

# Hollywood

## BOULEVARD



LIVRET DE RÈGLES



# Hollywood RACERS

20XX.

*À la suite d'une pandémie mondiale, les gouvernements du monde entier ont décidé de supprimer toute forme d'art et de divertissement, jugés nocifs et dangereux pour le peuple. Le cinéma dorénavant interdit, Hollywood n'est plus qu'un no-man's land.*

*Mais c'est sans compter sur l'esprit de révolte d'un groupe de fous du volant, qui se retrouvent clandestinement dans un énorme studio de cinéma, où ils se livrent à des courses complètement dingues, parcourant plateau de film après plateau de film, en quête de gloire, d'objets utiles... et d'Effixium (surtout d'Effixium).  
Qui de ces "Hollywood Racers" remportera la course ultime ?*

## SOMMAIRE

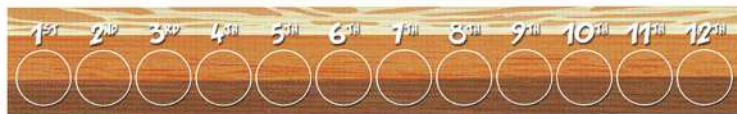
Y'A QUOI DANS LA BOITE ?	3	COMMENT JOUER	10
CARTES DE PILOTES	4	LÉGENDE DES CASES	11
ATOUTS	4	CARTES ET CAISSES PROPS	12
PLATEAUX MANAGERS	5	DÉTAILS DES CARTES PROPS	13
HIT POINTS / RÉSERVOIRS À SFX	6	LES PLATEAUX	14
EFFIXIUM	7	LA TEAM/REMERCIEMENTS	23
JETONS CRASH / RÉPARATION	7	AIDE DE JEU	24
JETONS INTOUCHABLE	7		
PISTE DE TOURS	7		
MISE EN PLACE	8		

### BUT DU JEU

Faire passer la ligne d'arrivée à vos deux véhicules avant les autres !



# Y A QUOI DANS LA BOÎTE ?



M.



N.



P.



A.



B.



C.



D.



E.



F.



G.



H.



I.



J.



K.



L.



O.



Q.

- A. 60 Cartes PROPS
- B. 10 Cartes de Pilotes
- C. 10 Standees de véhicules
- D. 10 Jetons pilotes/véhicules
- E. 21 Jetons Crash/Réparation
- F. 5 Jetons Manager

- G. 1 T-Rex & 1 Alien
- H. 3 Dés Rouge (décompte)
- I. 1 Dé Blanc (Action)
- J. 12 Cubes Rouges (Hit Points)
- K. 18 Cubes Verts (Effixium)
- L. 5 Jetons Intouchable

- M. 1 Piste de tour
- N. 2 Plateaux Départ / Arrivée
- O. 2 Grands Plateaux recto/verso
- P. 4 Petits Plateaux recto/verso
- Q. 5 Plateaux Manager\*

\*Le verso des plateaux Managers est uniquement utilisé dans l'extension «Racers of the Lost Arch»

# 1. LES ÉLÉMENTS DU JEU

## CARTES DE PILOTES



### 1 NOM DU PILOTE ET DU VÉHICULE

Tous les pilotes et leurs véhicules ont des capacités différentes. Apprenez à tous les connaître et composez une équipe imbattable !

### 2 SFX

Les SFX sont les capacités spéciales de votre véhicule ou de son pilote. Vous devez posséder et dépenser le bon nombre d'Unités d'Effixium pour les utiliser et vous ne pouvez en utiliser qu'un seul par tour.

### 3 CAPACITÉ DE DÉPLACEMENT

Le nombre maximum de cases que peut parcourir le véhicule en une fois sur un tour.

### 4 ATOUT DU VÉHICULE

(voir Atouts ci-après).

### 5 SANTÉ DU VÉHICULE (HIT POINTS / HP)

Le nombre maximal de HP dont dispose votre véhicule.

## ATOUTS

Il existe 4 Atouts différents, qui viennent ajouter une touche plus personnelle à chaque véhicule. L'utilisation d'un atout est gratuite et ne compte pas comme une action.



### VOL

Déplacez-vous librement entre cases reliées, sans activer les éléments au sol.

- En vol, vous ne pouvez pas ramasser de caisses, de HP ou d'Effixium, et ne pouvez activer aucune case d'action de dé. **Les actions de fin de tour sont cependant jouées normalement.**
- Une fois votre tour fini, vous revenez automatiquement au sol. Vous devez vous trouver sur une case libre et accessible lorsque votre tour est fini.
- Annoncez avant de vous déplacer si vous souhaitez voler. Durant votre tour, vous êtes soit en vol, soit au sol. Vous ne pouvez pas changer d'état sur le même tour.



### PASSE-PASSE

Doublez n'importe quel autre véhicule en passant sur la même case.

- Vous ne pouvez pas finir votre déplacement sur une case occupée.
- Les véhicules dotés de l'atout Passe-Passe peuvent utiliser leurs SFX même pendant un déplacement et en doublant un adversaire (alors considéré comme adjacent).





## BÉLIER

Percutez un véhicule, pour l'envoyer à une case adjacente reliée devant lui.

- Peut être effectué avant, après ou en plein milieu d'un déplacement, sans y mettre fin.
- Placez-vous sur une case adjacente reliée derrière le véhicule ciblé et annoncez le coup de Béliér. Déplacez ensuite vous-même ce véhicule d'une case adjacente reliée de votre choix vers l'avant.
- Si le véhicule arrive sur une case Impact, Chute ou est poussé de sorte à rater un saut, résolvez l'action.
- S'il arrive sur une case contenant un objet gratuit, il le récupère.
- S'il arrive sur une case demandant un lancé de dé, ne lancez pas le dé.
- Si il n'y a pas de case adjacente libre, le véhicule bousculé reste sur place, mais perd 1HP. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul Béliér par tour.



## TANK

Traversez les cases Impact lors de vos déplacements, sans encaisser de dommages.

- Si vous terminez votre déplacement sur une case Impact, vous appliquez tout de même son effet.
- L'atout TANK ne fonctionne pas si vous êtes poussé sur une case Impact. Vous devez alors appliquer normalement l'effet de la case.

## PLATEAUX MANAGERS

Tous les coureurs de Hollywood Racers font partie d'une des cinq équipes qui financent la course.

Chacune possède un(e) manager si charismatique qu'il ou elle peut influencer sur la course une fois par partie !

Lorsque vous utilisez votre super Capacité de Manager, défaussez votre jeton Manager.

Vous n'avez plus accès à cette capacité sur cette course. Choisissez le meilleur moment pour l'utiliser !



### THE CHOSEN ONE INC.

**Manager :** Sensei Nyx  
**Origine :** États-Unis  
**Capacité de Manager :** Utilisez jusqu'à 2 SFX différents sans dépenser ni Effixium ni action.



### STARKILLER JUNKYARD

**Manager :** Reina  
**Origine :** Le désert Dagobi  
**Capacité de Manager :** Vos deux véhicules récupèrent immédiatement tous leurs HP.



### VULCANIA ENTERPRISES

**Manager :** Señor Nimok  
**Origine :** L'Ultime Frontière  
**Capacité de Manager :** Intervertissez la position de vos deux jetons véhicules sur la piste de tour.



### THUNDERQUEEN MAJESTIC

**Manager :** Ms. Penny  
**Origine :** Royaume-Uni  
**Capacité de Manager :** Les véhicules des autres équipes ne peuvent pas utiliser de SFX sur leur prochain tour. Pivotez-les pour marquer l'effet.



### PUNDENANI CORPORATION

**Manager :** Chi Tea  
**Origine :** Punjab  
**Capacité de Manager :** Tous les véhicules des équipes adverses perdent 1HP.

## LES JAUGES



*Note :* Lorsqu'un élément vous propose d'augmenter la jauge de HP ou d'Effixium, il s'agit toujours d'une jauge du véhicule actif, jamais de l'autre véhicule de votre équipe.



## HIT POINTS (HP) POINTS DE SANTÉ

Cette jauge indique le niveau de santé de votre véhicule. Placez un cube Rouge sur la case correspondant à son niveau de HP.

- Vous baissez ce cube sur la jauge de santé de votre véhicule chaque fois que vous subissez une attaque. Quand vous perdez votre dernier HP, votre véhicule est considéré comme crashé, et doit être réparé. Écartez le cube.
- Il est parfois possible de récupérer des HP en pleine course, vous permettant de remonter le niveau de santé de votre véhicule. Lorsque vous récupérez un HP, augmentez immédiatement la jauge de Hit Points de votre véhicule de 1.
- Vous ne pouvez pas dépasser le niveau maximum de Hit Points indiqué sur la carte de votre véhicule, même si la jauge de HP le permet.

## RÉSERVOIRS À SFX

Ces jauges indiquent votre niveau d'Effixium pour ce SFX.

- Quand de l'Effixium est affecté à un réservoir, il ne peut plus être déplacé vers l'autre réservoir.
- Si vous n'avez plus (ou pas assez) d'Effixium dans un réservoir pour déclencher le SFX, vous ne pouvez pas le déclencher.

**Utiliser un SFX A, B ou C compte pour une Action !**



## COÛT DES SFX

- Les SFX A consomment **2 unités d'Effixium** pour être utilisés.
- Les SFX B consomment **1 unité d'Effixium** pour être utilisés.
- Les SFX C ne consomment pas d'Effixium pour être utilisés.
- Les SFX sans lettre sont des effets automatiques et permanents. Ils ne comptent pas comme une action.



Lorsque vous n'avez plus d'Effixium dans un réservoir, écartez le cube correspondant. Autrement, le cube sert à marquer la quantité d'Effixium de chaque réservoir.

**Le réservoir A** peut contenir jusqu'à **5 Unités d'Effixium**.

**Le réservoir B** peut contenir jusqu'à **3 Unités d'Effixium**.



## UTILISATION DES SFX

Lorsque vous utilisez un SFX, appliquez son effet et diminuez immédiatement la jauge correspondante, du coût de ce SFX.

• **Un SFX s'utilise uniquement à l'arrêt**, sauf précision dans sa description. D'une manière générale, **le texte sur les Cartes Pilote prévaut sur la règle du jeu.**

## EFFIXIUM

L'Effixium est la source d'énergie qui régit ces courses. Résidu radioactif, il sert à alimenter les SFX des véhicules. L'Effixium étant très volatile, il disparaît une fois utilisé.

*Une fois affectée à un réservoir, une Unité d'Effixium ne peut plus être déplacée vers un autre réservoir.*



## JETONS CRASH/RÉPARATION



Lorsque votre véhicule perd son dernier Hit Point, il est considéré comme détruit et doit être réparé. Placez un jeton Crash/Réparation, face Crash **1** visible, sous le véhicule sur le plateau.

• Lors du prochain tour de ce véhicule, retournez le jeton face Réparation **2** et remettez ses HP au max indiqué sur sa Carte de Pilote. Votre tour est immédiatement fini.

**Jusqu'à son tour suivant, ce véhicule est immunisé contre tout Bélier ou attaque, d'autres joueurs ou de plateau.**



**Il peut cependant être doublé par d'autres véhicules dotés de l'Atout Vol ou Passe-Passe.**

• Au début de son tour suivant, retirez le jeton Réparation de votre Carte de Pilote. Vous pouvez désormais jouer votre tour normalement.

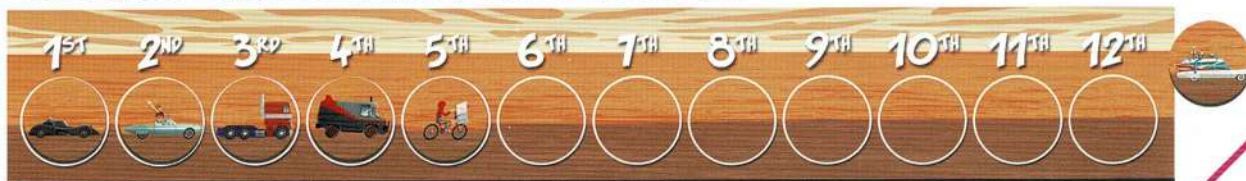
## JETONS INTOUCHABLE

Il est possible que votre véhicule soit intouchable, durant un tour ou plus, grâce à l'utilisation d'un SFX ou d'une carte PROPS. Lorsque c'est le cas, placez un jeton Intouchable sous votre véhicule sur le plateau. Jusqu'à votre prochain tour, ce véhicule est immunisé contre toute attaque, d'autres joueurs ou de plateau.



## PISTE DE TOUR

Lors de la mise en place, les jetons véhicules sont organisés sur la piste de tour. De la sorte, un simple coup d'œil à la piste de tour vous permettra de savoir qui est le prochain pilote à jouer. Au fur et à mesure que les véhicules franchissent la ligne d'arrivée, retirez leurs jetons de la piste de tour pour la mettre à jour.



## 2. MISE EN PLACE

### PLATEAUX & ÉLÉMENTS DE JEUX

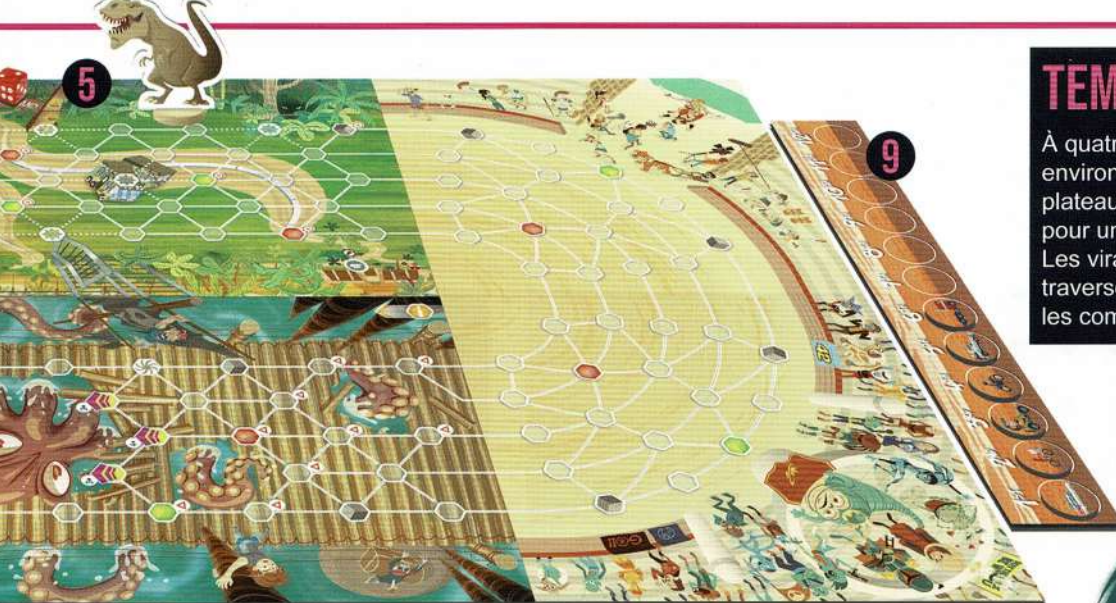
- Placez le mini-plateau côté DÉPART (START) sur la table. **1**
- Constituez votre circuit comme bon vous semble, en posant les plateaux avec lesquels vous souhaitez jouer, puis placez le plateau Finish afin de constituer l'arrivée. **2**
- Accessibles à toutes et tous, placez :
  - Les cartes PROPS mélangées, face cachée. **3**
  - Les jetons Crash/Réparation, Intouchable et le dé d'Action. **4**
- Référez-vous aux règles de chaque plateau afin de finaliser leur mise en place. **5**



### PILOTES & VÉHICULES

- Définissez qui commence, comme vous le souhaitez. Puis le tour se fait dans le sens horaire.
- Distribuez, au hasard, les Plateaux Manager et les jetons Manager correspondants. Chacun dépose son Plateau Manager devant soi **6**, et le jeton Manager correspondant **7**.
- En partant du premier joueur, chacun...
  - Choisit un véhicule
  - Prend sa carte de Pilote, la pose d'un côté libre de son plateau Manager **8**
  - Ajoute son jeton véhicule à la première place libre de la piste de tours **9**
  - Place son standee sur les startings blocks, à la place de son choix. **10**
- Puis tout le monde fait de même une seconde fois.
- Allouez librement 3 unités d'Effixium à chacun de vos véhicules. **11**
- Placez un cube rouge de HP sur la valeur max de chaque véhicule. **12**





## TEMPS DE JEU

À quatre joueurs, considérez environ 10 minutes de jeu pour un plateau simple et 20 minutes de jeu pour un plateau double. Les virages étant très rapides à traverser, il n'est pas nécessaire de les compter dans le temps de jeu.

## SOYEZ FAIR-PLAY !

Tous les véhicules sur le plateau START sont intouchables !



## MISE EN PLACE SPÉCIFIQUE À 2 JOUEURS - L'ATTAQUE DES MONSTROPLANCTIONS !

Dans une partie à 2 joueurs, vous allez jouer face à 3 terribles Monstroplanctons !

- Lorsque vous avez choisi vos véhicules, mélangez le paquet de pilotes restants et piochez 3 cartes au hasard. Celles-ci représentent les Pilotes infectés par les Monstroplanctons, qui vont participer à la course. Ils agissent pratiquement comme des pilotes normaux, en moins intelligents.
- Placez les 3 cartes proche des plateaux, face personnage visible. Ces Monstroplanctons ont tous les mêmes caractéristiques : **Déplacement de 5 / 1HP / Une attaque adjacente gratuite / Atout Tank**
- Placez les Standees des trois Monstroplanctons sur les starting blocks, derrière les véhicules des joueurs.
- Lorsque vous finissez votre tour, déplacez un des Monstroplanctons de votre choix, comme s'il s'agissait d'un véhicule normal.
- Un Monstroplancton ne peut être rejoué tant que les deux autres n'ont pas été joués à leur tour.
- Lorsque vous déplacez un Monstroplancton, vous le déplacez et attaquez automatiquement toute cible adjacente à la case où il s'arrête. Au cas où plusieurs cibles soient adjacentes, vous choisissez la cible attaquée.

## LES MONSTROPLANCTIONS...

- Ne ramassent ni caisse Props, ni Hit Points, ni Effixium
- Ne font pas de bruit en attaquant
- Ne déclenchent pas les effets de plateaux
- Ne peuvent pas gagner la course
- Lorsqu'un Monstroplancton s'arrête sur une case adjacente à un véhicule, **il l'attaque automatiquement et lui retire 1 HP.**
- Lorsque vous faites perdre 1HP à un Monstroplancton, il explose. Placez un jeton crash sur sa carte. Au prochain tour des Monstroplanctons, retournez son jeton Crash face Réparation. Ce Monstroplancton ne peut être joué à ce tour.
- N'utilisent pas d'Effixium
- N'attaquent jamais un autre Monstroplancton
- Peuvent subir les effets et attaques de plateaux
- Ne ratent jamais leurs sauts



# 3. COMMENT JOUER

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

Lors de votre tour, vous avez droit à 2 actions, parmi les 3 ci-dessous, réalisables dans l'ordre qui vous convient.

Chaque action n'est réalisable qu'une seule fois par tour.

### • DÉPLACEMENT •

Avancez votre véhicule vers l'avant d'un nombre de cases inférieur ou égal à la valeur indiquée sur sa carte.

### • SFX •

Utilisez un des SFX de votre véhicule, si vous avez la bonne quantité d'Effixium et si les conditions requises sont réalisables.

### • KLAXONNER •

Permet de faire du bruit et peut donc être utilisé sur certains plateaux pour déclencher des effets et/ou semer le chaos.

*Les véhicules jouent dans l'ordre de la piste de tour*

Le déroulement d'un tour se fait de la manière suivante :

### 1. ACTIONS DE VÉHICULE

Jouez jusqu'à deux actions avec votre véhicule actif.

Vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes PROPS de votre véhicule, mais UNE SEULE FOIS le même type de carte.

**Utiliser une carte ne compte pas comme une action.**

### 2. ACTIONS DE PLATEAU

Vous pouvez ensuite jouer une action de plateau si vous vous trouvez sur une case le permettant. **Les actions de plateau qui demandent de lancer un dé se font APRÈS les actions de véhicule.**

Une fois joué une action de plateau, votre tour prend fin, même s'il vous restait des actions de véhicule.

Une fois que vous avez fini votre tour, si le plateau sur lequel se trouve votre véhicule demande une action de fin de tour, jouez/résolvez l'action de fin de tour.

*Une fois qu'un véhicule a franchi la ligne d'arrivée (FINISH), il n'est plus pris en compte dans la course. Retirez son jeton Personnage de la piste de tour et le véhicule du plateau.*

*La première personne à faire sortir ses deux véhicules remporte la course !*

*Les autres joueurs finissent ensuite la course pour définir le podium final.*



*Note concernant tous les véhicules :*

Il est impossible de s'arrêter sur la même case qu'un autre véhicule.





## 4. LÉGENDE DES CASES

Chaque plateau représente un univers différent. Vous allez en traverser plusieurs et tenter de survivre aux multiples dangers et pièges, pour faire passer la ligne d'arrivée à vos deux véhicules avant les autres.



### CASE NORMALE

Case classique. Pas d'effet spécifique.



### CASE IMPACT

Si votre véhicule se rend ou est poussé sur une case Impact, il perd 1HP. Il repart par un des chemins pointillés allant vers l'avant. L'activation d'une case Impact fait du bruit.



### CASE DANGER

Les dangers sont propres à chaque plateau. Consultez chaque description de plateau pour plus de détails.



### CASE DÉ DE DÉCOMPTE

Case liée au Dé de Décompte du plateau et à une action spécifique. Consultez chaque description de plateau pour plus de détails.



### POINT DE RETOUR

Case d'où vous repartez après être tombé dans une case Chute ou avoir raté un super saut. Si cette case est occupée lorsque vous devez repartir, repartez de la première case reliée disponible **devant** le point de retour.



### CASE CHUTE

Si votre véhicule est poussé sur une case Chute, il perd 1HP. Écartez-le du plateau jusqu'à son prochain tour, qu'il débutera du *point de retour* correspondant.

Si vous avez perdu votre dernier HP, prenez un jeton Crash comme habituellement. Vous ne réintégrez le plateau qu'au moment de repartir.



### HIT POINT

Augmentez la jauge de HP de 1.



### UNITÉ D'EFFIXIUM

Augmentez la jauge d'Effixium de votre choix de 1.



### CAISSE PROPS

Piochez une carte PROPS, s'il vous reste de la place dans votre inventaire.



### SUPER SAUT

Permet de prendre des raccourcis sur certains plateaux.

Pour passer de l'autre côté, vous devez avoir au moins 1 point de déplacement disponible. Si vous avez utilisé tous vos points de déplacement pour arriver sur un super saut, alors vous sauterez à votre tour suivant... *si personne ne vous pousse dans le vide avant !*



### SUPER SAUT RÉUSSI

Case d'arrivée lorsque vous réussissez votre Super Saut. Cette case est toujours sur la même ligne que le Super Saut.



### CASE ENNEMI

Emplacement sur lequel apparaissent les ennemis propres à certains plateaux.



### CASE VALEUR

Une action propre à chaque plateau est liée à la valeur indiquée dans la bulle.

Certains pictogrammes peuvent se cumuler, comme ci-contre, avec une Unité d'Effixium sur une Case Danger, qui retire 1HP au véhicule s'y trouvant en cas de 5 ou 6 lors d'un lancé de fin de tour.



## BON À SAVOIR

Les cases PROPS, HP et Effixium sont toujours actives.

La case est réutilisable une fois que le véhicule qui s'y trouve la quitte.



NOM  
D'UNE PIPE !  
C'EST LE PIED !

## CASES ADJACENTES / CASES RELIÉES

Sont considérées comme Cases Adjacentes/Reliées toutes les cases reliées par un trait ou des pointillés.

S'il n'y a pas de liaison entre deux cases, il est impossible de passer de l'une à l'autre.

- Les lignes pointillées relient des Cases Classiques à des Cases Impact ou Chute.
- Les cases Impact peuvent être traversées avec les atouts Tank ou Vol, tant que vous ne finissez pas votre déplacement sur la case Impact. Si vous décidez de traverser une case Impact lors de votre déplacement normal, alors vous perdez 1HP.
- Les cases Chute ne peuvent être franchies qu'en Vol.

## CARTES ET CAISSES PROPS

Les caisses PROPS vous permettent de récupérer des objets ou autres bonus utiles durant la course. Mais attention, certaines sont piégées !

Il en existe deux types : Les **CLASSIC** qui se conservent **1** (fond bleu) et Les **BLOCKBUSTERS** dont l'effet est immédiat **2** (fond rouge).

- Lorsque vous roulez sur une case contenant une caisse PROPS sans dé d'Action, vous pouvez mettre votre déplacement en pause et piocher une carte PROPS. Révélez-la et appliquez immédiatement son effet s'il s'agit d'une carte BLOCKBUSTER ou placez-la à côté du véhicule qui l'a ramassée s'il s'agit d'une carte CLASSIC. Vous pourrez l'utiliser plus tard. Puis vous pouvez terminer votre déplacement.
- Lorsque vous voulez récupérer le contenu d'une caisse PROPS posée sur une case avec un dé d'Action, vous devez arrêter votre déplacement. Si vous ne voulez pas tenter l'action pour la récupérer, vous pouvez continuer votre déplacement sans lancer de dé ni piocher de carte.
- Les seuls lancers de dés obligatoires sont ceux imposés par les actions de fin de tour (voir *Les Plateaux*).



## LES RÈGLES DES CARTES PROPS

- Vous ne pouvez pas posséder plus de 3 cartes PROPS par véhicule.** Si vous souhaitez en piocher une nouvelle, **vous devez d'abord utiliser ou défausser une carte.**
- Utiliser une carte PROPS **ne compte pas comme une action.**
- Vous pouvez utiliser autant de cartes PROPS que vous le souhaitez durant votre tour, mais vous ne pouvez pas utiliser deux cartes identiques lors du même tour.
- Les cartes PROPS sont propres au véhicule qui les ramasse.



## DÉTAILS DES CARTES PROPS



### A NEW EFFIXIUM

Ajoutez 1 Unité d'Effixium à votre véhicule.



### EFFIXIUM STRIKES BACK

Ajoutez 2 Unités d'Effixium à votre véhicule.



### RETURN OF THE EFFIXIUM

Ajoutez 3 Unités d'Effixium à votre véhicule.



### BREAKING THE 4TH WALL

Jouez une action supplémentaire (vous pouvez rejouer une action déjà jouée sur ce tour).



### THE GAMBLER

Relancez le dé d'Action.



### I MUST BREAK YOU

Votre véhicule est invincible pendant un tour. Placez un jeton Intouchable sous votre véhicule.



### THE BELGIAN SHIELD

Encaisse 1HP à la place de votre véhicule.



### DIE HARD 13

Vous perdez immédiatement 1HP.



### WHEELS OF FURY

Doublez un véhicule sur la même case en lui roulant dessus. Le véhicule attaqué perd 1HP.



### LET'S KICK SHELL

Le véhicule en première position au moment où vous jouez cette carte est percuté par cet objet étrange et perd 2HP.



### THIS ARTIFACT...

Le premier véhicule (par rapport à la ligne d'arrivée) prend la position du second, qui prend la position du suivant, et ainsi de suite. Le dernier prend la place initialement occupée par le premier.



### BACK TO THE PAST

Tous les véhicules reculent d'une case, le plus directement possible, en partant du joueur le plus en arrière, jusqu'au joueur le plus en avant. Si un véhicule arrive sur une case Impact, il perd 1HP. Si un véhicule se trouvait sur une case de saut réussi, il retourne sur la case de Super Saut.



### SERVBOT 31

Récupérez la totalité de vos Hit Points, sans avoir à réparer.

Peut être utilisé même si l vous reste des HP.



### FINISATOR 2

La police limite vos déplacements à 3 cases à votre prochain tour. Placez cette carte à côté de la Carte de Pilote de votre véhicule, et défaussez-la à la fin de son prochain tour.



### HOLE IN ONE

Vous perdez 1 Unité d'Effixium. Ignorez l'effet si vous n'avez pas d'Effixium.



### THE RAD GLOVES

Réagencez les Unités d'Effixium de votre véhicule présents dans ses containers.



### FAST & NITROUS

Lancez le dé d'Action et ajoutez son résultat à votre déplacement.



### THE HITMAN

Retirez 1HP à un adversaire adjacent.



### TRADING PROPS

Piochez la carte de votre choix dans la défausse de cartes PROPS.

## 5. LES PLATEAUX

*Les plateaux sont à sens unique. Il est impossible de revenir en arrière.*

Vous devrez toujours avancer sur une des cases adjacentes vers l'avant, jamais reculer.

Voici les 4 éléments qui peuvent créer des interactions de plateau :



### BRUIT

Sur certains plateaux, tout ce qui pourrait faire du bruit déclenche une action de plateau.

- Les attaques faisant perdre 1HP à un adversaire sont considérées comme faisant du bruit.
- Lorsque vous utilisez un SFX qui retire un (ou plusieurs) HP à un adversaire, **c'est l'adversaire touché** qui subit l'action de plateau liée au bruit (puis la résolution se fait comme indiqué dans les règles propres au plateau).
- **Klaxonner fait du bruit.** Lorsque vous klaxonnez, c'est vous qui subissez l'action de plateau liée au bruit (puis la résolution se fait comme indiqué dans les règles propres au plateau).
- **L'atout Bélier, s'il ne fait pas perdre de HP, ne déclenche pas l'action de plateau liée au bruit.**
- Traverser une case impact avec l'atout Tank déclenche l'action Bruit du plateau.



### ACTION DE FIN DE TOUR

Certains plateaux ont une action spécifique qui se déclenche à la fin du tour de chaque joueur.

**Cette action est obligatoire.** Référez-vous à chaque plateau pour plus de détails.



### VOL IMPOSSIBLE

Sur ce type de plateau, il est impossible de voler.



### 3 DÉ DE DÉCOMPTE

Il s'agit d'un dé rouge qui permet de jauger la difficulté de l'action de plateau, et qui peut évoluer à chaque tentative réussie ou ratée.

- Placez le Dé de Décompte sur le bord du plateau et n'oubliez pas de le monter ou de le descendre d'un cran lorsque c'est nécessaire.
- Pour réussir votre action, vous devez égaler ou dépasser la valeur indiquée par le dé de Décompte.

**Baissez la valeur du Dé de Décompte d'un cran chaque fois qu'un véhicule quitte le plateau correspondant.**





# GALACTIC WARS - LA LUNE DE LA MORT QUI TUE



5

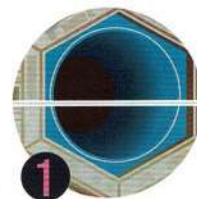
Parviendrez-vous à faire sauter ce terrifiant engin de mort et à devenir une légende de la résistance?

## MISE EN PLACE

- Placez un dé de Décompte sur 5 sur le bord du plateau.

## ACTION LIÉE AU DÉ DE DÉCOMPTE

Dès que vous entrez sur ce plateau, votre véhicule est équipé d'une torpille. Votre mission est de parvenir à l'envoyer dans le trou d'aération de la lune de la mort au bout du plateau **1**, pour permettre à tout le monde de quitter le plateau.

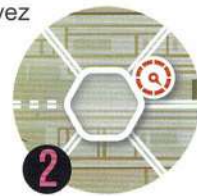


*Tant qu'aucun véhicule n'est parvenu à envoyer correctement sa torpille, personne ne peut quitter ce plateau. La dernière case de chaque ligne est alors considérée comme connectée et adjacente à la première de ce plateau, comme si vous faisiez le tour de la Lune de la Mort qui tue.*

- Lorsque vous arrivez sur le point de tir **2**, arrêtez votre déplacement et lancez le dé d'Action. Vous devez égaler ou dépasser la valeur indiquée par le dé de Décompte.

*En cas d'échec*, vous avez raté votre mission et devez faire le tour de la Lune de la Mort.

- Placez immédiatement votre véhicule sur une des premières cases libres en entrée de plateau. Si aucune case n'est libre, placez votre véhicule sur le côté du plateau, vous prendrez la première place qui se libérera à votre tour de jeu. Votre tour est fini.



*En cas de réussite*, vous devenez une légende de la résistance.

- Augmentez votre réserve d'Effixium de 3, ou piochez 3 cartes Props en récompense (au choix). Si vous piochez une carte Blockbuster (Rouge), ne tenez pas compte de son effet, défaussez-la et piochez une nouvelle carte. Puis votre tour est fini.

Quitter ce décor est désormais possible pour tout le monde. Retirez le dé de décompte.

## ATTENTION !

Étant donné la nature de ce plateau, nous vous déconseillons de l'utiliser juste après le plateau Start, où il pourrait occasionner des bouchons.



## IMPACT !

Si votre véhicule est poussé sur une case contenant une explosion (symbolisée par une case Impact), il est pris dans les flammes et perd 1HP.

# SHERIFF, FAIS-MOI RIRE

Yee-haw !

Ces falaises sont l'endroit idéal pour tester votre dextérité aux sauts... et votre chance aux dés.

## SUPER SAUT

Si vous souhaitez tenter un Super Saut, lancez un dé. Le résultat du dé doit égaliser ou dépasser la valeur indiquée par la case de saut.

**En cas d'échec**, vous tombez dans le ravin. Placez votre véhicule dans l'eau. Votre tour est fini.

Lors de votre prochain tour, vous repartirez du point de retour situé en bas à gauche. S'il est occupé, placez votre véhicule sur la première case disponible **devant** le point de retour, sur le pont.

*Il est possible d'utiliser l'action Béliet pour pousser un véhicule adverse du bord de la falaise. Il tombe alors dans l'eau et devra débiter son prochain tour en partant du point de retour.*



## C'EST TOUJOURS LE KANSAS !



*Petit mais costaud, voilà qui résume bien ce plateau. Ici, pas de sorcières, pas de magiciens... juste de bonnes grosses tornades bien violentes !*

## ACTION DE FIN DE TOUR

• Lancez le dé d'Action. Tous les véhicules se trouvant sur une des cinq Cases Danger appliquent immédiatement l'effet correspondant :

- 1** : Rien !
- 2, 3** : -1HP
- 4** : Piochez une carte Props
- 5** : +1 Effixium
- 6** : +2 Effixiums

## IMPACT !

Si votre véhicule est poussé dans une des tornades symbolisées par les cases Impact, lancez le dé d'Action.

Vous atterrissez sur la Case Valeur correspondant au résultat du dé et perdez 1HP.





# LES GLOOMIES



*Vivez une aventure caverneuse pleine de trésors, de barres chocolatées, de gentils monstres et de méchantes familles de criminels. Et attention aux pièges !*

## ACTION DE FIN DE TOUR

À la fin de votre tour, lancez le dé d'action et appliquez l'effet lié au résultat :

### 1 : "Et BOUM, je t'attrape !"

Vous avez roulé sur un piège. Vous perdez 1HP. *Pas de chance.*

### 2-3-4-5 : Colère de la pieuvre !

La pieuvre s'énerve et met des coups de tentacules tout autour d'elle !

En partant du véhicule le plus en avant sur le plateau, **tous les véhicules se trouvant sur une case Danger sont poussés une case en avant.** Si un véhicule avec un jeton Crash, Réparation ou Intouchable se trouve sur la case d'arrivée d'un véhicule et l'empêche d'avancer, le véhicule qui doit se déplacer reste sur place et perd 1HP, en se faisant écraser par le tentacule géant.

### 6 : Le Crétin Joufflu

La cave tremble et une pluie de rochers s'abat sur la course. Tous les véhicules sur ce plateau perdent 1HP. *C'est pas comme ça que vous allez vous faire des copains.*

## SUPER SAUT

Si vous souhaitez tenter un Super saut, lancez le dé d'Action. Le résultat doit égaler ou dépasser la valeur indiquée par la case de saut.

**En cas d'échec,** vous tombez sur la tête de la pieuvre, ce qui l'agace profondément. Elle vous frappe et vous fait perdre 1HP. Votre tour est fini.

Lors de votre prochain tour, vous débutez du point de retour. S'il est occupé, placez votre véhicule sur la première case disponible devant le point de retour.

*Il est possible d'utiliser l'atout Bélier pour pousser un véhicule adverse du bord des Super Sauts. Il tombe alors sur la pieuvre, perd 1HP et devra débiter son prochain tour du point de retour.*





*Quand la mégalomanie d'un milliardaire n'a d'égal que la stupidité profonde de ses actionnaires, cela donne un parc d'attraction dans lequel les attractions sont... des dinosaures en liberté.*

## MISE EN PLACE

- Placez le standee T-Rex dans la végétation, sur un des bords du plateau.
- Placez un Dé de Décompte sur 2 sur le bord du plateau.

## ACTION LIÉE AU DÉ DE DÉCOMPTE

Si vous voulez ouvrir une caisse PROPS, ramasser un Effixium ou un HP, arrêtez-vous sur la case correspondante, et lancez le dé d'Action. Vous devez égaier ou dépasser la valeur indiquée sur le Dé de Décompte.

**En cas de réussite**, vous récupérez l'objet sans faire de bruit. **Augmentez la valeur du Dé de Décompte d'un cran.**

**En cas d'échec**, vous faites du bruit, le T-Rex surgit et vous attaque immédiatement (voir Bruit). **Dans ce cas, le dé de Décompte n'augmente pas.**

*Chaque fois qu'un véhicule quitte ce plateau, baissez la valeur du Dé de Décompte d'un cran (-1).*

## BRUIT

Si vous klaxonnez, que vous êtes victime d'une attaque faisant du bruit sur ce plateau ou que vous ratez votre action liée au dé de décompte, un T-Rex surgit et attaque tous les véhicules à proximité !

## FONCTIONNEMENT DU T-REX

**Le T-Rex commence toujours par la case d'où est venu le bruit.**

- La case de la victime en cas d'attaque.
- La case Impact traversée ou percutée.
- La case avec un lancé de dé lié au dé de Décompte raté.
- La case où un véhicule a klaxonné.

Puis il attaque le véhicule le plus proche se trouvant dans un rayon maximum de 4 cases reliées, puis le véhicule le plus proche de lui se trouvant dans un rayon maximum de 4 cases reliées, etc., jusqu'à ce qu'il ait attaqué tous les véhicules présents sur le plateau Jurassic Land ou qu'il n'ait trouvé aucune victime à 4 cases reliées ou moins.

Il reste alors sur une case libre et adjacente au dernier véhicule qu'il a attaqué. Le joueur actif choisit la case où le poser.





## FONCTIONNEMENT DU T-REX (SUITE)

Dans le cas où deux véhicules se trouveraient à distance égale, le T-Rex attaquera toujours celui se trouvant le plus en avant du plateau.

En cas de distance égale, le joueur actif choisit quelle cible le T-Rex attaque.

Comme le T-Rex est lent, le joueur actif peut jouer ses deux actions avant de résoudre l'attaque du T-Rex (par exemple **Attaquer** puis **Se déplacer** et ainsi prendre la fuite).

Si le joueur a réalisé deux actions faisant du bruit, le T-Rex s'activera sur la dernière.

Il est pertinent de klaxonner puis de prendre la fuite, le T-Rex se rendant sur la case initiale du véhicule ayant klaxonné au lieu de sa case d'arrivée s'il s'est déplacé après avoir klaxonné.

*Chaque véhicule attaqué par le T-Rex perd 1HP.*

Lorsque le T-Rex est présent sur le plateau, il représente un obstacle qui ne peut être ni attaqué, ni traversé, ni bousculé. Les véhicules dotés des Atouts Vol et Passe-Passe peuvent toutefois passer sur sa case.

Le T-Rex ne voit pas les véhicules en vol, mais les entend.

Si un véhicule en vol klaxonne, le T-Rex part directement à la poursuite du véhicule au sol le plus proche de ce dernier.

*Le T-Rex ne quitte JAMAIS son plateau et n'interagit pas avec les véhicules en dehors de son plateau.*



## IMPACT !

- Percuter une case Impact déclenche l'action Bruit du plateau.
- Traverser une case impact avec l'atout Tank déclenche l'action Bruit du plateau.
- Quelle que soit la façon dont la case Impact est activée, le T-Rex commence par attaquer la case Impact à la fin de l'action du joueur en cours. Il est donc possible pour le joueur de s'être éloigné assez de la case impact pour que le T-Rex prenne un autre véhicule, plus proche, pour cible.





# LE 13<sup>E</sup> PASSAGER



*Dans l'espace, personne ne vous entendra chialer.  
Alors allez-y, n'ayez pas honte.*

## MISE EN PLACE

• Placez un Dé de Décompte sur 3 sur le bord du plateau.

## BRUIT - ACTION DE PLATEAU

Si vous klaxonnez ou êtes victime d'une attaque bruyante sur ce plateau, un vil alien sort de la ventilation, vous attaque vous et tous les véhicules présents sur une case adjacente à la votre et retire 1HP à chaque véhicule attaqué.



Puis l'alien s'installe sur la case ENNEMI la plus proche et y reste jusqu'à ce que quelqu'un d'autre, quelque part, klaxonne à nouveau ou soit victime d'une autre attaque bruyante.

**Il est impossible de franchir la case où se trouve l'alien !**

Cependant, il est possible de passer en roulant sur une case adjacente, au prix d'1HP, que l'alien vous arrache en vous voyant passer à côté de lui.



Si vous marquez l'arrêt sur une case adjacente à l'alien (lorsqu'il se trouve sur une case ENNEMI), ou si vous êtes bousculé(e) sur une case adjacente à l'alien, il vous griffe et vous retire 1HP, et vous pousse sur une case adjacente vers l'avant. Si aucune case n'est disponible, vous restez sur place et il vous retire un second HP.

## ACTION LIÉE AU DÉ DE DÉCOMPTÉ

Si vous voulez ouvrir une caisse PROPS, ramasser un Effixium ou récupérer un HP, arrêtez-vous sur la case correspondante, et lancez un dé. Vous devez éгалer ou dépasser la valeur indiquée sur le Dé de Décompte.

**En cas de réussite**, vous récupérez l'objet sans faire de bruit. **Augmentez la valeur du Dé de Décompte d'un cran (+1).**

**En cas d'échec**, vous faites du bruit et l'alien surgit et vous attaque (voir plus haut). **Dans ce cas, le Dé de Décompte n'augmente pas.**

Quoi qu'il en soit, une fois le dé lancé et son effet appliqué, votre tour est fini.

**Chaque fois qu'un véhicule quitte ce plateau, baissez la valeur du Dé de Décompte d'un cran (-1).**





# THE SUNSET RIDERS



*Ne cherchez pas de bon ou de brute dans cette ville. Ici, il n'y a que des truands.  
Et vous traînez en plein milieu d'un règlement de comptes.*

## ACTION DE FIN DE TOUR

À la fin de votre tour, lancez le dé d'action.

Tous les véhicules se trouvant sur une case correspondant à la valeur obtenue se font tirer dessus par les pistoleros qui s'affrontent et perdent 1HP.



# ROAD CRASHER



## BRUIT - ACTION DE PLATEAU

Si vous faites du bruit, vous attirez les pirates de la route, qui viennent vous attaquer (voir ci-dessous). Au cas où le bruit est lié à une attaque SFX, seul le joueur qui subit l'attaque est attaqué par les pirates de la route. L'autre joueur faisant usage de son arme, les pirates ne s'y frottent pas.

**Il est impossible d'attaquer les pirates, puisque vous ne les voyez jamais venir.**

## RÉCUPÉRER UN OBJET

Si vous voulez ouvrir une caisse PROPS, ramasser un Effixium ou un HP, arrêtez-vous sur la case correspondante, et lancez un dé.

Vous devez égaliser ou dépasser la valeur indiquée sur la case.

**En cas d'échec**, les pirates de la route vous attaquent (voir ci-dessous).

Une fois le dé lancé et son effet appliqué, votre tour est fini.

## ATTAQUE DES PIRATES DE LA ROUTE

Lorsque vous êtes attaqué par des Pirates de la route, ils vous prennent un des éléments suivants, dans l'ordre :

- 1 unité d'Effixium (si vous en avez). Sinon :
- 1 carte Props (au hasard, si vous en avez). Sinon :
- 1HP.

**Cra-sheer, survivez à l'enfer !  
Cra-sheer, souvent croisez le fer !  
Cra-sheer, dans le chaos des esprits !  
Cra-sheer, contre les fous les bandits !**



# KING OF THE KAIJU



## ACTION DE FIN DE TOUR

À la fin de votre tour, lancez le dé d'action. Tous les véhicules présents sur une case Danger correspondant au résultat se font écraser par le Roi des Kaiju, et perdent 1HP.

## CHUTE DANS LE VIDE

Si vous êtes poussé(e) dans le vide, vous perdez 1HP. Lors de votre prochain tour, que vous débuterez du Point de Retour, vous aurez un malus de -2 points de déplacement.

*La bataille ultime pour désigner le roi des Kaiju vient de débuter et fait rage à Tokyo.  
Pas de bol, vous vous retrouvez en plein dedans !*





## 5. LA TEAM DERRIÈRE LE JEU



**PHIL VIZCARRO**

Auteur

Je tiens à remercier toutes et tous les potes qui m'ont suivi sur ce projet depuis le début, et qui ont participé aux nombreuses parties de test et d'équilibrage. Merci pour votre patience, votre bienveillance, et tous les fous-rires.

Merci aussi à celles et ceux que je ne connais pas personnellement, mais qui ont suivi et soutenu le projet depuis les premières images du proto présentées sur Internet.

Gratitude éternelle envers Antonio et Franck, bien entendu, qui se sont investis corps et âme et ont cru en Racers et en moi. Sans vous, cette aventure n'aurait pas eu la même saveur.

Sinon, et dans le désordre, merci aux pizzaïolos qui ne mettent pas d'artichauts dans leurs pizzas végétariennes, à Peter Laird et Kevin Eastman, à la popculture et surtout, à celles et ceux qui osent encore rêver d'un monde plus fun et qui font en sorte de vivre leurs rêves.

Je vous kiffe.

- Phil Vizcarro



**FRANCK BARRÉ**

Illustrations



**ANTONIO VIZCAINO**

Illustrations



### LA TEAM DAEDALUS

*Tristan, Josselin et Nicolas sont 3 amoureux des jeux qui, pour leur premier défi comme éditeur chez Daedalus, ont décidé de reprendre ce projet avec son histoire !*

*C'est grâce à l'engagement de son auteur, de ses illustrateurs, et à tous les backers de la campagne de financement participatif sur Kickstarter qui ont fait ou refait confiance à ce projet que vous pouvez tenir ce jeu entre vos mains.*

***A toutes les personnes qui ont participé à la concrétisation de ce jeu : MERCI !***

HOLLYWOOD RACERS EST UN JEU ÉCRIT PAR PHIL VIZCARRO,  
ILLUSTRÉ PAR FRANCK BARRÉ ET ANTONIO VIZCAINO, ET ÉDITÉ PAR DAEDALUS

©2022 DAEDALUS. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

# AIDE DE JEU

## ACTIONS

2 actions différentes, parmi :

- DÉPLACEMENT •
- SFX •
- KLAXONNER •

## CARTES PROPS

3 cartes PROPS max par véhicule.

Vous pouvez jouer plusieurs cartes à votre tour, mais une seule fois chaque type de carte.

Jouer une carte PROPS ne compte pas comme une action.

## PLATEAUX

Chaque fois qu'un véhicule quitte un plateau avec dé de décompte, baissez la valeur du dé de 1.



Case Normale



Case Impact



Case Chute



Point de retour



Super Saut



Super Saut réussi



Hit Point



Unité d'Effixium



Caisse Props



Case Ennemi

3+

Lancez le dé. Le résultat doit égaler ou dépasser la valeur indiquée.

?

Case spéciale (pari, mise...). Action différente selon le plateau.

5-6

Lancez le dé. Le résultat affecte la case (ou les cases) de la valeur indiquée



Lancez le dé. Le résultat doit égaler ou dépasser la valeur indiquée par le dé de décompte du plateau.



Rester sur cette case vous expose au danger propre à chaque plateau.



PHIL VIZCARRO FRANCK BARRÉ ANTONIO VIZCAINO



# RACERS

OF THE LOST ARENA



AN EXPANSION FOR

*Hollywood*  
**RACERS**

LIVRET DE RÈGLES



# SOMMAIRE

EXTENSION 6 JOUEURS & MANAGERS	2
NOUVEAUTÉS	2
NOUVEAUX PLATEAUX	3
#RELEASETHECOSMOCUT	6
HOLLYWOOD RACERS 2: ARENA	12



- Envie de défis ?  
- D'organiser un championnat ?  
- Besoin d'une réponse à un point de règle précis ?

Flashez ce QR et vous accéderez à notre page web référence, dédiée à Hollywood Racers.

Vous pourrez aussi télécharger l'App dédiée au jeu. Un outil complètement facultatif donc parfaitement indispensable !

## 1. EXTENSION À 6 JOUEURS

Grâce à cette extension, vous allez désormais pouvoir jouer à Hollywood Racers jusqu'à 6. Ajoutez les deux nouveaux plateaux de Managers et apprenez à vous servir au mieux de leurs pouvoirs !



### THE VEGAN FUNDATION

**Manager :** Theodore King

**Origine :** L'ère jurassique

**Capacité de Manager :** Théodore apparaît devant le véhicule actif de son écurie et attaque exactement comme le T-Rex du plateau Jurassic Land, excepté qu'il n'est pas dépendant d'un seul plateau et n'attaque pas les deux véhicules de son écurie. Puis il quitte le plateau.



### LUCKY LABEAU G.M.B.T.

**Manager :** Doremi

**Origine :** France

**Capacité de Manager :** Piochez 3 cartes Props, défaussez toute carte à effet négatif.

Et pour pouvoir profiter au maximum de ces nouvelles possibilités, quoi de mieux que dix nouveaux Pilotes ?



## JETON "INTERDIT"

Un nouveau jeton fait son apparition dans cette extension :  
Il s'agit du jeton "Interdit". Il est utilisé par Achmed Loony.

Ouais, le mec a carrément ses propres jetons.



# LE TEMPLE DE LA MALÉDICTION MAUDITE



4

*Partir chercher des trésors, c'est cool. Mais revenir en vie, c'est quand même mieux.*

## MISE EN PLACE

- Placez un Dé de Décompte sur 4 sur le bord du plateau.

## ACTION LIÉE AU DÉ DE DÉCOMPTE

Si vous voulez emprunter le raccourci du train de la mine ❶, lancez le dé d'Action.

Si vous égalisez ou dépassez la valeur du dé de Décompte, vous parvenez directement de l'autre côté ❷, tant qu'il vous reste au moins 1 point de déplacement.

**Augmentez alors la valeur du dé de décompte de 1, pour les tours suivants.**

Si votre résultat est inférieur à la valeur du dé de Décompte, le train de la mine prend un détour, et vous dépose dans la file d'attente du point de retour ❸. Le dé de Décompte ne change pas.



*Chaque fois qu'un véhicule quitte ce plateau, baissez la valeur du dé de Décompte d'un cran.*

## SUPER SAUT

Si vous souhaitez tenter un Super saut, lancez le dé d'Action. Le résultat du dé doit évaluer ou dépasser la valeur indiquée par la case de Super Saut.

**En cas d'échec**, vous tombez dans le ravin et perdez 1HP.

Lors de votre prochain tour, vous débutez du point de retour ❸.

Placez-vous dans l'ordre d'attente sur la ligne pointillée menant au point de retour.

*Il est possible d'utiliser l'atout Bélier pour pousser un véhicule adverse du bord des sauts. Il tombe alors dans le ravin, perd 1HP et devra débiter son prochain tour du Point de Retour.*

## ACTION DE FIN DE TOUR

À la fin de votre tour, lancez le dé d'action et appliquez l'effet lié au résultat :

**1-2-3 : Rien ne se passe.** Ouf !

**4-5-6 :** Votre véhicule a roulé sur le déclencheur d'un piège ! Tous les véhicules se trouvant sur une case

**"Danger 4+" perdent 1HP.**



## ACTION DE PLATEAU

Si vous voulez ouvrir une caisse PROPS, ramasser un Effixium ou un HP, arrêtez-vous sur la case correspondante, et lancez le dé d'Action.

**Vous devez évaluer ou dépasser 4.**

**En cas de réussite**, vous récupérez l'élément sans déclencher de piège.

**En cas d'échec**, vous ne récupérez pas l'élément et déclenchez un piège. **Vous perdez 1HP.**

## AYEZ LA FOI !

La ligne centrale à la fin du plateau permet de le quitter en traversant un pont invisible. Prenez votre courage à deux mains, vous ne risquez rien.

3

# BLACK FRIDAY ZOMBIE MALL



Quelle idée d'aller faire les magasins un jour de soldes, avec tous ces zombies écervelés qui se glissent sous les grilles des magasins pour acheter un écran UHD 123cm... heu... manger des gens.

## MISE EN PLACE

- Placez un standee Zombie sur chaque case Ennemi.
- Placez l'excédent de standees Zombies à proximité.



## FOUILLER LES BOUTIQUES

Vous pouvez fouiller les boutiques à la recherche de caisses PROPS ou d'Effixium. Placez-vous sur la case Valeur correspondante et lancez le dé d'Action.



- Vous pouvez lancer le dé autant de fois que vous le souhaitez pour cumuler vos gains. Mais attention, plus vous le lancez, plus le risque augmente !
- Lors de votre premier lancer, vous échouez si vous obtenez 1. Lors de votre second lancer, vous échouez si vous obtenez 1 ou 2. Vous échouez avec un résultat d'1, 2 ou 3 sur le lancer suivant, et ainsi de suite. Nous vous déconseillons fortement de tenter un sixième lancer. Si vous ne comprenez pas pourquoi, demandez à vos amis.

- Vous pouvez décider à tout moment de quitter la boutique. Vous empochez alors tout ce que vous avez trouvé. Si vous échouez à un seul lancer de dé, vous perdez tout ce que vous aviez trouvé dans cette boutique.
- Dans le cas où vous récupérez des cartes PROPS, vous ne les dévoilez qu'au moment où vous décidez de quitter la boutique et ne pouvez alors en conserver que 3. Il est exceptionnellement possible d'en utiliser immédiatement si elles le permettent (comme des unités d'Effixium) et de quitter la boutique avec 3 cartes max. Les effets des cartes Blockbusters s'appliquent tous et immédiatement.



DES ZOMBIES ?  
OUI OUI, JE PEUX M'EN  
OCCUPER. VOUS PAYEZ  
COMMENT ?

Placez un jeton Crash sur son emplacement.

Elle ne peut plus être visitée mais reste une case normale qui peut être franchie normalement.



## IMPACT

Percuter une case Impact sur ce plateau vous fait immédiatement perdre 1HP.



## ACTION DE FIN DE TOUR

À la fin de votre tour, vous devez gérer l'invasion des groupes de zombies.

Un standee comprenant 3 Zombies est appelé "groupe de zombies".



1. Déplacez chaque groupe de zombies sur le plateau d'une case en direction du véhicule le plus proche de lui (dans le cas où deux véhicules ou plus seraient à égales distances, le joueur actif choisit où se déplace le groupe de zombies).

2. Placez un groupe de zombies de la réserve sur chaque case Ennemi du plateau, en partant des zones les plus proches de véhicules. S'il ne reste plus de groupes de zombies dans la réserve, passez directement au joueur suivant.

- Un groupe de zombies ne peut pas se trouver sur la même case qu'un véhicule ou qu'un autre zombie. S'il ne peut pas se déplacer, il reste sur place.

- En cas de désaccord sur les déplacements d'un ou plusieurs groupes de zombies, le joueur actif décide, en suivant les règles énoncées ci-dessus.

- Un groupe de zombies ne quitte jamais son plateau.

## SE DÉBARRASSER DES GROUPES DE ZOMBIES

Les groupes de zombies ne peuvent pas attaquer directement les véhicules, mais font barrage et doivent être attaqués, écrasés ou contournés.

- Si vous décidez de rouler sur des zombies, retirez 1 point à votre total de déplacement par tranche de 3 groupes de zombies que vous allez traverser, puis déplacez-vous.

1 à 3 groupe de Zombies	= 1 déplacement
4 à 6 groupes de Zombies	= 2 déplacements
7 à 9 groupes de Zombies	= 3 déplacements, etc.

- Si vous possédez une attaque qui retire des HP à une cible, vous pouvez l'utiliser contre un groupe de zombies. Chaque groupe de zombies n'a qu'1 HP.

- L'atout TANK permet de rouler sur les groupes de zombies sans être affecté par leur présence.

- L'atout Passe-Passe permet de naviguer entre les groupes de zombies (passer sur leur case) et ainsi de les éviter.

- L'atout Bélier permet de percuter un groupe de zombies, qui est alors retiré du plateau. Cet atout ne peut être réalisé qu'une fois par tour.

Une fois qu'il est détruit ou écrasé, retirez le groupe de zombies du plateau.

*Il est impossible de s'arrêter sur la même case qu'un zombie.*



# 3. #RELEASE THE COSMO CUT

**MODE SOLO EXCLUSIF !**

## L'HISTOIRE

*Vous êtes un réalisateur à qui l'on a confié le plus grand blockbuster de tous les temps : Hollywood Racers.*

*Tout le monde veut jouer dans ce film, et certains sont prêts à tout pour y arriver.*

*Malheureusement, la concurrence est rude et d'autres studios, jaloux, vous ont envoyé leurs pires créatures infernales : des Zombies, un alien et même un terrible T-Rex !*

*Et comme si cela ne suffisait pas, une intoxication alimentaire a transformé une partie de vos acteurs en Monstroplanctons, assoiffés de destruction !*

*Il va vous falloir du courage, de la chance et des nerfs d'acier pour venir à bout de ces 12 jours de tournage.*

## SPÉCIFICITÉS

- Dans ce mode de jeu solo, vous vous engagez dans un défi de type "Tower Defense".
- Ici, les jetons de pilotes font office de figurants. Il s'agit de personnes qui vont jouer dans votre film et qu'il faut absolument protéger des attaques de Zombies.
- Vous allez être constamment attaqué par des hordes de zombies qu'il faudra détruire avant qu'ils ne vous fassent rater votre film.
- Durant le tournage, vous allez devoir faire face à une attaque de T-Rex et une d'un terrifiant Alien.
- Les producteurs (représentés sur le verso des plateaux Managers) vont vous donner plus ou moins d'argent selon les péripéties qui vont survenir durant votre tournage.
- Vous jouez avec les cartes de Pilotes côté personnage et les HP que vous perdez sont symbolisés par des jetons Crash.

## MISE EN PLACE

1. Créez votre plateau en plaçant deux virages et le plateau Black Friday Zombie Mall

Placez..

2. La piste de tours au-dessus du plateau de tournage.
3. Un cube rouge au-dessus de la case 1st de la piste de tours.
4. Un Zombie sur chaque point d'entrée des deux virages.
5. 5 pilotes piochés au hasard au-dessus de la piste de tours, et les standees correspondants, sur les positions 1st, 3rd, 5th, 7th et 9th de la piste de tours, Le T-Rex sur la case 4th de la piste de tours et l'Alien sur la case 8th.
6. Les 7 figurants sur des cases Impact.
7. Choisissez vos 3 producteurs en fonction de leurs caractéristiques de départ, ou piochez-les au hasard.
8. Pour chaque Manager, placez un cube Vert sur le crochet de départ des jauges d'Effixium et un cube Rouge sur le crochet de départ du financement. En l'absence de crochet, ne placez pas de cube.
9. Piochez et distribuez 2 Superstar à chaque Producteur et placez les véhicules correspondants où vous le souhaitez dans le centre commercial.
10. Retirez les cartes Blockbuster des cartes PROPS et constituez une pioche avec les cartes restantes.





## COMMENT JOUER

Vous allez devoir protéger les figurants des attaques de zombies, de T-Rex, de Monstroplancton et d'Aliens à l'aide de vos Superstars, tout en leur évitant de se faire détruire, ce qui mettrait votre film en danger.

**La partie va se jouer en 12 tours, correspondant à 12 jours de tournage.** Au début de chaque tour (excepté le premier), avancez le cube rouge (a) se trouvant sur le compteur de tours d'un jour vers la droite.

Si un Envahisseur se trouve dans la zone du jour, ajoutez-le au plateau.

Lancez 2 dés rouges et placez-les devant la ligne correspondante au résultat (b).

En cas de double 6, vous choisissez le point d'entrée.

Puis lancez le dé blanc et appliquez son effet :

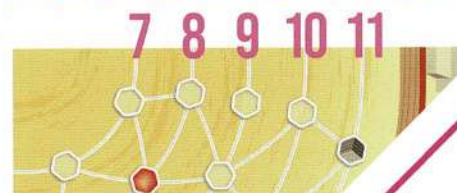
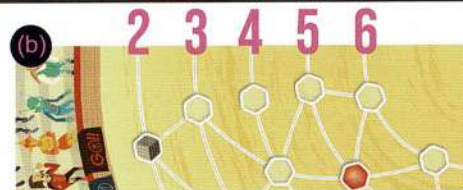
- 1- **Cambrilage** : Défaussez toutes les cartes props non jouées
- 2- **Grève des cascadeurs** : Vous ne pouvez pas attaquer sur ce tour
- 3- **Grève des accessoiristes** : Pas de distribution de cartes Props sur ce tour
- 4- **Grève des scénaristes** : Les envahisseurs jouent 2 fois
- 5- **Grève des figurants** : Chaque figurant retourne sur une case Impact libre
- 6- **Tout va bien !** : Aucun évènement spécial sur ce tour

Puis piochez 4 cartes Props (sauf si vous avez obtenu 3 au dé, bien entendu), allouez-en une de votre choix à chacun des 3 Producteurs, et défaussez la quatrième.

## 1. DÉPLACEMENT DES ENVAHISSEURS

Les envahisseurs se déplacent automatiquement et toujours avant vous, et par ordre de puissance :

Alien ▶ T-Rex ▶ Monstroplanctons ▶ Zombies





## ALIEN

L'alien arrive au 8e jour de tournage. **Il est invincible.** se déplace de case Ennemi en case Ennemi (il change de case dans le sens horaire à chaque nouveau tour) et attaque **toutes les cibles adjacentes à sa position.**

- S'il s'agit de Zombies ou de Figurants, ils sont défaussés,
- S'il s'agit de Superstar ou de Monstroplancton, ils prennent 1 jeton Crash.



## T-REX

Le T-Rex arrive au 4e jour de tournage. **Il est invincible** et se déplace de 4 cases vers l'avant à chaque tour, toujours en ligne droite si possible. Sinon, il se déplace sur la première case disponible et cherchera toujours à aller vers le centre tout en avançant. S'il a le choix entre deux directions, il choisira celle avec le plus de Superstars sur le chemin.

Il met généralement 5 à 6 tours à franchir tout le plateau, avant de ressortir par le côté opposé de celui où il est entré. **Si le**

### Si le T-Rex traverse une case avec un ...

- ... Zombie ou figurant, le Zombie ou figurant est défaussé,
- ... Monstroplancton ou une Superstar, le Monstroplancton ou la Superstar prend 1 jeton Crash.

### Si le T-Rex s'arrête sur une case avec un ...

- ... Zombie ou figurant, le Zombie ou figurant est défaussé,
- ... Monstroplancton ou une Superstar, le Monstroplancton ou la Superstar prend 2 jetons Crash est est décalé d'une case ente libre (au choix du joueur).

**Une fois son déplacement terminé, le T-Rex attaque toutes les cibles adjacentes à sa position.**

- S'il s'agit de Zombies ou de Figurants, ils sont défaussés,
- S'il s'agit de Superstar ou de Monstroplancton, ils prennent 1 jeton Crash.



*Ex. Au premier tour de son arrivée (tour 4), le T-Rex entre du point 3. Il se déplace vers l'avant et vers le centre dès qu'il le peut, de 4 cases. Au tour suivant (tour 5), il avance et se déplace vers le bas, car une Superstar s'y trouve. Il lui marche dessus et finit son déplacement derrière lui. Au tour 6, il continue d'avancer et se replace vers le centre. Il fait un détour au tour 7, pour revenir vers le centre. Puis il entreprend le dernier virage au tour 8, quand l'Alien fait son entrée dans le centre commercial.*

*En chemin, il attaquera tout ce qu'il rencontrera (Superstars, Figurants, Monstroplanctons, Zombies). Il finira par sortir du plateau au tour 9.*

## MONSTROPLANCTONS

Les Monstroplanctons arrivent successivement aux jours 1, 3, 5, 7 et 9 du tournage.

Un Monstroplancton possède 3 HP et doit donc recevoir 3 jetons Crash pour être détruit.

Il se déplace jusqu'à 5 cases vers le centre du centre commercial, mais ...

- ... Il s'arrête systématiquement et attaque s'il croise une Superstar (la Superstar prend 1 jeton Crash),
- ... il n'attaque jamais les figurants.

Les Monstroplanctons peuvent doubler les Zombies en passant sur la même case sans les toucher. Ce sont des pros !



## ZOMBIES

Les zombies arrivent dès le début de la partie et reviennent constamment. Ils avancent d'une case reliée libre, toujours en ligne droite si possible, ou en direction du figurant le plus proche.

Si un zombie ne peut avancer en ligne droite ou sur un côté tout en avançant, il reste sur place.



### Éliminer un Zombie

Les zombies peuvent être attaqués de plusieurs façons. Vous pouvez :

- Écraser des zombies. Retirez 2 points de déplacement à votre total par zombie que vous écrasez.
- Dépenser de l'Effixium pour attaquer les zombies. Chaque zombie ne possède qu'1 HP
- Utiliser une carte PROPS dont l'effet est de retirer des HP à un adversaire.

Au début de chaque nouveau tour, et après avoir ajouté le nouvel Envahisseur, faites entrer les Zombies de la file d'attente par chaque case libre d'entrée des virages.

### Si un Zombie rentre en contact avec ...

- ... Une Superstar, Celle-ci prend un jeton Crash, puis le zombie est défaussé.
- ... Un figurant, le Zombie reste sur place et le figurant est défaussé.

## 2. DÉPLACEMENT DES FIGURANTS

Une fois que vous avez déplacé les envahisseurs, vous devez déplacer les figurants.

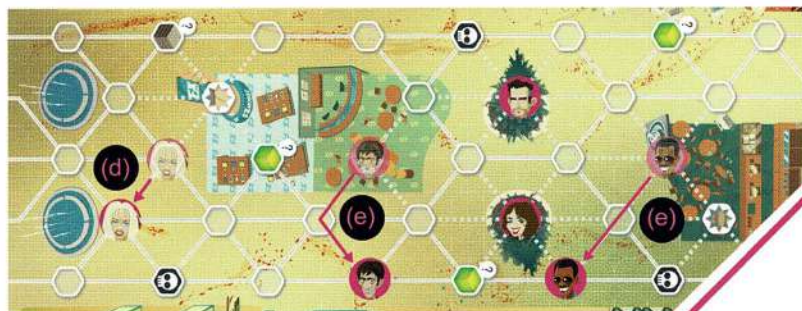
Pour ce faire, vous disposez à chaque tour de 5 points de déplacement pour vos figurants.

Vous pouvez les allouer librement à un ou plusieurs figurants pour les déplacer.

Le but de déplacer les figurants est de les mettre à l'abri d'attaques de Zombies ou d'autres créatures infernales.

Protégez-les !

Ex. Vous pouvez déplacer cinq figurants d'1 case chacun, ou un figurant de 3 cases et un de 2 cases, ou encore un figurant d'1 case (d) et deux de 2. (e)



Attention, les figurants sont des petites choses fragiles ! Si un envahisseur attaque un figurant sur le tournage, vous risquez d'avoir de gros soucis ! Trop de figurants hors jeu et la partie est perdue !

## FILE D'ATTENTE

Lorsque vous éliminez un zombie, il est placé en file d'attente et reviendra à la charge, par une des deux entrées (les extrémités des virages) dès le tour suivant.

Vous ne pouvez pas vous débarrasser définitivement des Zombies, alors faites au moins en sorte de ne pas vous laisser envahir !

- Les zombies éliminés sur la partie gauche du centre commercial et dans le virage de gauche sont envoyés dans la file d'attente du virage de droite (a)
- Les zombies éliminés sur la partie droite du centre commercial et dans le virage de droite sont envoyés dans la file d'attente du virage de gauche (b)
- Les zombies éliminés sur la colonne médiane du centre commercial où se situent les pins, sont envoyés au choix dans la file d'attente au choix du joueur (c)





### 3. DÉPLACEMENT DES SUPERSTARS

Après avoir déplacé les envahisseurs et les figurants, il est temps de lancer le tournage de la scène d'action du jour ! Vous allez pouvoir jouer vos Superstars !

Choisissez une Superstar par Producteur.

Elle est considérée comme Superstar Active sur ce tour.

Vous pouvez jouer 3 actions de votre choix avec cette Superstar, parmi :

#### Se déplacer

Déplacez le véhicule librement, jusqu'à 5 cases reliées.

#### Attaquer

Dépensez 1 unité d'Effixium par attaque que vous voulez réaliser.

Vous pouvez attaquer plusieurs fois la même cible ou plusieurs cibles une fois. Toutes les Superstars d'un même Producteur se partagent la même jauge d'Effixium.

#### Retirer 1 jeton Crash

Retirez un jeton Crash de la superstar de votre choix du producteur actif.

#### Utiliser les cartes PROPS

Activez l'effet de toutes ou d'une partie des cartes PROPS de votre Producteur. Défaussez les cartes activées.

### SUPERSTARS

Dans ce mode :

- Vous jouez avec vos Cartes de Pilote face portrait.
- Les Spécificités et SFX des véhicules ne sont pas accessibles
- Tous les véhicules ont 3HP
- Tous les véhicules ont 5 points de déplacement

Lorsqu'un véhicule est touché, placez un marqueur Crash sur sa carte. Lorsqu'un véhicule reçoit son troisième marqueur Crash, il est détruit et retiré de la partie.

#### Lorsque vous vous arrêtez sur une case...

... Caisse, piochez une carte PROPS.

... Effixium, augmentez l'Effixium du producteur actif de 1

... Hit Points (Rouge), augmentez le financement du producteur actif de 1

*Attaquer ou détruire un envahisseur avec une Superstar enchante son Producteur, qui augmente alors son financement. Mais attention, une Superstar blessée par un envahisseur fera baisser le financement de son producteur !*

Une fois que vous avez joué vos Superstar Actives, le tour en cours prend fin. Avancez alors le cube rouge d'une journée sur la piste de Tours, et débutez un nouveau tour.





## PRODUCTEURS

Les producteurs exécutifs n'ont qu'une motivation : gagner le plus d'argent possible avec ce film.

Un plateau de Producteur possède plusieurs éléments :

1. La jauge d'Effixium, utilisable par toutes les Superstars de ce producteur
2. La jauge de Financement, qui monte et descend selon vos actions
3. Les crochets de départ pour les cubes d'Effixium et de financement



Faites ce qu'ils attendent de vous et ils débloqueront des sommes conséquentes (et des power-ups) pour vous aider.

Négligez leurs demandes et ils quitteront l'aventure !

### Si une de ses Superstars :

Élimine un Zombie : Augmentez son financement de 1M\$

Blesse un Monstroplancton : Augmentez son financement de 1M\$

Élimine un Monstroplancton : Augmentez son financement de 3M\$

Est éliminée (perd tous ses HP) : Réduisez son financement de 2M\$

## POWER-UPS DES PRODUCTEURS

Lorsque vous atteignez certains paliers, vous pouvez choisir d'activer certains Power-ups, qui vont bien vous aider. Ou vous pouvez continuer à faire monter le budget alloué par le Producteur, pour atteindre le powerup supérieur plus vite !

**3 MILLIONS** Piochez 2 cartes PROPS et redescendez à 1M\$



**8 MILLIONS** Piochez 3 cartes PROPS et redescendez à 4M\$



-OU-

Ajoutez une superstar à ce producteur et redescendez à 4M\$



**12 MILLIONS** Retirez tous les jetons CRASH des Superstars de ce producteur et redescendez à 9M\$



-OU-

Ajoutez une superstar à ce producteur et redescendez à 9M\$



Lorsque le budget alloué par un producteur atteint zéro, il quitte définitivement le projet. Retirez toutes ses Superstars du plateau, défaussez les éventuelles cartes PROPS qu'il possédait et remettez son plateau de Producteur dans la boîte.

**ATTENTION, si 2 producteurs vous quittent, la partie est perdue !**

## FIN DE PARTIE

### La partie est gagnée si :

Vous terminez la partie avec assez de producteurs et de figurants en vie au terme des 12 jours de tournage.

*Mais votre film est-il un blockbuster ? Pour le savoir, calculez votre score, en cumulant les M\$ de tous les producteurs restants, et allez voir sur l'App Hollywood Racers si vous avez performé au Box Office.*

### La partie est perdue si :

- 5 figurants ont été attaqués
- 2 Producteurs ont quitté le projet

### Un producteur quitte le projet :

- S'il n'a plus de Superstars à mettre en avant
- Si son curseur de financement doit descendre à 0.



# HOLLYWOOD RACERS : ARENA

Dans ce mode, vous allez affronter vos adversaires non pas dans une course, mais dans une arène !

Gagnez les faveurs de la foule pour obtenir des bonus vitaux à votre survie et ne faites aucun cadeau à vos rivaux ! Une seule équipe sortira victorieuse !

## PRINCIPE

Une partie de ARENA se joue généralement en 2 manches gagnantes, mais vous pouvez choisir d'adapter le nombre de manches selon vos envies.

Pour remporter une manche, vous devez être la dernière équipe encore en lice.

## MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit 2 véhicules et place les cartes de Pilote correspondantes devant lui, face portrait, puis prend les jetons Pilotes correspondants. Dans ARENA, les SFX des véhicules ne sont pas utilisés.

2. Placez les 4 virages de sorte à créer une arène (oui, c'était prévu pour).

3. Placez la piste de tours contre l'arène, un cube rouge sur la première place, et un standee zombie aux positions 6, 8 et 10.

4. Constituez une pioche avec les cartes PROPS suivantes :

- Effixium Strikes Back
- Return of the Effixium
- The Gambler
- The Hitman
- I Must Break You
- Servbot 3.1
- Wheels of Fury

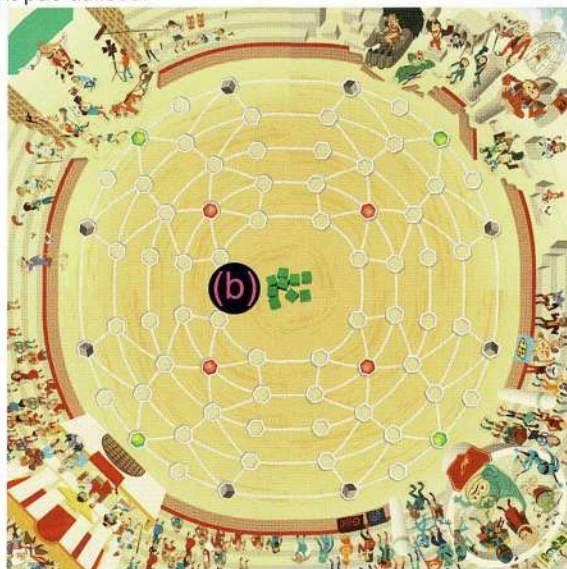


5. Mélangez toutes ces cartes et posez la pioche face cachée à proximité du plateau.

6. Placez 1 cube d'Effixium sur chaque case Effixium de l'arène (a), puis le reste des cubes au centre (b).

7. Constituez un tas avec tous les jetons CRASH à proximité de l'arène.

8. Les véhicules débutent sans Effixium.



## Règles spécifiques au mode ARENA

▪ Les véhicules sont limités à 3 Effixium, 3 cartes PROPS et 3 HP (appelez ça la règle des 3).

▪ Tous les véhicules ont une capacité de déplacement de 4 cases.

▪ Les Atouts et les SFX des véhicules ne sont pas utilisés dans le mode ARENA.

▪ Pour débuter une manche, le joueur qui commence place son premier véhicule sur la case de son choix dans l'Arène, puis le second place son premier véhicule, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les véhicules aient été placés.

**ATTENTION : Vous ne récupérez pas l'objet se trouvant sur une case de laquelle vous démarrez. Il est plus judicieux de vous poser à côté et d'aller le chercher dès le début de la course.**



## COMMENT JOUER

Contrairement au mode course, vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions sur les plateaux, en suivant les cases reliées.

Le tour de jeu se fait dans le sens horaire, en partant du premier joueur, et continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule équipe (un ou les deux véhicules d'un joueur) encore en jeu.

À votre tour de jeu, vous pouvez choisir librement le véhicule de votre équipe que vous allez jouer. Vous pouvez jouer tout le temps avec le même, mais attention à ne pas laisser l'autre sans défense !

Vous pouvez jouer **2 actions** parmi :

- **Vous déplacer** (jusqu'à 4 cases)
- **Klaxonner** (vous permet de faire appel à la foule, qui vous lance une carte Props ! Lorsque vous utilisez cette action, piochez une carte Props)
- **Dépenser un ou plusieurs Effixiums**  
Permet d'attaquer un ou plusieurs adversaires adjacents (1 Effixium dépensé = 1HP de dégât).  
Vous pouvez retirer plusieurs HP au même adversaire ou 1HP à plusieurs adversaires, si vous avez assez d'Effixium.  
Un personnage transportant beaucoup d'Effixium est donc très dangereux.
- **Utiliser une ou plusieurs cartes PROPS de votre inventaire.**
- **Bousculer un adversaire** adjacent d'une case dans la direction de votre choix, vers une case libre.  
Cette action ne fait pas perdre de HP.

## INTOUCHABLE

Il est possible d'être intouchable pendant 1 tour. Placez un jeton intouchable sous votre véhicule.

Vous pourrez être bousculé, mais aucune attaque ne vous fera perdre de HP.

Au début de votre tour suivant, retirez le jeton de sous votre véhicule.

Dans ARENA, "1 tour" signifie "jusqu'à VOTRE prochain tour", indépendamment du véhicule que vous allez jouer.

## CUBES D'EFFIXIUM

Pour ramasser les cubes d'Effixium sur le plateau, passez simplement sur la case correspondante, prenez le cube et posez-le sur votre Carte de Pilote. Une fois votre tour fini, et si aucun véhicule n'occupe la case, placez un cube de la réserve sur la case Effixium libre du plateau.

S'il n'y a plus de cubes d'Effixium à mettre sur une case, alors celle-ci ne rapporte rien.

*Vous ne pouvez pas passer deux fois sur la même case lors du même tour et récupérer deux fois un élément.  
Cette case n'est régénérée qu'une fois votre tour fini.*

## GESTION DES HIP POINTS (JETONS CRASH)

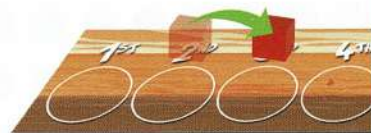
Vous débutez avec 3HP. Lorsque vous perdez 1HP, ajoutez un jeton Crash sur votre Carte de Pilote.

Lorsque vous devez ajouter un troisième jeton crash, ce véhicule est détruit et sorti de la manche. Retirez-le du plateau, remettez vos éventuels cubes d'Effixium dans la réserve au centre du plateau, les jetons Crash dans la réserve de jetons et défaussez vos cartes PROPS, le cas échéant.

Puis placez votre jeton de pilote sur la piste de tours sur la position la plus à droite disponible, selon le nombre de véhicules en lice (Ex. 12th si vous perdez le premier sur une partie à 6 joueurs, 8th si vous perdez le premier sur une partie à 4 joueurs, etc.).

## COMPTEUR DE TOUR

Chaque fois que tout le monde a joué une fois, avancez le cube rouge d'une case sur la piste de tour. Si personne n'a gagné au terme des 12 tours, il y a égalité entre les véhicules encore en lice. Le joueur ayant fini dernier (le plus à droite sur la piste de tours) jouera la manche suivante en premier, puis le tour se déroulera dans le sens horaire.



## ATTAQUE DE ZOMBIES

Lorsqu'une manche commence à durer, des Zombies font irruption sur le plateau. Ces zombies sont indestructibles et inattaquables. Voyez-les comme des murs menaçants, qui se resserrent progressivement.

*Oui, c'est stressant. C'est l'idée.*

- Au début du 6e tour de jeu, le cercle extérieur n'est plus accessible (a). Placez des zombies sur toutes les cases du cercle extérieur. Si un véhicule se trouve sur une de ces cases, décalez-le sur une case adjacente (au choix de son joueur) et retirez-lui 1HP. Cela veut aussi dire qu'à partir de ce tour, il n'est plus possible de récupérer de l'Effixium directement sur le plateau.
- Au début du 8e tour de jeu, le second cercle extérieur n'est plus accessible (b). Déplacez les zombies sur toutes les cases du second cercle. Si un véhicule se trouve sur une de ces cases, décalez-le sur une case adjacente vers le centre de l'arène (au choix de son joueur) et retirez-lui 1HP.
- Au début du 10e tour de jeu, le troisième cercle extérieur (cercle central) n'est plus accessible (c). Déplacez les zombies sur toutes les cases du troisième cercle. Si un véhicule se trouve sur une de ces cases, décalez-le sur une case adjacente vers le centre de l'arène (au choix de son joueur) et retirez-lui 1HP.



## VICTOIRE - FIN DE MANCHE / FIN DE PARTIE

- La dernière équipe en lice remporte la manche.
- Si la manche est allée au bout des 12 tours, Alors c'est le véhicule avec le plus de HP encore en course qui l'emporte.

### En cas d'égalité, personne ne l'emporte.

Lorsqu'une manche est finie, défaissez toutes vos cartes PROPS, cubes d'Effixium et jetons Crash, avant de débiter une nouvelle manche.

Reprenez la mise en place initiale, mais sans changer vos véhicules.

***La première équipe à remporter deux manches remporte la partie !***