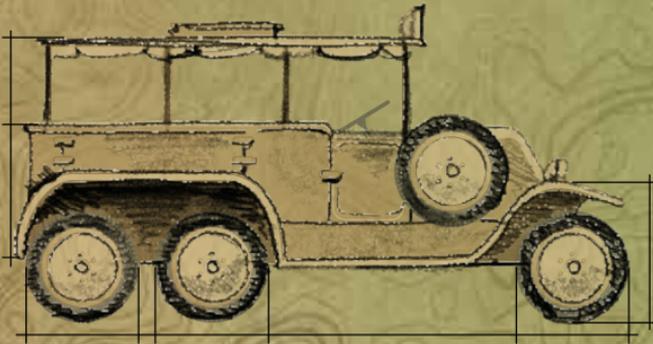


Solo Regeln

HISTORIE:

André Citroën und Louis Renault waren zwei Industriegiganten der damaligen Zeit, lebenslange Rivalen. Sie kämpften an vielen Fronten gegeneinander. Es ist eine wenig bekannte Episode, die Sie zu dem großen Rennen («Great Race») veranlasst hat. Während die Schlagzeilen der Zeitungen von Citroëns Expedition nach Zentralafrika verkündeten, flüsterten diejenigen, die es wussten von der «Mission Grandis» und Renaults Versuch Citroën das Rampenlicht zu stehlen. Am 14. November 1924, 16 Tage nach Citroëns Aufbruch, verließen die bemerkenswerten 6-Rad-Fahrzeuge Renaults TORPEDO Colomb Béchar um die Sahara unter dem Schutz von drei Breguet Flugzeugen (mit Renault Triebwerken) zu durchqueren. Die Torpedos kamen nach nur 11 Tagen in Bourem an. Dort überquerten sie den Niger auf ihrem Weg nach Cotonou. Es war eine imposante Expedition, die überschattet wurde durch Citroëns Extravaganz und früherem Start. Fair oder unfair, die Geschichte erinnert heute gerne noch an Citroëns Expedition, während Renault lediglich eine Fußnote wert ist. Dennoch wundern sich die heutigen Mannschaften der Kettenfahrzeuge: «Wer würde in einem derartig großartigen Rennen gewinnen?»



RENÉ ESTIENNE:

René wurde 1905 geboren und war bereits in frühen Jahren fasziniert von der Mechanik. Er war 19 Jahre alt, als er bei Renault unterschrieb. René war der jüngste Mechaniker der jemals von der Firma eingestellt wurde. Obwohl er als Feldmechaniker diente war er auch als Reservefahrer für Renaults «Mission Grandis» angemeldet. Er lernte schnell und saugte die Erfahrung der erprobten Mannschaft um ihn herum auf und durchquerte die Sahara in einem Rekordtempo. Unzufrieden mit der fehlenden Anerkennung für seine außerordentliche Leistung machte es sich René zum Ziel jede Kettenfahrzeug Mannschaft herauszufordern und zu besiegen, die den Mut aufbrachte seinen Weg zu kreuzen. 1935 hatte Estiennes Ansehen als Elite-Langstrecken-Rennfahrer legendäre Ausmaße angenommen. Er gehört eindeutig zu den Besten und immer bereit für einen Kampf.



by Martin Montreuil
«La société des jeux»

Die Solo Version von «The Great Race» basiert auf drei Modulen, die einzeln oder zusammen gespielt werden können, wenn Sie es wagen:

1. Deckbau. Die René Estienne Karten in der Solo Version können aufgewertet werden. Das erste Spiel beginnt mit 8 Karten der Stufe 1. Jedes Mal, wenn der TORPEDO verliert, lernt er aus seinen Fehlern und tauscht zwei Stufe 1 Karten durch zwei Stufe 2 Karten aus. Wenn alle 8 Karten auf Stufe 2 sind, wird in gleicher Weise mit Stufe 3 Karten verfahren.

2. Vererbte Kräfte (Legacy Powers). Das Renault TORPEDO verfügt über 4 Entwicklungskarten (blau, gelb, grün und rot). Jedes Mal, wenn der TORPEDO eine Stadt in seiner Zielfarbe erreicht, wird der Karte der angegebenen Farbe ein Aufkleber hinzugefügt. Auf diese Weise wird der TORPEDO immer stärker, wenn er seine Ziele erreichen kann.

3. Reisepass-Ziel. Der Reisepass gibt als weitere Herausforderung an, welche Missionen zu erfüllen sind. Jedes Mal, wenn eines dieser Reisepass-Ziel erreicht wird, wird dem Reisepass einen Stempel hinzuzufügen. Ein legendärer Spieler qualifiziert sich dadurch, dass der gesamte Reisepass mit den Deckbau und Legacy Powers gefüllt ist.

BESCHREIBUNG DER TORPEDO

SPIELERTABLEAU:

BENZINANZEIGE

MECHANIKANZEIGE



STANDORT DER ASSISTENTEN

BESCHREIBUNG EINER RENÉ ESTIENNE-KARTE:

BEWEGUNGSPHASE

STUFE



PLANUNGSPHASE

ZIEL

BIWAKPHASE



STUFEN. Es gibt 3 Schwierigkeitsstufen, Stufe 1 ist einfach, Stufe 3 ist schwierig.



ZIEL. Die Ziele entsprechen den 4 Farben der Städte auf dem Spielbrett. Sie entsprechen auch den Farben der Legacy Powers.

RENÉ ESTIENNE KARTEN. Diese Karten simulieren die Aktionen der TORPEDO Mannschaft, als wäre es ein realer Spieler:

- RESSOURCENKARTEN Nutzung
- BENZIN Wiederherstellung und Fahrzeugreparatur
- Hinzufügen von Geländeplättchen zur Strecke
- Bewegen des Fahrzeugs auf dem Spielbrett

BEWEGUNGSPHASE



Erste ASSISTENTEN Aktion. René Estienne erkennt das Gelände und legt die einfachen Geländeplättchen auf seine Strecke und die schwierigen Geländeplättchen auf die Strecke des Spielers.



Aktion des zweiten ASSISTENTEN. René macht 3 weitere Züge, wenn der TORPEDO dies zulässt.



Aktion der anderen ASSISTENTEN. René macht 3 weitere Züge, wenn der TORPEDO dies zulässt.

BIWAKPHASE



RENÉ ESTIENNE draws RESOURCE CARDS. René makes the player suffer from danger effects.

PLANUNGSPHASE



Wiederherstellung. Der TORPEDO stellt seine BENZIN- und MECHANIK-Anzeigen wieder her.

VORBEREITUNG:

Aufkleber. Klebe die 5 Zahlen vom Aufkleberblatt an die entsprechenden Stellen auf das Spielbrett.



Stapel der RENÉ ESTIENNE KARTEN. Wähle im ersten Spiel die 8 Level 1 Karten aus dem René Estienne Stapel aus, mische sie und lege sie neben das Tableau des TORPEDO.

TORPEDO INSTRUMENTENTAFEL. Positioniere die Nadeln der 2 Anzeigen (Benzin und Mechanik) auf Position 6 und lege 5 Spielfiguren einer Farbe nach Wahl auf die Plätze der Spielertableau. Sie repräsentieren die Mannschaft des TORPEDO.



Im ersten Spiel ist der Real-Spieler der Startspieler. Lege die Marker für die Zugreihenfolge und den Fortschritt auf den entsprechenden Felder.

GRUNDPRINZIP:

Der Aufbau des Spiels ist die gleiche wie bei der normalen Version. Die Solo-Version verwendet die gleichen Regeln wie die normale Version. Lediglich die Elemente, die zum Verhalten des Renault 10 CV TORPEDO gehören unterscheiden sich. Ihr Verhalten wird weiter unten beschrieben.

Die Solo Version versucht, den normalen Spiel so nah wie möglich zu kommen, indem zwischen dem Spieler und René Estienne, repräsentiert durch den Einsatz von Assistenten, gewechselt wird.

BESCHREIBUNG EINER SPIELRUNDE:

Ziehe die erste Karte des René Estienne Stapels und spiele dann die Phasen der René Estienne Karte in der angegebenen Reihenfolge.

1 - VERLEGEN VON GELÄNDEPLÄTTCHEN:



In diesem Beispiel werden 2 Geländeplättchen aus dem Beutel gezogen und wie folgt gelegt:

- Auf der Strecke des TORPEDO, wenn die Summe der Symbole (Benzin / Mechaniker / Gefahr / Stopp) des Geländeplättchens weniger als 3 beträgt.
- Auf der Strecke des Spielers, wenn Summe der Symbole 3 oder mehr beträgt.

Berechnen des Werts eines Geländeplättchens:



Addiere die Werte der Schwierigkeiten des Geländeplättchens. Das Gefahren- und Stoppsymbol steht für 1, wird jedoch gemäß der folgenden Skala als höher angesehen:



In diesem Beispiel beträgt der Wert des Geländeplättchens 4 (1 Benzin + 2 Mechaniker + 1 Stopp).

Positionierung der Geländeplättchen:



- Auf jeder René Estienne Karte befindet sich eine Zielfarbe. Während dieser Runde nimmt der TORPEDO den kürzesten Weg in diese Stadt, wobei die folgenden Regeln befolgt werden:
- Der TORPEDO wird niemals in eine Stadt auf derselben Stufe oder entgegen der Fahrtrichtung fahren.
 - Wenn zwei Städte mit der Zielfarbe gleich weit entfernt sind, fährt der TORPEDO in die Stadt, die der Endstadt (lila) am nächsten liegt.
 - Wenn sie Stadt der Farbe erreicht ist, wird die nächstgelegene Stadt derselben Farbe das neue Ziel.
 - Wenn es keine Städte der angegebenen Farbe mehr gibt oder wenn die Endstadt (lila) näher als die nächste Stadt der angegebenen Farbe ist, wird sie zum neuen Ziel.



In diesem Beispiel hat der TORPEDO die nächste blaue Stadt als Ziel: Nouhadibou.



Bestimmung des TORPEDO Kurses:

- Das Geländeplättchen sollte soweit möglich in kürzester Richtung des TORPEDO Ziels gelegt werden.
- Die einfachen Geländeplättchen werden entsprechend der Regel, wie Geländeplättchen gelegt werden, abgelegt.
- Städte werden als Teil der Strecke betrachtet.
- Seewege (sofern in zukünftigen Regeln nicht anders angegeben) sind nicht Teil der Strecke.
- Wenn auf der Strecke kein Platz mehr ist, werden die Geländeplättchen ungenutzt in die Schachtel zurückgelegt.

Erschweren der Spieler Strecke:

- Das Geländeplättchen sollte so weit möglich auf kürzestem Weg zur Endstadt gelegt werden.
- Die schwierigsten Geländeplättchen werden entsprechend der Regel, wie Geländeplättchen gelegt werden, abgelegt.
- Städte werden als Teil der Strecke betrachtet.
- Seewege (sofern in zukünftigen Regeln nicht anders angegeben) sind nicht Teil der Strecke.
- Wenn auf der direkten Strecke kein Platz mehr vorhanden ist, werden die Geländeplättchen um das Fahrzeug des Spielers und danach auf Felder angrenzend zur Strecke gelegt.

2 - TORPEDO BEWEGEN:

Der TORPEDO bewegt sich entsprechend der Anzahl der Felder auf der René Estienne Karte mit dem zweiten Assistenten voran.



Gleichermaßen, in den nachfolgenden Aktionen, bewegt sich der TORPEDO um die Anzahl der Felder, die bei dem Assistenten Symbol angezeigt werden.



Der TORPEDO muss die folgenden Bewegungsregeln befolgen:

- Zwischen zwei möglichen Geländeplättchen wählt der TORPEDO immer das einfachere Geländeplättchen.
- Wenn der TORPEDO an eine Stadt angrenzt, ist sein nächster Schritt immer die Stadt.
- Wenn der TORPEDO nicht über die notwendigen RESSOURCEN verfügt, um ein Plättchen zu überqueren, bewegt er sich nicht vor.
- Wenn der TORPEDO auf dem Geländeplättchen auf Gefahr stößt, verliert er sofort 2 MECHANIK Stufen.
- Wenn der Torpedo keine Geländeplättchen auf seiner Strecke gelegt hat, bewegt er sich blind nach den gleichen Regeln wie im normalen Spiel.
- Wenn der Torpedo eine Stadt betritt oder ein Stoppsymbol überquert, stoppt seine Bewegung, auch wenn die René Estienne Karte es ihm ermöglicht sich weiter zu bewegen. Der TORPEDO zieht die in der Stadt angegebene Anzahl Karten und kann seine Reise mit einem anderen Assistenten fortsetzen.

3 - WARTUNGSPHASE:

Die Wartungsphase wird normal durchgeführt, um festzustellen, wer Startspieler wird.

- Wenn der Spieler Erster ist, erhält er einen Bonus von 20F.
- Wenn der TORPEDO Erster ist, erhöht sich seine Tankanzeige, innerhalb einer Stadt um 2 Stufen, außerhalb einer Stadt um eine (1) Stufe.

4 - BIWAKPHASE:

Lege 5 Ressourcenkarten auf die 5 Plätze des Spielbretts.



In diesem Beispiel nimmt René Estienne die Karte vom Platz 1, wenn er der Erste ist, der Spieler wählt als Zweiter zwei der verbliebenen Karten. Ist der Spieler Erster, so wählt er eine Karte, und René Estienne nimmt als Zweiter die Karten vom Platz 1 und 3.

Das Gefahrensymbol auf der René Estienne Karte zeigt den Schaden an, den der Spieler für jede Ressourcenkarte mit einem Gefahrensymbol auf den verbleibenden Karten erhält, nachdem René Estienne und der Spieler ihre Karten genommen haben. In diesem Beispiel verliert der Spieler 1 Punkt Mechanik (Chassis) an seinem Fahrzeug.

5 - PLANUNG PHASE:

Die Planungsphase wird vom Spieler normal gespielt, während der TORPEDO seine Anzeigen (Benzin und Mechanik) um den auf der Karte angegebenen Wert erhöht.



In diesem Beispiel werden dem TORPEDO 4 Stufen der Benzinanzeige und 2 Stufen der Mechanikanzeige hinzugefügt. Der Pegel darf während des ersten Spiels niemals den angegebenen Maximalpegel von 6 überschreiten. Der Pegel kann durch Aktionen der unten beschriebenen Legacy-Karten erhöht werden.

ENDE DER RUNDE:

Das Spiel wird mit dem Aufdecken einer neuen René Estienne Karte (und neuer Zielstadt für den TORPEDO) wie gewöhnlich fortgesetzt. Das erste Fahrzeug, welches die Endstadt erreicht löst die letzte Runde aus.

SPIELENDE:

Wenn beide Fahrzeuge in derselben Runde die Endstadt erreichen, werden die Siegpunkte wie folgt berechnet:

Spieler und TORPEDO: 5 Punkte für den Ersten, 3 Punkte für den Zweiten.

Spieler und TORPEDO: 1 Punkt pro verbleibender Mechanik-Stufe.

Nur für den Spieler: 1 Punkt pro 50F.

Nur für TORPEDO: 1 Punkt pro RENÉ ESTIENNE Karte, die während des Spiels aufgedeckt wurden.

- Wenn der Spieler das Spiel gewinnt, ziehe zufällig 2 RENÉ ESTIENNE Karten der niedrigsten Stufe (Starte mit Stufe 1) aus dem Stapel und ersetze sie durch 2 Karten der nächsten Stufe.

- Wenn der TORPEDO das Spiel gewinnt, verbessere nur eine Karte des RENÉ ESTIENNE Kartenstapels.

Wenn der gesamte René Estienne Kartenstapel auf Stufe 2 ist, ersetze sie in gleicher Weise durch Stufe 3 Karten.

Für Spieler die weniger Zufall möchten: Am unteren Rand der RENÉ ESTIENNE Karten befindet sich ein Buchstabe. Ersetze die Karte durch die Karte mit demselben Buchstaben der nächsten Stufe.



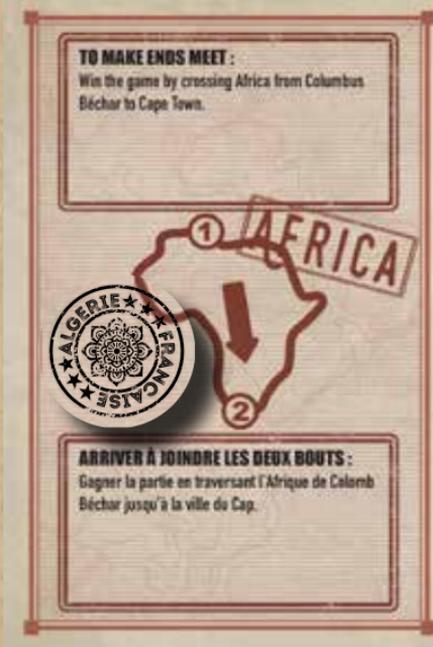
REISEPASS:

Wenn der Spieler eine der Missionen im Reisepass abgeschlossen hat, kann er den entsprechenden Stempel anbringen. Der Spieler kann den Reisepass auf drei Arten füllen:

Umsichtig - Bringen Sie Ihren Stempel an, indem Sie nur mit den RENÉ ESTIENNE Karten Anpassungen spielen.

Legendär - Fügen Sie Ihren Stempel ein, indem Sie mit den RENÉ ESTIENNE Karten Anpassungen und den Legacy Powers spielen.

Alleine - Eine Reise in völliger Autonomie ohne Gegner (Regeln im Reisepass erläutert)



LEGACY POWERS:

Jedes Mal, wenn der TORPEDO eine Stadt mit seiner Zielfarbe betritt, erhält er eine dauerhafte Verbesserung.

- Verbesserungen erfolgen in der Reihenfolge der Stufen
- Verbesserungen werden aufaddiert
- Aufwertungen werden sofort wirksam, wenn TORPEDO die Stadt befährt, noch bevor die mit dem Befahren einer Stadt verbundene Ressourcenkarte gezogen wird.



Blaue Städte

Streckenvorteile



Stufe 1:

Der Torpedo muss seine Bewegung nicht mehr an einem Stoppschild anhalten.



Stufe 2:

Der Torpedo unterliegt in Risikogebieten nicht mehr der Benzinstrafe von -1.



Stufe 3:

Der Torpedo kann die Seewege kostenlos nutzen, ausschließlich wenn die Bewegung ihren Zweck erfüllt.



Stufe 4:

Der Torpedo bewegt sich um ein zusätzliches Feld, wenn sich sein zweiter Assistent bewegt.



Grüne Städte

Ressourcen für das TORPEDO



Stufe 1:

Wenn der TORPEDO während der Feldlagerphase eine «BENZINKANNISTER»- oder «TANKWAGEN/STELLE»-Karte zieht, erhält der TORPEDO die entsprechenden Stufen auf seiner BENZINANZEIGE.



Stufe 2:

Wenn der TORPEDO während der Feldlagerphase eine «ERSATZTEILE»- oder «WERKZEUGBOX»-Karte zieht, erhält der TORPEDO die entsprechenden Stufen auf seiner MECHANIKANZEIGE.



Stufe 3:

Wenn der TORPEDO beim Betreten einer Stadt eine «BENZINKANNISTER» - oder «TANKWAGEN/STELLE» -Karte zieht, erhält der TORPEDO die entsprechenden Stufen auf seiner BENZINANZEIGE.



Stufe 4:

Wenn der TORPEDO beim Betreten einer Stadt eine «ERSATZTEILE»- oder «WERKZEUGBOX»-Karte zieht, erhält der TORPEDO die entsprechenden Stufen auf seiner MECHANIKANZEIGE.



Rote Städte

Risikomanagement



Stufe 1:

Wenn der TORPEDO während der Feldlagerphase eine Gefahrenkarte zieht, erleidet der Spieler den auf der RENÉ ESTIENNE Karte angegebenen Schaden.



Stufe 2:

Wenn der TORPEDO beim Betreten einer Stadt eine Gefahrenkarte zieht, erleidet der Spieler den auf der RENÉ ESTIENNE Karte angegebenen Schaden.



Stufe 3:

Wenn der TORPEDO beim Überqueren eines Geländeplättchens auf Gefahr stößt, verliert er nur 1 MECHANIK Stufe anstelle von 2.



Stufe 4:

Wenn der TORPEDO beim Überqueren eines Geländeplättchens auf eine Gefahr stößt, verliert er keinen MECHANIK Stufe mehr.



Gelbe Städte

Verbesserungen am TORPEDO.



Stufe 1:

Der maximale Füllstand der beiden Anzeigen BENZIN und MECHANIK des TORPEDOs beträgt 7.



Stufe 2:

Der maximale Füllstand der beiden Anzeigen BENZIN und MECHANIK des TORPEDOs beträgt 8.



Stufe 3:

Der maximale Füllstand der beiden Anzeigen BENZIN und MECHANIK des TORPEDOs beträgt 9.



Stufe 4:

Der maximale Füllstand der beiden Anzeigen BENZIN und MECHANIK des TORPEDOs beträgt 10.

DER FÜNFTE SPIELER:

Die Mannschaft der Suffragetten erweitert das Rennen um eine fünfte Mannschaft. Sie kann auch als normale Mannschaft gespielt werden, die eine andere Mannschaft in der normalen Version des Spiels ersetzt.

Vorbereitung:

Kleben Sie den Aufkleber 5. Spieler auf das Spielzugfeld im entsprechenden Bereich des Spielbretts



Das Suffragetten Tableau / 5. Spieler:

Die Fähigkeit des Suffragettenführers besteht darin, eine zusätzliche Karte zu erhalten, wenn alle anderen Spieler während der Feldlagerphase eine Karte erhalten haben. Wenn die Suffragette Mannschaft der letzte Spieler ist, so erhält der Spieler insgesamt 3 Karten. Das Suffragette Tableau wird in der folgenden Art und Weise neben das Spielbrett gelegt.



Verwenden Sie diese Seite, wenn Sie mit einem fünften Spieler ohne Suffragetten spielen, oder wenn Sie mit 4 oder weniger Spielern mit den Suffragetten spielen. Dieses Tableau bietet zusätzlichen Platz für Ressourcenkarten.

Verwenden Sie diese Seite, wenn Sie mit 5 Spielern und Suffragetten spielen. Dieses Tableau bietet zusätzlichen Platz für zwei Ressourcenkarten.

Simone Deforêt: 1910 in Royan von wohlhabenden Eltern geboren, verbringt sie den ersten Teil ihres Lebens auf Fontforte Castle. Sie erhält ihren Führerschein 1929 im Alter von 19 Jahren und ist damit eine der ersten französischen Frauen, die einen Führerschein erhalten haben. Ein Jahr nach Erhalt ihres Führerscheins nimmt sie an einem ersten Autorennen teil, dem 'Baraque Hill Climb' in der Nähe von Clermont Ferrand. Sie beginnt eine Karriere als professionelle Rennfahrerin, die mit ihren Fähigkeiten die Vorurteile dieser Zeit aufrüttelt. Kämpferisch schmiedet sie eine Crew, die ausschließlich aus starken Frauen besteht, und erwirbt ein speziell modifiziertes P20-Fahrzeug. Simone und ihre «Unaufhaltsamen Suffragetten» sind bereit ihren Mut zu beweisen und das «Great Race!» zu gewinnen.



EINMAL PRO RUNDE

Während der BIWAKPHASE fügen Sie eine zusätzliche Karte hinzu. Wenn alle Spieler ihre Karte(n) genommen haben erhalte die verbliebene Karte.



7

4

6

Citroën Kegresse P20R Belinda type:

Ein Modell, das Eleganz und Effizienz verbindet. Ein Fahrzeug für lange Überfälle ohne Unterstützung.