

SAISON



MODULE SAISON :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu.

Principe : SAISON est un module qui ajoute des aléas météorologiques dans le jeu.

Mise en place : ajoutez les deux cartes STATION MÉTÉO à la pioche et mélangez-la. Les joueurs choisissent le niveau de difficulté, NORMAL (coté clair) ou DIFFICILE (coté foncé). Lors de la PHASE BIVOUCAC du premier tour de jeu, le premier joueur lance un dé pour déterminer à quelle période commence le jeu.

Fonctionnement : au début de la PHASE BIVOUCAC le premier joueur lance le dé et compare le résultat avec les indications de la période en cours. Si le résultat n'est pas représenté, alors il ne se passe rien. S'il est représenté, tous les joueurs subiront les conséquences de la météo ce tour-ci : consommer davantage d'ESSENCE pour chaque tuile TERRAIN traversée, perdre davantage de MÉCANIQUE, ou ne pas pouvoir prendre le bateau.

A la fin de chaque tour, le dé avance sur le couple de mois suivant dans l'ordre chronologique.

Puis le premier joueur lance le dé pour définir les effets de la météo pour le tour en cours et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Remarque : SAISON est le module à surprises de The Great Race.

Attention aux aléas et à l'imprévu d'une météo catastrophique.

Choisissez quand partir et tenez compte des probabilités pour organiser votre trajet. SAISON rallonge le temps de jeu et augmente les coûts de déplacement. Tous les modules qui permettent de gagner de l'argent seront utiles pour en limiter les effets.

Carte STATION METEO (x2)

En complément de l'action d'une carte ou d'un assistant pilote, vous ne subissez pas les effets de la météo sur les tuiles que vous traversez.



Mode facile

Mode difficile



Dans cet exemple :

On lance une première fois le dé pour connaître la date du départ de la course. C'est un 6, le départ sera donc donné en Novembre/Décembre (Nov/Dec).

Le tour suivant la case de référence pour la météo sera Janvier/Février (Jan/Feb).



On lance à nouveau le dé pour connaître les difficultés de la saison. C'est un 1, la course va être difficile. Chaque tuile terrain parcourue durant ce tour fera perdre 1 mécanique supplémentaire !



LA POSTALE



MODULE POSTAL :

Effet sur le temps de partie : accélère le jeu.

Principe : avec LA POSTALE, les joueurs livrent des colis dans les villes traversées et obtiennent des primes.

Mise en place : ajoutez les deux cartes LIVRAISON EXPRESS à la pioche et mélangez-la. Avant la PHASE BIVOUAC du premier tour de jeu, le premier joueur place un colis tiré au hasard sur chaque ville. Chaque joueur pioche un colis dans le sac et le place sur son véhicule dans l'emplacement prévu.

Fonctionnement : quand un véhicule est dans une ville qui contient un colis et que l'emplacement réservé de son véhicule est libre, il peut charger ce colis.

Quand un véhicule est dans une ville de la même couleur que le colis contenu dans le véhicule, il défausse le colis dans le sac et il reçoit une prime de 30 F. Tout colis chargé doit être livré avant d'être remplacé par un autre colis. Pendant la PHASE DE MAINTENANCE, le premier joueur place un nouveau colis, pioché au hasard dans le sac, sur chaque ville où il n'y en a pas.

Remarque : LA POSTALE transforme le jeu. Grâce à sa mécanique de livraison, les joueurs vont devoir optimiser leurs déplacements pour remporter des primes qui permettront d'avaloir les kilomètres. Mais attention, le mieux huilé des plans parfaits peut s'effondrer à cause d'un grain de sable. Il suffit qu'un joueur vous vole le colis visé pour que tous vos espoirs de gain facile s'évanouissent.

Carte LIVRAISON EXPRESS (x2)

Le colis dans votre véhicule prend la couleur de la ville où vous le livrez.



En début de partie, positionnez aléatoirement un cube du sac postal sur chaque ville du plateau de jeu.



En début de partie, chaque joueur pioche aléatoirement un cube dans le sac et le place dans son véhicule.

PADDOCK



MODULE PADDOCK :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu.

Principe : profitez des caractéristiques exceptionnelles d'un véhicule unique.

Mise en place : choisissez le mode préconfiguré ou le mode libre. Ajoutez les deux cartes PADDOCK à la pioche et mélangez-la.

Mode préconfiguré : pendant la mise en place du jeu, avant la première PHASE BIVOUAC, en fonction de l'équipage choisi, placez sur votre véhicule les tuiles d'extension prévues.

Mode libre : pendant la mise en place, chaque joueur reçoit 150F en supplément de ses fonds de départ. En commençant par le premier joueur et dans l'ORDRE DU TOUR, chaque joueur choisit s'il modifie une jauge de son véhicule d'un niveau, ou s'il passe. Une variation à la hausse d'un niveau coûte 100 F, une variation à la baisse rapporte 100 F. Toujours dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent choisir de continuer à modifier leur véhicule ou peuvent passer. Quand tous les joueurs ont passé, placez les curseurs de vos jauges sur la plus haute valeur. Vous pouvez commencer la partie.

Remarque : avec ces deux modes de jeu, PADDOCK apporte une véritable asymétrie à The Great Race. Vous allez pouvoir utiliser un véhicule préconfiguré ou préparer votre propre véhicule. Mais les particularités de votre véhicule donnent des informations significatives aux autres joueurs concernant vos stratégies de course.

Mode préconfiguré :
Utilisez les cartes «paddock» pour configurer le véhicule correspondant à votre équipage.



Carte PADDOCK (x2)

Jouez cette carte pour modifier une jauge de votre véhicule d'un niveau. La modification peut être faite à la hausse, vous payez le coût de la tuile ou à la baisse, vous récupérez de l'argent.



DIPLOMATIE



MODULE DIPLOMATIE :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu.

Principe : influence et difficultés administratives sont au programme, sortir d'une ville n'aura jamais été aussi compliqué.

Mise en place : choisissez le niveau de difficulté de DIPLOMATIE normal coté clair ou difficile coté foncé. Ajoutez les deux cartes VISA à la pioche et mélangez-la. Placez le plateau DIPLOMATIE à côté du plateau de jeu. Positionnez un marqueur DIPLOMATIE de chaque joueur sur la première case de chaque ligne.

Fonctionnement : Pendant la PHASE DE CONVOI, quand vous quittez une ville, lancez un dé.

- Si le résultat est inférieur ou égal au niveau de votre influence dans la couleur de la ville, rien ne se passe.

- Si le résultat est supérieur, vous décidez si l'action de votre PILOTE s'arrête là, ou si vous payez un pot-de-vin pour sortir de la ville. Le pot-de-vin est égal à la différence entre votre résultat de dé et votre niveau d'influence dans la couleur de la ville, multiplié par 20 F.

Augmenter son influence : Chaque ligne du tableau influence correspond à une couleur de ville. Vous pouvez dépenser de l'argent pour augmenter votre influence au début d'une de vos phases d'action. Chaque ligne d'influence est indépendante, pour augmenter votre niveau d'influence dans plusieurs lignes vous devrez payer, pour chacune le prix indiqué pour déplacer votre marqueur.

Remarque : DIPLOMATIE est le module qui impactera le plus significativement vos réserves financières. Avec DIPLOMATIE, deux voies principales s'offrent à vous : prévenir, en investissant pour faire progresser vos marqueurs sur la piste d'influence ou prendre des risques et tenter le diable à chaque fois que vous sortirez d'une ville.



Mode difficile

Dans cet exemple, joueur blanc doit faire un résultat de 3 ou moins pour sortir d'une ville rouge. Il lance le dé et obtient un 5 il devra donc payer 40 F de pot-de-vin.

3

10 20 30 40 50

Mode facile

Carte VISA (2x)

Jouez cette carte pour quitter une ville sans lancer de dé.

REAL POLITIC par Chaps



Real Politic : Ce module est une variante du module Diplomatie imaginé par Chaps, elle réduit le côté hasardeux de la version classique au profit de davantage de stratégie. A réserver pour les joueurs expert...

Préparation : Choisir la difficulté du plateau diplomatie et le placer à côté du plateau de jeu. Le premier joueur lance le dé. Ce dernier est placé sur la valeur obtenue correspondante du plateau diplomatie. Cette valeur représente le niveau de tension diplomatique et l'influence nécessaire pour quitter les villes. Chaque joueur dispose de 6 points d'influence qu'il doit répartir comme il le souhaite sur les 4 pistes du plateau diplomate avant que la partie ne commence. Le minimum sur chaque piste de couleur est 1 point d'influence.

Fonctionnement : A son tour, avant une phase de convoi, le joueur peut augmenter son influence dans une couleur de ville en payant la somme indiquée sur le plateau Diplomate.

Lorsqu'un joueur quitte une ville, il peut aussi retirer un assistant escorte de son tableau de bord. Celui-ci jouera le rôle de négociateur et pourra modifier la valeur de référence du dé diplomate de 1, à la hausse ou à la baisse.

Cette nouvelle valeur s'applique immédiatement.

Dès lors tous les joueurs devront avoir au minimum l'influence indiquée par la nouvelle valeur du dé pour sortir d'une ville. Ou devront payer 20 F par niveau d'influence manquant.



Carte DIPLOMATE (2x)

Permet d'ignorer les effets de la diplomatie même si le niveau d'influence pour quitter la ville est insuffisant.



Dans cet exemple : le joueur blanc veut quitter une ville rouge. La tension diplomatique est de 4, son niveau d'influence est de 3. Il peut :

- choisir de dépenser 30F pour augmenter son influence de manière permanente
- payer un pot de vin de 20F pour partir
- utiliser un assistant «escorte» pour réduire de 1 la tension diplomatique

Comme ses différents niveaux d'influence sont faibles, il choisit de réduire le niveau de tension diplomatique de 1.





MODULE MÉCÉNAT :

Effet sur le temps de partie : accélère le jeu.

Principe : avec MÉCÉNAT, chaque action de financement augmente l'intérêt de vos mécènes.

Mise en place : ajoutez les deux cartes DANDY à la pioche et mélangez-la. Placez le plateau MÉCÉNAT à côté du plateau de jeu. Mettez les marqueurs mécènes de chaque joueur sur la case correspondant au nombre de joueurs de la partie en cours.

Fonctionnement : chaque ASSISTANT, placé sur la zone FINANCEMENT du tableau de bord d'un joueur, fait progresser le marqueur mécène d'une case sur le plateau MÉCÉNAT. Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur par case. Les cases occupées par le marqueur d'un autre joueur sont sautées. Au début d'une de ses PHASES DE CONVOI, le joueur peut choisir de ne pas jouer sa séquence d'action pour retirer son marqueur mécénat. Il gagne autant d'argent que la somme affichée sous celui-ci. Cette action remplace une séquence d'action classique. (Essence / Carte(s) / Assistant)

Le marqueur du joueur est remplacé sur la case de départ correspondant au nombre de joueurs. Si le joueur utilise ses financiers il pourra à nouveau servir à obtenir d'éventuelles primes de mécénat.

Remarque : ce module prend tout son sens quand il est couplé à des modules demandant d'importants fonds financiers.

Avec DIPLOMATIE et SAISON, ce module est incontournable.



Dans cet exemple : joueur bleu a utilisé 4 assistants sur la zone FINANCEMENT de son tableau de bord. Il avance donc de 4 cases en sautant au-dessus des cases occupées par les autres joueurs. Pendant un tour ultérieur, il pourra à la place de sa séquence d'action retirer son marqueur mécénat pour récupérer 20F.

Carte DANDY (x2)

Avancez votre pion de 2 cases sur la piste MECENAT, sautez les cases occupées par les marqueurs des autres joueurs.



TUILES SPÉCIALES



TUILES SPÉCIALES

Principe : Les TUILES SPÉCIALES agrémentent le jeu en apportant un peu d'inattendu dans le parcours.

MICROCLIMAT :

Effet sur le temps de partie : variable

Principe : MICROCLIMAT est un complément du module saison. Pendant la course, le joueur peut traverser des zones affectées par un microclimat favorable ou non.

Mise en place : ajoutez dans le sac de tuiles du continent à traverser les tuiles MICROCLIMAT. Placez la carte microclimat à côté du plateau de jeu.

Fonctionnement : quand le véhicule d'un joueur traverse une tuile microclimat, il lance un dé et subit les conséquences du résultat en se référant à la carte microclimat.



MICROCLIMAT

- L'oeil du cyclone, la météo n'a pas d'effet sur votre déplacement
- Ni pire ni mieux, la météo a un effet normal sur votre déplacement
- Avis de tempête, vous subissez l'effet de la météo majoré de la perte d'un niveau d'essence
- Tous aux abris, vous subissez l'effet de la météo majoré de la perte d'un niveau de mécanique

VILLAGE :

Effet sur le temps de partie : variable

Principe : avec VILLAGE, les joueurs pourront compter sur l'assistance des populations locales grâce à un système de TUILES TERRAIN ajouté à la pioche de tuile classique.

Mise en place : ajoutez les tuiles VILLAGE au sac de tuile

correspondant. Il existe 5 tuiles pour l'Afrique et 5 tuiles pour l'Amérique du Sud.

Fonctionnement : quand le véhicule d'un joueur traverse une tuile VILLAGE il choisit :

- d'arrêter son véhicule et mettre fin à l'action de son PILOTE, il bénéficie des avantages de la TUILE.
- de continuer son chemin, il ne tient pas compte du symbole stop.



Augmenter la jauge MOTEUR de 1 niveau.



Piocher une carte RESSOURCE.



Augmenter la jauge CHASSIS de 1 niveau.

Augmenter la jauge ESSENCE de 3 niveaux.



Gagner 20 F.

SUFFRAGETTES



LE CINQUIÈME JOUEUR :

L'équipage des suffragettes ajoute un cinquième équipage à la course. Mais il est aussi possible de le jouer comme un équipage normal à la place d'un des autres équipages.

Le pouvoir de la leader des suffragettes est de recevoir une carte supplémentaire lorsque tous les autres joueurs ont reçu une carte durant la PHASE BIVOUAC. Si les suffragettes jouent en dernier, elles reçoivent donc 3 cartes.



Dans une partie à 4 joueurs avec les suffragettes, il faut ajouter une carte supplémentaire durant la phase bivouac.



Dans une partie à 5 joueurs avec les suffragettes, il faut ajouter deux cartes supplémentaires durant la phase bivouac.

Simone Deforêt : née à Royan en 1910 de parents aisés, elle passe la première partie de sa vie au château de Fontorté. Elle passe son permis de conduire en 1929 à l'âge de 19 ans, faisant d'elle une des premières Françaises à l'avoir obtenu. Un an après l'obtention de son permis, elle court une première épreuve sportive automobile, la course de côte de la Baraque, près de Clermont-Ferrand. Elle entame ensuite une carrière de pilote automobile professionnelle, bousculant ainsi les préjugés de l'époque. Militante et suffragette, elle constitue un équipage composé exclusivement de femmes fortes et fait l'acquisition d'un modèle P20 spécialement modifié. Les suffragettes vont prendre le départ de la plus grande course du monde. En avant pour The Great Race !

UNE FOIS PAR TOUR

Durant la phase de bivouac, ajoutez une carte ressource supplémentaire. Vous gagnez la carte supplémentaire restante lorsque tous les joueurs ont pris leur(s) carte(s).



ETHNOLOGIE



MODULE ETHNOLOGIE :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu.

Principe : ETHNOLOGIE permet de réaliser des objectifs durant le parcours, faisant gagner des points de victoire supplémentaires à la fin de la partie.

Mise en place : ajoutez les deux cartes DESSINATEUR à la pioche de cartes RESSOURCE et mélangez-la. Les joueurs positionnent la pioche de cartes OBJECTIF à côté du plateau de jeu et révèlent les 4 premières cartes. Les joueurs positionnent les JETONS ETHNIQUES au hasard face visible sur chacune des villes du plateau de jeu en faisant correspondre les couleurs (jeton jaune sur une ville jaune, ...). En début de partie et dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une carte OBJECTIF de départ. Il y a toujours 4 cartes OBJECTIF visibles à côté du plateau de jeu. Dès qu'une carte est prise par un joueur, elle est immédiatement remplacée par la première carte de la pioche OBJECTIF. Distribuez à chaque joueur 6 MARQUEURS ETHNOGRAPHIE. Retirez les cartes comportant le symbole DOUBLE PLATEAU  si vous jouez sur un PLATEAU SIMPLE.

Fonctionnement :

Pour réaliser une étape de sa carte OBJECTIF, le joueur doit faire entrer son véhicule dans une ville de la bonne COULEUR et/ou avec le bon SYMBOLE ETHNIQUE. Un joueur ne peut avoir qu'une seule carte OBJECTIF en cours, lorsque tous les SYMBOLES ETHNIQUES d'une cartes sont recouvert, il peut choisir une nouvelle carte OBJECTIF ou choisir de ne pas le faire.

Une carte OBJECTIF intégralement complétée génère le nombre de points de victoire indiqué sur la carte, une carte partiellement complétée génère des points négatifs (en bas à gauche de la carte) en fin de partie.

Remarque : Il est parfois possible de placer 2 MARQUEURS ETHNOGRAPHIE en même temps sur une seule ville en validant une COULEUR et un SYMBOLE ETHNIQUE. En revanche il n'est pas possible de passer plusieurs fois sur la même ville pour placer plusieurs MARQUEURS ETHNOGRAPHIE.

Carte DESSINATEUR (x2)

Vous pouvez immédiatement ajouter un marqueur sur l'emplacement de votre choix sur votre carte OBJECTIF.



Dans cet exemple :

Le joueur blanc réalise un parcours sans faute en validant

1 le symbole « soleil » (la couleur est sans importance), puis complète son objectif en passant par

2 et 3 deux villes vertes (le symbole est sans importance).

Les éléments de l'objectif peuvent être réalisés dans n'importe quel ordre.

A Le joueur marquera donc 3 points en fin de partie.

B S'il ne parvenait pas à atteindre cet OBJECTIF, il perdrait 1 point.



GÉOLOGIE



MODULE GÉOLOGIE :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu.

Principe : GÉOLOGIE est un puzzle game qui permet de réaliser un PANORAMA continu le plus long possible à l'aide de cartes GÉOLOGIE. Durant le parcours, chaque joueur s'efforcera de trouver des FOSSILES ou des CRISTAUX qu'il chargera dans son véhicule pour gagner des points de victoire en fin de partie.

Mise en place : ajoutez les deux cartes GÉOLOGIE à la pioche de cartes RES-SOURCE et mélangez-la. Les joueurs positionnent deux pioches de cartes GÉOLOGIE à côté du plateau de jeu : 16 cartes avec le côté vert visible et 16 autres cartes avec le côté orange visible. Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur choisit une carte dans la pioche de son choix. Les cubes blancs et noirs restent à disposition pour la suite.

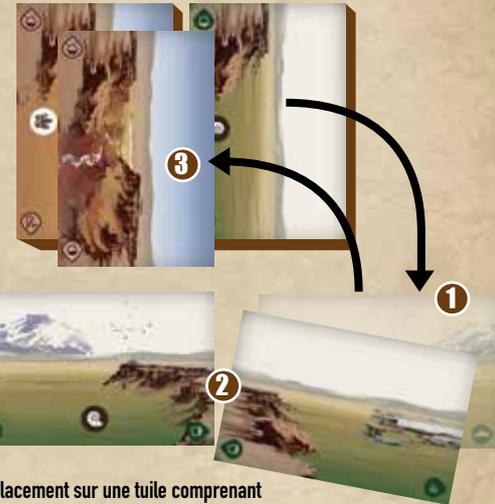
Fonctionnement : Chaque fois qu'un véhicule termine son déplacement hors d'une ville, le joueur pioche dans la pioche 2 cartes géologie de la couleur de sa carte de départ (vert ou orange). Il choisit l'une des deux et la place sur le dessus de son panorama et place la carte restante sur le dessus de la pioche opposée. Il n'est pas possible de réarranger ces cartes une fois placées. Lorsqu'un FOSSILE ou un CRISTAL est entouré de cartes de chaque côté du panorama, le joueur peut alors charger un cube de FOSSILE (noir) ou de CRISTAL (blanc) dans son véhicule. Les joueurs ne marquent des points que s'ils atteignent la ville d'arrivée avec un FOSSILE ou un CRISTAL dans leur véhicule.

A la fin de la partie, 1 point est marqué pour chaque carte GÉOLOGIE + 1 point pour chaque carte avec un symbole de FOSSILE ou de CRISTAL si et seulement si le joueur a un cube dans son véhicule.

Remarque : Lorsqu'une pile est vide, remélanguez les cartes GÉOLOGIE pour faire à nouveau 2 piles d'un même nombre de cartes (si possible). Si vous ne parvenez pas à trouver de correspondance avec les cartes piochées sur votre PANORAMA, vous pouvez commencer un nouveau PANORAMA d'une autre couleur. Seul le meilleur PANORAMA sera pris en compte en fin de partie.

Carte GÉOLOGUE (x2)

Vous pouvez piocher 3 cartes GÉOLOGIE et en positionner deux pour réaliser votre PANORAMA. Vous défaussez la troisième carte sur la pile opposée.



Dans cet exemple :

Le joueur blanc termine son déplacement sur une tuile comprenant un STOP hors d'une ville.

- 1 Il pioche donc deux cartes de la pioche verte (sa couleur de prospection).
- 2 Il choisit l'une des deux cartes pour compléter son PANORAMA. Le symbole FOSSILE est entouré de chaque côté, le joueur blanc peut donc charger un cube de FOSSILE dans son véhicule.
- 3 Le joueur blanc retourne la carte restante et la défausse sur le dessus de la pioche opposée (orange).

ZOOLOGIE



MODULE ZOOLOGIE :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu.

Principe : ZOOLOGIE est un module où il faut collectionner des rencontres avec des animaux différents. Il permet également d'avoir un revenu complémentaire.

Mise en place : ajoutez les deux cartes TRAQUEUR à la pioche de cartes RESSOURCE et mélangez-la. Placez à côté du plateau de jeu la PISTE ZOOLOGIE du continent joué et distribuez à chaque joueur 6 jetons de la couleur de son équipe.

Fonctionnement : Chaque fois que le véhicule d'un joueur entre sur une tuile comportant un symbole DANGER et qu'il résout son franchissement, le joueur place alors un jeton de sa couleur sur l'emplacement de l'animal concerné. Il n'est pas possible de placer plus d'un seul jeton de sa couleur sur un même emplacement.

À tout moment durant son tour de jeu, un joueur peut vendre une rencontre avec un animal en retirant son jeton de la PISTE ZOOLOGIE, il gagne alors la valeur en Francs indiquée sur l'emplacement. Le prix indiqué varie selon la rareté de l'animal.

En fin de partie, le joueur gagne un nombre de points de victoire correspondant aux nombres de jetons de sa couleur sur la PISTE ZOOLOGIE selon le barème suivant : 1 / 2 / 3 / 5 / 8 / 12

Remarque : ZOOLOGIE est un module qui vous fera aborder les case danger d'une autre manière, vous chercherez à vous jeter volontairement dans la gueule du loup. Obtenir la collection complète des 6 animaux n'est pas une chose facile, il faudra probablement chercher dans le sac de tuiles terrain l'animal convoité en multipliant les actions de reconnaissance. Au bout du compte, 12 points de victoire représentent un gain qui justifie tous les efforts !

Carte TRAQUEUR (x2)

Lorsque vous placez un marqueur sur la PISTE ZOOLOGIE, vous pouvez choisir son emplacement.



Dans cet exemple :

- 1 Le joueur blanc vend sa rencontre avec un hippopotame pour 30F
- 2 puis il affronte une nouvelle fois ce danger en se plaçant sur la tuile DANGER. Si le joueur blanc termine la course avec ce nombre de jetons sur la PISTE ZOOLOGIE... Il marquera 5 points de victoire.

BEYOND THE LIMITS



MODULE BEYOND THE LIMITS :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu.

Principe : BEYOND THE LIMITS est un module qui permet d'utiliser différemment les cases noires (ZONES À RISQUES) des différents plateaux de jeux. Désormais, cette zone possède ses tuiles spécifiques.

Mise en place : ajoutez les deux cartes RACCOURCI à la pioche de cartes RESSOURCE et mélangez-la. Placez le SAC NOIR avec les tuiles BEYOND THE LIMITS à l'intérieur et placez la carte CITÉ LÉGENDAIRE du continent traversé à côté du plateau de jeu.

Fonctionnement : Lors d'une action de RECONNAISSANCE par le biais d'un ASSISTANT ou d'une carte RESSOURCE, un joueur doit piocher les tuiles dans le SAC NOIR à la place du sac blanc sur les ZONES À RISQUE. Les TUILES NOIRES doivent être obligatoirement posées sur les ZONES À RISQUES. Il n'est pas possible de mixer la pioche. (Exemple : une tuile dans le sac noir et une tuile dans le sac blanc). La règle de pose suit les règles normales, il doit y avoir un chemin continu reliant la tuile à son véhicule. Le joueur qui pioche la tuile choisit la face de son choix. Dès qu'un véhicule quitte une TUILE NOIRE, celle-ci est retournée sur l'autre face.

Le malus de -1 essence sur les ZONES À RISQUES n'est pas applicable avec le module BEYOND THE LIMITS. Il est toujours possible d'échanger une tuile normale et une tuile noire avec l'action de la carte TRICHEUR.

Lorsque la CITÉ LÉGENDAIRE est découverte, elle ne peut en aucun cas être déplacée ni effacée. Les animaux dangereux rencontrés sur les tuiles noires sont des parasites qui ne sont pas valorisables avec le module ZOOLOGIE.

Remarque : BEYOND THE LIMITS est un module qui augmentera l'aspect aventureux de la partie. La découverte de la CITÉ LÉGENDAIRE peut changer le cours de la partie en offrant au joueur qui la traverse un répit fort appréciable. Désormais, traverser une ZONE À RISQUES devient un choix cornélien car de nombreux dangers vous attendent.



Carte RACCOURCI (x2)

Vous pouvez traverser une TUILE TERRAIN en ignorant les dépenses d'ESSENCE et de MÉCANIQUE. Cette carte ne permet pas d'ignorer les malus DANGER ou STOP.



Dans cet exemple :

Le continent traversé est l'Amérique du Sud, la CITÉ LÉGENDAIRE à découvrir est donc EL DORADO. Chaque fois qu'un joueur pénètre sur cette tuile, il paye le coût de déplacement de 1 ESSENCE, puis gagne immédiatement le bonus de 50F pour la découverte de la CITÉ LÉGENDAIRE. Ce bonus ne peut être gagné qu'une seule fois par joueur ! Inutile d'avancer et reculer sur cette tuile à de nombreuses reprises.

TABLEAU D'HONNEUR



MODULE TABLEAU D'HONNEUR :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu.

Principe : TABLEAU D'HONNEUR est un module qui changera radicalement votre façon de jouer. En utilisant TABLEAU D'HONNEUR, la partie ne se terminera pas dès qu'un joueur atteint la ligne d'arrivée... les autres joueurs auront encore trois tours supplémentaires de jeu pour atteindre la ligne d'arrivée.

Mise en place : ajoutez les deux cartes OPPORTUNISTE à la pioche de cartes RESSOURCE et mélangez-la.

Placez la piste TABLEAU D'HONNEUR à côté du plateau de jeu :

sur la face  avec un plateau simple.

sur la face  avec un plateau double.

Fonctionnement : le module TABLEAU D'HONNEUR nécessite un décompte de point supplémentaire par rapport à la version de base. Un nombre de points supplémentaires est attribué aux joueurs déjà arrivés durant chaque tour qui se déroule avant l'arrivée des autres participants. Le premier tour qui passe rapporte 2 points de victoire, le second tour 3 points, et le troisième 5 points. Cela représente un potentiel de 10 points à rattraper pour les retardataires !

Remarque : TABLEAU D'HONNEUR offre un choix cornélien entre la vitesse et l'exploration. Un joueur rapide bénéficiera de beaucoup de points bonus dus à son ordre d'arrivée, mais cela sera-t-il suffisant pour concurrencer un adversaire plus lent qui aura gagné des points de victoire en cours de partie ? Rien n'est moins sûr... Nous vous conseillons d'utiliser ce TABLEAU D'HONNEUR avec tout ou partie des modules GÉOLOGIE, ZOOLOGIE et ETHNOGRAPHIE, cela rendra votre partie nettement plus savoureuse !



Carte OPPORTUNISTE (x2)

Durant une action de conduite, lors d'une avancée à l'aveugle, vous pouvez ignorer la première tuile et en piocher une seconde.



Dans cet exemple :

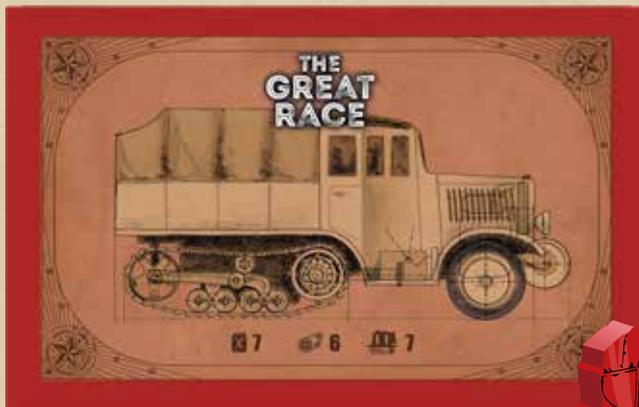
- Le joueur blanc arrive dans la ville d'arrivée et marque 5 pts bonus pour sa première place et 5 pts supplémentaires pour l'état de son véhicule. Il marque donc un total de 10 pts.
 - Un tour passe et le joueur blanc marque 2 pts supplémentaires, le joueur orange arrive et marque 3 pts de bonus pour la seconde place + 10 pts pour l'état de son véhicule.
 - Un autre tour passe... le joueur blanc marque 3 pts supplémentaires et le joueur orange 2 pts.
- Le joueur bleu arrive enfin, il marque 1 pt de bonus pour sa troisième place avec un véhicule en très bon état pour un total de 11 pts.
- Le joueur blanc remporte la partie avec $5 + 5 + 2 + 3 = 15$ pts, le joueur orange finit ex-aeco avec $3 + 10 + 2 = 15$ pts mais derrière le joueur blanc. Le joueur bleu n'est pas parvenu à rattraper son retard avec $1 + 10 = 11$ pts.

ÉQUIPAGE RUSSE



Boris Afanassievitch Obroutchev :

Né le 28 septembre 1873 à Klepenino, il entame des études supérieures à l'Institut des Mines de Saint-Petersbourg. Il part ensuite en expédition en Asie centrale. Il se spécialise dans la géologie et l'étude des sols sibériens. Ses pas le poussent vers des sommets inexplorés ou méconnus dans le Nan Shan, comme le mont Daour. Après la Révolution d'Octobre, il se passionne pour l'automobile et pour l'invention de son compatriote Kégresse : les autochenilles. Ces merveilles de technologie ouvrent d'incroyables perspectives dans l'exploration des immensités russes. Considéré à juste titre comme une sorte de Jules Verne russe, il couche par écrit ses nombreuses aventures qui sont relatées dans la Pravda.



Les performances du véhicule russe sont augmentées si vous utilisez le module paddock en mode pré-configuré.



Permanent :

possède un véhicule de départ avec 6 sur chacune des jauges.



PLATEAU DOUBLE



PLATEAU DOUBLE :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu.

Principe : Les plateaux USA et ASIA peuvent être joués en mode simple ou double.

Ces plateaux peuvent comporter plusieurs villes de départ ou d'arrivée possible.

Chaque plateau (partie Est et partie Ouest) peut être joué séparément ou ensemble.

Mise en place : Choisissez votre ville de départ et votre ville d'arrivée.

Plateau simple : Choisissez au hasard l'un des MARQUEURS VILLE du côté violet et placez-le sur l'un des 4 emplacements disponibles et positionnez les 3 autres au hasard côté couleur (rouge/vert/jaune/bleu).

Plateau double : Placez au hasard les 4 MARQUEURS VILLE côté couleur sur les 4 emplacements du milieu des 2 plateaux.

Fonctionnement : Vous pouvez choisir de faire le parcours d'Ouest en Est ou l'inverse.

Pour les USA : Choisissez l'une des 4 villes de départ et choisissez l'une des 4 villes d'arrivée. La durée des parties peut changer suivant ces choix.

Pour l'Asie en mode plateau simple : Vous partez d'un point unique (Beyrouth ou Pékin) pour rejoindre l'une des 4 villes médianes (Omsk/Amali/Dehli/Madurai). Choisir l'une de ces 4 villes aura une grande influence sur les parcours du jeu.

Remarque : Positionner les deux plateaux nécessite une très grande table.

Si vous n'avez pas cette chance, nous vous conseillons de jouer sur un seul plateau, de compter les points de victoires à mi-parcours puis de redémarrer la partie sur l'autre plateau et de repartir avec le véhicule dans le même état, la même main de cartes, la même somme d'argent, etc.



Mode plateau double :

Placez au hasard les 4 MARQUEURS VILLE sur les emplacements médians.

Mode plateau simple :

Choisissez l'une des villes (en violet) qui sera la ville de départ ou d'arrivée et placez les 3 autres aléatoirement.

MODULE COLLABORATIF



MODULE COLLABORATIF :

Effet sur le temps de partie : accélère le jeu.

Principe : En MODE COLLABORATIF, les joueurs sont répartis en équipe de deux. Chacun des équipiers part des villes opposées de la carte (exemple : Beyrouth/Beijing). La partie s'arrête lorsque les deux véhicules se retrouvent sur la même case.

Mise en place : Utilisez deux pioches de cartes RESSOURCE différentes sur chacun des deux plateaux. Placez chaque équipier sur les villes opposées.

Fonctionnement : Chaque groupe de joueurs, ceux du plateau EST et ceux du plateau OUEST jouent simultanément avec pour chaque plateau une pioche et défausse de carte différenciée. Chaque côté possède son ORDRE DE TOUR. Si cela s'avère nécessaire et afin de déterminer dans quel ordre les joueurs doivent réaliser leurs actions, chaque piste d'ORDRE DE TOUR possède un «a» ou un «b». Les actions «1a» sont résolues avant les actions «1b».

Si vous jouez avec le module GÉOLOGIE, l'équipe réalise le PANORAMA en commun. Il faut qu'au moins un des joueur possède un cube (FOSSILE ou CRISTAL) pour calculer le score de l'équipe. ATTENTION, on ne double pas le score si les deux équipiers possèdent chacun un cube.

Si vous jouez avec le module ZOOLOGIE, les animaux découverts par chaque équipier comptent pour la même collection en fin de partie.

Si vous jouez avec le module ETHNOLOGIE, les équipiers partagent le même objectif qui peut être accompli à deux.

Remarque : Le MODULE COLLABORATIF peut être joué également sur un plateau simple. La règle du jeu diffère en ceci :

Les équipiers partent des points opposés de la carte, doivent se retrouver sur la même case quelque part au milieu de la carte et continuer leur chemin jusqu'à la ville opposée.



Dans cet exemple :

L'équipage franco-américain et l'équipage anglo-italien prennent le départ de « The Great Race » en Asie. Les équipages Français et Italien prennent le départ du côté Est, les Américains et les Anglais partent du côté Ouest. Chaque groupe « Est » ou « Ouest » partage la même pioche de cartes RESSOURCE.

Dans cet exemple, l'ordre de tour des joueurs est Bleu 1a, Vert 1b, Jaune 2a, Blanc 2b.

MODULE EXPÉRIENCE



MODULE EXPÉRIENCE :

Effet sur le temps de partie : accélère le jeu.

Principe : EXPÉRIENCE permet d'obtenir des actions supplémentaires de plus en plus fortes à mesure que vous visitez les villes du plateau.

Mise en place : ajoutez les deux cartes MENTOR à la pioche de cartes RESSOURCE et mélangez-la. Avant de commencer la partie :

MODE CLASSIQUE : Chaque joueur prend un plateau EXPÉRIENCE du côté générique (identique pour tous) et place un cube de chaque couleur sur la première case de chacune des lignes.

MODE EXPERT : Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisi le plateau EXPÉRIENCE de son choix du côté asymétrique (différent pour tous) et place un cube de chaque couleur sur la première case de chacune des lignes.

Fonctionnement : Chaque fois que le véhicule d'un joueur entre dans une ville, le joueur avance le cube de la couleur de la ville sur sa FICHE EXPÉRIENCE. Durant son tour, un joueur peut choisir de faire revenir son cube à la position de départ pour bénéficier du pouvoir atteint.

Il s'agit d'une action supplémentaire qui peut être jouée à n'importe quel moment durant la phase convoi.



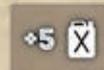
Carte MENTOR (x2)

Permet d'avancer un cube de deux cases sur la ligne de votre choix ou deux cubes d'une case sur les lignes de votre choix sur votre plateau EXPÉRIENCE.

Prévoyant



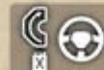
Ignorez le niveau de MÉCANIQUE d'une tuile.



Gagnez immédiatement 5 ESSENCES.

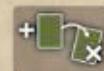


Vous pouvez rejouer la carte que vous venez de jouer.



Complétez votre jauge ESSENCE au maximum et faites une action de conduite.

Logisticien



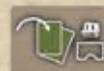
Vous pouvez défausser une de vos cartes RESSOURCE et en piocher une nouvelle.



Piochez immédiatement 3 cartes RESSOURCE.



Vous piochez le double de cartes RESSOURCE dans la ville sur laquelle vous vous trouvez.



Complétez votre main de cartes RESSOURCE jusqu'à atteindre le montant de votre jauge CHÂSSIS.

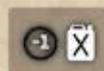
Opportuniste



Vous pouvez voler une carte au hasard dans la main d'un adversaire se trouvant sur la même case que vous.



Récupérez la carte comportant un symbole DANGER qu'un joueur a joué contre vous.



Les ZONES À RISQUE coûtent 1 ESSENCE de moins durant une action de CONDUITE.



Vous pouvez utiliser un TRANSPORT gratuitement.

MODULE EXPÉRIENCE



Géographe



Ignorez un symbole STOP.



Ignorez un symbole DANGER.



Ignorez le niveau d'ESSENCE d'une tuile.



Intervertissez deux tuiles et faites une action de CONDUITE.

Belliqueux



Intervertissez deux tuiles.



Vous pouvez voler l'ESSENCE d'un joueur se trouvant sur la même case que vous.



Vous pouvez voler deux cartes dans la main d'un autre joueur.



Vous pouvez échanger votre main de carte contre celle d'un autre joueur.

Financier



Gagnez 20F.



Gagnez 40F.



Gagnez 70F.



Gagnez 120F.

Bricoleur



Vos PIÈCES MÉCANIQUES ne coûtent que 10F en ville lors d'une action de réparation.



Vos PIÈCES MÉCANIQUES ne coûtent que 10F à n'importe quel endroit lors d'une action de réparation.



Vous pouvez augmenter une jauge MÉCANIQUE de 3 niveaux.



Vous pouvez augmenter vos jauges MÉCANIQUE de 5 niveaux.

Formateur



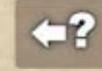
Réalisez une action de RECONNAISSANCE.



Réalisez une action de RÉPARATION.



Réalisez une action de CONDUITE.



Choisissez une action parmi les précédentes.

Alex



Si vous jouez avec le module EXPÉRIENCE en mode CAMPAGNE, vous devez reporter vos niveaux d'EXPÉRIENCE d'une ÉTAPE à l'autre sur la fiche de CAMPAGNE. Vous démarrez l'ÉTAPE suivante avec les niveaux inscrits.



Permanent :

Paye 10F chaque niveau d'ESSENCE et 20F chaque niveau de MÉCANIQUE quel que soit l'endroit où il se trouve.

Eugene Bullard :

Il est sans doute le plus français des Américains. Après la mort de sa mère et la tentative de lynchage de son père en Géorgie, Eugene quitte les États-Unis pour la France, pays où « l'homme est jugé par son mérite et non sur la couleur de sa peau ». Lorsqu'éclate la Première Guerre mondiale, il s'engage dans la Légion étrangère où il reçoit la Croix de guerre pour bravoure. Blessé gravement, il devient le premier pilote noir dans l'escadrille Lafayette avec pour devise « Tout sang coule rouge ». Sa présence sur « The Great Race » attire la sympathie des habitants des régions traversées qui apportent leur aide.



Permanent :

peut gagner 10F pour chacune des cartes que vous défaussez (sans utilisation de cette carte).

Alexandrine Tinn :

Héritière d'une riche lignée de planteurs hollandais établis en Indonésie, son esprit d'aventure la pousse à découvrir ces nouvelles technologies que sont les voitures et les avions. Elle pratique d'abord les sports mécaniques en dilettante puis comme une passion, en devenant la première femme européenne à traverser le Sahara. Forte de son expérience de marchande d'Extrême-Orient, elle est capable de négocier n'importe quoi à n'importe quel prix.



Une fois par tour :

peut augmenter sa jauge de 2 ESSENCES.

Emir Nessib :

Prince héritier de la péninsule arabe, Nessib sent venir les progrès liés à l'exploitation de l'or noir de son pays et se lance à corps perdu dans un programme de modernisation de son royaume. Souhaitant assouvir son désir d'aventure et donner une image progressiste au monde arabe, il se passionne pour les courses automobiles. Avec « The Great Race », il découvre une belle tribune pour dorénavant son image. Bénéficiant d'une grande quantité de pétrole disséminé le long du parcours, il ne manquera pas d'essence durant la course.



Permanent :

peut traverser les villes sans faire d'arrêt. Il bénéficie quand même des avantages de la ville.

Maki Aritsune :

C'est un alpiniste de renom ayant réalisé la première ascension de l'Eiger par le versant est en 1921. Adeptes de toutes les aventures, il jette son dévolu sur les sports mécaniques encore balbutiants au Japon. Aventurier de l'extrême, il utilise ses qualités naturelles de meneur d'homme pour encourager et motiver ses acolytes et leur permettre de réaliser l'impensable. Sa technique est simple : de l'audace, encore de l'audace, toujours de l'audace !

LES EXPERTS



MODULE LES EXPERTS :

Effet sur le temps de partie : accélère le jeu.

Principe : LES EXPERTS est un module qui modifiera votre façon de jouer et vous permettra d'être plus performant avec vos ASSISTANTS sur l'un des domaines de votre TABLEAU DE BORD.

Mise en place : Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur peut choisir une tuile EXPERT et la placer à l'emplacement correspondant dans le sens de son choix.

Fonctionnement : Une de vos zones de placement d'ASSISTANT est désormais modifiée jusqu'à la fin de la partie.

Remarque : LES EXPERTS offre un choix difficile avec un avantage important mais qui a une contrepartie. Le choix d'une tuile expert vous obligera à faire usage de l'avantage le plus souvent possible car si tel n'est pas le cas, vous aurez plus de désagréments que d'avantages.



Mécanicien : Un maximum de 2 ASSISTANTS peuvent être posés sur cette zone.

- Réalisez une action de RÉPARATION avec une PIÈCE MÉCANIQUE gratuite OU réalisez une action de CONDUITE.

- Réalisez une action de RÉPARATION OU augmentez votre jauge de 2 ESSENCES gratuitement puis réalisez une action de CONDUITE.

Escorte : Un maximum de 2 assistants peuvent être posés sur cette zone.

- Prévenez 2 DANGERS OU défaissez une TUILE TERRAIN du plateau.

- Prévenez 1 DANGER OU échangez 2 TUILES TERRAIN sur le plateau.



Finance :

- Placez 5 ASSISTANTS pour gagner 150F ou rien.
- Placez un seul ASSISTANT pour gagner 20F.



Reconnaissance : Un maximum de 2 ASSISTANTS peuvent être posés sur cette zone.

- Piochez 3 TUILES TERRAIN OU piochez une carte RESSOURCE.



- Piochez 2 TUILES TERRAIN OU piochez 2 cartes RESSOURCE.

