

# Modalità Solitario

## STORIA:

André Citroën e Louis Renault: due giganti industriali dell'epoca che, rivali da sempre, si sono affrontati su tantissimi fronti diversi. A ispirare The Great Race è stato, però, un episodio poco noto al grande pubblico. Mentre i titoli dei giornali incensavano la "Crociera Nera", la Spedizione Centro-Africana di Citroën, tra gli addetti ai lavori si vociferava di una certa "Missione Gradis", ossia il tentativo di Renault di prendere le luci della ribalta a scapito di Citroën. Il 14 novembre 1924, appena sedici giorni dopo la partenza della spedizione Citroën, le straordinarie Renault Torpedo a 6 ruote lasciarono Colomb Béchar (oasi del Sahara algerino) per attraversare il deserto sotto la protezione di tre velivoli Breguet (equipaggiati con motori Renault). Le Torpedo giunsero a Bourem (Mali) in soli 11 giorni. Da lì, attraversarono il fiume Niger, direzione Cotonou (Benin), a 700 km di distanza. Ogni veicolo era scortato da 4 legionari armati, tutti in grado di condurre il mezzo. Fu una spedizione spettacolare, seppur offuscata dallo sfarzo e dall'imponenza della spedizione Citroën. Eppure, sono tanti gli equipaggi di semicingolati che si domandano: chi vincerebbe in una gara senza esclusione di colpi?

## RENÉ ESTIENNE :

Nasce nel 1905, affascinato dalla meccanica fin dalla tenera età. A soli 19 anni firma il contratto con Renault: René è uno dei più giovani meccanici ad aver mai lavorato in azienda. Impiegato come meccanico sul campo, René viene comunque inserito come pilota di riserva nella "Missione Gradis" organizzata da Renault. Il ragazzo, veloce nell'apprendimento, assorbe totalmente l'esperienza dello scafato equipaggio che lo circonda durante la traversata del Sahara a tempo di record. Deluso dallo scarso merito riconosciuto al loro exploit monumentale, René si prefigge l'obiettivo di sfidare e battere qualsiasi equipaggio di semicingolati che avesse osato incrociare il suo cammino. Oggi, nel 1935, la reputazione di Estienne come un pilota endurance è cresciuta a tal punto da raggiungere il livello di leggenda. È determinato, deciso a essere il migliore, ed è sempre pronto a dar battaglia.



di Martin Montreuil  
«La société des jeux»

La versione Solitario di The Great Race si articola su tre principi base che possono essere implementati separatamente oppure, se il giocatore è particolarmente audace, accumulati:

**1. Deck building (Gestione Mazzo).** Il pacchetto di carte della versione Solitario si evolve nel tempo. Inizi la prima partita con 8 carte di livello 1. Ogni volta che riesci a sconfiggere la TORPEDO, questa apprende dai propri errori e sostituisce 2 carte di livello 1 con 2 carte di livello 2. Quando tutte le 8 carte hanno raggiunto il livello 2, si passa al livello 3 seguendo lo stesso principio.

**2. Poteri Legacy.** Il veicolo TORPEDO possiede 4 carte Evoluzione (blue, giallo, verde e rosso). Ogni volta che la TORPEDO raggiunge una città del colore del proprio obiettivo, si aggiunge un adesivo alla carta del relativo colore. Quindi, la Torpedo diventa sempre più forte se le consenti di raggiungere i suoi obiettivi.

**3. Obiettivo Passaporto.** Ancora un'altra sfida: il passaporto indica le missioni che dovrai compiere. Se riesci a raggiungere l'obiettivo, puoi aggiungere un timbro al tuo passaporto. Se completi l'intero passaporto sia con il Deck Building che con i Poteri Legacy, avrai la qualifica di Giocatore Legendario!

#### DESCRIZIONE DELLA PLANCIA CRUSCOTTO TORPEDO:

##### Indicatore carburante

##### Indicatore meccanico



##### Spazio riservato agli assistent

#### DESCRIZIONE DI UNA CARTA RENÉ ESTIENNE:

##### Fase Convoglio

##### Livello



##### Fase Pianificazione

##### Obiettivo

##### Fase Bivacco



**Livello.** Ci sono 3 livelli di difficoltà: il livello 1 è facile, il livello 3 è difficile.



**Obiettivo.** Gli obiettivi corrispondono ai 4 colori delle città presenti sul tabellone di gioco. Corrispondono altresì ai colori dei Poteri Legacy della presente versione Solitario.

**CARTA RENÉ ESTIENNE.** Simulano le azioni del veicolo Renault TORPEDO, tuo avversario, come se fosse un giocatore reale:

- recupero carburante e riparazione del veicolo
- estrazione di carte risorsa
- aggiunta di Tessere Terreno sul percorso
- spostamento del veicolo sul tabellone di gioco

### Fase Convoglio



**Azione del primo ASSISTENTE.** R. ESTIENNE riconosce il terreno e posiziona le tessere facili sul proprio percorso e le tessere difficili sul percorso del giocatore.



**Azione del secondo ASSISTENTE.** R. ESTIENNE compie il suo primo spostamento.



**Azione degli altri ASSISTENTI.** R. ESTIENNE compie 3 spostamenti ulteriori, a patto che il suo veicolo lo consenta.

### Fase Bivacco



**PESCA DELLE CARTE RISORSA.** RENÉ ESTIENNE infligge al giocatore gli effetti del pericolo.

### Fase Pianificazione



**Recupero.** La TORPEDO recupera livelli sull'indicatore carburante e meccanico.

**PREPARAZIONE:**

**Adesivi.** Incolla i 5 numeri adesivi sul tabellone di gioco, nelle località corrispondenti.



**Mazzo di carte René Estienne.** Per la tua prima partita in solitario, seleziona le 8 carte René Estienne di livello 1. Mescola il mazzo così formato e posizionalo presso la Plancia Cruscotto del veicolo Torpedo.

**Plancia Cruscotto.** Posiziona le lancette dei due indicatori (carburante e meccanico) sulla posizione 6 e piazza 5 assistenti di un colore non utilizzato sugli spazi della Plancia Cruscotto. Rappresentano l'equipaggio della TORPEDO.



Per la tua prima partita in solitario, sarai il primo giocatore. Posiziona i segnalini di ordine turno e di progressione negli spazi corrispondente.

## PRINCIPIO BASE:

La preparazione del gioco rimane invariata. Per quanto riguarda le azioni del giocatore, la versione Solitario prevede le stesse regole della versione multigiocatore. A fare la differenza saranno gli elementi corrispondenti al comportamento della Renault 10 CV Torpedo. Il suo comportamento è descritto di seguito. L'obiettivo della versione Solitario è di avvicinarsi quanto più possibile alle dinamiche di gioco standard, alternando le azioni del giocatore a quelle di René Estienne, rappresentato dai suoi assistenti.

## DESCRIZIONE DI UN TURNO DI GIOCO:

Pesca la prima carta del mazzo di René Estienne ed eseguirne le fasi nell'ordine indicato.

### 1- Posizionamento delle Tessere Terreno:



In questo esempio, dal sacchetto sono state estratte 2 Tessere Terreno, che vengono posizionate come segue: sul percorso della Torpedo se il valore complessivo delle icone sulle tessere (carburante/meccanico/pericolo/stop) è inferiore a 3. Sul percorso del giocatore se il valore totale è pari o superiore a 3.

### Calcolo del valore di una Tessera Terreno:



Si sommano i valori della difficoltà della tessera: il numero di livelli carburante + il numero di livelli meccanici. I simboli Pericolo e Stop valgono 1, ma sono considerati di un livello superiore secondo la scala seguente:



In questo esempio il valore della Tessera è 4 (1 carburante + 2 meccanico + 1 stop).

### Posizionamento delle Tessere Terreno:



Ogni carta René Estienne riporta il colore di una città di destinazione. Durante questo tour, la Torpedo prende il percorso più breve in direzione di una delle città del colore indicato, spostandosi secondo le regole seguenti:

- La TORPEDO non si dirige mai verso una città situata sullo stesso livello del veicolo o che la obbliga a invertire l'avanzamento.
- Se due città dello stesso colore dell'obiettivo sono a pari distanza, la Torpedo andrà verso la città più vicina alla città di arrivo finale.
- Se una città dello stesso colore dell'obiettivo è stata raggiunta, l'obiettivo diventa la città più vicina dello stesso colore
- Se non ci sono più città dello stesso colore o se la città d'arrivo finale è più vicina, la città di arrivo finale diventa l'obiettivo



In questo esempio, la Torpedo avrà come obiettivo la prossima città blu: Nouhadibou.



### **Sul percorso della Torpedo:**

- Se possibile, la Tessera Terreno deve essere posizionata in direzione dell'obiettivo di René Estienne, in modo da creare un percorso verso l'obiettivo attuale della Torpedo.
- La priorità viene data alle Tessere più facili, secondo la regola del calcolo del valore delle Tessere Terreno.
- Le città sono considerate come parte integrante del percorso.
- Le rotte marittime non fanno parte del percorso (salvo eccezioni future).
- Se non c'è più spazio disponibile per aggiungere nuove Tessere al percorso, le Tessere vengono scartate.

### **Sul percorso del Giocatore:**

- Nella misura del possibile, la Tessere deve essere posizionata nella direzione più breve verso la città di arrivo finale.
- La priorità viene sempre data alle Tessere più difficili, secondo la regola del calcolo del valore delle Tessere Terreno.
- Le città sono considerate come parte integrante del percorso.
- Le rotte marittime non fanno parte del percorso (salvo eccezioni future).
- Se non c'è più spazio disponibile per aggiungere nuove Tessere al percorso, le Tessere vengono posizionate attorno al veicolo del giocatore, e in seguito sulle caselle adiacenti al percorso.

## **2 - Avanzamento del veicolo TORPEDO:**

Il veicolo TORPEDO avanza del numero di caselle indicato sulla carta con il secondo assistente.



Successivamente, il veicolo TORPEDO avanza del numero di caselle indicato sulla carta con gli altri assistenti.



Dovranno essere applicate le regole d'avanzamento seguenti:

- Tra due possibili Tessere percorribili, la TORPEDO sceglie sempre la più facile.
- Se la TORPEDO è adiacente a una città, il suo spostamento seguente sarà sempre la città.
- Se la TORPEDO non ha le risorse necessarie ad attraversare una Tessera, il veicolo non avanza.
- Se la TORPEDO incontra un segnale di pericolo sulla Tessera, perde immediatamente 2 punti meccanici.
- Se la TORPEDO non ha Tessere posizionate sul proprio percorso, avanza alla cieca secondo le stesse regole della versione multigiocatore.
- Se la TORPEDO entra in una città o se incontra il simbolo Stop, il suo spostamento si arresta immediatamente, anche qualora la carta René Estienne consentisse un ulteriore avanzamento con l'azione del proprio assistente. In una città, la Torpedo pesca il numero di carte indicato dalla città e può riprendere la corsa con un altro assistente.

## **3 - Fase Manutenzione:**

La Fase Manutenzione viene svolta normalmente, come da regole standard, per determinare chi sarà il primo giocatore.

- Se il Giocatore è il primo giocatore, riceve un bonus di 20 F.
- Se la TORPEDO è prima, il suo indicatore carburante aumenta di 2 livelli se si trova in città, o di 1 livello se si trova fuori città.

## 4 - Fase Bivacco:

Posiziona 5 Carte Risorsa sui relativi 5 spazi del tabellone di gioco.



In questo esempio, René Estienne prende la carta dello spazio numero 1 se è primo, e prende anche la carta dello spazio numero 3 se è secondo. Il giocatore sceglie una delle carte restanti se è primo, o due carte restanti se è secondo.

Il simbolo pericolo presente sulla carta René Estienne segnala il rischio che grava sul giocatore: quando sia la TORPEDO che il giocatore hanno preso le proprie carte, se tra le carte rimaste sul tabellone è presente una carta con il simbolo Pericolo, il giocatore subisce un danno. In questo esempio, il giocatore perde 1 livello meccanico del suo indicatore Telaio.

## 5 - Fase Pianificazione:

La Fase Pianificazione viene giocata dal giocatore normalmente, secondo le regole della versione multigiocatore. La TORPEDO, invece, aumenta i propri indicatori (Carburante e Meccanico) del livello indicato sulla carta.



In questo esempio, vengono aggiunti 4 livelli all'indicatore Carburante e 2 livelli all'indicatore Meccanico della TORPEDO. Il livello dell'indicatore Carburante non può mai superare il livello massimo impostato (6 per la prima partita). Il livello di indicatore può essere aumentato mediante l'azione delle carte Legacy descritte nei paragrafi successivi.

## FINE DEL TURNO:

I turni si susseguono così rivelando una nuova carta a ogni turno, finché uno dei due veicoli raggiunge la città di arrivo finale, dando via all'ultimo turno della partita.

## FINE DELLA PARTITA:

Se i due veicoli raggiungono la città di arrivo finale durante lo stesso turno, i punti vittoria vengono calcolati secondo i criteri seguenti:

Giocatore e Torpedo: 5 punti al primo arrivo, 3 punti al secondo.

Giocatore e Torpedo: 1 punto per ogni livello Meccanico e Telaio rimanenti.

Giocatore: 1 punto per ogni 50 F rimanenti.

Torpedo: 1 punto per ogni carta René Estienne rivelata durante la partita.

- Se la partita si conclude con la vittoria del Giocatore, togli 2 carte René Estienne (scelte casualmente) del livello più basso (all'inizio di livello 1) e rimpiazzale con 2 carte del livello successivo.

- Se la partita si conclude con la vittoria della Torpedo, sostituisci una sola carta del mazzo René Estienne.

Quando tutto il mazzo sarà costituito da carte di livello 2, inizia progressivamente a sostituirle con le carte di livello 3.

Se sei allergico alla componente aleatoria: nella parte inferiore delle carte René Estienne è riportata una lettera. Sarà sufficiente sostituire una carta di una data lettera con una carta della stessa lettera, ma di livello superiore.



## PASSAPORTO :



Quando completi uno degli obiettivi del Passaporto, puoi incollare il timbro corrispondente. Puoi scegliere di riempire il tuo passaporto in 3 modi:

**Prudente** - Incolla il tuo timbro giocando unicamente con il sistema di evoluzione del mazzo René Estienne.

**Leggendario** - Incolla il tuo timbro combinando sia il sistema di evoluzione del mazzo René Estienne sia i poteri Legacy.

**Spirito solitario** - Una traversata della mappa in totale autonomia (regole incluse nel passaporto).

## POTERI LEGACY :

Il veicolo TORPEDO andrà a beneficiare di miglioramenti permanenti. Ogni volta che la TORPEDO entra in una città del colore del proprio obiettivo (segnato sulla carta René Estienne), ottiene un miglioramento legato a quel colore.

- I miglioramenti sono ottenuti in ordine di livello
- I miglioramenti sono cumulativi
- I miglioramenti hanno effetto immediato e si attivano non appena la TORPEDO entra in città, ancora prima di pescare la Carta Risorsa legata all'entrata in città.



### Città GIALLE

Miglioramenti del veicolo Torpedo



#### Livello 1 :

Il livello massimo dei due indicatori Carburante e Meccanico è 7.



#### Livello 2 :

Il livello massimo dei due indicatori Carburante e Meccanico è 8.



#### Livello 3 :

Il livello massimo dei due indicatori Carburante e Meccanico è 9.



#### Livello 4 :

Il livello massimo dei due indicatori Carburante e Meccanico è 10.



### Città VERDI

Risorse del veicolo Torpedo



#### Livello 1 :

Quando pesca una carta "Tanica" o "Rifornimento" durante la Fase Bivacco, la TORPEDO guadagna i punti corrispondenti sul proprio indicatore Carburante.



#### Livello 2 :

Quando pesca una carta "Pezzi di Ricambio" o "Cassetta degli Attrezzi" durante la Fase Bivacco, la TORPEDO guadagna i punti corrispondenti sul proprio indicatore Meccanico.



#### Livello 3 :

Quando pesca una carta "Tanica" o "Rifornimento" dopo essere entrata in città, la TORPEDO guadagna i punti corrispondenti sul proprio indicatore Carburante.



#### Livello 4 :

Quando pesca una carta "Pezzi di Ricambio" o "Cassetta degli Attrezzi" dopo essere entrata in città, la TORPEDO guadagna i punti corrispondenti sul proprio indicatore Meccanico.



### Città ROSSE

Gestione del Pericolo



#### Livello 1 :

Quando la TORPEDO pesca una carta Pericolo durante la Fase Bivacco, il giocatore subisce i danni indicati sulla carta René Estienne.



#### Livello 2 :

Quando la TORPEDO pesca una carta Pericolo quando entra in città, il giocatore subisce i danni indicati sulla carta René Estienne.



#### Livello 3 :

Quando la TORPEDO incontra un Pericolo attraversando una Tessera Terreno, perde solamente 1 punto Meccanico (invece di 2).



#### Livello 4 :

Quando la TORPEDO incontra un Pericolo attraversando una Tessera Terreno, NON perde punti Meccanici.



### Città BLU

Percorso vantaggioso



#### Livello 1 :

La TORPEDO non ha più l'obbligo di terminare il proprio avanzamento quando incontra uno Stop.



#### Livello 2 :

La TORPEDO non subisce più la perdita di -1 livello Carburante sulle zone a rischio.



#### Livello 3 :

La TORPEDO può percorrere le rotte marittime gratuitamente se, e solo se, lo spostamento è congeniale al raggiungimento del suo obiettivo.



#### Livello 4 :

La TORPEDO avanza di un'ulteriore casella durante lo spostamento del suo secondo assistente.

## IL QUINTO GIOCATTORE:

La squadra delle suffragettes si aggiunge come quinti equipaggio alla corsa. Ovviamente è possibile giocarlo come equipaggio standard al posto di uno degli altri equipaggi.

### Preparazione:

Incolla l'adesivo quinto giocatore sul TRACCIATO ORDINE TURNO su ogni lato del tabellone.



### La Tessera Suffragettes/Quinto Giocatore:

Il potere della leader delle suffragettes consiste nel ricevere una carta aggiuntiva quando tutti gli altri giocatori hanno ricevuto la loro carta durante la Fase Bivacco. Se le suffragettes sono ultime, riceveranno dunque 3 carte.

La Tessera dovrà essere posizionata a lato del tabellone di gioco, presso gli spazi riservati alle Carte Risorse, nelle situazioni seguenti:



Utilizza questo lato quando giochi con un quinto giocatore senza le Suffragettes, oppure quando ci sono 4 o meno giocatori incluse le Suffragettes. Questa Tessera rappresenta uno spazio aggiuntivo per le Carte Risorsa.



Utilizza questo lato quando giochi con un quinto giocatore con incluse le Suffragettes. Questa Tessera rappresenta due spazi per le Carte Risorsa.

**Simone Deforêt** : nasce a Royan nel 1910. Di famiglia benestante, passa la prima parte della sua vita al Castello di Fontorte. Ottiene la patente di guida nel 1929, diventando così una delle prime francesi ad aver conseguito questo traguardo. Un anno dopo, a soli 20 anni, partecipa a un prima prova sportiva automobilistica, la Corsa Côte de la Baraque, nei pressi di Clermont-Ferrand. Intraprende quindi una carriera di pilota professionista di automobili, stracciando i pregiudizi dell'epoca. Militante e suffragette, costituisce un equipaggio composto esclusivamente da donne tenaci, acquisendo un modello P20 personalizzato. Le suffragette partiranno per la più grande gara automobilistica del mondo. Simone e le "Inarrestabili Suffragette" sono pronte a vincere The Great Race!



### UNA VOLTA PER TURNO

Durante la Fase Bivacco, aggiungi una Carta Risorsa aggiuntiva. Ottieni la carta aggiuntiva rimanente dopo che tutti i giocatori hanno preso la propria carta!



7

4

6

### Citroën Kegresse P20R modello Belinda:

Un modello che unisce eleganza ed efficienza. Un veicolo creato su misura per i lunghi tragitti senza assistenza.