

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

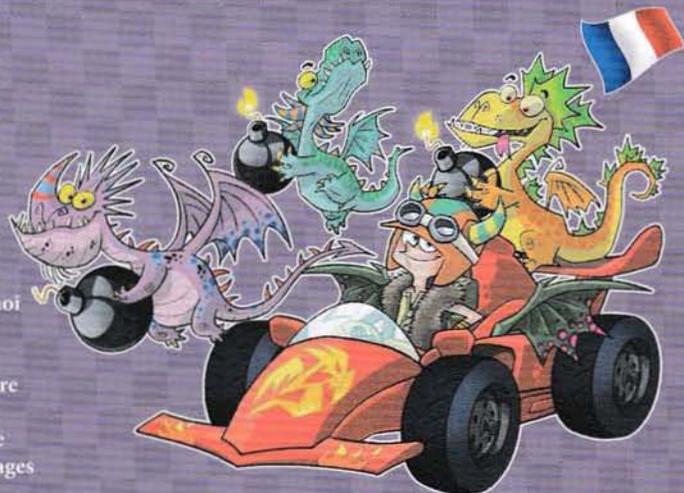
escaleajeux@gmail.com



RUSH & BASH

Voici les plus téméraires pilotes venus des 4 coins de Baruffus ! L'affreux Barberouge, le multimillionnaire Gnomy Spark, le fabuleux Baron Crâneur, vainqueur du dernier Tournoi Voodoo... sur la ligne de départ, prêts à bondir, moteurs rugissants et armes chargées ! Êtes-vous prêts pour entrer en lice ?

Dans Rush & Bash, pilotez un puissant bolide et franchissez la ligne en vainqueur. A votre tour, jouez une carte pour déclencher ses effets (tirer des missiles, s'abriter, poser des bombes sur la piste, changer de voie ou recharger votre pouvoir spécial) et avancez sur le circuit. Soyez fin stratège et conservez les cartes les plus puissantes (Rush) pour les passages les plus intenses de la course, choisissez les voies les plus rapides. Franchissez la ligne d'arrivée en premier et remportez la course !



12 Tuiles Circuit

Recto/Verso soit 24 tronçons au total.

MATÉRIEL DE JEU



12 Tuiles Portail

Numérotées de 1 à 6, en 2 exemplaires.



2 Grilles de départ

Une pour 2-3/4 joueurs et l'autre pour 5/6 joueurs



6 Casques et 1 Groin Hideux

à monter sur les 7 supports fournis.



1 Règle du Juge



1 Volcan

en 2 parties (instructions de montage page suivante)



1 Pont

en 7 parties (instructions de montage page suivante)



6 Fiches Voiture

1 de chaque couleur.



1 Dé de Piste



6 Voitures

1 de chaque couleur.



55 Cartes

31 Cartes Sprint et 24 Cartes Rush.



8 Tuiles Turbo

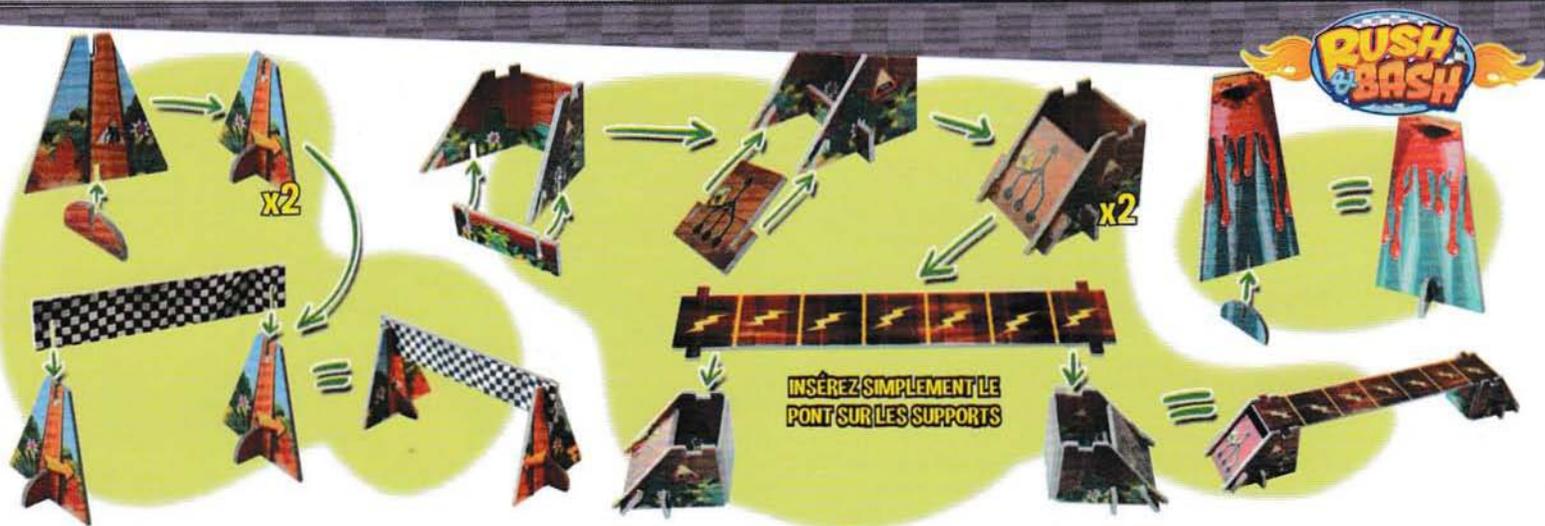
1 Ligne de départ

en 5 parties (instructions de montage page suivante)



35 Jetons

114 rochers, 9 bombes, 6 cœurs, 6 étoiles.



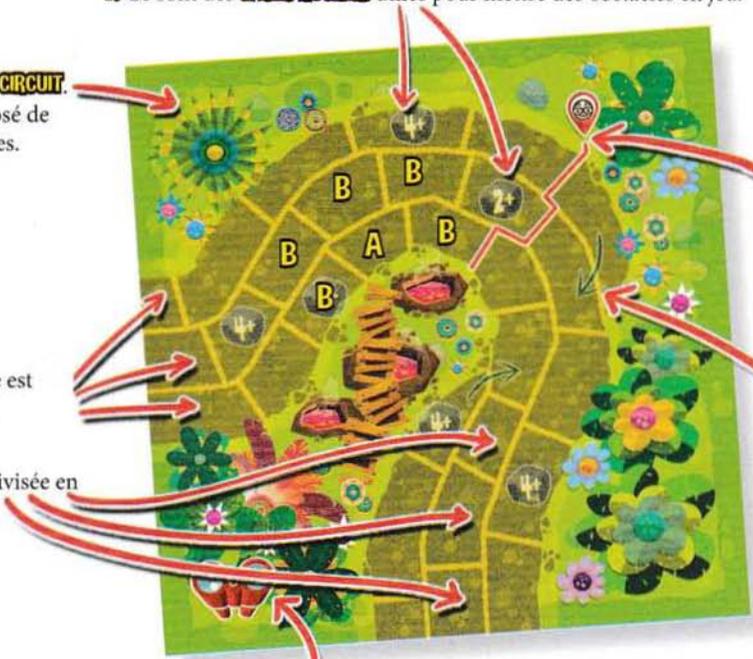
Sur cette page, nous vous montrons comment assembler les éléments en 3D (détachez et assemblez avec précaution les parties de leur support cartonné). Nous vous indiquons aussi quelques termes fréquents dans ce livret de règles.

7. Ce sont des **CASES ROCHER**, utiles pour mettre des obstacles en jeu.

1. Ceci est une **TUILE CIRCUIT**.
Le circuit est composé de plusieurs de ces tuiles.

2. Ceci est la **PISTE**. La Piste est divisée en plusieurs **VOIES**.

3. Chaque Voie est divisée en **CASES**.



6. Ceci est un **POINT DE CONTRÔLE** utile lorsqu'un pilote fait une sortie de piste.

5. Cette flèche indique un **CHANGEMENT DE VOIE OBLIGATOIRE**. La voie fusionne avec une voie voisine. Pas besoin de **TOURNER** pour réaliser le mouvement indiqué, vous n'avez qu'à suivre la flèche. Vous devez tout de même **TOURNER** si vous roulez en sens inverse..

4. Les **JUMELLES** du Juge, utiles pour résoudre les litiges.

CASES ADJACENTES - Dans ce livret, vous trouverez de nombreuses références à des cases "adjacentes" à votre voiture ou à un autre élément du jeu. Une case est dite "adjacente" à une autre lorsqu'elles ont une bordure en commun, même partiellement. Sur l'exemple ci-dessus, toutes les Cases notées **B** sont adjacentes à la Case notée **A**.





1. CRÉATION DU CIRCUIT

Pour votre première partie, prenez les Tuiles Circuit 01, 02, 03, 04, 07 et 08, tournez les face "A" visible et construisez le circuit selon l'illustration ci contre. Mettez la Ligne de départ sur la ligne rouge avec le drapeau à carreaux, sur la Tuile 01.

2. PRÉPARATION DES VOITURES

Chaque joueur choisit une voiture et prend le pion et la fiche associés (même couleur). Placer ensuite un jeton Coeur sur l'emplacement le plus à droite de la jauge de vie, et un jeton Étoile sur l'emplacement "Niveau 0" de la jauge d'énergie. Il prend ensuite le Casque à sa couleur et le monte sur son support.

3. MÉLANGER LES CARTES

Triez les cartes par type en 2 pioches: la pioche des Cartes Sprint (dos vert) et celle des cartes Rush (dos rouge). Mélangez chaque pioche séparément et posez les à côté du circuit, facilement accessibles par les joueurs.

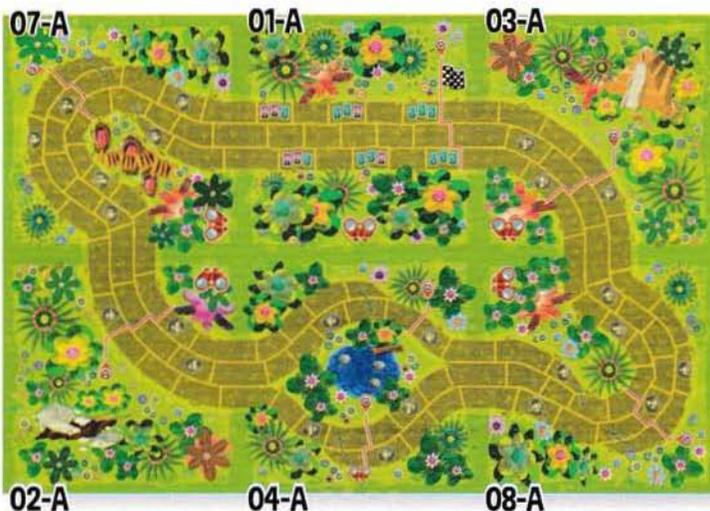
4. GRILLE DE DÉPART

Il est temps maintenant de placer vos voitures sur la grille de départ. La ligne droite de départ comporte 6 cases avec 3 symboles de cartes. Le joueur le plus jeune est désigné 1er joueur. Il place sa voiture sur la case numérotée 1°, comme sur l'exemple ci-contre. Dans le sens horaire, chacun des autres joueurs place sa voiture dans l'ordre sur les cases 2° à 6°. Puis chaque joueur pioche 3 cartes dont les dos correspondent aux couleurs indiquées sur leurs cases : 3 cartes Sprint pour les 1° et 2°, 2 cartes Sprint et 1 carte Rush pour les 3° et 4°, 1 carte Sprint et 2 cartes Rush pour les 5° et 6°. Ces cartes formeront vos mains de départ : ne montrez jamais votre main de cartes aux autres joueurs pendant la course!



5. PLACEMENT DE DÉPART

Prenez la Grille de départ correspondant au nombre de joueurs présents. Le 1er joueur la place devant lui, entre sa fiche Voiture et le circuit. Puis chaque joueur y pose son casque sur l'emplacement correspondant à sa position.



CIRCUITS PERSONNALISÉS

Rush & Bash contient 12 Tuiles Circuit recto-verso. Après la première partie, amusez vous à créer vos propres circuits en combinant les Tuiles Circuit. Attention ! Le circuit doit être "fermé". Pour vos premières parties, utilisez de préférence uniquement les Tuiles sur leur face "A". Par la suite, vous pourrez utiliser les Tuiles Circuit sur leur face "B" pour ajouter quelques règles additionnelles et un peu de hasard, comme indiqué plus loin dans ce livret de règles.

6. PLACEMENT DES PREMIERS OBSTACLES

Placer les rochers sur le première Tuile Circuit : lancez le Dé de Piste puis placez un jeton Rocher sur chaque case de cette Tuile avec un numéro inférieur ou égal à la valeur du Dé. (illustration ci-dessous). Vous êtes prêts à démarrer.

Exemple: Simon lance le Dé de Piste et fait un 3. Donc les joueurs placent un jeton Rocher sur chaque Case Rocher indiquant "2+" ou "3+". S'il avait obtenu une valeur plus haute, les joueurs auraient aussi placé des jetons Rochers sur les Cases Rochers "4+".



Les positions courantes déterminent l'ordre du tour. Le joueur en tête joue d'abord, puis le second etc... Quand le dernier joueur a joué son tour, la manche est terminée et l'ordre des positions doit être mis à jour (ce qui décidera de l'ordre de jeu de la manche suivante).

Note : on ne met à jour les positions que lorsque le dernier joueur de la manche termine son tour, pas lorsqu'il y a un dépassement !

A VOTRE TOUR...

Choisissez une carte de votre main (une Sprint ou une Rush selon votre choix) et jouez la devant vous, face visible de tous les joueurs.

Toutes les cartes ont un effet (en haut) et une valeur d'accélération (en bas). Quand vous jouez une carte, vous pouvez en appliquer l'effet (mais c'est facultatif) ; puis vous devez résoudre l'accélération (ça, c'est obligatoire).

Note : on applique toujours l'effet avant l'accélération. L'inverse n'est jamais possible.

EFFET = Sur cette page, vous trouverez la liste complète des effets des cartes. Si vous le souhaitez, effectuez l'action indiquée par l'effet joué. Vous ne pouvez la faire qu'une seule fois.

ACCÉLÉRATION = Déplacez votre voiture d'un nombre de cases égal à la valeur indiquée sur la carte. Vous ne pouvez pas changer de voie et vous ne pouvez pas vous déplacer de moins de cases que la valeur de la carte.

Si vous rencontrez un obstacle, (bombe, rocher ou une autre voiture) votre mouvement s'arrête immédiatement, même si vous pouviez aller plus loin. Laissez la voiture sur la même case que l'obstacle et appliquez l'effet correspondant :

- si vous percutez une bombe, elle explose (voir A/ Explosion),
- si vous percutez un rocher, vous subissez des dégâts (voir B/ Collision),
- si vous percutez une autre voiture, vous causez un accident (voir C/ Accident).

Une fois l'effet et l'accélération de la carte résolus, vous devez piocher une carte ou plus. Vous devez avoir 3 cartes en main, ni plus, ni moins. Piochez dans la pioche dont la couleur est indiquée par la position de votre casque sur la grille de départ.

Si votre voiture entre sur une Tuile Circuit où personne n'est allé avant, il faut déterminer la position des obstacles sur la Tuile suivante. Si c'est nécessaire, procédez comme indiqué dans le paragraphe "Placement de nouveaux obstacles" page suivante. Quand c'est fait, votre tour est fini et celui du joueur suivant commence.

EFFETS DES CARTES



TOURNER - Déplacez votre carte sur une Case adjacente libre sur une autre voie. S'il n'y a aucune case valide adjacente à votre voiture, cette action est sans effet.



BOMBE - Prenez un jeton Bombe et placez le sur une case libre adjacente à votre voiture. S'il n'y a aucune case valide adjacente à votre voiture, cette action est sans effet. S'il n'y a plus de jeton Bombe disponible, déplacez celui qui est le plus éloigné derrière votre voiture.



RÉPARER - Réparez un dégât sur votre voiture : déplacez le jeton Coeur d'un emplacement vers la droite. S'il est déjà sur l'emplacement le plus à droite de la piste de vie, cette action n'a aucun effet.



MISSILE - Tirez un missile à partir de la case de votre voiture. Il suit votre voie dans la direction de la course et heurte le premier objet sur son chemin. Si cette cible est une voiture, elle subit un dégât.

Si c'est un rocher, il est retiré du jeu. Si c'est une bombe, elle explose. Si le missile traverse 3 Points de Contrôle sans heurter de cible, cette action n'a aucun effet.



ÉTOILE - Augmentez l'énergie de votre voiture pour activer ses pouvoirs spéciaux. Déplacez votre jeton Étoile d'un niveau vers le haut sur la piste d'énergie. S'il est déjà au sommet, cette action n'a aucun effet.

A. EXPLOSION

Si une voiture heurte une bombe à cause d'un accident ou pendant son accélération, la bombe explose et est retirée du jeu. Tous les objets (obstacles, autres bombes et voitures) dans toutes les cases adjacentes à la case contenant la bombe subissent des dégâts. Chaque rocher dans le rayon de l'explosion est retiré de la piste ; chaque bombe explose, produisant une réaction en chaîne ; chaque joueur dont la voiture est concernée déplace son jeton Coeur d'un emplacement vers la gauche !

B. COLLISION

Si une voiture heurte un rocher à cause d'un accident ou pendant son accélération, le rocher est retiré du jeu. La voiture subit 1 dégât : le joueur doit déplacer son jeton Coeur d'un emplacement vers la gauche !

C. ACCIDENT

Si une voiture en percute une autre pendant son accélération, il y a un accident. La voiture percutee par l'arrière subit 1 dégât et le joueur en question doit déplacer son jeton Coeur d'un emplacement vers la gauche ! Si cette voiture est encore sur la piste, déplacez la de 2 cases vers l'avant. Cela peut causer un carambolage !



MISE A JOUR DES POSITIONS

Quand chaque joueur a fini son tour, la manche se termine. L'ordre de jeu de la suivante est déterminé par la position des voitures. Le joueur en tête prend la grille de départ, y place les casques dans l'ordre et démarre un nouveau tour. Il est donc possible qu'un joueur joue en dernier lors d'une manche et en premier dans la suivante s'il a réussi à atteindre la première position. S'il est difficile de les départager, on utilise le point de vue du juge, indiqué par l'icône **JUMELLES** sur le circuit. Placez une des extrémités de la Règle du Juge sur les jumelles imprimées sur la Tuile Circuit où se trouvent les voitures. Faire décrire un arc de cercle à la règle, de l'entrée de la tuile vers sa sortie. La voiture en tête est celle dont la case est touchée en premier par la règle.

FIN DE LA PARTIE

Quand un pilote termine son tour de piste, il quitte la partie (mais sa voiture reste sur le circuit). La manche en cours est alors la dernière de la partie. Une fois qu'un pilote a franchi la ligne d'arrivée (en accélérant ou suite à un accident) il ne peut plus faire aucune action (utiliser son pouvoir spécial, jouer une carte), il ne peut plus subir de dégâts et sa case est considérée vide (les autres voitures peuvent la traverser). A la fin de la dernière manche, on met les positions à jour normalement. Elles représentent l'ordre d'arrivée : le vainqueur est le pilote en 1^o position ! S'il y a égalité, on départage en utilisant les positions du tour précédent. Vous trouverez quelques détails supplémentaires pour jouer à Rush & Bash sur cette page.

PLACER DE NOUVEAUX OBSTACLES

Sur chaque Tuile Circuit, il y a des icônes montrant un rocher, et un chiffre inscrit dessus (2+, 3+ ou 4+). Quand un joueur finit son tour, si une voiture entre sur une Tuile Circuit où aucune autre voiture n'était présente, il faut placer les obstacles sur la Tuile suivante. Pour cela, lancez le Dé de Piste et placez un jeton Rocher sur chaque case rocher marquée d'un chiffre inférieur ou égal à la valeur du Dé. S'il n'y a plus de jeton Rocher disponible, on déplace le dernier présent sur la piste.

SORTIE DE PISTE

Quand une voiture subit un dégât mais que son jeton Coeur est déjà à l'extrême gauche de sa piste de vie, alors il y a Sortie de Piste. Suivez les indications ci-dessous :

- Reculez sur la piste jusqu'à franchir le Point de contrôle le plus proche (la ligne de départ est un point de contrôle).
- Si la case où est tracé le point de contrôle est libre, placez y votre voiture. Sinon, continuez à reculer jusqu'à la prochaine case libre. Placez y votre voiture.
- Remettez votre jeton Coeur à l'extrême droite de sa piste de vie.
- Montez votre jeton Étoile d'un cran si possible.
- Si c'était votre tour, il est terminé.

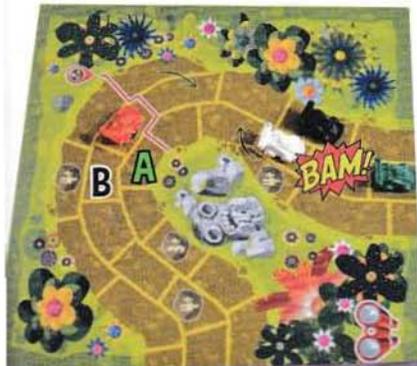
Si 2 ou 3 pilotes font une sortie de piste en même temps (à cause d'une explosion par exemple) on les résoud dans l'ordre des positions sur la piste, le pilote en tête d'abord.

Pouvoir de l'Étoile

Chaque Fiche de voiture indique ses pouvoirs spéciaux. Ces pouvoirs spéciaux sont classés selon 3 niveaux. Vous pouvez les utiliser durant votre tour, avant ou après avoir joué votre carte, mais pas entre l'effet de la carte et l'accélération. Attention ! Lorsque vous utilisez ces pouvoirs, ils consomment votre énergie. Votre jeton Étoile revient au niveau zéro !

- Les pouvoirs de niveau 1 vous permettent de déclencher un effet standard (bombe, missile, réparer ou tourner) ou de vous déplacer de cases supplémentaires (en fonction des voitures). Ces pouvoirs ne nécessitent pas de jouer une carte. Par exemple, "Barbarossa" peut jouer une carte pour placer une bombe, se déplacer de 2 cases, puis utiliser son pouvoir de niveau 1 pour lancer un missile.
- Les pouvoirs de niveau 2 sont les mêmes pour toutes les voitures : jouer une carte supplémentaire pendant votre tour.
- Les pouvoirs de niveau 3 sont spécifiques à chaque voiture. Chaque carte les décrit en détails. Ils vous permettent de déplacer votre voiture. S'il vous permet de changer de voie, vous pouvez changer de voie autant de fois que vous le voulez pendant votre mouvement. S'il y a un obstacle ou une voiture sur la case où vous finissez votre mouvement, vous devez vous arrêter sur la case libre précédente. A moins qu'un pouvoir vous permette de "sauter" un obstacle, ceux-ci fonctionnent normalement (voir EXPLOSIONS, COLLISIONS et ACCIDENTS) et mettent fin au mouvement.

Exemple: L'explosion de la bombe touche les voitures blanche, noire et verte. Par malchance, la noire et la verte n'ont plus qu'un point de vie et donc sortent de la piste. Le joueur vert recule sur la piste et place sa voiture sur la première case libre avant le point de contrôle (en A). Le joueur noir recule aussi, mais la voiture rouge occupe la case avant le point de contrôle. Donc, il place sa voiture sur la case B.



EXTRA TURBO!



Si vous voulez pimenter la course, vous pouvez placer les Tuiles Turbo sur la piste. Disposez ces Tuiles sur la piste pour accélérer les voitures qui les franchissent. Une Tuile Turbo n'occupe pas une case, elle en modifie simplement les propriétés. Un objet (voiture ou bombe) peut pénétrer la case et l'occuper même si une Tuile Turbo y est présente.

COMMENT FONCTIONNE UNE TUILE TURBO ?

Si une voiture entre dans une case avec une Tuile Turbo en jouant sa carte, elle termine son mouvement. Ensuite, le joueur pioche et montre la première carte de la pioche Sprint ; sa voiture se déplace alors d'un nombre de cases supplémentaires égal à l'accélération indiquée sur la carte. Le Turbo ne se déclenche pas si une voiture entre dans sa case suite à un accident, un effet de la piste ou un pouvoir spécial de niveau 1 ou 3. Il se déclenche si elle y entre grâce à l'accélération de la carte supplémentaire donnée par le pouvoir spécial de niveau 2.

COMMENT DISPOSER LES TUILES TURBO ?

Elles se placent à la jonction entre 2 Tuiles Circuit adjacentes. Lancez le Dé de Piste, et placez le Turbo selon les indications suivantes :

- 1-2 : sur la case de gauche dans le sens de la course,
- 3-4 : sur la case du centre,
- 5-6 : sur la case de droite dans le sens de la course.

Certaines paires de Tuiles Circuit comptent pour un circuit unique. Ne pas placer de Tuile Turbo entre les paires 04B-08B, 06B-07B ni 11B-12B. Ne placez pas non plus de Tuile Turbo aux jonctions avec la tuile de départ/arrivée.



Exemple: les coureurs courent de gauche à droite. Avec 1-2, mettre la tuile de coup de pouce sur le **A** l'espace; avec 3-4, le mettre sur l'espace de **B**; avec 5-6 put sur **C**.

EXTRA: BOTS

Si vous jouez à 5 ou moins, vous pouvez ajouter des BOTS à la course. Un BOT est un pilote supplémentaire contrôlé par le jeu, dont le but est de mettre un peu le bazar sur la piste ! Il fonctionne comme un joueur : pendant la préparation du jeu, installez sa (ou leurs) fiche(s) Voiture. Placez le(s) jeton(s) Coeur normalement. Placez les voitures des joueurs en premier sur la piste, puis celle(s) du(des) BOT(s). Un BOT joue son tour dans l'ordre des positions de la manche. Pour jouer son tour, révèlez la première carte de la pioche (Sprint ou Rush) indiquée par sa position sur la grille de départ. Il joue cette carte. Il effectue toujours l'action de la carte.

TOURNER: Si le BOT le peut, il change de voie. Il essaie toujours d'aller sur la voie la plus proche de la position du Juge sur la Tuile Circuit (si possible vers l'avant). S'il n'y a pas de case libre adjacente, il essaie de tourner vers l'autre voie (si possible vers l'avant). S'il n'y a toujours pas de case libre adjacente, il ne TOURNE pas.

MISSILE: le BOT tire un missile, suivant les règles standard.

BOMBE: le BOT dépose une bombe sur la case libre la plus proche de lui (Il peut donc la poser sur une case non-adjacente, si aucune case n'est disponible derrière lui).

REPARER: le BOT peut réparer sa voiture selon les règles standard.

ÉTOILE: le BOT se déplace de 2 cases supplémentaires.

Après avoir effectué l'action de sa carte, le BOT avance du nombre de cases indiqué sur sa carte. Puis son tour se termine. Un BOT subit des dégâts, avant de faire une sortie de piste (selon les règles standard). Sur les Circuits Spéciaux, il déclenche les Cases d'Activation comme les autres joueurs. Si cela se produit, le joueur en première position derrière lui fait un Contrôle de Circuit et prend les décisions induites par le Circuit Spécial si nécessaire.

EXTRA: VERSION SIMPLE

Si vous souhaitez jouer une version simplifiée de Rush & Bash, pour l'expliquer à des enfants ou jouer des parties plus faciles et rapides, vous pouvez retirer les pouvoirs spéciaux. De cette façon, les voitures ne peuvent pas les activer et une sortie de piste n'augmente pas la jauge d'énergie. De plus, les voitures avec un Effet Étoile n'augmentent pas leur niveau d'énergie, mais ont 2 cases supplémentaires pour leur mouvement ce tour.

CIRCUITS SPECIAUX (FACES "B")

Si vous le souhaitez, vous pouvez composer votre circuit en utilisant les Tuiles Circuits Spéciaux (la face "B" de certaines Tuiles). Cela ajoutera de l'interaction entre joueurs et rendra les courses plus amusantes et un peu plus folles. Les pages suivantes décrivent chaque Tuile Circuit Spéciale et ses effets.

02B/03B: TÉLÉPORTATION



Si vous mettez en jeu une Tuile avec TÉLÉPORTATION, vous devez utiliser la seconde aussi. Ces Tuiles "ferment" un circuit qui autrement serait ouvert. Pendant la phase de préparation de la partie, faites 2 piles contenant chacune 6 jetons Portail numérotés de 1 à 6. Mélangez chaque pile puis placez ses jetons au hasard sur les "éclair" d'une des Tuiles Circuit. Faites de même avec l'autre pile en plaçant ses jetons sur l'autre Tuile. Quand une voiture atteint une case avec un jeton Portail, téléportez cette voiture vers la case avec le même numéro sur l'autre Tuile Circuit. Si le joueur dispose de déplacements supplémentaires, il peut les utiliser à partir de la case sur laquelle il est arrivé. Pour résoudre les Sorties de Piste et déterminer la trajectoire des missiles, les Tuiles avec TÉLÉPORTATION sont dites consécutives. Les voies avec le même numéro sur les 2 Tuiles sont considérées comme étant la même voie.

04B/08B: GLISSEMENT DE TERRAIN

Si vous les utilisez, ces 2 Tuiles doivent être placées côte-à-côte. Ensemble elles constituent une section de circuit dont la portion centrale (les 2 zones rouges) peut subir un glissement de terrain. Si vous avez traversé une case avec un éclair en effectuant votre action, vous êtes susceptible de créer un tel glissement. Lancez le Dé de Piste. Sur un résultat de 3 ou 4, placez un jeton Rocher sur l'une des cases des zones rouges. Puis placez-en un dans l'autre zone rouge. Sur un 5 ou un 6, placez 2 jetons Rocher dans chaque zone rouge. Vous pouvez les placer sur une case occupée. Si c'est le cas, retirez le Rocher du jeu immédiatement. Si la case contenait une bombe, elle explose. Si c'était une voiture, elle subit un dégât.



06B/07B: PONT SUSPENDU

Si vous les utilisez, ces 2 Tuiles doivent être placées côte-à-côte. Placez le pont au-dessus du lac. Ses rampes d'accès doivent être adjacentes aux cases finales "cassées" de chaque voie. Chaque case du pont contient un éclair. Une rampe ne compte pas comme une case (on atteint la première case du pont directement de la voie en-dessous en 1 seul mouvement). Si vous êtes sur une case du pont à la fin de votre action, lancez le Dé de Piste. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de voitures actuellement sur le pont, votre voiture tombe dans le lac et subit un dégât. Le lac est une case pouvant contenir plus d'une voiture (pas d'accident ou de carambolage ici). Quand la manche est finie, les voitures dans le lac gardent la même position relative qu'à la fin de la manche précédente. Si le dégât subi lors de la chute vous impose une Sortie de Piste, vous redémarrez votre tour de la case lac.



05B: GEYSER

Cette Tuile représente une zone pleine de geysers prêts à éclater. Quand vous entrez dans une case avec un éclair, lancez le Dé de Piste :

- Si le résultat est 1, subissez 1 dégât. Votre déplacement est terminé ainsi que votre tour.
- Si le résultat est 2 ou 3 subissez 1 dégât. Terminez votre déplacement ainsi que votre tour normalement.
- Si le résultat est 4, 5 ou 6, vous traversez le geyser sans encombre.



09B: LA JUNGLE SOMBRE

Cette Tuile Circuit représente une jungle très épaisse : la piste se perd dans cet enchevêtrement et seuls quelques pilotes chanceux s'en sortent rapidement ! Quand vous atteignez la case avec un éclair, placez votre voiture sur la première clairière (proche de la rivière). Plusieurs voitures peuvent occuper la même case sans accident. Il ne peut pas y avoir de bombe ni de rochers dans ces clairières. Si vous vous trouvez dans une clairière au début de votre tour, lancez le Dé de Piste :

Si le résultat est 1, 2, 3 ou 4, vous êtes coincé dans la jungle : déplacez votre voiture à la clairière suivante ou à la sortie de la jungle (la case avec un éclair) si vous êtes dans la dernière clairière.

Si le résultat est 5 ou 6, allez directement à la la sortie de la jungle (la case avec un éclair).

Un missile ne tient pas compte des clairières mais seulement l'entrée de la jungle et sa sortie comme adjacentes.



11B/12B : LE GARREFOUR DE GROIN HIDEUX

Si vous les utilisez, ces 2 Tuiles doivent être placées côte-à-côte. Ensemble, elles représentent une portion de circuit qui traverse une forêt. Malheureusement, Groin Hideux en a fait sa tanière ! Quand la course commence, placez le pion Groin Hideux sur la case avec l'empreinte rouge, au milieu de la piste. Groin Hideux peut se déplacer sur les cases marquées d'une de ses empreintes. Si vous traversez une case avec un éclair pendant votre action, lancez le Dé de Piste immédiatement. Vous pouvez alors déplacer Groin Hideux d'un nombre de "pas" inférieur ou égal

au résultat du Dé. Il ne peut cependant pas revenir sur ses pas pendant la même action. Il traverse tous les obstacles. Les bombes rencontrées explosent (infligeant 1 dégât à Groin Hideux s'il est encore à portée à la fin de son déplacement). Les Rochers sont retirés suite à son passage (sans dégâts pour lui). Les voitures percutées en subissent un (sans en infliger à Groin Hideux en retour). S'il termine son déplacement sur une case contenant une voiture (et s'il ne subit pas de Sortie de Route) il peut très bien y rester lui aussi. Quand il subit un dégât, il est effrayé et s'enfuit vers la case à l'empreinte rouge. Si une voiture le percute, elle subit un dégât et est bloquée sur la case (comme s'il s'agissait d'un rocher).

10B : VOLCAN



Cette Tuile Circuit Spéciale représente un volcan en activité prêt à entrer en éruption si on le réveille. Si vous utilisez cette Tuile, placez le volcan sur la lave, au centre de la Tuile. Les cases rouges sont dangereuses : elles sont traversées par un flot de magma ! A la fin de l'action qui vous fait traverser au moins une case avec un éclair, chaque voiture (la votre incluse) dans la zone rouge doit lancer le Dé de Piste. Attention, parfois, vous aussi lancerez le dé.

- Si le résultat est 1, la voiture subit 2 dégâts.
- Si le résultat est 2, 3 ou 4, la voiture subit 1 dégât.
- Si le résultat est 5 ou 6, vous échappez au flux de lave sans encombre.

Le joueurs impliqués lancent le Dé et résolvent les effets dans l'ordre de leurs positions respectives.

COMMENT UTILISER LE PONT

Le pont en 3D peut être combiné avec les Tuiles Circuit 06B/07B, mais peut être utilisé sur les autres aussi. Il peut relier les bords de deux tuiles éloignées. De cette manière, vous pouvez créer un circuit dont une portion enjambe une troisième Tuile. Les rampes du pont regroupent les voies. Peu importe votre voie, votre voiture traversera la première case du pont. Utilisez sa face sans case éclair : ainsi personne ne chutera du pont ! Les trajectoires de missiles suivent la voie centrale après avoir franchi le pont.

DERNIER EXTRA : LA VERSION CHAMPIONNAT

Vous êtes un pilote expérimenté ? Les circuits de Rush & Bash ne vous font plus peur ? Voulez-vous tenter le Championnat ? Allez-y, vous êtes prêts ! Allez sur le site www.redglove.it et téléchargez la version des règles de Championnat de Rush & Bash. Faites plusieurs courses consécutives, Faites évoluer l'expérience de votre pilote, gagnez de l'argent et ajoutez de nouveaux gadgets ou armes à votre voiture. Qui sera le Champion du Championnat ?



Une production Red Glove Edizioni & Distribuzioni
Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia
www.redglove.eu



Edition française/anglaise de INTRAFIN NV
Weihoek 3 Unit 6 1930 Zaventem, België
www.intrafin.be

Conception du jeu: Erik Burigo - Production: Federico Dumas - Développement: Marco Valtriani - Illustration: Guido Favaro
French Translation: Frederic Ormieres - Infographie: Federico Dumas - Conseil Commercial: Simona Lombardo

L'auteur voudrait remercier Gianni et Silda pour leurs avis ; Emanuela pour son amour et son soutien constant ; ses amis pour leur confiance ; Lilo & Stich pour être si mignons ; ALEATOR association de jeu pour m'avoir guidé vers cette passion ; Federico et Marco Poppo pour leur opportunité et l'entraînement ; la caféine pour m'avoir permis de tenir bon ; Guido pour sa créativité ; Diego pour ne pas m'avoir battu ; l'équipe de Red Glove au grand complet pour le fantastique travail accompli, en particulier pour l'édition et pour avoir coupé cette phrase.

