THUNDER ROAD VENDETTA

ÉDITION MAXIMUM CHROME

LIVRET DE RÈGLES

TR:V | UN JEU AMUSANT ET BOURRÉ D'ACTION POUR TOUTE LA FAMILLE

Testé et approuvé dès **10** ans

ÉDITION

MAXIMUM CHROME

L'édition ***Maximum Chrome*** pour ***Thunder Road : Vendetta*** contient plusieurs extensions qui influent chacune à leur manière sur les règles du jeu. Ce livret est conçu de sorte que vous puissiez apprendre d'abord les règles de base et choisir d'inclure ou non les extensions à vos parties.

Au fil des pages, les icônes ci-dessous identifient les règles spéciales de chaque extension et leurs interactions.

JEU DE BASE

Matériel 3
Mise en place 4
Équipes 8
Plateau 10
Pions Dégât ..... 4e de couverture

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À votre tour 12
Assignation et ordre 12
Déplacement et collision 13
Tir 14
Victoire 15

LE MAX TITAN ET LES CINQ BÉCANES

Mise en place et matériel 6
Équipe et règles du Max Titan 16
Équipe et règles des Cinq bécanes 19

CARNAGE AU VAL DU DIABLE

Mise en place et matériel 7
Nouveaux terrains 10
Nouveaux dangers 11
AU FEU ! 20
Nouveaux pions Dégât ..... 4e de couverture

FASTE & FURIEUX

Mise en place et matériel 7
Chefs d'équipe et améliorations 9

EXTENSIONS SPÉCIALES

Extra Appro 21
Deutsche Qualität 22

OBJECTIF TIRE & TIRE-TOI

Thunder Road : Vendetta est un jeu de décisions risquées au rythme haletant. Aidez votre équipe à manœuvrer sur des routes hasardeuses, éviter les dangers, percuter des voitures et mitrailler à tout va. En dernier recours, faites appel à l'hélico !

REMPORTER LA COURSE

Pour gagner la partie, vous devez être le premier joueur à déplacer l'une de vos voitures sur la tuile Ligne d'arrivée OU le dernier survivant en lice.

Des questions ?

N'hésitez pas à consulter la FAQ communautaire, disponible sur notre site via le QR code et l'URL ci-dessous !

https://quack.at/trv-r01

MATÉRIEL DE BASE

Ces éléments sont utilisés dans toutes les parties de *Thunder Road : Vendetta.*

5 tuiles Parcours
(recto verso)

1 tuile Ligne d'arrivée
(recto verso)

1 dé de route

1 dé de cascade

1 dé de tir

1 dé de collision

1 dé de direction

Ces 5 dés sont collectivement appelés **dés spéciaux**

20 pions Dégât
(bosse, shrapnel, écart, embardée, tonneau)

26 pions Danger
(épave, mine, route, boue, flaque d'essence)

4 figurines d'épave

ÉQUIPES AUTOMOBILES

Chaque joueur est à la tête d'une équipe, souvent constituée de voitures issues du jeu de base. Le Max Titan et les Cinq bécanes peuvent remplacer n'importe quelle équipe automobile, voire permettre à un cinquième* compétiteur de rejoindre la course !

12 voitures
(3 de chacune des 4 couleurs)

4 hélicoptères
(1 par couleur)

16 dés de déplacement
(4 de chacune des 4 couleurs)

4 tableaux de commande
(1 par couleur)

12 tableaux de bord
(3 de chacune des 4 couleurs)

**Il est également possible de s'affronter à 6, mais cela risque d'altérer l'expérience de jeu.*

MISE EN PLACE

Les étapes suivantes concernent le matériel de base de *Thunder Road : Vendetta*. Mieux vaut les connaître sur le bout des doigts avant d'inclure la moindre extension à vos parties.

Si vous jouez avec l'extension *Carnage au Val du diable*, mélangez les tuiles Parcours et les pions Danger avec ceux du jeu de base AVANT de commencer la mise en place *(cf. page 7)*.

1 Choisissez collectivement une ***tuile de queue*** (1a : Le Parking OU 1b : Le Chemin des ruines) et posez-la sur la table. Mélangez les tuiles Parcours restantes et empilez-les près de la zone de jeu. Piochez la première et installez-la devant la tuile de queue : il s'agit de la ***tuile intermédiaire***. Piochez-en une seconde et placez-la devant les autres : c'est la ***tuile de tête***. Posez la tuile Ligne d'arrivée à proximité du reste de la pile.

2 Mélangez les ***pions Danger*** face cachée puis, toujours sans les révéler, placez-en 1 sur chaque case de danger illustrée sur les trois tuiles. Empilez le reste de ces pions face cachée près de la zone de jeu.

(Tuile de queue : posez les pions Danger *uniquement* sur les cases indiquant le nombre de joueurs qui correspond à votre configuration.)

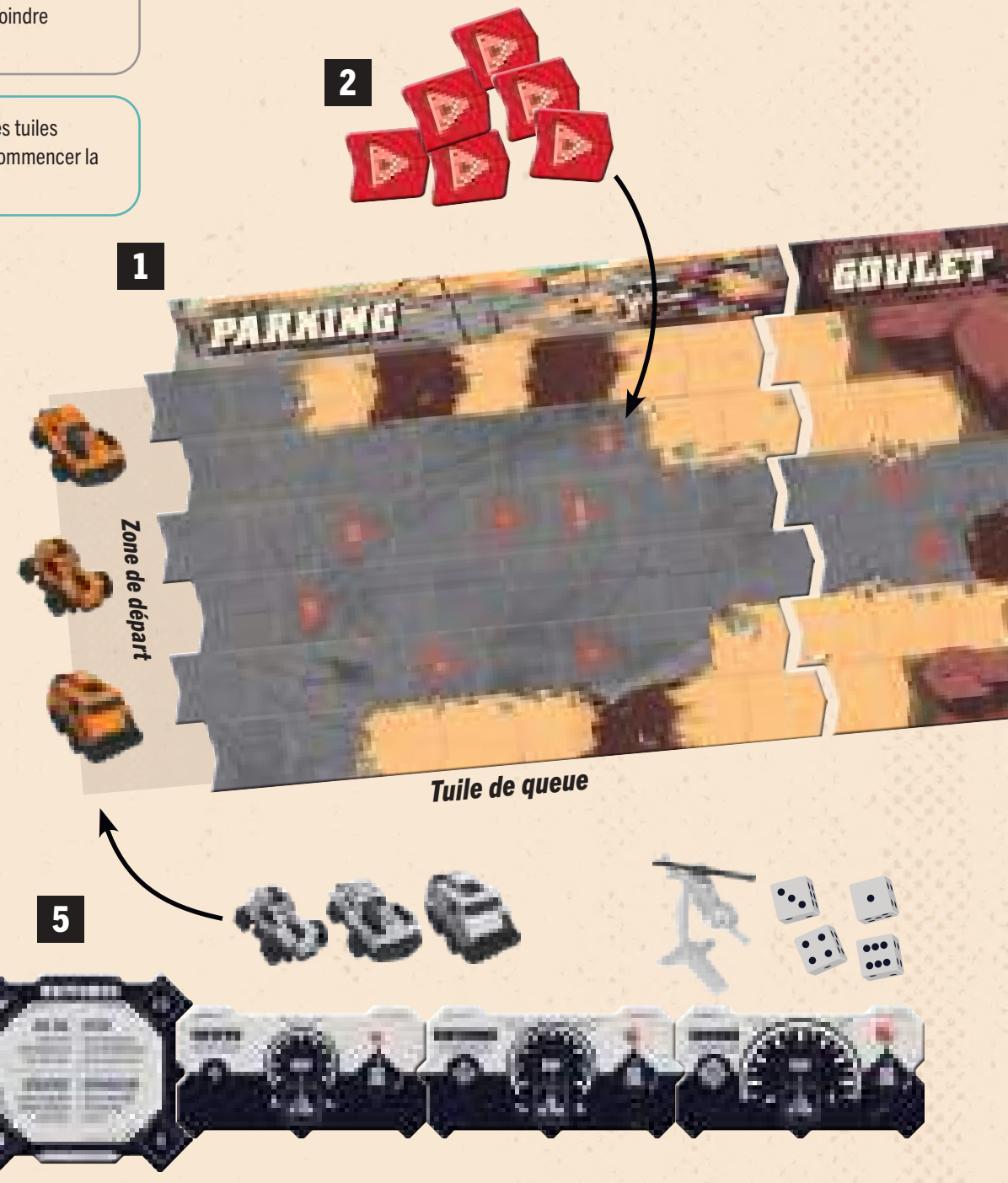
3 Mélangez et empilez les ***pions Dégât*** face cachée près de la zone de jeu.

4 Placez les ***dés spéciaux*** près du plateau.

5 Chaque joueur choisit une ***couleur d'équipe*** et récupère le matériel correspondant : 1 tableau de commande, 3 tableaux de bord, 3 voitures, 1 hélicoptère et 4 dés de déplacement. Alignez vos tableaux devant vous *(cf. illustrations ci-contre)* et placez toutes vos voitures dans la zone de départ, située avant la tuile de queue.

6 Chaque joueur lance ses ***dés de déplacement*** et CONSERVE les résultats pour le premier round. Celui qui a obtenu le PLUS FAIBLE total devient le PREMIER JOUEUR. En cas d'égalité pour ce total, tout le monde relance ses dés jusqu'à ce qu'un seul total soit le plus faible.

7 Le premier joueur récupère le dé de route, le lance et le place près du plateau, de sorte que tout le monde puisse le voir.



3

Tuile intermédiaire

Tuile de tête

7

4

6

IL N'Y A QU'UN PAS ENTRE LA VICTOIRE ET LA MORT.

Envie de mettre le turbo ?
Les deux pages suivantes (6 et 7) listent le matériel des extensions et expliquent comment l'intégrer à vos parties.

LE MAX TITAN ET LES 5 BÉCANES

Au moment de choisir les équipes, vous pouvez opter pour le Max Titan et/ou les Cinq bécanes à la place d'une ou deux équipes automobiles.

LE MAX TITAN (CAMION)

1. Placez la figurine du camion dans la zone de départ.
2. Récupérez les tableaux de cabine et de remorques du Max Titan, ses 4 dés de déplacement, son hélicoptère et 10 pions Dégât mineur.
3. Alignez vos tableaux devant vous, de préférence afin que leurs textes soient lisibles dans le même sens que le nom des tuiles Parcours.

LES CINQ BÉCANES (MOTOS)

1. Récupérez le matériel des Cinq bécanes :
   1 tableau de commande, 5 tableaux de bord, 5 motos, 1 hélicoptère, 6 dés de déplacement et 5 pions Dégât mineur.
2. Alignez vos tableaux devant vous et placez toutes vos motos dans la zone de départ.

Le Max Titan et les Cinq bécanes **ne peuvent pas** utiliser les Chefs d'équipe et les améliorations de l'extension *Faste & Furieux*. Ils peuvent néanmoins affronter des équipes automobiles qui s'en servent.

MATÉRIEL

1 figurine du Max Titan
(en trois parties)

5 figurines des Cinq bécanes

4 dés de déplacement spécifiques au Max Titan

1 tableau de cabine du Max Titan

6 dés de déplacement des Cinq bécanes

1 tableau de commande des Cinq bécanes

1 tableau de remorques du Max Titan

5 tableaux de bord des Cinq bécanes

8 pions Sable
(terrain)

2 hélicoptères
(1 pour le Max Titan, 1 pour les Cinq bécanes)

15 pions Dégât mineur

CARNAGE AU VAL DU DIABLE

UTILISER CETTE EXTENSION

1. Mélangez les ***nouvelles tuiles Parcours*** avec celles du jeu de base avant d'installer les tuiles intermédiaire et de tête. (Vous commencerez toujours la partie avec 1a : Le Parking OU 1b : Le Chemin des ruines en guise de tuile de queue.)
2. Mélangez les ***nouveaux pions Danger*** avec ceux du jeu de base.
3. Mélangez les ***nouveaux pions Dégât*** avec ceux du jeu de base.
4. Mélangez les ***cartes Effet continu*** et mettez ce paquet de côté.
5. Empilez les ***anneaux FEU !*** près de la zone de jeu.

MATÉRIEL

1 dé spécial de feu

5 tuiles Parcours (recto verso)

12 anneaux FEU !

22 nouveaux pions Danger

21 cartes Effet continu

10 nouveaux pions Dégât

FASTE & FURIEUX

Cette extension propose deux nouveautés : les Chefs d'équipe et les cartes Amélioration, utilisables ensemble ou séparément dans vos parties.

Seules les équipes automobiles peuvent avoir recours à ce matériel. Sauf s'ils mentionnent explicitement « voiture », les effets des Chefs d'équipe et des améliorations fonctionnent néanmoins ***contre*** les autres véhicules.

UTILISER LES CHEFS D'ÉQUIPE

1. Créez une réserve de ***pions Ordre*** près de la zone de jeu.
2. Mélangez les ***tableaux de commande des Chefs d'équipe*** et distribuez-en 2 au hasard à chaque joueur.
3. Chaque joueur choisit UN Chef d'équipe et défausse l'autre.
4. Au lieu du tableau de commande standard, installez celui de votre Chef d'équipe à gauche de vos tableaux de bord.
5. Récupérez dans la réserve autant de pions Ordre que le nombre d'étoiles indiqué au bas du tableau de commande de votre Chef d'équipe, et posez-les près de vous.

UTILISER LES CARTES AMÉLIORATION

1. Mélangez les ***cartes Amélioration*** et distribuez-en 4 au hasard à chaque joueur.
2. Les joueurs choisissent simultanément 1 carte de leur main et la posent ***face cachée*** devant eux. Lorsque c'est fait, chacun donne le reste de ses cartes Amélioration à son voisin de gauche.
3. Réitérez ce draft jusqu'à ce que chaque joueur ait posé ***3 cartes*** devant lui. Rangez celles qui n'ont pas été choisies dans la boîte.
4. Associez chacune de vos cartes Amélioration ***face cachée*** à l'une de vos voitures.
5. Une fois que toutes les améliorations ont été associées, retournez-les ***face visible***.

MATÉRIEL

11 tableaux de commande des Chefs d'équipe

15 pions Ordre

27 cartes Amélioration

6 pions Danger maîtrisé
(3 mines et 3 flaques d'essence, à utiliser avec les améliorations Épandeuse correspondantes)

VÉHICULES

Chaque équipe dispose de deux types de véhicules : les ***véhicules routiers*** et les ***hélicoptères***.

Les voitures, le Max Titan et les Cinq bécanes sont tous des véhicules routiers.

VOITURES

Petite

Moyenne

Grosse

Les équipes automobiles comprennent des véhicules routiers de tailles différentes. La taille d'une voiture influe sur ses chances d'être touchée par les tirs et sur les conséquences de sa collision avec d'autres véhicules. (Par exemple, la petite voiture est plus difficile à cibler mais elle résiste moins bien aux chocs, et inversement pour la grosse.) Chaque voiture dispose d'un tableau de bord adapté à sa taille.

Cf. page 16 pour les informations sur l'équipe du Max Titan.

Cf. page 19 pour les informations sur l'équipe des Cinq bécanes.

HÉLICOPTÈRES

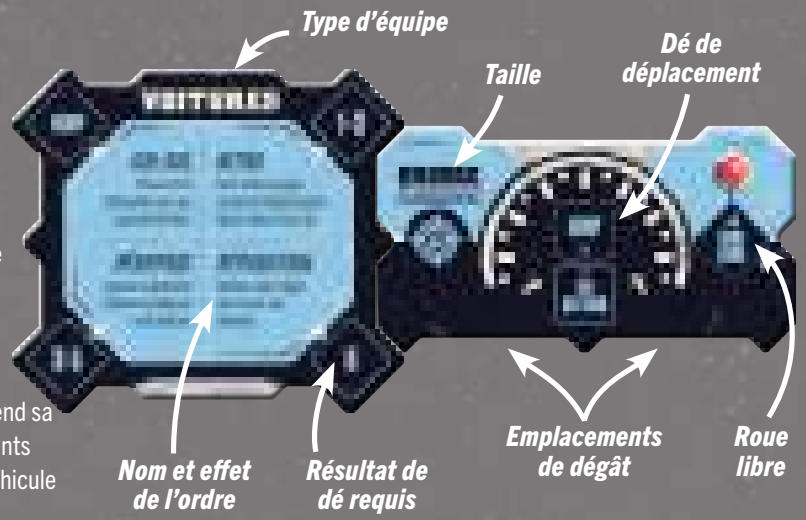
Chaque équipe est également assistée d'un hélicoptère de sa couleur. Bien qu'il s'agisse aussi d'un véhicule, celui-ci diffère des voitures, du camion et des motos car il ne peut ni être ciblé par des tirs, ni subir des dégâts, ni entrer en collision avec d'autres véhicules. En revanche, il PEUT tirer sur les véhicules routiers (mais pas les autres hélicoptères), et son système de défense lâche une bombe qui élimine n'importe quelle voiture ou moto qui termine son tour sur sa case (y compris celles de votre équipe).

TABLEAU DE COMMANDE

Chaque équipe dispose d'un tableau de commande de sa couleur, qui lui permet d'activer divers effets afin de contrôler ses véhicules *(cf. Ordres du tableau de commande, page 12)*. Ce tableau indique le type d'équipe, le résultat requis pour assigner un dé à chaque ordre et l'endroit où le placer.

TABLEAUX DE BORD

Le tableau de bord de chaque voiture comprend sa taille, deux emplacements de dégât et différents endroits où poser les dés pour déplacer ce véhicule ou le mettre en roue libre *(cf. page 13)*.



ÉTAT DES VOITURES

FONCTIONNELLE

Une voiture qui a reçu 0 ou 1 pion Dégât est ***fonctionnelle***.

DYSFONCTIONNELLE

Une voiture devient ***dysfonctionnelle*** après avoir subi et résolu son 2e pion Dégât. Retournez son tableau de bord face cachée et posez sa figurine à contresens de la course. *(Une voiture peut redevenir fonctionnelle grâce à l'ordre **Réparation**, cf. page 12.)*

Une voiture dysfonctionnelle ne peut plus subir de dégâts ; ignorez ces effets et ne piochez aucun pion Dégât. Vous ne pouvez pas non plus lui assigner de dés de déplacement ou l'utiliser pour tirer, mais elle reste soumise aux dés spéciaux et peut par exemple être victime d'une collision.

ÉLIMINÉE

Contrairement aux états ci-contre, celui-ci ne pardonne pas : une voiture ***éliminée*** est retirée de la partie et ne peut plus être réparée. Remélangez les pions Dégât qu'elle avait subis dans la pile, puis rangez son tableau de bord et sa figurine dans la boîte.

Une voiture est éliminée si :

- ✖ elle entre sur une case impraticable ;
- ✖ elle finit son tour sur la même case qu'un hélicoptère (y compris celui de son équipe) ;
- ✖ elle se trouve sur la tuile de queue lorsque celle-ci est retirée de la partie ;
- ✖ elle quitte le plateau par le bord gauche, droit ou arrière (en étant victime de dégâts ou d'une collision) ;
- ✖ elle subit un effet qui l'élimine directement.

Si TOUTES les voitures d'un joueur sont dysfonctionnelles ou éliminées, celui-ci est ***évincé de la partie***. La tuile Parcours de tête devient la finale : ajoutez immédiatement la tuile Ligne d'arrivée *(cf. page 15)*.

SUBIR DES DÉGÂTS

Les tirs et certains dangers peuvent infliger des dégâts aux voitures. Lorsque c'est le cas, révélez le premier ***pion Dégât*** de la pile et résolvez son effet, s'il en a un *(cf. 4e de couverture du livret)*. Posez ensuite ce pion face cachée dans l'un des emplacements situés au bas du tableau de bord de cette voiture.

DÉGÂTS MINEURS

Contrairement aux voitures, le Max Titan et les Cinq bécanes subissent des ***dégâts mineurs***, qui n'ont d'autre effet que de remplir un emplacement de dégât. Il peut aussi arriver que les voitures subissent des dégâts mineurs, par exemple à cause de l'ordre *Lance-missiles* du camion *(cf. page 18)*.

CHEFS D'ÉQUIPE

Le tableau de commande de votre Chef d'équipe remplace la version standard et doit être placé à gauche de vos tableaux de bord. Il vous offre un pouvoir spécial et de nouveaux ordres.

- ***Pouvoir spécial :*** chaque Chef d'équipe dispose d'une capacité optionnelle, inscrite en haut de son tableau. Vous n'avez PAS besoin de lui assigner un dé : elle est active en permanence.
- ***Nouveaux ordres :*** les ordres de certains Chefs d'équipe sont assortis d'une icône d'étoile *(cf. ci-dessous)* au lieu d'un chiffre. Vous ne pouvez les utiliser qu'en leur assignant l'un de vos pions Ordre.

PIONS ORDRE

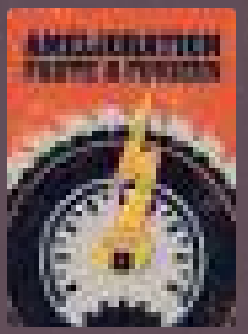
En règle générale, vous ne pouvez assigner qu'un seul dé à votre tableau de commande à chaque round. Ces pions vous permettent d'utiliser davantage d'ordres lors d'un même round.

Chaque tour, vous pouvez assigner l'un de vos pions Ordre à un ordre de votre tableau qui ne contient ni dé ni pion. Il sera activé pendant l'étape 2 : Ordre comme si vous y aviez placé un dé. Cette option est réalisable en parallèle de l'assignation d'un dé à un autre ordre, auquel cas vous résoudrez deux ordres pendant ce tour. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul pion Ordre par tour, et à condition de ne PAS mettre de voiture en roue libre lors du même tour.

Lorsque vous assignez un pion Ordre à un emplacement assorti d'une fourchette de résultats, il est considéré comme valant le PLUS FAIBLE résultat possible. Par exemple, si vous l'assignez à Nitro (qui s'active de 1 à 4), considérez ce pion comme valant 1 et augmentez votre dé de déplacement de 1.

À la fin du round, défaussez tous les pions Ordre assignés à votre tableau de commande et remettez-les dans la réserve commune.

AMÉLIORATIONS



Ces cartes offrent une capacité unique à la voiture à laquelle elles sont associées, et ***seulement*** à elle (pas aux autres véhicules de cette équipe). Une amélioration ne peut plus être déplacée après avoir été associée.

Tant qu'une voiture est dysfonctionnelle, son amélioration reste inactive ; elle ne redevient utilisable qu'une fois le véhicule réparé.

PLATEAU

TERRAINS

Chaque case imprimée sur les tuiles Parcours correspond à un type de terrain. Vous pouvez y entrer volontairement en vous déplaçant, ou involontairement à cause d'une collision ou de dégâts. À l'exception des coûts de déplacement (qui ne vous affectent que pendant votre propre tour), les effets des terrains s'appliquent en permanence, quelle que soit l'étape du tour et que vous soyez ou non le joueur actif.

Sable : entrer sur ce terrain coûte 1 déplacement.

Route : entrer sur ce terrain coûte 1 déplacement. Peut offrir le bonus du dé de route.

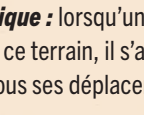
Boue : entrer sur ce terrain coûte 2 déplacements, sauf s'il ne vous en reste que 1 pour ce tour.

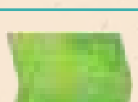
Impraticable : ce terrain constitue un ***obstacle*** *(cf. page suivante)*. Bien que leur illustration puisse différer, toutes les cases impraticables sont identifiées par une double bordure jaune.

Danger : les triangles à double bordure rouge indiquent où placer les pions Danger lorsqu'une nouvelle tuile Parcours entre en jeu. Si une telle case ne contient aucun pion Danger lorsque vous y entrez, ignorez cette icône.

EFFETS SIMULTANÉS

Si des effets de jeu affectent plusieurs véhicules routiers à la fois, résolvez-les ***simultanément*** pour tous les véhicules concernés. En cas de conflit nécessitant de les appliquer dans un ordre précis, commencez par ceux qui n'auront aucun impact sur le reste de la situation. Si le conflit persiste, résolvez les véhicules de l'avant vers l'arrière du plateau, et du bord gauche au bord droit des tuiles Parcours.





Vase toxique : lorsqu'un véhicule routier entre sur ce terrain, il s'arrête immédiatement et perd tous ses déplacements restants.

Désert vitrifié : lorsqu'un véhicule routier entre sur ce terrain, il glisse immédiatement d'une case dans la direction qu'il empruntait ; cela ne lui coûte aucun déplacement.

Rampe : un véhicule routier ne peut entrer sur ce terrain que depuis la case située directement au pied de la rampe. Ce joueur lance alors le dé de cascade et se déplace tout droit d'autant de cases que le résultat, en ignorant toutes les cases intermédiaires. L'effet du terrain sur lequel il atterrit s'applique, après quoi il perd tous ses déplacements restants. Si un véhicule routier entre sur une rampe depuis n'importe quelle autre case que son pied, il est éliminé.

Flammes : lorsqu'un véhicule routier entre sur ce terrain, il s'embrase aussitôt. Placez un anneau FEU ! sur son tableau de bord. Avant de se déplacer, un véhicule embrasé doit lancer le dé de feu pendant son étape 3 : Déplacement *(cf. page 20)*.

Salar* : lorsqu'un véhicule routier termine son déplacement sur ce terrain, il peut gagner le bonus du dé de route pendant ce tour MÊME s'il s'est déplacé sur des cases en dehors de la route.

**Lac asséché au fond recouvert de sels.*

TUILES PARCOURS ET PLATEAU

La partie se déroule sur une succession de tuiles Parcours. Trois d'entre elles sont en jeu à la fois : une tuile de queue, une tuile intermédiaire et une tuile de tête, collectivement appelées ***le plateau***.

Les véhicules routiers progressent toujours vers l'avant : de la tuile de queue vers la tuile intermédiaire, puis vers celle de tête. Lorsque l'un d'eux franchit le bord avant de la tuile de tête, la partie peut s'achever OU une nouvelle tuile peut être ajoutée devant le plateau, et celle de queue retirée *(cf. page 15)*. Quand cela se produit, tous les véhicules routiers situés sur la tuile de queue sont éliminés.

Si un véhicule routier quitte le plateau par le bord gauche, droit ou arrière (par exemple en étant victime de dégâts ou d'une collision), il est éliminé.

OBSTACLES

Les véhicules routiers, les hélicoptères, les pions Danger (face visible ou cachée) et les terrains impraticables constituent des obstacles. Toute case qui ne contient AUCUN obstacle est dite ***vide***.

Si un véhicule routier entre sur une case contenant un obstacle, résolvez l'effet qui s'applique en fonction de son type.

- ***Véhicule routier :*** toute case qui contient un tel véhicule est dite ***occupée***. Si l'un de vos véhicules routiers entre sur une case occupée (même par un véhicule de votre équipe), il perd tous ses déplacements restants. Posez sa figurine par-dessus celle qui occupait déjà cette case et résolvez la collision *(cf. page 13)*.
- ***Hélicoptère :*** vous pouvez traverser librement une case qui contient un hélicoptère. En revanche, si un véhicule routier termine son tour sur la même case qu'un hélicoptère (y compris le vôtre), que ce soit à la suite de son déplacement, d'une collision ou de dégâts, il est ***éliminé***.
- ***Danger face cachée :*** si un véhicule routier entre sur une case contenant un pion Danger face cachée, révélez et résolvez immédiatement ce pion *(cf. ci-contre)*.
- ***Danger face visible :*** si un véhicule routier entre sur une case contenant un pion Danger face visible, résolvez immédiatement ce pion.
- ***Terrain impraticable :*** tout véhicule routier qui entre sur une case impraticable est ***éliminé***.

Le camion interagit différemment avec les obstacles *(cf. Interactions du Max Titan en cours de déplacement, page 17)*.

ÉPAVES

Les épaves sont des véhicules routiers carbonisés qui ont succombé lors de précédentes courses. Elles sont considérées comme des petites voitures dysfonctionnelles, sont victimes d'une collision si un autre véhicule routier entre sur leur case, et résolvent tout pion Danger que contient une case sur laquelle elles sont déplacées. Une épave est éliminée si elle subit le moindre dégât ou se trouve sur la même case qu'un hélicoptère à la fin d'un tour.

DANGERS

Si un véhicule routier entre sur une case contenant un pion Danger, appliquez l'effet correspondant. Il existe deux types de dangers : à usage unique (défaussés après leur résolution) et tenaces (qui restent sur le plateau et deviennent des obstacles).

USAGE UNIQUE

Épave : placez une figurine d'épave sur la case *(cf. encart ci-dessous)*. Posez le véhicule routier actif par-dessus cette épave et résolvez la collision.

Mine : le véhicule routier actif subit 1 dégât. Son propriétaire révèle le premier pion Dégât de la pile, résout son effet (le cas échéant) et le place sous le tableau de bord de ce véhicule, qui perd tous ses déplacements restants.

Séisme : lancez le dé de direction et déplacez simultanément ***tous*** les véhicules routiers de 1 case dans la direction indiquée.

Ver des sables : le véhicule routier le plus en retard dans la course est ***éliminé***. En cas d'égalité pour cette dernière place, éliminez chaque véhicule concerné.

TENACES

Route : cette case devient une route.

Boue : cette case devient boueuse.

Flaque d'essence : lancez le dé de direction et déplacez votre véhicule routier de 1 case dans la direction indiquée. Cela ne coûte aucun déplacement ; le véhicule continue ensuite d'avancer s'il lui reste des déplacements. Cette case devient également une route.

Désert vitrifié : cette case devient un désert vitrifié.

Rampe : cette case devient une rampe.

Flammes : cette case devient enflammée.

Piège : le propriétaire du véhicule qui a révélé ce piège lance le dé de tir. S'il est touché, ce véhicule est ***éliminé*** ; sinon, il continue d'avancer s'il lui reste des déplacements. Le piège reste sur le plateau et est considéré comme un terrain impraticable.

TOURS ET ROUNDS

Thunder Road : Vendetta se joue en tours et en rounds. Le tour d'un joueur s'achève lorsqu'il a résolu les étapes 1 à 4 ci-dessous. Un round prend fin sitôt que chaque joueur a effectué trois tours.

DÉBUT DU ROUND

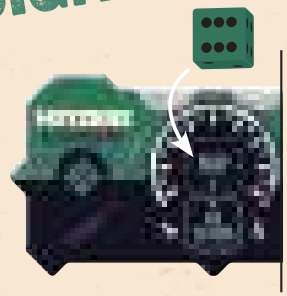
Tous les joueurs lancent leurs dés de déplacement. (Lors du premier round, utilisez les résultats obtenus pour désigner le premier joueur pendant la mise en place.) Ils les utiliseront pour déplacer leurs véhicules routiers fonctionnels et pour activer un ordre par round. Le premier joueur lance également le dé de route.

À VOTRE TOUR

Résolvez ces quatre étapes dans l'ordre.

1. ***ASSIGNEZ*** un dé à un véhicule routier fonctionnel.
2. Activez un ***ORDRE*** (une fois par round).
3. ***DÉPLACEZ*** le véhicule routier choisi.
4. ***TIREZ*** avec ce véhicule (si possible).

ÉTAPE 1 : ASSIGNATION



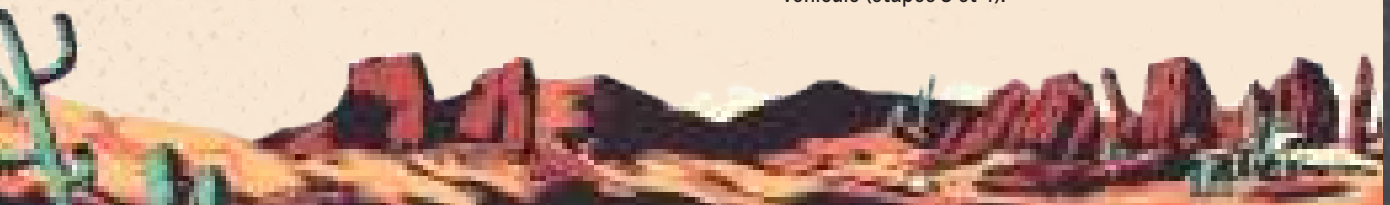
Posez un dé de déplacement inutilisé au centre du tableau de bord d'un véhicule routier fonctionnel qui ne s'est pas encore déplacé pendant ce round. Sa valeur indique de combien de cases ce véhicule avancera à l'étape 3 *(cf. page suivante)*.

Si et UNIQUEMENT si vos véhicules routiers fonctionnels se sont déjà tous déplacés pendant ce round, assignez le dé à la case ***Roue libre*** de l'un d'entre eux. Une voiture peut être mise en roue libre jusqu'à deux fois par round, ainsi que le rappellent les deux points sur son bord inférieur droit.

UNE FOIS PAR ROUND, en plus d'assigner un dé de déplacement à un véhicule routier, vous pouvez en poser un autre (toujours inutilisé) sur l'un des ordres de votre tableau de commande. Si une valeur ou fourchette de valeurs est indiquée près d'un ordre, le résultat du dé placé dessus doit correspondre *(cf. ci-contre)*. Vous ne pouvez PAS assigner un dé à un ordre pendant un tour où vous mettez un véhicule en roue libre.

ÉTAPE 2 : ORDRE

Si vous avez placé un dé sur votre tableau de commande à l'étape précédente, activez cet ordre en résolvant son texte. L'activation se produit AVANT que votre véhicule routier actif ne se déplace, mais certains ordres peuvent prendre effet pendant le déplacement ou le tir de ce véhicule (étapes 3 et 4).



ORDRES DU TABLEAU DE COMMANDE

(CHAQUE EFFET S'APPLIQUE PENDANT LE TOUR OÙ IL EST ACTIVÉ)

AIR-SOL *(N'IMPORTE QUEL DÉ)*

Placez ou déplacez votre hélicoptère sur n'importe quelle case vide (qui ne contient aucun obstacle), tourné dans le sens de la course. La valeur du dé assigné à l'ordre Air-sol n'a aucune importance.

Puis tirez avec cet hélicoptère, si possible *(cf. page 14)*. Vous ne pouvez PAS tirer pendant le premier round, mais votre système de défense (bombe) fonctionne normalement.

NITRO *(1 À 3)*

Pendant ce tour, votre véhicule routier actif gagne autant de déplacements que la valeur du dé assigné à Nitro. Vous devez utiliser tous vos déplacements, qui peuvent dépasser 6.

DÉRAPAGE *(3 À 5)*

Pendant ce tour, votre véhicule routier actif peut choisir d'éviter la collision dans la première case occupée sur laquelle il entre. Si vous terminez votre tour sur une case occupée par un autre véhicule routier, vous ne pouvez pas déraper : la collision se produit dans tous les cas, même si c'est la première du tour.

RÉPARATION *(6)*

Retirez 1 pion Dégât d'un de vos véhicules routiers (au choix) et remettez-le face cachée n'importe où dans la pile. Si ce véhicule était dysfonctionnel, il redevient fonctionnel – et pourra se déplacer plus tard lors de ce round, s'il vous reste des tours à jouer.

ÉTAPE 3 : DÉPLACEMENT

Premier round : le déplacement initial de chaque véhicule routier doit se faire sur l'une des cases à l'arrière de la tuile de queue.

Déplacez votre véhicule routier actif (auquel vous avez assigné un dé de déplacement) en suivant ces règles.

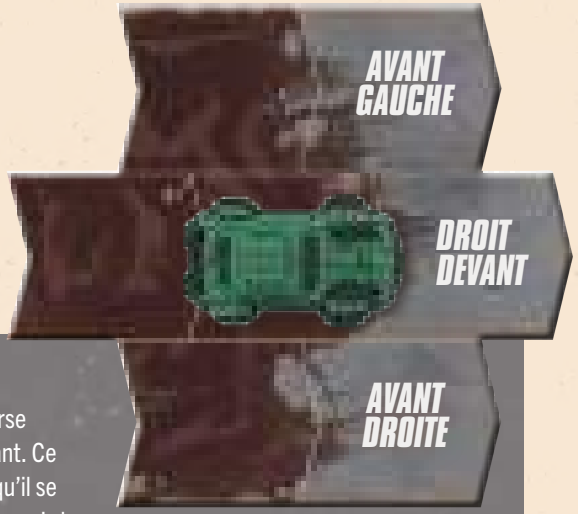
- ✖ Il dispose d'autant de déplacements que le résultat du dé assigné.
- ✖ Il doit toujours se déplacer sur l'une des trois cases situées dans son ***arc avant*** *(cf. ci-dessous)*, à moins qu'un effet ne l'oblige à emprunter une autre direction.

Les règles suivantes s'appliquent à chaque déplacement d'un véhicule routier, qu'il soit volontaire ou dû à une collision ou des dégâts.

- ✖ Un véhicule routier ***doit*** utiliser tous ses déplacements disponibles, à moins qu'il ne les perde à cause d'un effet de jeu.
- ✖ Un véhicule routier peut traverser une case contenant un hélicoptère.
- ✖ Si un véhicule routier entre sur une case contenant un pion Danger face cachée, révélez et résolvez immédiatement ce pion.
- ✖ S'il subit le moindre dégât, un véhicule routier perd tous ses déplacements restants.
- ✖ Si un véhicule routier entre sur une case occupée, il provoque une collision et perd tous ses déplacements restants. Posez le véhicule actif par-dessus celui qui se trouvait déjà sur la case et résolvez immédiatement la collision *(cf. ci-contre)*.

ARC AVANT

Les trois cases situées en face d'un véhicule dans le sens de la course (avant gauche, droit devant et avant droite) constituent son arc avant. Ce sont les seules sur lesquelles un véhicule routier peut avancer lorsqu'il se déplace : il ne recule jamais. De même, les véhicules qui tirent (y compris les hélicoptères) ne peuvent viser que les cibles situées dans leur arc avant*.



**Exception : l'ordre Lance-missiles du Max Titan tire 2 cases droit devant lui.*

DÉ DE ROUTE

Ce dé n'est lancé que par le premier joueur au début du round. Chaque tour, il offre un bonus à tout véhicule routier qui se déplace exclusivement sur la route.

Après avoir résolu son déplacement, un véhicule routier qui est parti, entré et arrivé uniquement sur des cases de route pendant ce tour peut immédiatement avancer d'autant de cases que le résultat du dé de route – et peut même quitter la route lors de ce déplacement supplémentaire.
Ce bonus est optionnel, mais vous devez l'appliquer dans son intégralité si vous choisissez de le gagner.

À moins d'activer l'ordre ***Adhérence***, le Max Titan ne bénéficie PAS du bonus du dé de route.

ROUE LIBRE

Si votre déplacement est une mise en roue libre, ce véhicule avance d'exactement 1 case quelle que soit la valeur du dé assigné. Vous ne pouvez PAS utiliser le dé de route, mais vous POUVEZ tirer si une cible est éligible après votre déplacement.

COLLISION

Si deux véhicules routiers occupent la même case, ils entrent en collision. Cela peut se produire au cours d'un déplacement ou à cause des effets de dangers ou de dégâts. Le véhicule actif perd tous ses déplacements restants et résout immédiatement la collision.

1 Lancez les dés ***de collision*** et ***de direction*** ensemble *(cf. page 14)*. Leurs résultats respectifs indiquent quel véhicule va être déplacé (celui du dessus ou du dessous) et dans quelle direction.

2 Si l'un des véhicules impliqués dans la collision est PLUS GROS que l'autre, son propriétaire peut exiger que les DEUX dés soient relancés (une seule fois). Cela s'applique même si le véhicule en question est dysfonctionnel, ou si les deux véhicules appartiennent au même joueur.

Face au Max Titan, c'est toujours L'AUTRE véhicule qui est déplacé. Aucune relance n'est possible.

Face à un autre véhicule, c'est toujours la MOTO qui est déplacée. Aucune relance n'est possible.

3 Déplacez le véhicule affecté de 1 case dans la direction indiquée par le dé violet.

Si le véhicule déplacé entre sur une autre case occupée, il provoque une nouvelle collision. Résolvez-la aussitôt, et ainsi de suite jusqu'à la fin de ces carambolages.

Exemple : *sa voiture moyenne ayant atterri sur une épave, Tony lance les dés et obtient DESSOUS + AVANT GAUCHE. Satisfait de ce résultat, il choisit de ne pas relancer et il déplace l'épave d'une case dans la direction avant gauche.*

ÉTAPE 4 : TIR

Premier round : ignorez cette étape pendant le premier round. Vos armes ne sont disponibles qu'à partir du deuxième.

Le véhicule routier actif peut tirer en suivant ces règles, qui s'appliquent aussi lorsqu'un hélicoptère est activé par l'ordre Air-sol (à l'étape 2).

- ✖ La cible doit se trouver dans l'arc avant *(cf. page 13)* de votre véhicule routier/hélicoptère.

Le Max Titan peut tirer dans son arc avant OU arrière.

- ✖ Si plusieurs cibles sont éligibles, choisissez-en une.
- ✖ Il est impossible de tirer sur les hélicoptères.
- ✖ Si vous ciblez une épave (considérée comme une petite voiture dysfonctionnelle) et parvenez à la toucher, elle est éliminée.
- ✖ Vous pouvez tirer après avoir résolu une ou plusieurs collision(s).
- ✖ Vous pouvez cibler vos propres voitures ou motos.

Pour tirer, déterminez la cible puis lancez le dé de tir. Si le résultat obtenu correspond à la taille de votre cible, celle-ci est touchée et subit 1 dégât.

Si vous parvenez à tirer sur une voiture, son propriétaire pioche et résout le premier pion Dégât de la pile *(cf. page 9)*.

Pour tirer sur le Max Titan, commencez par choisir un ordre de la remorque ciblée (qui doit être éligible). Si vous parvenez à le toucher, cet ordre subit 1 dégât mineur *(cf. page 17)*.

Si vous parvenez à tirer sur une moto, elle subit 1 dégât mineur et devient dysfonctionnelle. Retournez son tableau de bord face cachée et posez sa figurine à contresens de la course (tournée vers l'arrière).

LE DÉ DE COLLISION

x2

Le véhicule du dessus se déplace

x4

Le véhicule du dessous se déplace

LE DÉ DE TIR

Pour déterminer si un tir touche sa cible, comparez le résultat du dé à la taille du véhicule visé.

x1

Véhicule routier moyen ou petit

x1

Véhicule routier moyen

x3

Véhicule routier gros

x1

Véhicule routier de n'importe quelle taille

LE DÉ DE DIRECTION

Pour lire correctement le dé de direction après l'avoir lancé, assurez-vous que ses chevrons soient parallèles aux cases du plateau.

Arrière gauche

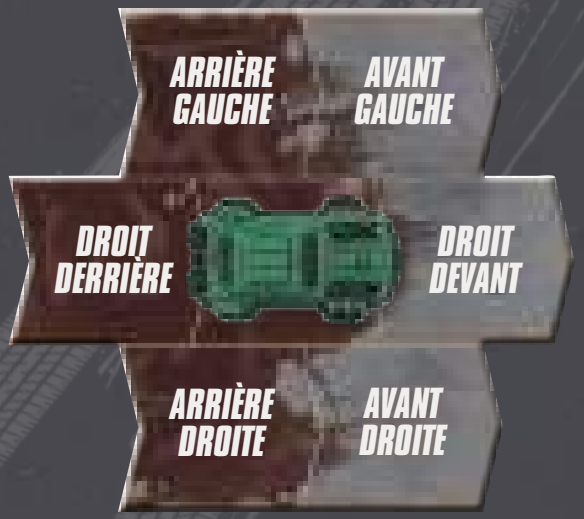
Avant gauche

Droit derrière

Droit devant

Arrière droite

Avant droite



QUITTER LE PLATEAU PAR L'AVANT

Lorsqu'un véhicule routier sort du plateau (volontairement ou non) par l'AVANT de la tuile de tête, résolvez ce qui s'applique selon la situation - y compris si ce véhicule est dysfonctionnel.

- ✖ Si C'ÉTAIT la tuile finale et que le véhicule a atteint la ligne d'arrivée, la partie s'achève et ce joueur a gagné !
- ✖ Si ce N'ÉTAIT PAS la tuile finale, actualisez le plateau comme suit :

1. tous les véhicules routiers sur la tuile de queue sont éliminés ;
2. tous les pions Danger sur la tuile de queue sont défaussés ;
3. tous les hélicoptères sur la tuile de queue retournent auprès de leurs propriétaires respectifs ;
4. retirez la tuile de queue et posez-la sur la pile de tuiles Parcours ;
5. faites reculer d'un cran les tuiles intermédiaire et de tête, qui deviennent respectivement les nouvelles tuiles de queue et intermédiaire ;
6. piochez la DERNIÈRE tuile de la pile Parcours et placez-la devant les autres pour en faire la nouvelle tuile de tête ;
7. posez des pions Danger face cachée sur les cases indiquées de la nouvelle tuile de tête (en remélangeant ceux de la défausse si nécessaire) ;
8. vérifiez si la nouvelle tuile de tête est la ***tuile finale*** ;
9. s'il reste des déplacements au véhicule actif qui a quitté le plateau, il continue d'avancer.

LA TUILE FINALE

Le nombre de joueurs en lice à un moment précis détermine quelle tuile Parcours est la finale.

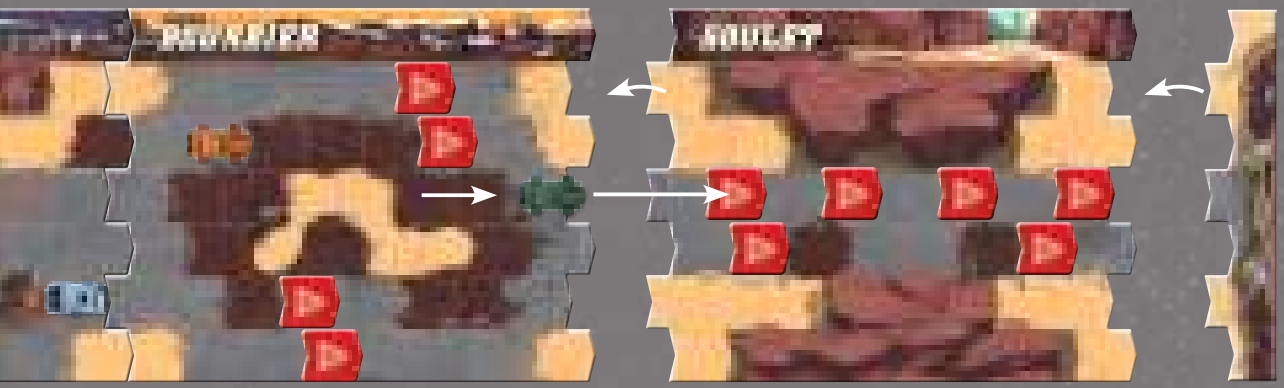
À 2 joueurs

Si les deux adversaires sont encore en jeu à ce moment-là, la CINQUIÈME tuile est la finale. Ajoutez la ligne d'arrivée à son extrémité.

À 3+ joueurs

Dès qu'un joueur est ***évincé de la partie*** *(cf. ci-contre)*, l'actuelle tuile de tête devient la finale. Ajoutez la ligne d'arrivée à son extrémité.

Si cela se produit au moment où un véhicule quitte le plateau par l'avant, placez la nouvelle tuile de tête comme d'habitude : il s'agit de la tuile finale. Ajoutez la ligne d'arrivée à son extrémité.



Au cours de son déplacement de 5 cases sur la tuile de tête (3a : Le Bourbier), la voiture verte de Tony quitte le plateau par l'avant. Les joueurs interrompent la partie pour résoudre les étapes ci-dessus.

Lorsque c'est fait, Tony termine son déplacement en avançant de 2 cases sur la nouvelle tuile de tête (5b : Le Goulet).

Ajoutez la ligne d'arrivée UNIQUEMENT si la nouvelle tuile de tête est la finale.

FIN DU TOUR

Décalez le dé de déplacement assigné à votre véhicule routier actif sur l'emplacement « Fin du tour » de son tableau de bord. Vous ne pouvez plus lui assigner de dé jusqu'à la fin de ce round, sauf pour le mettre en roue libre lors d'un prochain tour.

Tout véhicule routier qui se trouve sur la même case qu'un hélicoptère (y compris celui de son équipe) est éliminé.

Votre voisin de gauche (qui n'a pas été évincé) effectue son tour, et ainsi de suite.

FIN DU ROUND

Après que tous les joueurs en lice ont effectué trois tours chacun, le dé de route est transmis au joueur suivant en sens horaire ; il le lancera et effectuera son tour en premier au prochain round.

Démarrez un nouveau round.

ÉVINCEMENT

Un joueur est évincé de la partie si tous ses véhicules routiers sont éliminés ou dysfonctionnels. Retirez son hélicoptère du jeu mais laissez ses autres véhicules sur le plateau. Ce joueur n'effectue plus aucun tour jusqu'à la fin de la partie.

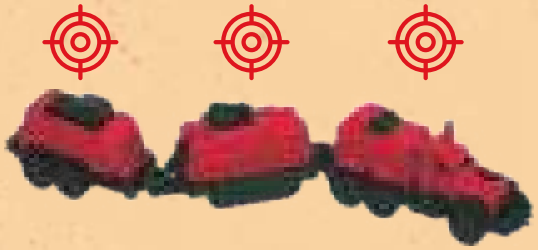
VICTOIRE

La partie s'achève et vous la remportez si :

- ✖ votre véhicule routier entre sur la tuile Ligne d'arrivée *(cf. ci-contre)*, OU
- ✖ vous êtes le survivant, le dernier joueur à ne pas avoir été évincé.

CAMION

Le Max Titan est un véhicule routier composé de 3 grosses remorques : avant, centrale et arrière. Les différentes parties de la figurine sont reliées par des attelages.

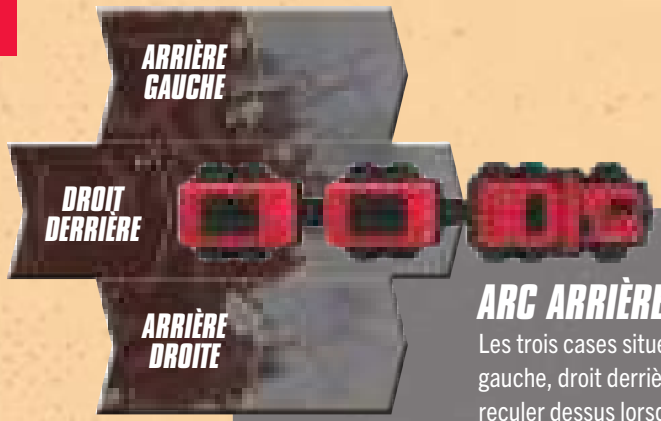


Arrière ***Centrale*** ***Avant****

**La cabine et la remorque avant sont soudées sur la figurine, mais distinctes en ce qui concerne les effets de jeu.*

Outre l'arc avant commun à tous les véhicules, le Max Titan possède un ***arc arrière*** qui correspond aux trois cases situées derrière sa remorque arrière *(cf. ci-dessous)*.

Vous disposez également d'un hélicoptère, qui fonctionne de la même manière que ceux du jeu de base et s'active grâce à l'ordre ***Air-sol***, disponible dans la section centrale de votre tableau de remorques *(cf. Ordres des tableaux du Max Titan, page 18)*.



ARC ARRIÈRE

Les trois cases situées derrière le Max Titan dans le sens de la course (arrière gauche, droit derrière et arrière droite) constituent son arc arrière. Il ne peut PAS reculer dessus lorsqu'il se déplace, mais il peut cibler un véhicule qui se trouve dans son arc avant OU arrière quand il tire. L'ordre ***Danger public*** lui permet de placer des pions Danger sur les cases situées dans son arc arrière.

À VOTRE TOUR

Résolvez ces quatre étapes dans l'ordre.

1. ***ASSIGNEZ*** un dé à un ordre de l'une des 3 sections de votre tableau de remorques.
2. Activez cet ***ORDRE***.
3. ***DÉPLACEZ*** le Max Titan.
4. ***TIREZ*** dans votre arc avant ou arrière.

ÉTAPE 1 : ASSIGNATION

Chaque round, pendant votre premier tour et AVANT de poser un dé de déplacement sur l'une de vos remorques, assignez-en 1 à l'ordre ***Direction assistée*** de la cabine. Sa valeur indique combien de déboîtements le Max Titan pourra effectuer pendant ce round *(cf. ci-contre)*.

Assignez ensuite un dé de déplacement inutilisé à un ordre de l'une de vos remorques.

- ✖ La valeur du dé indique de combien de cases le camion se déplacera à l'étape 3.
- ✖ Vous ne pouvez PAS choisir une remorque dont un ordre a déjà été activé lors de ce round.
- ✖ L'ordre ***Réparation*** nécessite que la valeur du dé assigné soit exactement 3.
- ✖ Vous POUVEZ poser le dé sur un ordre endommagé. Il ne l'activera pas mais fera tout de même avancer le Max Titan.

ÉTAPE 2 : ORDRE

Activez l'ordre auquel vous avez assigné le dé. Certains ordres sont résolus avant le déplacement du Max Titan et d'autres après *(cf. Ordres des tableaux du Max Titan, page 18)*.

ÉTAPE 3 : DÉPLACEMENT

Chaque tour, le Max Titan se déplace d'autant de cases que la valeur du dé assigné à son tableau de remorques. Toute la figurine avance en bloc, quelle que soit la remorque sur laquelle vous avez posé le dé.

Le camion se déplace comme un train. À mesure qu'il progresse, chaque remorque avance sur la case qui vient d'être libérée par celle qui la précède. À moins que vous n'utilisiez sa ***Direction assistée*** *(cf. ci-dessous)*, le Max Titan se déplace toujours EN LIGNE DROITE.

Le Max Titan ne peut PAS utiliser le dé de route si vous n'activez pas l'ordre ***Adhérence***.

DIRECTION ASSISTÉE

Le résultat du dé assigné à cet ordre représente le nombre de fois où le camion peut déboîter vers la gauche ou la droite pendant ce round. Si vous décidez d'avancer sur la case avant droite ou avant gauche de votre arc avant (plutôt qu'en ligne droite), réduisez de 1 la valeur du dé posé sur la cabine. Le déboîtement n'est PAS un déplacement mais une simple décision de changer de file : pour avancer, vous devez utiliser le dé assigné à un ordre de votre tableau de remorques.

Vous POUVEZ déboîter plusieurs fois lors d'un même tour, tant qu'il vous reste des « points » à dépenser sur le dé assigné à Direction assistée. Si vous utilisez le dernier, défaussez le dé : vous ne pouvez plus déboîter jusqu'à la fin de ce round.

INTERACTIONS DU MAX TITAN EN COURS DE DÉPLACEMENT

- ***Massif :*** la position de la remorque avant détermine sur quelle tuile Parcours se trouve le camion, et elle seule déclenche l'effet des cases sur lesquelles elle entre. Par exemple, le coût de 2 déplacements lié à la boue n'est déclenché et payé que par la remorque avant, pas les deux autres.
- ***Robuste :*** s'il doit être déplacé ou arrêté par un effet de terrain (flaque d'essence, vase toxique, etc.), de danger ou de dégât, le Max Titan ne le résout PAS. À la place, choisissez un ordre de son tableau de remorques, qui subit 1 dégât mineur. Retirez ensuite tout pion qui se trouverait déjà sur cette case et placez-y un pion Sable : ce terrain devient sablonneux. S'il vous reste des déplacements, continuez d'avancer.
- ***Fiable :*** le camion n'est pas éliminé s'il entre sur une case impraticable. À la place, choisissez un ordre de son tableau de remorques, qui subit 1 dégât mineur. Retirez ensuite tout pion qui se trouverait déjà sur cette case et placez-y un pion Sable : ce terrain devient sablonneux. S'il vous reste des déplacements, continuez d'avancer.
- ***Solide :*** le Max Titan n'est pas éliminé si l'une de ses remorques se trouve sur la case d'un hélicoptère à la fin de son tour. À la place, choisissez un ordre de son tableau de remorques, qui subit 1 dégât mineur. L'hélicoptère est ensuite retiré du plateau et rendu à son propriétaire, qui pourra le réutiliser lors d'un prochain tour.

Si vous jouez avec l'extension ***Carnage au Val du diable***, aucun effet ne peut faire s'embraser le Max Titan.

Si le camion entre sur une case de flammes, choisissez un ordre de son tableau de remorques, qui subit 1 dégât mineur. Retirez ensuite tout pion qui se trouverait déjà sur cette case et placez-y un pion Sable : ce terrain devient sablonneux. S'il vous reste des déplacements, continuez d'avancer.

COLLISION

Lorsque n'importe quel autre véhicule routier entre en collision avec le Max Titan, posez-le sur la remorque concernée. Lancez ensuite le dé de direction (pas celui de collision). C'est toujours l'AUTRE véhicule qui est déplacé, et aucun des joueurs impliqués ne peut choisir de relancer.

ÉTAPE 4 : TIR

Le Max Titan peut tirer dans son arc avant OU arrière. Lancez le dé de tir contre votre cible.

- Les voitures touchées piochent 1 pion Dégât.
- Les motos touchées subissent 1 dégât mineur.
- L'ordre ***Lance-missiles*** ne s'applique PAS pendant le tir. Le Max Titan peut l'activer à l'étape 2 : Ordre, le résoudre après s'être déplacé, puis effectuer un tir standard à l'étape 4.

CIBLE D'UN TIR

Lorsque le Max Titan est visé par un tir, chacune de ses remorques est considérée comme un gros véhicule indépendant. Aucun tir ne peut atteindre la cabine.

L'adversaire peut tirer sur une remorque qui se trouve dans son arc avant, et il doit annoncer l'ordre qu'il cible AVANT de lancer le dé de tir. ***Réparation*** ne peut JAMAIS être pris pour cible ; seuls les deux autres ordres sont éligibles, et l'attaquant ne peut pas en viser un qui est déjà endommagé.

SUBIR DES DÉGÂTS

Si le Max Titan est touché par un tir, placez 1 dégât mineur sur l'ordre ciblé. La forme estompée d'un « X » indique où poser le pion pour recouvrir cet ordre, qui devient endommagé et inutilisable.

Pendant l'étape 1, vous POUVEZ assigner un dé à un ordre endommagé. Il ne l'activera pas mais fera tout de même avancer le Max Titan.

Lorsque le camion subit des dégâts dans toute autre situation qu'un tir adverse, le joueur qui le contrôle choisit lequel de ses ordres éligibles reçoit le pion Dégât mineur. La cabine et l'ordre ***Réparation*** ne peuvent JAMAIS subir de dégâts.

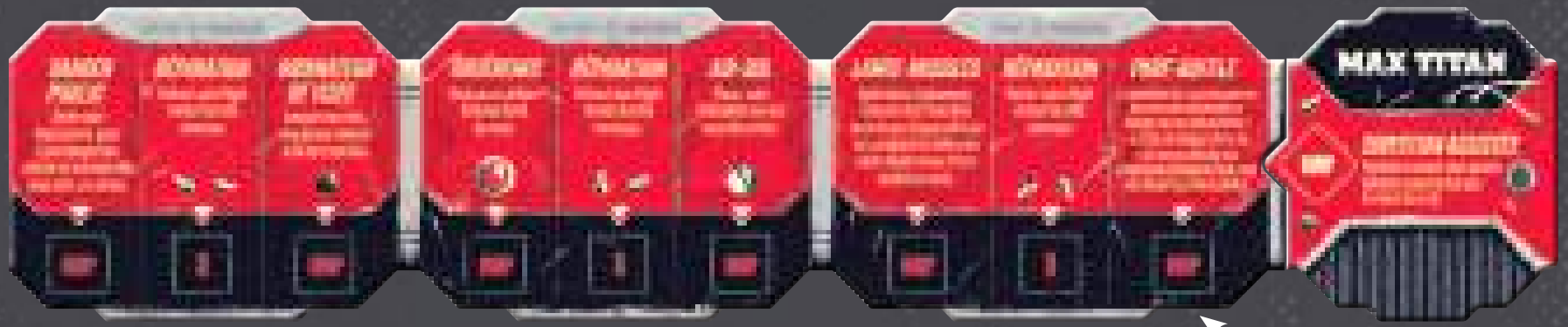
ÉLIMINATION

Si le Max Titan est éliminé, son propriétaire est ***évincé de la partie***. Ajoutez immédiatement la tuile Ligne d'arrivée à la fin du parcours : l'actuelle tuile de tête devient la finale.

Le Max Titan ne peut être éliminé que de deux manières :

- si les 6 ordres éligibles de ses remorques sont endommagés ;
- s'il est éjecté du plateau parce que TOUTES ses remorques sont sur la tuile de queue lorsque celle-ci est retirée de la partie. Dans les autres cas, la remorque avant du camion reste sur sa case actuelle et toute partie de sa figurine qui se trouvait sur la tuile de queue traîne désormais à l'arrière du plateau, sans autre effet.

ORDRES DES TABLEAUX DU MAX TITAN *(CHAQUE EFFET S'APPLIQUE PENDANT LE TOUR OÙ IL EST ACTIVÉ)*



CABINE

REMORQUE ARRIÈRE

- **Danger public :** après vous être déplacé, vous pouvez piocher le premier pion Danger de la pile et le poser face cachée sur n'importe quelle case vide dans l'arc arrière du camion, sans le regarder. *(Rappel : une case est vide si elle ne contient aucun obstacle.)*
- **Réparation :** avant de vous déplacer, retirez 1 pion Dégât mineur de la remorque arrière.
- **Ordinateur de visée :** vous pouvez relancer le dé de tir une fois lorsque vous tirez avec votre arc avant OU arrière.

REMORQUE CENTRALE

- **Adhérence :** vous pouvez gagner le bonus du dé de route (peu importe les cases sur lesquelles passe le Max Titan).
- **Réparation :** avant de vous déplacer, retirez 1 pion Dégât mineur de la remorque centrale.
- **Air-sol :** identique à l'ordre du jeu de base. Placez votre hélicoptère sur une case vide du plateau et effectuez un tir.

REMORQUE AVANT

- **Lance-missiles :** après vous être déplacé, lancez le dé de tir. Chaque véhicule routier sur ou adjacent à la 2e case située droit devant vous subit 1 dégât mineur s'il est touché par ce tir. Toute voiture ainsi touchée pose le pion Dégât mineur dans l'un de ses emplacements de dégât.
- **Réparation :** avant de vous déplacer, retirez 1 pion Dégât mineur de la remorque avant.
- **Pare-buffle :** la première fois que vous entrez sur une case occupée, le propriétaire de l'autre véhicule le déplace vers la case avant gauche ou avant droite de son arc avant. S'il s'agit d'une épave, vous choisissez sur quelle case elle est déplacée.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT DU MAX TITAN

C'est le tour de Marta, qui contrôle le camion et veut éviter d'entrer en collision avec la voiture verte. Elle réduit de 1 la valeur du dé assigné à Direction assistée afin de déboîter vers la gauche. Elle utilise ensuite le dé assigné à un autre ordre pour avancer de 3 cases ; les remorques centrale et arrière suivent le chemin emprunté par la remorque avant.

Puisqu'il est Fiable, le camion n'est pas éliminé en entrant sur la case impraticable. Il subit juste 1 dégât mineur, ce terrain devient sablonneux et il termine son déplacement sur la case suivante.

MOTOS

L'équipe des Cinq bécanes est composée de 5 motos. Celles-ci sont considérées comme des PETITS véhicules routiers et fonctionnent de la même manière que les voitures du jeu de base, avec les exceptions suivantes.

ÉTAPE 1 : ASSIGNATION

CHAQUE tour, assignez DEUX dés de déplacement inutilisés à deux de vos motos.

UNE FOIS PAR ROUND, vous pouvez à la place choisir d'en assigner un à une moto et de poser l'autre sur votre tableau de commande, puis de résoudre l'étape 2 : Ordre comme pour une voiture *(cf. page 12)*.

ROUE LIBRE

Une moto peut être mise en roue libre jusqu'à quatre fois par round (le double d'une voiture).

ÉTAPE 3 : DÉPLACEMENT

Si vous avez assigné vos deux dés à des motos, choisissez celle qui se déplace et tire en premier, puis faites de même avec l'autre. N'oubliez pas de vérifier les marquages pour ne pas vous tromper de moto.

DÉRAPAGE

Cet ordre n'existe pas sur le tableau de commande d'une moto, car elle évite automatiquement CHAQUE autre véhicule routier sur la case duquel elle entre pendant son déplacement. En revanche, si une moto ***termine*** son tour sur une case occupée, la collision se produit inévitablement.

À moins d'utiliser l'ordre ***Dérapage***, les voitures ne peuvent pas éviter d'entrer en collision avec les motos.

COLLISION

Si une moto et un autre véhicule routier occupent la même case, ne les empilez pas : posez-les côte à côte et résolvez la collision.

Lancez le dé de direction (pas celui de collision). C'est toujours la MOTO qui est déplacée, et aucun des joueurs impliqués ne peut choisir de relancer.

Si la collision se produit entre deux de vos motos, vous choisissez laquelle est déplacée.

MARQUAGE

Le tableau de bord et la figurine de chaque moto comportent un symbole d'identification. Lorsque vous assignez un dé de déplacement à un tableau de bord, assurez-vous de déplacer la moto correspondante.

SUBIR DES DÉGÂTS

Lorsqu'une moto est endommagée, placez 1 ***dégât mineur*** au bas de son tableau de bord : elle devient dysfonctionnelle.

Retournez son tableau de bord face cachée et posez sa figurine à contresens de la course. *(Une moto peut redevenir fonctionnelle grâce à l'ordre **Réparation**, cf. page 12.)*

Tout effet qui fait référence aux voitures s'applique aussi aux motos, SAUF s'il contredit l'une ou l'autre des règles énoncées sur cette page.

Si vous jouez avec l'extension ***Carnage au Val du diable***, les motos ne piochent jamais de dégât Au feu mais peuvent s'embraser pour d'autres raisons, par exemple à cause des terrains ou d'autres effets.

AU FEU !

Les voitures et les motos s'embrasent si :

- ✖ elles entrent sur une case de flammes ;
- ✖ elles reçoivent un anneau FEU ! à cause d'un effet (comme l'ordre *Lance-flammes* de Bran Don) ;
- ✖ elles révèlent un pion Au feu en subissant un dégât (voitures uniquement).

Lorsqu'un véhicule s'embrase, récupérez un anneau FEU ! dans la pile et posez-le sur son tableau de bord.

Pendant votre étape de déplacement, AVANT de faire avancer un véhicule assorti d'un anneau FEU !, lancez le dé de feu et appliquez le résultat correspondant.

Pendant ce tour, le véhicule gagne autant de déplacements que le résultat du dé. Vous devez utiliser tous vos déplacements, qui peuvent dépasser 6.

Les flammes s'éteignent. Retirez l'anneau FEU ! du véhicule et déplacez-vous normalement.

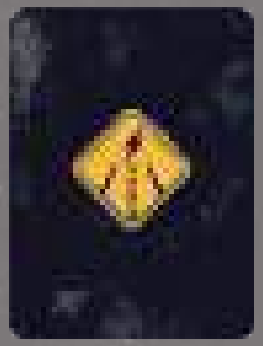
Le véhicule est éliminé.

Les anneaux FEU ! ne sont pas considérés comme des dégâts.
Si une voiture ou moto embrasée devient dysfonctionnelle, retirez l'anneau FEU !.
Un véhicule ne peut subir qu'un seul anneau FEU ! à la fois ; s'il est déjà embrasé, ignorez ces effets.

Le camion interagit différemment avec le feu *(cf. Interactions du Max Titan en cours de déplacement, page 17).*

RECHARGE !

Il suffit parfois d'un rien pour tout changer. L'extension *Extra Appro* propose 5 paquets de cartes que vous pouvez ajouter ensemble ou séparément à vos parties. Chacun d'eux contient une carte « Règles » spécifique et quelques cartes qui enrichiront votre expérience de jeu, dont certaines (vierges) sur lesquelles vous pourrez inventer vos propres effets !



x8

SITUATION ROUTIÈRE

Ces cartes comportent des effets qui s'appliquent aux tuiles Parcours.

Pendant la mise en place, mélangez les cartes Situation routière, révélez-en deux et placez-les face visible près des tuiles intermédiaire et de tête (PAS celle de queue). Les règles listées sur chaque carte s'appliquent uniquement à la tuile Parcours associée.

Lorsque vous ajoutez une nouvelle tuile à la course, révélez la première carte du paquet Situation routière et posez-la face visible à proximité de la tuile.

Lorsqu'une tuile Parcours est retirée de la partie, défaussez également la carte associée. Si vous tombez à court de cartes Situation routière, mélangez la défausse pour constituer un nouveau paquet.

x10

AIR-SOL AVANCÉ

Ces cartes à usage unique s'appliquent à votre hélicoptère.

Pendant la mise en place, mélangez les cartes Air-sol avancé et distribuez-en une face cachée à chaque joueur. Le texte indique dans quelles conditions ces cartes peuvent être utilisées.

Dès qu'une carte Air-sol avancé est jouée et résolue, retirez-la de la partie.

x8

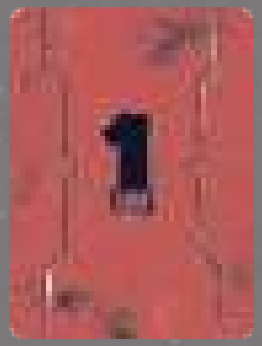
PRIME

Ces cartes à usage unique comportent des objectifs secrets qui offrent des récompenses.

Pendant la mise en place, mélangez les cartes Prime et distribuez-en une face cachée à chaque joueur.

Lorsque vous atteignez votre objectif, vous pouvez immédiatement jouer la carte Prime et récupérer la récompense indiquée en bas.

Dès qu'une carte Prime est jouée et résolue, retirez-la de la partie.



x6

UN COUP

Ces cartes à usage unique fournissent un effet spécial à votre équipe.

Pendant la mise en place, mélangez les cartes Un coup et distribuez-en une face cachée à chaque joueur. Le texte indique dans quelles conditions ces cartes peuvent être utilisées.

Dès qu'une carte Un coup est jouée et résolue, retirez-la de la partie.

x8

ORDRE BONUS

Ces cartes ajoutent un ordre au tableau de bord des équipes de voitures et de motos.

Pendant la mise en place, mélangez les cartes Ordre bonus et distribuez-en une à chaque joueur.

Vous pouvez assigner un dé à cet ordre supplémentaire pour l'activer.

N'ayant pas de tableau de bord, le Max Titan ne peut pas utiliser les cartes Ordre bonus.

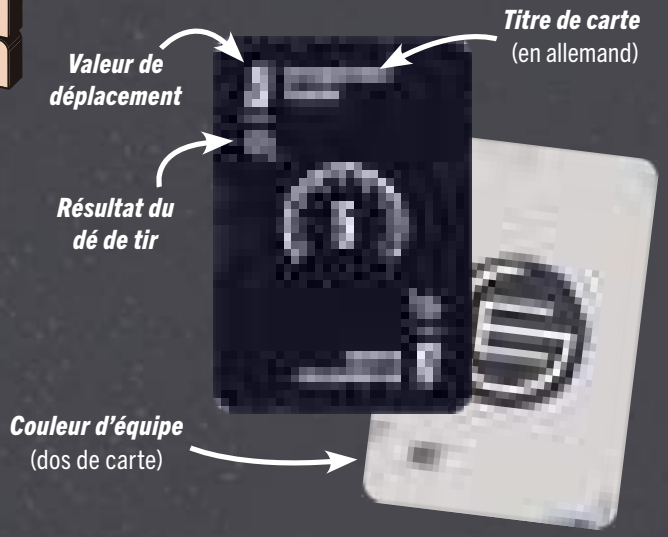
DEUTSCHE QUALITÄT

Cette extension remplace le dé de tir et les dés de déplacement des équipes de voitures par des cartes, limitant ainsi l'imprévisibilité des résultats.

Chaque joueur qui contrôle des voitures et souhaite utiliser cette extension reçoit un paquet de 18 cartes Deutsche Qualität de la couleur de son équipe.

Le Max Titan et les Cinq bécanes ne peuvent pas utiliser cette extension. Ils peuvent néanmoins être joués (ensemble ou séparément) face à des voitures qui s'en servent.

CARTE DEUTSCHE QUALITÄT



MISE EN PLACE

1. Chaque joueur remplace ses dés de déplacement par les cartes Deutsche Qualität de la couleur de son équipe.
2. Au début de la partie, chacun mélange son paquet Deutsche Qualität et pioche 5 cartes pour constituer sa main de départ.
3. Chaque joueur additionne la valeur de déplacement de toutes les cartes de sa main et annonce le total à voix haute. Celui qui a obtenu le plus faible résultat devient le premier joueur. En cas d'égalité pour ce total, tout le monde remélange son paquet et pioche une nouvelle main de départ jusqu'à ce qu'un seul total soit le plus faible.

ASSIGNATION ET DÉPLACEMENT

À votre tour, assignez une carte de votre main à l'un de vos tableaux de bords, comme vous le feriez avec un dé de déplacement. Une fois par round, vous pouvez en jouer une autre sur l'un des ordres de votre tableau de commande. Chaque carte Deutsche Qualität ainsi assignée à un ordre ou une voiture fonctionne comme un dé de la valeur correspondante. Par exemple, si vous jouez une carte sur l'ordre Nitro, sa valeur de déplacement s'ajoute à celle de la carte que vous avez assignée à votre voiture. Après avoir résolu l'ordre ou le déplacement correspondant, retournez la carte Deutsche Qualität face cachée.

À la fin d'un round, après s'être déplacés trois fois chacun, les joueurs n'auront généralement plus qu'une seule carte en main. Toutes celles qu'ils ont assignées à leurs tableaux de bord et de commande sont défaussées, puis chaque joueur pioche dans son paquet Deutsche Qualität jusqu'à avoir de nouveau 5 cartes en main (le maximum autorisé).

TIR

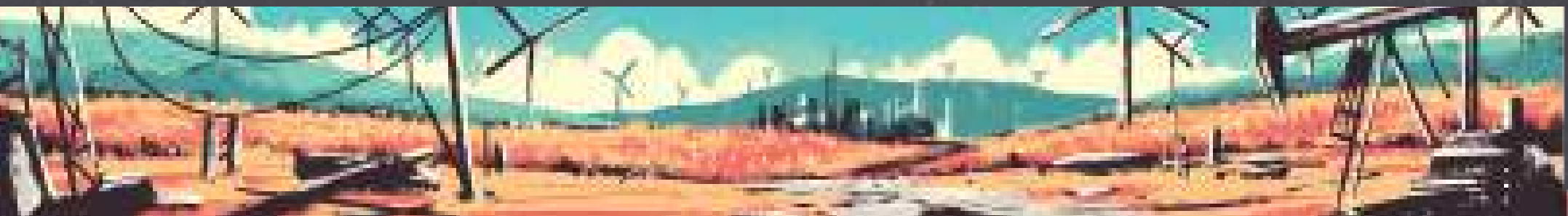
Pour effectuer un tir, révélez la première carte de votre paquet Deutsche Qualität. Si le résultat du dé de tir affiché sur cette carte correspond à la taille de votre cible, cette dernière est touchée comme d'habitude. Défaussez la carte après l'avoir résolue.

REMÉLANGER

Si un joueur doit piocher une carte de son paquet Deutsche Qualität (afin de remplir sa main ou d'effectuer un tir) mais que celui-ci est vide, il mélange immédiatement sa défausse pour constituer un nouveau paquet. (Si cela se produit en cours de round, ne défaussez aucune carte de vos tableaux de bord ou de commande : elles ne seront retirées qu'à la toute fin du round, pas avant.)

Les cartes de votre défausse doivent rester face visible, car tous les joueurs peuvent les consulter.

ICH BIN NUR WEGEN DES BENZINS HIER.



CRÉDITS

CONCEPTION

AUTEUR :
JIM KEIFER

RESTAURATION DU JEU :
BRETT MYERS, DAVE CHALKER

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL :
JUSTIN D. JACOBSON, ROB DAVIAU,
BRIAN NEFF, NOAH COHEN

GRAPHISME

ILLUSTRATIONS :
MARIE BERGERON

ILLUSTRATIONS ADDITIONNELLES :
GARRETT W. KAIDA

MODÉLISATION 3D :
HAKAN DINIZ, CHAD HOVERTER

DIRECTION ARTISTIQUE, CONCEPTION GRAPHIQUE :
JASON TAYLOR

CONCEPTION GRAPHIQUE, CHARGÉE DE PRODUCTION :
LINDSAY DAVIAU

CONCEPTION GRAPHIQUE ADDITIONNELLE :
IAN REED, PETER GIFFORD, JASON D. KINGSLEY

CROQUIS PRÉPARATOIRES :
BRIAN PATTERSON

CORRECTION

RÉVISION DES RÈGLES :
J ELIZABETH MILLS

ÉDITION FRANÇAISE PAR LUCKY DUCK GAMES

TRADUCTION ET RESPONSABILITÉ ÉDITORIALE :
ELODIE NELOW

RELECTURE :
ELRIC ROZET

MAQUETTE :
SANDRA TESSIERES (GOOD HEIDI)

DISTRIBUTION :
DAVY SPYCHALA

MARKETING ET ÉVÉNEMENTIEL :
GUILLAUME POUEYS, THÉO VITTE

© 2022 Restoration Games, LLC. Tous droits réservés. Thunder Road Vendetta, Restoration Games, le logo Restoration Games, le slogan « Every Game Deserves Another Turn » et toutes les marques afférentes sont TM de Restoration Games, LLC, 12717 W Sunrise Blvd #244, Sunrise, FL 33323, USA. Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne. Fabriqué en Chine.

RESTORATION GAMES™

FR LIVRET

PIONS DÉGÂT

Lorsqu'une voiture subit un dégât, piochez 1 de ces pions, résolvez son effet puis posez-le face cachée dans l'un des emplacements au bas de son tableau de bord. Si elle était en train d'avancer, elle perd tous ses déplacements restants. Une voiture qui a subi 2 dégâts devient dysfonctionnelle.

BOSSE : aucun effet (à part remplir un emplacement de dégât).

SHRAPNEL : lancez le dé de direction. En partant de la voiture qui a révélé ce pion, repérez le premier véhicule en ligne droite dans la direction indiquée par le dé : il subit 1 dégât (même s'il vous appartient). Le shrapnel traverse tous les terrains, y compris les cases impraticables. Si aucun véhicule ne se trouve dans cette direction et que vous atteignez le bord du plateau, rien ne se passe.

DÉGÂT MINEUR : aucun effet (à part remplir un emplacement de dégât). La réparation fonctionne comme pour les autres dégâts. Si vous tombez à court de dégâts mineurs, utilisez un pion standard face cachée, sans appliquer d'effet.

Le Max Titan et les Cinq bécanes subissent des dégâts mineurs au lieu de piocher des pions Dégât standards.

EFFET CONTINU : lorsque vous révélez ce pion, piochez une carte Effet continu et placez-la face visible dans un emplacement de dégât disponible, avant de poser ce pion Dégât face cachée par-dessus. La carte reste active jusqu'à ce que le dégât correspondant ait été réparé. Dès qu'il l'est, placez le pion ET la carte Effet continu dans leurs défausses respectives.

AU FEU : la voiture s'embrase. Récupérez un ***anneau FEU !*** dans la pile et placez-le sur le tableau de bord du véhicule, puis posez ce pion Au feu face cachée dans un emplacement de dégât. Les voitures embrasées doivent lancer le dé de feu avant de commencer leur déplacement à l'étape 3 *(cf. page 20)*. Réparer ce dégât ne permet ***pas*** de retirer l'anneau FEU !.

Certains pions Dégât déplacent la voiture endommagée. Si celle-ci entre sur une case occupée par un autre véhicule routier, elle perd ses déplacements restants et provoque une collision (cf. page 13). Si elle est déplacée sur une case impraticable ou éjectée par le bord gauche, droit ou arrière du plateau, elle est éliminée.

ÉCART (6 pions différents) : déplacez cette voiture de 1 case dans la direction indiquée.

TONNEAU : lancez les dés de direction et de cascade. Déplacez cette voiture d'autant de cases que le résultat dans la direction indiquée, en ignorant toutes les cases intermédiaires. L'effet du terrain sur lequel vous atterrissez s'applique.

EMBARDÉE : lancez le dé de cascade. Déplacez cette voiture d'autant de cases que le résultat, en lançant le dé de direction pour chaque case de ce déplacement. L'effet des terrains sur lesquels vous entrez s'applique (comme le coût de 2 déplacements lié à la boue). L'embardée s'achève si vous entrez sur une case qui fait perdre ses déplacements restants à votre voiture, par exemple en cas de collision.