



OH, JUSTE CIEL !



Ce jeu vous est offert par  
**Léandre Proust**

Chaque mois, je vous propose  
un nouveau jeu de société minimaliste.

Vous pouvez l'acquérir gratuitement  
auprès d'un partenaire ou  
directement sur ma page Tipeee.

Vous aimez ce jeu ? N'hésitez pas à faire un **Tip** pour me soutenir.

**tipeee**  
.com

<https://tipeee.com/leandreproust>



<https://facebook.com/leandre.proust>



10'



2



8+

**RUSHIP**  
created by Léandre Proust

n°7



## 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

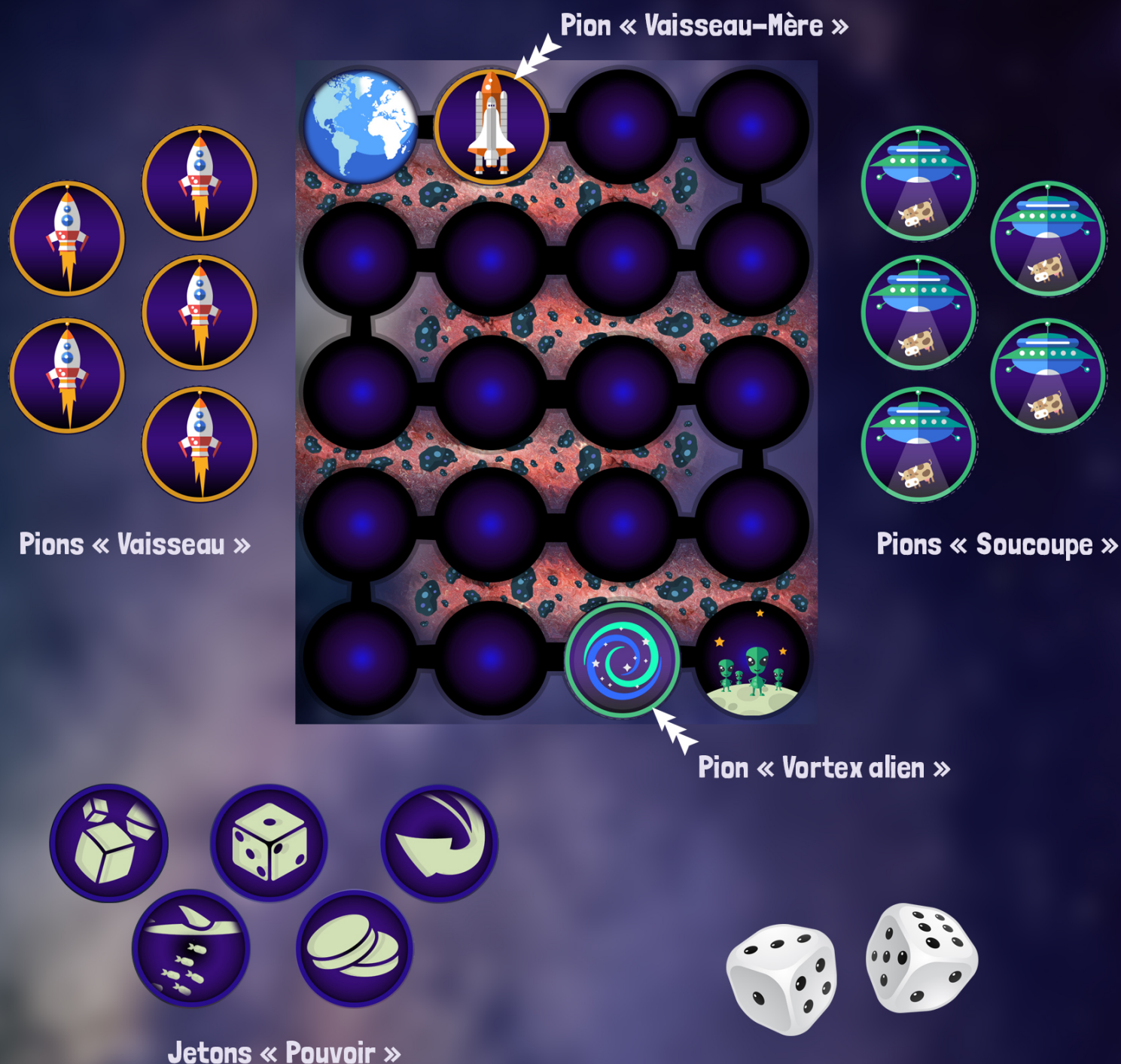
- 1 plateau de jeu
- 5 pions « Vaisseau » et 1 pion « Vaisseau-mère »
- 5 pions « Soucoupe » et 1 pion « Vortex alien »
- 5 jetons « Pouvoir »

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.

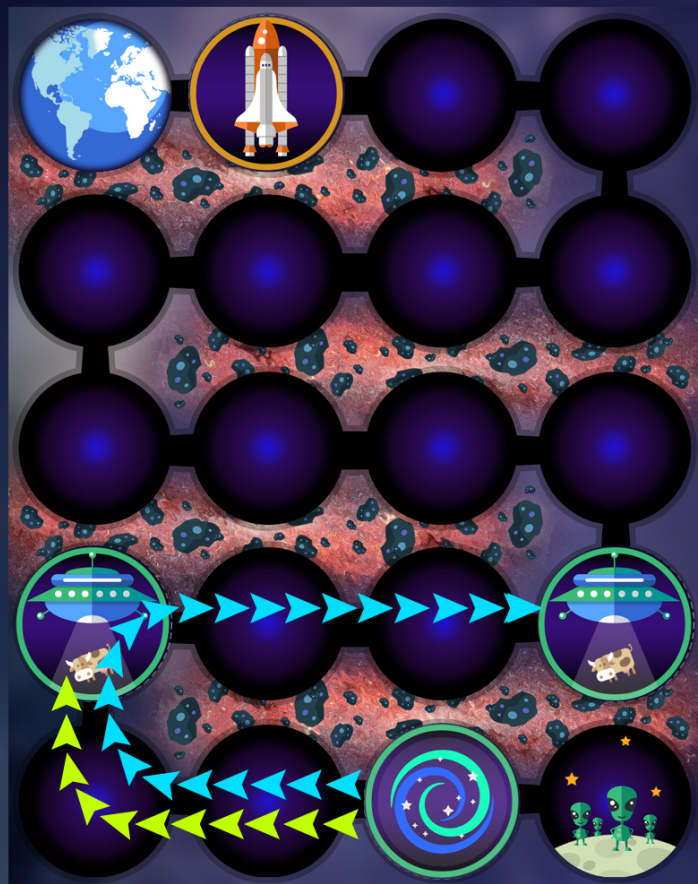




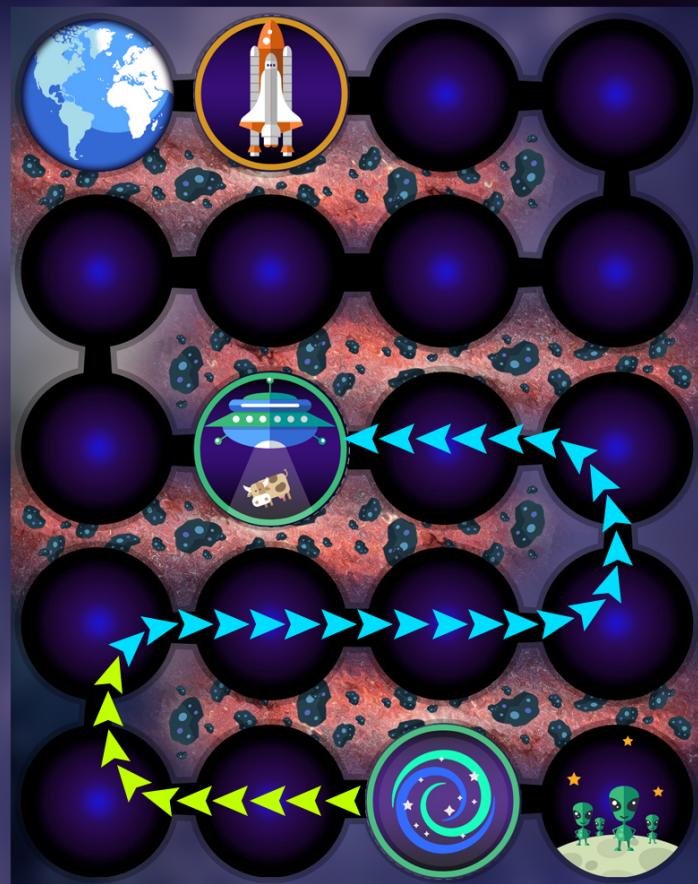
## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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.

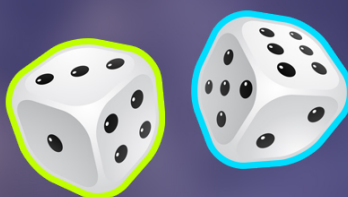




ou

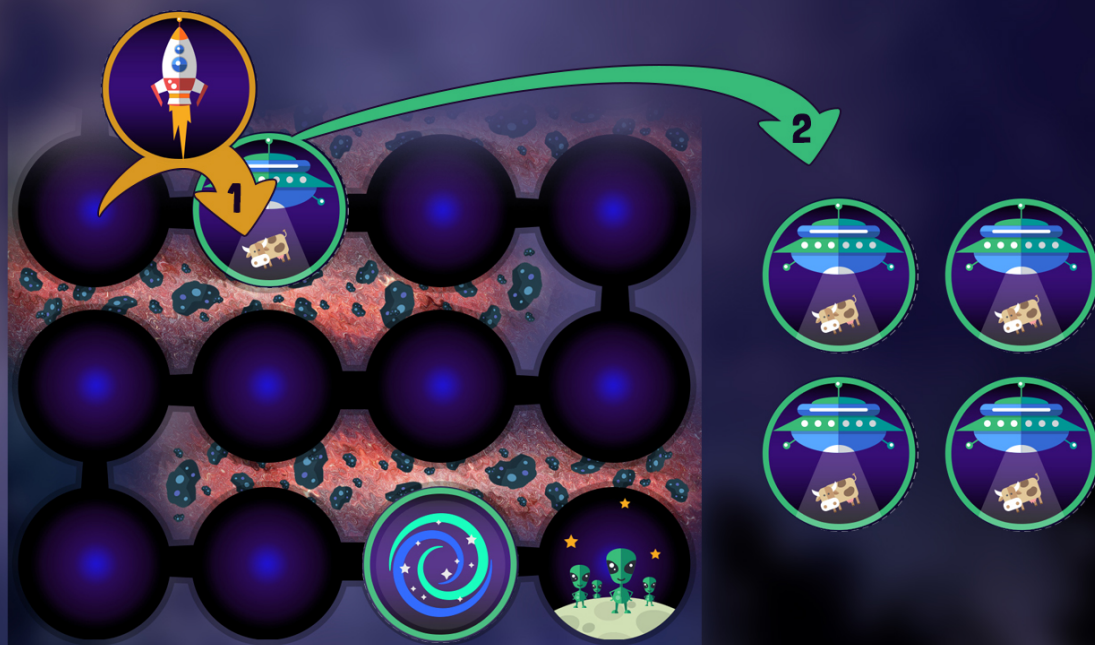


Deux exemples de déplacement avec « 6 » et « 3 »



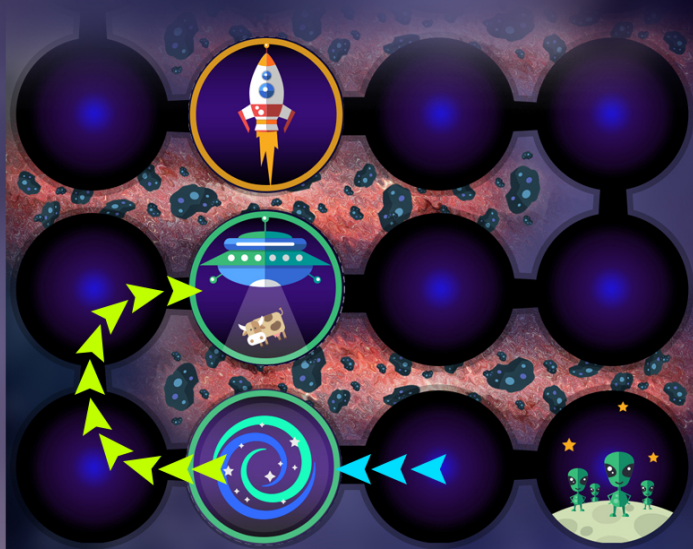
Les pions « Vaisseau » / « Soucoupe » peuvent se déplacer en passant par-dessus d'autres pions, alliés ou adverses. Une case ne peut accueillir qu'un seul pion allié à la fois. Quand un pion termine un déplacement sur une case occupée par un pion adverse (1), celui-ci est capturé et est retiré du plateau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

Exemple de capture d'un pion.





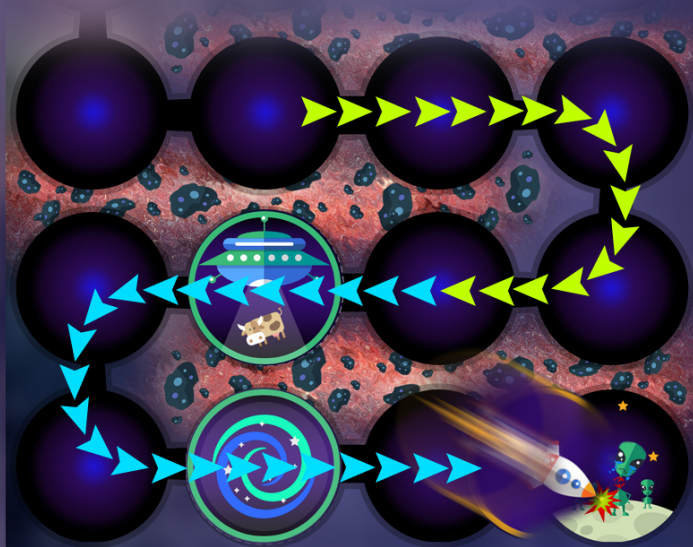
Le « Vaisseau-mère » et le « Vortex Alien » ne peuvent pas être capturés mais les pions peuvent passer par-dessus. Lors de son tour, si un joueur réalise sur un de ses dés la valeur « 1 », il peut choisir d'avancer d'une case son « Vaisseau-mère » ou son « Vortex Alien ».



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.**



# REMERCIEMENTS

MERCI AUX TIPEURS DE JUIN

Alexis Nieto  
allyric  
Arnaud Bulif  
Aymerick  
Bébert  
Benjamin ANCHE  
Blackrose  
Boure cochu  
Brigitte  
Bubufrance  
Céci  
Cédric  
cfloutier  
Cyrille  
Cyrille  
Denny Colt  
Dott  
dudjima  
Einal  
Ericcerisier  
Falko  
Formieres  
Franck  
Franck Bouvot  
Fred  
GillesP  
GManitou

Gregor  
Grollbe  
Guillaume PNP  
gwilherm pub  
Helcentil  
Hërallya  
Hervine  
Hugo Leydet  
Ihsoy  
Ivan  
jcmag  
Jean de la Roche  
JeRie  
Jocelyn  
Jordan.C  
Juanita Martinez  
Julien  
Julien Thierion  
Kakiman  
Kikivanderbuild  
Legacer  
lesupernicois  
letatas  
Luc  
Ludar  
Ludilab  
Luteuchio

mamieyannick  
Marie Claude Roussel  
Marine Jardinier  
MAURICEDESLAIS  
Monsieur Patate  
Mylene Dussaulx  
Nawie  
Nicolas Boz  
Passenger69  
patrice renaud  
pernic  
Phaenira  
PhilippeLeray  
phracktale  
Plateau Marmots  
Pyrrhus  
RogueShadow  
saigneur  
Sébastien  
Sigfried38  
Stéphane  
Stéphane T  
stouph  
sylweb  
Vinciane Tilkin  
Xavier Moal  
yannick bernard dar.  
Yoann TARDIF

