



THUNDER ROAD VENDETTA™

LE CIRQUE DU CHAOS



LIVRET DE RÈGLES

TR.V UN JEU AMUSANT ET BOURRÉ
D'ACTION POUR TOUTE LA FAMILLE
Extension testée et approuvée dès **10 ans**



EN AVANT POUR LA **Fiesta**

Le Cirque du Chaos est une extension pour **Thunder Road : Vendetta** qui renouvelle l'expérience de jeu. Foncez dans l'arène à bord de vos bolides pour y ramasser des sacs à surprises, de puissantes super armes et surtout : la précieuse ferraille. Une toute nouvelle équipe rejoint également la course avec son lot complet de véhicules, permettant ainsi à un 5^e joueur de relever cet incroyable défi automobile.

REMPORTER LA BATAILLE

Contrairement à l'**Édition Maximum Chrome**, vous devez survivre et détenir le plus de ferraille à la fin de la partie pour triompher du **Cirque du Chaos**. Il n'existe aucune ligne d'arrivée à franchir.

VOUS AVEZ ATTEINT LA CITÉ LIBRE ...
JUSTE À TEMPS POUR LE CIRQUE DU CHAOS.
TURBO TINA ORGANISE UN NOUVEAU
DERBY DE DÉMOLITION
POUR SON PUBLIC ADORÉ (ET ASSOIFFÉ DE SANG).
VOUS SIGNEZ SANS DOUTE
VOTRE ARRÊT DE MORT,
MAIS TANT PIS : IL VOUS FAUT CETTE
FERRAILLE ! ET QUITTE À CREVER, AUTANT QUE
CE SOIT DEVANT UNE FOULE DE FANS EN DÉLIRE.

... TIREZ VOTRE
RÉVÉRENCE AVEC PERTES
ET **FRACAS !**

MATÉRIEL



25+ pions Ferraille
(dont surplus)



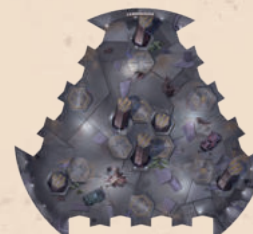
6 pions Super arme



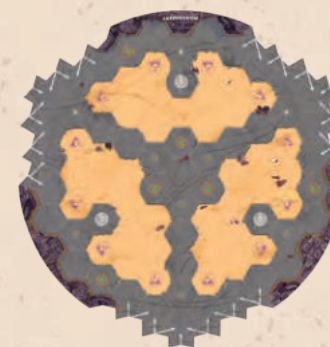
35 pions Sac à surprises



9 pions Pilier tueur



1 plateaux Fondations
(recto verso)



1 plateau Arène
(recto verso)



9 cartes Tour de Tina
(plus 2 vierges)



6 cartes Soyez témoins !



12 cartes Super arme



1 équipe complète : véhicules, dés, tableaux de bord et de commande



MISE EN PLACE

Appliquez la mise en place habituelle (cf. pages 4-5 du livret de *Maximum Chrome*) avec les changements suivants.

- 1 Décidez collectivement dans quelle arène vous souhaitez jouer (le *Carburarium* est plus facile, le *Rallye Mortel* plus violent). Posez le **plateau Fondations** au milieu de la table avec la face correspondante visible. Choisissez 3 tuiles *Parcours* parmi toutes celles disponibles et insérez-les comme indiqué ci-contre.
- 2 Posez le **plateau Arène** par-dessus celui des fondations, face choisie visible (il chevauchera une partie des tuiles *Parcours*).
- 3 Laissez tous les pions *Danger* dans la boîte *Maximum Chrome*. Mélangez uniquement les **pions Sac à surprises** face cachée puis, toujours sans les révéler, placez-les aléatoirement sur chaque case de danger des tuiles *Parcours* et chaque case du plateau *Arène*. (Si vous utilisez une tuile de départ, posez des pions sur toutes les cases de danger sans tenir compte du nombre de joueurs.) Remettez les sacs à surprises restants dans la boîte sans regarder leur recto.
- 4 Placez chaque **pion Pilier tueur** sur la case du plateau *Arène* qui correspond à sa lettre, face route visible.
- 5 Placez 1 **pion Super arme** sur chaque case de l'arène. Mélangez ensuite les **cartes Super arme** et posez ce paquet face cachée près du plateau.
- 6 Mélangez les **cartes Tour de Tina**, empilez-en 5 face cachée près du plateau *Arène* et remettez les autres dans la boîte sans regarder leur recto.
- 7 Créez une réserve de **pions Ferraille** à portée de main. (La ferraille est une ressource illimitée ; si la réserve s'épuise, utilisez un substitut.)
- 8 Chaque joueur récupère la **carte Soyez témoins !** de sa couleur.





7



8



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Appliquez les règles de *Maximum Chrome*, hormis lorsque le livret ou le matériel de cette extension indique le contraire. Chaque joueur effectue 3 tours par round comme d'habitude, puis Turbo Tina joue le sien (cf. page 9). La partie dure 6 rounds ou s'achève dès qu'un joueur est évincé (cf. page 9).

FERRAILLE

La monnaie de ce monde brutal est appelée **ferraille**, et vous devez en accumuler le plus possible pour remporter la victoire. Vous pouvez gagner les pions Ferraille de la réserve de plusieurs manières :

- ✖ lorsqu'un véhicule routier adverse subit un dégât pendant votre tour, gagnez 2 ferraille ;
- ✖ lorsqu'un véhicule routier adverse est éliminé pendant votre tour, gagnez 3 ferraille ;
- ✖ si l'un de vos véhicules routiers fonctionnels est sur une case de projecteur pendant le tour de Tina, celle-ci vous récompense avec de la ferraille (cf. page 9) ;
- ✖ certains sacs à surprises rapportent de la ferraille en fin de partie (cf. page 11) ;
- ✖ une fois par partie, pendant votre tour, vous pouvez jouer votre carte Soyez témoins ! pour gagner des bonus de ferraille chaque fois que vous tirez ou entrez en collision pendant ce tour (cf. ci-dessous).

Le montant de ferraille que détient chaque joueur est une information publique.

DÉGÂTS ET ÉLIMINATION

Pendant votre tour, vous gagnez **2 ferraille** chaque fois qu'un véhicule routier adverse reçoit un pion Dégât (face visible ou cachée), et **3 ferraille** si un tel véhicule est éliminé. Ces gains sont cumulatifs (par exemple, si une voiture adverse subit un dégât et est éliminée pendant votre tour, vous recevez un total de 5 ferraille). Peu importe ce qui cause les dégâts ou l'élimination : si un véhicule routier ADVERSE en est victime pendant VOTRE tour, vous gagnez la ferraille.

Ignorez ce gain si un véhicule routier devrait être endommagé mais ne subit pas le dégât (parce qu'il est déjà dysfonctionnel ou qu'un effet de jeu lui permet de l'éviter). Personne ne gagne de ferraille lorsqu'un véhicule routier est endommagé ou éliminé pendant le tour de Tina.

SOYEZ TÉMOINS !

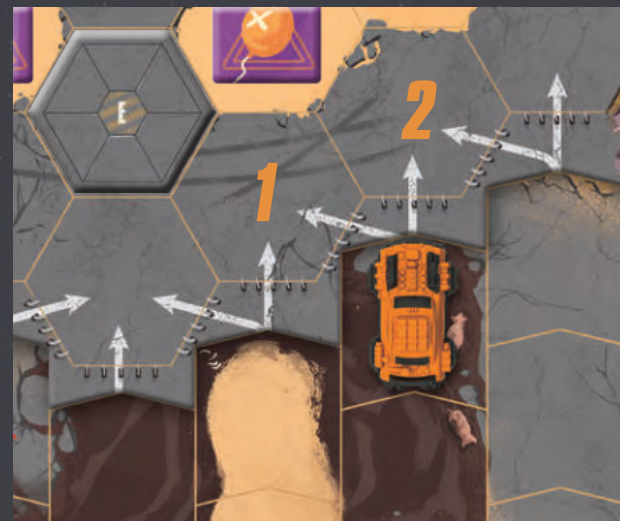
Chaque joueur commence la partie avec une carte Soyez témoins !. Une fois par partie, vous pouvez la jouer au début de votre tour pour gagner 1 ferraille chaque fois que vous tirez ou entrez en collision jusqu'à la fin de ce tour, quelle que soit l'issue du tir ou de la collision. Ce bonus s'ajoute à la ferraille gagnée grâce aux autres règles ci-dessus. À la fin de ce tour, remettez votre carte Soyez témoins ! dans la boîte.



ENTRER DANS L'ARÈNE

Chacune de vos voitures doit commencer la partie sur une tuile Parcours différente (si vous jouez avec les motos, cf. page 12). Pendant le premier round, vous ne pouvez activer que des véhicules routiers qui ne se sont pas encore déplacés.

Les flèches blanches en bordure du plateau Arène indiquent sur quelle(s) case(s) vous pouvez choisir de déplacer votre véhicule depuis la tuile Parcours adjacente. Pour tout ce qui concerne les tirs, les déplacements et les autres effets, les cases situées à chaque extrémité d'une flèche sont considérées comme adjacentes. Dans l'exemple ci-dessous, la voiture orange pourra entrer sur la case d'arène 1 ou 2 lors de son prochain déplacement.



EN ATTENDANT, FAISONS PROFIL BAS

Aucun véhicule (y compris les hélicoptères) ne peut tirer tant qu'il se trouve sur une tuile Parcours, MÊME APRÈS LA FIN DU PREMIER ROUND. Les tirs ne sont autorisés que DEPUIS le plateau Arène, et à condition que la cible soit dans votre arc avant (même si elle n'est pas encore entrée dans l'arène).

Cette restriction ne s'applique qu'aux tirs. Les véhicules routiers peuvent entrer en collision comme d'habitude sur les tuiles Parcours.

CONDUIRE DANS L'ARÈNE

Contrairement aux tuiles Parcours, les cases du plateau Arène sont organisées en trois zones « symétriques ». Appliquez les règles suivantes pour déplacer vos véhicules routiers dans l'arène.

- ✗ Comme d'habitude, **vous pouvez avancer sur l'une des trois cases situées dans votre arc avant**. La direction vers laquelle est tourné votre véhicule détermine son arc avant (cf. exemples ci-contre).
- ✗ L'orientation de votre véhicule routier peut changer pendant son déplacement. S'il avance vers une case d'arène qui n'est PAS située droit devant lui, faites pivoter sa figurine dans la direction vers laquelle il se déplace (dos à la case qu'il vient de quitter). Cette règle s'applique aussi lorsque vous entrez dans l'arène depuis une tuile Parcours.
- ✗ Ne changez PAS l'orientation d'un véhicule routier qui se déplace **involontairement** (par exemple à cause de dégâts ou d'une collision).
- ✗ Lorsqu'un véhicule routier **provoque une collision**, faites pivoter l'autre véhicule dans la même direction que lui (après avoir potentiellement changé l'orientation du véhicule responsable, selon qu'il s'est déplacé volontairement ou non).
- ✗ Si un véhicule devient **dysfonctionnel** sur une case d'arène, retournez sa figurine sur le toit sans changer son orientation. S'il est réparé par la suite, remettez-le sur ses roues, toujours dans la même direction.

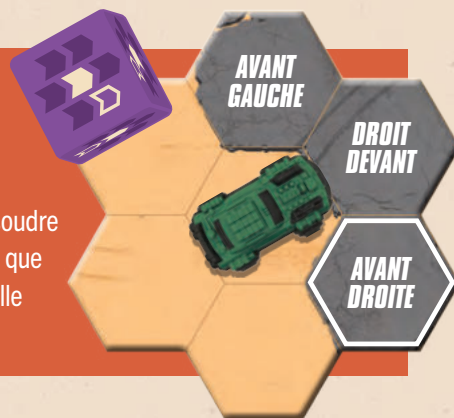
QUITTER L'ARÈNE

Vous ne pouvez PAS choisir de quitter l'arène avec un véhicule actif ; seul un déplacement INVOLONTAIRE (collision, dégâts...) peut le renvoyer sur une tuile Parcours. Lorsque cela se produit, faites pivoter sa figurine en direction de l'arène.

Si un véhicule routier quitte l'arène par un bord du plateau qui n'est PAS adjacent à une tuile Parcours, il est éliminé.

LE DÉ DE DIRECTION

La forme des cases du plateau Arène ne correspond pas aux chevrons sur le dé de direction. Lorsque vous lancez ce dé pour résoudre un effet sur une case d'arène, orientez-le afin que le chevron pointe dans la direction vers laquelle est tourné le véhicule affecté.



EXEMPLES DE DÉPLACEMENTS DANS L'ARÈNE

Sam assigne un dé de valeur 3 à sa voiture moyenne (orange) et doit la déplacer de 3 cases, en l'orientant toujours dos à la case qu'elle quitte. Voici certaines des possibilités qui s'offrent à elle.

- AVANT GAUCHE :** si elle emprunte le chemin de gauche et entre en collision avec la voiture bleue d'Ethan, elle commencera par faire pivoter cette dernière dans la même direction que la sienne avant de résoudre la collision.
- DROIT DEVANT :** Sam pourrait aussi avancer en ligne droite pour que la voiture verte de Tony soit dans son arc avant, à portée de tir.
- AVANT DROITE :** si elle part vers la droite pour rester sur la route, elle bénéficiera du bonus de +1 déplacement et pourra atteindre le sac à surprises.

SUPER ARMES



Vous gagnez une carte Super arme lorsque votre véhicule routier **TERMINE** son déplacement sur une case qui contient l'un de ces pions. Le bonus du dé de route, les collisions, les effets des dégâts, etc. comptent dans ce déplacement – y compris pendant le tour d'un autre joueur ou celui de Tina. Piochez la première carte du paquet Super arme et posez-la face visible au-dessus du tableau de bord de ce véhicule pour indiquer qu'il en est désormais équipé.

Le texte de la carte explique comment utiliser chaque super arme. Certaines d'entre elles empêchent le véhicule de tirer à l'étape 4, mais offrent un autre bénéfice en échange.

- ✗ Un véhicule routier ne peut s'équiper que d'une seule super arme.
- ✗ Si un véhicule routier termine son déplacement sur la case d'une super arme alors qu'il en possède déjà une, rien ne se passe. Un autre véhicule pourra venir récupérer cette arme plus tard.
- ✗ Une fois équipé d'une super arme, un véhicule ne peut plus s'en séparer – même s'il subit des dégâts, est victime d'une collision ou devient dysfonctionnel.
- ✗ Si un véhicule équipé d'une super arme est éliminé, retirez cette carte de la partie.

SACS À SURPRISES



Turbo Tina a éparpillé des butins dans toute l'arène. Vous gagnez un pion Sac à surprises lorsque votre véhicule routier **TERMINE** son déplacement sur sa case. Le bonus du dé de route, les collisions, les effets des dégâts, etc. comptent dans ce déplacement – y compris pendant le tour d'un autre joueur ou celui de Tina. Vous pouvez utiliser vos sacs à surprises avec n'importe lesquels de vos véhicules routiers, peu importe celui qui l'a ramassé. Vous pouvez regarder le recto du pion lorsque vous le gagnez, mais laissez-le ensuite face cachée devant vous jusqu'au moment de le dépenser.

L'effet de ces pions est détaillé page 11. Une fois que vous les avez gagnés, vous pouvez les utiliser selon les règles suivantes.

- ✗ Sauf mention contraire, vous ne pouvez dépenser un sac à surprises que **pendant votre tour**. Si vous en ramassez un pendant votre tour, il est utilisable immédiatement.
- ✗ Si l'effet d'un sac à surprises indique « votre véhicule routier », il s'agit du véhicule actif pendant le tour où vous utilisez ce pion.
- ✗ Vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de sacs à surprises pendant un même tour.
- ✗ Après avoir utilisé et résolu un sac à surprises, retirez-le de la partie.

PILIERS TUEURS

Ces obstacles géants jaillissent du sol de l'arène pour percuter les véhicules et générer encore plus de chaos. Chaque pilier tueur commence la partie sur sa face route, mais peut être retourné et devenir un terrain impraticable pendant le tour de Tina (cf. page 9) ou lorsque le sac à surprises Piliers instables est utilisé (cf. page 11).

Si un véhicule routier se trouve sur la case d'un pilier tueur lorsque celui-ci est retourné sur sa face impraticable, il est immédiatement éliminé.



Face route



Face impraticable



PROJECTEURS

Si le moindre de vos véhicules routiers fonctionnels se trouve sur une case de projecteur pendant le tour de Tina, cette dernière vous récompense avec le montant de ferraille indiqué sur sa carte (cf. ci-contre). Traverser des cases de projecteur n'a aucun effet, mais elles sont considérées comme des obstacles sur lesquels un hélicoptère ne peut pas se poser.



HÉLICOPTÈRES

Comme pour les véhicules routiers, l'arc avant d'un hélicoptère correspond aux 3 cases vers lesquelles il est tourné. Lorsque vous placez ou déplacez un hélicoptère dans l'arène, choisissez son orientation. Un hélicoptère ne peut pas entrer sur les cases qui contiennent un sac à surprises, une super arme, un projecteur ou un pilier tueur.



FIN DU ROUND : TOUR DE TINA

Turbo Tina effectue son tour à la fin de chaque round, après que les joueurs en ont accompli 3 chacun. Révélez la première carte du paquet Tour de Tina et résolvez ses effets dans l'ordre ci-dessous.

- 1 PROJECTEUR :** chaque joueur dont au moins 1 véhicule routier fonctionnel se trouve sur une case de projecteur gagne autant de ferraille qu'indiqué sur cette carte. (Vous ne gagnez cette récompense qu'une fois, même si plusieurs de vos véhicules occupent ces cases.)
- 2 PILIERS TUEURS :** retournez chaque pion Pilier tueur indiqué sur cette carte vers sa face impraticable, et éliminez immédiatement tout véhicule routier qui se trouve sur la même case. Retournez tous les autres piliers tueurs face route visible.
- 3 DÉCRET :** lisez le décret de Tina puis posez cette carte face visible à côté de son paquet, en recouvrant la précédente (le cas échéant). Ce nouveau décret reste en vigueur jusqu'à la fin du prochain round et s'applique à tous les joueurs. **NUL NE SAURAIT CONTREDIRE TINA ! SON DÉCRET L'EMPORTE SUR TOUS LES AUTRES EFFETS ET RÈGLES DU JEU.**

VICTOIRE

Il existe deux manières de réchapper au **Cirque du Chaos** :

- ✗ dès qu'un joueur est évincé, la partie se termine à la fin du round en cours (après le tour de Tina).
- ✗ si le paquet de Tina est vide lorsqu'elle doit effectuer son tour (à la fin du 6^e round), la partie s'achève immédiatement.

À la fin de la partie, chaque joueur qui possède au moins 1 véhicule routier fonctionnel compte sa ferraille (sans oublier celle que rapporte le sac à surprises Silencieux en or). Tout compétiteur évincé peut s'en abstenir, n'ayant plus aucune chance de gagner.

LE JOUEUR QUI DÉTIENT LE PLUS DE FERRAILLE REMPORTE LA PARTIE !

ÉGALITÉS

En cas d'égalité, le joueur concerné avec le plus de véhicules opérationnels l'emporte. Si l'égalité persiste, celui qui possède le plus de super armes est le vainqueur. S'ils ne sont toujours pas départagés, le joueur auquel il reste le plus de sacs à surprises inutilisés a gagné.

Bon, soyons clairs : il ne peut pas y avoir d'égalités dans **Thunder Road : Vendetta** ! Si aucune des solutions ci-dessus ne fonctionne, les joueurs concernés lancent leurs dés de déplacement : celui qui obtient le total le plus élevé l'emporte. Continuez de relancer jusqu'à ce qu'aucune égalité ne subsiste. Les autres concurrents doivent assister à cet affrontement de dés et encourager (ou railler) l'un des joueurs en lice.

CLARIFICATIONS

SUPER ARMES



AMPLIFICATEUR* : résolvez intégralement l'effet du dégât, y compris s'il provoque une collision. Ensuite, si votre cible n'est pas éliminée, appliquez-le immédiatement une deuxième fois. Si cet effet implique d'utiliser des dés (comme Tonneau ou Embardée), relancez-les avant de résoudre la seconde itération.



CANON AUTOMATIQUE : pendant son étape de déplacement (y compris avant ou après avoir avancé), ce véhicule routier peut tirer UNE FOIS sur une cible. Résolvez le dégât, puis le véhicule actif continue d'avancer s'il lui reste des déplacements. Il peut de nouveau tirer à l'étape 4 (si possible) et gagne de la ferraille pour chaque dégât qu'il inflige lors de ces deux tirs.



MITRAILLEUSE SOURIANTE* : si ses deux emplacements de dégât sont libres, la cible y place d'abord 1 pion face cachée avant de subir le second dégât comme d'habitude, en résolvant son effet (le cas échéant). Gagnez de la ferraille pour chaque dégât que vous lui infligez ainsi. Si un seul de ses emplacements est disponible, la cible ne subit que 1 dégât comme d'habitude.



MISSILES À SOUS-MUNITIONS : lorsque ce véhicule tire et touche sa cible, infligez d'abord 1 pion Dégât (standard ou mineur) face cachée à chaque véhicule routier adverse adjacent à elle. La cible subit ensuite 1 dégât comme d'habitude, en résolvant son effet (le cas échéant). Gagnez de la ferraille pour chaque dégât qu'il inflige ainsi à sa cible d'origine et aux véhicules adjacents.



ÉNERGISANT : résolvez entièrement l'effet du pion Dégât infligé à la cible. Si votre véhicule est encore fonctionnel, relancez ensuite le dé de déplacement que vous lui avez assigné à l'étape 1 et effectuez un autre tour avec le nouveau résultat. Vous pouvez réitérer cet effet tant que vous continuez de tirer et de toucher votre ou vos cible(s) avec ce véhicule.



BROCHETTE LASER : vous pouvez choisir n'importe quelle cible en ligne droite dans votre arc avant, pas forcément la première en vue. Elle peut être placée derrière un ou plusieurs autre(s) véhicule(s) routier(s), et même se trouver encore sur une tuile Parcours.



LE DÉFONCEUR : ce véhicule routier ne peut pas tirer. Lorsqu'il devrait le faire, vous pouvez utiliser Le Défonceur à la place. Dans ce cas, lancez le dé de cascade et déplacez-vous directement d'autant de cases en ligne droite dans n'importe quelle direction, en ignorant toutes les cases intermédiaires. Si vous atterrissez sur une case inoccupée, infligez 1 dégât face cachée à chaque véhicule routier adjacent et gagnez de la ferraille pour chacun de ces dégâts. Si votre case d'arrivée contient un autre véhicule routier, résolvez la collision comme d'habitude.



DYNAMO PROPULSIVE : ce véhicule routier ne peut pas tirer. Lorsqu'il est impliqué dans une collision pendant son propre tour, c'est toujours l'autre véhicule qui est déplacé (même si une moto équipée de cette arme percute une voiture). Lancez uniquement le dé de direction, qui peut être relancé comme d'habitude par le propriétaire du plus gros véhicule. Après avoir résolu la collision, le véhicule déplacé subit 1 dégât face cachée. Cette super arme n'a aucun effet sur les collisions qui impliquent ce véhicule routier en dehors de son tour ; résolvez-les normalement.

*Ces armes n'ont aucun effet si la cible est une moto.

SACS À SURPRISES



VIRAGE ILLICITE : jouez ce pion avant de vous déplacer. Pendant ce tour, votre véhicule routier peut changer de direction n'importe quel nombre de fois et traverser les cases occupées sans provoquer de collision.



CANON DOUBLE : jouez ce pion avant de vous déplacer pour tirer immédiatement sur une cible. (Vous pouvez effectuer un autre tir à l'étape 4 de votre tour, comme d'habitude.)



VITESSE GRAND V : jouez ce pion après vous être déplacé, même lors d'une mise en roue libre. Réglez son effet après tous ceux qui se produisent à la fin de votre étape de déplacement (comme les collisions, le ramassage d'un pion Super arme ou Sac à surprises, etc.). Vous devez avancer de 3 cases supplémentaires, pas moins.



PILERS INSTABLES : jouez ce pion à n'importe quel moment de votre tour. Choisissez un pilier tueur et retournez-le face route visible, puis retournez-en un autre face impraticable visible. Vous pouvez jouer ce pion pendant l'application d'un autre effet, comme une collision ou la résolution d'un dégât.



MÉGA RÉPARATION : jouez ce pion au début de votre tour, avant d'assigner vos dés, pour retirer 1 pion Dégât de chacun de vos véhicules routiers. Vous pouvez utiliser cet effet pour réparer un véhicule et l'activer pendant ce tour. Si tous vos véhicules routiers sont éliminés ou dysfonctionnels, vous êtes évincé de la partie et ne pouvez pas jouer ce pion.



PRÉCISION : jouez ce pion avant qu'un dé spécial ne soit lancé pendant votre tour. À la place, réglez ce dé sur la face de votre choix ; il ne peut plus être relancé jusqu'à la fin de cette action.

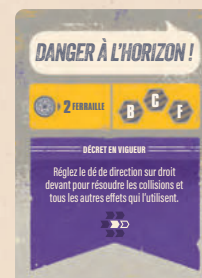


SILENCIEUX EN OR : ce sac à surprises vous rapporte 2 ferraille à la fin de la partie. Il n'a aucun effet en cours de jeu.

TOUR DE TINA



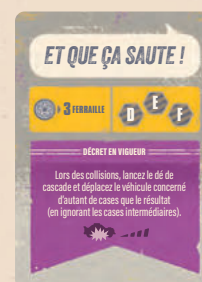
GARE À L'IMPACT !
Aucun dé ne peut être relancé lors des collisions. Les effets qui déterminent sans lancer de dé quel véhicule est déplacé ou dans quelle direction (comme la Dynamo propulsive) s'appliquent normalement.



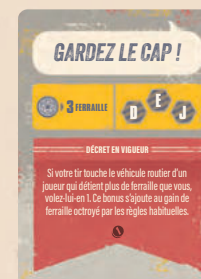
DANGER À L'HORIZON !
Lorsque ce décret est révélé, réglez le dé de direction sur droit devant. Utilisez ce résultat pour résoudre tous les effets qui impliquent ce dé jusqu'à la fin de ce round.



L'ANARCHIE, C'EST LA VIE !
Pendant son étape de tir, après la résolution de tout dégât infligé par son premier tir, un véhicule routier peut effectuer un second tir s'il lui reste une cible éligible (la même ou une autre). Il gagne de la ferraille pour chaque dégât ainsi infligé.



ET QUE ÇA SAUTE !
Pendant la résolution d'une collision, lancez également le dé de cascade et déplacez le véhicule concerné d'autant de cases que le résultat dans la direction prévue, en ignorant toutes les cases intermédiaires. Si le propriétaire du plus gros véhicule souhaite effectuer une relance, celle-ci s'applique aux trois dés.



GARDEZ LE CAP !
Si vous tirez et touchez une cible dont le propriétaire possède plus de ferraille que vous, prenez-en 1 dans sa réserve personnelle et ajoutez-la à la vôtre. Gagnez ensuite 2 ferraille pour le dégât infligé.



TOUS LES MOYENS SONT BONS !
Ignorez les résultats de dés requis pour activer les ordres du tableau de commande : chaque dé peut être de n'importe quelle valeur. Concernant Nitro, utilisez la valeur réelle du dé assigné, même si elle est supérieure à la limite habituelle.



UTILISER D'AUTRES EXTENSIONS

Vous pouvez combiner la plupart du matériel des autres extensions avec *Le Cirque du Chaos*. Si l'un des décrets de Tina contredit un effet, ignorez ce dernier : Tina a toujours raison. Les clarifications spécifiques à chaque extension sont indiquées ci-dessous.

LE MAX TITAN ET LES 5 BÉCANES

- ▶ Si vous jouez avec les Cinq Bécanes, les trois premières que vous activez doivent entrer en jeu sur chacune des tuiles Parcours (une moto par tuile), et les deux dernières sur deux tuiles différentes l'une de l'autre.
- ▶ Dans l'arène, les motos peuvent utiliser les cartes Super arme et Amélioration, ainsi que les Chefs d'équipe ; considérez que le mot « voiture » sur ces éléments s'applique aussi aux motos, sauf lorsqu'un effet contredit leurs règles spéciales.
- ▶ Le Max Titan ? Hors de question. Tina a été parfaitement claire : il ne mettra pas une roue dans l'arène, et il sait très bien pourquoi.

CARNAGE AU VAL DU DIABLE

- ▶ Vous pouvez utiliser les tuiles Parcours de cette extension pour entrer dans l'arène. À l'exception des pions Danger (qui ne sont pas utilisés avec *Le Cirque du Chaos*), le reste du matériel fonctionne comme d'habitude : effets de feu, types de terrains, etc.
- ▶ Les cartes Airbag défectueux et Alternateur HS n'ont aucun effet avec *Le Cirque du Chaos* ; retirez-les de la partie avant de mélanger le paquet. Les autres cartes Effet continu fonctionnent comme d'habitude.

FASTE & FURIEUX

- ▶ Vous pouvez utiliser tous les Chefs d'équipe de cette extension. Concernant le pouvoir spécial de Manuel et de Madame Boudreaux, considérez les sacs à surprises comme des pions Danger.
- ▶ La carte Chenilles de tank n'a aucun effet avec *Le Cirque du Chaos* ; retirez-la de la partie avant de mélanger le paquet. Les autres améliorations fonctionnent comme d'habitude, même si certaines seront plus ou moins utiles que lors d'une course classique. Un véhicule équipé d'une amélioration peut aussi détenir une super arme.

EXTRA APPRO

- ▶ Module Air-sol avancé : retirez les cartes Paquet surprise, Vol en rase-mottes, Tir vicieux et Mission de reconnaissance de la partie avant de mélanger le paquet.
- ▶ Module Ordre bonus : retirez les cartes Traction avant et Système de navigation de la partie avant de mélanger le paquet.
- ▶ Module Un coup : retirez la carte Écho radar de la partie avant de mélanger le paquet.
- ▶ Les modules Prime et Situation routière ne fonctionnent pas avec *Le Cirque du Chaos*.

CRÉDITS

CONCEPTION

AUTEUR D'ORIGINE :
JIM KEIFER

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL :
JUSTIN D. JACOBSON,
ROB DAVIAU, BRIAN NEFF,
NOAH COHEN

GRAPHISME

ILLUSTRATIONS :
MARIE BERGERON

ILLUSTRATIONS ADDITIONNELLES :
GARRETT W. KAIDA

DIRECTION ARTISTIQUE, CONCEPTION GRAPHIQUE :
JASON TAYLOR

CONCEPTION GRAPHIQUE,
CHARGÉE DE PRODUCTION :
LINDSAY DAVIAU

CONCEPTION GRAPHIQUE ADDITIONNELLE :
IAN REED

CROQUIS PRÉPARATOIRES :
BRIAN PATTERSON

RÉVISION DES RÈGLES
JEFF FRASER

CONSULTATION CULTURELLE

JADE ROGERS

MARKETING
SUZANNE SHELDON

ÉDITION FRANÇAISE PAR LUCKY DUCK GAMES

TRADUCTION ET RESPONSABILITÉ ÉDITORIALE :
ELODIE NELOW

RELECTURE :
ELRIC ROZET

MAQUETTE :
SANDRA TESSIERES
(GOOD HEIDI)

DISTRIBUTION :
DAVY SPYCHALA

MARKETING ET ÉVÉNEMENTIEL :
GUILLAUME POUEYS,
THÉO VITTE

© 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.

