



RUSH OUT!

冒険と名声に飢えた複数の勇敢な冒険家が地下の迷路に飛び込みました。そして彼らが宝物に手を触れた瞬間、強力な魔術師が目を覚まし、彼らを追い詰めはじめたのです。冒険家たちが生き残るために手段はただ一つ。

その恐ろしい呪文が降りかかるのを阻止しながら出口を目指すこと、それだけなのです。

内容物

内容

- ルールブック1冊
- ダイス17個：
 - ヒーローダイス12個（緑3個、茶色3個、青3個、白3個）
 - ソーサラーダイス5個（黒）
- カード94枚：
 - 呪文カード47枚：
 - 混乱呪文カード8枚
 - 召喚呪文カード7枚
 - ドラゴン呪文カード7枚
 - 消失呪文カード6枚
 - 呪いの呪文カード6枚
 - 天罰の呪文カード7枚
 - 回帰呪文カード6枚
 - 試練カード29枚：
 - 標準試練カード20枚
 - コイン試練カード4枚
 - 対決試練カード5枚
 - 装備カード10枚
 - スクロールカード8枚
- ゲームボード1枚
- 木製のドラゴンポーン1個
- 厚紙コンポーネント31個：
 - ヒーロータイル4個
 - プレイヤートークン4個
 - ドラゴンタイル1個
 - トロフィートークン3個
 - コイントークン1個
 - 魂トークン8個
 - ライフトークン6個
 - 能力タイル4個

呪文カード

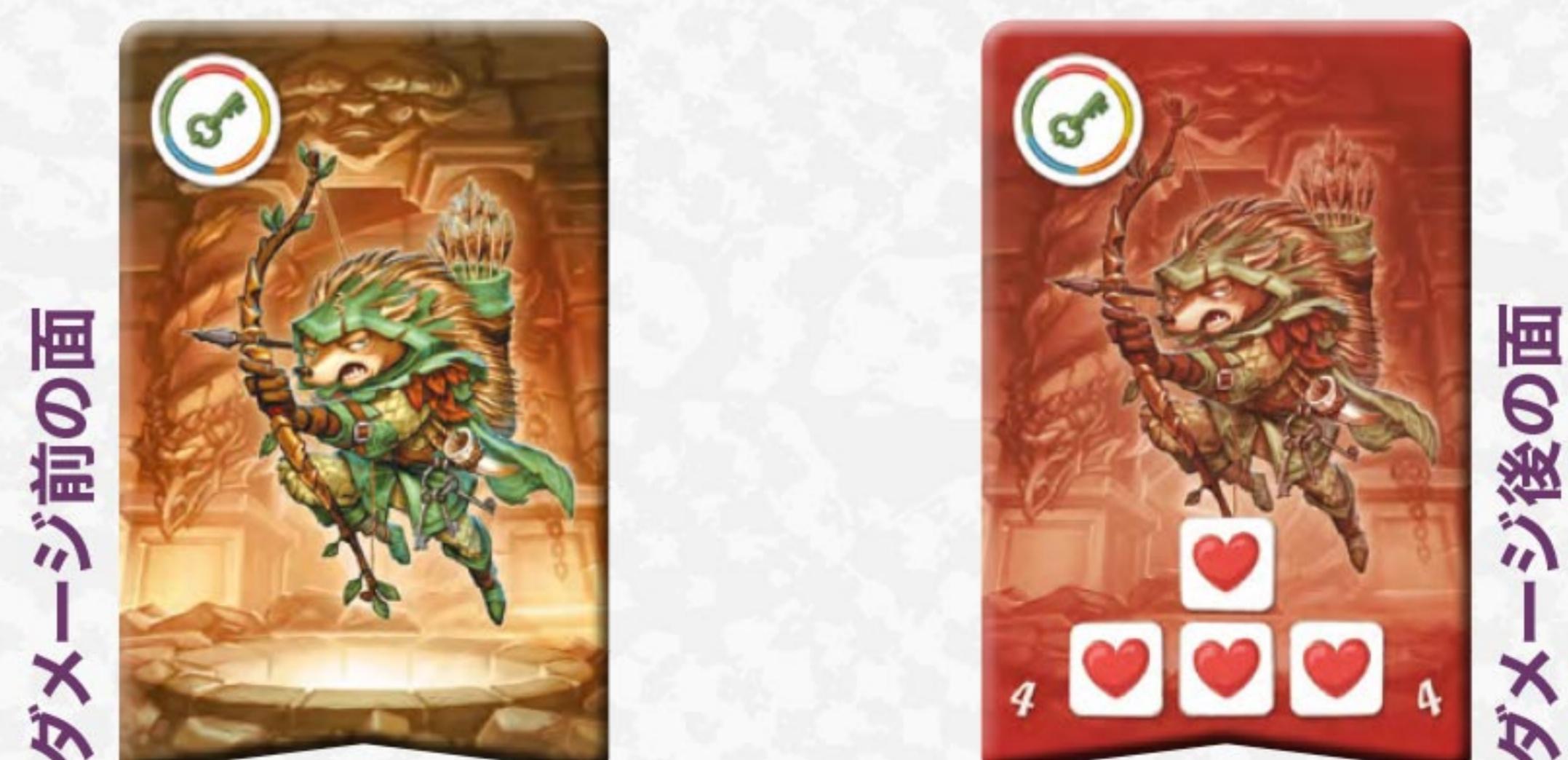


内容説明

試練カード



ヒーロータイル



ゲームの概要

「ラッシュアウト！」は1人のプレイヤーがソーサラーとなり、他のプレイヤーであるヒーロー達から自分の宝物を取り戻そうとするスピード勝負のゲームです。最初にデッキのカードがなくなったチームがゲームに勝利します。

順番はありません。他のプレーヤーがカードを完成させてそれを破棄することを待たずには、すべてのプレーヤーは、好きなだけ自分のダイスを振ります。これは、ソーサラーとヒーローの両方に当てはまります。みんなで同時にプレイしてください！

ヒーロー達にとっての成功への鍵はコミュニケーションです。

言葉の定義：

- 完成：カード/タイルのすべてのスキルスペースにダイスが配置された時、そのカード/タイルは完成したと見なされます。
- ダイスの色：「ダイスの色」と書かれている場合、アイコンの色ではなく、ダイス本体の色を意味します。

重要

ゲーム中に捨て札や、デッキのカードを見たり、数えたりすることはできません。

ゲームの目的

あなたの目的は、他のチームより先に自分のデッキの最後のカードをめくることです。選択したシナリオによっては、他の勝利条件もあるかもしれません。ただし、ゲームの終了には、**1つの**勝利条件を満たすだけで構いません。

ソーサラーは一人でヒーローに立ち向かいます。一方でヒーローはグループで勝ったり負けたりします



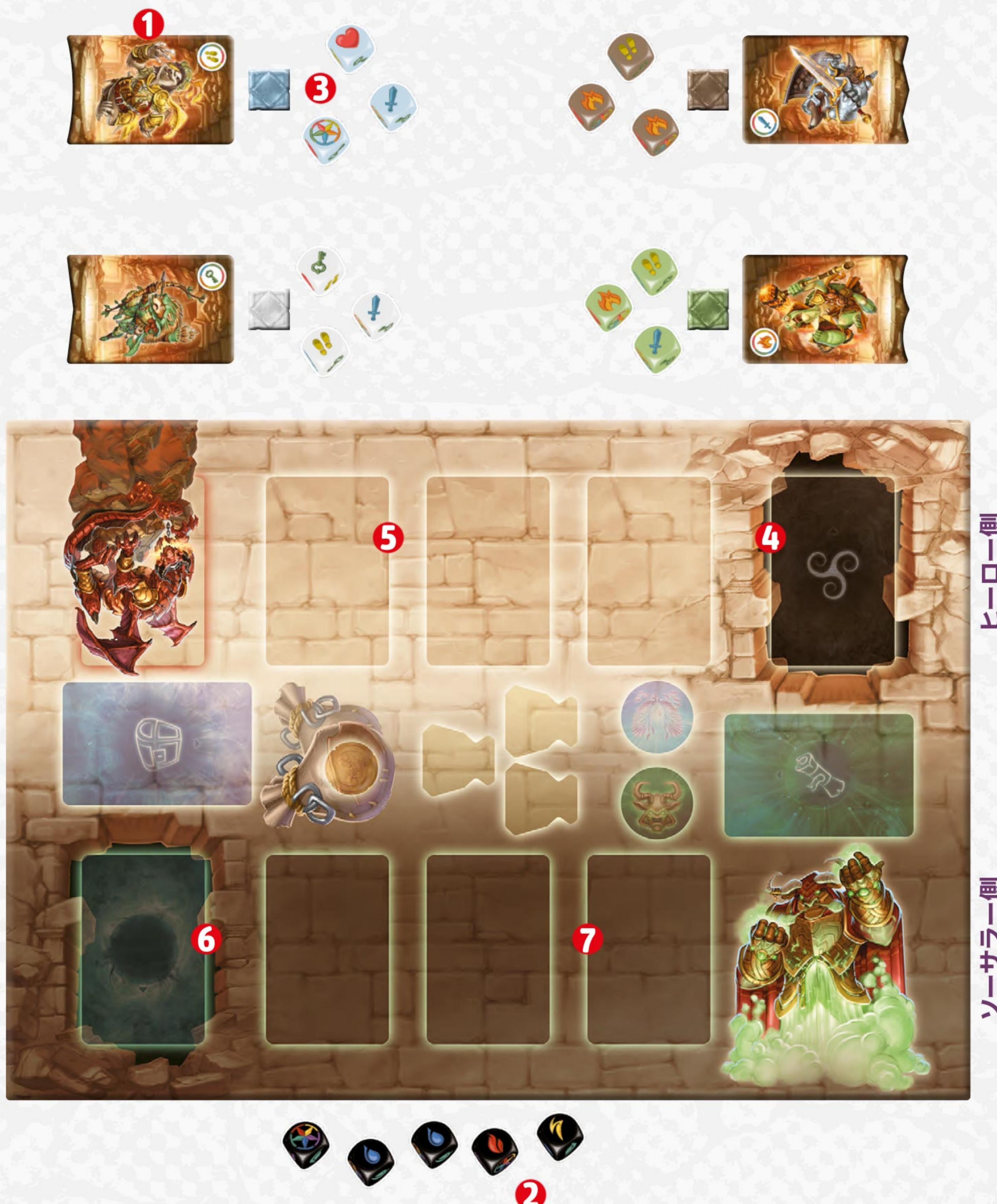
セットアップ

重要

次のルールでは、プレイヤーの数とヒーローの数を混同しないでください。プレイヤーの数は常にヒーローの数より1人多い数（うち1人はソーサラー）です！
例えば、4人用のゲームでは、3人のヒーローと1人のソーサラーがいます。

全員が届く位置にゲームボードを配置し、ソーサラーとヒーローが対面するようにします。トレーニングシナリオまたはシナリオを選択します（P8以降を参照）。

各プレイヤーはキャラクターを選択します：ヒーロー（該当するヒーロータイル **1** を取り、それをダメージ前の面を上にして配置します）またはソーサラー（イラストはボードに印刷されています）のいずれかです。ソーサラーは5つの黒いダイス **2** を取り、各ヒーローはプレイヤーの色を選択し、3つのダイスとその色のプレイヤートークンを受け取ります **3**。廃棄したカードを置くスペースをボードの反対側に確保しておきます。



ヒーロー側

- 選択したトレーニングシナリオまたはシナリオで必要な試練カードをすべてシャッフルします（P8以降を参照）。各トレーニングシナリオとシナリオで、必要なカードの種類がわかります。
- 試練デッキを裏向きにしてスペースに置きます **4**。
- 最初の3枚の試練カードを表向きで、デッキの横のスペースに配置します **5**。これらを「有効」カードと呼びます。これらの3つのスペースは、ゲーム中にヒーローがアクセスできるカードを示します。

ソーサラー側

- 選んだトレーニングシナリオまたはシナリオに必要なすべての呪文カードをシャッフルします（P8以降を参照）。各トレーニングシナリオとシナリオによって、プレーヤーの数に応じて必要なカードの種類と数がわかります。
- 構成された呪文デッキを裏向きにしてスペースに置きます **6**。
- 最初の3枚の呪文カードを表向きで、デッキの横のスペースに配置します **7**。これらを「有効」カードと呼びます。これらの3つのスペースは、ゲーム中にソーサラーがアクセスできるカードを示します。

注意

上の図に表示されている特定の要素は、意図的に説明されていません。上記のセットアップは、このルールブックの後半で完成します。ただし、それに続くトレーニングシナリオとシナリオにより追加されるものによってセットアップは左右されます。

ソーサラーが経験者で、ヒーローが初心者の場合、ランダムに試練カード2枚を取り除いてください。これはヒーローにとってゲームを簡単になります。

ゲームをプレイ

ヒーローとして遊ぶ場合

あなたはチームと共にソーサラーと対戦します。チームには、そのチームのカード（試練カード）があり、その数はプレーヤーの数（ヒーローの数+ソーサラーの数）によって異なります。できるだけ早くこれらのカードを完成させることができるのは、全員が同時にプレイするので、以下のルールは各ヒーローに同時に適用され、必ずしも互いに同じことを行なっているわけではありません（たとえば、茶色のプレーヤーがダイスを配置していると同時に、青いプレーヤーがダイスを

振り直しているということもあり得ます）！ゲーム中に、次のアクションを実行します：

- ▣ ダイスを振る、▣ 試練カードにダイスを置く、▣ 試練カードを完成させる。

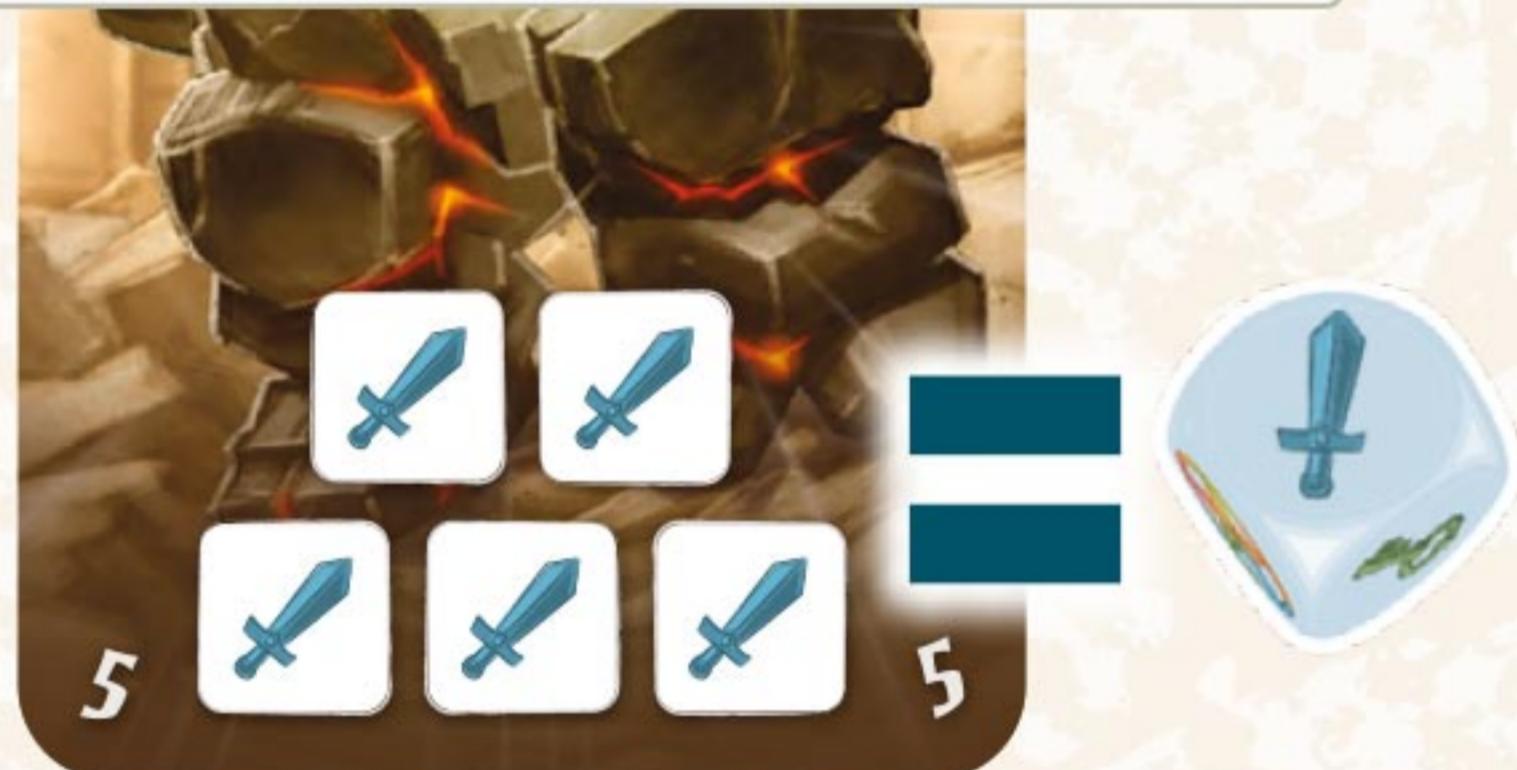
ソーサラーがプレイを開始すると同時に、あなた達もダイスを振ることができます。ダイスは何度振り直しても構いません。毎回ダイスを新たに振る前に、1つ以上のダイスを未完成の試練カード（破棄されていないもの）から取り除き、手元に戻すことができますが、そのダイスを別の試練カードに配置する前に**必ず**振り直さなければなりません。

試練カードにダイスを配置

ソーサラーや他のヒーローを待たずに、試練カードの完成（または完成に近づける為）に必要なシンボルを取得するまで、試練カードに配置されていない自分のダイス（自分の色）は何度でも振ることができます。振り直す度に、**1枚**の試練カードに好きな数だけダイスを置くことができます。

カードにダイスを配置する際のルール

- ▣ 出たダイスの面は、選択した試練カードのシンボルと同じ**または**ワイルドシンボルである必要があります（P5のボックスを参照）。



- ▣ 同じ色のダイスを複数の試練カードに配置することはできません。



- ▣ 試練カードに、ヒーローダイスを3色以上配置することはできません。



- ▣ 試練カードに配置されていないダイスは各ヒーローごとで**全て同時に振り直さなければいけません**。一部を取っておき、一部のみを振り直すことはできません。

- ▣ ダイスを一枚の試練カードから別の試練カードに移動させる場合は、最初にダイスを**振り直す必要があります**。

- ▣ ダイスを**後に取っておくことはできません**。進行中の試練カードに配置されていない全てのダイスを振り直す必要があります。



ヒーローダイスのワイルドシンボル

試練カードの完成

試練カードは、全てのスキルスペースにそのスペースと同じシンボルまたはワイルドシンボル が配置された場合に完成したと見なされます（右のボックスを参照）。

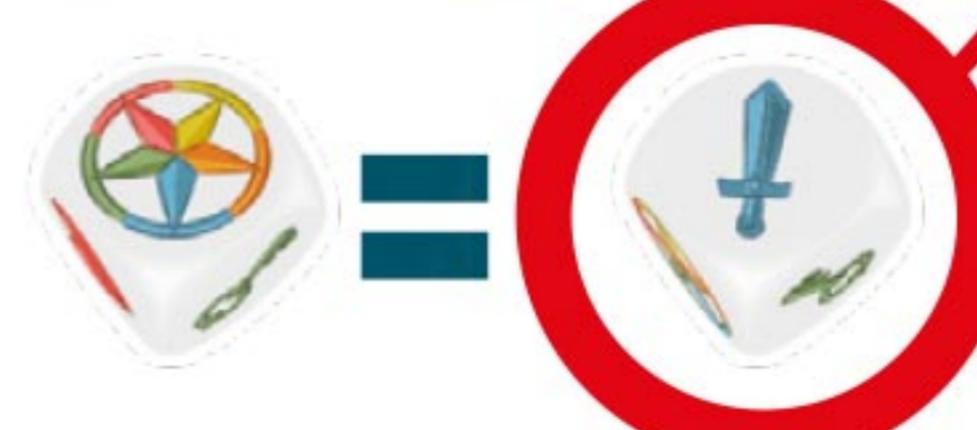


完成した場合は、次の手順に従ってください。

- ▣ 各ヒーローは、試練カードを完成させた際に使用したダイスを手元に戻します。
- ▣ ヒーローは完成させた試練カードを捨て、ゲームボードに空きスペースを残します。
- ▣ ヒーローは試練デッキから次のカードを引き、あなたの側の空きスペースに表向きにします。 **試練デッキがなくなった場合、ヒーローがゲームに勝利します。**



ダイスのワイルドシンボルは、ヒーロータイルのスキルアイコンと同じものとみなされます。そのスキルアイコンのスキルスペースにのみワイルドシンボルを置くことができます。



同じカードに複数のワイルドシンボルを配置することができます。

ゲームをプレイ

ソーサラーとして遊ぶ場合

あなたはヒーロー達を相手に一人で挑みます。 あなたは自分のカード（呪文カード）を持っています。
その呪文カードを可能な限り早く完成させることが目的です。 ゲーム中に、次のアクションを実行します：
● ダイスを振る, ● 呪文カードにダイスを配置する, ● 呪文カードを完成させる

ダイスを振る

あなたが全てのダイスを振るとゲーム開始の合図となります。（シナリオをプレイ後はラウンド開始の合図となります。P12を参照。）ダイスは何回でも振ることができます。

毎回ダイスを新たに振る前に、1つ以上のダイスを未完成の呪文カードから取り除くことができます（この呪文カードは捨てないでください）、その場合は別の呪文カードに配置する前に、必ずそのダイスを振り直さなくてはいけません。

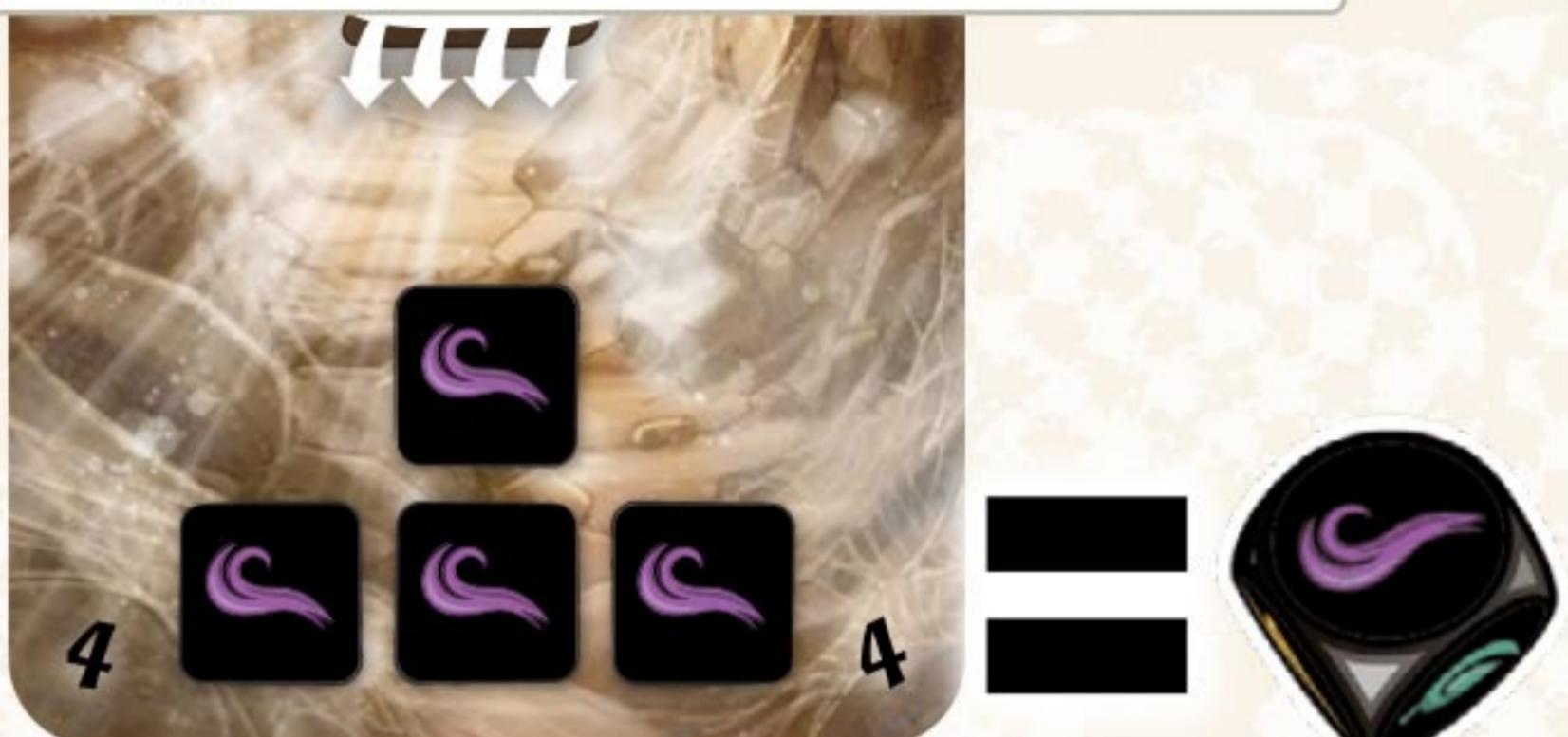


文カードにダイスを配置

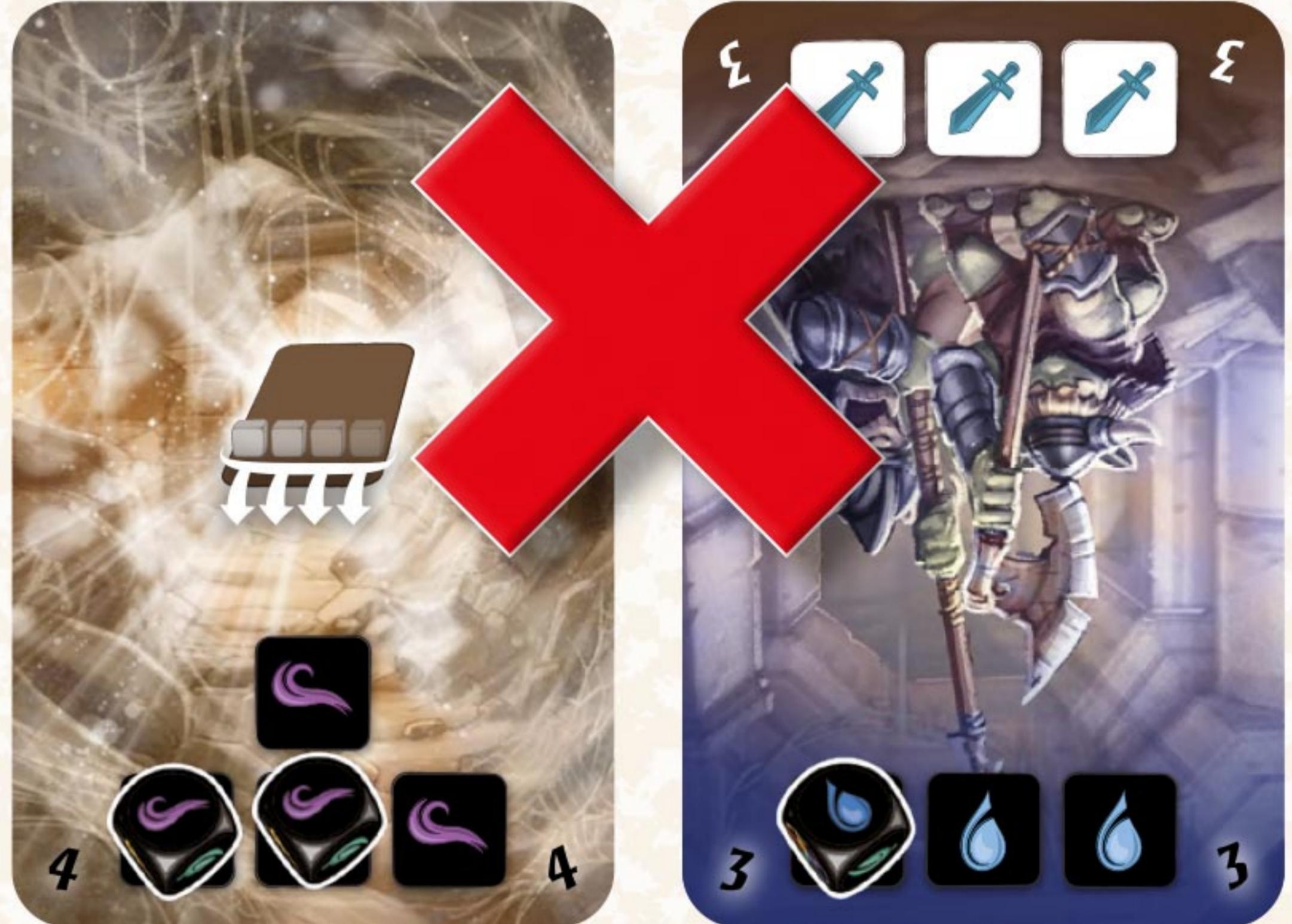
呪文カードに置かれていないダイスは、呪文カードを完成させる為に必要なシンボルが出るまで相手を待たずに何度も振り直すことが可能です。振り直す度に、1枚の呪文カードに好きな数だけダイスを配置できます。

カードにダイスを配置する際のルール

● ダイスを振って出た面が、選択した呪文カードのシンボルと同じであるか、ワイルドシンボル である必要があります（P7のボックスを参照）。



● 複数の呪文カードに同時にダイスを配置することはできません。



● 呪文カードに配置されていないダイスは全て同時に振り直さなければいけません。一部を取っておき、一部のみを振り直すことはできません。

● ダイスを振り直さずに、1枚の呪文カードから別の呪文カードにダイスを移すことはできません。

● ダイスを後に取っておくことはできません。進行中の呪文カードに配置されていないダイスは全て振り直さなくてはいけません。



ソーサラーダイスのワイルドシンボル

呪文カードの完成

呪文カードは、全てのスキルスペースにそのスペースと同じシンボルまたはワイルドシンボル  が配置できでた場合に完成したと見なされます（右のボックスを参照）。



これが完了したら、次の手順に従ってください。

- 呪文カードの完成に使用したダイスを手元に戻します。
- 呪文カードの効果を適用します（これらは、各トレーニングシナリオとシナリオの後に説明されています）。
- 完成した呪文カードがまだあなた側に残っている場合（一部の呪文カードの効果により、呪文カードを移動させることもあります）、それを捨て、ゲームボード上に空きのスペースを残します。
- 呪文デッキから次のカードを引き、あなた側の空きスペースに表向きにします。呪文デッキがなくなった場合、ソーサラーがゲームに勝利します。

ソーサラーダイスのワイルドシンボルは、場に出ている6枚のカード（ソーサラー／ヒーロー問わず）のどのバナーシンボルとしても使用できます。

複数のバナーシンボルが表示されている場合、各ワイルドシンボルは、それらのバナーのどのシンボルとして使用しても構いません。（他のワイルドシンボルを何として使用したかは関係ありません。）



同じカードに複数のワイルドシンボルを配置でき、同じバナーシンボルを複数回使用することもできます。

ワイルドシンボルを配置した後に、もしもそのバナーシンボルが使用されたカードが破棄された場合でもワイルドシンボルは影響を受けず、そのまま場に残ります。

ここまで説明は全てラッシュアウトの基本ルールの基盤となっています。

以下のトレーニングシナリオとシナリオでは、これらのルールが変更される場合があります。

各トレーニングシナリオとシナリオでは、今までのルールに追加される新しいルールについて説明します。これらはゲーム中すべて引き続き適用されます。

注意

次のルール（トレーニングシナリオとシナリオ）では、説明文の特定の部分が強調表示されています…

 …黄色：新しいステップや新しいコンポーネント、あるいはその両方についてのルール。

 …オレンジ：以前に説明されたものから更新されているステップやコンポーネントについてのルール。

トレーニングシナリオ

トレーニングシナリオ1

新ルールモジュール

混乱呪文

セットアップ

ヒーロー側

- 標準試練カードのみを使用してください。P9 参照
- プレーヤーの数よりも多い数字が裏側にあるカードを捨て、それ以外の標準試用カードから試練デッキを作ります（例：3人用ゲームでは、4+と5を書かれたすべてのカードを捨て札とします）。その後、試練デッキをシャッフルします。
- 各ヒーローは、ヒーロータイルをダメージ前の面を上にして目の前に配置します。

ソーサラー側

次の呪文カードを使用し呪文デッキを作り、シャッフルしてください。

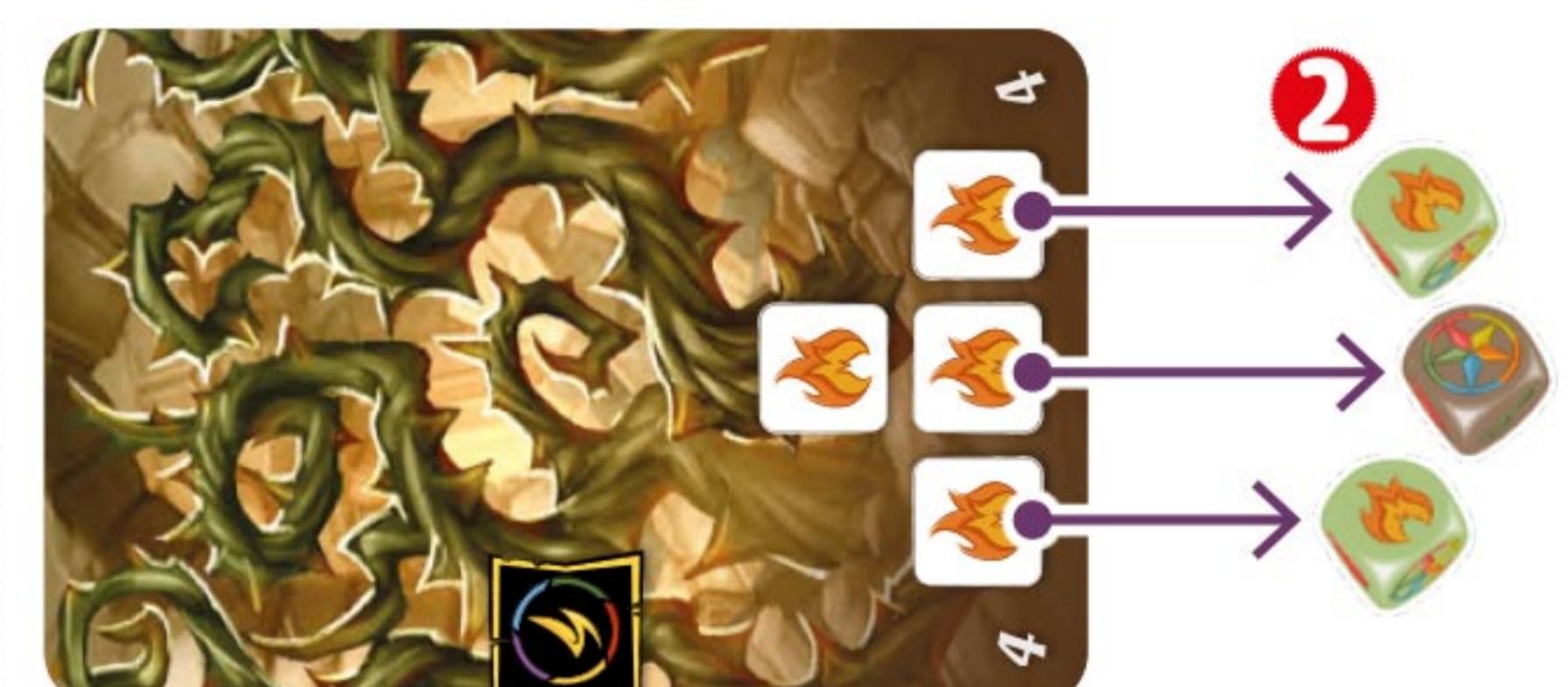
- 混乱呪文カード8枚。P9 参照
- 召喚呪文カード7枚。P9 参照

ソーサラーは、（カードの種類に関係なく）完成していないカードを1枚選び、配置されたヒーローダイスの1つ（またはすべての）（混乱の呪文に応じて異なります）を取り除くことができます。これらのダイスは、所有者が振り直さなければなりません。

ソーサラー側



ヒーロー側



① ソーサラーが混乱呪文カードを完成させました。

② 彼は1つの未完成の試練カードからすべてのヒーローダイスを取り除きます。

注意

ヒーローが完成したカードのダイスを手元に戻し、カードを捨てる時間がなかったとしても、試練カードの各スキルスペースにダイスが置かれた瞬間に、その試練カードは「完成」したとみなされます。この時ソーサラーはダイスを動かすことはできません。

新ルールモジュール

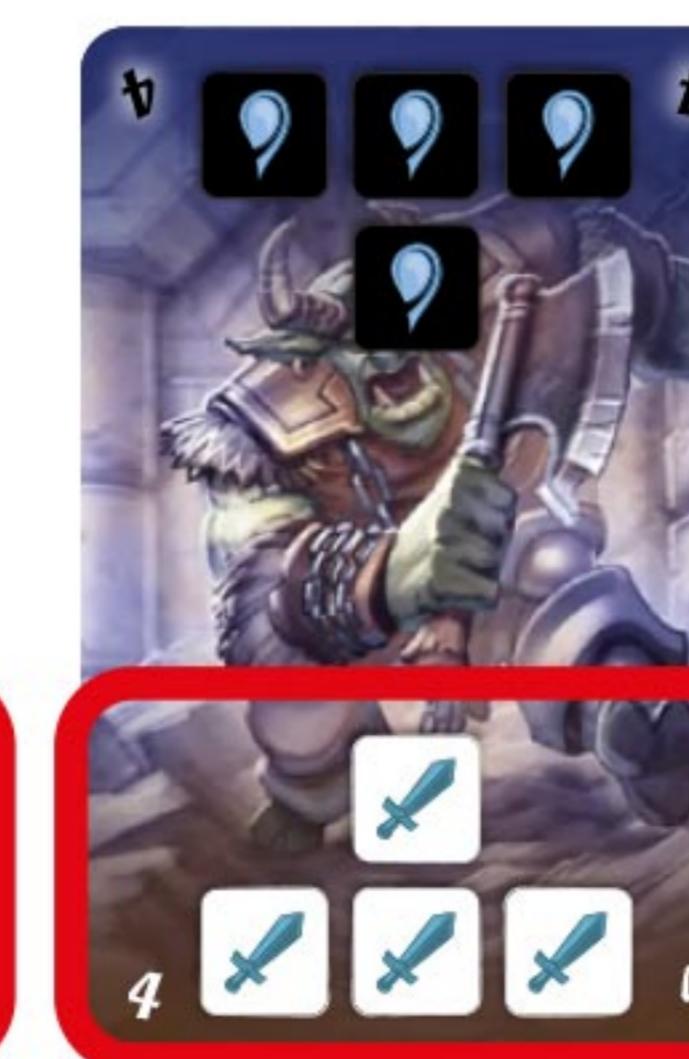
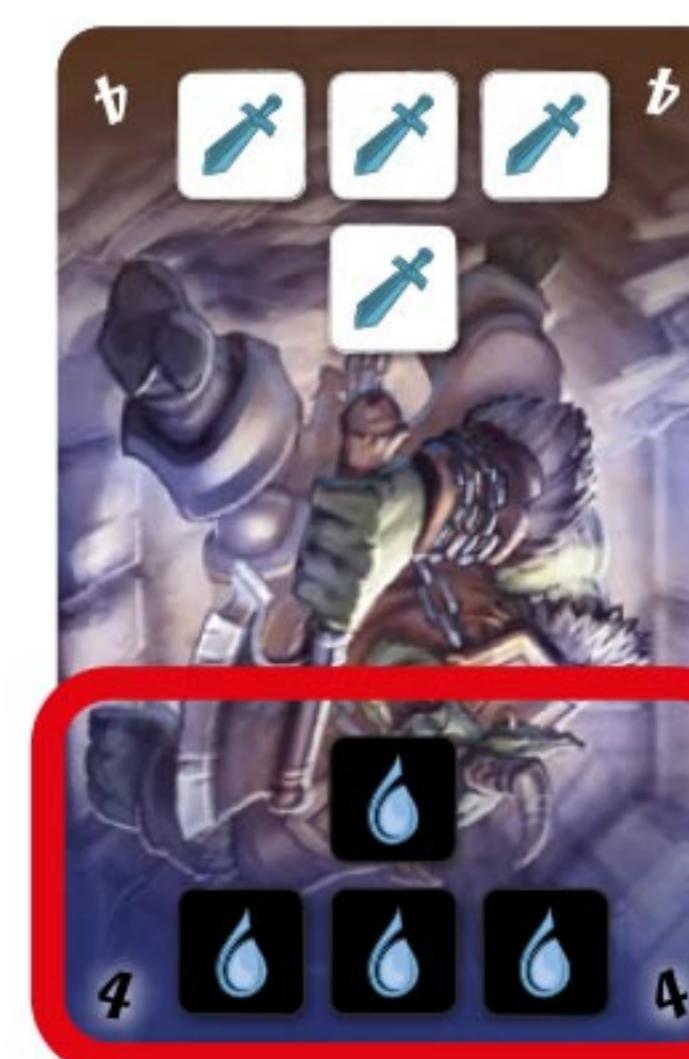
召喚呪文

召喚呪文は、ヒーローがクリアしなければならない新たな試練を呼び起します。

ソーサラーは完成した召喚呪文 ① をヒーローの試練デッキ ② の一番上に追加しなければなりません。ヒーローは他の試練カード同様にこのカードもクリアしなければなりません。

召喚呪文カードがボードのソーサラー側にある場合にのみ、ソーサラーは召喚呪文カードの完成に挑みます。ヒーロー側にある場合はヒーローが挑みます。

したがって、召喚呪文カードは、ボード側面によって複数の方向からの見方があります：



ソーサラーからはこのように見え、ソーサラー側を完成させなければなりません。

ヒーローからはこのよう見え、ヒーロー側を完成させなければなりません。



ヒーロー側

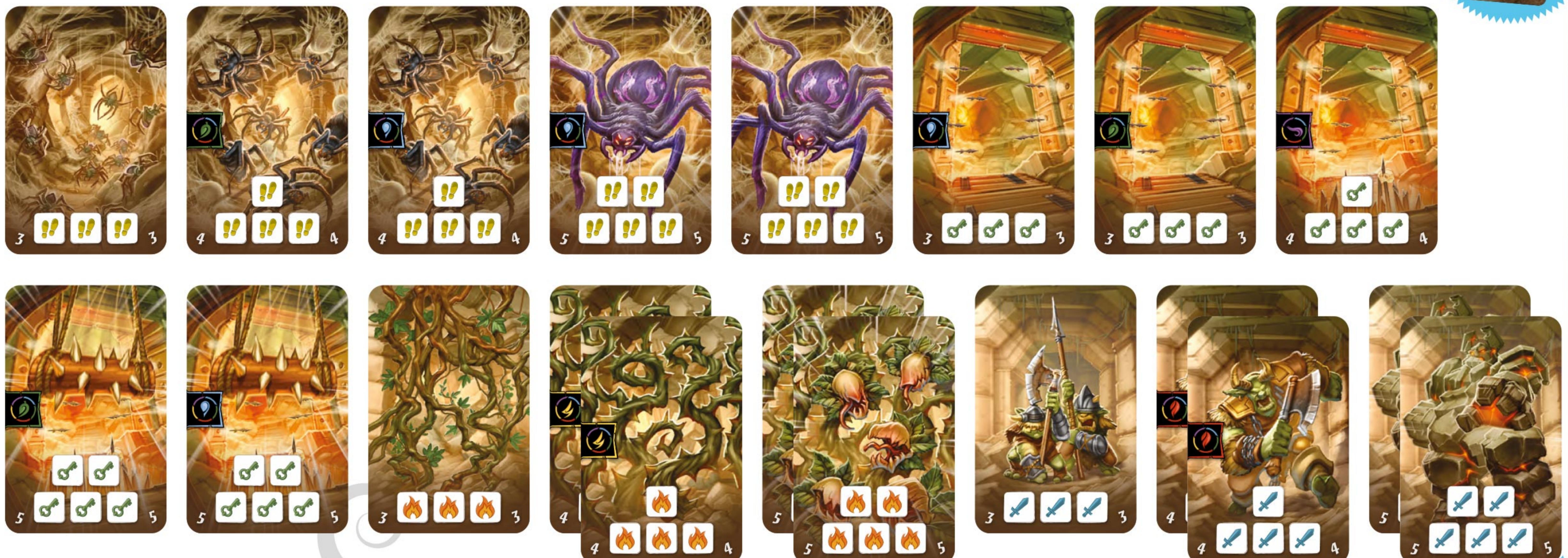
ソーサラー側

ヒーロー側

ソーサラー側

付録

標準試練カード



召喚呪文カード



トレーニングシナリオ

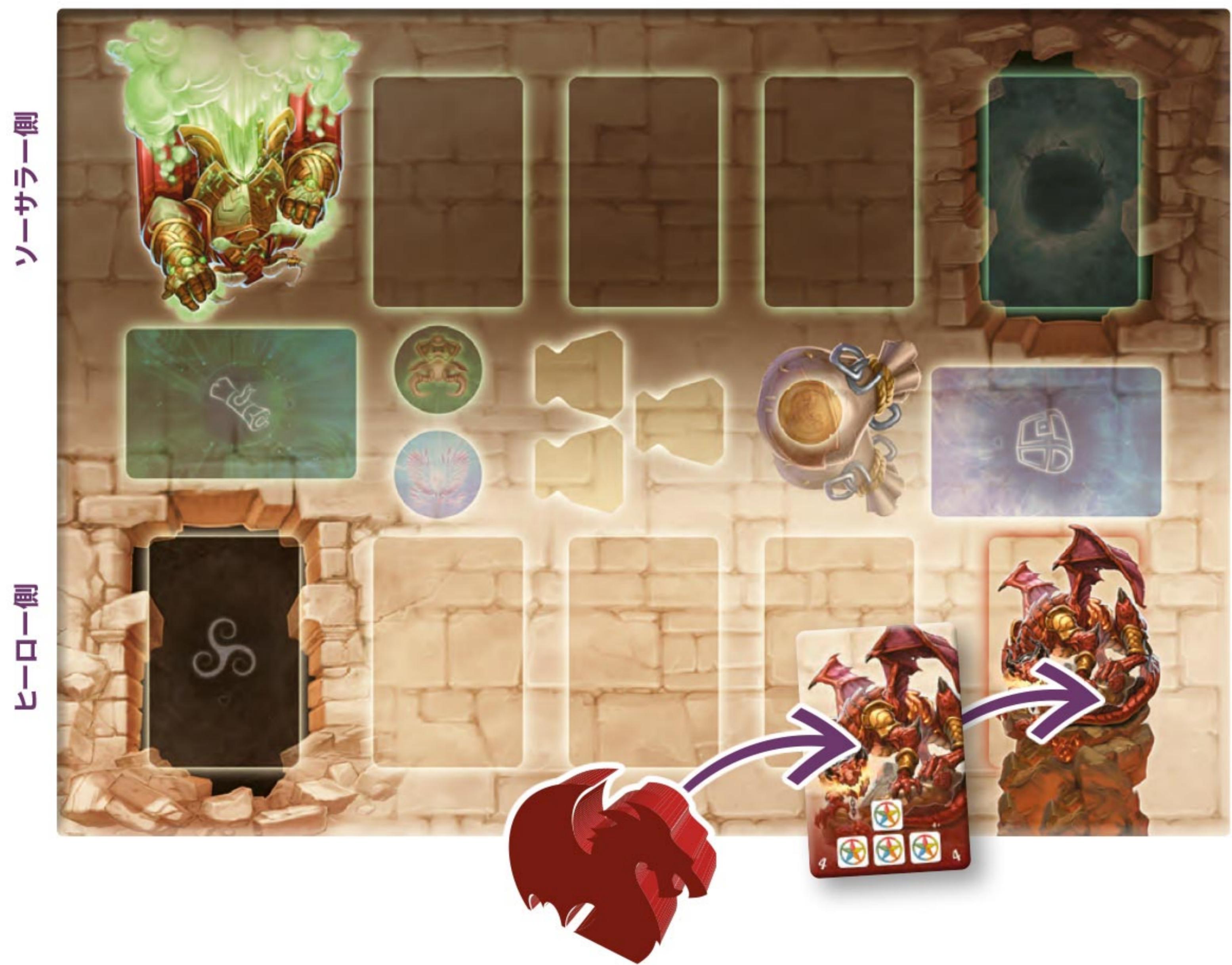
トレーニングシナリオ2

新ルールモジュール

セットアップ

ヒーロー側

- 標準試練カードのみを使用します。
- プレーヤーの数よりも多い数字が裏面にあるカードを捨て、残った標準試練カードから試練デッキを作ります。その後、試練デッキをシャッフルします。
- 各ヒーローは、ヒーロータイルのダメージ前の面を上にして目の前に配置します。
- ボードのヒーロー側のスペースにドラゴンタイルを追加します（プレーヤー数に対応する面を使用）。その上にドラゴンのポーンを配置します。



ソーサラー側

次の呪文カードを使用して呪文デッキを作り、デッキをシャッフルします。

- 混乱呪文カード6枚。
- 召喚呪文カード6枚。
- ドラゴン呪文カード5枚。P11 参照

注意

このトレーニングシナリオでは、指定された各タイプのカードの（全枚数ではなく）一部のみを使用します。トレーニングシナリオまたはシナリオ（P12を参照）のセットアップに呪文カードの一部を使用する場合、ソーサラーは指定されたタイプのカードをランダムに使用し、その他のカードは捨て札となります。

ドラゴン呪文

ドラゴン呪文は、ドラゴンポーンを1または2カードスペース分（完成したカードに応じて）、ヒーローの試練デッキに向けて進めることができます。

ドラゴンポーンが試練カードまたは召喚呪文カード（ソーサラーが試練デッキに移動させたカード）の上にある間、ヒーロー達はそのカードを完成させたとしても破棄できません（そのため完全に「完成した」とはみなされません）。ヒーロー達はこのカードにダイスを配置したりそのダイスを手元に戻したりすることはできますが、それらのダイスが混乱呪文カードの効果を受けることがあります。

ソーサラーは、ドラゴンがその場にあっても、カードにバナーがあればそのバナーを使用できます。

ドラゴンポーンがヒーローのデッキに着地した場合、ソーサラーがゲームに勝利します。これは、ソーサラーの2つ目の勝利方法です。

もしもドラゴンポーンが、試練カードが一時的に不足しているスペースに着地した場合は、新しい試練カードをドラゴンポーンの下に入れます。



- ① ドラゴンがこのカードに乗っていても、ソーサラーはこのバナーを引き続き使用できます。
- ② ソーサラーは赤いバナーを使用して、このワイルドシンボルをドラゴン呪文カードに適用させ、完成させることができます。
- ③ よって、ドラゴンを1スペース移動させることができ、ドラゴンがヒーローのデッキに到達。ソーサラーがゲームに勝利します。

付録

ドラゴンを撃退

ヒーローは、ドラゴンタイルにワイルドシンボルのダイスを配置することで、ドラゴンをタイル側に1スペース後退させることができます。

カードについては、3人以上のヒーローのダイスを一度にドラゴンタイルに配置することはできません。

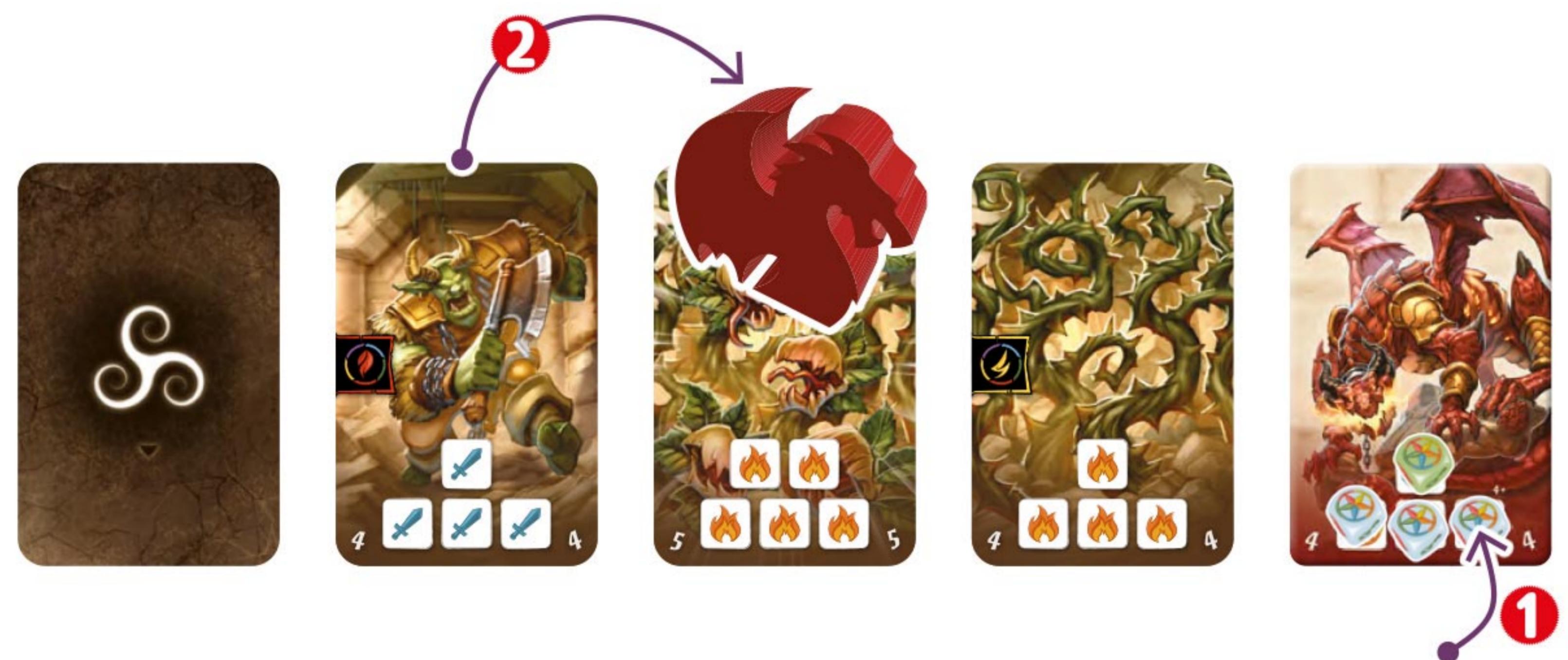
重要

ヒーローは複数のカードやタイルに同時にダイスを置くことはできません。つまり、どの時点でも、各ヒーローは、1枚のカードまたはドラゴンタイルのどちらかにのみダイスを置くことができます。両方に置くことはできません。

ドラゴンタイルのすべてのスペースが埋まった場合、ヒーロー達はドラゴンポーンを**1カードスペース分**、ドラゴンタイル側に後退させることができます。そしてそのダイスを手元に戻しますが、ドラゴンタイルはそのままの場所に置いておきます。ヒーロー達がドラゴンをさらに撃退したい場合、彼らは再びドラゴンタイルを完成させなければいけません。

注意

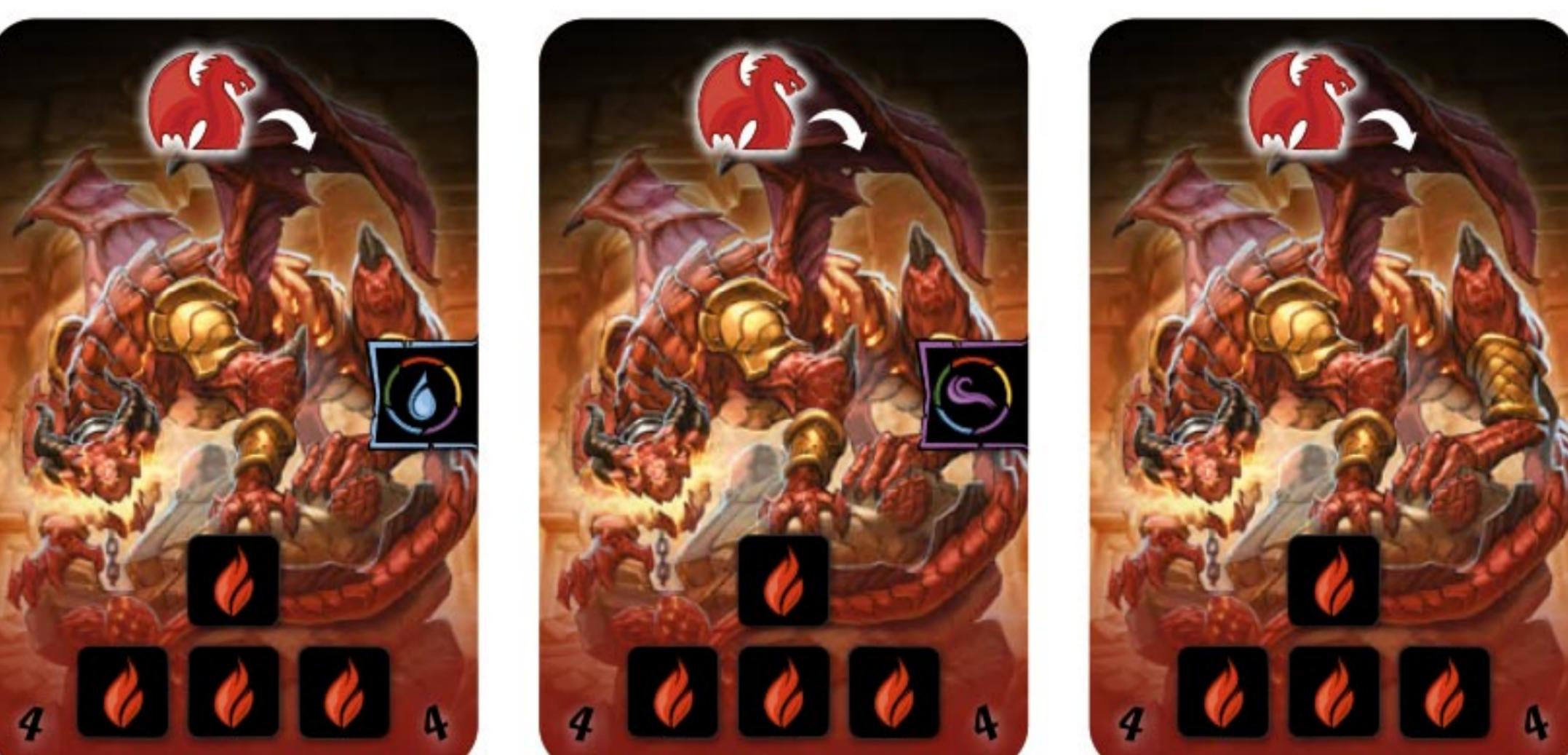
ソーサラーは混乱呪文を使用して、ドラゴンタイルからダイスを取り除くことができます！



- ① 青はワイルドシンボルをドラゴンタイルに追加し、完成させました。
青または緑のみがこの最後のワイルドシンボルを追加することができました。

- ② ドラゴンを1スペース分、ドラゴンタイル側に後退させます

ドラゴン呪文カード



これらのカードは、ドラゴンを試練デッキに向かって1スペースを進めます。



このカードはドラゴンを試練デッキに向かって2スペースを進めます。



「ラッシュアウト！」の基本的なルールはこれで終わりです。
以下のシナリオでは、追加ルールの加わった、新しいタイプのカードが紹介されています。
これらのルールの一部は、これまでに述べたものの例外になります。

シナリオ



トレーニングシナリオとは異なり、シナリオは**2~3ラウンド連続して継続します**。ラウンドに勝利すると、チームにトロフィートークンが与えられます。このトークンは、ボード上のトロフィースペースに配置しなければなりません。
チームが2つ目のトロフィートークンを獲得した瞬間、そのチームがゲームに勝利します。

トロフィートークン
(ヒーロー側)

トロフィートークン
(ソーサラー側)

注意

各チームは、シナリオのセットアップ中に作成されたデッキを、ゲームの**各ラウンド**に使用します。

シナリオ1

冒険の始まり

新ルールモジュール

消失呪文

セットアップ

ヒーロー側

- ▣ 標準試練カードのみを使用します。
- ▣ プレイヤー数よりも多い数字が裏面にかかれているカードを捨て、残りの標準試練カードから試練デッキを作ります。その後、試練デッキをシャッフルします。
- ▣ ボードのヒーロー側のスペースにドラゴンタイルを追加します（プレイヤー数に対応する面を使用）。その上にドラゴンポーンを置きます。
- ▣ 各ヒーローは、自分のヒーロータイルを、ダメージ前の面を上にして置きます。

ソーサラー側

次の呪文カードを使用し、呪文デッキを作り、デッキをシャッフルします：

- 💀 混乱呪文カード5枚。
- 💀 召喚呪文カード4枚。
- 💀 ドラゴン呪文カード5枚。
- 💀 消失呪文カード5枚。下記 付録参照

消失呪文を完成させたら、そのカードを1人のヒーローの前に配置し、カードの効果でそのヒーローを攻撃します。

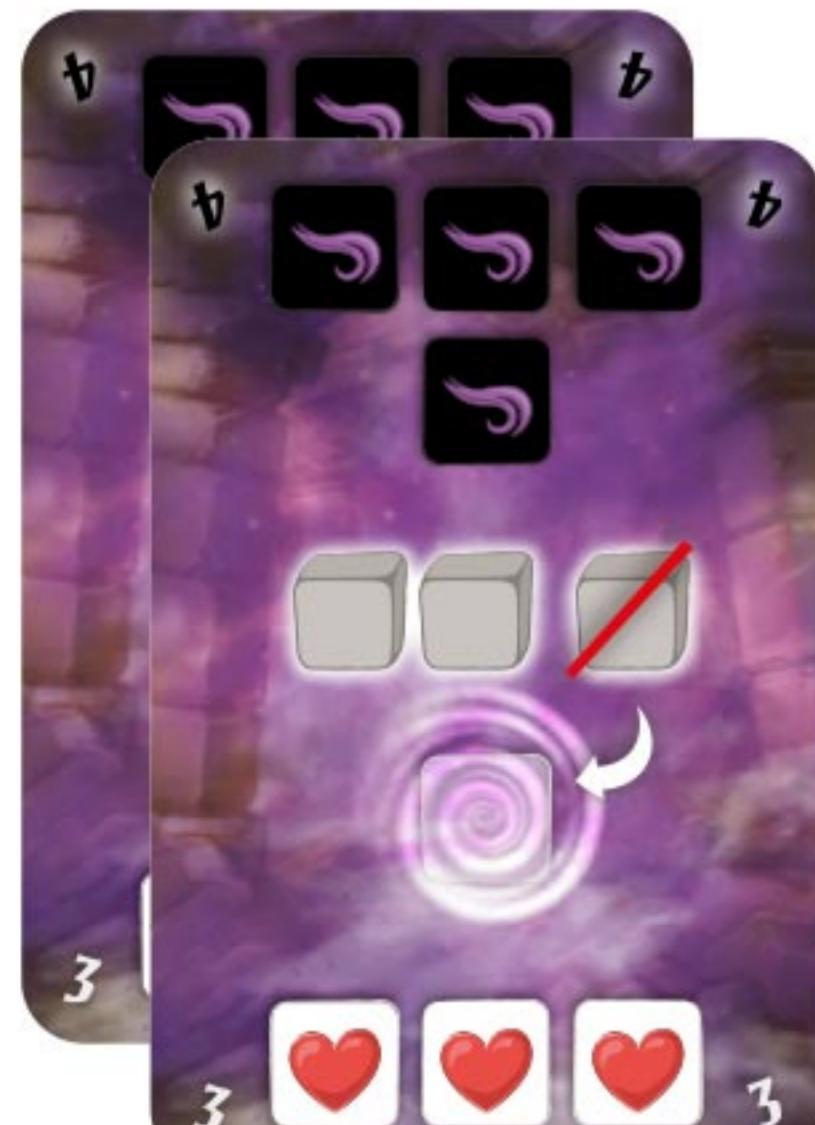
ヒーローは一度に複数の消失呪文カードに攻撃される可能性があります。それらの効果は重複可能です。

使用できなくなったスキルスペースに元々置かれていたヒーローのダイスは、その場に置いておくことができます。

試練カード（ダイスの色が1~2色のカードのみ、他）と同様に、基本ルールに従ってカードを完成させることにより、どのヒーローでも散逸呪文カードを無効化（破棄）することができます。

付録

消失呪文カード

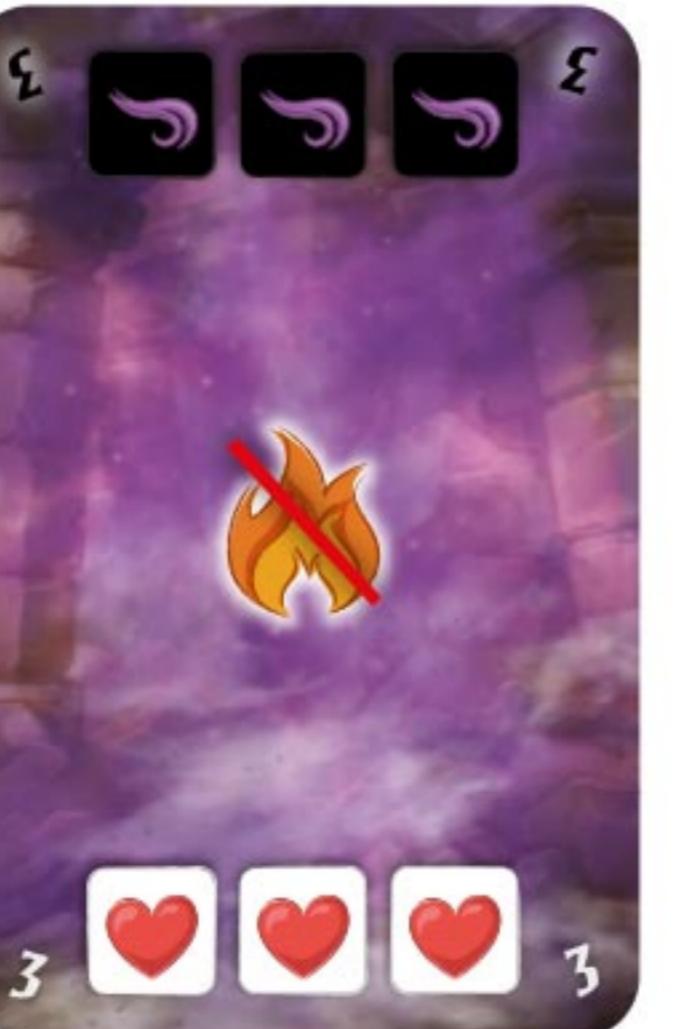


このカードの呪文にかかったヒーローは、カードの旋風アイコンにダイスを置かなければいけません。カードが完成しない限り、ダイスは2つしか使用できません。

このカード2枚に攻撃されたヒーローは、そのまま2つのサイコロでプレイしますが、この効果をキャンセルするには両方のカードを無効にする必要があります。

この呪文がかけられたときにヒーローのダイスが3つすべて配置されている場合、ヒーローは任意のダイスを一つ即座に手元に戻し、このカードの旋風アイコンに配置しなければなりません。

これらのカードの1枚に呪文をかけられているヒーローは、取り消されている（無効化されている）シンボルにはサイコロを配置することはできません。



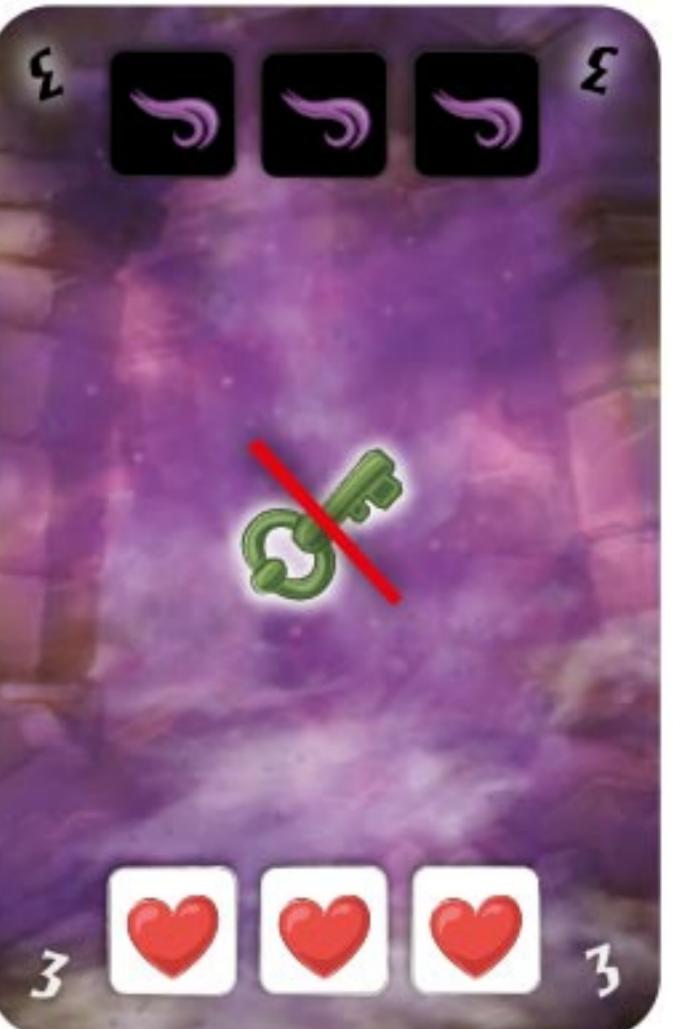
…炎。



....剣。



...足跡。



....鍵。



シナリオ

シナリオ2

一握りのコイン

セットアップ

ヒーロー側

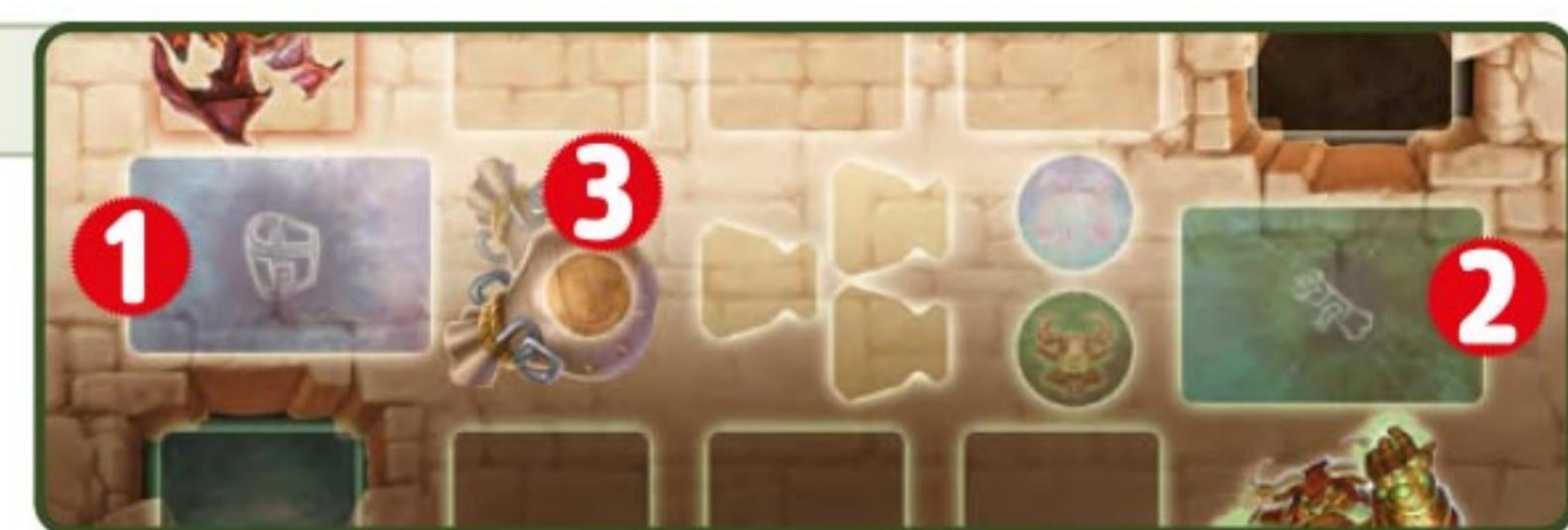
- 標準試練カードとすべてのコイン試練カードを使用します。
- プレーヤー数よりも多い数字が裏面にかかれているカードを捨て、残りの試練カードから試練デッキを作ります。その後、試練デッキをシャッフルします。
- ボードのヒーロー側のスペースにドラゴンタイルを追加します（プレイヤー数に対応する面を使用）。その上にドラゴンポーンを置きます。
- 場に出される最初の3枚の試練カードは、標準試練カードでなければいけません。セットアップが完了したら、表向きにされたコイン試練カードはデッキに戻します。
- 各ヒーローは、自分のヒーロータイルを、ダメージを受けていない面を上にして置きます。

ソーサー側

- 次の呪文カードを使用して、呪文デッキを作り、デッキをシャッフルします。
- 混乱呪文カード6枚。
 - 召喚呪文カード5枚。
 - ドラゴン呪文カード5枚。
 - 消失呪文カード5枚。

ボードの中央

装備カード①、スクロールカード②、そしてボード上のそれぞれのスペースにあるコイントークン③。ラウンドの最後にこれらを使用します。P14 参照



新ルールモジュール

コイン

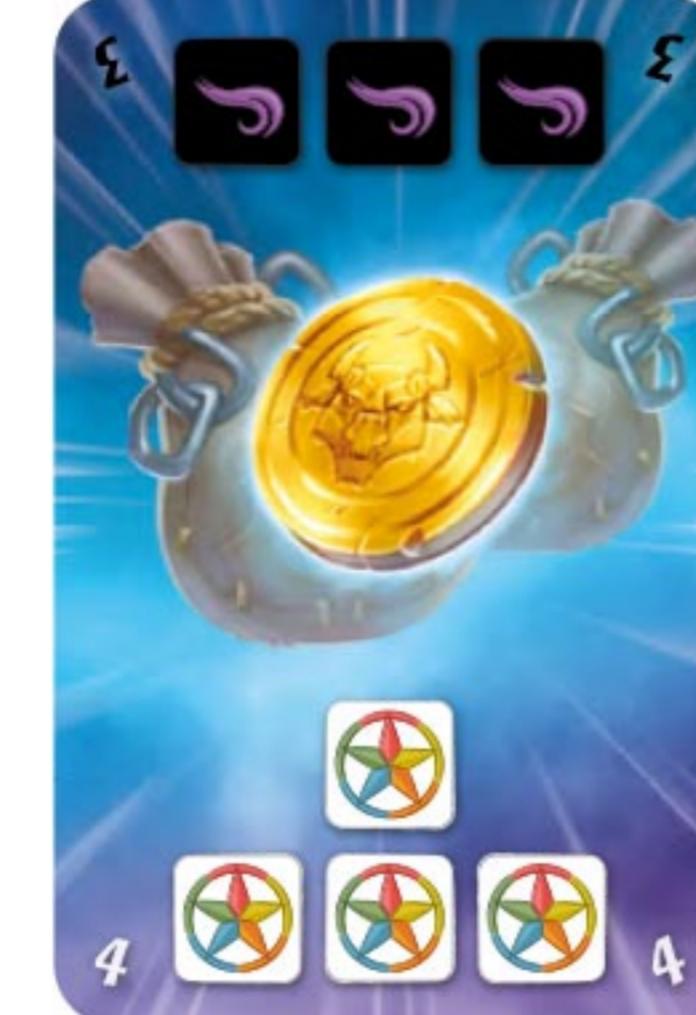
コインの獲得

ラウンド中にコイン試練カードがボードのヒーロー側に出た時、ソーサーもカードのソーサー側に（呪文カードのように）ダイスを置くことができます。

自分のカード側を完成させたチームが最初にカードを獲得することができます。

ソーサーがカードを完成させたい場合は、P7（呪文カードの完成）に記載されているルールに従って完成させなければなりません。

ラウンドが終了したら、負けたチームがコイントークンを獲得します。



ソーサーは、このカードの自分の側に黒いサイコロを置きます。

ヒーローは、このカードの自分の側にサイコロを置きます。

ラウンドとラウンドの間でコインを使用する：マーケットフェイズ

ラウンドとラウンドの間で各チームは装備カード（ヒーロー用）またはスクロールカード（ソーサー用）を購入するためにコイン（コインカードまたはコイントークン、あるいはその両方）を使用できます。

両方のチームが購入したい（そして購入可能な）すべてアイテムを購入したら、マーケットフェイズは終了します。次のラウンドの準備として、すべてのコイン試練カードと標準試練カードを再度合わせてシャッフルし、ボード上のスペースにコイントークンをもう一度配置します。

注意

後で使用するためにコインを取っておくことはできません。マーケットフェイズの後、どちらのチームもコインを所持することはできません。

スクロールカード

スクロールカードを手に入れることができるのはソーサーだけです。入手したスクロールカードを目の前に置いておいてください。残りのゲーム中はこれらを好きなだけ何度でも使用できます。

装備カード

装備カードを手に入れることができるのはヒーローだけです。ヒーロー達は、どの装備を取得するか、およびゲーム終了まで永久的にどのヒーローにそれを割り当てるかについて話し合います。購入する各装備カードにつき、1人のヒーローがゲーム終了までその効果を受けられます。各ヒーローは自分の装備カードを目の前に配置しておきます。残りのゲームでは、自分の装備カードの効果を何度も使用できます。

ラウンド中にコインを使用する

ラウンド中いつでもチームは獲得したコイン試練カードを2枚捨て、デッキの一番上のカードを見ずに破棄することができます。

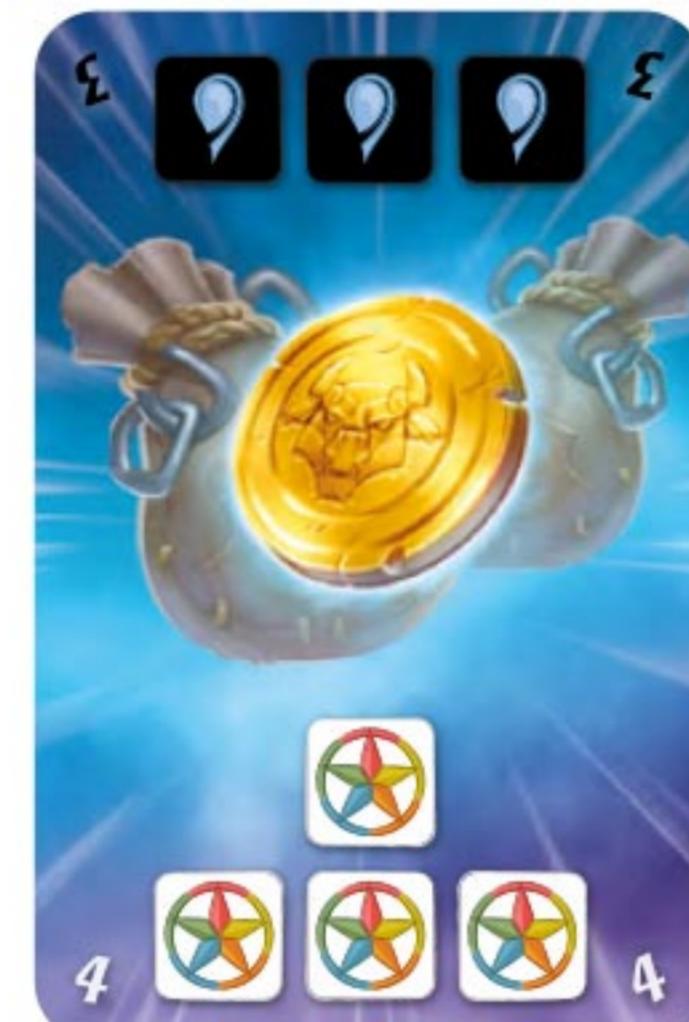
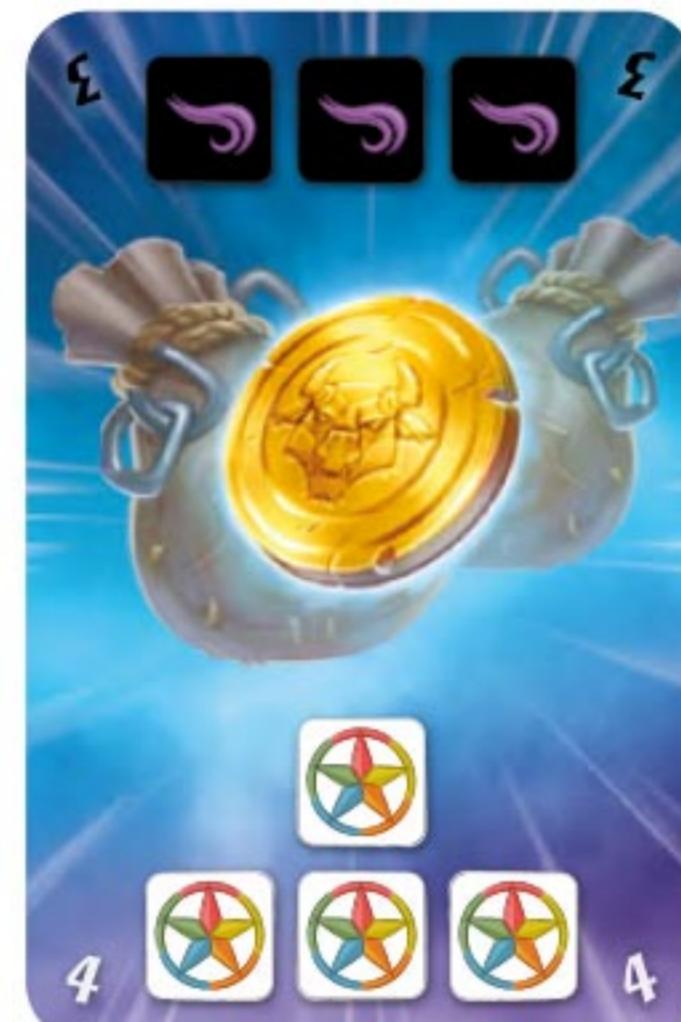


シナリオ2
(続き)

付録



コインカード



装備カード



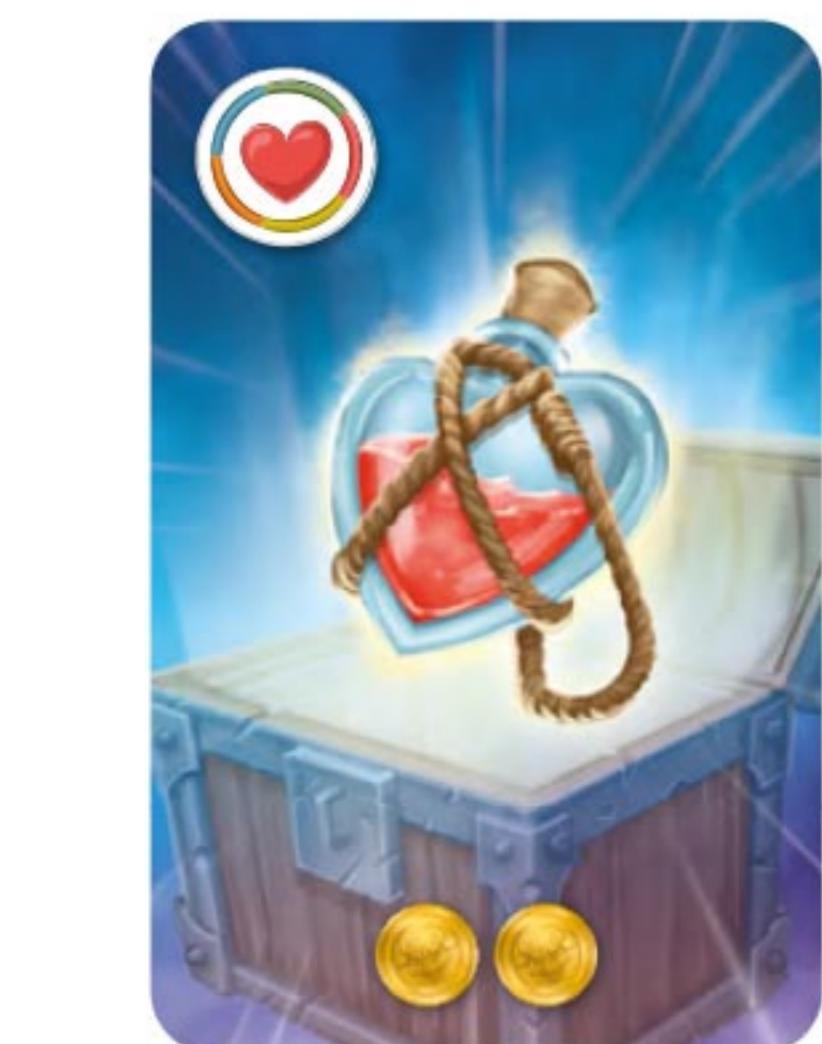
← ワイルドシンボルを炎シンボルとして使用できます。
必要コイン数: 1コイン。

ワイルドシンボルを足跡シンボルとして使用できます。
必要コイン数: 1コイン。



← ワイルドシンボルを鍵シンボルとして使用できます。
必要コイン数: 1コイン。

ワイルドシンボルを剣シンボルとして使用できます。
必要コイン数: 1コイン。



← ワイルドシンボルをハートシンボルとして使用できます。
必要コイン数: 2コイン。

ワイルドシンボルを任意のシンボルとして使用できます。
必要コイン数: 3コイン。

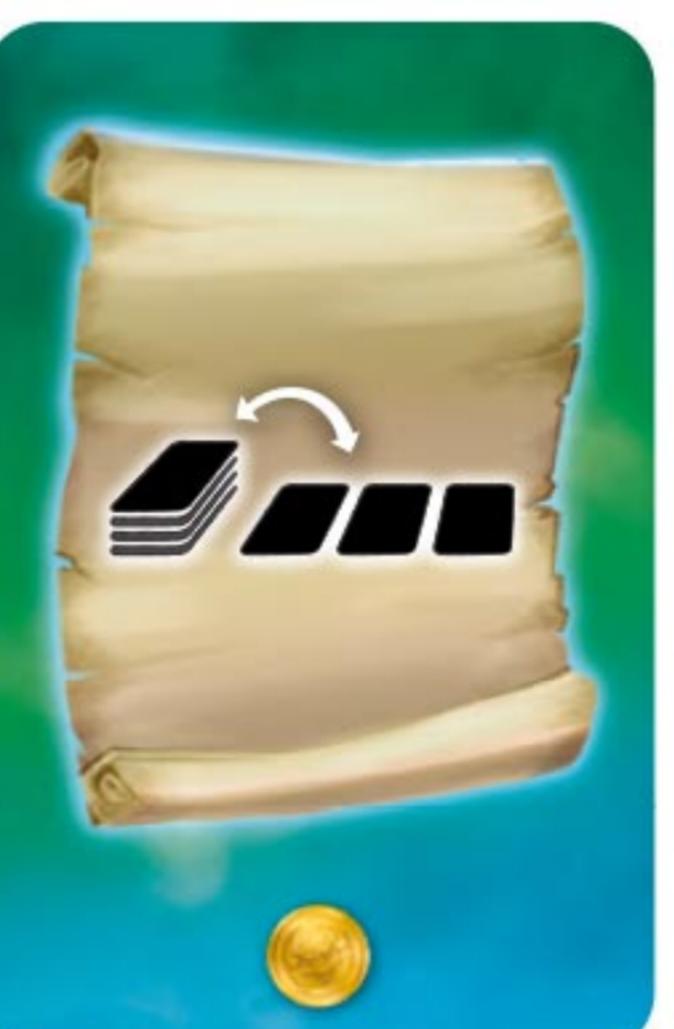
ヒーロー側



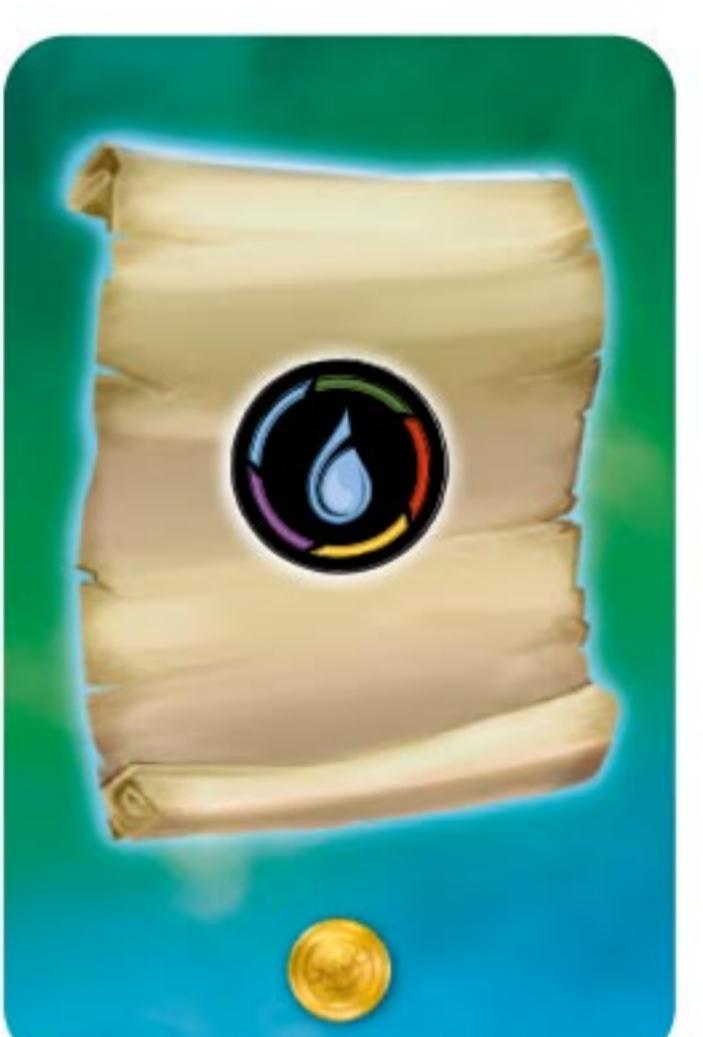
← ダイスを植物の面から水の面に、またはその逆に変えることができます。ダイスを物理的に回転させて、目的の側面(植物または水)を表示させてください。
必要コイン数: 2コイン。



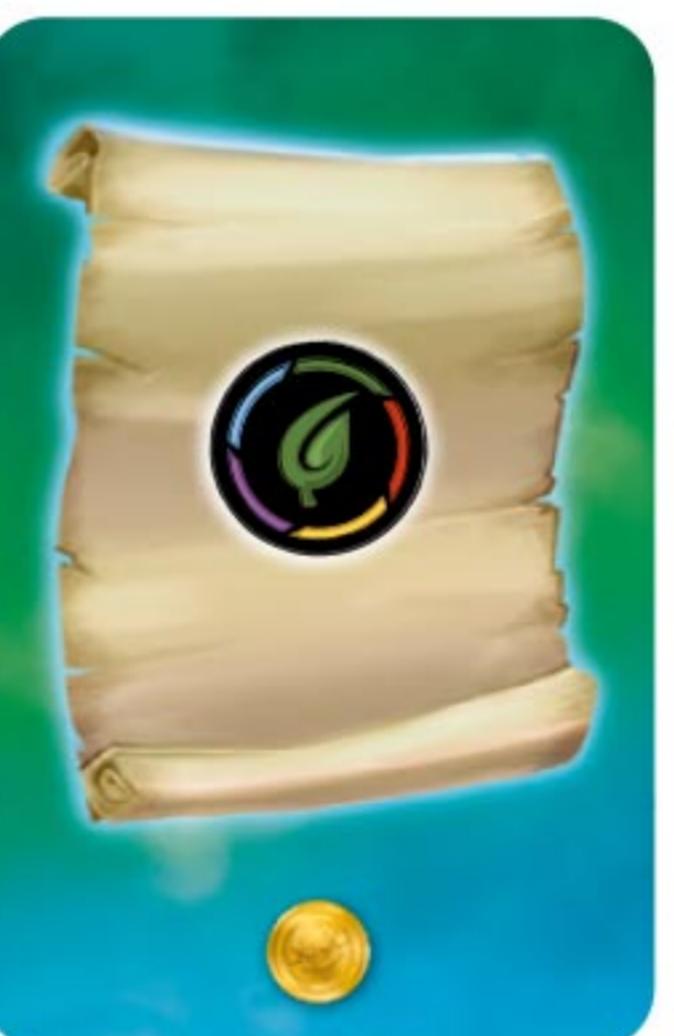
ダイスを植物の面から空気の面に、→
またはその逆に変更できます。ダイスを物理的に回転させて、目的の側面(植物または空気)を表示させてください。
必要コイン数: 2コイン。



← 有効な呪文カード1枚をデッキの一
番上の呪文カードと交換できます。
必要コイン数: 1コイン。



ワイルドシンボルをいつでも水スペース→
に置くことができます。
必要コイン数: 1コイン。



← ワイルドシンボルをいつでも植物スペ
ースに置くことができます。
必要コイン数: 1コイン。



ワイルドシンボルをいつでも空気スペ→
スに置くことができます。
必要コイン数: 1コイン。



← このカードに2つのカミナリシンボル
を配置して、まだ完成していないカード(→
またはタイル)を1つ選択し、そのカード
からすべてのヒーローダイスを取り除くこ
とができます。
必要コイン数: 2コイン。



ここに炎を5つ置き、ドラゴンを1スペース→
進めることができます。
必要コイン数: 3コイン。

シナリオ

シナリオ3

ソーサラーの呪い

新ルールモジュール

セットアップ

ヒーロー側

- 標準試練カードとコイン試練カードを使用します。
- プレイヤー数よりも多い数字が裏側にあるカードを捨て、残りの試練カードから試練デッキを作ります。その後、試練デッキをシャッフルします。
- ボードのヒーロー側のスペースにドラゴンタイルを追加します（プレイヤー数に対応する面を使用）。その上にドラゴンポーンを置きます。
- 場に出される最初の3枚の試練カードは、標準試練カードでなければいけません。セットアップが完了したら、表向きにされたコイン試練カードはデッキに戻します。
- 各ヒーローは、自分のヒーロータイルを、ダメージを受けていない面を上にして置きます。

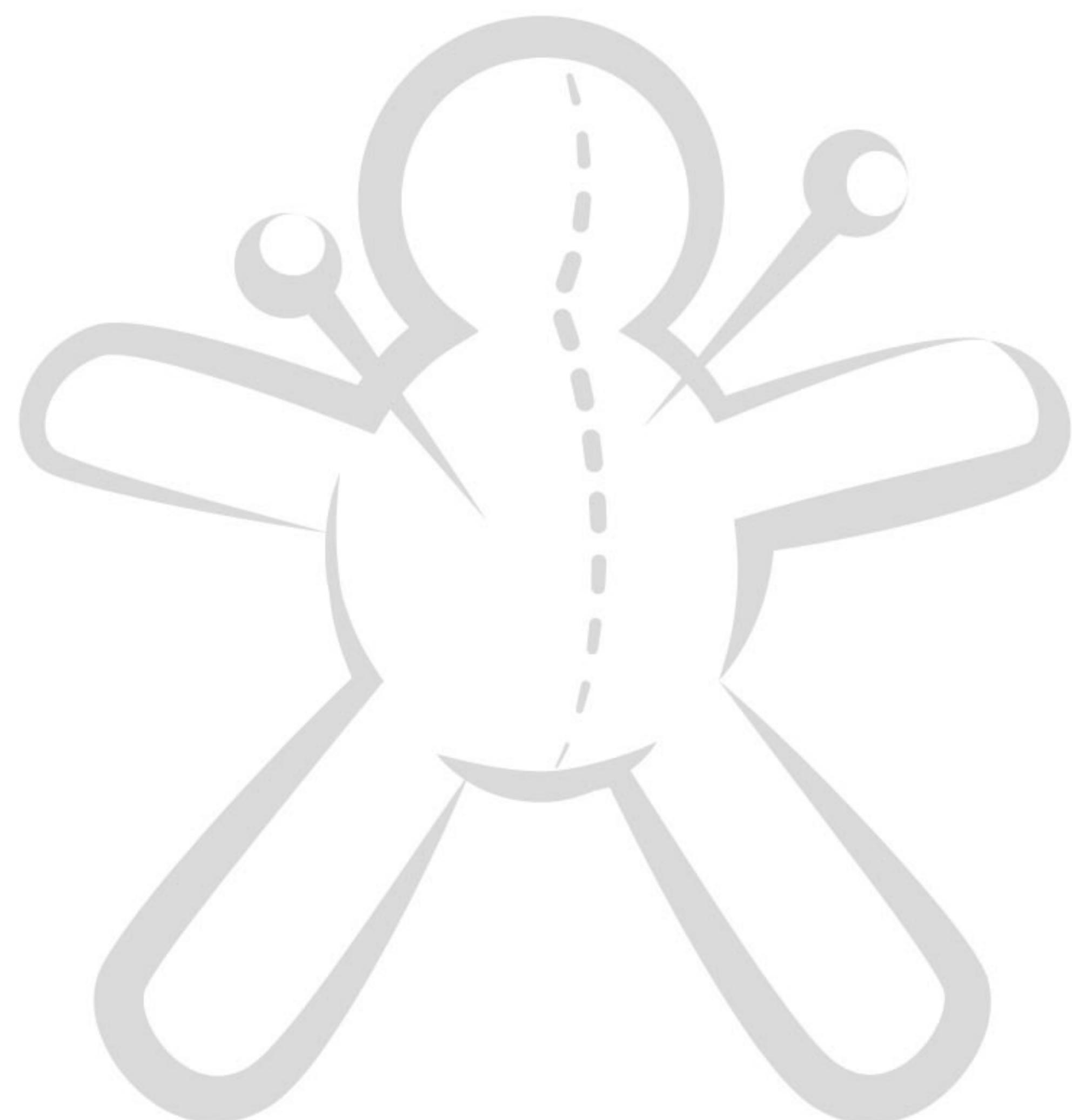
ソーサラー側

次の呪文カードを使用して、呪文のデッキを作り、デッキをシャッフルします。

- 混乱呪文カード5枚。
- 召喚呪文カード5枚。
- ドラゴン呪文カード5枚。
- 消失呪文カード4枚。
- 呪いの呪文カード4枚。右の付録参照

ボードの中央

装備カード、スクロールカード、コイントーンをボードのそれぞれのスペースに置きます。



呪いの呪文

これらのカードのうち1枚を完成させたら、それをヒーロー側の**ボードの横**に置きます（試練デッキの上でなく！）。ヒーロー達がこのカードを完成させるまで（試練カードの完成同様）、彼らはカードの呪いにかかったままです。

ヒーロー達が呪いにかかるのを忘れていることに気いたら、その都度ヒーローにそう伝えてください。そうすると、呪文デッキの一番上のカードを見ずに1枚破棄することができます。

付録

呪いの呪文カード



↑ ヒーロー達は喋ることができません。
ヒーロー達がこのカード2枚の効果を受けている場合、それぞれは引き続き黙ったままプレイしなければならず、この効果をキャンセルするには両方のカードを無効にする必要があります。



↑ 各ヒーローは片手でしかプレイできません。もう一方の手は背中の後ろになければなりません。
ヒーロー達がこのカード2枚の効果を受けている場合、それぞれは引き続き一つの手でプレイしなければならず、この効果をキャンセルするには両方のカードを無効にする必要があります。



↖ 2人のヒーローが、カードまたはドラゴンタイルの完成を手伝った場合、ダイスを手元に戻す前に、お互いにハイタッチをしてください。1人でカードまたはドラゴンタイルを完成させた場合は、手をたたいてください。

ヒーロー達がこのカード2枚の効果を受けている場合、上記のルールは引き続き適用されますが、この効果をキャンセルするには両方のカードを無効にする必要があります。

シナリオ

シナリオ4

呪われた道

セットアップ

ヒーロー側

- ▣ 標準試練カードとコイン試練カードを使用します。
- ▣ プレイヤー数よりも多い数字が裏側にあるカードを捨て、残りの試練カードから試練デッキを作ります。その後、試練デッキをシャッフルします。
- ▣ ボードのヒーロー側のスペースにドラゴンタイルを追加します（プレイヤー数に対応する面を使用）。その上にドラゴンポーンを置きます。
- ▣ 場に出ている最初の3枚の試練カードは、標準試練カードでなければいけません。セットアップが完了したら、表向きにされたコイン試練カードはデッキに戻します。
- ▣ 各ラウンドの開始時に、ボード上のスペースに魂トークンを配置します。
 - ▣ ヒーロー2人：魂トークン7個。
 - ▣ ヒーロー3~4人：魂トークン8個。
 これはヒーロー達全員のための共通トークンです。
- ▣ 各ヒーローは、前のラウンドでカードがダメージ後の面を向いていたとしても、セットアップでダメージ前の面を上にして置きます。



ソーサラー側

次の呪文カードを使用して、呪文デッキを作り、デッキをシャッフルします。

- 💀 混乱呪文カード4枚。
- 💀 召喚呪文カード3枚。
- 💀 ドラゴン呪文カード5枚。
- 💀 消失呪文カード4枚。
- 💀 呪いの呪文カード4枚。
- 💀 天罰の呪文カード5枚。 P17 参照

ボードの中央

装備カード、スクロールカード、コイントークンをボード上のそれぞれのスペースに配置します。

新ルールモジュール

天罰の呪文カード

天罰の呪文カードを使用すると、ソーサラーはヒーローにダメージを与え、魂トークンを獲得することができます。**ソーサラーがすべての魂トークンを取得したら、ソーサラーがゲームに勝利します。**これが、ソーサラーが勝つための3番目で最後の方法です。

- 💀 1種類目の天罰の呪文はソーサラーが選んだヒーロー1人にダメージを与えることができます。そしてそのヒーロー を含めた、その時ダメージを食らっている全てのヒーローの人数分、魂トークンを獲得します。



- ① ソーサラーは天罰の呪文カードを完成させます。
- ② ソーサラーが聖職者にダメージを与えます（戦士と吟遊詩人がすでにダメージを受けているため）。
- ③ 現在3人のヒーローがダメージを受けている為、ソーサラーは3つの魂トークンを獲得します

- 💀 2種類目の天罰の呪文は2人のヒーロー にダメージを与えることができますが魂トークンは獲得できません。

負傷したヒーロー達

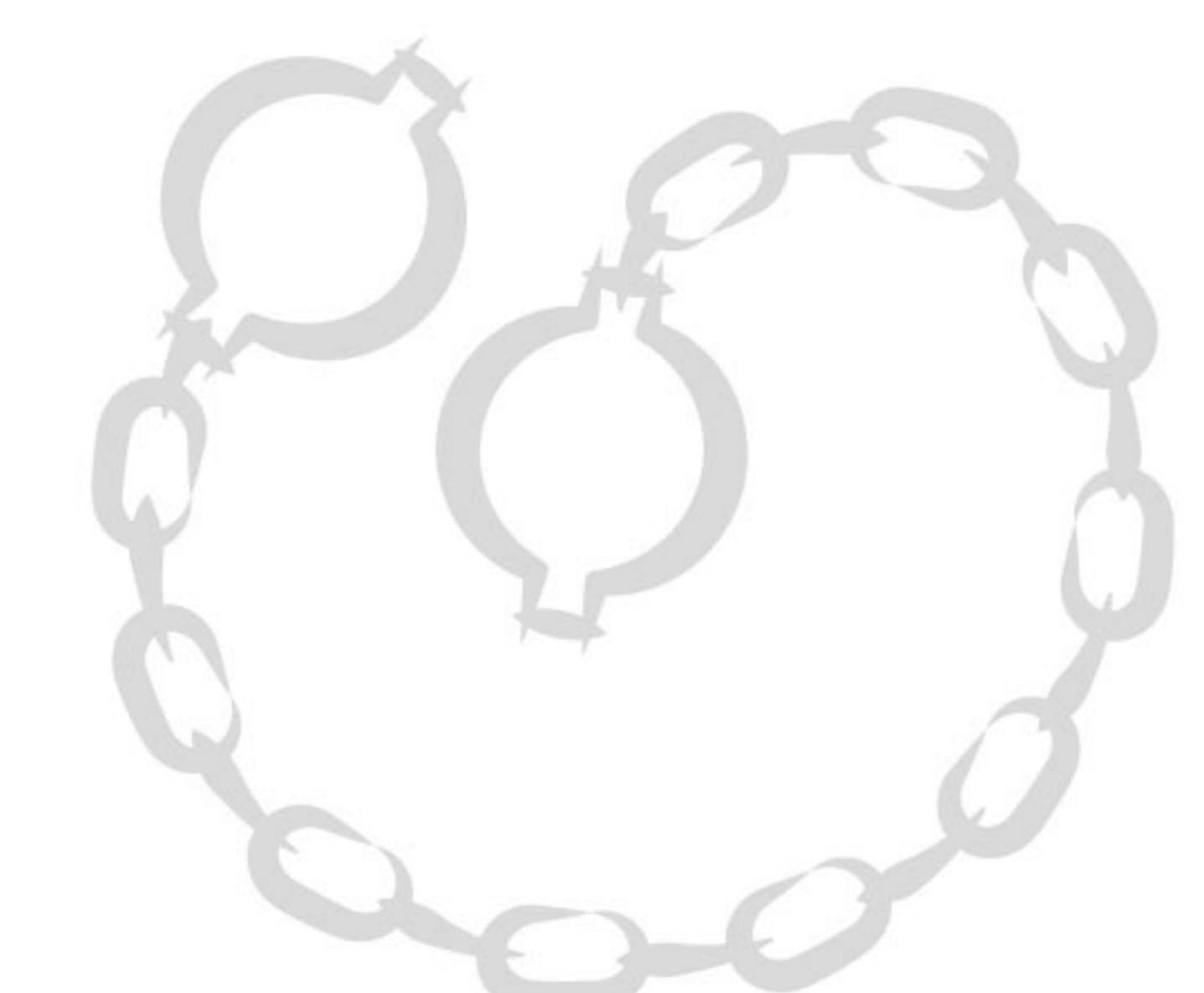
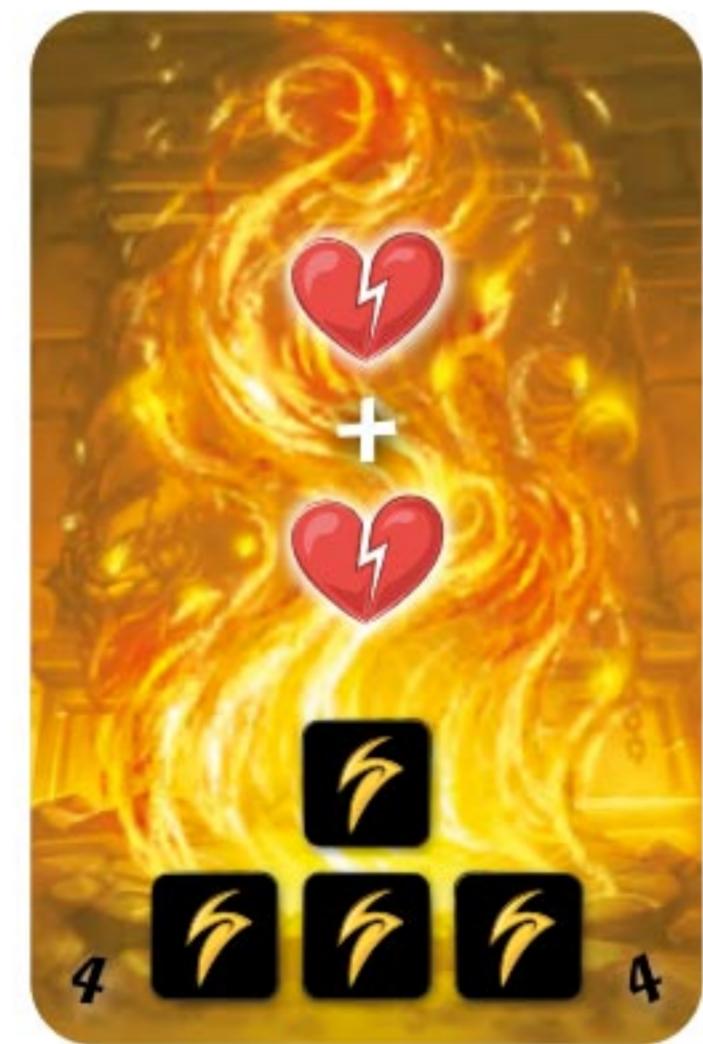
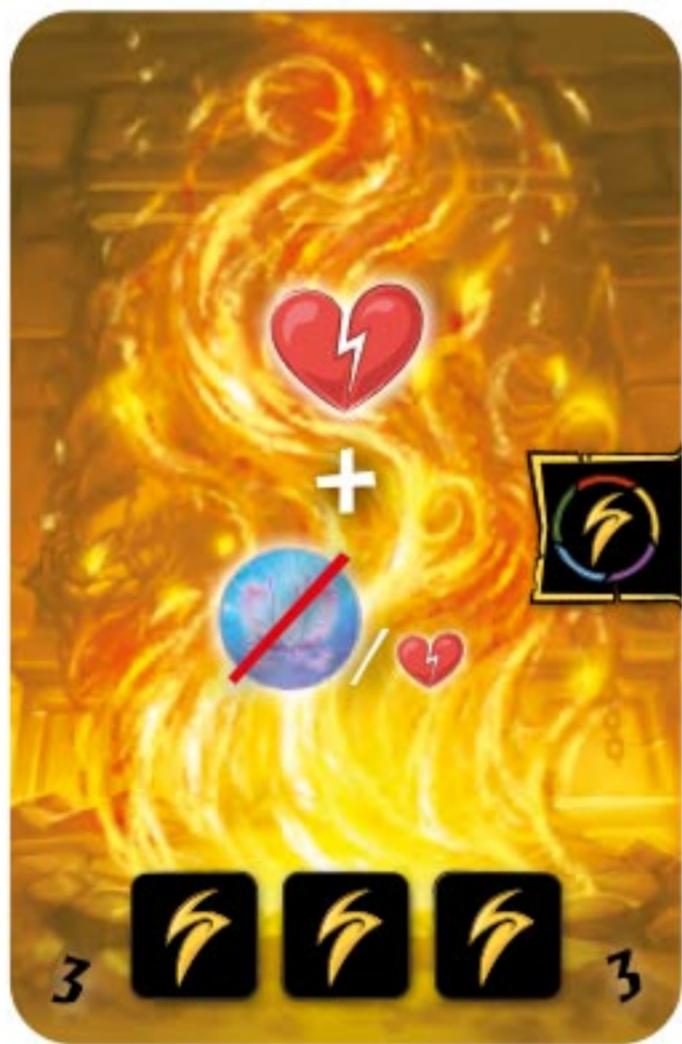
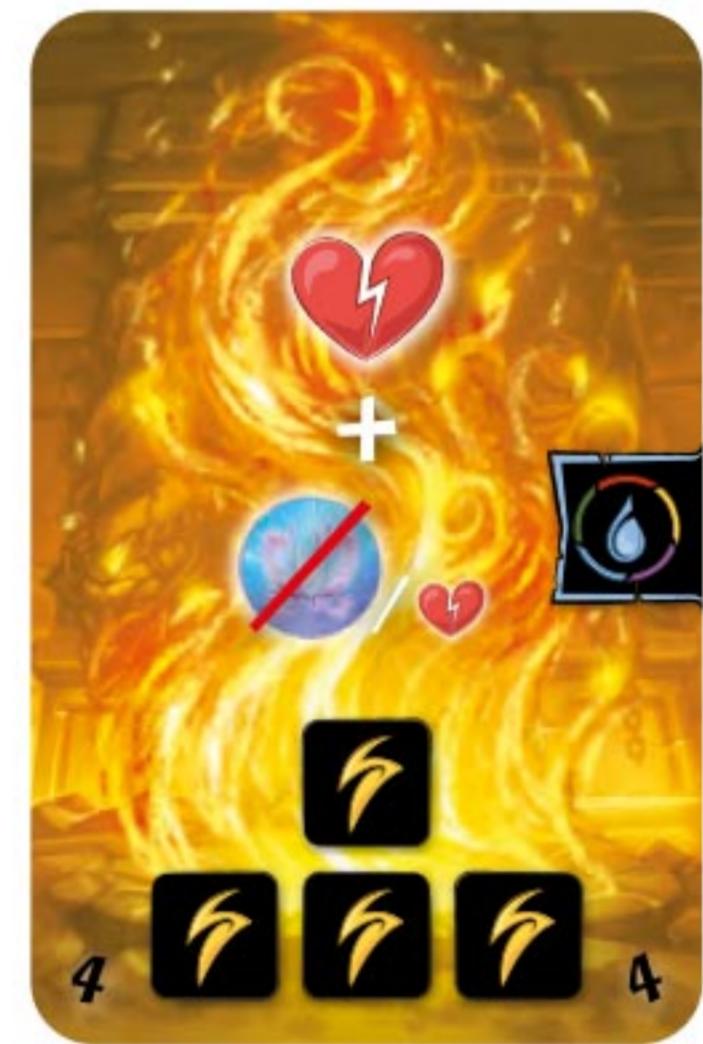
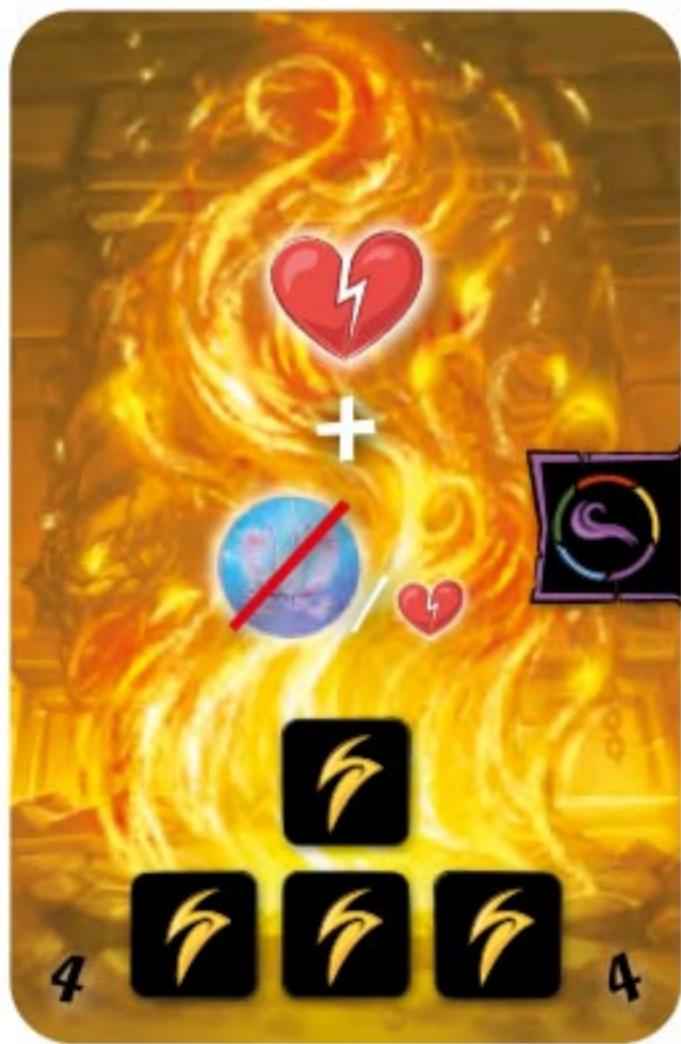
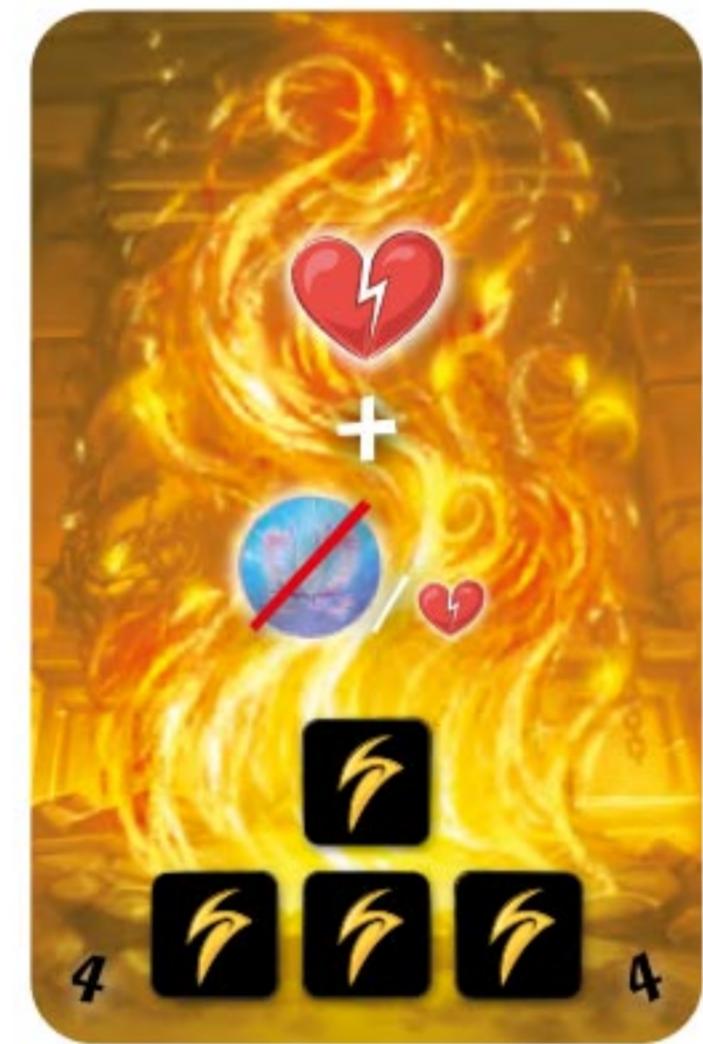
ヒーローがダメージを受けると、プレイヤーはヒーロータイルをダメージ後の面に裏返し、通常どおりプレイを続けます。回復するには、ヒーロータイルを試練カード同様、完成させる必要があります（サイコロの色は1~2色のみ、他）。ダメージを受けたヒーローは自分自身を回復させることができます。ヒーロータイルが完成したら、ヒーローは回復し、ヒーロータイルをダメージ前の面に裏返します。

注意

- ヒーローが回復することで、ソーサラーが魂トークンを獲得できる天罰の呪文カードを完成させて、たくさんの魂トークンを獲得することを阻止できます。
- ダイスを取り除く効果のある混乱呪文カードとスクロールカードは、負傷したヒーロータイルからダイスを取り除くこともできます。

付録

天罰の呪文カード



シナリオ

シナリオ5

対決

セットアップ

ヒーロー側

- 標準試練カード、コイン試練カード、そして対決試練カードを使用します。以下の付録参照
- プレイヤー数よりも多い数字が裏側にあるカードを捨て、残りの試練カードから試練デッキを作ります。その後、試練デッキをシャッフルします。
- ボードのヒーロー側のスペースにドラゴンタイルを追加します（プレイヤー数に対応する面を使用）。その上にドラゴンポーンを置きます。
- 場に出ている最初の3枚の試練カードは、標準試用カードでなければいけません。セットアップが完了したら、表向きにされた他のすべてのタイプの試練カードはデッキに戻します。
- 各ラウンド開始時に、ボード上のスペースに魂トークンを配置します。
 - ヒーロー2人：魂トークン7個。
 - ヒーロー3~4人：魂トークン8個。
- 各ヒーローは、前のラウンドでカードがダメージ後の面を向いていたとしても、セットアップでダメージ前の面を上にして置きます。

ソーサラー側

- 次の呪文カードを使用して、呪文デッキを作り、デッキをシャッフルします。
- 混乱呪文カード4枚。
 - 召喚呪文カード3枚。
 - ドラゴン呪文カード5枚。
 - 消失呪文カード4枚。
 - 呪いの呪文カード4枚。
 - 天罰の呪文カード5枚。

各ラウンドの開始時に、ボード上のスペースに魂トークン  を配置します。

- ヒーロー2人：魂トークン4つ。
- ヒーロー3人：魂トークン5つ。
- ヒーロー4人：魂トークン6つ。

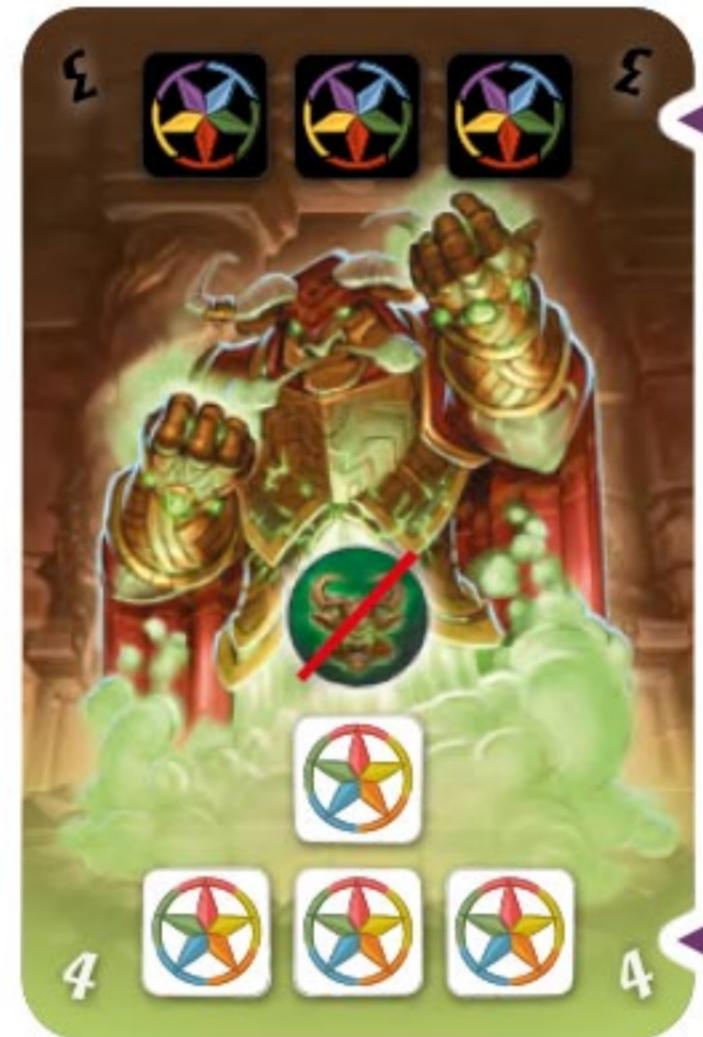
ボードの中央

装備カード、スクロールカード、コイントークンをボード上のそれぞれのスペースに配置します。

新ルールモジュール

対決試練カード

表向きにされた対決試練カードは、ヒーローとソーサーどちらでも完成させることができます（呪文カード同様）。



ソーサラーはソーサー側に黒いサイコロを置きます。

ヒーローはヒーロー側に自分のサイコロを置きます。

ヒーローがカードを完成させた場合

- 彼らはソーサラーからライフトークンを1つ獲得します。これが最後のライフトークンだった場合、ヒーロー達はゲームに勝利します。これは、ヒーローの2つ目の、そして最後の勝利方法です。
- 彼らはカードから自分たちのダイスを手元に戻し（ソーサラーのダイスはそのまま動かさず）、それらを振り直し、プレイを続けます。
- カードをそのままにして、再び完成させることができます。

ソーサラーがカードを完成させた場合

- カード上のすべてのダイスは、その所有者（ソーサラーとヒーロー達）によって取得されます。
- 対立試練カードを捨てます。
- ヒーローが新しい試練カード（更に別の対立試練カードである可能性もある）を表にします。試練デッキがなくなった場合、ヒーロー達がゲームに勝利します。

付録

対決試練カード



シナリオ

シナリオ6

究極の試練

セットアップ

ヒーロー側

- ▣ 標準試練カード、コイン試練カード、そして対決試練カードを使用します。
- ▣ プレイヤー数よりも多い数字が裏側にあるカードを捨て、残りの試練カードから試練デッキを作ります。その後、試練デッキをシャッフルします。
- ▣ ボードのヒーロー側のスペースにドラゴンタイルを追加します（プレイヤー数に対応する面を使用）。その上にドラゴンポーンを置きます。
- ▣ 場に出ている最初の3枚の試練カードは、標準試練カードでなければいけません。セットアップが完了したら、表向きにされた他のすべてのタイプの試練カードをデッキに戻します。
- ▣ 各ラウンド開始時に、ボード上のスペースに魂トークンを配置します。
 - ▣ ヒーロー2人：魂トークン7個。
 - ▣ ヒーロー3~4人：魂トークン8個。
- ▣ 各ヒーローは、前のラウンドでカードがダメージ後の面を向いていたとしても、セットアップではダメージ前の面を上にして置き、**同じ色の能力タイル**を配置します。



ソーサー側

次の呪文カードを使用し、呪文デッキを作り、デッキをシャッフルします。

- 💀 混乱呪文カード0枚。
- 💀 召喚呪文カード3枚。
- 💀 ドラゴン呪文カード5枚。
- 💀 消失呪文カード3枚。
- 💀 呪いの呪文カード3枚。
- 💀 天罰の呪文カード5枚。
- 💀 回帰呪文カード3枚。P20 参照

各ラウンドの開始時に、ボード上のスペースにライフトークンを配置します。

- 💀 ヒーロー2人：ライフトークン4つ。
- 💀 ヒーロー3人：ライフトークン5つ。
- 💀 ヒーロー4人：ライフトークン6つ。

ボードの中央

装備カード、スクロールカード、コイントークンをボード上のそれぞれのスペースに配置します。

新ルールモジュール

経験値

ヒーロー側

試練カードの完成を手伝ったヒーロー達は、その中で誰がこのカードを裏向きにしてヒーロータイルの横に置いておくかを相談して決定します。これで、取得した各試練カードは経験値1としてみなされます。

ヒーロー達は互いに経験値を与えることはできません。

各ヒーローには能力タイルがあり、ヒーローは経験値を使って（試練カードを捨てる）特殊効果を発動させることができます。特殊効果発動に必要な経験値を払うことができる限り、いつでも何度でも効果を発動させることができます。

各ヒーローにはそれぞれの能力タイルがあります。



- ▣ **吟遊詩人**は、どのヒーローのダイスでもワイルドシンボルの面に変えることができます。

必要消費経験値：1。



- ▣ **警備隊**は、ヒーローに降りかかるいる散逸呪文カードまたは呪いの呪文カードを破棄できます。

必要消費経験値：2。



- ▣ **戦士**はドラゴンを1スペース後退させることができます。

必要消費経験値：3。



- ▣ **聖職者**は、ダメージ後の面が上のヒーロータイルにダイスを配置せずにヒーローを完全に復活させることができます。

必要消費経験値：3。

ソーサー側

回帰呪文カードを完成させたら、**その回帰呪文カードに応じて、1人または各ヒーロー**の経験値を失わせることができます。

誰が経験値1を失う必要があるかを指定し、指示された1人または複数のヒーローは直ちに従わなければなりません。

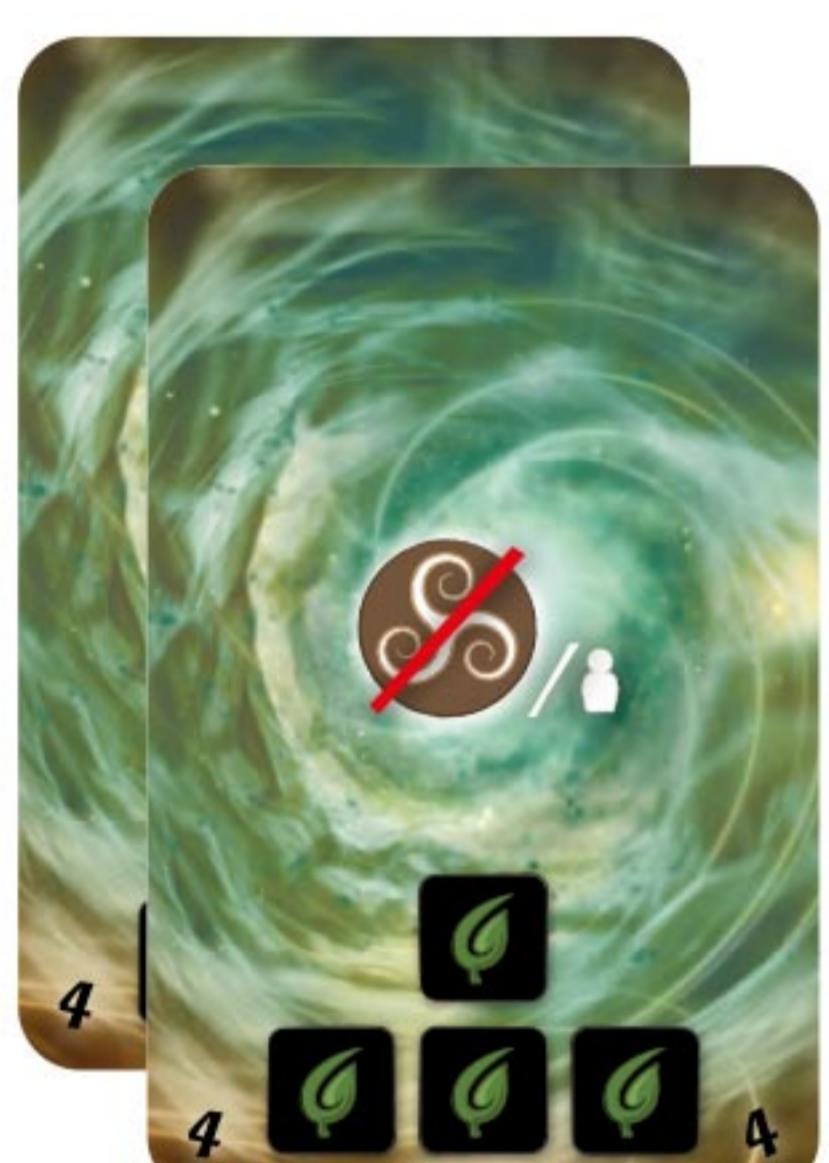
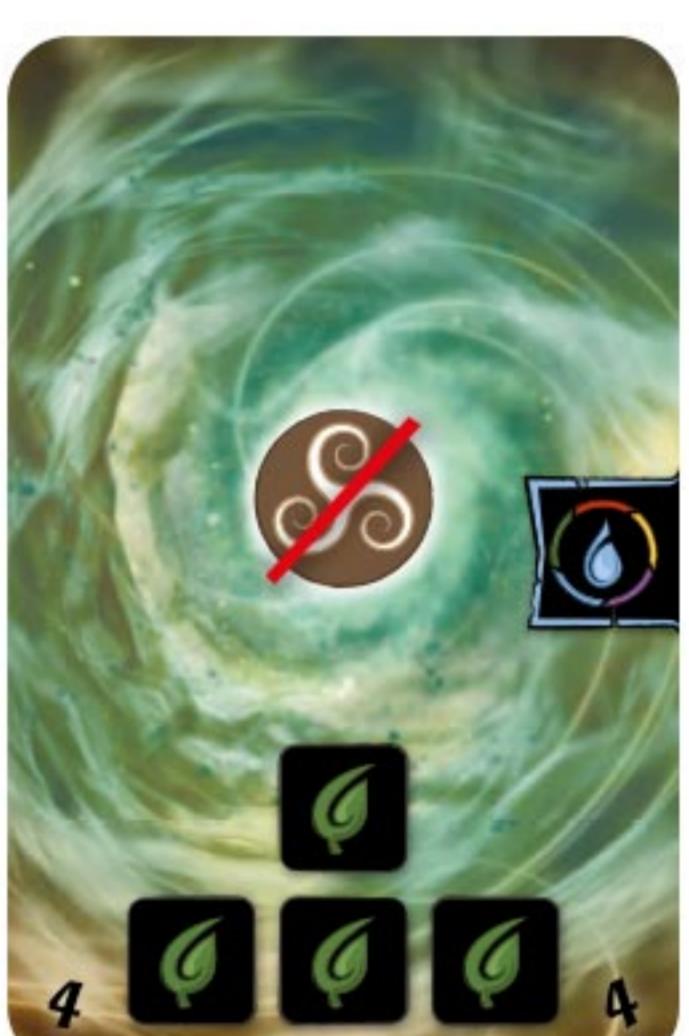
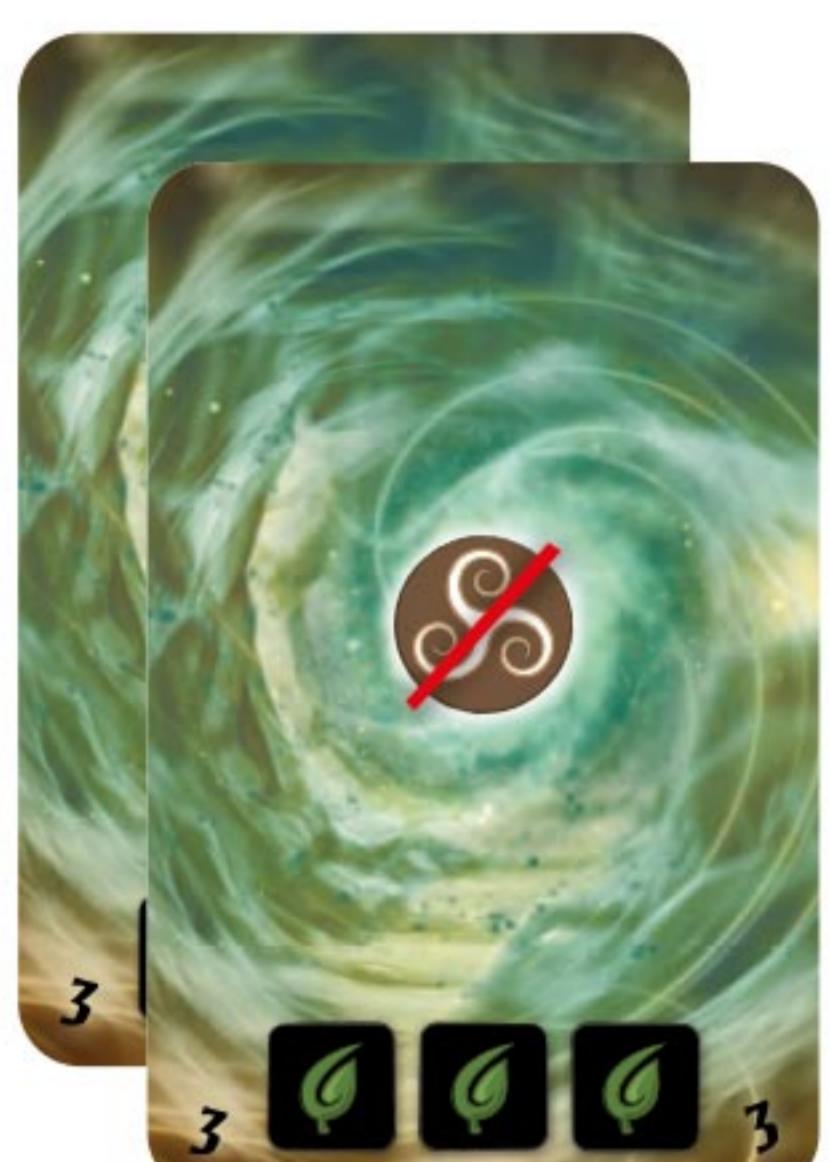


シナリオ6

(続き)

付録

回帰呪文カード



RUSH OUT!

著者
Thomas DUPONT

イラストレーター
Alexandre BONVALOT

グラフィックデザイナー
Marie OOMS

開発マネージャー
Michaël DEROBERTMASURE

プロジェクトマネージャー
Didier DELHEZ



rue Sanson 4
5310 Longchamps
ベルギー

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[@Sitdown.jeux](#)

[@SitDownGames](#)

[@SitDownGames](#)



デザイナー、
トーマス
による「ラッシュアウト！」を3つの言葉で表現で
すると。

狂乱

「ラッシュアウト！」のゲームについて最初に気付くのはそのエネルギーとプレイヤー達の熱狂的で激しいダイスの振り合いで。それに加えて、彼らが中央のボードでさまざまなアクションを実行すると、楽しくそして整理されたカオスが生まれるので。

非対称

このゲームは、2つの側を互いに対戦させます。どちらも同じルールを使用しますが、まったく異なる方法で進化していきます。一方ではヒーローのグループが協力しあってプレイし、敵の圧力から逃れようと進めていきます。もう一方では、ソーサラーは一人でプレイしますが、揺るがない自信があれば、戦術を駆使してヒーロー達を倒すことができるのです。

やみつき

一度ゲームをプレイしたら、すぐにもう一度遊びたくなります。その雰囲気がプレイヤーを一掃し、彼らはただ「もう一度遊びたい」その一心に駆られます。リベンジするか、別のキャラクターを試すか、または次のシナリオを試してみるのか。一度遊んだらやみつきになるゲームです。



デザイナー：「まず、最愛のセシリルへ。サポート、援助、そして数多くのテストプレイに感謝します。そして友人、グラールとルール・デュ・ジューに感謝します。すべてのテストプレイヤー、中でも特にトニー、アントニー、アーリ、ジュリアンに感謝します。最後に、壮大なイラストを描いてくれたアレクサンドレ・ボナヴォルトと、シットダウン！チームの皆様に感謝します。すべての人に最高のゲームを！」

出版者は、エスピリツ ジュール (BE-モンズ) の多くのテストプレイヤーに感謝します。

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.