

RUSH OUT

Les règles

Histoire :

Vous incarnez un groupe d'explorateur à la recherche de trésors perdu afin de les exposer au monde entier.

Pleins de fougue et de courage, vous entrez dans la pyramides sans savoir si vous retrouverez le chemin de la sortie. Prenez garde, votre temps est compté et les trésors que renferme cette pyramide ne sont pas seuls,....

Nombre de joueurs

1-4

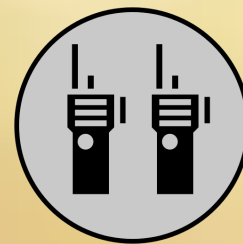
Durée :

20-40min

Matériel :



1 jeton premier joueur



4 jetons talkie-walkie



4 tuiles explorateurs



6 tuiles Momies



6 tuiles pièges



3 tuiles sarcophages



6 tuiles trésors



8 tuiles écritures



1 tuile sortie



12 tuiles équipements



12 tuiles actions spéciales

But du jeu :

Sortir de la pyramide en remplissant les conditions de victoire de la pyramide choisie.

Les conditions de victoire

Les explorateurs doivent être sur la tuile sortie (ou sur la même tuile que l'explorateur possédant la sortie), disposer ensemble de 4 écritures différentes et 4/5/6 trésors.

Pyramide 1 = 4 écritures différentes + 4 trésors

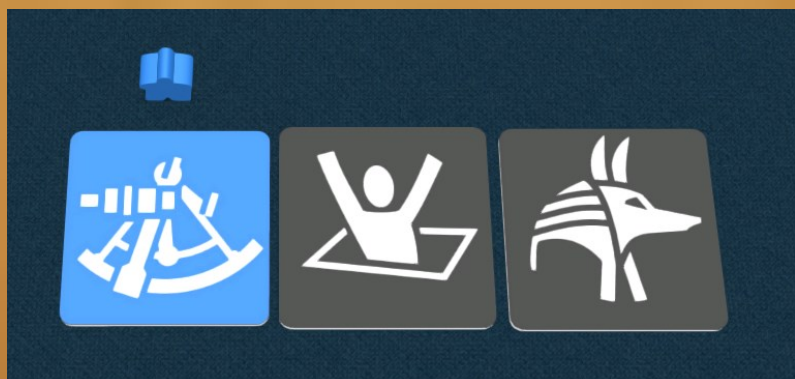
Pyramide 2 = 4 écritures différentes + 5 trésors

Pyramide 3 = 4 écritures différentes + 6 trésors

(les trésors sont aux choix)

Mise en place :

- 1) Choisir une pyramide et prendre les cartes correspondantes
- 2) Mélanger les tuiles de la pyramide face cachées
- 3) Construire la pyramide *(suivre les étapes de construction indiquée sur les cartes de la pyramide choisie)*
- 4) Mélanger les équipements
- 5) Mélanger les actions spéciales
- 6) Choisir son explorateur et prendre son pion ainsi que ses tuiles
- 7) Distribuer 3 équipements par joueur
- 8) Garder uniquement 2 équipements / joueur
(Les autres sont remis et remélangés dans une pile face cachée)



9) Distribuer 2 actions spéciales par joueur (les autres formes une pile face visible)

10) Chaque joueur place ses tuiles d'actions basiques et d'actions spéciales face visible ainsi que son jeton talkie-walkie sur sa tuile d'explorateur

11) Désigner le premier joueur (*le dernier à avoir voyagé*) -> *il prend le jeton torche*

12) Mettre le compteur de tour à :

1 joueur = 30 tours

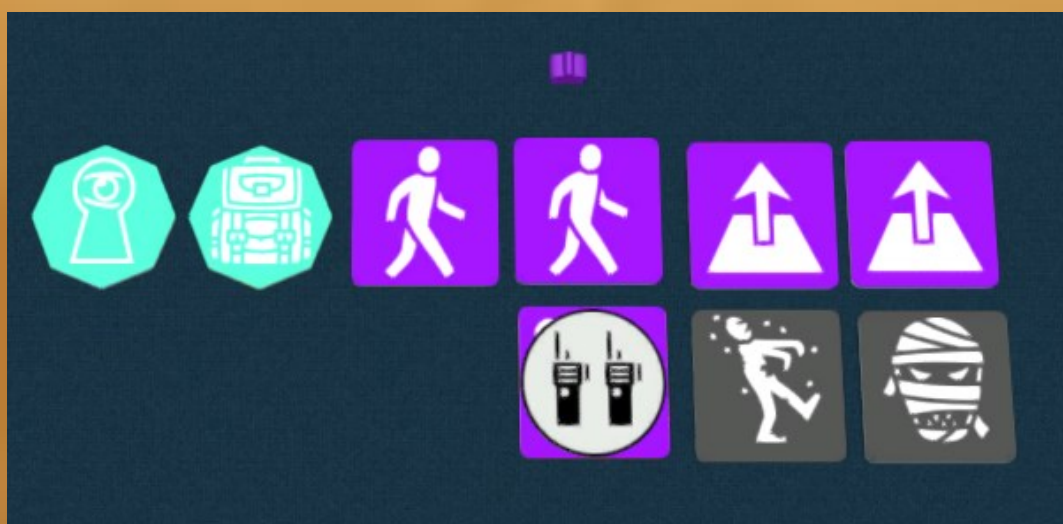
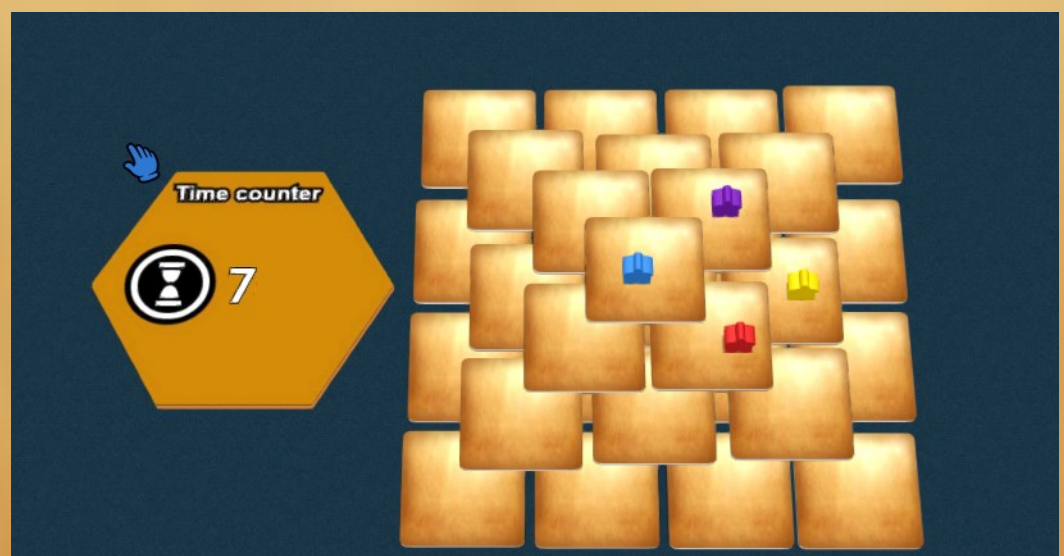
2 joueurs = 15 tours

3 joueurs = 10 tours

4 joueurs = 7 tours

13) Pour le premier tour chaque joueur pose son pion explorateur à un endroit de la pyramide

14) Commencer l'exploration



Déroulement de la partie

Chaque joueur joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

Lorsque c'est le tour d'un joueur il dispose de 3 points d'actions à dépenser parmi les actions basiques et ses actions spéciales
(un joueur doit retourner 3 tuiles d'actions)

(Un joueur peut décider de retourner une tuile d'action et ne pas en réaliser son effet)

Pour pouvoir interagir avec une tuile, il faut que celle-ci ne soit PAS en contact avec une tuile supérieur. *(sauf se déplacer qui est bien évidemment autorisé)*

Les actions basiques

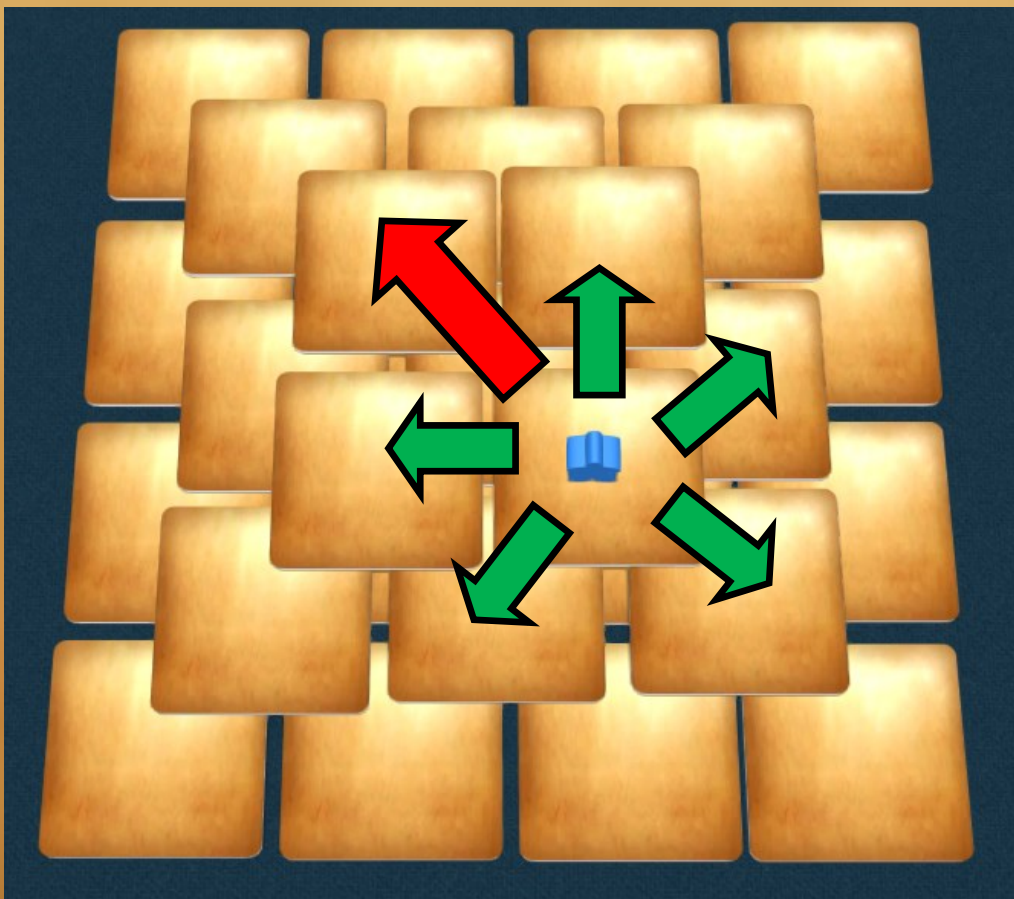
Les actions basiques sont disponibles pour tous les joueurs

Action 1 : Se déplacer

Déplacez un explorateur d'une tuile.

- Pour pouvoir se déplacer d'une tuile à l'autre dans un même étage, il faut que celles-ci aient un côté en commun *(donc pas de diagonale)*

- Pour pouvoir se déplacer d'un étage à l'autre, il faut que les tuiles soient en contact l'une avec l'autre.



Action 2 : Révéler

Révélez la tuile sur laquelle se trouve l'explorateur.

- Lorsque l'on révèle une tuile on en applique son effet immédiatement
(Il est interdit de révéler une tuile qui est encore en contact avec une tuile supérieur)

Les effets des tuiles :

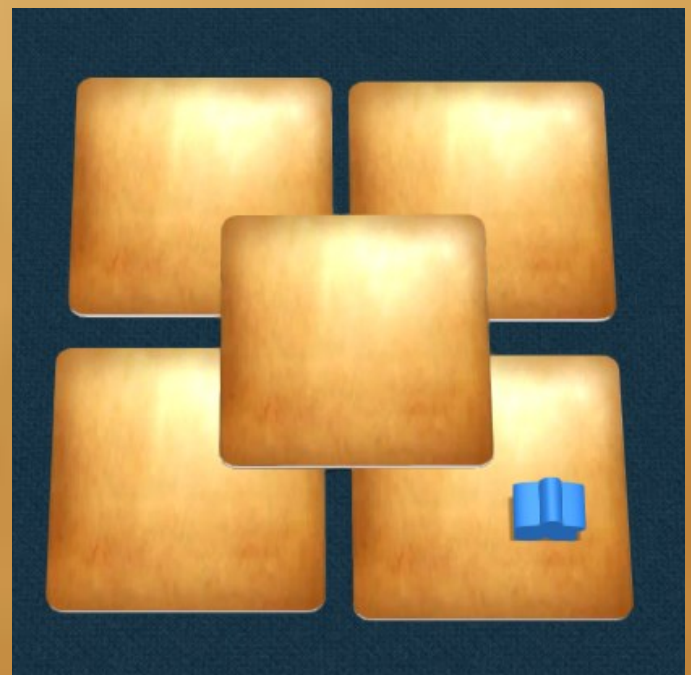
- Tuiles Momies et Pièges : perdez immédiatement 2 tours (*sur le compteur de tour*)
- Tuiles sarcophages : perdez immédiatement 3 tours (*sur le compteur de tour*)
- Tuiles Trésors : gagnez immédiatement 1 tour (*sur le compteur de tour*)
- Tuiles Écriture : rien ne se passe
- Tuile Sortie : rien ne se passe

OUI



On peut révéler

NON



On ne peut PAS révéler

Les actions spéciales

Les actions spéciales sont différentes pour chaque joueur et peuvent être réalisées une fois par tour. Lorsqu'un joueur réalise une action spéciale, il retourne la tuile correspondante et la défaussera en fin de tour

1) Observer

Regardez une tuile sur laquelle on se trouve puis la remettre face cachée.

(la tuile n'est donc pas révélée)



3) Contourner

Déplacez votre explorateur et la tuile sur laquelle il se trouve, en bas de la pyramide

(il ne peut pas y avoir de tuiles en dessous n'y au dessus lors du remplacement de la tuile)

(si un autre explorateur est présent sur la tuile avec vous lorsque vous réalisez cette action, alors vous le déplacé avec vous).

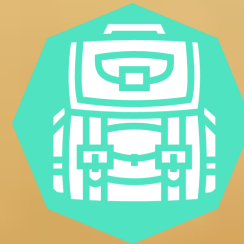


**Chaque action coute
1 point d'action
pour être réalisées !!!**

2) Récupérer / Echanger

Retourner face visible un équipement utilisé d'un explorateur. OU
Remplace un équipement utilisé d'un explorateur par un autre pris au hasard dans la pioche

(cette action peut être effectuée sur soi-même ou à maximum 1 déplacement de distance)



4) Protéger

Eviter la perte de tour

(cette action ne peut être réalisée que pour se protéger soi même)

(cette action est utilisée en réaction à la révélation d'une tuile. Il vous font donc disposer encore d'au moins 1 action pour pouvoir la réaliser)



5) Copier

Copiez une action spéciale encore visible d'un autre explorateur

(cette action ne fait pas utiliser l'action spéciales copiée)



6) Rejoindre

Rejoignez la tuile sur laquelle se trouve un autre explorateur



La communication

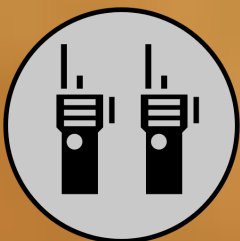
Tout au long de la partie, il est INTERDIT de se parler !

Lorsque c'est le tour d'un joueur il peut néanmoins énoncer les actions qu'il réalise afin que cela soit plus facile à suivre pour ses partenaires

Il existe 2 manières de pouvoir communiquer :

- 1) Lorsque TOUS les joueurs sont sur la même tuile, il est autorisé de parler
- 2) Lorsqu'un joueur utilise et défaisse son talkie-walkie

Talkie-Walkie



Chaque joueur dispose en début de partie d'un talkie-walkie. Il peut l'utiliser à tous moments, ce qui déclenche une discussion de groupe.

Une fois la discussion terminée le talkie-walkie est défaisé et le joueur ne pourra donc plus déclencher d'autre discussion dans la partie.

Fin de partie

Les joueurs disposent de x tours pour arriver à sortir de la pyramide

Nombre de tours :

- 1 Joueur = 30 tours
- 2 Joueurs = 15 tours
- 3 Joueurs = 10 tours
- 4 Joueurs = 7 tours

Il y a deux possibilités pour clôturer une partie :

1) Les explorateurs sont sur la tuile sortie (ou sur la même tuile que l'explorateur possédant la sortie) et réunissent les conditions de victoires

=> Bravo c'est gagné !!!

2) Le compteur de tour est à zéro au début d'un tour = c'est perdu, recommencez !

→ Attention : Si un joueur doit subir des dégâts, lorsque le compteur de tour est à zéro, il fait perdre toute l'équipe immédiatement

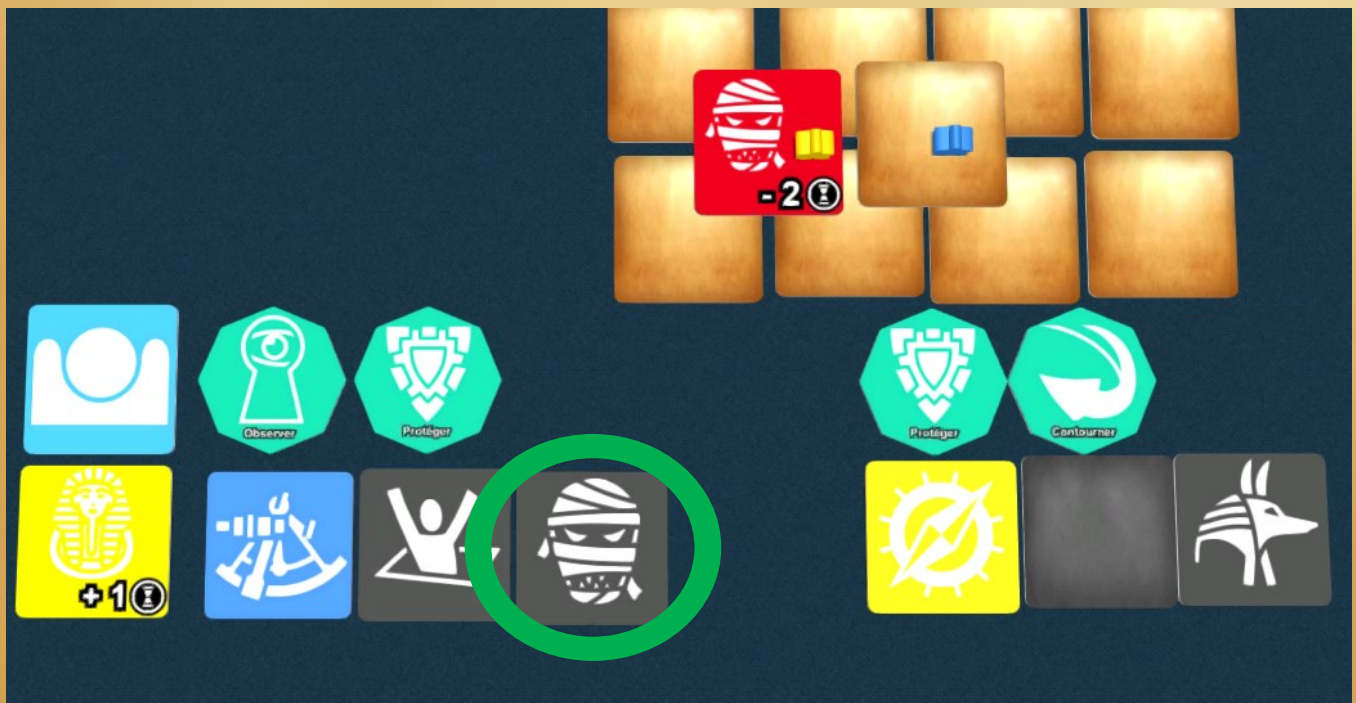


Utiliser un équipement

Lorsqu'un explorateur révèle une tuile lui faisant perdre des tours,
(*momies, pièges, sarcophages*) :

- il peut utiliser un équipement avec le même symbole que la tuile révélée et ainsi se protéger de celle-ci. (*il doit pour se faire retourner face cachée l'équipement qu'il vient d'utiliser*)

- il peut aussi se faire aider d'un autre explorateur à 1 déplacement de distance maximum.



Lors du tour de l'explorateur jaune, celui-ci révèle une tuile momie dont il ne sait pas s'occuper avec ses équipements. Heureusement l'explorateur bleu se trouve à 1 déplacement de distance et décide de lui venir en aide en utilisant son équipement et ainsi éviter la perte de tour.

Phase d'un tour de jeu

Il existe 7 phases qui composent un tour de jeu complet

1) Le jeton premier joueur passe au joueur suivant. (On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre)

2) Descendre le compteur de tour de 1. Attention à ne pas l'oublier :)

3) En commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque explorateur réalise 3 actions parmi celle qui lui sont disponibles. (un explorateur **DOIT** réaliser 3 actions)



- 4) VÉRIFIER SI LES CONDITIONS DE VICTOIRE SONT REMPLIES**
- 5) CHAQUE JOUEUR RÉCUPÈRE SES ACTIONS BASIQUES**
- 6) LES ACTIONS SPÉCIALES FACE CACHÉE, SONT DÉFAUSSÉES ET REMPLACÉES PAR DE NOUVELLES**
- 7) DÉBUT D'UN NOUVEAU TOUR**

- PHASES D'UN TOUR DE JEU :**
- 1) LE JETON PREMIER JOUEUR PASSE AU JOUEUR SUIVANT**
- 2) DESCENDRE LE COMPTEUR DE TOURS DE 1**
- 3) EN COMMENÇANT PAR LE PREMIER JOUEUR, CHAQUE EXPLORATEUR RÉALISE 3 ACTIONS PARI MI CELLES QUI LUI SONT DISPONIBLES**

ACTIONS BASIQUES

- SE DÉPLACER
- RÉVÉLER

ACTIONS SPÉCIALES

- PROTÉGER 
- OBSERVER 
- RÉCUPÉRER / ÉCHANGER 
- CONTOURNER 
- REJOINDRE 
- COPIER 

4) Vérifier si vous remplissez les conditions de victoires. Tout dépend de la pyramides que vous êtes entrain de réaliser. ==> si vous remplissez toutes les conditions de victoire, bravo vous avez gagné :)

5) Chaque joueur récupère ses actions basiques. (elle sont retournées face visible)

6) Les actions spéciales face cachée, sont défaussées et remplacées par de nouvelles.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur pioche de nouvelles actions spéciales dans la pile afin dans avoir 2 devant lui. Si il n'y a plus d'actions spéciales, alors, on remélange les actions spéciales défaussées.

7) Début d'un nouveau tour

Utiliser les aides de jeu :)



Variante pour débiter

- Il existe 3 tuiles supplémentaires sortie que l'on peut rajouter et les faire remplacer les tuiles sarcophages. Rajoutez en 1-2-3 en fonctions de la difficulté voulue.

- Il vous est possible de retirer les jetons talkie-walkie et de pouvoir parler durant toute la partie

- Rajoutez-vous plus de tours en début de partie :)

Partie découverte

Pour votre partie de découverte, commencez la partie avec « +5 » au compteur de tour et remplacez une tuile sarcophage par une tuile sortie (vous aurez donc 2 tuiles sorties et 2 tuiles sarcophages dans la pyramide)

1 joueur

Lorsque vous jouez seul => enlever les actions spéciales « copier » et « rejoindre » ainsi que le talkie-walkie.

FIN DES REGLES

Pour l'éditeur

Pyramides évolutives

Les pyramides évolutives changeront les conditions de victoire mais en les réalisant les joueurs débloqueront un équipement spécial pour leur futures parties

Pour intégrer les équipements débloqués il suffira aux joueurs, lors de la phase de mélange des équipement, d'enlever un équipement « basiques » et de le remplacer par un équipement « évolué ».



Pour l'éditeur

Encore plus de pyramides

D'autres pyramides ont déjà été créées avec des conditions de victoire variées, afin de montrer le potentiel du jeu.



Pour l'éditeur

Encore plus de tuiles

D'autres tuiles ont été rajoutées dans le set de base afin de proposer plus de rejouabilité et de défi aux joueurs.

Les tuiles seront débloquées une fois qu'une pyramide est finie (ex : la pyramide 1 débloque 4 tuiles spécifiques (*deux set de deux tuiles*) pour la pyramide 1)

En fonction de la pyramide, les nouvelles tuiles viendront en remplacer d'autres.

Il faudra veiller à échanger les tuiles équipements en début de partie en fonction des tuiles présentes dans la pyramide.

Les tuiles piège



L'éboulement

Le joueur se retrouve bloqué sur cette tuile. Il peut s'en sortir grâce à l'action « rejoindre » OU lorsqu'un autre joueur viendra sur sa tuile



Le portail

Lorsque cette tuile est révélée elle se retourne immédiatement face cachée (sauf si le joueur dispose de l'équipement adéquat)



Le rassemblement

Tous les joueurs sont immédiatement attirés sur cette tuile

Les tuiles momies



Les géants

Un grand et un petit faisant perdre des tours plus ou moins important



La brute

La brute fait perdre les deux équipements du joueur (*ils sont retourné face cachés*)



L'orc

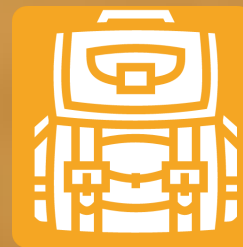
L'orc étourdit le joueur, celui-ci termine immédiatement son tour, puis fait tomber son pion pour le montrer. Lors du prochain tour il devra dépenser 1 action de déplacement pour se relever et continuer à jouer

Les artefacts

Les artefact remplaceront 4 tuiles écritures.

Lorsqu'un artefact est retiré de la pyramide le joueur qui part de la tuile en prend la possession.

Les artefacts s'utilisent comme une action, mais ceux-ci restent fixe aux joueurs qui les ont récupéré. À chaque fin de tour les artefacts sont retournés face visible.



Pour l'éditeur

Perspective d'avenir

- Une extension avec des pyramides différentes
- L'ajout de tuiles pour proposer des pyramides différentes, de la diversité mais aussi un potentiel mode 5-6 joueurs
- Le nom « rush out » permet de décliner le jeu dans d'autres univers comme : vaisseaux spatiaux, château au moyen-âge, ...
(il pourrait proposer d'autres mécaniques de jeu tout en gardant l'essence du jeu de base)

Réflexion sur le jeu actuel

- Le compteur de tour pourrait être remplacé par une piste avec un pion
- On pourrait intégrer un playmat ou une grande tuile encastable pour les explorateurs et leur équipements, tuiles d'explorateur, trésors, actions spéciales, ...
- Fiche pyramide vierge pour créer ses propres aventures :)
- Version différentes = mode kickstarter avec pledge
- Conditions de victoire plus difficiles avec un certain nombre de tours à devoir conserver
- Inverser le jeu et donc commencer avec 0 tour et essayer de terminer en un minimum de temps (*les tuiles trésors seraient donc des « -1 » et momies des « +2 »*)