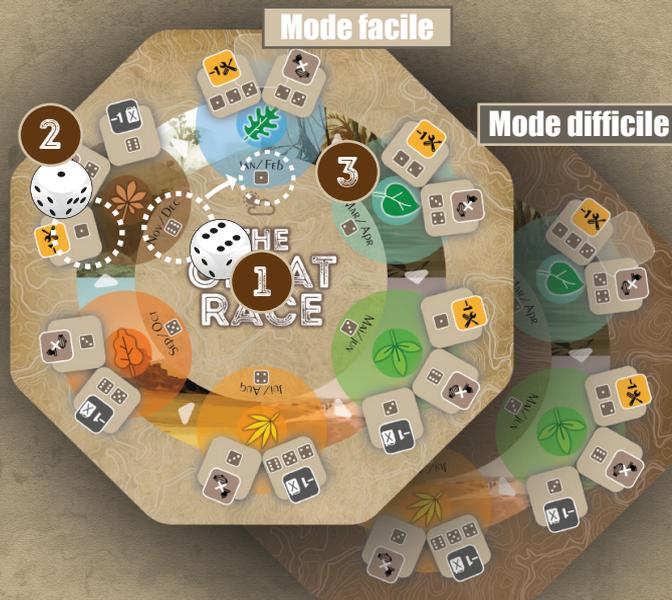


MODULE SAISON



- 1** Au début de partie, lancer le dé pour déterminer à quelle période commence le jeu. Par exemple sur un résultat de 6, vous commencez en Nov / Dec
- 2** Au début de la phase BIVOUAC, lancer le dé pour déterminer quelle pénalité sera effective durant ce tour.
- 3** A la fin du tour, décaler d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre l'indication de la météo. Selon l'exemple en passant de Nov / Dec à Jan / Feb



Carte STATION METEO (2x)

En complément de l'action d'un PILOTE, vous ne subissez pas les effets de la météo sur les tuiles que vous traversez.



Vous dépensez 1 essence de plus pour chaque tuile que vous traversez



Vous perdez 1 mécanique de plus pour chaque tuile que vous traversez



Aucun transport maritime ou aérien n'est disponible durant ce tour



Les deux pénalités sont cumulés si le dé indique 2 résultats

MODULE POSTAL

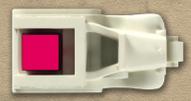


En début de partie, positionnez aléatoirement un cube du sac postal sur chaque ville du plateau de jeu.

- 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.



Carte LIVRAISON EXPRESS (2x)
Le colis dans votre véhicule prend la couleur de la ville où vous le livrez.



En début de partie, chaque joueur pioche aléatoirement un cube dans son véhicule.

MODULE PADDOCK



Augmentez de 1 niveau
coûte 100F

Réduire de 1 niveau
rapporte 100F

Augmentez de 2 niveaux
coûte 200F

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, ou s'il passe. 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.



⊗ 7 ⊕ 5 🏠 5



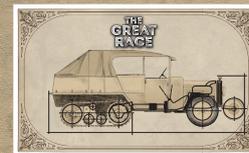
⊗ 5 ⊕ 6 🏠 6



⊗ 6 ⊕ 5 🏠 6



⊗ 6 ⊕ 4 🏠 7



⊗ 7 ⊕ 6 🏠 4



⊗ 7 ⊕ 4 🏠 6



Carte PADDOCK (2x)

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

Mode pré-configuré :

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.

MODULE DIPLOMATIE



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 phase 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.



Carte VISA (2x)

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

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.

The diagram illustrates the Diplomacy module board, which is a 5x5 grid of influence levels for different colors. The colors are arranged in rows: Row 1 (top) is Blue, Row 2 is Red, Row 3 is Green, Row 4 is Yellow, and Row 5 (bottom) is Orange. Each cell contains a die icon with a specific number of pips. Above the grid, a dice roll mechanism is shown with a die icon and a '5' result. A vertical dashed line indicates the current player's position. A 'Mode difficile' label is positioned above the grid, and a 'Mode facile' label is positioned below it. A '10' icon is shown above the first column, and a '20' icon is shown above the second column. A '30' icon is shown above the third column, and a '40' icon is shown above the fourth column. A '50' icon is shown above the fifth column. A '3' icon is shown above the first cell of the second row. A '5' icon is shown above the first cell of the third row. A '6' icon is shown above the first cell of the fourth row. A '7' icon is shown above the first cell of the fifth row. A '8' icon is shown above the first cell of the sixth row. A '9' icon is shown above the first cell of the seventh row. A '10' icon is shown above the first cell of the eighth row. A '11' icon is shown above the first cell of the ninth row. A '12' icon is shown above the first cell of the tenth row. A '13' icon is shown above the first cell of the eleventh row. A '14' icon is shown above the first cell of the twelfth row. A '15' icon is shown above the first cell of the thirteenth row. A '16' icon is shown above the first cell of the fourteenth row. A '17' icon is shown above the first cell of the fifteenth row. A '18' icon is shown above the first cell of the sixteenth row. A '19' icon is shown above the first cell of the seventeenth row. A '20' icon is shown above the first cell of the eighteenth row. A '21' icon is shown above the first cell of the nineteenth row. A '22' icon is shown above the first cell of the twentieth row. A '23' icon is shown above the first cell of the twenty-first row. A '24' icon is shown above the first cell of the twenty-second row. A '25' icon is shown above the first cell of the twenty-third row. A '26' icon is shown above the first cell of the twenty-fourth row. A '27' icon is shown above the first cell of the twenty-fifth row. A '28' icon is shown above the first cell of the twenty-sixth row. A '29' icon is shown above the first cell of the twenty-seventh row. A '30' icon is shown above the first cell of the twenty-eighth row. A '31' icon is shown above the first cell of the twenty-ninth row. A '32' icon is shown above the first cell of the thirtieth row. A '33' icon is shown above the first cell of the thirty-first row. A '34' icon is shown above the first cell of the thirty-second row. A '35' icon is shown above the first cell of the thirty-third row. A '36' icon is shown above the first cell of the thirty-fourth row. A '37' icon is shown above the first cell of the thirty-fifth row. A '38' icon is shown above the first cell of the thirty-sixth row. A '39' icon is shown above the first cell of the thirty-seventh row. A '40' icon is shown above the first cell of the thirty-eighth row. A '41' icon is shown above the first cell of the thirty-ninth row. A '42' icon is shown above the first cell of the fortieth row. A '43' icon is shown above the first cell of the forty-first row. A '44' icon is shown above the first cell of the forty-second row. A '45' icon is shown above the first cell of the forty-third row. A '46' icon is shown above the first cell of the forty-fourth row. A '47' icon is shown above the first cell of the forty-fifth row. A '48' icon is shown above the first cell of the forty-sixth row. A '49' icon is shown above the first cell of the forty-seventh row. A '50' icon is shown above the first cell of the forty-eighth row. A '51' icon is shown above the first cell of the forty-ninth row. A '52' icon is shown above the first cell of the fiftieth row. A '53' icon is shown above the first cell of the fifty-first row. A '54' icon is shown above the first cell of the fifty-second row. A '55' icon is shown above the first cell of the fifty-third row. A '56' icon is shown above the first cell of the fifty-fourth row. A '57' icon is shown above the first cell of the fifty-fifth row. A '58' icon is shown above the first cell of the fifty-sixth row. A '59' icon is shown above the first cell of the fifty-seventh row. A '60' icon is shown above the first cell of the fifty-eighth row. A '61' icon is shown above the first cell of the fifty-ninth row. A '62' icon is shown above the first cell of the sixtieth row. A '63' icon is shown above the first cell of the sixty-first row. A '64' icon is shown above the first cell of the sixty-second row. A '65' icon is shown above the first cell of the sixty-third row. A '66' icon is shown above the first cell of the sixty-fourth row. A '67' icon is shown above the first cell of the sixty-fifth row. A '68' icon is shown above the first cell of the sixty-sixth row. A '69' icon is shown above the first cell of the sixty-seventh row. A '70' icon is shown above the first cell of the sixty-eighth row. A '71' icon is shown above the first cell of the sixty-ninth row. A '72' icon is shown above the first cell of the seventieth row. A '73' icon is shown above the first cell of the seventy-first row. A '74' icon is shown above the first cell of the seventy-second row. A '75' icon is shown above the first cell of the seventy-third row. A '76' icon is shown above the first cell of the seventy-fourth row. A '77' icon is shown above the first cell of the seventy-fifth row. A '78' icon is shown above the first cell of the seventy-sixth row. A '79' icon is shown above the first cell of the seventy-seventh row. A '80' icon is shown above the first cell of the seventy-eighth row. A '81' icon is shown above the first cell of the seventy-ninth row. A '82' icon is shown above the first cell of the eightieth row. A '83' icon is shown above the first cell of the eighty-first row. A '84' icon is shown above the first cell of the eighty-second row. A '85' icon is shown above the first cell of the eighty-third row. A '86' icon is shown above the first cell of the eighty-fourth row. A '87' icon is shown above the first cell of the eighty-fifth row. A '88' icon is shown above the first cell of the eighty-sixth row. A '89' icon is shown above the first cell of the eighty-seventh row. A '90' icon is shown above the first cell of the eighty-eighth row. A '91' icon is shown above the first cell of the eighty-ninth row. A '92' icon is shown above the first cell of the ninetieth row. A '93' icon is shown above the first cell of the ninety-first row. A '94' icon is shown above the first cell of the ninety-second row. A '95' icon is shown above the first cell of the ninety-third row. A '96' icon is shown above the first cell of the ninety-fourth row. A '97' icon is shown above the first cell of the ninety-fifth row. A '98' icon is shown above the first cell of the ninety-sixth row. A '99' icon is shown above the first cell of the ninety-seventh row. A '100' icon is shown above the first cell of the ninety-eighth row. A '101' icon is shown above the first cell of the ninety-ninth row. A '102' icon is shown above the first cell of the hundredth row.

REAL POLITIC par Chaps



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'augmenter ou de réduire de 1 le niveau de tension diplomatique.



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



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 MECENAT. 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 CONVOI, le joueur peut choisir de passer son tour d'action pour retirer son marqueur MECENAT. Il gagne autant d'argent que la somme affichée sous celui-ci. Le marqueur du joueur est replacé sur la case de départ correspondant au nombre de joueurs et peut servir à obtenir d'éventuelles nouvelles primes.



Carte DANDY (x2)

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

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. Il gagne les 70F de sa zone de financement. Pendant un tour ultérieur, il pourra à la place de sa séquence d'action retirer son marqueur mécénat pour récupérer 20F.