

# RUSH HOUR®

## CIRCEUZ À 2 EN TOUTE LOGIQUE

# Duo

### Votre objectif : vous échapper avant votre adversaire !

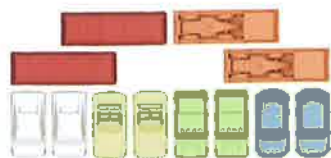
Chaque mouvement compte dans cette course en plein trafic. Chacun son tour, les joueurs déplaceront les véhicules en fonction des cartes qu'ils auront en main. Allez-vous utiliser ce tour pour avancer votre propre voiture de super-héros ou allez-vous bloquer votre adversaire ?

Vous devrez compter sur la chance, mais une stratégie fine sera la clé de la victoire. Et n'oubliez pas que même si la voie est dégagée, un glissement de la route peut tout remettre en question.

### MATÉRIEL



Un plateau représentant une route



Des véhicules Obstacles



32 Cartes



1 voiture de super-héros Or



1 voiture de super-héros Argent

### VOTRE BUT

Soyez le premier à faire entièrement sortir votre voiture de super-héros de l'autre côté de la route.

### MISE EN PLACE

1. Faites coulisser les trois portions de la route, afin qu'elles soient parfaitement alignées et qu'elles forment un rectangle de 6 cases par 14.
2. Choisissez l'une des mises en place (voir page 6) et disposez les véhicules comme indiqué sur le schéma.
3. Mélangez les cartes et distribuez-en 4, face cachée, à chaque adversaire. Placez les cartes restantes en pile, face cachée, afin de former une pioche.
4. Répartissez-vous la voiture de super-héros Argent et la voiture de super-héros Or.

### COMMENT JOUER

1. Pour la première partie, le plus jeune jouera en premier. Par la suite, c'est le gagnant de la partie précédente qui commencera.
2. Le premier joueur sélectionne l'une des 4 cartes qu'il a en main et la joue en la posant face visible près de la pioche. Il crée ainsi la pile de défausse. Puis il déplace les véhicules et/ou décale une portion de route selon l'action indiquée sur sa carte (voir les actions page 4). Enfin, il prend la première carte de la pioche.  
**NOTE :** lorsque la pioche initiale est épuisée, battez la défausse et reposez-la face cachée pour créer une nouvelle pioche.
3. Le second joueur sélectionne l'une de ses 4 cartes, la pose sur la défausse, joue l'action indiquée, puis pioche lui aussi une carte.
4. La partie continue ainsi jusqu'à ce que l'une des deux voitures de super-héros sorte entièrement du plateau, du côté opposé à son point de départ.

### COMMENT GAGNER

Le premier joueur à faire entièrement sortir sa voiture de super-héros par le côté opposé du tronçon de route est déclaré vainqueur !



La partie n'est pas encore finie.



Mais nous avons un gagnant !

## RÈGLES DE MOUVEMENT DES VÉHICULES

1. Chaque joueur peut librement déplacer n'importe quel véhicule sur le plateau, À L'EXCEPTION de la voiture de super-héros adverse.
2. Les véhicules peuvent uniquement avancer et reculer, jamais se déplacer latéralement.
3. Les véhicules ne peuvent jamais être soulevés ou retirés du plateau de jeu.
4. Les seuls véhicules autorisés à quitter le plateau de jeu sont :  
la voiture de super-héros Or et la voiture de super-héros Argent.
5. Les autres véhicules doivent demeurer en permanence sur le plateau.

## ACTION DES CARTES



**MOUVEMENT** : déplacez n'importe quel véhicule (sauf la voiture de super-héros adverse) du nombre de cases indiqué. Si la valeur indiquée sur la carte est supérieure à 1, le mouvement peut être partagé entre plusieurs véhicules.



**GLISSEMENT DE ROUTE** : choisissez la portion de droite OU la portion de gauche du tronçon de route. En saisissant l'un des leviers de vitesse situés sur chaque côté de la portion de route, faites-la coulisser latéralement. Le mouvement est libre, mais vous devez toujours laisser au moins une ligne de passage possible entre deux portions de route.

Autorisé



Non autorisé



Verrouiller la route



Si un véhicule chevauche deux portions de route, l'action de glissement ne peut pas être effectué. Ces portions resteront immobiles jusqu'à ce que le véhicule soit entièrement disposé sur l'une ou l'autre portion.



**ACCÉLÉRATION** : déplacez librement n'importe quel véhicule, à l'exception de la voiture de super-héros adverse. Ce déplacement ne sera stoppé que par un autre véhicule ou par le bord du plateau de jeu. Si ce mouvement amène votre voiture de super-héros à sortir du plateau, vous remportez la partie.



**MOUVEMENT & GLISSEMENT** : en suivant les règles indiquées plus haut, vous pouvez À LA FOIS déplacer un véhicule du nombre de cases indiqué, ET faire coulisser une portion de route. Ces deux actions peuvent être effectuées dans l'ordre de votre choix : Mouvement PUIS Glissement, Glissement PUIS Mouvement, ou encore Mouvement PUIS Glissement PUIS de nouveau Mouvement (en respectant le nombre de Mouvements autorisés par la carte jouée).

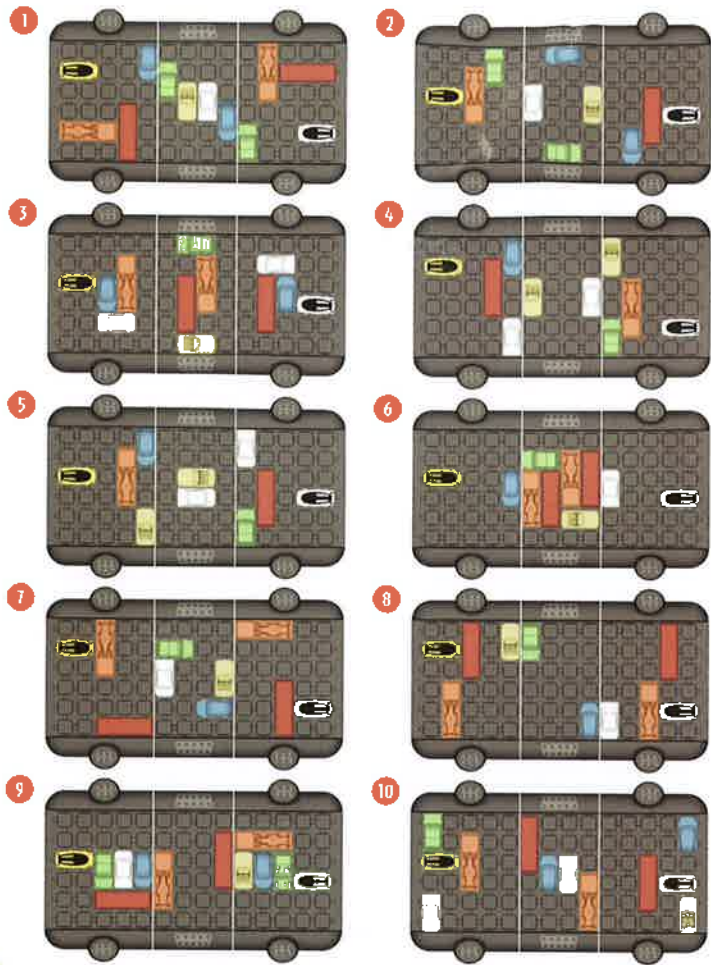
## AU SUJET DE L'AUTEUR

Rush Hour® Shift a été créé par Big Monster Toys, situé à Chicago. "BMT" a donné naissance à des centaines de jouets et de jeux depuis son ouverture, en 1988. L'idée originale du jeu est signée Alex Siedband, qui était à l'époque étudiant à l'Université de l'Illinois !

Alex a été diplômé depuis lors et travaille aujourd'hui à plein temps avec l'équipe de Big Monster et il espère que Rush Hour® Shift sera le premier jeu d'une longue série !

Nob Yoshigahara, le créateur du Rush Hour®, le jeu de logique original pour un joueur, est un créateur reconnu. C'est également un grand collectionneur et amateur de casse-têtes toujours heureux de partager sa passion. Il est l'auteur de plus de 70 ouvrages sur le sujet et participe régulièrement à des conventions de jeux de logique un peu partout dans le Monde.

## MISES EN PLACE



## MESUREZ-VOUS AUX DÉFIS EN SOLO DU RUSH HOUR® !

Règle mise en ligne par

**didacto.com**  
 1000000 de défis en ligne

