

THE GREAT RACE

Règles du jeu



Les monstres d'acier se sont lancés vers l'inconnu

Les véhicules arrivent dans un bruit de tonnerre, sous les acclamations de la foule. Les équipages sont impatients d'en découdre. Depuis des mois, mécaniciens, éclaireurs et escortes, préparent l'expédition. Ils rouleront où aucune route n'existe, verront ce qu'aucun européen n'a jamais vu. L'immensité d'un continent est à leur portée.

Marcel Jacquin pour la Gazette



LA GAZETTE

L'équipage belge prêt au départ



HISTOIRE :

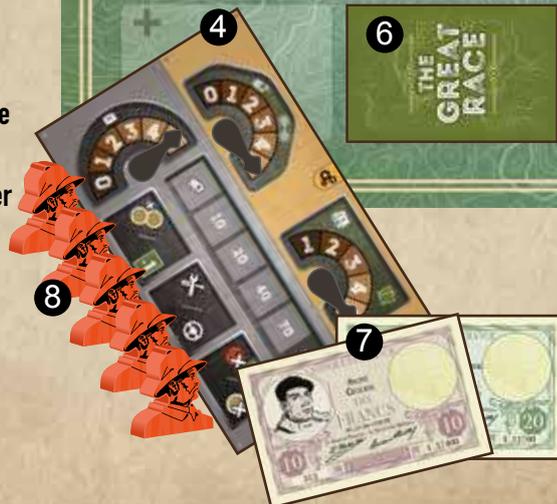
Ces 10 dernières années, les expéditions Citroën ont ouvert la voie. Elles ont traversé des continents, l'Afrique, l'Asie et les rocheuses en Amérique du Nord. Aujourd'hui, en 1935, au volant de votre autochenille, votre équipage de passionnés relève le défi d'une course transcontinentale. Après l'épopée Citroën, c'est à vous de découvrir les immensités de l'Afrique. C'est un terrain vierge qui s'ouvre sous vos chenilles. Dans ce périple, le danger viendra autant de vos adversaires que des difficultés de la route. Votre véhicule, votre équipage et votre courage seront les seules armes dont vous disposerez pour remporter la victoire. Bonne route !

CONTENU DE LA BOITE :

- Un plateau de jeu recto/verso Afrique / Amérique du Sud
- 8 marqueurs 2 pour chaque couleur
- pour déterminer et afficher l'ORDRE DU TOUR
- 4 tableaux de bord
- 4 véhicules et 4 paravents, un pour chaque véhicule
- 48 cartes RESSOURCE et 5 aides de jeu
- Des billets en coupures de 10, 20, 50 et 100 Francs
- 20 assistants, 5 pour chaque équipage
- 1 sac en tissu et 60 TUILES TERRAIN
- Un livret de règles

MISE EN PLACE (exemple pour la carte Afrique) :

- 1 Placez le plateau au centre de la table. Le dernier joueur ayant voyagé dans le continent où se déroule la course sera le premier joueur. Il choisit un véhicule, prend le paravent, les ASSISTANTS et les marqueurs associés. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur à son tour choisit une couleur et les éléments correspondants. Les joueurs se concertent pour choisir parmi les villes violettes la ville de départ et la ville d'arrivée. Le trajet de la course peut être réalisé dans un sens ou l'autre.
- 2 Les joueurs placent leur premier marqueur ORDRE DU TOUR sur la zone prévue à cet effet, selon l'ordre préalablement défini.
- 3 Le second marqueur de chaque joueur est placé sur la case 1 de l'ordre de progression ; le premier joueur en dessous puis les autres joueurs au-dessus, en suivant l'ordre du tour.
- 4 Les 3 jauges du tableau de bord de chaque joueur sont positionnées sur la valeur maximale en début de partie.
- 5 Les véhicules des joueurs sont placés sur la ville de départ.
- 6 Mélangez les cartes RESSOURCE, placez la pioche face cachée sur l'emplacement du plateau prévu à cet effet.
- 7 Les joueurs commencent leur course avec 80 F sauf le dernier joueur qui ne touche que 70 F.
- 8 Le sac de TUILES TERRAIN est placé près du plateau.



DETAIL DU TABLEAU DE BORD :



JAUGE DE CARBURANT :
Indique la quantité de carburant dont vous disposez.

JAUGE DE MOTEUR :
Indique l'état de votre moteur et le nombre de cases maximum que vous pouvez parcourir avec une action pilote.

JAUGE DE CHASSIS :
Indique l'état de votre CHÂSSIS correspondant à la limite de cartes que vous pouvez avoir en main.



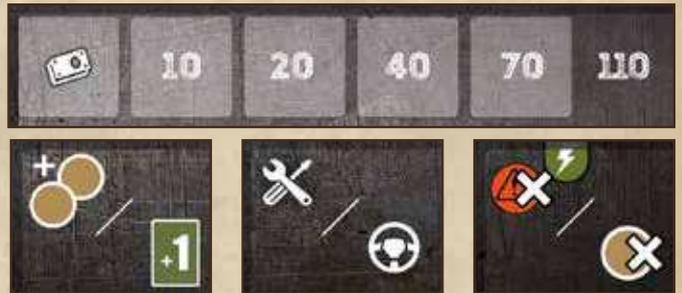
ASSISTANTS :
Les assistants représentent les actions que vous pouvez réaliser durant la phase de convoi. La case sur laquelle est placée un assistant indique l'action réalisée.

COMPÉTENCE :
Zone de 3 cases sur laquelle les ASSISTANTS peuvent être positionnés. Chaque case correspond à des COMPÉTENCES précises.

FINANCEMENT :
Zone sur laquelle les ASSISTANTS peuvent être positionnés. Elle indique la quantité d'argent que le joueur perçoit durant son action.



Un ASSISTANT peut être positionné sur une zone de compétence ou une case financement, selon l'action souhaitée.



DETAIL D'UN TOUR DE JEU :

Un TOUR DE JEU se déroule en 4 phases distinctes :

PHASE DE BIVOUAC : Placez sur le plateau, sur les cases prévues à cet effet, autant de cartes face visible que le nombre de joueurs plus un. Dans l'ordre inverse du tour, les joueurs récupèrent une carte RESSOURCE. Le dernier joueur, donc celui qui a pris la première carte ressource, récupère la carte restante.

PHASE DE PLANIFICATION : Derrière leur paravent, les joueurs positionnent leurs ASSISTANTS sur les divers emplacements de leur TABLEAU DE BORD. Une fois révélée, la position des ASSISTANTS ne peut plus être modifiée.

PHASE DE CONVOI : Les joueurs utilisent des cartes RESSOURCE et les COMPÉTENCES de leurs ASSISTANTS, afin de faire progresser leur véhicule sur le plateau.

À leur tour, lors de la PHASE DE CONVOI, pour chaque assistant, ils peuvent dans l'ordre :

- 1 - Acheter de l'ESSENCE, (optionnel)
- 2 - Jouer une ou plusieurs cartes RESSOURCE, (optionnel)
- 3 - Jouer un ASSISTANT ou passer. (obligatoire)

PHASE DE MAINTENANCE : L'ordre du tour est redéfini en fonction de l'ordre de progression des véhicules. Les joueurs reçoivent une PRIME de progression en fonction de leur place dans la course.

LA PHASE DE BIVOUAC :

Piochez et placez autant de cartes ressources que de joueur +1, face visible sur les emplacements à proximité de la pioche. Dans l'ordre inverse de l'ordre du tour, chacun choisit l'une des cartes RESSOURCE disponibles sur le plateau. Quand tous les joueurs ont pris une carte, la carte restante revient au dernier joueur selon l'ORDRE DU TOUR. Vous ne pouvez jamais avoir en main plus de cartes RESSOURCE que le niveau de votre CHÂSSIS. S'il diminue, ou que vous piochez des cartes en excès, vous devez défausser, immédiatement, les cartes excédentaires de votre main pour n'en conserver que la quantité correspondant à votre niveau de CHÂSSIS.



LA PHASE DE PLANIFICATION :

Chaque joueur dispose de 5 assistants. Placés sur le TABLEAU DE BORD, les ASSISTANTS réaliseront des actions pendant la PHASE DE CONVOI. En simultanément, derrière leur paravent, tous les joueurs répartissent leurs 5 ASSISTANTS entre les zones COMPÉTENCES et FINANCEMENT de leur TABLEAU DE BORD. Il est possible de placer plusieurs ASSISTANTS sur une même zone, mais ils seront joués un par un (sauf pour la zone de financement). Quand tous les joueurs ont terminé, ils retirent leur PARAVENT et révèlent leur TABLEAU DE BORD aux autres joueurs.



LA PHASE DE CONVOI :

En suivant l'ordre du tour, chaque joueur effectue la séquence d'actions suivantes pour chaque assistant ou groupe d'assistants (dans l'ordre spécifié ci-dessous) :

1) -  (Action optionnelle) - Acheter autant d'ESSENCE à 10 F par niveau de jauge dans une ville. Hors d'une ville cela coûte 20F par niveau de jauge. Cette action ne nécessite pas d'ASSISTANT. Elle doit être effectuée au début d'une séquence d'action pendant la PHASE DE CONVOI, avant de jouer une carte ou de réaliser l'action d'un ASSISTANT.

2) -  (Action optionnelle) - Jouer autant de cartes RESSOURCE de votre main que vous le désirez. Ces cartes sont jouées et leurs effets résolus les uns après les autres. Vous ne pouvez jouer de cartes que s'il vous reste au moins 1 ASSISTANT actif. Remarque : Certaines cartes RESSOURCE peuvent être jouées en dehors de cette séquence de jeu comme indiqué sur les cartes individuelles (voir la section CARTES RESSOURCE pour les détails).

3) -  (Action obligatoire) - Jouer un seul ASSISTANT du TABLEAU DE BORD (ou le cas échéant le groupe d'ASSISTANTS sur la case FINANCEMENT). OU

 Passer : lorsque tous vos ASSISTANTS ont été joués ou lorsque vous ne désirez plus effectuer d'action, vous pouvez passer votre tour. PASSER met fin immédiatement à votre tour de jeu, même s'il reste des ASSISTANTS sur votre TABLEAU DE BORD. La PHASE DE CONVOI se termine lorsque tous les joueurs ont utilisé tous leurs assistants à tour de rôle et/ou ont passé leur tour.

		
	10F	20F
	20F	40F

DETAIL DES COMPETENCES DES ASSISTANTS

Jouer un ASSISTANT :



L'ASSISTANT joué (ou le cas échéant le groupe d'ASSISTANTS placé sur la case FINANCEMENT) est retiré du tableau de bord du joueur. Jouer un ASSISTANT de son TABLEAU DE BORD met fin à la séquence d'actions du joueur. Le joueur suivant effectue sa séquence d'actions, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué tous leurs ASSISTANTS ou aient passé.



ECLAIREUR :

Pour chaque ASSISTANT ECLAIREUR placé sur cette case, vous pouvez au choix :

 Piocher dans le sac 2 tuiles terrain et les positionner immédiatement sur des cases libres du plateau : il doit y avoir un chemin continu de tuiles/villes entre votre véhicule et la tuile posée. Vous ne pouvez pas placer de TUILE TERRAIN sur une case ville. Les villes sont des étapes sur votre route, elles font partie d'un chemin relié à votre véhicule, lignes maritimes incluses. OU



1 Dans cet exemple, le joueur peut placer les deux TUILES TERRAIN qu'il vient de piocher dans la continuité du parcours depuis son véhicule.

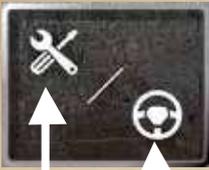
2 Le joueur n'a pas le droit de poser une TUILE TERRAIN sur une case qui n'est pas reliée à son véhicule.

+1 Prendre la première carte RESSOURCE de la pioche. Attention à la limite de votre main, définie par le niveau de votre jauge CHÂSSIS.



Défausse

Pioche



OU



MECANICIEN :

Pour chaque ASSISTANT MÉCANICIEN placé sur cette case vous pouvez être au choix :

DEPANNEUR :

 Réparer votre véhicule : Un DÉPANNEUR répare plusieurs jauges de MÉCANIQUES de plusieurs niveaux. Il utilise soit des cartes ressources PIÈCE DE RECHANGE (+1 niveau) et/ou CAISSE A OUTILS (+3 niveaux) et/ou achète des PIÈCES MÉCANIQUES, à raison de 20 F dans une ville et 40 F en dehors d'une ville, par niveau de jauge. OU



Dans cet exemple le joueur utilise un DÉPANNEUR, 2 cartes PIÈCES DE RECHANGE ainsi qu'un lot de PIÈCES MÉCANIQUES achetées 20 F puisque son véhicule se trouve en ville. Il répartit ces 3 points de mécanique sur les 2 jauges MOTEUR et CHÂSSIS. Un seul DÉPANNEUR peut réaliser toutes ces opérations.



PILOTE :

 Piloter votre véhicule : Le joueur déplace son véhicule d'un nombre de cases inférieur ou égal au niveau de sa jauge MOTEUR, au début de l'action du pilote. Entrer dans une ville met fin au déplacement du véhicule et donc à l'action de pilotage.

Le plateau de jeu est divisé en autant de lignes que de niveaux sur l'ÉCHELLE DE PROGRESSION. Chaque fois qu'un joueur déplace son véhicule, le marqueur de progression de sa couleur est déplacé au même niveau (sur la même ligne) sur l'ÉCHELLE DE PROGRESSION. Si plusieurs joueurs progressent et arrivent au même niveau de l'ÉCHELLE DE PROGRESSION, le marqueur du dernier arrivé est placé au-dessus de celui du joueur précédent.



Dans cet exemple, le véhicule orange se déplace son marqueur de progression est déplacé. Comme il est au même niveau que le véhicule bleu il positionne son jeton de progression par-dessus, cela signifie qu'il jouera après le véhicule bleu durant le prochain tour de jeu même s'il se trouve sur le même niveau sur l'ÉCHELLE DE PROGRESSION.



OU



ESCORTE :

Pour chaque ASSISTANT placé sur cette case vous pouvez au choix :

 Éviter un DANGER. Défaussez l'ASSISTANT pour éviter les effets d'un symbole DANGER d'une TUILE TERRAIN que vous traversez, ou d'une carte comportant un symbole DANGER.

 La présence du symbole éclair signifie que cette action peut être réalisée, en réaction, à n'importe quel moment y compris pour éviter les effets d'une carte comportant le symbole DANGER utilisée par un joueur adverse. Vous devez déclarer votre réaction avant que le joueur n'ait résolu son action. OU

 Défausser une TUILE TERRAIN en liaison avec votre véhicule. Cette TUILE est définitivement retirée du jeu. Vous ne pouvez pas défausser une TUILE TERRAIN occupée par un véhicule. Cette action ne peut être réalisée qu'à votre tour.

Remarque : les ASSISTANTS placés sur la case ESCORTE du tableau de bord peuvent être joués en réaction pendant l'action d'un autre joueur, même si vous avez passé.

FINANCEMENT:

Chaque ASSISTANT permet d'obtenir davantage de FINANCEMENT. Les assistants sont placés de gauche à droite. La somme perçue correspond à la première case immédiatement visible à droite du dernier ASSISTANT placé :

- 1 assistant = 10 F,
- 2 assistants = 20 F,
- 3 assistants = 40 F,
- 4 assistants = 70 F,
- 5 assistants = 110 F.

Remarque : Les ASSISTANTS placés sur cette zone sont tous défaussés en une seule action.

DETAILS D'UNE TUILE TERRAIN :

Lorsqu'un joueur avance son véhicule sur une TUILE TERRAIN, il en subit les effets. Pour avancer sur une tuile, vous devez vous acquitter de plusieurs coûts, selon la nature du terrain rencontré ou de l'événement s'y déroulant. Il n'est pas possible de s'y soustraire, sauf indication spécifique.

Ces coûts se traduiront par la baisse des niveaux de vos 3 jauges, selon les tuiles rencontrées :

JAUGE

D'ESSENCE

Quantité de carburant nécessaire pour traverser le terrain. Vous devez dépenser le nombre de points d'essence indiqué.



JAUGE DE MOTEUR OU CHÂSSIS

Représente l'usure du véhicule liée au terrain. Vous devez déduire le nombre de points de mécanique indiqué en les répartissant sur les jauges MOTEUR et/ou CHÂSSIS.

TYPE DE DEPLACEMENT :

Avancer en terrain connu :

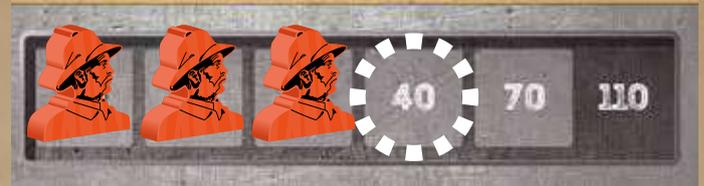
Si un joueur a utilisé un éclaireur ou l'effet d'une carte RESSOURCE pour créer un chemin, il devient possible d'emprunter ce chemin. En utilisant un pilote ou les effets d'une carte PILOTE, vous pouvez déplacer votre véhicule. Pour ce déplacement, vos jauges d'ESSENCE et de mécanique sont diminuées d'autant de niveaux que le coût de franchissement de chaque TUILE TERRAIN. Quand vous perdez des niveaux de mécaniques, vous pouvez choisir de répartir la baisse entre les jauges MOTEUR ET/OU CHÂSSIS, vous pouvez répartir les dégâts entre les deux jauges.

Le nombre de cases que peut franchir votre véhicule ne peut dépasser votre niveau de jauge MOTEUR au début de votre action de déplacement.

Si votre jauge MOTEUR atteint 0, la voiture s'arrête. Le marqueur véhicule est placé sur le côté pour signifier une panne. Pour qu'il redémarre, il faudra le réparer en utilisant une carte ou un ASSISTANT DÉPANNEUR.

Rentrer dans une ville arrête l'action de déplacement de votre véhicule.

Vous ne pouvez pas pénétrer sur une TUILE TERRAIN si vous ne disposez pas des ressources nécessaires à son franchissement.



Le groupe d'ASSISTANTS placé sur cette case est retiré intégralement quand l'action est jouée.

Dans cet exemple, le joueur a positionné 3 ASSISTANTS sur la zone financement de son tableau de bord. Durant son action, il retire les 3 assistants et perçoit 40 F.



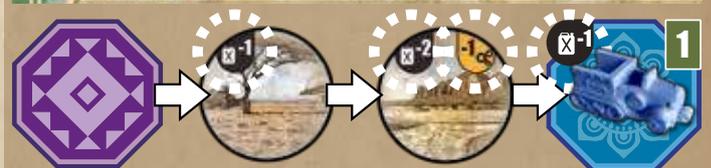
DANGER

Si l'une des tuiles terrain traversées comporte un symbole danger vous devez le résoudre. Un danger fait perdre 2 niveaux de MÉCANIQUE, MOTEUR et/ou CHÂSSIS, à votre véhicule. Vous pouvez l'éviter en utilisant un ASSISTANT ESCORTE ou une carte ESCORTE.



STOP

Si l'une des tuiles comporte un symbole stop, vous dépensez l'ESSENCE et les niveaux de mécanique correspondant à la tuile. Le véhicule s'arrête, ce qui met fin à l'action de pilote en cours. Vous pouvez utiliser une carte GUIDE pour ne pas tenir compte du symbole stop d'une TUILE TERRAIN.



Dans cet exemple le joueur dépense 1+2+1 essence soit un total de 4 niveaux d'essence et 1 mécanique qu'il choisit de perdre dans sa jauge châssis.



Avancer en terrain inconnu :

En utilisant une carte ou un ASSISTANT PILOTE, vous pouvez déplacer votre véhicule sur une case vierge de TUILE TERRAIN. Dans ce cas, vous piochez une TUILE TERRAIN au hasard dans le sac. Vous placez cette tuile sous votre véhicule et vous en résolvez les effets. Si vous ne disposez pas de suffisamment de niveaux de jauge pour franchir cette tuile, votre véhicule revient dans la position qu'il occupait précédemment et votre action de pilote prend fin.



Entrer dans une ville :

Vous devez dépenser 1 ESSENCE pour entrer dans une ville et ce pour tout type de déplacement (maritime, terrestre, aérien). Quand vous rentrez en ville, vous piochez autant de cartes Ressource qu'indiqué. Vous devez défausser des cartes si votre main dépasse la limite autorisée par la jauge CHÂSSIS.

Entrer dans une ville met fin à l'action de pilotage de votre carte ou de l'ASSISTANT PILOTE.

La valeur ci-dessous correspond au nombre de cartes que vous piochez lorsque vous entrez dans une ville.



Traversée d'une zone à risque :

Les cases noires représentent une région non répertoriée sur les plans, imposant des détours à votre équipage. Quand vous franchissez une TUILE TERRAIN placée dans cette zone, son coût en ESSENCE est augmenté de 1. L'entrée dans une ville n'est pas affectée par ce malus.



Transport :

Il est possible d'utiliser un autre moyen de transport que la voiture pour se déplacer entre deux villes. Selon le plateau utilisé, vous pourrez utiliser soit un transport maritime, soit un transport aérien, ou les deux. Ce trajet coûte la somme indiquée sur la ligne de transport. Si vous disposez d'une ou plusieurs cartes TRANSPORT, vous pouvez économiser 50 F par carte utilisée. Les deux extrémités des voies de TRANSPORT sont reliées l'une à l'autre. Elles forment un chemin continu. Entrer dans une ville à l'issue du TRANSPORT coûte toujours 1 niveau d'Essence. Comme pour tout déplacement, vous devez utiliser une carte ou un ASSISTANT PILOTE pour déplacer votre véhicule en utilisant ce TRANSPORT.



LA PHASE DE MAINTENANCE :

Le plateau est divisé en bandes, représentées par l'ECHELLE DE PROGRESSION. ①

Les joueurs qui ont déplacé leur véhicule ont positionné leur marqueur de progression sur cette échelle. L'ORDRE DU TOUR est déterminé par la progression des véhicules. Si deux joueurs ou plus sont à égalité sur l'ÉCHELLE DE PROGRESSION, le marqueur qui est dessous est considéré comme étant le premier, celui qui est dessus comme étant le dernier. ②

Le premier joueur reçoit une prime de 20 F et le second 10 F. Dans une partie à 2 joueurs, seul le premier reçoit une prime de 20 F.



Le joueur le plus avancé commencera le tour suivant en premier.

Dans cet exemple, joueur bleu reçoit 20 F et joueur orange reçoit 10 F. Les autres joueurs ne reçoivent rien.

FIN DE PARTIE :

La fin de partie est déclenchée dès qu'un joueur atteint la ville d'arrivée avec son véhicule. Quand cela arrive, le joueur en question doit immédiatement :

- se défausser de ses cartes en main
- retirer les ASSISTANTS restants de son TABLEAU DE BORD
- passer son tour

Les autres joueurs achèvent leurs actions planifiées, et peuvent donc également atteindre la ville d'arrivée durant le même tour de jeu (ils suivent alors la procédure ci-dessus). Le ou les joueurs ayant atteint la ville d'arrivée ne peuvent plus être la cible de cartes ou d'effets extérieurs. Quand tous les joueurs ont terminé leur PHASE DE CONVOI, la partie s'arrête. Seuls les véhicules ayant atteint la case d'arrivée durant ce tour de jeu peuvent prétendre à la victoire. The Great Race est une course de gentlemen, l'état du véhicule et la bonne gestion de son équipage comptent autant que l'ordre d'arrivée. Pour vos mécènes et la presse, il est important de finir la course avec un véhicule en bon état.

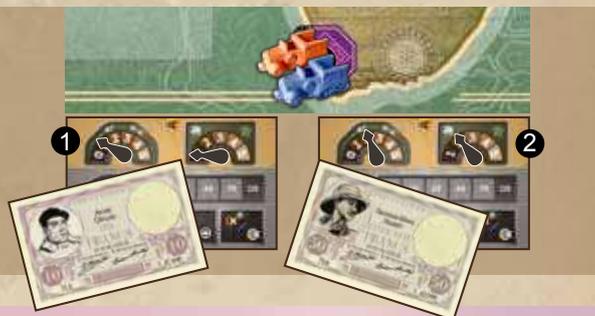
CALCUL DES POINTS DE PRESTIGE :

Les joueurs comptent leurs points de prestige grâce au barème suivant :

- le premier joueur à être arrivé gagne 5 points, le deuxième 3 points, le troisième 1 point
- le joueur additionne le niveau des 2 jauges MOTEUR et CHÂSSIS de son TABLEAU DE BORD et gagne 1 point par niveau
- le joueur gagne 1 point par tranche de 50 F en sa possession
- En cas d'égalité, le joueurs sont départagés par l'ordre d'arrivée. Le premier arrivé l'emporte.

Le joueur bleu est arrivé premier **1**, il gagne 5 points de prestige, plus 2 points de jauges MOTEUR et CHÂSSIS et ne gagne pas de point supplémentaire avec l'argent, il n'a que 10 F. Il totalise 7 points de prestige.

Le joueur orange est arrivé deuxième durant le même TOUR DE JEU **2**. Il gagne 3 points pour sa seconde place, il additionne 4 points supplémentaires pour ses jauges MOTEUR et CHÂSSIS et 1 point de plus pour son argent. Orange réalise un total de 8 points, il est donc vainqueur !



CARTES RESSOURCE

Les cartes RESSOURCE de The Great Race offrent des avantages uniques aux joueurs qui les détiennent et représentent différentes formes d'aide qui proviennent de diverses sources, telles que la ténacité naturelle d'un équipage, l'aide désintéressée de la population locale, ou le soutien discret apporté à un équipage par ses généreux mécènes. Il existe 3 types de carte RESSOURCE.



Ces cartes sont jouées pendant la PHASE DE CONVOI avant de jouer un ASSISTANT.



Ces cartes doivent être jouées pendant la PHASE DE CONVOI, avec une carte ou un ASSISTANT PILOTE / DÉPANNEUR.



Ces cartes peuvent être jouées à n'importe quel moment de la partie.

Pendant votre tour, avant de jouer un ASSISTANT, vous pouvez jouer autant de cartes de votre main que vous le souhaitez. Elles sont défaussées après utilisation. Lorsque la pioche est vide, mélangez-la défaussée pour former une nouvelle pioche.



PISTEUR (2X)

Défaussez deux TUILES TERRAIN n'importe où sur le plateau.



SABOTEUR (3X)

Le joueur ciblé perd 2 points de MOTEUR ou CHÂSSIS. Vous choisissez comment ces jauges sont impactées.



DÉPANNEUR (3X)

Augmentez le niveau des jauges MOTEUR et/ou CHÂSSIS en utilisant les cartes PIÈCES DE RECHANGE à votre disposition, et/ou en achetant des PIÈCES MÉCANIQUES sur place 20 F dans une ville, 40 F ailleurs.



ESCORTE (3X)

Contrez les effets du symbole danger d'une TUILE TERRAIN ou d'une carte (SABOTEUR/PISTEUR/TRICHEUR). Cette carte peut être jouée à n'importe quel moment.



PILOTE (3X)

Pilotez votre véhicule d'un nombre de cases inférieur ou égal au niveau de la jauge MOTEUR de votre TABLEAU DE BORD au début de cette action. Entrer dans une ville met fin à l'action du pilote.



TRICHEUR (2X)

Intervertissez 2 tuiles déjà posées n'importe où sur le plateau.



CARTOGRAPHE (3X)

Piochez 3 TUILES TERRAIN dans le sac et positionnez-les sur des cases libres du plateau formant un chemin continu entre leur position et votre véhicule.



FINANCIER (3X)

Gagnez 30 F.



TRANSPORT (2X)

Réduisez de 50 F le coût d'un transport maritime ou aérien sur le plateau. Cette carte doit être jouée en complément d'un ASSISTANT ou d'une carte PILOTE.



JERRICAN (8X)

Augmentez de 1 niveau la jauge d'ESSENCE de votre TABLEAU DE BORD. Cette carte peut être jouée à n'importe quel moment.



RAVITAILLEMENT (2X)

Augmentez la jauge d'essence de votre TABLEAU DE BORD de 5 niveaux.



GUIDE (2X)

Ignorez les effets d'un symbole stop sur une TUILE TERRAIN. Cette carte doit être jouée en complément d'un ASSISTANT ou d'une carte PILOTE.



DENICHEUR (2X)

Piochez 3 cartes ressource, gardez-en deux et défaussez la troisième, si la carte défaussée est une carte Jerrican le joueur n'augmente pas sa jauge d'essence.



PIÈCES DE RECHANGE (6X)

Augmentez la jauge CHÂSSIS ou MOTEUR de votre TABLEAU DE BORD de 1 niveau. Cette carte doit être jouée en complément d'un ASSISTANT ou d'une carte DÉPANNEUR.



CAISSE À OUTILS (2X)

Augmentez la jauge CHÂSSIS ou MOTEUR de votre TABLEAU DE BORD de 3 niveaux. Cette carte doit être jouée en complément d'un ASSISTANT ou d'une carte DÉPANNEUR.

The Great Race est un jeu qui peut être enrichi par des modules. Rapidement, après quelques parties, vous pourrez utiliser Leader pour changer votre expérience de jeu.

MODULE LEADER :

Effet sur le temps de partie : votre chef d'équipage est un spécialiste. Avec Leader, chaque chef d'équipage dispose d'un pouvoir spécial unique.

Mise en place : ajoutez les deux cartes topographe à la pioche et mélangez-la. En commençant par le premier joueur, et dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit un Leader et l'équipage associé.

Fonctionnement : le pouvoir de chaque Leader agit à un moment spécifique du jeu. Certains pouvoirs peuvent être utilisés une seule fois par tour pendant une phase de convoi et d'autres sont permanents. Quand vous utilisez un pouvoir activable, retournez votre tuile personnage du côté face neutre. Au début de chaque tour, retournez votre personnage du côté face active.

Remarque : LEADER amène une légère asymétrie aux équipages. Elle se manifeste par une action de plus par tour ou un avantage significatif pour la course. Les joueurs bénéficient d'actions supplémentaires ou optimisées, mais les pouvoirs donnent des informations significatives aux autres joueurs concernant les stratégies de course.



TOPOGRAPHE (2X)

Piochez 4 tuiles terrain, placez-en deux sur votre chemin et défaussez les autres.



UNE FOIS PAR TOUR, pendant une PHASE DE CONVOI, piochez 3 tuiles terrain, et placez-les sur le plateau.

Jean Delatour : né à Lyon en 1887, il est capitaine d'artillerie pendant la guerre 14-18. Il commande l'une des brigades de chars légers Renault du général Estienne. Après-guerre, en 1919, il rejoint le département «tout terrain» des entreprises Citroën. En 1921, il pilote une autochenille Citroën au concours des chars de montagne du Mont Revard. Il roule sur la dune du Pilat à Arcachon et il participe à la démonstration de Fontainebleau. Pressenti pour la mission transsaharienne de l'hiver 1922, une grippe le cloue au lit. Georges-Marie Haardt prendra la tête des célèbres croisières Citroën en Afrique et en Asie. Delatour participe aux repérages ainsi qu'à la planification des missions. En 1932, à la mort de Haardt, il prend naturellement les commandes de l'équipage Français dans ce qui sera considéré comme la plus grande course du monde... The Great Race.



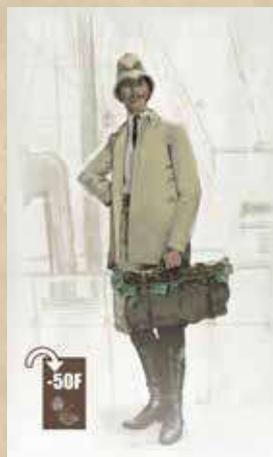
PERMANENT
L'équipage Belge pioche au minimum 2 cartes lorsqu'il rentre dans une ville.

Leonard Van Hotten : né à Anvers en 1889, second fils de la célèbre famille Van Hotten. Après de brillantes études de commerce, il prend la direction de la branche import de l'entreprise familiale. Passionné d'ethnologie, il parle couramment une douzaine de langues et dialectes. D'un caractère affable, il attire naturellement la sympathie. Ses voyages le mènent dans les zones les plus inaccessibles du monde à la recherche des épices qui feront la renommée de l'entreprise familiale. A cette fin, il a rassemblé autour de lui une équipe de mécaniciens, cartographes, scientifiques et acheté une autochenille Kegresse. The Great Race est une occasion parfaite pour découvrir l'inconnu. Et accessoirement, pour le prestige de la famille, il compte gagner.



UNE FOIS PAR TOUR pendant une phase de convoi, l'équipage Italien peut faire une action de réparation du véhicule.

Gianni Martinetti : né à Moncalieri près de Turin en 1895, fils d'un modeste industriel lombard. Il étudie à l'école technique de Milan, d'où il sort premier de sa promotion. Passionné de mécanique, il rejoint les ateliers CMN (Costruzioni Meccaniche Nazionali). Polyvalent et audacieux, il devient pilote-essayeur. Pour Lancia, il travaille sur une version améliorée du véhicule militaire 1Z. En se basant sur les travaux des Français (Citroën) et des Allemands (Mercedes), il développe un modèle «tout terrain» autochenille pour l'armée, le Lancia 1ZM Bravado. Robuste, rapide, ce Bravado et son équipage sont des compétiteurs d'exception pour la plus grande course du monde... The Great Race.



UNE FOIS PAR TOUR pendant l'action d'une CARTE ou d'un ASSISTANT PILOTE, L'équipage Anglais bénéficie d'une réduction de 50 F pour un déplacement maritime.

Sir Andrew Walledgrave : né à Londres, fils du 11ème comte Walledgrave, il est destiné à une carrière militaire. Il fait ses armes dans la Royal Navy en tant que cadet. Sa naissance et sa bravoure lui offrent des opportunités qu'il s'empresse de saisir. Commandeur d'un sloop de classe Patrol pour la Royal Indian Navy, il assure la sécurité des côtes indiennes. Au décès de son père, le jeune lord hérite de la fortune familiale. Audaacieux voire téméraire, Sir Andrew, devenu pair du Royaume, ne peut se résoudre à l'oisiveté. Il se passionne pour le sport automobile et principalement pour les courses d'endurance. Il compose une équipe remarquable autour de sa Kegresse P17 modifiée. Avec the Great Race, c'est l'honneur de la Grande Bretagne qui est en jeu. Et Sir Andrew veut gagner, pour le Roi !

Le dernier joueur dans l'ordre du tour peut-il prendre 2 cartes immédiatement ?

Non, le dernier joueur se sert en premier et récupère la dernière carte qui reste.

Lorsque je prends une carte jerrican d'essence et que mon niveau de châssis est trop bas, est-ce que j'ai le droit de jouer cette carte et de récupérer un niveau d'essence ?

Oui, le jerrican d'essence peut être joué à n'importe quel moment. De même si vous piochez une carte de plus que votre niveau de châssis ne le permet vous avez le droit de jouer une carte jerrican pour revenir au nombre de cartes correspondant au niveau de votre jauge.

Si j'ai déjà autant de cartes que mon niveau de châssis le permet ai-je le droit de piocher ?

Oui, le niveau de châssis correspond au nombre de cartes maximum que vous pouvez conserver en main. Vous pouvez piocher, choisir les cartes que vous souhaitez garder et défausser des cartes pour revenir à la limite définie par le niveau de votre châssis. Attention, les cartes défaussées ne sont pas jouées, à l'exception bien sûr du jerrican d'essence.

Dois-je utiliser un pilote pour prendre le bateau ?

Oui, pour déplacer son véhicule le joueur doit utiliser un pilote. Et dans le port de la ville d'arrivée, le joueur doit dépenser un niveau d'essence pour rentrer en ville.

Puis-je encore utiliser mes cartes si je n'ai plus d'assistant ?

Non, pour effectuer une action pendant la phase de convoi le joueur doit avoir un assistant. Pour rappel, la phase de convoi est décomposée en 3 temps :
1 - acheter de l'essence, 2 - jouer des cartes, 3 - jouer un assistant.

Puis-je acheter de l'essence en cours de route ?

Non, l'essence doit être achetée au début d'une action de la phase de convoi.

Dois-je défausser un assistant pour acheter de l'essence ?

Non, l'action d'acheter de l'essence ne nécessite pas de défausser un assistant. Mais cette action ne peut être réalisée que pendant sa phase de convoi, avant de jouer des cartes et avant de jouer un assistant, durant son action.

Si j'avance à l'aveugle et que je n'ai pas assez d'essence ou de mécanique, dois-je perdre ce qui me reste avant de reculer ?

Non, le véhicule ne dispose pas d'assez de ressources pour franchir la tuile, il doit retourner sur la tuile d'où il vient. Par contre, la tuile piochée reste en place. L'action de pilote du joueur prend fin.

Les cartes pisteur, saboteur et tricheur peuvent-elles être contrées par un assistant escorte ?

Oui, n'importe quel joueur, même si ce n'est pas son tour, peut utiliser un assistant ou une carte escorte pour contrer une carte pisteur, tricheur ou saboteur.

Suis-je obligé de poser les tuiles piochées avec l'action d'un assistant éclairer ou une carte cartographe ?

Oui, par contre le joueur pioche les tuiles, les regarde et seulement après les place sur le plateau dans la continuité d'un chemin depuis son véhicule.

Les tuiles défaussées avec un assistant escorte ou la carte pisteur sont-elles remises dans le sac ?

Non, les tuiles sont définitivement défaussées.

Puis-je positionner autant d'assistants que je veux sur l'un des 3 emplacements action ?

Oui, le joueur peut placer autant d'assistants qu'il le désire sur chacun des emplacements de son plateau. Les assistants seront joués un par un à tour de rôle.

Puis-je choisir l'action de l'assistant au moment où je le retire ou dois-je déterminer sa position lors de la planification ?

Chaque zone du tableau de bord comporte une alternative. Au moment de réaliser l'action de son assistant, le joueur choisit l'action qu'il souhaite réaliser parmi les 2 possibles.

Si mon chemin n'est pas relié à celui des autres joueurs, puis-je attaquer ou être attaqué (saboteur par exemple) ?

Oui, vous pouvez être la cible d'une carte danger n'importe où sur le plateau.

Puis-je retirer les assistants 1 par 1 sur la zone d'action «financement» ?

Non, sur la zone finance les assistants sont tous joués en une seule action. Par contre vous pouvez acheter de l'essence et jouer des cartes avant d'effectuer cette action.

Puis-je cumuler 2 cartes TRANSPORT pour avoir une traversée maritime gratuite ?

Oui, si vous avez 2 cartes TRANSPORT vous pouvez en cumuler l'effet. Attention si vous avez deux cartes TRANSPORT et que le coût est de 50 F, vous ne gagnez pas 50 F. Ces cartes ne sont que des réductions.

Dois-je m'arrêter si l'une de mes jauges a baissé en cours de route ?

Non, c'est le niveau de votre jauge au début de votre déplacement qui compte. Cas particulier : si le niveau de votre jauge moteur tombe à 0, votre véhicule est en panne et son déplacement cesse immédiatement.

Si mon véhicule est entré dans la ville d'arrivée les autres joueurs peuvent-ils utiliser des cartes danger (saboteur) pour endommager mon véhicule ?

Non, le joueur qui a fini la course est protégé de tous les effets des cartes des autres joueurs.

Puis-je réaffecter un assistant que je n'ai pas joué durant le tour précédent en phase de planification ?

Oui, tous les assistants sont disponibles au début d'une phase de planification.

 Maxence Vaché

 François Launay

 François-Gilles Ricard

Les remerciements sont toujours un exercice périlleux. On craint d'oublier quelqu'un, de froisser un autre parce que son nom arrive trop tard dans la liste. Remercier n'est jamais facile.

Pourtant, sans toutes les personnes qui nous ont aidés et soutenus, The Great Race ne serait pas dans vos mains. Je veux commencer par vous, par nous, merci à tous les joueurs, à ceux qui partagent notre passion et qui font vivre le rêve, car sans eux pas de jeux. Merci à tous les testeurs qui subissent des versions, des modifications, des variantes qui paient de leur temps notre incapacité à produire la perfection. Merci pour leur indulgence et leur soutien.

Merci aux lecteurs qui ont lu, relu et rere lu les règles, les ont corrigées et nous ont permis de les rendre lisibles à défaut d'être digestes. Merci aux professionnels qui ont apporté leur pierre à l'édifice. Claude de Funforge, Chris, Fred et Eric de Pixie games, Nicolas de Asmodée. Merci aux associations de joueurs qui nous ont soutenus, Atoujoue et le cercle de stratégie. Merci à nos amis et à notre famille, pour leur présence et leur participation à toutes les étapes de ce projet. Merci aux deux François qui sont l'âme et le corps de ce projet. Sans vos illustrations et votre travail je ne remerciais personne. Merci à André, à Anne-Claire, à Anne-So, à Cédric, à Dam, à Robin, à Doria, à Flo, à Flo et Flo, à Georges-Marie, à Jean-Roch, à Juliette, à Léo, à Lionel, à Mickaël, à Nadège, à Olivier, à Patrick, à Raph, à Raphaël, à Enrico, à Beatriz, à Rodolphe, à Sabrina, à Toto le héros, à Virginie, à Xav, à Yves, à Mandy, à Philippe, à Martin, à Jean-Claude, à Yannick, à Benjamin, à Stefan, à Alberto... et à tous ceux que j'oublie et qui me cloueront au pilori.

TOUR DE JEU :

PHASE DE BIVOUAC, dans le sens inverse de l'ORDRE DU TOUR, les joueurs récupèrent une carte RESSOURCE. Le dernier joueur, donc celui qui a pris la première carte ressource, récupère la carte restante.

PHASE DE PLANIFICATION, derrière leur paravent, les joueurs positionnent leurs ASSISTANTS sur les divers emplacements de leur TABLEAU DE BORD.

PHASE DE CONVOI, les joueurs utilisent des cartes RESSOURCE et les COMPETENCES de leurs ASSISTANTS, afin de faire progresser leur véhicule sur le plateau. A leur tour, lors de la PHASE DE CONVOI, pour chaque ASSISTANT, ils peuvent dans l'ordre :

- Acheter de l'essence (optionnel)
- Jouer une ou plusieurs cartes RESSOURCE (optionnel)
- Jouer un ASSISTANT ou passer (obligatoire)

PHASE DE MAINTENANCE, l'ordre des joueurs est redéfini en fonction de l'ECHELLE DE PROGRESSION des véhicules. De nouvelles cartes RESSOURCE sont dévoilées sur le plateau. Les joueurs reçoivent une PRIME de progression en fonction de leur place dans la course, 20 F pour le premier, 10 F pour le second.

Règles des modules



Sur la route du progrès

Avec The Great Race, la course automobile est entrée dans une nouvelle ère. Une époque d'exploration, de défis, une époque où l'homme repousse les limites du possible. Les hommes et les femmes qui participent à la course sont les héros de cette époque. Aventuriers accomplis, ils savent



tirer profit de toutes les avancées technologiques de la science. Devant eux, les dangers sont innombrables. Les climats extrêmes, la saison des pluies, les tempêtes de sable sont autant d'obstacles naturels à la progression

LA GAZETTE

de véhicules, auxquels s'ajoute la complexité diplomatique des territoires parcourus. Les pilotes de The Great Race utilisent la TSF, communiquent par-delà les continents, s'appuient sur

les prédictions de la météorologie, dessinent leur route au travers de l'inconnu, pour porter les colis qui leur sont confiés. Ils donnent au mot aventure un sens nouveau.

Marcel Jacquin pour la Gazette

The Great Race est un jeu riche qui vous offrira des expériences variées. Pour vivre des courses toujours plus intenses, vous pouvez utiliser les modules. Chaque module est inspiré d'une situation vécue par les aventuriers des expéditions Citroën. Ces modules sont autant de mécaniques ajoutées à votre jeu de base. Vous pouvez jouer chaque module indépendamment, ou jouer plusieurs modules ensemble. Pour chaque module vous trouverez des informations sur son impact sur la durée du jeu. Chaque module est une brique qui vous permettra de créer votre jeu. Avec les modules, The Great Race devient, plus que jamais, votre grande course.

- 
LEADERS :
 Grâce aux chefs de véhicule profitez de nouveaux pouvoirs, pour vivre une expérience de course toujours plus riche.
- 
SAISON :
 Inondation, éboulement, coulée de boue, sécheresse, la météo s'en mêle.
- 
LA POSTALE :
 Transportez les colis postaux jusqu'à leurs destinations et remportez la prime de livraison.
- 
PADDOCK :
 Configurer et personnaliser votre véhicule. Avec Paddock, la stratégie commence dans l'atelier. Préparez votre véhicule en vue de la course.
- 
DIPLOMATIE :
 Avec diplomatie, sortir d'une ville devient un vrai périple. Serez-vous prévoyant en investissant votre argent dans les bons comptoirs ? Ou vous en remettrez-vous à la chance pour continuer votre route ?
- 
MÉCÈNAT :
 Pourquoi ne pas faire appel à des aides extérieures pour financer votre expédition ?

MODULE LEADER :

Nouveaux personnages

Roy Chapman est un mercenaire, un joueur peut le choisir à la place de n'importe quel Leader. Il choisira son équipage parmi ceux qui restent à la fin de la mise en place.



UNE FOIS PAR TOUR
 Lors d'une avancée à l'aveugle vous pouvez ignorer la première tuile et en piocher une seconde.

Roy Chapman : Né en janvier 1902, à Grand Rapids Wisconsin. Très Jeune, Roy s'intéresse à l'exploration et la collecte de spécimens animaux. Taxidermiste autodidacte, passionné de sciences naturelles, il effectue ses études à Wisconsin Rapids puis rejoint la prestigieuse université de Colombia. Ses parents étant d'origine modeste, il finance lui-même ses études en travaillant au muséum d'histoire naturelle. En 1924, il participe à sa première expédition scientifique en Chine, d'où il ramènera de nombreux spécimens. En mission, son sens inné de l'orientation et de l'organisation font merveille. Il voyagera en Antarctique, en Asie, en Afrique, ainsi qu'en Amérique du Sud. C'est à la suite d'une de ses expéditions dans la jungle amazonienne qu'il obtient une place au célèbre club américain des explorateurs. Son nouveau challenge est d'une toute nouvelle nature. Il a décidé de proposer ses services pour commander un équipage d'autochenille. Ses talents et sa connaissance des territoires sauvages seront un avantage certain pour The Great Race.



Les cartes «mode de jeu» vous proposent des challenges de jeu qui rendront votre partie plus intéressante.



UNE FOIS PAR TOUR
 Vous pouvez gagner 20 F.

Louis Chevy : Né en Suisse, à la Chaux-de-Fonds, le 25 décembre 1878, issu d'une famille modeste, Louis suit une scolarité normale et s'intéresse très tôt à la mécanique. Âgé de 22 ans, il décide de vivre le rêve américain. A New York, il est embauché comme mécano pour De Dion-Bouton, puis Buick. Il entame une carrière de pilote de course qui lui vaut le nom de « plus casse-cou de tous les pilotes ». En 1911, avec Willy Durant, il fonde la marque Chevy. Mais, 2 ans plus tard, brouillé avec son associé, il lui cède l'usage du nom Chevy et toutes ses actions pour 10.000 \$. Il rentre en Europe pour vivre sa passion, la course automobile. Un consortium d'horlogers et banquiers suisses qui cherchait un pilote expérimenté s'adresse à lui. Il pilotera une autochenille préparée par ses soins et compte marquer l'histoire de The Great Race.



MODULE SAISON :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu

Principe : SAISON est un module qui ajoute des aléas météorologiques dans le jeu.

Mise en place : ajoutez les deux cartes STATION MÉTÉO à la pioche et mélangez-la. Les joueurs choisissent le niveau de difficulté, NORMAL (coté clair) ou DIFFICILE (coté foncé). Lors de la PHASE BIVOUAC, du premier tour de jeu, le premier joueur lance un dé pour déterminer à quelle période commence le jeu.

Fonctionnement : au début de la PHASE BIVOUAC le premier joueur lance le dé et compare le résultat avec les indications de la période en cours. Si le résultat n'est pas représenté, alors il ne se passe rien. S'il est représenté, tous les joueurs subiront les conséquences de la météo ce tour-ci : consommer davantage d'essence pour chaque tuile TERRAIN traversée, perdre davantage de MÉCANIQUE, ou ne pas pouvoir prendre le bateau.

A la fin de chaque tour le dé avance sur le couple de mois suivant dans l'ordre chronologique.



Carte STATION METEO (2x)

En complément de l'action d'une carte ou d'un assistant pilote, vous ne subissez pas les effets de la météo sur les tuiles que vous traversez.

Puis le premier joueur lance le dé pour définir les effets de la météo pour le tour en cours et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Remarque : SAISON est le module à surprises de The Great Race. Attention aux aléas et à l'imprévu d'une météo catastrophique. Choisissez quand partir et tenez compte des probabilités pour organiser votre trajet. Saison rajoute du temps au jeu et augmente les coûts de déplacement. Tous les modules qui permettent de gagner de l'argent seront utiles pour en limiter les effets.

Dans cet exemple :



On lance une première fois le dé pour connaître la date du départ de la course. C'est un 6, le départ sera donc donné en Novembre/Décembre (Nov/Dec). Le tour suivant la case de référence pour la météo sera Janvier/Février (Jan/Feb).



On lance à nouveau le dé pour connaître les difficultés de la saison. C'est un 1, la course va être difficile. Chaque tuile terrain parcourue durant ce tour perdra 1 mécanique supplémentaire !



MICROCLIMAT

Effet sur le temps de partie : variable

Principe : MICROCLIMAT est un complément du module saison. Pendant la course, le joueur peut traverser des zones affectées par un microclimat favorable ou non.

Mise en place : ajoutez dans le sac de tuiles du continent à traverser les tuiles MICROCLIMAT. Placez la carte microclimat à côté du plateau de jeu.

Fonctionnement : quand le véhicule d'un joueur traverse une tuile microclimat, il lance un dé et subit les conséquences du résultat en se référant à la carte microclimat.



MICROCLIMAT

- L'œil du cyclone, la météo n'a pas d'effet sur votre déplacement
- Ni pire ni mieux, la météo a un effet normal sur votre déplacement
- Avis de tempête, vous subissez l'effet de la météo majoré de la perte d'un niveau d'essence
- Tous aux abris, vous subissez l'effet de la météo majoré de la perte d'un niveau de mécanique



MODULE POSTAL :

Effet sur le temps de partie : accélère le jeu.

Principe : avec LA POSTALE, les joueurs livrent des colis dans les villes traversées et obtiennent des primes.

Mise en place : ajoutez les deux cartes LIVRAISON EXPRESS à la pioche et mélangez-la. Avant la PHASE BIVOUAC du premier tour de jeu le premier joueur place un colis tiré au hasard sur chaque ville où il n'y en a pas. Chaque joueur pioche un colis dans le sac et le place sur son véhicule dans l'emplacement prévu.

Fonctionnement : quand un véhicule est dans une ville qui contient un colis et que l'emplacement réservé de son véhicule est libre, il peut charger ce colis.

Quand un véhicule est dans une ville de la même couleur que le colis contenu dans le véhicule, il défausse le colis dans le sac et il reçoit une prime de 30 F. Tout colis chargé doit être livré avant d'être remplacé par un autre colis. Pendant la PHASE DE MAINTENANCE, le premier joueur place un nouveau colis, pioché au hasard dans le sac, sur chaque ville où il n'y en a pas.

Remarque : LA POSTALE transforme le jeu, grâce à sa mécanique de livraison, les joueurs vont devoir optimiser leurs déplacements pour remporter des primes qui permettront d'avaler les kilomètres. Mais attention le mieux huilé des plans parfaits peut s'effondrer pour un grain de sable. Il suffit qu'un joueur vous vole le colis visé pour que tous vos espoirs de gain facile s'évanouissent.



Carte LIVRAISON EXPRESS (2x)

Le colis dans votre véhicule prend la couleur de la ville où vous le livrez.

VILLAGE :

Effet sur le temps de partie : variable

Principe : avec VILLAGE, les joueurs pourront compter sur l'assistance des populations locales grâce à un système de TUILES TERRAIN ajouté à la pioche de tuile classique.

Mise en place : ajoutez les tuiles VILLAGE au sac de tuile correspondant. Il existe 5 tuiles pour l'Afrique et 5 tuiles pour l'Amérique du Sud.

Fonctionnement : quand le véhicule d'un joueur traverse une tuile VILLAGE il choisit :

- d'arrêter son véhicule et mettre fin à l'action de son PILOTE, il bénéficie des avantages de la TUILE.
- de continuer son chemin, il ne tient pas compte du symbole stop.



Augmenter la jauge MOTEUR de 1 niveau.



Piocher une carte RESSOURCE.

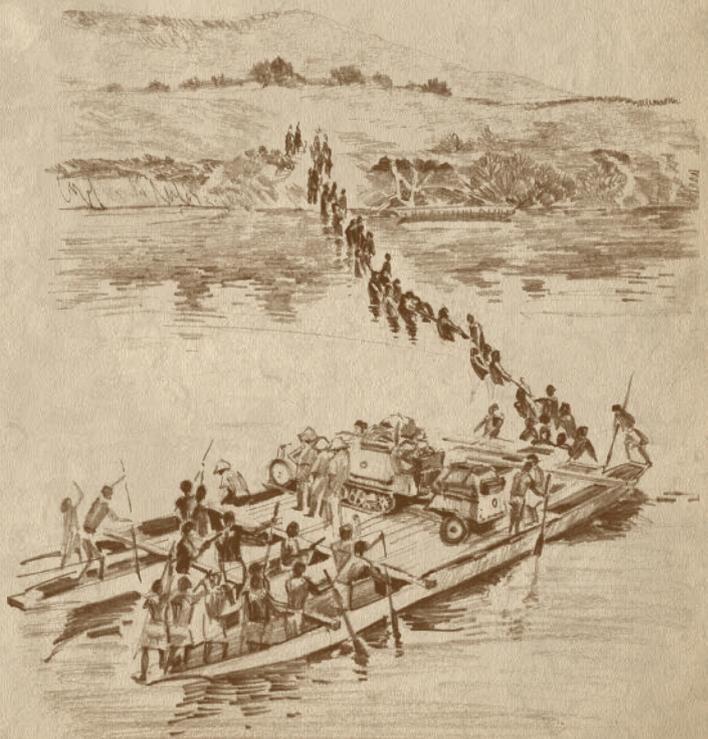


Augmenter la jauge CHASSIS de 1 niveau.

Augmenter la jauge ESSENCE de 3 niveaux.



Gagner 20 F.





MODULE PADDOCK :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu.

Principe : profitez des caractéristiques exceptionnelles d'un véhicule unique.

Mise en place : choisissez le mode préconfiguré ou le mode libre. Ajoutez les deux cartes PADDOCK à la pioche et mélangez-la.

Mode pré-configuré : pendant la mise en place du jeu, avant la première PHASE BIVOUAC, en fonction de l'équipage choisi, placez sur votre véhicule les tuiles d'extension prévues.

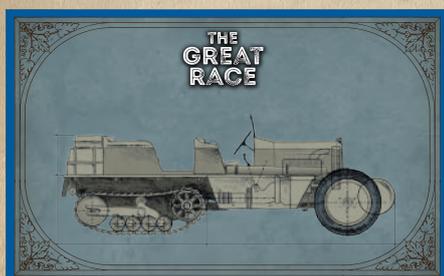
Mode libre : pendant la mise en place, chaque joueur reçoit 150F en supplément de ses fonds de départ. En commençant par le premier joueur et dans l'ORDRE DU TOUR, chaque joueur choisit s'il modifie une jauge de son véhicule d'un niveau, ou s'il passe. Une variation à la hausse d'un niveau coûte 100 F, une variation à la baisse rapporte 100 F. Toujours dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent choisir de continuer à modifier leur véhicule ou peuvent passer. Quand tous les joueurs ont passé, placez les curseurs de vos jauges sur la plus haute valeur. Vous pouvez commencer la partie.

Remarque : avec ces deux modes de jeu, PADDOCK apporte une véritable asymétrie à The Great Race. Vous allez pouvoir utiliser un véhicule préconfiguré ou préparer votre propre véhicule. Mais les particularités de votre véhicule donnent des informations significatives aux autres joueurs concernant les stratégies de course.



Carte PADDOCK (2x)

Jouez cette carte pour modifier une jauge de votre véhicule, d'un niveau. La modification peut être faite à la hausse, vous payez le coût de la tuile ou à la baisse, vous récupérez de l'argent.



7 5 5

Citroën Kегresse P17 type PAMIR :

Véhicule du même type que ceux utilisés durant «La Croisière Jaune» ou Expédition Centre-Asie ayant pris le départ depuis Beyrouth sous le commandement de Georges-Marie Haardt.



6 5 6

Citroën Kегresse P4T type CONGO :

Véhicule du même type que ceux utilisés durant «La Croisière Noire» ou Expédition Centre-Afrique et son célèbre «Scarabée d'Or».



7 6 4

Citroën Kегresse P21 type CHINE :

Véhicule du même type que ceux utilisés durant «La Croisière Jaune» ou Expédition Centre-Asie ayant pris le départ depuis Pékin sous le commandement de Victor Point.



5 6 6

Lancia 12M type BRAVADO :

Un modèle unique et révolutionnaire inspiré des véhicules Citroën et Mercedes.



6 4 7

Mercedes K1 :

Une véritable pièce d'horlogerie imaginée par Louis Chevy à partir d'un «Sonderkraftfahrzeug» Mercedes qui peut être équipé d'une remorque motorisée.



DIPLOMATIE



MODULE DIPLOMATIE :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu.

Principe : influence et difficultés administratives sont au programme, sortir d'une ville n'aura jamais été aussi compliqué.

Mise en place : choisissez le niveau de difficulté de DIPLOMATIE normal coté clair ou difficile coté foncé. Ajoutez les deux cartes VISA à la pioche et mélangez-la. Placez le plateau DIPLOMATIE à côté du plateau de jeu. Positionnez un marqueur DIPLOMATIE de chaque joueur sur la première case de chaque ligne.

Fonctionnement : pendant la PHASE DE CONVOI, quand vous quittez une ville, lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau de votre influence dans la couleur de la ville, rien ne se passe.

Si le résultat est supérieur, vous décidez si l'action de votre PILOTE s'arrête là, ou si vous payez un pot-de-vin pour sortir de la ville. Le pot-de-vin est égal à la différence entre votre résultat de dé et votre niveau d'influence dans la couleur de la ville, multiplié par 20 F.

Augmenter son influence : Chaque ligne du tableau influence correspond à une couleur de ville. A votre tour, au début de chaque phase de convoi, vous pouvez dépenser de l'argent pour augmenter votre influence. Chaque ligne d'influence est indépendante, pour augmenter votre niveau d'influence dans plusieurs lignes vous devrez payer, pour chacune le prix indiqué pour déplacer votre marqueur.

Remarque : DIPLOMATIE est le module qui impactera le plus significativement vos réserves financières. Avec DIPLOMATIE, deux voies principales s'offrent à vous : prévenir, en investissant pour faire progresser vos marqueurs sur la piste d'influence ou prendre des risques et tenter le diable à chaque fois que vous sortirez d'une ville.



Carte VISA (2x)

Jouez cette carte pour quitter une ville sans lancer de dé.



Dans cet exemple, joueur blanc doit faire un résultat de 3 ou moins pour sortir d'une ville rouge. Il lance le dé et obtient un 5 il devra donc payer 40 F de pot-de-vin.





MODULE MECENAT :

Effet sur le temps de partie : accélère le jeu.

Principe : avec Mécénat, chaque action de financement augmente l'intérêt de vos mécènes.

Mise en place : ajoutez les deux cartes DANDY à la pioche et mélangez-la. Placez le plateau Mécénat à côté du plateau de jeu. Mettez les marqueurs mécènes de chaque joueur sur la case correspondant au nombre de joueurs de la partie en cours.

Fonctionnement : chaque ASSISTANT, placé sur la zone FINANCEMENT du tableau de bord d'un joueur, fait progresser le marqueur mécène d'une case sur le plateau Mécénat. Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur par case. Les cases occupées par le marqueur d'un autre joueur sont sautées. Au début d'une de ses PHASES DE CONVOI, le joueur peut choisir de ne pas jouer sa séquence d'action pour retirer son marqueur mécénat. Il gagne autant d'argent que la somme affichée sous celui-ci. Cette action remplace une séquence d'action classique. (Essence / Carte(s) / Assistant)

Le marqueur du joueur est remplacé sur la case de départ correspondant au nombre de joueurs. Si le joueur utilise ses financiers il pourra à nouveau servir à obtenir d'éventuelles primes de mécénat.

Remarque : ce module prend tout son sens quand il est couplé à des modules demandant d'importants fonds financiers. Avec DIPLOMATIE et SAISON, ce module est incontournable.



Carte DANDY (x2)

Avancez votre pion de 2 cases sur la piste MECENAT, sautez les cases occupées par les marqueurs des autres joueurs.



Joueur bleu a utilisé 4 assistants sur la zone FINANCEMENT de son tableau de bord. Il avance donc de 4 cases en sautant au-dessus des cases occupées par les autres joueurs. Pendant un tour ultérieur, il pourra à la place de sa séquence d'action retirer son marqueur mécénat pour récupérer 20F.



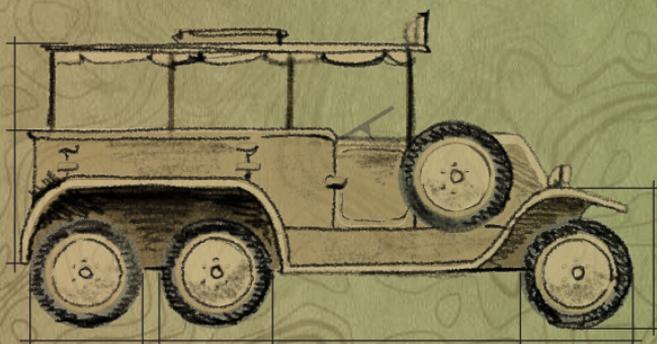


 Maxence Vaché
 François Launay
 François-Gilles Ricard

Règles solo

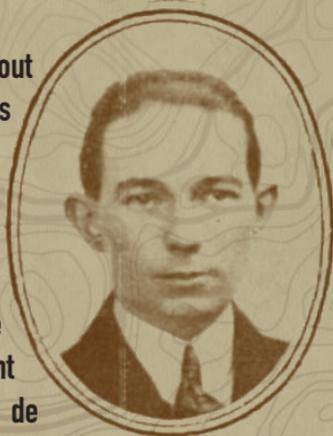
HISTOIRE :

André Citroën et Louis Renault étaient deux géants industriels de l'époque, rivaux de toujours. Ils se sont affrontés sur bien des terrains. C'est un épisode peu connu du grand public, mais Louis Renault a bien failli voler la vedette à André Citroën sur son expédition centre Afrique plus connue sous l'appellation « Croisière Noire ». Pour la « Mission Gradis », les remarquables véhicules 6 roues partirent de Colomb Béchar le 14 Novembre 1924, soit 16 jours après la « Croisière Noire » de Citroën. Sous la protection de trois avions Breguet (à moteur Renault), ils arrivèrent à Bourem en seulement 11 jours. Ils franchirent alors le fleuve Niger et 700 km plus loin, ils atteignirent Cotonou. Chaque voiture était accompagnée de 4 légionnaires armés sachant aussi conduire. L'histoire n'étant pas toujours h-juste, elle ne retiendra que le périple de la « Croisière Noire » de Citroën. Pourtant, nombreux sont les équipages d'auto-chenille qui se demandent : qui gagnerait dans une course sans merci ?



RENÉ ESTIENNE :

Né en 1905, René est fasciné par tout ce qui est mécanique dès son plus jeune âge. Il n'a que 19 ans lorsqu'il s'engage chez Renault : il est l'un des plus jeunes mécaniciens jamais employés par l'entreprise. Alors qu'il était mécanicien de terrain, Estienne a également été inscrit comme conducteur de réserve pour la «Mission Gradis» de Renault. René, qui apprend vite, s'imprègne de l'expérience de l'équipage chevronné qui l'entoure en traversant le Sahara à un rythme record. Déçu par le manque d'accueil attendu après leur exploit monumental, René s'est donné pour objectif de défier et de vaincre tout équipage de piste qui oserait croiser son chemin. Aujourd'hui, en 1935, la réputation d'Estienne en tant que coureur d'endurance d'élite a atteint un statut presque légendaire. Il est déterminé à être le meilleur, et il est toujours prêt à se battre.



par Martin Montreuil
«La société des jeux»

Avant propos : Avant de lire ces règles et d'affronter l'automat, lisez les règles du jeu de base. Nous vous conseillons de jouer d'abord contre des adversaires humains avant d'affronter René Estienne, pilote fictif du Torpedo Renault. Le fonctionnement et les actions de ce personnage simulent les réactions d'un adversaire. Chaque fois que vous hésitez sur l'action de votre adversaire, posez-vous la question : « Que ferais-je dans cette situation ? » Votre interprétation des règles définira la difficulté du challenge qui vous oppose au Torpedo.

La version solo de « The Great Race » est articulée sur trois principes qui peuvent être joués séparément ou cumulés si vous êtes audacieux :

1. Deck building. Le paquet de cartes de la version solo est évolutif. Vous démarrez votre première partie avec 8 cartes de niveau 1. Chaque fois que vous triomphez du TORPEDO, celui-ci apprend de ses erreurs et enrichit son jeu de cartes de niveau 2. Lorsque les 8 cartes sont de niveau 2 passez au niveau 3 selon le même principe.

2. Pouvoirs Legacy. Le véhicule TORPEDO possède 4 cartes d'évolution (bleue, jaune, verte et rouge). Chaque fois que le TORPEDO atteint une ville de la couleur de son objectif, un sticker de la couleur désigné est ajouté sur la carte. Ainsi le TORPEDO devient de plus en plus fort si vous le laissez atteindre ses objectifs.

3. Objectif Passeport. Encore un autre défi, le passeport vous indique des missions à réaliser. Si vous parvenez à atteindre l'objectif, vous pouvez ajouter un tampon à votre passeport. Si vous complétez l'intégralité de votre passeport avec le deck building et les pouvoirs legacy, vous serez qualifié de joueur légendaire !

MATÉRIEL DE JEU SPÉCIFIQUE AU MODE SOLO

DESCRIPTION du tableau de bord TORPEDO :

Jauge d'essence

Jauge de mécanique



Emplacement des assistants

DESCRIPTION D'UNE CARTE RENÉ ESTIENNE :



Niveau. Il existe 3 niveaux de difficulté: le niveau 1 est facile, le niveau 3 est difficile.



Objectif. Les objectifs correspondent aux 4 couleurs des villes présentes sur les plateaux de jeu. Ils correspondent également aux couleurs des pouvoirs Legacy.

CARTES RENÉ ESTIENNE. Elles simulent les actions du véhicule Renault TORPEDO, votre adversaire, comme s'il s'agissait d'un joueur réel :

- récupération d'essence et réparation du véhicule
- tirage de cartes ressource
- ajout de tuiles terrain sur le parcours
- déplacement du véhicule sur le plateau de jeu

Phase de convoi



Action du premier ASSISTANT. RENÉ ESTIENNE reconnaît le terrain et place les tuiles faciles sur son parcours et les tuiles difficiles sur le parcours du joueur.



Action du second ASSISTANT. RENÉ ESTIENNE fait son premier déplacement.



Action des autres ASSISTANTS. RENÉ ESTIENNE fait 3 autres déplacements supplémentaires si son véhicule le permet.

Phase de bivouac



Pioche des cartes ressource. RENÉ ESTIENNE fait subir des effets de danger au joueur.

Phase de programmation



Récupération. Le TORPEDO récupère des niveaux sur ses jauges de carburant et de mécanique.

PREPARATION :

Autocollants. Collez les 5 numéros de la planche de stickers dans l'ordre en commençant près de la pioche et placez-les sur le plateau de jeu aux emplacements correspondants.



Deck de CARTES RENÉ ESTIENNE. Pour votre première partie en solo, sélectionnez les 8 cartes de niveau 1 des CARTES RENÉ ESTIENNE, mélangez-les, formez une pioche et placez la à proximité du tableau de bord du véhicule TORPEDO.

Tableau de bord. Positionnez les aiguilles des 2 jauges (essence et mécanique) sur la position 6 et placez 5 assistants d'une couleur de joueur non utilisée sur les emplacements du tableau de bord. Ils représentent l'équipage du Torpedo.



Pour votre première partie en solo, vous êtes le premier joueur. Positionnez les marqueurs d'ordre de tour et de progression aux emplacements correspondants.

PREPARATION :

Autocollants. Collez les 5 numéros de la planche de stickers dans l'ordre en commençant près de la pioche et placez-les sur le plateau de jeu aux emplacements correspondants.

Deck de cartes René Estienne. Pour votre première partie en solo, sélectionnez les 8 cartes de niveau 1 des cartes René Estienne, mélangez-les, formez une pioche et placez la à proximité du tableau de bord du véhicule Torpedo.

Tableau de bord. Positionnez les aiguilles des 2 jauges (essence et mécanique) sur la position 6 et placez 5 assistants d'une couleur de joueur non utilisée sur les emplacements du tableau de bord. Ils représentent l'équipage du Torpedo.

Mise en place : Pour le premier tour, vous êtes le premier joueur. Vous commencez avec 80 F. Positionnez les marqueurs d'ordre de tour et de progression aux emplacements correspondants. Placez 5 cartes sur la zone bivouac, piochez-en une, défaussez les autres, faites votre programmation. Puis révélez la première carte de la pioche René Estienne.

DESCRIPTION D'UN TOUR DE JEU :

Le joueur et l'automat alternent les phases de jeu. Les actions de RENÉ ESTIENNE sont toujours jouées dans l'ordre suivant.

1 - Phase de convoi :

Pose de tuiles terrain :



Dans cet exemple, piochez 2 tuiles terrain du sac et positionnez les :

- Sur le chemin du TORPEDO si la valeur cumulée des icônes (essence/mécanique/danger/stop) de la tuile est inférieur à 3
- Sur le chemin du joueur si la valeur cumulée est égale à 3 ou plus

Calcul de la valeur d'une tuile terrain :



Additionnez les valeurs cumulées des difficultés de la tuile : le nombre de niveaux d'essence + le nombre de niveaux de mécanique. Les symboles danger et stop représentent 1 mais sont considérés comme supérieurs selon l'échelle suivante :



Dans cet exemple, la valeur de la tuile est de 4 (1 essence + 2 mécaniques + 1 stop). Après les avoir piochées triez les tuiles en fonction de cette valeur.

Positionnement des tuiles :



Sur chaque carte RENÉ ESTIENNE figure la couleur d'une ville de destination. Durant ce tour, le TORPEDO prend le chemin le plus court en direction d'une des villes de cette couleur en respectant les règles suivantes :

- Le TORPEDO ne se dirige jamais vers une ville située sur le même niveau que le véhicule ou qui l'oblige à rebrousser chemin.
- Si deux villes de la couleur de l'objectif sont à égale distance, le TORPEDO va vers la ville la plus près de la ville d'arrivée.
- Si une ville de la couleur a déjà été atteinte, l'objectif devient la ville la plus proche de cette couleur.
- - S'il n'y a plus de ville de la couleur désignée ou si la ville d'arrivée est plus proche la ville d'arrivée devient l'objectif.



Dans cet exemple, le TORPEDO aura comme objectif la prochaine ville bleue : Nouhadibou.



Sur le chemin du TORPEDO :

- Si possible, la tuile doit être posée dans la direction de l'objectif de RENÉ ESTIENNE de façon à créer un chemin continu.
- Les tuiles sont placées en tenant compte de l'ordre de valeur, les plus faciles près du TORPEDO.
- Les villes sont considérées comme faisant partie du chemin.
- Pour RENÉ ESTIENNE, les lignes maritimes (sauf règles Legacy) ne font pas partie du chemin.
- S'il n'est pas possible de placer les tuiles sur le parcours, elles sont défaussées.

Sur le chemin du Joueur :

- Dans la mesure du possible la tuile doit être posée dans la direction la plus courte vers la ville d'arrivée.
- Placez toujours en priorité les tuiles les plus difficiles en tenant compte de l'échelle de valeur des tuiles terrain.
- Les villes sont considérées comme faisant partie du chemin.
- Les lignes maritimes (sauf règles Legacy) ne font pas partie du chemin.
- S'il n'y a plus de place possible sur le parcours, les tuiles sont positionnées autour du véhicule du joueur puis sur les cases adjacentes au parcours.

2 - Progression du véhicule TORPEDO :

Avancez le véhicule TORPEDO du nombre de cases indiquées sur la carte avec le second assistant.



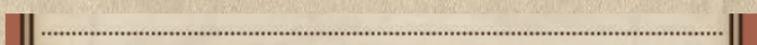
Puis, avec les assistants suivants, avancez le véhicule TORPEDO du nombre de cases indiquées sur la carte.



Les règles de progression suivantes doivent être appliquées :

- Entre deux tuiles, le TORPEDO choisit toujours la plus facile en tenant compte de leur valeur.
- Si le TORPEDO est adjacent à une ville, il entrera dans la ville à son prochain déplacement.
- Si le TORPEDO n'a pas les ressources nécessaires pour traverser une tuile, il n'avance pas.
- Si le TORPEDO rencontre un danger sur la tuile, il perd immédiatement 2 points de mécanique.
- Si le TORPEDO peut progresser mais qu'aucune tuile n'est positionnée dans la direction de sa progression, il peut avancer à l'aveugle (cf règles jeu de base).
- Si le TORPEDO entre dans une ville ou s'il croise un symbole stop, son déplacement s'arrête même si la carte René Estienne lui permettrait d'autres déplacements avec l'action de progression. Dans une ville, Le Torpedo pioche le nombre de cartes indiqué par la ville et les défausse (sauf règles Legacy). Ultérieurement il pourra reprendre la route avec une autre action progression.

3 - Phase de maintenance :



Déterminez le premier joueur, en tenant compte de la progression des véhicules (cf. règles du jeu de base).

- Si le joueur est premier, il reçoit une prime de 20 F.
- Si le TORPEDO est premier, augmentez la jauge d'essence de 2 niveaux s'il se trouve dans une ville et d'un niveau seulement s'il se trouve hors d'une ville.

4 - Phase de bivouac :

Positionnez 5 cartes ressource sur les 5 emplacements du plateau de jeu. En fonction de l'ordre du tour RENÉ ESTIENNE pioche une ou deux cartes.



Dans cet exemple, RENÉ ESTIENNE prend la carte de l'emplacement N°1 s'il est premier joueur et prend également la carte de l'emplacement 3 s'il est second. Le joueur choisit une des cartes restantes s'il est premier ou deux cartes restantes s'il est second.

Après la pioche, pour chaque symbole danger présent parmi les cartes restantes, le véhicule du joueur subit des dommages correspondant au risque désigné sur la carte René Estienne. Dans cet exemple le joueur perd 1 niveau de mécanique de sa jauge châssis pour chaque carte comportant un symbole danger.

5 - Phase de programmation :

La phase de programmation est jouée normalement par le joueur pendant que le TORPEDO augmente ses jauges (essence et mécanique) du niveau indiqué sur la carte.



Dans cet exemple, ajoutez 4 niveaux de jauge essence et 2 niveaux de jauge mécanique au TORPEDO. Le niveau de jauge ne peut jamais dépasser le niveau maximum déclaré (6 lors de la première partie). Si vous jouez en mode Legacy, le niveau de jauge peut devenir supérieur à cette valeur.

FIN DU TOUR :

Les tours s'enchaînent avec la découverte d'une nouvelle carte à chaque tour jusqu'à ce que l'un des véhicules atteigne la ville d'arrivée déclenchant le dernier tour.

FIN DE LA PARTIE :

Si les deux véhicules atteignent la ville d'arrivée le même tour, départagez-vous en calculant les points de victoire :

Joueur et TORPEDO : 5 pts pour le premier arrivé, 3 pts pour le second.

Joueur et TORPEDO : 1 pt par niveau de mécanique et châssis restant.

Joueur seulement : 1 pt par tranche de 50 F restants.

TORPEDO seulement : 1 point par carte RENÉ ESTIENNE dévoilée durant la partie.

- Si la partie se conclut par une victoire du joueur, retirez au hasard 2 cartes RENÉ ESTIENNE du plus faible niveau (1 pour débiter) et remplacez-les par 2 cartes du niveau suivant.

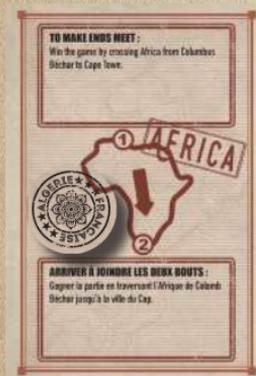
- Si la partie se termine par une victoire du TORPEDO, améliorez une seule carte du deck RENÉ ESTIENNE.

Lorsque tout le deck est constitué de niveau 2, remplacez-les progressivement par des cartes de niveau 3.

Allergiques au hasard ? Il existe une lettre en bas des cartes René Estienne. Il suffit de remplacer une carte d'une lettre par la carte correspondante avec la même lettre mais de niveau supérieur.



PASSEPORT :



Lorsque vous accomplissez une des quêtes du passeport, vous pouvez coller le tampon correspondant. Vous pouvez choisir de remplir votre passeport de 3 façons :

Prudent - collez votre tampon en ne jouant qu'avec les évolutions des cartes RENÉ ESTIENNE.

Légendaire - collez votre tampon en cumulant les évolutions des cartes RENÉ ESTIENNE et les POUVOIRS LEGACY.

Alone - ne traversée de la carte en autonomie complète (règles incluses dans le passeport).

POUVOIRS LEGACY :

Le véhicule TORPEDO bénéficiera d'améliorations permanentes. Chaque fois que le TORPEDO rentre dans une ville de la couleur de son objectif sur la carte René Estienne, il obtient une amélioration de cette couleur.

- Les améliorations sont obtenues dans l'ordre des niveaux
- Les améliorations sont cumulatives
- - Les améliorations sont effectives dès que le TORPEDO rentre dans la ville, avant le tirage de cartes ressources lié à l'entrée dans une ville.



Villes Jaunes

Améliorations du véhicule TORPEDO



Niveau 1 :

Le niveau maximum des deux jauges essence et mécanique est de 7.



Niveau 2 :

Le niveau maximum des deux jauges essence et mécanique est de 8.



Niveau 3 :

Le niveau maximum des deux jauges essence et mécanique est de 9.



Niveau 4 :

Le niveau maximum des deux jauges essence et mécanique est de 10.



Villes Vertes

Ressources du véhicule TORPEDO



Niveau 1 :

Lorsque le TORPEDO pioche une carte « jerrican » ou « ravitaillement » durant la phase de bivouac, le TORPEDO gagne les points correspondants sur sa jauge d'essence.



Niveau 2 :

Lorsque le TORPEDO pioche une carte « pièces de rechange » ou « caisse à outils » durant la phase de bivouac, le TORPEDO gagne les points correspondants sur sa jauge de mécanique.



Niveau 3 :

Lorsque le TORPEDO pioche une carte « jerrican » ou « ravitaillement » lorsqu'il rentre dans une ville, le TORPEDO gagne les points correspondants sur sa jauge d'essence.



Niveau 4 :

Lorsque le TORPEDO pioche une carte « pièces de rechanges » ou « caisse à outils » lorsqu'il rentre dans une ville, le TORPEDO gagne les points correspondants sur sa jauge de mécanique.



Villes Rouges

Gestion du danger



Niveau 1 :

Lorsque le TORPEDO pioche une carte danger durant la phase de bivouac, le joueur subit les malus indiqués sur la CARTE RENÉ ESTIENNE.



Niveau 2 :

Lorsque le TORPEDO pioche une carte danger lorsqu'il rentre dans une ville, le joueur subit les malus indiqués sur la carte RENÉ ESTIENNE.



Niveau 3 :

Lorsque le TORPEDO rencontre un danger en traversant une tuile terrain, il perd seulement 1 point de mécanique au lieu de deux.



Niveau 4 :

Lorsque le TORPEDO rencontre un danger en traversant une tuile terrain, il ne perd plus de points de mécanique.



Villes Bleues

Avantages parcours



Niveau 1 :

Le TORPEDO n'arrête pas son déplacement quand il entre dans une tuile avec un stop.



Niveau 2 :

Le TORPEDO ne subit plus le malus de -1 essence sur les zones à risque.



Niveau 3 :

Le TORPEDO peut emprunter les itinéraires maritimes gratuitement si et seulement si le déplacement sert son objectif. Les lignes maritimes continuent le chemin pour le joueur et le Torpedo



Niveau 4 :

Le TORPEDO avance d'une case supplémentaire lors du déplacement de son second assistant.

LE CINQUIEME JOUEUR :

L'équipage des suffragettes ajoute un cinquième équipage à la course. Mais il est aussi possible de le jouer comme un équipage normal à la place d'un des autres équipages.

Préparation :

Coller le sticker 5ème joueur sur la piste d'ordre du tour sur chaque versant du plateau.



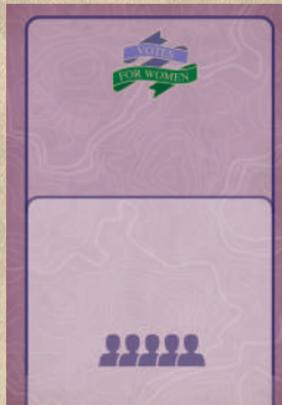
La Tuile suffragettes/5ème joueur :

Le pouvoir du leader des suffragettes est de recevoir une carte supplémentaire lorsque tous les autres joueurs ont reçu une carte durant la phase bivouac. Si les suffragettes jouent en dernier, elles reçoivent donc 3 cartes.

La tuile doit être positionnée à côté du plateau de jeu à la suite des emplacements des cartes ressource sur l'une des deux faces dans les situations suivantes :



Utilisez cette face lorsque vous jouez avec un cinquième joueur en l'absence des suffragettes. Ou lorsque vous jouez à 4 joueurs ou moins avec les suffragettes. Cette tuile représente un emplacement supplémentaire pour les cartes ressource.



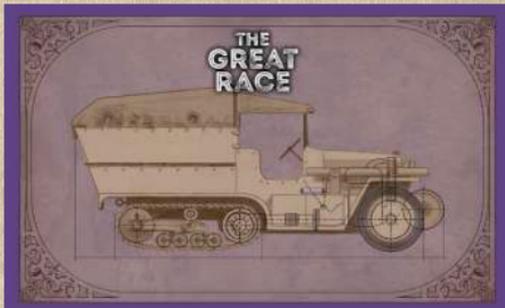
Utilisez cette face lorsque vous jouez à 5 joueurs et avec les suffragettes. Cette tuile représente deux emplacements de cartes ressource.

Simone Deforêt : née à Royan en 1910, de parents aisés, elle passe la première partie de sa vie au château de Fontfort. Elle passe son permis de conduire en 1929 à l'âge de 19 ans, faisant d'elle une des premières Françaises à l'avoir obtenu. Un an après son permis, elle court une première épreuve sportive automobile, la course de côte de la Baraque, près de Clermont-Ferrand. Elle entame ensuite une carrière de pilote automobile professionnelle, bousculant ainsi les préjugés de l'époque. Militante et suffragette, elle constitue un équipage composé exclusivement de femmes fortes et fait l'acquisition d'un modèle P20 spécialement modifié. Les suffragettes vont prendre le départ de la plus grande course du monde. En avant pour The Great Race !



UNE FOIS PAR TOUR

Durant la phase de bivouac, ajoutez une carte ressource supplémentaire. Vous gagnez la carte supplémentaire restante lorsque tous les joueurs ont pris leur(s) carte(s).



7

4

6

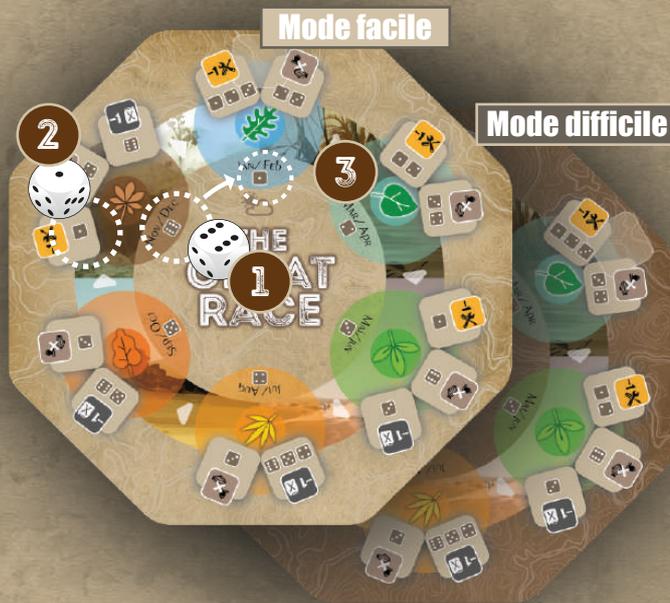
Citroën Kégresse P20R type Belinda :

Un modèle alliant élégance et efficacité. Un véhicule taillé pour les longs raids sans assistance.

MODULE SAISON



- 1** Au début de partie, lancer le dé pour déterminer à quelle période commence le jeu. Par exemple sur un résultat de 6, vous commencez en Nov / Dec
- 2** Au début de la phase BIVOUAC, lancer le dé pour déterminer quelle pénalité sera effective durant ce tour.
- 3** A la fin du tour, décaler d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre l'indication de la météo. Selon l'exemple en passant de Nov / Dec à Jan / Feb



Carte STATION METEO (2x)

En complément de l'action d'un PILOTE, vous ne subissez pas les effets de la météo sur les tuiles que vous traversez.



Vous dépensez 1 essence de plus pour chaque tuile que vous traversez



Vous perdez 1 mécanique de plus pour chaque tuile que vous traversez



Aucun transport maritime ou aérien n'est disponible durant ce tour



Les deux pénalités sont cumulés si le dé indique 2 résultats

MODULE POSTAL



En début de partie, positionnez aléatoirement un cube du sac postal sur chaque ville du plateau de jeu.

- Quand un véhicule est dans une ville qui contient un colis et que l'emplacement réservé de son véhicule est libre, il peut charger ce colis.
- Quand un véhicule est dans une ville de la même couleur que le colis contenu dans le véhicule, il défausse le colis dans le sac et il reçoit une prime de 30 F.
- Tout colis chargé doit être livré avant d'être remplacé par un autre colis.
- Pendant la PHASE DE MAINTENANCE, le premier joueur place un nouveau colis, pioché au hasard dans le sac, sur chaque ville où il n'y en a pas.



Carte LIVRAISON EXPRESS (2x)

Le colis dans votre véhicule prend la couleur de la ville où vous le livrez.



En début de partie, chaque joueur pioche aléatoirement un cube dans son véhicule.

MODULE PADDOCK



Mode libre : Pendant la mise en place, chaque joueur reçoit 150F en supplément de ses fonds de départ. En commençant par le premier joueur et dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit s'il modifie une jauge de son véhicule, ou s'il passe. Toujours dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent choisir de continuer à modifier leur véhicule ou peuvent passer. Quand tous les joueurs ont passé, placez les curseurs de vos jauges sur la plus haute valeur. Vous pouvez commencer la partie.



7 5 5



5 6 6



6 5 6



6 4 7



7 6 4



7 4 6



Carte PADDOCK (2x)

Jouez cette carte pour modifier une jauge de votre véhicule. La modification peut être faite à la hausse, vous payez le coût de la tuile ou à la baisse, vous récupérez de l'argent.

Mode pré-configuré :

pendant la mise en place du jeu, avant la première PHASE BIVOUAC, en fonction de l'équipage choisi, placez sur votre véhicule les tuiles d'extension prévues.

MODULE DIPLOMATIE



Fonctionnement : pendant la PHASE DE CONVOI, quand vous quittez une ville, lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau de votre influence dans la couleur de la ville, rien ne se passe.

Si le résultat est supérieur, vous décidez si l'action de votre PILOTE s'arrête là, ou si vous payez un pot-de-vin pour sortir de la ville. Le pot-de-vin est égal à la différence entre votre résultat de dé et votre niveau d'influence dans la couleur de la ville, multiplié par 20 F.

Augmenter son influence : Chaque ligne du tableau influence correspond à une couleur de ville. Vous pouvez dépenser de l'argent pour augmenter votre influence au début d'une de vos phase d'action. Chaque ligne d'influence est indépendante, pour augmenter votre niveau d'influence dans plusieurs lignes vous devrez payer, pour chacune le prix indiqué pour déplacer votre marqueur.



Carte VISA (2x)

Jouez cette carte pour quitter une ville sans lancer de dé.

Dans cet exemple, joueur blanc doit faire un résultat de 3 ou moins pour sortir d'une ville rouge. Il lance le dé et obtient un 5 il devra donc payer 40 F de pot-de-vin.

The diagram illustrates the Diplomacy module board, which is a 5x5 grid of octagonal tiles. Each tile represents a city and is color-coded by its influence level. The colors and their corresponding influence levels are: Blue (10), Red (20), Green (30), Yellow (40), and Orange (50). A white top hat icon is placed on the Blue 10 tile. A die is shown rolling a 3 on the Red 20 tile. A text box explains that if the die roll is greater than the influence level, a bribe must be paid. In this example, a die roll of 5 on a Red 20 tile requires a bribe of 40 F (20 F multiplied by the difference of 2). A vertical dashed line separates the board into two modes: 'Mode difficile' (top) and 'Mode facile' (bottom). In 'Mode difficile', the influence levels are 10, 20, 30, 40, and 50. In 'Mode facile', the influence levels are 10, 20, 30, 40, and 50, but the colors are different: Blue (10), Red (20), Green (30), Yellow (40), and Orange (50). A die is shown rolling a 5 on the Red 20 tile in the 'Mode facile' section.

REAL POLITIC par Chaps



Préparation : Choisir la difficulté du plateau diplomatie et le placer à côté du plateau de jeu. Le premier joueur lance le dé. Ce dernier est placé sur la valeur obtenue correspondante du plateau diplomatie. Cette valeur représente le niveau de tension diplomatique et l'influence nécessaire pour quitter les villes. Chaque joueur dispose de 6 points d'influence qu'il doit répartir comme il le souhaite sur les 4 pistes du plateau diplomate avant que la partie ne commence. Le minimum sur chaque piste de couleur est 1 point d'influence.

Fonctionnement : A son tour, avant une phase de convoi, le joueur peut augmenter son influence dans une couleur de ville en payant la somme indiquée sur le plateau Diplomate.

Lorsqu'un joueur quitte une ville, il peut aussi retirer un assistant escorte de son tableau de bord. Celui-ci jouera le rôle de négociateur et pourra modifier la valeur de référence du dé diplomate de 1, à la hausse ou à la baisse.

Cette nouvelle valeur s'applique immédiatement.

Dès lors tous les joueurs devront avoir au minimum l'influence indiquée par la nouvelle valeur du dé pour sortir d'une ville. Ou devront payer 20 F par niveau d'influence manquant.



Carte DIPLOMATE (2x)

Permet d'augmenter ou de réduire de 1 le niveau de tension diplomatique.



Dans cet exemple : le joueur blanc veut quitter une ville rouge. La tension diplomatique est de 4, son niveau d'influence est de 3. Il peut :

- choisir de dépenser 30F pour augmenter son influence de manière permanente
- payer un pot de vin de 20F pour partir
- utiliser un assistant «escorte» pour réduire de 1 la tension diplomatique

Comme ses différents niveaux d'influence sont faibles, il choisit de réduire le niveau de tension diplomatique de 1.



MODULE MÉCÉNAT



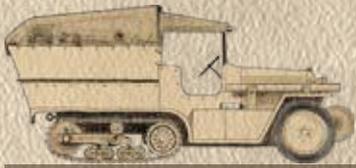
Chaque ASSISTANT, placé sur la zone FINANCEMENT du tableau de bord d'un joueur, fait progresser le marqueur mécène d'une case sur le plateau MECENAT. Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur par case. Les cases occupées par le marqueur d'un autre joueur sont sautées. Au début d'une de ses PHASES CONVOI, le joueur peut choisir de passer son tour d'action pour retirer son marqueur MECENAT. Il gagne autant d'argent que la somme affichée sous celui-ci. Le marqueur du joueur est replacé sur la case de départ correspondant au nombre de joueurs et peut servir à obtenir d'éventuelles nouvelles primes.



Carte DANDY (x2)

Avancez votre pion de 2 cases sur la piste MECENAT, sautez les cases occupées par les marqueurs des autres joueurs.

Joueur bleu a utilisé 4 ASSISTANTS sur la zone FINANCEMENT de son tableau de bord. Il avance donc de 4 cases en sautant au-dessus des cases occupées par les autres joueurs. Il gagne les 70F de sa zone de financement. Pendant un tour ultérieur, il pourra à la place de sa séquence d'action retirer son marqueur mécénat pour récupérer 20F.



RÈGLE Express

THE GREAT RACE

INSTALLATION

- 1] Positionnez les jauges de votre plateau tableau de bord sur la valeur maximale
- 2] Placez votre marqueur ordre du tour suivant l'ordre choisi
- 3] Placez l'autre marqueur sur l'ordre de progression sachant que le 1er joueur sera en dessous.
- 4] Placez votre véhicule sur la ville de départ choisie (violette)
- 5] Chaque joueur reçoit 80F sauf le dernier joueur qui reçoit 70F

PHASE D'UN TOUR

Phase de Bivouac

Chaque joueur dans l'ordre inverse du tour récupère une carte Ressource. Le joueur qui a choisi la première carte récupère la dernière carte disponible.

Phase de Planification

Derrière le paravent, chaque joueur positionne ses 5 assistants sur les emplacements de leur tableau de bord.

Phase de Convoi



- 1) Achetez autant d'essence souhaitée pour augmenter la jauge Carburant (10F véhicule dans une ville), (20F véhicule hors d'une ville)



- 2) Jouez autant de cartes Ressource de votre main s'il vous reste au moins 1 assistant actif.



- 3) Activez un assistant du tableau de bord



- Piochez 2 tuiles terrain et positionnez les sur un chemin continu (tuiles et/ou villes) entre la tuile posée et votre véhicule
- Piochez une carte ressource de la pioche.



- Réparez votre véhicule en augmentant une jauge mécanique (moteur ou châssis).
Soit en utilisant une carte Ressource pièce de rechange (+1 moteur ou châssis)
Soit en utilisant une carte Ressource caisse à outils (+3 moteur et/ou châssis)
Soit en achetant des pièces mécaniques à raison de (20F ville) et (40F hors ville)



- Déplacez votre véhicule de X case correspondant à la jauge moteur (niveau correspondant au début de l'action pilote)
- Défaussez un assistant pour ignorer un symbole d'une tuile ou d'une carte Ressource comportant un symbole
- Défaussez une tuile terrain en liaison avec votre véhicule



- Même si vous avez passé votre tour et s'il reste un assistant sur l'emplacement Escorte vous pouvez le jouer.
- Défaussez l'ensemble des assistants de l'emplacement Financement et recevez la somme correspondant au chiffre indiqué après le dernier assistant placé sur cet emplacement.



- Passez votre tour même s'il vous reste encore des assistants sur votre tableau de bord. La Phase de Convoi se termine lorsque tous les joueurs ont utilisé tous leurs assistants à tour de rôle et/ou ont passé leur tour.

Phase de Maintenance

Le marqueur le plus avancé sur la piste progression devient 1er joueur, si plusieurs marqueurs sont sur la même case, c'est le marqueur du dessous qui est 1er joueur. Le 1er joueur reçoit 20F, le 2nd joueur reçoit 10F, les autres joueurs reçoivent aucun bonus.

FIN DE PARTIE

La fin de partie se déclenche :

- lorsqu'un joueur arrive sur la ville d'arrivée. Ce joueur se défausse des cartes restantes en main, retire les assistants restants sur son tableau de bord et passe son tour.
- les autres joueurs terminent leurs actions planifiées.

Les joueurs additionnent en Point de Prestige leur niveau de jauge moteur et châssis de son tableau de bord, gagnent +1PP par tranche de 50F, puis +5PP pour le 1er joueur, et +3PP pour le 2nd joueur, +1PP pour le 3ème joueur qui sont arrivés dans la ville d'arrivée.



PISTEUR

Défaussez deux TUILES TERRAIN n'importe où sur le plateau.



SABOTEUR

Le joueur ciblé perd -2 sur sa jauge moteur et/ou châssis. Vous choisissez la répartition de cette perte



DEPANNEUR

Augmenter la jauge moteur/châssis en utilisant les cartes pièces de rechanges et/ou en achetant des pièces mécaniques.



ESCORTE

Contrez les effets d'un symbole d'une tuile terrain ou d'une carte ressource comportant un symbole .



PILOTE

Déplacez votre véhicule de X case correspondant au niveau de la jauge moteur (niveau au début de l'action pilote)



TRICHEUR

Intervertissez 2 tuiles déjà posées.



CARTOGAPHE

Piochez 3 tuiles terrain et positionnez-les sur le plateau formant un chemin continu entre leur position et votre véhicule



FINANCIER (3X)

Gagnez 30 F.



TRANSPORT

Réduisez de 50F le coût d'un transport maritime ou aérien. Cette carte doit être jouée en complément d'un assistant mécanicien ou d'une carte Pilote.



JERRICAN

+1 jauge essence



RAVITAILLEMENT

+5 sur la jauge essence



GUIDE

Ignorer les effets Cette carte doit être jouée en complément d'un assistant mécanicien ou d'une carte Pilote.



DENICHEUR

Piochez 3 cartes Ressource. Gardez-en 2 et défaussez la troisième.



PIECES DE RECHANGE

Pièces de rechange +1 jauge châssis ou moteur. Cette carte doit être jouée en complément d'un assistant mécanicien ou d'une carte dépanneur



CAISSE A OUTILS

+3 sur la jauge châssis ou/et moteur Cette carte doit être jouée en complément d'un assistant mécanicien ou d'une carte dépanneur.



- x essence sur la jauge carburant



Cartes Ressource jouées durant la phase 2 du convoi



- x mécanique sur les jauges moteur et/ou châssis



Cartes Ressource jouées en complément d'une carte Pilote/Dépanneur ou d'un assistant mécanicien



- 2 mécanique sur les jauges moteur et/ou châssis



Carte Ressource peut être jouée à n'importe quel moment même pendant le tout de l'adversaire notamment la carte Escorte



Le véhicule arrête son déplacement



Piochez x cartes Ressource



Zone à risque
-1 sur la jauge Essence supplémentaire



Zone normale