

WOLFGANG KRAMER'S

DOWN FORCE™

EXTENSION : CIRCUITS DANGEREUX
RÈGLES DU JEU



2-6



8+



30min



Affrontez Crosstown Speedway à fond la caisse, mais prenez garde à cet environnement urbain terriblement dangereux pour vos moteurs surgonflés... défiez le terrible terrain de jeu de Switchback Pass, là où la moindre erreur de trajectoire vous conduira irrémédiablement à une défaite cuisante. En finir avec ces deux courses est déjà une réussite en soi, mais remporter la victoire est une prouesse exceptionnelle ! Quoi qu'il advienne, vous sortirez la tête haute pour conter vos exploits.

www.iello.com

CONTENU

1 Plateau de jeu recto-verso :
Crosstown Speedway et
Switchback Pass tracks

6 Cartes Pouvoir

CRÉDITS

Auteurs : Rob Daviau,
J.R. Honeycutt et Justin D. Jacobson,
d'après le jeu original de Wolfgang Kramer
Graphismes : Jason Taylor
Illustrations : Tavis Coburn
Directeur artistique : Lindsay Daviau

Testeurs : Jonathan Abbott, Rob Daugherty, Geoff Engelstein,
Zach Fluff, Jon Gilmour, Dawn Hopkins, Gil Hova, Vassilis Kattas,
Will Kirkpatrick, Bill Lasek, Nate Lawrence,
Mark LoSacco, Zintis May-Krummins,
Shaun McNulty, Jessa Rose Morgen,
Brian Fightmaster Neff, Sara Perry, Jett
Ryker, Michael William Oliver, Robb Williams

© 2017 Restoration Games © 2018 IELLO pour la
version française IELLO - 9, avenue des Érables, lot
341, 54180 HEILLECOURT



CARTES POUVOIR

Ces cartes peuvent être utilisées avec le jeu de base, et les cartes Pouvoir du jeu de base peuvent être utilisées avec cette extension. Il est possible aussi de mélanger les cartes Pouvoir des deux jeux et d'en prendre six au hasard. Il est également possible de piocher deux cartes pour chaque voiture durant la phase d'Enchère, et d'obtenir ces cartes lorsque vous la remportez. Cependant, vous ne devez garder qu'une seule carte avant le début de course.

Plusieurs cartes Pouvoir parlent de « votre Voiture ». Dans ce cas, ces cartes Pouvoir s'appliquent à toutes vos Voitures.

▶▶ AMBITIEUX

Lorsque votre Voiture dépasse une ligne de Pari, elle avance de 2 cases supplémentaires, qu'il importe la façon dont elle a dépassé cette ligne. Appliquez cet effet immédiatement après son déplacement, avant de déplacer la prochaine Voiture présente sur la carte Vitesse jouée.

▲ INTRÉPIDE

Ce Pouvoir ne s'applique qu'aux valeurs de déplacement indiquées sur les cartes Vitesse que vous jouez, et non pas aux déplacements liés à tout autre Pouvoir ou effet. Ce Pouvoir fonctionne même si vous utilisez un Joker pour faire avancer votre Voiture.

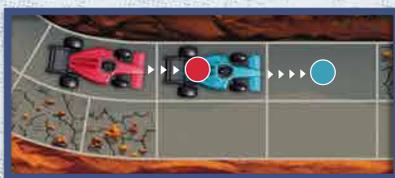
🎯 DÉFENSIF

Déplacez votre Voiture après que tous les déplacements de la carte ont été effectués.

👁 EXPÉRIMENTÉ

Une Voiture est sur une case directement devant une de vos Voitures si au moins une partie de l'avant de votre case se trouve sur l'arrière de la case de l'autre Voiture. Cela ne fonctionne pas en diagonale. Déplacez votre Voiture sur le premier espace laissé libre par l'autre Voiture après qu'elle en est partie, avant même que potentiellement d'autres Voitures se déplacent. Si plus d'une de vos Voitures se trouve derrière une autre Voiture qui va se déplacer, choisissez une seule Voiture devant se déplacer sur la case laissée libre.

Remarque : Ce Pouvoir ne se déclenche qu'au début du déplacement d'une Voiture. Si une Voiture passe devant une des vôtres, le Pouvoir ne se déclenche pas.



Dans ces exemples, la Voiture Rouge a le Pouvoir Expérimenté qui lui permet de se déplacer sur la case occupée par la Voiture Bleue quand celle-ci se déplace.

▲ IMPRUDENT

Un Petit Passage est l'espace entre deux Voitures se trouvant sur deux cases ayant un coin en commun (diagonale). Profitez de ce déplacement de 2 cases supplémentaire immédiatement à la fin du déplacement de votre Voiture, même si potentiellement d'autres Voitures doivent se déplacer grâce à la carte Vitesse jouée.



▲ RÉSISTANT

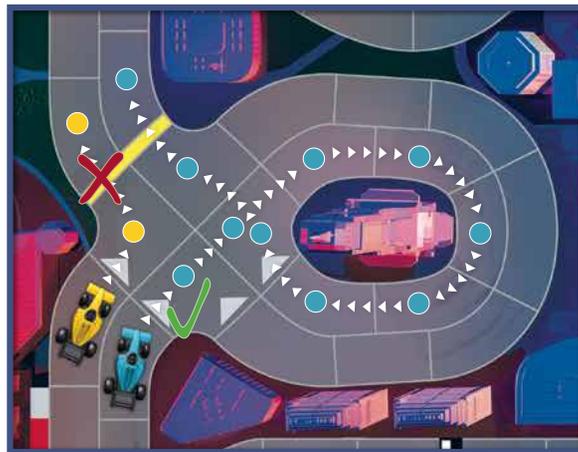
Les Vibreurs sont les bandes rouges et blanches en bordure de certains virages. Seules les cases qui touchent directement ces vibreurs sont considérées comme adjacentes. Effectuez le déplacement supplémentaire de 2 cases immédiatement à la fin du déplacement de votre Voiture, avant de résoudre la suite de votre carte Vitesse. Si après avoir profité du déplacement supplémentaire, votre Voiture est toujours adjacente à des vibreurs, vous pouvez à nouveau profiter du Pouvoir.



CROSTOWN SPEEDWAY

Ce circuit contient deux boucles avec croisement et deux tronçons à deux voies séparées.

Boucle avec croisement : Pour entrer dans une Boucle, les Voitures doivent traverser le carrefour. Elles doivent parcourir l'intégralité de la Boucle pour pouvoir sortir par l'autre côté. Les Voitures ne peuvent pas aller directement de l'entrée à la sortie sans parcourir la Boucle.



SWITCHBACK PASS

Ce circuit contient des cases dangereuses et le sol est craquelé des rochers sont présents sur ces cases. De plus, elles sont trop petites pour contenir une Voiture.

- Les cases Dangereuses ne peuvent être utilisées que pour doubler une autre Voiture. Vous ne pouvez pas rouler sur ces cases si une case normale et libre peut être utilisée à la place. Par exemple, vous ne pouvez pas faire passer une Voiture adverse par des cases dangereuses juste pour la ralentir si des cases normales sont libres.
- Une Voiture ne peut jamais finir son déplacement sur une case dangereuse. Si vous ne pouvez pas terminer le déplacement d'une Voiture sur une case normale (en prenant en compte les éventuels bonus liés aux cartes Pouvoir), vous ne pouvez pas déplacer cette Voiture sur les cases Dangereuses.
- Vous pouvez faire déplacer un adversaire sur des cases Dangereuses si cela lui permet de doubler une autre Voiture qu'il n'aurait pas pu doubler autrement.
- Si vous avez le choix entre vous déplacer sur une case normale et rouler sur une case Dangereuse, vous devez toujours vous déplacer sur une case normale.

