



MATÉRIEL



20 pions Danger d'arène



1 tableau de commande de Chef d'équipe (recto verso)



12 cartes Tour de Tina



18 cartes Deutsche Qualität violettes

NOUVEAU CHEF D'ÉQUIPE

Utilisable avec **Faste & Furieux**.

Proud Mary vient prêter main-forte à Tina et ajouter un peu de piment dans la course à la ferraille ! Grâce à son tableau de commande recto verso, elle peut prendre la tête de votre équipe dans l'arène OU lors d'une course classique.

Si vous décidez d'utiliser Proud Mary sans *Le Cirque du Chaos*, placez son tableau de commande **face orange visible**. Vous aurez néanmoins besoin des pions Ferraille (ou d'un substitut) pour bénéficier des récompenses offertes par son pouvoir et son ordre spéciaux.

CARTES TOUR DE TINA

Utilisables avec **Le Cirque du Chaos**.

À l'étape 6 de la mise en place (cf. page 4 du livret), mélangez les cartes Tour de Tina de cette extension avec celles du *Cirque du Chaos* avant de constituer le paquet. Vous pouvez aussi choisir de n'utiliser que les cartes de ces *Butins malins* : à vous de voir !

Si vous jouez sans l'extension *Faste & Furieux*, retirez les cartes Lot de consolation et Qui va à la chasse... avant de mélanger et de constituer le paquet Tour de Tina pour cette partie.

CARTES DEUTSCHE QUALITÄT

Utilisables avec **Deutsche Qualität**.

Ces cartes remplacent les dés de déplacement de l'équipe automobile violette. Utilisez-les selon les mêmes règles qu'indiqué dans l'**Édition Maximum Chrome** (cf. page 22 du livret).



© 2024 Restoration Games, LLC. Tous droits réservés. Thunder Road Vendetta, Restoration Games, le logo Restoration Games, le slogan « Every Game Deserves Another Turn » et toutes les marques afférentes sont TM de Restoration Games, LLC, 12717 W Sunrise Blvd #244, Sunrise, FL 33323, USA. Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne. Fabriqué en Chine.

PIONS DANGER D'ARÈNE



Utilisables avec *Le Cirque du Chaos*.

Au début de la partie, placez des pions Danger d'arène sur n'importe quelles cases vides du plateau Arène. Vous pouvez les sélectionner au hasard ou choisir ceux qui composeront cette souricière, et les poser face cachée pour accroître le chaos ou face visible afin de récompenser les meilleurs pilotes. Si vous décidez d'utiliser ces pions, retirez la carte Surprise ! avant de mélanger et de constituer le paquet Tour de Tina pour cette partie.

Si un véhicule routier entre sur une case contenant un pion Danger, appliquez l'effet correspondant. Il existe deux types de dangers : à usage unique (défaussés après leur résolution) et tenaces (qui restent sur le plateau et deviennent des obstacles).

USAGE UNIQUE



Épave : placez une figurine d'épave sur la case. Posez le véhicule routier actif par-dessus cette épave et résolvez la collision.



Mine : le véhicule routier actif subit 1 dégât, résout l'effet du pion (le cas échéant) et perd tous ses déplacements restants.

TENACES



Route : cette case devient une route. Entrer sur ce terrain coûte 1 déplacement et peut permettre de gagner le bonus du dé de route.



Boue : cette case devient boueuse. Entrer sur ce terrain coûte 2 déplacements, sauf s'il ne vous en reste que 1 pour ce tour.

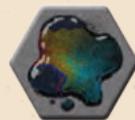


Désert vitrifié : cette case devient un désert vitrifié. Lorsqu'un véhicule routier entre sur ce terrain, il glisse immédiatement d'une case dans la direction qu'il empruntait ; cela ne lui coûte aucun déplacement.

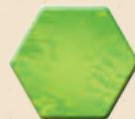


Flammes* : cette case devient enflammée. Lorsqu'un véhicule routier entre sur ce terrain, il s'embrase aussitôt. Placez un anneau FEU ! sur son tableau de bord. Avant de se déplacer, un véhicule embrasé doit lancer le dé de feu et appliquer le résultat correspondant pendant son étape 3 : Déplacement.

*Nécessite les anneaux FEU ! de *Carnage au Val du diable*.



Flaque d'essence : lancez le dé de direction et déplacez votre véhicule routier de 1 case dans la direction indiquée SANS changer son orientation sur le plateau. Cela ne coûte aucun déplacement ; le véhicule continue ensuite d'avancer s'il lui reste des déplacements. Cette case devient également une route.



Vase toxique : cette case devient de la vase toxique. Lorsqu'un véhicule routier entre sur ce terrain, il s'arrête immédiatement et perd tous ses déplacements restants.



Rampe : cette case devient une rampe multidirectionnelle. Contrairement aux rampes classiques, un véhicule routier peut entrer sur ce terrain depuis n'importe quelle case adjacente. Son propriétaire lance alors le dé de cascade et se déplace tout droit d'autant de cases que le résultat, en ignorant toutes celles au-dessus desquelles il passe pour arriver à destination. L'effet du terrain sur lequel il atterrit s'applique, après quoi il perd tous ses déplacements restants.