

THE GREAT RACE



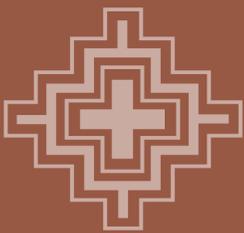
AFRIQUE



AMERIQUE DU SUD



ASIE



USA

REGLES

THE GREAT RACE

Texte by
Jean-Claude Quoineaud

Review by
Pauline Lelievre

Bienvenue dans le module STORY du jeu « The Great Race ». Sélectionnez la carte sur laquelle vous jouez votre partie (Afrique, Amérique du Sud, Asie ou USA). Chaque fois que vous entrez sur une tuile comportant le symbole danger ou stop, sélectionnez sur votre appareil la tuile correspondante. Lisez le préambule à haute voix, choisissez l'un des trois choix disponibles puis lisez à haute voix les effets de votre choix et suivez les indications qui sont mentionnées.



Pour les tuiles comportant le symbole danger, l'un des 3 choix disponibles sera toujours d'utiliser un assistant ou une carte escorte afin de prévenir le danger. Comme dans la règle classique, si vous ne pouvez pas le faire, vous perdez 2 mécanique. Si vous jouez avec le module zoologie, vous pourrez récupérer le symbole animal rencontré, quelle que soit l'issue de votre choix.



Les cartes GUIDE vous permettent d'ignorer un symbole STOP dès qu'il est représenté sur un choix. Le module géologie ne s'applique que si le symbole STOP est présent. Si les instructions vous indiquent de poursuivre votre route, vous ne gagnez pas de carte géologie.



Si l'on vous demande de piocher une nouvelle tuile, appliquez d'abord les effets de la tuile active puis les effets de la nouvelle tuile piochée. Si vous ne pouvez pas vous acquitter des effets de la nouvelle tuile, vous revenez à la tuile précédente et votre tour s'arrête.





Terreur dans la brousse

Les hautes herbes de la savane vous entourent jusqu'à hauteur d'hommes. Vous entrevoyez l'espace d'un instant une lionne qui avance en parallèle, puis une autre... aucun doute ! Vous faites partie d'une chasse dont vous êtes le gibier ! Les lions semblent très nombreux et la peur gagne votre équipage. Que faire ?

Allez-vous utiliser une escorte ?

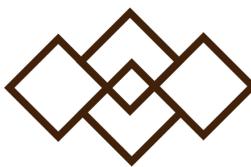
Allez-vous accélérer ?

Allez-vous rebroussez chemin ?

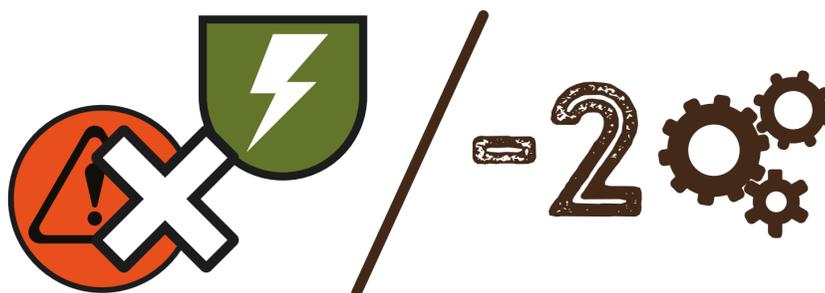


Terreur dans la brousse

Votre homme d'armes est un fin limier qui sait comment agir avec les fauves. Quelques tirs en l'air à intervalles réguliers suffisent à décourager les lions. La chasse est terminée, et vous pouvez reprendre tranquillement votre route.



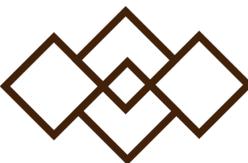
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécanique.**



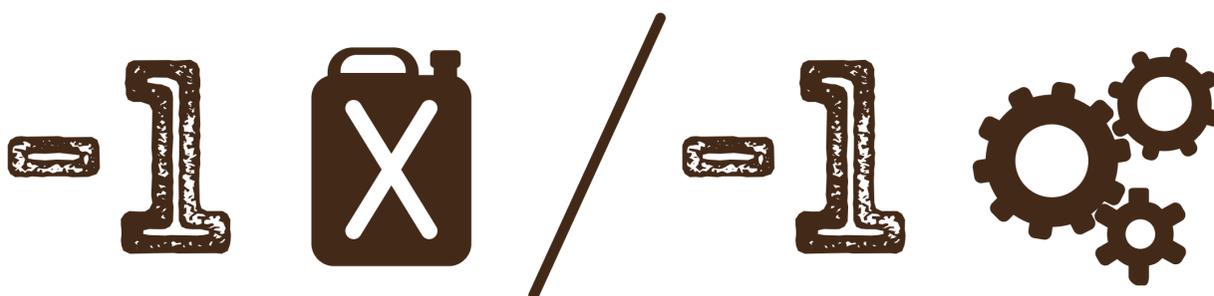


Terreur dans la brousse

Pas de temps à perdre ! Le plus court chemin, c'est la ligne droite. On accélère à fond, mais l'autochenille n'est pas un véhicule suffisamment rapide pour distancer les fauves. La mécanique est mise à rude épreuve et votre niveau d'essence baisse dangereusement ! Les fauves suivent votre véhicule pendant un long moment puis s'essoufflent et abandonnent la poursuite.



Vous perdez 1 essence ou 1 mécanique, au choix.



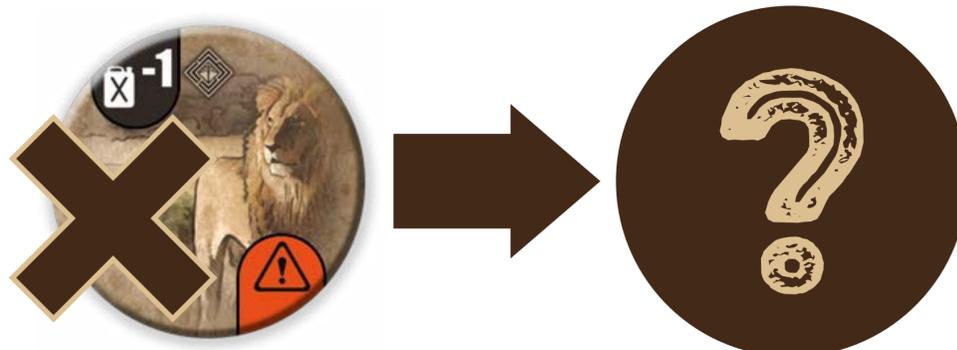


Terreur dans la brousse

Vous êtes respectueux du territoire des lions et vous choisissez de rebrousser chemin. Les fauves abandonnent leur traque aux abords de leur territoire. Reste à trouver un autre itinéraire maintenant...



Piochez une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Lion» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile.





Le char d'assaut de la brousse

Vous progressez dans les hautes herbes et vous apercevez devant vous un redoutable rhinocéros noir. C'est un animal très territorial qui n'accepte pas les intrus dans sa zone. Il se trouve au milieu de la piste et n'a visiblement pas l'intention d'en bouger !

L'animal est plus mobile que vous. S'il décide de charger, il peut faire de gros dégâts. Que faire ?

Allez-vous utiliser une escorte ?

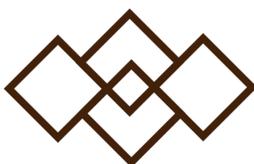
Vous contournez l'animal ?

En avant !

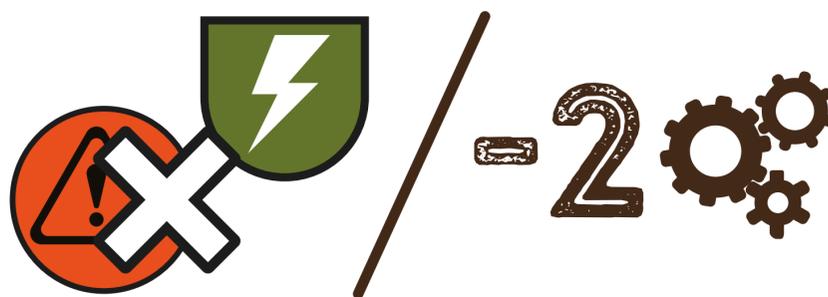


Le char d'assaut de la brousse

La tribu locale des Akanigui connaît ce rhinocéros solitaire. Il est vénéré comme une divinité. Vous leur demandez de l'aide par l'intermédiaire de l'un de vos assistants qui parle leur dialecte. Les guerriers akanigui font fuir l'animal avec des tambours traditionnels, sans le blesser, vous permettant ainsi de poursuivre votre route sans encombre.



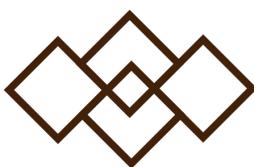
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécanique.**



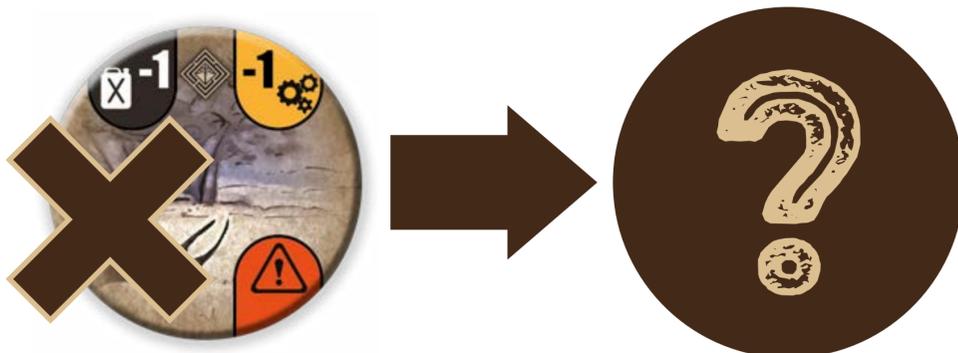


Le char d'assaut de la brousse

Vous décidez de contourner le rhinocéros, désireux de respecter le territoire de cet animal sacré. Malheureusement, son territoire est vaste ! Vous passez au travers d'un chemin chaotique, en douceur, au large. Cela fait un sacré détour !



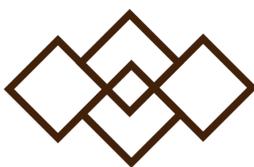
Piochez une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Rhinoceros» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile.



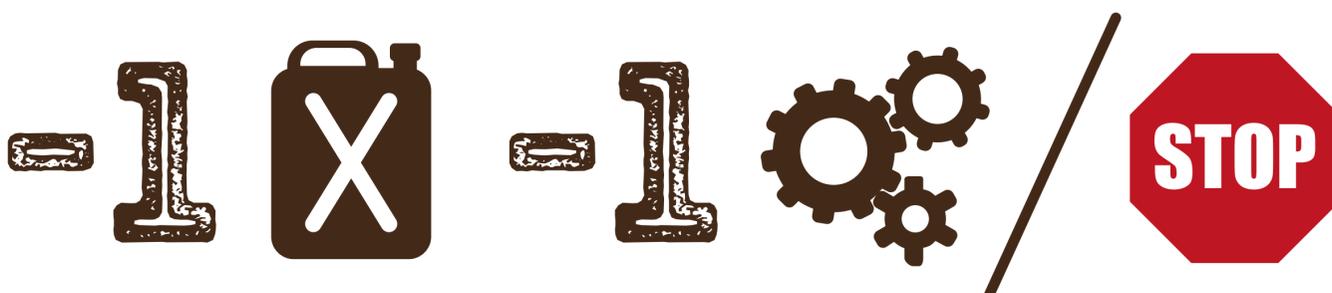


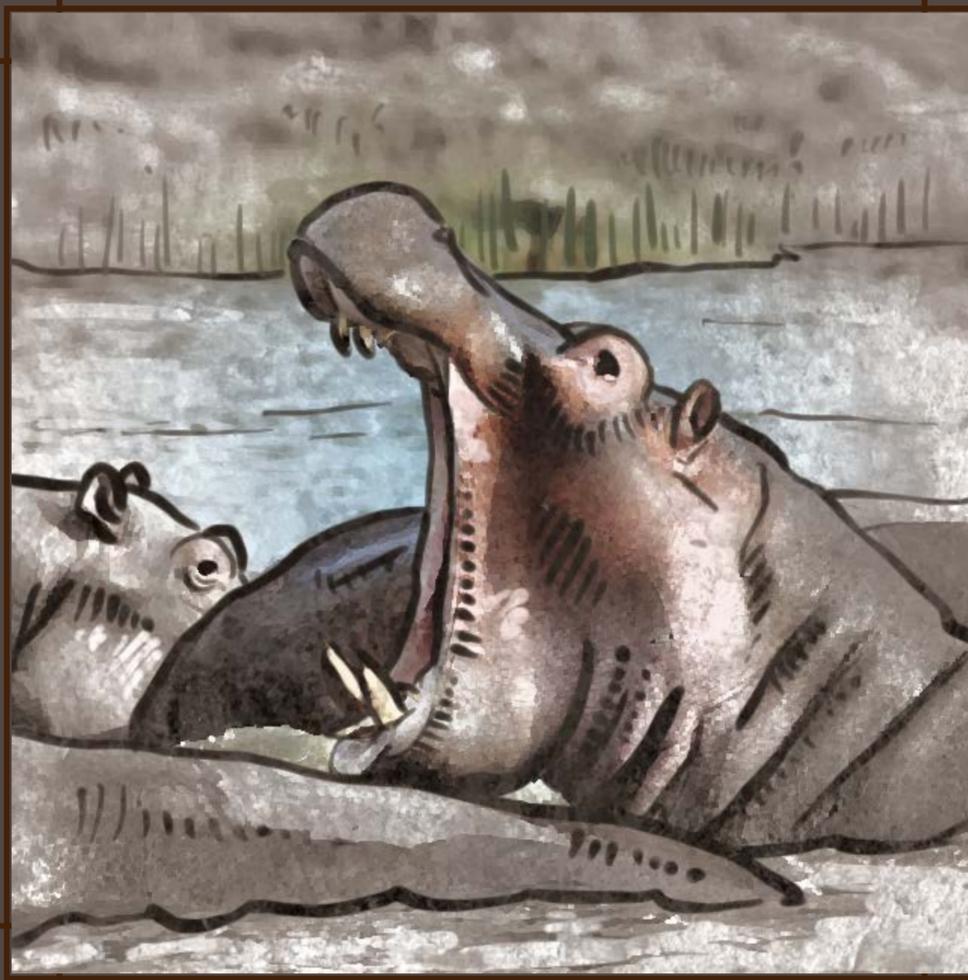
Le char d'assaut de la brousse

Pas de temps à perdre ! Vous avancez de front par charges successives, dans le sens du vent, en faisant rugir le moteur. Vous sollicitez la mécanique, mais le bruit et l'odeur de l'essence perturbent l'animal qui, finalement, détale dans la savane.



Vous pouvez poursuivre la route, mais vous avez perdu 1 essence et 1 mécanique. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.





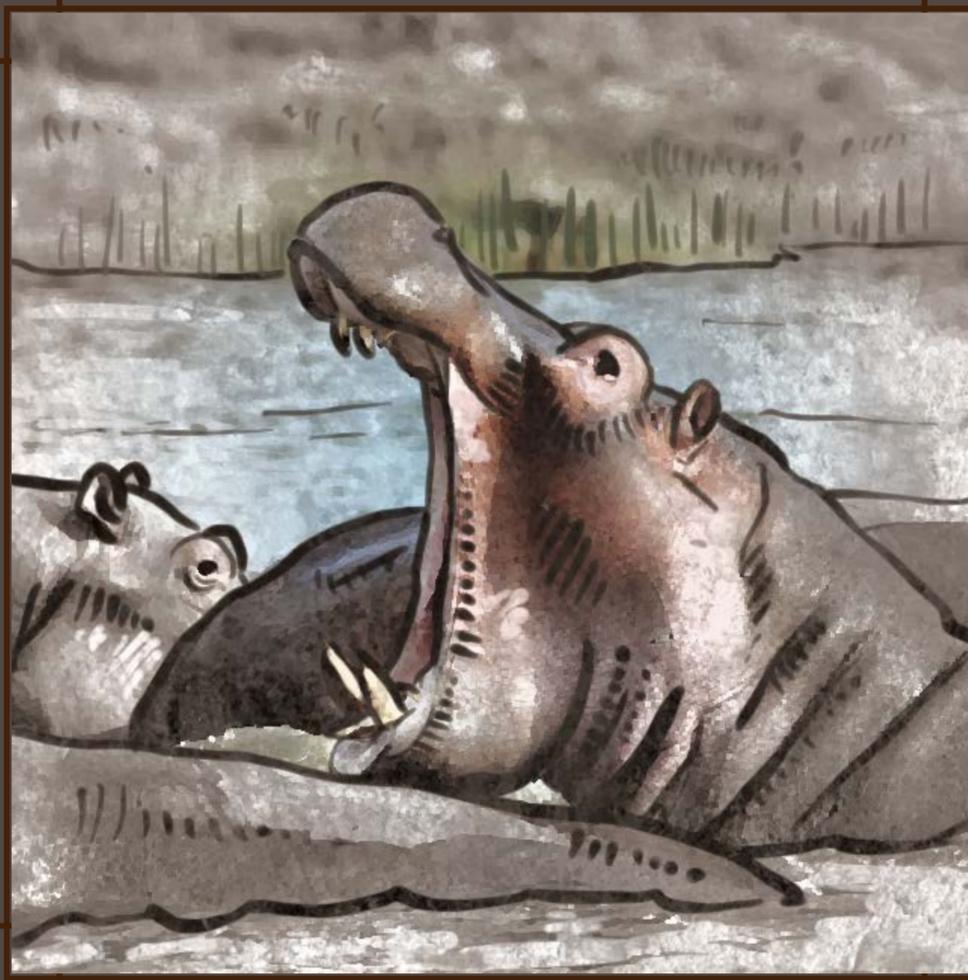
Placide mais mortel

L'hippopotame est un animal d'allure placide ! Pourtant, en troupeau, dans son environnement aquatique, il est particulièrement dangereux. Il est aussi agile sur terre que dans l'eau. Il n'a jamais été domestiqué par l'homme, car il ne supporte pas d'intrusion sur son territoire. Passer au milieu du troupeau, c'est donc prendre le risque de subir une charge sur un véhicule qui sera immobilisé. À la tête de votre équipe, vous devez faire des choix ! Tout le monde est suspendu à vos lèvres, dans l'attente de votre décision !

Allez-vous utiliser une escorte ?

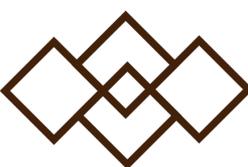
Aucun passage à gué, il faut contourner le troupeau ?

Attendre que le troupeau change d'endroit

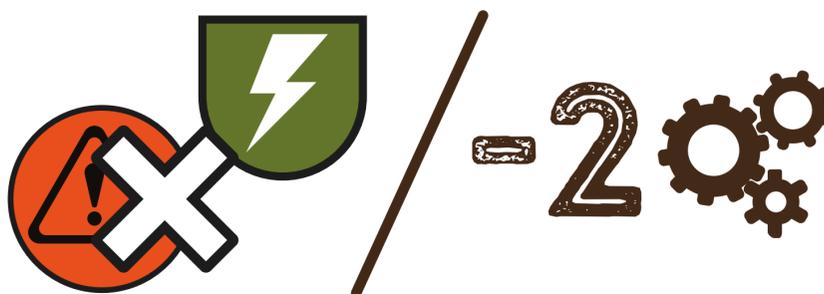


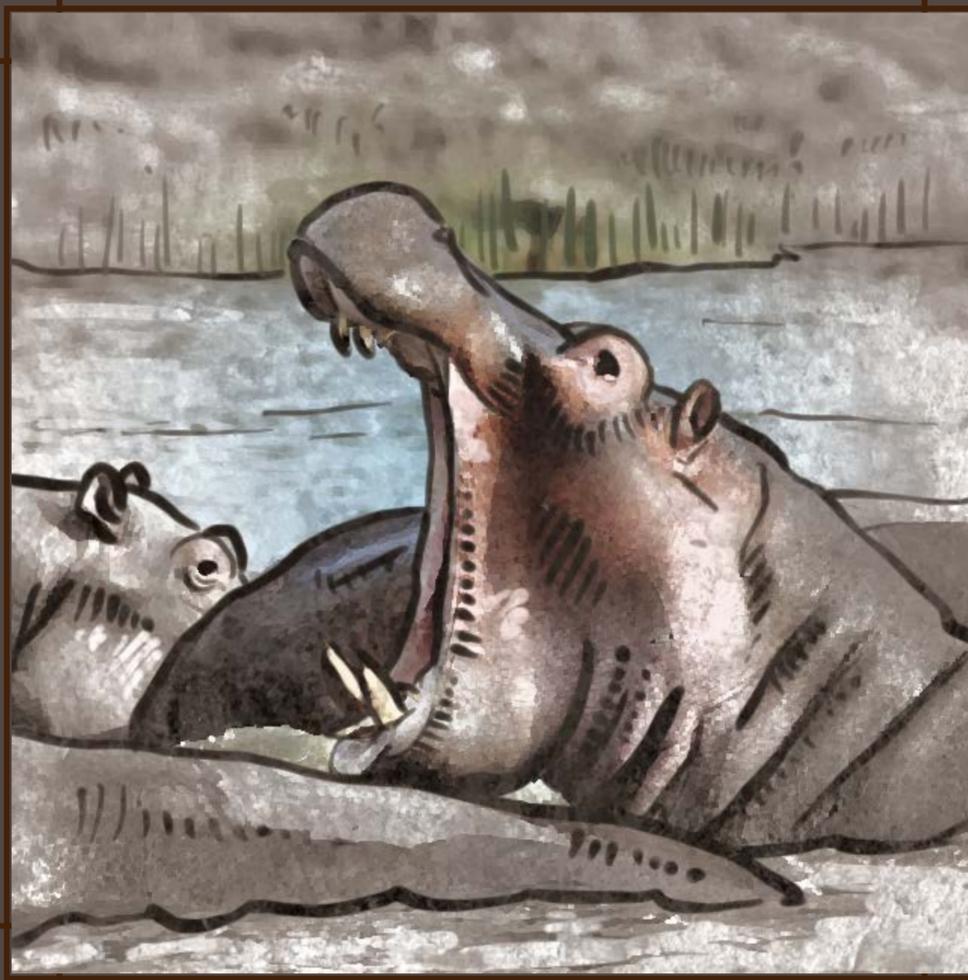
Placide mais mortel

Vous recherchez un autre passage libre. À quelques mètres de votre position, un assistant trouve un gué à l'abri des regards du troupeau. Vous positionnez un tireur pour vous appuyer et vous traversez sous le regard placide, mais vigilant des hippopotames.



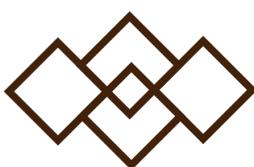
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**



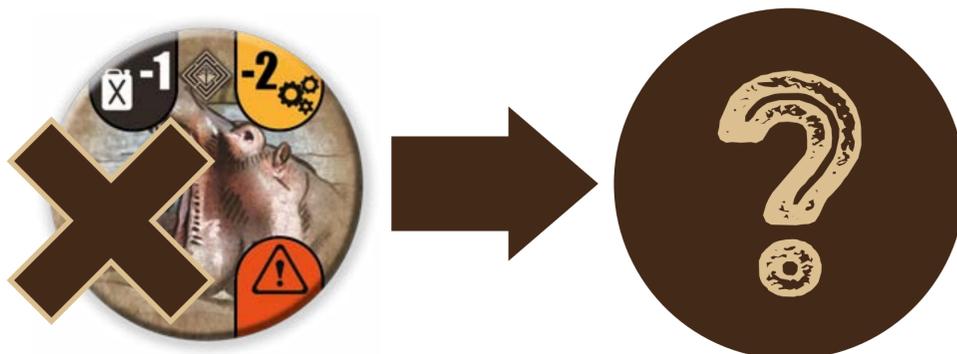


Débonnaire mais mortel

Vous avez beau scruter à la jumelle, vous ne trouvez aucun passage accessible, sur des kilomètres à la ronde. Vous décidez de contourner le troupeau et partez à la recherche d'un gué sous les conseils de la tribu des Ankwé qui vit sur les rivages du fleuve.



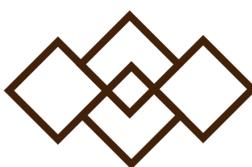
Piochez une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Hippopotame» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile.





Placide mais mortel

Vous manquez de temps avant la tombée de la nuit et vous perdez patience. Vous décidez de traverser, un peu en aval du troupeau. Deux hippopotames chargent, occasionnant de belles frayeurs à tout l'équipage ! Il y a des dégâts, mais au moins, vous avez atteint la rive opposée.

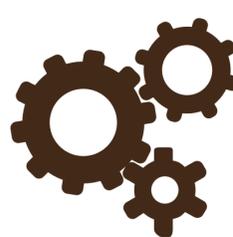


Vous pouvez poursuivre la route, mais vous avez perdu 1 essence et 2 mécanique. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.

-1



-2





La mort rampante

Alors qu'une de vos équipes ouvre la marche à la machette dans cette forêt vierge, soudainement, devant eux, sur la piste, surgissent deux mambas noirs. Leur morsure entraîne la mort en quelques minutes et ils ont la particularité de défendre leur territoire. Le mamba ne fuit pas devant l'homme. Déjà, ces deux reptiles se dressent, menaçants, et s'avancent en direction du véhicule !

Allez-vous utiliser une escorte ?

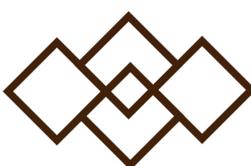
Courage, rien ne peut nous arrêter !

Prudence, rebroussons chemin !

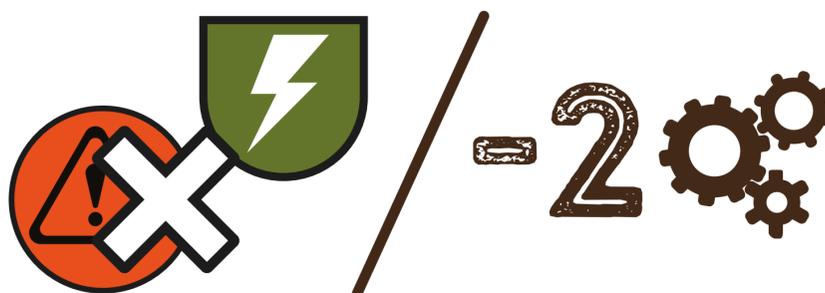


La mort rampante

Votre spécialiste naturaliste sait comment s'y prendre avec les reptiles et va les capturer puis les relâcher, plus loin dans la forêt, après avoir récupéré du venin pour l'étudier.



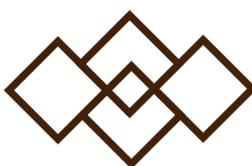
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécanique.**





La mort rampante

Un membre de votre équipage a une idée. Il imbibe d'huile et d'essence des chiffons qu'il enroule autour d'un bâton. L'ensemble du groupe fait de même. Allumés, les bâtons enflammés sont brandis par les membres de l'expédition. Les deux serpents quittent la piste et disparaissent dans la végétation.



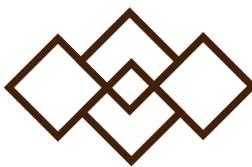
Vous perdez 2 essence, mais vous pouvez poursuivre votre route. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.



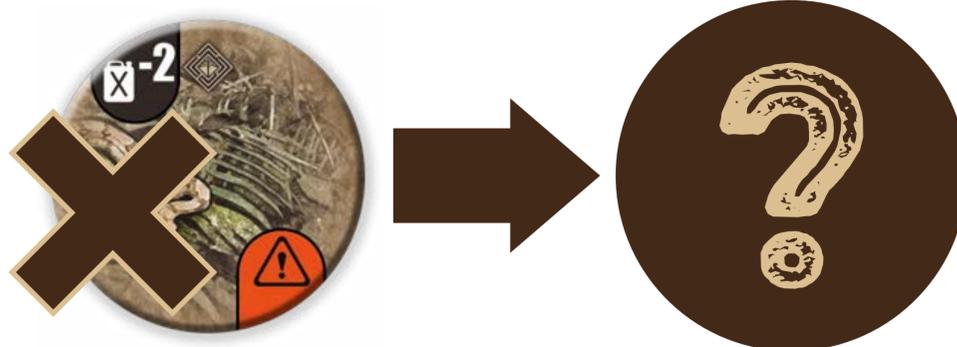


La mort rampante

La vue des serpents terrorise votre équipage et personne n'a envie de prendre le risque de finir ses jours au milieu de la forêt vierge, terrassé par un venin foudroyant ! Vous décidez de faire demi-tour, c'est plus prudent.



Piochez une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Serpent» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile.





La loi du nombre

Il fait une chaleur étouffante. L'essence s'évapore à l'arrivée des carburateurs. Cette surconsommation devient problématique. Alors que vous arrivez sur un plateau qui domine une vaste plaine, vous découvrez un rassemblement de gnous bleus. À vue d'œil, il y a plus de 300 têtes ! C'est la masse qui est dangereuse. Impossible de passer à travers sans prendre un énorme risque de collision. Quelle décision prendre ?

Allez-vous utiliser une escorte ?

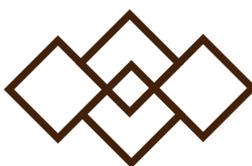
Le feu les fera fuir !

Allez-vous attendre que le troupeau parte ?

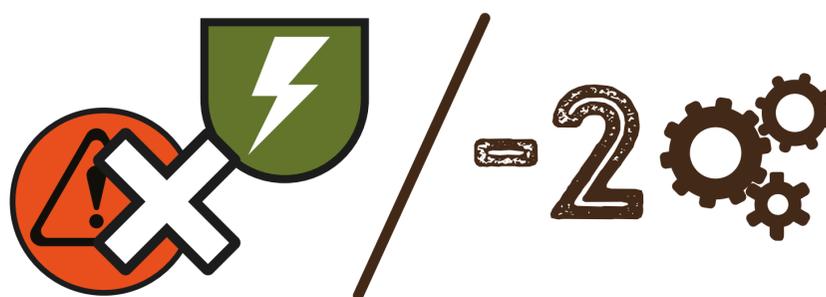


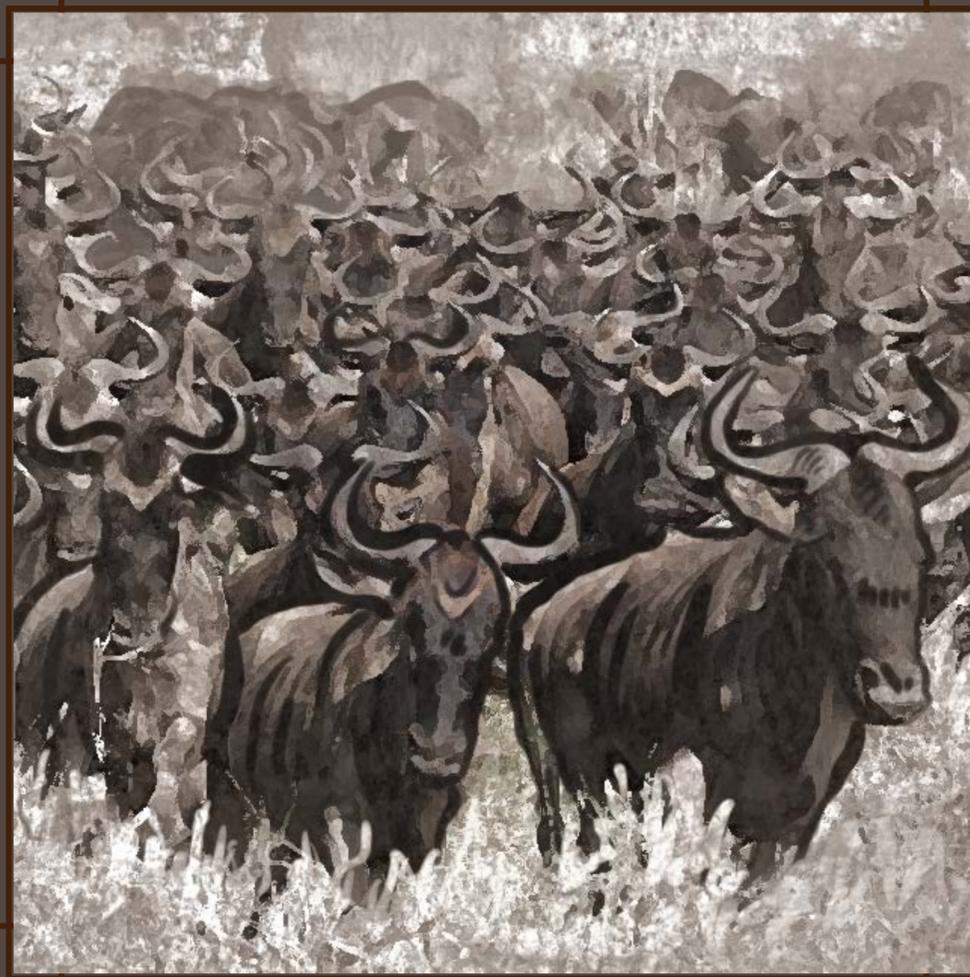
La loi du nombre

Vous envoyez votre véhicule au travers du troupeau. L'un de vos assistants tire des coups de feu en l'air. Les premiers mammifères partent à l'opposé de votre direction de marche, puis c'est rapidement l'ensemble du troupeau qui détale ! La voie est libre.



**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**



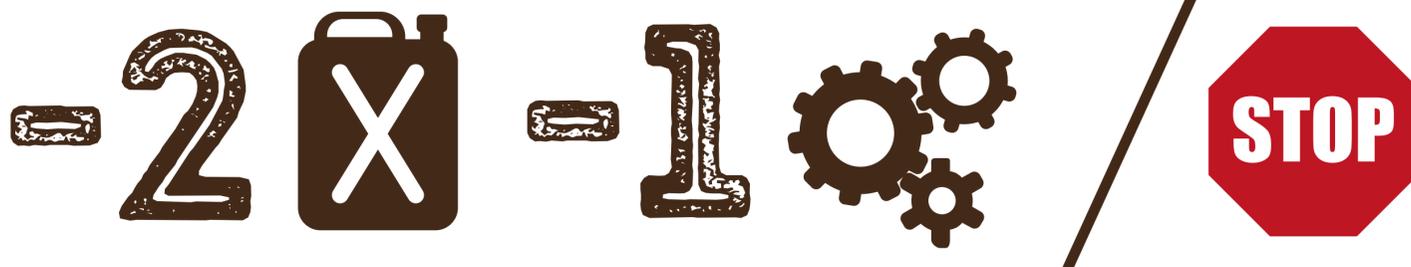


La loi du nombre

Votre véhicule avance doucement vers l'avant du troupeau. L'un de vos assistants répand de l'essence sur une ligne afin de réaliser un mur de flamme. L'opération s'avère efficace, mais, rapidement, le danger ne vient plus du troupeau, mais plutôt de l'incendie ! Vous poussez votre moteur à ses limites pour éviter le feu que vous avez allumé. Ça sent le roussi...



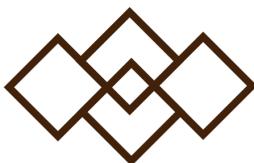
Vous perdez 2 essence et 1 mécanique. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.





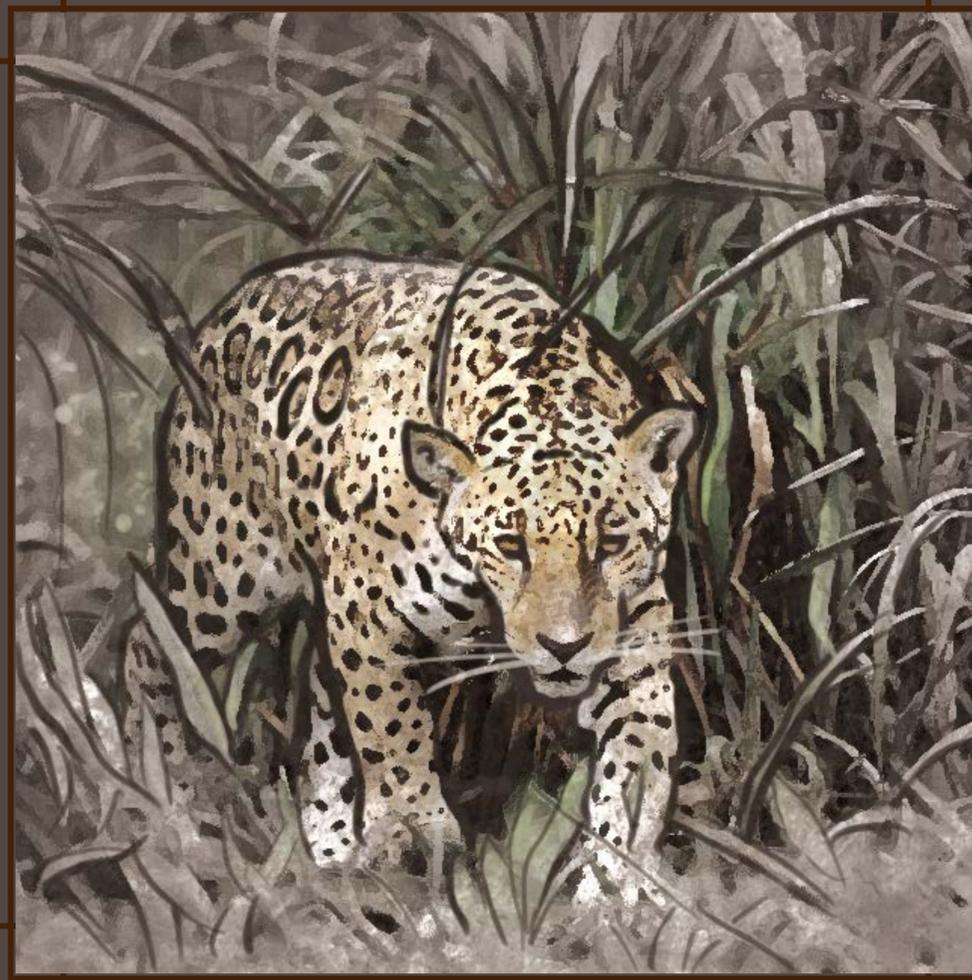
La loi du nombre

Vous avez de l'avance et vous décidez de profiter du spectacle. Iacovleff en profite pour fixer le spectacle.



**Vous récupérez 1 essence, mais votre tour s'arrête là.
(Pas d'utilisation des véhicules dans la chaleur étouffante de cette journée, donc pas d'évaporation entraînant une surconsommation.)**





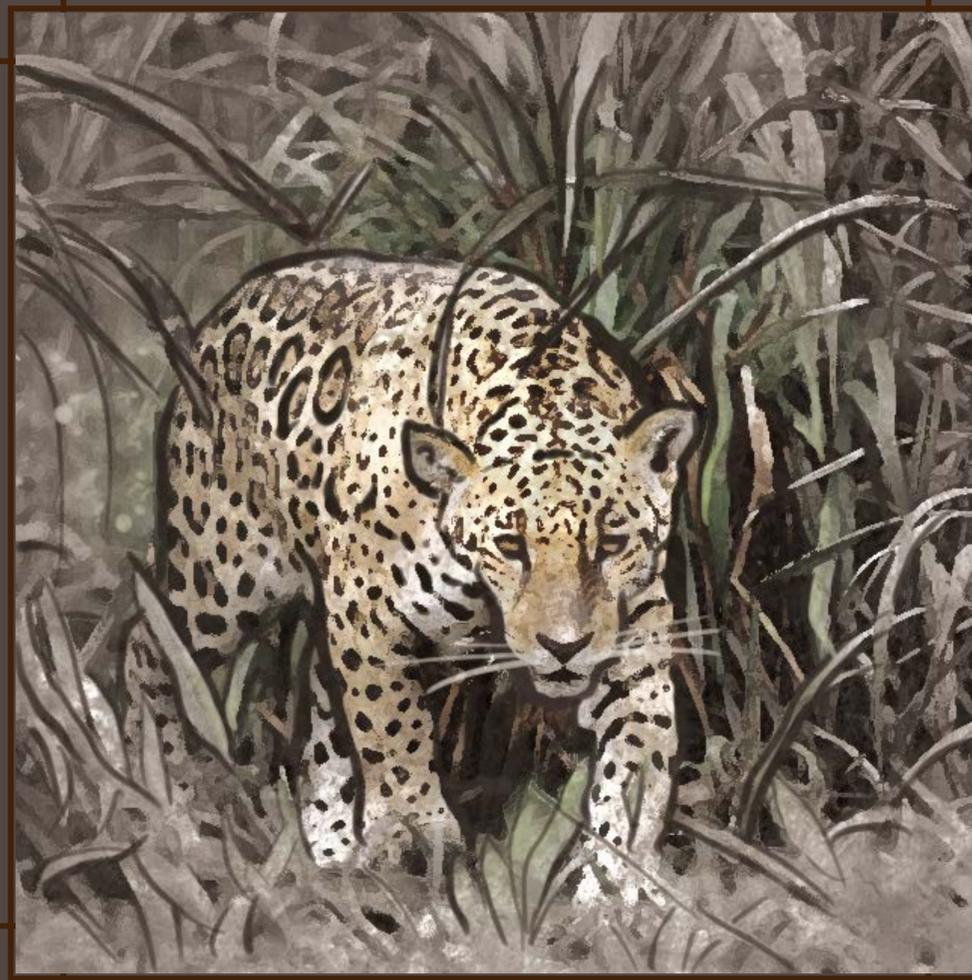
Le roi des plaines africaines

Vous êtes sur le territoire des Anyoto. Les chefs de tribu utilisent la peau du léopard pour fabriquer des parures et s'octroyer sa puissance et sa discrétion. Vous entendez le grognement d'un léopard dans l'épaisse végétation. Cet animal est vénéré. Si vous le tuez, vous allez au-devant de gros soucis avec la tribu des hommes-léopards. Qu'allez-vous décider ?

Allez-vous utiliser une escorte ?

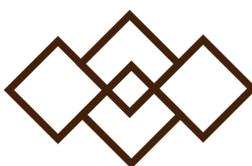
Ce n'est pas la petite bête qui va arrêter les grosses ?

Allez-vous vous en remettre à la tribu locale ?

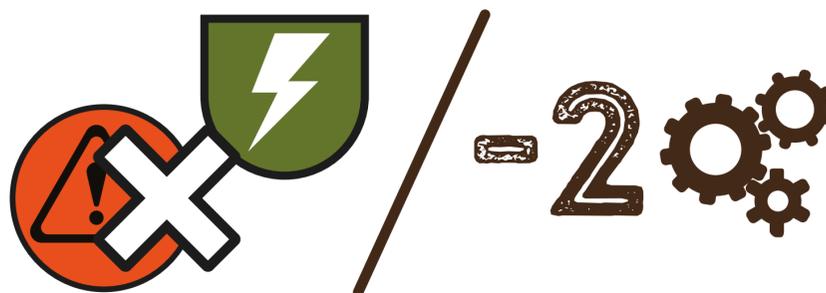


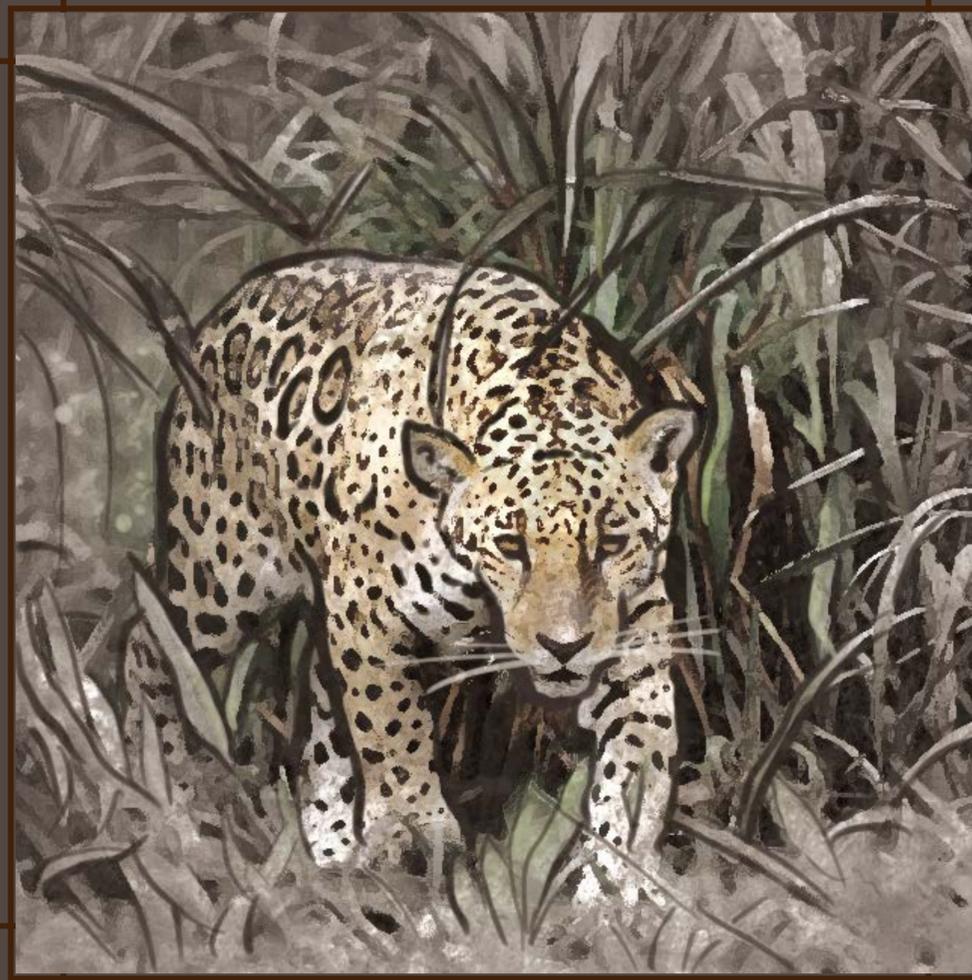
Le roi des plaines africaines

L'un de vos assistants prend contact avec la tribu des hommes-léopards. Il obtient le renseignement que le félin qui se trouve aux abords de cette piste est actuellement dans un arbre, en train de déguster la proie qu'il vient de chasser. On peut donc s'engager, sans risque.



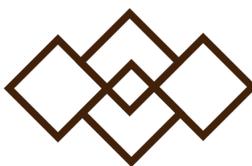
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**





Le roi des plaines africaines

Vous avez assez perdu de temps et, malgré les recommandations de la tribu des Anyoto, vous décidez de forcer le destin en utilisant toute la puissance de vos machines. Vous êtes en tout-terrain. Il peut y avoir de la casse !



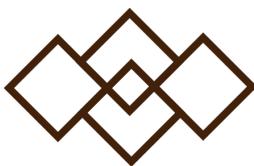
Vous perdez 2 essence et 2 mécanique. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.



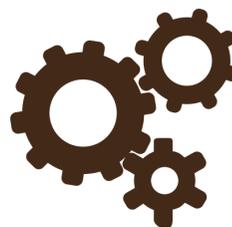


Le roi des plaines africaines

Vous restez au milieu de la tribu des hommes-léopards, en attente de leur décision de protéger la zone. Vous en profitez pour démonter et nettoyer les véhicules. La tribu vous donne des pièces mécaniques qui proviennent d'un avion de l'Aéropostale qui s'est écrasé sur leur territoire quelques mois plus tôt.



Vous récupérez 1 mécanique et votre tour s'arrête là.





Les éléments se déchaînent

Dans la nuit, les pluies diluviennes ont transformé une rivière paisible en un fleuve impétueux. Il est, en l'état, impossible de traverser. Le chef de la tribu des Bakweri vous fait part de son souci. Avant, il existait un pont, mais il a été détruit lors d'une crue. Il faudrait en refaire un, mais plus en hauteur. Allez-vous aider, attendre la décrue et perdre du temps, ou faire demi-tour ?

Vous décidez d'attendre la décrue ?

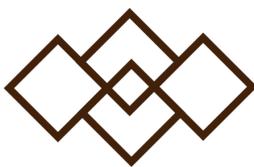
Vous cherchez un autre passage à gué ?

Vous décidez de construire un pont ?



Les éléments se déchaînent

Vous êtes démoralisé et tout le monde est fatigué. Votre véhicule est couvert de boue. Vous mettez en place le bivouac en pleine jungle et décidez d'attendre la décrue. Une bonne occasion de recouvrer vos forces et de nettoyer votre véhicule.



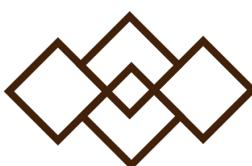
Votre action de pilotage s'arrête là pour ce tour.



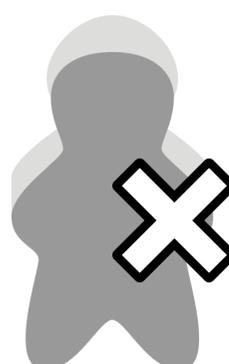


Les éléments se déchaînent

Vous décidez de chercher un autre passage. Votre véhicule est arrêté momentanément. Vous utilisez un guide de la tribu locale qui vous montre un long tertre qui n'a pas été submergé par les eaux.



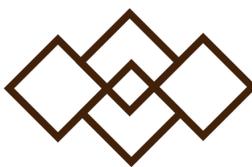
Utilisez 1 carte guide ou défaussez 1 assistant pour continuer votre progression. Sinon, votre tour s'arrête là.



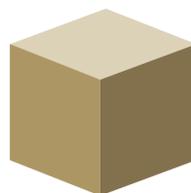


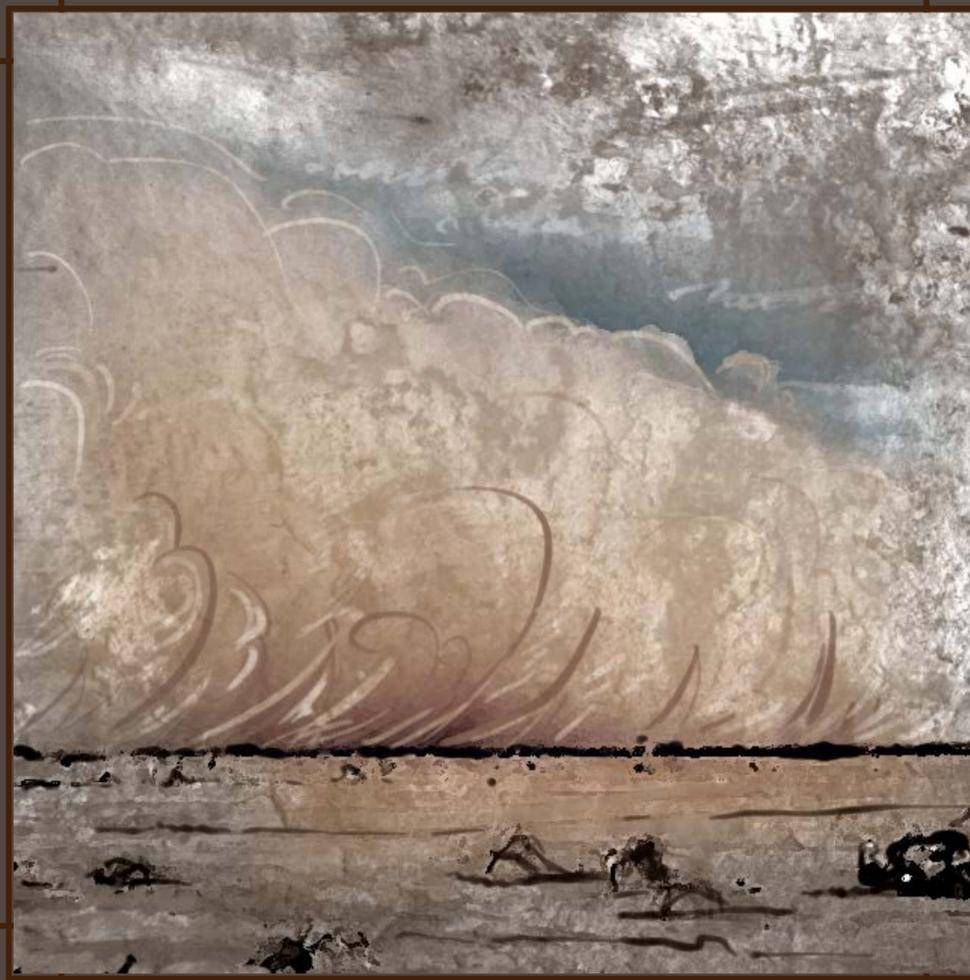
Les éléments se déchaînent

Vous faites appel à votre spécialiste en génie civil. Vous reconstruisez le pont détruit avec des éléments de récupération. Vous perdez un assistant et votre tour s'arrête, mais à la fin, vous recevez du chef de tribu un diamant de 40 carats (cube or).



Votre tour s'arrête ici. Si vous apportez ce cube jusqu'à la ligne d'arrivée, vous gagnez 5 PV.





Un tsunami en plein désert

La tempête de sable est un aléa climatique, extrêmement compliquée à gérer. On ne peut connaître ni la largeur du front ni sa profondeur. De ce fait, vous n'avez aucune notion du temps que cet aléa climatique va durer. Ces tempêtes posent également un autre problème : les grains de sable qui frottent à grande vitesse sur des surfaces métalliques entraînent la création d'électricité statique. Avec l'essence que vous transportez, cela risque de faire un joli feu d'artifice !

Vous allumez les projecteurs, les phares et vous continuez ?

Vous longez la tempête !

Trop tard pour envisager une autre solution ?

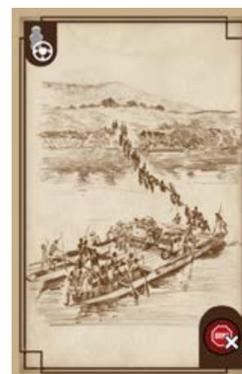


Un tsunami en plein désert

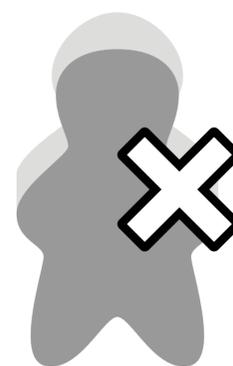
**Vous décidez de poursuivre la route à allure modérée.
Choisissez l'une des options suivantes :**



**Vous êtes aidé par des
TOUAREGS. (Utilisation d'une
carte GUIDE).**

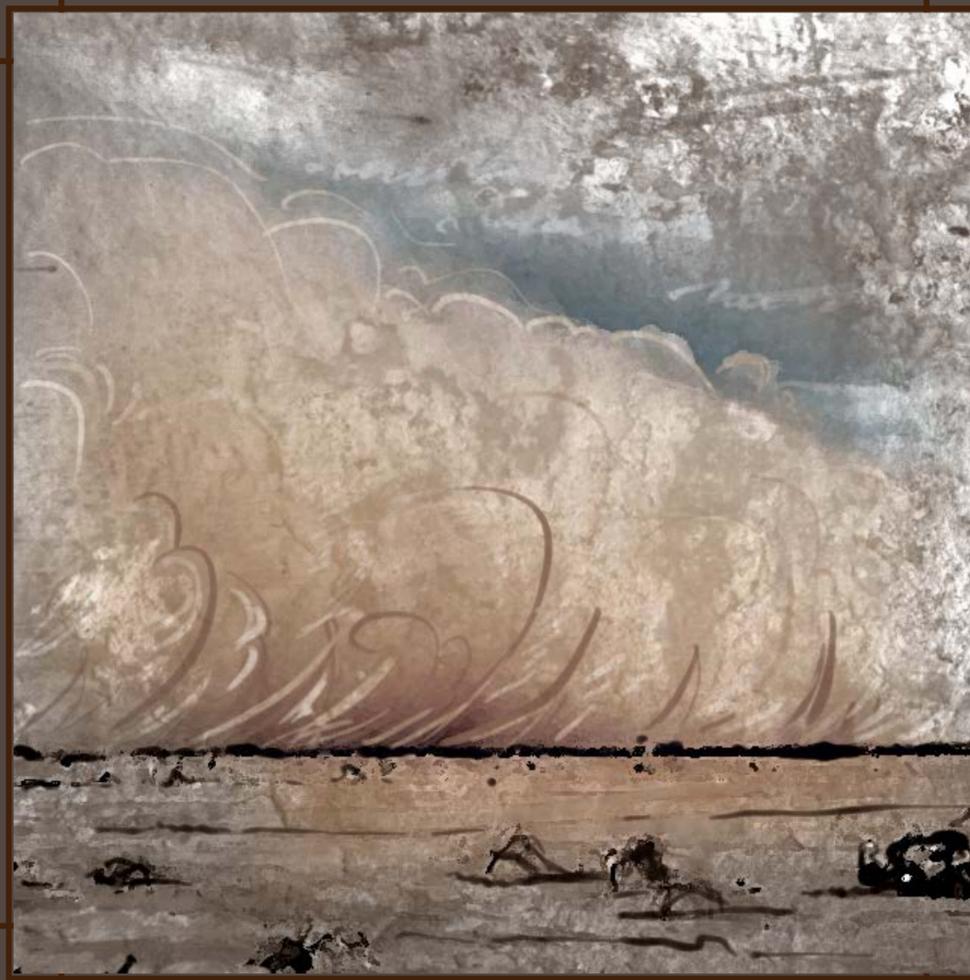


**Vous utilisez votre spécialiste
radiotélégraphiste, car l'électri-
cité statique a détruit votre TSF
qu'il va falloir réparer ! (Vous
utilisez 1 assistant mécanicien.)**



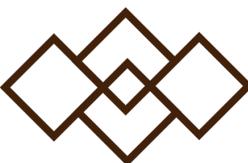
**Sinon vous perdez
2 MÉCANIQUES.**





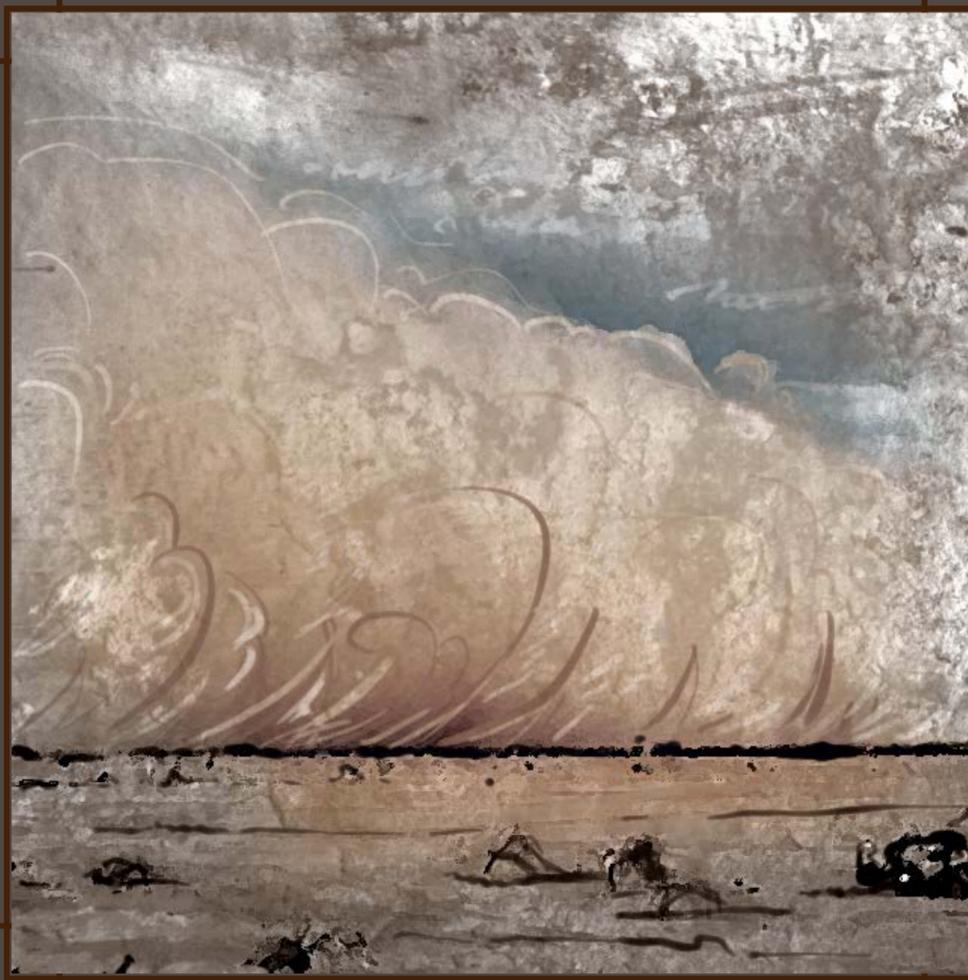
Un tsunami en plein désert

Vous décidez de contourner le front de cette tempête qui arrive sur vous. Vous foncez en parallèle du front de sable. Heureusement, vous vous trouvez sur une des extrémités de cette barrière de sable. Vous envoyez un éclaireur afin de voir si l'extrémité du front est proche.



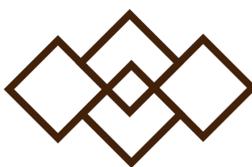
Vous perdez 1 essence et 1 mécanique, mais vous espérez une bonne nouvelle ! Vous poursuivez votre route uniquement si vous avez une carte pilote. Sinon, votre tour s'arrête ici.



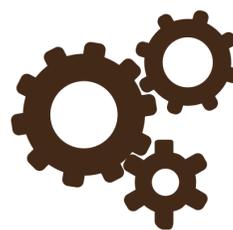


Un tsunami en plein désert

La tempête est sur vous ! Vous décidez de stopper la progression. Vous protégez les véhicules afin d'éviter un encrassement des carburateurs. Vous évitez ainsi de pousser le matériel dans un environnement très hostile et abrasif.



Votre tour s'arrête. Vous gagnez 1 mécanique.





Terra incognita

Vous êtes sur des terres inconnues ! Les cartes datent des premiers explorateurs, dans les années 1800. Pourtant, sur votre carte, il y a un chemin ! Mais visiblement, devant vous, il y a un obstacle ! En discutant avec votre géologue, vous comprenez qu'il y a eu un tremblement de terre et depuis, les chasseurs rejoignent à pied les pâturages, de l'autre côté du versant. Qu'allez-vous décider ? Démontage, contournement ou ouverture d'une voie pour votre autochenille ?

On démonte ?

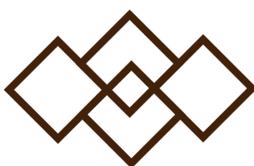
On s'appuie sur la tribu locale ?

Construire une passerelle ?



Terra incognita

Vous vous êtes renseigné auprès de la tribu des Bas-sa, elle utilise bien un chemin, mais il est impraticable pour vos véhicules. En revanche, tout le monde est prêt à vous aider pour faire passer les véhicules, en pièces détachées, de l'autre côté du versant.



Votre tour s'arrête le temps du démontage, du passage du canyon, puis du remontage sur le versant opposé.



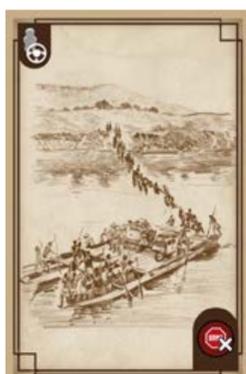


Terra incognita

Vous décidez de contourner l'obstacle. Vous envoyez un éclaireur vers le village des Bassa où on lui indique un possible passage, certes dangereux, mais praticable par temps sec pour une autochenille.



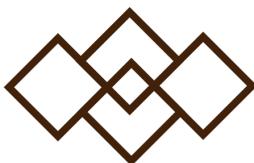
**Utilisez 1 carte guide, 1 assistant mécanicien ou 1 carte pilote pour continuer votre chemin.
Sinon, votre tour s'arrête là.**



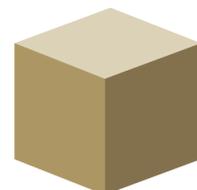
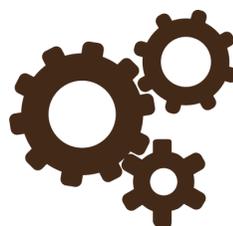
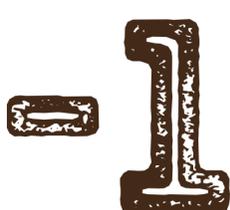
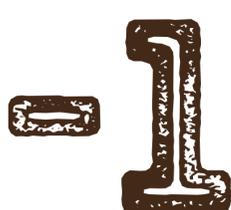


Terra incognita

Vous ouvrez une route et construisez des passerelles. Cela vous prend beaucoup de temps et d'énergie, mais le résultat remplit votre équipage de fierté ! La tribu des Bassa peut rejoindre les pâturages du versant opposé beaucoup plus rapidement qu'auparavant et sans danger. Elle vous offre une pépite d'or.



Votre tour s'arrête là et vous perdez 1 essence et 1 mécanique. Si vous apportez la pépite (cube or) dans la ville d'arrivée, vous gagnez 5 points de victoire.





L'enfer des flammes

Les feux de brousse sont assez récurrents en Afrique. Soit ils sont d'origines naturelles, liés à des orages secs dans une végétation grillée par les chaleurs, soit ils sont volontaires, afin d'augmenter les zones agricoles par le concept de culture sur brûlis. L'incendie s'éteint, faute de végétation ou avec un peu de chance, par la venue d'un orage de pluie. Votre problème est double : vous devez protéger votre équipage, car le feu peut vous encercler avec, au bout, la mort assurée, et vous devez aussi tenter de poursuivre votre route.

En avant ?

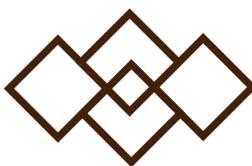
On contourne ?

On tente de combattre le feu ?



L'enfer des flammes

Des chasseurs de la tribu des Bomwali vous demandent de les suivre. Il y a une rivière assez large qui, une fois traversée, permettra d'éviter ce feu de brousse. Vous les suivez ! Devant la rivière, le véhicule stoppe sa progression. Vous arrivez à franchir l'obstacle grâce à l'expertise de votre équipage.



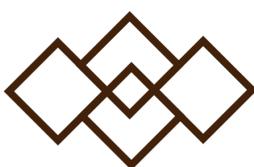
**Vous utilisez 1 carte guide, 1 carte dépanneur ou 1 carte pilote pour faire redémarrer le véhicule.
Sinon, votre tour s'arrête là.**





L'enfer des flammes

Il faut contourner l'incendie ou trouver un passage à travers les flammes en préservant l'intégrité du matériel et des équipages. Le contournement de l'incendie allonge fortement le chemin à parcourir !



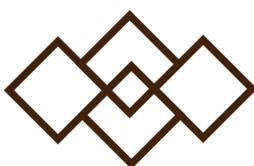
Vous consommez 2 essence, mais vous poursuivez votre route en trouvant un passage dans le front de l'incendie.





L'enfer des flammes

Vous décidez d'attendre que le feu s'éteigne, faute de végétation. Mais l'incendie se rapprochant dangereusement, pour éviter de brûler vifs, vous faites un contre-feu.



Cela vous coûte 1 essence et votre tour s'arrête.





La route transformée en rivière

Le chef de la tribu des Biombo vous explique que les pluies diluviennes de ces derniers jours ont emporté la moitié de son village. En Afrique, il n'existe aucune infrastructure pour évacuer les eaux de pluie. Lorsque les intempéries arrivent sur un sol aride, l'eau ruisselle, sans pénétrer le sol. Les rues se transforment en ruisseaux puis en rivières impétueuses, emportant tout sur leur passage. Il va falloir faire le bon choix !

Vous faites demi-tour ?

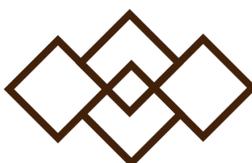
Vous construisez un radeau ?

Vous cherchez un passage à gué ?



La route transformée en rivière

Rien à faire. Le courant est trop puissant. Il serait suicidaire de vouloir traverser ! Vous devez faire demi-tour et trouver un autre passage.



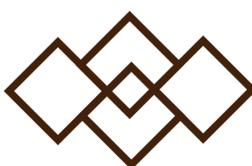
Vous perdez 1 essence et vous piochez une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Rivière» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile.



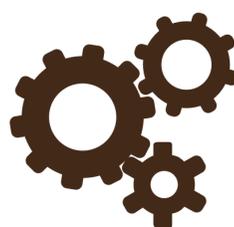


La route transformée en rivière

Vous décidez de construire un radeau afin de faire passer les véhicules. Vous allez perdre beaucoup de temps. Mais heureusement, vous vous rendez compte que le courant va dans le sens de votre progression, même s'il faudra à un moment passer sur l'autre versant.



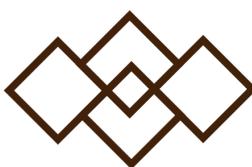
Votre tour s'arrête, mais vous gagnez 1 mécanique et 1 essence.



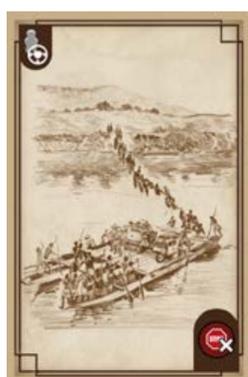


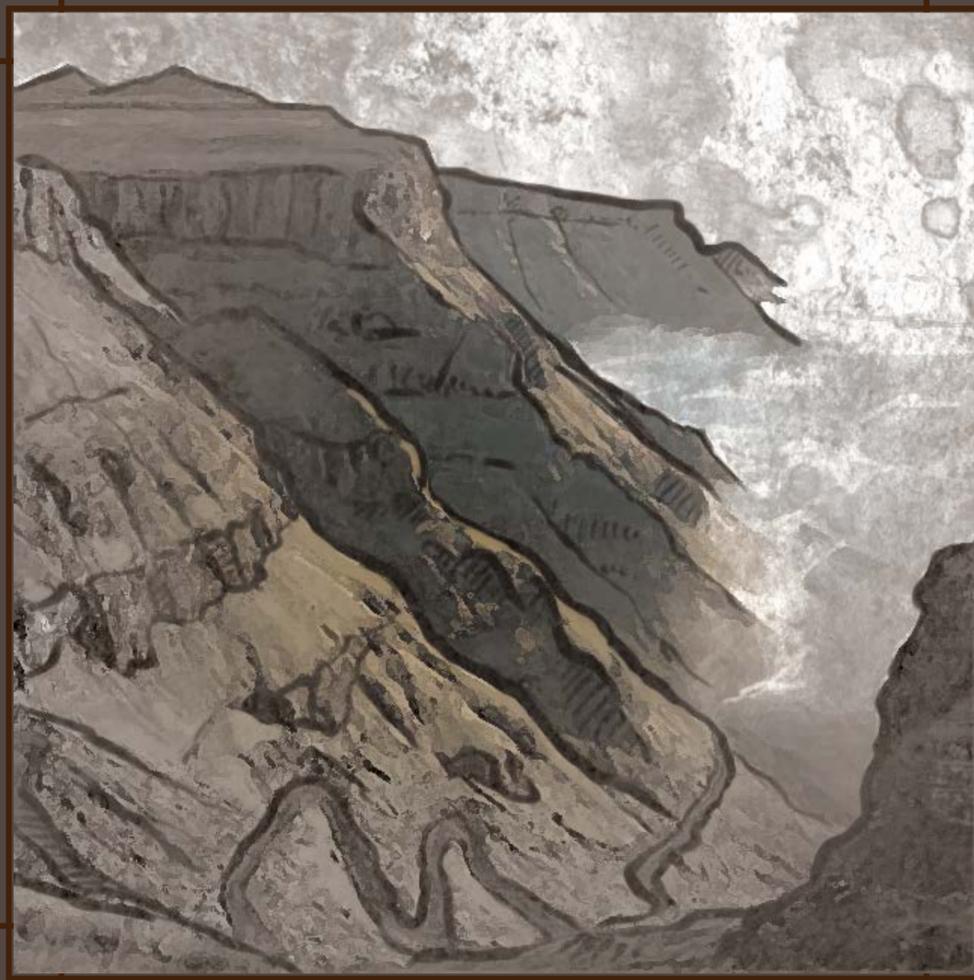
La route transformée en rivière

Le chef du village Akanigui vous indique un passage qui est resté légèrement émergé. Vous stoppez le véhicule et renforcez ce passage avec des pierres, c'est un travail fastidieux !



Vous pouvez utiliser 1 carte guide, 1 carte dépanneur ou une carte pilote afin de repartir en avant, sinon votre tour s'arrête ici.





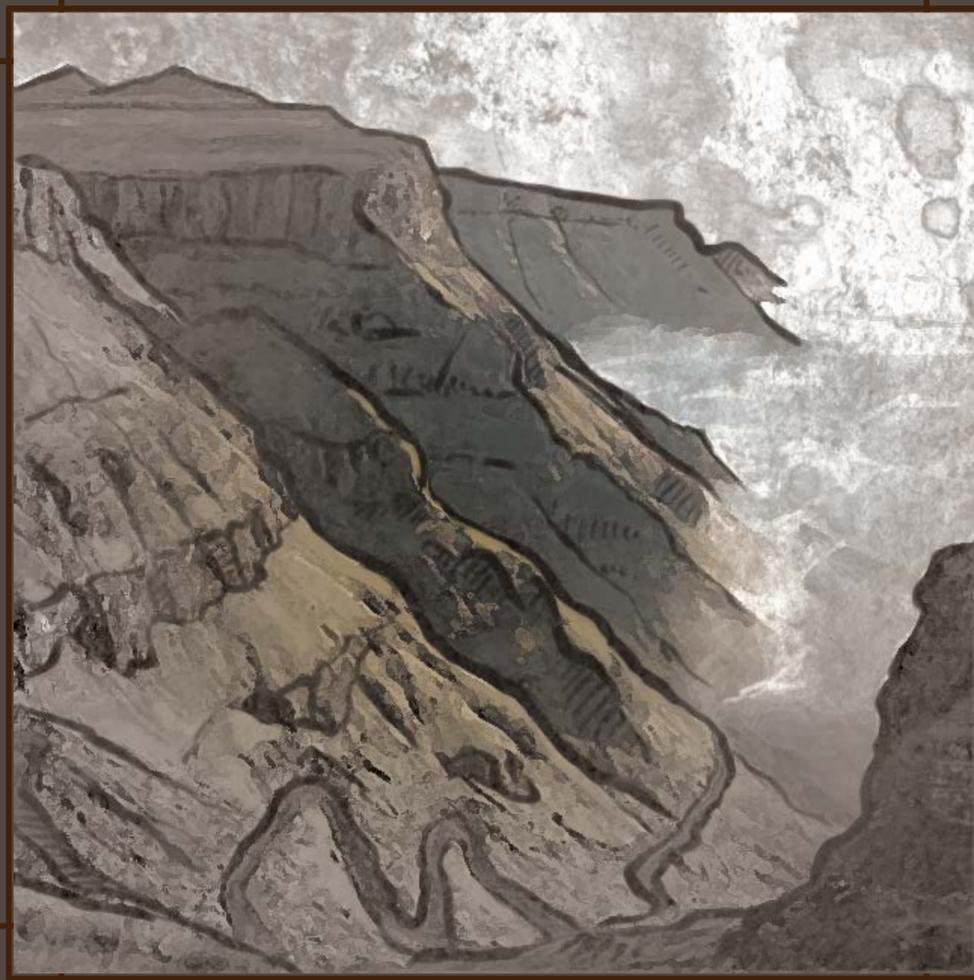
Vers l'abîme ou la victoire !

Sur votre carte, ce thalweg est bien indiqué, mais les autochtones vous ont certifié qu'il y a un pont pour franchir ce précipice. Alors certes, il y a bien un pont, mais il est en cordes et doit dater du début de l'âge du bronze ! Les solutions ne vont pas être nombreuses et présentent toutes soit un danger, soit un travail titanesque qui va vous faire perdre du temps. Vous réunissez l'équipage afin de décider de la marche à suivre !

Descendre au fond du ravin puis remonter ?

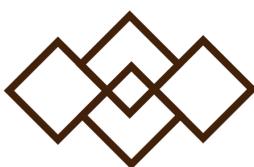
Vous démontez les véhicules ?

Vous empruntez un chemin de muletier ?



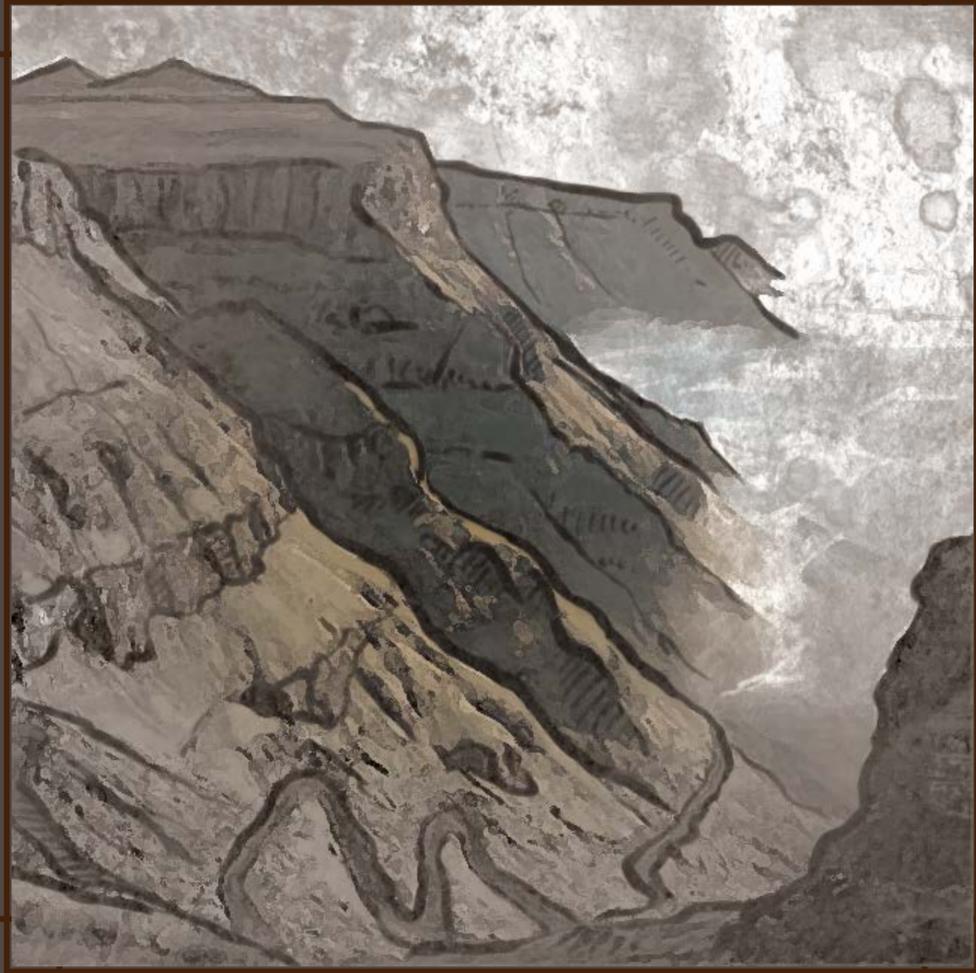
Vers l'abîme ou la victoire !

Vous tentez l'impossible. Vous faites descendre un véhicule, puis vous le faites remonter sur le versant opposé. À chaque mètre, le véhicule risque de s'écraser au fond du ravin. La remontée est laborieuse et les galets de chenilles cassent.



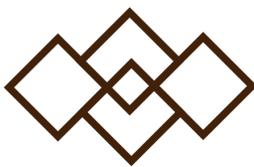
Vous pouvez utiliser 1 carte guide, 1 carte dépanneur ou une carte pilote afin de repartir en avant, sinon votre tour s'arrête ici.





Vers l'abîme ou la victoire !

Vous n'avez aucun guide et vous n'avez aucun pilote pour tenter de descendre dans le ravin, puis remonter et poursuivre votre route. Vous démontez les véhicules et les transportez à dos d'homme, par paquet de 50 kilos, sur l'autre versant. Après le remontage du véhicule, vous reprenez votre route.



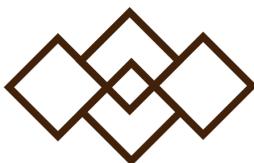
Votre tour s'arrête ici.



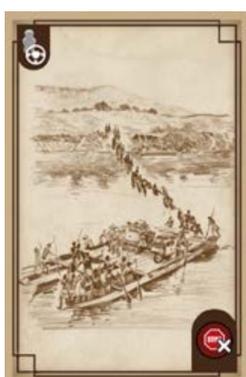


Vers l'abîme ou la victoire !

Une centaine de personnes du village Bakutu vous prête main-forte et vous avez des experts pour vous aider à tracer votre parcours. Vous décidez d'ouvrir coûte que coûte un chemin, d'un versant à l'autre, avec l'aide de la population locale.



Vous pouvez utiliser 1 carte guide, 1 carte dépanneur ou une carte pilote afin de repartir en avant, sinon votre tour s'arrête ici.



SOUTH AMERICA

THE
GREAT
RACE





Le fauve d'Amazonie

Le jaguar ! Animal emblématique qui donnait sa puissance aux chefs incas qui portaient sa peau. Là, le problème est de taille et il n'est pas question de le tuer, car il est sacré. Le jaguar est très territorial. Tout autour de vous, la forêt est particulièrement dense et passer au travers de la végétation va ralentir et engendrer de la casse mécanique. Le fauve est pourtant devant vous, assis sur la piste, seul passage pour poursuivre votre route.

Allez-vous utiliser une escorte ?

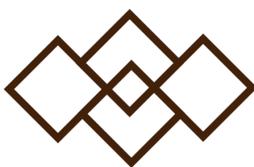
Utilisons le feu ?

Il faut chercher un autre passage.

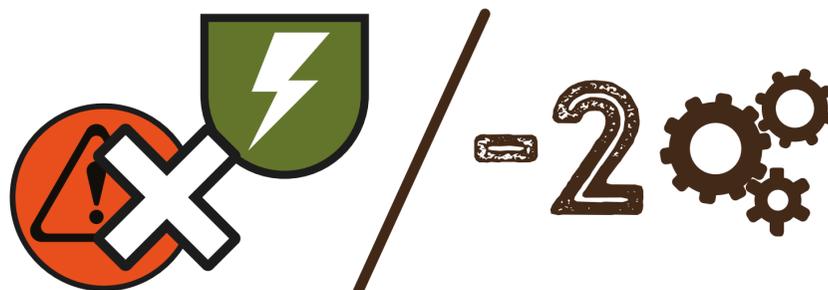


Le fauve d'Amazonie

**Vous avez recours à votre tireur afin de faire peur au fauve. Deux coups de feu, des cris ! Le jaguar vous observe, surpris de cet énervement, puis, dédaigneusement, rejoint la forêt afin de quitter ce tumulte !
On fonce !**



**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**

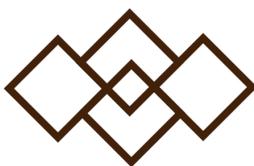




Le fauve d'Amazonie

Plusieurs hommes allument des torches avec des chiffons imbibés d'essence. Le feu a toujours su protéger les êtres humains des animaux sauvages.

En s'avançant vers le fauve, avec vos torches, celui-ci se lève, grogne, mais finit par prendre la fuite.



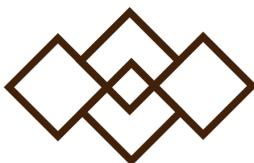
Vous perdez 1 essence. Vous poursuivez votre route. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.



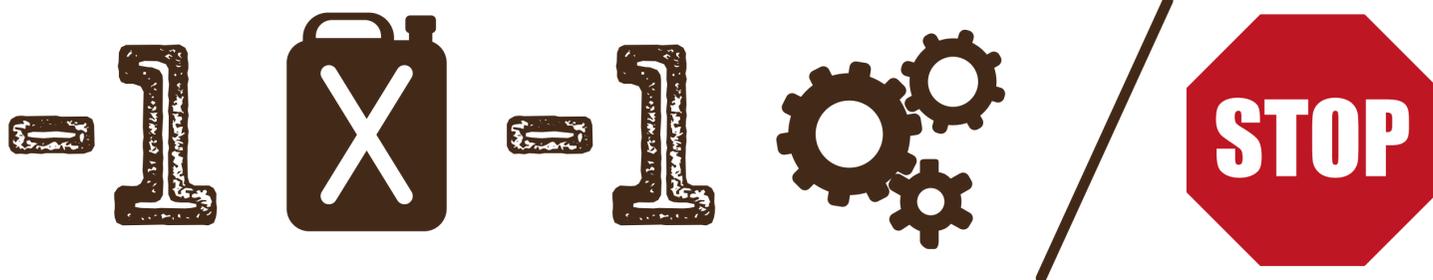


Le fauve d'Amazonie

Bon, eh bien, il n'y a rien à faire. Vous avez tout essayé ! Le jaguar vous regarde, goguenard ! Il ne bouge pas, il est chez lui ! Il bâille ! Alors heureusement, il y a un passage dans les taillis, mais c'est assez humide ! La mécanique va souffrir !



Vous perdez 1 essence et 1 mécanique et vous poursuivez votre route. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.





La mort rampante

L'anaconda vit dans les zones humides. Il peut mesurer jusqu'à 8 mètres de long et peser près de 200 kg. Il est rapide et peut frapper sa proie avec sa tête, voire la mordre, mais ses crochets n'ont pas de venin. Après avoir frappé, rapidement, il s'enroule autour d'elle et contracte ses muscles, coupant la circulation sanguine. Un crocodile ne lui fait pas peur, alors un être humain... C'est un amuse-bouche ! Étant très territorial, un tel animal dans votre secteur implique de ne pas rester trop longtemps sur place, c'est pourquoi la panique gagne votre équipage lorsqu'un individu gigantesque est aperçu à quelques mètres de vous, tapi au milieu des branchages tombés dans l'eau.

Allez-vous utiliser une escorte ?

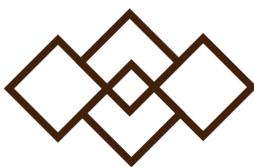
Vous cherchez un autre passage, en aval ?

Allez-vous rebroussez chemin ?

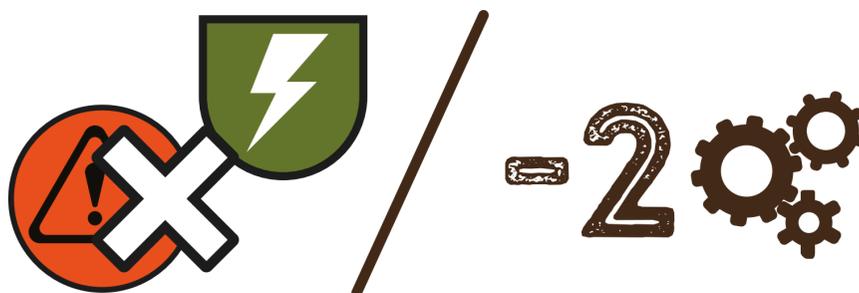


La mort rampante

Bon, il va falloir écarter le monstre avant de traverser la rivière ! Un de vos coéquipiers attire le reptile avec un gros morceau de viande de votre stock pour l'éloigner. Tout le monde embarque avant qu'il ne revienne, et, à pleine vitesse, vous traversez la rivière.



**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**



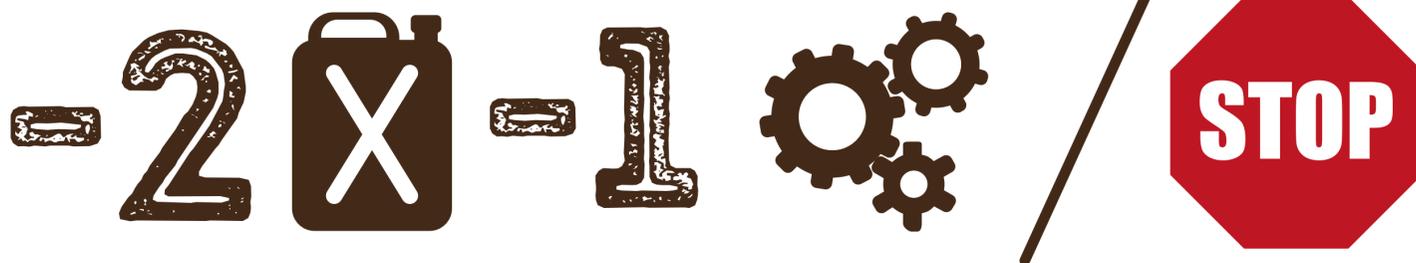


La mort rampante

De toute façon, il est hors de question que l'on dorme sur place, avec un «Kaa» de 8 mètres et 200 kg ! Vous cherchez un autre passage libre. Au bout d'une heure de recherche, vous trouvez enfin un passage à gué.



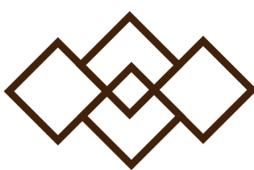
Vous perdez 2 essence et 1 mécanique et vous poursuivez votre route. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.



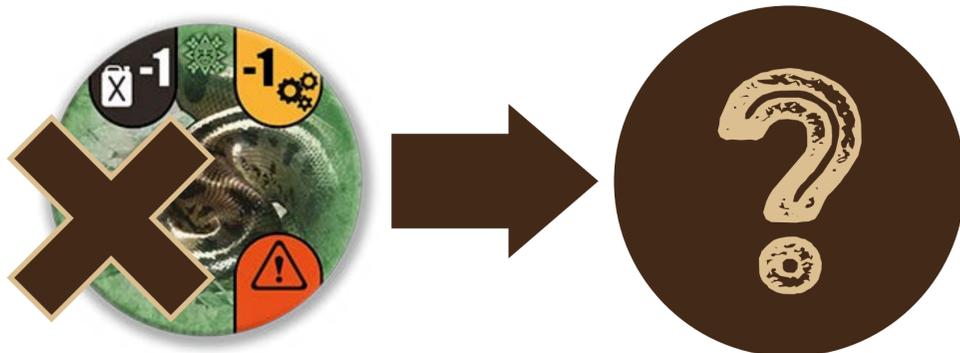


La mort rampante

Malgré vos recherches, vous n'avez trouvé aucun autre passage à gué. Forcer la mécanique pour traverser en force risque de laisser un véhicule au milieu de la rivière, à la merci du reptile qui commence à remuer. Vous décidez de faire demi-tour !



Piochez une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Anaconda» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile.





Venin velue

La particularité de la tarentule est qu'elle creuse des terriers. La nuit, à partir de ces terriers, elle chasse. Elle n'est pas mortelle, mais sa morsure peut occasionner des fièvres avec des instants de délires. Le problème est que parfois, si le terrain est favorable, ces araignées peuvent se retrouver en nombre (plusieurs dizaines), avec autant de terriers, rendant la zone totalement impraticable pour des charges lourdes, au risque que la piste s'effondre. Allez-vous tout de même tenter d'avancer coûte que coûte ou allez-vous imaginer un moyen de surmonter le problème ?

Allez-vous utiliser une escorte ?

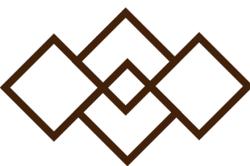
En avant !

Courage, faisons-les fuir !

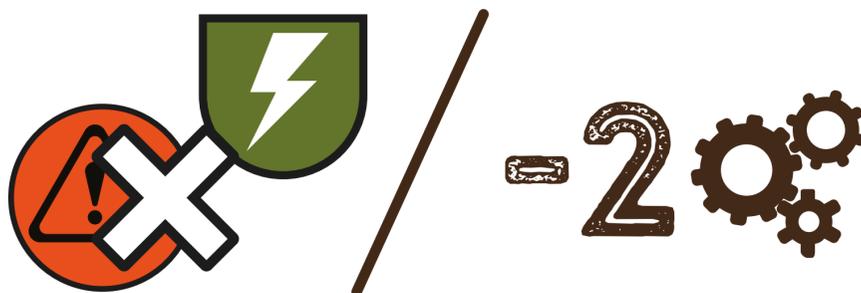


Venin velue

Vous faites appel à une escorte afin de constituer, le plus discrètement possible, un tapis de bois sur la largeur approximative des terriers. Puis, à pleine vitesse, les véhicules traversent ce passage. Les chenilles souffrent sur les rondins de bois, mais ça passe !



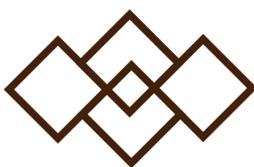
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**





Venin velue

Bon, inutile de tergiverser ! Ce ne sont pas les petites bêtes qui vont arrêter les grosses ! Vous décidez de foncer. Les premières voitures passent, mais rapidement, les trous apparaissent et cela devient chaotique.



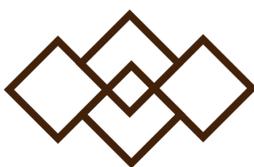
Vous perdez 2 essence et 2 mécanique, mais vous poursuivez votre route. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.





Venin velue

Vous décidez de faire fuir ces araignées. Tout le monde se met dans les véhicules. Vous inondez la zone avec de l'essence, puis vous allumez ! Les araignées sortent de partout. C'est une vision d'horreur. En revanche, vous pouvez maintenant repartir de l'avant.



Vous perdez 2 essence et 1 mécanique puis vous poursuivez votre route. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.





le monde perdu

Chaque année, le crocodile est à l'origine de dizaines d'accidents mortels en Amérique du Sud. Ce grand reptile, qui peut mesurer jusqu'à 10 mètres de long, partage son environnement et sa nourriture avec les humains (gibiers, poissons, serpents...). Certains de ces sauriens solitaires deviennent de véritables tueurs en série, s'attaquant à tout ce qui pénètre sur leur territoire ! Une tribu locale vous déconseille de traverser ce bras de rivière, car il est infesté de crocodiles et elle a déjà déploré 6 morts. Allez-vous tout de même tenter la traversée ?

Allez-vous utiliser une escorte ?

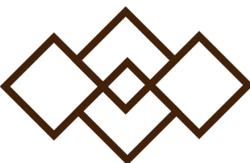
Vous décidez de foncer ?

Vous allez aider cette tribu ?

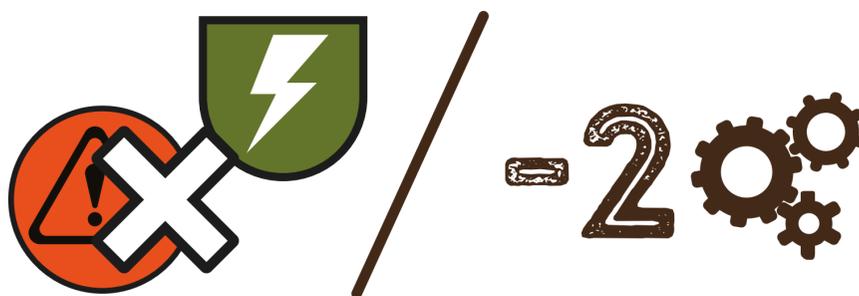


un monde perdu

Vous postez votre meilleur tireur sur un point haut, à l'aplomb de la rivière. Il doit tirer sur l'animal s'il se présente. Le véhicule passe, tranquillement.



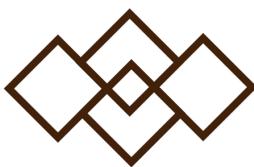
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**



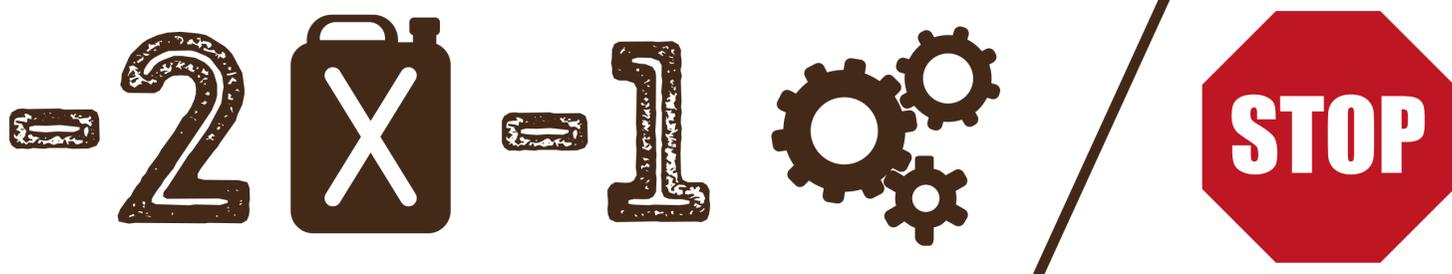


un monde perdu

Vous décidez de foncer coûte que coûte, sans perdre de temps ! Tout le monde s'équipe d'armes à feu et s'attend à une attaque en règle. Une meute de crocodiles vous encercle et vous vous enlisez dans la vase... Difficile de dégager le véhicule tout en repoussant les reptiles !



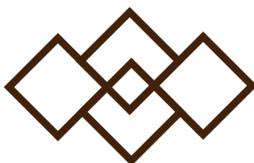
Vous perdez 2 essence et 1 mécanique et vous poursuivez votre route. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.



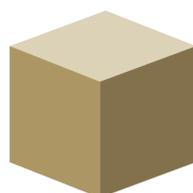


un monde perdu

Vous écoutez les conseils du chef de la tribu des Guaranis. Elle a perdu 6 membres de sa communauté. Vous décidez d'aller capturer ce tueur ! Le chef de tribu vous remet un magnifique lapis-lazuli de 5 kg pour vous remercier de votre aide.



Votre tour s'arrête là. Placez un cube or dans votre véhicule. Vous gagnez 5 points de victoire si vous le ramenez à l'arrivée.





Dracula au pays des Incas

La chauve-souris est un petit animal sans danger. Celles d'Amérique du Sud, les vampires d'Azara, sont pourtant une véritable plaie. Hématophages (c'est-à-dire, qui se nourrissent de sang !), elles mesurent entre 7 et 10 cm et peuvent boire 3 cl de sang par nuit. Elles chassent en groupe de plusieurs centaines d'individus. Leur salive, anticoagulante, fait que la victime se vide de son sang. Elles sont porteuses de maladies (telles que la rage), dont certaines nous sont encore inconnues. Alors que vous filiez vers la prochaine ville, vous en apercevez au-dessus de vos têtes... Est-ce bien prudent de continuer votre avancée ?

Allez-vous utiliser une escorte ?

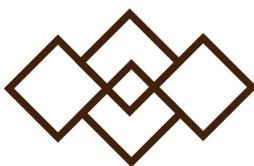
Vous décidez d'une défense « anti-aérienne »

Vous utilisez vos moyens du bord et le génie

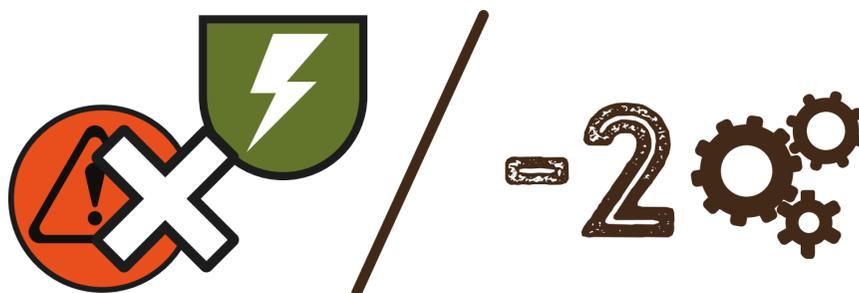


Dracula au pays des Incas

Cet animal est attiré par le mouvement, surtout lorsqu'il chasse. La chauve-souris étant un animal nocturne, vous décidez de faire halte et de reprendre la route de jour, et vous prévoyez des tours de garde durant la nuit.



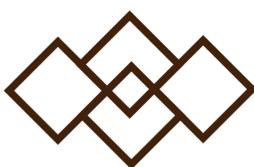
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**



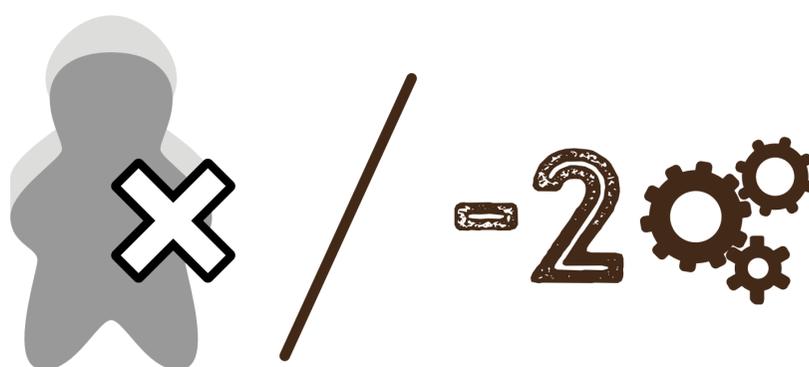


Dracula au pays des Incas

Vous couvrez votre véhicule de filets. Vous utilisez vos armes de chasse pour faire un mur de plomb en cas d'assaut, puis vous foncez ! La nuit est longue et lorsque l'aube arrive enfin... tout le monde est épuisé.



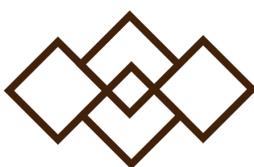
**Défaussez un de vos assistant
ou perdez 2 mécaniques.**



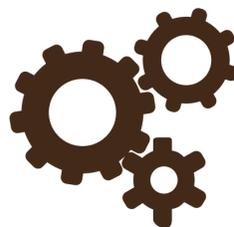
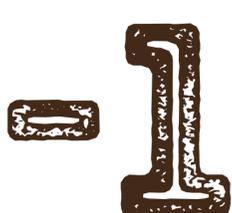


Dracula au pays des Incas

Vous mettez en place les capotes et faites confectionner des paravents au niveau des fenêtres. Ainsi confinée, la voiture part, discrètement, loin du territoire de ces petits « Dracula ».



**Vous utilisez 1 essence et 1 mécanique.
Vous poursuivez votre route. Si vous ne pouvez pas,
votre déplacement s'arrête là.**





Le Boa émeraude

Le boa émeraude est un serpent arboricole. Sa magnifique couleur verte (chez l'adulte) lui sert de camouflage. Il est aussi appelé boa canin, car il possède les crochets les plus longs du monde des reptiles et sa tête ressemble à celle d'un chien. En revanche, il n'est pas venimeux. Lorsqu'il sent une présence sous lui, il peut attaquer en tombant sur sa proie, puis il plante ses crochets, s'enroule très rapidement autour de sa victime, écrasant les vaisseaux sanguins, coupant la circulation en quelques secondes et provoquant un arrêt cardiaque. La zone que vous traversez est traître, un boa émeraude pourrait fort bien être tapi dans le coin... Quelle stratégie adopter ?

Allez-vous utiliser une escorte ?

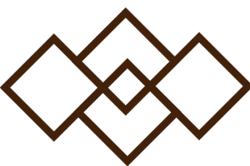
Et si vous capturiez les reptiles ?

Il faut faire avec les moyens du bord.

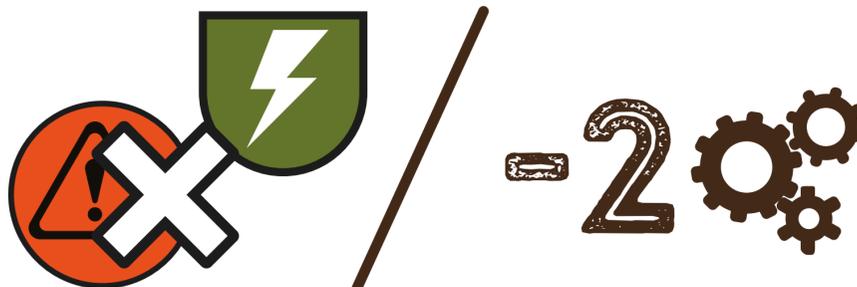


Le Boa émeraude

Vous décidez de raser la voûte végétale qui surplombe la piste. Vous utilisez un assistant, qui coordonne les équipes pour couper les arbres et faire fuir les reptiles. Vous avez perdu du temps donc vous ne déblayez pas et foncez à travers les abattis que vous avez laissés.



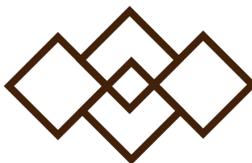
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**



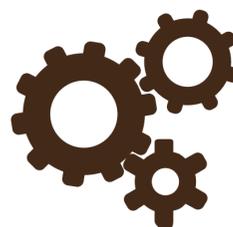


Le Boa émeraude

Vos scientifiques sont excités à l'idée de capturer ce type de reptile, jusque là totalement inconnu en Occident. La prise des reptiles va vous prendre toute la journée. Vous montez le camp et faites des réparations.



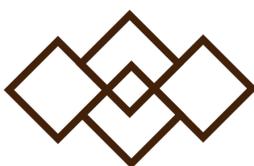
Votre tour s'arrête ici et vous gagnez 1 mécanique.



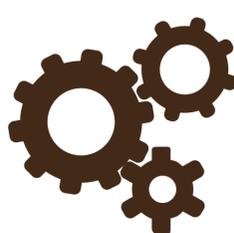


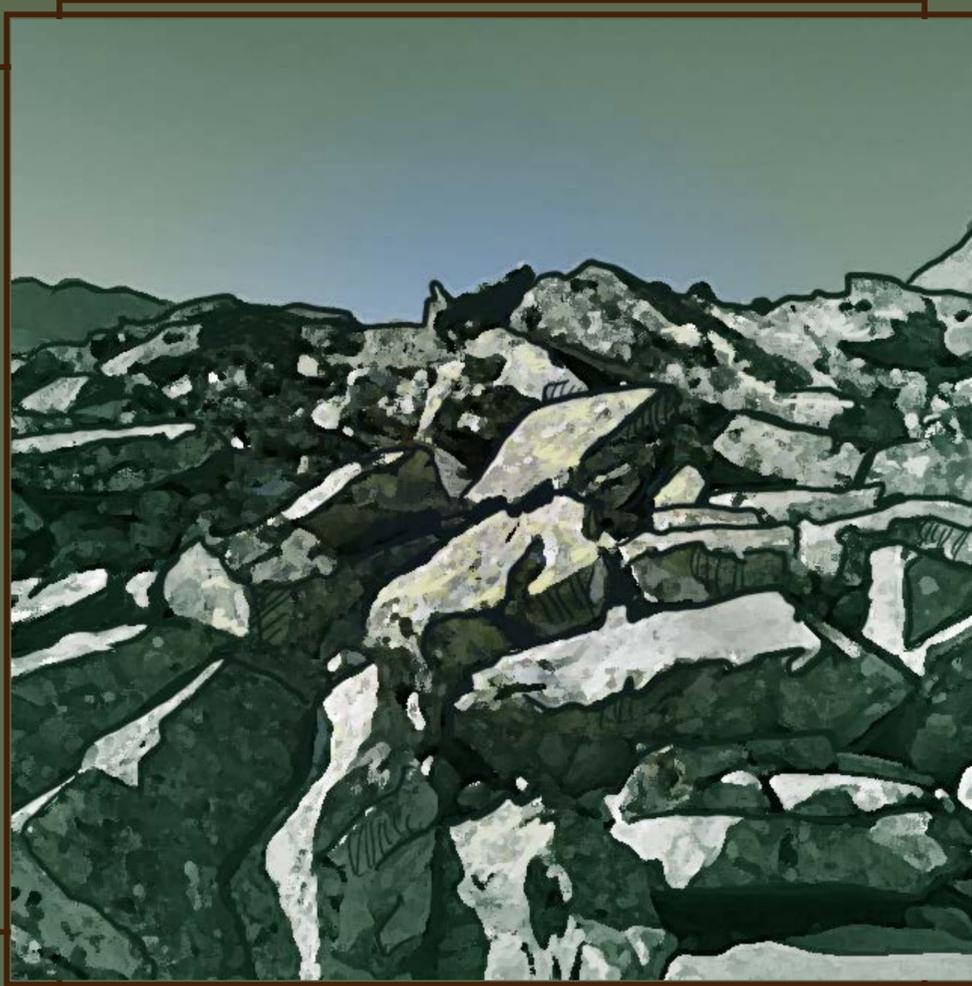
Le Boa émeraude

Le danger est que de boas vous tombent dessus. Vous mettez les capotes et vous disposez un bâton dans le véhicule, qui pointe au centre de la capote, permettant de créer un toit en tissu, en pente. Vous badigeonnez la bâche d'huile, puis vous foncez !



Vous utilisez 1 essence et 1 mécanique.
Vous poursuivez votre route. Si vous ne pouvez pas,
votre déplacement s'arrête là.





Nature hostile

En Amérique du Sud, l'hygrométrie, la chaleur et l'absence de population dans certaines zones impliquent que la nature est reine. La végétation prend le dessus sur le minéral. Les arbres poussent, les racines s'immiscent dans le moindre espace, puis minent littéralement les roches et les falaises. Les précipitations pluvieuses ravinent et permettent à cette végétation d'accroître son côté invasif. Lors d'épisodes orageux, des pans entiers de roches se détachent parfois, remodelant le paysage, détruisant le peu d'infrastructures mises en place par les autochtones. Comment allez-vous pouvoir vous frayer un chemin à travers toute cette végétation ?

Allez-vous ouvrir un nouveau passage ?

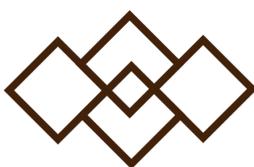
On emploie la manière forte !

Il y a un passage, mais ... ?

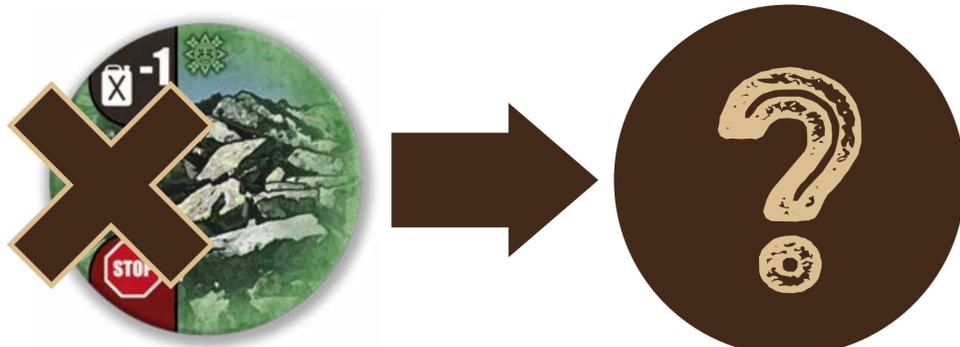


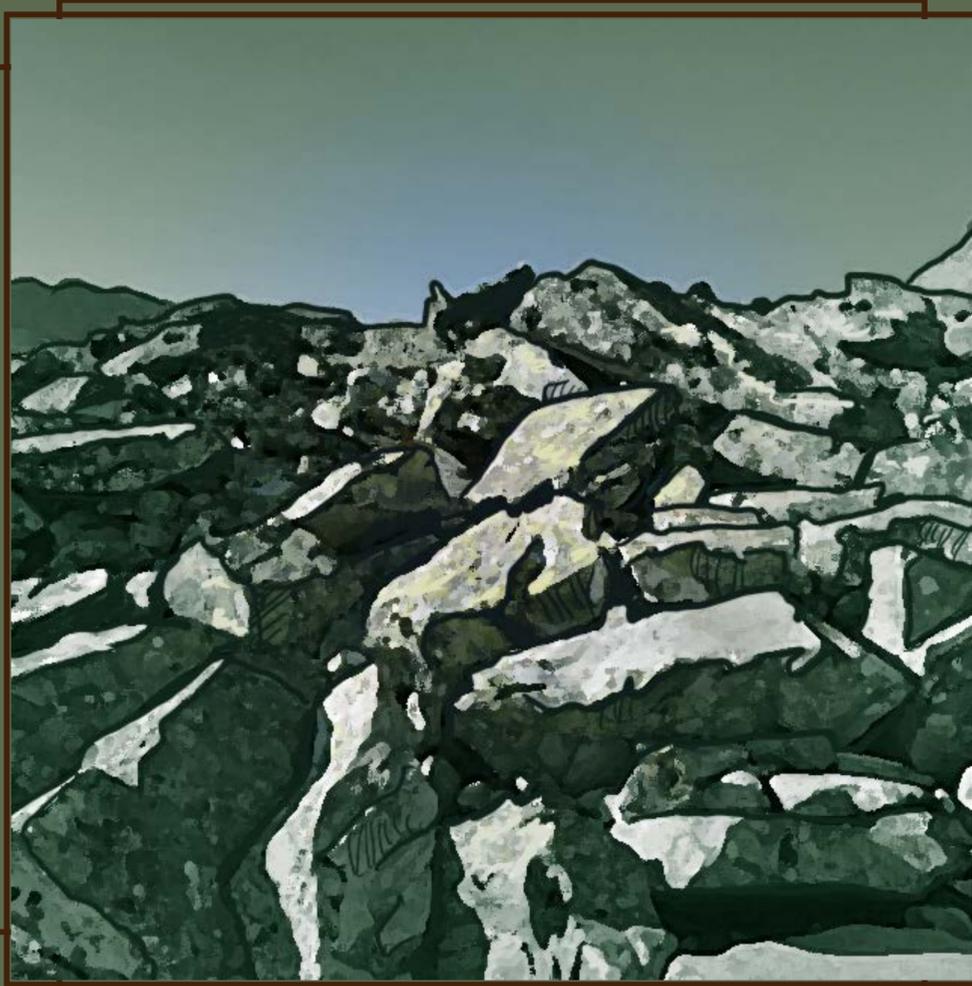
Nature hostile

Après une première explosion et une observation attentive, vous vous rendez compte que l'utilisation de la dynamite peut rendre la montagne encore plus instable. Vous décidez donc de faire demi-tour.



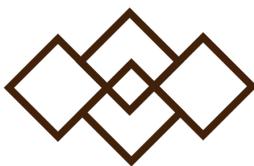
Piochez une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Éboulement» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile.



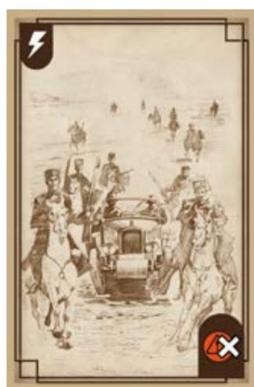


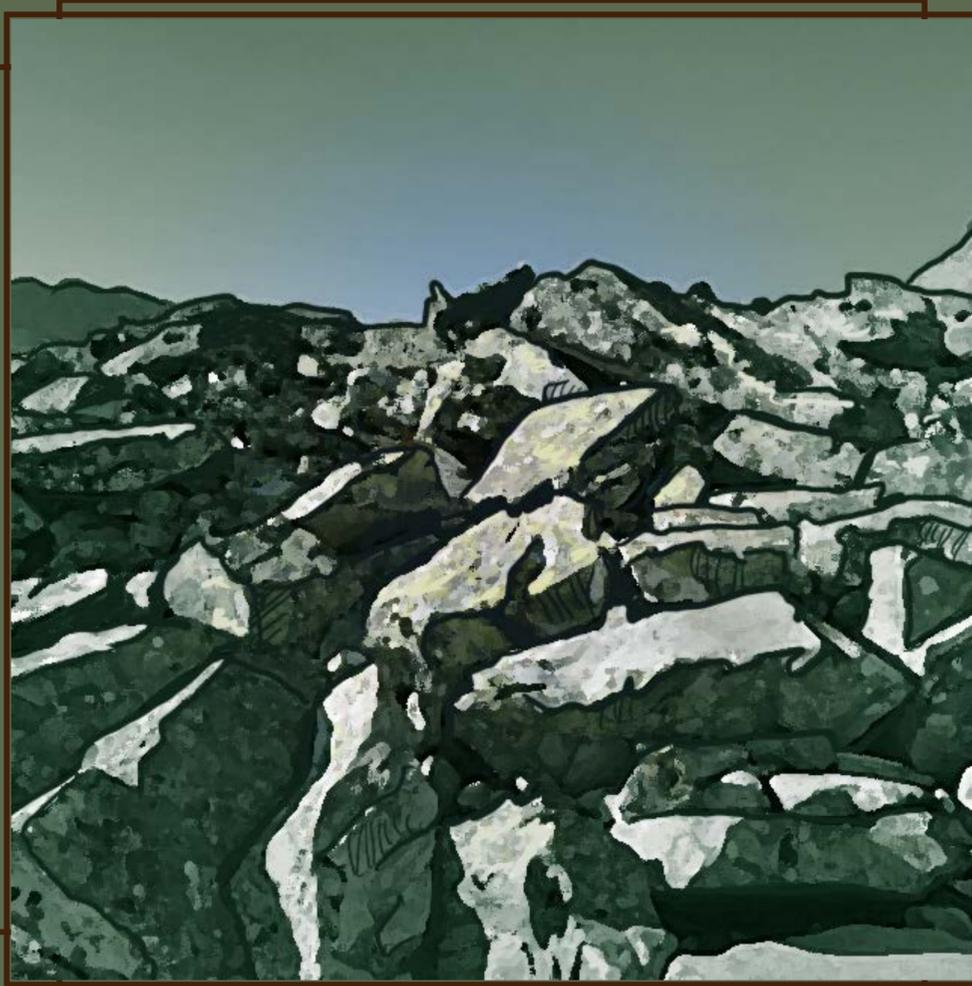
Nature hostile

Vous utilisez la dynamite que vous avez en stock. C'est la finesse façon bulldozer, mais au moins, le passage est ouvert.



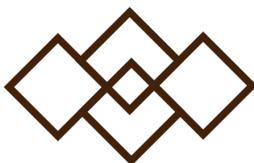
Vous utilisez 1 essence et 1 carte escorte. Vous poursuivez votre route. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.





Nature hostile

Vous constatez qu'il y a un passage, mais le moindre rocher qui viendrait à se détacher risquerai d'endommager le véhicule. Il va falloir de remarquables aptitudes de pilotage pour s'y faufiler sans encombre !



Défaussez 1 carte pilote. Si vous ne pouvez pas, vous perdez 2 mécanique. Vous poursuivez votre route.





La cité Z

Au détour d'une courbe, un énorme rocher empêche le passage de vos véhicules. En approchant de l'obstacle, vous remarquez que ce rocher ressemble à des marches. Votre équipe, à la machette, fait un peu le ménage et vous découvrez que vous êtes au pied d'une pyramide précolombienne. Votre cœur balance : faut-il s'arrêter et s'intéresser de plus près à cette découverte, poursuivre la route, sachant qu'il va falloir faire sauter ce bloc, ou faire demi-tour pour chercher un autre passage ?

Une découverte ! On explore !

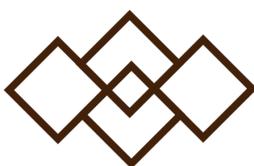
On détruit ce bloc et on poursuit notre route.

Pourriez-vous trouver un autre chemin ?

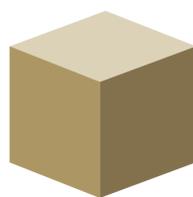


La cité Z

Vous posez le campement et effectuez des fouilles. Vous découvrez un crâne de cristal avec des rubis dans les orbites. Votre tour s'arrête, mais vous rapportez un véritable trésor.



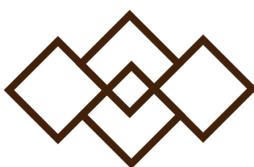
Votre tour s'arrête là. Placez un cube or dans votre véhicule. Si vous rapportez le crâne de cristal à l'arrivée, vous gagnerez 5 points de victoire.



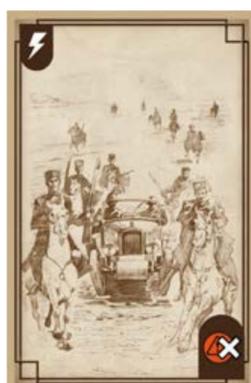


La cité Z

Vous avez assez perdu de temps et vos adversaires ont pris de l'avance. Vous décidez de détruire le bloc qui vous gêne et vous poursuivez votre route.



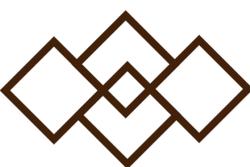
**Vous utilisez 1 essence et 1 carte escorte.
Vous poursuivez votre route. Si vous ne pouvez pas,
votre déplacement s'arrête là.**





La cité Z

Vos reconnaissances permettent de découvrir un autre passage, plus tortueux, mais qui pourrait aussi raccourcir votre parcours afin de récupérer l'axe de progression.



Défaussez 1 carte cartographe.
Si vous ne pouvez pas, votre tour s'arrête ici.





Il y avait une route ?

Alors, sur votre carte, il y a une route ! Mais devant vous, c'est un amoncellement de rocher, de végétation sur des centaines de mètres. Un pan entier de la montagne s'est éboulé sur votre axe de progression. Il y a un village à proximité. Ils ont de l'essence et des pièces mécaniques. Déblayer vous prendrait plusieurs semaines, démonter les véhicules et franchir l'obstacle pourrait prendre trois jours, contourner vous ferait dépenser de l'essence. Quel va être votre choix ?

On détruit, on déblaie, on nettoie !

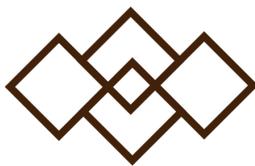
On démonte et on passe à ... pieds !

On contourne !



Il y avait une route ?

Déblayer l'éboulement prend du temps et demande beaucoup d'effort à votre équipage. Vous ne ménagez pas vos efforts, mais vous parvenez finalement à dégager un mince corridor pour votre véhicule.



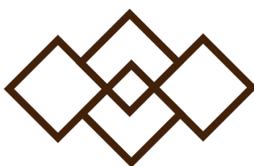
Votre tour s'arrête ici !



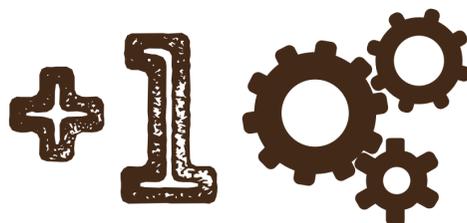


Il y avait une route ?

Vous décidez de passer en démontant les véhicules et en transportant chaque ballot de pièces. Vous passez l'obstacle. Lors du remontage des véhicules, vous en profitez pour effectuer des réparations.



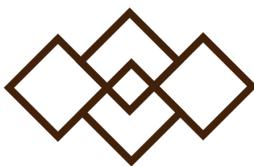
Votre tour s'arrête ici et vous gagnez 1 mécanique.



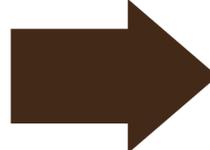
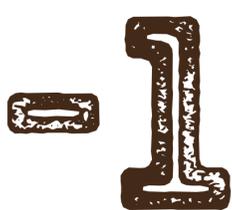


Il y avait une route ?

Vous constatez que des cailloux dévalent encore la pente. La zone est dangereuse et instable. Vous décidez de faire demi-tour. Cet obstacle vous oblige à emprunter une autre vallée qui augmente considérablement votre trajet !



Piochez une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Route barrée» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile et vous perdez une essence supplémentaire.





Pluie diluvienne

En Amérique du Sud, tous les éléments sont réunis pour favoriser les pluies diluviennes, à l'échelle d'une nature exubérante (forêts denses, humidité concentrée, lacs et fleuves, chaleur et montagnes qui refroidissent les nuages en altitude). La pluie tombe sans discontinuer depuis maintenant plusieurs semaines, mettant le moral des équipes à l'épreuve et endommageant la mécanique. L'eau du fleuve monte dangereusement et met en péril votre campement ! Que faire ?

Faut-il rejoindre un point haut ?

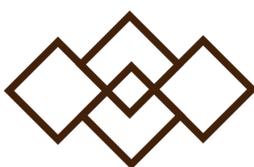
Entrer dans les terres

Ou faire demi-tour pour rejoindre un pont ?



Pluie diluvienne

L'urgence, c'est de mettre le véhicule en sécurité. Vous faites rugir les moteurs afin de rejoindre un point haut au lieu d'attendre la montée des eaux.



Vous perdez 1 essence et votre tour s'arrête là.



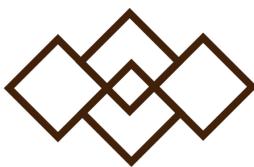
-1





Pluie diluvienne

Vous décidez d'entrer dans les terres pour vous éloigner des rives du fleuve. En revanche, vous pénétrez dans des zones qui n'apparaissent pas sur votre carte.



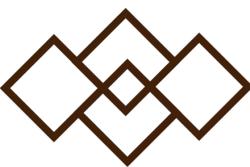
Défaussez une carte cartographe et continuez votre route. Sinon, votre tour s'arrête ici.





Pluie diluvienne

Hier, vous avez vu un pont qui traversait ce fleuve. Vous décidez de faire demi-tour afin de le rejoindre et de traverser, car de l'autre côté, les berges semblent plus hautes. Vous revenez sur la tuile précédente. Vous devez piocher une tuile que vous posez afin de contourner la tuile que vous venez de quitter.



Piochez une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Inondation» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile et vous perdez une essence supplémentaire.





Incendie de forêt

En Amérique du Sud, l'humidité ambiante empêche généralement le déclenchement d'incendies spontanés. Donc la plupart des feux sont dus à l'activité humaine. C'est ce qu'on appelle la culture ancestrale sur brûlis, qu'emploient les autochtones. Mais cette fois-ci, l'incendie que la tribu locale a allumé peu de temps avant votre passage est hors de contrôle ! Il va falloir trouver une solution.

Allez-vous traverser une rivière ?

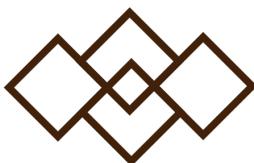
Et si vous faisiez un contre-feu ?

Vous feriez mieux de partir rapidement à l'opposé.

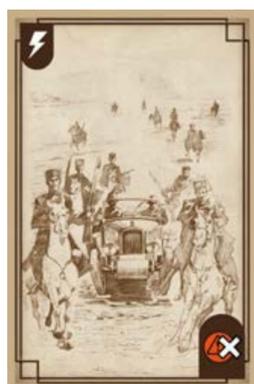


Incendie de forêt

Vous avez de la chance. Une rivière se trouve à proximité avec un passage à guet. Vous décidez de la rejoindre, de la traverser rapidement et de poursuivre votre route sur le versant opposé en vous éloignant le plus possible des flammes.



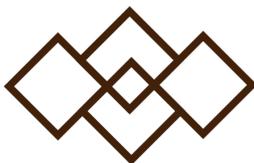
Défaussez une carte escorte et continuez votre route. Sinon, votre tour s'arrête ici.



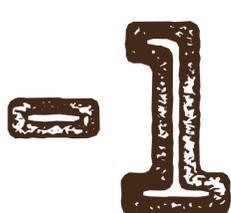


Incendie de forêt

**Vous décidez de combattre l'incendie en faisant un contre-feu. La fumée qui vous entoure vous met en danger, la situation est critique !
Quelle lutte acharnée... mais au bout du compte, vous parvenez à maîtriser l'incendie.**



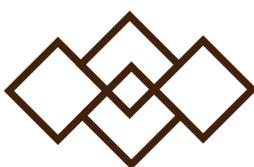
Vous perdez 1 essence et votre tour s'arrête là.





Incendie de forêt

Aïe ! Aïe ! Aïe ! Le feu gagne du terrain et vient sur vous. Vite, vous faites demi-tour et vous foncez à l'opposé pour contourner l'incendie !



Piochez une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Incendie» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile et vous perdez une mécanique supplémentaire.





Chutes d'eau

Des chutes d'eau vous barrent la route. Elles semblent totalement infranchissables ! Le bruit est assourdissant. Faire un détour peut s'avérer très long... Vous réfléchissez aux solutions qui s'offrent à vous.

Faire demi-tour ?

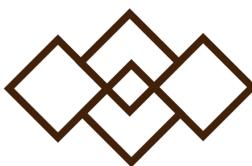
Démonter et traverser sur un pont de corde ?

Utiliser un passage dangereux ?



Chutes d'eau

La galère commence, chaque itinéraire envisagé s'avère sans issue... Après de nombreuses tentatives, l'espoir est au bout du chemin !



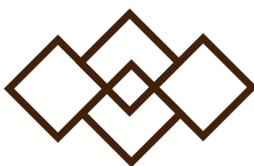
Piochez une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Chute d'eau» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile et vous perdez une essence supplémentaire.



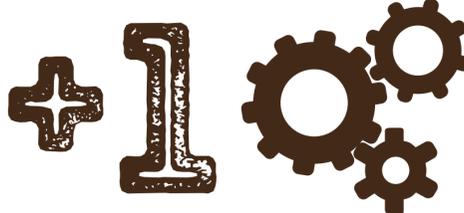


Chutes d'eau

Ces chutes sont vraiment impressionnantes. Les autochtones ont mis en place un pont de cordes qui permet de rejoindre le versant opposé. Vous décidez de le prendre, mais cela implique le démontage des véhicules et le transport des pièces à dos d'homme. Cependant, le remontage permet un nettoyage des pièces et un remplacement de celles usées.



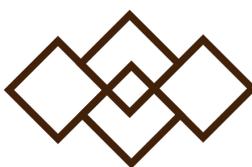
Votre tour s'arrête ici et vous gagnez 1 mécanique.



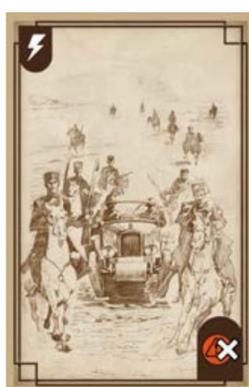


Chutes d'eau

Grâce à votre esprit d'aventure, vous découvrez un chemin qui descend au fond de la faille, et qui remonte ensuite sur le versant opposé. En revanche, il va falloir user de beaucoup d'essence et le matériel va être mis à rude épreuve.



Vous perdez 1 essence et 1 mécanique supplémentaires. Si vous défaussez une carte escorte ou une carte pilote, poursuivez votre chemin. Sinon, votre tour s'arrête ici.







L'ours noir à collier

L'Ursus thibetanus, connu sous le nom d'ours noir d'Asie ou ours à collier du Tibet (rapport à la tache blanche qui orne son poitrail), est un plantigrade assez placide... en apparence ! Car si cet animal nocturne dort la journée dans les arbres ou dans des cavernes, il peut devenir particulièrement agressif s'il sent la présence d'intrus sur son territoire. Et vous y pénétrez justement ! Vous allez devoir faire preuve de prudence si vous souhaitez continuer votre route.

Allez-vous utiliser une escorte ?

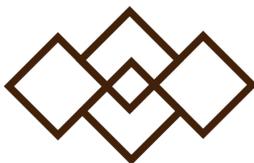
Allez-vous accélérer ?

Allez-vous rebroussez chemin ?

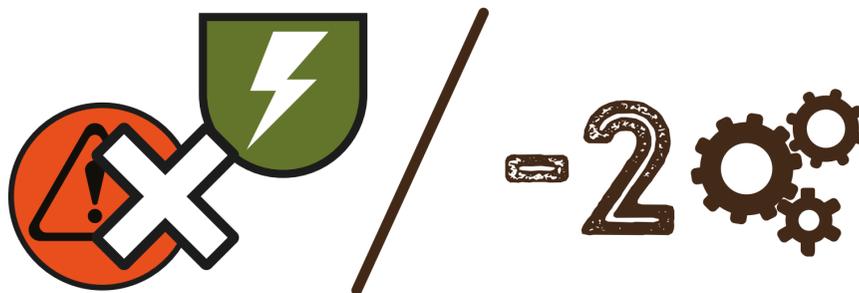


L'ours noir à collier

Vous ne savez pas où il se trouve, mais vous supposez qu'il doit dormir. Vous embrayez donc la première et vous foncez. Une escorte est chargée d'assurer une protection armée.



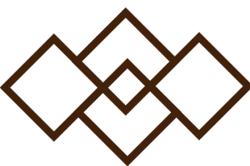
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**



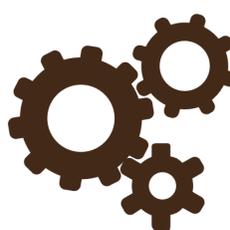
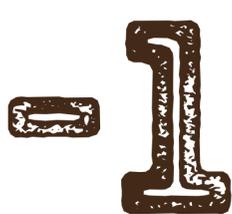


L'ours noir à collier

Vous arrivez de nuit sur le secteur. Vous entendez des grognements dans la vallée ! Vous sentez que votre équipe n'est pas sereine. Vous décidez donc de contourner légèrement la zone, quitte à emprunter des chemins plus caillouteux.



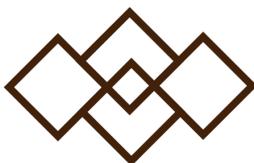
**Vous utilisez 1 essence et 1 mécanique.
Vous poursuivez votre route. Si vous ne pouvez pas,
votre déplacement s'arrête là.**



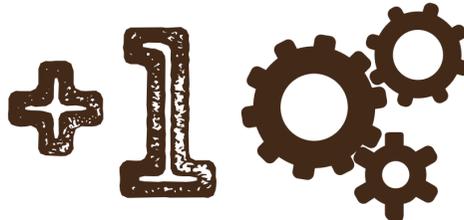


L'ours noir à collier

Vous arrivez de nuit et la route ne peut pas vous permettre d'utiliser la pleine vitesse de vos véhicules. Or, l'ours noir chasse la nuit. Vous décidez alors d'attendre le matin pour traverser son territoire. Votre tour s'arrête là et vous en profitez pour effectuer quelques réparations.



Votre tour s'arrête ici et vous gagnez 1 mécanique.





Le loup d'Asie

Cela fait plusieurs jours que vous êtes suivis par une meute de loups affamés. D'abord distants, les voici qui s'approchent davantage. Il semblerait que vous soyez devenu la cible de ce groupe de plus d'une dizaine de bêtes ! Leurs hurlements vous font faire des cauchemars et le sentiment d'insécurité augmente chaque heure qui passe... À la traversée d'un village, vous demandez conseil. Que faire ?

Allez-vous utiliser une escorte ?

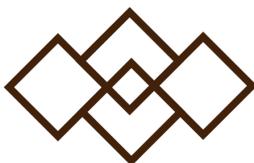
Vous décidez d'accepter l'aide des villageois ?

Vous préférez mettre de la distance entre vous et la meute.

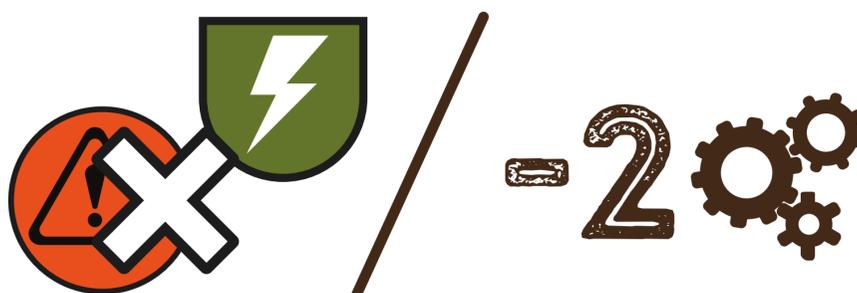


Le loup d'Asie

Vous avez recours à votre tireur afin d'assurer une sécurité arrière. Vous poursuivez votre route sans forcer sur la mécanique.



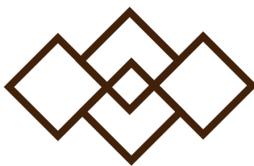
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**



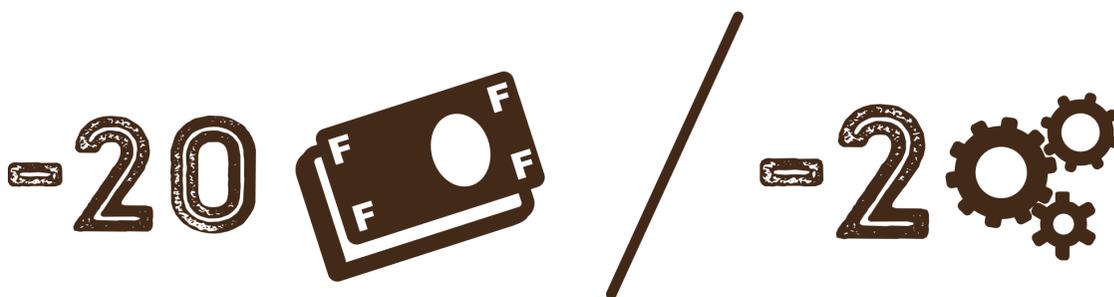


Le loup d'Asie

Les villageois de la tribu des Tchakhars vous expliquent que c'est votre présence qui a amené les loups sur la zone. Ce sont de formidables chasseurs. Pour 20 F, ils se chargent de chasser les loups et de disperser la meute pendant que vous reprenez votre route, discrètement.



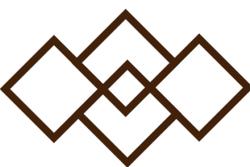
**Vous payez 20 F et vous poursuivez votre route.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécanique.**



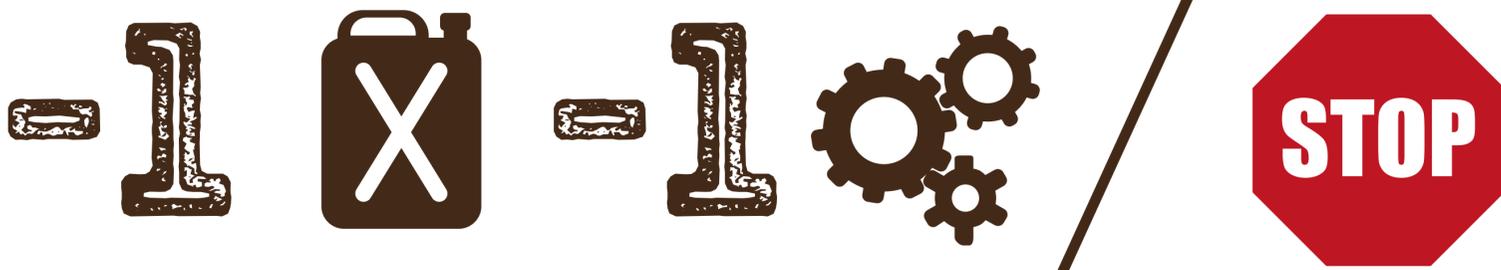


Le loup d'Asie

Vous levez le camp aux aurores ! L'objectif va être de parcourir 200 kilomètres dans la journée, sans aucun arrêt. Les loups finiront bien par se fatiguer...



**Vous utilisez 1 essence et 1 mécanique
Vous poursuivez votre route. Si vous ne pouvez pas,
votre déplacement s'arrête là.**





Serpent à lunettes

**Un proverbe indien dit : «Il n'y a pas de gros ou de petits serpents, il y a des serpents !» Oui, mais quels serpents !
Pouvant atteindre 5,5 mètres de long, le cobra possède un dessin sur l'arrière de sa tête, en forme de lunettes, ce qui lui a valu son surnom. S'il se sent en danger, il se dresse d'environ un tiers de sa longueur et souffle. Lorsqu'il mord, très peu de venin est injecté, mais une toute petite quantité suffit à provoquer la mort. Les villageois ont déjà eu deux morts dernièrement, dans les champs qui bordent le village. Visiblement, un cobra rôde ! Ils vous demandent de l'aide.**

Allez-vous utiliser une escorte ?

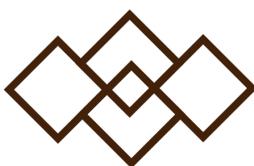
Vous décidez de capturer le reptile !

Vous acceptez le contrat !

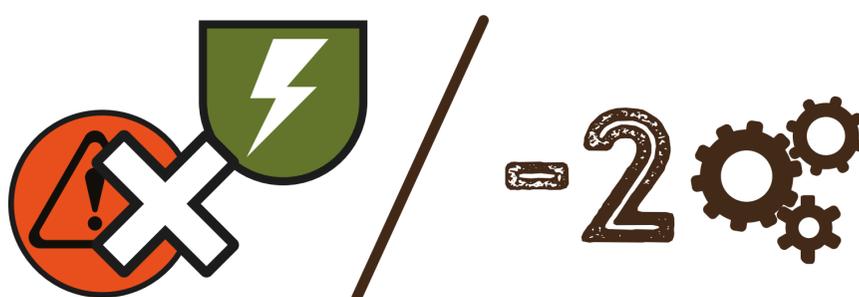


Serpent à lunettes

Vous avez déjà perdu beaucoup de temps et vos adversaires progressent. Vous décidez de poursuivre votre route sans intervenir. Les villageois sont déçus.



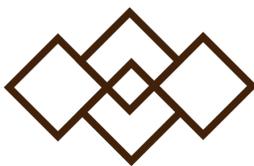
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**



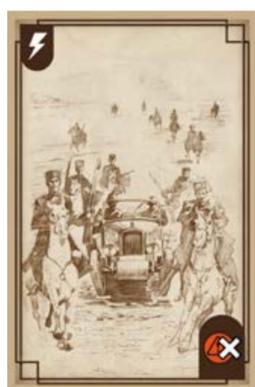


Serpent à lunettes

Votre zoologiste repère l'animal, mais le tue accidentellement lors de la capture ! Les villageois sont mécontents et certains veulent vous lyncher, car le cobra est un animal vénéré ! Vous quittez très rapidement les lieux, sous le couvert d'une escorte.



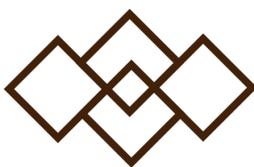
**Défaussez une carte escorte et continuez votre route.
Sinon votre tour s'arrête ici.**



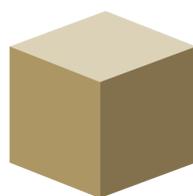


Serpent à lunettes

Vous prenez la journée pour rechercher et capturer le cobra que vous remettez à un dresseur, devant une population ébahie face à autant de courage et de respect des coutumes. Le chef du village vous propose l'hospitalité, vous ne pouvez refuser. Il vous donne un manuscrit jaïna sur papier indien du XVe siècle.



Votre tour s'arrête là. Placez un cube or dans votre véhicule. Si vous rapportez le manuscrit à l'arrivée, vous gagnerez 5 points de victoire.





La mort à rayures

Le tigre (*Panthera tigris*) est un mammifère carnivore de la famille des félinés. C'est le plus grand félin sauvage et le plus grand carnivore terrestre derrière l'ours kodiak et l'ours polaire. Le tigre du Bengale peut atteindre 2,3 m de long pour 150 kg de muscles. C'est un animal solitaire qui chasse de jour comme de nuit. Lorsqu'un tigre attaque l'homme une fois, en général, il récidive, ayant trouvé une proie facile. Un tigre aux abords d'un village est donc source d'une grande peur. Vous croisez un habitant du prochain village qui vous annonce qu'un fauve rôde justement dans les parages...

Allez-vous utiliser une escorte ?

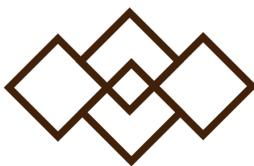
Vous attendez la fin de la chasse.

Vous foncez au mépris du danger !

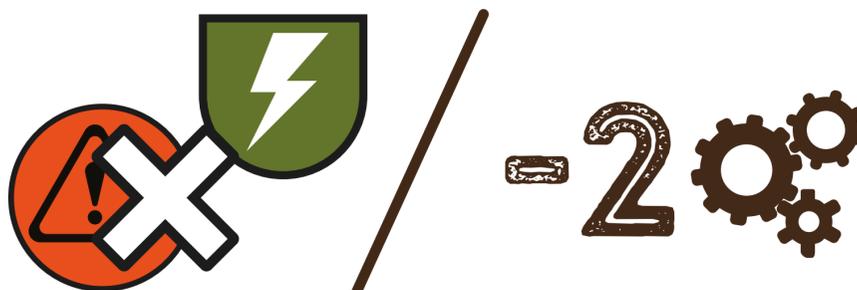


La mort à rayures

La population locale vous demande de fournir une assistance afin de repérer l'animal. Vous participez aux repérages. Une fois l'animal découvert, vous reprenez votre route.



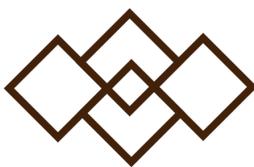
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**





La mort à rayures

Vous arrivez dans le village au moment où commence la chasse d'un tigre mangeur d'hommes. Trois enfants ont été dévorés. Vous ne participez pas à la chasse, mais vous acceptez de rester dans le village afin de protéger les arrières. Vous en profitez pour réparer les véhicules.



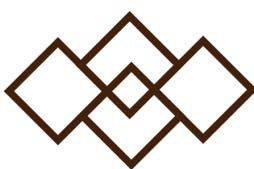
**Votre tour s'arrête ici,
mais vous gagnez 1 mécanique et 1 essence.**



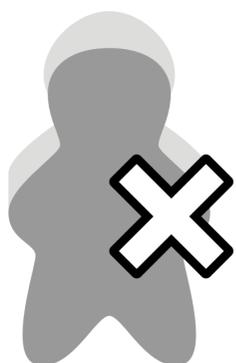


La mort à rayures

Vous avez recours à votre tireur qui tire des coups de feu à intervalles réguliers afin de faire peur au fauve. Malheureusement, vous subissez une attaque du tigre qui blesse un membre de votre équipage. Votre intervention permet de le repousser, mais il va falloir panser les plaies.



**Défaussez l'un de vos assistants.
Si vous ne pouvez pas, votre tour s'arrête ici.**





Le crocodile au long bec

Le gavial du Gange est un crocodile de la taille de celle de son cousin du Nil (jusqu'à 6 mètres de long). Il possède une très longue mâchoire avec 58 dents sur la partie supérieure et 52 dents sur la partie inférieure. Cette particularité fait du gavial un crocodile piscivore. Il ne représente aucun danger pour l'homme, mais devant un groupe d'une vingtaine de ces reptiles préhistoriques, il est évident que le plus courageux des aventuriers réfléchit à deux fois avant de se jeter à l'eau ! Vous apercevez plusieurs individus à la surface de l'eau devant vous... Qu'allez-vous faire pour poursuivre votre chemin ?

Allez-vous utiliser une escorte ?

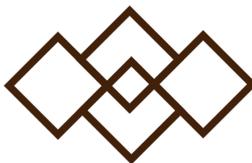
Allez-vous foncer dans le tas ?

Mieux vaut attendre...

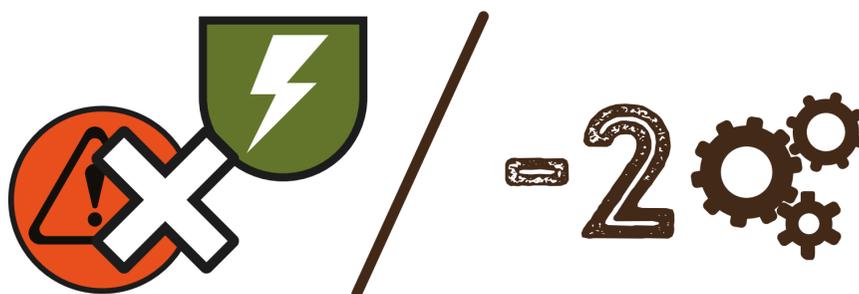


Le crocodile au long bec

Vous décidez d'envoyer une escorte pêcher du poisson un peu plus loin, puis de lancer les prises en se dirigeant vers l'aval ! Le groupe de gavials se dirige vers l'escorte. Vous pouvez traverser.



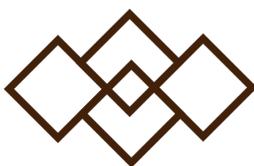
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**



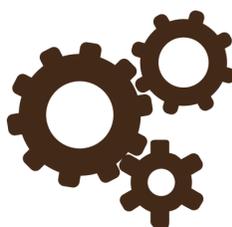
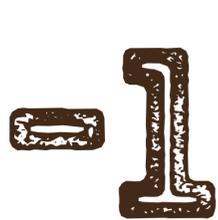


Le crocodile au long bec

Il y a un passage à gué où se sont regroupés les bœufs. Vous n'êtes pas connus pour votre finesse, vous décidez de foncer dans le tas !



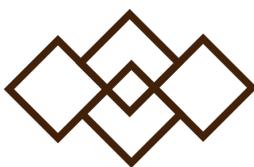
Vous perdez 1 essence et 1 mécanique. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.



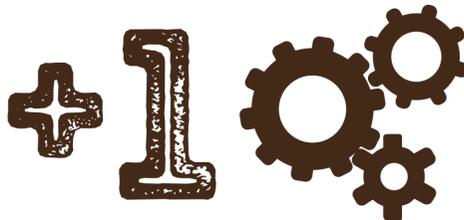


Le crocodile au long bec

La nuit, le gaviaal, animal à sang froid, ne présente aucun danger. Vous attendez la nuit afin de poursuivre votre route. Vous en profitez pour réaliser des croquis et des photographies tout en révisant le matériel.



Votre tour s'arrête ici et vous gagnez 1 mécanique.





Le char d'assaut préhistorique

Le rhinocéros indien, tout comme son cousin d'Afrique, est un animal très territorial. Il se différencie par sa corne unique. Herbivore, il vit généralement en solitaire, mais on peut trouver parfois des groupes de deux ou trois individus adultes. Les femelles peuvent devenir très agressives lorsqu'elles ont mis bas et lorsqu'un intrus entre sur leur territoire. Ce mammifère est un vrai char d'assaut. Sa peau est beaucoup plus épaisse que celle de son homologue africain. Alors que vous traversez une plaine, vous apercevez quelques rhinocéros au loin, sur votre trajectoire.

Allez-vous utiliser une escorte ?

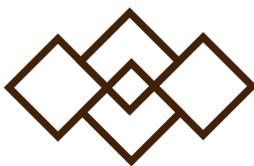
Ne serait-il pas plus prudent de contourner le groupe ?

Rien à faire il faut faire demi-tour ?

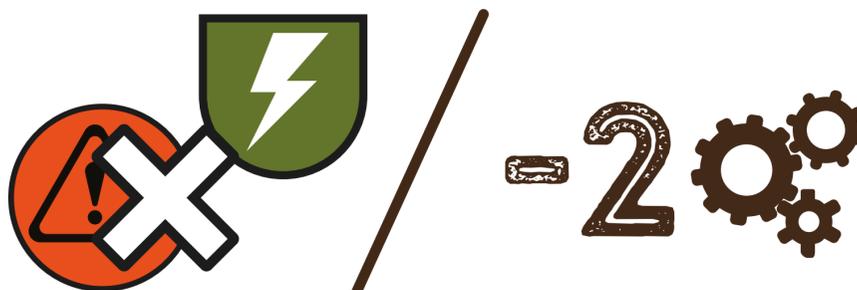


Le char d'assaut préhistorique

Le groupe n'est pas très important, il ne comprend que 3 individus. Vous décidez de foncer, droit devant ! Malheureusement, dans le groupe, il y a un mâle et celui-ci décide de charger l'un des véhicules.



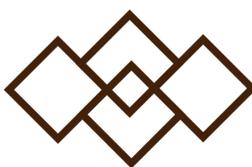
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**



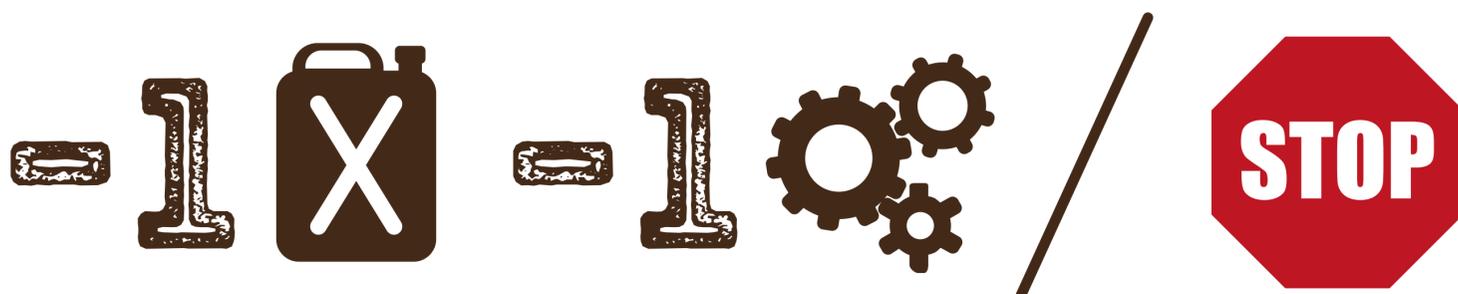


Le char d'assaut préhistorique

Vous observez les alentours et vous décidez de faire appel à un assistant qui découvre une piste parallèle au groupe, à quelques kilomètres de là. Vous contournez le troupeau. Cela rallonge le parcours et ça n'est pas de tout repos !



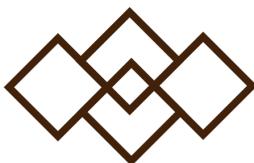
Vous perdez 1 essence et 1 mécanique. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.



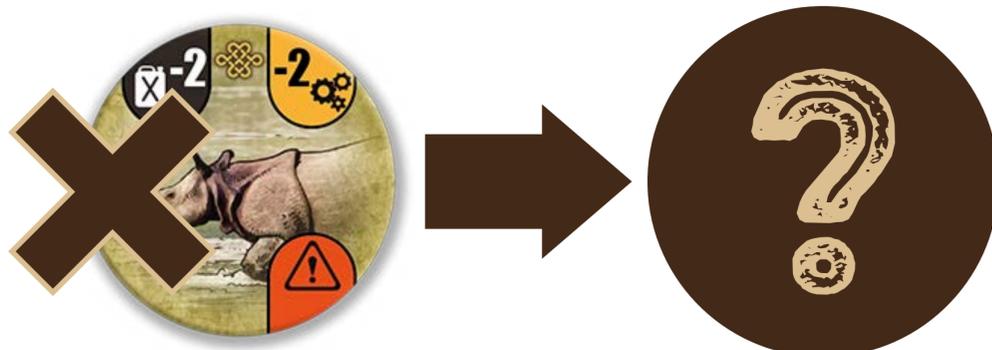


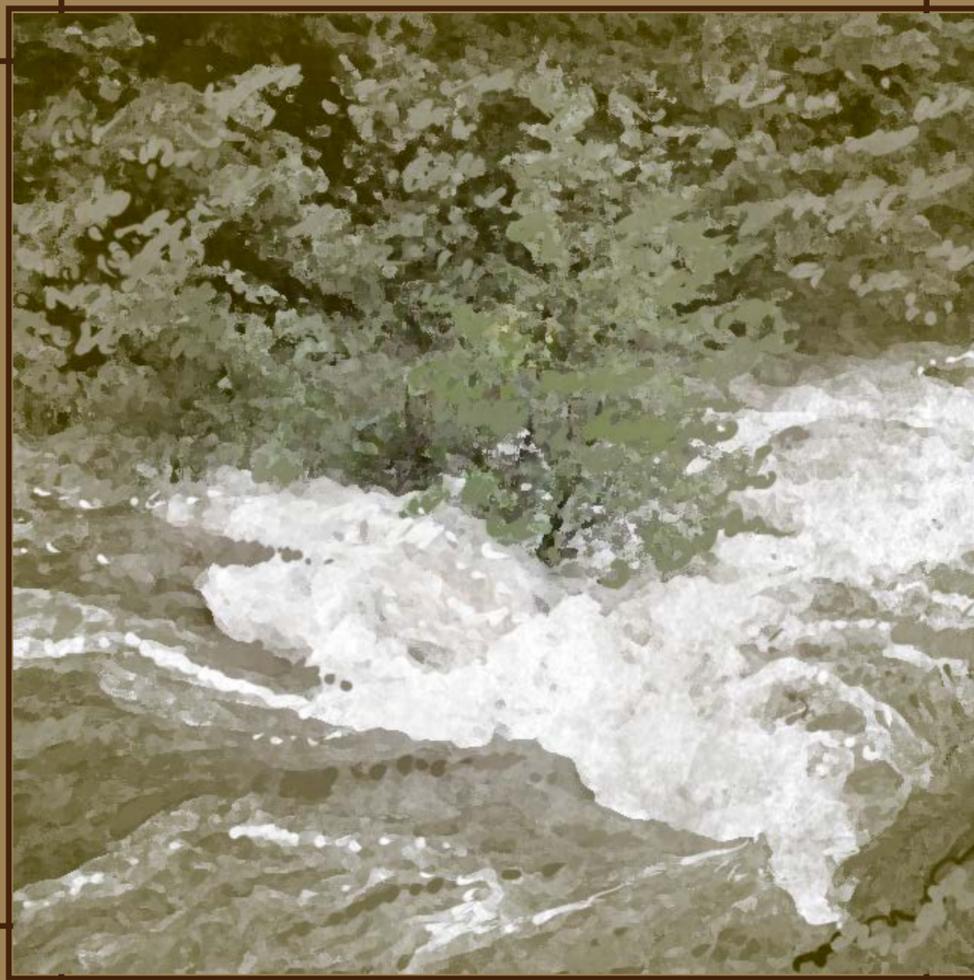
Le char d'assaut préhistorique

Vous vous retrouvez face à un sacré problème. Le groupe est tranquillement allongé en plein milieu de la piste et il y a un petit parmi eux. Toute tentative pour les faire bouger risquerait de les énerver. Impossible donc de tenter une traversée au milieu. Vous avez beau chercher tout autour à la jumelle, il n'y a aucun passage carrossable.



Piochez une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Rhinocéros» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile.





Le piège de la crue

L'Asie cumule plusieurs difficultés liées à la planimétrie de son terrain ainsi qu'à son climat. De grandes parties du territoire sont subtropicales. Ces conditions extrêmes entraînent des évaporations gigantesques, puis des précipitations dévastatrices (saison des moussons). Pas de chance, la mousson a justement commencé il y a un quelques jours et le niveau de l'eau a fortement augmenté. La rivière devant vous semble infranchissable !

Vous décidez de traverser ?

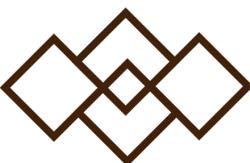
Vous cherchez un passage à guet ?

Vous attendez la décrue ?



Le piège de la crue

Vous décidez de traverser, coûte que coûte. Vous repérez un passage éventuellement praticable. Vous lancez votre véhicule, avec toute sa puissance, qui se trouve emporté sur plusieurs centaines de mètres. Votre véhicule est percuté par des troncs d'arbres emportés par le courant, mais vous parvenez à poursuivre votre route.



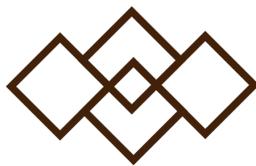
Vous perdez 1 essence et 2 mécanique. Si vous ne pouvez pas, votre déplacement s'arrête là.





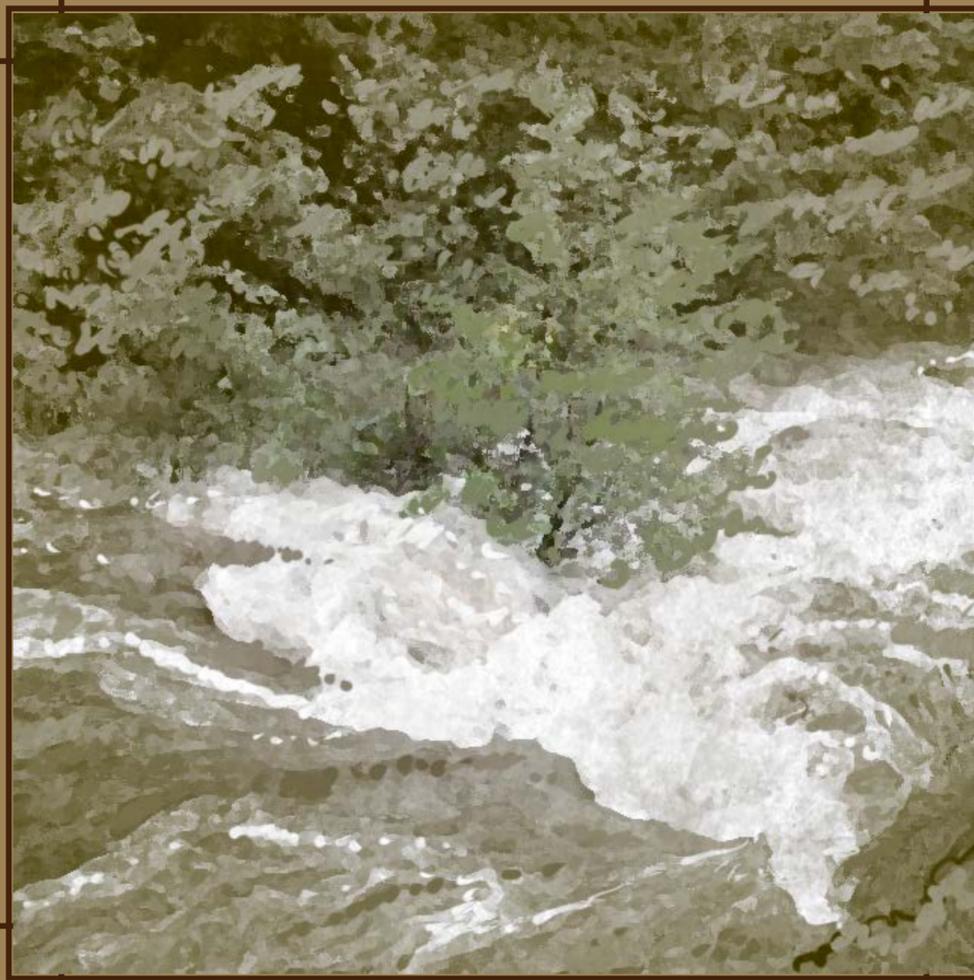
Le piège de la crue

Vous cherchez un passage que vous trouvez. Seul le talent d'un pilote émérite pourra vous permettre de traverser en toute sécurité, sans forcer la mécanique.



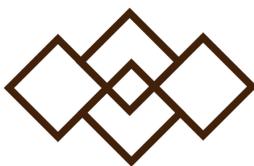
Défaussez une carte pilote ou perdez 2 mécanique.



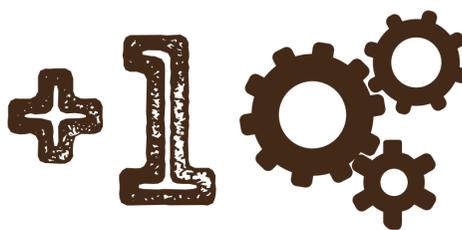


Le piège de la crue

Vous mettez en place le camp et vous attendez la dé-crue. Vous en profitez pour faire les réparations qui s'imposent. Votre photographe et vos scientifiques s'en donnent à cœur joie !



Votre tour s'arrête ici et vous gagnez 1 mécanique.





Le passage

En Asie centrale, la population ne connaît pas l'usage de la puissance mécanique. Les précipices sont traversés à l'aide de ponts que l'on emprunte à pied. Vos véhicules sont donc à la fois trop larges et trop lourds pour ces structures qui risquent de s'effondrer sous leur poids. C'est malheureusement devant l'un de ces ponts que vous vous trouvez actuellement. Il va falloir faire preuve d'ingéniosité. Vous avez déjà démonté vos véhicules pour franchir des obstacles, mais là, il est impossible de faire traverser un homme avec un ballot de pièces de 40 kg. Ce pont ne supportera pas plus de 80 kilos !

Démontage-Remontage

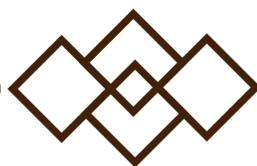
Chaque centimètre nous rapproche du but !

Ce pont ne présage rien de bon !

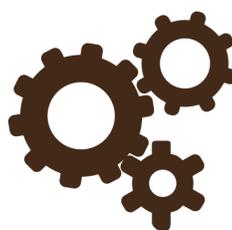


Le passage

On reprend la bonne vieille technique de démontage, mais on mécanise le concept ! Par le biais d'une tyrolienne mécanique (1 câble en hauteur enroulé autour de deux poulies, de part et d'autre du pont), vous transitez de l'autre côté du versant des ballots de pièces de 40 kg chacun. Lors du remontage, vous en profitez pour effectuer le nettoyage de certaines pièces.



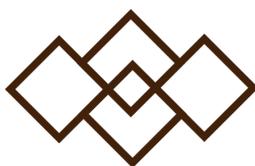
Votre tour s'arrête ici et vous gagnez 1 mécanique.



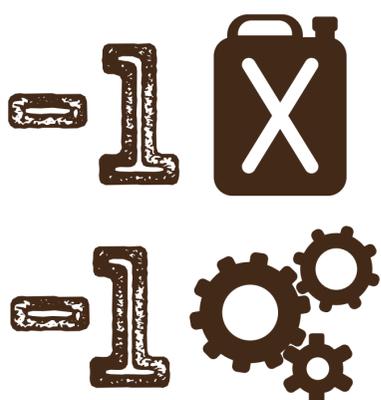


Le passage

Franchement, les embûches s'amoncellent. Vous perdez trop de temps ! Allez, vous tentez la traversée ! Vous démontez la carrosserie pour alléger vos véhicules au maximum et... En avant toute ! Les embrayages fument et l'essence descend dramatiquement.



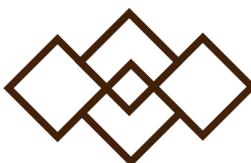
Vous perdez une essence et une mécanique. Puis vous pouvez ensuite soit défausser une carte pilote et continuer votre route, soit vous arrêter là.



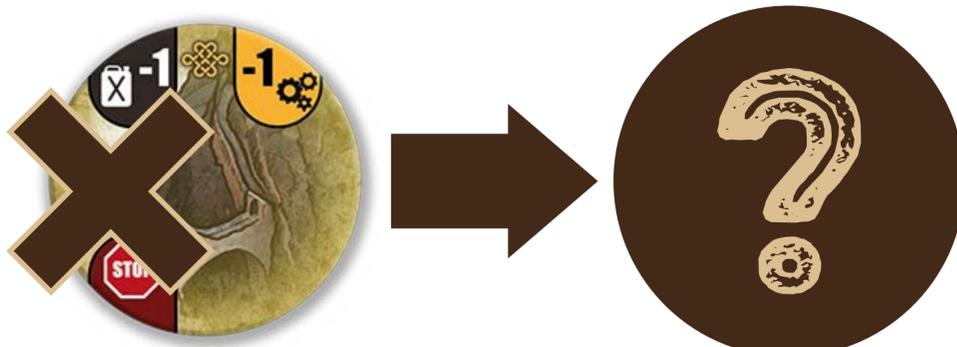


Le passage

C'est beaucoup trop dangereux et le pont ne peut pas supporter le poids d'un homme chargé de 40 kg de pièces. Vous faites demi-tour afin de contourner l'obstacle.



Piochez une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Passage» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile.





Seisme

Il y a 106 millions d'années, l'Inde s'est détachée de l'Afrique. 50 millions d'années plus tard, elle percut l'Eurasie. Depuis, le bloc indien pénètre lentement sous le bloc himalayen, à raison de 2 cm par an. La pression qui s'exerce lors de ce glissement occasionne de très violents séismes qui remodelent régulièrement le paysage. Vous êtes sur une bonne lancée aujourd'hui, mais tout à coup, là où, sur la carte, vous aviez une route, vous vous retrouvez en fait avec des milliers de mètres cubes de rochers.

Là où il y a de la dynamite, il y a un passage !

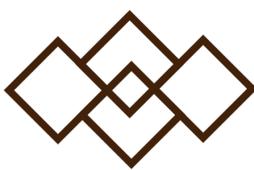
On recherche un autre passage.

On doit revenir sur nos pas !

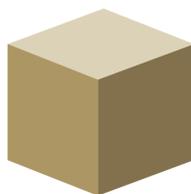


Seisme

La population vous accompagne sur les lieux de l'éboulement. Cela fait plusieurs semaines que l'axe est coupé. Elle vous demande votre aide. Vous utilisez de la dynamite et vos treuils afin de déblayer la route. Le chef du village vous remet une cloche tibétaine qui doit vous porter bonheur.



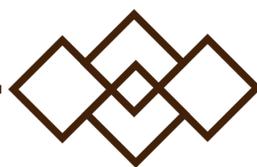
Votre tour s'arrête là. Placez un cube or dans votre véhicule. Si vous rapportez la cloche tibétaine à l'arrivée, vous gagnerez 5 points de victoire.





Seisme

Sur la carte, vous constatez qu'il y a un autre passage. En revanche, il va falloir faire du tout terrain pour rejoindre la crête. Il va falloir se renseigner sur la faisabilité de ce nouveau parcours



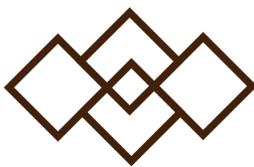
Défaussez une carte pilote ou perdez 2 mécanique. Sinon, votre tour s'arrête là.



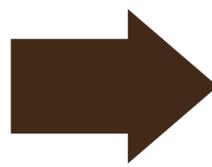
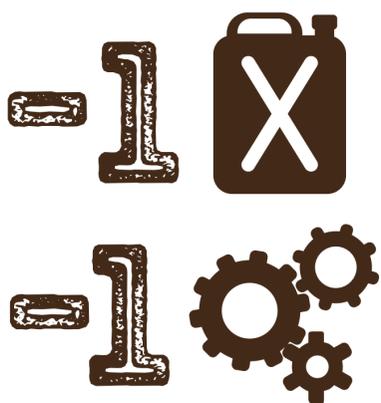


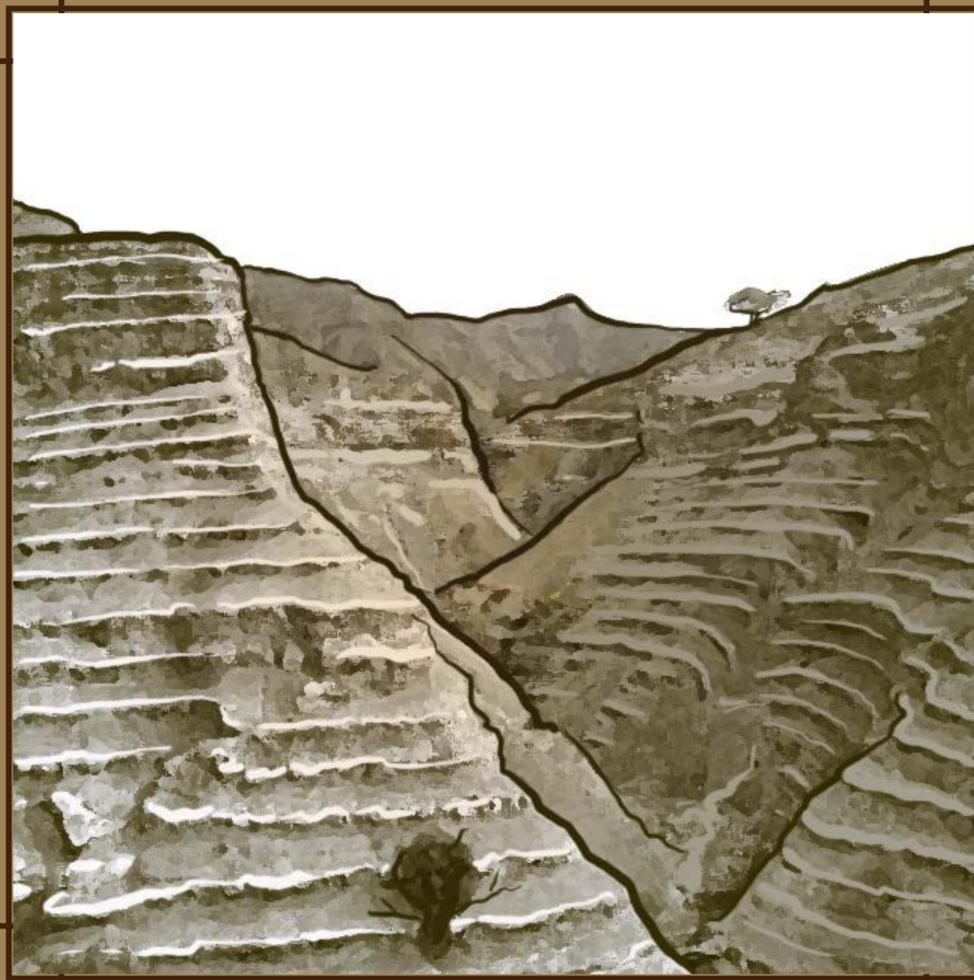
Seisme

Vous n'avez aucune autre solution que de revenir sur vos pas et contourner l'éboulement. Déjà qu'à l'aller, la route a été piègeuse et vous avez cassé des roulements de chenille, le chemin inverse va de nouveau être une véritable sinécure !



Vous perdez 1 essence et 1 mécanique. Piochez ensuite une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Séisme» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile.





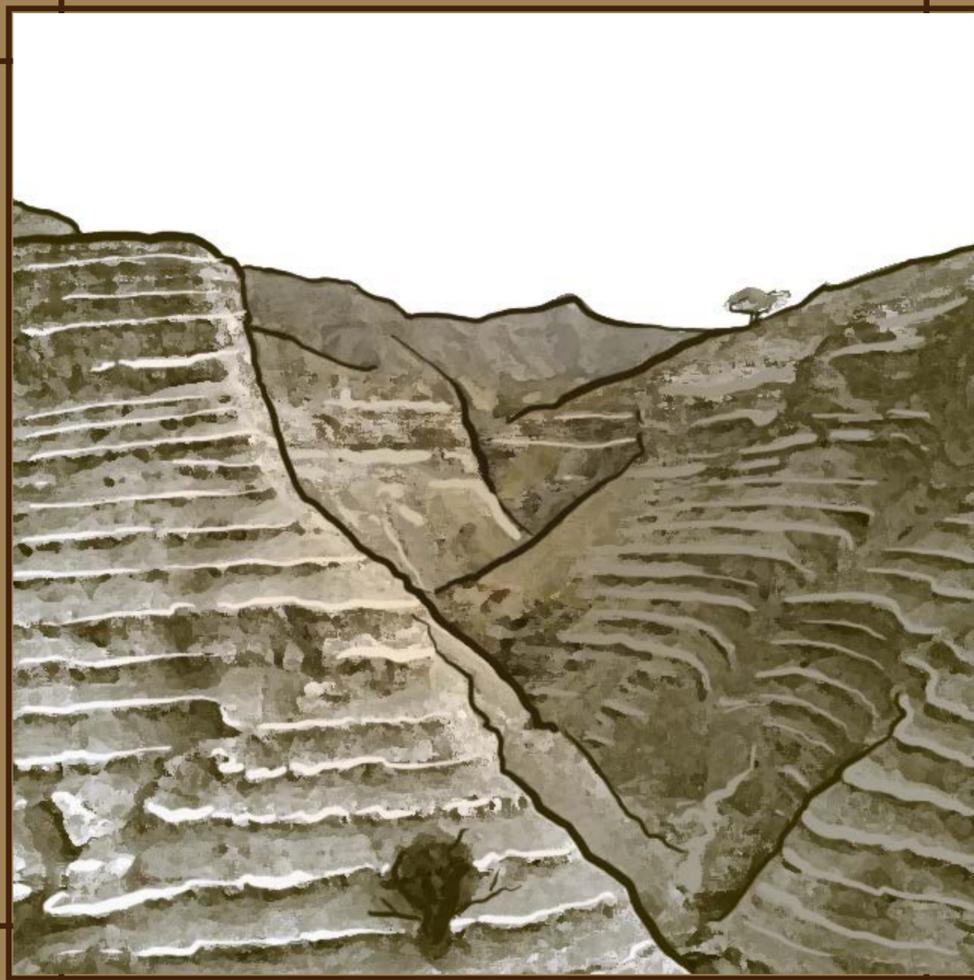
Talwegs

Les chaînes montagneuses en Asie se sont essentiellement formées par la percussion entre la plaque indienne et la plaque eurasiennne. Cette percussion a plissé la surface des terres, faisant émerger un paysage chaotique, accidenté. Vous vous retrouvez face à des parois vertigineuses, des crêtes dangereuses et, au fond, des défilés, appelés thalwegs. Quel axe allez-vous suivre ? La sécurité voudrait que vous suiviez le fond des vallées, mais alors, attention aux précipitations de pluies. Les crêtes peuvent sembler plus sûres, mais elles vont vous faire faire des détours ! Le dilemme est cornélien.

Vous suivez le thalweg

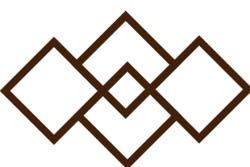
Vous descendez d'un côté pour remonter de l'autre !

Vous suivez la ligne de crête !



Talwegs

C'est chaotique, sinueux, mais vous suivez le lit de ce qui peut devenir une rivière en cas de pluies torrentielles. Donc vous êtes prudent et vous cherchez à sortir de ce passage rapidement.



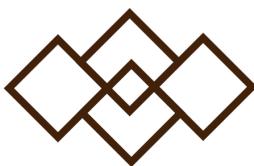
**Défaussez une carte pilote et perdez 2 essence.
Sinon, votre tour s'arrête ici.**





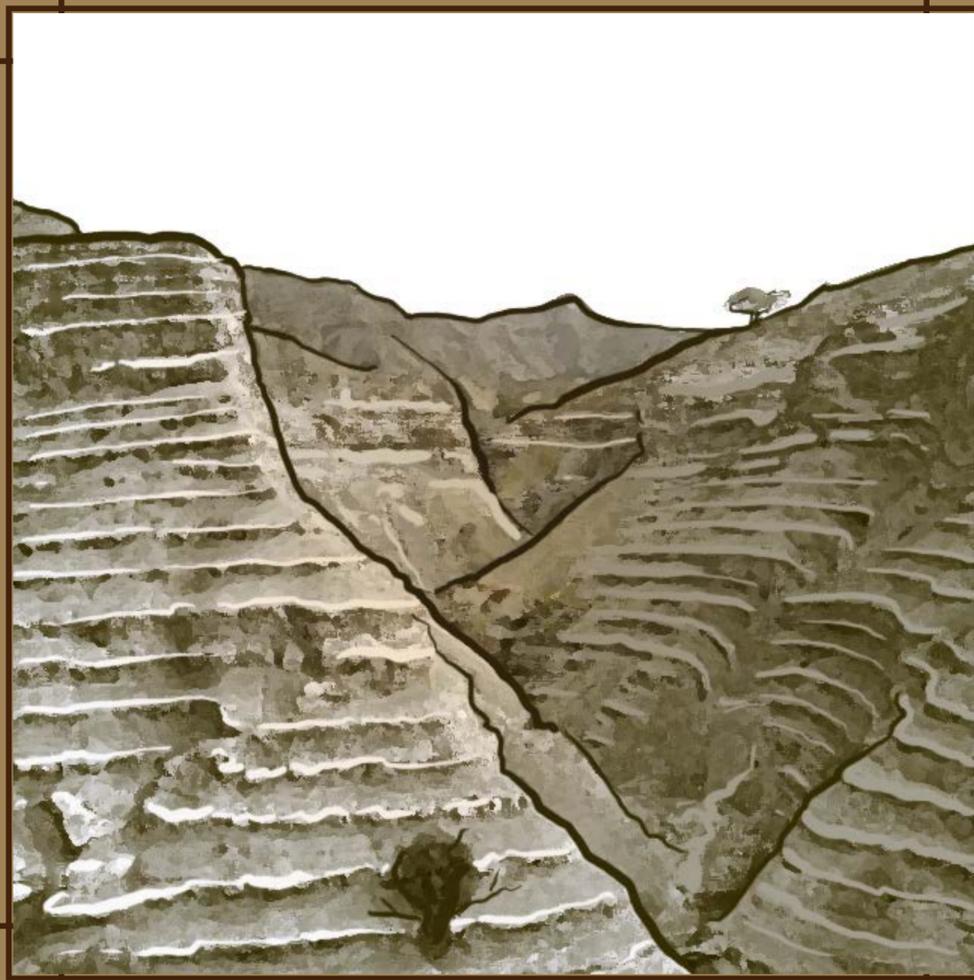
Talwegs

Pour la descente, pas besoin d'essence. Pour remonter, vous utilisez les treuils des véhicules. Cela va vous prendre toute la journée !



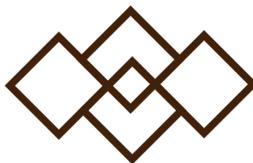
Votre tour s'arrête ici.



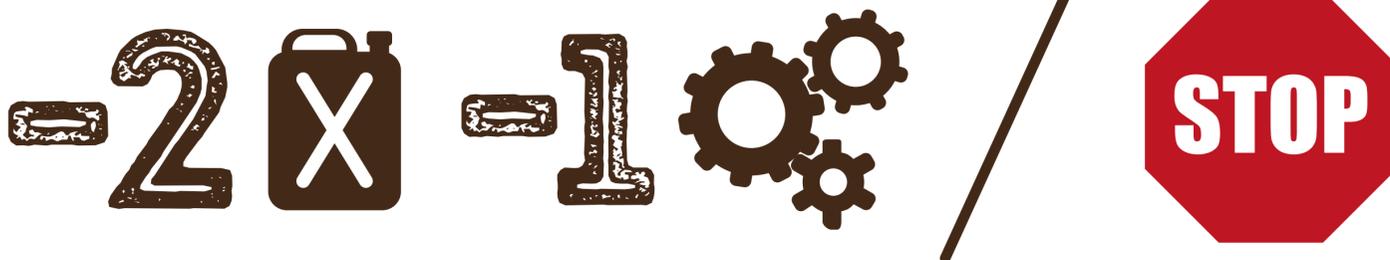


Talwegs

Vous décidez de suivre la ligne de crête. Vous allez faire beaucoup de détours et la mécanique va devoir supporter plus de temps d'utilisation sur un terrain chaotique.



**Vous perdez une essence et une mécanique.
Sinon votre tour s'arrête là.**





Canyon

Il y a des millions d'années, dans ces contrées, d'immenses glaciers ont façonné la roche, l'ont creusée. Puis leur fonte a laissé des parois abruptes de plusieurs centaines de mètres, avec, au fond, des rivières impétueuses, vestiges de ces mastodontes de glaces. Vous êtes sur le point d'entrer dans un canyon. Suivre le cours de la rivière pourrait vous faire gagner un temps précieux. Mais les rapides, les cascades peuvent rendre le voyage mortel. Suivre les crêtes va être long et fastidieux, mais, peut-être plus sûr. Quelle décision allez-vous prendre ?

Demi-tour !

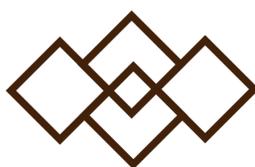
Vous vous engagez dans le fond du canyon ?

Vous suivez les crêtes !

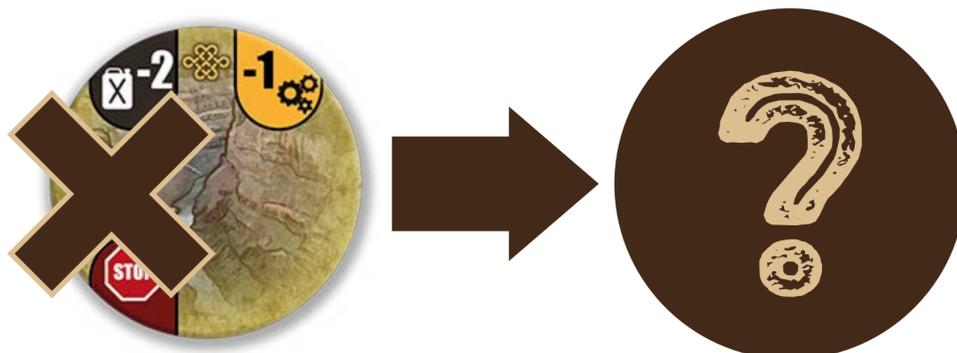


Canyon

Vous faites votre calcul et vous constatez que suivre les crêtes va consommer énormément d'essence. Vous décidez de faire demi-tour.



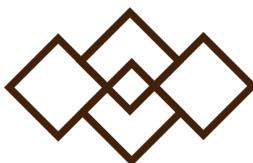
Piochez ensuite une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Canyon» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile.



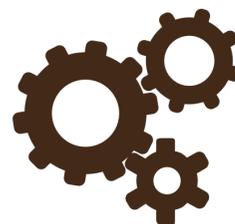


Canyon

Vous décidez d'entreprendre une aventure jamais réalisée jusque là : vous rejoignez le fond du canyon et vous construisez un radeau. Vous suivez le cours d'eau sur plusieurs dizaines de kilomètres. Vous parcourez des kilomètres sans faire tourner le moteur de votre véhicule.



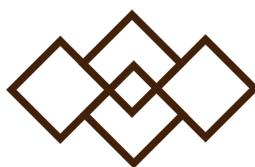
**Votre tour s'arrête ici.
Vous gagnez une essence et une mécanique.**



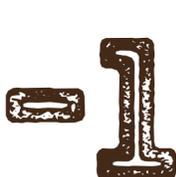


Canyon

Vous ne prenez pas de risque et vous ne voulez pas perdre de temps. Vos adversaires sont à vos trousses ! Vous suivez les conseils de votre cartographe et vous suivez les crêtes. C'est long, mais c'est le plus simple.



Défaussez une carte Cartographe et perdez une essence. Sinon, votre tour s'arrête ici.





La saison des Moussons

Lorsque les précipitations pluvieuses s'accumulent, les contre-forts montagneux se transforment en entonnoirs. L'eau arrive dans des rivières jusque là paisibles, avec une force brutale due aux dénivelés encaissés. Ces torrents de montagne sont sinueux, encombrés de rochers, ce qui augmente le tumulte et la dangerosité du débit d'eau. Des courants de fond, puissants, de type vortex, peuvent se créer. La traversée est particulièrement dangereuse. L'eau est froide. Chuter dans ces rivières amène rapidement à une hypothermie qui peut être fatale. Mais alors que vous vous retrouvez face à l'un de ces violents torrents, il va bien falloir trouver une solution pour continuer votre avancée. Que faire ?

Avec les treuils, vous décidez d'utiliser la force.

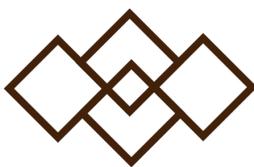
Il faut contourner l'obstacle !

Vous démontez le véhicule !

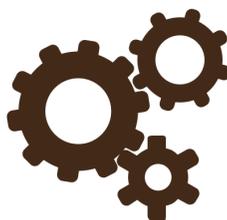
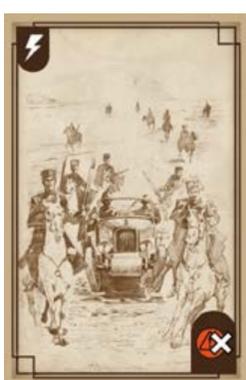


La saison des Moussons

Vous faites passer une escorte sur l'autre versant, avec le câble du treuil de votre véhicule que vous accrochez à un énorme rocher. Avec l'aide de la puissance du moteur et la force de traction du treuil, vous traversez.



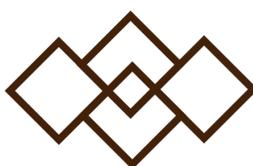
Défaussez une carte Escorte et perdez une mécanique. Sinon, votre tour s'arrête ici.



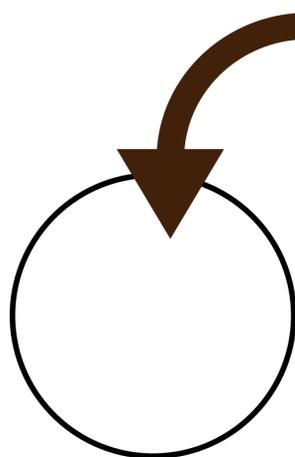


La saison des Moussons

L'impossibilité de traverser cette rivière d'ordinaire débonnaire vous oblige à revenir sur vos pas. Il va falloir trouver un autre chemin !



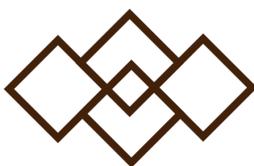
Revenez à la case précédente et votre tour s'arrête ici.



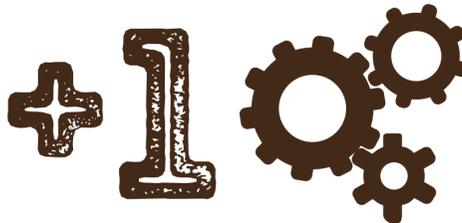


La saison des Moussons

Vous mettez en place une tyrolienne. Vous transférez le véhicule de l'autre côté du versant, en pièces détachées. Le montage de la tyrolienne ainsi que le démontage et le remontage du véhicule vont prendre la journée. Vous en profitez pour nettoyer les pièces mécaniques, ce qui allonge leur durée de vie.



**Votre tour s'arrête ici.
Vous gagnez 1 mécanique**







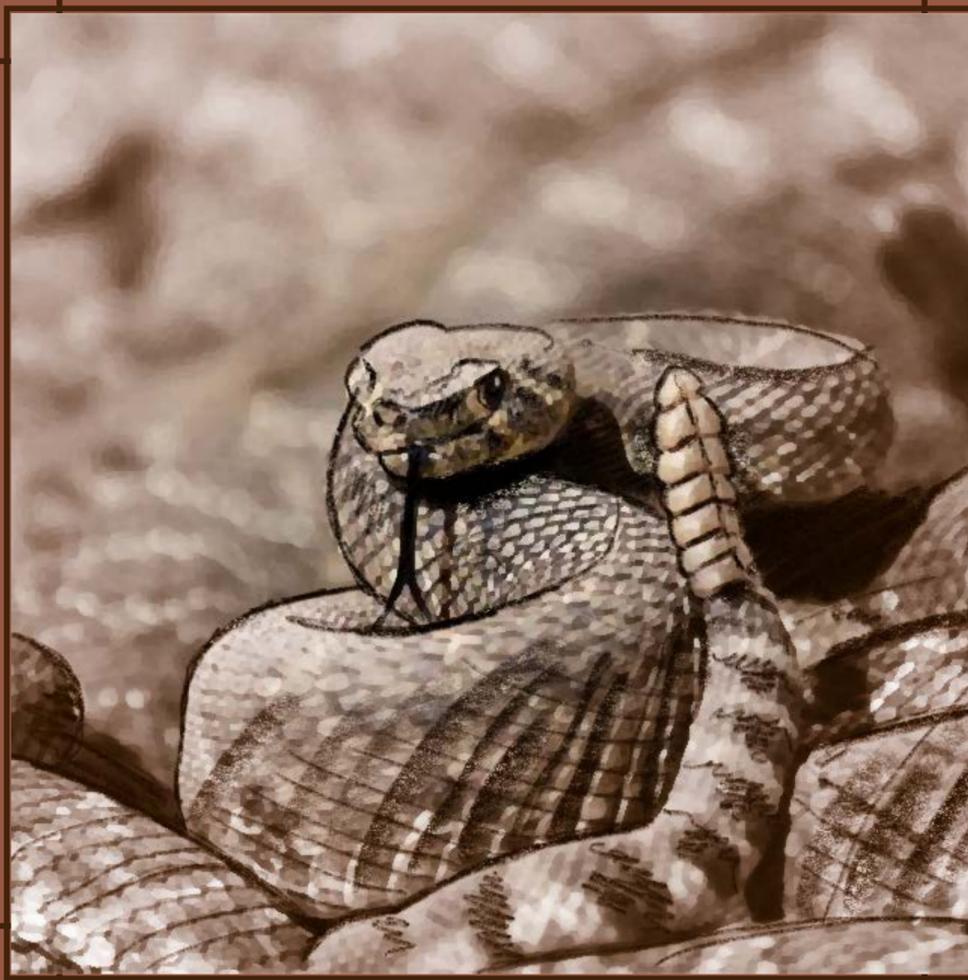
Alerte sonore

Le crotale, ou serpent à sonnette, se trouve sur le continent américain, du sud du Canada jusqu'en Argentine. Lorsqu'ils se sentent en danger, ces serpents secouent rapidement l'extrémité de leur queue qui est constituée d'une série d'anneaux en kératine creux, indépendants les uns des autres. Cela produit un bruit de crécelle. Le danger réside lors de la mise en place de campement ou lors d'un arrêt : un buisson, un rocher ou un terrier peut abriter un crotale. Il va donc vous falloir faire preuve de prudence à chaque fois que vous vous arrêterez.

Allez-vous utiliser une escorte ?

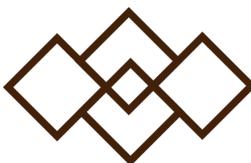
Pour la science !

Vous faites coutume ?

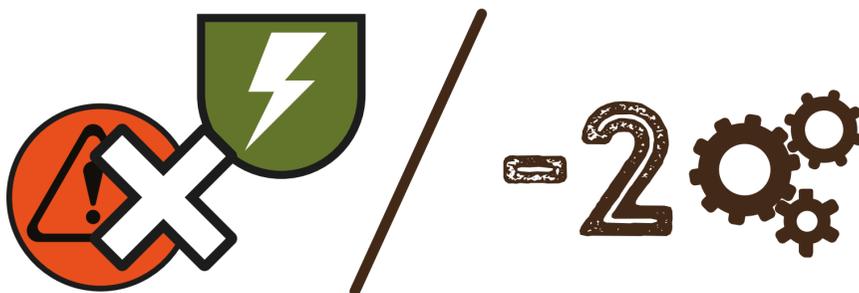


Alerte sonore

Seul un spécialiste est capable de débusquer un crotale et ainsi éviter de regrettables accidents...



**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**





Alerte sonore

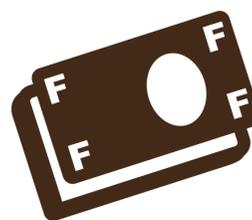
Récupérer un crotale afin de récupérer du venin, en voilà une excellente idée. Ce venin est recherché dans les laboratoires des grandes villes afin de faire des recherches sur un antidote. Vous décidez de mettre en place votre campement (pas de dépense de ressource) et, après avoir récupéré un spécimen de belle taille, vous prélevez son venin en le faisant mordre les bords d'un bocal.

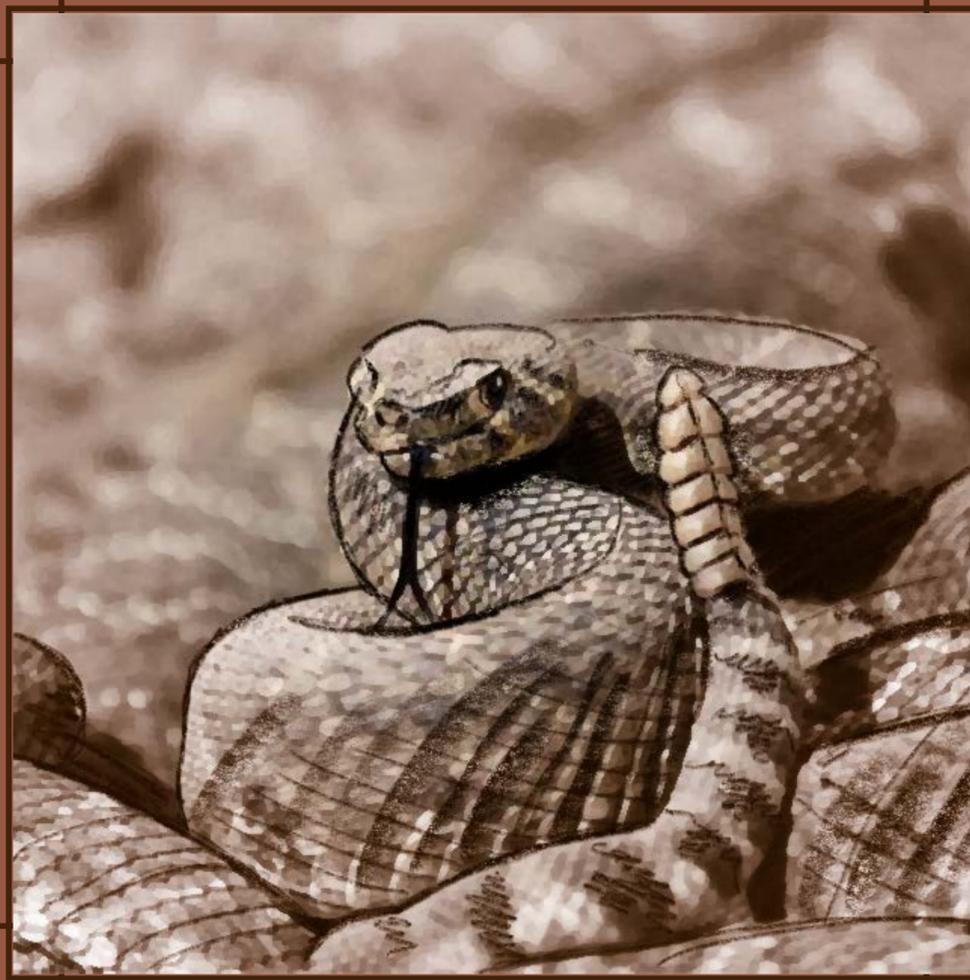


Votre tour s'arrête là mais vous prélevez un échantillon d'une valeur de 20F



+ 20



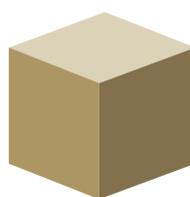


Alerte sonore

Vous entrez en contact avec les Apaches Chiricahua qui vous invitent à déguster du crotale. Vous établissez votre campement et partez à la chasse aux serpents. Lors du repas, le chef de la tribu vous honore d'une magnifique coiffe amérindienne en véritable plume de pygargue. C'est un présent de prestige.



**Votre tour s'arrête là. Vous recevez un cube or.
Si vous rapportez ce cube jusqu'à la ligne d'arrivée,
vous gagnez 5 points de victoire.**





Le mammifère emblématique des USA

Vous traversez les immenses plaines américaines qui s'étendent à perte de vue, mais vous apercevez au loin sur votre trajectoire des dizaines de points marron. Vous continuez d'avancer et vous vous rendez compte qu'il s'agit en fait d'un énorme troupeau de bisons. Avant l'arrivée des colons européens, la population de bisons d'Amérique du Nord comptait entre 50 et 70 millions de têtes. Sa quasi-disparition est liée à deux faits majeurs. Le premier a été de les chasser pour leur peau, afin d'en faire des manteaux et des sacs. Les carcasses étaient bien souvent laissées sur place. Puis dans un deuxième temps, l'armée américaine a activement approuvé le massacre des bisous, car cela affaiblissait les populations amérindiennes en leur retirant leur principale source de nourriture. Vous êtes maintenant arrivés à proximité du troupeau. Comment allez-vous continuer votre route ?

Allez-vous utiliser une escorte ?

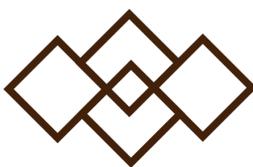
Attention, vous n'êtes pas chez vous !

La chevauchée fantastique !

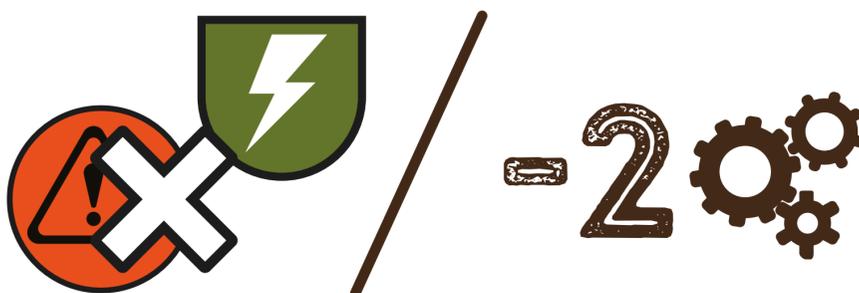


Le mammifère emblématique des USA

Comme tout troupeau de mammifères sauvages, le danger est le nombre et le mouvement. Vous décidez de traverser ce troupeau de plusieurs centaines de têtes, en douceur, tranquillement. Votre cinéaste et votre photographe en profitent pour réaliser des clichés inoubliables.



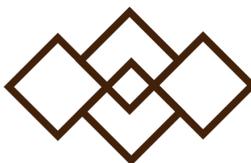
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**





Le mammifère emblématique des USA

Vous tirez quelques coups de feu en l'air et le troupeau part, tous azimuts. Vous pouvez maintenant rouler tranquillement. Mais à la sortie de la grande plaine, un comité d'accueil de Cheyennes vous attend ! Les animaux se trouvaient sur leur territoire, ils ne sont pas contents que vous les ayez fait fuir ! Les négociations pour pouvoir continuer votre route prennent une bonne partie de la journée et se finissent tard dans la nuit.



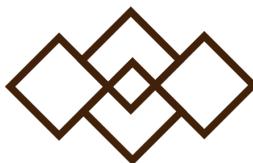
Votre tour s'arrête là. *Si vous avez Eugène Bullard, les Cheyennes sont vos amis, ils ne vous en veulent pas et vous pouvez reprendre la route.



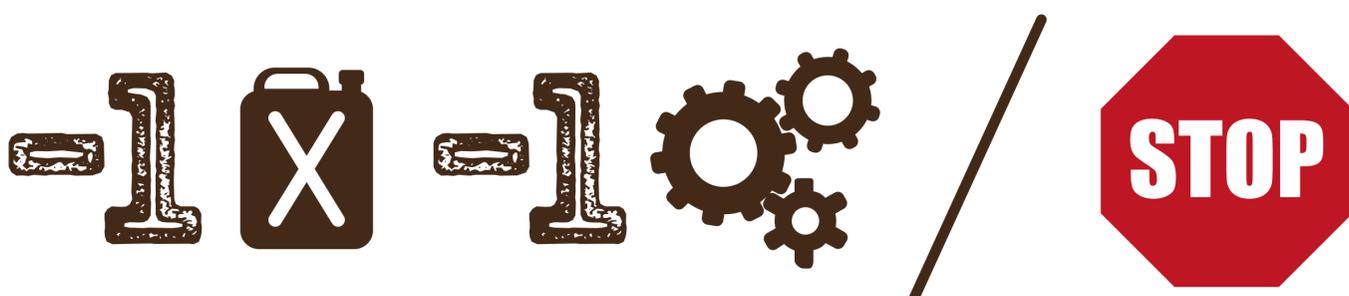


Le mammifère emblématique des USA

Vous avancez et le troupeau part soudainement à l'opposé. Vous décidez donc de suivre le mouvement. Pris par l'euphorie de la chevauchée, vous foncez avec le troupeau.



**Vous perdez une essence et une mécanique.
Sinon votre tour s'arrête là.**





La meute des grands espaces

Le loup gris d'Amérique se trouve principalement dans les Rocheuses, en Amérique du Nord ainsi qu'au Canada. C'est le mammifère qui possède la plus grande répartition à travers le monde. Il est présent dans tout l'hémisphère nord et il a conquis aussi bien la forêt, que la toundra, les déserts, les plaines et les montagnes. Il est carnivore et vit en meute. Il doit consommer 17 % de son poids en viande par jour. Depuis quelque temps, vous entendez des hurlements résonner autour de vous. Des membres de votre équipage ont repéré une meute qui s'approche de plus en plus de vous. Vous préféreriez éviter de leur servir de festin, vous allez devoir trouver une solution pour leur échapper !

Allez-vous utiliser une escorte ?

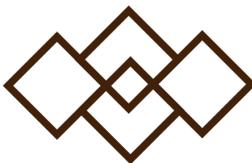
Donnons leur à manger !

Et si vous adoptiez la méthode amérindienne ?

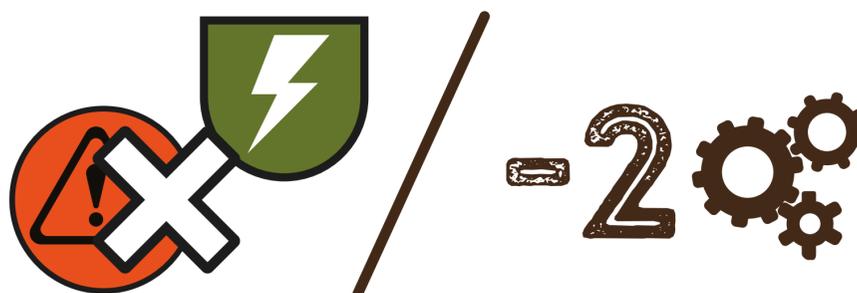


La meute des grands espaces

Vous avez recours à vos tireurs afin de faire peur à cette meute qui vous suit. Vous roulez au maximum de la puissance mécanique de vos véhicules et, de temps en temps, vous tirez un coup de feu.



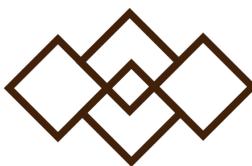
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**



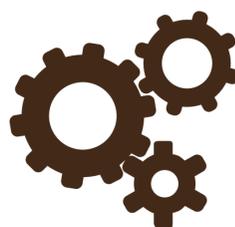


La meute des grands espaces

Vous tuez un cerf que vous abandonnez à proximité de votre campement, lors de votre départ. Puis, discrètement, vous levez le camp. La meute se jette sur la dépouille du cerf et vous prenez le large.



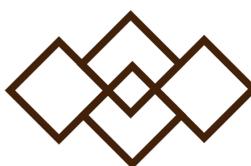
**Vous perdez une essence et une mécanique.
Sinon votre tour s'arrête là.**





La meute des grands espaces

Le chef de la tribu des Ktunaxa vous remet un sac de poissons pourris. Afin de chasser la meute qui vous suit et qui se trouve maintenant sur son territoire, il faut attirer un ours, qui est un prédateur du loup. Vous accrochez ce sac dans un arbre. Quelques minutes plus tard, deux ours arrivent en lisière de forêt. Vous rejoignez vos véhicules et partez discrètement à l'opposé. La meute a été attirée par l'odeur, mais se trouve face aux deux ours. Elle a d'autres problèmes à régler !



Vous pouvez continuer votre chemin !



Ce n'est pas une peluche !

L'ours brun est un plantigrade très répandu en Amérique. C'est une espèce protégée. Lorsqu'il sent de la nourriture, rien ne l'arrête. De plus, c'est un animal très territorial. Tout intrus dans sa zone de vie représente un danger pour lui. En cas d'attaque, il faut se mettre au sol et ne plus bouger. Le mouvement déclenche chez lui un instinct prédateur. Si la « proie » ne bouge pas, il ne se sent pas en danger et a tendance à stopper sa charge. Votre équipage a repéré un ours dans les parages. Vous allez devoir être prudents.

Allez-vous utiliser une escorte ?

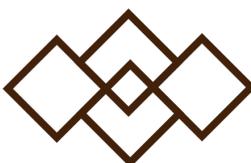
Tout le monde est fatigué !

Il faut piéger la zone.

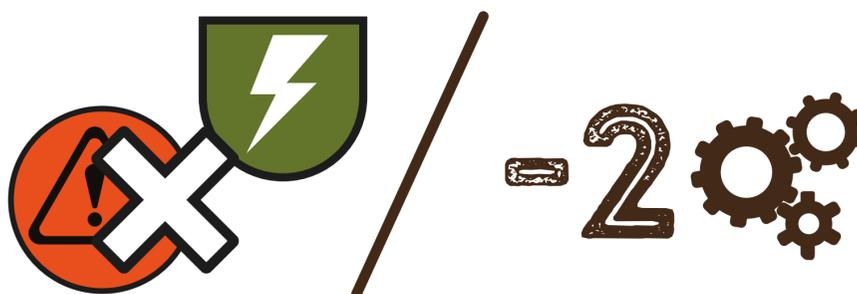


Ce n'est pas une peluche !

Les coups de feu répété de votre escorte dissuadent l'ours de s'approcher de votre campement.



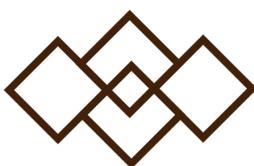
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**



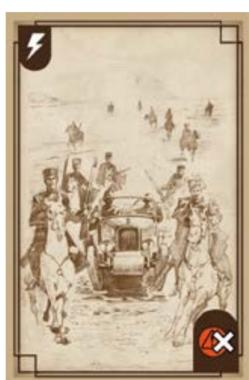


Ce n'est pas une peluche !

Il n'y a rien à faire, il faut que vos équipiers soufflent un peu. Pourtant, tant que cet ours sera dans la zone, vous ne serez pas en sécurité. Vous décidez de monter le campement et de faire des rondes de garde.



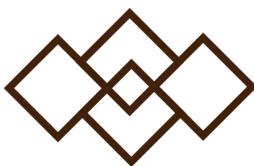
**Défaussez une carte Escorte.
Sinon votre tour s'arrête ici.**





Ce n'est pas une peluche !

Vous montez votre campement. Tout autour, vous mettez en place une rigole et vous y faites couler de l'essence. Vous disposez des mèches rapides reliées à des pièges pyrotechniques qui se déclencheront lors du passage de l'animal. Ainsi, pas besoin de gardes, tout le monde peut dormir.



Vous perdez une essence et votre tour s'arrête ici.





Les alligators

L'alligator fait partie du genre crocodilien et de la famille des alligatoridés. Il a le museau plus large que les crocodiles. Il peut peser jusqu'à 360 kg et mesurer 4 mètres. Il vit dans les étangs, les marécages et marais. Les mâles sont solitaires et territoriaux. Lorsqu'il est tapi dans l'eau, il peut faire croire à un bois flottant. Si vous faites l'erreur de le confondre, l'attaque sera aussi rapide qu'expéditive ! Vous êtes en plein milieu des marécages et vous tombez nez à nez avec un groupe d'alligators ! Que faire ?

Allez-vous utiliser une escorte ?

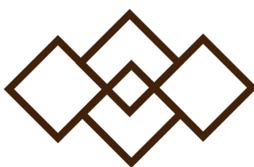
Cherchons un autre passage !

Il y a d'autres urgences !

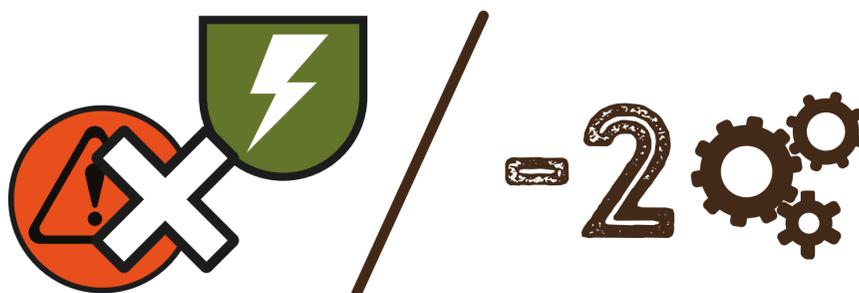


Les alligators

Les alligators ne peuvent se soulever. Ils se déplacent au ras du sol. Vous faites monter tout le monde dans le véhicule, vous mettez votre meilleur pilote au volant et vous avancez à vitesse réduite sous la vigilance de votre escorte.



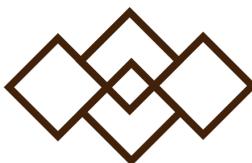
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**





Les alligators

Le groupe de sauriens est trop nombreux et traverser semble suicidaire. Un de vos cartographes semble avoir trouvé un autre passage moins dangereux.



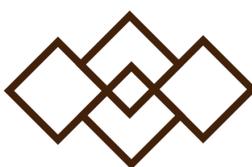
Défaussez une carte cartographe et continuer votre route, sinon votre tour s'arrête ici.





Les alligators

Vous n'avez pas à votre disposition votre meilleur pilote, car il est touché par une dysenterie amibienne. Vous décidez de rejoindre le plus rapidement possible la prochaine ville pour le conduire chez un médecin coûte que coûte !



Vous perdez 2 essences en contournant les alligators ou vous perdez deux mécaniques en forçant le passage.





Le chasseur solitaire

Le puma, également appelé lion de montagne ou cougar, est un mammifère carnivore qui appartient à la famille des félinés. C'est un animal solitaire qui pèse jusqu'à 100 kg et peut atteindre des pointes de vitesse jusqu'à 80 km/h. C'est un prédateur qui peut se transformer en charognard, au gré des occasions. Immanquablement, il va flairer la nourriture et, très territorial, il tentera des attaques pour chasser les intrus et se nourrir. Alors que vous allez entamer une longue traversée dans un paysage montagneux, vous remarquez une silhouette juchée sur un bloc rocheux : un puma !

Allez-vous utiliser une escorte ?

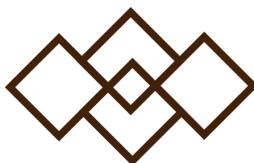
Le nombre le fera fuir !

Patience est mère de sérénité !

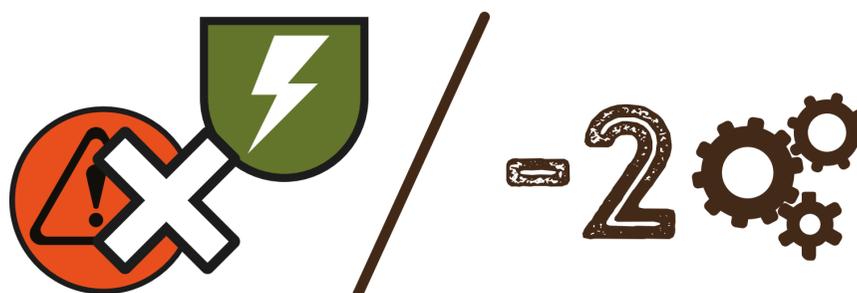


Le chasseur solitaire

Vous avez recours à votre tireur afin de faire peur au fauve, puis vous entamez la progression, sereinement, sous la protection de votre chasseur !



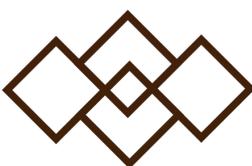
**Défaussez un assistant ou une carte escorte.
Si vous ne pouvez pas, perdez 2 mécaniques.**





Le chasseur solitaire

Vous décidez de foncer en espérant que le bruit des moteurs le fera fuir. Ordre est donc donné de forcer sur la mécanique et de rouler à pleine vitesse, malgré le terrain piégeux.



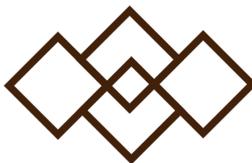
**Vous perdez une essence et une mécanique.
sinon votre tour s'arrête là.**





Le chasseur solitaire

Le puma n'est pas un animal nocturne. Vous avez vu l'animal, mais, visiblement, lui ne vous a pas détecté, car vous avez le vent de face. Vous décidez d'attendre la nuit, sans chercher à faire fuir le félin, puis, lorsque l'obscurité est enfin tombée, vous reprendrez la route, le plus discrètement possible.



Votre tour s'arrête là.





Le pays de toutes les extrêmes

La traversée de vastes étendues creusées dans la roche se fait, habituellement, en descendant dans les canyons ou les thalwegs. Les inondations qui ravagent le paysage depuis plusieurs semaines vous obligent à suivre les crêtes. Là où une route apparaissait sur votre carte, devant vos yeux ébahis, vous avez un fleuve ! Alors vaut-il falloir de nouveau suivre la ligne de crête, mais cela vous ferait faire des dizaines de kilomètres en plus, ou allez-vous plutôt encore jouer les Indiana Jones ?

Et si on suivait le cours d'eau ?

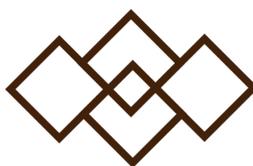
Suivons la caldeira.

La situation est chaotique mais pas désespérée !

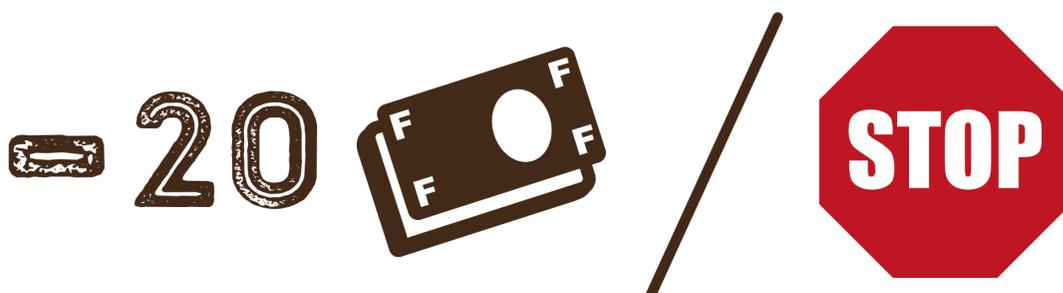


Le pays de toutes les extrêmes

Vous fabriquez des radeaux. Vous démontez le véhicule et placez les pièces sur les différents navires. Après avoir réparti le personnel afin d'équilibrer les embarcations, tel Noé et son Arche, vous descendez cette rivière. Vous emmenez avec vous un membre de la tribu des Arapahos, qui connaît parfaitement les dangers de cette rivière éphémère. Vous lui offrez 20 F en remerciement de son aide.



Vous perdez 20 F, sinon votre tour s'arrête ici. Si vous avez Eugène Bullard, les Arapahos vous aident gracieusement.

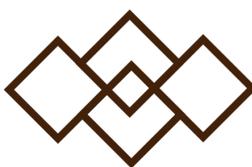




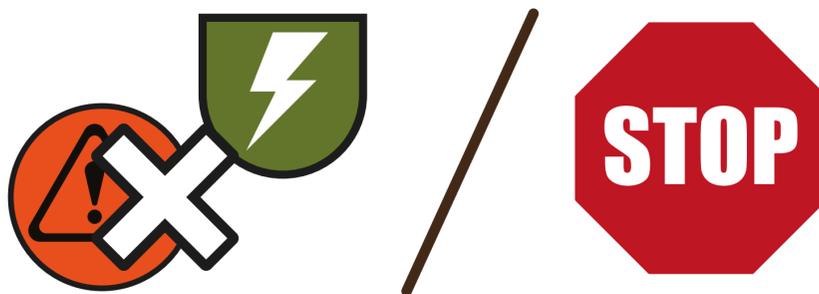
Le pays de toutes les extrêmes

Vous décidez de suivre le cours d'eau, mais, en prenant de la hauteur. Votre difficulté : Trouver un passage à guet, permettant de traverser sur l'autre versant. Vous envoyez une escorte en avant de votre axe de progression.

Vous roulez doucement en attendant les renseignements.



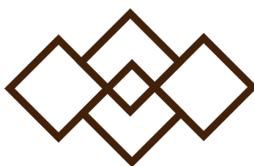
Défaussez un assistant ou une carte escorte sinon votre tour s'arrête ici.



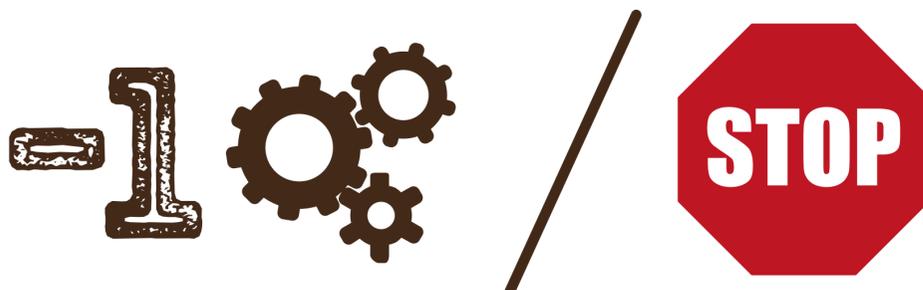


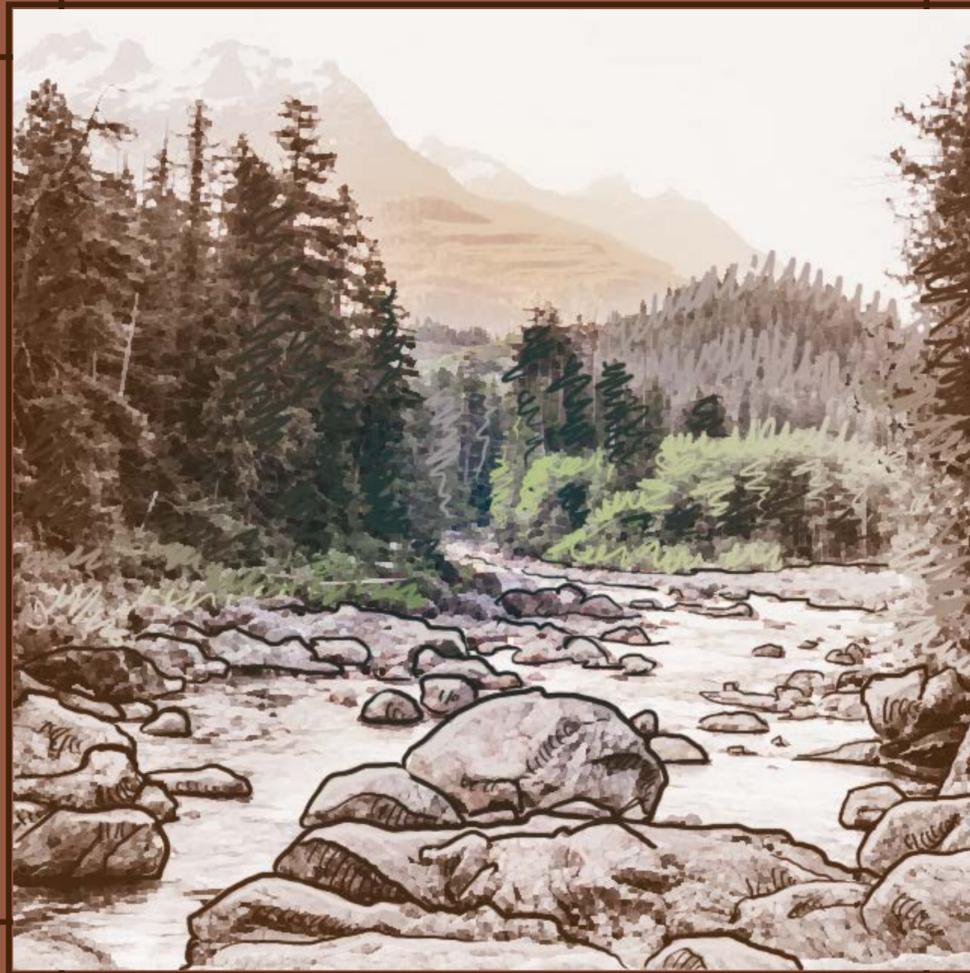
Le pays de toutes les extrêmes

Bon, faisons le point ! Votre essence est comptée, vos adversaires sont sur le point de vous dépasser et vous êtes seuls, sans autochtones. Vous construisez un grand radeau et vous y mettez votre véhicule. Puis vous descendez le cours d'eau. C'est dangereux, chaotique et vous perdez quelques pièces détachées dans les rapides mais vous arrivez sur une zone plus calme qui vous permet de reprendre votre route.



**Vous perdez une mécanique.
sinon votre tour s'arrête là.**





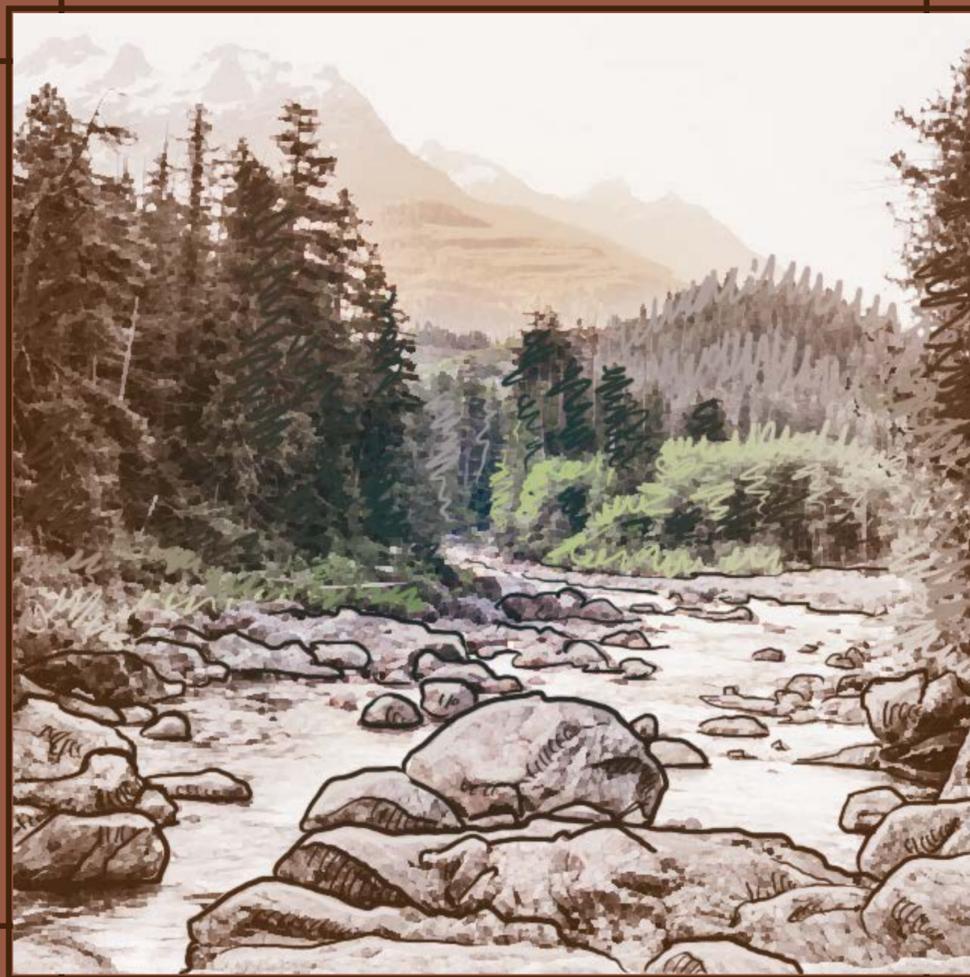
Sauvage et beau

En 1930, les grands fleuves d'Amérique n'ont pas encore été domptés. Le barrage Hoover sur le Colorado, à la frontière de l'Arizona et du Nevada, ne sera mis en service que le 30 septembre 1935. Le fleuve devant lequel vous vous trouvez en impétueux, les courants générés peuvent s'avérer mortels. Il va falloir prendre des décisions pour poursuivre la route, en toute sécurité.

On passe en force

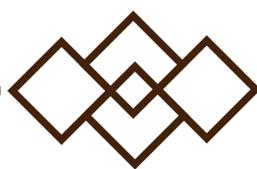
On attend la décrue, la nature est reine !

On passe au loin.



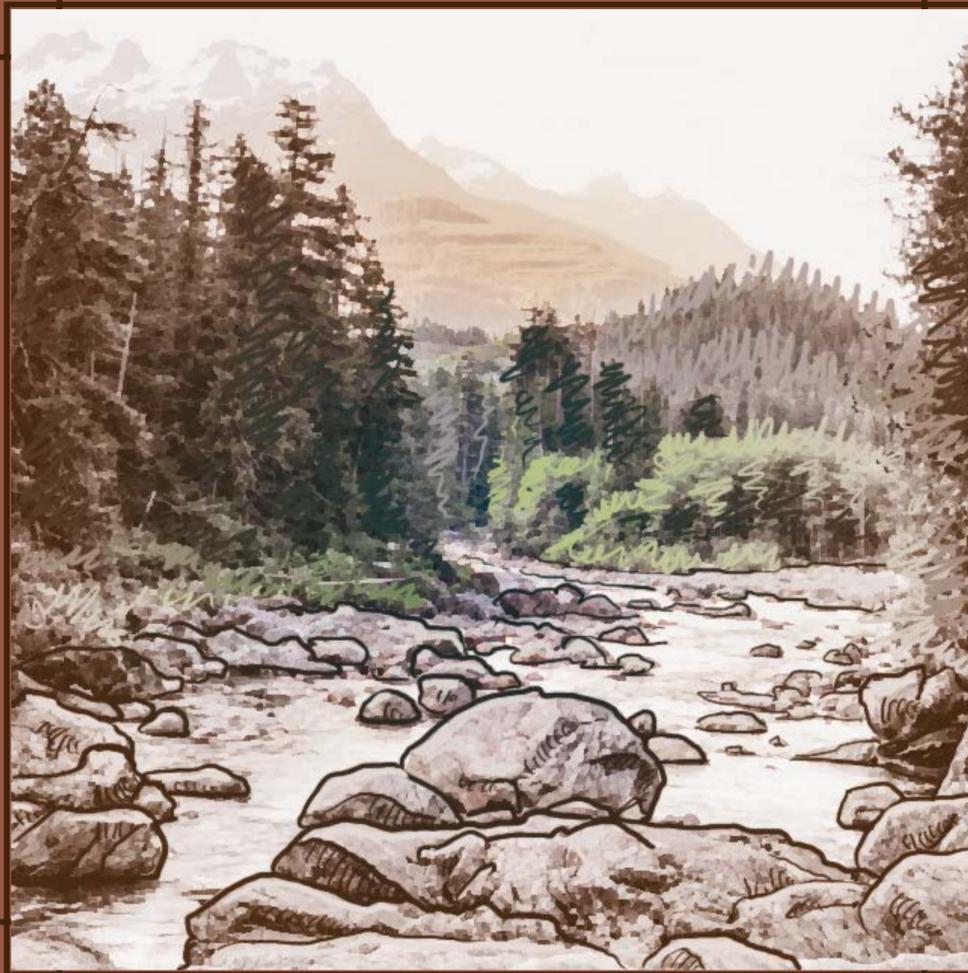
Sauvage et beau

Vous décidez de tenter une traversée, tant que la crue en est à son début ! Un équipier traverse avec des câbles. Puis, à l'aide de treuils, vous passez en force la rivière.



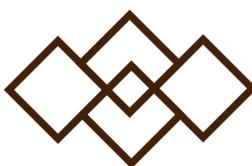
Défaussez un assistant ou une carte escorte sinon votre tour s'arrête ici.



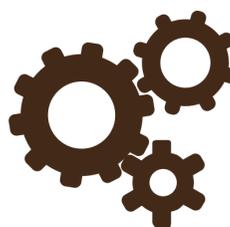


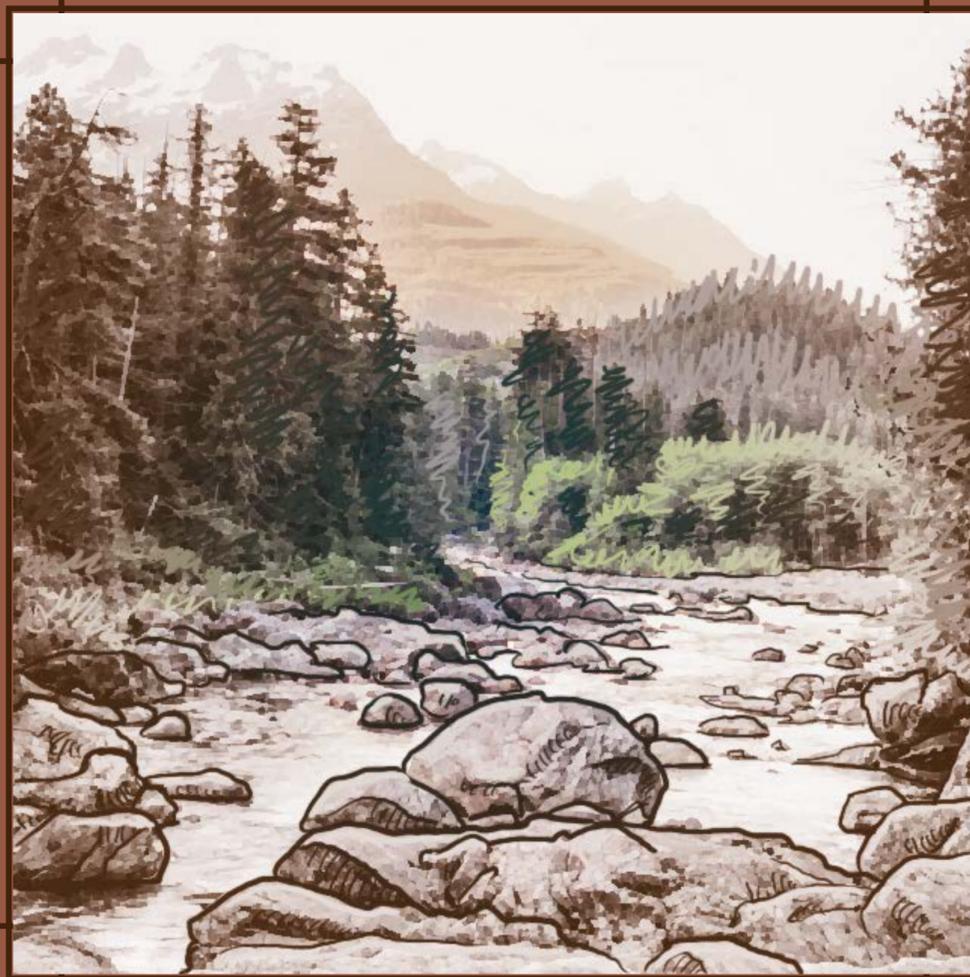
Sauvage et beau

La nature est plus forte que la mécanique. Vous avez un peu d'avance. Vous décidez de faire votre camp un peu dans les terres, sur les hauteurs. Vous en profitez pour faire des vidanges et réparer le matériel.



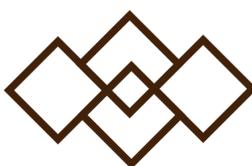
Votre tour s'arrête ici et vous gagnez une mécanique.



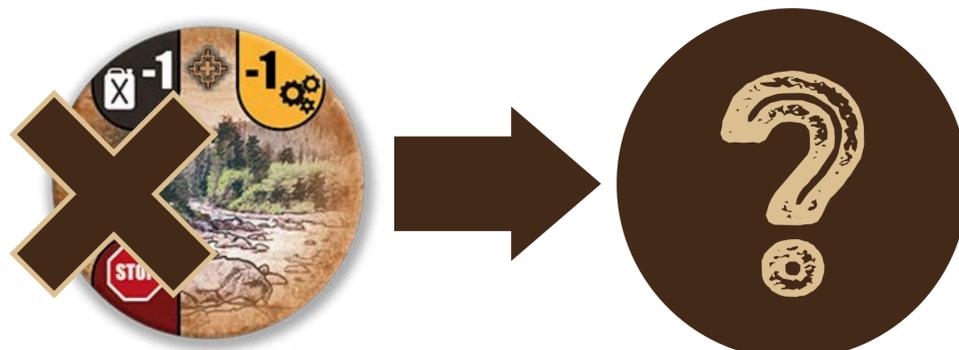


Sauvage et beau

Le matériel est compté ! Vous décidez de revenir sur vos pas plutôt que de prendre le risque d'endommager votre véhicule. Les inondations commencent à bloquer des axes, votre temps est compté ! Vous faites donc demi-tour.



Piochez ensuite une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Rivière» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile.





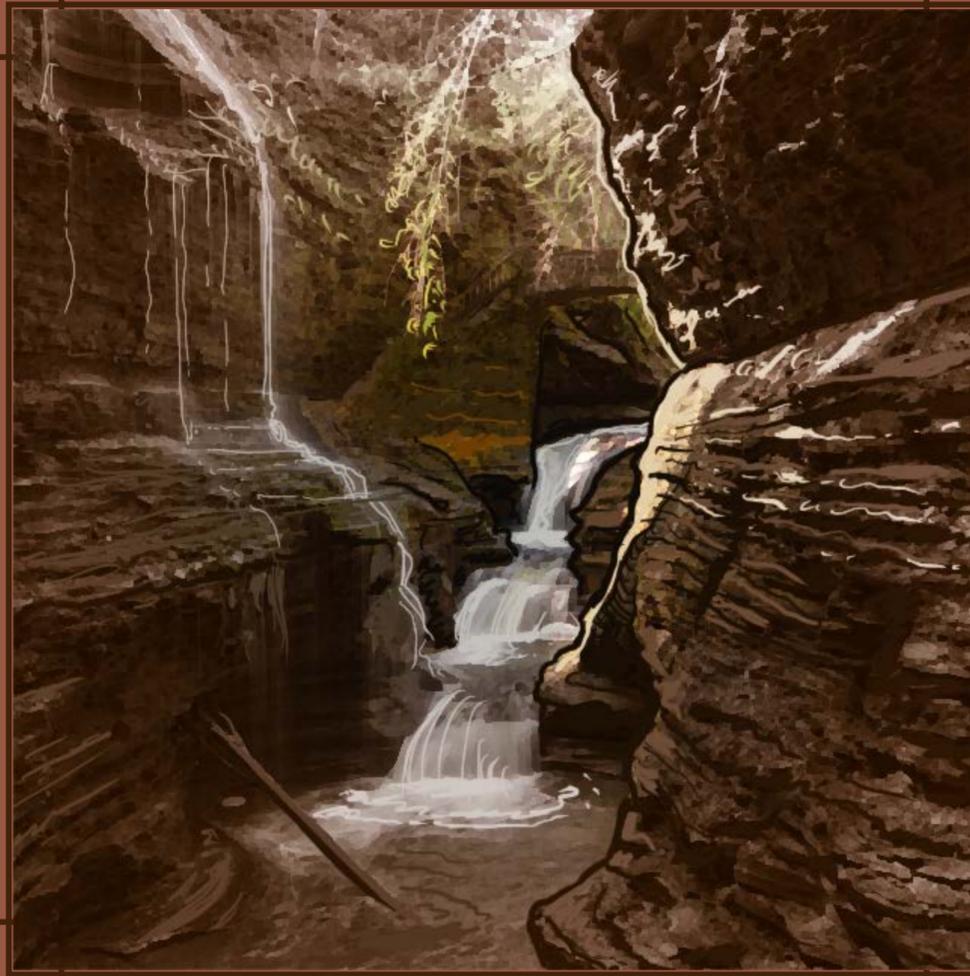
Une nature grandiose

Au pays de l'immensité et du grandiose, vous auriez dû prévoir que les cascades allaient vous poser des problèmes de logistiques. Elles sont nombreuses : Palouse, Multnomah, Yosemite, Ramona, Shoshone ou encore les Grand Falls de la Little Colorado, surnommées les chutes du Niagara de l'Ouest. Il n'y a pas beaucoup de solutions afin de franchir ces obstacles féeriques, mais ô combien dangereux ! Il va falloir choisir entre le temps et les ressources !

L'ingéniosité à la manœuvre !

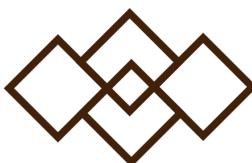
Les Shoshones pourraient-ils vous aider ?

Mieux vaut contourner l'obstacle.

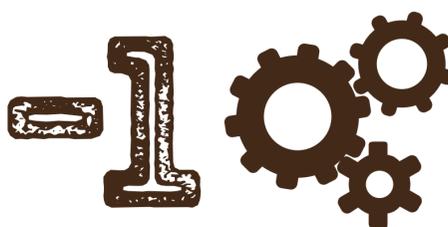


Une nature grandiose

Vous allez utiliser la bonne vieille méthode de la « tyrolienne » ! Un équipier part en reconnaissance, avec un câble, et rejoint l'autre versant. Une fois le câble en place, c'est l'heure du démontage des véhicules puis vous enchaînez avec la traversée des pièces, par paquet de 40 kg, dans le vide, grâce à un certain dénivelé entre le départ et l'arrivée. Problème, il y a un peu de casse !



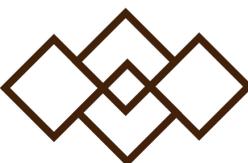
Votre tour s'arrête ici et vous perdez une mécanique.





Une nature grandiose

C'est insurmontable ! Vous prenez contact avec des membres de la tribu des Shoshones, surnommés Snakes. Ils sont prêts à vous aider en vous guidant par un passage secret, dans la montagne, qui vous permettra de traverser ce défilé !



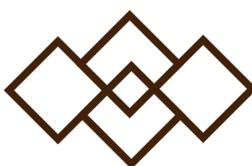
Défaussez une carte guide et continuer votre route, sinon votre tour s'arrête là. *Si vous avez Eugène Bullard, il ne vous en coûtera rien et vous pouvez continuer votre route !



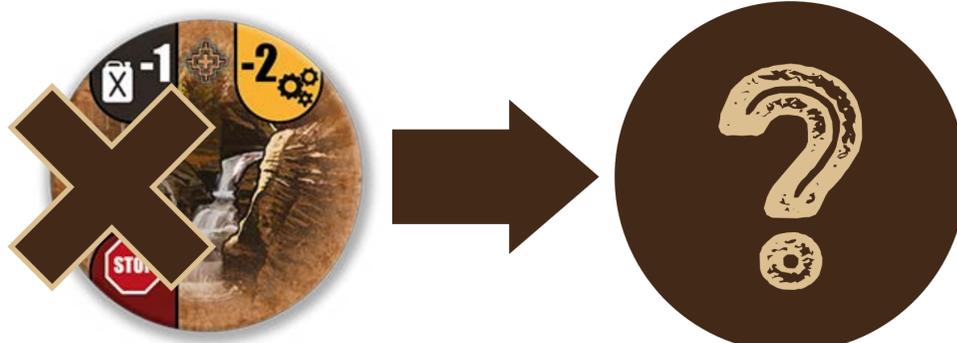


Une nature grandiose

Vous faites donc demi-tour. Le temps est compté et vos ressources s'amenuisent !



Piochez ensuite une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Cascade» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile.





Des lacs à la place des prairies !

Cela fait deux jours qu'il pleut sans discontinuer. Pourtant, la course s'annonçait sous les meilleurs auspices. Devant vous, des plaines à perte de vue. Lorsque la pluie s'arrête enfin, vous découvrez un paysage totalement remanié. En lieu et place des prairies, les montagnes environnantes ont fait converger tous les torrents de la région. Vous avez devant vous toute une série de lacs, sur des dizaines de kilomètres, entrecoupés de forêts. Quelle décision prendre pour continuer votre route ?

Application du plan A ?

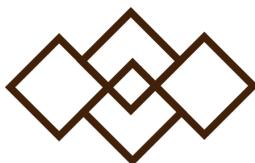
Le plan B pourrait être une solution !

Le plan C est le plus simple mais il va avoir un coût !

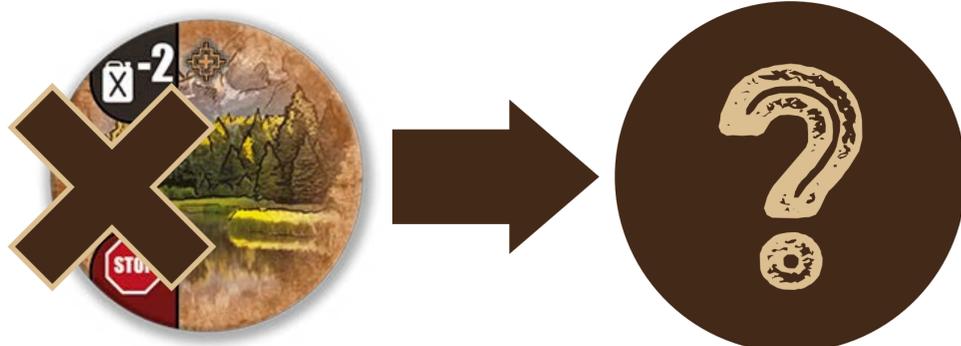


Des lacs à la place des prairies !

Le plan A comme... Ah ben on est dans l'eau jusqu'au cou ! Vous décidez que la meilleure solution est de faire demi-tour et de contourner cette zone.



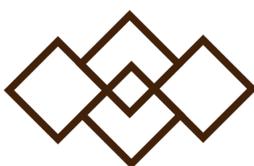
Piochez ensuite une nouvelle tuile au hasard dans le sac pour remplacer la tuile «Lac» que vous défaussez. Vous subissez les événements de la nouvelle tuile.



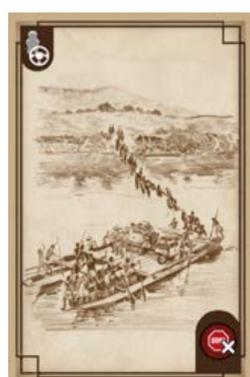


Des lacs à la place des prairies !

Le plan B comme... Bateau ! Vous confectionnez un radeau que vous tracterez entre les différentes zones immergées. Le véhicule sera hâlé depuis les berges, sur le radeau, lors des traversées. Mais sans guide, cela va être long !



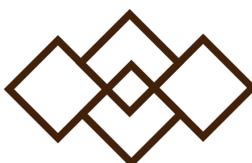
Défaussez une carte guide et continuer votre route, sinon votre tour s'arrête là.





Des lacs à la place des prairies !

On va louvoyer entre les parties immergées. Donc plan C comme... Contournement ! Il va falloir se replonger dans les cartes et trouver un itinéraire bis.



Défaussez une carte cartographe et une essence puis continuer votre route, sinon votre tour s'arrête là.





L'érosion fait de l'art

Le paysage est féérique, grandiose, majestueux, mais particulièrement inhospitalier. Il y a des millénaires, l'océan recouvrait ces vastes étendues. Ces canyons d'Arizona étaient autrefois le fond de fosses marines. Aujourd'hui, cet océan a disparu. Le vent et la pluie ont fait leur œuvre dans cette roche tendre. Mais sans pisteurs, il y a de quoi se perdre. Comment allez-vous faire pour trouver votre chemin ?

On ne va pas descendre, le terrain est trop accidenté.

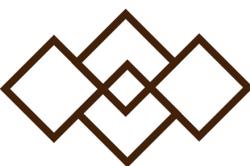
Les Navajos connaissent le terrain.

On va faire avec les moyens du bord.

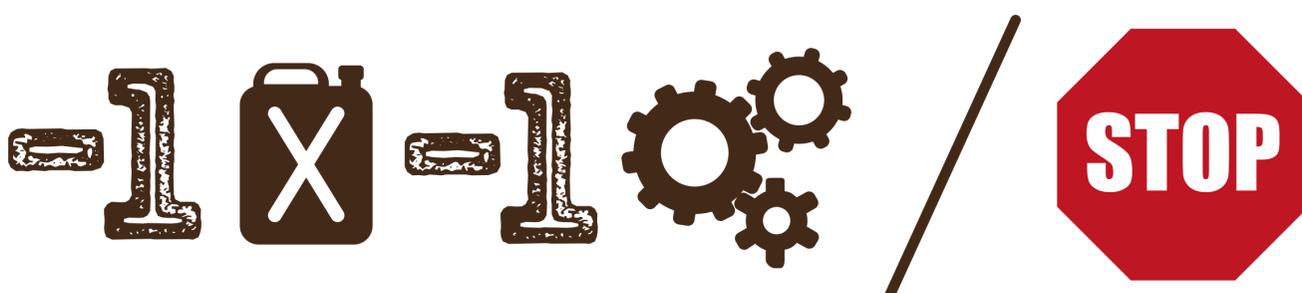


L'érosion fait de l'art

Vous décidez d'aller au plus simple : vous allez suivre les lignes de crêtes. Vous allez rencontrer de nombreuses difficultés et le matériel va souffrir, car vous allez rouler en plein soleil et l'eau va manquer pour les véhicules. Vous avez recours à un pisteur afin d'anticiper les obstacles et tenter de limiter le temps d'exposition dans cet enfer sur Terre !



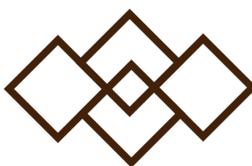
Vous perdez une essence et une mécanique puis continuez votre route, sinon votre tour s'arrête là.





L'érosion fait de l'art

La température avoisine les 50 °C. L'eau des radiateurs s'évapore. Il faut rapidement en trouver. Toutes les heures, 11 litres sont nécessaires pour les véhicules. Les Navajos connaissent ce territoire. Vous acceptez leur marché ! Pour 20 F, ils vous font traverser ce dédale rocheux, en rejoignant les points d'eau. Vous devez passer la soirée avec eux.



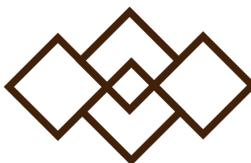
Payez 20 F et votre tour s'arrête là. *Si vous avez Eugène Bullard avec vous, cela ne vous coûte rien.





L'érosion fait de l'art

Vous décidez de vous débrouiller. Vous descendez dans le dédale des canyons et vous errez en suivant la boussole. Ce territoire n'a jamais été cartographié. Vous êtes observés par les Navajos, juchés sur les crêtes. Entre les erreurs de parcours, les culs-de-sac, les éboulements rocheux... il vous faut la journée entière pour sortir de ce labyrinthe.



Votre tour s'arrête là !





Lac gelé

Les États-Unis sont le pays de toutes les extrêmes. En hiver, dans les Rocheuses, les lacs deviennent des plaines gelées. L'eau se transforme en glace sur plusieurs mètres d'épaisseur. Ce qui était un inconvénient quelques jours auparavant peut devenir un avantage afin de couper au plus court. Mais attention, la traversée est dangereuse et, une fois au milieu, il ne fait pas bon entendre des craquements ! Alors, quels choix s'offrent à vous ?

Il n'y a pas de problème, il n'y a que des solutions !

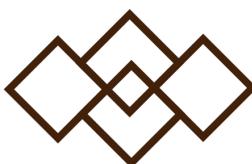
Trop dangereux, on contourne, on serpente !

Que ferait la tribu des Dakotas ?



Lac gelé

Vous fixez des planches enduites de graisse sous les roues et les chenilles. Vous confectionnez des cordages de plusieurs dizaines de mètres et, en vous servant de troncs d'arbres comme point fixe, grâce à des demi-cabestans, vous hâlez les véhicules à travers le lac gelé. Il vous faut la journée entière pour réaliser ce travail de forçat !



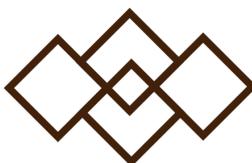
Votre tour s'arrête là !



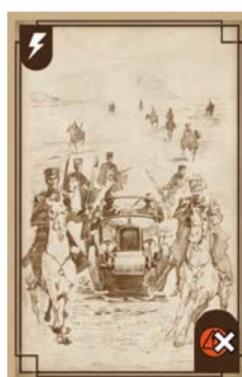


Lac gelé

Ce lac gelé ne vous inspire pas confiance. Les véhicules pèsent chacun plus de 3 tonnes ! Si la glace venait à craquer au milieu, l'expédition tout entière serait en danger de mort. Vous décidez de serpenter entre les zones immergées et gelées.



Défaussez une carte pilote ou escorte sinon votre tour s'arrête là !





Lac gelé

Le chef de la tribu des Dakotas vous propose de transporter votre véhicule en pièces détachées. Ils utilisent des traîneaux qui vont pouvoir être utilisés sur le lac gelé, mais également sur toutes les zones enneigées, afin de rejoindre des contrées plus accessibles aux chenilles. Ils vous demandent 20 F en contrepartie. Vous acceptez. Les Dakotas vous proposent de passer ensuite la soirée avec eux, pendant laquelle ils vous remettent un calumet. C'est une véritable pièce de musée !



Votre tour s'arrête là. Vous payez 20 F et vous recevez un cube or. Si vous rapportez ce cube jusqu'à la ligne d'arrivée, vous gagnez 5 points de victoire.

