

Regels van de verschillende modules



Met The Great Race is autoracen een nieuw tijdperk ingegaan

In dit tijdperk van wetenschappelijke verwondering verleggen mens en machine de grenzen van wat mogelijk is. Deze dappere heren (en zelfs een paar gedurfde dames) die deelnemen aan half-track racen zijn kenmerkend voor deze gedurfde tijd van ontdekking en verkenning. Voltooide avonturiers, ze weten



hoe ze kunnen profiteren van alle technologische vooruitgang die de wetenschap te bieden heeft. Voor hen zijn de gevaren ontelbaar. Extreme terreinen, hevige regenbuien, spontane zandstormen, gevaarlijke beesten; dit zijn slechts enkele van de obstakels waarmee ze worden geconfronteerd. En terwijl ze deze gevaren

LA GAZETTE

omzeilen, moeten de halfrupsbemanningen zich ook een weg banen door de grenzeloze logistieke nachtmerries en diplomatieke complexiteit van de gebieden die ze doorkruisen. De coureurs van The Great Race gebruiken de TSF, communiceren over

continenten heen, bestuderen weersvoorspellingen, plannen hun route door het onbekende en bezorgen onderweg zelfs pakjes aan steden. Het lijkt geen twijfel dat half-track endurance-races een geheel nieuwe betekenis geven aan het woord avontuur!

Marcel Jacquin, uw verslaggever

The Great Race is een rijk spel dat je een verscheidenheid aan ervaringen zal bieden. Om meer intensiteit aan de races toe te voegen, kun je de modules gebruiken. Elke module is geïnspireerd op een situatie van de avonturiers van Citroën-expedities. Deze modules voegen een aantal mechanica toe aan het basisspel. Elke module kan afzonderlijk worden gespeeld of kan worden gecombineerd met andere modules. Voor elke module die je selecteert, vind je ook informatie over de impact op de duur van het spel. Elke module dient als een extra functie om het spel aan te passen. Door een of meer modules in je spel op te nemen, wordt The Great Race Your Great Race!



LEIDERS:

De toevoeging van een doorgewinterde crewchef geeft de crew nieuwe asymmetrische speciale vaardigheden.



SEIZOEN:

Overstromingen, modderstromen, droogte. In de Great Race moeten spelers overal op voorbereid zijn.



DE POSTDIENST:

Bezorg postpakketten op hun bestemming om extra financiële steun te verdienen.



PADDOCK:

Configureer en personaliseer uw half-track. In de Paddock begint strategie in de werkplaats. Bereid uw voertuig voor op uw expeditiestijl.



DIPLOMATIE :

Met diplomatie wordt het verlaten van een stad een reis op zich. Zult u voorzichtig zijn en uw geld investeren in de politieke machten van een stad? Of vertrouwt u op geluk om uw reis voort te zetten?



BESCHERMING:

Racen over een continent in een half-track is een dure aangelegenheid. Waarom roept u geen hulp van buitenaf in om uw expeditie te financieren?

LEIDERS MODULE:

Nieuwe karakters

Roy Chapman is een huurling. Tijdens de eerste beurt van een speler mag hij hem kiezen in plaats van een van de nog beschikbare leiders. De speler zal echter zijn voertuig en bemanning kiezen uit degenen die aan het einde van de installatie overblijven (nadat alle anderen hun leider en bijbehorende bemanning hebben gekozen).



Roy Chapman : Geboren in oktober 1898, in Westford, Massachusetts, in een middenklasse gezin. Op 18-jarige leeftijd besloot hij, samen met een vriend, zich als vrijwilliger bij de Franse strijdkrachten aan te sluiten. Hij stak de Atlantische Oceaan over om zich bij het front te voegen. loopgraven, zijn avontuurlijke geest en vindingrijkheid verrichtten vele wonderen. Al snel voegde hij zich bij de logistieke afdeling van de gemechaniseerde bataljons. Naast de ingenieurs en monteurs van Renault leerde hij de basis van mechanica. Na de oorlog besloot hij zijn kennis te gebruiken om deel te nemen aan wetenschappelijke missies als logistiek supervisor. Een echte avonturier wist hij instinctief hoe hij het beste pad moest vinden. Zijn bemanning bestaat uit experts die speciaal zijn geselecteerd op hun vaardigheden en intelligentie. In The Great Race weet zijn bemanning: «u kunt altijd rekenen op Roy!».

EENMAAL EEN BEURT

Bij het oprukken naar onbekend gebied, kan de speler ervoor kiezen om de eerste tegel te negeren (terug in de zak te plaatsen) en een tweede keer te trekken.



Als spelers het moeilijk vinden om te beslissen welke modules ze in hun race willen opnemen, kunnen ze willekeurig een «speelmodus» -kaart kiezen. Elke «play mode» -kaart biedt een andere combinatie van gespecificeerde modules om de Great Race nog onvoorspelbaarder te maken.



EENMAAL EEN BEURT

Je ontvangt een bonus van 20F.

Louis Chevy : geboren in Zwitserland, in la Chaux-de-Fonds, op 25 december 1878, in een arm gezin. Hoewel Louis uit een bescheiden opleiding kwam, raakte hij al heel vroeg geïnteresseerd in de mechanica. Op 22-jarige leeftijd besloot hij de Amerikaanse droom te leven. In New York werd hij aangenomen als monteur voor De Dion-Bouton en vervolgens Buick. Hij begon een carrière als autocoureur, waar zijn agressieve stijl en wrakeloze overgave hem al snel de bijnaam «The Swiss Sledgehammer» opleverden. In 1911 werkte Louis samen met Willy Durant om hun eigen motorbedrijf op te richten. Twee jaar later kregen hij en Durant ruzie. Chevy trok zich terug uit de onderneming, gaf al zijn patenten op en verzilverde zijn aandelen voor \$ 10.000. Daarna keerde hij terug naar Europa om zijn passie, autoracen, te beleven. Toen een consortium van Zwitserse horlogemakers en bankiers op zoek was naar een ervaren coureur om deel te nemen aan de Grote Race, hem benaderde, stemde Louis meteen toe en ging aan de slag met het bouwen van een half-track van zijn eigen ontwerp. Hij bouwde een team van al even avontuurlijke vrienden en wil geschiedenis schrijven door The Great Race te winnen.



SEIZOEN MODULE:

Effect op speeltijd: Voegt extra tijd toe aan het spel.

Principe : De seizoenenmodule voegt weersrisico's toe aan het spel die alle spelers moeten overwinnen.

Opstelling: spelers kiezen welk moeilijkheidsniveau ze willen gebruiken, normaal of moeilijk, en draaien het seizoenenbord naar de juiste kant. Vervolgens worden de twee WEATHER STATION-kaarten toegevoegd aan de Resource-stapel en wordt deze op de normale manier geschud. Aan het begin van de eerste ronde van het spel gooit de eerste speler een dobbelsteen om te bepalen in welk seizoen de race begint.

Hoe het werkt: Aan het begin van elke bivakfase gooit de eerste speler een dobbelsteen en vergelijkt het resultaat met de voorwaarden die in het huidige seizoen worden vermeld. Als het resultaat niet wordt getoond, is het weer gunstig en gebeurt er niets. Als het resultaat van de dobbelsteenworp wordt weergegeven, tellen alle spelers de kosten van de weersomstandigheden op bij elke tegel die



Weerstationkaart (2x)

De WEERSTATION-kaart fungeert als een BESTUURDER-kaart, maar biedt ook bescherming tegen de weersinvloeden op de tegels die je tijdens die rijactie oversteekt. Aan de normale TERRAIN TILE-vereisten moet nog worden voldaan.

ze proberen over te steken. De straffen kunnen vele vormen aannemen, zoals: meer brandstof verbruiken voor elke gekruiste tegel, extra mechanische schade oplopen of geen boot kunnen meenemen voor transport.

Opmerking: SEIZOEN is de verrassingsmodule van The Great Race. Pas op voor de grillen en de onvoorziene gevolgen van catastrofaal weer. Kiezen wanneer u op pad gaat en de mogelijkheid van slechte weersomstandigheden afwegen zijn absoluut noodzakelijk bij het plannen van uw reis. Seizoenen voegt tijd toe aan het spel en verhoogt de reiskosten. Alle modules waarmee u geld kunt verdienen, zijn nuttig om de effecten ervan te beperken.

In dit voorbeeld:



Na de eerste set-up gooit de eerste speler de dobbelsteen eenmaal om erachter te komen wanneer de race begint. Het is een 6, dus de race begint in november / december. Aan het begin van de volgende GAME TURN gaat het seizoen verder naar januari / februari.



Aan het begin van elke bivakfase gooit de eerste speler de dobbelsteen om de huidige raceomstandigheden voor het seizoen te bepalen. Ze gooien een 1, waardoor de race moeilijker wordt. Voor de rest van de huidige GAME TURN kost elke gedekte TERRAIN TILE één extra schade aan de ENGINE- of CHASSIS-meter (naar keuze van de speler).



MICROKLIMAAT

Effect op speeltijd: variabel

Principe : MICROKLIMAAT is een uitbreiding van de seizoenenmodule. Tijdens de race kunnen spelers terreinen tegenkomen die zijn beïnvloed door plotselinge weersomstandigheden.

Opstelling: voeg MICROCLIMATE TILES toe aan de zak met TERRAIN TILES voor het huidige racecontinent. Leg de MICROKLIMAATKAART naast het speelbord.

Werking: Wanneer een speler een MICROKLIMAATTEGEL trekt, wordt deze geplaatst als een normale TERREINTEGEL. Als de speler probeert een MICROKLIMAATTEGEL te kruisen, gooit de speler een dobbelsteen en telt hij de gevolgen van het resultaat (indien aanwezig) op bij de vermelde vereisten op de MICROKLIMAATKAART.



MICROKLIMAAT

In het oog van een arkant. Alle weersomstandigheden (inclusief de huidige seizoenenomstandigheden) hebben geen invloed op de beweging van het voertuig.

Noch slechter, noch beter. Normale seizoenenvoorwaarden zijn van toepassing, maar er broedt geen verdere schade op (behalve de kosten op de tegel).

Stormwarschuwing. Het voertuig draagt de kosten van de MICROCLIMATE TILE plus het verlies van een extra BRANDSTOF-niveau.

Gas schuilen. Het voertuig lijdt onder het effect van de MICROKLIMAATTEGEL, plus 1 extra schade aan MOTOR of CHASSIS.



POSTMODULE:

Effect op speeltijd: versnelt het spel.

Principe : Bij de post bezorgen spelers pakketten in de steden waar ze doorheen gaan en ontvangen bonussen.

Opstelling: voeg de twee EXPRESS DELIVERY-kaarten toe aan de RESOURCE-stapel en schud de stapel. Voor de start van de eerste ronde van het spel, trekt de eerste speler pakketjes een voor een uit de postzak en plaatst ze op de stadstegels totdat elke stad een pakket bevat. Elke speler trekt dan een pakket uit de zak en legt dit achter in zijn half-track.

Hoe het werkt: wanneer een speler aankomt in een stad met dezelfde kleur als het pakket op zijn half-track, wordt het pakketblokje terug in de postzak gestopt en ontvangt de speler 30F. Als er momenteel een pakket op dat stadsveld staat, mag de speler het in zijn voertuig laden. Alle geladen pakketten moeten worden afgeleverd voordat een ander pakket wordt opgehaald. Tijdens de onderhoudsfase trekt de eerste speler een nieuw pakket en plaatst dit in elke stad die momenteel geen pakket heeft.

Opmerking: de postmodule voegt een uniek bezorgmechanisme toe aan de gameplay, waardoor spelers hun routes moeten optimaliseren om waardevolle pakketbonussen te verdienen. Geld betekent brandstof en brandstof betekent kilometers. Maar pas op, een handvol zand kan genoeg zijn om een goed geoliede machine ongedaan te maken; in de postdienst kan de diefstal van een gericht pakket door een snellere rivaal het verschil tussen winnen en verliezen bewijzen.



Express bezorgkaart (2x)

Het pakket dat zich momenteel in de halve baan van de speler bevindt, kan in elke stad worden afgeleverd, ongeacht de kleur

DORP:

Principe : met de dorpsmodule kunnen spelers profiteren van de vrijgevigheid van de inheemse bevolking dankzij de toevoeging van VILLAGE TILES.

Opstelling: voeg de VILLAGE TILES toe aan de TERRAIN TILE-tas. Er zijn 5 tegels voor Afrika en 5 tegels voor Zuid-Amerika.

Hoe het werkt: Als de halve track van een speler een VILLAGE TILE kruist, mag de speler:

- stop (beëindig hun drive-actie) om te profiteren van de gastvrijheid van het dorp
- of ga verder naar de volgende TERREINTEGEL (en negeer het stopsymbool).



Verhoog de ENGINE-meter met 1 niveau.



Trek een grondstofkaart.



Verhoog de chassismeter met 1 niveau.



Verhoog de benzinemeter met 3 niveaus.



Krijg 20F.





PADDOCK



PADDOCK MODULE:

Effect op speeltijd: vertraagt het spel.

Principe : geniet van de uitzonderlijke eigenschappen van een uniek voertuig.

Opstelling: voeg de twee PADDOCK-kaarten toe aan de RESOURCE-stapel en schud ze. Kies vervolgens de vooraf geconfigureerde modus of de gratis gameplay-modus.

Vooraf geconfigureerde modus: tijdens het opzetten van het spel, na het kiezen van hun team, nemen de spelers de Paddock-kaart die overeenkomt met hun voertuigkleur en stellen hun meters in op de niveaus die op de kaart worden weergegeven.

Gratis modus: tijdens het opzetten van het spel ontvangt elke speler 150F bovenop het reguliere startgeld. Beginnend met de eerste speler (en in beurtvolgorde), kiest elke speler: een meter op zijn DASHBOARD aanpassen of passen. Een verhoging van één meterniveau kost 100F, een verlaging van één meterniveau betaalt 100F. Spelers kunnen in hun beurtvolgorde doorgaan met het aanpassen van hun half-track of passen totdat alle spelers hebben gepast.

Zodra alle DASHBOARD-meters zijn bepaald, moet elk meterniveau worden ingesteld op hun maximale limiet en kan het spel beginnen.

Opmerking: met een van deze twee spelmodi voegt Paddock een merkbaar asymmetrisch element toe aan The Great Race. Bij het gebruik van de vooraf geconfigureerde voertuigen of het maken van uw eigen voertuigen, zullen de specifieke kenmerken van de mogelijkheden van uw half-track rivalen belangrijke informatie geven over uw racestrategieën.



Paddock-kaart (2x)

Speel deze kaart om een meter op je voertuig één niveau te veranderen. De wijziging kan worden gebruikt om een niveau te verhogen (tegen een kostprijs van 100F) of om een niveau te verlagen (voor een winst van 100F).



7 5 5

Citroën Keggresse P17 PAMIR type:

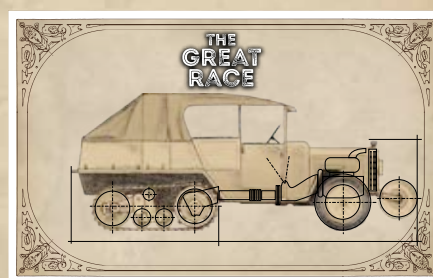
Deze half-track is vergelijkbaar met het voertuig dat door Georges-Marie Haardt werd gebruikt tijdens de Centraal-Aziatische expeditie, die in april 1931 vanuit Beiroet vertrok en 10 maanden later in Peking eindigde.



6 5 6

Citroën Keggresse P4T CONGO type:

Dit is hetzelfde type half-track dat werd gebruikt tijdens de Centraal-Afrika-expeditie en zijn beroemde «Gouden Scarab».



7 6 4

Citroën Keggresse P21 CHINE type:

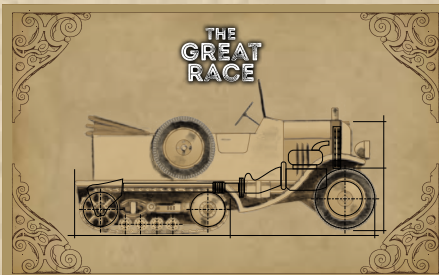
Dit model deelt zijn ontwerp met de modellen die werden gebruikt tijdens de Centraal-Aziatische expeditie onder leiding van luitenant Victor Point.



5 6 6

Lancia 12M BRAVADO type:

Een unieke en revolutionaire half-track geïnspireerd door Citroën- en Mercedes-voertuigen, de ontwikkeling ervan werd sterk beïnvloed door Gianni Martinetti.



6 4 7

Mercedes K1:

Een echt meesterwerk van techniek, deze half-track is een zeer betrouwbaar herontwerp van een Mercedes «Sonderkraftfahrzeug», of «Speciaal motorvoertuig», door Louis Chevy.



DIPLOMATIE MODULE:

Effect op speeltijd: maakt het spel langer.

Principe : Corrupte invloeden en politieke onzekerheden kunnen het verlaten van een stad bemoeilijken, vooral op een luidruchtige en te grote halve track. Smeer je langzaam de wielen van de lokale overheid? Of ongedeerd proberen te ontsnappen?

Opstelling: kies de moeilijkheidsgraad voor Diplomatie. Voeg de twee VISA-kaarten toe aan de RESOURCE-stapel en schud ze. Leg het DIPLOMATIEBORD naast het speelbord. Plaats van elke speler een diplomatiefiche op het eerste veld van elke regel.

Werking: gooi tijdens de konvooi-fase een dobbelsteen bij het verlaten van een stad. Als het resultaat kleiner is dan of gelijk is aan het niveau van jouw invloed in de kleur van de stad, gebeurt er niets. Als het resultaat hoger is, beslist u of de actie van uw chauffeur daar stopt of dat u steekpenningen betaalt om de stad uit te komen. Het omkopen is gelijk aan het verschil tussen je dobbelsteenworp en je invloedsniveau in de stadskleur, vermenigvuldigd met 20F.

Je invloed vergroten: Tijdens de konvooi-fase, als je de actie FINANCE speelt (ASSISTANTS uit het FINANCE-vak verwijderen), mag je onmiddellijk geld uitgeven om je diplomatie-invloed te vergroten. Betaal de aangegeven prijs op het DIPLOMATIEBORD om je marker te verplaatsen. Spelers mogen zoveel zetten doen als ze willen, zolang ze de kosten maar kunnen betalen.

Opmerking: DIPLOMATIE is de module die de grootste impact heeft op uw financiële reserves. Met diplomatie zijn er twee manieren om ermee om te gaan: preventie, door te investeren in de DIPLOMACY BOARD, of risico's nemen en de duivel verleiden elke keer dat je een stad verlaat.



Visa kaarten (2x)

Speel deze kaart om een stad te verlaten zonder een dobbelsteen te gooien.



In dit voorbeeld moet de witte speler 3 of minder gooien om een rode stad te verlaten. Hij rolt de dobbelsteen en rolt een 5 zodat hij 40 F aan steekpenningen moet betalen.





BESCHERMING MODULE:

Effect op speeltijd: versnelt het spel.

Principe : met patronage verhoogt elke FINANCE-actie de interesse van uw klanten.

Opzetten: voeg de twee DANDY-kaarten toe aan de RE-SOURCE-stapel en schud ze. Plaats vervolgens het SPONSORBORD naast het speelbord en de beschermfiche van elke speler op de startpositie van het SPONSORBORD. Opmerking: de startpositie is het enige veld op het SPONSORBORD waar er ooit meer dan één patroonfiche kan zijn.

Hoe het werkt: Voor elke ASSISTENT die op het FINANCE-veld wordt geplaatst, schuift de speler het patroonfiche één veld naar voren. De beweging van de patroonfiche wordt getriggerd door de speler die de actie FINANCE uitvoert. Er kan slechts één marker per veld op het PATRONAGEBORD zijn. Elke ruimte die wordt ingenomen door de marker van een andere speler, wordt overgeslagen. Aan het begin van een konvooi-fasevolgorde (voordat brandstof wordt gekocht), mag de speler ervoor kiezen om zijn beschermfiche te verwijderen en het bedrag te ontvangen dat gelijk is aan het bedrag

onder de marker. Door deze actie te kiezen, verliest de speler de rest van die konvooi-fasesequentie, maar mag hij weer deelnemen aan de konvooi-fasesequenties zodra het spel terugkeert (het verwijderen van een patroonfiche is NIET hetzelfde als passen). Na het verzamelen van hun geld, legt de speler het patroonfiche terug aan het begin van het SPONSORBORD.

Opmerking: deze module is het meest zinvol om te gebruiken in combinatie met modules die grote financiële middelen vereisen. Met de modules Diplomatie en Seizoen is deze module essentieel.



Dandy-kaarten (x2)

Verplaats je pion 2 velden naar voren op het SPONSORBORD, en sla de velden over die worden ingenomen door de markeringen van de andere spelers zoals normaal.



Blauwe speler gebruikte 4 assistenten op het financiële gedeelte van zijn dashboard. Hij gaat dus 4 velden vooruit door over de door de andere spelers bezette velden te springen. Hij kan er dan voor kiezen om de marker in zijn huidige positie te laten staan of direct 20 F terug te halen.





Maxence Vaché



François Launay



François-Gilles Ricard

Module rules: special thank to Yannick Zoldermans