



10'



2



8+

RUSHIP

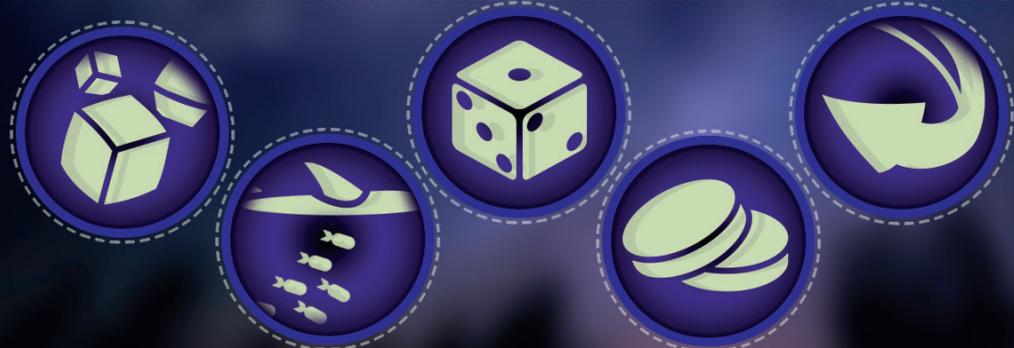
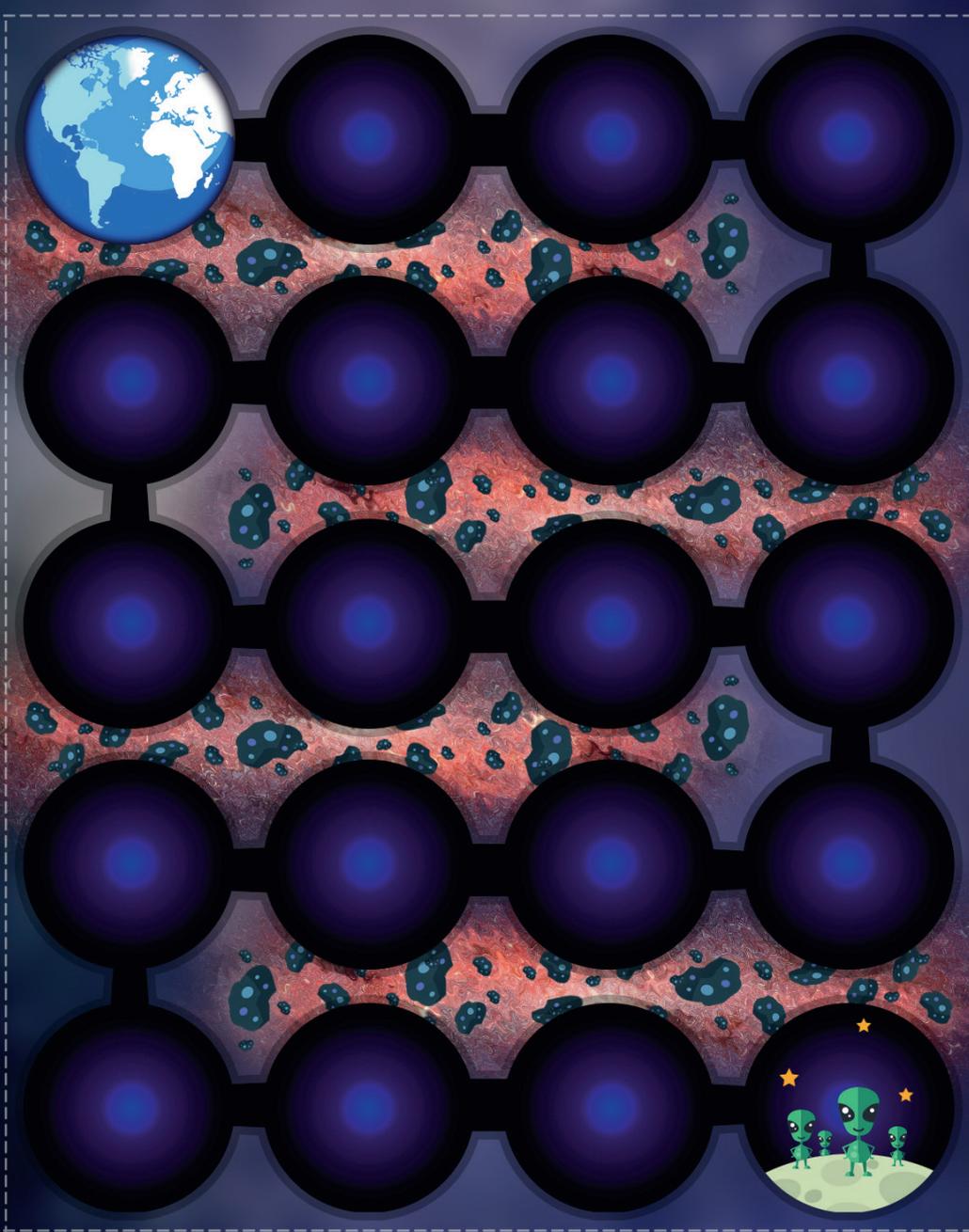
created by Léandre Proust

n°7

Téléchargez la règle du jeu
Download the rule of the game

www.tipeee.com/leandreproust

Vous tenez entre les mains un jeu de société gratuit qui a la particularité d'être composé d'une feuille cartonnée à découper soi-même.
Chaque mois, je vous propose un nouveau jeu que vous pourrez acquérir gratuitement auprès d'un partenaire.





10'



2



8+

RUSHIP
created by Léandre Proust

n°7

**RÈGLE
DU JEU**

PITCH

Une planète extraterrestre a été découverte. L'Humanité a reçu un message hostile demandant à ce que la planète Terre se soumette afin de devenir une colonie de l'Empire extraterrestre. L'Humanité est rongée par la peur... Les chefs d'États de tous les pays du monde se sont réunis en urgence. La voie diplomatique est rapidement écartée : la première guerre intergalactique est déclarée !

BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à détruire la planète de l'adversaire avant qu'il ne vous détruise la vôtre.

MATÉRIEL

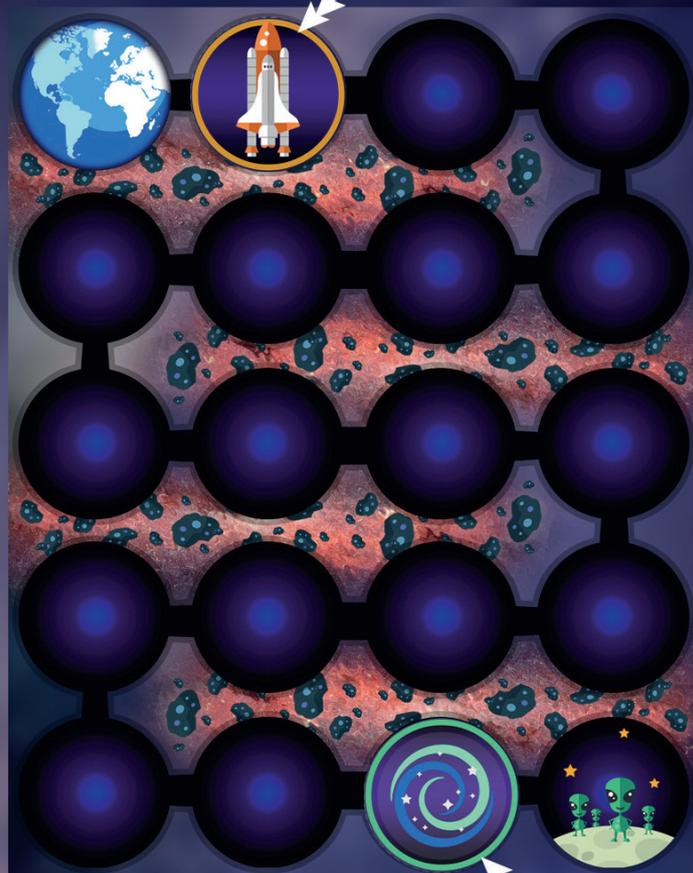
- 1 plateau de jeu
- 5 pions « Vaisseau » et 1 pion « Vaisseau-mère »
- 5 pions « Soucoupe » et 1 pion « Vortex alien »
- 5 jetons « Pouvoir »

Matériel supplémentaire nécessaire : 2 dés à 6 faces

MISE EN PLACE

Disposez le plateau de jeu au milieu de la table. Les joueurs incarnent chacun une faction : Humanité ou Alien. Chaque joueur dispose ses 5 pions « Vaisseau » / « Soucoupe » en dehors du plateau. Le « Vaisseau-Mère » est placé sur la première case après la planète Terre et le « Vortex Alien » est placé sur la première case après la planète Alien. Pour déterminer qui est le premier joueur, les joueurs lancent 1D6. Celui qui obtient la valeur la plus haute commence la partie.

Pion « Vaisseau-Mère »



Pions « Vaisseau »



Pions « Soucoupe »

Pion « Vortex alien »

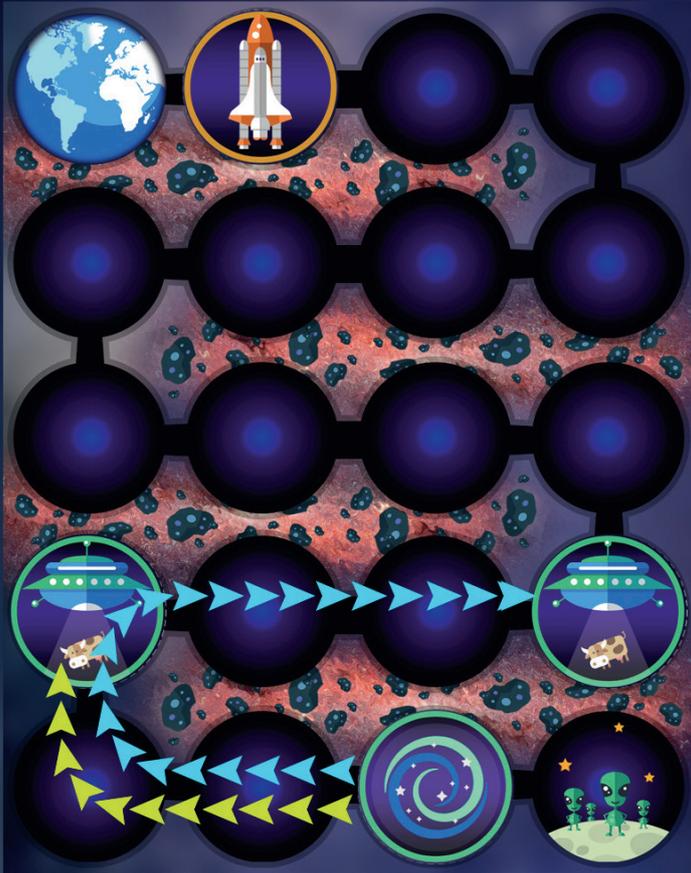


Jetons « Pouvoir »

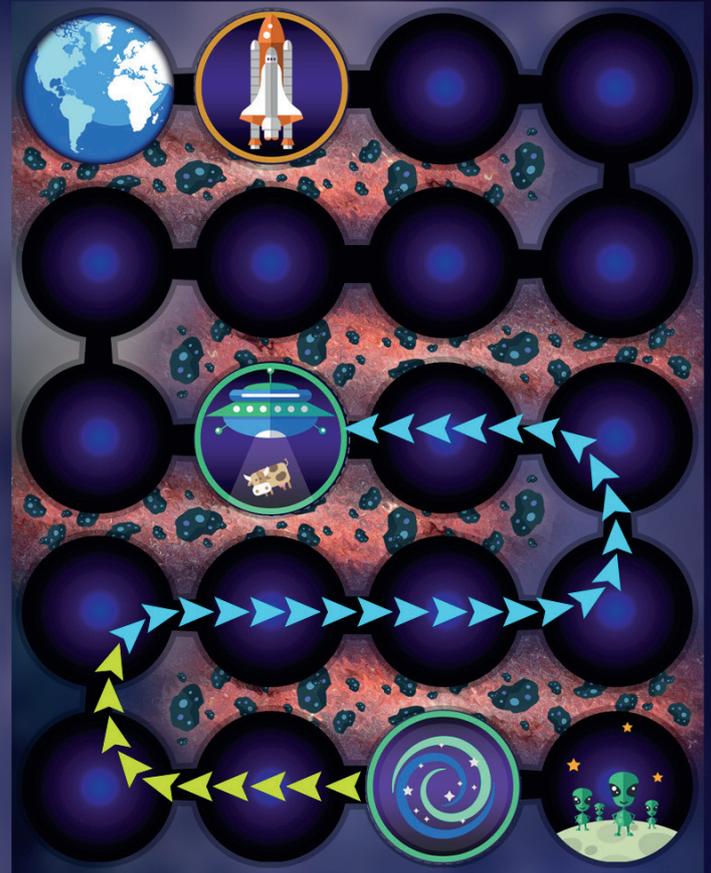


DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun leur tour. A son tour, un joueur lance les 2 dés. Le joueur doit réaliser deux déplacements équivalents à la valeur indiquée par les dés. Il peut choisir de déplacer deux pions différents ou deux fois le même pion. Les pions « Vaisseau » entrent en jeu à partir de la case où se trouve le « Vaisseau-mère ». Les pions « Soucoupe » entrent en jeu à partir de la case où se trouve le « Vortex Alien ». Les pions « Vaisseau » et « Soucoupe » ne peuvent qu'avancer vers la planète adverse, ils ne peuvent pas reculer.



ou

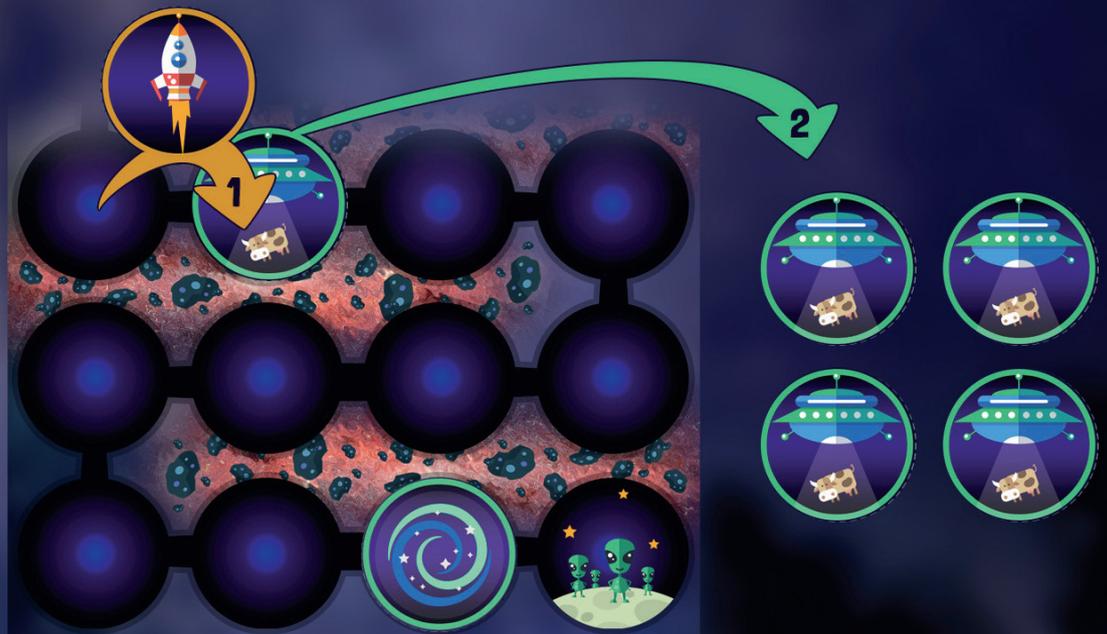


Deux exemples de déplacement avec « 6 » et « 3 »

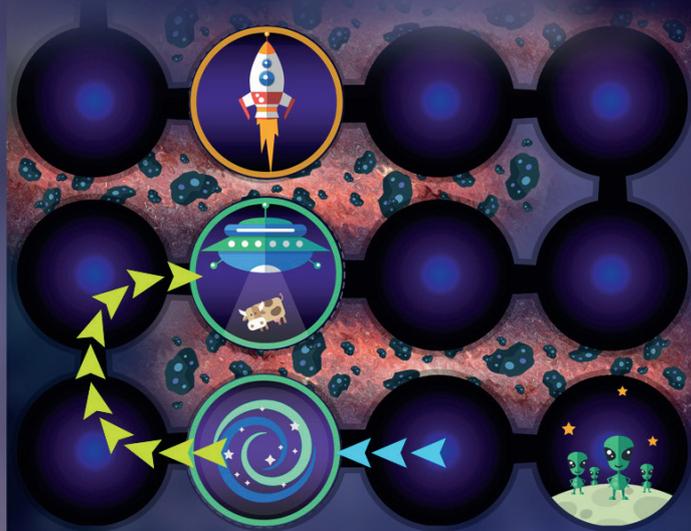


Les pions « Vaisseau » / « Soucoupe » peuvent se déplacer en passant par-dessus d'autres pions, alliés ou adverses. Une case ne peut accueillir qu'un seul pion allié à la fois. Quand un pion termine un déplacement sur une case occupée par un pion adverse (1), celui-ci est capturé et est retiré du plateau de jeu pour être mis dans la réserve du joueur adverse (2).

Exemple de capture d'un pion.



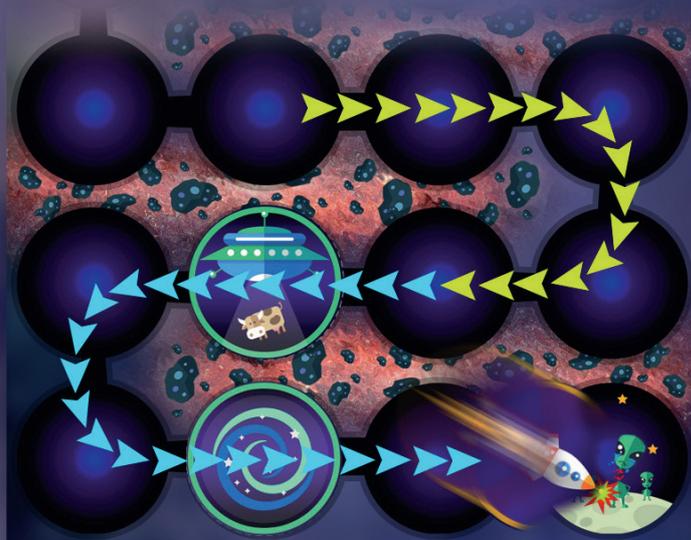
Le « Vaisseau-mère » et le « Vortex Alien » ne peuvent pas être capturés mais les pions peuvent passer par-dessus. Lors de son tour, si un joueur réalise sur un de ses dés la valeur « 1 », il peut choisir d'avancer d'une case son « Vaisseau-mère » ou son « Vortex Alien ».



Exemple du « Vortex Alien » qui se déplace



Pour attaquer la planète de l'adversaire, il faut que le déplacement de l'un de vos pions atteigne (ou dépasse) la planète adverse. Un pion qui attaque la planète adverse est remis dans la réserve du joueur.



Le joueur qui a subi une attaque doit choisir un jeton « Pouvoir » encore disponible, qui offre un bonus à l'ensemble de ses pions pour le reste de la partie.



A chaque tour, vous pouvez relancer un de vos dés.



Vous pouvez ajouter +1 à la valeur de chacun de vos dés.



Vous pouvez choisir de jouer avec un seul dé pendant votre tour, dans ce cas : tous les pions adverses au-dessus desquels votre pion passe sont capturés.



Vos pions peuvent se déplacer en arrière.



Vos pions peuvent être jusqu'à deux sur une même case. Dans ce cas, ils ne peuvent pas être capturés.

CONDITION DE FIN DE PARTIE ET DE VICTOIRE

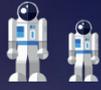
La partie s'arrête aussitôt qu'une planète a subi 3 attaques, c'est-à-dire lorsque qu'un joueur récupère un 3ème jeton « Pouvoir ». Ce joueur est aussitôt déclaré vaincu et son adversaire est déclaré vainqueur.



10'



2



8+

RUSHIP
created by Léandre Proust

n°7

**GAME
RULES**

PITCH

An alien planet has been discovered. Humanity has received a threatening message ordering the submission of Earth, this last becoming a colony of the alien Empire. Humanity is consumed by fear... Heads of States of all countries have had an urgent meeting. Diplomacy is not a solution. Therefore, this is the first intergalactic war!

GAME OBJECTIVE

Destroy the planet of your adversary (the other player) before he destroys yours.

GAME COMPONENTS

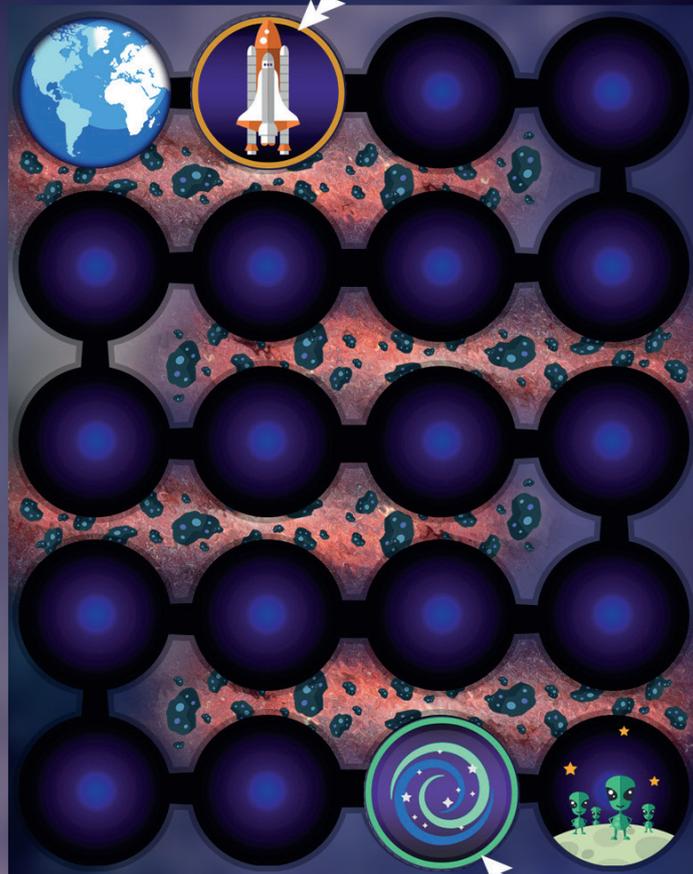
- 1 Game Board
- 5 "Ship" tokens and 1 "Mothership" token
- 5 "UFO" tokens and 1 "Alien Vortex" token
- 5 "Power" tokens

You'll need two 6-sided dice to play.

SETUP

Place the Game Board on the center of the table. Each player embodies a faction: Humanity or Alien. Each player places his 5 "Ship"/ "UFO" tokens near the Game Board. The "Mothership" token is placed on the first space next to Earth, and the "Alien Vortex" is placed on the first space next to the Alien planet. Then, each player rolls one die. The player with the highest score plays first.

"Mothership" token



"Ship" tokens



"UFO" tokens



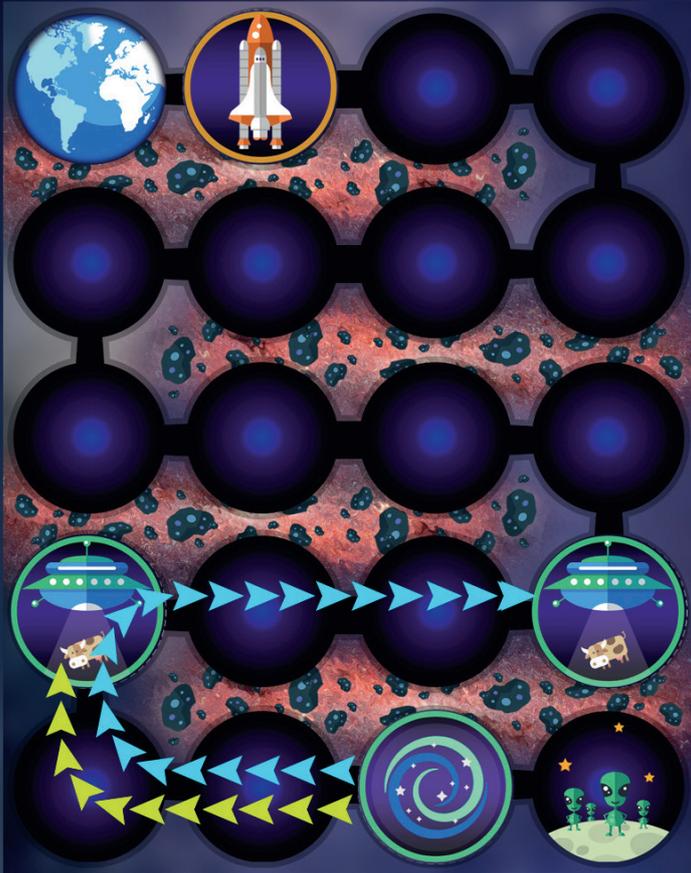
"Power" tokens



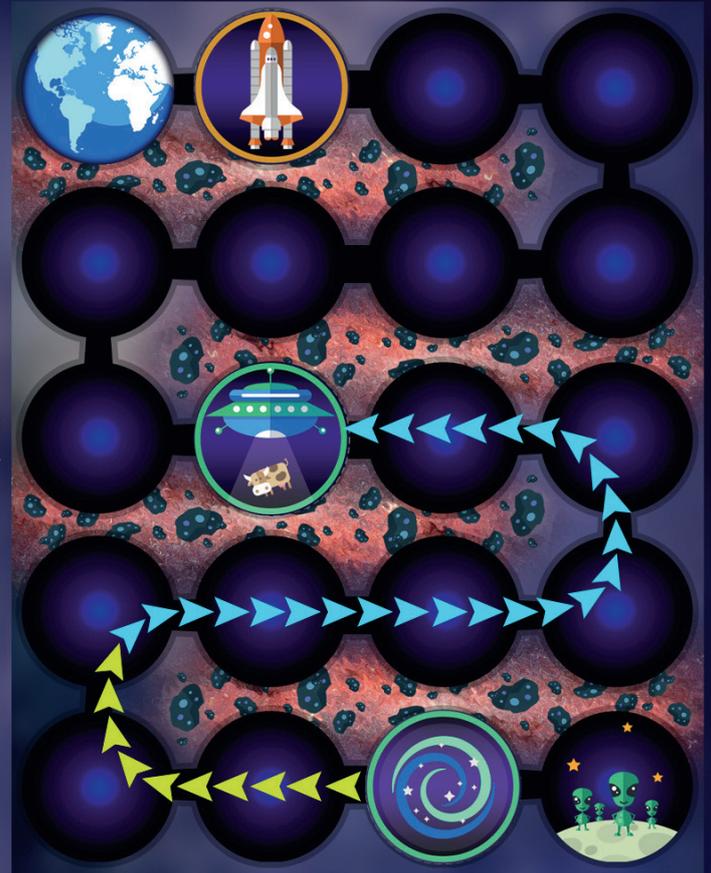
"Alien Vortex" token

HOW TO PLAY

Players perform their turn each in turn. During his turn, a player rolls 2 dice. The player must perform two moves corresponding to the values obtained. He can move one token twice or two tokens once. "Ship" tokens come in play on the space next to the "Mothership" token. "UFO" tokens come in play on the space next to the "Alien Vortex" token. "Ship" and "UFO" tokens can only move toward the enemy planet, they cannot move backward.



OR

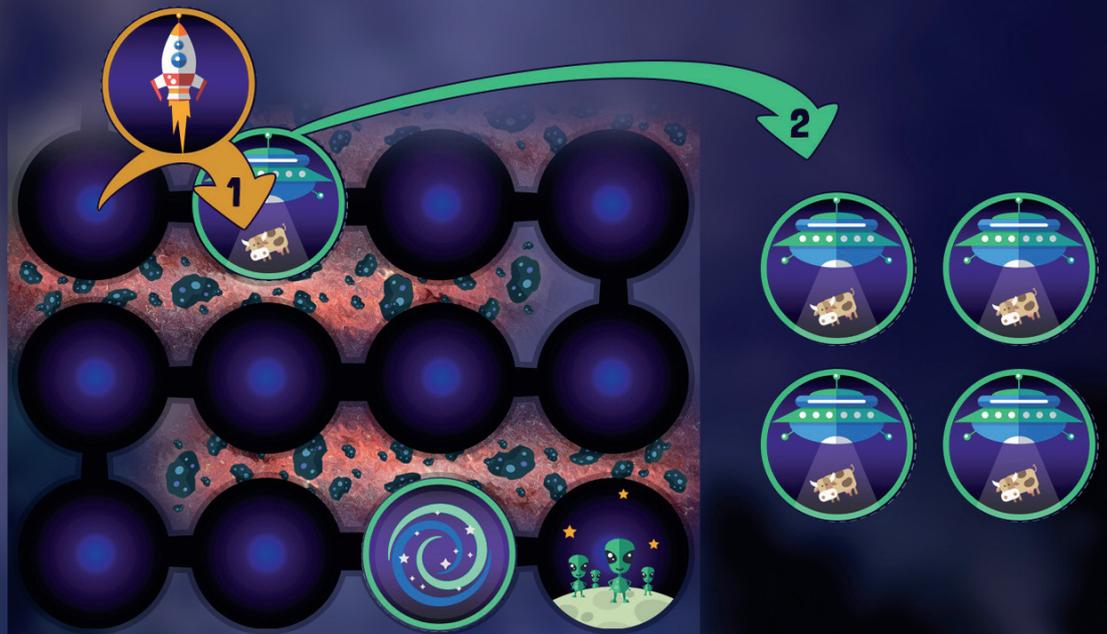


Two move examples with "6" and "3"

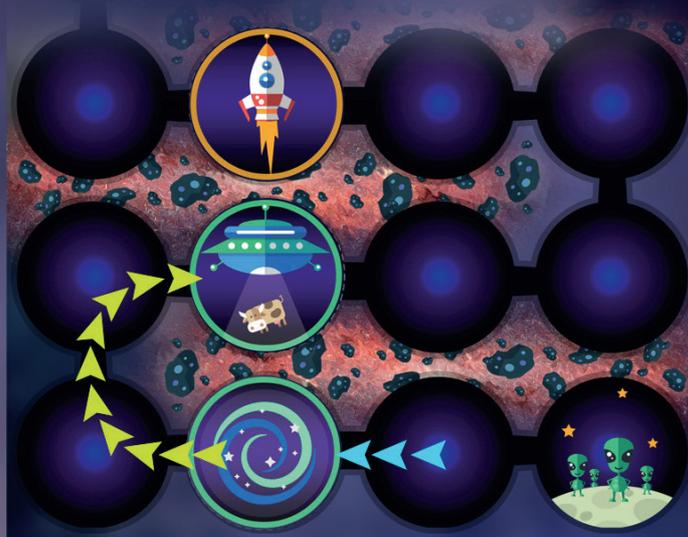


"Ship" and "UFO" tokens can move over tokens (allied or not). Two allied tokens cannot be on the same space. When a token ends its move on a space occupied by an enemy token (1), this last is captured and is returned to the supply of its owner (2).

Example of captured token.



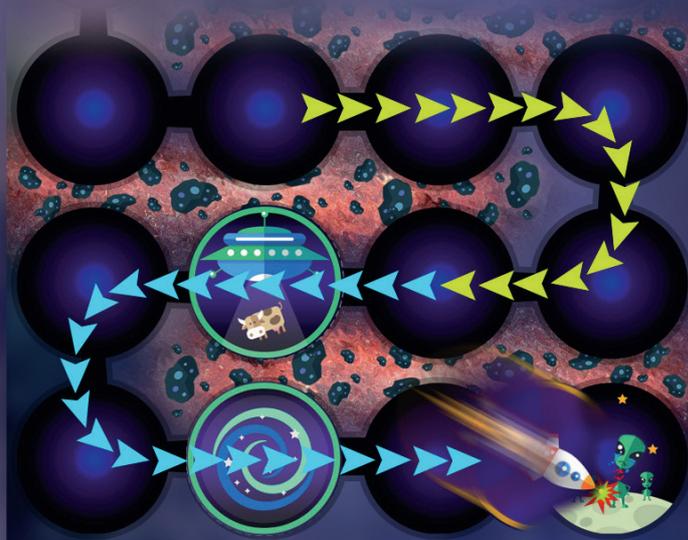
The "mothership" and the "Alien Vortex" cannot be captured, even if tokens can move above them. During his turn, if a player rolls "1", he can choose to move his "Mothership" or "Alien Vortex" 1 space.



Example of "Alien Vortex"'s move.



To attack the enemy planet, one of your tokens must end its move on the planet (or go further). One attacking token is returned to the supply of its owner.



The attacked player must choose one available "Power" token, gaining an advantage until the end of the game.



Each turn, you can reroll one die.



You can add +1 to the result of both dice you rolled.



You can choose to roll only 1 die during your turn.
If so, capture all tokens overflowed by the one you moved.



Your tokens can move back.



One space may contain two of your tokens.
These lasts cannot be captured.

VICTORY CONDITIONS & END OF PLAY

The game ends as soon as a planet has been attacked three times, i.e. when a player gets a third "Power" token. This last is defeated and the other player wins the game.