Regole base





I mostri d'acciaio si sono lanciati verso l'ignoto

I veicoli arrivano in un rombo di tuono, tra il clamore della folla. Gli equipaggi sono impazienti di dare battaglia. Da qualche mese a questa parte meccanici, ricognitori ed equipaggi di supporto stanno approntando la spedizione: quideranno là dove non esistono strade, vedranno cose che nessuno, in Europa, ha mai visto. L'immensità di un intero continente è ora alla loro portata. Marcel Jacquin per «la Gazette»





La squadra belga pronta alla partenza



STORIA:

Negli ultimi 10 anni, le spedizioni Citroën hanno aperto la strada. Hanno attraversato continenti interi: l'Africa, l'Asia e le Montagne Rocciose nell'America Settentrionale. Oggi, nel 1935, al volante del vostro semicingolato, il vostro affiatato equipaggio farà fronte alla sfida di una corsa transcontinentale. Dopo l'epopea targata Citroën, ora sta a voi scoprire le immensità del continente africano. Un terreno vergine si disvela al passaggio dei vostri cingoli. In quest'avventura il pericolo giungerà tanto dai vostri avversari quanto dalle difficoltà del percorso. Il vostro veicolo, il vostro equipaggio e il vostro coraggio saranno le sole armi a vostra diposizione per conquistare la vittoria. Buon viaggio!

CONTENUTO DELLA SCATOLA:

Tabellone di gioco (fronte-retro)

2 Segnalini per ogni colore, per determinare

e indicare l'ORDINE DI TURNO

4 Plance Cruscotto

4 veicoli e 4 Parabrezza (1 per ogni veicolo)

48 carte RISORSA e 5 carte riassuntive

Banconote di vario taglio: 10, 20, 50 e 100 Franchi (F)

20 Assistenti (5 per ogni veicolo)

1 borsa in tessuto e 60 TESSERE TERRENO

Il presente Regolamento

PREPARAZION (esempio per il tabellone "Africa") :

Posiziona il tabellone al centro del tavolo. L'ultimo giocatore ad aver viaggiato nel continente in cui si svolge la gara sarà il primo a giocare: sceglie un veicolo e ne prende il relativo materiale (parabrezza, ASSISTENTI e segnalini associati). In senso orario, ogni giocatore sceglie un veicolo prendendone il corrispettivo materiale (parabrezza, Assistenti, segnalini). I giocatori decidono quale delle due città in viola sarà la città di partenza e quale la città d'arrivo (il percorso di gara può essere effettuato in entrambi i sensi).

I giocatori posizionano il loro primo segnalino Ordine di Turno sul tracciato corrispondente, in base all'ordine definito durante la fase iniziale.

Il secondo segnalino di ogni giocatore viene posizionato sulla casella n.1 del tracciato indicante l'ordine di progressione nella gara (classifica parziale): a inizio partita, il segnalino del primo giocatore è posizionato sotto gli altri, che vengono piazzati sopra seguendo l'ordine di turno.

4 A inizio partita i 3 indicatori della Plancia Cruscotto di ogni giocatore sono posizionati sul valore massimo.

5 I veicoli dei giocatori vengono posizionati sulla casella della citti di partenza.

6 Mescola le carte RISORSA e posiziona il mazzo a faccia coperta sull'apposito spazio del tabellone.

I giocatori iniziano la gara con 80 F a propria disposizione, ad eccezione dell'ultimo giocatore, che riceve 70 F.

8 La borsa con le TESSERE TERRENO corrispondenti al tabellone scelto viene posta a portata di mano.



PLANCIA CRUSCOTTO - DETTAGLIO:



0

0

0

0

0

8

INDICATORE CARBURANTE

Indica la quantità di carburante a disposizione.

INDICATORE MOTORE

Indica lo stato del motore e il numero massimo di caselle che puoi percorrere con un'azione di guida.

INDICATORE TELAIO

Indica lo stato del TELAIO e corrisponde al numero massimo di carte che puoi avere in mano.



ASSISTENTI

Gli assistenti rappresentano le azioni che puoi svolgere durante la Fase Convoglio. La casella sulla quale viene posizionato un ASSISTENTE indica l'azione svolta.

ABILITÀ

Area con 3 caselle su cui possono essere posizionati gli ASSISTENTI. Ogni casella corrisponde a delle ABILITÀ specifiche.

FINANZIAMENTI

Area su cui possono essere posizionati gli ASSISTENTI. Indica la quantità di denaro che ricevi durante il tuo turno.



Un ASSISTENTE può essere posizionato su una casella ABILITÀ o su una casella FINANZIAMENTI, a seconda dell'azione desiderata.





IN DETTAGLIO - SEQUENZA DI UN TURNO DI GIOCO

Un TURNO DI GIOCO si svolge in 4 fasi differenti:

La FASE BIVACCO: in senso inverso rispetto all'ordine di turno, ciascun giocatore prende una delle carte RISORSA scoperte. L'ultimo giocatore, ossia quello che ha preso la prima carta risorsa, recupera anche l'ultima carta disponibile.

La FASE PIANIFICAZIONE: nascosti dietro i loro parabrezza, i giocatori posizionano come meglio credono i loro ASSISTENTI sulle caselle della loro Plancia Cruscotto. Una volta rivelata, la posizione degli ASSISTENTI non potrà essere modificata.

La FASE CONVOGLIO: i giocatori possono giocare carte RISORSA e le ABILITÀ dei loro ASSISTENTI, al fine di far avanzare il proprio veicolo sul tabellone.

A turno durante la FASE CONVOGLIO, per ogni assistente pianificato, è possibile compiere le seguenti azioni, nell'ordine che segue:

- 1 Comprare del carburante (azione facoltativa)
- 2 Giocare una o più carte RISORSA (azione facoltativa)
- 3 Eseguire l'azione di un ASSISTENTE o passare (azione obbligatoria)

La FASE MANUTENZIONE: l'ordine di turno viene ridefinito in base alla progressione dei veicoli sul tabellone, e vengono posizionate a faccia in su le nuove carte RISORSA sulla zona predisposta. I giocatori ricevono un BONUS progressivo in base alla loro posizione nella gara.

LA FASE BIVACCO:

Posizionate sui riquadri predisposti tante carte RISORSA scoperte quante il numero di giocatori più uno.

Nell'ordine inverso all'ordine di turno, ciascun giocatore sceglie una delle carte RISORSA disponibili sul tabellone. Quando tutti i giocatori avranno ottenuto una carta, la carta rimanente viene assegnata all'ultimo giocatore dell'ORDINE DI TURNO.

Il numero di carte RISORSA della tua mano non potrà mai superare il numero massimo consentito dal tuo indicatore Telaio. Se tale indicatore dovesse diminuire oppure se peschi delle carte in eccesso, dovrai scartare immediatamente le carte in eccesso, compresa l'ultima pescata, al fine di riportare il numero di carte in mano alla pari con il livello dell'indicatore Telaio.



LA FASE PIANIFICAZIONE:

Ogni giocatore dispone di 5 assistenti. Posizionati sulla PLANCIA CRUSCOTTO, gli ASSISTENTI effettueranno le rispettive azioni durante la FASE CONVOGLIO.

La fase pianificazione viene effettuata simultaneamente da tutti i giocatori che, nascosti dietro i loro paraventi, distribuiscono i propri ASSISTENTI sulle zone ABILITÀ e FINANZIAMENTI della propria PLANCIA CRUSCOTTO. È possibile posizionare più ASSISTENTI su una stessa zona, ma saranno giocati uno ad uno (ad eccezione dell'area Finanziamenti).

Quando i giocatori hanno piazzato i propri assistenti, tolgono il PARABREZZA e rivelano la propria PLANCIA CRUSCOTTO agli altri giocatori.



LA FASE CONVOGLIO:

Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore può svolgere le azioni seguenti, in quest'ordine:

- 1) Comprare la quantità desiderata di BENZINA, il cui costo nelle città è di 10 F per ogni tacca di carburante che vorrai aggiungere. Al di fuori delle città, il costo per ogni tacca aggiunta è di 20 F. (Azione facoltativa) Questa azione NON necessita di ASSISTENTI. Tale azione dovrà essere effettuata all'inizio della sequenza di azioni durante la FASE CONVOGLIO, prima di giocare una carta o di realizzare l'azione di un ASSISTENTE.
- 2) Giocare la quantità desiderata di carte RISORSA

Le carte vengono giocate e i loro effetti vengono risolti uno dopo l'altro. Puoi giocare carte risorsa solo se hai almeno un assistente attivo. (Azione facoltativa). Nota bene: alcune carte RISORSA possono essere giocate al di fuori di questa sequenza di gioco, come indicato su certi tipi di carte (vedi la sezione CARTE RISORSA per i dettagli).

3) – E Giocare un solo ASSISTENTE (o eventualmente un gruppo di ASSISTENTI posizionati sulla zona FINANZIAMENTI della PLANCIA CRUSCOTTO) (Azione obbligatoria)
OPPURE

Passare : se tutti i tuoi ASSISTENTI sono già stati giocati o se non vuoi effettuare alcuna azione, puoi passare. Se passi, poni immediatamente fine al tuo turno di gioco, anche se restano degli ASSISTENTI sulla tua PLANCIA CRUSCOTTO.



IN DETTAGLIO - ABILITÀ DEGLI ASSISTENTI

Giocare un Assistente:



L'ASSISTENTE giocato (o eventualmente il gruppo di ASSISTENTI piazzati sull'area FINANZIAMENTI) viene rimosso dalla Plancia Cruscotto del giocatore. Giocare un ASSISTENTE della propria PLANCIA CRUSCOTTO pone fine alla sequenza di azioni del giocatore. Il giocatore successivo svolge la propria sequenza di azioni e via di seguito finché tutti i giocatori avranno giocato tutti i loro ASSISTENTI o avranno passato.



RICOGNITORE:

Per ogni ASSISTENTE ricognitore posizionato su questa casella, puoi compiere una delle seguenti azioni:

Pesca dalla borsa 2 TESSERE TERRENO e posizionale direttamente su delle caselle libere del tabellone, seguendo la regola seguente: ci deve essere un tragitto continuo di tessere/città tra il tuo veicolo e la tessera che piazzi. Non è possibile posizionare una TESSERA TERRENO su una casella città. Le città sono tappe del tuo percorso, fanno parte del tragitto collegato al tuo veicolo, così come le rotte marittime.



- In questo esempio, il giocatore può posizionare le due TESSERE TERRENO appena pescate, proseguendo il percorso che parte dal proprio veicolo.
- Il giocatore non può posizionare una TESSERA TERRENO su una casella non collegata al proprio veicolo.

Pesca la prima carta RISORSA dal mazzo. Fai attenzione al numero massimo di carte che puoi tenere in mano, indicato dal livello del tuo indicatore TELAIO.





MECCANICO:

Per ogni ASSISTENTE MECCANICO posizionato su questa casella, puoi compiere una delle seguenti azioni: **RIPARATORE**:

Riparare il tuo veicolo: un RIPARATORE alza i livelli degli diversi indicatori MECCANICI. Per fare ciò, utilizza carte risorsa PEZZI DI RICAMBIO (+1 livello) e/o CASSETTA DEGLI ATTREZZI (+3 livelli) e/o compra un set di PARTI MECCANICHE (+1 livello), acquistabile a 20 F nelle città e a 40 F al di fuori delle città.





PILOTA:

Guidare il tuo veicolo. Il giocatore sposta il proprio veicolo di un numero di caselle pari o inferiore al livello del proprio indicatore MOTORE all'inizio dello spostamento. Entrare in una città mette fine allo spostamento del veicolo e quindi all'azione di guida.

Quando un giocatore sposta il proprio veicolo, il segnalino Progressione del suo colore viene spostato lungo il TRACCIATO PROGRESSIONE. Se più giocatori giungono allo stesso livello del TRACCIATO PROGRESSIOBE, il segnalino dell'ultimo arrivato viene posizionato al di sopra di quello del giocatore che lo precede. Giocare un ASSISTENTE dalla propria PLANCIA CRUSCOTTO pone fine alla sequenza d'azioni del giocatore. Il giocatore successivo effettua la propria sequenza di azioni e così via fino a che tutti i giocatori hanno giocato tutti i loro ASSISTENTI o hanno passato.





In questo esempio, il veicolo del giocatore arancione arriva dopo il veicolo del giocatore blu: l'arancione posizione il proprio segnalino Progressione sopra quello blu. Ciò significa che giocherà dopo il veicolo blu durante il prossimo turno di gioco, anche se i due veicoli si trovano sullo stesso livello del TRACCIATO PROGRESSIONE.



SCORTA:

Per ogni ASSISTENTE posizionato su questa casella, puoi compiere una delle seguenti azioni:

Evitare un PERICOLO. Rimuovi l'ASSISTENTE per evitare le conseguenze di un simbolo PERICOLO su una TESSERA TERRENO che attraversi, o di una carta contenente un simbolo PERICOLO.

L'icona "Fulmine" significa che questo ASSISTENTE può essere usato in qualsiasi momento, anche per evitare gli effetti di una carta contenente un simbolo PERICOLO giocata da un tuo avversario. La tua scorta viene utilizzata prima che l'avversario compia la propria azione.

Eliminare una TESSERA TERRENO collegata al tuo veicolo. Tale tessera sarà rimossa dal gioco in maniera definitiva. Non puoi rimuovere una TESSERA TERRENO occupata da un veicolo.

Nota bene: gli ASSISTENTI posizionati sulla casella SCORTA della Plancia Cruscotto e non ancora giocati possono entrare in gioco durante l'azione di un altro giocatore, anche se hai passato.

FINANZIAMENTI:

Ogni ASSISTENTE posizionato su questa zona, partendo da sinistra, consente di ottenere dei FINANZIAMENTI. La somma percepita corrisponde alla prima casella visibile immediatamente a destra dell'ultimo ASSISTENTE posizionato:

1 assistante = 10 F.

2 assistanti = 20 F.

3 assistanti = 40 F.

4 assistanti = 70 F.

5 assistanti = 110 F.

Nota bene: gli assistenti posizionati su guesta zona vengono scartati in un'unica azione.

IN DETTAGLIO - TESSERA TERRENO:

Quando un giocatore sposta il proprio veicolo su una TESSERA TERRENO, ne subisce gli effetti. Per avanzare su di una tessera, dovrai sostenere diversi costi in base alla natura del terreno o dell'evento che caratterizza la tessera. Salvo indicazione specifica, non è possibile evitare gli effetti di una tessera terreno. Questi costi avranno come conseguenza l'abbassamento del livello dei tuoi 3 indicatori secondo la tipologia di tessera:

INDICATORE CARBURANTE Indica la quantità di carburante necessaria per attraversare il terreno. Perdi un numero di tacche carburante pari al valore indicato.



INDICATORE **DI MOTORE** O TELAIO Rappresenta l'usura del veicolo dovuta alla tipologia di terreno. Perdi il numero di punti meccanici indicati,

sugli indicatori MOTORE e/o TELAIO.



Una volta compiuta l'azione, il gruppo di ASSISTENTI posizionati su queste caselle viene rimosso dalla Plancia Cruscotto.

In questo esempio, il giocatore ha posizionato 3 ASSISTENTI sulla zona Finanziamenti della propria Plancia Cruscotto. Durante il suo turno, rimuove i 3 assistenti e riceve 40 F.



PERICOLO

Se il tuo veicolo si trova su una tessera terreno contenente il simbolo di PERICOLO, dovrai trovare il modo di superare l'ostacolo. Il danno predefinito di un pericolo causa la perdita di 2 punti MECCANICI al tuo veicolo (il danno si riflette sull'indicatore motore e/o telaio). Puoi evitare di subire il danno utilizzando un ASSISTENTE SCORTA oppure una carta SCORTA.

STOP

Se il tuo veicolo arriva su una tessera terreno contenente il simbolo «STOP», dovrai spendere il CARBURANTE e le PARTI MECCANICHE indicate dalla tessera. Il veicolo dovrà quindi terminare il movimento, mettendo fine all'azione di guida. Puoi utilizzare una carta GUIDA per ignorare il simbolo «Stop» di una TESSERA TERRENO.



TIPOLOGIE DI MOVIMENTO: Avanzare su un terreno conosciuto:

Se un giocatore ha utilizzato un Ricognitore o ha giocato una carta RISORSA per creare un percorso, diventa possibile intraprendere il percorso. Puoi spostare il tuo veicolo utilizzando un Pilota oppure sfruttando ali effetti di una carta PILOTA. Per questo spostamento. il tuo indicatore CARBURANTE e/o Meccanico scenderà di un numero di livelli pari al costo rispettivo indicato in ogni TESSERA TERRENO raggiunta. Quando perdi punti MECCANICI puoi scegliere liberamente come ripartire la perdita sugli indicatori MOTORE e/o TELAIO. Il numero massimo di caselle percorribili dal tuo veicolo è dato dal valore del tuo indicatore MOTORE indicato all'inizio dell'azione movimento. Se l'indicatore MOTORE raggiunge lo 0, il veicolo si ferma e la miniatura del veicolo viene posizionata sul fianco per segnalare il guasto. Affinché il veicolo possa ripartire, dovrai effettuare le riparazioni necessarie giocando una carta AGGIUSTATORE oppure un ASSISTENTE Meccanico.

Entrare in una città comporta la fine dell'azione movimento. Non è possibile raggiungere una TESSERA TERRENO se non si possiede la quantità necessaria di risorse per attraversarla.



In questo esempio il giocatore spende 1+2+1 di carburante, ossia 4 punti carburante e 1 punto meccanico, che sceglie di perdere nell'indicatore Telaio.





Avanzare su un terreno sconosciuto:

Utilizzando una carta PILOTA oppure un ASSISTENTE meccanico, puoi spostare il tuo veicolo su una casella vuota predisposta per una TESSERA TERRENO. In questo caso, pesca una TESSERA TERRENO dalla borsa e posizionala sotto il tuo veicolo, risolvendone quindi gli effetti. Se il livello dei tuoi indicatori non è sufficiente a coprire i costi previsti dalla tessera, il tuo veicolo dovrà tornare alla posizione occupata precedentemente, ponendo fine alla tua azione di guida.

Entrare in una città:

Devi spendere 1 punto CARBURANTE per entrare in una città. Questa spesa è obbligatoria per qualsiasi tipo di spostamento (terrestre, marittimo,...). Quando entri in una città, peschi un numero di carte Risorsa pari al numero indicato nella casella della città. Dovrai scartare le carte in eccesso qualora dovessero superare il limite imposto dall'indicatore TELAIO. Entrare in una città mette fine all'azione di guida della tua carta PILOTA o dell'ASSISTENTE Meccanico.

Attraversare una zona a rischio:

Le caselle nere rappresentano una regione inesplorata non ancora riportata nelle mappe, e costringeranno il tuo equipaggio a compiere delle deviazioni. Quando raggiungi una TESSERA TERRENO posizionata in questa zona, il costo in CARBURANTE indicato sulla tessere dovrà essere aumentato di 1. Entrare in una città non fa attivare questa penalità.

Trasporto:

Per spostarsi da una città all'altra è possibile utilizzare un mezzo di trasporto alternativo. In base al tipo di tabellone su cui si gioca, sarà possibile utilizzare il trasporto marittimo, aereo, o entrambi. Il costo della tratta è indicato sul tracciato della rotta del trasporto. Se disponi di una o più carte TRASPORTO, puoi risparmiare 50 F per ogni carta utilizzata. Le due estremità del tragitto di TRASPORTO sono collegate tra loro: formano un percorso. Entrare in una città in seguito al TRASPORTO costa sempre 1 punto carburante. Come per ogni spostamento, dovrai utilizzare una carta PILOTA oppure un ASSISTENTE Meccanico per spostare il tuo veicolo utilizzando il TRASPORTO.

LA FASE MANUTENZIONE:

Il tabellone è suddiviso in fasce, riportate sul TRACCIATO PROGRESSIONE.

I giocatori che hanno spostato il proprio veicolo hanno spostato di conseguenza il proprio indicatore Progressione su questo tracciato. 2 L'ORDINE DI TURNO del turno successivo è determinato dalla progressione dei veicoli. Se due o più giocatori si trovano sulla stessa casella del TRACCIATO PROGRESSIONE, il segnalino situato più in basso è considerato il primo, e quello più in alto l'ultimo. Il primo giocatore riceve un premio di 20 F, e il secondo riceve 10 F. In una partita a 2 giocatori, solo il primo riceve il premio (20 F).



Il valore qui indicato corrisponde al numero di carte che potrai pescare quando entrerai in una città.









FINE DELLA PARTITA:

La fase di chiusura della partita inizia quando il veicolo di un giocatore raggiunge la casella viola della città di arrivo. A questo punto, il giocatore in questione dovrà immediatamente:

- scartare le carte in proprio possesso
- rimuovere gli eventuali ASSISTENTI rimasti sulla propria PLANCIA CRUSCOTTO
- passare il turno

Gli altri giocatori portano a compimento le proprie azioni pianificate e possono quindi raggiungere a loro volta la città di arrivo durante questo ultimo turno di gioco (ogni giocatore che raggiunge la città di arrivo seguirà la sequenza di azioni indicata qui sopra).

I giocatori che raggiugono la casella viola di arrivo non possono più essere colpiti da carte o effetti. Quando tutti i giocatori hanno compiuto le loro azioni della FASE CONVOGLIO, la partita termina definitivamente.

Solo i veicoli che hanno raggiunto la casella di arrivo durante quest'ultimo turno di gioco potranno reclamare la vittoria. The Great Race è una gara di gentiluomini (e gentildonne), per cui le condizioni del proprio veicolo e la buona gestione del proprio equipaggio contano tanto quanto l'ordine di arrivo. Per i tuoi mecenati e per la stampa è fondamentale terminare la gara con un veicolo in buono stato.

CALCOLO DEI PUNTI PRESTIGIO:

I giocatori giunti all'arrivo contano i loro punti prestigio sulla base dei seguenti criteri:

- Il primo giocatore giunto a destinazione ottiene 5 punti, il secondo ottiene 3 punti, il terzo 1 punto.
- Il giocatore ottiene 1 punto per ogni livello dei due indicatori MOTORE e TELAIO della propria PLANCIA CRUSCOTTO.
- Il giocatore ottiene 1 punto per ogni 50 F in suo possesso.

1 Il giocatore blu è arrivato per primo, guadagnando così 5 punti prestigio, a cui aggiunge 2 punti per i livelli di indicatore MOTORE e TELAIO. Avendo solo 10 F in suo possesso, non otterrà altri punti aggiuntivi. Ha ottenuto un totale di 7 punti prestigio.

2 Il giocatore arancione è arrivato secondo durante lo stesso TURNO DI GIOCO, guadagnando così 3 punti prestigio per il suo secondo posto, a cui aggiunge 4 punti per i livelli di indicatore MOTORE e TELAIO e 1 altro punto per il denaro in suo possesso. Il giocatore arancione ha totalizzato 8 punti ed è il vincitore!





CARTE RISORSA

Le carte RISORSA di The Great Race offrono vantaggi unici ai giocatori che le posseggono, e rappresentano diverse forme di aiuto provenienti da svariate fonti, come per esempio la tenacia naturale di un equipaggio, il sostegno disinteressato della popolazione locale o il supporto discreto di un generoso mecenate. Ci sono 3 tipi di carte RISORSA.



Queste carte sono giocate durante la FASE CONVOGLIO prima di giocare un ASSISTENTE.



Queste carte devono essere giocate durante la FASE CONVOGLIO, con una carta PILOTA/AGGIUSTATORE o un ASSISTENTE MECCANICO.



Queste carte possono essere giocate in qualsiasi momento della partita.

Durante il tuo turno, prima di giocare un ASSISTENTE, puoi giocare la quantità desiderata di carte Risorsa. Le carte giocate vengono scartate in seguito al loro utilizzo. Se il mazzo delle carte Risorsa dovesse terminare, mescola le carte scartate per formare un nuovo mazzo di pesca.



INSEGUITORE
(2X)
Scarta due TESSERE
TERRENO da qualsiasi zona

del tabellone.

SCORTA (3X)



SABOTATORE (3X)
Il giocatore preso di mira
perde 2 punti meccanici
MOTORE e/o TELAIO. Scegli
tu come diminuire gli
indicatori dell'avversario
colpito.



Aumenta il livello degli indicatori MOTORE e/o TELAIO utilizzando le carte PEZZI DI RICAMBIO a tua disposizione, e/o acquistando sul posto delle PARTI MECCANICHE (costo: 20 F in città, 40 F altrove).



Neutralizza gli effetti di un simbolo pericolo di una TESSERA TERRENO o di una carta (sabotatore/ truffatore...). Questa carta può essere giocata in

qualsiasi momento della



Guida il tuo veicolo facendolo avanzare di un numero di caselle pari o inferiore al livello dell'indicatore MOTORE della tua PLANCIA CRUSCOTTO all'inizio di questa azione. Entrare in una città comporta la fine

PILOTA (3X)



TRUFFATORE (2X)
Inverti 2 tessere terreno
già presenti sul tabellone di
gioco, a prescindere dalla
loro posizione.



CARTOGRAFO (3X)

partita.

Pesca 3 TESSERE TERRENO dalla borsa e posizionale su tre caselle libere del tabellone, in successione continua dalla posizione del tuo veicolo.



SPONSOR (3X)
Guadagna 30 F.

dello spostamento.



TRASPORTO (2X)

Riduci di 50 F il costo di un trasporto marittimo o aereo sul tabellone. Questa carta deve essere giocata congiuntamente a un ASSISTENTE Meccanico o a una carta PILOTA.



TANICA (8X)

Incrementa di 1 livello l'indicatore CARBURANTE della tua PLANCIA CRUSCOTTO. Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento.



RIFORNIMENTO (2X)

Incrementa di 5 livelli l'indicatore carburante della tua PLANCIA CRUSCOTTO.



GUIDA (2X)

Ignora gli effetti di un simbolo Stop su una TESSERA TERRENO. Questa carta deve essere giocata congiuntamente a un ASSISTENTE Meccanico o a una carta PILOTA.



SCOUT (2X)
Pesca 3 carte RISORSA:

tienine due e scartane una.



PEZZI DI RICAMBIO (6X)

Incrementa di 1 livello
l'indicatore TELAIO
o MOTORE della tua
PLANCIA CRUSCOTTO.
Questa carta deve essere
giocata congiuntamente
a un ASSISTENTE
Meccanico o a una carta
RIPARATORE.



CASSETTA DEGLI ATTREZZI (2X)

Incrementa di 3 livelli l'indicatore TELAIO e/o MOTORE della tua PLANCIA CRUSCOTTO. Questa carta deve essere giocata congiuntamente a un ASSISTENTE Meccanico o a una carta RIPARATORE. The Great Race è un gioco che può essere arricchito tramite diversi moduli. Già dopo qualche partita, se vorrete, potrete utilizzare un Leader per dare una sfumatura diversa alla vostra esperienza di gioco.

MODULO LEADER:

Effetto sul tempo di gioco: accelera il gioco.

Principio base: il vostro Capo equipaggio è uno specialista. Con il modulo Leader, ogni Capo d'equipaggio ha un potere speciale che lo rende unico.

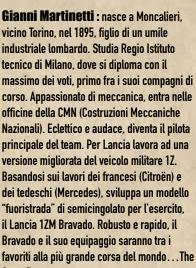
Preparazione: aggiungi due carte Topografo al mazzo, e mescolalo. Iniziando dal primo giocate e seguendo l'ordine di gioco, ogni giocatore sceglie un Leader e il relativo equipaggio.

Come funziona: il potere di ogni Leader si attiva in un momento specifico del gioco. Alcuni poteri possono essere utilizzati una sola volta, mentre altri sono permanenti. Quando utilizzi il potere attivabile di un Leader, capovolgi la Tessera Personaggio rendendone visibile il lato neutro. All'inizio di ogni turno, gira nuovamente la Tessera Personaggio per riportarlo allo stato attivo.



UNA VOLTA PER TURNO: Pesca 3 Tessere Terreno e posizionale sul tabellone.

Jean Delatour: nasce a Lione nel 1887, è Capitano d'artiglieria nella Grande Guerra, dove è al comando di una delle brigate di carri leggeri Renault del Generale Estienne. Nel dopoguerra, nel 1919, entra nella divisione « fuoristrada » delle aziende Citroën. Nel 1921 è alla quida di un semicingolato Citroën alla gara di veicoli corazzati sul Mont Revard. Sempre al volante, cavalca la Duna di Pilat ad Arcachon e partecipa all'esibizione di Fontainebleau. Candidato alla missione transahariana del 1922, un'influenza lo incolla al letto. Sarà Georges-Marie Haardt a guidare le celebri «crociere» Citroën in Africa e in Asia. Delatour partecipa però alle ricognizioni e alla pianificazione delle missioni. Nel 1932, alla dipartita di Haardt, ne diviene il successore naturale, prendendo le redine dell'equipaggio francese in quella che sarà considerata la più grande gara del mondo... The Great Race.



favoriti alla più grande corsa del mondo...The Great Race.

Nota bene: il modulo LEADER apporta una leggera asimmetria tra gli equipaggi. Tale asimmetria è data da un'azione aggiuntiva durante il proprio turno di gioco o da un vantaggio significativo durante la gara. I giocatori beneficiano di azioni supplementari od ottimizzate, ma i poteri del tuo Leader possono rivelare ai tuoi avversari importanti informazioni sulla tua strategia di gara.



TOPOGRAFO (2X)

Pesca 4 Tessere Terreno, posizionane due sul tuo percorso e scarta le altre due.



VANTAGGIO PERMANENTE: l'equipaggio belga pesca almeno 2 carte quando entra in una città.

Leonard Van Hotten: nasce ad Anversa nel 1889, secondogenito della celebre famiglia Van Hotten. Dopo aver brillantemente completato gli studi in ambito commerciale, assume la direzione della divisione import dell'impresa di famiglia. Appassionato di etnologia, parla fluentemente una dozzina tra lingue e dialetti. Di carattere affabile, suscita naturalmente simpatia. I suoi viaggi lo spingono negli angoli più inaccessibili del pianeta alla costante ricerca delle spezie che daranno prestigio all'impresa dei Van Hotten. A tal fine oltre a radunare intorno a sé una squadra di meccanici, cartografi e specialisti, ha acquistato un semicingolato Kegresse. The Great Race sarà l'occasione perfetta per scoprire l'ignoto. E, tra parentesi, per accrescere ulteriormente il prestigio della sua famiglia, Leonard Van Hotten conta di vincere.



UNA VOLTA PER TURNO l'equipaggio inglese beneficia di una riduzione di 50 F per un trasporto marittimo.

Sir Andrew Walledgrave: nasce a Londra, figlio dell'XI Conte di Walledgrave, ed è fin da subito destinato alla carriera militare. Si fa le ossa come cadetto nella Royal Navy. Non tarda a sfruttare le possibilità date dalle sue origini e dal suo valore. Al comando di uno sloop classe Patrol per la Royal Indian Navy, garantisce la sicurezza delle coste indiane. Alla morte del padre, il giovane lord eredita il patrimonio di famiglia. Audace, se non addirittura temerario, Sir Andrew diventa Pari del Regno Unito, ma non riesce a stare con le mani in mano. Approccia con interesse gli sport automobilistici, appassionandosi soprattutto di competizioni endurance. Costruisce una squadra di notevole valore attorno alla sua Kegresse P17 modificata. Con The Great Race, è l'onore della Gran Bretagna a essere in gioco. E Sir Andrew vuole vincere, per la corona!



UNA VOLTA PER TURNO l'equipaggio italiano può compiere un'azione di riparazione del veicolo.



L'ultimo giocatore per ordine di turno può prendere subito le 2 carte che gli spettano?

No, l'ulitmo giocatore si serve per primo e poi recupera l'ultima carta rimanente. Se prendo una carta Tanica e il mio livello di Telaio è troppo basso, posso comunque giocare questa carta e recuperare un livello di carburante?

Sì, la Tanica di carburante può essere giocata in qualsiasi momento. Ciò vale anche se peschi una carta in più rispetto al limite indicato dal livello di Telaio: hai il diritto di giocare una carta Tanica per ristabilire il numero di carte corrispondenti al livello del tuo indicatore.

Se ho già il numero massimo di carte consentito dal mio livello di Telaio, ho comunque diritto a pescare una carta?

Sì, il livello di Telaio corrisponde al numero massimo di carte che puoi tenere in mano. Puoi pescare, scegliere le carte che desideri tenere e scartare le carte necessarie per ristabilire il numero di carte limite definito dal livello del tuo telaio. Attenzione: le carte scartate non vengono giocate, ad eccezione della Tanica di

Devo utilizzare un Pilota per prendere il battello?

Sì, per spostare il proprio veicolo il giocatore deve utilizzare un Pilota. E per entrare in città il giocatore deve comunque spendere un livello di carburante

Posso ancora utilizzare le mie carte se non ho più Assistenti?

No, per effettuare un'azione durante la Fase Convoglio, il giocatore deve avere un Assistente. Ricorda che la Fase Convoglio si compone di tre passi: 1 – Acquisto carburante, 2 – Giocare le carte, 3 – Giocare un

Posso acquistare del carburante durante lo spostamento?

No, il carburante deve essere acquistato all'inizio di un'azione della Fase Convoglio.

Per esempio, qualora un equipaggio scegliesse di non acquistare carburante all'inizio della sequenza della Fase Convoglio, e successivamente scoprisse di non avere carburante sufficiente per procedere sulla Tessera Terreno successiva, non potrebbe né avanzare né acquistare carburante. Una possibile soluzione, in questo caso, sarebbe data dalla carta Tanica, che può essere giocata in qualsiasi momento.

Per acquistare del carburante è necessario scartare un Assistente?

No, l'azione di acquisto carburante non prevede di scartare un Assistente. Tuttavia, questa azione può essere realizzata solamente durante la Fase Convoglio, prima di giocare le proprie carte e prima di giocare un Assistente nel proprio turno di gioco. Ricorda che la Fase Convoglio si compone di tre passi: 1 – Acquisto carburante. 2 – Giocare le carte, 3 – Giocare un assistente

Se avanzo alla cieca su un territorio sconosciuto e non ho abbastanza carburante o punti meccanici, subisco comunque il calo degli indicatori prima di tornare indietro?

No, se il giocatore non dispone di tutte le risorse necessarie a percorrere la Tessera Terreno, ritorna semplicemente alla posizione precedente, come se non si fosse mosso su quella Tessera Terreno (immagina di partire verso un territorio per poi scoprire di dover tornare indietro a recuperare risorse prima che sia troppo tardi). Nota bene: anche se il giocatore non riesce a muoversi sulla Tessera Terreno appena piazzata, la Tessera in questione rimane sul tabellone.

Le carte Inseguitore, Sabotatore e Truffatore possono essere contrastate da un assistente di Scorta?

Si, se il giocatore può utilizzare un proprio Assistente sulla casella Scorta per annullare i danni arrecati da una carta Inseguitore, Sabotatore o Truffatore. Questo è l'unico tipo di Assistente che può essere giocato in qualsiasi momento, anche se il giocatore ha passato il proprio turno!

Sono obbligato a piazzare le tessere terreno che ho pescato con l'azione dell'assistente Ricognitore o di una carta

Sì, il giocatore prima pesca le tessere da piazzare, e dopo averle guardate decide dove piazzarle. Le Tessere devono sempre essere piazzate in successione, formando un percorso che parte dal proprio veicolo.

Le tessere scartate con un assistente di Scorta o con la carta Inseguitore vengono rimesse nella borsa? No, tali tessere vengono scartate definitivamente.

Posso posizionare quanti Assistenti voglio su una delle tre caselle abilità?

Si, il giocatore può posizionare la quantità desiderata di Assistenti su ciascuna casella della propria plancia. Gli assistenti saranno giocati uno ad uno a turno. Nota bene: tutti gli Assistenti posizionati sull'area Finanzia-

Posso scegliere l'azione dell'Assistente nel momento in cui lo rimuovo dalla Plancia o devo determinare la sua azione già durante la programmazione?

Ogni casella Abilità della Plancia Cruscotto permette di scegliere tra due azioni differenti: il giocatore sceglie l'azione da compiere nel momento in cui deve realizzare l'azione del suo Assistente, ossia nel momento in cui lo rimuove. The Great Race è un'avventura imprevedibile e gli equipaggi dovranno essere pronti a cambiare i propri piani a seconda della situazione.

Se il mio percorso non è collegato a quello degli altri giocatori, posso comunque attaccare o essere attaccato (per esempio con una carta sabotatore)?

Sì, puoi attaccare/essere attaccato da/in qualsiasi zona del tabellone

Posso rimuovere gli assistenti dalla zona Finanziamenti uno ad uno?

No, gli assistenti sulla zona Finanziamenti vengono giocati tutti contemporaneamente, in una singola azione. Tuttavia, puoi acquistare del carburante e giocare delle carte prima di effettuare questa azione.Ricorda che la Fase Convoglio si compone di tre passi: 1 – Acquisto carburante, 2 – Giocare le carte, 3 – Giocare un

Posso accumulare 2 carte Trasporto per ottenere un trasporto marittimo gratuito?

Sì, se hai 2 carte Trasporto potrai accumularne gli effetti. Nota bene: se hai due carte battello e il costo del trasporto marittimo è di 50 F, non guadagnerai 50 F. Le carte trasporto sono da intendere esclusivamente come

Devo fermare il mio veicolo se uno degli indicatori è calato durante lo spostamento?

In The Great Race i veicoli si spostano su terreni impervi ed accidentati, per cui è normale che i livelli degli indicatori calino. Al calo dell'indicatore TELAIO corrisponde il calo del numero di carte che il giocatore può tenere in mano. Se l'indicatore TELAIO raggiunge lo zero, il veicolo può comunque avanzare. Quando l'indicatore CARBURANTE raggiunge lo zero, il giocatore non potrà avanzare sulle Tessere Terreno adiacenti al suo veicolo. Se l'indicatore MOTORE raggiunge lo zero, il veicolo è in panne e non potrà spostarsi fino ad

Se il mio veicolo è entrato nella città d'arrivo, gli altri giocatori possono utilizzare delle carte pericolo (Sabotatore) per danneggiare il mio veicolo?

No, il giocatore che ha terminato la corsa è protetto da tutti gli effetti delle carte avversarie.

Durante la Fase Pianificazione, posso riallocare un Assistente che non ho giocato durante il turno precedente? Sì, tutti gli Assistenti sono disponibili all'inizio della Fase Pianificazione



Esprimere i ringraziamenti è sempre un'opera perigliosa. Si teme di dimenticare qualcuno o di offendere qualcun'altro che non si aspettava di vedere il proprio nome così in basso nella lista. Ringraziare tutti non è mai facili. Eppure, senza tutte le persone che ci hanno aiutato e sostenuto, in questo momento non avreste The Great Race tra le mani. Voglio iniziare da voi, da noi, grazie a tutti i giocatori, a chi condivide la nostra passione e fa vivere il sogno, perché dopotutto non c'è gioco senza loro. Grazie a tutti i tester che hanno investito il loro tempo con le nostre pre-versioni, modifiche e varianti, data la nostra incapacità a raggiungere la perfezione. Un ringraziamento alla loro indulgenza e al loro supporto. Grazie ai lettori che hanno letto, riletto e riletto ancora le regole, le hanno corrette e ci hanno permesso di renderle comprensibili, o almeno digeribili. Grazie ai professionisti che hanno dato ciascuno il proprio contributo, Claude di Funforge, Chris, Fred ed Eric di Pixie Games, Mandy di Magicraft. Grazie alle associazioni di giocatori che ci hanno sostenuti Atoujeu e Le Cercle de Stratégie. Grazie ai nostri amici e alla nostra famiglia per la loro presenza e partecipazione lungo tutte le tappe di questo progetto. Grazie ai due François, vera anima d corpo di questo progetto. Senza le vostre illustrazioni e il vostro lavoro non potrei ringraziare nessuno. Grazie ad André, ad Anne-Claire, ad Anne-So, a Cédric, a Dam, a Robin, a Doria, a Flo, a Flo e Flo, a Georges-Marie, a Jean: Roch, a Juilette, a Léo, a Lionel, a Mickael, a Nadège, a Olivier, a Patrick, a Raph, a Raph, a Raphael, a Enrico, a Rodolphe, a Sabrina, a Toto Le Héros, a Virginie, a Xav, a Yves, Mandy, Philippe, Martin, Beatriz, Jean-Claude, Yannick, Benjamin, Stefan, Alberto...e a tutti quelli che ho dimenticato e che mi metteranno alla gogna per questo.

TURNO DI GIOCO:

LA FASE BIVACCO, in senso inverso rispetto all'ordine di turno, ciascun giocatore prende una delle carte RISORSA scoperte. L'ultimo giocatore, ossia quello che ha preso la prima carta risorsa, recupera anche l'ultima carta disponibile.

La FASE PIANIFICAZIONE, nascosti dietro i loro parabrezza, i giocatori posizionano come meglio credono i loro ASSISTENTI sulle caselle della loro Plancia Cruscotto. Una volta rivelata, la posizione degli ASSISTENTI non potrà essere modificata.

LA FASE CONVOGLIO, i giocatori possono giocare carte RISORSA e le ABILITÀ dei loro ASSISTENTI, al fine di far avanzare il proprio veicolo sul tabellone.

A turno durante la FASE CONVOGLIO, per ogni assistente pianificato, è possibile compiere le seguenti azioni, nell'ordine che seque:

- Comprare del carburante (azione facoltativa)
- Giocare una o più carte RISORSA (azione facoltativa)
- Eseguire l'azione di un ASSISTENTE o passare (azione obbligatoria)

LA FASE MANUTENZIONE. L'ordine di turno viene ridefinito in base alla progressione dei veicoli sul tabellone, e vengono posizionate a faccia in su le nuove carte RISORSA sulla zona predisposta. I giocatori ricevono un BONUS progressivo in base alla loro posizione nella gara.