Il campionato di Rush & Bash si espande al rigido clima dell'artico! Nuovi piloti si uniscono alla gara: la scimmietta Max Monkey e la spericolata esploratrice Mara Frost. I nuovi tracciati sono ricoperti di infide lastre di ghiaccio e i pinguini sono sempre pronti a giocare qualche brutto scherzo. Inoltre, alcune leggende parlano di un grande campione del passato, rimasto congelato in un ghiacciaio con la sua fedele auto completamente dorata. Ma qualcosa è successo, e al nord si vocifera del ritorno di Capitan Baruffus, ancora più agguerrito dopo il lungo e freddo sonno. Pare che una macchina d'oro sia stata vista sfrecciare sui tracciati più famosi, spronando le star delle quattro ruote a fare meglio di lui! L'inverno è arrivato: sei pronto all'artico campionato?

COMPONENTI DEL GIOCO

4 Plance Circuito
Fronte/Retro differenti, 3 in cartone rigido e 1 in cartoncino.

2 Caschi
Da montare sugli standup contenuti nella confezione (2)

1 Classifica
Per 7/8 giocatori.

16 Magic-Nitro

3 Elementi Scenici

3 Macchine

1 Iceberg

2 Schede Macchina

55 Carte

20 Segnalini
Divisi in 16 Lastre di Ghiaccio, 2 Cuori e 2 Stelle

1 Arco dei Pinguini
Composto da 3 pezzi: montate i piedini sugli appositi tagli.

Una partita a Rush & Bash con l'espansione Winter is NOW! procede come una normale partita al gioco base. Potete unire le nuove plance circuito alle plance del gioco base come più vi aggrada per creare delle piste miste giungla-artico. Molte regole introdotte nell'espansione sono opzionali: sentitevi liberi di aggiungerle o di non usarle per creare la versione di Rush & Bash che più preferite.

Con l'utilizzo di Winters is NOW alcune delle regole base del gioco subiscono delle variazioni obbligatorie:

GRIGLIA DI PARTENZA - Se giocate in 7 o 8 concorrenti, i giocatori in settima e ottava posizione pescano una mano iniziale composta da 3 carte Rush. Il concorrente in settima posizione inizia 2 caselle dietro quello in quinta posizione; il concorrente in ottava posizione inizia 2 caselle dietro quello in sesta posizione.

SITUAZIONE A RISCHIO - Se non hai carte in mano all'inizio del tuo turno, pesca la prima carta del mazzo del colore corrispondente alla tua posizione in classifica.

CATTIVERIA PURA - I danni causati dai poteri di 3° livello non possono essere prevenuti in alcun modo. Inoltre, se vai fuori pista a causa di un potere stella di 3° livello, non puoi caricare la tua barra della stella (né puoi pescare un segnalino magic-nitro in sostituzione, se state usando le regole opzionali per le magic-nitro).

FUOCHI D'ARTIFICIO - Durante l'ultimo round di gara i concorrenti oltre la linea del traguardo non subiscono danni (come indicato nel regolamento base di Rush & Bash). Tuttavia, alla fine del tuo ultimo turno, avanza di un numero di caselle pari ai danni che avresti inflitto ad ogni macchina oltre la linea di traguardo.

EFFETTO RIPARAZIONE - Quando giocate una carta con effetto riparazione potete: o recuperare un cuore (come nella versione base di Rush & Bash) **oppure** raddrizzarvi da un testacoda senza spendere movimento.

REGOLA OPZIONALE: MANOVRE AVANZATE

Se ti piace aggiungere maggiore controllo alle gare di Rush & Bash puoi usare questa regola. Quando devi giocare una carta nel tuo turno puoi scegliere di eseguire una manovra avanzata e giocarne due assieme. In questo caso:

- Puoi scegliere un effetto a piacere da attivare: i due effetti riportati sulle carte non contano. Per esempio, nel caso a fianco potresti scegliere di lanciare un missile.
- Se hai scelto stella, questo turno non ti muovi e vai in testacoda. Altrimenti, muoviti in avanti del numero pari al valore più basso tra le due carte giocate.
- Alla fine del turno non pescare carte per reintegrare la mano.

Le due carte che giochi assieme non devono necessariamente essere dello stesso colore. Hai comunque la facoltà di attivare un potere stella prima o dopo aver giocato la manovra avanzata.

NUOVI EFFETTI!

Winter is NOW! introduce un nuovo mazzo di carte che va aggiunto e mescolato con quello del gioco base. Queste carte vengono giocate esattamente come le altre ma riportano anche due effetti nuovi:

PISTOLA CONGELANTE

Scegli una casella bersaglio entro 1 Righello del Giudice di distanza dalla tua attuale posizione e comunica a tutti i giocatori la tua decisione. Tira un dado (questo tiro non è considerato un dado pista ai fini di altre regole):

- **se ottieni 4 o più,** metti una Lastra di Ghiaccio nella casella bersaglio. Se presente una macchina in qualla casella, quella macchina va in testacoda (vedi più avanti);
- **se ottieni 3 o meno,** scegli una casella adiacente a quella bersaglio e metti lì la Lastra di Ghiaccio. Se presente una macchina, quella macchina va in testacoda.

POWER UP

Da quando attivi l'effetto Power-Up fino alla fine del tuo turno, previeni ogni danno che subiresti. Inoltre, ogni volta che infliggi un danno, ne infliggi 1 aggiuntivo. Tutti i danni inflitti durante il tuo turno, sono considerati come inflitti da te, indipendentemente dalla sorgente del danno, ad eccezione dei danni provocati dalle plance. Per fare un esempio pratico, i danni causati da un tamponamento a catena o dall'esplosione di una bomba colpita da un tuo razzo, fanno un danno in più. Il danno causato dall'eruzione del vulcano innescata dal tuo passaggio su un fulmine, fa i normali danni come da regolamento.

In alternativa, puoi scartare una carta power-up fuori dal tuo turno per prevenire **tutto** il danno che stai per subire da una sorgente (per esempio, da un missile, da un tamponamento ecc.).

LASTRE DI GHIACCIO

Winter is NOW introduce un nuovo segnalino: la Lastra di Ghiaccio. Alcuni dei tracciati dell'espansione riportano il simbolo della Lastre di Ghiaccio sulla pista. In questo caso, le Lastre vengono messe in gioco allo stesso modo dei Macigni, ma non hanno bisogno di tiro di dado (ci sono sempre). In qualunque momento finisca la riserva delle Lastre di Ghiaccio, potete prendere la Lastra più indietro sul percorso e riposizionarla.

Se una Lastra di Ghiaccio viene messa in una casella dove c'è una macchina, la macchina in quella casella va automaticamente in testacoda (vedi "condizione di testacoda", più avanti). In ogni casella non può esserci più di una Lastra di Ghiaccio: se devi mettere una Lastra in una casella che già contiene un' altra Lastra, rimettila in riserva senza effetto.

Una Lastra di Ghiaccio non occupa mai la casella in cui è posizionata: i missili ci passano sopra ed è possibile mettere bombe (o macigni, in alcuni casi) in una casella con una Lastra e viceversa. Se entri in una casella che contiene un ostacolo (macigno, bomba, un'altra macchina), incontri prima l'ostacolo e poi la Lastra.

Quindi, a cosa servono le Lastre di Ghiaccio? Ovviamente a mandare in testacoda le auto! Quando entri in una casella con una Lastra di Ghiaccio gira la tua macchina di 180° e, se hai ancora punti movimento da spendere, continua il tuo movimento (nella direzione di gara). Ciò significa che se passi sopra a 2 Lastre nello stesso turno, la prima ti manderà in testacoda ma la seconda ti raddrizzerà.

REGOLA OPZIONALE - FREDDO PROFONDO: Se una Lastra di Ghiaccio viene messa in una casella libera che contiene già un'altra Lastra, metti un macigno sopra la Lastra di Ghiaccio già presente in pista (rappresenta un cumulo di neve ghiacciata e compatta) e rimetti in riserva la seconda Lastra.

CONDIZIONE DI TESTACODA

Una macchina può finire in testacoda per diversi motivi, tra cui il più frequente è entrare su una casella contenente una Lastra di Ghiaccio. Una macchina è in testacoda quando è girata in direzione opposta al senso di gara. Di conseguenza se una macchina in testacoda viene girata di 180° (subisce un secondo testacoda) non è più in testacoda.

Se sei in testacoda all'inizio del tuo turno, devi spendere i tuoi primi 2 punti movimento per raddrizzarti (oppure utilizzare una carta Riparazione, come spiegato precedentemente). Se il movimento è inferiore a 2 punti movimento non puoi raddrizzarti. Se vai fuori pista quando sei in testacoda, torni in gara in testacoda.

Se sei in testacoda, i tuoi missili vengono sparati in direzione opposta rispetto al senso di gara. Similmente, se Barbarossa attiva il suo potere di 3° livello quando è in testacoda, potrà colpire tutte le macchine più indietro di lui sul tracciato.

EXTRA: FURBOT

Se i Bot del gioco base ti sono sembrati un po' troppo facili da sconfiggere, puoi cambiare le schede elettroniche che controllano i Bot e installare il nuovo programma Furbot 1.0.
I Furbot vengono messi in gioco e utilizzati esattamente come i normali Bot di Rush & Bash, ma sono tutti considerati Bot senza Vita: quando subiscono danni, tira un dado. Se il bot subisce 1 danno, esce di pista con 1 o 2; se ne subisce 2 in una volta sola, esce di pista con 1-4; se subisce più di 2 danni in una volta sola va automaticamente fuori pista. In questo modo, non avrai bisogno di schede per tenere traccia della vita dei Bot. Per maggiori informazioni sui Bot e sulla variante Bot Senza Vita fai riferimento al manuale base di Rush & Bash.

Quando un FurBot ha più scelte (ad esempio,
se e come usare un effetto sterzata, se usare o no un effetto stella) sceglie, in ordine di priorità:

- L'opzione che gli causa meno danni
- L'opzione che lo fa avanzare di più
- L'opzione che gli fa fare più danni (totali) agli avversari
- In caso di ulteriore indecisione, il giocatore più indietro in classifica prende la decisione.

Gli effetti delle carte vengono risolti come nelle regole base per gli effetti **BOMBA** e **MISSILE**. Per gli altri:

STELLA - Come nel base, ma il Bot può decidere di non utilizzare il movimento extra se gli causa danni.

RIPARAZIONE - Se il Bot è in testacoda, si raddrizza, sempre.

PISTOLA CONGELANTE - Il Bot mira alla prima macchina umana non in testacoda davanti a lui oppure alla prima macchina umana non in testacoda dietro di lui se non ha bersagli validi davanti (per il Bot, non conta la distanza). Se il mortaio manca il bersaglio, mettete il segnalino Lastra nella casella subito dopo quella mirata.

Per finire, un Furbot che non ha concorrenti umani dietro di sé fa sempre 6 con ogni suo dado pista.

EXTRA: CAPITAN BARUFFUS

Questa variante crea più tensione nella parte alta della classifica, introducendo la macchina di Capitan Baruffus. La macchina d'oro **APPARE** e può **SPARIRE** sotto certe condizioni, dando un **BONUS** a chi la fa sparire. Una volta sparita, riappare al round successivo. La macchina d'oro APPARE e SPARISCE per tutta la partita.

APPARIZIONE: All'inizio di un round, se la macchina d'oro non è sul tracciato, il giocatore più indietro in classifica sceglie una casella libera che si trovi appena dopo la linea del checkpoint successivo alla posizione del primo concorrente (ignorate sempre traguardo e partenza). Capitan Baruffus non ha mai un suo turno, non ha una scheda e quindi non ha nemmeno una barra della stella o dei danni. Una volta piazzata, la macchina d'oro non si muove mai a meno che non venga tamponata. Se viene tamponata e non scompare può provocare urti coi macigni o con le bombe, subendo danni di conseguenza (vedi "sparizione", più sotto). La macchina d'oro non attiva mai le caselle fulmine. Se la casella su cui si trova scompare (ad esempio, quando affonda l'iceberg della plancia 16A), la macchina d'oro prosegue lungo la corsia e si ferma nella prima casella libera.

SPARIZIONE: Se, durante una tua azione, superi la macchina d'oro, questa scompare automaticamente (toglila dal percorso e mettila sulla tua scheda). Altrimenti, se durante una tua azione la macchina d'oro ha subito 1 o più danni, alla fine dei quell'azione tira un dado pista per ogni danno che le hai inflitto; se con almeno un dado fai più della tua posizione in classifica, la macchina d'oro scompare (mettila sulla tua scheda).

BONUS: Quando metti la macchina d'oro sulla tua scheda puoi scegliere tra: guadagnare 1 Stella (non dai Magic-Nitro con questa azione), avanzare di 2 caselle, o pescare un segnalino Magic-Nitro. Inoltre, prendi tu le decisioni per tutti i Bot come se stessi giocando tu al loro posto per tutta la durata del turno.

PLANCE SPECIALI (LATO B)

13B: FORESTA INNEVATA

Questo tratto di pista rappresenta una parte di circuito immersa in una zona di fitti pini. Durante il tuo turno, se attraversi una delle linee gialle che separano due caselle vicine ad un albero, tira un dado pista.

- Se ottieni 1, subisci 1 danno, ti fermi nella casella prima della linea gialla, vai in testacoda, e termini il movimento e l'azione. **Cade della neve.**
- Se ottieni 2, subisci 1 danno ma prosegui movimento e azione. **Cade della neve.**
- Se ottieni 3, **cade della neve**.
- Se ottieni 4 o più, nessun effetto.

Se **cade della neve**, metti una Lastra di Ghiaccio in una delle due o tre caselle adiacenti all'albero.

14B: CAVA DI GHIACCIO

Questa plancia ha 2 set di simboli fulmine: quelli gialli e quelli arancioni. A seconda della direzione di gara bisogna considerare solo uno dei 2 set, il primo che si incontra (l'altro set va ignorato). Quando entri in una casella col fulmine appena prima di una delle due linee diagonali, se hai ancora del movimento residuo ti schianti contro la parete di ghiaccio (la casella evidenziata con lo stesso colore dei fulmini che viene raggiunta seguendo il senso di marcia).

Se ti schianti contro la parete, subisci 1 danno, termini il movimento e l'azione, e causi un normale tamponamento se quella casella era occupata da un'altra macchina.

15B: ARCO DEI PINGUINI

Quando posizionate questa tessera, mettete l'Arco dei Pinguini sopra il tratto di pista con i fulmini. Quando entri in una casella col fulmine, tira un dado pista: i pinguini appostati sull'arco tirano palle di neve a qualcuno.

- Se ottieni 1, i pinguini colpiscono proprio te! Vai in testacoda.
- Se ottieni 2, i pinguini sono a corto di palle di neve: nessun effetto.
- Se ottieni 3, metti 1 Lastra in una qualsiasi casella non-fulmine della plancia.
- Se ottieni 4-5, metti 2 Lastre in 2 caselle differenti non-fulmine della plancia.
- Se ottieni 6 o più, metti 3 Lastre in 3 caselle differenti non-fulmine della plancia.

16A: LAGO GHIACCIATO

Durante il setup, mettete la plancia lago con il molo grande (quello con il checkpoint) per primo (seguendo la direzione di gara). Mettete le due tessere molo sui rispettivi moli disegnati. Mettete la tessera iceberg sulla tessera lago vicino al molo grande e orientatela in modo che il simbolo di checkpoint della tessera sia sullo stesso lato di quello indicato sulla plancia. Lo spazio tra i due moli non è suddiviso in caselle e quindi le macchine non posso entrarci, tuttavia le corsie proseguono naturalmente da un molo all'altro per ciò che riguarda le traiettorie dei missili e gli altri effetti.

La tessera iceberg può essere adiacente al molo grande o adiacente al molo piccolo; non ha posizioni intermedie. Quando, durante il tuo turno, entri in una casella dell'iceberg, puoi decidere di fermarti, rinunciando a parte del movimento. Tira un dado pista e somma il numero di punti movimento rimanenti (quelli a cui hai rinunciato) al risultato. Se fai 6 o più, la tessera iceberg si sposta verso il molo piccolo.

Se, alla fine di un **round**, la tessera iceberg è ancora al molo grande e ha macchine sopra, si sposta al molo piccolo. Se la tessera iceberg è al molo piccolo all'inizio di un round, identificate il primo concorrente che si trova ancora al molo grande o più indietro. All'inizio del turno di quel concorrente, prima di giocare carte, la tessera iceberg al molo piccolo affonda: posizionatela al molo grande, determinando di nuovo gli ostacoli come se fosse stata appena rivelata. Se c'era qualcuno sulla tessera affondata, questi va fuori pista.

Se arrivi su una casella del molo grande e non c'è alcuna casella in cui proseguire perché la tessera iceberg è al molo piccolo, puoi decidere di terminare movimento e turno nella casella dove sei arrivato. I Bot decidono sempre di fermarsi. Se finisci in acqua (per scelta o a seguito di un tamponamento), finisci fuori pista.

16B: CRESTA DI GHIACCIO

Questa zona rappresenta una cresta di ghiaccio sferzata dai venti che passa sopra una voragine. Posizionate il ponte di ghiaccio (tessera) sopra la plancia. All'inizio del tuo turno, se sei in una casella della plancia 16B o di quella precedente tira un dado pista. Confronta il risultato con la rosa dei venti indicata sulla plancia: quella è la direzione in cui tirerà il vento durante il tuo turno.

Ogni volta che termini un'azione in una casella col fulmine, la tua macchina viene spinta fuori dalla sua attuale casella nella direzione indicata dal vento. Se così facendo vieni spinto fuori dal ponte, vai immediatamente fuori pista. Se invece entri in una casella, fermati là. Se la casella in cui entri non è vuota, causi una normale collisione (urto, tamponamento, esplosione); ma se tamponi "arretrando" (può succedere se tiri 1, 3 o 5) rimani invece nella tua casella e subisci 1 danno.

EXTRA: MAGIC-NITRO

Le Magic-Nitro sono additivi magici speciali che, una volta immessi nel motore, danno alla vostra macchina un'abilità extra per un breve periodo di tempo.

All'inizio della partita, crea una riserva coi segnalini Magic-Nitro a faccia in giù. Ogni volta che un segnalino Magic-Nitro viene giocato o scartato, va messo a faccia in su in una pila degli scarti separata. Quando non ci sono più segnalini nella riserva, prendi tutti gli scarti e rimescolali a faccia in giù per formare una nuova riserva.

Puoi ottenere segnalini Magic-Nitro (pescandoli dalla riserva, guardandoli, e mettendoli coperti sulla tua scheda) in 2 modi:

- Quando vai fuori pista, puoi pescare un segnalino anziché guadagnare un livello nella barra della stella.
- Alla fine di un turno in cui hai giocato una carta con effetto "Stella" (a prescindere che attivi l'effetto o no) o hai fatto una manovra avanzata con effetto "Stella", devi scegliere un giocatore avversario. Devi scegliere prima tra gli avversari che non hanno un segnalino Magic-Nitro; se tutti gli avversari hanno un segnalino Magic-Nitro, puoi scegliere un avversario qualsiasi. Il giocatore scelto guadagna un segnalino nitro.

Non puoi mai avere 2 segnalini nitro sulla tua scheda. Quando peschi il secondo, scegline uno dei due da scartare. I segnalini nitro possono essere usati (scartandoli) per aumentare o diminuire il risultato di un tiro Dado Pista oppure, a seconda del tipo di nitro, per ottenere effetti specifici:

Scartala entrando in una casella: Infliggi 1 danno ad una macchina adiacente.

Scartala entrando in una casella: Se hai ancora 2 punti movimento, salta l'ostacolo e vai nella casella successiva oppure **scartala prima di essere colpito da un missile:** la tua macchina salta! Il missile ti manca e prosegue per la corsia.

Scartala quando stai per subire danni: previeni tutto il danno da una fonte.

Scartala in qualsiasi momento: girati di 180° **oppure** decidi il valore dei Dadi Pista che tirerai nel turno

Scartala prima o dopo l'azione di un avversario: fai esplodere una bomba a scelta sul tracciato.

Scartala mentre giochi una carta: scarta la carta in cima al mazzo Sprint e aggiungi il movimento di quella carta alla carta che stai giocando.

Scartala prima o dopo l'azione di un avversario: metti un segnalino Macigno in una casella adiacente alla tua macchina.

Scartala all'inizio del tuo turno: Ruba, guardando solo il dorso, una carta ad un giocatore a tua scelta.