



Instructions • Instructions • Instrucciones
Handleiding • Instruções • Anleitung

RUSH HOUR®

2-PLAYER STRATEGY GAME

SHIFT





Escape before your opponent, that's the goal!

The best-selling sliding block logic game is now for two players. Every move counts in this race to cross traffic. As you draw cards, you'll need a little luck and a clever strategy to win. Should you use your turn to advance your own Hero Car or block your opponent? The potential moves are endless, and the shifting Traffic Grid adds a whole new dimension to play. Just when you think you've cleared a path to the finish, a shift of the grid can change the game!



S'échapper avant l'adversaire, voilà l'objectif!

Maintenant, le jeu de logique à blocs coulissants à succès se joue à deux. Durant cette course pour franchir l'embouteillage, chaque déplacement compte. En tirant des cartes, il vous faudra un peu de chance et une stratégie fûtée pour gagner. Lors de votre tour, devriez-vous faire avancer votre propre voiture héroïne ou bloquer votre adversaire? Les déplacements potentiels sont infinis et la grille d'embouteillage mobile ajoute une toute nouvelle dimension au jeu. Et lorsque vous pensez avoir libéré la voie jusqu'à la sortie, un décalage de la grille peut changer la donne!



¡Escapa antes que tu oponente!

El juego de lógica superventas de desplazar bloques, ahora para dos jugadores. Cada movimiento cuenta en esta carrera para cruzar el atasco. A medida que robas cartas, necesitarás un poco de suerte y una buena estrategia para ganar. ¿Deberías usar tu turno para hacer avanzar a tu propio coche o para bloquear a tu adversario? Los movimientos posibles son infinitos y el tablero móvil añade una dimensión totalmente nueva al juego. Justo cuando puedes pensar que ya tienes el camino libre a la salida, ¡una alteración en el tablero puede cambiarlo todo!



Het doel? Ontsnap uit de file vóór je tegenstander!

Het meest verkochte logisch denkspel, nu ook voor twee spelers. Elke beweging telt in deze race door het verkeer. Naarmate je kaarten trekt, heb je een beetje geluk en veel strategie nodig om te winnen. Gebruik je je beurt om zelf vooruit te gaan of om je tegenstander te blokkeren? Het gamma potentiële moves is eindeloos en het verschuivende spelbord creëert een heel nieuwe dimensie. Net als je denkt dat de weg naar de finish vrij is, kan een wijziging van het spelbord een nieuwe file veroorzaken.



Escape antes do seu adversário, é esse o objetivo!

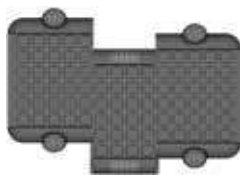
O famoso jogo de lógica com carros deslizantes, agora para dois jogadores! Cada movimento conta nesta corrida para atravessar o trânsito. À medida que tira as cartas, vai precisar de um pouco de sorte e de estratégia inteligente para vencer. Deverá usar a jogada para avançar o seu próprio carro ou para bloquear o adversário? Os movimentos são infinitos, e a base de jogo deslizante acrescenta uma dimensão totalmente nova ao jogo. Quando pensa que já abriu um caminho até à saída, uma mudança da base pode mudar o jogo!



Schaff's vor deinem Gegner aus dem Stau – das ist das Ziel!

Das meistverkaufte Logikspiel jetzt für zwei Spieler! In diesem Rennen zählt jeder Zug, um dem Stau zu entkommen. Um mit deinen gezogenen Karten zu gewinnen brauchst du etwas Glück und eine gute Strategie. Nutzt du deinen Spielzug, um dein eigenes Auto näher ans Ziel zu bringen, oder blockierst du lieber deinen Kontrahenten? Es gibt unzählige mögliche Spielzüge und die verschiebbare Spielfläche eröffnet eine völlig neue Dimension zu Spielen. Wenn du denkst, du hast einen sicheren Weg zum Ziel gefunden, kann eine einzige Verschiebung des Spielfelds alles verändern.

Contents • Contenu • Material • Inhoud • Conteúdo • Inhalt:



Traffic Grid
Grille d'embouteillage
Tablero



x32

Cards
Cartes
Cartas



Blocking Vehicles
Véhicules bloquants
Vehículos bloqueadores

Blokkeervoertuigen
Veículos Bloqueadores
blockierende Fahrzeuge



Gold Hero Car
Voiture héroïne or
Coche adversario dorado

Gouden racewagen
Carro Herói Dourado
goldenes Heldenauto



Silver Hero Car
Voiture héroïne argentée
Coche adversario plateado

Zilveren racewagen
Carro Herói Prateado
silbernes Heldenauto

Your Goal

Be the first player to completely get your Hero Car off the opposite end of the Traffic Grid.

Set-Up

1. Shift the three-part Traffic Grid so all three sections are completely lined up and form a 6 x 14-unit rectangle.
2. Select one of the Game Set-ups (see page 23), and place vehicles on the Traffic Grid to match the illustration.
3. Shuffle the cards and deal four face-down to both players. Set aside the remaining cards in a face-down stack to create the draw pile.
4. Determine which player will use the Gold Hero Car, and which will use the Silver Hero Car.

Steps to Play

1. For the first game, the youngest player goes first. In subsequent games, the winner of the prior game goes first.
2. The first player selects one of the four cards in his/her hand and plays it by placing it face-up next to the draw pile. This creates the discard pile. He/she then moves vehicles and/or shifts the grid as they see fit according to the rules of the card played (see page 5 for Card Rules). He/she then draws a new card from the draw pile.

NOTE: When the original draw pile runs out of cards, shuffle the discard pile and turn it face-down to create a new draw pile.

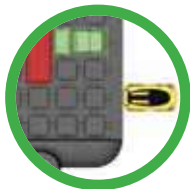
3. The second player selects one of his/her four cards, places it in the discard pile and makes their move. He/she then draws a new card from the draw pile.
4. The game continues in this fashion until one player's Hero Car crosses the finish line on the opposite end of the Traffic Grid.

Winning the Game

The first player to get their Hero Car completely off the opposite end of the Traffic Grid is the winner!



Not a win.



Now that's a win!

Vehicle Movement Rules

1. Players can move any vehicle on the Traffic Grid EXCEPT their opponent's Hero Car.
2. Vehicles can only slide forwards and backwards, not sideways.
3. Vehicles cannot be lifted off the Traffic Grid surface.
4. The only vehicles allowed to exit the Traffic Grid are the Gold and Silver Hero Cars.
All Blocking Vehicles must remain fully on the Traffic Grid at all times.

Card Rules



MOVE: Move any of the Blocking Vehicles or your own Hero Car the number of spaces indicated. If the card shows a number higher than one, the number of spaces to move can be split between multiple vehicles.



SHIFT THE GRID: Choose the right OR left side of the Traffic Grid and, using the "shifter" handles on the grid, shift that side up or down any number of rows. At least one row must always connect all three Traffic Grid parts.

Correct



Incorrect



Locking the Traffic Grid



If a vehicle is straddling two grid parts, those two parts cannot be shifted. The vehicle locks those two grid parts in place until the vehicle is moved fully to one side or the other.



SLIDE: Move any one Blocking Vehicle or your own Hero Car as many spaces as you want until it reaches another vehicle or the end of the Traffic Grid. If the Slide card takes your Hero Car off the opposite end of the Traffic Grid, you win!



MOVE & SHIFT: Using the guidelines described above, move any vehicle or your own Hero Car AND shift the grid. These actions can be completed in any order: move then shift; shift then move; or move, shift, and move again (as long as the total moves equals the number shown on the card).

About the Inventor

Rush Hour® Shift was invented at Big Monster Toys. Located in Chicago, the folks at “BMT” have created hundreds of toys and games since they opened the doors in 1988. The original inspiration for the game came from Alex Siedband who was a summer intern from The University of Illinois at the time! Alex has since graduated and now works full time with the Big Monster team, hoping that Rush Hour Shift will be the first of many!

Nob Yoshigahara, inventor of single-player Rush Hour®, is a celebrated inventor, collector, and popularizer of puzzles. He has written some 70 books on puzzles and has participated in International puzzle parties all over the world.

■ ■ Votre but

Être le premier joueur à faire entièrement sortir sa voiture héroïne par l'extrémité opposée de la grille d'embouteillage.

Préparation

1. Déplacez la grille d'embouteillage à trois sections de façon telle que les sections sont toutes trois entièrement alignées et forment un rectangle de 6 x 14 unités.

2. Choisissez une des configurations de départ (voir page 23) et placez les véhicules sur la grille d'embouteillage, comme montré sur l'illustration.
3. Battez les cartes et distribuez-en quatre, faces cachées, à chacun des joueurs. Mettez les cartes restantes de côté en une pile, faces cachées, pour constituer la pioche.
4. Décidez qui des deux joueurs utilisera la voiture héroïne or et qui utilisera la voiture héroïne argentée.

Déroulement du jeu

1. Lors de la première partie, le plus jeune joue le premier. Lors des parties subséquentes, le gagnant de la partie précédente joue le premier.
2. Le premier joueur choisit une des quatre cartes de sa main et la joue en la plaçant, face découverte, à côté de la pioche. Voilà qui crée la pile de rejet. Il déplace ensuite les véhicules ou décale les sections de la grille, comme bon lui semble, selon les règles de la carte jouée (voir page 8 la section Règles des cartes). Il tire ensuite une nouvelle carte de la pioche.
REMARQUE : lorsque la pioche originale est épuisée, battez la pile de rejet et retournez-la, face cachée, pour créer une nouvelle pioche.
3. Le second joueur choisit une de ses quatre cartes, la pose sur la pile de rejet et joue. Il tire ensuite une nouvelle carte de la pioche.
4. La partie se poursuit ainsi, jusqu'à ce que la voiture héroïne de l'un des joueurs franchisse la ligne d'arrivée à l'extrémité opposée de la grille d'embouteillage.

La victoire

Le premier joueur à faire complètement sortir sa voiture héroïne par l'extrémité opposée de la grille d'embouteillage est le vainqueur!



Ceci n'est pas une victoire.



Ça, c'est une victoire!

Règles de déplacement des véhicules

1. Les joueurs peuvent déplacer tout véhicule sur la grille d'embouteillage, SAUF la voiture héroïne de leur adversaire.
2. Les véhicules ne peuvent glisser que vers l'avant et vers l'arrière, pas de côté.

3. Les véhicules ne peuvent être soulevés de la surface de la grille d'embouteillage.
4. Les seuls véhicules auxquels il est permis de sortir de la grille d'embouteillage sont les voitures héroïnes or et argentée. Tous les véhicules bloquants doivent demeurer entièrement sur la grille d'embouteillage en tout temps.

Règles des cartes



DÉPLACEMENT : déplacez n'importe lequel des véhicules bloquants ou votre propre voiture héroïne du nombre de cases indiqué. Si la carte affiche un chiffre supérieur à un, le nombre de cases à franchir peut être divisé entre plusieurs véhicules.



DÉCALAGE DE LA GRILLE : choisissez le côté droit OU le côté gauche de la grille d'embouteillage et, en vous servant des poignées de « décalage » de la grille, décalez ce côté vers le haut ou vers le bas, du nombre de rangées voulu. Au moins une rangée doit toujours relier toutes les trois sections de la grille d'embouteillage.

Correct



Incorrect



Verrouillage de la grille d'embouteillage



Si un véhicule empiète sur une autre section de la grille, ces deux sections ne peuvent être décalées. Le véhicule « verrouille » ces deux sections de la grille en place, jusqu'à ce qu'il soit déplacé complètement d'un côté ou de l'autre.



GLISSEMENT : déplacez n'importe lequel des véhicules bloquants ou votre propre voiture héroïne du nombre de cases voulu, jusqu'à ce qu'il ou elle atteigne un autre véhicule ou l'extrémité de la grille d'embouteillage. Si la carte Glissement vous permet de faire sortir votre voiture héroïne par l'extrémité opposée de la grille d'embouteillage, vous gagnez!



DÉPLACEMENT ET DÉCALAGE : en suivant les instructions décrites ci-haut, déplacez n'importe quel véhicule ou votre propre voiture héroïne ET décalez la grille. Ces actions peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre : déplacer puis décaler; décaler puis déplacer; ou déplacer, décaler et déplacer de nouveau (tant que le nombre total de déplacements est égal au chiffre affiché sur la carte).

Au sujet de l'inventeur

Rush Hour® Shift a été mis au point par Big Monster Toys, une société de Chicago. Depuis son ouverture en 1988, les gens de chez « BMT » ont créé des centaines de jouets et de jeux. C'est Alex Siedband, stagiaire d'été et étudiant à l'Université de l'Illinois à l'époque, qui a inspiré le jeu! Alex a depuis obtenu son diplôme et travaille maintenant à temps plein avec l'équipe de Big Monster, en espérant que beaucoup d'autres jeux suivront Rush Hour Shift!

Nob Yoshigahara, inventeur de Rush Hour® pour un seul joueur, est un célèbre inventeur, collectionneur et vulgarisateur de casse-tête. Il a rédigé plus de 70 ouvrages sur le sujet et participé à des rencontres d'envergure internationale mettant les casse-tête en vedette, aux quatre coins du monde.

Tu objetivo

Sé el primero en sacar completamente tu coche por el lado opuesto del tablero.

Preparación

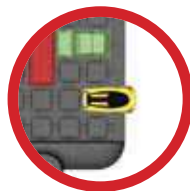
1. Mueve las tres partes del tablero para que las tres secciones queden perfectamente alineadas, formando un rectángulo de 6 x 14 cuadrados.
2. Elegid una de las posiciones de inicio del juego (ver página 23) y colocad los vehículos en el tablero como indica la ilustración.
3. Mezclad las cartas y repartid cuatro boca abajo a cada jugador. Dejad las cartas que sobren en un montón boca abajo para robar.
4. Determinad qué jugador usará el coche dorado y cuál el plateado.

Cómo se juega

1. Para la primera partida, empieza el jugador más joven. Para las siguientes, comienza el ganador de la partida anterior.
2. El primer jugador elige una de las cuatro cartas de su mano y la juega poniéndola boca arriba al lado del montón de robar, formando un montón de descartes. Luego mueve los vehículos y/o el tablero, siguiendo las reglas de la carta jugada (ver página 11 para las reglas de las cartas). Luego roba una nueva carta del montón de robar.
NOTA: Cuando el montón de robar se agote, mezclad las cartas del montón de descartes y ponedlas boca abajo formando un nuevo montón de robar.
3. El segundo jugador elige una de sus cuatro cartas, la deja en el montón de descartes y hace su jugada. Luego roba una nueva carta del montón de robar.
4. El juego continúa así hasta que el coche de uno de los jugadores cruza la salida en el lado opuesto del tablero.

Final del juego

El primer jugador que consiga sacar completamente su coche en el lado opuesto del tablero ¡es el ganador!



No ha ganado



¡Ahora sí que ha ganado!

Reglas de movimiento de los vehículos

1. Los jugadores pueden mover cualquier vehículo en el tablero EXCEPTO el coche de su adversario.
2. Los vehículos sólo pueden deslizarse hacia delante o detrás, no de lado.
3. Los vehículos no pueden levantarse de la superficie del tablero.
4. Los únicos vehículos que pueden salir del tablero son el coche dorado y el plateado. Todos los vehículos bloqueadores deben estar completamente dentro del tablero en todo momento.

Reglas de las cartas



MOVER: Mueve cualquiera de los vehículos bloqueadores o tu coche el número de espacios indicados. Si el coche muestra un número superior a uno, puedes dividir el movimiento entre varios vehículos.



CAMBIAR EL TABLERO: Elige el lado derecho O el izquierdo del tablero y, utilizando los tiradores del tablero, cambia ese lado cualquier número de filas. Al menos una fila tiene que quedar siempre conectada a las tres partes del tablero.



Bloquear el tablero



Si un vehículo está entre dos partes del tablero, esas dos partes no pueden moverse. El vehículo bloquea esas dos partes del tablero hasta que ese vehículo se mueva completamente a un lado u otro.



DESLIZAR: Mueve cualquier vehículo bloqueador o tu coche tantos espacios como quieras hasta que llegue a otro vehículo o al final del tablero. Si la carta de deslizar hace que tu coche salga fuera del tablero en el lado opuesto, ¡has ganado!



MOVER Y CAMBIAR: Usando las reglas descritas arriba, mueve cualquier vehículo o tu propio coche Y cambia el tablero. Estas acciones pueden realizarse en el orden que elijas: mover y luego cambiar, cambiar y luego mover, o mover, cambiar y mover otra vez (siempre que el número de movimientos totales sea el que muestra la carta).

Sobre el inventor

Rush Hour Shift® ha sido inventado por Big Monster Toys. Situados en Chicago, los chicos de “BMT” han creado cientos de juguetes y juegos desde que abrieron sus puertas en 1988. La inspiración original para el juego vino de Alex Siedband, quien estaba allí por entonces como becario de la Universidad de Illinois. Después, Alex se graduó y ahora trabaja a tiempo completo en el equipo de Big Monster, esperando que Rush Hour Shift sea el primero de muchos!

Nob Yoshigahara, inventor del Rush Hour® para un jugador, es un célebre inventor, coleccionista y divulgador de rompecabezas. Ha escrito unos 70 libros sobre rompecabezas y ha participado en eventos internacionales de rompecabezas de todo el mundo.

Doel van het spel

De eerste speler die zijn racewagen aan de andere kant van het spelbord helemaal van het bord kan rijden, is gewonnen.

Het spel opzetten

1. Zorg dat de drie delen van het spelbord volledig uitgelijnd zijn en een rechthoek van 6 x 14 eenheden vormen.
2. Kies één van de set-ups (zie pagina 23) en plaats de voertuigen op het spelbord zoals afgebeeld.
3. Schud de kaarten en geef beide spelers vier kaarten met de afbeelding naar beneden. Leg de resterende kaarten op een stapel met de afbeelding naar beneden.
4. Bepaal welke speler met de gouden racewagen speelt en wie met de zilveren.

Spelverloop

1. Bij het eerste spel mag de jongste speler beginnen. In de daaropvolgende spelletjes begint de winnaar van het vorige spel.
2. De eerste speler kiest één van de vier kaarten in zijn of haar handen en speelt ze door ze met de afbeelding omhoog naast de stapel met resterende kaarten te leggen. Dit wordt de aflegstapel. Hij/zij verplaatst de voertuigen of verschuift het spelbord naar wens, conform de regels aangegeven op de kaart (zie pagina 14 voor kaartregels). Hij/zij neemt vervolgens een nieuwe kaart van de stapel.
OPMERKING: wanneer de originele stapel kaarten op raakt, schud je de aflegstapel en draai je deze om (afbeelding omlaag) om een nieuwe stapel te beginnen.
3. De tweede speler kiest één van zijn of haar vier kaarten, legt deze op de aflegstapel en doet een zet. Hij/zij neemt vervolgens een nieuwe kaart van de stapel.
4. Zo gaat het spel door tot een speler zijn racewagen over de finishlijn aan de andere kant van het spelbord krijgt.

Winnaar van het spel

De eerste speler die zijn racewagen aan de andere kant van het spelbord helemaal van het bord kan rijden, is gewonnen.



Nog niet gewonnen.



Nu ben je gewonnen.

Verplaatsingsregels

1. Spelers kunnen elk voertuig op het spelbord verplaatsen BEHALVE de racewagen van hun tegenspeler.
2. Voertuigen kunnen enkel voorwaarts en achterwaarts worden geschoven, niet zijwaarts.
3. Voertuigen kunnen niet worden opgetild of van het spelbord worden gehaald.
4. De enige voertuigen die van het spelbord mogen rijden, zijn de gouden en zilveren racewagens. Alle blokkeervoertuigen moeten op elk moment op het spelbord blijven.

Kaartregels



VERPLAATSEN: verplaats één van de blokkeervoertuigen of je eigen racewagen volgens het aangeduide aantal plaatsen. Als de kaart een getal hoger dan één heeft, kan het aangeduide aantal bewegingen worden gespreid over de diverse voertuigen.



HET SPELBORD VERSCHUIVEN: kies de rechter- OF linkerkant van het spelbord en gebruik de schakelhendels op het rooster om de kant in kwestie over om het even welk aantal rijen te verschuiven. De verschillende delen van het spelbord moeten op elk moment met ten minste één rij verbonden blijven.

Juist



Fout



Het spelbord vergrendelen



Wanneer één voertuig op twee delen van het spelbord staat, mogen die delen niet verschoven worden. Het voertuig houdt beide delen van het spelbord op hun plaats tot het voertuig naar één van beide kanten wordt verschoven.



RIJ DOOR: beweeg een blokkeervoertuig of je eigen racewagen zo veel plaatsen als je zelf wilt tot hij een ander voertuig of het einde van het spelbord bereikt. Als deze kaart je wagen naar de andere kant van het spelbord brengt, win jij het spel.



RIJ & VERSCHUIF: pas bovenstaande richtlijnen toe en verplaats om het even welk blokkeervoertuig of je eigen racewagen EN verschuif de delen van het spelbord. Deze acties kunnen in om het even welke volgorde worden uitgevoerd: bewegen en dan schuiven, schuiven en dan bewegen of bewegen, schuiven en terug bewegen (op voorwaarde dat het totale aantal acties overeenstemt met dat op de kaart).

Over de bedenker

Rush Hour® Shift werd bedacht bij Big Monster Toys. De mensen van 'BMT' in Chicago creëerden sinds hun oprichting in 1988 honderden speelgoedjes en spelletjes. Ze haalden hun inspiratie voor het spel oorspronkelijk bij Alex Siedband, die in die tijd een zomerstagiair was aan de Universiteit van Illinois. Nadat Alex afstudeerde, ging hij aan de slag bij het Big Monster-team in de hoop dat Rush Hour Swift het eerste van vele successen zou zijn!

Nob Yoshigahara, de uitvinder van Rush Hour® voor één speler, is een gevierd uitvinder, verzamelaar en verspreider van puzzels. Hij schreef een zeventigtal boeken over puzzels en nam deel aan internationale puzzelparty's overal ter wereld.



O Objetivo

Ser o primeiro jogador a retirar completamente o seu Carro Herói através da extremidade oposta da Base de Jogo.

Preparação

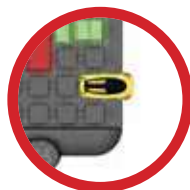
1. Encaixe as três partes da Base de Jogo de forma a que as três secções fiquem completamente alinhadas, formando um retângulo de 6 x 14 (unidade retângulo).
2. Selecione uma das posições iniciais "Preparação do Jogo" (ver página 23) e coloque os veículos na Base de Jogo de acordo com a imagem.
3. Baralhe as cartas e distribua 4 cartas, com a face virada para baixo, a ambos os jogadores. Coloque à parte as restantes cartas, numa pilha com face virada para baixo, para criar o monte onde irá buscar cartas.
4. Determine qual dos jogadores usará o Carro Herói Dourado e qual usará o Carro Herói Prateado.

Passos para Jogar

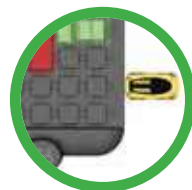
1. No primeiro jogo, começa o jogador mais jovem. Nos jogos seguintes, o vencedor do jogo anterior começa.
2. O primeiro jogador escolhe uma das quatro cartas da sua mão e joga-a, colocando-a de face virada para cima, ao lado do baralho onde se vai biscoar. Isso criará a pilha de descarte. Em seguida move os veículos e/ou muda a base de jogo como entender, de acordo com as regras da carta jogada (ver página 17 para regras das cartas). Por fim retira uma nova carta do baralho.
NOTA: Quando o monte onde se busca ficar sem cartas, baralhe-se a pilha de descarte e vira-se as cartas para baixo, criando assim um novo monte.
3. O segundo jogador escolhe uma das suas 4 cartas, coloca-a na pilha de descarte e faz o seu movimento. Em seguida tira uma nova carta do baralho.
4. O jogo continua desta forma até o Carro Herói de um dos jogadores cruzar a linha de chegada na extremidade oposta da Base de Jogo.

Vencer o Jogo

O primeiro jogador a conseguir retirar completamente o seu Carro Herói pela extremidade oposta da Base de Jogo é o vencedor!



Não é uma vitória.



Isto sim, é uma vitória!

Regras de Movimento dos Veículos

1. Os jogadores podem mover qualquer veículo na base de jogo EXCETO o Carro Herói do seu adversário.
2. Os veículos só podem deslizar para a frente e para trás, não para os lados.
3. Os veículos não podem ser retirados da base de jogo.
4. Os únicos veículos autorizados a sair da base de jogo são os Carros Herói Dourado e Prateado. Todos os restantes veículos bloqueadores devem permanecer integralmente na base de jogo em todos os momentos.

Regras das Cartas



MOVER: Mova qualquer um dos veículos de bloqueio ou o seu próprio Carro Herói o número de espaços indicados. Se o carro mostra um número maior que um, o número de espaços a mover pode ser dividido entre vários veículos.



MUDAR A BASE: Escolha o lado direito OU o lado esquerdo da base de jogo e, usando as pegas de deslizamento da base, mude esse lado para cima ou para baixo qualquer número de linhas. Pelo menos uma linha deve ligar sempre as três partes da Base de Jogo.



Correcto



Incorrecto



Bloquear a Base de Jogo



Se um veículo estiver parado em cima de duas partes da base, essas duas partes não podem ser mudadas. O veículo bloqueia essas duas partes da base até que seja completamente deslocado para um lado ou para o outro.



AVANÇAR: Mova qualquer um dos veículos bloqueadores ou o seu próprio Carro Herói tantos espaços quantos quiser, até atingir outro veículo ou o final da Base de Jogo. Se a carta "SLIDE" levar o seu Carro Herói para fora da extremidade oposta da Base de jogo, vence o jogo!



MOVER E MUDAR: Usando as diretrizes descritas acima, mova qualquer veículo ou o seu próprio Carro Herói E mude a Base. Estas ações podem ser efetuadas por qualquer ordem: mover e em seguida mudar; mudar depois passar; ou mover, mudar, e mover novamente (desde que o total de movimentos seja igual ao número indicado na carta).

Sobre o Inventor

O Rush Hour® Shift foi inventado pela Big Monster Toys. Localizada em Chicago, o pessoal da "BMT" criaram centenas de brinquedos e jogos, desde que abriram as portas em 1988. A inspiração original para o jogo veio de Alex Siedband que era um estagiário de verão da Universidade de Illinois na altura! Alex entretanto formou-se e agora trabalha a tempo inteiro com a equipa da Big Monster, na esperança de que o Rush Hour Shift seja o primeiro de muitos jogos!

Nob Yoshigahara, inventor do jogo Rush Hour® para 1 jogador, é um célebre inventor, colecionador e divulgador de quebra-cabeças. Ele escreveu cerca de 70 livros sobre enigmas e participou em festas internacionais de quebra-cabeças em todo o mundo.

Dein Ziel

Sei der erste Spieler, der sein Heldenauto aus dem anderen Ende der Spielfläche fährt.

Aufbau

1. Das Spielfeld muss so aufgebaut werden, dass alle 3 Spielabschnitte bündig sind und ein 6 x 14 Felder großes Rechteck ergeben.

2. Zuerst wird ein Spieldaufbau gewählt (siehe Seite 23) und danach die Fahrzeuge auf dem Spielfeld wie angegeben platziert.
3. Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 4 Karten. Die restlichen Karten bilden verdeckt den Nachziehstapel.
4. Die Spieler wählen ihr Heldenauto (gold oder silber).

So wird gespielt

1. Der jüngste Spieler beginnt im ersten Spiel. In den folgenden Spielen fängt immer der Gewinner des vorherigen Spiels an.
2. Der erste Spieler wählt eine der 4 Karten auf seiner Hand und legt diese offen neben den Nachziehstapel. Diese bildet den Ablegestapel. Der Spieler führt dann eine Aktion entsprechend der gewählten Karte aus (siehe Seite 20 für Regeln). Danach wird eine neue Karte vom Nachziehstapel gezogen.
HINWEIS: Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablegestapel gemischt, verdeckt und ein neuer Nachziehstapel daraus gebildet.
3. Der zweite Spieler wählt eine der vier Karten auf seiner Hand, legt sie auf den Ablegestapel und macht seinen Spielzug. Danach zieht auch er eine neue Karte vom Nachziehstapel.
4. Das Spiel geht so lange, bis ein Spieler sein Heldenauto aus dem Ende der Spielfläche des Gegners fahren kann.

Das Spiel gewinnen

Der erste Spieler, der sein Heldenauto komplett von der Spielfläche des Gegners fahren kann, hat gewonnen.



Das ist noch kein Sieg.



Jetzt ist es ein Sieg!

Fahrzeug-Spielzugsregeln

1. Die Spieler dürfen jedes Auto auf der gesamten Spielfläche bewegen, außer das gegnerische Heldenauto.
2. Fahrzeuge können nur vorwärts oder rückwärts bewegt werden, aber nicht seitwärts.

3. Fahrzeuge dürfen nicht angehoben oder vom Spielfeld entfernt werden.
4. Die einzigen Fahrzeuge, die das Spielfeld verlassen dürfen, sind die beiden Heldenautos in gold und silber. Alle blockierenden Fahrzeuge müssen vollständig auf dem Spielfeld bleiben.

Regeln



BEWEGEN: Bewege ein beliebiges Fahrzeug, oder dein eigenes Heldenauto, entsprechend der angegebenen Felder. Wenn eine höhere Zahl als 1 angezeigt wird, darf der Spielzug auch aufgeteilt werden, um verschiedene Fahrzeuge zu bewegen.



DAS SPIELFELD VERSCHIEBEN: Wähle die rechte ODER die linke Seite der Spielfläche und nutze die "Schaltung" auf dem Spielfeld um den gewählten Spielabschnitt um eine beliebige Anzahl an Feldern zu verschieben. Alle drei Spielabschnitte müssen aber mit mindestens einer Durchfahrtsreihe verbunden sein.

Richtig



Falsch



Das Spielfeld blockieren



Wenn ein Fahrzeug gleichzeitig auf zwei Spielabschnitten steht, können diese beiden Teile nicht verschoben werden. Das Fahrzeug blockiert diese beiden Spielabschnitte so lange, bis es vollständig auf eine der beiden Seiten geschoben wird.



FREIE FAHRT: Bewege ein beliebiges blockierendes Fahrzeug oder dein eigenes Heldenauto so weit wie du möchtest, bis es auf ein Hindernis stößt oder zum Ziel hinausfährt. Wenn du es schaffst, dein Heldenauto aus dem gegnerischen Ende der Spielfläche zu fahren, hast du gewonnen.



BEWEGEN UND VERSCHIEBEN: Bewege ein beliebiges Fahrzeug oder dein eigenes Heldenauto unter Beachtung der Regeln UND verschiebe die Spielfläche. Diese Spielzüge können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden: Bewegen, dann verschieben, verschieben dann bewegen, oder bewegen, verschieben, und wieder bewegen (so viel Spielzüge, wie auf der Karte angegeben sind).

Über den Erfinder

Rush Hour® Shift wurde bei Big Monster Toys in Chicago erfunden. Die Denker von "BMT" haben seit ihrer Gründung 1988 bereits hunderte von Spielen und Spielzeugen erschaffen. Die Grundidee des Spiels kam von Alex Siedband, einem ehemaligen Praktikanten der Universität von Illinois. Alex hat sein Studium abgeschlossen und ist nun Teil des Big Monster Teams – mit dem Ziel, dass Rush Hour Shift das erste von vielen weiteren Spielen wird.

Nob Yoshigahara, Erfinder des originalen Rush Hour®, war ein gefeierter Erfinder und Sammler und trug maßgeblich zur Popularität von Puzzles bei. Er schrieb etwa 70 Bücher über Puzzles und nahm an internationalen Puzzlespielen rund um die Welt teil.

Try Single-Player Rush Hour® Challenges!
 Essayez les défis Rush Hour® pour un seul joueur!
 ¡Prueba los retos Rush Hour® para un jugador!
 Probeer Rush Hour®-uitdagingen voor één persoon!
 Tente desafios do Rush Hour® para 1 Jogador!
 Kennst du schon die originalen Rush Hour® Herausforderungen?:

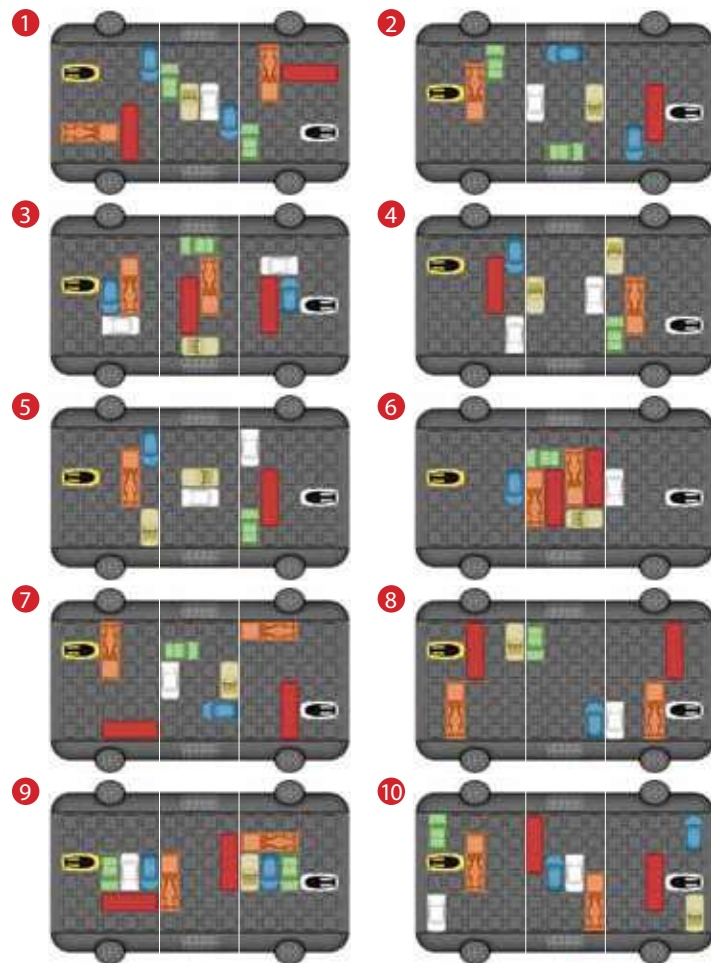


www.ThinkFun.com/RushHourjr



www.ThinkFun.com/RushHour

Game Setups • Configurations de départ • Posiciones de inicio •
 Set-ups • Posições Iniciais de Jogo • Aufbaumöglichkeiten:



ThinkFun's Mission is to Ignite Your Mind!®

ThinkFun® is the world's leader in addictively fun games that stretch and sharpen your mind. From lighting up young minds to creating fun for the whole family, ThinkFun's innovative games and mobile apps make you think while they make you smile.



www.ThinkFun.com

