



-- Révision 1.0 --

**De 2 à 4 joueurs**

**Contenu de la boîte:**

- 4 marqueurs de vitesse ou "vélocimètre" (mais je leur préfère l'appellation "tableau de bord")
- 4 talons de cartes de dommages
- 4 talons de cartes de pilotage
- 1 talon de cartes d'équipement (armes & améliorations)
- 5 jerrycans d'essence
- 1 jeton « toupie »
- Des jetons « dommages »
- 4 jetons « initiative »
- Des jetons « obstacles »
- Une règle étalon pour mesurer les distances
- 4 jetons recto-verso « véhicule » totalisant 8 véhicules aux caractéristiques différentes

**Introduction :**

Dans le futur morne de « Wreckage », des guerriers de la route en provenance de pays désertés viennent rejoindre « l'arène » pour épancher leur soif de célébrité, d'argent, mais surtout : d'essence !

**But du jeu :**

Dans « Wreckage », chaque joueur contrôle un véhicule en compétition dans l'arène du rallye de la mort. L'arène offre 5 jerrycans d'essence. Pour remporter la compétition, il faut en remporter 3. Un des moyens de parvenir à ses fins est de détruire ses adversaires.

## Les différents éléments du jeu :

### Les véhicules :

« Wreckage » offre 8 véhicules imprimés recto-verso sur 4 plaquettes. Les véhicules sont tous différents et leurs caractéristiques le sont également pour varier les plaisirs. Les véhicules se distinguent par leur couleur et ont tous une accélération, une maniabilité et une structure propres.



1. L'accélération : détermine la faculté de votre véhicule à accélérer et décélérer.

2. La maniabilité : elle détermine la facilité avec laquelle votre véhicule va manœuvrer et esquiver les attaques éventuelles.

3. La structure : elle détermine la « vie » de votre véhicule. Si au fil de la partie un véhicule encaisse un nombre de points de dommages supérieur ou égal à ses points de structure, il est définitivement détruit.

Made

Patrick TALLEME

### Les cartes d'équipement :

Lors de la phase de préparation du jeu (voir plus tard dans les règles), vous pouvez équiper votre véhicule en armes et autres options.

Description des icônes reprises sur les cartes d'équipement :



1. Force de frappe : si la carte d'équipement est une arme, le chiffre indiqué donne le nombre de dégâts infligés (voir plus loin dans les règles).

2. Portée : toujours dans le cadre d'une arme, 1 barre indique qu'il s'agit d'une arme à courte portée, 2 barres indiquent qu'il s'agit d'une arme longue portée.

3. Icône (dans le coin inférieur gauche de la carte) : ajoute un effet spécial à l'arme (voir la liste des effets plus loin dans les règles).

4. Type d'équipement (dans le coin inférieur droit de la carte) : permet de distinguer les armes (icône représentant une balle) des options d'amélioration (engrenage).

### Le tableau de bord (vélocimètre) :

Il sert à gérer la vitesse des véhicules. Un « pointeur » indépendant permet de faire varier cette vitesse de 0 à 4 au cours de la partie.

### Les cartes de pilotage :

Chaque talon correspond à un véhicule (de couleur correspondante : rouge, bleu, vert ou jaune). Au début de chaque tour de jeu, chaque joueur doit sélectionner 2 cartes dans son talon (voir plus loin dans les règles).

### Les cartes de dommages :

Elles infligent de 0 à 3 points de dégât. Certaines cartes ajoutent des dégâts supplémentaires (effet toupie et dégât irréversible). Ces cartes constituent le talon des dommages. Quand un véhicule subit des dégâts, l'agresseur pioche une

ou plusieurs de ces cartes et on applique le cumul des dégâts au véhicule cible (voir plus loin dans les règles).

### **La règle étalon :**

Elle sert à mesurer la rotation et les déplacements des véhicules ainsi que la portée des armes (voir ci-dessous). La règle étalon permet de distinguer courte portée (la moitié de la règle) et longue portée (règle complète). Au verso, elle est divisée en 3 afin de mesurer les déplacements des véhicules. Le coin coupé en angle à 45° permet de gérer la rotation des véhicules.

### **Les autres types de jetons :**

Les obstacles : représentent les divers obstacles qui viennent pimenter l'aire de jeu. Ces jetons sont recto-verso afin de multiplier les effets de partie en partie.

Les jerrycans d'essence : Le premier à en collecter 3 gagne la partie.

Le jeton « toupie » : indique la direction dans laquelle le véhicule cible se meut après avoir subi une embardée (voir « dommages » ci-dessous).

Les indicateurs de dégâts : permettent de garder à l'esprit le nombre de dégâts subits au cours de la partie.

Les marqueurs d'initiative : indiquent dans quel ordre les protagonistes vont jouer tour à tour.

## **En route !**

### **Phase de préparation :**

*La mise en place consiste en 4 étapes :*

1. Choisir son véhicule
2. Déquiper
3. Monter l'arène
4. Mélanger les cartes « dommages » et fixer la vitesse des 4 véhicules

### **1. Choix du véhicule**

Tirez un joueur au sort ; il commence, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chaque joueur choisit un véhicule et le place devant lui.

Exemple : Greg choisit la carte véhicule jaune. Il la place devant lui côté pick-up ou coupé.

Une fois la voiture de chacun en place, chacun place son tableau de bord ainsi que son propre talon de cartes de pilotage (même couleur que la voiture).

## 2. Equiper son véhicule

On place toutes les cartes équipement (armes et améliorations) et on les pose à un endroit accessible à tous.

Le dernier servi commence et on tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chaque joueur choisit une carte à son tour et la place face VISIBLE devant lui. Il passe ensuite le talon à son voisin de droite. On procède jusqu'à ce que chacun ait 3 cartes équipement devant lui. Les cartes restantes sont éliminées de la partie.

N.B. : N'oubliez pas de choisir au moins 1 carte « arme » ; il est très difficile d'endommager un concurrent sans arme 😊

## 3. Monter l'arène

On dispose les différents éléments qui constituent l'aire de jeu en utilisant la règle étalon afin de distinguer les courte et longue portées.

On commence par placer un jerrycan d'essence au centre de l'arène.

On place les 4 autres jerrycans en carré (positions 1 à 4 sur le diagramme) à COURTE portée par rapport au jerrycan central.

On place ensuite 4 obstacles en losange (par rapport au carré formé par les 4 jerrycans d'essence qu'on vient juste de positionner) à COURTE portée : positions 5 à 8 sur le diagramme.

Lors des parties à 4 joueurs, on place les véhicules (positions 9 à 12 sur le diagramme) à longue portée du jerrycan central. Le premier joueur met sa voiture en position 9, puis 10, et ainsi de suite jusqu'à la position 12. A 2 joueurs, les véhicules sont placés face à face (positions 9 et 11).



*Arène en début de partie à 4 joueurs*

### Le jeu à 3 joueurs :

Les joueurs sont placés à environ 120° les uns des autres. On met également 1 jerrycan d'essence de moins (4 au lieu de 5 ; positions 1 à 3 sur le diagramme) et on ne met que 3 obstacles (positions 4 à 6 sur le diagramme). Les voitures viennent aux positions 7 à 9.



*Arène en début de partie à 3 joueurs*

#### **4. Mélanger le talon de cartes « dommages » et fixer la vitesse des 4 véhicules**

On mélange le talon de cartes « dommages » et on le place à portée de tous. Chacun va ensuite secrètement choisir la vitesse de départ de son véhicule (de 0 à 4). Les joueurs révèlent ensuite simultanément les vitesses choisies.

### **LE JEU**

Le jeu consiste en une succession de tours. Chaque tour comprend 2 étapes : planifier (préparer ce qu'on va faire) et effectuer les actions choisies lors de la planification (un peu comme au bridge ou il y a la phase d'annonces et ensuite le jeu de la carte).

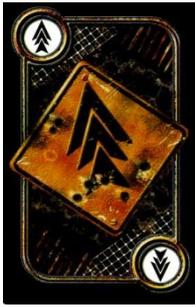
#### **Première étape : la planification**

Les cartes de pilotage permettent de diriger le véhicule (tourner, accélérer,...).

Vous DEVEZ choisir 2 cartes de pilotage pour faire évoluer votre véhicule. Placez-les devant vous, faces cachées dans l'ordre dans lequel vous voulez les exécuter.

Exemple : si vous voulez tourner à gauche puis ralentir, placez vos cartes de pilotages faces cachées en commençant par la gauche.

Chaque talon de pilotage compte 5 cartes différentes :



**Accélérer** : cette carte permet d'augmenter la vitesse de votre véhicule en fonction de son score d'accélération (voir l'icône en bas à gauche de la voiture).

*Exemple* : votre tableau de bord indique une vitesse de « 1 » ; si votre véhicule affiche un « 1 » en bas à gauche de la carte le représentant, vous pouvez augmenter votre vitesse de 1 cran MAXIMUM. Si votre véhicule affiche un « 2 », vous pouvez augmenter la vitesse de votre véhicule de 1 ou 2 crans au choix. Il va de soi qu'on ne dépasse jamais 4.



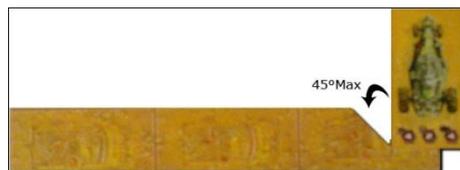
**Décélérer** : idem que pour accélérer mais on diminue sa vitesse en fonction de l'aptitude du véhicule (notez que la carte est la même que pour accélérer mais on la place tête-bêche devant soi).



**Tourner à droite** : on utilise la règle étalon (que l'on place à l'ARRIERE du véhicule) et on fait pivoter la voiture de 45° MAXIMUM.



**Tourner à gauche** : Idem mais vers la gauche.





**Coup double :** carte qui permet de réitérer le mouvement choisi pour le premier tour.

Remarque : chaque talon de pilotage comprend également 2 cartes spéciales qui seront décrites plus loin.

*Une fois que chaque joueur a placé ses cartes de pilotage devant lui, la phase de planification se termine.*

### **Deuxième étape : effectuer les actions choisies**

*Cette étape comprend les déplacements/mouvements et les tirs.*

Cette étape est composée de 2 actions : chaque joueur révèle et exécute la première carte de pilotage, puis pareil pour la seconde carte de pilotage.

Mais ATTENTION, on ne révèle la seconde carte de pilotage que lorsque les actions qui découlent de la révélation de la première carte de pilotage sont toutes TERMINEES.

Une fois la première carte de pilotage révélée par tous les joueurs simultanément, on entre dans la phase ACTION qui se divise elle-même en 2 temps : l'initiative et la conduite.

#### **L'initiative :**

Le premier à bouger est celui dont la voiture est actuellement la plus rapide (celle dont le tableau de bord indique la valeur la plus élevée). Une fois qu'il a effectué son mouvement, on passe à la 2<sup>ème</sup> voiture la plus rapide et ainsi de suite jusqu'à la plus lente. En cas de vitesse similaire pour 2 véhicules, c'est celui qui affiche la meilleure accélération qui commence.

Les marqueurs « initiative » sont là pour identifier l'ordre de passage.

#### **La conduite :**

Le joueur qui a le 1<sup>er</sup> marqueur d'initiative exécute son premier mouvement ; les autres joueurs suivent. Puis il exécute son 2<sup>nd</sup> mouvements ; les autres joueurs

également. Les cartes de pilotage sont ensuite rangées dans le talon avec les autres cartes de pilotage, prêtes pour un nouveau tour.

### **Résumé de la séquence de jeu**

**1<sup>er</sup> tour** : La planification

**2<sup>nd</sup> tour** : Déplacements/mouvements/tirs

**1<sup>ère</sup> phase d'action** :

- Etape d'initiative
- Etape de déplacement

**2<sup>ème</sup> phase d'action** :

- Etape d'initiative
- Etape de déplacement

### **C'est TON tour :**

A chaque nouveau tour, tu peux déplacer/faire tourner ton véhicule puis tirer (si possible ; voir plus loin dans les règles).

#### **1. Tu révèles ton déplacement et tu l'appliques à ton véhicule**

*Exemple : tu as sélectionné une accélération => tu peux augmenter ta vitesse en fonction des possibilités de ta voiture (donc, en fonction de l'aptitude à accélérer de ton véhicule).*

N.B. : Certaines cartes de pilotage (voir leur description plus loin dans les règles) n'ont pas d'effet immédiat lorsqu'on les révèle. Elles affectent le comportement du véhicule pendant le tour de jeu.

Par exemple, la carte de saut permet à la voiture de passer au-dessus des obstacles et des voitures concurrentes.

**Remarque IMPORTANTE : après révélation des cartes de pilotage, on n'est JAMAIS obligé de les appliquer ! On peut donc décider de NE PAS BOUGER.**

#### **2. Bouge ta caisse**

Une fois les cartes de pilotage révélées, il est temps de BOUGER son véhicule d'un nombre de cases (prendre la règle étalon) égal à la vitesse actuelle de la voiture (0 à 4 cases donc). 1 case = 1 longueur de véhicule.



## **Jerrycans et déplacements :**

Si lors d'un déplacement, on croise la route d'un jerrycan, on l'embarque. Le premier joueur qui en a remporté 3 a gagné la partie.

## **Déplacements et collisions**

Si un véhicule ne peut pas effectuer son déplacement COMPLET à cause d'un obstacle ou d'un véhicule concurrent, voire parce qu'il sort de l'arène du jeu, c'est la collision (voir plus tard dans les règles).

N.B. : en cas de collision, le tour du joueur concerné se termine instantanément et il est privé de phase de tir. Le tableau de bord est positionné sur zéro (vitesse nulle).

## **3. Phase de tir**

Après le double tour de mouvements, vous pouvez faire feu. Le tir se passe en 3 temps :

Choisir son arme : à moins d'une indication contraire, on ne peut utiliser qu'une seule arme. Si ton véhicule est équipé de plusieurs armes, il faut en choisir une.

Déterminer la cible : on place la règle étalon comme indiqué sur l'image juste devant la voiture. Si la règle étalon touche un véhicule adverse (on superpose la règle étalon aux autres éléments de l'arène), il est à portée. Si aucun obstacle n'interfère (on tire une ligne imaginaire – on peut s'aider de la règle étalon – entre la voiture qui tire et sa cible), la cible est en ligne de mire.

Si les 2 conditions ci-dessus sont réunies, il y a tir. Sinon, il y a lieu de choisir une autre cible voire carrément de passer l'étape de tir pour ce tour-ci.

*N.B. : certains équipements/armes permettent de tirer sur des cibles arrières ou perpendiculaires au sens de déplacement du véhicule (voir « tourelles » et « arme arrière » plus tard dans les règles).*

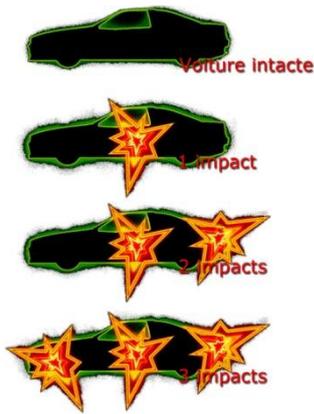
Piocher une carte « dommages » : une fois la cible établie et les conditions de tir réunies, on pioche un nombre de cartes « dommages » équivalent au score d'attaque de l'arme qui tire.



Chaque carte de dommages affiche de 0 à 3 dégâts. On additionne tous les dégâts repris sur toutes les cartes de dommages piochées et on les soustrait à la MANIABILITE du véhicule (le chiffre en bas au milieu sur la carte représentant le véhicule). Si le total des coups portés est supérieur à la maniabilité du véhicule cible, chaque coup en excès enlève un point de STRUCTURE au véhicule cible. Pour se souvenir du nombre de points de structure subits depuis le début de la partie par le véhicule, on place autant de marqueurs de dégâts sur le tableau de bord du véhicule endommagé. Lorsque le nombre de marqueurs de dégâts est supérieur ou égal à la structure du véhicule, celui-ci est définitivement détruit et éliminé de la partie.

*Exemple :* Greg a un lance-flamme. Celui-ci est une arme à courte portée et a un score d'attaque de 3. Le véhicule cible est à portée et en ligne de mire. Il s'agit de la berline rouge. Greg retourne 3 cartes de dommages. Pour l'exemple, disons que la première carte affiche 1 dégât, la deuxième aucun et la troisième 2 dégâts. Au total, cela fait 3 dégâts alors que la maniabilité de la berline n'est que de 2. Le joueur qui a la berline rouge prend donc 1 marqueur de dégât qu'il place sur son tableau de bord. Quand le nombre de marqueurs de dégâts atteint (ou dépasse) les points de structure du véhicule, celui-ci est définitivement détruit. Si un véhicule est détruit et qu'il porte des jerrycans d'essence, on place ceux-ci où l'on peut autour du véhicule (adjacents à la carte représentant le véhicule mais ceux-ci ne peuvent toucher un autre obstacle ou véhicule) puis on retire le véhicule du jeu et le joueur est éliminé.

## **Destruction**



Si le nombre de compteurs de dégâts est supérieur ou égal aux nombres de points de structure de votre véhicule, celui-ci est détruit et retiré du jeu.

Cependant, avant de retirer votre véhicule du jeu, vous devez placer tous les jerrycans d'essence que vous avez récoltés autour de votre véhicule (n'importe où, adjacent au véhicule mais PAS en contact avec un obstacle ou un autre véhicule). Vous retirez ensuite votre véhicule du jeu et vous êtes éliminé.

### Dommmages spéciaux

Certaines cartes de dommages affichent une icône supplémentaire (en bas à droite).

Ces dommages supplémentaires s'appliquent juste après la résolution des dégâts. Ils ne sont cependant d'application que si le véhicule subit AU MOINS 1 dégât (il faut donc que la STRUCTURE soit atteinte). Donc, si le nombre de coups portés est inférieur à la maniabilité du véhicule ou si des dégâts sont annulés par des contre-mesures, le dommage spécial ne s'applique pas.

#### Explication des différents dommages spéciaux :



La toupie : on lance le jeton « toupie » en l'air (si on ne l'a pas jeté trop fort, il devrait retomber ^^) et on pivote le véhicule de façon à ce qu'il fasse face à la flèche (un peu comme si le véhicule venait de subir une embardée consécutive aux dégâts subits). S'il est impossible de mettre le véhicule dans la position requise, on relance le jeton « toupie » jusqu'à ce que cela soit possible.



Dommge irréversible : le joueur touché doit retirer AU HASARD une de ses cartes de pilotage de son talon de façon « définitive »... A moins qu'une réparation d'urgence ne permette de récupérer cette carte (voir plus loin dans les règles).



Mélange : après résolution des dégâts, on remélange toutes les cartes de dommages (celles qui ont été utilisées aussi donc).

*Après résolution des dégâts, toutes les cartes de dommages utilisées sont défaussées (d'où la judicieuse carte avec l'icône « mélange » qui permet de reconstituer un talon pour la suite du jeu).*

## **Fin du tour**

Une fois le tour du joueur actuel terminé, on passe au joueur ayant la meilleure initiative suivante.

Quand un tour se termine, une deuxième phase d'action commence avec à nouveau une phase d'initiative.

On recommence donc tout ce qui précède jusqu'à la fin du second tour.

On replace ensuite ses cartes dans son talon de pilotage et on commence un nouveau tour de jeu.

## **Fin du jeu – Victoire**

Le jeu s'arrête instantanément quand :

- Un joueur a collecté 3 jerrycans d'essence
- Un seul joueur est encore en lice

## **Autres règles :**

### **Les collisions :**

Quand un véhicule ne peut pas réaliser un mouvement complet, à cause d'un obstacle, d'un autre véhicule ou des limites de l'aire de jeu, il y a collision.

1. Faites votre mouvement aussi loin que possible jusqu'à rencontrer l'obstacle sans se superposer à lui.
2. Ramenez la vitesse de votre véhicule à zéro (tableau de bord).
3. Piochez un nombre de cartes de dommages égal à la vitesse de votre véhicule (avant la remise à zéro oO).
4. Dans le cas d'une collision avec un autre véhicule, on pioche également un nombre de cartes de dommages égal à la vitesse de l'autre véhicule MEME SI VOTRE VEHICULE EST EN SINISTRE TOTAL et on applique les dommages de la seconde pioche au second véhicule.

**N.B. : les collisions sont A EVITER absolument (sauf s'il est stratégique d'entrer en collision – par exemple pour achever un ennemi) parce que contrairement aux dégâts infligés par les ARMES, on NE DEDUIT PAS la maniabilité du véhicule du total des dommages subits ! Un véhicule en**

**collision prend donc CASH (sous forme de marqueurs de dégâts) le nombre de dégâts totalisés par les cartes de dommages tirées !**

Remarque : n'oubliez pas que puisque votre véhicule vient d'entrer en collision, votre tour se termine illico et vous n'avez pas le droit de tirer.

### **Réparation d'urgence :**

Vous pouvez décider de ne pas effectuer un mouvement (vous vous souvenez ? En début de règle, j'insistais sur le fait qu'on n'est jamais obligé d'effectuer un mouvement) le moment venu et effectuer une réparation d'urgence à la place.

Pour ce faire, vous devez choisir 2 cartes de votre talon de pilotage et les éliminer définitivement. En échange vous pouvez retirer un marqueur de dégâts de votre tableau de bord ou aller récupérer une carte de pilotage précédemment éliminée (c'est LE SEUL moyen de récupérer une carte de pilotage perdue).

### **Marche arrière :**

Si le véhicule est à l'arrêt (tableau de bord sur zéro), vous pouvez déclarer que celui-ci se déplace en marche arrière. Vous retournez alors votre tableau de bord (verso), laissant apparaître une flèche jaune vers le bas indiquant que votre véhicule roule en marche arrière. Vous vous déplacez alors en ligne droite et ne pouvez dépasser « 2 » au compteur. Quand vous tournez en marche arrière, il faut placer la règle étalon contre l'avant du véhicule (à droite du véhicule si vous tournez à gauche et inversement).

Pour revenir en marche avant, il faut impérativement que votre véhicule soit à l'arrêt (tableau de bord sur zéro).

### **Virages en épingle à cheveux (à 90°) :**

Au moment où vous effectuez un virage (à 45° maximum donc), vous pouvez déclarer que vous voulez effectuer un virage en épingle à cheveux (maximum 90°). Vous placez immédiatement un marqueur de dégâts sur votre tableau de bord.

Vous pouvez à ce moment utiliser la règle étalon deux fois de suite et effectuer un virage à 90° maximum.

Les virages en épingle à cheveux éprouvent considérablement la mécanique. Vous ne pouvez en faire plus que le nombre de points de maniabilité de votre véhicule par partie. Si la maniabilité de votre véhicule est de zéro (comme le

coupé jaune), vous ne pouvez tout simplement pas effectuer ce type de manœuvre avec votre véhicule.

**Les cartes de pilotage spéciales (2 cartes par talon ; toutes différentes) :**



Turbo : vous pouvez déplacer votre véhicule de 2 cases vers l'avant immédiatement. La vitesse (tableau de bord) du véhicule reste inchangée. En cas de collision, appliquer les règles relatives à une situation de collision.



Barrage : Cette carte ne prend pas effet immédiatement. Juste après avoir déplacé votre véhicule, vous pouvez tirer avec toutes les armes à bord (vous n'êtes donc pas limité à 1 arme pour ce tour).



Plein gaz : Vous pouvez choisir d'accélérer/décélérer votre véhicule d'autant de crans que vous le désirez.



Volte-Face : Vous pouvez pivoter votre véhicule de 180° (U-turn) par la droite ou la gauche. On utilise 4 fois la règle étalon ; s'il y a collision lors de cette manœuvre, on applique les règles relatives au chapitre de résolution de collision.



Embardée : Vous pouvez au choix pivoter votre véhicule de 45° vers la droite ou vers la gauche.



Ecrasement : Cette carte ne prend pas effet immédiatement. En cas de collision, le véhicule cible cumule 2 cartes de dommages supplémentaires.



Esquive : Cette carte ne prend pas effet immédiatement. Cette carte ajoute une unité à la maniabilité du véhicule.



Saut : Cette carte ne prend pas effet immédiatement. Permet de sauter un obstacle/véhicule à condition de ne pas retomber dessus (il faut donc que le saut soit suffisant pour s'affranchir de l'obstacle). Dans le cas contraire, cette carte ne peut être jouée.

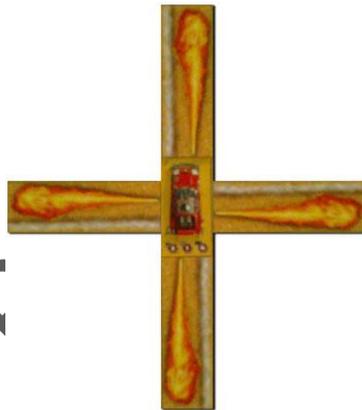
## Aptitudes des différentes armes et améliorations

*Petit rappel : les cartes d'équipement sont divisées en deux catégories : armes et améliorations.*

### Capacités spéciales des armes :



Tourelle : elle permet de tirer dans les 4 directions (donc : devant, derrière, perpendiculairement sur le flanc droit et sur le flanc gauche).



2<sup>nd</sup> tour uniquement : l'arme n'est utilisable qu'au 2<sup>ème</sup> tour (phase d'action n°2). Elle ne sert donc qu'une fois sur deux.



Toupie : si un véhicule est touché, on lance le jeton « toupie » et on place le véhicule ciblé de façon à ce qu'il fasse face à la flèche.  
Remarque : on n'applique pas le CUMUL des toupies si ce véhicule a déjà été victime d'un effet toupie dans le même tour.



Défausse : après usage de cette arme, elle est écartée du jeu pour le reste de la partie.

### Les améliorations :

Chaque amélioration offre une capacité particulière à votre véhicule.



Protections en acier : permet d'annuler 3 dégâts. Au moment de la résolution des dégâts, vous pouvez défausser la carte afin de réduire la note de 3 points.



Bélier : en cas de collision, quelle qu'elle soit, votre véhicule ne prend pas de dégâts. La carte est valable pour UNE SEULE collision. Si un autre véhicule vous percute dans le même tour, vous encaissez les dégâts relatifs au second accident.



Arme arrière : permet de tirer devant ou derrière, au choix.



Largage de mines : à tout moment, pendant la phase de mouvement du véhicule, vous pouvez larguer une mine derrière vous (à placer contre l'arrière du véhicule). La mine reste en place jusqu'à ce qu'elle se fasse percuter par un véhicule. Si la mine est touchée, elle explose et est sortie du jeu. Une mine n'est pas un obstacle classique, elle ne bloque pas une ligne de tir. On peut poser 3 mines en tout et pour tout par partie. Une collision avec une mine oblige le joueur à piocher une carte de dommages supplémentaire lors de la résolution de la collision.



Nitro : à jouer lors de la phase de mouvement. La nitro booste votre déplacement de 3 cases. La vitesse (tableau de bord) du véhicule reste inchangée. En cas de collision, le véhicule s'immobilise et on suit les règles de résolution des dégâts.



Armure : la structure de votre véhicule gagne 2 points.

**FIN DES REGLES**

## **Exemple de partie :**

### **La phase de planification :**

Greg et Mat choisissent 2 cartes de pilotage dans leur talon respectif et les placent devant eux (de gauche à droite) faces cachées.

Greg choisit « virage à droite » et « saut » ; Mat prend « écrasement » et « accélérer ».

### **La phase de mouvement (1<sup>ère</sup> phase d'action) :**

Le véhicule de Greg a une vitesse de « 2 », celui de Mat a une vitesse égale à « 3 ». C'est donc Mat qui commence.

Mat révèle son « écrasement ». Celui-ci ne s'applique qu'après déplacement. Mat avance donc de 3 cases. Il n'y a aucune voiture à portée ou dans sa ligne de mire, son tour de jeu se termine.

Greg révèle donc son « virage à droite ». Il fait donc pivoter son véhicule d'un angle de 45° maximum vers la droite et il a Mat en ligne de mire. Il avance ensuite de 2 cases (tableau de bord, vitesse sur « 2 »). Par chance, son véhicule stoppe juste devant celui de Mat sans pour autant le heurter.

Comme Mat est à portée, ET dans la ligne de mire, Greg enclenche sa mitrailleuse.

Mat pioche 2 cartes de dommages qui totalisent 3 coups. La maniabilité du véhicule est de 2. Son tableau de bord reçoit donc 1 marqueur de dégâts (3-2 = 1).

Le tour de Greg se termine.

*A ce stade, chaque joueur a donc joué 1 tour, la première phase d'action se termine, on passe à la seconde.*

### **Phase de mouvement (2<sup>ème</sup> phase d'action) :**

La vitesse des 2 véhicules est inchangée, Mat garde donc l'initiative.

Mat révèle sa carte « accélérer » mais décide de ne pas l'utiliser, il juge sa vitesse actuelle (3) suffisante. Il commence donc son déplacement de 3 cases mais le véhicule de Greg est à 2 cases à peine. Ils entrent en collision. Les 2

véhicules se font donc face et se touchent mais le bélier de Mat entre en action et il ne subit donc aucun dommage.

Mat pêche 5 cartes de dommages et les tend à Greg. Ces 5 cartes totalisent (exemple) 4 points. Comme il s'agit d'une COLLISION, Greg ne peut pas déduire les points de maniabilité du véhicule et il assume donc l'entièreté des coups. Une des cartes indique aussi qu'il y a un dégât irréversible ; Greg doit donc écarter AU HASARD une carte de son talon de pilotage.

Le tour de Mat est terminé, il n'a pas le droit de tirer puisqu'il y a eu COLLISION.

Greg révèle alors sa carte de « saut ». Il saute donc au-dessus du véhicule de Mat (il avance de 2 cases puisque sa vitesse est égale à « 2 »). Il active alors son lance-flamme vers l'arrière sans prendre de dommage.

*A ce stade, les 2 joueurs ont joués leurs 2 tours et terminé leur phase d'action.*

*Les 2 joueurs reprennent leur talon de pilotage respectif et commencent un nouveau tour.*

### **Obstacles optionnels :**

*Après quelques parties, vous voudrez sûrement pimenter les suivantes en multipliant les obstacles. Au dos des jetons obstacles classiques, vous découvrirez les obstacles spéciaux suivants :*



Colonne d'épines : si votre véhicule entre en collision avec la colonne d'épines, il prend 2 cartes de dommages supplémentaires.



Pompe à essence : une collision avec une pompe à essence et la partie est finie pour vous. La pompe à essence et votre véhicule sont retirés du jeu.



Pneus en feu : aucun dégâts mais vous lancer le jeton « toupie ». Si votre véhicule fait encore malgré tout face aux pneus, vous prenez une carte de dommages. Votre véhicule est maintenant en feu et vous devez prendre une carte de

dommages à CHAQUE tour jusqu'à la fin du jeu à moins de décider de passer un tour pour l'éteindre.



Epave : Si vous entrez en collision avec l'épave, vous ne stoppez pas l'avancée de votre véhicule dans un premier temps mais vous entraînez l'épave dans votre course (en la poussant devant vous) jusqu'à la fin de votre déplacement initial SAUF si ce faisant vous entrez en collision avec un AUTRE obstacle ou véhicule auquel cas vous stoppez le tout et vous mettez votre tableau de bord à zéro. Si cette poussée de l'épave se termine dans un autre véhicule, celui-ci subit également une résolution des dégâts. Remarque : Votre véhicule ne subit pas DEUX FOIS les dégâts dans ce cas de figure.



Barils en feu : Si vous entrez en collision avec des barils en feu, vous ne stoppez pas votre course ni ne réduisez votre vitesse et ne prenez aucun dégât. En place de cela, vous projetez les barils devant vous d'un nombre de cases équivalent à votre vitesse. Si les barils entrent en collision avec un autre véhicule, celui-ci prend 2 cartes de dommages. Si les barils entrent en collision avec un autre obstacle, laissez-les côte à côte. Terminez le déplacement de votre véhicule après projection des barils.

**Note du traducteur (moi ^^)** : traduction dédiée à mes 2 enfants Greg et Mat pour lesquels je voulais faciliter l'approche de ce jeu... Pour info, relectures (multiple) et scans compris, cette traduction et sa mise en page m'ont bien pris 15 à 20 heures de temps (je n'ai pas compté mais c'est une bonne approximation)... N'hésitez pas à me faire part de vos remarques à l'adresse suivante : [tamine.p@gmail.com](mailto:tamine.p@gmail.com)

Patrick TAMINE