

RUSH OUT!

GOODIES



LES FAMILIERS

Grâce à ce goodie, le sorcier et les héros disposent de créatures qui les aident dans leurs aventures. Tous ces « familiers » fonctionnent de la même manière.

1 MISE EN PLACE

Chaque héros prend une tuile Besace correspondant à la couleur de ses dés tandis que le sorcier prend la tuile Coffre.



Chacun y pose ensuite, face Inactif visible , un jeton Familier de la même couleur que ses dés sur la case prévue à cet effet (le sorcier y pose deux jetons).



2 ACTIVATION DU FAMILIER

- ❑ Pour activer un familier, il faut compléter sa tuile Besace/Coffre avec deux dés Étoile.
- ❑ Une tuile Familier, face Actif, peut être jouée n'importe quand; un joueur peut donc attendre pour la jouer.
- ❑ Lorsque la tuile est complétée, le familier est retourné face Actif visible.
- ❑ Les joueurs ne peuvent compléter une tuile Besace/Coffre que si un familier y est présent.
- ❑ Chaque fois que le sorcier complète sa tuile Coffre, il active un familier. Les deux familiers peuvent être actifs simultanément et être utilisés en même temps.

REMARQUES

Toute tuile Besace/Coffre est soumise aux mêmes règles que les cartes et tuiles du jeu :

- ❑ Il est donc possible d'en récupérer un dé avant de l'avoir complétée. Dans ce cas, le familier reste sur sa face Inactif et le dé est relancé.
- ❑ Dans le cas des héros, les dés posés peuvent appartenir à n'importe quel(s) joueur(s).

3 UTILISATION DU FAMILIER

Lorsqu'un familier est actif, son propriétaire peut le poser comme s'il s'agissait d'un de ses dés: il l'attribue à un emplacement de dé d'une carte ou tuile de son choix, en respectant les règles de pose des dés (les dés d'un joueur ne peuvent se trouver qu'à un seul endroit).

Un familier remplace alors n'importe quelle face de dé, **SAUF** une face Étoile!

Lorsqu'après avoir été joué, un familier est récupéré (peu importe la raison), il retourne sur sa tuile Besace/Coffre, **face Inactif visible**. Par la suite, il pourra à nouveau être activé grâce à deux dés Étoile.

REMARQUES

- ❑ Un familier est soumis aux mêmes règles que les dés: il ne peut pas être déplacé d'une carte à une autre. Lorsqu'après avoir été joué, un familier est récupéré (peu importe la raison), il retourne sur sa tuile Besace/Coffre, face Inactif visible.
- ❑ Un familier compte comme une couleur présente sur la carte (ou la tuile) où il se trouve.
Rappel: maximum deux couleurs différentes de dé sur une même carte ou tuile!

SIT
DOWN!