

# RUSH & BASH



Es ist wieder so weit: Die waghalsigsten Fahrer aus ganz Baruffus haben sich für das große Vudù-Rennen versammelt. Der bärtige Rotbart, der Multimillionär Funkenzweig, der grandiose Baron Knochenschädel, der Sieger des letzten Vudù-Rennens ... sie alle stehen an der Startlinie mit röhrenden Motoren und geladenen Waffen! Seid ihr startbereit? In Rush & Bash steuerst du einen Rennwagen mit Sonderausstattung, um als Erster über die Ziellinie zu fahren. Bleib auf der Strecke! Du spielst eine Karte, wenn du dran bist, und kannst damit etwas anstellen (wie z. B. Raketen abfeuern, deinen Wagen reparieren, Bomben auf die Strecke werfen, die Fahrspur wechseln oder deine Spezialfähigkeit nutzen). Ein cleverer Strategie spart sich die stärksten Karten für die finale Runde auf und rauscht dann auf der schnellsten Spur über die Ziellinie und gewinnt das Rennen.



## 12 Rennstrecken - Spielpläne

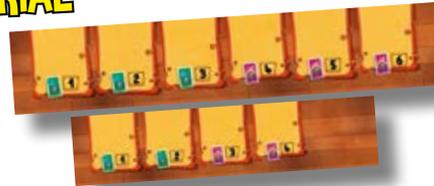
Doppelseitig bedruckt, insgesamt also 24 Streckenabschnitte.

## SPIELMATERIAL



### 12 Portalmarker

Von 1 bis 6 nummeriert, zwei Stück pro Nummer.



### 2 Positionsleisten

Eine für 2/3 oder 4 Spieler, eine für 5 oder 6 Spieler.



### 6 Helme und 1 Hässliche Schnauze

Werden in die 7 Sockel gesetzt, die im Spiel enthalten sind.



### 1 Schiedsrichter-Lineal



### 1 Streckenwürfel



### 55 Karten

31 Sprintkarten und 24 Rushkarten.



### 1 Vulkan

2-teilig zum Zusammenbauen, siehe Erklärung auf der nächsten Seite.



### 1 Brücke

7-teilig zum Zusammenbauen, siehe Erklärung auf der nächsten Seite.



### 6 Rennwagen

Ein Wagen pro Spielerfarbe.



### 35 Plättchen

14 Felsbrocken, 9 Bomben, 6 Herzen, 6 Sterne.



### 8 Boostplättchen

### 1 Startlinie

5-teilig zum Zusammenbauen, siehe Erklärung auf der nächsten Seite.



### 6 Rennwagen-Tafeln

Eine Tafel pro Spielerfarbe.



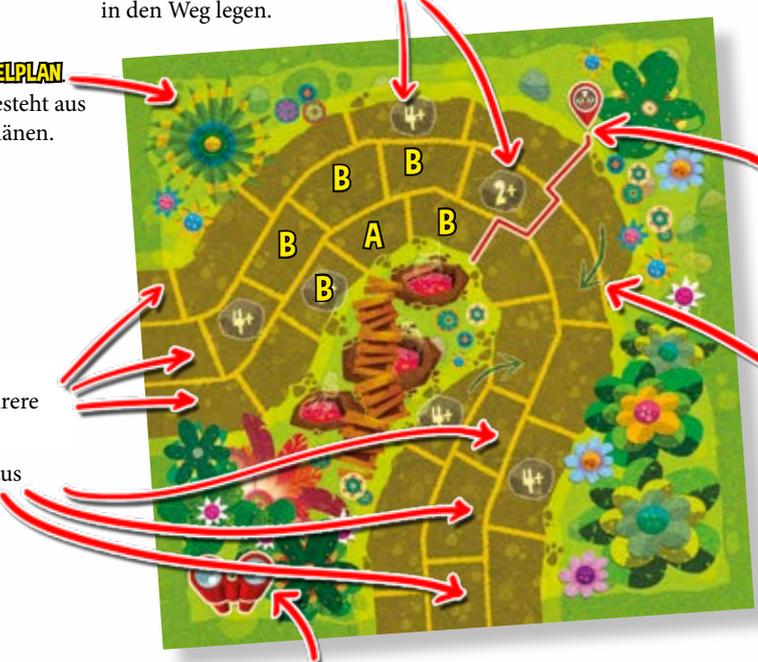
Auf dieser Seite zeigen wir euch, wie die 3D Spielelemente zusammengesetzt werden (wir empfehlen, die Pappteile vorsichtig auszustanzen und dann, wie hier gezeigt, zusammenzusetzen). Außerdem nennen wir hier einige Schlüsselwörter, die häufig in der Regel vorkommen.

7. Dies sind **FELSBROCKENFELDER**, Hier kannst du deinen Gegnern Hindernisse in den Weg legen.

1. Dies ist ein **SPIELPLAN**. Der Rennkurs besteht aus mehreren Spielplänen.

2. Dies ist die Rennstrecke. Die Rennstrecke ist in mehrere **SPUREN** unterteilt.

3. Jede Spur besteht aus **FELDERN**.



6. Das ist ein **KONTROLLPUNKT**. Er wird benutzt, falls jemand von der Strecke abkommt.

5. Dieser Pfeil bedeutet einen **ERZWUNGENEN SPURWECHSEL**. Die Spur geht in die benachbarte Spur über. Du musst nicht **LENKEN** um die Spur zu wechseln, folge einfach dem Pfeil. Falls du aber aus der entgegengesetzten Richtung kommst, musst du **LENKEN** (später dazu mehr).

4. Dies ist das **FERNGLAS** des Schiedsrichters, um Kopf-an-Kopf-Situationen zu entscheiden.

**BENACHBARTFELDER**—In diesen Regeln wird öfter von „benachbarten Feldern“ die Rede sein, die an deinen Rennwagen oder an andere Spielelemente angrenzen. Ein Feld ist zu einem anderen Feld benachbart, wenn es eine Seite oder einen Teil davon mit einem anderen Feld gemeinsam hat. Auf der oben abgebildeten Strecke sind alle mit **B** markierten Felder benachbart zu dem Feld **A**.



## 1. AUFBAU DES RENNKURSES

Für das erste Spiel nimmst du die Spielpläne 01, 02, 03, 04, 07, 08. Lege sie auf die Seite „A“ und setze damit den Rennkurs zusammen (s. Abb. rechts). Die Startlinie wird auf die rote Linie mit der karierten Flagge auf Spielplan 01 gesetzt.



## 2. RENNWAGEN AUFSTELLEN

Wähle dein Auto, nimm den entsprechenden kleinen Rennwagen und lege die passende Rennwagen-Tafel vor dich. Dann legst du ein Herzplättchen auf den rechten Platz der Lebensleiste und ein Sternplättchen auf Stufe „0“ der Energieleiste.

Schließlich nimmst du noch den passenden Helm und steckst ihn in einen Sockel.



## 3. KARTENSTAPEL MISCHEN

Die Karten werden nach Art sortiert, wodurch man 2 Stapel erhält: den Sprintkartenstapel (grüne Karten) und den Rushkartenstapel (rote Karten). Beide Stapel werden separat gemischt und in Reichweite aller Spieler verdeckt neben dem Rennkurs gestapelt.



## 4. STARTAUFSTELLUNG

Nun werden die Rennwagen auf die Startfelder gestellt. Auf der Startgeraden sind sechs Felder zu sehen, in denen jeweils 3 Karten abgebildet sind. Der jüngste Spieler beginnt und stellt seinen Wagen auf das Feld „1“ (s. Abb.). Weiter reihum im Uhrzeigersinn setzen die anderen Spieler ihren Wagen auf Feld „2“, „3“ usw. Dann zieht jeder Spieler 3 Karten: Der erste und zweite Spieler nehmen je 3 Sprintkarten, der dritte und vierte Spieler nehmen je 2 Sprintkarten und 1 Rushkarte, der fünfte und sechste Spieler nehmen je 1 Sprint- und 2 Rushkarten. Das sind deine Startkarten. Halte sie so, dass die anderen Spieler sie nicht einsehen können.

## 5. STARTPOSITIONEN

Der erste Spieler nimmt die der Spieleranzahl entsprechende Positionsleiste und legt sie zwischen seine Tafel und den Rennkurs. Anschließend setzt jeder Spieler seinen Helm auf der Positionsleiste an die entsprechende Position.



## SELBSTGEWÄHLTE RENNKURSE

Rush & Bash enthält 12 doppelseitige Spielpläne. Nach dem ersten Rennen kannst du deiner Kreativität freien Lauf lassen und deine eigenen Kurse zusammenstellen. Dabei darfst du nicht vergessen, dass sich immer eine geschlossene Strecke ergeben muss. Für die ersten Rennen solltest du die mit „A“ markierten Seiten der Spielpläne benutzen, später kannst du die „B“ Seiten mit weiteren Regeln und neuen Hindernissen hinzunehmen, die später in dieser Regel erklärt werden.

## 6. STARTHINDERNISSE AUFSTELLEN

Auf den ersten Spielplan des Rennkurses werden Felsbrocken gelegt: Der Streckenwürfel wird geworfen und auf jedes Feld, das mit einer Nummer markiert ist, die gleich oder kleiner als das Würfelergebnis ist, wird ein Felsbrockenplättchen gelegt (s. Abb. unten). Jetzt kann das Spiel beginnen.

**Beispiel:** Simone würfelt eine 3. Die Spieler legen einen Felsbrocken auf jedes Feld, das mit 3+ oder 2+ markiert ist. Hätte sie ein höheres Würfelergebnis erzielt, hätten die Spieler auch auf das Feld 4+ einen Felsbrocken legen müssen.



Die aktuellen Positionen auf der Positionsleiste bestimmen die Spielerreihenfolge. Der Spieler an erster Position spielt zuerst, dann der an zweiter Position usw. Nachdem der letzte Spieler seinen Spielzug beendet hat, ist auch die **Spielrunde** beendet und die Positionen auf der Leiste werden aktualisiert (wodurch die neue Reihenfolge festgelegt wird).

**Achtung:** Die Positionen werden erst aktualisiert, nachdem der letzte Spieler seinen Spielzug beendet hat und nicht, wenn jemand einen anderen Spieler überholt!

## IM EIGENEN SPIELZUG ...

... wählst du eine deiner Handkarten und spielst sie offen vor dir aus, sodass alle Spieler sie sehen können. Du kannst eine Sprintkarte spielen (grün) oder eine Rushkarte (rot), ganz wie du möchtest.

Jede Karte zeigt einen Effekt (oben auf der Karte) und einen Beschleunigungswert (unten auf der Karte). Du kannst den Effekt deiner gespielten Karte nutzen, falls du möchtest (das ist optional), dann musst du die Beschleunigung ausführen (das ist zwingend).

**Wichtig:** Der Effekt findet immer **vor** der Beschleunigung statt. Es ist nie möglich, den Effekt erst nach der Beschleunigung anzuwenden.

**EFFEKT** = Auf dieser Seite ist eine komplette Zusammenfassung aller Effekte. Wenn du möchtest, kannst du den Effekt deiner gespielten Karte anwenden, und zwar genau ein Mal.

**BESCHLEUNIGUNG** = Du bewegst deinen Rennwagen so viele Felder vorwärts, wie es der Wert auf der Karte anzeigt. Du kannst dabei nicht die Spur wechseln oder weniger Felder weit fahren als der Kartenwert vorschreibt.

Falls du auf ein Hindernis fährst (eine Bombe, einen Felsbrocken oder einen anderen Rennwagen), **endet deine Bewegung sofort**, auch falls du dich eigentlich noch weiter bewegen müsstest. Dein Wagen bleibt auf dem Feld mit dem Hindernis und der entsprechende Effekt wird sofort wirksam:

- Falls du auf eine Bombe fährst, explodiert sie (siehe A. EXPLOSION).
- Falls du auf einen Felsbrocken fährst, wird der Wagen beschädigt (siehe B. AUFPRALL),
- Falls du auf einen anderen Rennwagen fährst, kommt es zum Auffahrunfall (siehe C. AUFFAHRUNFALL)

Nach der Anwendung des Effektes und der Beschleunigung musst du eine oder mehrere Karten nachziehen. Du musst immer drei Handkarten haben, nicht mehr, nicht weniger. Du ziehst die Karten von dem Stapel nach, der durch deinen Helm auf der Positionsleiste angezeigt wird. Sobald dein Rennwagen auf einen Spielplan fährt, den bisher noch niemand befahren hat, ist es Zeit, die Hindernisse auf diesem Spielplan in Position zu bringen. Wenn nötig, lege die Hindernisse so, wie es im Kasten „Neue Hindernisse aufstellen“ auf der nächsten Seite beschrieben wird. Anschließend ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## EFFEKTE



**LENKEN** - Du bewegst deinen Wagen auf ein benachbartes freies Feld einer anderen Spur. Falls es kein Feld gibt, das diese Voraussetzungen erfüllt, ist der Effekt wirkungslos.



**BOMBE** - Nimm dir ein Bombenplättchen und lege es auf ein zu deinem Wagen benachbartes freies Feld. Falls es kein Feld gibt, das diese Voraussetzungen erfüllt, ist der Effekt wirkungslos. Falls es kein Bombenplättchen mehr im Vorrat gibt, nimm das am weitesten zurückliegende Bombenplättchen und setze es ein.



**REPARATUR** - Du kannst einen Schaden deines Wagens reparieren, indem du den Herzmarker auf deiner Tafel um einen Platz nach rechts schiebst. Falls der Marker bereits ganz rechts liegt, ist der Effekt wirkungslos.



**RAKETE** - Dufeuerst eine Rakete von dem Feld aus ab, auf dem dein Wagen ist. Die Rakete folgt der Spur in Rennrichtung und trifft das erste Objekt in ihrer Spur. Falls das ein Rennwagen ist, erleidet er einen Schaden.

Falls es ein Felsbrocken ist, wird das Plättchen von der Strecke genommen und in den Vorrat zurückgelegt. Falls es sich um eine Bombe handelt, explodiert sie. Falls die Rakete drei Kontrollpunkte passiert, ohne auf ein Objekt zu treffen, ist der Effekt wirkungslos.



**STERN** - Motze deinen Rennwagen auf, um die Spezialfähigkeit zu aktivieren. Auf deiner Rennwagen-Tafel wird der Sternmarker um eine Stufe nach oben geschoben. Falls er bereits auf der höchsten Stufe liegt, ist der Effekt wirkungslos.

## A. EXPLOSION

Wenn ein Rennwagen auf eine Bombe trifft, durch einen Auffahrunfall oder während der Beschleunigung, explodiert die Bombe und wird von der Strecke genommen und zurück in den Vorrat gelegt. Die Explosion verursacht einen Schaden bei allen Objekten (Hindernisse, andere Bomben, Rennwagen) auf dem Bombenfeld selbst und allen dazu benachbarten Feldern. Dadurch wird jeder Felsbrocken im Explosionsgebiet von der Rennstrecke entfernt; jede betroffene Bombe explodiert, wodurch eine Kettenreaktion ausgelöst wird, und jeder betroffene Rennwagen erleidet einen Schaden (der Herzmarker wird um einen Platz nach links geschoben).

## B. AUFPRALL

Wenn dein Rennwagen durch einen Auffahrunfall oder während der Beschleunigung auf einen Felsbrocken prallt, wird der Felsbrocken von der Strecke genommen und zurück in den Vorrat gelegt. Dein Rennwagen erleidet einen Schaden und du schiebst deinen Herzmarker um einen Platz nach links.

## C. AUFFAHRUNFALL

Wenn ein Rennwagen während der Beschleunigung auf einen anderen Rennwagen trifft, passiert ein Auffahrunfall. Der Rennwagen, auf den aufgefahren wurde, erleidet einen Schaden und der betroffene Spieler muss einen Herzmarker um einen Platz nach links schieben. Falls der Wagen danach überhaupt noch auf der Strecke ist (siehe unten), wird er um 2 Felder vorwärts geschoben. Dadurch kann eine Massenkarambolage entstehen.



# SPIELABLAUF

## POSITIONSLEISTEN AKTUALISIEREN

Nachdem alle Spieler ihre Spielzüge beendet haben, ist auch die Spielrunde beendet. Die Spielerreihenfolge der nächsten Spielrunde wird durch die Position der Rennwagen bestimmt. Der Spieler, dessen Wagen auf der Rennstrecke an erster Position liegt, nimmt die Positionsleiste und ordnet die Helme in Reihenfolge der Positionen auf der Strecke neu an, dann führt er als erster seinen Spielzug aus. So ist es möglich, dass ein Spieler, der in der letzten Spielrunde Letzter war, in der neuen Spielrunde Erster ist, falls er es geschafft hat, auf die erste Position zu fahren. Falls nicht eindeutig ersichtlich ist, wer weiter vorne liegt, wird das aus Sicht des Schiedsrichters entschieden, markiert durch das Fernglassymbol auf jedem Spielplan. Nimm das Schiedsrichter-Lineal und lege es mit einem Ende auf das Fernglassymbol des Spielplans, auf dem die strittige Situation besteht. Dann bewegst du das andere Ende des Lineals in einem Bogen vom Eintritt dieses Spielplans bis zum Austritt (mit dem Fernglas als Fixpunkt). Der Rennwagen, den das Lineal zuerst berührt, liegt vorne.

## SPIELENDE

Wenn ein Rennwagen den Kurs ein Mal umrundet hat, ist das Spiel für diesen Rennwagen beendet (der Rennwagen bleibt aber auf dem Spielplan). Ab diesem Augenblick ist die aktuell laufende Spielrunde die letzte. Wenn dein Rennwagen die Ziellinie überquert (durch Beschleunigung oder Auffahrnfall), kannst du keine weitere Aktion mehr ausführen (du kannst keine Karte mehr aufgrund deiner Spezialfähigkeit spielen), dein Rennwagen kann keinen Schaden mehr erleiden und dein Feld gilt als leer (andere Rennwagen können durch dieses Feld fahren). Zum Ende der letzten Spielrunde wird die Positionsleiste wie üblich aktualisiert und zeigt nun den Endstand an: Der Spieler an erster Position ist der Sieger des Spiels! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der besseren Position auf der Rennstrecke. Um Rush & Bash zu spielen, werden noch einige weitere Regeln benötigt, die auf dieser Seite zu finden sind.

## VON DER STRECKE ABGEKOMMEN

Wenn dein Rennwagen einen Schaden erleidet und dein Herzmarker schon auf dem äußerst linken Platz liegt und nicht weiter nach links verschoben werden kann, bist du von der Strecke abgekommen. Wenn das passiert, gehst du folgendermaßen vor:

1. Du gehst in der Spur, in der du bist, zurück bis zum nächsten Kontrollpunkt (die Startlinie gilt als Kontrollpunkt).
2. Falls das Feld hinter der Kontrollpunktlinie leer ist, wirst du auf dieses Feld gesetzt. Andernfalls musst du in derselben Spur weiter zurück bis zum nächsten freien Feld und wirst dann darauf gesetzt.
3. Dein Herzmarker wird auf den äußerst rechten Platz gelegt.
4. Dein Sternmarker wird um 1 Stufe höher geschoben.
5. Dein Spielzug ist damit beendet (falls dein Rennwagen in deinem eigenen Zug von der Strecke abgekommen ist).

Falls zwei oder noch mehr Rennfahrer gleichzeitig von der Strecke abgekommen sind (z. B. durch eine Explosion), wird die oben beschriebene Prozedur in Spielerreihenfolge abgewickelt (der in der Reihenfolge weiter vorne liegende zuerst, dann die anderen in Reihenfolge).

**Beispiel:** Die Bombenexplosion trifft den weißen, den schwarzen und den grünen Rennwagen. Unglücklicherweise haben der schwarze und der grüne Rennwagen nur noch einen Lebenspunkt, sie kommen also von der Strecke ab. Der grüne Wagen wird in seiner Spur zurück auf das erste freie Feld hinter dem Kontrollpunkt gesetzt (Feld A). Der schwarze Wagen muss auch in seiner Spur zurück, aber der rote Wagen ist auf dem ersten Feld hinter dem Kontrollpunkt, also muss er auf das Feld B gesetzt werden.

## NEUE HINDERNISSE AUFSTELLEN

Auf jedem Spielplan sind Symbole abgebildet, die den Umriss eines Felsbrockens mit einer Nummer darin zeigen (2+, 3+ oder 4+). Wenn ein Rennwagen auf einen Spielplan fährt, auf dem zuvor noch kein Rennwagen war, müssen zum Ende des Spielzugs Hindernisse auf den nächsten Spielplan gesetzt werden. Dafür wird gewürfelt und ein Felsbrocken auf jedes Feld gesetzt, dessen Nummer gleich oder kleiner als das Würfelergebnis ist. Falls es keine Felsbrockenplättchen mehr im Vorrat gibt, wird das am weitesten zurückliegende genommen und entsprechend eingesetzt.

## SPEZIALFÄHIGKEITEN

Jede Rennwagen-Tafel nennt die verfügbaren Spezialfähigkeiten dieses Rennwagens. Diese Spezialfähigkeiten sind in drei Stufen aufgeteilt, die Stufen 1, 2 und 3. Du kannst deine Spezialfähigkeit während deines Spielzuges einsetzen, vor oder nachdem du eine Karte gespielt hast, aber nicht zwischen dem Effekt und der Beschleunigung. Wichtig: Die Nutzung dieser Fähigkeit entlädt die Energie deiner Spezialfähigkeit und der Sternmarker wird auf das Feld „0“ zurückgesetzt!

Die Fähigkeiten der Stufe 1 erlauben es dir, einen Standardeffekt anzuwenden (Bombe, Rakete, Reparatur oder Lenken) oder dich um einige Felder zusätzlich zu bewegen (je nachdem, welchen Rennwagen du benutzt). Diese Fähigkeiten erfordern nicht das Spielen einer Karte. Fährst du als Rotbart, kannst du mit deiner Fähigkeit Stufe 1 nutzen und eine Rakete abfeuern (falls dein Stern auf Stufe 1 steht).

Die Fähigkeiten der Stufe 2 sind für alle Rennwagen gleich: du kannst in deinem Spielzug eine zusätzliche Karte spielen. Die Fähigkeiten der Stufe 3 sind von Rennwagen zu Rennwagen unterschiedlich. Auf jeder Rennwagen-Tafel steht die genaue Beschreibung. Alle Fähigkeiten der Stufe 3 erlauben es, den eigenen Rennwagen zu bewegen. Falls deine Fähigkeit den Spurwechsel gestattet, kann dieser während der Bewegung so oft erfolgen, wie du möchtest. Falls sich auf dem Feld, auf dem deine Bewegung endet, ein Hindernis oder ein anderer Rennwagen befindet, musst du deinen Rennwagen auf das nächste freie Feld zurücksetzen. Falls deine Fähigkeit nicht ausdrücklich erlaubt, „über“ Hindernisse hinwegzufahren, wirken diese wie üblich und deine Bewegung wird gestoppt (s. Explosion, Aufprall, Auffahrnfall).





## ZUSATZREGEL: BOOST!



Wenn du das Rennen noch aufpeppen möchtest, kannst du beim Spielaufbau die Boostplättchen ins Spiel bringen. Diese werden auf die Strecke gelegt, um deinen Rennwagen, wenn du über das Plättchen fährst, noch einmal extra zu beschleunigen. Ein Boostplättchen besetzt das Feld nicht, es gibt dem Feld nur eine zusätzliche Eigenschaft. Ein Objekt (eine Bombe oder ein Rennwagen) kann problemlos auf einem Feld sein bzw. darüber fahren, auf dem ein Boostplättchen liegt.

### WIE FUNKTIONIERT EIN BOOSTPLÄTTCHEN?

Falls ein Wagen auf ein Feld mit einem Boostplättchen gerät, wenn sein Spieler eine Karte spielt, führt der Wagen zunächst seine Bewegung vollständig aus. Dann zieht der Spieler die oberste Karte vom Sprintkartenstapel und der Wagen fährt zusätzlich so viele Felder weiter, wie der Beschleunigungswert der Karte angibt. Die Boostwirkung wird nicht ausgelöst, falls ein Wagen durch einen Auffahrunfall, einen Effekt oder eine Spezialfähigkeit der ersten oder dritten Stufe darauf gerät. Sie wird aber ausgelöst, wenn ein Wagen durch die Beschleunigung der zusätzlichen Karte darauf gerät, die durch die Spezialfähigkeit der zweiten Stufe gezogen wurde.

### WIE KOMMEN BOOSTPLÄTTCHEN INS SPIEL?

Boostplättchen platziert man auf die Nahtstellen zweier benachbarten Spielpläne. Diese Nahtstellen bestehen aus 3 Feldern, auf denen ein Boostplättchen liegen kann. Würfelt für jede Nahtstelle und legt das Boostplättchen je nach Würfelergbnis folgendermaßen auf eines dieser Felder (je nach Rennrichtung):

- 1-2: Das Plättchen wird auf das linke Feld gelegt.
- 3-4: Das Plättchen wird auf das mittlere Feld gelegt.
- 5-6: Das Plättchen wird auf das rechte Feld gelegt.

Einige Spielplanpaarungen gelten als ein einziger Spielplan und in folgenden Fällen wird kein Boostplättchen auf die Nahtstellen gelegt: 04B - 08B, 06B - 07B and 11B - 12B. Außerdem wird kein Boostplättchen auf die Nahtstelle mit dem Spielplan gelegt, auf dem die Ziellinie ist (01A and 01B). Falls es mehr Nahtstellen gibt als Boostplättchen, entscheiden die Spieler, welche Nahtstellen sie ignorieren.



**Beispiel:** Die Wagen fahren von links nach rechts. Bei 1 – 2 wird ein Boostplättchen auf Feld **A** gelegt, bei 3 – 4 auf Feld **B** und bei 5 – 6 auf Feld **C**.

## ZUSATZREGEL: BOTS

Falls 5 oder weniger Spieler teilnehmen, können Bots ins Rennen gebracht werden. Ein Bot ist ein zusätzlicher Rennwagen, der vom Spiel kontrolliert wird und nur ein einziges Ziel verfolgt: noch mehr Chaos zu veranstalten! Ein Bot funktioniert prinzipiell wie ein Spieler: Während der Spielvorbereitung wird bzw. werden die Rennwagen-Tafel(n) inklusive Herzmarker des oder der Bots neben den Rennkurs gelegt. Die Rennwagen der Spieler werden zuerst auf die Startfelder gesetzt, dann die der Bots. Ein Bot findet seinen Platz in der Spielerreihenfolge wie jeder Spieler auch. Wenn ein Bot an der Reihe ist, wird die oberste Karte des Stapels gezogen (Sprint oder Rush), je nach seiner Helmposition auf der Positionsleiste. Das ist die Karte für diesen Bot; ein Bot führt seinen Karteneffekt immer aus.

**LENKEN:** Falls möglich, führt der Bot den Spurwechsel immer aus. Er versucht immer in die Spur zu kommen, die dem Schiedsrichter auf diesem Spielplan am nächsten ist (und falls möglich, fährt er vorwärts). Falls es keine entsprechenden freien benachbarten Felder gibt, versucht er, auf die andere Spur zu wechseln (und vorwärts zu fahren, falls möglich). Falls es überhaupt keine freien benachbarten Felder gibt, lenkt er nicht.

**RAKETE:** Der Bot feuert eine Rakete ab, nach den normalen Regeln.

**BOMBE:** Der Bot legt eine Bombe auf das nächste freie Feld hinter ihm (daher kann es sein, dass er eine Bombe auf ein nicht direkt zu ihm benachbartes Feld legt, falls direkt hinter ihm kein geeignetes Feld ist).

**REPAIR:** Der Bot repariert sich selbst nach den normalen Regeln.

**STAR:** Der Bot fährt zusätzlich zwei Felder weit.

Nachdem ein Bot seinen Karteneffekt ausgeführt hat, fährt er so viele Felder weiter wie auf der Karte angegeben; damit ist sein Spielzug beendet. Ein Bot erleidet Schaden wie andere Wagen auch und kann nach den üblichen Regeln von der Strecke abkommen. Auf Sonderspielplänen aktiviert ein Bot Aktionsfelder genau wie die Spieler auch. Gegebenenfalls übernimmt der Spieler, der in der aktuellen Spielerreihenfolge letzter ist, die Streckenprüfung und trifft alle Entscheidungen, die der Sonderspielplan möglicherweise erfordert.

## ZUSATZREGEL: EINFACHE VERSION

Wer eine vereinfachte Version von Rush & Bash spielen möchte, zum Beispiel mit Kindern oder um eine einfachere und kürzere Partie zu spielen, kann einfach die Spezialfähigkeiten außer Acht lassen. So können die Rennwagen keine Spezialfähigkeiten ausüben und die Energiestufe wird nicht erhöht, wenn ein Wagen von der Strecke abkommt. Außerdem erhöhen Karten mit dem Sterneffekt nicht die Energiestufe, sondern lassen den Wagen zwei zusätzliche Felder weit fahren.



## SONDERSPIELPLÄNE (B-SEITEN)

Wenn du magst, kannst du deine eigenen Rennstrecken mit den Sonderspielplänen gestalten (die B-Seiten der Spielpläne). Dadurch gibt es noch mehr Interaktion und die Rennen werden noch lustiger und verrückter. Im Folgenden werden nun alle Sonderspielpläne und ihre Regeln genau beschrieben.

### 02B/03B: TELEPORTATION



Wenn ein Teleportations-Spielplan benutzt wird, muss auch der andere benutzt werden. Diese Spielpläne „schließen“ eine Rennstrecke, die andernfalls in sich offen wäre. Während der Spielvorbereitung werden mit den Portalmarkern zwei Stapel gebildet, jeweils von eins bis sechs nummeriert. Ein Stapel wird gemischt und die Marker werden zufällig auf die mit einem Blitz markierten Felder eines der Spielpläne gelegt, dann wird mit dem anderen Stapel und dem anderen Spielplan ebenso verfahren. Fährst du mit deinem Rennwagen auf ein Feld mit einem Portalmarker, wirst du auf das Feld mit der gleichen Nummer des anderen Spielplans teleportiert. Falls du Bewegung übrig hast, kannst du diese von dem neuen Feld aus fortsetzen. Hinsichtlich des Verfahrens „Von der Strecke abgekommen“ und der Raketenbahnen gelten die Teleportations-Spielpläne als aufeinanderfolgend. Spuren mit gleicher Nummer auf verschiedenen Plänen gelten als dieselbe Spur.

### 04B/08B: ERDRUTSCH

Falls diese Spielpläne benutzt werden, müssen sie direkt nebeneinander gelegt werden. Zusammen bilden sie einen Streckenabschnitt, dessen mittlerer Abschnitt anfällig für Erdbeben ist (die beiden roten Zonen). Fährst du während deines Spielzugs über ein mit einem Blitz markiertes Feld, kannst du einen Erdbeben auslösen. Du wirfst den Streckenwürfel und legst bei einem Ergebnis von 3 oder 4 ein Felsbrockenplättchen auf ein Feld in einer der beiden roten Zonen, anschließend ein weiteres Felsbrockenplättchen auf ein Feld der anderen roten Zone. Bei einer 5 oder 6 legst du in jede rote Zone zwei Felsbrockenplättchen. Dabei darfst du ein Plättchen auch auf ein besetztes Feld legen, wodurch der Felsbrocken sofort wieder entfernt und in den Vorrat zurückgelegt wird. Falls auf dem Feld eine Bombe liegt, explodiert sie; falls ein Rennwagen auf dem Feld ist, erleidet er keinen Schaden.



### 06B/07B: HÄNGEBRÜCKE

Falls diese Spielpläne benutzt werden, müssen sie direkt nebeneinander gelegt werden. Die 3D-Brücke wird so über den See gesetzt, dass ihre beiden Stützen benachbart zu den beiden „kaputten“ Endfeldern beider Spuren sind. Jedes Brückenfeld ist mit einem Blitz markiert. Eine Stütze gilt nicht als befahrbares Feld. Mit einer Bewegung fährt dein Rennwagen vom letzten Feld der Spur auf das erste Brückenfeld. Falls dein Rennwagen zum Ende deines Spielzugs auf der Brücke ist, wirfst du den Streckenwürfel. Falls das Ergebnis gleich oder geringer ist als die Anzahl der momentan auf der Brücke befindlichen Rennwagen, fällst du ins Wasser und erleidest 1 Schaden. Der See ist wie ein großes Feld, in dem sich mehrere Rennwagen gleichzeitig befinden können (es gibt im See keinen Auffahrunfall oder Massenkarambolage). Wenn die Spielrunde beendet ist, behalten die im See befindlichen Rennwagen ihre relative Reihenfolgeposition zueinander. Falls der erlittene Schaden dazu führt, dass du von der Strecke abkommst, beginnst du deinen nächsten Spielzug von dem Seefeld aus.



### 05B: GEYSIR

Dieser Spielplan stellt ein Gebiet voller Geysire dar, die jeden Augenblick ausbrechen können. Wer auf oder über ein mit einem Blitz markiertes Feld fährt, muss sofort den Streckenwürfel werfen:

- Bei einem Ergebnis von 1 erleidet dein Rennwagen 1 Schaden. Die Bewegung und der Spielzug enden sofort.
- Bei einem Ergebnis von 2 oder 3 erleidet dein Rennwagen 1 Schaden.  
Die Bewegung und der Spielzug werden wie üblich fortgesetzt und beendet.
- Bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 fährt der Wagen unbeschadet über den Geysir.

### 09B: DICHTER DSCHUNDEL

Dieser Spielplan stellt einen dichten Dschungel dar, in dem die Spur im Dickicht verloren geht. Nur wenige Rennfahrer haben das Glück, dem Dschungel schnell wieder zu entkommen. Wer auf ein mit einem Blitz markiertes Feld gerät, setzt seinen Wagen auf die erste Lichtung (die nächste zum Blitzfeld). Auf einer Lichtung können mehrere Wagen sein, ohne dass es zu einem Auffahrunfall kommt. Auf eine Lichtung können weder Bomben noch Felsbrocken gelegt werden. Wenn du zu Beginn deines Spielzugs mit deinem Rennwagen auf einer Lichtung stehst, musst du den Streckenwürfel werfen:

- Bei einer 1, 2, 3 oder 4 steckst du weiter im Dschungel fest. Du setzt deinen Rennwagen dann auf die nächste Lichtung bzw. auf den Dschungelausgang (Blitzfeld), falls du dich in Fahrtrichtung auf der letzten Lichtung befindest.
- Bei einer 5 oder 6 setzt der Spieler seinen Wagen direkt auf das Ausgangsfeld (Blitzfeld) in Fahrtrichtung.

Eine Rakete ignoriert die Lichtungen, für sie gelten Ein- und Ausgangsfeld als miteinander verbunden.



## 11B/12B: HÄSSLICHE SCHNAUZE UNTERWEGS

Falls diese Spielpläne benutzt werden, müssen sie direkt nebeneinander gelegt werden. Die beiden Spielpläne stellen einen Streckenabschnitt dar, der durch einen Wald führt. Unglücklicherweise hat ein fieses Biest mit stacheliger Schnauze sich diesen Wald als sein Zuhause ausgewählt. Zu Spielbeginn wird die Spielfigur „Hässliche Schnauze“ auf den roten Tatzenabdruck in der Mitte des Streckenabschnitts gestellt. Die „Hässliche Schnauze“ bewegt sich über die Tatzenabdrücke des gelben Pfades. Wenn du während deines Spielzugs auf eins oder mehrere mit einem Blitz markierte Felder gerätscht, würfelst du sofort. Dann kannst du die „Hässliche Schnauze“ in beliebige Richtung so viele Tatzenfelder oder

weniger weit bewegen, wie das Würfelergebnis anzeigt. Die Schnauze kann aber in derselben Bewegung nicht vor- und zurückgehen. Die „Hässliche Schnauze“ geht über jedes Hindernis, wobei Bomben explodieren (und die Schnauze selbst 1 Schaden erleidet, falls sie zum Ende ihrer Bewegung in Reichweite der Explosion ist). Felsbrocken werden einfach wie üblich entfernt (sie verursachen keinen Schaden), und wenn die „Hässliche Schnauze“ über einen Rennwagen läuft, erleidet der Wagen 1 Schaden, aber nicht die Schnauze. Sie kann auf demselben Feld mit einem Rennwagen sein, wenn sie ihre Bewegung dort beendet und der Rennwagen dadurch nicht von der Strecke abkommt. Immer, wenn die „Hässliche Schnauze“ 1 Schaden erleidet (beispielsweise durch eine Rakete), erschrickt sie sich und rennt zurück auf das Feld mit dem roten Tatzenabdruck. Falls ein Wagen auf die „Hässliche Schnauze“ prallt, erleidet er 1 Schaden und muss auf dem Feld seine Bewegung beenden (so, als wäre die Schnauze ein Felsbrocken).

## 10B: VULKAN

Dieser Spielplan stellt einen aktiven Vulkan dar, der jeden Moment ausbrechen kann. Wenn dieser Spielplan benutzt wird, wird der Vulkan auf das Lavagebiet in der Mitte des Spielplans gestellt. Rote Felder sind sehr gefährlich, denn über diese Felder fließen Lavaströme. Wenn du während deines Spielzugs mindestens ein mit einem Blitz markiertes Feld befahren hast, müssen zum Ende dieses Spielzugs alle Rennwagen auf roten Feldern (auch der aktive) separat würfeln:

- Bei einer 1 erleidet der Rennwagen 2 Schaden.
- Bei einer 2, 3 oder 4 erleidet der Rennwagen 1 Schaden.
- Bei einer 5 oder 6 übersteht der Rennwagen den Lavastrom unbeschadet.

Betroffene Spieler würfeln und führen die Schadensprozedur in gegebener Reihenfolge aus.

## BENUTZUNG DER BRÜCKE

Die 3D-Brücke wird mit den Spielplänen 06B/07B benutzt, kann aber auch mit anderen Spielplänen benutzt werden. Die Brücke kann Spielplanseiten miteinander verbinden. Damit kann man einen Streckenabschnitt bauen, der über einen dritten Abschnitt führt. Die Stützen verbinden die Spuren miteinander. Unabhängig davon, auf welcher Spur ein Rennwagen ist, fährt er von dort aus auf das erste Brückenfeld. Es wird die Seite der Brücke ohne Blitzfelder benutzt, niemand kann davon herunterfallen. Raketen folgen der mittleren Brückenspur, sobald sie auf die Brücke geraten.

## LETZTE ZUSATZREGEL: MEISTERSCHAFTSVERSION

Seid ihr Profirennfahrer? Beherrscht ihr die Strecken von Rush & Bash? Wollt ihre eine Meisterschaft ausrichten? Dann wird es Zeit dafür! Besucht unsere Webseite [www.redglove.eu](http://www.redglove.eu) und ladet die Rush & Bash Meisterschaftsregeln herunter. Spielt mehrere Rennen nacheinander, sammelt Erfahrung mit eurem Fahrer, verdient Geld, um euren Rennwagen mit neuen Geräten und Waffen auszustatten. Wer wird der Rush & Bash Meister?



Eine Produktion von Red Glove Edition – First Multilanguage Printing – 2015

Red Glove von Dumas Federico - Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Spielautor: Erik Burigo

Entwicklung: Marco Valtriani

Layout: Federico Dumas

Produktionsmanager: Federico Dumas

Grafik: Guido Favaro

Vertriebsberatung: Simona Lombardo

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Unter Mitarbeit von: Anjuli Walter  
und Heiko Eller

Der Autor möchte Gianni und Silda für ihre Beratung danken; Emanuela für ihre Liebe und beständige Unterstützung; seinen Freunden für ihr Vertrauen; Lilo und Stitch für ihre Niedlichkeit; dem ALEATOR Spielverein dafür, diese Leidenschaft in mir geweckt zu haben; Federico and Marco für die Chance und Einarbeitung; Koffein dafür, mich wach gehalten zu haben; Guido für seine Kreativität; Diego dafür, dass er mich nicht geschlagen hat; dem ganzen Red Glove Team für ihre ausgezeichnete Arbeit, besonders für die redaktionelle Arbeit und dafür, diesen Satz nun endlich gekappt zu haben.

Red Glove fordert euch auf, auf allen Straßen außerhalb der Strecken von Baruffus immer vorsichtig zu fahren. Montiert keine Raketen- oder Granatwerfer oder andere Waffen an eurem Auto! MACHT SO ET WAS NICHT BEI EUCH ZU HAUSE!