



¡Aquí vienen los pilotos más atrevidos de todo Baruffus! El terrible Barbarroja; el multimillonario Gnomi Spark; el gran Barón Skully, ganador del último Torneo de Vudú... ya están preparados en la línea de salida, ¡los motores están rugiendo y las armas están preparadas! ¿Estás dispuesto a entrar en acción?

En Rush & Bash, te pondrás a los mandos de un poderoso coche para ser el primero en cruzar la línea de meta. En tu turno, tendrás que jugar una carta que tendrá diferentes efectos (lanzar misiles, soltar bombas en la pista, cambiar de carril o cargar tu poder especial) y avanzar por el circuito. Una cuidada estrategia te permitirá reservarte las cartas más potentes (Turbo) para los momentos más dramáticos del juego y elegir los carriles más rápidos. ¡Sé el primero en cruzar la línea de meta y gana la carrera!

COMPONENTES DE JUEGO



12 Losetas de Circuito

Impresas por ambas caras (A y B), para un total de 24.



12 Contadores de Portal

Numerados del 1 al 6, dos copias de cada número.



2 Clasificaciones

Una para partidas de 2, 3/4 jugadores y otra para partidas de 5/6 jugadores.



6 Cascos y 1 Morrofeo

Colócalos en las (7) peanas que encontrarás en la caja.



1 Regla del Comisario de Pista.



1 Volcán

Compuesto de 2 piezas. Móntalo tal como se explica en la página siguiente.



1 Puente

Compuesto de 7 piezas. Móntalo tal como se explica en la página siguiente.



6 Hojas de Personaje/Coche

Una de cada color.



1 Dado de Pista



6 Coches

Uno de cada color.



55 Cartas

31 cartas de Aceleración y 24 cartas de Turbo.



8 Nitros

1 Línea de Salida

compuesta de 5 piezas. Móntala tal como se explica en la página siguiente.



35 Fichas

14 Rocas, 9 Bombas, 6 Corazones y 6 Estrellas.



En esta página te enseñaremos cómo tienes que montar los elementos en 3D (te recomendamos tengas cuidado al destroquelar las piezas y al montarlas, no necesita pegamento). Además, a continuación te explicaremos algunas palabras clave que aparecerán con frecuencia en este reglamento.

7. Se trata de **CASILLA DE ROCA**. Son útiles para poner obstáculos en el juego.

1. Esta es una **LOSETA** de juego. El circuito se compone de varias losetas.

2. Esta es la **PISTA** (o pista de carreras). La pista está dividida en varios **CARRILES**.

3. Cada carril está dividido en segmentos que forman las **CASILLAS**.

4. Estos son los **PRISMÁTICOS** del Comisario de Pista, sirven para resolver algunos eventos del juego.

6. Esto es un **PUNTO DE CONTROL**. Se emplea cuando un jugador se sale de la pista.

5. Esta flecha es un **CAMBIO OBLIGATORIO DE CARRIL**. El carril se une a otro adyacente. No es necesario **GIRAR** para ejecutar el movimiento, solo tendrás que seguir la flecha. Eso sí, tendrás que **GIRAR** si estás yendo en sentido contrario.

CASILLAS ADYACENTES - En este reglamento, te encontrarás con varias referencias a casillas "adyacentes" a la casilla de tu coche o a otro elemento del juego. Una casilla se encuentra "adyacente" a otra cuando comparte un lado con esa casilla. Por ejemplo, en la pista superior, todas las casillas marcadas con B son adyacentes a la casilla A.

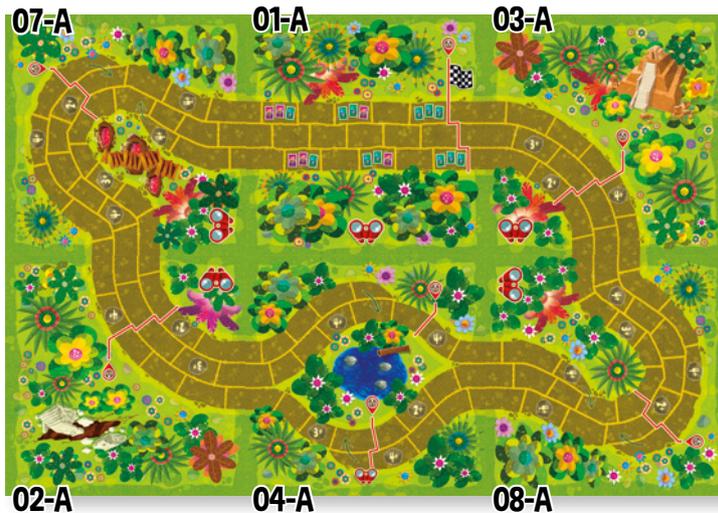




PREPARACIÓN

1. CREA EL CIRCUITO

Para vuestra primera partida, coge las losetas 01, 02, 03, 04, 07 y 08; colócalas por su lado "A" y crea vuestro primer circuito tal como se muestra en la ilustración. Coloca la línea de salida sobre la línea roja con la bandera a cuadros, en la loseta 01.



2. PREPARA LOS COCHES

Cada jugador elige un color y coge la hoja de personaje, el coche y el casco asociados. Después, debe colocar una ficha de corazón en la casilla más a la derecha del marcador de vida y una ficha de estrella en la casilla de "nivel 0", en la barra de energía (carga de Poder).



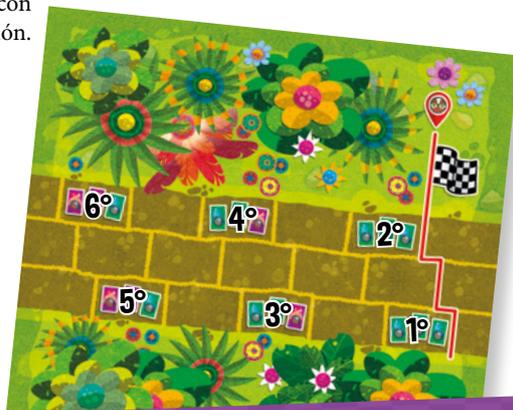
3. BARAJA LOS MAZOS

Separa las cartas por tipo. Así, tendrás dos mazos: el mazo de cartas de Aceleración (las cartas verdes) y el mazo de cartas de Turbo (las cartas rojas). Baraja ambos mazos por separado y colócalos bocabajo junto al circuito, al alcance de todos los jugadores.



4. PARRILLA DE SALIDA

Es el momento de desplegar los coches en la parrilla de salida. La recta inicial tiene seis casillas con iconos de tres cartas. El primer jugador será el más joven: coloca su coche sobre la casilla señalada con "1º", tal como se muestra en la ilustración. Siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coloca su coche en las posiciones "2º", "3º", "4º", "5º" y "6º". Después, cada jugador roba 3 cartas: el primer y segundo jugador roban 3 cartas de Sprint y el tercero y el cuarto roban 2 cartas de Sprint y 1 carta de Turbo y el quinto y el sexto roban 1 carta de Sprint y 2 cartas de Turbo. Estas cartas conformarán vuestra mano inicial: ¡nunca muestres tu mano al resto de jugadores!



5. CLASIFICACIÓN INICIAL

Coge la loseta de clasificación que se corresponda con el número de jugadores y dáselo al primer jugador quien deberá colocarla entre su hoja y el circuito. Tras ello, cada jugador colocará su casco en la casilla que se corresponda con su posición.

CIRCUITOS PERSONALIZADOS

Rush & Bash contiene 12 losetas a dos caras. Después de la primera partida, diviértete creando nuevos circuitos al combinar las diferentes losetas. Recuerda que el circuito deberá ser siempre cerrado. En vuestras primeras partidas, deberías emplear solo las losetas señaladas con la letra "A". Después, podréis usar las losetas "B" que añaden nuevas reglas y amenazas, tal como se explicará en este reglamento.

6. COLOCAR LOS OBSTÁCULOS INICIALES

Coloca las rocas en la primera loseta del circuito: tira el dado de pista y coloca una ficha de roca en cada casilla señalada con un número igual o inferior al resultado (ver la ilustración inferior). Ya está todo listo para empezar.

Ejemplo: César tira el dado y obtiene un 3. Los jugadores colocan una roca en cada casilla de roca señalada con 3+ o 2+. Si hubiera obtenido un resultado más alto, un jugador también tendría que haber colocado una roca en la casilla 4+.



La clasificación actual determina el orden de turno. El jugador en cabeza jugará su turno primero, después lo hará el segundo jugador y así sucesivamente. Cuando el último jugador concluya su turno, la **ronda** habrá terminado y deberá actualizarse la clasificación (lo que determinará el siguiente orden de turno de la nueva ronda).

Nota: únicamente tendrás que actualizar la clasificación cuando el jugador en última posición termine su turno, ¡no cuando se produzca un adelantamiento!

EN TU TURNO...

Elige una carta de tu mano y juégala boca arriba frente a ti. Debe quedar visible al resto de jugadores. Puedes jugar una carta de Aceleración (verde) o de Turbo (roja), como prefieras.

Cada carta muestra un efecto (en la parte superior) y un valor de aceleración (en la parte inferior). Cuando juegues una carta, puedes jugar el efecto o no (es opcional); después, tendrás que resolver la aceleración (es obligatoria).

Nota: siempre tienes que jugar el efecto **antes** que la aceleración. En ningún caso podrás jugar el efecto después de la aceleración.

EFFECTO - En esta página encontrarás una lista con todos los efectos. No es obligatorio realizar la acción descrita en el efecto en cuestión. Solo podrás ejecutar una vez esa acción.

ACELERACIÓN - Mueve tu coche un número de casillas igual al valor mostrado en la carta. No puedes cambiar de carril ni mover menos casillas que el valor de la carta.

Si chocas con un obstáculo (una bomba, una roca u otro piloto), tu movimiento termina inmediatamente, incluso si pudieses mover más. Deja el coche en la casilla del obstáculo y aplica el efecto correspondiente:

- Si impactaste contra una bomba, esta explotará (ver A.- EXPLOSIÓN).
- Si impactaste contra una roca, sufrirás daño (ver B.- COLISIÓN).
- Si impactaste contra otro piloto, provocarás un choque (ver C.- CHOQUE).

Después de resolver el efecto y la aceleración, deberás robar el mismo número de cartas que has usado. Siempre debes tener tres cartas en mano como mínimo (puedes tener más, aunque no robarás cartas en este caso). Róbalas del mazo correspondiente, según la información mostrada en la posición que ocupe tu casco en la clasificación. Si el mazo se agota, baraja los descartes y crea un mazo nuevo. Si tu coche entra en una loseta en la cual nadie había entrado antes, debes determinar los obstáculos de esa loseta. Sigue las instrucciones del recuadro "Desplegar nuevos obstáculos" en la página

EFFECTOS DE LAS CARTAS



GIRAR - Mueve tu coche a una casilla libre adyacente de un carril diferente. Si no hay casillas válidas y adyacentes a tu coche, esta carta no tiene efecto.



BOMBA - Coge una ficha de bomba y colócala en una casilla libre y adyacente a tu coche. Si no hay casillas libres adyacentes, esta acción no tiene efecto. Si no hay fichas de bomba en la reserva, coge y coloca la ficha de bomba más alejada.



REPARAR - Repara un daño de tu coche: mueve la ficha de corazón una casilla a la derecha. Si tu ficha de corazón ya estaba en la casilla más a la derecha, esta acción no tiene efecto.



MISIL - Dispara un misil desde la casilla en la que se encuentre tu coche. Sigue tu carril y la dirección de la carrera. El misil impacta al primer objeto en su camino. Si el objetivo es un coche, este sufre un daño.

Si el objetivo es una roca, retírala del juego. Si el objetivo es una bomba, esta explota. Si el misil cruza 3 Puntos de Control sin que haya impactado con ningún obstáculo, esta acción no tiene efecto.



ESTRELLA - Activa el poder de tu coche para ejecutar sus capacidades especiales. Mueve tu ficha de estrella un paso hacia arriba. Si tu ficha ya se encontraba en la posición superior, esta acción no tiene efecto.

siguiente. Cuando lo hayas hecho, tu turno habrá terminado, comenzando el turno del siguiente jugador.

A. EXPLOSIÓN

Si un coche impacta contra una bomba debido a un choque o a su aceleración, la bomba explota y se retira del juego. La explosión inflige un daño a todos los objetos (obstáculos, otras bombas y/o coches) que se encuentren en la casilla de la bomba y en todas las casillas adyacentes. De este modo, toda roca que se encuentre dentro del alcance de la explosión se retira del juego; toda bomba que se encuentre en el alcance explotará, produciendo una cadena de explosiones y a cada jugador que se encuentre al alcance, su coche sufre un daño: su jugador debe mover su ficha de corazón una casilla hacia la izquierda.

B. COLISIÓN

Si un coche impacta contra una roca debido a un choque o a su aceleración, la roca se retira del juego. El coche sufre un daño: su jugador debe mover su ficha de corazón una casilla hacia la izquierda.

C. CHOQUE

Si un coche impacta contra otro coche durante su aceleración, se produce un choque. El coche que ha sufrido el impacto (el que se encuentra delante) recibe un daño: el jugador debe mover su ficha de corazón una casilla hacia la izquierda. Si ese coche aún se encuentra en la pista, muévelo dos casillas hacia delante ¡lo que podría causar un choque en cadena!

Cuando todos los jugadores hayan concluido sus turnos, la ronda termina. El orden de turno de la próxima ronda se determina por la posición de los coches. Por tanto, es posible que un piloto haya jugado el último turno de una ronda y sea el primero si ha alcanzado la primera posición. En ocasiones, puede que no sea fácil determinar qué coche va por delante de otro, en ese caso, emplea el punto de vista del Comisario de Pista, indicado por el icono de prismáticos de la loseta. Coloca uno de los extremos de la regla del Comisario de Pista sobre el icono de prismáticos en la loseta donde se encuentren los coches. Gira la regla para “dibujar” un arco desde fuera hacia dentro de la loseta. El coche que va delante será aquel en cuya casilla haya entrado antes la regla.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un piloto complete una vuelta, termina su partida (aunque su coche aún se encuentre en la pista). Desde ese momento, la ronda actual será la última ronda de la partida. Cuando un piloto cruce la línea de meta (debido a la aceleración o a un choque), no podrá realizar ninguna acción (ni jugar una carta al ejecutar un poder especial, ni jugar un poder después de jugar una carta), no puede sufrir daño y la casilla en la que se encuentre se considera vacía (por tanto, otros coches podrán atravesarla). Cuando termine la última ronda, actualiza la clasificación siguiendo el procedimiento normal. Esta representará la clasificación final de la carrera: el ganador será el piloto en primera posición. Si hay un empate, emplea la clasificación de la ronda anterior. Para jugar a Rush & Bash necesitas conocer los últimos detalles contenidos en esta página.

SALIDA DE PISTA

Si tu coche sufre daño y tu ficha de corazón ya se encuentra en la casilla más a la izquierda, te saldrás de la pista. Cuando eso ocurra, sigue estos pasos:

1. Retrocede siguiendo el carril en el que se encuentre tu coche hasta que cruces el Punto de Control más cercano (la línea de salida cuenta como Punto de Control).
2. Si la casilla adyacente tras la línea de Punto de Control está libre, coloca tu coche en esa casilla. En caso contrario, sigue retrocediendo (siguiendo el carril) hasta que encuentres una casilla libre. Coloca tu coche en dicha casilla.
3. Coloca tu ficha de corazón en la casilla más a la derecha.
4. Mueve tu ficha de estrella un paso hacia arriba.
5. Termina tu turno (si te habías salido de la pista jugando tu turno).

Si dos o más pilotos se han salido de la pista a la vez (por ejemplo, debido a una explosión), resuelve las salidas de la pista de acuerdo al orden de clasificación actual (el jugador más rápido primero, después el resto).

Ejemplo: la explosión de la bomba impacta a los coches blanco, negro y verde. Por desgracia, tanto el coche negro como el verde solo tenían un punto de vida, por tanto, se salen de la pista. El jugador verde retrocede siguiendo el carril y coloca su coche en la primera casilla libre detrás del Punto de Control (punto A). El jugador negro retrocede siguiendo su carril, pero el coche rojo ya ocupa la casilla detrás del Punto de Control. Por tanto, debe ocupar la casilla B.

DESPLEGAR NUEVOS OBSTÁCULOS

Cada pista en una loseta tiene unos iconos que muestran una silueta de roca y un número impreso (+2, +3 o +4). Cuando un turno termina, si hay un coche en una loseta en el cual no ha entrado otro coche en ese turno, habrá que colocar obstáculos. Para colocar los obstáculos, tira el dado y coloca una roca por cada casilla señalada con un número igual o inferior al resultado. Si no hay fichas de roca disponibles en la reserva, coloca las fichas que se encuentren más alejadas.

EL PODER DE LA ESTRELLA

Cada hoja de coche muestra los poderes especiales disponibles para los coches. Los poderes de estrella de los pilotos se dividen en poderes de: nivel I, nivel II y nivel III. Puedes jugar estos poderes en tu turno, antes o después de jugar una carta, pero no los podrás jugar entre un efecto y la aceleración.

Los poderes de primer nivel permiten jugar un efecto básico (bomba, misil, reparar o girar) o mover algunas casillas adicionales (dependiendo del coche). Estos efectos no requieren jugar una carta.

Por ejemplo: puedes jugar una carta para soltar una bomba y mover 2 casillas, después, emplear el poder de nivel I de Barbarroja para lanzar un misil. Los poderes de nivel II son iguales para cada coche: permiten jugar una carta adicional en vuestro turno.

Los poderes de nivel III son específicos de cada coche. Cada hoja de coche los describe al detalle. Todos permiten mover a los coches. Si uno de estos poderes permite cambiar de carril, puedes hacer tantos cambios de carril como quieras durante tu movimiento. Si hubiera un obstáculo u otro coche al final del movimiento, debes retroceder hasta la casilla libre más cercana. A menos que puedas “saltar” obstáculos, estos interactúan de la manera habitual (ver Explosiones, Colisiones y Choques) y, por tanto, detienen el movimiento. Recuerda: emplear estas acciones especiales descarga el poder de la estrella. Así, cuando juegues un poder, lleva la ficha de estrella a cero.

Ejemplo: Tu estrella está en el nivel II. No puedes usar el poder del nivel I. Tú decides si usar el poder del nivel II o esperar y subir al nivel III para obtener un poder mejor.





REGLA OPCIONAL I: NITRO



Si quieres animar la carrera, puedes poner en juego las fichas de nitro. Coloca estas fichas por la pista para que los coches que pasen sobre los nitros ganen velocidad extra. Una ficha de nitro no ocupa una casilla: solo modifica las propiedades de esa casilla. Por tanto, un objeto (un coche o una bomba) puede entrar o compartir una casilla con una ficha de nitro.

¿CÓMO FUNCIONA UN NITRO?

Si un jugador ha jugado una carta y su coche entra en una casilla con una ficha de nitro, ese coche completa su movimiento. Después, el jugador roba y muestra la primera carta del mazo de Aceleración: el coche mueve un número de casillas igual al valor de aceleración de esa carta. El nitro no se activa si un coche entra en la casilla a consecuencia de un choque, un efecto de la pista o un poder especial de nivel I o III. Sin embargo, sí se activa si el coche entra en una casilla con nitro, debido a la aceleración, gracias a una carta adicional jugada por un poder especial de nivel II.

¿CÓMO PONGO LOS NITROS EN JUEGO?

Entre las casillas que unen dos losetas adyacentes, busca las tres casillas que unan ambas losetas. Tira el dado y coloca una ficha de nitro tal como se describe a continuación (siguiendo la dirección de la carrera):

- 1-2: coloca la ficha en la casilla de la izquierda.
- 3-4: coloca la ficha en la casilla central.
- 5-6: coloca la ficha en la casilla de la derecha.

Algunas combinaciones de losetas cuentan como una única loseta: no puedes poner una ficha de nitro en las combinaciones 04B-08B, 06B-07B y 11B-12B. Además, no añadas ninguna ficha de nitro en la unión con la línea de meta (01A o 01B). Si hay más uniones de losetas que fichas de nitro, los jugadores deciden qué uniones ignoran.



Ejemplo: los pilotos corren de izquierda a derecha. Con 1-2, coloca la ficha en la casilla **A**, con 3-4, coloca la ficha en la casilla **B**; con 5-6 coloca la ficha en la casilla **C**.

REGLA OPCIONAL II: FANTASMA

Si vas a jugar una partida con menos de 5 jugadores, puedes añadir varios Pilotos Fantasmas a la carrera. Un Fantasma es un piloto adicional controlado por el juego cuyo único objetivo es causar más caos en la pista. Un Fantasma funciona como un jugador: durante la preparación de la partida, coloca el personaje controlado por el Fantasma junto al circuito. Coloca la ficha de corazón siguiendo las reglas habituales. Colocad primero los coches de los jugadores en la parrilla de salida, después los coches de los Fantasmas. Un Fantasma juega su turno siguiendo la clasificación de la ronda. Para jugar el turno de un Fantasma, revela la primera carta del mazo (de Aceleración o Turbo) conforme a la posición de su casco en la clasificación. Esta será la carta jugada por el Fantasma. Siempre jugará la acción de la carta.

GIRAR: si un Fantasma puede, siempre cambiará de carril. Siempre tratará de mover al carril más cercano a la localización del Comisario de Pista (y, si es posible, avanzará). Si no hay casillas libres adyacentes, moverá a otro carril (avanzando, si es posible). Si no hay ninguna casilla libre adyacente, no gira.

MISIL: el Fantasma lanza un misil siguiendo las reglas habituales.

BOMBA: el Fantasma despliega una bomba en la casilla libre más cercana y que se encuentre detrás de este (así, podría colocar una bomba en una casilla que no sea adyacente, si las casillas adyacentes se encuentran ocupadas).

REPARAR: el Fantasma puede repararse siguiendo las reglas habituales.

ESTRELLA: el Fantasma mueve dos casillas adicionales.

Después de realizar la acción de la carta, el Fantasma avanza un número de casillas igual al valor mostrado en la carta. En este punto, el turno del Fantasma termina. Un Fantasma puede sufrir daño tal como se ha descrito anteriormente y puede salirse de la pista (siguiendo las reglas habituales). En las losetas especiales, un Fantasma puede activar casillas tal como el resto de jugadores. Si esto ocurre, el jugador en última posición realiza la comprobación del circuito y toma todas las decisiones relacionadas con la loseta especial (si las hubiera).

REGLA OPCIONAL III: VERSIÓN SIMPLIFICADA

Si quieres jugar una versión simplificada de Rush & Bash para jugar con niños o jugar una partida más rápida y sencilla, ignora los poderes especiales. De esta forma, los coches no pueden activar sus poderes especiales y, saliéndose de la pista, no incrementan su nivel de estrella. Además, las cartas con el efecto de estrella no incrementan tu nivel, aunque te conceden un movimiento de 2 casillas adicionales en ese turno.



LOSETAS ESPECIALES (CARAS B)

Si lo prefieres, puedes desplegar el circuito empleando las losetas especiales (la cara B de algunas losetas). Aumentarán la interacción entre jugadores y también harán la partida más caótica y divertida. Las dos próximas páginas describen las losetas especiales y sus reglas.

02B/03B: PORTAL DE TELETRANSPORTE



Si pones una loseta de teletransporte en juego, deberás añadir la otra al circuito. Estas losetas “cierran” un circuito que, de otro modo, quedaría abierto. Durante la fase de preparación de la partida, divide las fichas de portal en dos pilas de seis fichas cada una, cada pila tendrá un grupo de fichas numeradas del uno al seis. Baraja una pila y coloca sus fichas aleatoriamente sobre los iconos de rayo en una de las losetas. Haz lo mismo con la otra pila en la otra loseta. Cuando un coche entre en una casilla que contenga un portal, teletransporta el coche al portal con el mismo número en la otra loseta. Si ese jugador dispone de movimiento adicional, puede emplearlo en la nueva loseta. A fin de resolver salidas de pista y determinar las trayectorias de los misiles, las losetas de teletransporte se consideran adyacentes. Los carriles que compartan los mismos números en diferentes losetas cuentan como si fueran el mismo carril.

04B/08B: DESPRENDIMIENTO

Si están en juego, estas losetas deben colocarse adyacentes. Juntos conforman una sección del circuito con un área central que es susceptible de desprendimientos (las dos zonas rojas). Si, cuando ejecutes una acción, pasas a través de una casilla que contenga un rayo, puedes provocar un desprendimiento. Tira el dado de pista:

☛ ☛ coloca una ficha de roca en una casilla adyacente a una de las zonas rojas. Después, coloca otra ficha de roca en otra casilla adyacente a la otra zona.

☛ ☛ coloca dos fichas de roca en ambas zonas rojas. Puedes colocar las fichas en casillas ocupadas. Si lo haces, elimina la roca inmediatamente de la partida. Si la casilla está ocupada por una bomba, esta explota. Si hubiera un coche en esa casilla, este sufre un daño.



06B/07B: PUENTE EN SUSPENSIÓN

Si están en juego, estas losetas deben colocarse adyacentes. Coloca el puente sobre el lago. Sus rampas deben encontrarse adyacentes a las últimas casillas “incompletas” de cada carril. Cada casilla de puente tiene un icono de rayo. Las rampas de entrada/salida no se consideran una casilla (accederás a la primera casilla del puente gastando un punto de movimiento desde el carril inferior). Si te encuentras en una casilla de puente al final de una acción, tira el dado de pista. Si obtienes un resultado igual o inferior al número de coches que estén cruzando actualmente el puente, tu coche se precipita al lago y sufre 1 daño. Se considera que el lago es una casilla que puede contener más de un coche (no se puede producirse choques ni choques en cadena en su interior). Cuando la ronda termine, los coches en el lago

preservan la misma posición que tuvieron en la última ronda. Si el daño sufrido a consecuencia de la caída provoca la salida de la pista, comienza tu turno desde la casilla de lago.

05B: GÉISER

Esta loseta representa una zona llena de géiseres que están a punto de entrar en erupción. Cuando entres en una casilla con un rayo, tira el dado de pista:

☛ sufres 1 daño. Tu movimiento y turno termina inmediatamente.

☛ ☛ sufres 1 daño. Completa tu movimiento y turno siguiendo el procedimiento habitual.

☛ ☛ ☛ cruzas el géiser, no ocurre nada.

09B: LA JUNGLA OSCURA

Esta loseta representa una espesa jungla: la pista se pierde en este laberinto ¡y solo unos pocos pilotos afortunados podrán escapar si son lo bastante rápidos! Cuando alcances una casilla con un rayo, coloca tu coche en el primer claro (el más cercano al río). Dos o más coches pueden ocupar el mismo claro sin que tengan que sufrir un choque. No se pueden colocar bombas o rocas en los claros. Si estás en un claro al principio de tu turno, tira el dado de pista:

☛ ☛ ☛ ☛ te has perdido en la jungla: mueve tu coche al próximo claro o a la casilla con rayo (salida de la jungla) si te encontrabas en el último claro.

☛ ☛ salta directamente a la casilla de salida (la casilla con rayo).



11B/12B: ¡PELIGRO, MORROFEO!

Si están en juego, estas losetas deben colocarse adyacentes. Ambas representan un área del circuito que cruza un bosque. Por desgracia, ¡un morrofeo escogió este bosque como su guarida! Cuando comience la carrera, coloca la ficha de morrofeo en el punto con las garras rojas, en mitad de la pista. El morrofeo puede moverse por los puntos señalados con garras. Si, cuando realices una acción, cruzas una o más casillas con un rayo, tira el dado inmediatamente. Puedes mover al morrofeo un número de “pasos” igual al resultado (o menos) en cualquier dirección. Sin embargo, en un mismo

movimiento, no puede volver sobre sus pasos. El morrofeo atraviesa cualquier obstáculo. Si se cruza con una bomba, esta explota (infligiendo 1 daño al morrofeo si se encuentra al alcance de la explosión al final de su movimiento). Si se cruza con una roca, esta se retira, pero si se tropieza con un coche, este sufre un daño (los coches no infligen daño al morrofeo). El morrofeo puede compartir casilla con un coche (si termina su movimiento en la misma casilla que un coche y este no se ha salido de la pista). Siempre que el morrofeo sufra daño (por ejemplo, debido a un misil), este se asusta y huye hacia la casilla de las garras rojas. Si un coche choca con el morrofeo, el coche sufre 1 daño y queda atascado en esa casilla (como si el morrofeo fuera una roca)...



10B: EL VOLCÁN

Esta loseta representa un volcán activo, dispuesto a entrar en erupción si alguien lo despierta. Si juegas con esta loseta, coloca el volcán con lava en el centro de la loseta. Las casillas rojas son peligrosas: por estas cruzan corrientes de magma. Al final de una acción en la que hayas atravesado, como mínimo, una casilla con un rayo, cada coche (incluido el tuyo) en una casilla roja debe tirar el dado de pista.

- su coche sufre 2 daños.
- ● ● su coche sufre 1 daño.
- ● ● su coche esquiva la corriente de lava.

Los jugadores involucrados lanzan el dado y sufren los efectos siguiendo el orden de la clasificación.

CÓMO USAR EL PUENTE

El puente en 3D puede combinarse con las losetas 06B y 07B, pero también puede emplearse en otras losetas. El puente puede unir dos lados de dos losetas. De esta forma, puedes diseñar un área del circuito que cruce sobre un tercer área del circuito. Las rampas unen los carriles. No importa cuál sea tu carril, tu coche subirá a la primera casilla del puente. Emplea el lado del puente sin rayos: ¡así nadie caerá! Las trayectorias de los misiles siguen por el carril central después de cruzar el puente.

ÚLTIMA REGLA OPCIONAL: VERSIÓN CAMPEONATO

¿Eres un piloto veterano? ¿Ya no te impresionan los circuitos de Rush & Bash? ¿Te gustaría participar en un campeonato? ¿A qué esperas entonces! Visita www.redglove.it y descarga las reglas de la versión campeonato. Juega carreras consecutivas, gana experiencia para tu piloto, gana dinero para conseguir nuevas mejoras y armas para tu coche. ¿Quién será el campeón de campeonos?



Una producción de Red Glove Editions
 First Multilanguage Printing – 2015
 Red Glove de Dumas Federico
 Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia
 Diseño del Juego: Erik Burigo
 Desarrollo: Marco Valtriani
 Diseño: Federico Dumas
 Jefe de Producción: Federico Dumas
 Ilustraciones: Guido Favaro
 Asesoramiento Comercial: Simona Lombardo



Ed. en Español: SD Games
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com
 Editor: César Sánchez
 Traducción: Núria Castells
 Maquetación: Vitamina Disseny

El autor quiere agradecer a Gianni y Silda por sus consejos; a Emmanuela por su amor y apoyo constante; a sus amigos por la confianza; a Lilo y Stitch por su ternura; a la asociación de jugadores ALEATOR por encaminarme a esta pasión; a Federico y Marco por la oportunidad y la experiencia; a la cafetería por mantenerme en pie; a Guido por su creatividad; a Diego porque se dejó ganar; a toda la plantilla de Red Glove por el extraordinario trabajo bien hecho, especialmente, por la edición y por haber recortado esta frase.

Red Glove recomienda conducir con precaución fuera de los circuitos de Baruffus. Por favor, no instales lanzamisiles, lanzagranadas o cualquier arma en tu coche y menos aún ¡NO LO INTENTES EN CASA!