

RUSH – Spielanleitung:

RUSH ist ein Fahrradrennen-Kartenspiel für 2 bis 6 Spieler. Die Zahlen auf den Karten sind gängige Fahrradschaltungen und Schaltkombinationen. Um dieses Spiel zu gewinnen, bedarf es einer Portion Glück, Gedächtnis und Strategie, wie man als erstes das Ziel erreicht, ohne dass die Mitspieler es merken. Es ist wichtig, die Karten gut zu verdecken, so dass die Mitspieler den Rennverlauf nicht mitbekommen, bis der Erste sein Spiel mit Finish-Line beendet und Sieger ist. Es gibt mehrere Fahrradtypen, für dieses Spiel sind die Kombinationen von 6 Fahrrädern genommen worden. Zugleich erfährt man beim Spielen etwas über Fahrradschaltmöglichkeiten, die so wichtig sind wie Rahmenhöhen.

Inhalt

79 Karten

Verteilung in folgender Aufteilung:

Klapprad 9 Karten

Citybike 11 Karten

Trekkingbike 9 Karten

Mountainbike 11 Karten

Rennrad 11 Karten

Lastenrad 10 Karten

Rotes Trikot 6 Karten

Gelbes Trikot 6 Karten

Pinkes Trikot 6 Karten

Ziel des Spiels

Das Ziel bei RUSH ist es, als erster Spieler so wie bei Fahrradrennen zum Ziel zu kommen und damit das Spiel zu gewinnen. Der Spieler, der seine letzte Karte abgelegt hat, beendet sein Spiel mit Finish-Line. Vergisst er diesen Zusatz, muss er auf die nächste Runde warten.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 6 Karten, die er in die Hand nimmt. Die verbleibenden Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt und bilden den Kartenstapel. Vom Kartenstapel wird die oberste Karte aufgedeckt und daneben gelegt. Dieser Stapel bildet den Ablegestapel. Ein Spieler wird ausgelost, der die Runde beginnt oder der Spieler der die Karten verteilt hat, kann entscheiden, wer als erste Spieler beginnt. Die Spiele beginnen immer von links nach rechts.

Spielverlauf

Eine Karte wird vom Kartenstapel aufgedeckt. Nun geht es darum, die passenden Karten für das Rennen zu legen. Der erste Spieler legt eine Karte von seiner Hand auf den Ablagestapel. Dabei gilt: Eine Karte kann nur auf eine Karte mit dem gleichen Fahrrad oder der gleichen Zahl gelegt werden. Die Trikotskarten (rot, pink, gelb) sind spezielle Aktionskarten mit besonderen Regeln (siehe Aktionskarten). Kann ein Spieler keine passende Karte legen, so muss er eine Strafkarte vom verdeckten Stapel ziehen. Er darf nicht die Karten sofort wieder ausspielen. Der nächste Spieler an der Reihe darf ablegen.

Aktionskarten

Im Spiel gibt es vier Aktionskarten: Gelbes Trikot, Rotes Trikot, Pinkes Trikot und 20Sec mit unterschiedlichen Funktionen, welche nachfolgend erklärt werden.

Das Gelbe Trikot ist die stärkste Karte: Sie kann jederzeit abgelegt werden, das heißt, Strafen wie 20Sec gelten nicht für diesen Spieler. Wenn ein Spieler ein Gelbes Trikot ablegt, müssen alle Spieler eine Strafkarte vom Ablagestapel nehmen und der Ausspieler kann sich danach noch eine Fahrradkarte wünschen und diese auch ausspielen.

Das Pinke Trikot ist die zweitstärkste Karte im Spiel. Sie kann jederzeit abgelegt werden, aber 20Sec kann sie stoppen. Wenn ein Spieler das Pinke Trikot ablegt, müssen die Spieler vor und nach ihm je eine Strafkarte nehmen und er kann sich eine Karte wünschen, darf aber nicht weiterspielen. Er muss auf die nächste Runde warten, bevor er wieder spielen darf.

Das Rote Trikot ist die drittstärkste Karte im Spiel. Sie kann jederzeit abgelegt werden, aber 20Sec kann sie stoppen. Wenn ein Spieler das Rote Trikot ablegt, muss der Spieler links von ihm eine Strafkarte nehmen. Er darf sich eine Karte wünschen, aber nicht sofort spielen und muss daher auf die nächste Runde warten.

Die Aktionskarte 20Sec gibt es pro Fahrradtyp jeweils einmal. Sie darf auf diese Fahrradart abgelegt werden oder auf eine andere 20sec-Karte. Wird diese Aktionskarte ausgespielt, muss der nachfolgende Spieler eine Strafpause absitzen und muss auf die nächste Runde warten.

Eine Erweiterung der Karten ist nicht erlaubt. Außer bei zwei Spielern können die Aktionskarten nacheinander gelegt werden.

Der Spieler der als erster am Ziel war - also Sieger der Runde - bekommt 6 Punkte mal der Anzahl der Spieler, die noch aktiv im Spiel sind. Der Spieler mit den meisten Punkten hat die Grand Tour gewonnen.

Zum Beispiel: Wenn 6 Spieler spielen, dann hat der erste Sieger 36 Punkte gewonnen, der zweite Spieler bekommt dann 30 Punkte und der dritte Sieger wird dann 24 Punkte bekommen. Der vierte Spieler 18 und der letzte 12 Punkte. Der Verlierer der Runde bekommt keine Punkte von der Runde und muss sich bei der nächsten Runde mehr anstrengen.

Regeln und Titeln

Der Spieler der als erster am Ziel war - also Sieger jeder Rundfahrt - bekommt 6 Punkte mal die Spieler, die mitspielen. Um als Grand Tour Sieger genannt zu werden, muss so oft gespielt werden, wie viele Spieler spielen. Der Spieler mit den meisten Punkten hat die Grand Tour gewonnen und ist somit als World Champion zu betiteln.

Tipp: Man kann RUSH Standard ganz einfach in RUSH Pro verwandeln, indem man einfach jeweils 3 Karten von den Trikots herausnimmt und die Karten auf 70 Stück reduziert. Es wird viel zu spielen, als wenn den 79-Karton-Standard spielt.

Erfinder und Copyright: Anthony Chira, Velobis Johnstraße 1-3 1140 Wien mail: office@velobis.com
www.velobis.com

RUSH - How to play: RUSH is a bicycle racing card game for 2 to 6 players. The numbers on the cards are common bicycle gearshifters and gearshift combinations. To win this game, you need a dose of luck, memory and strategy as to how to reach the goal first without the other players noticing. It is important to cover the cards well so that the other players do not see the course of the race until the first player has finished his game with the finish line and is the winner.

There are several types of bicycles, for this game the combinations of 6 bicycles have been used. At the same time, while playing, you learn something about bike switching options, which are as important as frame heights.

Contents: 79 cards Distribution in the following distribution:

Folding bike 9 cards

Citybike 11 cards

Trekking bike 9 cards

Mountain bike 11 cards

Road bike 11 cards

Cargo bike 10 cards

Red jersey 6 cards

Yellow jersey 6 cards

Pink jersey 6 cards

Goal of the game The goal at RUSH is to be the first player to reach the goal, as in bicycle races, and to win the game. The player who has put down his last card ends his game with a finish line. If he forgets this addition, he has to wait for the next round.

Game preparation: The cards are shuffled, and each player is dealt 6 cards, which he takes in his hand. The remaining cards are placed face down in the middle and form the deck of cards. The top card of the deck is revealed and placed next to it. This pile forms the discard pile. A player is drawn to start the round or the player who dealt the cards can decide who starts first. The games always start from left to right.

Course of the game: A card is revealed from the deck of cards. Now it is a matter of placing the appropriate cards for the race. The first player discards a card from his hand.

The following applies: A card can only be placed on a card with the same bike or the same number. The jersey cards (red, pink, yellow) are special action cards with special rules (see action cards).

If a player cannot place a suitable card, he must draw a penalty card from the face-down pile. He may not play the cards again immediately. The next player in turn may lay down.

Action cards: There are four action cards in the game: yellow jersey, red jersey, pink jersey and 20Sec with different functions, which are explained below.

The yellow jersey is the strongest card: it can be discarded at any time, which means that penalties such as 20sec do not apply to this player. If a player takes off a yellow jersey, all players must take a

penalty card from the discard pile and the player can then request a bicycle card and play it. The pink jersey is the second strongest card in the game. It can be discarded at any time, but 20Sec can stop it. If a player takes off the pink jersey, the players must take a penalty card before and after him and he can request a card, but is not allowed to continue playing. He has to wait for the next round before he can play again. The red jersey is the third strongest card in the game. It can be discarded at any time, but 20Sec can stop it. When a player takes off the red jersey, the player to their left must take a penalty card. He can request a card, but not play immediately and must therefore wait for the next round. The 20Sec cards are available once on each type of bike. It can be placed on this type of bike or on another 20sec card. If this action card is played, the next player has to sit a penalty break and wait for the next round. An expansion of the cards is not permitted. Except for two players, the action cards can be placed one after the other.

The player who reached the goal first is the winner of the round and should receive 6 points, times the number of players who are still active in the game. The player with the most points wins the Grand Tour. For example, if 6 players play, the first winner will have 36 points, the second player will get 30 points and the third winner will get 24 points. The fourth player 18 and the fifth gets 12 points. The loser of the round does not get any points from the round and has to work harder on the next round.

Rules and titles: The player who was the first to arrive at the destination is the winner of each tour and also gets 6 points, times the players who play. To be named as a Grand Tour winner you have to play as many players as are playing. The player with the most points has won the Grand Tour and can therefore be called World Champion.

Tip: You can easily convert RUSH Standard into RUSH Pro by simply removing 3 cards from the jerseys and reducing the cards to 70 cards. It will much more difficult to play than playing the 79-box standard.

Inventor and Copyright: Anthony Chira, Velobis Johnstraße 1-3 1140 Vienna Mail: office@velobi.com
www.velobis.com