

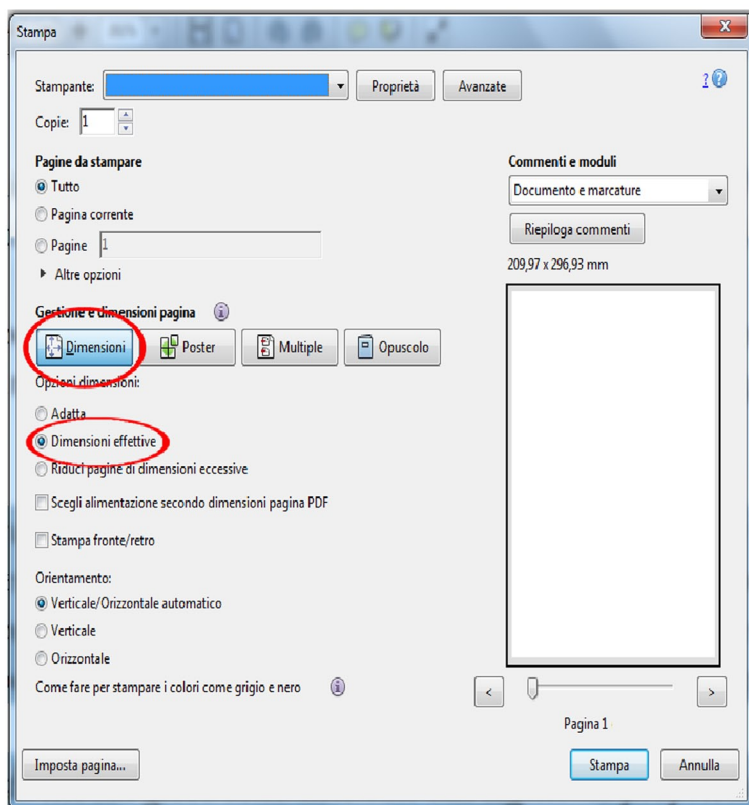
# ATTENZIONE!

Questo documento è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco ed è frutto di un'iniziativa personale per la quale la casa produttrice non ha alcuna responsabilità e non fornisce alcun supporto.  
Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.

## ▶▶▶ SUGGERIMENTI PER LA STAMPA ◀◀◀

Questo file PDF è costruito in formato A4, ma il programma con cui l'avete aperto potrebbe non saperlo e tentare di stamparlo a dimensione ridotta!

Per evitarlo occorre impostare nelle proprie opzioni di stampa "Dimensioni effettive", "Nessun ridimensionamento", o similari. Di seguito un esempio tratto da Acrobat Reader.



**NON STAMPARE QUESTA PAGINA, RISPARMIA TEMPO, CARTA ED INCHIOSTRO!**

Le pagine 2 e 3 di questo PDF sono ideate per essere stampate fronte-retro su carta molto spessa (>300 gr/mq) per poi essere tagliate lungo le linee nere al fine di creare 2 coppie di foglietti aiuto giocatore.

La variante "Over-ride and Over-kill" è una variante non ufficiale che riunisce delle modifiche alle regole proposte da alcuni utenti di [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com) e dagli unni della TdG Lodi, Jones in primis.

Voglio quindi ringraziare queste persone ed anche altre che potrei aver dimenticato

Questo documento è stato realizzato da **Birdfederico** della



**La Tana dei Goblin  
Forlì - Cesena**  
<http://www.goblins.net>

Per consigli, critiche o reclami: [birdfederico.tdg@gmail.com](mailto:birdfederico.tdg@gmail.com)

# RUSH n' CRUSH



**Turbo:** usa solo alla fine del movimento, muovi fino a 3 spazi in linea retta, e tira un dado rosso per ogni spazio percorso.

●● la tua Temperatura aumenta di 1 punto



**Paraurti Laterale:** +1 al tiro di dado nelle collisioni laterali



**Lanciafiamme:** usa contro una vettura dietro di te in linea retta (max 3 spazi). Lancia 4 - [spazi di distanza] dadi rossi:

●● la Temperatura della vettura avversaria aumenta di 1 punto



**Estintore:** diminuisci la tua Temperatura di 1 punto



**Mitragliatrice:** usa contro una vettura davanti a te in linea retta (max 3 spazi). Lancia 4 - [spazi di distanza] dadi bianchi:

○● la vettura avversaria perde 1 Punto Struttura



**Sega circolare laterale:** lancia 1 dado rosso durante una collisione laterale oltre al dado bianco:

●●● la vettura avversaria perde 1 Punto Struttura



**Corazza Blindata:** +2 Punti Struttura (Già stampati sulla scheda della vettura)



**Computer di Bordo:** +2 Punti Sterzo (Già stampati sulla scheda della vettura)



**Paraurti da Combattimento Assorbi colpi:** durante uno scontro frontale la vettura in difesa perde 1 Punto Struttura anche con ●●



**Posamine:** inizi la partita con 4 mine. Puoi posare max 1 mina/turno nel tuo movimento. Se qualcuno passa sopra la mina:

○●● la mina esplose e la vettura perde 1 Punto Struttura, rimuovi la mina

●●●● la mina non esplose e resta in posizione

## Collisione laterale con una vettura

Punteggio del dado (modifica in base ai paraurti)	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●	+
La casella di destinazione è vuota	Attaccante	Attaccante				Difensore	Difensore
La casella di destinazione contiene un ostacolo o una terza vettura	Attaccante	Attaccante		Difensore	Difensore	Difensore + Terza vettura	

## Tamponamento tra due vetture

**La vettura che tampona** lancia tanti dadi bianchi quanti sono i punti movimento rimasti al momento della collisione con la seconda vettura (ferma):

○● sia la vettura dell'attaccante che del difensore perdono 1 Punto Struttura

○●● solo la vettura del difensore perde 1 Punto Struttura

**Attenzione al Paraurti da Combattimento!**

## Collisione con un ostacolo fisso

Velocità	1-5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	18
n° di dadi	Perdi 1 Punto Strutt.	Tieni il risultato più basso				Tieni il risultato più alto				Perdi 6 Punti Strutt.	
	5	4	3	2	1	2	3	4	5		

# RUSH n' CRUSH

# OVER-RIDE AND OVER-KILL



**Turbo:** usa solo alla fine del movimento, muovi fino a 3 spazi in linea retta, e tira un dado rosso per ogni spazio percorso.

●● la tua Temperatura aumenta di 1 punto



**Paraurti Laterale:** +1 al tiro di dado nelle collisioni laterali



**Lanciafiamme:** usa contro una vettura dietro di te in linea retta (max 3 spazi). Lancia 4 - [spazi di distanza] dadi rossi:

●●● la Temperatura della vettura avversaria aumenta di 1 punto



**Estintore:** diminuisci la tua Temperatura di 2 punti



**Mitragliatrice:** usa contro una vettura davanti a te in linea retta (max 3 spazi). Lancia 4 - [spazi di distanza] dadi bianchi:

○●● la vettura avversaria perde 1 Punto Struttura



**Sega circolare laterale:** lancia 1 dado rosso durante una collisione laterale oltre al dado bianco:

●●● la vettura avversaria perde 1 Punto Struttura



**Corazza Blindata:** +2 Punti Struttura (Già stampati sulla scheda della vettura)



**Computer di Bordo:** +2 Punti Sterzo (Già stampati sulla scheda della vettura)



**Paraurti da Combattimento Assorbi colpi:** durante uno scontro frontale la vettura in difesa perde 1 Punto Struttura anche con ●●



**Posamine:** inizi la partita con 4 mine. Puoi posare max 1 mina/turno nel tuo movimento. Se qualcuno passa sopra la mina:

○●● la mina esplose e la vettura perde 2 Punti Struttura, rimuovi la mina (KA-BOOM!)

●●●● la mina non esplose e resta in posizione

## Collisione laterale con una vettura

Punteggio del dado (modifica in base ai paraurti)	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●	+
La casella di destinazione è vuota	Attaccante	Attaccante				Difensore	Difensore
La casella di destinazione contiene un ostacolo o una terza vettura	Attaccante	Attaccante		Difensore	Difensore	Difensore + Terza vettura	

## Tamponamento tra due vetture

**La vettura che tampona** lancia tanti dadi bianchi quanti sono i punti movimento rimasti al momento della collisione con la seconda vettura (ferma):

○● sia la vettura dell'attaccante che del difensore perdono 1 Punto Struttura

○●● solo la vettura del difensore perde 1 Punto Struttura

**Attenzione al Paraurti da Combattimento!**

## Collisione con un ostacolo fisso

Velocità	1-5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	18
n° di dadi	Perdi 1 Punto Strutt.	Tieni il risultato più basso				Tieni il risultato più alto				Perdi 6 Punti Strutt.	
	5	4	3	2	1	2	3	4	5		☠

# RUSH n' CRUSH

## OVER-RIDE AND OVER-KILL



**Turbo:** usa solo alla fine del movimento, muovi fino a 3 spazi in linea retta, e tira un dado rosso per ogni spazio percorso.

●● la tua Temperatura aumenta di 1 punto



**Paraurti Laterale:** +1 al tiro di dado nelle collisioni laterali



**Lanciafiamme:** usa contro una vettura dietro di te in linea retta (max 3 spazi). Lancia 4 - [spazi di distanza] dadi rossi:

●●● la Temperatura della vettura avversaria aumenta di 1 punto



**Estintore:** diminuisci la tua Temperatura di 2 punti



**Mitragliatrice:** usa contro una vettura davanti a te in linea retta (max 3 spazi). Lancia 4 - [spazi di distanza] dadi bianchi:

○●● la vettura avversaria perde 1 Punto Struttura



**Sega circolare laterale:** lancia 1 dado rosso durante una collisione laterale oltre al dado bianco:

●●● la vettura avversaria perde 1 Punto Struttura



**Corazza Blindata:** +2 Punti Struttura (Già stampati sulla scheda della vettura)



**Computer di Bordo:** +2 Punti Sterzo (Già stampati sulla scheda della vettura)



**Paraurti da Combattimento Assorbi colpi:** durante uno scontro frontale la vettura in difesa perde 1 Punto Struttura anche con ●●



**Posamine:** inizi la partita con 4 mine. Puoi posare max 1 mina/turno nel tuo movimento. Se qualcuno passa sopra la mina:

○●● la mina esplose e la vettura perde 2 Punti Struttura, rimuovi la mina (KA-BOOM!)

●●● la mina non esplose e resta in posizione

### Collisione laterale con una vettura

Punteggio del dado (modifica in base ai paraurti)	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●+
La casella di destinazione è vuota	Attaccante	Attaccante			Difensore	Difensore
La casella di destinazione contiene un ostacolo o una terza vettura	Attaccante	Attaccante		Difensore	Difensore	Difensore + Terza vettura

### Tamponamento tra due vetture

**La vettura che tampona** lancia tanti dadi bianchi quanti sono i punti movimento rimasti al momento della collisione con la seconda vettura (ferma):

○● sia la vettura dell'attaccante che del difensore perdono 1 Punto Struttura

○●● solo la vettura del difensore perde 1 Punto Struttura

Attenzione al Paraurti da Combattimento!

### Collisione con un ostacolo fisso

Velocità	1-5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	18	
n° di dadi	Perdi 1 Punto Strutt.	Tieni il risultato più basso					Tieni il risultato più alto					Skull
	5	4	3	2	1	2	3	4	5			

# RUSH n' CRUSH



**Turbo:** usa solo alla fine del movimento, muovi fino a 3 spazi in linea retta, e tira un dado rosso per ogni spazio percorso.

●● la tua Temperatura aumenta di 1 punto



**Paraurti Laterale:** +1 al tiro di dado nelle collisioni laterali



**Lanciafiamme:** usa contro una vettura dietro di te in linea retta (max 3 spazi). Lancia 4 - [spazi di distanza] dadi rossi:

●● la Temperatura della vettura avversaria aumenta di 1 punto



**Estintore:** diminuisci la tua Temperatura di 1 punto



**Mitragliatrice:** usa contro una vettura davanti a te in linea retta (max 3 spazi). Lancia 4 - [spazi di distanza] dadi bianchi:

○● la vettura avversaria perde 1 Punto Struttura



**Sega circolare laterale:** lancia 1 dado rosso durante una collisione laterale oltre al dado bianco:

●●● la vettura avversaria perde 1 Punto Struttura



**Corazza Blindata:** +2 Punti Struttura (Già stampati sulla scheda della vettura)



**Computer di Bordo:** +2 Punti Sterzo (Già stampati sulla scheda della vettura)



**Paraurti da Combattimento Assorbi colpi:** durante uno scontro frontale la vettura in difesa perde 1 Punto Struttura anche con ●●



**Posamine:** inizi la partita con 4 mine. Puoi posare max 1 mina/turno nel tuo movimento. Se qualcuno passa sopra la mina:

○●● la mina esplose e la vettura perde 1 Punto Struttura, rimuovi la mina

●●● la mina non esplose e resta in posizione

### Collisione laterale con una vettura

Punteggio del dado (modifica in base ai paraurti)	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●+
La casella di destinazione è vuota	Attaccante	Attaccante			Difensore	Difensore
La casella di destinazione contiene un ostacolo o una terza vettura	Attaccante	Attaccante		Difensore	Difensore	Difensore + Terza vettura

### Tamponamento tra due vetture

**La vettura che tampona** lancia tanti dadi bianchi quanti sono i punti movimento rimasti al momento della collisione con la seconda vettura (ferma):

○● sia la vettura dell'attaccante che del difensore perdono 1 Punto Struttura

○●● solo la vettura del difensore perde 1 Punto Struttura

Attenzione al Paraurti da Combattimento!

### Collisione con un ostacolo fisso

Velocità	1-5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	18	
n° di dadi	Perdi 1 Punto Strutt.	Tieni il risultato più basso					Tieni il risultato più alto					Perdi 6 Punti Strutt.
	5	4	3	2	1	2	3	4	5			