

20 tuiles route



68 cartes  
accessoire



92 cartes  
Rally



12 cartes  
Compétence



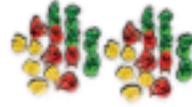
57 jetons Shoot



3 jetons de  
position



18 jetons Wipe  
out!



40 mini piétons



6 dés



6 tableau de bord



6 autos



6 jetons indicateur  
de vitesse

1 règle

# ***L'histoire de Road Kill Rally***

2026 - La prospérité économique accroît la demande mondiale de pétrole à 250 millions de barils par jour. Sous la pression des États-Unis, la famille royale d'Arabie Saoudite rompt avec l'OPEP et rejette le pétrole de ses vastes réserves. Le gouvernement américain et les sociétés des médias télévisent les exécutions pour décourager la consommation de drogues, les comportements criminels et la violence. Les cotes d'écoute de ces exécutions publiques dépassent les 30 millions de foyers. Howard Stern est élu à la 47e présidence des États-Unis d'Amérique.

2028 - Les tensions au Moyen-Orient sur la production pétrolière prennent de l'ampleur et vont se rompre, entraînant à grande échelle un échange nucléaire. La plupart des champs de pétrole sont réduits en friches radioactifs, la hausse des prix du pétrole brut est multipliée par dix. L'économie mondiale, dépendant du pétrole, tombe en ruine. Les marchés boursiers globaux plongent et les négociations sont interrompues dans le monde entier. Le taux de chômage aux États-Unis atteint 35% et un américain sur dix est sans-abri.

2029 - Prêts à tout pour apaiser les masses, le gouvernement américain ratifie le 28ème amendement de la constitution, légalisant le meurtre dans les émissions de divertissement et les événements sportifs sanctionnés. "Mega-Battle Ball" premières heures de grande écoute sur le réseau de télévision NAVC devient l'émission # 1 en Amérique du Nord. Les réseaux concurrents sortent leurs propres spectacles tels que "Get This Wrong and You're Dead", «Corporate Wars», et «Kill My Wife, Please!""".

2030 - Ben Milburn, un cadre de programmation de bas niveau pour SEETV crée le "Road Kill Rally" après avoir vu la couverture des nouvelles au sujet d'un homme en détresse installant une mitrailleuse sur le toit de sa voiture et avoir abattu un groupe d'enfants d'une école de Dallas, au Texas. L'association des automobiles (que la plupart des citoyens ne peuvent plus se permettre), des armes et de la violence frappe le nerf des personnes américaines. Road Kill Rally est un succès retentissant, saisissant rapidement la part du lion du marché lucrative de la TV en devançant même Battle Ball.

2031 - August «Rocket» Gomes, de Bakersfield, en Californie, remporte le premier tournoi de la Coupe des Rallyes en conduisant un pick-up modifié armé de lance-roquettes jumeaux liés à des scies à chaîne. L'Évêque Espinoza dénonce le Road Kill Rally, en le nommant, «le trou noir de la fibre morale de l'Amérique».

2032 - Un nouveau système de notation pour le Road Kill Rally est établi, offrant un point de plus pour les valeurs de notation des enfants et des personnes âgées. Mgr Robert Espinoza est écrasé par August Gomes au Las Vegas 200, Gomes gagne avec 100 points et un bonus de \$25,000.

2035 - Le Road Kill Rally devient un phénomène mondial, et attire des participants à travers le monde. Les cotes d'écoute dépassent les trois milliards pour la finale de la coupe des Rallyes, qui en fait le spectacle le plus regardé de l'histoire humaine.

2037 - August Gomes meurt en course dans le San Antonio 500. Les enfants des États-Unis se donnent la main dans la prière pour leur héros disparu.

2040-Aujourd'hui vous faites la Road Kill Rally!

## **Le saviez-vous?**

Aucun pilote n'a été en mesure de battre le record de 200 morts réussi par August Gomes en 2022. Le plus proche a été Eric Le Rouge conduisant le *Soul-Grappler* en 2024, qui a marqué un incroyable 117 morts à la mi-saison. Malheureusement, Eric a été tragiquement tué avec un taco empoisonné par des manifestants contre la course et n'a jamais terminé la saison. Beaucoup aime croire que le record de 200 morts de August est imbattable et prétendent que c'est un témoignage de la superbe compétence de conduite d'August Gomes. Un autre désaccord est de citer que l'incorporation d'armes meurtrières est une raison pour laquelle le record reste intacte. L'espérance de vie moyenne a chuté de 15 courses en 2021 à 2,1 courses aujourd'hui. Indépendamment de leurs opinions sur cette question, personne ne peut nier l'impact qu'August Gomes avait sur le plus grand événement sportif de l'histoire de l'humanité, le Road Kill Rally.

## ***Le gagnant***

Le gagnant est le joueur qui a totalisé le plus grand nombre de points à la fin de la course. Les joueurs marquent des points en tuant des piétons, en endommageant les adversaires et en passant la ligne d'arrivée en première, deuxième ou troisième place. Si les scores de deux joueurs sont identiques à la fin de la course, le joueur qui a franchi le premier la ligne d'arrivée est le vainqueur. Si personne n'a franchi la ligne d'arrivée, le jeu se termine par un tirage au sort.

## ***L'installation du jeu***

- Retirer les tuiles de départ et d'arrivée et mélanger les tuiles restantes. Placer la tuile d'arrivée dans le paquet de tuiles route à de deux à quatre tuiles à partir du bas. Pour une partie plus courte placer la tuile d'arrivée à de quatre à huit tuiles à partir du bas.
- Placer les piétons, les jetons Shoot, les jetons Wipe out et les dés en piles sur la table.
- La tuile de départ est placée face visible au milieu de la table.
- Mélangez les cartes Rally et donnez-en sept à chaque joueur.
- Mélangez les cartes accessoires et donnez-en huit à chaque joueur.
- Sélectionnez une voiture et prenez le tableau de bord de la même couleur (rouge, bleu, vert, jaune, pourpre ou noir). Placez le marqueur indicateur de vitesse sur 100 MPH (5) sur le tableau de bord.
- Commencez avec le joueur le plus jeune et continué vers la droite autour de la table, configurer votre voiture de course en plaçant les cartes accessoire rouge,verte et jaune au sommet de votre tableau de bord avec les cartes accessoire de votre paquet. La couleur en bas de chaque carte accessoire doit correspondre à la couleur en haut du tableau de bord (voir illustration à droite page).
- Commencez avec le joueur le plus jeune et continué vers la droite autour de la table, choisir un espace pole position sur la tuile de départ (1 - 6). Placez votre voiture en plastique sur la case de votre choix.
- Le joueur avec la position la plus basse (nombre) pioche et place la première tuile route. Si certaines cases de route sur la tuile nouvellement placée contiennent une éclaboussure de couleur, placez-y un piéton de la même couleur dans chacune de ces espaces (vert, jaune ou rouge).
- Le joueur avec le nombre de pôle position le plus bas (1 - 6) commence le jeu!



## Lancer les dés

Road Kill Rally utilise des dés spéciaux pour déterminer l'issue des événements. Ces dés sont marqués d'éclaboussures de sang. Chaque éclaboussure représente un seul coup. Quand une éclaboussure double est obtenue, deux coups sont notés et un dé supplémentaire est lancé. Les éclaboussures de tous les dés sont additionnés pour un total final.



## **Le tour de jeu**

Le tour de jeu se compose de trois phases:

- 1. Piocher des cartes Rally**
- 2. Définir la vitesse et déplacement**
- 3. Combat**

Tous les joueurs exécutent chacun une phase à la fois. La prochaine phase débute lorsque tous les joueurs ont terminé leur phase action. En d'autres termes, tous les joueurs tirent des cartes Rally, ensuite tous les joueurs réglent la vitesse et se déplacent, puis tous les joueurs attaquent.

## **Ordre des phases**

Chaque phase est réalisée à partir de l'avant vers l'arrière. Le joueur à l'avant de la course effectue sa première phase, suivie par le joueur le plus avant-deuxième et ainsi de suite. Lorsque deux voitures sont côte à côte, le joueur avec la vitesse la plus élevée joue en premier. Si les joueurs se déplacent à la même vitesse, trois dés sont lancés par chaque joueur. Le joueur avec le plus grand nombre de touchés est premier.

- 1. Position (première position)**
- 2. Vitesse (plus rapide en premier)**
- 3. Résultat sur trois dés**



**Exemple:** La voiture rouge joue en premier parce qu'elle est en première position. Les vitesses des voitures pourpre et bleue sont comparées, et la plus rapide jouera en premier. Ensuite, la voiture verte effectue sa phase.

## **1. Piocher des cartes Rally**

Piochez trois cartes Rally et placez-les dans votre main si vous avez moins de cinq cartes Rally en main. Si vous disposez de cinq cartes Rally ou plus déjà en main, vous ne piochez pas de cartes rallye. Par exemple, si vous avez 8 cartes Rally au début de votre tour, aucune cartes Rally n'est piochées.

Il n'y a pas de limite de taille de la main dans le jeu.

**Les joueurs avec l'accessoire "veteran driver" tirent toujours au moins une carte Rally.**

## 2. Sélectionner la vitesse et déplacement

La vitesse est mesurée par tranches de 20 miles à l'heure et indiqué sur le tableau de bord en utilisant un indicateur de compteur de vitesse. Vous pouvez augmenter votre vitesse de 20 MPH ou le diminuer de près de 40 MPH.

Pour chaque carte Rally défaussée de votre main, vous pouvez accélérer ou décélérer de 20 MPH.

Vous ne pouvez pas rouler à moins de 20 MPH ou à plus de 200 MPH.



*Exemple: Un joueur se déplaçant à 100 MPH (5) discarte 3 cartes Rally pour accélérer de 20 MPH à 80 MPH. L'indicateur de vitesse est déplacé de la case 100 MPH (5) à la case MPH 180 (9).*

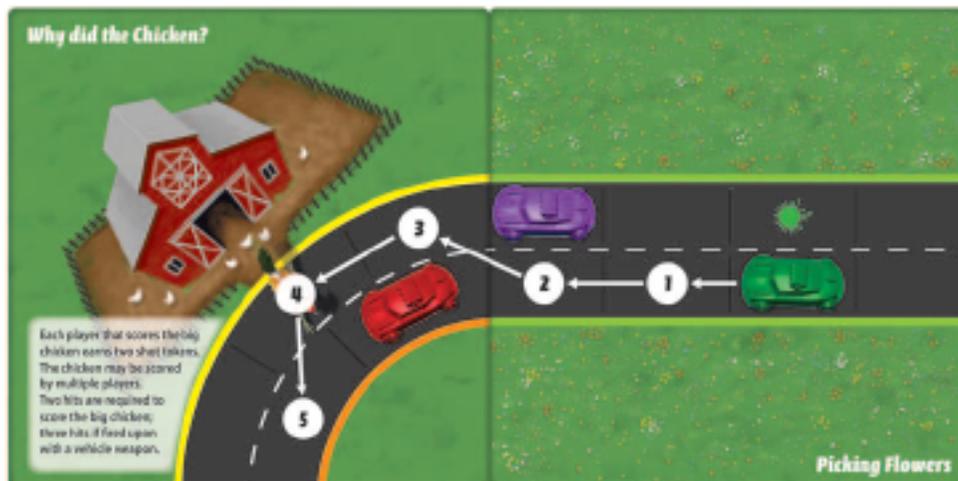
### Déplacement

Après avoir réglé votre vitesse, déplacer votre véhicule d'un espace pour tous les 20 MPH. Les cases de route sont séparés par des lignes noires et le bord entre deux tuiles de route. Seulement un joueur peut occuper une case de route.

Le déplacement est toujours effectué vers l'avant ou vers l'avant en diagonale. Vous pouvez vous déplacer en diagonale entre deux voitures.

Vous ne pouvez pas vous déplacer latéralement ou vers l'arrière.

Vous devez terminer votre déplacement tout entier et ne pouvez pas le raccourcir pour éviter un danger ou vous mettre en position de tir.



*Exemple: Un joueur roule à 100 MPH, il doit alors se déplacer de 5 espaces. La voiture se déplace vers l'avant sur les cases 1 et 2, en diagonale en 3, en ligne droite en 4, et enfin en diagonale en 5.*

## Les hasards de la route

Les tuiles route sont révélées au hasard pendant le jeu. Dès qu'un joueur se déplace sur la première case de la tuile la plus avancé, le joueur tire immédiatement une tuile route. La nouvelle tuile route est ajoutée au tronçon le plus avancé de la piste. Le nouvelle tuile ne doit pas en chevaucher une autre ou s'orienter vers une tuile existante. Essayez de retourner la tuile vers la gauche ou la droite pour voir si elle peut continuer la piste existante. Si cela ne fonctionne pas, piocher une autre tuile route. Les tuiles qui ne conviennent pas sont retournés en dessous de la pile de tuiles route.

Certaines cases de route sur la tuile nouvellement placée contiennent une éclaboussure de couleur. Placez un piéton de la même couleur sur chacune de ces espaces. Si vous n'avez pas de piétons de la couleur indiquée, remplacez-le par une autre couleur au choix du joueur.



Les tuiles route à l'arrière sont retirées du jeu et placées dans la pile de défausse après que toutes les voitures l'ont quittées.

Le joueur continue avec son déplacement après que la nouvelle tuile est été ajouté.

## Crash Check

Chaque fois que vous entrez sur une nouvelle case vous utilisez votre tableau de bord pour comparer votre vitesse courante à la couleur extérieur qui se trouve le long de la case de route (vert, jaune, orange ou rouge). Ce processus est appelé un Crash Check.

Lancez le nombre de dés indiqué sur le tableau et défausser une carte rally pour chaque éclaboussure. Si la valeur sur le tableau est vide, aucun Crash Check n'est requis et aucun dé n'est lancé.

Un Crash Check est nécessaire pour chaque case que vous franchissez lors de votre tour.

*Exemple: Un joueur se déplaçant à 120 MPH (6) entre dans un espace routier orange. La colonne des 120 MPH (6) renvoie à la ligne orange pour un résultat de deux. Deux dés sont lancés avec un résultat d'une éclaboussure. Une carte Rally est discartée et le joueur continue avec le reste de sa phase de déplacement.*



## Rouler en toute sécurité

Si vous ne vous sentez pas chanceux, vous avez la possibilité de jouer en toute sécurité au lieu de lancer les dés en faisant un Crash Check. Simplement échangé chaque dé avec une carte Rally de votre main. Cet échange doit avoir lieu avant de lancer tout dé et tous les dés doivent être remplacées par des cartes.

*Exemple: Un joueur se déplace à 140 MPH dans un virage mortel et a un Crash Check de 5 dés. Le joueur décide de ne pas abuser de sa chance et discarte cinq cartes Rally de sa main au lieu de lancer les dés.*

## Changement de voie

Chaque fois que vous vous déplacer en diagonale et changer de voie dans une case jaune, orange ou rouge (les virages) ajouter 1 au nombre de dés lancés indiquée sur votre indicateur de vitesse. Aucun dé n'est ajouté si la valeur du dé sur votre indicateur de vitesse est vide.

Aucun dé n'est ajoutées pour changer de voie dans une case de route verte (ligne droite).

## **Wipe out!**

Lorsque vous subissez des dégâts et n'avez pas assez de cartes Rally à discarter vous perdez le contrôle et:

- Réduisez votre vitesse à 20 MPH (1)
- Jeter une carte accessoire montée de votre choix.
- Votre déplacement s'arrête et vous ne pouvez pas scorer les piétons pour le reste du tour.
- Ajouter un jeton Wipe out à votre tableau de bord.
- Vous ne pouvez pas perdre le contrôle à nouveau jusqu'au tour suivant, même si vous prenez d'autres blessures pendant ce tour. Vous pouvez perdre le contrôle qu'une fois par tour.
- Après avoir reçus trois jetons Wipe out, un joueur ne peut pas faire d'arrêts aux stands. (Note: vous recevez quand même des jetons Wipe out après le 3ème jeton - vous ne pouvez pas scorer après trois jetons.)



*Exemple: Un joueur avec une carte Rally en main prend un virage trop vite et effectue un crash check, entraînant la perte de 2 cartes Rally. Le joueur se défait de sa dernière carte Rally et perd le contrôle. Sa vitesse est réduite à 20 MPH (1), il arrête de bouger, choisit de discarter sa carte accessoire tourelle et ajoute un jeton Wipe out à son tableau de bord. Le tour du joueur est terminé et il ne peut pas perdre le contrôle à nouveau jusqu'au tour suivant.*

## **Jeton Wipe out!**

Les jetons Wipe out sont placés dans les trois cases à droite du tableau de bord. Chaque jeton Wipe out soustrait 20 points de votre score. Votre tableau de bord ne peut contenir que 3 ces jetons.



## Collision de véhicules

Seulement un joueur peut occuper une case de route. Lorsque vous essayez d'entrer dans une case occupée, une collision de véhicules a lieu. Votre véhicule termine sa phase de déplacement et vous ne vous déplacez pas dans la case occupée.

Vous et le joueur que vous frappez lancez des dommages les uns contre les autres pour la collision. Un dé est lancé pour chaque différence de vitesse de 20 MPH, avec un minimum de 1 dé de dommages. Les cartes Rally perdues sont écartées. Après avoir lancé les dés et appliqué les dommages, les vitesses de vos véhicules sont ajustées en faisant la moyenne des véhicules ensemble (arrondi vers le bas).

*Exemple: La voiture rouge se déplace à 100 MPH et entre en collision avec la voiture pourpre, qui se déplace à 60 MPH. La voiture rouge s'arrête et les deux voitures lancent deux dés de dommages les uns contre les autres. Après que les dommages soit appliqués, la vitesse des deux véhicules sont calculé avec la moyenne des 2 véhicules pour une nouvelle vitesse de 80 MPH. Cette nouvelle vitesse est indiquée sur les tableaux de bord des deux voitures.*

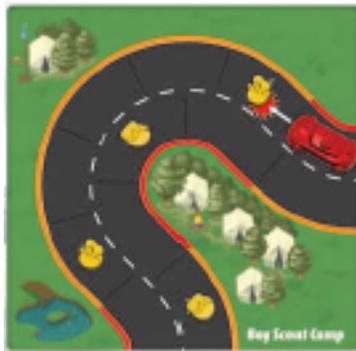


## Écraser les piétons

Après avoir effectué le crash check nécessaire, vous pouvez immédiatement essayer d'écraser les piétons qui occupent votre case de route. Vous recevez un dé pour écraser les piétons ainsi que tout dé bonus pour les accessoires. Un dé supplémentaire peut être ajoutée pour chaque carte Rally que vous défaussez de votre main.

Si vous obtenez deux ou plusieurs touchés, les piétons sont écrasés et la figurine est placée dans la boîte "Kills" sur votre tableau de bord. Les piétons ratés restent sur la route pour que d'autres puissent les écraser. Vous ne pouvez pas essayer d'écraser le même piéton plus d'une fois.

Vous continuez avec votre phase de déplacement après avoir tenté ou réussi à écraser un piétons. Il n'y a pas de limite au nombre de piétons que vous pouvez écraser dans un virage.



*Exemple: Un joueur entre dans un espace contenant un enfant piéton. Après avoir effectué tous les crash check nécessaires, le joueur reçoit un dé pour écraser le piéton. Il décide d'acheter 3 dés en discartant trois cartes Rally.*

*Les dés sont lancés et il obtient trois touchés. La figurine enfant piétons est placée dans la boîte "Kills" sur votre tableau de bord. Le joueur continue son déplacement sur la prochaine case de route.*

## 3. Combat

Vous pouvez effectuer une action de combat durant la phase de combat.  
Les actions de combat à choisir sont les suivantes:

- Attaquer un autre joueur avec une arme de véhicules
- Jouer une carte Rally d'attaque
- Tirer un piéton avec une arme de véhicules
- Effectuer un arrêt aux stands

### Attaquer un autre joueur avec une arme de véhicules



Vous pouvez tirer avec votre arme montée sur votre véhicule sur un seul adversaire si les critères suivants sont remplis:

#### Munitons

Vous devez jeter le nombre de points de munitions figurant sur la carte accessoire avec une ou plusieurs cartes Rally. La valeur de munitions de chaque carte Rally est indiquée dans le coin supérieur droit de chaque carte. Vous n'obtenez pas de «points en retour» pour les points de munitions inutilisés.



#### Portée

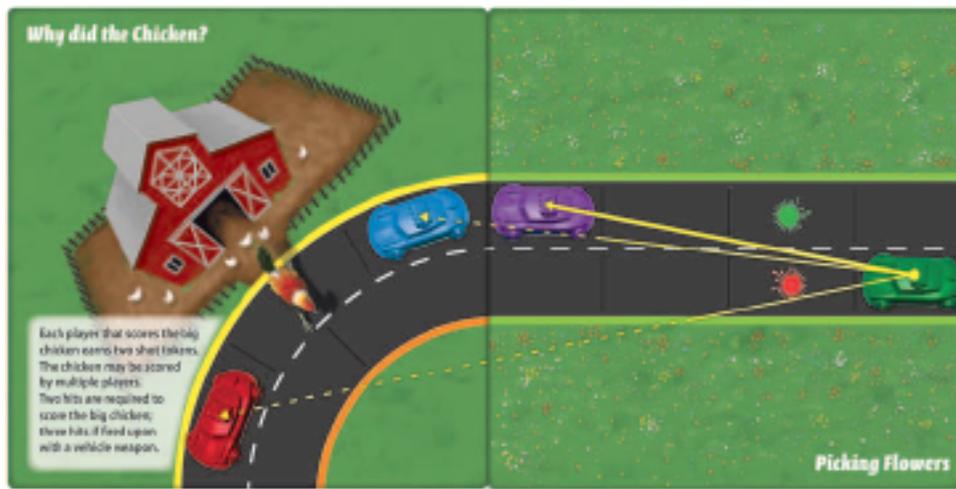
La cible doit être dans la portée maximale de l'arme figurant sur la carte accessoire (dans les cases).  
Les cases peuvent être comptées en diagonale.

#### Arc de tir

La cible doit être sur une case de route en face de votre voiture (devant en ligne droite ou en diagonale).

#### Ligne de mire

Vous devez avoir une vue imprenable sur la cible. Déterminer en traçant une ligne imaginaire entre le milieu de votre case de route et le milieu de la case de route occupée par la cible. La ligne imaginaire ne doit pas passer par une case occupée par un véhicule ou en dehors de la piste. Lorsque la ligne de mire fait l'objet de débat, pécher par excès de plaisir et laissez-les vérifier la ligne de mire.



*Exemple: La voiture verte lance un lance-roquettes d'une portée de six. Elle ne peut pas tirer sur la voiture rouge parce que la ligne de mire est bloquée par la courbe de la route. La voiture verte ne peut pas tirer sur la voiture bleu parce que la ligne de mire est bloquée par la voiture pourpre. Cependant, la voiture verte peut tirer sur la voiture violet (à portée de 3 cases).*

## **Dés dommages**

Lancez le nombre de dés figurant sur la carte accessoire arme. La cible doit discarter une carte rally de sa main pour chaque  qui est obtenu. La cible peut réduire le nombre de cartes Rally discartées avec l'accessoire armure ou en jouant une cartes Rally défensivement.

La cible choisit les cartes Rally discartées de sa main.

**Les cartes Rally discartées sont donnés à l'attaquant et ajouté à sa main.**

Si la cible n'a pas assez de cartes Rally à discarter pour les dommages causés, il perd le contrôle. (voir perdre le contrôle à la page 5).

**Exemple:** *Vous attaquer un ennemi avec une mitrailleuse et marquer cinq touchés. La cible a un blindage balistique de sorte que le dommage est réduit à trois touchés. La cible choisit trois cartes Rally de sa main et les donne à l'attaquant.*



## **Jetons Shoot**

L'attaquant est récompensé par un jeton shoot à chaque fois qu'une arme ou que des cartes Rally attaque endommage un pilote en compétition (Force le joueur à défausser une ou plusieurs cartes Rally). Plus d'un jeton est reçu en dommages si une attaque touche plus d'un joueur (un jeton par joueur).

Le jeton Shoot est placé dans la boîte "Kills" du joueur et à une valeur de 10 points à la fin de la course.

Vous ne recevez pas de jetons Shoot pour les collisions de véhicules ou les nappes d'huile qui résultent d'un accident.



## ***Jouer une carte Rally d'attaque***

Vous pouvez jouer une carte Rally d'attaque de votre main. Les cartes d'attaque ont un cadre rouge sur le dessus. Suivez les instructions de la carte et discartez-la après usage.

Comme les attaques d'armes, vous recevez de votre cible les cartes Rally perdues et gagner un jeton shoot pour avoir endommager un adversaire.

## ***Tirer un piéton***

Vous pouvez tirer un piéton avec une arme de véhicule ou une carte Rally d'attaque si vous avez un arc de tir, une ligne de mire, la portée, et dépenser les cartes de munitions nécessaires. Vous pouvez tirer un piéton occupant votre case si l'attaque a un arc de 360 degrés.

Le piéton est tué si trois ou plus de touchés  sont obtenus; soit un touché de plus que nécessaires pour écraser un piéton avec votre voiture.

Les piétons ainsi éliminé sont placés dans votre boîte "Kills".

Vous n'obtenez pas de jeton shoot pour avoir tiré un piéton.

Écraser un piéton.  
Deux touchés



Tirer un piéton.  
Trois touchés



## ***Arrêts aux stands***

Vous pouvez discarter une carte Rally arrêt aux stands, piocher une carte accessoires et reconfigurer votre voiture au lieu d'attaquer (voir ci-dessous).

Notez qu'il y a une tuile de route arrêt au stand où vous reconfigurer votre voiture tout en vous déplaçant et pouvoir faire une attaque.

Les voitures avec 3 jetons Wipe out ne peuvent pas effectuer d'arrêt au stand.

## ***La reconfiguration de votre voiture***

Vous reconfigurez votre voiture en plaçant une carte accessoire rouge, verte et jaune en haut de votre tableau de bord avec des cartes accessoire de votre main. Les couleurs au bas de chaque carte accessoire doivent correspondre à la couleur en haut du tableau de bord (en vert sur le vert, rouge sur rouge et jaune sur jaune).

Les fentes pour accessoires endommagé ne peuvent pas être équipé d'un accessoire.

## ***Symboles spéciale des carte Rally d'attaque***



Attaque dans n'importe quelle direction.



Attaque un ennemi à l'arrière.



Attaquer directement vers la gauche ou la droite.

### ***Le saviez-vous?***

Joaquin Medonza, le conducteur de la célèbre Scorcher, est devenu le plus riche pilote R.K.R. de l'histoire où il a reçu un montant de \$ 3 Milliards de contrat de promotion annuelle du Taco-Gordo une chaîne de restaurants en 2031. Les patrons de Taco-Gordo ne s'attendant pas à ce que George vive plus de quelques courses, lui offrent un contrat à vie du moment que Joaquin continu à courir.

Malgré une multitude d'accidents et d'atteintes à sa vie, Joaquin continue à courir jusqu'à ce jour, il attribue sa longue carrière aux "meilleurs médecins que Taco-Gordo peuvent acheter".

## ***Fin du jeu***

Le jeu se termine une fois que trois joueurs ont franchi la ligne d'arrivée sur la «Tuile route ligne d'arrivée» ou que tous les joueurs ont franchi la ligne d'arrivée. Les joueurs qui traversent la ligne d'arrivée sont retirés du jeu et ne peuvent pas être attaqués.

Les joueurs qui franchissent la ligne d'arrivée en premier, deuxième et troisième place reçoivent des jetons.

Additionnez les points pour chaque piétons écrasés, jeton Shoot et jetons Place pour avoir franchi la ligne 1er, 2e ou 3e.

Soustraire vingt points pour chaque jeton Wipe out reçus pendant la course.

Le joueur avec le score le plus élevé gagne. Si les scores des joueurs sont identiques à la fin de la course, le joueur qui a franchi la ligne d'arrivée en premier est le vainqueur. Si aucun n'a franchi la ligne d'arrivée, déterminer le vainqueur à pile ou face.

Exemple: Un joueur traverse le troisième la ligne d'arrivée (30 points) et a obtenu trois jetons Shoot (30 points). Pendant la course, il a exécuté trois adultes (60 points), un enfant (30 points) et trois personnes âgées (150 points). Le joueur a effacé à deux reprises (-60 points). Le total des points du joueur est de 240.

## ***Règles Variantes***

### ***Élimination***

Votre véhicule est détruit si les trois emplacements Wipe out sur votre tableau de bord sont remplis avec des jetons Wipe out. Votre voiture est immédiatement renversé sur l'espace où elle est détruite, agissant comme un obstacle. Elle sera enlevée lorsque la tuile sera retirée.

Vous conservez tous vos points en cours (n'oubliez pas de soustraire les points de vos jetons Wipe out) et êtes toujours admissible à gagner le jeu si vous avez le plus grand nombre de points à la fin de la jeu.

Si une collision se produit avec une voiture détruite, le joueur responsable de la dite collision roule un dé pour chaque 20 MPH de sa vitesse, mais il ne s'arrêtera pas à moins d'être détruit.

## ***Les compétences des conducteurs.***

Chaque joueur peut acquérir une compétence à utiliser tout au long de la course. Donnez à chaque joueur 2 cartes de compétence qui proviennent du paquet de 12 cartes. Chaque joueur doit alors choisir une de ces cartes à utiliser dans la course. Tous les joueurs doivent garder leur choix caché jusqu'à ce que tous les joueurs ait choisi une compétence: tout le monde révèle leur choix simultanément.



## ***Jeu en équipes***

Divisez les joueurs en équipes de deux. Les points de chaque équipe sont additionnés pour déterminer le vainqueur. Si vous avez un nombre impair de joueurs, doublé le score du joueur sans coéquipier.

## **Foire aux questions**

Q: Dois-je toujours tirer une carte Rally si j'ai un pilote vétérane et plus de cinq cartes dans ma main?

R: Oui. Un pilote vétérane permet toujours de piocher au moins une carte Rally lors de la première phase du tour de jeu. Si vous avez moins de cinq cartes Rally dans votre main vous tirez jusqu'à six cartes.

Q: Lors d'un crash check un si de mes dés indique deux éclaboussures, dois-je lancer un autre dé?

R: Oui. Chaque fois que vous lancez deux éclaboussures sur un dé, peu importe l'occasion, vous lancez un autre dé.

Q: Qu'est-ce qui se passe quand il y a perte de contrôle dans une case où se trouve un piéton? Puis-je le scorer?

R: Non, les voitures qui ont subi une perte de contrôle ne peuvent scorer les piétons pour le reste du tour.

Q: Lorsque vous utilisez la carte Orbital Death laser dois-je lancer un dé par joueur ou un dé et appliquer le résultat à tous les joueurs? Aussi, puis-je obtenir plus d'un jeton Shoot pour endommager plusieurs joueurs?

R: Lancez un dé pour chaque adversaire séparément. Vous recevez un jeton pour chaque joueur que vous endommagez.

Q: Dois-je effectuer des crash check dans les cases que je saute avec mes jets sauteur?

R: Oui, les sauts permettent de se déplacer sur des cases occupées. Vous devez toujours faire des crash check sur toutes les cases. Si vous raté le crash check dans la case occupée, vous vous déplacez à la dernière case vide que vous occupiez avant de sauter.

Q: Puis-je choisir d'utiliser la règle Play it Safe lorsque je rencontre des dangers de la route?

R: Oui, les dangers de la route créent des crash check. Vous pouvez jeter les cartes Rally au lieu de lancer les dés.

Q: Dois-je obtenir des points supplémentaires pour la destruction d'un autre pilote?

A: Non, seulement la gloire.

Q: Dois-je prendre une photo symbolique pour endommager un autre joueur avec la carte attaque Bump Rally?

A: Oui, parce que vous utilisez une carte d'attaque Rally.

## **Credits**

### **Design du jeu Road Kill rally de George Daniel**

Graphisme de Karim Chakroun

Shimizu Illustration de Chris Quilliams, Edward Artinian, Chakroun Karim & Daisuke

Traduction et mise en page : Alien

Jeux de 2010 © Z-Man Inc

64, rue Prince, Mahopac, NY 10541

Pour tout commentaires, questions ou suggestions,

S'il vous plaît contactez [sales@zmangames.com](mailto:sales@zmangames.com)