

GANG RUSH

Breakout



1950, la Mafia est toute puissante et règne sur le pays. Les joueurs incarnent des hommes de main chargés de ramener au parrain local de la mafia le fruit de leurs braquages de l'autre côté de la frontière. Au volant de voitures boostées, ils vont devoir jouer des coudes, de la gâchette et d'un bon coup de volant pour lui rapporter le plus gros pactole et devenir ainsi son bras droit. Chacun peut évidemment conseiller, menacer, influencer les autres joueurs dans leurs choix. Ici, c'est légal !

APERÇU ET BUT DU JEU

C'est une course en ligne. À chaque tour de jeu, vous jetterez des dés pour prendre de la vitesse, changer de ligne, pousser, tirer, maintenir en état votre véhicule. Vous poserez des embûches sur la route pour ralentir vos adversaires. Vous ramasserez des dollars, vous en gagnerez, vous en dépenserez et vous en perdrez. Le vainqueur de la partie ne sera pas forcément celui qui gagnera la course, mais celui qui ramènera au parrain la plus grosse somme d'argent... à condition toutefois de ne pas finir dernier !



72321 R 10-5-47
GEORGE "GOLDIE" WORKING

GANGRUSH - BREAKOUT



TREMPAINS, CONTENEURS,
BARRIÈRES ET TUILES EMBÛCHES



TUILES BONUS

BILLETS

DÉS

TABLEAU DE BORD

GANGRUSH POLICE. DEPT MATÉRIEL

- 2 éléments de route, 4 piles basses, 2 piles hautes, 1 traverse supérieure et 4 renforts constituant le pont
- 5 voitures d'époque
- 5 tableaux de bord
- 100 billets :
60 x \$ 100, 5 x \$ 500, 10 x \$ 1 000,
20 x - \$ 100 et 5 x - \$ 500
- 60 tuiles :
30 « embûches » et 30 « bonus »
- 5 tremplins à monter
- 10 conteneurs à monter
- 12 Barrières à monter
- 5 dés de course

MISE EN PLACE

- Assembler le pont

Mélanger séparément les tuiles et empiler :

- les **embûches**, face cachée, à droite du pont. Révéler les 5 premières sur une ligne.



CONSEIL POUR VOS 1^{RES} PARTIES

- À 3 ou 4 joueurs, révélez autant d'embûches que de joueurs
- N'ouvrez pas le magasin (jetons bonus) avant d'avoir bien compris la mécanique du jeu

- les **bonus**, face cachée, à gauche du pont. Révéler les 5 premiers sur une ligne. C'est le **magasin** : agencez-le de manière à ce que les **bonus dorés** soient les plus proches de la pioche (bonus permanents), puis les bonus **bleus** (bonus temporaires), les **métallisés** (bonus instantanés), et enfin les **gris** (malus).



- Le plus jeune joueur choisit sa voiture préférée, et sa place sur l'une des 5 cases situées **derrière la ligne de départ**. Il récupère la somme d'argent inscrite dessus. Il place également devant lui le tableau de bord associé à sa voiture, ainsi qu'un tremplin. Par ordre d'âge, les autres joueurs font de même, en finissant par le joueur le plus expérimenté.



JETONS EMBÛCHES



JETONS BONUS

ATTENTION

Être en tête de la course n'est pas vraiment un avantage, car c'est être la cible des adversaires qui vont certainement vous tirer dessus, vous tamponner, et par la même occasion vous faire perdre beaucoup d'argent !

- Tous les joueurs règlent leur **tableau de bord** :
> Placer l'aiguille sur le 0 (c'est la vitesse du véhicule)
> Faire pivoter le plateau inférieur de manière à ce que tous les voyants soient au vert (ce sont les points de carrosserie)

**LE JEU EST EN PLACE :
LA PARTIE PEUT COMMENCER !**



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début de chaque tour, on détermine l'ordre de jeu selon la position des voitures. La voiture la plus avancée sur le pont avancera en premier, et ainsi de suite jusqu'à la dernière. En cas d'égalité, c'est la plus rapide (au compteur) qui est considérée « en tête », puis celle qui est la plus à gauche sur la route en cas de nouvelle égalité.

Un tour de jeu se déroule en 2 étapes :

1. Pose des embûches
2. Déplacement des voitures

LES EMBÛCHES

À chaque tour de jeu, 5 nouvelles embûches sont révélées. La pose des embûches se déroule dans le sens inverse de l'ordre du tour : c'est le joueur en dernière position qui prend celle de son choix parmi les 5 proposées, et la place où il veut sur le pont, au-delà de la ligne de départ, selon les règles de pose des embûches (cf. encadré). Puis, l'avant-dernier fait de même, et ainsi de suite jusqu'au joueur en 1^{re} position.

RÈGLES DE POSE DES EMBÛCHES

- Une embûche doit être posée sur une case vierge
- Interdiction de mettre 2 embûches de même type sur 2 cases adjacentes

S'il y a plus d'embûches que de joueurs, on recommence par le dernier jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'embûches disponibles.

DÉPLACEMENT DES VOITURES

Quand les 5 embûches ont été posées, l'ordre du tour reprend son cours normal : chacun son tour, chaque joueur va lancer ses dés, déplacer sa voiture, puis passer la main au joueur suivant.

1. Lancer de dés

Le joueur actif effectue son lancer de dés, qu'il peut ajuster selon les règles de lancer (cf. encadré). Quand un résultat le satisfait, ou au terme des 2 relances, le joueur applique les effets des dés.

RÈGLES DE LANÇER

- Chaque joueur lance les 5 dés :
- Tout dé lancé peut être mis de côté
 - Tout dé non gardé est relancé
 - 2 relances maximum

L'aiguille indique la vitesse du véhicule

Le picto rappelle la capacité spéciale de la voiture cf Page 11



La molette inférieure indique l'état de la carrosserie. Chaque point de carrosserie perdu = \$ 100 perdus.

Nombre de volants gratuits en fonction de la vitesse du véhicule.

Dans un premier temps, il règle son tableau de bord :

- Ajuster sa carrosserie (perte et restauration des points)



Une face **Réparation** sert à remettre en état votre véhicule d'un point de carrosserie.



Une face **Casse** signifie la perte d'un point de carrosserie et de \$ 100, qui sont à déposer sous votre véhicule.

1 face **Réparation** annule automatiquement 1 face **Casse**, et inversement

- Ajuster sa vitesse en ne gardant que le nombre de dés « Compteur » que l'on désire. Les autres dés seront utilisés dans la phase 2.



Une face **Compteur** est utilisée pour déplacer l'aiguille du tableau de bord, permettant d'accélérer ou de ralentir de 10 miles par heure (mph)

2. Déplacement des voitures

Qu'il avance tout droit ou qu'il change de ligne, le joueur avance sa voiture du nombre exact de cases qu'indique son tableau de bord.

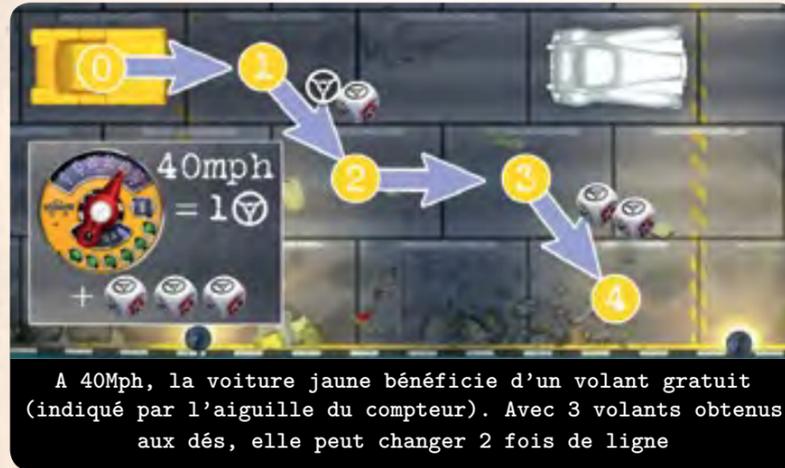
10 mph = 1 case = 1 point de mouvement

Au cours de son mouvement, et en fonction de son jet de dés, plusieurs actions s'offrent à lui.

- **Changer de ligne** s'il a assez de volants disponibles.



2 **volants** sont nécessaires à un véhicule pour changer d'une ligne. Avec assez de volants, on peut se décaler plusieurs fois.



- **Tirer** sur un autre véhicule, sur une barrière ou sur des policiers.



Les **shoots** s'effectuent en ligne droite, devant soi, leur portée est illimitée. Les tirs peuvent être répartis.

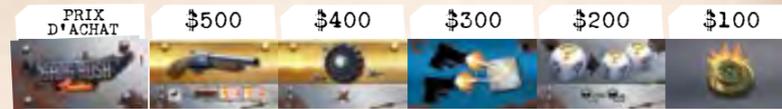
Tout véhicule touché perd 1 **point de carrosserie** et laisse tomber \$ 100 sur place.

Un tir peut détruire une barrière. Un tir oblige des policiers à se déplacer sur une case latérale adjacente libre choisie par le tireur.

IMPORTANT

Les dés non utilisés par un joueur sont revendus à la banque, à la fin de son tour, au taux de change 1 DÉ = \$ 100

MAGASIN



- **Acheter** une tuile bonus, et bénéficier immédiatement de ses effets ou la garder en réserve.

L'achat d'un bonus provoque le tirage d'un nouveau bonus qui prend la valeur de \$ 500. Tous les suivants sont décalés d'un cran (ce qui baisse donc leur prix initial selon le barème ci-dessous), quelle que soit leur couleur. **Les achats sont limités à 1 par tour et par joueur.**

Si aucun bonus n'a été acheté après un tour de jeu complet, défausser le premier à \$ 100 (comme s'il avait été acheté) afin de renouveler le magasin.

- **Ramasser de l'argent** : pour diverses raisons (tirs, collisions, effets de la route...), les véhicules vont perdre de l'argent qui va se retrouver sur la route. En se rendant sur une case garnie de billets, tout véhicule peut le ramasser.

ATTENTION

Vous ne pourrez jamais ramasser l'argent que vous avez fait tomber sous vos propres roues au début de votre tour !

Le joueur dont la voiture est en 2e position procède de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier ait joué.

Le premier tour de jeu est terminé !

Les voitures sont lancées, on ne remet pas les compteurs à 0. L'ordre des joueurs va très certainement changer au fil de la course en fonction de leur position, mais la mécanique du jeu reste la même jusqu'à la fin de la partie.

ÉVÈNEMENTS DE JEU

Embûches s'entassant sur leur route, adversaires agressifs : cet environnement hostile va pousser les pilotes à réagir promptement. Voici les diverses situations embarrassantes dont-ils vont devoir se dépêtrer.

FAILLITE

Des circonstances peuvent amener un joueur à ne plus avoir d'argent. S'il a besoin de se sortir d'un mauvais pas (par exemple utiliser une grue pour être sorti de la rivière), ou d'un achat quelconque, il contracte des **dettes**, d'où la présence d'argent « négatif » à la banque.

La consolation d'un joueur désargenté est qu'il ne peut pas perdre l'argent qu'il n'a pas dans le coffre. Aussi, si une face « Casse », un élément de route ou un tir adverse devait lui nuire, **il ne perdrait que des points de carrosserie.**

En revanche, il est bien connu que les truands ont du mal à rembourser leur dû ! Si, au cours de la partie, un joueur endetté regagne de l'argent, cela ne lui permet pas d'effacer sa dette pour autant. **Il conserve les billets « négatifs »**, qui seront décomptés de son butin au moment de déterminer le vainqueur.

COLLISION

Un véhicule qui veut aller sur une case déjà occupée par un autre véhicule provoque une collision. Celle-ci se décompose comme suit :

- La voiture a utilisé un point de mouvement pour tamponner l'autre véhicule mais reste sur place.

- Les 2 voitures ont perdu chacune 1 **point de carrosserie** et laissent tomber \$ 100 sur place lors du choc (fig. 3).



1. La voiture jaune a une vitesse de 20 mph (2 cases) à son tableau de bord



2. Elle franchit la première case, mais la seconde est occupée

- La voiture percutée est déplacée d'une case (dans le sens de la poussée), créant ainsi un espace vide entre les deux (fig. 4).



3. Avec son 2nd point de mouvement, la voiture jaune tamponne la blanche.



4. La voiture blanche est projeté d'1 case vers l'avant. La jaune a utilisé ses 2 pts.

Dans un cas de percussion latérale, la voiture utilise en plus 2 volants, comme si elle voulait tourner, mais reste sur place (fig. 5 et 6).



5. Pour éviter le conteneur, la voiture jaune utilise 1 pt de mouvement + 2 volants...



6. ...en tamponnant la voiture blanche, qui est projetée sur le côté !

LE CONTENEUR

Il y a une grosse différence entre se prendre un conteneur de face, et se faire « serrer » contre l'un d'eux :

- De face, la vitesse de tous les véhicules concernés est réduite à 0, tous perdent autant de points de carrosserie que la vitesse de celui qui provoque le carambolage.

- De côté, votre carrosserie encaisse seulement un dégât supplémentaire. C'est la même chose avec une pile de pont.

- Dans les deux cas, vous perdez autant d'argent que de points de carrosserie perdus.

CONSEIL

Évitez de percuter un véhicule à l'arrêt ou à contre-sens. Les dégâts pour les 2 véhicules (carrosserie et \$) équivalent au cumul des 2 vitesses, lesquelles sont ensuite réduites à 0 mph. Le véhicule le plus lent des deux est repoussé d'une case.

Tout véhicule percuté se retrouvera dans une situation plus ou moins gênante, en fonction de ce qu'il y a sur la case sur laquelle il est poussé :

- Si la case est vide, il s'y rend sans conséquence supplémentaire.

- Si, par chance, il y a de l'argent, il le ramasse.

- S'il y a un obstacle tel que barrières, clous, ou limitation de vitesse, il en subit les conséquences. S'il y a un policier, il le déplace latéralement.

- S'il y a un véhicule, il le repousse d'une case. Si cette dernière est également occupée, le véhicule qui s'y trouve est également repoussé. Tout véhicule pris en « sandwich » perd 2 points de carrosserie, et \$ 200 sur place (attention : s'il ne lui reste qu'un point de carrosserie, il ne perd que \$ 100).



- Conteneur ou pile de pont : cf. encadré page 7.

- Dans la rivière. (Cf. règle suivante : véhicule à l'arrêt)

VÉHICULE À L'ARRÊT OU À CONTRESENS

Dans certaines situations, un véhicule peut se retrouver à l'arrêt ou à contre-sens. Rien n'est perdu !

- **Quand la carrosserie d'un véhicule est réduite à 0** (pendant ou hors de son tour), ce dernier part en tête-à-queue. Placer la voiture dans le sens inverse de la course. Sa vitesse est aussitôt mise à 0 mph (son mouvement est terminé si cet événement arrive pendant son tour). A son prochain tour, il devra effectuer un demi-tour pour repartir. **Ce demi-tour nécessite 3 volants** mais aucun point de mouvement. Tant qu'il n'a pas été réparé, le véhicule ne peut plus perdre de points de carrosserie, donc de billets.

- **Le véhicule est stoppé net (vitesse = 0)** suite à une collision avec un élément inamovible. Le véhicule n'est pas mis en tête-à-queue, même s'il perd ainsi son dernier point de carrosserie.

- **Le véhicule est poussé dans la rivière.** Sa vitesse tombe aussitôt à 0 mph. Le joueur doit déboursier \$ 500 pour se payer les services d'une grue qui le remet en piste à la fin du tour, à l'endroit où il est sorti, ou sur une case adjacente de son choix si cette dernière est occupée.

- **Le pilote désire réparer son véhicule.** Il utilise autant de faces Compteur que nécessaire pour mettre son véhicule à 0.

- **Le pilote veut faire demi-tour :** avec 3 volants, il peut effectuer un arrêt au frein à main au terme de son mouvement. Il met alors aussitôt sa voiture dans le sens contraire de la marche, et sa vitesse à 0 mph. Un tir peut être utilisé après cette manœuvre si le joueur souhaite régler quelques comptes avec ses poursuivants.

MANŒUVRE SPÉCIALE



Demi-tour / Arrêt au frein à main

AVANT DE REDÉMARRER, TOUT VÉHICULE À L'ARRÊT PEUT RESTAURER L'INTÉGRALITÉ DE SES POINTS DE CARROSSERIE POUR SEULEMENT \$ 200

UTILISATION DU TREMPLIN

(JOUEURS EXPÉRIMENTÉS)

Bloqué, ou promis à une place de 2nd couteau, vous pourrez utiliser un subterfuge non négligeable : le tremplin.

- Chaque joueur commence la partie avec un tremplin qu'il pourra utiliser quand il le souhaite. Un tremplin non utilisé pourra être revendu à la fin de la course contre \$300.

- Le tremplin doit être joué au début du tour, **avant** le lancer des dés.

- Il doit être posé sur **une case sans embûche** (les billets ne sont pas des embûches, et seront posés dessus le cas échéant). Il reste en place jusqu'à la fin du jeu, et est utilisable par tous.

- Il doit être abordé **de front**. De côté ou par derrière, il est considéré comme une triple barrière.

- La voiture qui l'emprunte effectue **son trajet en l'air**, de manière rectiligne, et atterrit sur la dernière case **correspondant à son mouvement** (l'avant-dernière, si le saut est raté : voir ci-après).

- **Lancer un dé**, pour évaluer les conséquences de l'atterrissage.



- Si la case où atterrit la voiture est occupée par une embûche, cette dernière affecte la voiture normalement. En revanche, **si cette case est occupée** par une voiture ou un conteneur, la voiture qui a pris le tremplin effectue un rebond, et choisit une des 3 cases situées devant lui, sans autre véhicule ni conteneur, pour atterrir avec les effets suivants :

- Le véhicule cascadeur « sème » 1 point de carrosserie et \$ 100 à chaque nouvel impact, à l'endroit où il rebondit, sans nouveau jet de dé.

- Chaque rebond sur un autre véhicule abîme ce dernier et lui fait perdre \$ 100 (mais il compense en récupérant le billet de \$ 100 tombé de la voiture qui le percute), et un point de carrosserie.

- Si plusieurs véhicules / conteneurs occupent les 3 cases devant, le véhicule du cascadeur rebondit prioritairement sur l'un des concurrents de son choix, jusqu'à la première case sans véhicule ni conteneur disponible.

- Un rebond sur un véhicule entraîne une chute dans la rivière, même par-dessus une pile basse, si c'est la seule option disponible.

FIN DE COURSE ET CONDITION DE VICTOIRE

Préambule : le parrain n'aime pas les paniers percés, même rapides, mais il déteste encore plus les mous ! **POUR GAGNER, NE SOYEZ NI DERNIER, NI PAUVRE !**

- Les premiers à sortir des limites du pont remportent immédiatement une prime conséquente, mais pas forcément la partie !

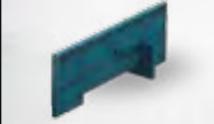
- Une fois qu'un joueur passe la limite du pont, on finit le tour en cours. Les positions seront figées à l'issue de celui-ci et les primes distribuées en fonction des places.

- Le joueur totalisant la plus grosse somme d'argent (ou la voiture en meilleure position, en cas d'égalité), gagne la confiance du parrain et la partie !

- Même s'il a amassé le plus d'argent, le dernier est indigne du Boss. Il est muté en Alaska, à Fairbanks.

RÉCOMPENSE DU PARRAIN	5 JOUEURS	4 JOUEURS	3 JOUEURS
1 ^{ER}	\$ 1000	\$ 800	\$ 600
2 ^{ES}	\$ 400	\$ 200	RIEN
3 ^{ES}	\$ 100	RIEN	1 ALLER SIMPLE POUR L'ALASKA
4 ^{ES}	RIEN	1 ALLER SIMPLE POUR L'ALASKA	X
5 ^{ES}	1 ALLER SIMPLE POUR L'ALASKA	X	X

EMBÛCHES ET ÉLÉMENTS DE DÉCOR

Pictogramme	Nom et quantité	Fonction	Effet sur la voiture si la case est empruntée	Ligne de tir
	2 à 4 clous	Freinent provisoirement les voitures	Le véhicule finit son mouvement initial, - 10 mph par clou en fin de mouvement. La voiture ramasse les clous et laisse place nette pour ses poursuivants.	Ne gênent pas.
	1 à 3 barrières	Bloque la route provisoirement. Protège les policiers	 et -1 x  par barrière défoncée. Ces dernières sont enlevées de la piste.	Ne gêne pas le tir des policiers. Explode sur un tir de malfrat. 1  = -1 barrière
	1 à 4 policiers tirant tout droit, portée illimitée	Tirent à la fin du tour de jeu.  et -1 x  par tir	Décale latéralement les policiers d'une case(*), dans n'importe quel sens, au choix du joueur actif (*retirez-les du pont si aucune case n'est disponible)	Se décalent(*) latéralement (sauf s'il y a des barrières pour les protéger) sur une case choisie par le tireur.
	Speed limit 30	Oblige les voitures à ralentir sous peine de dégâts	40 mph =  et -1 x  50 mph =  et -1 x 	Ne gêne pas.
	1 conteneur	Bloque la case où il se trouve	Obstacle inamovible Impact frontal : ( et -1 x ) x mph mph = 0 Impact latéral :  et -1 x 	Bloque les tirs. Insensible.
	1 pile de pont	Empêche les voitures de tomber à l'eau	Obstacle inamovible.  et -1 x 	Ne gêne pas.
	3 à 5 voitures en course	Roulent sur le pont	Obstacle repoussé (cf. « Collision»)  et -1 x  pour chaque voiture	Bloquent et encaissent les tirs  et -1 x 
	\$ 100	Monnaie perdue par les joueurs pendant la course	Ramasse tous les présents sur la case. Les  présents sous un véhicule au dé  de son mouvement ne peuvent pas être ramassés.	Ne gênent pas.
	Tremplin	Permet d'éviter les obstacles	De front : voir règle Utilisation du tremplin De côté ou par l'arrière :    et - 3 x 	Bloque les tirs. Insensible.



ARREST _ INVESTIGATION REPORT




PUPETTA

La voiture de Puppetta ne subit pas de malus lorsqu'elle percute un autre véhicule ou une barrière (une seule).



ARREST _ INVESTIGATION REPORT




DON MOCCIOCO

S'il revend moins de 2 dés, le fils du parrain obtiens une petite rallonge paternelle pour avoir toujours un minimum de \$200/tour.



ARREST _ INVESTIGATION REPORT




W.B. Spender

La voiture blindée bénéficie de deux points de carrosserie supplémentaires.



ARREST _ INVESTIGATION REPORT




John Duke

Le taxi subit 1 dégât de moins sur les portions abîmées et sur les atterrissages et rebonds (tremplin).



ARREST _ INVESTIGATION REPORT




Clyde Parker

La tourelle de C.Parker peut tirer dans 6 directions (tout droit et en diagonale, vers l'avant et vers l'arrière).

VARIANTE

Frontière fermée ! (mode expert)

Les troupes du parrain envoyées de l'autre côté blanchir de l'argent sale sont contraintes de rebrousser chemin. Qui réussira à en sauver le plus possible pour rester dans les petits papiers du Boss ? La course est terminée quand tous les joueurs ont quitté le pont, sauf un. Le vainqueur est celui qui a sauvé le plus d'argent. Le dernier en course est arrêté par la police.

Règles spéciales

- Au-delà des conteneurs, la zone est verrouillée par la Police montée. Tout véhicule ayant l'idée saugrenue de passer par-dessus à l'aide d'un tremplin (ou qui s'est fait piéger par un collègue) est arrêté. La partie est finie pour lui. Les policiers présents (3 et 4 joueurs) au départ de la partie sont protégés par une barrière indestructible (en cas de choc, elle a le même effet qu'un conteneur).

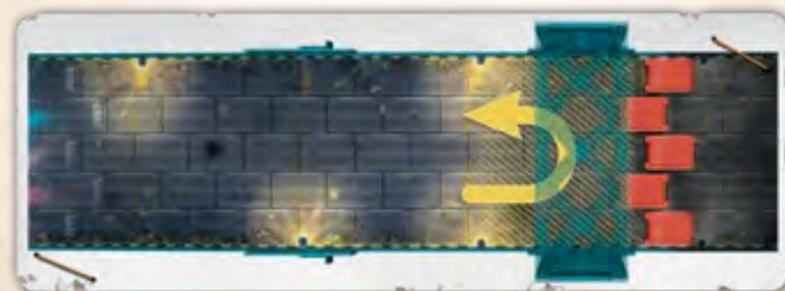
- Ne révéler qu'une embûche par joueur en début de tour.

- Interdiction de poser quoi que ce soit (tremplin et embûches) dans la zone de retournement (celle où le demi-tour est imposé).

MISE EN PLACE POUR 5 JOUEURS

- 5 conteneurs sont placés en bout de la zone 3 (écarter 5 tuiles conteneur).

- Demi-tour imposé dans la zone 3. Interdiction de faire demi-tour avant, ni sur une case à cheval entre les zones 2 et 3.



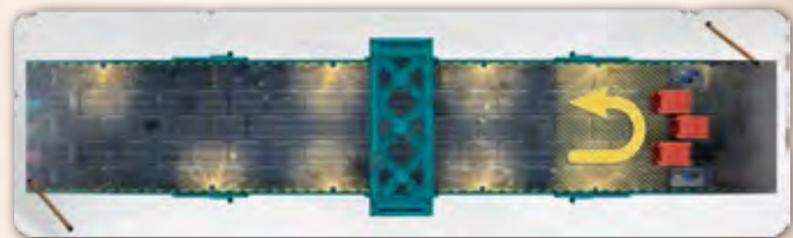
MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS



- 4 conteneurs sont placés en bout de zone 4 et la tuile avec un seul policier au milieu protégé par une barrière (écarter 4 tuiles « conteneur » et la tuile « barrière simple »).

- Demi-tour imposé dans la zone 4. Interdiction de faire demi-tour avant, ni sur une case à cheval entre les zones 3 et 4.

MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS



- 3 caisses et 3 policiers sont placés au bout de la zone 5. Ces derniers sont protégés par une barrière (écarter 3 tuiles « conteneur » et une tuile « barrière double »).

- Demi-tour imposé dans la zone 5. Interdiction de faire demi-tour avant, ni sur une case à cheval entre les zones 4 et 5.

LE DEMI-TOUR



Rappel : cette manœuvre spéciale ne peut avoir lieu qu'à la fin de votre mouvement.

LES TUILES BONUS



Pendant un tour complet, le joueur peut rouler sur des parties de pont abîmées sans en subir les conséquences.



Pendant un tour complet, le joueur annule le ou les tirs de tout adversaire (y compris les policiers).



Le joueur peut rouler sur des clous sans en subir les conséquences. Les clous restent en place.



Le joueur n'a pas besoin de payer le coût d'utilisation de la grue s'il est victime d'une poussée dans la rivière.



Aucun adversaire ne peut vous pousser de quelque manière que ce soit. Les dégâts des chocs s'appliquent normalement.



Le joueur peut mettre avec un seul tir un coup de mortier à un véhicule, et le repousser d'une case dans le sens du tir. Toute collision provoquée ainsi est traitée avec la vitesse propre au véhicule ciblé.



Le joueur s'est arrangé avec les policiers pour ne plus subir leurs tirs. Faites comme si la voiture n'était pas là (la voiture de derrière peut être touchée).



En fin de partie, le joueur peut revendre son tremplin inutilisé pour \$700 au lieu de \$300.



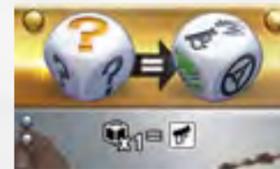
Pendant son tour, quand le joueur tire, il peut utiliser un fusil à pompe, et infliger 2 dégâts aux 2 cases situées directement devant lui.



Jusqu'à la fin de la partie, quand le joueur tire, il le fait simultanément devant et derrière lui.



Une fois par tour, le joueur peut utiliser une « balle magique », et infliger gratuitement 1 dégât à n'importe quel véhicule sur le pont.



Jusqu'à la fin de la partie, le joueur peut transformer un de ses dé en tir (sauf une « Casse »).



Tout en roulant, le joueur peut réparer son véhicule pour \$ 100 par point de carrosserie.



Le joueur place une mine où il veut à la fin de son tour. Cette dernière reste en place jusqu'à ce qu'un adversaire roule dessus et perde 2 points de carrosserie (et \$ 200).



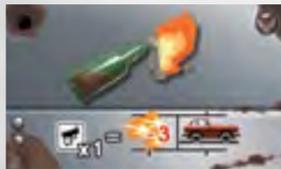
Tout joueur passant sur cette case glisse dessus jusqu'à la case suivante. Ses volants sont perdus jusqu'à la fin de son tour.



Tout joueur glisse sur cette case jusqu'à la suivante, perd 1 point de carrosserie et \$ 100. Ses volants sont perdus jusqu'à la fin de son tour. Les \$ 100 qui tombent sur cette case sont dissous et irrécupérables.



Pendant son tour, le joueur peut bénéficier de 2 compteurs supplémentaires.



Pendant son tour, le joueur peut utiliser un cocktail Molotov, et infliger gratuitement 3 dégâts à la case située directement derrière lui.



Pendant son tour, le joueur peut bénéficier d'1 volant supplémentaire et réparer sa voiture d'1 point de carrosserie.



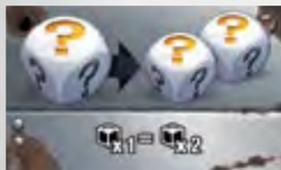
Pendant son tour, le joueur peut bénéficier d'1 compteur supplémentaire et réparer sa voiture d'1 point de carrosserie.



Pendant son tour, le joueur peut bénéficier d'un volant et d'un compteur supplémentaires.



Pendant son tour, le joueur peut réparer son véhicule gratuitement de 2 points de carrosserie.



Le joueur peut doubler la valeur d'un dé, après le dernier lancer.



Pendant son tour, le joueur peut bénéficier de 2 volants supplémentaires.



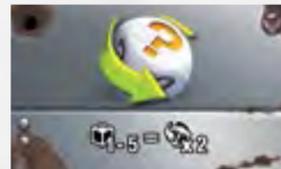
Le joueur peut déplacer jusqu'à 5 barrières sur une case adjacente. Il est possible ainsi de morceler les barrières présentes sur une case.



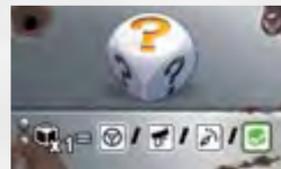
Le joueur peut déplacer 1 ou 2 conteneurs sur une case adjacente. Il ne peut toutefois pas toucher un autre conteneur (règle de pose).



Le joueur bénéficie immédiatement de \$ 500.



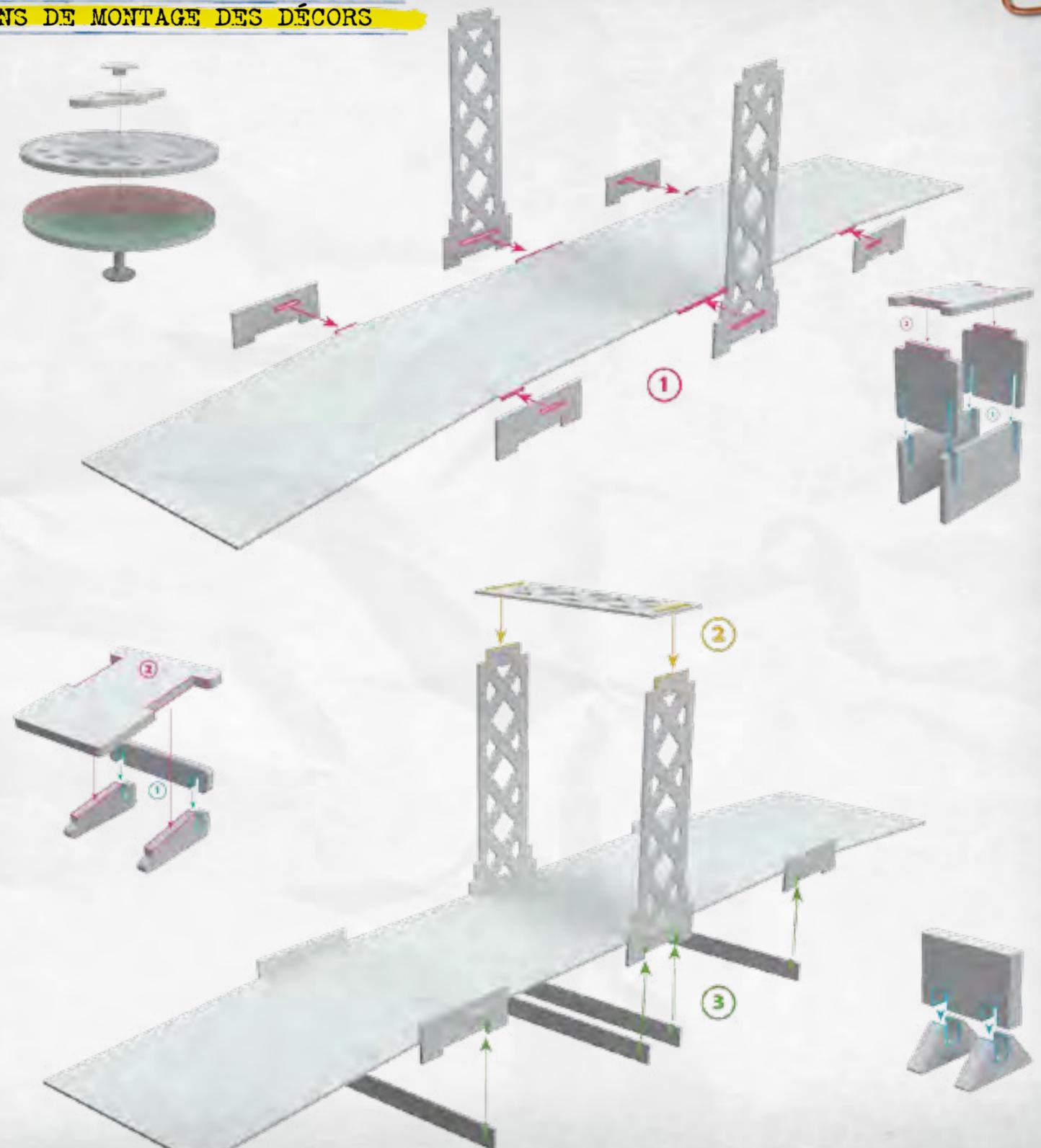
Après un 3e lancer décevant, le joueur peut bénéficier de 2 relances supplémentaires. Cet avantage concerne tous les dés qu'il souhaite, même ceux qu'il avait préalablement écartés.



Le joueur peut changer la face de l'un de ses dés.



PLANS DE MONTAGE DES DÉCORS



RAPPEL : CHRONOLOGIE D'UN TOUR DE JEU

- Tirage de 5 embûches.
- Pose des embûches en commençant par le joueur en dernière position.
- Jet de dés du joueur en tête de la course, 2 relances autorisées, puis :
 - Réglage de la voiture
 - Utilisation éventuelle des faces :   
- Avancée de la voiture, au cours de laquelle différentes actions sont possibles :
 - Utilisation éventuelle des faces  et 
 - Ramassage de l'argent sur les cases empruntées
 - Déduction des points de carrosserie en fonction des embûches subies
 - Achat éventuel au magasin d'un seul jeton « bonus »
 - Utilisation d'un ou plusieurs jetons bonus
 - Remise de la récompense éventuelle si le joueur a franchi la limite du pont
- Revente des dés non utilisés.
- Tours des autres joueurs, du 2e jusqu'au joueur en dernière position.
- Tirs des policiers présents sur le pont.
- Retour sur la piste des joueurs envoyés dans la rivière.



MANŒUVRE SPÉCIALE



Demi-tour / Arrêt au frein à main

AVANT DE REDÉMARRER, TOUT VÉHICULE À L'ARRÊT PEUT RESTAURER L'INTÉGRALITÉ DE SES POINTS DE CARROSSERIE POUR SEULEMENT \$200

PRESTATIONS DE SERVICE

PRESTATIONS	CONDITION D'UTILISATION	PRIX
GRUE DE LEVAGE	CHUTE DANS LE FLEUVE	\$500
TREMPLIN	CASE LIBRE, AVANT LE LANCER DES DÉS	/
RÉPARATION	VÉHICULE À 0 MPH	\$200

RÉCOMPENSES DE FIN DE COURSE

RÉCOMPENSE DU PARRAIN	5 JOUEURS	4 JOUEURS	3 JOUEURS
1 ^{ER}	\$ 1000	\$ 800	\$ 600
2 ^E	\$ 400	\$ 200	RIEN
3 ^E	\$ 100	RIEN	1 ALLER SIMPLE POUR L'ALASKA
4 ^E	RIEN	1 ALLER SIMPLE POUR L'ALASKA	X
5 ^E	1 ALLER SIMPLE POUR L'ALASKA	X	X

CRÉDITS

Auteurs : Galladur (idée originale) et Henri Pym (game design) **Modélisation 3D** : Galladur, Korky, et l'équipe 2D **Illustrateur** : Rémi Farjaud **Développement** : Ankama Products **Relecture des règles** : Huun **Correction orthographique** : Jean-Michel Caillat **Responsables production** : Pierre-Henri, Isabelle **Lead graphisme** : Aisk, Alexandre Papet **Graphistes** : Vincent Lombard, Alexandre Papet, Romain Libersa **Remerciements** : un grand merci à tous les bêta-testeurs qui ont eu la patience, le courage et l'honnêteté de faire évoluer le jeu, en mettant le doigt là où ça coïncait, en donnant leurs idées et leur temps. Pour les nombreuses parties enchaînées, testées, re-testées, et re-re-testées, Pym remercie particulièrement sa famille (Violette, Gabriel, Jade, Colombe et Valérie), les Azes et tous les Bloodbowlers, tous les animateurs, créateurs ou simples joueurs des nombreuses soirées-jeux et soirées-proto, la ludothèque de Saint-Affrique (Fabien, Fred, Lionel...), l'équipe de board gamers d'Ankama (Charles, Korky et Mr Nawak) et enfin Tot et Cam pour avoir donné à ce jeu la chance de voir le jour.