



Anleitung • Instructions
Regolamento • Instructions

RUSH HOUR®

STRATEGIESPIEL FÜR 2 SPIELER

SHIFT



RUSH HOUR®

STRATEGIESPIEL FÜR 2 SPIELER

SHIFT

Schaff's vor deinem Gegner aus dem Stau – das ist das Ziel!

Das meistverkaufte Logikspiel jetzt für zwei Spieler! In diesem Rennen zählt jeder Zug, um dem Stau zu entkommen. Um mit deinen gezogenen Karten zu gewinnen, brauchst du etwas Glück und eine gute Strategie. Nutzt du deinen Spielzug, um dein eigenes Auto näher ans Ziel zu bringen, oder blockierst du lieber deinen Kontrahenten? Es gibt unzählige mögliche Spielzüge und die verschiebbare Spielfläche eröffnet eine völlig neue Dimension zu Spielen. Gerade dann, wenn du denkst, du hast einen sicheren Weg zum Ziel gefunden, kann eine einzige Verschiebung des Spielfelds alles verändern.

Escape before your opponent, that's the goal!

The best-selling sliding block logic game is now for two players. Every move counts in this race to cross traffic. As you draw cards, you'll need a little luck and a clever strategy to win. Should you use your turn to advance your own Hero Car or block your opponent? The potential moves are endless, and the shifting Traffic Grid adds a whole new dimension to play. Just when you think you've cleared a path to the finish, a shift of the grid can change the game!

■ ■ Scappa via prima del tuo avversario, questo è l'obiettivo!

Il famosissimo gioco di logica ora è per due giocatori. Ogni mossa conta in questa corsa per attraversare il traffico. I giocatori a turno spostano le macchine usando le carte che hanno in mano. Userai il tuo turno per fare avanzare la tua Auto Eroe o per bloccare il tuo avversario? Un po' di fortuna aiuta sempre, ma ti servirà una attenta strategia per vincere. Le mosse possibili sono infinite, e lo spostamento del tavoliere aggiunge una nuova dimensione al gioco! Anche se pensi di aver aperto uno spiraglio verso il traguardo, uno spostamento del tavoliere potrebbe cambiare la partita!

■ ■ S'échapper avant l'adversaire, voilà l'objectif!

Maintenant, le jeu de logique à blocs coulissants à succès se joue à deux. Durant cette course pour franchir l'embouteillage, chaque déplacement compte. En tirant des cartes, il vous faudra un peu de chance et une stratégie fûtée pour gagner. Lors de votre tour, devriez-vous faire avancer votre propre voiture héroïne ou bloquer votre adversaire? Les déplacements potentiels sont infinis et la grille d'embouteillage mobile ajoute une toute nouvelle dimension au jeu. Et lorsque vous pensez avoir libéré la voie jusqu'à la sortie, un décalage de la grille peut changer la donne!

Inhalt + Contents + Contenuto + Contenu:



Spielfläche
Traffic Grid

Tavoliera

Griglia d'imboscaglia



x32

Karten
Cards

Carte
Cartes



blöckchen der Fahrzeuge
Blocking Vehicles

Veicoli

Veicoli e blocques



goldenes Heldenauto
Gold Hero Car

Auto Eroe Oro
Veicolo Eroe d'oro



silbernes Heldenauto
Silver Hero Car

Auto Eroe Argento
Veicolo Eroe d'argento

Dein Ziel

Sei der erste Spieler, der sein Heldenauto aus dem anderen Ende der Spielfläche fährt.

Aufbau

1. Das Spielfeld muss so aufgebaut werden, dass alle 3 Spielfeldschnitte bündig sind und ein 6 x 14 Felder großes Rechteck ergeben.
2. Zuerst wird ein Spieldaubeau gewählt (siehe Seite 17) und danach die Fahrzeuge auf dem Spielfeld wie angegeben platziert.
3. Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 4 Karten. Die restlichen Karten bilden verdeckt den Nachziehstapel.
4. Die Spieler wählen ihr Heldenauto (gold oder silber).

So wird gespielt

1. Der jüngste Spieler beginnt im ersten Spiel. In den folgenden Spielen fängt immer der Gewinner des vorherigen Spiels an.
2. Der erste Spieler wählt eine der 4 Karten auf seiner Hand und legt diese offen neben den Nachziehstapel. Diese bildet den Ablegestapel. Der Spieler führt dann eine Aktion entsprechend der gewählten Karte aus (siehe Seite 6 für Regeln). Danach wird eine neue Karte vom Nachziehstapel gezogen.
HINWEIS: Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablegestapel gemischt, verdeckt und ein neuer Nachziehstapel daraus gebildet.
3. Der zweite Spieler wählt eine der vier Karten zu seiner Hand, legt sie zu fden Ablegestapel und macht seinen Spielzug. Danach zieht auch er eine neue Karte vom Nachziehstapel.
4. Das Spiel geht so lange, bis ein Spieler sein Heldenauto aus dem Ende der Spielfläche des Gegners fahren kann.

Das Spiel gewinnen

Der erste Spieler, der sein Heldenauto komplett von der Spielfläche des Gegners fahren kann, hat gewonnen.



Das ist noch kein Sieg.



Jetzt ist es ein Sieg!

Fahrzeug-Spielzugsregeln

1. Die Spieler dürfen jedes Auto auf der gesamten Spielfläche bewegen, außer das gegnerische Heldenauto.
2. Fahrzeuge können nur vorwärts oder rückwärts bewegt werden, aber nicht seitwärts.
3. Fahrzeuge dürfen nicht angehoben oder vom Spielfeld entfernt werden.
4. Die einzigen Fahrzeuge, die das Spielfeld verlassen dürfen, sind die beiden Heldenautos in gold und silber. Alle blockierenden Fahrzeuge müssen vollständig auf dem Spielfeld bleiben.

Regeln



BEWEGEN: Bewege ein beliebiges Fahrzeug oder dein eigenes Heldensauto, entsprechend der angegebenen Felder. Wenn eine höhere Zahl als 1 angezeigt wird, darf der Spielzug auch aufgestellt werden, um verschiedene Fahrzeuge zu bewegen.



DAS SPIELFELD VERSCHIEBEN: Wähle die rechte ODER die linke Seite der Spielrutsche und nutze die "Schaltung" auf dem Spielfeld um den gewählten Spielabschnitt um eine beliebige Anzahl an Feldern zu verschieben. Alle drei Spielabschnitte müssen aber mit mindestens einer Durchfahrtsreihe verbunden sein.

Richtig



Falsch



Das Spielfeld blockieren



Wenn ein Fahrzeug gleichzeitig auf zwei Spielabschnitten steht, können diese beiden Teile nicht verschoben werden. Das Fahrzeug blockiert diese beiden Spielabschnitte so lange, bis es vollständig auf eine der beiden Seiten geschoben wird.



FREIE FAHRT: Bewege ein beliebiges blockierendes Fahrzeug oder dein eigenes Heldensauto soweit wie du möchtest, bis es auf ein Hindernis stößt oder zum Ziel hinausfährt. Wenn du es schaffst, dein Heldensauto aus dem gegenüberlichen Ende der Spielrutsche zu fahren, hast du gewonnen.



BEWEGEN UND VERSCHIEBEN: Bewege ein beliebiges Fahrzeug oder dein eigenes Heldenauto unter Beachtung der Regeln UND verschiebe die Spielfläche. Diese Spielzüge können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden: Bewegen, dann verschieben, verschieben dann bewegen, oder bewegen, verschieben, und wieder bewegen (so viel Spielzüge, wie auf der Karte angegeben sind).

Über den Erfinder

Rush Hour® Shift wurde bei Big Monster Toys in Chicago erfunden. Die Denker von "BMT" haben seit ihrer Gründung 1988 bereits hunderte von Spielen und Spielzeugen erschaffen. Die Grundidee des Spiels kam von Alex Siedband, einem ehemaligen Praktikanten der Universität von Illinois. Alex hat sein Studium abgeschlossen und ist nun Teil des Big Monster Teams – mit dem Ziel, dass Rush Hour Shift das erste von vielen weiteren Spielen wird.

Nob Yoshigahara, Erfinder des originalen Rush Hour®, war ein gefeierter Erfinder und Sammler und trug maßgeblich zur Popularität von Puzzles bei. Er schrieb etwa 70 Bücher über Puzzles und nahm an internationalen Puzzlespielen rund um die Welt teil.

Your Goal

Be the first player to completely get your Hero Car off the opposite end of the Traffic Grid.

Set-Up

1. Shift the three-part Traffic Grid so all three sections are completely lined up and form a 6 x 14-unit rectangle.
2. Select one of the Game Set-ups (see page 17), and place vehicles on the Traffic Grid to match the illustration.
3. Shuffle the cards and deal four face-down to both players. Set aside the remaining cards in a face-down stack to create the draw pile.
4. Determine which player will use the Gold Hero Car, and which will use the Silver Hero Car.

Steps to Play

1. For the first game, the youngest player goes first. In subsequent games, the winner of the prior game goes first.
2. The first player selects one of the four cards in his/her hand and plays it by placing it face-up next to the draw pile. This creates the discard pile. He/she then moves vehicles and/or shifts the grid as they see fit according to the rules of the card played (see page 9 for Card Rules). He/she then draws a new card from the draw pile.
NOTE: When the original draw pile runs out of cards, shuffle the discard pile and turn it face-down to create a new draw pile.
3. The second player selects one of his/her four cards, places it in the discard pile and makes their move. He/she then draws a new card from the draw pile.
4. The game continues in this fashion until one player's Hero Car crosses the finish line on the opposite end of the Traffic Grid.

Winning the Game

The first player to get their Hero Car completely off the opposite end of the Traffic Grid is the winner!



Not a win.



Now that's a win!

Vehicle Movement Rules

1. Players can move any vehicle on the Traffic Grid EXCEPT their opponent's Hero Car.
2. Vehicles can only slide forwards and backwards, not sideways.
3. Vehicles cannot be lifted off the Traffic Grid surface.
4. The only vehicles allowed to exit the Traffic Grid are the Gold and Silver Hero Cars. All Blocking Vehicles must remain fully on the Traffic Grid at all times.

Card Rules



MOVB Move any of the Blocking Vehicles or your own HeroCar the number of spaces indicated. If the card shows a number higher than one, the number of spaces to move can be split between multiple vehicles.



SHIFT THE GRID Choose the right OR left side of the Traffic Grid and, using the "shifter" handles on the grid, shift that side up or down a number of rows. At least one row must always connect all three Traffic Grid parts.

Correct



Incorrect



Locking the Traffic Grid



If a vehicle is straddling two grid parts, those two parts cannot be shifted. The vehicle locks those two grid parts in place until the vehicle is moved fully to one side or the other.



SLIDB Move any one Blocking Vehicle or your own HeroCar as many spaces as you want until it reaches another vehicle or the end of the Traffic Grid. If the Slide card takes your HeroCar off the opposite end of the Traffic Grid, you win!



MOVE & SHIFT: Using the guidelines described above, move any vehicle or your own Hero Car AND shift the grid. These actions can be completed in any order: move then shift; shift then move; or move, shift, and move again (as long as the total moves equals the number shown on the card).

About the Inventor

Rush Hour® Shift was invented at Big Monster Toys, located in Chicago, the folks at "BMT" have created hundreds of toys and games since they opened the doors in 1988. The original inspiration for the game came from Alex Stedband who was a summer intern from The University of Illinois at the time! Alex has since graduated and now works full time with the Big Monster team, hoping that Rush Hour Shift will be the first of many!

Nob Yoshigahara, inventor of single-player Rush Hour®, is a celebrated inventor, collector, and popularizer of puzzles. He has written some 70 books on puzzles and has participated in international puzzle parties all over the world.

Il Tuo Obiettivo

Essere il primo giocatore a portare la propria Auto Eroe sul lato opposto del tavoliere.

Preparazione

1. Sposta le tre parti del tavoliere in modo che tutte le sezioni siano completamente allineate per formare un rettangolo di 6 x 14 caselle.
2. Scegli una delle Posizioni Iniziali (vedi pagina 17), e disponi i veicoli come indicato dall'illustrazione.
3. Mescola le carte e distribuiscine quattro coperte, a entrambi i giocatori. Le carte rimanenti, coperte, formano il mazzo.
4. Determina quale giocatore userà l'Auto Eroe Oro e quale l'Auto Eroe Argento.

Come Giocare

1. Nella prima partita, inizia il giocatore più giovane. Nelle partite successive, inizia il vincitore della partita precedente.
2. Il primo giocatore sceglie una delle quattro carte che ha in mano e la gioca mettendola scoperta, a fianco del mazzo. Si crea così la pila degli scarti. Ora muove dei veicoli e lo sposta il tavoliere a suo piacimento seguendo le regole indicate sulla carta (vedi pagina 12 per le Regole delle carte). Poi pesca una nuova carta dal mazzo HOTK. Quando non ci sono più carte nel mazzo, si meschia la pila degli scarti e si colloca a carte coperte, creando così il nuovo mazzo.
3. Il secondo giocatore sceglie una delle proprie quattro carte, la mette sulla pila degli scarti e fa la sua mossa. Poi pesca una nuova carta dal mazzo.
4. La partita continua in quest'modo fino a quando una delle Auto Eroe attraversa il traguardo sul lato opposto del tavoliere.

Vincere la partita

Il primo giocatore che farà uscire completamente la propria Auto Eroe dal lato opposto del tavoliere sarà il vincitore!



Non una vittoria.



Questa è una vittoria!

Regole di Movimento dei Veicoli

1. I giocatori possono muovere qualsunque veicolo sul tavoliere AD BOCCAZIONE dell'Auto Eroe dell'avversario.
2. I veicoli possono solo scorrere in avanti o indietro, mai di lato.
3. I veicoli non possono essere sollevati dal tavoliere.
4. Gli unici veicoli che possono uscire dal tavoliere sono le Auto Eroe Oro e Argento. Tutti gli altri veicoli devono sempre rimanere completamente dentro al tavoliere.

Regole delle Carte



MUOVI Muovi uno qualsiasi dei Veicoli o la tua Auto Eroic per il numero di spazi indicato. Se la carta indica un numero di spazi superiore a uno, il numero di spazi può essere diviso tra più veicoli.



SPOSTA IL TAVOLIERE Scegli il lato destro o sinistro del tavolo e, usando le maniglie, fallo scorrere in alto o in basso di un qualsiasi numero di linee. Almeno una linea deve essere sempre connessa al resto del tavolo.

Corretto



Sbagliato



1 Blocca il tavolo



Se un veicolo è a metà tra due parti di tavolo, quelle due parti non possono essere spostate. Il veicolo blocca quelle due parti fino a quando non viene spostato completamente da un lato o dall'altro.



SPOSTA Fai scorrere un qualsiasi Veicolo o la tua Auto Eroic di tante caselle vuoi, fino a quando non raggiunge un altro veicolo o la fine del Tavoliero. Se lo spostamento fa uscire la tua Auto Eroic dal lato opposto del tavolo, hai vinto!



MUOVI E SPOSTA: Usando le regole indicate precedentemente, muovi qualsiasi veicolo o la tua Auto Ero e fai scorrere il tavoliere. Queste azioni possono essere completate in qualsiasi ordine: muovi e fai scorrere; o fai scorrere poi muovi, o muovi, fai scorrere e muovi di nuovo (se il totale delle caselle interessate non supera il numero indicato dalla carta).

L'inventore

Rush Hour® Shift è stato inventato alla Big Monster Toys. Con sede in Chicago, lo staff della "BMT" ha creato centinaia di giochi e giocattoli sin dalla loro apertura nel 1988. L'ispirazione originale di questo gioco è arrivata da Alex Siedband, che all'epoca stava facendo uno stage estivo all'Università dell'Illinois! Alex si è laureato e ora lavora a tempo pieno per lo staff di Big Monster Toys, sperando che Rush Hour Shift sia il primo di una lunga lista di giochi!

Nob Yoshigahara, inventore di Rush Hour®, è un famoso inventore, collezionista e divulgatore di rompicapo. Ha scritto di più 70 libri sui rompicapo e ha partecipato a meeting sui rompicapi in tutto il mondo.

■ ■ 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 déscale 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.



Ceci 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 héraïne d'un 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, d'un 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 empêche sur une autre section de la grille, ces deux sections ne peuvent être décalées. Le véhicule se 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 héraïne d'un nombre de cases voulu, jusqu'à ce qu'il ou elle ait atteint un autre véhicule ou l'extrémité de la grille d'embouteillage. Si la carte Glissement vous permet de faire sortir votre voiture héraïne par l'extrémité opposée de la grille d'embouteillage, vous gagnez!



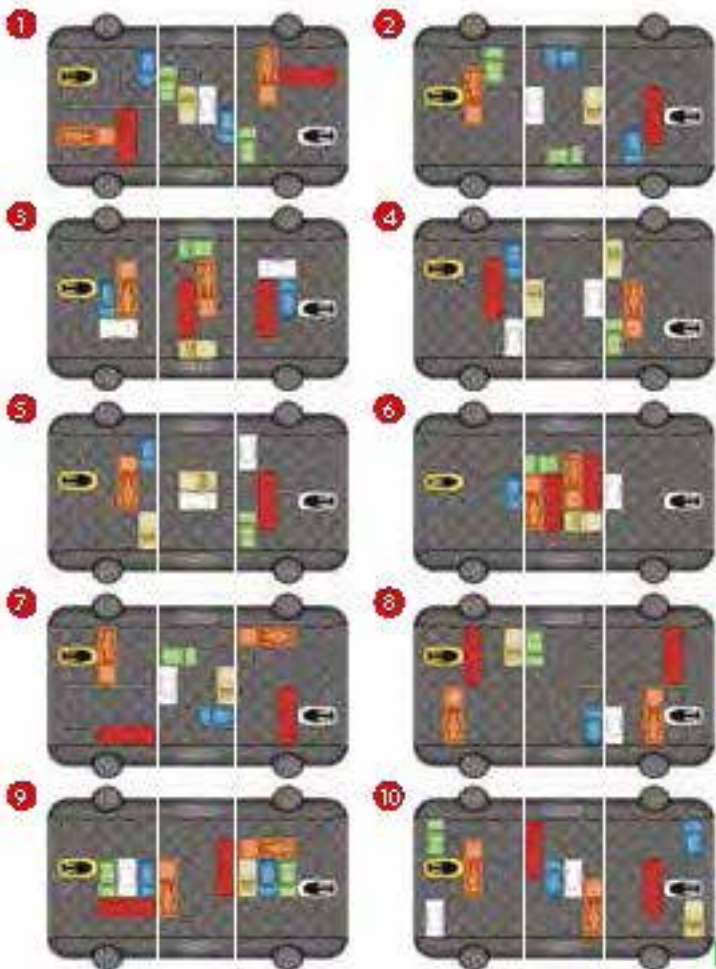
DÉPLACEMENT ET DÉCALAGE : en suivant les instructions décrites ci-haut, déplacez n'importe quel véhicule ou votre propre voiture héroïne ET décalez la grille. Ces actions peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre : déplacer puis décaler; décaler puis déplacer; ou déplacer, décaler et déplacer 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:



Kennst du schon die originalen Rush Hour® Herausforderungen?
Try Single-Player Rush Hour® Challenges!
Prova queste Sfide Individuali di Rush Hour®!
Essayez les défis Rush Hour® pour un seul joueur!



www.ThinkFun.com/RushHour1



www.ThinkFun.com/RushHour2



ThinkFun's Mission: Mach's mit Köpfchen!®

ThinkFun® ist der weltweit führende Hersteller von
spaßigen Logikspielen, die einen nicht mehr loslassen und
den Verstand fordern und schärfen. Die Spiele und Apps
von Thinkfun bringen einen zuerst zum Grübeln und dann
zum Lachen und machen deshalb jungen Denkern
genauso viel Spaß wie der ganzen Familie.



www.ThinkFun.com



ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA

© 2014 ThinkFun, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA, 104. #5060-GER. 1N01.