



HUMUNGUS

INDEX

Débuter une partie	Page 1
Choisir un Pion	Page 2
Mise en place – Préparation du terrain – La base	Page 3-4
DEPLACEMENTS	Page 5
ACTIONS - PERCUSSION	Page 6
Les Fosses – Les Murs Destructeurs – Les Lacs Gelés	Page 7
La Rivière	Page 8
Le Temple Labyrinthe	Page 8
Le Téléporteur	Page 8
Le SAS et son Drone	Page 8
Le Stand MECA.	Page 9
Le Passage Souterrain	Page 9
Les Plaques de Déclenchement	Page 9
Les Barrières indestructibles	Page 9
Le TIR	Page 10
Le TIR D’Opportunité	Page 11
La Projection d’Objets Destructifs	Page 11
Capsule radioactive	Page 30
Cocktail Molotov	Page 31
Poser une Mine	Page 12
LES VEHICULES LEGERS	Page 12
KATER-P	Page 12
SUMO	Page 13
SHARKED	Page 14
TRI-POD	Page 15
LES VEHICULES MOYENS	Page 16
SPEEDER ATTACK	Page 16
DRAG POWER	Page 17
MINI DEATH	Page 18
BUNKER	Page 19
LES VEHICULES LOURDS	Page 20
CRAB 7.0	Page 20
WHITE TIGER	Page 21
BLESSURE	Page 22
SCORPYO	Page 23
Carburant	Page 24
Blindage	Page 25
Munitions	Page 25
L’Equipement	Page 25
CARTE CAISSES D’EQUIPEMENT	Page 26-27-28
CARTE DE HASARD	Page 28 -29-30-31



REGLES DE BASE

Que signifie Humungus ?

Le nom d'**HUMUNGUS** fut choisi en souvenir d'un film australien, réalisé en 1981 par George Miller. Il s'agit du deuxième opus de la série de science-fiction post-apocalyptique **Mad Max**, qui voit le retour du personnage de Max incarné par l'acteur Mel Gibson. **HUMUNGUS** est le **Seigneur de Guerre** qui tente de s'emparer de la raffinerie. Combats mécaniques sanglants à bord d'engins d'hérétiques.



Fin de la parenthèse. !!

Glissez des trombones de même couleur sur les cibles **vides** de la fiche véhicule. sachant que les colorés sont la résultante d'une amélioration. [Voir plus loin.]



DEFINITION DU JEU

HUMUNGUS

Le jeu **HUMUNGUS** est un mélange irraisonné de Mario Kart (le jeu vidéo), et de Mad Max 2 (le film). J'invite les profanes à consulter GOOGLE ;-)

HUMUNGUS est une course d'engins atypiques, où tous les moyens sont bons pour franchir la ligne d'arrivée. Stratèges, combats, percussions. Je vous invite à être sans pitié.

Mise en place..

 Jeter **1D6** signifie : Je lance un dé à 6 faces. **2D6** deux dés.. Etc..

CHOISIR UN VEHICULE

Les véhicules légers sont plus rapides (**2D6+2 cases**). Ils peuvent par *impulsion* survoler les fosses, et autres pièges en surface. Leur point faible reste leur blindage. Il ne peuvent percuter que des véhicules de leur acabit.

Les véhicules moyens sont un compromis entre la vitesse, et le blindage. (**2D6+1**). Il ne peuvent percuter que des véhicules moyens, ou légers.

Les véhicules lourds sont des bunkers roulants. Plus lents (**2D6**), mais résistent mieux aux attaques, jouissent d'une plus grande autonomie, et percutent tous les véhicules sans discernement.

Chaque bolide a des avantages, et des inconvénients.

Choisissez donc avec discernement. Observez bien les particularités au dos de leur fiche respective.

Si deux joueurs ou plus veulent le même engin, il faudra qu'ils se départagent en lançant **1D6**. Le plus haut score sera prioritaire. *Restez Fair-play.*

Les plus petits scores sont éliminés d'office, même sur une égalité. Si l'égalité apparaît sur le plus chanceux des lancés, une relance du **D6** est nécessaire.

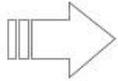




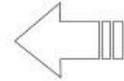
CARBURANT



BLINDAGE



EQUIPEMENTS



MUNITIONS

Choisissez un pion.

PETIT, MOYEN, GRAND

- Petit : Véhicules légers.
- Moyen : Véhicules mi-lourds.
- Grand : Véhicules lourds.

Si deux joueurs ou plus veulent le même pion, ou la même couleur, qu'ils se départagent en lançant **1D6**. Le plus haut score sera prioritaire.
Restez Fair-play.

 Observez la flèche au sommet du pion. Le sens du véhicule a une importance majeure lors des déplacements, et des percussions [Voir plus loin]



 Positionnez les pions sur le Cercle de Pierre. La course débutera via la CRYPTÉ.



Préparez le terrain.

LES CUBES OBJETS

Pour résumer, il faut donc choisir un véhicule. Glisser des trombones de la même couleur sur les cibles vides de la fiche correspondante. Carburant - Equipements - Blindage et Munitions (si l'engin a des capacités de tir.)

Prendre un pion relatif à son gabarit.

Petit pion pour les véhicules légers

Moyen pion pour les véhicules mi-lourds

Grand pion pour les lourds

Positionner ledits pions sur le *Cercle de Pierre*.

Le sens de rotation de la course commence d'abord par le décor Crypte, puis Futur, Jungle, et enfin Polaire.

Sur chacune de ses quatre zone, attendent six symboles.



Piocher sans regarder dans le pot des *Cubes Objets*, et disposez les, sans choisir, sur les cases symboles. Orientez les faces de façon visible. En effet, un seul côté affiche sa nature



BOOST x1 - BOOST x2 - carte EQUIPEMENTS - carte HASARD

Retirez les CUBES quand tous les joueurs ont quitté la ZONE



Piochez dans le pot sans regarder
Disposez les cubes face visible
sur les symboles



Les petites règles obligent..

Les dés doivent être obligatoirement lancés dans la *Box* appropriée. Si l'un des deux dés sort de la boîte, ou autres, il faut les relancer.

Les dés blancs nacrés servent aux Déplacements/Actions. Les jaunes au *Tir d'Opportunité*. Le dé à 20 faces (D20) permet de se rappeler du nombre d'Action restante.



Exemple : Un joueur lance ses deux D6 (2D6) et obtient 8. Il se déplace de 6 cases et tombe sur un *Cube Objet* : HASARD. Il tire donc une carte, sachant que les cartes HASARD octroient des Bonus, mais aussi des situations d'immobilisation. Il annonce donc : "je fais 6", il me reste 2 (on place le D20 au centre du jeu avec le chiffre 2). Si la carte HASARD est une chance, il poursuit son mouvement après lecture. Laissez le pion au sommet dans l'attente.



Carte CAISSE D'EQUIPEMENTS

Carte HASARD



Comment gagner ?

Véhicules en place sur le *Disque de Pierre*, les joueurs lancent **1D6** pour savoir qui part en pôle position, puis l'ordre de jeu s'effectuera dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si deux joueurs ou plus obtiennent le même lancé, il faudra qu'ils se départagent en lançant de nouveau le dé à six faces. **Les plus petits scores sont éliminés d'office.**

Le premier joueur s'exécute, il lance les D6, et obtient "11". Il a donc 11 points d'ACTION pour se déplacer, tirer, ou lancer un objet quelconque.

Il laisse son pion sur place, et avec le doigt concrétise son déplacement, ou les actions qu'il souhaite appliquer (Tir, lancé d'objets, préparation d'un Tir d'Opportunité.) PUIS, déplace physiquement ledit pion. **Il n'y a pas d'ordre pour exécuter les Actions, Tirer et/ou se déplacer, re-tirer, etc..**

Un pion lâché, est un pion joué.

Une partie se dispute en plusieurs **ETAPES**.

A chaque tour gagné, le vainqueur s'arrête sur le *Cercle de Pierre*, et attend les autres joueurs pour un nouveau départ.

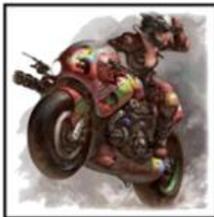
Quand tout le monde est là, la seconde **ETAPE** débute. Le vainqueur part en tête (*), mais les autres observeront le sens des aiguilles d'une montre.

(*) En mode EXPERT, certains joueurs joueront plusieurs véhicules. Au top départ, le vainqueur fera partir TOUS ses véhicules en premier.

Vous êtes victorieux de la course après avoir remporté deux ETAPES en pôle position.

Chaque **ETAPE** gagnée en pôle position vous octroie un jeton **HUMUNGUS**
La deuxième place, octroie un 1/2 jeton **HUMUNGUS**

2x demi jetons **HUMUNGUS** se transforme en 1x jeton **HUMUNGUS**



Une unité de **CARBURANT** est demandé à chaque nouveau départ (sauf pour le tout premier).

Une unité de **CARBURANT** sera nécessaire à chaque changement de **ZONE** (Crypte, Futuriste, Jungle, Polaire)
Si vous basculez dans une **ZONE** sans pouvoir fournir de **CARBURANT**, vous finissez votre déplacement, mais serez immobilisé le tour prochain.

Un jeton sera placé à côté de votre véhicule.



L'assistance viendra faire le plein à l'issue du tour passé (Carburant, Blindage et Munitions)

Un **ALLER/RETOUR** dans une **ZONE** provoqué par une **PERCUSSION**, ou par **SCORPIO** par exemple, coûte à chaque fois 1x **CARBURANT**.

L'utilisation d'une Carte **CARBURANT** pioché dans une **CAISSE D'EQUIPEMENT**, ne coûte aucun point d'ACTION



Zone de Départ.

Le **CERCLE DE PIERRE** survole des dalles.
Dès le départ il faut les comptabiliser dans votre **DEPLACEMENT**.
Aucune attaque n'est possible dans le **CERCLE DE PIERRE**.

RAPPEL : le départ s'effectue dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. **CRYPTTE, FUTURISTE, JUNGLE, POLAIRE**.

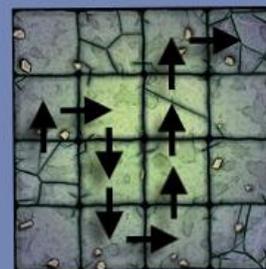
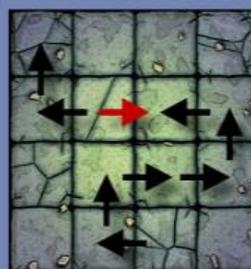
Contrairement au **TOUR** des joueurs qui lui, tourne dans le sens horaire.



Les Déplacements..

Pour les véhicules **LOURDS** : Lancez 2D6
Pour les véhicules **MOYENS** : Lancez 2D6+1
Pour les véhicules **LEGERS** : Lancez 2D6+2

On ne peut pas se déplacer en diagonale, ni reculer.
Les couloirs d'avancement sont clairs sur la MAP



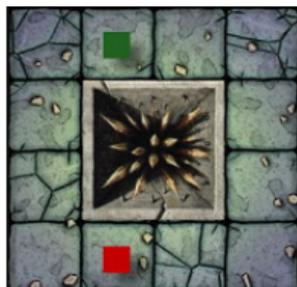
Exemple : Vous ne pouvez pas réaliser un gauche/droite, ou un droite/gauche. Le pion doit clairement indiquer la direction observée lors du dernier déplacement. Pivoter à l'arrêt est interdit.

On ne peut **PAS** suspendre son mouvement, SAUF devant une **FOSSE**, une **SUBSTANCE AU SOL**, ou une **MINE**.
On peut également s'arrêter net devant l'entrée du **TEMPLE / LABYRINTHE**, Case fléchée orange, et attendre le tour prochain.



Le **DEPLACEMENT** est prioritaire sur l'**ACTION** à la hauteur de 3 Points. Pas d'Action donc, si vous faites "3" ou moins aux dés.

Un véhicule peut être bloqué une Barrière Indestructible, ou un véhicule plus lourd. l'immobilité est donc justifiée.



Un véhicule léger peut survoler un trou, une fosse, une substance au sol, ou une mine. On appelle cette technique : **L'IMPULSION**.
Il faut avoir suffisamment de points de **DEPLACEMENT** pour sauter par dessus l'obstacle. Un saut ne s'effectue qu'en ligne droite.

Un véhicule subissant une **PERCUSSION** ne peut pas utiliser l'**IMPULSION**.

Un joueur peut tenter un **TIR D'OPPORTUNITE** sur un véhicule en pleine **IMPULSION**, mais il doit l'annoncer avant, le prévenir, le menacer.. (voir la section **TIR**).
Un **TIR** réussi fait chuter la cible dans la fosse/substance/etc.. Donc 1x dégât de **TIR** + l'obstacle.

Sur le terrain apparaîtront des **BOOSTERS** (de déplacement).



Si vous décidez de rouler dessus, tous vos points d'**ACTION** et de **DEPLACEMENT** seront remplacés par un nouveau lancé de dé(s).
Attention, un **BOOSTER** ne fournit aucun point d'**ACTION**. Il vous propulse seulement votre déplacement à la hauteur du nouveau lancé. 1x éclair - Je lance 1D6 // 2x éclairs - je lance 2D6

Les Actions.

Tirer, ou utiliser une CARTE d'objet à lancer/poser coûte 1 point d'ACTION.

L'utilisation d'une Carte CARBURANT, BLINDAGE, MUNITIONS pioché dans une CAISSE D'EQUIPEMENT, ne coûte aucun point d'ACTION. Attendez seulement votre tour pour vous équiper.

Au début de votre tour, lancez 2D6, additionnez éventuellement un bonus relatif à votre véhicule.
Nous pilotons un véhicule léger donc bénéficions de +2 points (Pts). Les dés donnent 8 + 2

Vous avez donc 10 (Pts) à utiliser selon votre guise, et ce dans n'importe quel ordre.

Vous pouvez pour l'exemple :

Vous déplacer de 4 cases, tirer 2 fois, vous re-déplacer mais cette fois de 3 cases, et enfin conserver 1 pts pour un TIR D'OPPORTUNITE.

Vous l'aurez compris, la liberté est totale.



La Percussion.



Un véhicule LEGER peut percuter un engin LEGER
Un véhicule LEGER ne peut **PAS** percuter un engin MOYEN
Un véhicule LEGER ne peut **PAS** percuter un engin LOURD

Un véhicule MOYEN peut percuter un engin LEGER
Un véhicule MOYEN peut percuter un engin MOYEN
Un véhicule MOYEN ne peut **PAS** percuter un engin LOURD

Un véhicule LOURD peut percuter **TOUS** les engins

Une PERCUSSION ne peut s'opérer que sur un flan, ou par l'arrière.

Si le flan est heurté, le bolide dérive de x3 cases vers le côté opposé.

S'il tombe dans une fosse, le véhicule est immobilisé pour x1 tour.

S'il devait jouer, alors il ne le fera pas, s'il avait déjà roulé, l'immobilisation sera pour le tour prochain.

Placez un jeton à côté de son véhicule pour signaler sa situation :

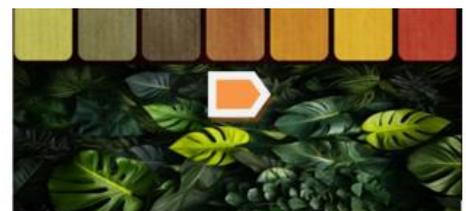


Si le véhicule est heurté par l'arrière, il doit lancer 1D6. Un chiffre IMPAIR décale le véhicule sur la GAUCHE de 3 cases. Un chiffre PAIR déplace le véhicule sur la DROITE de 3 cases.

Le décor stoppe net le véhicule, s'il ne s'agit pas d'une fosse, l'engin est simplement positionné d'une case hors cadre.

La présence d'un autre véhicule stoppe net la dérive de celui percuté.

La PERCUSSION sur le flan est nulle, si deux engins sont côte à côte.



Si l'engin en déroute dérive sur un BOOSTER, il en bénéficie immédiatement, et ce, dans le sens logique de la progression.

Si l'engin en déroute dérive sur une CAISSE D'EQUIPEMENT, il en bénéficie sur le champs.

Si l'engin en déroute dérive sur un CAISSE HASARD, il tire la carte, mais n'en prendra connaissance qu'à son tour de jeu.

Une PERCUSSION n'entraîne pas une perte de BLINDAGE (sauf avec le véhicule MORSURE.)

Une PERCUSSION ne coûte pas de point d'ACTION supplémentaire à celui d'un DEPLACEMENT.

Un véhicule tombé dans une fosse ressort à l'endroit de son choix, mais dans la ZONE(*) de jeux ou il a été percuté.

(*) CRYPTTE, FUTURISTE, JUNGLE, POLAIRE

Une PERCUSSION ne peut pas être frontale.

Les véhicules LEGERS : SUMO KATER-P TRI-POD SHARKED

Les véhicules MOYENS (moyennement lourd) : BUNKER SPEEDER ATTACK DRAG POWER MINI DEATH

Les véhicules LOURDS : WHITE TIGER SCORPYO MORSURE CRAB 7.0

Les Fosses..

Chuter dans une fosse vous fera perdre 1x tour de jeu. A l'issue de cet incident, vous serez dépanné, votre véhicule sera réapprovisionné. CARBURANT BLINDAGE MUNITIONS

Un véhicule tombé dans une fosse ressort à l'endroit de son choix, mais dans la ZONE(*) de jeu ou il a été percuté.

(*) CRYPTTE, FUTURISTE, JUNGLE, POLAIRE



Les Murs Destructeurs..

Toucher une barrière électrifiée détruit 1x Point de BLINDAGE. Vous resterez collé jusqu'à votre tour de jeu. Vous repartirez par là ou vous êtes entrée.



Les Lacs Gelés..

Chuter ou être expédié sur un LAC GELE n'enlève pas de BLINDAGE. MAIS !!

Vous ne pourrez en sortir qu'en faisant un double aux **D6**. Si le lancer est réussi, positionnez votre véhicule sur l'un des bords moitié Glace/moitié bitume, et ce, à l'endroit **de votre choix** !!

Vous ne pourrez **PAS** vous déplacer immédiatement, et devrez attendre le Tour Prochain.

La ZONE POLAIRE, est entourée d'une eau scintillante. C'est un DECORS !! Si vous êtes percuté, vous êtes juste placé hors cadre, sans incidence.

Les cases moitié Glace/moitié bitume, sont considéré comme la route. Vous pouvez rouler dessus.



Le Stand Méca.

Le STAND MECA. permet de réparer votre véhicule, et de remettre à niveau votre CARBURANT, BLINDAGE, et MUNITIONS. Lors de votre DEPLACEMENT, vous devez passer sur les cases rouges.

Nota : si un joueur est positionné sur une STAND MECA. et qu'un adversaire le fait sauter, il subit -1 à son BLINDAGE.



Le STAND MECA. peut être détruit de façon irréversible. Une carte HASARD le permet. (Voir plus loin)



Le Couloir Souterrain..

Dans la ZONE CRYPTÉ, un escalier permet de passer sous terre, et de remonter directement vers une autre sortie. Celle à l'opposé, mais dans le même axe.



Si un joueur occupe déjà les escaliers, entrée comme sortie, l'utilisation de ce passage est impossible.

Toutes PERCUSSIONS sont également exclues.

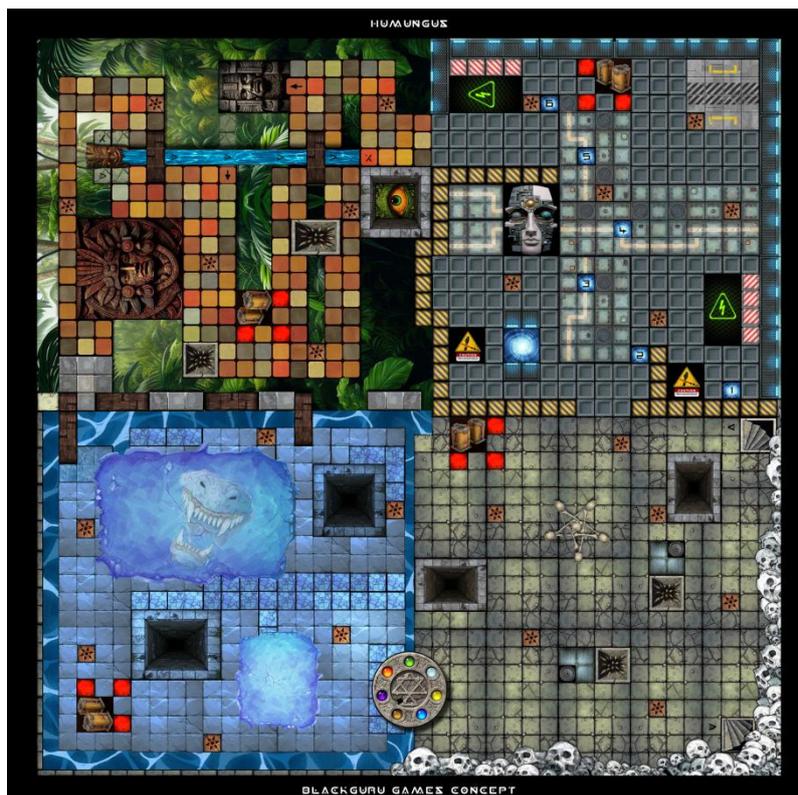
La Plaque de Déclenchement.

Dans la ZONE CRYPTÉ, deux plaques de déclenchement permettent la fermeture de deux barrières indestructibles. Elles cloisonnent la ZONE FUTURISTE, et empêchent par la même occasion la sortie de la ZONE CRYPTÉ.



Conçu pour freiner l'échappée des véhicules rapides, et chanceux aux dés. Les fins stratèges pourront réduire l'écart ou pilonner la file d'attente. Un véhicule ne pouvant reculer, il sera brièvement immobilisé.

Il faut rouler ET STATIONNER dessus pour maintenir les barrières fermées. A moins de faire un maximum de "3" à votre prochain lancé, vous soulagerez de votre poids la plaque de déclenchement, et les barrières disparaîtront. Les quatre cases provoquent toutes la fermeture.



Le TIR depuis un véhicule..

Tirer coûte 1x Point d'ACTION

Un bolide ayant une capacité de TIR, peut toucher un adversaire jusqu'à 10 cases devant lui, ou sur les côtés.
Il ne peut pas TIRER derrière.

Pour toucher, il devra lancer 1D6 et obtenir pour l'exemple un " 1 ou un 2 " !! Cette valeur peut varier selon l'EQUIPEMENT de son véhicule. Il doit aussi soustraire une MUNITION.

Si le **TIR** est concluant, la cible devra lancer 1D6 à son tour, et obtenir pour l'exemple un " 1 ou un 2 " !! pour **ESQUIVER**. Cette valeur peut varier selon l'EQUIPEMENT de son véhicule.



Le **TRI-POD** ci-dessus a deux en **EQUIPEMENT** (évolutif à trois (cible jaune)) - Il possède aussi deux **MUNITIONS** (évolutif à trois)

Vous l'aurez compris, le **TIR** et l'**ESQUIVE** se joue sur l'**EQUIPEMENT** du véhicule. Sa stabilité, vélocité vont faire la différence.

Le **CRAB 7.0** ci dessous a trois en **EQUIPEMENT** (évolutif à six !! > touche automatique) et trois en **MUNITIONS** (évolutif à cinq)
 Donc d'entrée de jeu, le **CRAB 7.0** touche à 1,2 et 3 sur 1D6.



Pour faire évoluer son EQUIPEMENT, sa capacité de CARBURANT, son BLINDAGE, et le nombre de ses MUNITIONS, il faut piocher des cartes **HASARD**, et trouver : **UPGRADE - AMELIORATIONS**. (Voir plus loin)



Le TIR d'OPPORTUNITE.

Lorsque qu'un joueur débute son tour, il lance les dés pour concrétiser son nombre d'ACTIONS / DEPLACEMENTS.

Exemple : Un véhicule LEGER équipé d'une capacité de TIR obtient "4" (+2) avec ses 2D6.

Il peut donc se DEPLACER de 4 cases, TIRER une fois et garder 1 Point pour un TIR d'OPPORTUNITE. Il place alors un dé affichant "1" à côté de son véhicule (Dé jaune).

Son TOUR est donc terminé. Il annonce clairement qu'il est susceptible d'utiliser (ou pas) son TIR d'OPPORTUNITE à tous moment. la Seule contrainte reste la portée de 10 cases.

Pour concrétiser l'ACTION, le joueur annonce à haute voix : "Je vais tirer sur tel ou tel dès qu'il sera à portée" - ET/OU Je vais tirer dès que le véhicule LEGER survolera la fosse (ou autre) en pleine IMPULSION.

Le joueur ciblé devra s'arrêter NET dès que le joueur ayant un TIR D'OPPORTUNITE dira "STOP", "JE TIRE". Le joueur ciblé placera le D20 au milieu (vers l'araignée) pour se rappeler combien de DEPLACEMENT il lui reste. Car le TIR peut échouer, ou l'ESQUIVE réussir, et le DEPLACEMENT se poursuivre.

Un TIR d'OPPORTUNITE non utilisé est perdu.

Un TIR d'OPPORTUNITE ne s'applique pas au lancé d'OBJETS.

Un TIR d'OPPORTUNITE réussit stoppe net le joueur adverse, il perd TOUT ses points de DEPLACEMENTS & d'ACTIONS, et accessoirement du BLINDAGE suivant l'arme utilisé.

Ne pas oublier de soustraire les MUNITIONS. Ne pas oublier que les véhicules ne tirent que devant et sur les côtés.

Un TIR d'OPPORTUNITE non utilisé est perdu.

Un TIR d'OPPORTUNITE ne s'applique pas au lancé d'OBJETS.

Un TIR d'OPPORTUNITE réussit stoppe net le joueur adverse, il perd TOUT ses points de DEPLACEMENTS & d'ACTIONS, et accessoirement du BLINDAGE suivant l'arme utilisé.

Ne pas oublier de soustraire les MUNITIONS. Ne pas oublier que les véhicules ne tirent que devant et sur les côtés.

La projection d'objets offensifs depuis un véhicule.

Lancer un objet coûte 1x Point d'ACTION.

Un joueur peut lancer un objet offensif devant lui, derrière, et sur les côtés.
La portée d'un lancé est de **8 cases**.

Même procédé que pour le **TIR DEPUIS UN VEHICULE**.



COCKTAIL MOLOTOV & CAPSULE RADIOACTIVE

Jeter un Cocktail ou une Capsule coûte 1 point d'ACTION.

Lancez **1D6** pour savoir où l'objet atterrit. Devant, derrière ou sur les côtés, mais jamais en diagonale.

Le point de chute sera l'épicentre d'une zone 3x3 cases. Attention, faire "1" avec le **D6**, signifie que l'objet tombe à vos pieds, et qu'il vous inflige des dégâts (x1 Point de **BLINDAGE**).

La zone en flamme ou contaminée reste jusqu'au passage du dernier joueur.

Impossible à détruire, Cette surface peut être survolée par **IMPULSION** [Voir la section VEHICULE pour plus de détails].



LA MINE

Poser une mine coûte 1 point d'ACTION.

Posez là à côté de votre véhicule, même si le décors ne s'y prête pas. Un carré au sol de 3x3 cases sera alors piégé, et le restera jusqu'à sa destruction par TIR, ou quand un adversaire l'aura subit.

Le poseur ne risque rien. Il ne subira pas la MINE durant toute la partie.

Une mine peut être survolée par IMPULSION [Voir la section VEHICULE pour plus de détails]

Une mine enlève 1 point de blindage, et stoppe totalement le DEPLACEMENT et les ACTIONS.



LES VEHICULES...

Vitesse, évolution, et spécificités..

La VITESSE est non évolutive sur tous les véhicules, sauf BOOSTER sur le parcours, et/ou accessoires spécifiques. Pour faire évoluer son EQUIPEMENT, sa capacité de CARBURANT, son BLINDAGE, et le nombre de ses MUNITIONS, il faut piocher des cartes HASARD, et trouvez : UPGRADE - AMELIORATIONS. (Voir plus loin)

LES VEHICULES LEGERS

KATER-P



VITESSE	:	2D6 +2 cases
BLINDAGE	:	1 unité (évolutives jusqu'à 2 max.)
CARBURANT	:	2 unités (évolutives jusqu'à 3 max.)
EQUIPEMENTS	:	2 unités (*) (évolutives jusqu'à 3 max.)
MUNITIONS	:	Aucune -

Capacité de tir	:	Aucune (sauf lancé d'objets offensifs)
Capacités spéciales	:	IMPULSION & FRANCHISSEMENT

IMPULSION :

Le **KATER-P** peut survoler une fosse, ou une substance au sol, à condition d'avoir suffisamment de **DEPLACEMENT** pour atterrir. Cette **ACTION** s'exécute toujours en ligne droite.

FRANCHISSEMENT :

Le **KATER-P** peut passer par-dessus un autre véhicule en roulant dessus, mais ne peut pas rester au sommet. Il doit donc avoir suffisamment de **DEPLACEMENT** pour se positionner au moins devant l'obstacle.

(*) Quand un adversaire tire sur votre **KATER-P**, et que son tir est concluant, vous devez faire 1 ou 2 sur un **1D6** pour esquiver l'attaque. Vous devrez également obtenir 1 ou 2 sur un **1D6** pour toucher une cible, en lançant un objet offensif, ou incapacitant.

SUMO



VITESSE	:	2D6 +2 cases
BLINDAGE	:	1 unité (évolutives jusqu'à 2 max.)
CARBURANT	:	2 unités (évolutives jusqu'à 3 max.)
EQUIPEMENTS	:	2 unités (*) (évolutives jusqu'à 3 max.)

Capacité de tir : Aucune (sauf lancé d'objets offensifs)
Capacités spéciales : **IMPULSION & BURN**

IMPULSION :

Le **SUMO** peut survoler une fosse, ou une substance au sol, à condition d'avoir suffisamment de **DEPLACEMENT** pour atterrir. Cette **ACTION** s'exécute toujours en ligne droite.

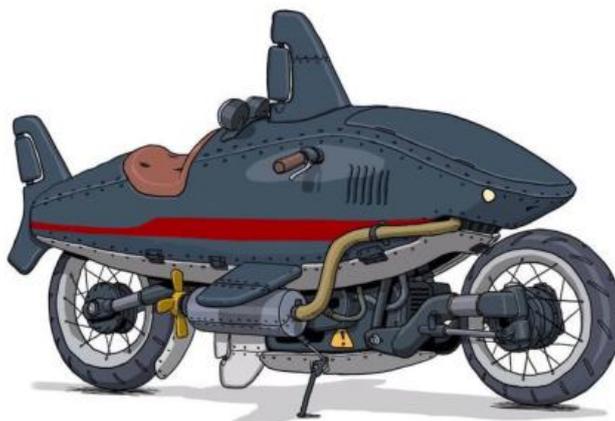
BURN :

Le **SUMO** peut générer un écran de fumée une fois par tour, en provoquant un **BURN** avec sa roue arrière. Il peut ainsi échapper aux **PERCUSSION** par l'arrière (mais pas sur les côtés), aux **ACCROCHAGES** (propre au véhicule **SCORPYO**), et aux **BROYAGE** (par l'arrière) (propre au véhicule **MORSUR_E**) [Voir plus bas].

Attention, un **BROYAGE** (propre au véhicule **MORSUR_E**) peut s'opérer sur le flan d'un véhicule, le **BURN** ne protège que l'arrière.

Quand un adversaire tire sur votre **SUMO**, et que son **TIR** est concluant, vous devez faire 1 ou 2 sur un **1D6** pour esquiver l'attaque. Vous devrez également obtenir 1 ou 2 sur un **1D6** pour toucher une cible, en lançant un objet offensif, ou incapacitant.

SHARKED



VITESSE	:	2D6 +2 cases
BLINDAGE	:	1 unité (évolutives jusqu'à 2 max.)
CARBURANT	:	2 unités (évolutives jusqu'à 3 max.)
EQUIPEMENTS	:	2 unités (*) (évolutives jusqu'à 3 max.)
Capacité de tir	:	Aucune (sauf lancé d'objets offensifs)
Capacités spéciales	:	IMPULSION & FAN CLUB

IMPULSION :

Le SHARKED peut survoler une fosse, ou une substance au sol, à condition d'avoir suffisamment de **DEPLACEMENT**. Cette **ACTION** s'exécute toujours en ligne droite.

FAN CLUB :

Le SHARKED est très populaire, les fans offrent une **CAISSE D'EQUIPEMENT** au pilote avant son départ. Le joueur tire une carte, et peut l'utiliser quand bon lui semble pendant son tour de jeu. **Les fans offre une CAISSE D'EQUIPEMENT à chaque TOUR.**

(*) Quand un adversaire tire sur votre SHARKED, et que son tir est concluant, vous devez faire 1 ou 2 sur un **1D6** pour esquiver l'attaque. Vous devrez également obtenir 1 ou 2 sur un **1D6** pour toucher une cible, en lançant un objet offensif, ou incapacitant.

TRI-POD



VITESSE	:	2D6 +2 cases
BLINDAGE	:	1 unité (évolutives jusqu'à 2 max.)
CARBURANT	:	2 unités (évolutives jusqu'à 3 max.)
MUNITIONS	:	2 unités (évolutives jusqu'à 3 max.)
EQUIPEMENTS	:	2 unités (*) (évolutives jusqu'à 3 max.)

Capacités spéciales : **IMPULSION, TIR +** lancé d'objets offensifs

IMPULSION :

Le **TRI-POD** peut survoler une fosse, ou une substance au sol, à condition d'avoir suffisamment de **DEPLACEMENT**. Cette **ACTION** s'exécute toujours en ligne droite.

Quand un adversaire tire sur votre TRI-POD, et que son tir est concluant, vous devez faire 1 ou 2 sur un **1D6** pour esquiver l'attaque. Vous devrez également obtenir 1 ou 2 sur un **1D6** pour toucher une cible, en tirant ou en lançant un objet offensif, ou incapacitant.

LES VEHICULES MOYENS

SPEEDER ATTACK



VITESSE	:	2D6 +1 case
BLINDAGE	:	2 unité (évolutives jusqu'à 3 max.)
CARBURANT	:	3 unités (évolutives jusqu'à 4 max.)
EQUIPEMENTS	:	2 unités (évolutives jusqu'à 4 max.)
Capacité de tir	:	Aucune - lancé d'objets offensifs seulement
Capacité spéciale	:	ULTRA SPONSORS

ULTRA SPONSORS :

Le **SPEEDER ATTACK** est sponsorisé, le pilote peut bénéficier de deux **CAISSES D'EQUIPEMENTS** avant chaque départ d'étape. Le joueur peut les utiliser quand bon lui semble pendant son tour de jeu.

Quand un adversaire tire sur votre **SPEEDER ATTACK**, et que son tir est concluant, vous devez faire 1 ou 2 sur un **1D6** pour esquiver l'attaque. Vous devrez également obtenir 1 ou 2 sur un **1D6** pour toucher une cible, en lançant un objet offensif, ou incapacitant.

DRAG POWER



VITESSE	:	2D6 +1 case
BLINDAGE	:	2 unité (évolutives jusqu'à 3 max.)
CARBURANT	:	3 unités (évolutives jusqu'à 4 max.)
EQUIPEMENTS	:	2 unités (*) (évolutives jusqu'à 4 max.)
Capacité de tir	:	Aucune - lancé d'objets offensifs seulement.
Capacité spéciale	:	TURBO

TURBO :

Le **DRAG_POWER** lancera 1D6 supplémentaire à chaque fois qu'il roulera sur un **BOOSTER**.

Quand un adversaire tire sur votre **DRAG_POWER**, et que son tir est concluant, vous devez faire 1 ou 2 sur un 1D6 pour esquiver l'attaque. Vous devrez également obtenir 1 ou 2 sur un 1D6 pour toucher une cible, en lançant un objet offensif, ou incapacitant.

MINI DEATH



VITESSE	:	2D6 +1 case
BLINDAGE	:	2 unité (évolutives jusqu'à 3 max.)
CARBURANT	:	3 unités (évolutives jusqu'à 4 max.)
EQUIPEMENTS	:	2 unités (évolutives jusqu'à 4 max.)
Capacité de tir	:	Aucune - lancé d'objets offensifs seulement
Capacité spéciale	:	SECTE KARMA MOTOR

SECTE KARMA MOTOR :

Le **MINI DEATH** est financé par une secte, la **KARMA MOTOR**, le Gourou a débloqué des fonds pour que le pilote obtienne deux **CARTES DU HASARD** avant chaque départ d'Etape. Le joueur les découvrira, et les utilisera obligatoirement à son second tour de jeu.

Quand un adversaire tire sur votre **MINI DEATH**, et que son tir est concluant, vous devez faire 1 ou 2 sur un **1D6** pour esquiver l'attaque. Vous devrez également obtenir 1 ou 2 sur un **1D6** pour toucher une cible, en lançant un objet offensif, ou incapacitant.

BUNKER



VITESSE	:	2D6 +1 case
BLINDAGE	:	2 unité (évolutives jusqu'à 3 max.)
CARBURANT	:	3 unités (évolutives jusqu'à 4 max.)
MUNITIONS	:	2 unités (évolutives jusqu'à 4 max.)
EQUIPEMENTS	:	2 unités (évolutives jusqu'à 4 max.)

Capacité spéciale : **TIR +** lancé d'objets offensifs.

Quand un adversaire tire sur votre **BUNKER**, et que son tir est concluant, vous devez faire 1 ou 2 sur un **1D6** pour esquiver l'attaque. Vous devrez également obtenir 1 ou 2 sur un **1D6** pour toucher une cible, en lançant un objet offensif, ou incapacitant.

LES VEHICULES LOURDS

CRAB 7.0



VITESSE	:	2D6
BLINDAGE	:	3 unité (évolutives jusqu'à 5 max.)
CARBURANT	:	4 unités (évolutives jusqu'à 5 max.)
MUNITIONS	:	3 unités (évolutives jusqu'à 5 max.)
EQUIPEMENTS	:	3 unités (évolutives jusqu'à 6 max.) - Esquive impossible

Capacités spéciales : **TIR HAUTE PRECISION** + lancé d'objets offensifs.

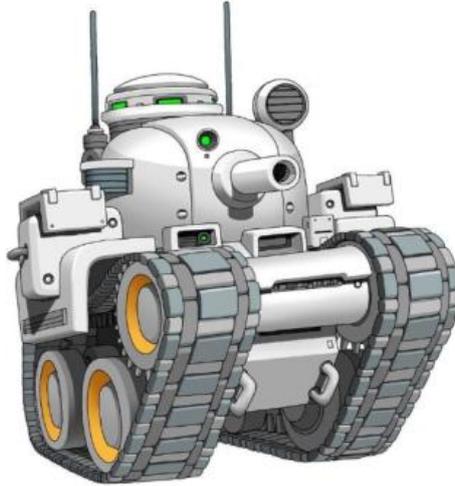
TIR HAUTE PRECISION :

Le **CRAB 7.0** peut upgrader sa visée jusqu'à son maximum (6). Cela signifie qu'il touchera sa cible à chaque fois. Pour se faire, le joueur doit faire évoluer ses **EQUIPEMENTS**. Les améliorations se trouvent parmi les cartes de **HASARD**.

[Voir la section **OBJETS DU JEU** pour plus de détails]

Quand le **CRAB 7.0** lance un objet offensif ou incapacitant, il doit obtenir **1, ou 2** sur un **1D6** pour toucher son adversaire. Son armure compacte fige toute évolution, et ce, pour toute la partie.

WHITE TIGER



VITESSE : 2D6

BLINDAGE : 3 unité (évolutives jusqu'à 4 max.)

CARBURANT : 3 unités (évolutives jusqu'à 4 max.)

MUNITIONS : 3 unités (évolutives jusqu'à 4 max.)

EQUIPEMENTS : 2 unités (*) (évolutives jusqu'à 4 max.)

Capacité spéciale : **TIR** + lancé d'objets offensifs & **CONTRE-MESURE**

CONTRE-MESURE :

Le **WHITE TIGER** peut s'il le souhaite, et UNE FOIS PAR TOUR, reposer une **CARTE HASARD** néfaste, et en tirer une autre.

(*) Quand un adversaire tire sur votre **WHITE TIGER**, et que son **TIR** est concluant, vous devez faire 1 ou 2 sur un **1D6** pour esquiver l'attaque. Vous devrez également obtenir 1 ou 2 sur un **1D6** pour toucher une cible, en lançant un objet offensif, ou incapacitant.

MORSURE



VITESSE	:	2D6
BLINDAGE	:	3 unité (évolutives jusqu'à 4 max.)
CARBURANT	:	3 unités (évolutives jusqu'à 4 max.)
EQUIPEMENTS	:	2 unités (évolutives jusqu'à 4 max.)
Capacité de tir	:	Aucune - sauf lancé d'objets offensifs
Capacité spéciale	:	BROYAGE

BROYAGE :

La **MORSURE** provoque en plus de la **PERCUSSION**, un effet **BROYEUR** qui arrache x1 Point de **BLINDAGE** au véhicule heurté. Le **BROYAGE** s'opère par l'arrière, et sur les côtés. La **MORSURE** ne peut broyer qu'une fois le même véhicule dans le tour, et passe par-dessus ensuite.

Quand un adversaire tire sur votre **MORSURE**, et que son **TIR** est concluant, vous devez faire 1 ou 2 sur un **1D6** pour esquiver l'attaque. Vous devrez également obtenir 1 ou 2 sur un **1D6** pour toucher une cible, en lançant un objet offensif, ou incapacitant.

SCORPYO



VITESSE	:	2D6
BLINDAGE	:	3 unité (évolutives jusqu'à 4 max.)
CARBURANT	:	3 unités (évolutives jusqu'à 4 max.)
EQUIPEMENTS	:	2 unités (évolutives jusqu'à 4 max.)
Capacité de tir	:	Aucune - sauf lancé d'objets offensifs
Capacité spéciale	:	ACCROCHAGE

ACCROCHAGE :

Le **SCORPYO** inflige au choix, une **PERCUSSION** par l'arrière, ou décide d'opérer un **ACCROCHAGE**. C'est-à-dire, s'emparer du véhicule adverse avec son " TREUIL CROCHET ", et le projeter derrière sur une distance de **2D6**.

ATTENTION, cette méthode coûte 1 point d'ACTION.

Le **SCORPYO** doit donc être derrière le véhicule adverse, et avoir au moins x1 Point **d'ACTION**. Ainsi, il procède à l'**ACCROCHAGE**. S'il lui reste encore des Points de **DEPLACEMENT**, il peut continuer sa course.

Quand un adversaire tire sur votre **SCORPYO**, et que son **TIR** est concluant, vous devez faire 1 ou 2 sur un **1D6** pour esquiver l'attaque. Vous devrez également obtenir 1 ou 2 sur un **1D6** pour toucher une cible, en lançant un objet offensif, ou incapacitant.



CARBURANT, EQUIPEMENT, MUNITIONS, BLINDAGE.



LE CARBURANT

Chaque véhicule a une réserve limitée de carburant.

Vous devrez vous délester d'une unité à chaque changement de terrain. (Crypte, Futuriste, Jungle, Polaire). Un aller/retour accidentel entre deux zones soustrait un point de **CARBURANT** supplémentaire à chaque fois.



Si lors d'un franchissement de zone vous n'avez plus d'unité **CARBURANT**, vous tomberez en panne sèche. Impossible de jouer au tour suivant. A l'issue de cette immobilisation, l'assistance viendra réparer votre **BLINDAGE**, faire votre plein de **CARBURANT**, et de **MUNITIONS**.



La piste propose quelques **STANDS MECA**. pour vous réapprovisionner. Mais trop de détours peuvent vous faire perdre la course. Faites évoluer votre véhicule, avec les cartes **HASARD** pour plus de contenance ; ou raflez les **CAISSES D'EQUIPEMENTS** pour trouver des bidons. [Voir la section OBJETS DU JEU pour plus de détails]



LE BLINDAGE



Les **TIRS**, les Fosses, et autres objets de destruction nuiront à votre **BLINDAGE**.

Si votre **BLINDAGE** est à zéro, et que vous vous faites toucher une fois de plus, votre véhicule sera immobilisé, et vous ne pourrez pas jouer le tour suivant. A l'issue de cette immobilisation, l'assistance viendra réparer votre **BLINDAGE**, faire votre plein de **CARBURANT**, et de **MUNITIONS**.

LES MUNITIONS



Quelques **TIRS** bien ajustés peuvent être la clef pour remporter une course. Les **Stands MECA** fournissent des **MUNITIONS**. Vous en trouverez aussi dans les **CAISSES D'EQUIPEMENTS**.

LES EQUIPEMENTS



Un véhicule stable permet de mieux **TIRER**, **LANCER**, **ESQUIVER**. Faites évoluer votre engin pour parfaire cette précision. Les Cartes **HASARD** sont les seules à regorger de perfectionnements. Il y a cependant un risque à piocher de mauvaises cartes.

LES CARTES DE JEU

L'utilisation d'une carte coûte 1 point d'action uniquement pour les LANCES, et la pose de MINES.

Les CARTES D'EQUIPEMENT sont à USAGE UNIQUE. A remettre sous la pile après utilisation.

Un joueur ne doit pas avoir plus de 4 cartes en main, toutes natures confondues.

Un joueur ne peut pas tirer de carte supplémentaire sans s'être préalablement défaussé. Il peut à tout moment la remettre sous la pile, sans que ça lui coûte de point d'ACTION.

Les CARTES D'EQUIPEMENT peuvent être cachées à la vue de tous, sauf pendant leur utilisation.

Les CARTES HASARD doivent **obligatoirement** être montrées aux autres joueurs. (Sauf lors d'une CORRUPTION - Voir plus loin.)

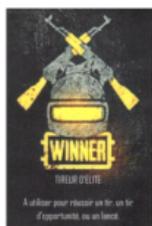


Ci dessous, l'expression : " Faites un test de TIR, signifie aussi : procédez au lancement d'un objet offensif.

LES CAISSES D'EQUIPEMENT



Emparez-vous des **CAISSES D'EQUIPEMENT**, elles ne fournissent que des atouts positifs. Armes, Munitions, Blindage, Carburant, Bonus d'attaque, de protection, de vitesse, et bien d'autres choses encore.



TIREUR D'ELITE :

A utiliser pour réussir automatiquement un **TIR**, un **TIR d'OPPORTUNITE**, ou un **LANCE**. L'adversaire peut tenter une **ESQUIVE**.

Cette carte ne coûte aucun Point d'**ACTION**.



AS DU DRIFT :

A utiliser pour réussir automatiquement une **ESQUIVE**, face à un **TIR**, ou un **LANCE**. Ne fonctionne pas contre les COCKTAIL MOLOTOV, CAPSULE RADIOACTIVE, ET LESMINES, ni sur les zones 3x3 cases déjà au sol.

Cette carte ne coûte aucun Point d'**ACTION**.



MUNITIONS :

Récupérez un point de **MUNITION**.

Cette carte ne coûte aucun Point d'**ACTION**.



GRENADE INCENDIAIRE :

Objet à lancer devant, derrière ou sur les côtés.
Portée **8 cases**.
Nécessite un test de **TIR**. L'adversaire peut tenter une **ESQUIVE**.
Détruit 1 Point de **BLINDAGE**.
Cette carte coûte 1x Point d'ACTION.



DETECTEUR DE MINES :

Relatif à la zone minée 3x3.
Vous passerez sans encombre.
USAGE UNIQUE



MINE :

Placez un carré au sol de **3x3 cases** (fournis dans le jeu).
Posez le à côté de votre véhicule, même si le décors ne s'y prête pas. Cette zone sera alors minée, et le restera jusqu'à sa destruction par **TIR**, ou quand un adversaire l'aura subit. Une mine peut être survolée par **IMPULSION**
Une mine enlève 1 point de **BLINDAGE**. Le poseur ne sera jamais inquiété, et pourra rouler dessus sans encombre.
Cette carte coûte 1x Point d'ACTION.



DOPAGE :

Le pilote booste ses facultés, et ajoute deux à son lancé de dés.
A utiliser au moment de son choix.
USAGE UNIQUE

Cette carte ne coûte aucun Point d'**ACTION**.



GRENADE 24 :

Objet à lancer devant, derrière ou sur les côtés.
Portée 10 cases.
Nécessite un test de **TIR**. L'adversaire peut tenter une **ESQUIVE**.
Détruit 1 Point de **BLINDAGE**.
Cette carte coûte 1x Point d'ACTION.



JERRICAN :

Récupérez un point de **CARBURANT**.
Cette carte ne coûte aucun Point d'**ACTION**.



GRENADE ELECTRO MAGNETIQUE:

Objet à lancer devant, derrière ou sur les côtés. **Portée 8 cases**.
Nécessite un test de **TIR**. L'adversaire peut tenter une **ESQUIVE**.
Une **GRENADE ELECTRO M.** paralyse le véhicule adverse au tour prochain.
Cette carte coûte 1x Point d'ACTION.



MUNITIONS SPECIALES :

L'utilisation d'une **MUNITION SPECIALE** s'annonce **AVANT** de procéder au **TIR**.
Si ce dernier est concluant, et que l'**ESQUIVE** adverse échoue, les dégâts seront de deux Points de **BLINDAGE** au lieu d'un.
Cette carte ne coûte aucun Point d'**ACTION**.



GRENADE A FRAGMENTATION Objet à lancer devant, derrière ou sur les côtés. **Portée 8 cases.**
Nécessite un test de **TIR**. L'adversaire peut tenter une **ESQUIVE**.
Une **GRENADE A FRAGMENTATION** enlève 1 point de **BLINDAGE**.

Cette carte coûte 1x Point d'ACTION.



EXTINCTEUR :

Relatif à la pose d'une zone enflammée de 3x3 case



Vous passez sans encombre. **USAGE UNIQUE.**

Cette carte ne coûte aucun Point d'ACTION.



CORRUPTION :

Pendant votre tour, dérobez une carte **HASARD** ou une **CAISSE D'EQUIPEMENT** à l'adversaire de votre choix.

Le joueur concerné doit retourner toutes ses cartes, dissimuler leur nature, et vous les présenter. Piochez en une au hasard.

Cette carte ne coûte aucun Point d'ACTION.

USAGE UNIQUE.

LES CARTES HASARD



Emparez-vous des Cartes **HASARD**, elles regorgent d'armes puissantes, et d'améliorations en tous genres. Mais attention, certaines sont synonymes d'évènements fâcheux. La prise de risque est réelle.



SABOTAGE :

Votre véhicule a été saboté.

Au prochain TOUR, ne lancez qu'un seul dé au lieu de deux pour le **DEPLACEMENT**.

Reposez la carte dans la pioche, sous le tas.



INSECTE HOSTILE DANS LE COCKPIT :

Un insecte dangereux court dans l'habitacle.

Au prochain TOUR, ne lancez qu'un seul dé au lieu de deux pour le **DEPLACEMENT**.

Reposez la carte dans la pioche, sous le tas.



GANTS BIONIC :

Conservez cette CARTE.

Vos réflexes sont multipliés.

Vos **DEPLACEMENTS** augmentent de deux Points de façon permanente.



DESTIN :

USAGE UNIQUE

Cette carte **ANNULE** votre jet de dés, et vous permet une relance.

Reposez la carte dans la pioche, sous le tas.



CREVAISON :

Votre véhicule est immobilisé

Vos **DEPLACEMENTS / ACTIONS** sont annulés.

Reposez la carte dans la pioche, sous le tas.



AS DE LA MECANIQUE :

Conservez cette **CARTE**.

Vous améliorez sans cesse les performances de votre véhicule.

Vos **DEPLACEMENTS** augmentent de deux Points de façon permanente.



CAISSE DE CARROSSIER :

USAGE UNIQUE

Récupérez un Point de **BLINDAGE** en utilisant cette carte.

Choisissez le moment opportun pendant votre **TOUR**.

Reposez la carte dans la pioche, sous le tas.



UPGRADE AMELIORATIONS :

USAGE UNIQUE

Faites évoluer votre véhicule dans la catégorie de votre choix.

Glissez un trombone d'une autre couleur sur une cible "**JAUNE**"





CAPSULE RADIOACTIVE :

Jetter une Capsule coûte 1 point d'**ACTION**.

Lancez **1D6** pour savoir où l'objet atterrit. Devant, derrière ou sur les côtés, mais jamais en diagonal. Procédez comme pour un **DEPLACEMENT**.

Le point de chute sera l'épicentre d'une zone 3x3 cases. Attention, faire " 1 " avec le **D6**, signifie que l'objet tombe à vos pieds, et qu'il vous inflige des dégâts : (x1 Point de **BLINDAGE**) .

La zone contaminée reste jusqu'au passage du dernier joueur.

Impossible à détruire, Cette surface peut être survolée par **IMPULSION** [Voir la section **VEHICULES** pour plus de détails].



FINANCEMENT :

Si vous le souhaitez, vous pouvez échanger votre véhicule, contre un autre (mais pas celui d'un joueur). Piochez dans la pile restante, récupérez les cartes éventuelles de l'engin délesté.

Cette carte ne coûte aucun Point d'**ACTION**.

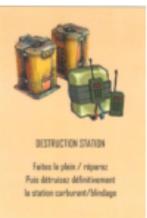
Reposez la carte dans la pioche, sous le tas.



DRONE :

Contrôlez le **DRONE**. Positionnez la carte sur le **visage Cyborg** dans le **SAS** se trouvant dans la **ZONE FUTURISTE**.

Le **DRONE** arrosera une fois par **TOUR** tous adversaires passant à dix cases ou moins. Il touchera automatiquement. Les cibles devront " **ESQUIVER** ". Le **DRONE** reste jusqu'à la fin du jeu, sauf si un autre joueur le détruit (un **TIR** réussit suffit, il ne peut pas **ESQUIVER**). Si un adversaire obtient lui aussi cet engin de mort, il devra patienter, ou détruire l'existant pour installer le sien.



DESTRUCTION STATION :

Détruisez le **STAND MECA**. de façon irréversible.

Nota : si un joueur est positionné sur un **STAND MECA**. et qu'un adversaire le fait sauter, il subit -1 à son **BLINDAGE**.

Cette carte ne coûte aucun Point d'**ACTION**.



Reposez la carte dans la pioche, sous le tas.



ENRAILLEMENT :

Vous ne pouvez plus **TIRER** jusqu'à la visite d'un **STAND MECA**.

Reposez la carte dans la pioche, sous le tas.



COCKTAIL MOLOTOV :

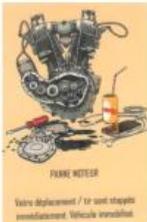
Jeter un Cocktail Molotov coûte 1 point d'**ACTION**.

Lancez **1D6** pour savoir où l'objet atterrit. Devant, derrière ou sur les côtés, mais jamais en diagonale. Procédez comme pour un **DEPLACEMENT**.

Le point de chute sera l'épicentre d'une zone 3x3 cases. Attention, faire " 1 " avec le **D6**, signifie que l'objet tombe à vos pieds, et qu'il vous inflige des dégâts : (x1 Point de **BLINDAGE**) .

La zone enflammée reste jusqu'au passage du dernier joueur.

Impossible à détruire, Cette surface peut être survolée par **IMPULSION** [Voir la section **VEHICULES** pour plus de détails].

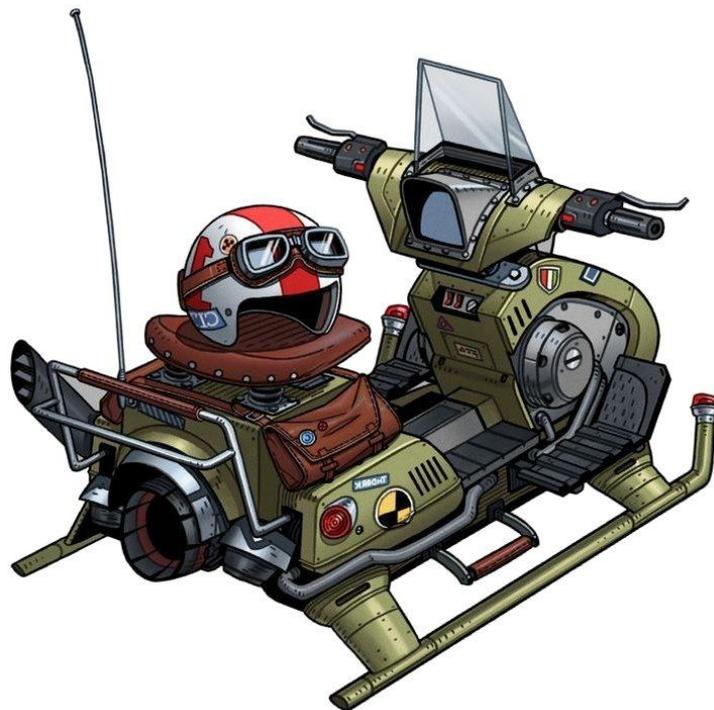


PANNE MOTEUR :

Votre véhicule est immobilisé, moteur cassé.

Vos **DEPLACEMENTS / ACTIONS** sont annulés.

Reposez la carte dans la pioche, sous le tas.



HUMUNGUS



BLACKGURU GAMES CONCEPT

Composition de la Boîte de jeu HUMUNGUS.

- 1x tapis de jeu en vinyle de 80x80cm**
- 500 trombones multi couleurs**
- 33x Cubes Objets et son POT**
(11 Caisses d'Equipe)(12 Cubes Hasard) (4 Booster x2)(6 booster x1)
- 12 Fiches véhicules plastifiées**
- 19 pions en bois** (7x véhicules lourd, x5 moyens, x7légers) + boîte de rangement.
- 9x Dés** (5x blancs nacrés)(x3 jaunes)(1D20) + Boîte de rangement
- 34x Cartes de HASARD**
- 34x Cartes CAISSE D'EQUIPEMENT+** Boîte de rangement
- 1x Plateau de dés cartonné**
- 4x jetons plexiglas Destruction STAND MECA.**
- 2x jetons plexiglas Mines 3x3 cm**
- 6x jetons plexiglas Véhicule immobilisé**
- 2x jetons plexiglas Zone enflammée (Cocktail molotov) 3x3 cm**
- 2x jetons plexiglas Zone radioactive (Capsule radioactive) 3x3 cm**
- 1x Carte DRONE**
- 2x Barrières indestructibles sur 2x socles**
- 10x cartes Vainqueur Pôle Position**
- 10x cartes Vainqueur Seconde Position**
- 1x Boîte de rangement global cartonné**
- 1x Boîte de rangement plastique pour le transport**

MISE A JOUR 2024-2025



11 Novembre 2024

Les couleurs des trombones sont libres, mais le " Rose " est imposé pour l'évolution des véhicules. Pareil pour le trombone chromé destiné aux trophées.

Si un joueur se trouve sur le seuil d'une BARRIERE INSTRUCTIBLE, cette dernière ne peut pas se fermer.

Le SCORPYO en mode ACCROCHAGE peut projeter l'adversaire par-dessus plusieurs véhicules alignés. Attention, si un participant lambda occupe déjà la case d'atterrissage, la victime projetée ira une case plus loin par rebond.

On ne peut pas rester immobile lors de son tour, un mouvement de 3 cases est obligatoire. Rappel : On ne peut pas stopper son DEPLACEMENT sauf devant une fosse, une substance au sol ou l'entrée du LABYRINTHE (TEMPLE).

Les 3 premiers Points sont OBLIGATOIREMENT du DEPLACEMENT avant TOUTES ACTIONS ou TIR.

Quand les deux premiers joueurs finissent l'étape, les autres participants peuvent cesser la course. Ils observent seulement s'il leur est possible de passer par un STAND MECA., auquel cas ils refont le plein. Cette action permet de rendre la partie plus rapide.

Le possesseur d'un DRONE installé doit conserver sa CARTE jusqu'à la destruction de celui-ci. A lui d'être attentif de ne pas omettre de TIR, même s'il n'est jamais trop tard (à condition que l'adversaire soit toujours à porté.) On peut tirer même pendant le tour des autres joueurs.

Un STAND MECA. détruit oblige le joueur à contourner les gravats. Cases 3x3 non praticables. On peut survoler les ruines d'un STAND MECA. Par IMPULSION (la zone des cases normalement accessibles)

En sortie de TELEPORTEUR, l'axe du véhicule doit être dans le sens logique de progression de la course.

Un véhicule dans le décor suite à une percussio n ressort par là ou il est entré.

RAPPEL : Si vous êtes tombé dans une FOSSE, vous pouvez ressortir à l'endroit de votre choix (dans le sens logique de progression).

17 Novembre 2024

Un véhicule dans le décor, ne peut être la cible d'un TIR ou d'un lancé. Encore moins d'une percussio n

Si le véhicule est déjà en possession de x4 cartes, il faut qu'il se défasse AVANT d'en piocher une nouvelle. Il peut aussi choisir d'ignorer le nouveau tirage.

24 novembre 2024

Le TRI-POD peut tirer à volonté dans la limite de ses munitions.

Le MORSURE peut PERCUTER ou passer par dessus comme le KATER-P (-1 blindage quand même)

Carte d'EQUIPEMENT - FINANCEMENT : Vous récupérez vos cartes attachées, mais pas les Améliorations.