

## Regole dei Moduli



### Sulla strada verso il progresso

Con The Great Race, le gare automobilistiche sono entrate in una nuova era. Un'epoca di esplorazioni e di sfide, un'epoca dove il genere umano oltrepassa il limite del possibile. Gli uomini e le donne che partecipano alla gara sono gli eroi di questa nuova epoca. Scafati avventurieri,



sono in grado di sfruttare tutti i recenti progressi tecnologici e scientifici. Di fronte a loro, innumerevoli pericoli. Condizioni climatiche estreme, stagioni delle piogge e tempeste di sabbia sono solo alcuni degli ostacoli naturali che si opporranno

# LA GAZETTE

alla progressione dei veicoli, ai quali si aggiunge la complessità diplomatica dei territori attraversati. I piloti de The Great Race utilizzano la telegrafia senza fili, si appoggiano a comunicazioni transcontinentali, fanno

affidamento su previsioni metereologiche, tracciano i propri percorsi attraverso l'ignoto, consegnano colli a loro affidati. Danno un senso nuovo alla parola AVVENTURA.

Marcel Jacquin per La Gazette

The Great Race è un gioco ricco di esperienze variegata. Per vivere corse sempre più intense, potete utilizzare i Moduli. Ogni Modulo è ispirato a una delle situazioni fronteggiate dagli avventurieri delle spedizioni Citroën. Questi Moduli sono quindi delle meccaniche aggiunte al gioco base. Potete giocare ciascun Modulo separatamente oppure combinare più Moduli insieme. Di seguito vedrete l'impatto di ogni Modulo sulla durata del gioco. In sostanza, ogni Modulo è un mattone che vi permetterà di costruire il vostro gioco. Con questi Moduli, The Great Race diventa più che mai la vostra grande corsa.



#### LEADERS:

Grazie ai Capi equipaggio potrete sfruttare nuove abilità, per vivere un'esperienza di corsa sempre più ricca.



#### STAGIONE:

Inondazioni, siccità, smottamenti, frane: il meteo entra in gioco.



#### SERVIZIO POSTALE:

Trasportate i pacchi postali fino alle relative destinazioni per ottenere un premio alla consegna.



#### PADOCK :

Personalizzate la configurazione del vostro veicolo. Con Paddock, la strategia inizia già in officina. Preparate al meglio il vostro veicolo in vista della corsa.



#### DIPLOMAZIA:

Con Diplomazia, uscire da una città diventa una vera sfida. Sarete così previdenti da investire il vostro denaro nei canali giusti? O rimarrete in balia della fortuna per continuare il vostro percorso?



#### MECNATE:

Perché non ricorrere a qualche aiuto esterno per finanziare la vostra spedizione?

### MODULO LEADER :

#### Nuovi personaggi

Roy Chapman è un mercenario, un giocatore può sceglierlo al posto di qualsiasi Leader. Sceglierà il proprio equipaggio tra quelli rimanenti alla fine della Preparazione (setup).



UNA VOLTA PER TURNO quando avanzi alla cieca, puoi ignorare la prima Tessera terreno, e pescarne una seconda.

**Roy Chapman** : nasce nel 1902 a Grand Rapids, nel Wisconsin. Giovanissimo, si interessa al tema delle esplorazioni e colleziona esemplari animali. Imbalsamatore autodidatta e appassionato di scienze naturali, compie gli studi a Wisconsin Rapids per poi entrare alla prestigiosa Columbia University. Provenendo da una famiglia di umili origini, si autofinanzia gli studi lavorando al Museo di Storia Naturale. Nel 1924 partecipa alla sua prima spedizione scientifica in Cina, per poi rientrare negli States con diversi esemplari animali. In missione, il suo innato senso dell'orientamento e la sua organizzazione sono stupefacenti. Viaggerà in Antartide, in Asia, in Africa e in Sud America. È proprio in seguito a una delle sue spedizioni nella giungla dell'Amazzonia che entra a far parte del celebre Explorers Club, l'associazione americana degli esploratori. La sua ultima sfida è di tutt'altra natura. Ha deciso di offrire i propri servizi per guidare un equipaggio da semicingolato. Il suo talento e la sua conoscenza delle terre selvagge saranno un vantaggio concreto nella The Great Race.



UNA VOLTA PER TURNO puoi guadagnare 20 F.

**Louis Chevy** : nato in Svizzera a La Chaux-de-Fonds il 25 dicembre 1878 e proveniente da una famiglia modesta, Louis segue un percorso di studi ordinario, interessandosi molto presto alla meccanica. A 22 anni decide di vivere il sogno americano. A New York viene assunto come meccanico alla De Dion-Bouton, poi alla Buick. Intraprende una carriera di pilota da gara che gli fa guadagnare la nomea di "pilota più scavezzacollo di tutti". Nel 1911, con Willy Durant, fonda il marchio Chevy. Tuttavia, due anni dopo è ai ferri corti con il suo socio, a cui cede l'utilizzo del brand Chevy e tutte le azioni in suo possesso per 10.000 \$. Decide di rientrare in Europa per vivere la sua passione, le gare automobilistiche. Viene contattato da un consorzio di orologiai e banchieri svizzeri alla ricerca di un pilota navigato. Piloterà un semicingolato messo a punto da lui stesso, e conta di fare la storia della The Great Race.



# STAGIONE



## MODULO STAGIONE:

**Effetto sul tempo di gioco:** rallenta il gioco

**Principio base:** STAGIONE è un Modulo che aggiunge componenti aleatorie legate alle condizioni meteo.

**Preparazione:** aggiungi due carte Stazione meteo al mazzo, e mescolalo. I giocatori scelgono il livello di difficoltà (normale o difficile). Durante la Fase Bivacco, sin dal primo turno di gioco, il primo giocatore lancia un dado per determinare la stagione di partenza.

**Come funziona:** all'inizio della Fase Bivacco il primo giocatore lancia il dado e confronta il risultato ottenuto con le condizioni indicate dalla stagione in corso. Se il risultato ottenuto non è presente nella lista, il meteo è favorevole e non accade nulla. Se il risultato è presente, tutti i giocatori aggiungeranno a qualsiasi Tessera che proveranno ad attraversare il costo relativo alla condizione meteo. Il maltempo può avere diverse conseguenze: incrementare il costo di carburante per ogni Tessera attraversata, aumentare i danni meccanici ai veicoli, o sospendere i collegamenti marittimi.



## Carta Stazione Meteo (2x)

La carta STAGIONE METEO funziona come una carta PILOTA, ma offre riparo dagli effetti delle condizioni meteo sulle Tessere Terreno che attraversi durante l'azione di guida. Devi comunque applicare i costi standard delle TESSERE TERRENO da attraversare.

**Nota bene:** il modulo STAGIONE è il modulo a sorpresa de The Great Race. Fate attenzione ai rovesci (sia meteorologici che di fortuna) e agli imprevisti di un tempo inclemente. Per pianificare al meglio il tuo percorso, scegli il momento giusto per partire e valuta i rischi dell'eventuale maltempo. Stagione incrementa il tempo di gioco e i costi legati agli spostamenti. Per ridurre i suoi effetti, potete aggiungere qualsiasi Modulo che vi agevoli nel guadagno di denaro.

### In questo esempio:



Dopo la preparazione iniziale, il primo giocatore lancia il dado per determinare la data di partenza della corsa. Il risultato ottenuto è 6: la partenza avrà dunque luogo in Novembre/Dicembre. Il turno seguente si svolgerà dunque in Gennaio/Febbraio.



All'inizio di ogni Fase Bivacco, il primo giocatore lancia il dado per determinare le condizioni meteo della stagione in corso. Il risultato ottenuto è 1: la corsa si fa dura, dato che per l'intera durata di questo turno, ogni TESSERA TERRENO attraversata comporterà un danno meccanico aggiuntivo sul MOTORE o sul TELAIO (a scelta del giocatore)



Modo facile

Modo difficile

## MICROCLIMA

**Effetto sul tempo di gioco:** variabile

**Principio base:** MICROCLIMA è un'estensione del Modulo Stagione. Durante la gara, i giocatori potranno imbattersi in terreni condizionati da improvvisi eventi meteorologici.

**Preparazione:** aggiungi le TESSERE MICROCLIMA nella borsa delle TESSERE TERRENO relative al continente scelto. Posiziona la CARTA MICROCLIMA vicino al tabellone.

**Come funziona:** quando un giocatore pesca una TESSERA MICROCLIMA, questa viene posizionata sul tabellone come una normale TESSERA TERRENO. Se un giocatore tenta di attraversare una



TESSERA MICROCLIMA, deve innanzitutto lanciare il dado e confrontare al risultato ottenuto con le indicazioni della CARTA MICROCLIMA. Applicherà quindi le eventuali conseguenze:

### MICROCLIMA

- ☉ ☉ Calma piatta. Nessuna condizione meteo (compresa la condizione della Stagione in corso) avrà effetto sullo spostamento del veicolo.
- ☉ Tempo incerto ma stabile. Le condizioni della Stagione in corso si applicano normalmente sullo spostamento del veicolo.
- ☉ ☉ Tempesta in vista: il veicolo subisce i danni indicati dalla Stagione in corso, a cui si aggiunge la perdita di un livello CARBURANTE.
- ☉ ☉ ☉ Si salvi chi può: il veicolo subisce i danni indicati dalla Stagione in corso, a cui si aggiunge un danno meccanico sul MOTORE o sul TELAIO (a scelta del giocatore).



# SERVIZIO POSTALE



## MODULO SERVIZIO POSTALE:

**Effetto sul tempo di gioco:** accelera il gioco.

**Principio base:** con il Servizio Postale, i giocatori consegnano dei pacchi nelle città che attraversano, ricevendo così dei compensi.

**Preparazione:** aggiungete le due carte Consegna Express al mazzo delle carte RISORSA e mescolatelo. Prima di iniziare il primo turno della partita, il primo giocatore posiziona su ogni casella città un pacco diverso (estratto casualmente dal sacco postale). Poi, ogni giocatore estrae casualmente un pacco dal sacco postale e lo posiziona sul retro del proprio veicolo.

**Come funziona:** quando un giocatore giunge in una città dello stesso colore del pacco posizionato sul retro del proprio veicolo, il pacco viene rimesso nel sacco postale e il giocatore riceve 30 F. Se nella casella città c'è un pacco, il giocatore può decidere di caricarlo sul retro del proprio veicolo. Per poter caricare un nuovo pacco, il giocatore deve prima consegnare il pacco presente sul suo veicolo. Durante la Fase Manutenzione, il primo giocatore estrae casualmente e posiziona un nuovo pacco su ogni casella città vuota.

## MODULO VILLAGGIO:

**Effetto sul tempo di gioco:** variabile

**Principio base:** con il modulo Villaggio, i giocatori potranno contare sull'assistenza e sulla generosità delle popolazioni locali, grazie all'aggiunta delle TESSERE VILLAGGIO.

**Preparazione:** Aggiungi le TESSERE VILLAGGIO alla borsa TESSERE TERRENO. Ci sono 5 tessere Villaggio per ognuna delle due mappe (Africa e Sud America).

**Come funziona:** quando il semicingolato di un giocatore attraversa una TESSERA VILLAGGIO, il giocatore può compiere una delle seguenti azioni:

- fermarsi (mettendo fine all'azione di guida) per beneficiare dell'ospitalità del villaggio
- continuare sulla TESSERA TERRENO successiva (ignorando quindi il simbolo stop).



Aumentare l'indicatore MOTORE di 1 livello



Pescare una Carta Risorsa



Aumentare l'indicatore Telaio di 1 livello

Aumentare l'indicatore CARBURANTE di 3 livelli



Guadagnare 20 F

**Nota bene:** il modulo SERVIZIO POSTALE aggiunge una meccanica di pick-up and delivery al gioco, portando i giocatori a ottimizzare il proprio tragitto per poter ottenere preziosi bonus. Denaro significa carburante, e carburante significa chilometri. Ma fate attenzione: anche le vetture più oliate rischiano di fermarsi per qualche granello di sabbia. Con questo modulo, basterà che un rivale vi prenda da sotto il naso il pacco che avevate puntato per mandare all'aria le vostre speranze di guadagno facile.



### Carta Consegna Express (2x)

Il pacco attualmente sul retro del tuo veicolo può essere consegnato in qualsiasi città, a prescindere dal colore.





# PADDOCK



## MODULO PADDOCK:

**Effetto sul tempo di gioco:** rallenta il gioco.

**Principio base:** sfruttate appieno le caratteristiche eccezionali di un veicolo unico nel suo genere.

**Preparazione:** cAggiungete le due carte PADDOCK al mazzo delle carte RISORSA e mescolatelo. Successivamente, scegliete tra Modalità Preconfigurata e Modalità Libera.

**Modalità Preconfigurata:** durante la preparazione del gioco, dopo aver scelto il proprio equipaggio, ogni giocatore prende la carta Paddock corrispondente al colore del proprio veicolo e imposta i livelli degli indicatori come indicato sulla carta.

**Modalità Libera:** durante la preparazione del gioco, ogni giocatore riceve 150F in aggiunta ai fondi ricevuti alla partenza. Partendo dal primo giocatore (e proseguendo secondo l'ordine di turno) ogni giocatore può decidere di modificare un indicatore della propria PLANCIA CRUSCOTTO, o eventualmente passare. L'aggiunta di un livello di indicatore costa 100F, mentre la rimozione di un livello di indicatore fa guadagnare 100F. Continuando secondo l'ordine

di turno, i giocatori continuano a modificare i propri semicingolati finché non passano tutti. Una volta che tutte le PLANCE CRUSCOTTO sono state configurate, ogni livello di indicatore viene impostato al massimo e la gara può partire.

**Nota bene:** a prescindere da quale modalità scegliete, il modulo Paddock aggiunge un elemento di asimmetria a The Great Race. Usando veicoli preconfigurati o modificando manualmente il proprio semicingolato, le caratteristiche del vostro mezzo riveleranno ai vostri avversari indicazioni preziose circa la vostra strategia di gara.



## Carta PADDOCK (2x)

Gioca questa carta per modificare di un livello un qualsiasi indicatore del tuo veicolo. La modifica può essere effettuata per aggiungere un livello (al costo di 100 F) o per rimuovere un livello (per un guadagno di 100 F).



7 5 5

### Citroën Kegresse P17 modello PAMIR:

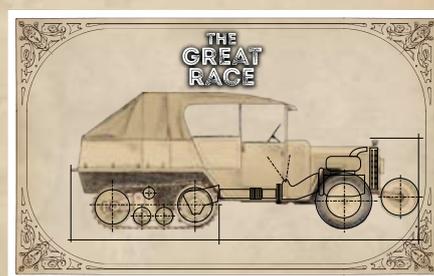
Questo semicingolato è dello stesso genere dei veicoli usati da Georges-Marie Haardt durante la Spedizione Centro-Asiatica, partita da Beirut nell'aprile del 1931 e giunta a Pechino 10 mesi dopo.



6 5 6

### Citroën Kegresse P4T modello CONGO:

Questo è lo stesso genere di semicingolato impiegato nella "Crociera Nera", o Spedizione Centro-Africana, con il suo celebre "Scarabeo d'Oro".



7 6 4

### Citroën Kegresse P17 modello CHINE:

Questo modello condivide il design dei semicingolati utilizzati durante la "Crociera Gialla", o Spedizione Centro-Asiatica, partita da Pechino e guidata da Victor Point.



5 6 6

### Lancia 12M modello BRAVADO:

Modello unico e rivoluzionario, è un semicingolato ispirato ai veicoli Citroën e Mercedes, e sviluppato principalmente da Gianni Martinetti.



6 4 7

### Mercedes K1:

Vero e proprio capolavoro ingegneristico, il veicolo consiste in un'affidabile rivisitazione di un "Sonderkraftfahrzeug" Mercedes, ideata da Louis Chevy.



**MODULO DIPLOMAZIA:**

**Effetto sul tempo di gioco:** rallenta il gioco.

**Principio base:** torbide influenze politiche e difficoltà amministrative possono complicare l'uscita dalla città, specialmente per un enorme e rumoroso semicingolato. Sarete pronti a "oliare" gli ingranni dell'amministrazione locale? O cercherete di tagliare la corda indenni? Preparazione: Scegliete il livello di difficoltà del modulo Diplomazia. Aggiungete le due carte VISTO DIPLOMATICO alla mazzo delle carte RISORSA e mescolatelo. Posizionate la PLANCIA DIPLOMAZIA vicino al tabellone di gioco. Posizionate i segnalini Diplomazia dei giocatori sul primo spazio di ogni linea.

**Come funziona:** durante la Fase Convoglio, quando il giocatore lascia una città dovrà lanciare un dado. Se il risultato è uguale o inferiore al livello di influenza relativo al colore di quella città, non accade nulla. Se il risultato è maggiore, il giocatore dovrà decidere se porre termine all'azione del proprio pilota oppure pagare una mazzetta per poter abbandonare la città. L'importo della mazzetta è pari alla differenza tra il risultato del dado e il livello di influenza relativo al colore della città, moltiplicata per 20 F.

**Aumentare l'influenza diplomatica:** durante la Fase Convoglio, quando giochi l'azione FINANZIAMENTI (rimuovendo gli ASSISTENTI dalla zona FINANZIAMENTI), puoi scegliere di spendere immediatamente del denaro per aumentare la tua influenza diplomatica.

Paga il costo indicato sulla PLANCIA DIPLOMAZIA per spostare il tuo segnalino. Puoi spostare il segnalino di quanti spazi desideri, a condizione di riuscire a sostenere i costi indicati.

**Nota bene:** DIPLOMAZIA è il modulo che più di tutti impatterà significativamente le vostre riserve finanziarie. Con il Modulo Diplomazia ci sono due strategie differenti: prevenire possibili rischi investendo nella PLANCIA DIPLOMAZIA, o tentare la sorte ogni volta che si abbandona una città.



**Carta Visto Diplomatico (2x)**

Gioca questa carta per poter abbandonare una città senza dover lanciare il dado.



In questo esempio, il giocatore bianco dovrà ottenere un risultato pari o inferiore a 3 per uscire da una città rossa. Lancia il dado e ottiene 5: dovrà dunque pagare una mazzetta di 40 F.



# MECENATE



## MODULO MECENATE:

**Effetto sul tempo di gioco:** accelera il gioco.

**Principio base:** con questo modulo, ogni azione di finanziamento aumenta l'interesse dei vostri sponsor.

**Preparazione:** aggiungete le due carte DANDY al mazzo delle carte Risorsa e mescolatelo. Posizionate la PLANCIA SPONSORIZZAZIONE di fianco al tabellone di gioco. Posizionate i segnalini Sponsor di ogni giocatore sulla casella corrispondente al numero di giocatori.

**Come funziona:** ogni assistente posizionato sulla casella finanziamento della Plancia Cruscotto di un giocatore fa progredire di una casella il corrispondente segnalino Sponsor sulla Plancia Sponsorizzazione. Può esserci un solo segnalino Sponsor per casella. Le caselle occupate dal segnalino di un altro giocatore saranno saltate. All'inizio della Fase Convoglio, il giocatore può decidere di passare il proprio turno per ritirare il proprio segnalino Sponsor: in questo modo, guadagna una somma di Franchi pari al valore riportato sulla casella da cui ha ritirato il proprio segnalino. Una volta ritirato, il segnalino viene riposizionato sulla casella di partenza corrispondente al numero di giocatore, e potrà essere utilizzato successivamente per ottenere altre sponsorizzazioni.

**Nota bene:** questo modulo rende al meglio quando è accoppiato a dei moduli che richiedono importanti spese finanziarie. Per esempio, sarebbe un ottimo accompagnamento al modulo Diplomazia e Stagione.



## Carta DANDY (x2)

Fai avanzare di 2 caselle il tuo segnalino sulla Plancia Sponsorizzazione. Salta le caselle occupate dai segnalini degli altri giocatori.



Il giocatore blu ha utilizzato 4 assistenti sulla zona Finanziamenti della propria Plancia Cruscotto. Avanza dunque di 4 caselle, saltando le caselle occupate dagli altri giocatori. In seguito può scegliere se lasciare il segnalino nella posizione attuale o se recuperare immediatamente 20F.





Maxence Vaché



François Launay



François-Gilles Ricard

Regole dei Moduli: grazie a Alberto