REGLAS DE LOS MÓDULOS

De camino al progreso

The Great Race hizo entrar el automovilismo en una nueva era. Una época de exploración, de desafios, una época en la que los hombres cruzan los límites del posible. Los hombres y las mujeres que participan a la carrera son los heroes de esta época. Son aventureros

LA GAZETTE

verdaderos que saben aprovechar todos los progresos tecnológicos de la ciencia. Los peligros que los esperan son innumerables. Los climas extremos, la temporada de lluvias, las tormentas de arena son obstaculos al progreso de los vehículos, a los que se añaden la complexidad diplomática de los territorios atravesados. Los pilotos de The Great Race usan laradio, comunican más alla de los continentes, se apoyan en las predicciones de la meteorologia y trazan su camino en el desconocido para entregar los paquetes que les encargaron. Dan un nuevo sentido a la palabra aventura.

Marcel Jacquin para La Gazette

The Great Race es un juego profundo que ofrece multiples experiencias. Para disfrutar de carreras siempre más intensas, se puede usar los módulos. Cada módulo se inspira de eventos reales que ocurieron durante las expediciones Citroën. Cada módulo aporta una mecánica adicional a su juego de base. Se puede jugar con un único módulo o combinandolos. Cada módulo lleva una indicación sobre su impact en la duración del juego. Cada módulo es un ladrillo que le permite construir su juego. Con los módulos, The Great Race se convierte más que nunca es su grande carrera.

La cartas «modo de juego» proponen desafios que harán las partidas más interesanres aún.

LÍDERES:
Gracias a los jefes de equipo, se puede disfrutar de nuevos poderes que permiten tener una experiencia de carrera cada vez más profunda.

ESTACIONES:
Inundación, derrumbe, alud de lodo, sequedad... el tiempo interfiere.

CORREO:
Lleve los paquetes a sus destinatarios y gane la prima de entrega.

PADDOCK :
Configure y personalice su vehículo. Con el módulo Paddock, la estrategia empieza en el taller. Prepare su vehiculo para la carrera.

DIPLOMACÍA:
Con este módulo, salir de una ciudad se convierte en un reto en si. ¿Será previsor e invertirá su dinero en los comptoirs adecuados? o ¿confiará en su suerte para seguir adelante?

MECENAZGO:
¿Por qué no pedir una ayuda externa para fianciar su expedición?

MÓDULO LÍDER:
Nuevos personajes

Roy Chapman es un mercenario. Un jugador puede elegirle en lugar de cualquier otro líder. Escogerá su equipo dentro de los que quedan al final de la preparación.

UNA VEZ POR TURNO
Durante un progreso a ciegas, se puede ignorar la primera loseta y robar una segunda.

Roy Chapman : Nació en enero de 1902 en Grand rapids, Wisconsin. Se interesó muy joven a la exploración y a la captura de especimenes animales. Taxidermista autodidacta y apasionado por la ciencias naturales, estudió en Wisconsin Rapids y luego en la prestigiosa universidad de Colombia. Sus padres eran de origen social humilde, así que tuvo que financiar sus estudios por si mismo trabajando en el museo de historia natural. En 1924, participó en su primera expedición cientifica en China, de dónde trajo numerosos especimenes.
En misión, su sentido innato de la orientación y de la organización hacía maravillas. Viajó en Antártida, en Asia, en África y en America del Sur. Obtuvo un sitio en el famoso club estadounidense de exploradores tras una de sus expediciones en la jungla amazónica.
Su proximo desafio es de un tipo nuevo y muy diferente. Decide ofrecer sus servicios para tomar el mando de un equipo de semioruga. Sus habilidades y su conocimiento de los territorios salvajes constituirán una ventaja valiosa para The Great Race.

UNA VEZ POR TURNO
se puede ganar 20 F.

Louis Chevy : Nació en Suisa, en Chaux-de-Fonds, el 25 de diciembre de 1878. Hijo de una familia humilde, Louis tuvo una escolaridad normal y se interesó muy pronto a la mecánica. A la edad de 22 años, decidió vivir su sueño americano. Encontro un puesto de mecánico en Nueva York para de Dion-Bouton y luego para Buick. Comenzó una actividad de piloto de carreras y se ganó el nombre de «el más temerario de todos los pilotos». En 1911, creó la marca Chevy con Willy Durant. Pero 2 años después, se enojó con su socio y le dejó el uso del nombre Chevy y le vendió todas sus acciones para 10.000 $. Volvió a Europa para vivir su pasión, el automovilismo. Un consorcio de relojeros y de banqueros suisos buscaba un piloto con experiencia y le ofreció el puesto. Louis pilota una semioruga que preparó el mismo y quiere marcar la historia de The Great race.

ESTACIÓN

MÓDULO ESTACIÓN:

Efecto sobre el tiempo de la partida: Ralentiza el juego.

Principio: ESTACIÓN es un modúlo que añade eventos relacionados con los cambios meteorológicos.

Preparación: Añadir las 2 cartas estación meteorológica a la mazo y mezclarlo. Los jugadores eligen el nivel de dificultad (normal o difícil). En la fase de campamento, en el primer turno del juego, el primer jugador tira un dado para determinar cuándo comienza el juego.

Funcionamiento: Durante la fase de campamiento, el primer jugador tira un dado y compara el resultado co las indicaciones de la temporada en curso. Si el resultado no está representado, no ocurre nada. Si estárepresentado, todos los jugadores subirán los efectos del tiempo del turno: consumo de gasolina aumentado para cada loseta de terreno atravesada, gasto mecánica incrementado o imposibilidad de usar la vías marítimas.

Carta estación meteorológica (2x)

En complemento de la acción de piloto, no se verá afectado por los efectos del tiempo en la losetas que atraviesa.

Nota: ESTACIONES es el módulo que lleva más sorpresas de The Great Race. ¡Cuidado a los imprevistos y riesgos de un tiempo catastrófico! Elija cuando salir y considere las probabilidades para organizar su viaje. Estaciones aumenta el tiempo de partida y el coste de desplazamiento. Todos los módulos que permiten ganar dinero serán muy utiles para contrarrestar los efectos del tiempo.

En este ejemplo:

Se tira un dado para establecer la fecha de salida de la carrera. Es un 6. La salida se hará entonces en noviembre/diciembre. El turno siguiente ocurrirá logicamente en enero/febrero.

Se tira de nuevo un dado para conocer el nivel de dificultad de la estación. Es un 1. La carrera será difícil. ¡Cada loseta que se atraviesa durante este turno aumentará la mecánica en 1!

MICROCLIMA

Efecto sobre el tiempo de partida: variable

Principio: MICROCLIMA es un complemento del módulo estación. Durantel a carrera, un jugador puede atravesar zonas afectadas por un microclima favorable o defavorable.

Preparación: añadir las losetas de Microclima a la bolsa de losetas del continente donde ocurre la carrera. Colocar la carta microclima al lado del tablero.

Funcionamiento: En cuanto un jugador atraviesa una loseta de microclima, debe tirar un dado y resolver los efectos relacionados con el resultado como indicado en la carta microclima.

MÓDULO CORREO:

Efecto sobre el tiempo de la partida: Acelera el juego.
Principio: Con Correo, los jugadores deben entregar paquetes en las ciudades que atraviesan y así consiguen prima.
Preparación: Añadir las dos cartas de entrega express al mazo y mezclarlo. Antes de la fase de campamento del primer turno de juego, el primer jugador coloca un paquete al azar en cada ciudad donde no se encuentra ninguno. Cada jugador roba un paquete en la bolsa y lo coloca en su vehículo en el hueco dedicado.
Funcionamiento: Cuando un jugador se encuentra en una ciudad que contiene un paquete y que su vehículo no lleva ninguno, puede cargarlo.
Cuando un jugador se encuentra en una ciudad del mismo color que el paquete que lleva en su vehículo, descarta su paquete en la bolsa y recibe 30 F. Cada paquete cargado debe ser entregado antes de reemplazarlo por otro. Durante la fase de mantenimiento, el primer jugador roba paquetes al azar en la bolsa y los coloca en las ciduades que no tienen uno.

Nota : CORREO transforma el juego gracias a su mecánica de entrega de paquete. Los jugadores deberán optimizar sus desplazamientos para conseguir primas que les permitirán progresar más rápido. ¡Pero cuidado! Un plan bien preparado puede derrumbarse a la mínima. Basta con que un jugador le robe el paquete que deseaba par que todas su posibilidades de victoria fácil se desvanezcan.

Carta de ENTREGA EXPRESS (2x)
El paquete que lleva su vehículo cambia al color de la ciudad donde lo entrega.

ALDEA:

Efecto sobre el tiempo de la partida: variable
Principio: Con Aldea, los jugadores pueden apyarse en la ayuda de la poblaciones locales gracias a un sistema de losetas de terreno añadido a la bolsa de losetas de base.
Preparacion: Se añaden las losetas de aldea a la bolsa de losetas de base. Hay 5 losetas para África y otras 5 para America del Sur.
Funcionamiento: Cuando el vehículo de un jugador atraviesa una loseta de aldea, puede elegir entre:
- Parar su vehículo y acabar con la acción de su piloto para beneficiarse de las ventajas de la loseta de aldea.
- Seguir su camino si tener el símbolo STOP en cuenta.

Aumentar el nivel de su medidor de MOTOR en 1.

Robar una carta de RECURSO.

Aumentar el nivel de su medidor de BASTIDOR en 1.

Aumentar el nivel de su medidor de GASOLINA en 3.

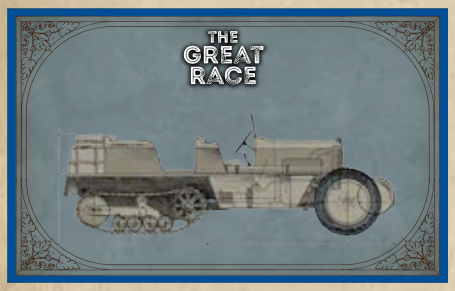
Ganar 20 F.

MÓDULO PADDOCK:

Efecto sobre el tiempo de la partida: Ralentiza el juego.
Principio: Se beneficia de la características excepcionales de un vehículo único.
Preparación: Se elige el modo preconfigurado o el modo libre. Se añaden la 2 cartas paddock al mazo. Se mezcla el mazo.
Modo preconfigurado: Durante la preparación del juego, antes de la primera fase de campamento y según el equipo escogido, coloque su vehículo en las losetas de extensión previstas.
Modo libre: Durante la preparación, cada jugador recibe 150 F además de su financiación de base. Empezando con el primer jugador y respetando el orden de turno, cada jugador elige si modifica un medidor de su vehículo o si pasa. Incrementar un medidor en 1 nivel cuesta 100 F y al quitar un nivel de un medidor se gana 100 F. Siempre en el orden del turno, los jugadores pueden elegir si seguir modificando su vehículo o pasar. En cuanto todos los jugadores hayan pasado, se llenan los medidores y la partida puede empezar.

Nota: Con estos 2 módulos, Paddock ofrece una asimetría verdadera a The Great Race. Podrá pilotar un vehículo preconfigurado o preparar el propio suyo. ¡Cuidado! La caracteristicas de su vehículo proporcionarán a los demás jugadores indicaciones estratégicas.

Carta PADDOCK (2x)
Jugar esta carta permite modificar un medidor. El coste de incrementación está indicado en la loseta. Bajar de un nivel permite recuperar dinero.

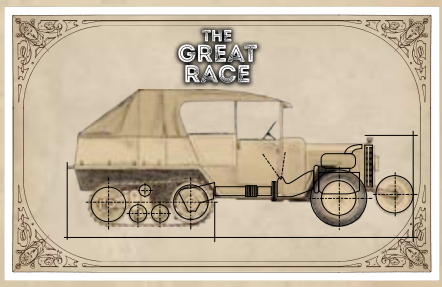


7 5 5

Citroën Kegresse P17 tipo PAMIR:
Vehículo del mismo tipo que los vehículos que salieron de Beirut bajo el mando de Georges-Marie Haardt durante «El Crucero Amarillo» (o Expedición Asia Central).

6 5 6

Citroën Kegresse P4T tipo CONGO:
Vehículo del mismo tipo que los vehículos usados durante «El Crucero Negro» o Expedición África Central y su famoso «Escarabajo de Oro».

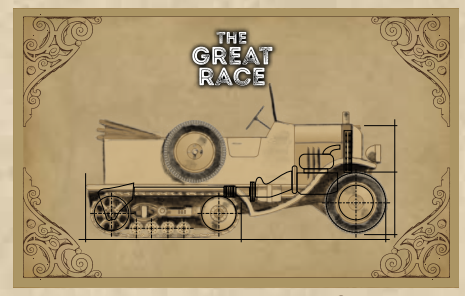


7 6 4

Citroën Kegresse P17 tipo CHINE:
Vehículo del mismo tipo que los vehículos que salieron de Pekín bajo el mando de Victor Point durante «El Crucero Amarillo» (o Expedición Asia Central).

5 6 6

Lancia 1ZM tipo BRAVADO:
Un modelo único y révolucionario inspirado de los vehículos Citroën y Mercedes.



6 4 7

Mercedes K1 :
Una verdadera obra de relojería creada por Louis Chevy a partir de un «Sonderkraftfahrzeug» Mercedes que se puede equipar de un remolque motorizado.

DIPLOMACIA

MODULE DIPLOMATIE :

Efecto sobre el tiempo de la partida: Ralentiza el juego.

Principio: Influencias y dificultades administrativas están al programa. Salir de una ciudad nunca habrá sido tan difícil.

Preparación: Elegir el nivel de dificultad de diplomacia. Añadir las 2 cartas VISA al mazo y mezclarlo. Colocar el tablero diplomacia al lado del tablero principal. Colocar el marcador de diplomacia de cada jugador en la primera casilla de cada linea.

Funcionamiento: Durante la fase de convoy, se tira un dado al salir de una ciudad. Si el resultado en inferior o egal al nivel de su influencia en el color de la ciudad, no pasa nada.
Si el resultado es superior, se elige si la acción del piloto se acaba o si se paga un soborno para poder salir de la ciudad. El soborno se calcula multiplicando por 20 F la diferencia entre el nivel de influencia en el color de la ciudad y el resultado del dado.

Aumentar su influencia: Cada linea del tablero diplomacia corresponde a un color de ciudad. Se puede gastar dinero para aumentar su influencia. Cada linea de influencia es independiente de las otras, así que para aumentar su nivel de influencia en varias lineas, habrá que pagar para cada una el precio indicado.

Nota : DIPLOMACIA ES EL MÓDULO QUE AFECTA LO MÁS A SUS RESERVAS FINANCIERAS. CON DIPLOMACIA, DOS ESTRATEGIAS DESTACAN: SE PUEDE ANTICIPAR INVIRTIENDO PARA PROGRESAR EN LAS LINEAS DE INFLUENCIA O SE PUEDE ARRIESGAR Y TENTAR A LA SUERTE CADA VEZ QUE QUIERE SALIR DE UNA CIUDAD.

Carta VISA (2x)
Jugar esta carta permite salir de una ciudad sin tirar un dado.

En este ejemplo, el jugador blanco necesita obtener un 3 con su dado para salir libremente de una ciudad roja. Tira su dado y obtiene un 5, así que deberá pagar un soborno de 40 F.

MECENAZGO

MÓDULO MECENAZGO:

Efecto sobre el tiempo de la partida: Acelera el juego.
Principio: Con mecenazgo, cada acción financiera incrementa el interes de su mecenas.
Preparación: Añadir las 2 cartas DANDY al mazo y mezclarlo. Colocar el tablero mecenazgo al lado del tablero principal. Colocar el marcador de mecena de cada jugador en la casilla correspondiendo al número de jugadores.
Funcionamiento: Cada asistente colocado en la zona de tesorería del salpicadero de un jugador le hace progresar de una casilla en el tablero de mecenazgo. Sólo puede haber un marcador de jugador por casilla. Las casillas ocupadas se saltan. Al principio de su fase de convoy, un jugador puede elegir pasar para recuperar su marcador en el tablero de mecenazgo y así ganar tanto dinero como indicado debajo del marcador.
El marcador vuelve a la casilla de principio correspondiendo al número de jugadores y puede servir de nuevo para obtener dinero.

Nota: Este módulo adquiere su pleno significado cuando se combina a módulos que necesitan mucha financiación.
Este módulo es imprecindible con Diplomacia y Estación.

Carta DANDY (x2)
Adelante su marcador de 2 casillas en el tablero de mecenazgo, salte las casillas ocupadas por los marcadores de los demás jugadores.

Le joueur bleu usó 4 asistentes en la zone de tesorería de su salpicadero. Así adelanta su marcador de 4 casillas y salta las casillas ocupadas por los otros jugadores. Luego podrá elegir dejar su marcador en la posición actual o recuperarlo y ganar 20 F.

Maxence Vaché
François Launay
François-Gilles Ricard

traducción: Benjamin Jaffrain