

Gli intrepidi piloti di corse pazze si sono dati appuntamento sulla griglia di partenza per la tradizionale grigliata bruttomusica offerta dallo sponsor "Rivendita di Frutta Esotica da Banana & Sons" e ovviamente anche per la gara "all'ultimo sangue" dei loro bolidi. Manca ancora qualcuno all'appello, ma ecco Gnomy Spark teletrasportarsi davanti a loro con un pacchetto che ha tutta l'aria di essere il dolce... "Grazie all'Idolo di Tzulan gentilmente strappato a Mara Frost sono riuscito insieme a Baron Skully a preparare un giocattolino per tutti voi", apre il pacchetto e distribuisce a tutti i presenti un alberello dorato con uno odore nauseabondo. "Se appenderete allo specchietto lo Sparkully 2000 le vostre macchine risulteranno connesse fra loro, in modo da poter sbeffeggiare in diretta gli avversari e mandare loro le foto della polvere che vi farò mangiare!" Ma proprio mentre tutti i presenti pensavano in quale occasione riciclare il regalo ai parenti, un rumore simile ad un tuono echeggia in tutta la giungla, il cielo si fa cupo e una strana nebbia sinistra comincia a formarsi... Di gran fretta il Pirata Barbarossa arriva verso di loro dicendo "mi sa che ho aperto il vaso sbagliato", un enorme camion senza nessun pilota si sta dirigendo verso di loro e dietro di lui altri veicoli impossessati lo seguono. "Se non li fermiamo subito questi mezzi spiritici semineranno il terrore in tutta la giungla e ci occuperanno la pista per sempre!" Forse quei puzzolenti alberelli sono stati providenziali.. E come un lampo ecco tutte le macchine unite sotto un unico vessillo "Ricacciare le oscure minacce su ruote nel loro vaso in eterno!"



**4 Sagome di Boss**

Da montare sugli standup contenuti nella confezione.

**2 Plance del Boss**



## CONTENUTO



**8 Segnalini Scudo**



**1 Segnalino Stato del Boss**



**1 Segnalino Cuore del Boss**



**3 Segnalini Riserve di Energia**

Lato "Allo Scoperto"



**10 Segnalini Preda**



**1 Casco del Boss**

Da montare su uno degli standup contenuti nella confezione.



**1 Classifica Extra**



**4 Trattati di Pista**

**8 Plance Pilota**



1. Create a vostro gusto un circuito chiuso di almeno 6 plance. Se il circuito è più lungo di 6 plance, dovrete inserire delle Riserve di Energia (pag. 3). Potete usare i circuiti appartenenti al gioco base, all'espansione Winter is Now o all'espansione Monster Chase mescolandoli anche fra di loro. Trovate la spiegazione delle plance speciali di Monster Chase a pag. 16-17.
2. Posizionate i boost e gli ostacoli (primi massi e lastre di ghiaccio) come di consueto.
3. Ognuno di voi scelga un Pilota e prenda la relativa scheda in versione Monster Chase. Mettete il segnalino Stella sullo 0 e il cuore sullo spazio più a destra, come di consueto.
4. Scegliete quale dei quattro Boss volete affrontare in questa sfida, (trovate una descrizione di ogni boss a pag 19), prendete il suo stand-up e il casco per la classifica, prendete la scheda corrispondente e posizionate la sul tavolo in modo che sia visibile a tutti. Prendete il segnalino Status del Boss e mettetelo dal lato verde sulla plancia del Boss. Sulla traccia dei Punti Vita sulla Scheda del Boss noterete delle Icone che si riferiscono al numero di giocatori: prendete il segnalino Cuore del Boss e posizionate in base al numero di giocatori. I Punti Vita del boss potranno variare durante la partita, potranno infatti scendere anche sotto lo zero, ma mai superare i punti vita iniziali.

**Suggerimento:** *Per indicare i punti vita negativi, girate il segnalino sottosopra ( con le fiamme verso il basso) e usate la traccia dei punti vita ad esempio per indicare che il mostro è a -2 punti vita, mettete il segnalino sottosopra nella casella 2.*

Assicuratevi di avere spazio intorno alla Scheda del Boss. Durante la partita il gioco vi chiederà di pescare carte aura “positive” o “negative”. Nel primo caso, dovrete mettere le carte Aura a sinistra della plancia del Boss, nascondendo la parte nera della carta sotto la plancia stessa. Nel secondo caso (aura negativa), dovrete mettere le carte Aura a destra della plancia, con la parte gialla nascosta sotto di essa.





5. Prendete i Segnalini Preda riportati qui a lato. Se giocate in più di 3 giocatori, aggiungete un Segnalino Preda “Cuore” per ogni giocatore oltre il 3° (es. 1 segnalino in 4 giocatori, 2 segnalini in 5 giocatori ecc.). Girateli dal lato “Allo scoperto”, mescolateli, e impilateli sulla terza plancia, dove preferite ma non sul tracciato della pista (la prima plancia è sempre quella di partenza). Potete variare il livello di difficoltà della gara applicando le modifiche ai segnalini preda suggeriti nelle regole opzionali a pag 15.
6. Piazzate sul tavolo la classifica piloti corrispondente al numero di giocatori +1 (il boss), in caso giochiate in 6 o in 8 potete aggiungere l'estensione che trovate nella scatola rivolta sul 7° o sul 9° giocatore. In caso di partita a due giocatori leggete l'apposita sezione a pag. 14. Posizionate il casco del boss nella prima posizione rossa della classifica, dopodiché piazzate casualmente i caschi dei giocatori nelle posizioni rimanenti.
7. Prendete tutte le carte Aura, formate un mazzo, mescolatelo e mettetelo a faccia in giù vicino alla plancia del Boss. Fate lo stesso con le carte Assalto, ma mettetelo vicino alla classifica. Dopodiché, pescate una carta Aura negativa e mettetela a destra della Plancia del Boss. Pescate una carta Assalto e mettetela sotto la classifica.
8. Mescolate i mazzi Sprint e Rush come di consueto e posizionatevi sul tavolo in un punto facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.
9. Posizionate le macchine di tutti i giocatori e lo stand-up del Boss nella griglia di partenza, seguendo le posizioni della classifica. Ogni giocatore pesca 3 carte iniziale rosse e/o verdi in base alla sua posizione in classifica. **Che la caccia abbia inizio!**



## RISERVE DI ENERGIA

Se il percorso creato è più lungo di 6 plance, dovrete aggiungere dei segnalini energia al boss. Se il percorso è composto di 7 o 8 plance, dovrete mettere 1 segnalino Riserve di Energia sulla quinta plancia, se è composto di 9 o 10 plance un ulteriore segnalino energia nella settima plancia, se è composto di 11 o più plance un ulteriore segnalino energia nella nona plancia. Sconsigliamo percorsi più lunghi di 12 plance.



## COME SI GIOCA E COME SI VINCE

In Rush e Bash Monster Chase dovrete sconfiggere tutti insieme uno degli speciali mezzi di trasporto impossessati da spiriti misteriosi, che in gioco chiameremo “Boss”, prima che taglino il traguardo. Lungo la pista sono disseminati innocui spiritelli che il Boss cerca di catturare per ripararsi, l'unico modo per impedirlo è arrivare prima di lui sulle prede. Sarete aiutati nel vostro compito da una tecnologia chiamata “Connessione Spirituale” che permette lo scambio di azioni o punti movimento fra le macchine a patto che siano alla giusta distanza (vedi più avanti). Il boss, dalla sua, creerà aure positive o negative a seconda della situazione e talvolta potrà infuriarsi diventando ancora più minaccioso. Lo scopo del gioco è portare il Boss alla fine del round a 0 o meno Punti Vita prima che tagli il traguardo in modo da vincere la sfida, in caso contrario vince il Boss.

## ROUND DI GIOCO

Il gioco è diviso in Round. Ogni Round è diviso in 5 fasi:

- 1. AURE & ASSALTO** (Pag. 5) - Determinate quali saranno le aure del boss e il suo assalto per questo round;
- 2. TURNI DI GIOCO** (Pag. 6) - Eseguite nell'ordine di classifica il turno di ciascun giocatore e del boss;
- 3. CLASSIFICA** (Pag. 10) - Aggiornate la classifica come di consueto;
- 4. ASSALTO DEL BOSS** (Pag. 10) - Eseguite l'assalto del boss (se la carta assalto è presente);
- 5. FINE DEL ROUND** (Pag. 10) - Verificate se il Boss ha 0 Punti Vita o meno, in questo caso i giocatori hanno vinto! Altrimenti procedete al prossimo round di gioco come sopra, ripartendo dal punto 1. Se il Boss ha 1 o più Punti Vita e si trova oltre il traguardo è riuscito a scappare e la partita è persa.

## CARTE ASSALTO

Questa è la parte Sprint (Verde) della carta Assalto. Il Boss attiva questa parte quando è nella parte alta della classifica di gara.



Questa è la parte Rush (Rossa) della carta Assalto. Il Boss attiva questa parte quando è nella parte bassa della classifica di gara.

## FASE 1: AURE & ASSALTO



Questa Fase viene saltata nel primo turno di gioco: avete già fatto tutto durante la Preparazione.

In questa fase andremo ad aggiornare la plancia del Boss modificando le sue aure positive/negative e la sua carta assalto. Prima di tutto, scartate, se presenti, l'aura Negativa, la carta Assalto e una **sol**a carta Aura Positiva dalla plancia del Boss a. Quale Aura Positiva scartare è una decisione che dovete prendere tutti insieme.

Pescate una nuova carta Assalto e mettetela sotto la classifica. Pescate una carta Aura Negativa e mettetela a destra della Plancia del Boss. Leggete a voce alta il testo dell'Aura Negativa: i suoi effetti saranno attivi per tutto il round di gioco ed è bene che tutti i giocatori ne siano informati.



In ambedue i mazzi c'è una carta speciale chiamata "Caos". Quando ne pescate una, la nuova carta Assalto/Aura del turno non sarà una carta nuova, ma l'ultima carta scartata: ovvero il Boss avrà la stessa carta del turno precedente. Dopodiché dovrete rimescolare il resto delle carte Assalto/Aura e la carta Caos, a formare un nuovo mazzo da cui pescare in futuro.

La carta aura Negativa descrive effetti che indeboliranno i giocatori durante il loro turno di gioco. Finché tale carta rimane attiva, i giocatori sono costretti a giocare secondo le nuove regole. Le aure Negative non influenzano il Boss. Le carte aura Positive descrivono effetti positivi per i giocatori durante il loro turno di gioco: come le Negative, non influenzano il Boss. La carta Assalto viene utilizzata dal Boss nel caso peschi una stella o durante la fase 4.

Questa è la parte Positiva della carta Aura. Quando il Boss è caricato di aure Positive i giocatori ottengono bonus.



Questa è la parte Negativa della carta Aura. Quando il Boss è caricato di aure Negative i giocatori subiscono malus.



## FASE 2: TURNI DI GIOCO

Questa è la fase in cui sia i giocatori che il boss effettuano il loro turno, seguendo l'ordine riportato in classifica. In questa pagina trovate il turno di un Giocatore mentre a pag. 9 il turno del Boss.

**TURNI DI UN GIOCATORE** - Il turno del giocatore si svolge come un normale turno di Rush & Bash. Il giocatore gioca una carta, usa il potere della stella prima o dopo aver giocato la carta, pesca in base alla sua posizione in classifica e passa. Al posto di giocare una carta (vale solo per la carta principale e non per quella aggiuntiva giocata attraverso il potere della stella), il giocatore può fare una Manovra Avanzata o una sola delle manovre della connessione spirituale (Transfer Cognitivo, Cinetico o Astrale). Ricordate che durante il suo turno un giocatore è affetto da tutte le aure Negative/Positive del Boss. Inoltre, si applicano tutte le normali regole di una partita a Rush & Bash: attenzione a non colpire i vostri compagni con Missili o a non tamponarli! Vi farete comunque danni anche se siete alleati!

### IL TURNO DEL GIOCATORE IN BREVE

1. All'inizio del turno, se non avete carte in mano, potete pescarne una relativa alla vostra posizione in gara.
2. Se volete potete attivare il vostro Potere Stella.
3. Ora potete scegliere una delle opzioni qui di seguito:
  - Giocare una carta (come da regolamento base)
  - Eseguire una Manovra Avanzata (pag. 7)
  - **Se connesso** (pag. 7), eseguire un Transfer Cognitivo (pag.8), Cinetico (pag. 8) o Astrale (pag. 9).
4. Se non l'avete ancora fatto, potete attivare il vostro Potere Stella.
5. Pescate fino ad avere 3 carte in mano, secondo la vostra posizione in classifica. Se avete eseguito una Manovra Avanzata o un Transfer Astrale, **non** dovete pescare.
6. Se avete Segnalini Scudo, scartate uno Scudo (o una carta dalla vostra mano) (pag. 13).

## MANOVRA AVANZATA



A volte potete aver bisogno di un particolare effetto (Sterzata, Missile, Bomba o Riparazione) ma non l'avete in mano. In questo caso, vi viene incontro una Manovra Avanzata! Scartate due carte dalla vostra mano. Al posto degli effetti riportati sulle carte, utilizzate un effetto a vostra scelta oppure guadagnate due segnalini Scudo (vedi pag. 13). Se scegliete Stella, la vostra macchina va in testacoda (le regole sul testacoda sono spiegate nell'espansione Winter is Now! Se non l'avete, potete scaricare il regolamento dal nostro sito web). Dopodiché muovete la vostra macchina del valore di movimento più basso tra le due carte scartate. Alla fine del vostro turno **non** potete pescare carte: dovrete giocare il vostro prossimo turno con la carta che vi rimane.



**Esempio:** *E' il turno di Simona che vorrebbe giocare un missile per danneggiare il Boss ormai a pochi Punti Vita. Purtroppo non ha un missile in mano! Decide di giocare una Manovra Avanzata e scarta le due carte qui a lato. Al posto dei due effetti Riparazione e Sterzata, decide di fare un effetto Missile, lo applica danneggiando il Boss, dopodiché si muove di 3 caselle. Avendo utilizzato una Manovra Avanzata, Simona non pesca carte!*

## CONNESSIONE SPIRITUALE

Grazie ai nuovi potenti manufatti SPARKULLY 2000, le macchine in gara sono connesse tra di loro e possono passarsi tra di loro effetti o parte del loro movimento. Potete decidere di direzionare l'effetto della carta da voi giocata (*Transfer Cognitivo*) oppure tutto o parte del movimento (*Transfer Cinetico*) sulla macchina di un altro giocatore (una sola) **purché sia connessa con la vostra**, l'effetto o il movimento (e le conseguenze) si risolvono immediatamente. Potete in alternativa decidere di farvi passare una carta da un altro giocatore (*Transfer Astrale*) purché le vostre macchine siano connesse. Purtroppo l'energia della Stella non è infinita e viene utilizzata o per caricare il vostro Potere Stella o per dare energia alla Sparkully 2000. Due macchine sono considerate **connesse** se la distanza in caselle tra di loro è uguale o inferiore a **6 caselle meno** la somma dei livelli Stella di entrambe le macchine. Due macchine in due caselle adiacenti, sono a distanza 1, due macchine con una casella in mezzo sono a distanza 2 e così via. Se non potete tracciare un percorso di caselle contigue (ad esempio nel lago ghiacciato) non può esserci connessione.

**Importante! Ponte Spirituale:** Se una macchina è connessa ad altre due macchine, queste ultime sono considerate connesse tra loro anche se sono fuori dalla distanza di connessione.

**Attenzione:** Le macchine devono essere connesse **prima** di effettuare un transfer. Se utilizzate una Stella durante un transfer, può succedere che le macchine non siano più connesse dopo il transfer, ma l'azione è comunque valida. 7



**Esempio:** La macchina gialla e la macchina rossa hanno una connessione massima di 4 (6-2-0). La distanza tra di loro è pari a 4 quindi sono **connesse**. La macchina gialla e la macchina blu hanno una connessione massima di 3 (6-3-0). La distanza tra di loro è pari a 3 quindi sono **connesse**. Per la regola del Ponte Spirituale, la macchina rossa è considerata connessa con la blu in quanto tutte e due sono connesse alla gialla. La macchina verde **non è connessa** con le altre macchine: la sua connessione massima con la blu è di 2 (6-3-1) ma la distanza tra le macchine è di 4 caselle, mentre la sua connessione massima con la rossa è di 3 (6-2-1) ma la distanza tra le due vetture è di 5 caselle. Se la macchina verde fosse stata più vicina di una casella alla blu, sarebbe stata connessa e, per effetto del Ponte Spirituale, tutte le macchine sarebbero considerate connesse.

**TRANSFER COGNITIVO:** Giocate una carta. Una macchina connessa esegue l'effetto speciale della carta giocata dopodiché la vostra si muove del valore di movimento indicato sulla carta.

**Esempio:** E' il turno di Federico, il giocatore Nero. Le due macchine (nera e gialla) sono connesse. Federico gioca una carta (Riparazione 1) e decide di trasferire a Fabio l'effetto. Fabio ripara un danno e Federico muove la sua macchina di 1 casella.



**TRANSFER CINETICO:** Giocate una carta. Una macchina connessa a vostra scelta si muove di parte o di tutto il movimento della carta giocata; dopodiché attivate l'effetto speciale della carta sulla vostra macchina (opzionale) e muovetevi, obbligatoriamente, degli eventuali punti spostamento rimanenti dal transfer.



**Esempio:** *E' il turno di Fabio, il giocatore Giallo.*

*Le due macchine (nera e gialla) sono connesse. Fabio gioca una carta (Missile 5). Sia Federico (giocatore Nero) che Fabio sono rimasti indietro e hanno bisogno entrambi di guadagnare terreno. Fabio trasferisce a Federico 2 punti movimento e sposta subito la macchina nera di due caselle, dopodiché spara il missile rimuovendo il masso e si sposta delle rimanenti 3 caselle.*

**TRANSFER ASTRALE:** Potete chiedere ad un giocatore con la sua macchina connessa alla vostra, una delle carte che ha in mano, da giocare in alternativa ad una delle vostre. Attivate l'effetto della carta (se volete) ma invece di avanzare del valore movimento **teletrasportatevi** su una casella libera entro una distanza di caselle massima indicata dal valore di movimento della carta (con un teletrasporto non interagite con gli ostacoli sul percorso e potete cambiare corsia anche più di una volta). Alla fine del tuo turno **scarta tutte le carte che ha in mano e non pescare carte.**



**Esempio:** *E' il turno di Fabio, il giocatore Giallo. Purtroppo non ha né sterzate né missili in mano ma non vuole colpire il masso. Dato che le due macchine sono connesse, Federico si offre di passargli una carta Stella 4 attraverso il Transfer Astrale. Fabio accetta e gioca la carta passata: aumenta il suo livello della Stella di 1, dopodiché si teletrasporta di 4 saltando direttamente il Masso sulla pista e cambiando corsia!*

**Attenzione:** Non puoi mai trasmettere con la connessione spirituale il potere speciale del tuo pilota né puoi usarla insieme ad una Manovra Avanzata (o scegli una Connessione Spirituale oppure una Manovra Avanzata).

**TURNO DEL BOSS** - Il Boss in Monster Chase si comporta come un Bot del regolamento base di Rush & Bash ma con alcune modifiche. Quando il Boss si trova davanti a più scelte nel suo turno (ad esempio su come usare un effetto Sterzata), sceglie sempre secondo questa priorità:

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

Il Boss gestisce tutti gli effetti esattamente come un Bot (o come un FurBot se avete l'espansione



Winter is Now) tranne per l'effetto Stella. Quando il Boss gira una carta con l'effetto stella durante il suo turno, anziché muoversi di 2 caselle aggiuntive, esegue immediatamente l'azione indicata dalla carta assalto, se è presente (guardate Fase 4). Dopodiché scartate la carta assalto se presente e pescatene immediatamente un'altra. Dopo avere eseguito l'effetto, il Boss si muove normalmente in avanti del numero di caselle pari al valore di movimento della carta.

Se il Boss manda fuori pista un Pilota durante il suo turno, guadagna subito 1 Punto Vita.

**Attenzione:** Ci sono molte cose da fare per gestire il Boss. Le azioni durante il suo turno, le Aure Negative/Positive attive, le carte Assalto, il suo stato Normale/Furioso (vedi pag. 12). Vi consigliamo di eleggere ad inizio partita un **Custode del Boss** che avrà l'incarico di ricordare a tutti i giocatori gli effetti del Boss, di gestire l'aggiornamento delle carte Assalto/Aura e di muovere il Boss nel suo turno.

**Se state giocando con le aggiunte di Winter is Now!** Il Boss va in testacoda come una normale vettura. Se usa un effetto “Riparazione” ed è in testacoda si raddrizza altrimenti ripara un danno.

### **FASE 3: CLASSIFICA**

In questa fase, aggiornate la classifica come di consueto, posizionando i caschi sulla stessa in base alla posizione delle macchine e del Boss sul percorso.

### **FASE 4: ASSALTO DEL BOSS**

Se la carta Assalto è ancora presente (la carta Assalto può essere scartata per l'effetto di alcuni Poteri Stella dei giocatori), il Boss compie le azioni indicate sul lato della carta assalto corrispondente alla sua attuale posizione in classifica : verde o rossa. Il Boss le esegue nell'ordine stampato. Se può risolvere in più modi usa le stesse priorità di quando gioca la propria carta. Anche in questa fase, se il Boss manda fuori pista un pilota, guadagna 1 Punto Vita.

### **FASE 5: FINE DEL ROUND**

Se in questo momento il Boss ha 1 o più Punti Vita e si trova oltre il traguardo, è riuscito a scappare e la partita è persa. Altrimenti, se ha zero punti vita o meno, siete riusciti ad esorcizzarlo e la partita è vinta! Se il Boss ha 1 o più Punti Vita e non si trova oltre il traguardo, si procede al prossimo round di gioco, ricominciando dalla Fase 1.

## CONDIZIONI EXTRA FASE



In questo paragrafo analizzeremo delle situazioni che non sono propriamente legate ad una fase, ma si attivano sotto determinate condizioni che potrebbero apparire in partita in fasi diverse.

### SEGNALINI PREDA

I segnalini preda sono dei bonus disseminati sul percorso che vengono catturati appena un veicolo (Pilota o Boss) entra nella plancia dove sono stati posizionati.



**Se vi entra un pilota:** Alla fine dell'azione in cui siete entrati nella plancia che contiene i segnalini preda, ne girate 2 a caso dal lato "Allo Scoperto" al lato "Al Riparo". Se tra i segnalini che avete girato c'è quello con le due carte aura,  pescate due aure Positive e aggiungetele al Boss. Se tra i segnalini che avete girato ce n'è uno con il simbolo  scartate la carta Assalto del Boss (se presente). Se avete girato segnalini con i cuori, non ottenete Bonus ma impedito al Boss di curarsi quando entrerà nella Plancia.

**Eccezione :** Se ci sono esattamente due segnalini preda sul lato "Allo Scoperto" girane solo 1.

**Se vi entra il Boss:** Girate tutte le prede "Allo Scoperto" e contate il numero di cuori presenti. Il Boss garantisce di quell'ammontare di Punti Vita (non può mai andare oltre il massimo). Se tra i segnalini girati sono presenti simboli  il Boss li ignora. Dopodiché, sposta tutti i segnalini preda alla plancia successiva girandoli sul lato "Allo Scoperto" e mescolandoli fra loro.

**Esempio:** (partita a 6 giocatori, 6 segnalini Preda presenti) *Simona riesce nel suo turno a superare il Boss e ad entrare prima di lui nella plancia contenente le Prede. Ne gira due a caso e trova un cuore e un segnalino  Bene! Rimuove la Carta Assalto del Boss e il Boss non potrà curarsi di un cuore. Dopodiché è il turno di Fabio che riesce anche lui a superare il Boss e ad entrare prima di lui nella plancia contenente le Prede. Gira altre due Prede "Allo Scoperto" scoprendo un cuore e un doppio cuore: il Boss non avrà vita facile. E' ora il turno del Boss che gira una carta e, grazie al suo movimento, riesce ad entrare nella plancia contenente le prede. Gira le ultime due Prede "Allo Scoperto" presenti e trova un cuore e un segnalino . Si ripara subito di un Punto Vita. Dopodiché prende tutte le prede, le mescola dal lato "Allo Scoperto" e le mette sulla plancia successiva.*

**Attenzione:** Durante la partita può succedere di superare il Boss, entrare nella plancia contenente le Prede (chiamiamola A) e arrivare alla plancia successiva (B) prima che il Boss acceda alla plancia A spostando le prede nella plancia B. In questo caso, avete perso la possibilità di mettere al riparo le prede. Quando il Boss sposterà le prede nella plancia B, non potrete metterle "Al Riparo".



## STATO DEL BOSS: NORMALE / FURIOSO

All'inizio della partita il Boss entra in gioco nel suo stato Normale. Finché è in questo stato, il Boss ha i bonus riportati nell'area Verde. Questi bonus sono sempre attivi finché non si verifica la condizione riportata a lato: appena avviene questa condizione, il Boss diventa Furioso e i suoi Bonus cambiano in quelli riportati nell'area Rossa. Il Boss può tornare Normale se si verifica la condizione riportata nell'area Rossa. Per tenere traccia dello Stato del Boss dovrete utilizzare il segnalino apposito, lato verde, stato Normale, lato rosso, stato Furioso. I bonus riportati nell'area Sempre Attivi sono sempre attivi, indipendentemente dallo stato del Boss.

Esempio: (Boss scelto, TIR, inizia in stato Normale). E' il turno di Fabio. Usa una carta, spara un Missile al Boss infliggendogli un danno, muove e lo tampona, infliggendogli un secondo danno. Scatta la condizione e il Boss passa da Normale a Furioso. Ora è il turno di Simona che utilizza un Transfer Cinetico per passare 1 di movimento a Fabio (che tampona di nuovo il Boss infliggendogli un altro danno) dopodiché si ripara e scatta del rimanente movimento, superando il Boss e fermandosi poco più avanti. Ora è il turno di Federico che usa un Transfer Cognitivo su Simona per fargli giocare una bomba nella casella subito davanti al Boss, dopodiché si muove di 3 caselle. E' il turno del Boss. Siccome è in stato Furioso, guadagna subito due segnalini scudo. Dopodiché, Ilenia, l'attuale Custode del Boss, gira la prima carta del mazzo scoprendo una carta rossa Bomba 5. Il Boss sgancia la Bomba dietro di sé, proprio davanti a Fabio, quindi avanza di 5 colpendo la Bomba davanti a lui lasciata da Simona. Perde un segnalino Scudo ma continua ad avanzare grazie all'abilità Inarrestabile del suo stato Furioso. Avanza di altre 4 caselle ed entra nella plancia contenente le Prede. Le gira e si cura di 2 Punti Vita! Siccome ha recuperato almeno un Punto Vita, lo spirito del Bisonte che ha impossessato il TIR si tranquillizza e torna in stato Normale.



## SEGNALINI RISERVA DI ENERGIA



Non appena il Boss entra in una plancia con un segnalino “Riserva di Energia” recupera un numero di Punto Vita pari al numero di giocatori, dopodiché il segnalino viene rimosso. Se questo porta i suoi Punti Vita oltre il massimo stabilito a inizio partita, il Boss riesce a scappare e i giocatori perdono la partita. State attenti: i segnalini Riserva

di Energia non possono essere disattivati in nessun modo. Il Boss usa il segnalino “Riserva di Energia” prima di mangiare eventuali Segnalini Preda presenti.



## SEGNALINI SCUDO: QUESTI SCONOSCIUTI

Nella scatola troverete 8 Segnalini Scudo a doppia faccia. Uno scudo rappresenta una riserva di energia extra che può essere usata in modo offensivo o difensivo.



Durante la partita la vostra macchina potrà avere uno o due scudi: girate il segnalino rispettivamente sul disegno con uno o due scudi a seconda di quanti ne avete guadagnati e scartate il segnalino se rimanete a zero scudi. Tenete il segnalino sulla vostra scheda Pilota in modo che sia visibile a tutti i giocatori. Un pilota non può **mai** avere più di due scudi. Potete guadagnare due segnalini Scudo utilizzando una Manovra Avanzata (vedi pag. 7).

In **qualsiasi** momento potete spendere uno scudo per:

- Fare 1 danno extra nel momento in cui state infliggendo danni (anche a causa di tamponamenti o esplosioni causate da voi) **oppure**
- Prevenire 1 danno che state per subire da una fonte (ad esclusione del potere della stella di 3° livello).

Alla fine del vostro turno, dopo aver pescato carte, **dovete** sempre scartare uno scudo se ne avete. Potete decidere, in alternativa, di scartare una carta dalla vostra mano invece di perdere lo scudo.

I Bot possono guadagnare Segnalini Scudo solo utilizzando l'effetto Power Up dell'espansione Winter is Now! I Boss guadagnano segnalini Scudo con le loro abilità segnate sulla Scheda del Boss e attraverso alcune carte Assalto. Sia i Bot che i Boss spendono un segnalino scudo alla prima occasione possibile (quindi non appena stanno per infliggere o subire danni). Inoltre non avendo una mano di carte non possono conservare lo scudo alla fine del loro turno. L'icona utilizzata per identificare i segnalini scudo è: 

**Se state giocando con le carte di Winter is Now!** la carta Power Up cambia regole! Quando utilizzate una carta Power Up, guadagnate immediatamente due scudi o li fate guadagnare al vostro compagno se state usando un Transfer Cognitivo. Potete usare queste regole sui segnalini scudo anche in una normale partita a Rush & Bash.



## VERSIONE A DUE GIOCATORI

Nelle partite a 2 giocatori si utilizza un Drone in aiuto dei piloti. Eseguite il setup prendendo una classifica da 4 (due giocatori, un Drone e il Boss). Dopo aver scelto i vostri piloti, scegliete una terza macchina, quest'auto sarà il Drone. Il Drone si comporta come un Bot (o come un Furbot se avete Winter is Now!). Avrà una mano di carte (limitata ad 1 sola carta), userete la sua scheda e prenderete voi le decisioni per lui. Avendo zero stelle contribuisce costantemente per tre caselle alla distanza di connessione con le altre macchine. All'inizio della partita pescate una carta dal mazzo corrispondente alla posizione in classifica del drone e mettetela vicino alla sua scheda pilota. Questa è la sua mano di carte. Alla fine del suo turno, egli ripristina la mano secondo le normali regole fino a ritornare ad 1 carta. Durante il turno del Drone, questo può usare i poteri della Connessione Spirituale, inoltre può usare il potere Stella della sua scheda scaricando le stelle di un altro pilota connesso.

## RUSH & BASH: TEAM RACING

In questa modalità di gioco i piloti concorrono ad una gara di Rush & Bash ma giocano a squadre, dette scuderie. Prima di iniziare la partita dovrete decidere se le scuderie saranno formate da 2 o più giocatori ciascuna, ma sempre in numero uguale.

**Attenzione:** consigliamo di giocare questa modalità in numero pari di giocatori in modo da renderlo totalmente equo, in caso vogliate giocare in numero dispari la squadra più piccola avrà un pilota in più governato dai giocatori della scuderia. Questo pilota segue le normali regole come se fosse un giocatore in più, ma ha la sua mano carte è visibile a tutti i giocatori, compresi quelli delle scuderie avversarie.

**PREPARAZIONE:** Dopo aver preparato il circuito e deciso le scuderie, sedetevi attorno al tavolo in modo che i giocatori di ogni scuderia siano vicini. Estraiete a caso una scuderia, quella scuderia sceglie una scheda pilota tra quelle disponibili; poi andando in senso orario ogni altra scuderia ne sceglie una. Dopodiché partendo dall'ultima scuderia che ha scelto e andando in senso antiorario, di nuovo tutte le scuderie sceglieranno un'altra scheda pilota. Continuate finché ogni scuderia ha il corretto numero di schede pilota, a questo punto ogni scuderia deciderà a chi assegnare ogni scheda pilota. Partendo dall'ultima scuderia che ha scelto l'ultima scheda pilota e andando in senso antiorario ogni scuderia piazzerà un casco pilota a sua scelta e la macchina corrispondente in una



posizione a sua scelta della classifica. Dopodiché partendo dall'ultima scuderia che ha piazzato il casco si fa la stessa operazione in senso orario e così via fino a quando saranno stati posizionati tutti i caschi.

**Alternativa:** Se dopo questa spiegazione avvertite mal di testa e senso di vertigine, potete sorteggiare sia le schede pilota per ogni scuderia che i caschi che andranno a occupare ogni posizione in classifica partendo dall'ultimo in classifica verso il primo.

**REGOLE IN GARA:** Durante il turno dei tuoi compagni di scuderia, puoi ignorare gli effetti e il danno ricevuto dai poteri stella (anche di 3° livello: questo sovrasta le regole cattiveria pura indicate nel manuale dell'espansione Winter is Now).

I concorrenti di una scuderia hanno una connessione spirituale tra di loro (e tra loro soltanto) identica a quella della modalità cooperativa e possono usare Transfer Cognitivo, Transfer Cinetico e Transfer Astrale.

**Se state usando l'espansione Winter is Now!** i vostri compagni di scuderia non sono considerati avversari ai fini di decidere chi riceve una Magic-Nitro. Inoltre, una volta per turno prima o dopo un'azione, se due piloti sono connessi possono decidere di donare una Magic-Nitro all'altro o scambiare le loro Magic-Nitro.

**CLASSIFICA FINALE:** Quando un pilota taglia il traguardo, si finisce il round come di consueto e si aggiorna la classifica. Calcolate poi i punti di ciascuna scuderia sommando le posizioni dei piloti nella classifica. I piloti della scuderia con il totale più basso sono considerati i vincitori. In caso di parità vince la scuderia il cui ultimo pilota è più avanti in classifica.

## **REGOLA OPZIONALE: LIVELLO DI DIFFICOLTÀ**

Per variare la difficoltà di una sfida a Monster Chase, applicate queste modifiche alla pila dei segnalini preda.

- Se volete una gara più facile, sostituite il segnalino doppio cuore con un segnalino cuore oppure un segnalino cuore con un segnalino cuore/rimuovi carta assalto.
- Se volete una gara un po' più difficile, sostituite un segnalino cuore con uno doppio cuore, oppure sostituite il segnalino rimuovi carta assalto con un cuore/rimuovi carta assalto.
- Se volete una gara ardua, aggiungete un segnalino cuore, o addirittura uno doppio cuore.

## NUOVE PLANCE!

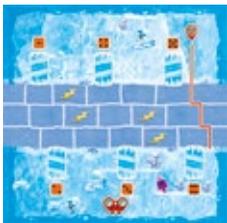
Rush & Bash Monster Chase introduce 4 nuove plance da utilizzare all'interno dei vostri circuiti, anche nelle normali modalità di gioco! Due plance, la 17 e la 18, necessitano dell'espansione Winter is Now! per essere giocate. Abbiamo inserito una partenza sul ghiaccio (17-A) per permettervi di creare circuiti composti unicamente da plance innevate. Come di consueto, andiamo a spiegare gli effetti speciali del lato B delle plance.

### 17B: STRETTOIA DEGLI YETI



In questo canyon ghiacciato gli yeti si divertono a spaventare i passanti con le loro smorfie. Quando passi sopra una casella col fulmine, che sia il tuo turno oppure no, tira un dado pista. Se fai 4 o meno col dado, scarta subito tutte le carte che hai in mano. Se è il tuo turno, a fine turno non pescare carte. Il Boss non tira mai il dado pista su questa plancia: hanno più paura gli yeti di lui che lui degli yeti

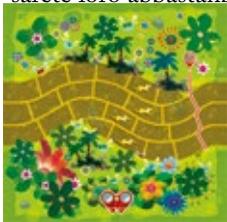
### 18B: VALLE DEGLI SPECCHI RIFLETTENTI



In questo canyon di ghiaccio purissimo le immagini sono riflesse in modo bizzarro e quella che sembra un'uscita è solo un altro ingresso: perdersi è più facile di quanto uno possa credere. Posizionate il corridoio in modo che il checkpoint sia vicino alla plancia successiva nel senso di marcia. Quando uscite da una casella col fulmine, che sia il vostro turno oppure no, tirate un dado pista, posizionate la vostra macchina nella casella specchio corrispondente al risultato e continua il tuo movimento da lì.

## 19B: FORESTA DEGLI SPIRITI GIOCOSI

Sotto gli alberi di questa giungla, pucciosi e allegri animaletti potrebbero portarvi un dono, se sarete loro abbastanza simpatici. Alla fine del vostro turno, se siete fermi in una casella col fulmine,



prendete la prima carta di un mazzo a vostra scelta e mettetela sotto la vostra scheda in modo che sia visibile l'effetto speciale. Durante il vostro turno (anche nel mezzo di un'azione), potete scartare la carta sotto la Plancia per attivarne l'effetto speciale. Se la vostra macchina subisce danni prima di aver utilizzato questa carta, dovete scartarla, perdendo la possibilità di usarla. Gli spiriti hanno paura del Boss: questa plancia non ha effetto su di lui.

## 20B: MASSI ROTOLANTI

In cima a questa irta salita ci sono grosse pietre in bilico. Posizionate il corridoio in modo che il checkpoint sia vicino alla plancia successiva nel senso di marcia. Alla fine di un'azione in cui siete passati sopra ad almeno una casella col fulmine, tirate un dado pista. Dopodiché, se tra voi e il checkpoint non è presente un macigno, mettete un macigno nella prima casella libera prima del checkpoint.



- Se hai fatto 1-3, il prossimo macigno che si trova di fronte a te (se ce n'è uno) si attiva.
- Se hai fatto 4, non succede nulla.
- Se hai fatto 5+, scegli un macigno presente su questa plancia. Quel macigno si attiva.

Se è il Boss ad attivarlo, sceglie il macigno che si trova più avanti e che non sia sulla sua corsia. Quando un macigno si attiva, girate la prima carta del mazzo Rush (rosso). Quel macigno rotola in direzione opposta al senso di gara di un numero di caselle pari al valore della carta girata. Se un macigno che rotola entra in una casella con una bomba, la fa esplodere e il macigno viene distrutto. Se entra in una casella con una macchina, le fa 1 danno e continua la sua corsa (entrando nella prima casella libera successiva se ha finito i movimenti). Se entra in una casella con un macigno, entrambi i macigni vengono distrutti.



## MODIFICHE ALLE PLANCE LATO B IN VERSIONE MONSTER CHASE

Alcune plance speciali hanno regole diverse qualora le giochiate in una partita a Monster Chase. Le plance speciali non elencate di seguito funzionano normalmente.

**11B / 12B - ATTRAVERSAMENTO DEI BRUTTI MUS:** Il grugnoso spinato ha un timore reverenziale nei confronti del Boss. I giocatori non possono attivare il grugnoso spinato e quando è il Boss ad attivarlo, lo muove in modo che:

1. Non sia più avanti di lui sulla stessa corsia.
2. Faccia più danni possibile.
3. Sia sulla sua stessa corsia, dietro di sé.
4. In caso ci siano ulteriori indecisioni tra due o più orme dopo i punti 1, 2 e 3, l'ultimo giocatore in classifica decide.

**04B / 08B - FRANA:** Se il Boss deve mettere un macigno, sceglie la casella con questa priorità:

1. Contiene una macchina.
2. Vuota dietro di lui e sulla sua corsia.
3. Vuota dietro di lui.
4. Vuota davanti a lui, non sulla sua corsia.
5. Contiene un macigno.
6. Contiene una bomba.
7. Vuota davanti a lui.
8. In caso di ulteriore parità tra 2 o più caselle, sceglie quella più avanti.

**13B - FORESTA INNEVATA:** Il Boss non fa mai cadere la neve.

**15B - ARCO DEI PINGUINI:** Il mostro piazza le 1, 2 o 3 Lastre di Ghiaccio allo stesso modo in cui un FurBot usa l'effetto Pistola Congelante, ma assumendo che faccia 6 col dado.

**16A - LAGO CHIACCIATO:** Il Boss non può mai cadere in acqua. Se sta per cadere, "salta" alla prossima casella libera lungo la sua corsia.

**16B - CRESTA DI GHIACCIO:** Se il Boss cade nel vuoto, riappare immediatamente nella prima casella libera prima del checkpoint della plancia 16B (anche se è caduto nel vuoto prima del checkpoint stesso).

## 14 BOSS DI MONSTER CHASE

**IL TR:** In questa vecchia motrice di camion ha trovato albergo lo spirito di un antichissimo bisonte bianco. Il camion è tenace e sa difendersi bene. Lo spirito che lo anima si infuria se subisce troppi danni in poco tempo, caricando alla cieca tutto ciò che gli si para davanti finché non riesce a trovare un po' di sollievo. Cercate di distribuire i vostri colpi nel tempo, ma non dategli troppa corda oppure non riuscirete a fiaccarlo.

**LA MOTO:** Lo spirito di un falco ha preso possesso di questa nuovissima motocicletta da strada. Il rapace è agile ed ha sete di velocità: se non riesce a mangiare la strada, s'infuria e diventa una saetta che schiva ogni ostacolo. La moto vi costringerà ad una gara d'inseguimento. Non è particolarmente robusta ma riuscirà a catturare molte prede.

**JEEP MILITARE:** Questo vecchio relitto bellico ha attirato la curiosità dello spirito di una tigre dai denti a sciabola. Questo mostro sarà molto aggressivo, e riuscirà ad infliggervi molti danni. Come ogni grande predatore, la lotta lo esalta e se qualcuno di voi andrà fuori pista diverrà ancora più pericoloso. Ma come ogni gattone, si stuferà presto di giocare con voi. Provate a difendervi abbastanza da contrastare la sua potenza di fuoco, altrimenti considerate l'idea di andare fuori pista un po' più spesso e usare i poteri stella per contrattaccare, ma attenzione a non permettergli di ripararsi troppo in questo modo.

**LOCOMOTIVA:** Non è chiaro quale sia la natura dello spirito che ha rianimato questa locomotiva a vapore. Forse è un toro, oppure un rinoceronte, ma secondo Mara Frost si tratta di un'antica bestia mitologica. Il treno è lento e inesorabile: nulla riesce a fermarlo, e andargli addosso è come sbattere contro un muro di ghisa. Il problema è che se va sotto sforzo la sua fornace diventa un inferno che lo lancia ad alta velocità finché non raggiunge la testa della gara. Questo è probabilmente l'avversario più duro. Stargli davanti è rischioso, tamponarlo è pericoloso. Se lo tenete nella parte bassa della classifica sarà difficile fargli danni, e arriverà lentamente alla meta. Se gli date corda, però, correte il rischio che diventi un proiettile infuocato che distrugge tutto ciò che tocca.

Il "vaso sbragiato" aperto dal Pirata Barbarossa non è altro che l'urna cineraria contenente gli spiriti degli animali da compagnia dell'antico Re Stregone dei Brutti Musi.

**ROUND****1. Aggiorna il Boss:**

Scarta l'Aura Positiva e l'Aura Negativa.  
 Scarta la carta Assalto.  
 Pesca una Aura Negativa e una carta Assalto.

**2. Gioca in ordine di Classifica.****3. Aggiorna l'ordine di Classifica.****4. Esegui Assalto del Boss (se presente).****5. Verifica Vittoria/Sconfitta.****TURNO DEL PILOTA****1. Se non hai carte, pescane una.****2. Se vuoi puoi attivare il tuo Potere Stella.****3. A scelta:**

- Gioca una carta
- Esegui una Manovra Avanzata
- **Se connesso**, esegui un Transfer Cognitivo, Cinetico o Astrale.

**4. Se non l'hai ancora fatto, puoi attivare il tuo Potere Stella.****5. Pesca fino ad avere 3 carte in mano.****6. Se hai Segnalini Scudo, scarta uno Scudo (o una carta).****BOSS****Quando si cura il Boss?**

- Quando un Pilota va fuori pista nel turno del Boss o durante la Fase 4 del Round. *(1 Punto Vita)*
- Quando arriva alla Plancia delle Prede. *(1 Punto Vita per ogni cuore rivelato)*
- Quando arriva ad una Riserva di Energia. *(1 Punto Vita per ogni giocatore)*

**AZIONI DEL PILOTA****1. Manovra Avanzata:** Gioca due carte, scegli l'Effetto, muovi del valore più basso. Non pescare.**2. Transfer Cognitivo:** Passa l'Effetto al giocatore connesso, poi muovi.**3. Transfer Cinetico:** Passa parte (o tutto) del movimento al giocatore connesso, poi applica l'effetto e muovi (se rimane movimento).**4. Transfer Astrale:** un giocatore connesso ti passa una carta. Giocala. Scarta tutta la tua mano. Non pescare.**SEI CONNESSO SE SEI ENTRO  
6 MENO IL POTERE STELLA DELLE VETTURE**

Una produzione **Red Glove Edizioni - Prima Edizione - 2017**

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

**Game Design:** Erik Burigo

**Illustrazione & Grafica:** Guido Favaro

**Impaginazione:** Fabio Lupetti

**Revisione:** Simona Lombardo

**Direzione Produzione:** Federico Dumas

Red Glove garantisce che nessun animale è stato maltrattato o "arrotato" durante la creazione di questo gioco. Gli spiriti animali che ci hanno aiutato nella realizzazione dei Boss sono spiriti liberi che si sono offerti senza alcun incantesimo di costrizione.