

# Tuiles routes

## The start

### 1- Draw cards

Donnez à chaque joueur:  
8 cartes accessoire et  
7 cartes Rally.

### 2- Configure car

Commencez avec le joueur le plus jeune  
et continué vers la droite autour de la  
table, configuré votre voiture.

### 3- Pole position

Commencez avec le joueur le plus jeune et continué  
vers la droite autour de la table, choisir une case  
pole position sur la tuile route de départ (1 - 6).

### 4- Draw first track

Le joueur avec la position la plus basse (nombre) pioche  
et place la première tuile route.

### 5- Race!

Le joueur avec la pôle position la plus basse  
(nombre)(1 - 6) commence le jeu!

## Death Cult Human Sacrifice

Tous les piétons sont automatiquement scorés sur cette tuile.  
Lancez un dé pour chaque piétons que vous scorez. Si le résultat  
est une double étoile, discarté 4 cartes Rally pour faire  
progresser la destruction de l'humanité.

## Psycho Driver

Les autos équipées de "driver psychopathic" ne reçoivent pas de  
dommage pour faire progresser la destruction de l'humanité.

## Debris and Oil

+3 en entrant sur une case de débris et d'huile.

## Finish Line

### Finish!

1ère place : 100 points  
2ème place : 50 points  
3ème place : 30 points

Après que 3 autos ont traversées la ligne  
d'arrivée, il y a un tour de plus. Le joueur avec  
le plus de points à la fin de ce tour gagne.

## Forest fire

### Forest fire smoke

Toutes les cases sont obscurci par la fumée.  
Toutes les voitures qui occupent une case de cette tuile route ne peuvent pas être attaquées.

### Infrared windshield

Les voitures équipées de pare-brise infrarouge peuvent tirer  
sur des cibles obscurci par la fumée du feu de forêt.

## Protestor barricade

### Cars moving through the barricade

Premier 4  
Second 2  
3 - 6ème 1

## Road Accident

### Traffic Jam

S'écraser dans une case avec une auto inflige un dé par  
20Mph de vitesse équivalente en dommage. Votre phase  
de mouvement se termine immédiatement.

### 4-Wheel Drive

Les autos équipées de 4 roues motrices ne lancent pas  
de dés pour les débris et l'huile rencontrés sur la route.

## Rock Slide

### Rock hazard

+2 en entrant sur une case occupée par des rochers.

### Ram Plates

Les autos équipées de "ram plates" ignorent les effets des rochers.

## Shooting Fish In a Barrel

### Double shot points

Tous les joueurs gagnent 2 jetons Shoot au lieu de un pour tirer un joueur occupant une case sur cette tuile de route.

## The jump

### When jumping:

20 - 60 Mph = 5  
80 - 120 Mph = 3  
140 Mph = 1  
160 - 200 Mph = 2

### Jump jets

Les véhicules équipés de  
"Jump-jets" ne lancent pas de  
dés, quel que soit leur vitesse.

## Cow hazard

En entrant dans cette case  
occupée par une vache +2.

## Ram plates

Les autos équipées de Ram  
Plates ne lancent pas de dés  
pour les risques sur une case  
vache.

## Stop'n'Shop

En entrant sur cette tuile pioché  
immédiatement 2 cartes Rally.

## 4-Wheel Drive

Les autos équipées de 4 roues motrices  
ne lancent pas de dés dans la barricade.

## The shortcut

La dernière auto qui entre sur cette  
tuile de route peut immédiatement se  
déplacer sur la case de route  
directement devant l'auto la plus en  
avant. On ne se déplace d'aucune autre  
case après avoir prit le raccourci.

## The Pits

En entrant sur cette tuile pioché  
immédiatement une carte accessoire et faites  
un arrêt au stand. Continué à vous déplacez  
après avoir reconfiguré votre auto. Vous  
pouvez toujours effectuer une action de  
combat. Ceci est un arrêt au stand gratuit.

## Why did the chicken?

Chaque joueur qui aura scoré le plus gros poulet  
gagne 2 jetons shoot. Le poulet peut être scoré par  
plusieurs joueurs. Deux touchés sont requis pour  
scorer le gros poulet; trois touchés si tiré avec une  
arme de véhicule.

# Cartes

## a

**Anti-lock brakes** - Bonus de décélération: +60 MPH (3) pour décélération.

**Armor piercing rounds** - Bonus de dommage balistique:  
+1 dé pour tout attaque de projectiles. (machine gun, vulcan cannon et anti-tank gun).

**Asbestos armor** - Protection contre le feu: - 2 dommages pour toutes les attaques de feu.

## b

**Ballistic armor** - Protection balistique: - 2 dommages pour toutes les attaques de projectiles.

**Bloodthirsty** - Lancez 2 dés de plus quand vous tentez de scorer un piéton. (*discarter après usage*)

**Bump** - Frappez un véhicule adjacent à votre gauche ou à votre droite durant votre phase de combat et ignorez les blindages.  
(*discarter après usage*)

## c

**Cheerleaders** - Piocher 3 cartes Rally. Utiliser n'importe quand durant votre tour. (*discarter après usage*)

**Cold blooded** - +3 dés pour scorer (écraser) un piéton si 2 cartes Rally sont discartées.

**Composite armor** - Protection générale: - 1 dommage pour toutes les attaques d'arme de véhicule.

**Crackerjack pit crew** - Piochez 3 cartes de votre pile de cartes accessoire et faites un arrêt au stand. Cette carte est jouée au lieu de faire une attaque durant votre tour. (*discarter après usage*)

**Critical hit** - Ignorer les blindages des cibles quand vous attaquez. Jouer cette carte avant de lancer les dés d'attaque. (*discarter après usage*)

## d

**Dashboard Jesus** - Ignorer tous les dommages pour une seule attaque. (*discarter après usage*)

**Drag chute** - Vous pouvez stopper votre mouvement à tout moment durant votre phase de mouvement. (*discarter après usage*)

**Driver pistol** - Comme action de combat, attaqué tout véhicule adjacent pour 2 dés et ignoré les armures.

## e

**Eagle eye** - Aucune ligne de vue n'est requise pour une attaque d'arme de véhicule. La cible doit toujours être à portée. (*discarter après usage*)

**Exploding bumpers** - Jouez cette carte quand vous êtes impliqué dans un accrochage ou une collision. Contre attaqué l'autre véhicule avec 5 dés de dommage. Discarter toutes les cartes Rally perdues. (*discarter après usage*)

## f

**Free candy** - Bonus de score enfant: +1 dé pour scorer un piéton enfant.

**Fuzzy dice** - Relancez tout résultat issue d'un lancé de dés. Le nouveau résultat doit être accepté. (*discarter après usage*)

## g

**Grease monkey** - Vous pouvez encore faire des arrêts au stand après avoir reçu votre troisième jeton wipe out.

## h

**Hand grenade** - Attaquez un véhicule adjacent durant votre phase de combat et ignorez les blindages des véhicules. (*discarter après usage*)

**Hara-kiri bomb** - Kaboom!: Roulez 4 dés quand cet accessoire est discarté dans un wipe out. Chaque joueur et piéton adjacent prennent les touchés roulés. Les piétons sont tués avec 2 touchés ou plus et additioné à votre score final. Les cartes Rally de vos adversaires perdant sont ajoutées à votre main. Votre tour de jeu est quand même terminé et votre vitesse est réduite à 20 MPH.

## i

**Infrared windshield** - Immuniser contre les écrans de fumée: Peut tirer sur une cible protégée par un écran de fumée.

**Interceptor rockets** - Protection contre les missiles: À l'abri de toutes les attaques de missiles. (rocket launcher, cluster missile pack et seeker missile).

## j

**Jump jets** - Case saut: Vous pouvez vous déplacer à travers les cases occupées.

---

**Land mines** - Attaquez un véhicule derrière vous durant votre phase de combat et ignorez les blindages. *(discarter après usage)*

**Lead foot** - +20 MPH (1) et l'accélération de votre vitesse après avoir effacé est de 40 MPH (2).

**Loyal fan** - Cette carte peut être utilisée n'importe quand contre tout joueur qui score un piéton. Le piéton explose pour 3 dés de dommage. Discarté toutes les cartes Rally perdues. Le joueur qui score obtient toujours les points pour le piéton. *(discarter après usage)*

**Lucky** - Relancer tous les dés en dépensant 2 cartes Rally. Le nouveau résultat doit être accepté. (Chaque dé peut seulement être relancé une fois durant cette compétence).

---

## m

**Mercy** - Un adversaire doit lancer le double de touchés requis pour scorer un piéton. Jouez cette carte avant de lancer les dés. *(discarter après usage)*

**Mine sweeper - Protection contre les mines:** À l'abri de toutes les attaques de mine.

**Multi-mount - Échange d'arme:** Vous pouvez échanger votre accessoire d'arme de véhicule équipé (rouge) pour une autre arme avant d'attaquer. Ceci est une action gratuite.

---

## n

**Napalm ammo - Bonus de dommage feu:** +1 dé pour tout attaque d'arme de feu. (flame thrower et flame cannon).

**Navigator - Placement de tuile de route:** Si vous êtes le meneur et que vous placez une nouvelle tuile de route, prenez les 2 tuiles de route du dessus et choisissez-en une. Placez la tuile non sélectionnée en dessous de la pile de tuiles route.

**Nerves of steel** - +1 dé pour tous les crash check (minimum de 1)

**Nitrous oxide** - Augmenté l'accélération de +60 MPH (3). *(discarter après usage)*

---

## o

**Oil slick** - Ajouter 2 dés crash d'un crash check pour tout joueur qui se trouve sur l'une des 5 cases derrière vous. Cette carte peut être utilisée n'importe quand durant le jeu. *(discarter après usage)*

**Orbital death laser** - Attaquez tous les autres joueurs en jeu pour un dé de dommage. Ignorez les blindages des véhicules. *(discarter après usage)*

---

## p

**Para-poon - Harpon de parachute:** Ralentit la cible vers le bas de 20 MPH (1) pour chaque touché mais ne cause aucun dommage.

**Pass** - Vous pouvez vous déplacer à travers les cases occupées pendant tout votre tour. Vous devez faire tous les crash check et vous pouvez scorer les piétons le long du chemin. Vous ne pouvez pas terminer votre mouvement sur une case déjà occupée, non plus sur les débris ou le résultat d'un accident. Si cela se produit placez votre voiture sur la case inoccupée la plus proche à l'arrière ou sur le côté. *(discarter après usage)*

**Pit stop** - Piochez une carte de votre pile de cartes accessoire et faites un arrêt au stand. Cette carte est jouée au lieu de faire une attaque durant votre tour. *(discarter après usage)*

**Prescription drugs - Bonus de score adulte:** +1 dé pour scorer un piéton adulte.

**Psychopathic driver - Psycho-tueur:** Ajoutez un dé quand vous tuez un piéton mais soustrayez 2 dés quand vous attaquez avec le véhicule.

---

## r

**Ram plates - Protection contre les dommages de collision:** - 2 dommages pour toutes les collisions de véhicule et les accrochages.

**Range finder - Augmentation de la portée:** + 2 pour la portée de vos armes de véhicule.

**Razor launcher - Piétons scorés:** Les disques rasoir mortelles n'endommagent pas les autres véhicules, mais score les piétons sur 2 touchés ou plus.

**Resourceful** - Vous pouvez discarter des cartes Rally de votre main au début de votre tour et les échanger contre des nouvelles.

**Road hog** - Les cartes Rally perdues des dommages que vous infligez dans des collisions sont ajouté à votre main au lieu d'être discartées.

**Robo gunner - Extra attaque:** Vous pouvez jouer une carte Rally d'attaque et tirer avec votre arme de véhicule dans le même tour si une munition est discartée en extra.

**Roto-blades - Bonus de piéton:** +3 dés quand vous scorez un piéton si vous discartez 2 munitions.

## S

**Seeker missile - Feu indirecte:** Ne nécessite pas de ligne de vue vers une cible.

**Sharpshooter** - +1 dé pour toutes les attaques d'armes de véhicule.

**Smoke screen** - Jouez cette carte face visible devant vous au lieu d'attaquer durant votre tour. Vous ne pouvez pas être attaqué par un autre joueur jusqu'à ce que vous ne repartiez à votre prochain tour. (*discarter au début de votre prochain tour*)

**Sniper** - Attaquez le meneur (le joueur le plus en avant) avec 4 dés de dommage. Ignorer tout blindage. (*discarter après usage*)

**Speed demon** - Vous allez toujours passer avant vos adversaires si c'est la vitesse qui est utilisé pour déterminer qui joue en premier.

**Spoiler - Bonus de traitement:** -1 dé pour tous les crash check.

**Spokesmodel** - Au lieu d'attaquer, regardez la pile de cartes accessoire non installées d'un adversaire et prenez 2 cartes de votre choix, ou piochez 2 cartes accessoire de votre pile de cartes accessoire et effectuez quand même une attaque. (*discarter après usage*)

**Stereo system - Bonus de score ainé:** +1 dé pour scorer un piéton agé.

**Sunday driver** - Jeter une carte Rally de moins lorsque vous prenez ce procédé au lieu d'effectuer un crash check.

**Supercharger - Bonus d'accélération:** + 20 MPH (1) pour accélération.

**Sure shot** - Ajoutez 2 dés pour tout attaque d'arme de véhicule. (*discarter après usage*)

## T

**Targeting computer - Relancer les ratés:** Relancer une attaque d'arme de véhicule si aucun touché n'est obtenu.

**Thermite warheads - Bonus de dommage missile:** +1 dé pour tout attaque de missile. (rocket launcher, cluster missile pack et seeker missile).

**Tough as nails** - -1 dommage pour toutes les attaques et les accidents.

**Turret - 360 degrés de feu:** Tirer avec votre arme de véhicule dans toutes les directions (devant, derrière, à gauche et à droite).

## V

**Veteran driver - Extra carte Rally:** Piocher une carte Rally additionnelle au début de chaque tour.

## W

**Weapon link - Bonus de dommage d'arme:** Augmenter l'attaque d'arme de +1 dé en échange d'une munition supplémentaire.

**Windows nets - Immunisé contre les grenades:** Vous ne recevez aucun dommage pour les attaques de grenade à main.

## Y

**You miss !** - Ignorer 5 dommages pour une seule attaque. (*discarter après usage*)

## 4

**4-wheel drive - Protection contre l'huile:** À l'abri de toutes les nappes d'huile.

# Tableau de bord

### Phases tour de jeu

- 1- Piochez des cartes Rally
- 2- Ajustez la vitesse et déplacement
- 3- Attaque

### Ordre des phases

- 1- Position (de l'avant vers l'arrière)
- 2- Vitesse (du plus rapide au plus lent)
- 3- Résultat sur 3 dés

- 1ère place
- 2ème place
- 3ème place
- Score d'adulte
- Score d'enfant
- Score de vieillard
- Jeton shoot
- Wipe out

Accélération maximum: 20 Mph (1)  
Décélération maximum 40 Mph (2)  
+ 20 Mph (1) par carte Rally discartée

Changement de voie (dans un tour): +1 dé  
Pas pour les changements de voie sur une ligne droite  
Collision de véhicule: +1 dé  
Par 20 Mph (1) de différence de vitesse