

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 17) 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 15 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.

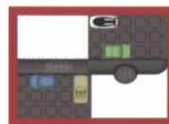


DÉCALAGE DE LA GRILLE : choisissez le côté droit OU le côté gauche de la grille d'embouteillage et, en vous servant des poignées de « décalage » de la grille, décalez ce côté vers le haut ou vers le bas, du nombre de rangées voulu. Au moins une rangée doit toujours relier toutes les trois sections de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

Aufbaumöglichkeiten • Game Setups • Posizioni Iniziali • Configurations de départ:

