

1106 BLITZ A5 A P11

RUSH n' CRASH

THE ARMED RACING GAME!



MODE ▶ OVERDRIVE

RUSH n' CRUSH

mode overdrive

Bienvenue dans le mode Overdrive ! Ici, vous apprendrez toutes les finesses du jeu. Comment finir une course, par exemple, sans rencontrer de trop près ni mur, ni chicane, ni l'avant des véhicules adverses. Les amateurs de violence gratuite et d'insultes n'y trouveront pas leur compte. En revanche, si vous aimez la vitesse, la mesure, la tactique, la finesse Vous êtes ici chez vous. Ici, l'art du pilotage l'emporte sur la brutalité, l'intelligence bien employée sur la haine aveugle. Prenez le volant et préparez-vous à une course haletante mais polie, s'il vous plaît ! Nous ne sommes pas des sauvages Contrairement aux malades du mode Arcade.

Un jeu de Frédéric Henry, Charly Cazals et Guillaume Blossier
AT-43 est un univers original développé par Rackham
Entertainment

Pour 3 à 6 joueurs à partir de 12 ans (durée: environ 1 heure)

Les auteurs tiennent à remercier tous ceux qui ont donné de leur temps afin de tester le jeu, contribuant ainsi à sa constante amélioration et en particulier :

L'équipe de la boutique Cellules Grises (Evry), les membres des associations Amalgame et Alpha, Rob Robinson (alias Zombiegod sur BGG), Emmanuel Leglatin (alias King Bing sur Tric Trac), Franck Plasse, Nicola Labianca, Jérôme Mouchain, Delphine Eveilleau, Benjamin Laborie, Sonia Blet, David Maury, Madia Camara, Selma Blossier, Pierre Pinault, Noémie Pinault, Olivier Mayeur, Pierrick Garnier, Stéphane Charles, Jean Marie Lopez, Sébastien Ferrière, Robert Bérenguer, Arnaud Rouchon, Lionel Mariotti, Guilhem Poisson, Jérôme Perchemal, Antoine Lenoir et bien sûr à toute l'équipe Rackham Entertainment.

Directeur éditorial : Nathalie Lamri - **Direction artistique :** Mathieu Harlaut et Paolo Parente
Chef de projet : Jean Bey et Philippe Chartier - **Concepteurs-rédacteurs :** Jean-Baptiste Lullien et Nicolas Raoult - **Illustrateur :** Mauro Dalbo - **Graphistes :** Matthias Haddad et Mathieu Harlaut - **Responsable Marketing :** Nicolas Spada - **Responsable localisation :** Philippe Chartier et Sophie Cristobal - **Mise en page :** Goulven Quentel
Photographe : Jean-Baptiste Guiton - Remerciements à toute l'équipe RACKHAM.

INTRODUCTION

Dans un univers embrasé par une guerre sans merci, chaque occasion de trouver un peu de détente est précieuse. Les habitants de la planète Ava ont inventé un sport à l'image de leur quotidien : rapide et violent, imprévisible et sans merci. Un sport dans lequel le hurlement des moteurs remplace le fracas des armes, où seules comptent l'audace et la vitesse : *Rush N'Crush* !

Aux commandes de leurs bolides blindés, des pilotes téméraires se lancent dans de folles courses sur un parcours d'obstacles mortels.

Pas de règles. Pas de deuxième place. Seulement la vitesse, l'habileté et la rage de vaincre, quel que soit le prix !

►► But du jeu

Franchir le premier la ligne d'arrivée car seule la première place compte !

►► Matériel

La boîte de jeu contient :

- 10 plateaux recto-verso représentant des tronçons de piste ;
- 6 véhicules ;
- 6 tableaux de bord ;
- 6 fiches « pilote » ;
- 6 cônes « levier de vitesse » ;
- 60 jetons transparents « compteur » ;
- 12 jetons rouges « mine » ;
- 1 jeton « ligne » (départ et arrivée) ;
- 5 dés blancs ;
- 3 dés rouges.





MISE EN PLACE DU JEU

►► Créer un circuit

Avant la partie, les joueurs créent un circuit. Il suffit d'assembler bord à bord un certain nombre de tronçons de piste. Le circuit n'est pas forcément fermé. Les lignes de départ et d'arrivée sont décidées collégalement. Voici quelques recommandations :

- Le format idéal comprend huit à dix plateaux ou permet de parcourir un total de huit à dix plateaux sur plusieurs tours.
- Un circuit ouvert de dix plateaux demande une très grande table de jeu.
- Un circuit fermé de cinq plateaux se joue en deux tours de circuit.
- Un circuit fermé de six à huit plateaux avec départ et arrivée à deux endroits distincts se joue plus vite, en 45 minutes plutôt qu'une heure.

Remarque : Toutes les combinaisons sont possibles. N'hésitez donc pas à changer de circuit à chaque partie !

►► Choisir son écurie, son pilote et sa voiture

Les courses de *Rush N'Crush* font battre le cœur des foules et provoquent même des guerres entre les sponsors. Les bolides surarmés qui parcourent les pistes à grande vitesse y sont pour beaucoup. Les pilotes y ajoutent cependant leur part. Ces malades de la vitesse auraient sans doute pu devenir de grands hommes et de grandes femmes s'ils n'avaient pas choisi de risquer leur existence sur des circuits mortels. L'ivresse de la vitesse, la clameur de la foule, la fortune, la célébrité en ont fait des êtres fascinants dont le destin est de mourir au volant de leur véhicule... Pour le plus grand plaisir de leurs fans !

Vous trouverez ici la description des écuries, de leurs pilotes et des véhicules disponibles.

- Il existe six modèles de véhicule homologués pour les circuits de *Rush N'Crush*. Chaque écurie propose deux de ces six véhicules
 - Il y a actuellement six pilotes disponibles sur le circuit professionnel. Ils sont tous liés à une écurie. Le choix du pilote détermine à la fois l'écurie pour laquelle il court et ses équipements fétiches. Ces équipements dépendent de son style de conduite et de son état d'esprit. Pour certains, c'est même une signature.
- Tous les pilotes possèdent cependant deux équipements en commun : un Booster et un Extincteur. Pourquoi ? Parce qu'avoir quatre armes ne sert à rien si la voiture qui les abrite ne tient pas la route.



Booster

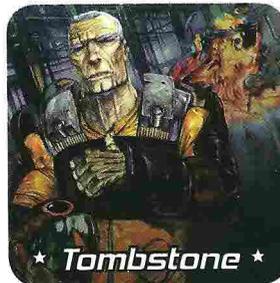


Extincteur

Les écuries et les pilotes



La sinistre *Zombie Team* est une écurie privée sponsorisée par ONI. Elle choisit ses pilotes dans un large panel de hors-la-loi, de marginaux et de prisonniers : la *Zombie Team* leur garantit en effet l'immunité judiciaire et politique. En échange, les dirigeants de l'écurie (qui préfèrent garder l'anonymat) exigent 85% des bénéfices de la victoire et l'exploitation totale du droit à l'image de leurs protégés.



★ Tombstone ★

• **Tombstone** – « J'ajouterai ton casque à ma collection. À défaut, ton crâne fera l'affaire. »

Tombstone est le plus ancien pilote du circuit *Rush N'Crush* et celui qui détient le macabre record de meurtres en course. Cet ancien officier supérieur d'ONI ne prend son pied que lorsqu'il envoie ses adversaires en enfer et sème la mort sur la piste. Tombstone est considéré, à juste titre, comme le croquemitaine des champions de *Rush N'Crush*.

Équipements de prédilection :



Bumper latéral



Machine gun



★ Totentanz ★

• **Totentanz** – « J'enverrai valser tous ceux qui se trouveront sur mon chemin. »

Totentanz, anarchiste musculeux et extrêmement violent, parle peu mais agit beaucoup. Il est, en dehors de la piste, un dangereux activiste politique et un mercenaire sans foi ni loi. Sa nature profonde, cependant, se révèle avec le signal du départ : une bête de guerre féroce et impitoyable. Avec lui, mieux vaut avoir le cœur bien accroché !

Équipements de prédilection :



Scie circulaire latérale



Flamer





Démontrer la supériorité du matériel collectiviste et de la mentalité victorieuse des camarades du Red Blok est aussi une manière de faire triompher les idéaux de la révolution. Tel est le but de la Red Blok Kosmos Team. De toute façon, les ennemis contre-révolutionnaires partent avec un désavantage insurmontable : tout le monde sait que les véhicules rouges sont plus rapides !



mobiles qui roulent avec lui sur la piste.

• **Komet** – « *Plutôt mourir que freiner !* »

Komet est un fou du volant qui ne se sent vivre que lorsque son compteur de vitesse est bloqué au maximum. De son point de vue, mieux vaut finir dans le décor que finir deuxième. Peu importe ce qu'en pensent les chicanes

Équipements de prédilection :



Machine
gun



Scie
circulaire
latérale



dépasser s'annonce chaud, très chaud. Rien ne peut arrêter ce véritable « météore » lancé à toute vitesse et laissant sur son passage une traînée de flammes !

• **Miss Meteor** – « *Vous pouvez toujours essayer de me suivre !* »

Cette superbe rousse incendiaire enflamme ses supporters autant que la piste par son talent de pilotage et la puissance de son flamer. Avec elle, la température monte toujours d'un cran et réussir à la

Équipements de prédilection :



Bumper
latéral



Flamer



Les entreprises des U.N.A. conçoivent les meilleurs équipements automobiles de l'univers. Il était inévitable qu'ils le démontrent dans les conditions les plus exigeantes. Il n'y a rien de pire pour une voiture qu'un circuit de *Rush N'Crush*. Peu de pilotes osent s'y aventurer, sans parler d'y survivre. Les pilotes de la U.N.A. Dream Team font les deux et ils se permettent aussi d'emporter la victoire... parce qu'ils sont au volant des meilleures voitures de l'univers, tout simplement.



elle est avant tout une pilote chevronnée qui, à ce qu'on dit, n'aimerait que l'odeur de l'argent et du bitume.

• **Wonder Brat** – « *Trop belle pour toi, loser !* »

Wonder Brat est une pilote capricieuse, implacable, populaire et incroyablement sexy. Les sponsors se l'arrachent à prix d'or car ils savent très bien qu'avec elle, l'audience est assurée ! Wonder Brat n'est pourtant pas une poupée :

Équipements de prédilection :



Bumper
latéral



Scie
circulaire
latérale



une partie de chasse au cours de laquelle les faibles doivent mourir. Sa victoire est donc naturelle et inéluctable.

• **X-Caliber** – « *Je ne suis pas un extrémiste et je tuerai tous ceux qui diront le contraire !* »

X-Caliber ne vit que dans un seul but : atteindre la perfection. Celle-ci passe, à ses yeux, par la suprématie sur les circuits de *Rush N'Crush*.

Équipements de prédilection :

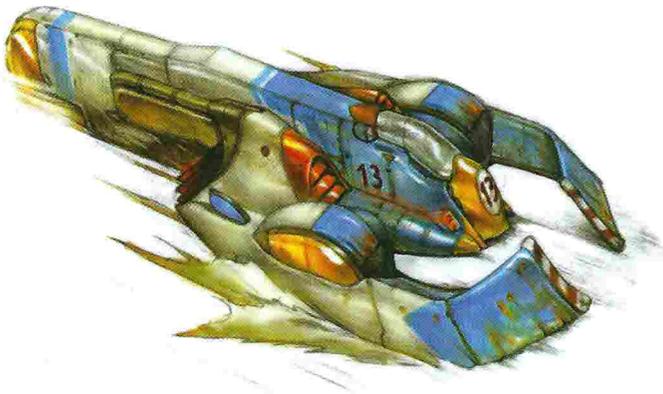


Machine
gun



Flamer





► Les bolides de Rush N'Crush

Certains véhicules sont des modèles « Racers » (lettre « R » devant le numéro), d'autres sont des modèles « Bombers » qui posent des mines (lettre « B » devant le numéro). Chacune des trois écuries dispose d'un modèle de chaque.

R-13 Thunderbolt

Bolide de prédilection de Wonder Brat, la Thunderbolt a été conçue pour celles et ceux qui ne visent qu'un objectif : passer la ligne d'arrivée le plus vite possible en démolissant quelques adversaires au passage. Dotée d'un imposant pare-choc de combat, elle possède une puissance d'impact impressionnante. Son ordinateur de bord optimise les trajectoires dans les virages et entre les obstacles. La Thunderbolt possède la puissance de frappe et la vitesse d'un éclair !

Équipements de série :



Pare-choc de combat



Ordinateur de bord

B-52 Rolling Fortress

Bolide de prédilection de X-Caliber, la Rolling Fortress possède un blindage à toute épreuve lui assurant une durée de vie exceptionnelle. Son poseur de mines intégré lui permet en outre de laisser derrière elle de petites surprises explosives. La Rolling Fortress est donc un titan de course plein de ressources !

Équipements de série :



Blindage



Poseur de mines

R-24 Meteor

Bolide de prédilection de Miss Meteor, le Meteor est un véhicule d'impact, lourdement blindé et doté d'un pare-choc de combat au kolossium. Miss Meteor a elle-même conçu ce véhicule avec le soutien d'anciens collègues officiers de l'armée du Red Blok. Le Meteor est un champion des collisions frontales : chaud devant !

Équipements de série :



Blindage



Pare-choc de combat

B-41 Pulsar

Bolide de prédilection de Komet, le Pulsar est équipé d'un ordinateur de bord dernier cri permettant à son pilote de toujours rouler à vitesse optimale. C'est cependant son poseur de mines qui le rend si dangereux sur la piste. Le Pulsar est à l'origine d'explosions à répétition dont le public est très friand. Le rire tonitruant de Komet résonne souvent sur la piste !

Équipements de série :



Ordinateur de bord



Poseur de mines

B-35 Doomsday Machine

Bolide de prédilection de Tombstone, la Doomsday Machine est une prédatrice. Elle impose sa domination sur le circuit par la terreur. Son pare-choc de combat monumental écarte quiconque se trouve sur sa route et son poseur de mines fait des ravages dans son sillage. Avec la Doomsday Machine, c'est le jour du jugement dernier assuré pour tous les autres bolides en course !

Équipements de série :



Pare-choc de combat



Poseur de mines

R-67 Howling Zombie

Bolide de prédilection de Totentanz, le Howling Zombie est doté d'un épais blindage permettant à son pilote de se concentrer sur sa course en le protégeant efficacement des agressions extérieures. L'ordinateur de bord embarqué facilite le pilotage. Pour ses adversaires, la seule solution pour venir à bout du Howling Zombie est donc de le réduire en pièces détachées !

Équipements de série :



Blindage



Ordinateur de bord



► Choisir une écurie

Chaque joueur choisit d'abord une des trois écuries présentées (UNA Dream Team, Red Blok Kosmos Team ou ONI Zombie Team).

► Choisir un pilote

Chaque joueur prend ensuite la fiche d'un pilote choisi au sein de son écurie. Il place un pion « activation » sur chacun des pictogrammes « Équipement désactivé » comme indiqué ci-contre.

Les effets des différents Équipements sont expliqués à la fin de ce livret.



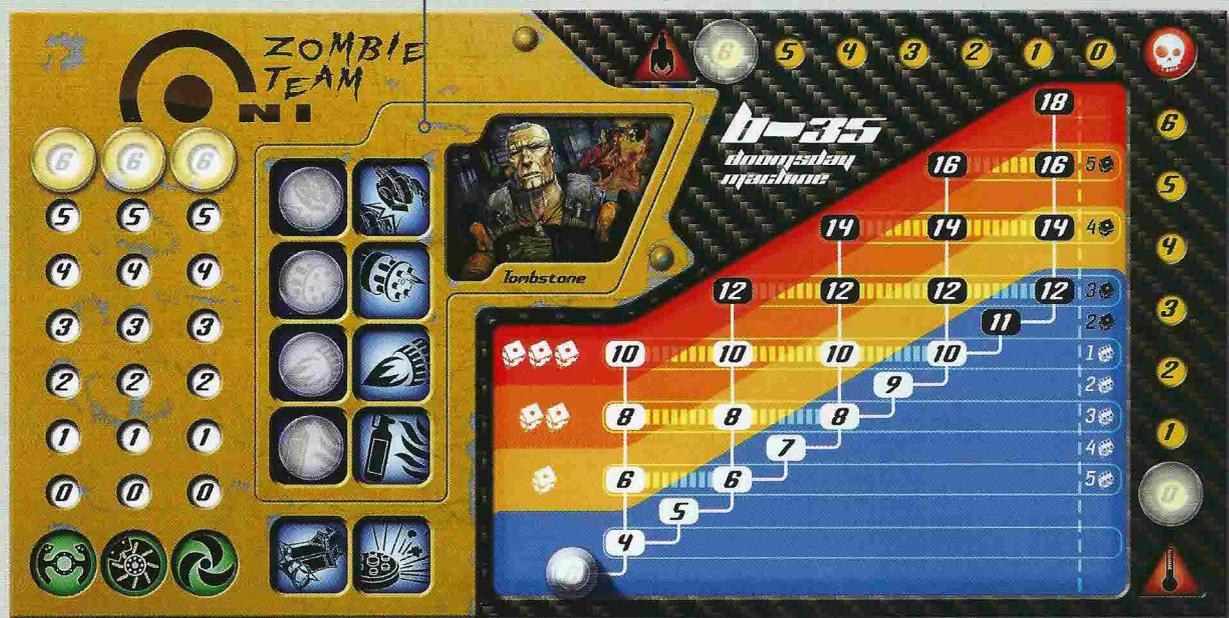
►► Installer les tableaux de bord

Chaque joueur sélectionne enfin l'un des deux véhicules disponibles au sein de son écurie. Il positionne alors sa fiche « pilote » à l'emplacement qui lui est dédié. Il place ensuite sur le tableau de bord un cône « Levier de vitesse » et cinq jetons « Compteur » comme indiqué sur le schéma ci-contre.

La fiche de pilote. Ici sont indiqués les quatre équipements que le pilote fait toujours installer sur son véhicule.

Les points de Structure de votre véhicule. Les collisions et les attaques en font perdre. Si le compteur atteint le symbole d'explosion, votre véhicule est transformé en épave. La course est finie pour vous !

Le compteur de chauffe de votre véhicule. Si le compteur atteint le symbole d'explosion, votre véhicule est transformé en épave. La course est finie pour vous !



Les points de Pilotage de votre véhicule. Ils vous aident à diriger votre bolide (voir plus loin, « Test de pilotage »). Il n'y a aucune conséquence lorsqu'ils sont épuisés.

Les points de Frein de votre véhicule. Ils vous aident à ralentir (voir plus loin, « Freins »). Il n'y a aucune conséquence lorsqu'ils sont épuisés.

Les points de Turbo de votre véhicule. Ils décuplent votre accélération mais augmentent la chauffe de votre voiture (voir plus loin, « turbos » et « test de chauffe »). Il n'y a aucune conséquence lorsqu'ils sont épuisés.

Ici, l'ordinateur de bord affiche tout ce qui est important.

- La valeur inscrite dans la case indique la distance (en cases) parcourue à cette vitesse ;
- La ligne indique à droite le nombre de dés blancs à jeter pour le test de pilotage (couleur blanche : le joueur garde le résultat le plus élevé. Couleur noire : le joueur garde le résultat le plus faible) ;
- Le fond coloré indique à gauche le nombre de dés rouges à lancer pour le test de chauffe (Jaune : 1 dé. Orange : 2 dés. Rouge : 3 dés).



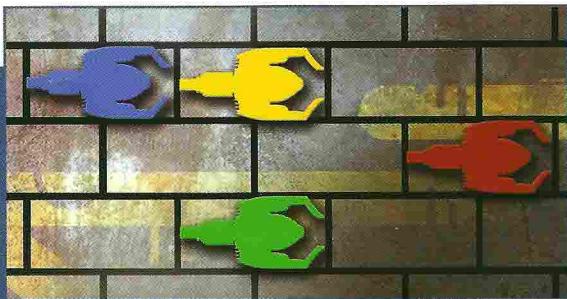


DÉROULEMENT DU JEU

L'ordre de départ de la course est déterminé aléatoirement, par exemple à l'aide d'un dé. Vous pouvez aussi placer tous les véhicules des joueurs dans la boîte du jeu (ou autre contenant) et les tirer au hasard. Le joueur qui a été désigné pour commencer place son véhicule sur une case entière derrière la ligne de départ. Le joueur suivant procède de même, et ainsi de suite. Quand tous les véhicules ont été disposés derrière la ligne de départ, la course commence.

►► Ordre du tour de jeu

Les joueurs jouent dans l'ordre de placement de leur véhicule sur le circuit. Ainsi, le premier joueur est celui dont le véhicule est en tête. Lorsque deux joueurs ou plus sont au même niveau, ils jouent dans l'ordre chronologique de leur arrivée à cette position. Cela vaut pour le premier tour : en cas d'égalité de position, le joueur qui joue le premier est celui qui a placé son véhicule le premier.



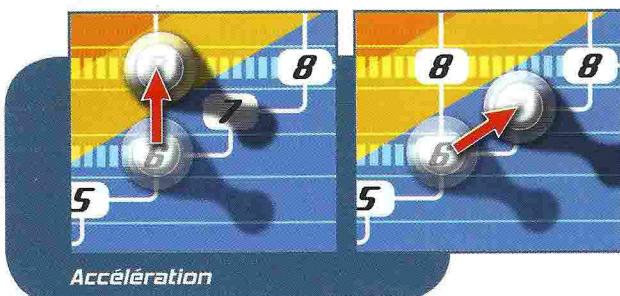
Le véhicule rouge joue en premier puis ce sera au tour des véhicules jaune, vert et enfin bleu.

►► Actions liées au tableau de bord

À son tour de jeu, un joueur peut effectuer une des quatre actions suivantes :

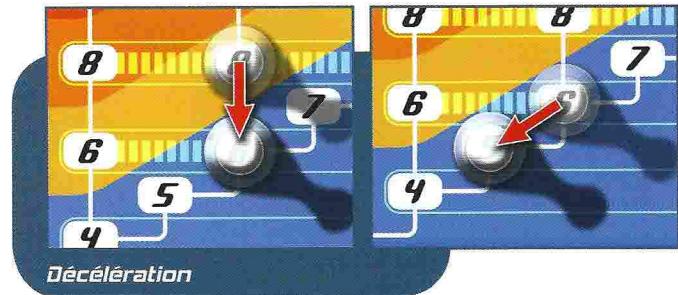
- Accélérer ;
- Décélérer ;
- Ne rien changer ;
- Changer de vitesse.

Accélération : Déplacez votre levier de vitesse sur votre tableau de bord d'une case vers le haut ou vers la droite, en suivant les lignes continues.



Accélération

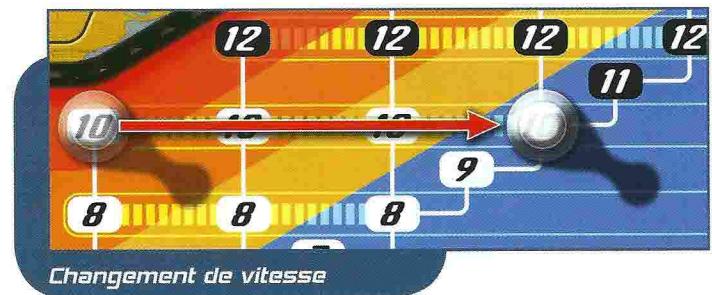
Décélération : Déplacez votre levier de vitesse sur votre tableau de bord d'une case vers le bas ou vers la gauche, en suivant les lignes continues. Aucun pilote de Rush'N'Crush ne s'arrêterait à moins que son véhicule ne soit détruit. Vous ne pouvez donc pas redescendre à la vitesse « 0 ».



Décélération

Pas de changement : Comme son nom l'indique !

Changement de vitesse : Déplacez horizontalement votre levier de vitesse sur votre tableau de bord d'autant de cases que vous le souhaitez, dans le sens que vous voulez, en suivant une ligne en pointillés.



Changement de vitesse

Un joueur peut ensuite choisir de dépenser des points de Frein ou de Turbo, comme indiqué ci-dessous.

Freins

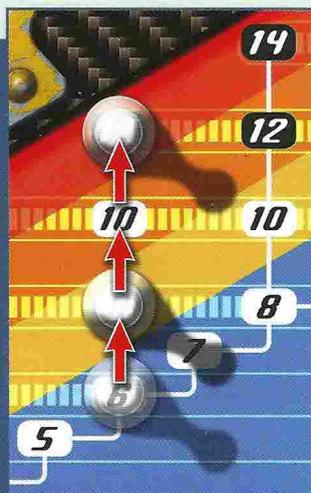
Afin de ralentir, un joueur peut choisir d'utiliser ses freins. Il peut utiliser tout ou partie de ses points Frein au cours d'un même tour. Chaque point Frein utilisé permet de décélérer d'une case le long d'une ligne continue.



Turbo

Afin d'accélérer, un joueur peut choisir d'utiliser son turbo. Il peut utiliser au maximum trois points Turbo au cours d'un même tour. Chaque point Turbo utilisé permet d'accélérer d'une case le long d'une ligne continue. Attention ! Chaque point Turbo utilisé accroît d'un point le *seuil de chauffe* (Cf. Chauffe, ci-dessous).

Un joueur entame son tour de déplacement à une allure de 6 cases/tour en deuxième. Il souhaite immédiatement atteindre la vitesse de 12 cases/tour. Pour ce faire, il accélère d'une case vers le haut, le long de la ligne continue. Il utilise ensuite deux Turbos qui lui permettent d'accélérer de deux cases supplémentaires. Il positionne donc son levier de vitesse sur la case 12. Toutefois, le seuil du test de chauffe qui va s'ensuivre vient de s'élever de deux points à cause des deux Turbos utilisés.



Chauffe

La couleur de fond de la case de vitesse indique le nombre de dés à lancer pour les tests de chauffe (Jaune : 1 dé. Orange : 2 dés. Rouge : 3 dés). Ils simulent l'intensité du régime moteur et le risque de surchauffe de celui-ci.

À l'issue d'un lancer de dés, le joueur compare le résultat des dés de chauffe (rouges) à un nombre appelé *seuil de chauffe*. **Ce seuil est par défaut de 3.** On y ajoute un point par pion Turbo employé au cours du tour. Chaque résultat de dé **strictement inférieur** au seuil de chauffe fait monter d'un cran le compteur placé sur le thermomètre du tableau de bord. Si ce compteur arrive sur la case « Explosion », le moteur explose ! Le véhicule est transformé en épave (voir plus loin, « collision arrière et frontale »).

Exemple : Un joueur effectue un test de chauffe alors que le levier de vitesse se situe dans la zone orange. Il lance par conséquent deux dés rouges en plus de ses dés blancs de pilotage. Il obtient un  et un  sur ces dés rouges. La température de son moteur augmente d'un point à cause du . La température aurait augmenté de deux points, à cause du  et du , s'il avait utilisé un Turbo à ce tour.

Pilotage

La difficulté du pilotage est étroitement liée à la vitesse à laquelle un véhicule se déplace.

Vitesse inférieure ou égale à 5 cases par tour

Le véhicule change de voie au cours de son déplacement autant de fois que le joueur le souhaite.

Vitesse supérieure ou égale à 6 cases par tour

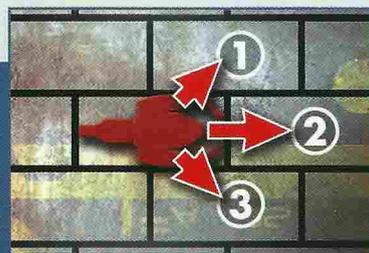
Le joueur effectue un test de pilotage pour déterminer le nombre de changements de voie dont il dispose pour ce tour. Il lance un nombre de dés blancs égal au chiffre indiqué à droite du tableau, en suivant la ligne relative à sa vitesse.

• **Si sa vitesse est inférieure ou égale à 10 cases par tour**, le joueur retient le plus **grand** des résultats de tous les dés blancs lancés.

• **Si sa vitesse est supérieure ou égale à 11 cases par tour**, le joueur retient le plus **petit** des résultats de tous les dés blancs lancés.

Le résultat obtenu (entre  et ) correspond au nombre de changements de voie (voir schéma) qu'il peut effectuer au cours de son déplacement durant ce tour.

Si le véhicule rouge se déplace vers les positions 1 ou 3, cela est comptabilisé comme un changement de voie. En revanche, le déplacement vers la position 2 ne nécessite aucun changement de voie.



La phase de jeu liée au tableau de bord s'achève ici. Vous avez accompli trois étapes, dans cet ordre :

- Déplacer le levier de vitesse.
- Employer des points de Frein ou de Turbo.
- Effectuer les tests de chauffe et de pilotage.

Il est temps de voir ce que cela implique sur le circuit !

Dés blancs, dés rouges



La vitesse de déplacement et le régime moteur sont des facteurs déterminants des performances des véhicules à Rush N'Crush :

- Les dés blancs sont des dés de pilotage. Leur nombre dépend de la vitesse du véhicule. Leur résultat détermine le nombre de fois que le véhicule pourra changer de voie lors de son déplacement.
 - Les dés rouges sont des dés de chauffe. Leur nombre dépend du régime-moteur. Leur résultat détermine l'augmentation de température du moteur et, le cas échéant, son explosion.
- Les joueurs jettent des dés blancs et des dés rouges en même temps.





» Déplacement du véhicule sur le circuit

Le joueur déplace son véhicule d'autant de cases qu'indiqué dans la case sur laquelle se trouve son levier de vitesse. Cela peut aller de 4 à 18 cases. Il parcourt ces cases vers l'avant, sans effectuer de demi-tour. Le contrôle de sa trajectoire s'effectue en utilisant les changements de voies obtenus lors du test de pilotage.

Si ce nombre de changements de voie est insuffisant, deux possibilités s'offrent au joueur :

- Dépenser des points de Pilotage. Chaque point dépensé permet d'effectuer un changement de voie supplémentaire au cours du tour.
- Tenter un *passage en force* (voir plus loin).

Un véhicule dont le joueur ne peut ou ne veut pas dépenser de changement de voie ou de points de Pilotage avance en ligne droite. Cela peut entraîner une collision avec un obstacle ou un autre véhicule.

Note : Il est recommandé de compter le nombre de changements de voie avec les doigts de la main qui ne déplace pas le véhicule. Il faut en effet effectuer deux décomptes simultanément : celui des cases de déplacement et celui des changements de voie.

» Collisions

Un véhicule qui percute un obstacle ou qui tente d'emboutir un autre véhicule est soumis à un test. Ce test varie suivant la manière dont ces collisions se produisent : par l'arrière, par le côté, par l'avant, etc. Le test associé à la situation de collision détermine qui perd des points de Structure et combien sont perdus.



Dans tous les cas, un véhicule dont le compteur de points de Structure arrive sur la case « Explosion » est détruit :

- Il s'immobilise sur la case qu'il occupait au moment de sa destruction ;
- Sa figurine est retournée sur le dos ;
- Il constitue désormais une épave (voir plus loin, « collision frontale et arrière »).

Choc latéral et poussée

Des chocs latéraux surviennent en cas de tentative de poussée. Tenter de pousser un véhicule adverse ne consomme pas de changement de voie. Il faut toutefois réunir deux conditions pour l'effectuer :

- Parcourir au moins une case de déplacement entre deux poussées. Cela permet éventuellement de pousser à nouveau le même véhicule si la poussée réussit ;
- Se trouver dans l'une des deux positions permettant d'effectuer une poussée, comme indiqué sur le schéma suivant :



Dans les deux cas, A peut tenter de pousser B vers la case 1.

Si la poussée est possible, l'attaquant jette un dé. **La poussée est réussie sur un résultat de 4 ou plus.**

En cas de poussée réussie, deux possibilités s'offrent alors :

La case vers laquelle est poussé le défenseur est libre :

- Le véhicule du défenseur y est déplacé.
- L'attaquant poursuit ensuite son déplacement. S'il change de voie pour prendre la place du défenseur, il peut tenter une nouvelle poussée contre ce dernier.

La case vers laquelle est poussé le défenseur est bloquée par un obstacle (véhicule tiers, barrière, mur, etc.) :

- Le véhicule du défenseur n'est pas déplacé.
- L'attaquant continue sur la même voie. Il ne peut pas retenter de poussée contre le défenseur.



Table de résolution des poussées

Résultat du dé (éventuellement modifié par le bumper)						
Case de destination libre	Attaquant	Attaquant			Défenseur	Défenseur
Case de destination avec obstacle ou véhicule tiers	Attaquant	Attaquant		Défenseur	Défenseur	Défenseur + Véhicule tiers

Note : L'Équipement « Bumper latéral » donne un bonus de 1 point au résultat de ce jet (voir la description des équipements).

Ensuite, quelle que soit la configuration de la poussée et qu'elle soit réussie ou non, on se reporte à la ligne appropriée sur la table de résolution des poussées pour savoir si le ou les véhicules impliqués perdent un point de Structure dans ce choc latéral.

Les noms figurant dans les cases de cette table de résolution des poussées indiquent quel véhicule perd un point de Structure.



Un choc latéral implique trois véhicules au maximum:
A - L'attaquant.
B - le défenseur
C - le véhicule tiers.

Collision frontale et arrière

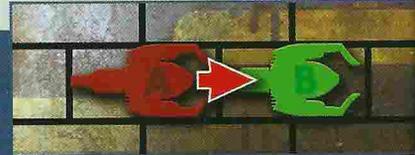
Au cours de son déplacement, un véhicule peut, volontairement ou non, percuter un véhicule qui le précède. Il doit pour cela avoir encore au moins une case de déplacement à parcourir. Le déplacement du véhicule stoppe immédiatement. Le joueur dont le véhicule percute un adversaire jette autant de dés qu'il restait de cases à parcourir à son véhicule :

- Chaque résultat de ou fait perdre un point de Structure **à l'attaquant et au défenseur.**
- Chaque résultat de fait perdre un point de Structure **au défenseur.**

Note : Le pare-choc de combat modifie les résultats à obtenir (voir la description des équipements).

Les épaves

Le joueur dont le véhicule passe sur une case occupée par une épave lance simplement un dé. Son véhicule perd un point de Structure sur un résultat de , ou . La règle de collision ne s'applique pas aux épaves.



A percute B par l'arrière. A roule à 12 cases/tour. Il a déjà parcouru 9 cases lorsqu'il percute B. Puisqu'il lui reste trois cases de déplacement, il lance trois dés. Il obtient , et . A perd un point de Structure à cause du . B perd deux points de Structure à cause du et du .

Le "Rush N'Crush"

La technique du « Rush N'Crush » – foncer et défoncer – consiste à percuter volontairement un véhicule par l'arrière. Particulièrement efficace pour démolir un adversaire, elle est également très dangereuse pour le véhicule effectuant la manœuvre.

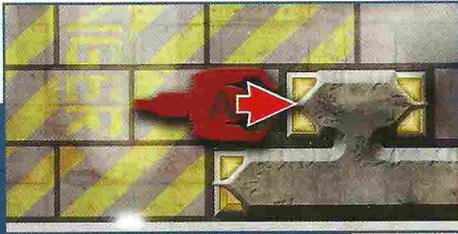
Exemple : A et B sont au coude à coude à 14 cases/tour en 5e. A avance en premier et joue la prudence en préparation du prochain virage en diminuant sa vitesse à 12 cases/tour. B décide de tenter un Rush N'Crush : il accélère donc volontairement à 16 cases/tour puis effectue son déplacement mais, au lieu de doubler A, il décide de le percuter par l'arrière grâce à ses quatre cases de déplacement restants. B lance quatre dés, un pour chaque case de déplacement restant à parcourir. Il y a peu de chances que les deux véhicules s'en sortent sans perte de points de Structure !





Collision frontale contre un obstacle inamovible

La perte de points de Structure consécutive à une collision frontale contre un obstacle inamovible (bloc de béton, mur, etc.) dépend de la vitesse du véhicule au moment de l'impact.



Collision frontale contre un obstacle inamovible.

- Un véhicule roulant à **une vitesse de 4 ou 5 cases par tour** perd un point de Structure lors d'une collision frontale contre un obstacle inamovible.
- Un véhicule roulant à **une vitesse de 18 cases par tour** perd six points de Structure dans une collision frontale contre un obstacle inamovible.
- Pour **une vitesse de 6 à 10 cases par tour**, reportez vous au tableau suivant. Il indique le nombre de dés qui sont jetés afin de connaître la perte de points de Structure.
 - **Si sa vitesse est inférieure ou égale à 10 cases par tour**, il ne prend en compte que le plus **petit** des résultats de tous les dés lancés.
 - **Si sa vitesse est supérieure ou égale à 11 cases par tour**, il ne prend en compte que le plus **grand** des résultats de tous les dés lancés.

Note : Il s'agit du même nombre de dés que pour le jet de pilotage. Le résultat qui doit être retenu - plus petit ou plus grand - est simplement inversé.

Le résultat obtenu (entre 1 et 6) correspond au nombre de points de Structure perdus dans la collision.

- Si le véhicule est détruit suite à la perte de points de Structure, sa figurine est immédiatement retournée sur la case qu'il occupait au moment de la collision. Il constitue désormais une épave.
- Si le véhicule n'est pas détruit, il effectue un passage en force, dont les règles sont détaillées ci-dessous.

Exemple : A roule à 12 cases/tour lorsqu'il percute un obstacle inamovible. Il jette donc trois dés et obtient 1, 2 et 3. A cette vitesse, le plus grand résultat est retenu. A perd quatre points de Structure à cause du 3. S'il est toujours dans la course, cette collision constitue un passage en force, comme indiqué ci-dessous.

Passage en force

Un véhicule qui n'a pas été détruit lors d'une collision frontale avec un obstacle inamovible effectue un passage en force. Il change gratuitement de voie une fois, comme s'il venait de dépenser un point de Pilotage. Le joueur choisit en priorité une case libre. Il poursuit ensuite le déplacement de son véhicule normalement. Cela peut bien entendu impliquer une seconde collision frontale !

Note : Un joueur peut infliger volontairement un ou plusieurs passages en force à son véhicule pour effectuer des changements de voie. Il économise ainsi des changements de voie au prix d'une perte en points de Structure.

Un véhicule peut être contraint à se décaler sur une case occupée par un autre véhicule. S'il est possible d'effectuer une poussée, celle-ci est résolue. Si la poussée est impossible ou si elle échoue, les deux véhicules entrent en collision latérale. Le joueur actif lance autant de dés que le nombre de cases qu'il lui restait à parcourir. Les deux véhicules impliqués dans la collision latérale perdent un point de Structure pour chaque résultat de dé égal à 1 ou 2. Une fois ceci résolu, le déplacement du véhicule actif s'arrête.

Victoire

Le vainqueur de la course est le joueur dont le véhicule franchit le premier la ligne d'arrivée. Il n'y a qu'un seul grand vainqueur. Rush N'Crush n'attribue aucune place d'honneur en dehors de la première. Les pilotes doivent absolument tout faire et tout tenter pour franchir la ligne d'arrivée en premier !

Table de collision frontale contre un obstacle inamovible

Vitesse (cases/tour)	6	7	8	9	10	11	12	14	16
	Plus petit résultat compte					Plus grand résultat compte			
Nombre de dés	5	4	3	2	1	2	3	4	5

rush n'crush - mode overdrive



DESCRIPTION ET UTILISATION DES ÉQUIPEMENTS

Chaque joueur dispose pour la course de 6 Équipements, certains permanents, d'autres activables.

» Équipements permanents

Il existe quatre Équipements permanents : le blindage, l'ordinateur de bord, le pare-choc de combat et le poseur de mines. Ils sont tous intégrés au tableau de bord du véhicule.



Blindage



Ordinateur de bord



Pare-choc de combat



Poseur de mines

Le blindage

Le blindage accorde 2 points de Structure supplémentaires. Si le tableau de bord affiche 8 points de Structure, c'est que le véhicule auquel il correspond dispose de cet équipement.

L'ordinateur de bord

L'ordinateur de bord accorde 2 points de Pilotage supplémentaires. Si le tableau de bord affiche 8 points de Pilotage, c'est que le véhicule auquel il correspond dispose de cet équipement.

Le pare-choc de combat

Le pare-choc de combat modifie les règles de collision frontale contre un autre véhicule. Le joueur dont le véhicule percute un adversaire jette autant de dés qu'il lui restait de cases à parcourir :

- Chaque résultat de ou fait perdre un point de Structure **à l'attaquant et au défenseur**.
- Chaque résultat de ou fait perdre un point de Structure **au défenseur**.

Le poseur de mines

En début de partie, les joueurs dont le véhicule est équipé d'un poseur de mines prennent chacun quatre pions « mine » qu'ils empilent sur l'icône « Poseur de mines » de leur tableau de bord. Ces quatre pions représentent leur réserve de mines pour la partie.

Vous pouvez utiliser cet Équipement à tout moment lors du déplacement de votre véhicule, dans les limites d'une fois par tour de jeu et de quatre mines par partie. Posez un pion « Mine » sur une case que votre véhicule vient de quitter. Jetez un dé si un véhicule, y compris le vôtre, passe sur la case de la mine.

- ou : la mine explose. Le véhicule perd 1 point de Structure et le pion « Mine » est retiré du jeu.
- ou : Rien ne se passe. Le pion « Mine » reste là où il est. Les prochains véhicules passant sur la mine devront à leur tour effectuer un test, et ce jusqu'à ce que la mine explose.

» Équipements activables

Il existe six Équipements activables : le Booster, le Bumper latéral, le Flamer, l'Extincteur, la Machine Gun et la Scie circulaire latérale. Chaque pilote en possède quatre.



Booster



Bumper latéral



Extincteur



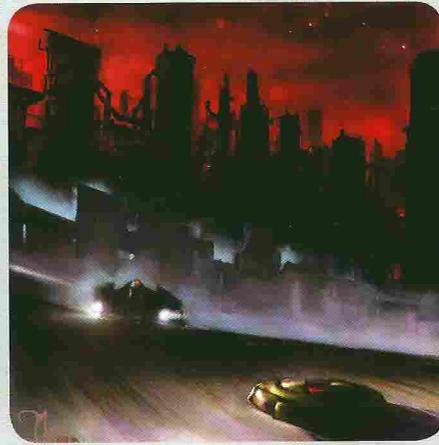
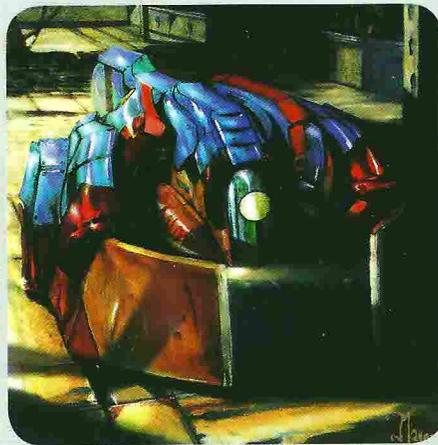
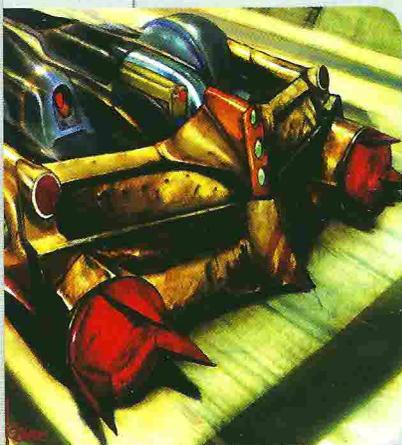
Flamer

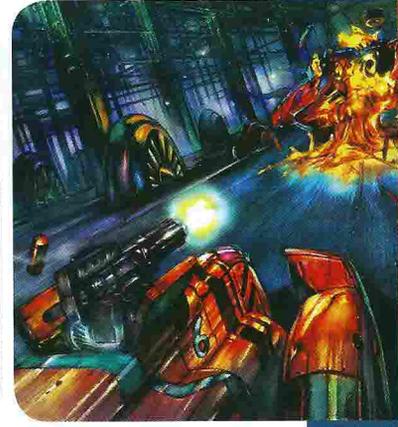


Machine gun



Scie circulaire latérale





Les équipements *activables* sont activés avant d'être utilisés. Lorsque la course commence, ils sont désactivés.

- Activer un équipement consiste à déplacer le pion d'activation du pictogramme éteint (position « off ») au pictogramme allumé (position « on ») de l'Équipement. L'Équipement ainsi activé est désormais prêt à l'emploi.

- Pour utiliser un Équipement, il suffit de déplacer le pion qui lui correspond de « on » vers « off ». L'équipement fait son effet et est désormais inactif. Il faudra l'activer à nouveau pour pouvoir à nouveau l'utiliser.



Activation d'un Équipement

Sauf mention contraire, un Équipement peut être activé à tout moment.

Au cours de son tour de jeu, un joueur ne peut déplacer qu'un maximum de deux pions activation et ne peut jamais déplacer deux fois le même pion activation.

Le Booster

Le véhicule est doté d'une fusée qui lui permet de parcourir une ou plusieurs cases supplémentaires. Ce déplacement peut cependant occasionner une chauffe du moteur.

En utilisant cet Équipement, vous pouvez parcourir 1, 2 ou 3 cases de déplacement de plus à la fin de votre mouvement. Ce déplacement ne peut pas comprendre de changement de voie.

Jetez un dé rouge pour chaque case parcourue grâce au Booster : chaque ou fait grimper d'un cran le compteur de chauffe.

Le Bumper latéral

Cet Équipement facilite les poussées latérales. Un véhicule qui en est équipé et qui l'utilise ajoute 1 au résultat du dé pour déterminer si une poussée est réussie.

Le Flamer

Vous pouvez utiliser cet Équipement contre un véhicule situé à 1, 2 ou 3 cases en ligne droite derrière le vôtre.

- Un véhicule situé à 1 case effectue un test de chauffe avec 3 dés rouges.
- Un véhicule situé à 2 cases effectue un test de chauffe avec 2 dés rouges.
- Un véhicule situé à 3 cases effectue un test de chauffe avec 1 dé rouge.

Chaque ou fait grimper d'un cran son compteur de chauffe.

L'Extincteur

Lorsque vous utilisez cet Équipement, la chauffe de votre véhicule diminue d'un cran.

La Machine gun

Vous pouvez utiliser cet Équipement contre un véhicule adverse situé à 1, 2 ou 3 cases en ligne droite devant votre propre véhicule. La distance qui sépare les deux véhicules détermine le nombre de dés à lancer. Chaque résultat de ou fait perdre 1 point de structure à la cible.

- 1 case : 3 dés
- 2 cases : 2 dés
- 3 cases : 1 dé

La Scie circulaire latérale

Utilisez cet Équipement lorsque vous tentez une poussée contre un véhicule adverse. Vous ajoutez un dé rouge au dé blanc employé pour déterminer le résultat de la poussée.

Le résultat du dé blanc est utilisé comme d'habitude, avec les conséquences habituelles pour une poussée.

Le résultat du dé rouge indique si vous parvenez faire perdre un point de Structure supplémentaire :

- , ou : Rien ne se passe.
- , ou : Le véhicule de votre adversaire perd un point de Structure, même si la poussée est un échec.



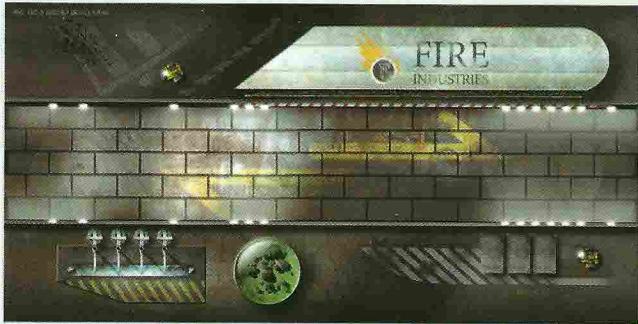


EMPTY AVENUE

A ◀ RNC 01 ▶ B



SNAKY TRACK

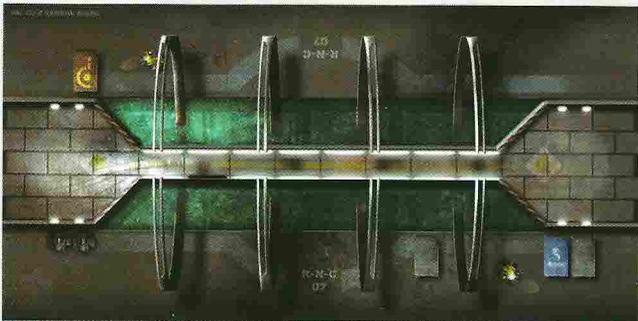


BROAD BOULEVARD

A ◀ RNC 02 ▶ B



STONE FIELD



NARROW BRIDGE

A ◀ RNC 03 ▶ B



COLORFUL SANDGLASS



TWIN ROCKS

A ◀ RNC 04 ▶ B



CONCRETE CAULDRON



TWISTED TUBE

A ◀ RNC 05 ▶ B



TRICKY TURN





ROCKY HOOK

A ◀ RNC 06 ▶ B



BIG BLOCKS

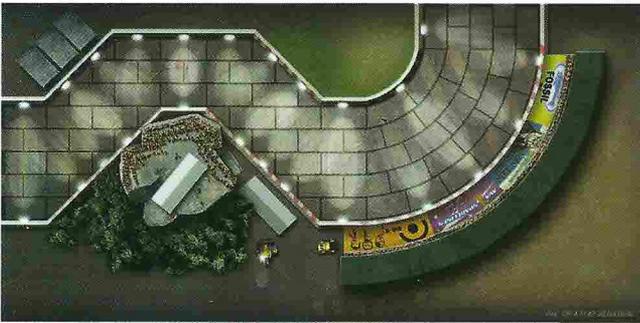


WATER TAP

A ◀ RNC 07 ▶ B



V.I.P. LODGE



FLAT BELVEDERE

A ◀ RNC 08 ▶ B



FRYING PAN



BOOMERANG CURVE

A ◀ RNC 09 ▶ B



ROAST CHICANE



CRIMSON CRESCENT

A ◀ RNC 10 ▶ B



ZIG ZAG ZONE





RACKHAM
ENTERTAINMENT

www.rackham-e.com