

Reglas básicas





# Los monstruos de acero al asalto del desconocido

Los vehículos llegan con un ruido de trueno, bajo las aclamaciones de la multitud. Los equipos están impacientes por enfrentarse. Desde hace meses, los mecánicos, exploradores y escoltas preparan la expedición. Se aventurarán donde no existe ninguna carretera, verán lo que ningún Europeo nunca ha visto. Tienen un inmenso continente al alcance. Seré el enviado especial de este evento. Marcel Jacquin para la Gazette





El equipo belga listo para el comienzo



#### HISTORIA:

Estos 10 ultimos años, las expediciones Citroën abrieron el camino. Atravesaron continentes, África, Asia y la montañas Rocosas en America del Norte. Hoy en día, en 1935, al volante de su semioruga, su equipo de apasionados acepta el reto de una carrera transcontinental. Después de la epopeya Citroën, le toca descubrir las inmensidades de África. Un territorio en blanco se abre debajo de sus orugas. El peligro de esta aventura vendrá tanto de sus adversarios como de las dificultades del terreno. Su vehículo, su equipo y su valor serán las únicas armas de las que dispondrá para alcanzar la victoria. ¡Buen viaje!

#### COMPONENTES:

1 tablero de juego de doble cara
2 marcadores de cada color
para establecer y mostrar el ORDEN del TURNO
4 salpicaderos
4 vehículos y 4 pantallas (1 por vehículo)
48 cartas RECURSO y 5 ayudas de juego
Dinero en billetes de 10, 20, 50 y 100 francos
20 asistentes (5 por equipo)
1 bolsa de tela y 60 LOSETAS de TERRENO
El presente libro de reglas

# PREPARACIÓN (ejemplo del mapa de África) :

Colocar el tablero en el centro de la mesa. El ultimo jugador que haya viajado al continente donde ocurre la carrera es el primer jugador. Escoge un vehículo y los componentes correspondientes (pantalla, asistentes y marcadores). Los demás jugadores hacen lo mismo, uno trás otro, en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores se ponen de acuerdo sobre la ciudad donde comenzar y la meta, dentro de las ciudades de color morado disponibles.

Los jugadores colocan su primer marcador «orden de turno» en la zona dedicada, siguiendo el orden establecido al principio.

3 El segundo marcador ·orden de turno» de cada jugador se coloca en la casilla 1 del orden de progreso. El primer jugador debajo, los otros por encima, siguiendo el orden establecido al principio.

4 El tablero individual de cada jugador (salpicadero) presenta 3 medidores, llenos desde el comienzo de la partida.

**5** Los vehículos participantes están colocados en la ciudad de salida.

6 Se mezclan las cartas de RECURSO y se colocan boca abajo en un mazo en la zona dedicada del tablero.

Los jugadores empiezan la partida con 80 francos, salvo el ultimo jugador que recibe sólo 70 francos.

8 La bolsa conteniendo las tejas de terreno del mapa elegido se coloca al lado del tablero.



# SALPICADERO/TABLERO INDIVIDUAL:



0

0

0

0

0

8

# MEDIDOR DE COMBUSTIBLE:

Indica la cantidad de carburante disponible.

# **MEDIDOR DEL MOTOR:**

Indica el estado del motor y el número máximo de casillas que se puede atravesar con una acción de pilotaje.

# MEDIDOR DEL BASTIDOR:

Indica el estado del bastidor y corresponde al limite de cartas que se puede tener en mano.



# **ASISTENTES:**

Los asistentes simbolizan las acciones que se pueden realizar en su turno. La casilla donde se coloca el asistente indica la acción realizada.

#### HABILIDAD:

Zona de 3 casillas donde se pueden colocar ASISTENTES. Cada casilla corresponde a una HABILIDAD concreta.

# TESORERÍA:

Zona donde se pueden colocar ASISTENTES. Indica la cantidad de dinero que recibe un jugador durante su turno.



Se puede colocar un ASISTENTE en una zona de habilidad o en una casilla de tesorería según la acción deseada.





#### **DESARROLLO DE UN TURNO:**

Un turno presenta 4 fases distintas:

FASE DE CAMPAMENTO: En el orden contrario al orden del turno, cada jugador coge una carta RECURSO. El ultimo jugador, que robó primero, también se queda con la ultima carta RECURSO.

FASE DE PLANIFICACIÓN: A escondidas detrás de su pantalla, cada jugador coloca sus ASISTENTES en varias zonas de su SALPICADERO. Una vez revelada, la posición de los ASISTENTES no puede cambiar.

FASE DE CONVOY: Los jugadores usan sus cartas RECURSO y las HABILIDADES de sus ASISTENTES para hacer progresar su vehículo en el mapa.

En su turno, durante la fase de CONVOY, por cada ASISTENTE colocado, cada jugador puede, en orden:

- 1 Comprar carburante (opcional).
- 2 Jugar una o varias cartas RECURSO (opcional).
- 3 Jugar un ASISTENTE o pasar su turno (obligatorio).

FASE DE MANTENIMIENTO: El orden está definido por el progreso de los vehículos.

Nuevas cartas RECURSO se revelan en el mapa.

Los jugadores perciben una RECOMPENSA de progreso según su posición en la carrera.

#### LA FASE DE CAMPAMENTO:

Se colocan en las casillas dedicadas del tablero, tantas cartas RECURSO como el número de jugadores más 1. En el orden contrario al orden del turno, cada jugador elige una carta RECURSO. Después de que cada jugador haya elegido una carta, el ultimo jugador según el ORDEN DE TURNO recupera también la carta que sobra. Nunca se puede tener en mano más cartas de lo que indica el medidor de bastidor. Si el nivel del medidor de bastidor disminuye o si se roba un exceso de cartas, se deberá descartar inmediatamente un número de cartas que permita a su mano respetar el nivel del medidor de bastidor.



# FASE DE PLANIFICACIÓN:

Cada jugador dispone de 5 ASISTENTES. Una vez colocados en el SALPICADERO, realizarán acciones durante la fase de CONVOY. A escondidas detrás de las pantallas, los jugadores reparten de manera simultánea sus ASISTENTES en las zonas HABILIDAD y TESORERÍA del SALPICADERO. Es posible colocar varios ASISTENTES en la misma zona, pero se jugarán uno trás otro (salvo zona de TESORERÍA).

Cuando todos los jugadores hayan colocado sus ASISTENTES, se quitan las pantallas para revelar los salpicadores.



#### **FASE DE CONVOY:**

Siguiendo el ORDEN DEL TURNO, los jugadores realizan las secuencias de acciones siguientes en orden:

- 1) X (Opcional) Comprar tanto carburante por nivel de medidor como quiera (a 10 francos por nivel en una ciudad y 20 francos por nivel fuera de la ciduad). Esta acción no requiere ASISTENTES pero se debe realizar al principio de una secuencia de acciones durante la fase de CONVOY, antes de jugar una carta o de activar la acción de un ASSISTENTE.
- 2) (Opcional) Jugar tantas cartas RECURSO de su mano como quieran. Se juegan las cartas una trás otra y se deben aplicar los efectos de una carta antes de jugar la siguiente. Se pueden jugar cartas a condición de que le quedé al menos un ASISTENTE activo.

Se pueden jugar algunas cartas RECURSO fuera de esta secuencia de acciones si está indicado como tal en la carta (ver descripción de las cartas RECURSO).

- 3) 🌊 (Obligatorio) Jugar un sólo ASISTENTE del salpicadero. (o el único ASISTENTE o el grupo de ASISTENTES en el caso de la zona de TESORERÍA), O
- Pasar su turno: Cuando todos los ASISTENTES colocados hayan sido jugados, o cuando no quiera realizar más acciones, puede pasar su turno. Pasar pone inmediatamente fin a su turno, aún si le quedan ASISTENTES colocados en el salpicadero. La fase de CONVOY se acaba cuando todos los jugadores, cada uno en su turno, hayan activado todos sus ASISTENTES y/o hayan pasado su turno.



# DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES DE LOS ASISTENTES

# **Jugar un ASISTENTE:**



Para realizar una acción, deben quitar del salpicadero un ASISTENTE (o el único ASISTENTE o grupo de ASISTENTES en el caso de la zona de TESORERÍA). Jugar un ASISTENTE de su SALPICADERO pone fin a la secuencia de acciones del jugador. El jugador siguiente realiza su secuencia de acciones y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan jugado todos sus ASISTENTES o hayan pasado.

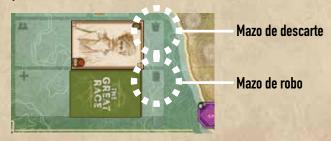
#### EXPLORADOR:

Por cada ASISTENTE explorador colocado en esta casilla, se puede elegir:

Robar 2 losetas de terreno en la bolsa y colocarlas inmediatamente en casillas libres del mapa, siguiendo las reglas a continuación: Debe de haber un camino continuo de losetas/ciudades entre su vehículo y la loseta colocada. No se puede colocar una LOSETA de TERRENO en una casilla de ciudad. Las ciudades son etapas de su itinerario y pertenecen al camino unido a su vehículo al igual que las líneas marítimas.



- En este ejemplo, el jugador puede colocar las 2 LOSETAS de TERRENO que acaba de robar en el camino a continuación de su vehículo.
- 2 El jugador tiene prohibido colocar una LOSETA de TERRENO en una casilla que no esté adyacente a su vehículo.
- Robar la primera carta RECURSO del mazo. ¡Ojo! Se debe de respetar el limite de cartas en mano indicado por el medidor de BASTIDOR.







# MECÁNICO:

Por cada ASISTENTE mecánico colocado en esta casilla, puede ser a elección:

# **TÉCNICO:**

Arreglar el vehículo: Un técnico aumenta los medidores de MECÁNICA de varios niveles (MOTOR y/o BASTIDOR). El técnico debe usar una o varias cartas RECURSO «PIEZAS de RECAMBIO» (+1 nivel) y/o «CAJA de HERRAMIENTAS» (+3 niveles) de su mano, y/o comprar PIEZAS MECÁNICAS a 20 F por nivel de medidor en una ciudad o a 40 F fuera de la ciudad.



# PILOTO:

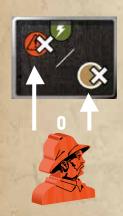
Pilotar su vehículo: El jugador desplaza su vehículo de un número de casillas inferior o igual al nivel indicado al principio de su movimiento por su medidor de MOTOR. Entrar en una ciudad interrumpe el movimiento y se acaba la acción de pilotaje del jugador.

Si un jugador desplaza su vehículo, el marcador de progreso de su color se desplaza en la ESCALA DE PROGRESO. Si varios jugadores acaban al mismo nivel de la ESCALA DE PROGRESO, el marcador de progreso del ultimo llegado se coloca encima del/de los marcador(es) del/de los jugador(es) que haya(n) llegado antes que el. Jugar un ASISTENTE del SALPICADERO pone fin a la secuencia de acciones de un jugador. El jugador siguiente procede a su propia secuencia de acciones, y asi sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan jugado todos sus ASISTENTES o hayan pasado.





En este ejemplo, el vehículo naranja llega después del azul. Posiciona su marcador de posición naranja encima del marcador azul. Eso significa que jugará después el vehículo azul en el proximo turno, aunque esté al mismo nivel en la ESCALA DE PROGRESO.



### **ESCOLTA:**

Por cada ASISTENTE colocado en esta casilla, se puede elegir:

Evitar un PELIGRO: Se descarta el ASISTENTE para evitar los efectos del símbolo PELIGRO de una casilla que está atravesando, o de una carta con símbolo PELIGRO.

El símbolo RAYO indica que se puede usar este ASISTENTE en cualquier momento, incluso para evitar los efectos de una carta con símbolo PELIGRO jugada por otro jugador. Se debe usar el ESCOLTA antes de que el otro jugador haya resuelto su acción.

Descartar una LOSETA de TERRENO en el camino de su vehículo. Esta LOSETA está definitivamente fuera de juego. No se puede descartar la LOSETA de TERRENO donde se encuentra un vehículo.

# TESORERÍA:

Cada ASISTENTE colocado en esta zona, empezando desde la izquierda, le permite ganar más dinero. La cantidad percibida está indicada el la casilla situada directamente a la derecha del ASISTENTE.

1 ASISTENTE = 10 F.

2 ASISTENTES = 20 F.

3 ASISTENTES = 40 F,

4 ASISTENTES = 70 F.

5 ASISTENTES = 110 F.

**Nota:** Los ASISTENTES colocados en esta zona se activan todos en una única acción. Se quita el grupo entero de los ASISTENTES una vez la acción realizada.

# DESCRIPCIÓN DE UNA LOSETA DE TERRENO:

El jugador sufre los efectos de la LOSETA de TERRENO en la que entra su vehículo. Para entrar en una loseta, se debe cumplir el pago de varios costes, según el tipo de terreno o el evento que ocurre en la loseta. No se puede escapar de los pagos, salvo en caso específico. Estos costes implican la bajada del nivel de sus 3 medidores, según el tipo de loseta:

MEDIDOR DE CARBURANTE Se debe gastar el número de puntos de carburante como indicado.



MEDIDOR DE MOTOR O DE BASTIDOR Representa el desgaste del vehiculo. Se pierden puntos de mecánica como indicado en los medidores de MOTOR y/o de BASTIDOR.

סננ

En este ejemplo, el jugador colocó 3 ASISTENTES en la zona de TESORERÍA de su salpicadero. A su turno, descarta los 3 ASISTENTES y recibe 40 F.





### **PELIGRO**

Cuando se entra en una loseta con símbolo PELIGRO, se debe resolver sus efectos. Por defecto, un peligro provoca la perdida de 2 PIEZAS MECÁNICAS a su vehículo. Se puede evitar usando un ASISTENTE ESCOLTA o una carta ESCOLTA.



#### STOP

Si una loseta tiene un símbolo STOP, se gastan el CARBURANTE y las PIEZAS MECÁNICAS como indicado en la loseta. El vehículo para y se acaba la acción de pilotaje del ASISTENTE MECÁNICO. Se puede usar una carta GUÍA para ignorar el símbolo STOP de una LOSETA de TERRENO.





# TIPOS DE DESPLAZAMIENTO: Progresar en terreno conocido:

Si un jugador usó un ASISTENTE EXPLORADOR o el efecto de una carta RECURSO para crear un camino, se puede progresar en este camino.

Al usar un ASISTENTE MECÁNICO o los efectos de una carta PILOTO. se puede desplazar el vehículo. El desplazamiento del vehículo implica la bajada del nivel de los medidores de CARBURANTE, MOTOR y BASTIDOR tanto como sea indicado en el coste de cada LOSETA de TERRENO. Cuando se pierden PIEZAS MECÁNICAS, se puede repartir el coste entre los medidores de MOTOR y de BASTIDOR.

El número de losetas que puede atravesar su vehículo es igual al nivel indicado por su medidor de MOTOR al principio de la acción de desplazamiento.

Si el medidor de MOTOR alcanza cero, el vehículo debe parar y se vuelca para indicar un estado de avería. Para que vuelva a arrancar, habrá que arreglarlo usando un ASISTENTE MECÁNICO o una carta TÉCNICO.

Entrar en una ciudad acaba con la acción de desplazamiento. No se puede entrar en una LOSETA de TERRENO si no se puede cumplir con el pago de su coste.



puntos en el medidor de CARBURANTE y 1 punto en el medidor de BASTIDOR.





### Progresar en terreno desconocido:

Se puede desplazar su vehículo en una LOSETA de TERRENO en blanco usando un ASISTENTE MECÁNICO o una carta PILOTO. En este caso, se roba una LOSETA de TERRENO de la bolsa. Se coloca la loseta debajo del vehículo y se resuelven sus efectos. Si los medidores del vehículo no tienen los niveles suficientes para pasar por esta loseta, el vehículo vuelve a su posición anterior y la acción de pilotaje se acaba.

Esta cifra indica el número de cartas RECURSO que deben robar al entrar en la ciudad.





### **Entrar en una ciudad:**

Se debe gastar 1 punto de carburante para entrar en una ciudad (para cualquier tipo de desplazamiento: terrestre, marítimo o aereo). En cuanto se entra en una ciudad, se roban tantas cartas RECURSO como esté indicado en la ciudad. Se deberán descartar cartas si su núméro no corresponde con el nivel del medidor de BASTIDOR. Entrar en una ciudad acaba con la acción del ASISTENTE MECÁNICO o con los efectos de su carta PILOTO.

### Atravesar una zona de riesgo:

Las casillas negras representan zonas no registradas del mapa que imponen desvíos a su equipo. Cuando pasan por una LOSETA de TERRENO de estas zonas, el coste de carburante aumenta en 1. Entrar en una ciudad no tiene esta penalización.

#### **Transporte:**

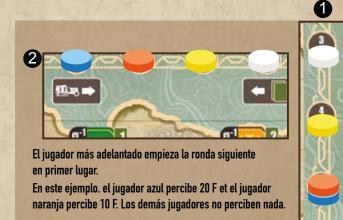
Es posible recurrir a otro medio de transporte para desplazarse entre dos ciudades. Según el mapa/tablero central elegido, se podrán usar un transporte marítimo, aereo, o ambos. El coste está indicado en la linea de transporte. Si tiene una carta TRANSPORTE o más, puede ahorrar 50 F por carta jugada. Los dos extremos de las vías de TRANSPORTE están unidos entre si y forman un camino. Entrar en una ciudad por TRANSPORTE sigue costando 1 punto de carburante. Como para cualquier desplazamiento, recurrir al TRANSPORTE requiere el uso de un ASISTENTE MECÁNICO o una carta PILOTO.



#### FASE DE MANTENIMIENTO:

El tablero está divido en corredores, representados por la ESCALA DE PROGRESO.

Los jugadores desplazan su marcador de posición en esta escala depués de mover su vehículo. El ORDEN de TURNO de la proxima ronda depende del progreso de los vehículos. Si dos o más jugadores ocupan el mismo nivel en la escala, el jugador cuyo marcador está situado más abajo será el primer jugador; el jugador cuyo marcador esté situado más arriba saldrá en último lugar. El primer jugador percibe una prima de 20 F y el segundo una prima de 10 F. Durante una partida de 2 jugadores, sólo el primer jugador recibe una prima (20 F).



#### FINAL DE PARTIDA:

El final de la partida se desencadena en cuanto el vehículo de un jugador alcanza la meta.

En este caso, el jugador que ha llegado a la meta debe:

- Descartar inmediatamente las cartas que tiene en mano.
- Quitar inmediatamente los ASISTENTES de su salpicadero.
- Pasar inmediatamente su turno.

Los otros jugadores terminan su acción planificada así que también pueden alcanzar la meta en el mismo turno de juego (por lo tanto, deben seguir los pasos descritos anteriormente).

Los jugadores que alcanzaron la meta ya no pueden sufrir efectos (de cartas u otros). En cuanto todos los jugadores hayan realizado su FASE DE CONVOY, la partida se acaba.

Los vehículos que hayan alcanzado la meta son los únicos que pueden optar a la victoria final. THE GREAT RACE es una carrera de caballeros, así que el estado de su vehículo y la buena gestion de su equipo cuenta tanto como el posicionamiento. Es importante para los mecenas y la prensa terminar con un vehículo en buen estado.

# CALCULO DE LOS PUNTOS DE PRESTIGIO:

Los jugadores usan la escala siguiente para contar sus puntos de prestigio:

- El primer jugador en llegar gana 5 puntos, el segundo 3 y el tercero 1.
- Los jugadores suman los niveles de los medidores de MOTOR y de BASTIDOR del salpicadero y ganan 1 punto por nivel.
- Los jugadores ganan 1 punto por cada 50 F en su posesión.

El jugador azul llegó primero: ①, Gana 5 puntos de prestigio, más 2 puntos de medidores de MOTOR y BASTIDOR. No gana más puntos por el dinero en su posesión dado que le quedan sólo 10 F. Suma 7 puntos de prestigio.

El jugador naranja llegó segundo en el mismo TURNO DE JUEGO: 2. Gana 3 puntos de prestigio, más 4 puntos de medidores de MOTOR y BASTIDOR, y 1 punto más por el dinero en su posesión. Suma 8 puntos de prestigio, ¡así que es el ganador de la partida!





#### **CARTAS RECURSO**

Las cartas RECURSO de The reat Race ofrecen ventajas únicas a los jugadores que las tienen y representan diferentes tipos de ayuda que provenien de varias fuentes, tal como la tenacidad natural de un equipo, la ayuda altruista de las poblaciones locales, o el discreto apoyo de generosos mecenas. Hay 3 tipos de cartas RECURSO.



Las que se juegan durante la fase de CONVOY antes de jugar un ASISTENTE (cf. secuencia de acciones).



Las que se deben jugar durante la fase de CONVOY con una carta PILOTO/TÉCNICO o un ASISTENTE MECÁNICO.



Las que se pueden jugar en cualquier momento de la partida.

Durante su turno, puede jugar tantas cartas de su mano como quiera antes de jugar un ASISTENTE. Se descartan después de usarlas. En cuanto se agota el mazo de robo, se mezcla el mazo de descarte para constituir un nuevo mazo de robo.



RASTREADOR (2X)
Se descartan 2 losetas de
terreno en cualquier sitio

del tablero.



SABOTEADOR (3X)

El jugador elegido pierde 2 puntos en el medidor de MOTOR y/o de BASTIDOR (el jugador que usa la carta elige como se reparte la perdida de estos 2 puntos).



#### MECÁNICO (3X)

Se aumenta el nivel de sus medidores de MOTOR y/o de BASTIDOR usando las cartas PIEZAS DE RECAMBIO que posean, y/o comprando PIEZAS MECÁNICAS por 20 F por nivel de medidor en una ciudad y por 40 F por nivel de medidor fuera de la ciudad.



ESCORTE (3X)

Contrarresta los efectos del simbolo PELIGRO de una loseta de terreno o de una carta (saboteador, rastreador o tramposo). Se puede jugar esta carta en cualquier momento.



#### PILOTO (3X)

Se desplaza su vehículo de un número de casillas igual o inferior al nivel del medidor de MOTOR de su SALPICADERO al principio de la acción. Entrar en una ciduad pone fin al desplazamiento.



#### TRAMPOSO (2X)

Se intercambian 2 losetas ya colocadas en cualquier sitio del mapa.



CARTÓGRAFO (3X)

Se roban 3 losetas de terreno de la bolsa y se colocan en casillas libres del mapa para formar un camino continuo unido a su vehículo.



# FINANCIERO (3X) Se ganan 30 F.

#### TRANSPORTE (2X)

Se reduce el precio de un tranporte marítimo o aereo de 50 F. Se debe jugar esta carta como complemento a un ASISTENTE MECÁNICO o de una carta PILOTO.



BIDÓN (8X)

Se aumenta el nivel del medidor de CARBURANTE de su SALPICADERO en 1 unidad. Se puede jugar esta carta en cualquier momento.



### REABASTECI-MIENTO DE COMBUSTIBLE (2X)

Se aumenta el nivel del medidor de CARBURANTE de su SALPICADERO en 5 unidades.



#### GUÍA (2X)

Se ignoran los efectos de un símbolo STOP en una LOSETA de TERRENO. Se debe jugar esta carta como complemento a un ASISTENTE MECÁNICO o de una carta PILOTO.



**BUSCADOR (2X)** 

Se roban 3 cartas recurso. Se conservan 2 y se descarta la tercera.



# PIEZAS DE RE-CAMBIO (6X)

Se aumenta el nivel del medidor de BASTIDOR o de MOTOR del SALPICADERO de 1 unidad. Se debe jugar esta carta como complemento a un ASISTENTE MECÁNICO o de una carta MECÁNICO.



## Caja de Herra-Mientias (2x)

Aumenten el nivel del medidor de BASTIDOR o de MOTOR de su SALPICADERO en 3 unidades. Se debe jugar esta carta como complemento a un ASISTENTE MECÁNICO o de una carta MECÁNICO.

The Great Race es un juego que puede ser enriquecido por sus módulos. Después de algunas partidas, se podrá rápidamente usar Líder para cambiar su experiencia de juego.

# MÓDULO LÍDER:

**Efecto en el tiempo de juego:** Acelera el juego.

Principio: Su jefe de equipo es un especialista. Con Líder, cada jefe de equipo tiene un poder único.

**Instalación:** Se añaden las 2 cartas Topógrafo al mazo que se mezcla a continuación. Empezando con el primer jugador y respetando el orden de juego, cada jugador elige un líder y el equipo asociado.

Funcionamiento: El poder de cada líder se activa en un momento concreto del juego. Algunos poderes se pueden usar una sola vez por turno, mientras otros son permanentes. Cuando quiera usar un poder accionable, se da la vuelta a la carta de lider para dejar la cara neutra boca arriba. Al principio de cada turno, la cara activa de su carta de líder vuelve a estar boca arriba.



UNA VEZ POR TURNO, se roban 3 losetas de terreno que se colocan en el tablero.

Jean Delatour : Nació en Lyon en 1887. Fue capitán de artillería durante la primera guerra mundial y estaba al mando de una de las brigadas de tanques ligeros Renault del general Estienne. Después de la guerra, en 1919, se unió al departamento «todoterreno» de las empresas Citroën. En 1921, pilotó una semioruga en el concurso de tanques de montaña del Monte Revard. Pilotó en la Duna de Pilat en Arcachon y participó en la demostración de Fontainebleau. Candidato para la misión transahariana del invierno de 1922, se quedó de baja por la gripe. Georges-Marie Haardt tomó el mando de los famosos cruceros Citroën en África y Asia. Delatour participó en las localizaciones así como en la planificación de las misiones. Cuando falleció Haardt en 1932, Delatour tomó logicamente el mando del equipo francés en lo que será considerado como la mayor carrera del mundo... The Great Race.

Resistente y rápido, este Bravado y su equipo son adversarios de excepción para la mayor carrera del mundo... The Great Race.

**Nota:** LÍDER desarolla una asimetria entre los equipos. Se traduce por una acción adicional por turno o una ventaja significativa para la carrera. Los jugadores se benefician de acciones adicionales o optimizadas, pero los poderes están conocidos de todos los jugadores así que cada uno puede adaptar su estrategia de carrera.



TOPÓGRAFO (2X)

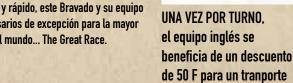
Se roban 4 losetas de terreno. 2 se colocan en su camino, las otras 2 se descartan.



PERMANENTE. El equipo belga roba como minimo 2 cartas al entrar en una ciudad.

Leonard Van Hotten: Nació en Amberes en 1889. Era el segundo hijo de la famosa familia Van Hotten. Después de brillantes estudios de comercio, tomó el mando de la parte de la empresa familiar dedicada a la importación. Era un apasionado de etnología que hablaba una docena de idiomas y dialectos con fluidez. De carácter amable, se ganaba naturalmente la simpatía. Sus viajes lo llevaron a las partes más inalcanzables del mundo, en busca de las especias que harían la fama de su familia. Con este propósitio, constituyó un equipo de mecánicos, cartógrafos y científicos, y se compró una semioruga Kegresse. The Great Race es una oportunidad perfecta para descubrir lo desconocido. Además, espera ganar para el prestigio de su familia.







marítimo.

Sir Andrew Walledgrave : Nació en Londres. Hijo del undecimo conde de Walledgrave, estaba destinado a una carrera militar. Sirvió en la Royal Navy como cadete. Su posición social y su valentía le ofrecen oportunidades que aprovecha sin esperar. Fue comandante de una balandra de clase Patrulla para la Royal Indian Navy y se encargaba de la seguridad de las costas de la India. Heredó la fortuna de la familia cuando falleció su padre. Valiente si no temerario, Sir Andrew, convertido en par del reino, no pudo con la ociosidad. Se apasionó por el deporte automóvil y mayormente por las carreras de resistencia. Constituyó un equipo notable para su Kegresse P17 modificada. El honor de Gran Bretaña está en juego en The

Great Race, y ¡Sir Andrew quiere ganar para el Rey!



**UNA VEZ POR TURNO.** el equipo italiano puede realizar una acción de arreglo de su vehículo.

# PREGUNTAS FRECUENTES

¿Puede el último jugador en el orden del turno robar 2 cartas inmediatamente?

No. El último jugador roba primero y luego recupera la carta que sobra.

Cuando robo una carta bidón y que mi nivel de medidor de bastidor està demasiado bajo, ¿puedo jugar la carta para ganar un nivel de gasolina?

Si. Se puede jugar el bidón de gasolina en cualquier momento. Del mismo modo, si se roba una de carta más de lo que permite el nivel de medidor de bastidor, se puede jugar una carta bidón para volver al número de carta adecuado

Si ya tengo en mano el número de cartas máximo otorgado por mi nivel de bastidor, ¿puedo robar cartas?

Si. El nivel de bastidor indica el número máximo de cartas de puede conservar en mano. Se puede robar, escoger las cartas que quiere conservar y descartar las demás cartas para cumplir con el nivel de bastidor. ¡Ojo! No se juegan las cartas descartadas (salvo idón de carburante).

#### ¿Debo usar un piloto para coger el barco?

Si. Para desplazar su vehículo, el jugador debe usar un piloto. Y se debe gastar un punto de carburante para entrar.

#### ¿Puedo seguir jugando cartas aún si no me quedan asistentes?

No. El jugador debe tener un asistente para realizar una acción durante la fase de convoy. Se recuerda que la fase de convoy se compone de 3 tiempos: 1– Comprar carburante. 2– Jugar cartas. 3– Jugar un asistente.

#### ¿Puedo comprar carburante de camino?

No. El carburante se debe comprar durante la fase de convoy.

#### ¿Debo descartar un asistente para comprar carburante?

No. La acción de comprar carburante no necesita el descarte de un asistente. Pero esta acción sólo se puede realizar durante la fase de convoy, antes de jugar cartas o un asistente durante su turno.

Si progreso a ciegas y que no tengo carburante o mecánicos suficientes, ¿debo perder lo que me queda antes de retroceder?

No. El vehículo no dispone de recursos suficientes para atravesar la teja, así que vuelve a la teja donde estaba antes. Sin embargo, la loseta que haya sido robada se

¿Puede un asistente escolta contrarrestar las cartas rastreador, saboteador y tramposo? Si. Cualquier jugador, aún si no es su turno, puede usar un asistente escolta o una carta escolta para contrarrestar las cartas rastreador, saboteador y tramposo.

¿Tengo obligación de colocar las tejas robadas con la acción de un asistente explorador o una carta cartógrafo?

Si. Sin embargo, el jugador roba las losetas, primero las mira, y luego las coloca en un camino continuo unido a su vehículo

¿Se devuelven a la bolsa las tejas descartadas con un asistente escolta o una carta

No. Están definitivamente descartadas.

¿Puedo colocar tantos asistentes como quiera en una de las 3 zonas de acción?

Si. Un jugador puede colocar tantos asistentes como quiera en cualquier zona de acción de su salpcadero. Los asistentes se juegan uno trás otro (salvo tesorería)

¿Puedo elegir la acción de un asistente al momento de quitarlo, o debo hacerlo durante la

Cada zona de programación tiene una opción alternativa. En el momento de realizar la acción de un asistente, el jugador puede elegir cuál de las dos opciones quiere.

Si mi camino no está unido al de los otros jugadores, ¿puedo atacar o me pueden atacar (Por ejemplo por un saboteador)?

Si. Se puede ser el blanco de una carta peligro en cualquier zona del mapa.

¿Puedo quitar los asistentes uno trás otro en la zona de tesorería?

No. En la zona de tesorería, todos los asistentes se juegan juntos. Sin embargo, se puede comprar carburante y jugar cartas antes de realizar la acción de la zona de

¿Puedo cumular 2 cartas de transporte marítimo para obtener una travesía marítima gratis? Si. Si tiene 2 cartas de transporte marítimo, puede cumular su efecto. ¡Ojo! Si tiene 2 cartas barco y que el coste es 50 F, no gana 50 F. Las cartas de travesía sólo son

¿Debo parar si mi nivel de medidor a bajado en camino?

No. Lo que cuenta es el nivel del medidor al principio del movimiento. Caso particular: Si el nivel del medidor de motor cae a cero, el vehículo está averíado y para inmedia-

Si mi vehículo alcanzó la meta, ¿pueden los otros jugadores usar cartas peligro (saboteador) para alterar el estado de mi vehículo?

No. El jugador que terminó la carrera está protegido de todos los efectos de las cartas de los demás jugadores.

Si no jugué un asistente durante el turno anterior, ¿puedo cambiarle de casilla durante la

Si. Todos los asistentes están disponibles al principio de una fase de planificación.



Los agradecimientos siempre constituyen un ejercicio peligroso. Tememos olvidar a alguien u ofender a otro porque su nombre llega muy tarde a la lista. Agradecer nunca es fácil. Sin embargo, The Great Race no estaría en vuestras manos sin todas las personas que nos ayudaron y apoyaron. Quiero empezar por vosotros, por nosotros, gracias a todos los jugadores, a quienes comparten nuestra pasión y hacen realidad el sueño, porque sin ellos no habría juegos. Gracias a todos los probadores que sufren los cambios de versiones, las modificaciones, la variaciones y que pagan con su tiempo nuestra incapacidad a producir la perfección. Gracias por su paciencia y su apoyo. Gracias a los lectores que leyeron y releyeron una y otra vez las reglas, las corigieron y nos permitieron hacerlas comprensibles a pesar de ser digestas. Gracias a los profesionales que aportaron su grano de arena, Claude de Funforge, Chris, Fred y Eric de Pixie games, Mandy de Magicraft. Gracias a las asociaciones de jugadores que nos apoyaron, Atoujeu y el Cercle de stratégie. Gracias a nuestros amigos y familia, por su presencia y su participación en todas las etapas del proyecto. Gracias a los 2 François, alma y cuerpo de este proyecto. Sin vuestras illustraciones y vuestro trabajo, no podría dar las gracias a nadie. Gracias a André, a Anne-Claire, a Anne-So, a Cédric, a Dam, a Robin, a Doria, a Flo, a Flo y Flo, a Georges-Marie, a Jean-Roch, a Juliette, a Léo, a Lionel, a Mickaël, a Nadège, a Olivier, a Patrick, a Raph, a Raphaël, a Beatriz, a Enrico, a Rodolphe, a Sabrina, a Toto le héros, a Virginie, a Xav, a Yves, a Mandy, a Philippe, a Martin, a Jean-Claude, à Yannick, a Benjamin, a Stefan, a Alberto y a todos los que olvido y me expondrán en la picota.

#### **DESARROLLO DE UN TURNO:**

FASE DE CAMPAMENTO. En el orden contrario al orden del turno, cada jugador coge una carta RECURSO. El ultimo jugador, que robó primero, también se queda con la ultima carta RECURSO.

FASE DE PLANIFICACIÓN. A escondidas detrás de su pantalla, cada jugador coloca sus ASISTENTES en varias zonas de su SALPICADERO. Una vez revelada, la posición de los ASISTENTES no puede cambiar.

FASE DE CONVOY, Los jugadores usan sus cartas RECURSO y las HABILIDADES de sus ASISTENTES para hacer progresar su vehículo en el mapa. En su turno, durante la fase de CONVOY, por cada ASISTENTE colocado, cada jugador puede, en orden:

- **■** Comprar carburante (opcional).
- Jugar una o varias cartas RECURSO (opcional).
- Jugar un ASISTENTE o pasar su turno (obligatorio).

FASE DE MANTENIMIENTO, El orden está definido por el progreso de los vehículos. Nuevas cartas RECURSO se revelan en el mapa. Los jugadores perciben una RECOMPENSA de progreso segun su posición en la carrera, 20 F para el primero, 10 F para el segundo.

traducción: Benjamin Jaffrain