

Tour de jeu

Une action au choix parmi les suivantes :

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

+ Utilisation éventuelle de 1 à 3 turbo/tour (avant de jeter les dés)

+ Utilisation éventuelle de 1 à totalité des freins (avant de jeter les dés)

+ Activation/utilisation d'équipement (à tout moment)

Attention : Activation maximum de 2 équip/tour (on ne bouge que 2 pions/tour). On ne peut pas bouger 2x le même pion dans un tour.

Seuil de réussite de base pour la chauffe = 3

+ 1 par turbo utilisé

Chauffe sur résultat < Seuil de Réussite

Equipements :

- **Poseur de mine** : 4 en réserve ; 1 déposée/tour ; si un véhicule passe dessus jeter 1D6 ; 1 à 3 = explosion, -1 point de structure, la mine est retirée ; 4 à 6 = rien ne se passe la mine reste.
- **Extincteur** : la chauffe diminue d'un cran.
- **Booster** : permet d'avancer de 3 cases de + mais sans changement de voie ; jeter 1D6/case max 3 ; chaque 1 ou 2 = +1 chauffe.
- **Flamer** : contre un véhicule de 1 à 3 cases en ligne droite derrière soi ; jeter 3D6 si véhicule est à 1 case, 2D6 à 2 cases, et 1D6 à 1 case ; chaque 1 ou 2 = +1 chauffe.
- **Machine gun** : contre un véhicule 1 à 3 case en ligne droite devant soi ; jeter 3D6 si véhicule est à 1 case, 2D6 à 2 cases, et 1D6 à 1 case ; chaque 1 ou 2 = -1 point de structure.

Les collisions

1. La poussette

Ne consomme PAS de mouvement latéral ; jeter 1D6 pour savoir qui perd 1 point de structure :

Résultat au dé	1	2	3	4	5	6+
A. Case de destination libre	Attaquant	Attaquant			Défenseur	Défenseur
B. Case de destination obstruée ou véhicule tiers	Attaquant	Attaquant		Défenseur	Défenseur	Défenseur + véhicule tiers

Si réussite (4 à 6) :

Cas A : repousse le défenseur, peut prendre sa place au prix d'un mouvement latéral, et peut retenter une poussée.

Cas B : il n'y a pas changement de voie mais +1 dommage, ne peut retenter une poussée.

- **Bumper latéral** : ajouter +1 au résultat de dé.

- **Scie circulaire latéral** : jeter 1D6 supplémentaire ; 1 à 3 = rien ne se passe ; 4 à 6 = -1 point de structure pour défenseur même si la poussée est un échec.

2. Le rush n' crush

Jeter 1D6 par case restant à parcourir ; chaque résultat de 1 ou 2 = -1 point de structure pour défenseur et attaquant ; chaque résultat de 3 = -1 point de structure pour le défenseur seul.

- **Pare-choc de combat** : le défenseur perd aussi 1 point de structure sur un résultat de 4.

3. Collision frontale contre un obstacle inamovible

Vitesse de 4 ou 5 : -1 point de structure

Vitesse de 18 : - 6 points de structure

Vitesse entre 6 et 16 :

Vitesse	6	7	8	9	10	11	12	14	16
	+ petit résultat compte					+ grand résultat compte			
Nbr de dés	5	4	3	2	1	2	3	4	5

-> Destruction ou **PASSAGE EN FORCE** : change gratuitement de voie vers case adjacente (risque de seconde collision voir p.23).

4. Collision contre une carcasse de véhicule

Jeter 1D6 sur 1 à 3 = perte d'un point de structure.