili devono essere carte Impresa di base. Rimescola nel mazzo tutte le carte Moneta rivelate una volta completata la preparazione.
- 🛡 All'inizio di ogni round, posiziona un numero di segnalini Anima [O] sul loro spazio sul tabellone:
 - 🛡 7 segnalini Anima se ci sono 2 eroi,
 - 🛡 8 segnalini Anima se ci sono 3-4 eroi.



Costituiscono una riserva comune per tutti gli eroi.

- 🛡 Ogni eroe piazza la propria tessera Eroe con il lato illeso rivolto verso l'alto davanti a sé, anche se era stata girata sul lato ferito nel round precedente.

Lato dello stregone

Usa le seguenti carte Incantesimo per formare il mazzo degli Incantesimi, quindi mescola il mazzo:

- 👁 4 Carte Incantesimo Confusione.
- 👁 3 Carte Incantesimo Evocazione.
- 👁 5 Carte Incantesimo Dracologia.
- 👁 4 Carte Incantesimo Dissipazione.
- 👁 4 Carte Incantesimo Maledizione.
- 👁 5 Carte Incantesimo Dannazione. VEDI APPENDICE, PAG. 17

Al centro del tabellone

Posiziona le Carte Equipaggiamento, le Carte Pergamena e il segnalino Moneta sui rispettivi spazi del tabellone.

Nuove Regole

INCANTESIMI DANNAZIONE

Una Carta Incantesimo Dannazione consente allo stregone di ferire un eroe e raccogliere un segnalino Anima. **Se lo stregone raccoglie tutti i segnalini Anima, vince la partita.** Questo è il terzo e ultimo modo di vincere per lo stregone.

Esistono due diversi tipi di Incantesimi Dannazione:

- 👁 Il primo ferisce un eroe a scelta dello stregone. Lo stregone quindi raccoglie un segnalino Anima per **ogni** eroe ancora ferito in quel momento, incluso quello appena ferito 📛+📛.



Lato dello stregone

- 1 Lo stregone completa una carta Incantesimo Dannazione.
- 2 Lo stregone decide di ferire il chierico (perché il guerriero e il bardo sono già feriti).
- 3 Visto che gli eroi attualmente feriti sono 3, lo stregone raccoglie 3 segnalini Anima.

- 👁 Il secondo ferisce 2 eroi 📛+📛 ma lo stregone non raccoglie nessun segnalino Anima.

Eroi feriti

Quando un eroe viene ferito, gira la sua tessera Eroe sul lato « ferito » e **continua a giocare normalmente.** Per essere curato, la tessera Eroe deve essere completata come se fosse una carta Impresa (con solo 1-2 colori di dadi, ecc.). Un eroe ferito può guarire sé stesso. Una volta completata la tessera Eroe, l'eroe viene guarito e rigira la sua tessera Eroe sul lato Illeso.

NOTE

- Guarire un eroe impedisce allo stregone di raccogliere troppi segnalini Anima dopo aver completato una carta Incantesimo Dannazione che consente di raccogliere segnalini Anima.
- Gli incantesimi Confusione e la carta Pergamena che permette la rimozione dei dadi posizionati su una carta possono essere usati anche per rimuovere i dadi da una tessera Eroe ferito.

APPENDICE

Carte Incantesimo Dannazione



Scenario 5

Lo scontro

PREPARAZIONE


Lato degli eroi

- 🛡️ Usa le Carte Impresa di base, le Carte Impresa Moneta e le Carte Impresa Scontro. VEDI APPENDICE SOTTO
- 🛡️ Forma il mazzo Impresa scartando quelle con un numero sul retro che è superiore al numero dei giocatori. Quindi mischia il mazzo Impresa.
- 🛡️ Aggiungi la tessera Drago (usa il lato corrispondente al numero dei giocatori) nel suo spazio sul lato degli eroi; posiziona il segnalino Drago su di essa.
- 🛡️ Le 3 carte Impresa iniziali disponibili devono essere carte Impresa di base. Rimiscola nel mazzo eventuali altri tipi di carte Impresa rivelate una volta completata la preparazione.
- 🛡️ All'inizio di ogni round, posiziona un numero di segnalini Anima sul loro spazio sul tabellone:
 - 🛡️ 7 segnalini Anima se ci sono 2 eroi,
 - 🛡️ 8 segnalini Anima se ci sono 3 - 4 eroi.
- 🛡️ Ogni eroe piazza la propria tessera Eroe con il lato illeso rivolto verso l'alto davanti a sé, anche se era girata sul lato ferito nel round precedente.

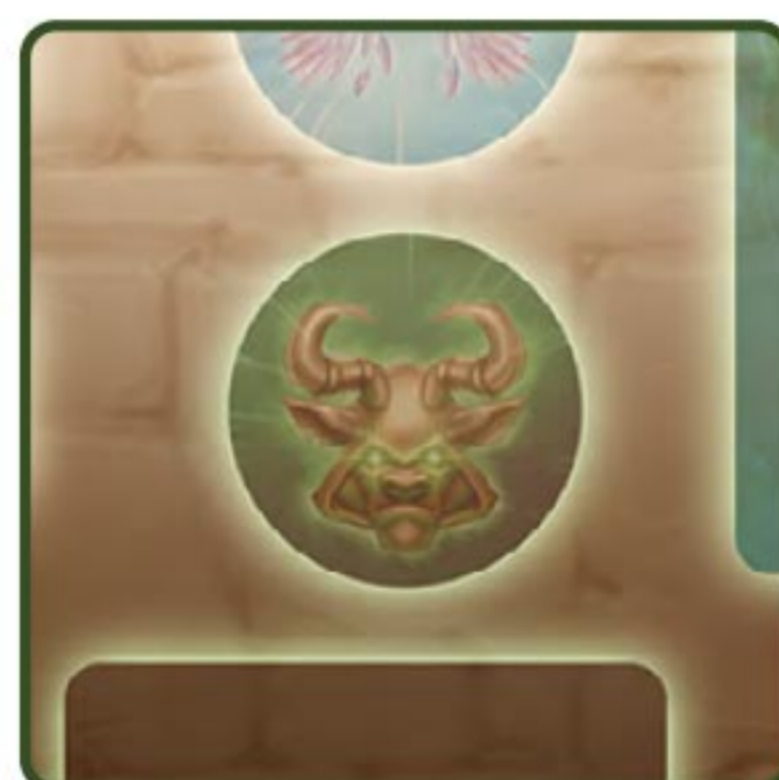
Lato dello stregone

Usa le seguenti carte Incantesimo per formare il mazzo degli incantesimi, quindi mescola il mazzo:

- 👁️ 4 Carte Incantesimo Confusione,
- 👁️ 3 Carte Incantesimo Evocazione,
- 👁️ 5 Carte Incantesimo Dracologia,
- 👁️ 4 Carte Incantesimo Dissipazione,
- 👁️ 4 Carte Incantesimo Maledizione,
- 👁️ 5 Carte Incantesimo Dannazione

All'inizio di ogni round, posiziona un numero di segnalini Vita  sui loro spazi del tabellone:

- 👁️ 4 segnalini Vita se ci sono 2 Eroi,
- 👁️ 5 segnalini Vita se ci sono 3 Eroi,
- 👁️ 6 segnalini Vita se ci sono 4 Eroi.



Al centro del tabellone

Posiziona le Carte Equipaggiamento, le Carte Pergamena e il segnalino Moneta sui rispettivi spazi sul tabellone.

Nuove Regole

CARTE IMPRESA SCONTRO

Qualsiasi carta Impresa Scontro che viene rivelata può essere completata dagli eroi e dallo stregone (come se fosse una carta Incantesimo).



Lo stregone piazza dadi neri su questa parte della carta.

Gli eroi piazzano i loro dadi su quest'altra parte della carta.

Se gli eroi completano la carta

1. Prendono un segnalino Vita dallo stregone. **Se questo è l'ultimo segnalino Vita, vincono la partita.** Questo è il secondo e ultimo modo in cui gli eroi possono vincere.
2. Rimuovono i loro dadi dalla carta (tutti quelli che lo stregone ha sulla carta rimangono lì) e li rilanciano per continuare a giocare.
3. **Lasciano la carta dov'è** e potranno completarla di nuovo.

Se lo stregone completa la carta

1. **Tutti i dadi** sulla carta vengono recuperati dai loro proprietari (stregone ed eroi), che li rilanciano per continuare a giocare.
2. Scarta la carta Impresa Scontro.
3. Un eroe rivela una nuova carta Impresa (che potrebbe essere un'altra carta Impresa Scontro). Se il mazzo Impresa è vuoto, gli eroi vincono la partita.

APPENDICE

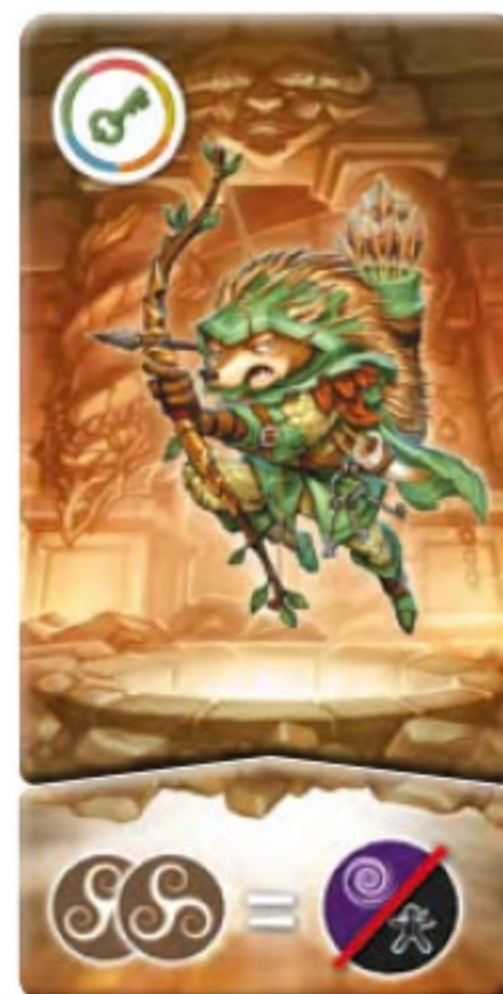
Carte Impresa Scontro



PREPARAZIONE

Lato degli eroi

- 🛡 Usa le carte Impresa di base, le carte Impresa Moneta e le carte Impresa Scontro.
- 🛡 Forma il mazzo Impresa scartando quelle con un numero sul retro che è superiore al numero dei giocatori. Quindi mischia il mazzo Impresa.
- 🛡 Aggiungi la tessera Drago (usa il lato corrispondente al numero dei giocatori) nel suo spazio sul lato degli eroi; posiziona il segnalino Drago su di essa.
- 🛡 Le 3 carte Impresa iniziali disponibili devono essere carte Impresa di base. Rimiscola nel mazzo eventuali altri tipi di carte Impresa rivelate una volta completata la preparazione.
- 🛡 All'inizio di ogni round, posiziona un numero di segnalini Anima sul loro spazio sul tabellone:
 - 🛡 7 segnalini Anima se ci sono 2 eroi,
 - 🛡 8 segnalini Anima se ci sono 3 - 4 eroi.
- 🛡 Ogni eroe posiziona la propria tessera Eroe con il lato Illeso rivolto verso l'alto di fronte a sé, anche se era ferito nel round precedente, e la tessera Abilità dello stesso colore.



Lato dello stregone

Usa le seguenti carte Incantesimo per formare il mazzo degli Incantesimi, quindi mescola il mazzo:

- 👁 0 Carte Incantesimo Confusione,
- 👁 3 Carte Incantesimo Evocazione,
- 👁 5 Carte Incantesimo Dracologia,
- 👁 3 Carte Incantesimo Dissipazione,
- 👁 3 Carte Incantesimo Maledizione,
- 👁 5 Carte Incantesimo Dannazione,
- 👁 3 Carte Incantesimo Regressione. VEDI APPENDICE, PAG. 20

All'inizio di ogni round, posiziona un numero di segnalini Vita sul loro spazio sul tabellone:

- 👁 4 segnalini Vita se ci sono 2 eroi,
- 👁 5 segnalini Vita se ci sono 3 eroi,
- 👁 6 segnalini Vita se ci sono 4 eroi.

Al centro del tabellone

Posiziona le Carte Equipaggiamento, le Carte Pergamena e il segnalino Moneta sui rispettivi spazi sul tabellone.

L'ESPERIENZA

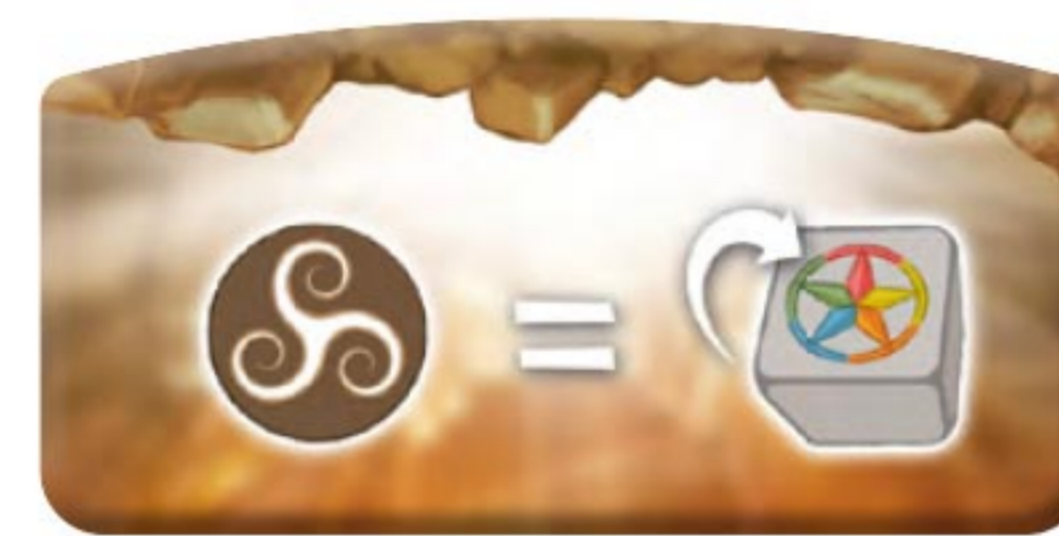
Lato degli eroi

Gli eroi che hanno contribuito a completare una carta Impresa decidono chi di loro deve conservare questa carta coperta accanto alla propria tessera Eroe. Ogni carta Impresa acquisita rappresenta 1 punto esperienza.

Gli eroi non possono scambiarsi punti esperienza.

Ogni eroe ha una tessera Abilità che consente all'eroe di far valere la propria esperienza (scartando Carte Impresa) per attivare un effetto speciale. Puoi attivare il tuo effetto quando vuoi e tutte le volte che vuoi, purché tu possa pagare i punti esperienza per ogni attivazione.

Ogni eroe ha la propria tessera Abilità:



- 🛡 **Il bardo** può curare completamente un eroe senza mettere alcun dado sulla sua tessera Eroe ferito.
Costo: 3 punti esperienza.



- 🛡 **La sentinella** può scartare una carta Incantesimo Dissipazione o Maledizione che sta colpendo gli eroi.
Costo: 2 punti esperienza.



- 🛡 **Il guerriero** può far indietreggiare il drago di 1 spazio verso la sua tessera.
Costo: 3 punti esperienza.



- 🛡 **Il chierico** può girare un dado appartenente a un qualsiasi eroe sulla faccia Jolly.
Costo: 1 punto esperienza.

Lato dello stregone

Quando completi una carta Incantesimo Regressione, puoi far perdere **ad un eroe** 🎲 o **ad ogni eroe** 🎲 1 punto esperienza, **in base alla carta completata.**

Annuncia chi deve perdere 1 punto esperienza e l'eroe o gli eroi colpiti dovranno immediatamente scartare una carta Impresa coperta che si trova vicino alla loro tessera Eroe.



Scenario 6 (continuo)

APPENDICE

Carte Incantesimo Regressione



**RUSH OUT!
IN 3 PAROLE
SECONDO**

**THOMAS,
L'AUTORE...**

Frenetico

La prima cosa che noti in una partita a Rush Out! è sicuramente l'energia e i frenetici e continui lanci di dadi da parte dei giocatori. Aggiungete a ciò le varie azioni che possono essere eseguite sul tabellone centrale e otterrete un caos gioioso e organizzato.

Asimmetrico

Il gioco mette le due parti l'una contro l'altra; sebbene utilizzino le stesse regole, dovranno agire in modi completamente diversi. Da un lato, un gruppo di Eroi gioca in modo cooperativo, cercando di gestire la pressione esercitata dal loro avversario. Dall'altro, uno Stregone che gioca da solo ma, confidando nella sua onnipotenza, può mettere in piedi tattiche per sconfiggere gli eroici intrusi.

Appassionante

Una volta giocata una partita, si desidera immediatamente giocare una nuova. L'atmosfera travolge i giocatori che vogliono solo una cosa: giocare ancora e ancora, per avere una rivincita, provare un ruolo diverso o vedere cosa porterà il prossimo scenario. 🏴‍☠️

RUSH OUT!

AUTORE

Thomas DUPONT

ILLUSTRATORE

Alexandre BONVALOT

GRAFICO

Marie OOMS

RESPONSABILE DEL PROGETTO

Michaël DEROBERTMASURE

GESTIONNAIRE DE PROJET

Didier DELHEZ

LETTURA

Kudos



rue Sanson 4
5310 Longchamps
Belgio



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)

L'AUTORE: "Prima di tutto, vorrei ringraziare Cécile, il mio amore, per il supporto, l'aiuto e i numerosi test di gioco. Un grande grazie ai miei amici del GRAL e dell'Heure du Jeu. Grazie a tutti i playtester e in particolare a Tony, Antoni, Henri e Julian. Infine, grazie ad Alexandre Bonvalot per le magnifiche illustrazioni e all'intero team di Sit Down! per il super lavoro che hanno svolto. Buon gioco a tutti!"

L'EDITORE ringrazia i numerosi playtester di Esprits Joueurs (BE-Mons), Jean-Jacques, Romain & Sophie.

Un gioco da seduti! pubblicato da Megalopole. © Megalopole (2020). Tutti i diritti riservati. • Questo materiale può essere utilizzato solo per intrattenimento privato. • **ATTENZIONE:** non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Questo set contiene piccole parti che possono essere ingerite o inalate. Informazioni da conservare. • Immagini non contrattuali. Le forme e i colori possono cambiare. • Qualsiasi riproduzione di questo gioco, in tutto o in parte, su qualsiasi supporto, fisico o elettronico, è severamente vietata senza il consenso scritto di Megalopole.