

THE GREAT RACE

Grundregeln



Die Stahlmonster machen sich auf den Weg ins Unbekannte...

Die Fahrzeuge kommen unter tosendem Lärm und dem Jubel der Menge an. Die Crews können es kaum erwarten, in den Wettkampf einzusteigen. Seit Monaten bereiten Mechaniker, Kartographen und Begleitpersonen die Expedition vor. Sie werden dorthin fahren, wo keine Straße existiert, sehen, was kein Europäer je gesehen hat. Die Weite eines Kontinents ist für sie zum Greifen nah.

Marcel Jacquin für die Gazette



LA GAZETTE

Die belgische Crew ist bereit zur Abfahrt



GESCHICHTE:

In den letzten 10 Jahren haben die Citroën-Expeditionen den Weg geebnet. Sie haben die Kontinente, Afrika, Asien und die Rocky Mountains in Nordamerika überquert. Heute, im Jahr 1935, stellt sich die Mannschaft am Steuer Ihres Halbkettenfahrzeugs der Herausforderung eines transkontinentalen Rennens. In legendärer Citroën-Tradition liegt es an Ihnen, die Weiten Afrikas zu entdecken. Es ist absolutes Neuland, das sich unter Ihren Ketten auftut. Auf dieser Reise wird die Gefahr sowohl von Ihren Gegnern als auch von den Widrigkeiten des Weges ausgehen. Ihr Fahrzeug, Ihr Team und Ihr Mut werden die einzigen Waffen sein, die Sie haben, um zu gewinnen. Wir wünschen Ihnen eine gute Fahrt!

INHALT DER BOX:

Ein doppelseitiges Spielbrett

2 Marker jeder Farbe zur Bestimmung und Anzeige der ZUGREIHENFOLGE und der FORTSCHRITTSANZEIGE

4 Spielertafel

4 Fahrzeuge und dazugehörige Sichtblende

48 RESOURCE-Karten und 5 Spielhilfen

Spielgeld in den Werten 10, 20, 50 und 100 Francs.

20 Assistenten, 5 für jede Mannschaft

1 Stoffbeutel und 60 GELÄNDEPLÄTTCHEN

Dieses Regelwerk

SETUP (Beispiel Afrika-Karte):

- 1 Platzieren Sie das Spielbrett in der Mitte des Tisches. Der letzte Spieler, der zu dem Kontinent gereist ist, auf dem das Rennen stattfindet, ist der erste Spieler. Er wählt ein Fahrzeug, nimmt den Sichtschutz, die ASSISTENTEN und die zugehörigen Marker. Im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler der Reihe nach eine Farbe und die entsprechenden Gegenstände. Die Spieler wählen gemeinsam die Start- und Zielstadt aus den lila Städten aus. Der Verlauf des Rennens kann in beide Richtungen gehen.
- 2 Die Spieler legen ihren Zugreihenfolgemarkers auf das dafür vorgesehene Feld, entsprechend der zuvor festgelegten Reihenfolge.
- 3 Der zweite Marker eines jeden Spielers wird auf das Feld 1 der Fortschrittseanzeige gelegt; der erste Spieler unten, dann die anderen Spieler oben, entsprechend der Zugreihenfolge.
- 4 Die 3 Anzeigen auf der Spielertafel eines jeden Spielers werden zu Beginn des Spiels auf den Maximalwert gesetzt.
- 5 Die Fahrzeuge der Spieler werden auf der Startstadt platziert.
- 6 Mischen Sie die RESOURCE-Karten, legen Sie den Nachziehstapel verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielbrett.
- 7 Alle Spieler beginnen mit 80F, außer dem letzten Spieler, der nur 70F erhält.
- 8 Der Beutel mit den GELÄNDEPLÄTTCHEN des gewählten Boards ist in der Nähe platziert.



DETAIL DES SPIELERTAFEL:



KRAFTSTOFFANZEIGE

Zeigt an, wie viel Kraftstoff Sie zur Verfügung haben.

MOTORANZEIGE

Zeigt den Status Ihres MOTOR und die maximale Anzahl von Feldern, die Sie mit einer Bewegungsaktion zurücklegen können.

FAHRWERK-ANZEIGE

Zeigt den Status Ihres FAHRZEUGS an, entsprechend dem Limit der Handkarten, die Sie haben können.



ASSISTENTEN

Assistenten stellen die Aktionen dar, die Sie während der Bewegungs-Phase durchführen können. Das Feld, auf dem ein Assistent platziert ist, zeigt die jeweilige Aktion an.

FÄHIGKEIT:

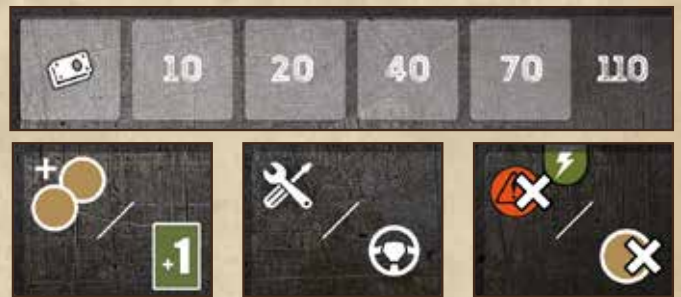
Bereich von 3 Feldern, auf denen ASSISTENTEN positioniert werden können. Jedes Feld entspricht bestimmten FÄHIGKEITEN.

FÖRDERMITTEL

Bereich, auf dem ASSISTENTEN positioniert werden können. Sie gibt den Geldbetrag an, den der Spieler bei seiner Aktion erhält.



Ein ASSISTENT kann je nach gewünschter Aktion auf einen Fähigkeitsfeld oder ein Fördermittelfeld positioniert werden.



BEISPIEL FÜR EINE SPIELRUNDE:

Eine SPIELRUNDE setzt sich aus 4 verschiedenen Phasen zusammen:

BIWAKPHASE: In der umgekehrten Reihenfolge der Runde erhalten die Spieler eine RESSOURCEN-Karte. Der letzte Spieler, d.h. derjenige, der die erste RESSOURCEN-Karte genommen hat, erhält die verbleibende Karte.

PLANUNGSPHASE: Hinter ihren Sichtschirmen platzieren die Spieler ihre ASSISTENTEN auf den verschiedenen Feldern ihres Spielertafel. Einmal aufgedeckt, kann die Position der ASSISTENTEN nicht mehr geändert werden.

BEWEGUNGSPHASE: Die Spieler verwenden RESSOURCEN-Karten und die FÄHIGKEITEN ihrer ASSISTENTEN, um ihr Fahrzeug über das Spielbrett zu bewegen.

Während der BEWEGUNGSPHASE kann jeder Spieler der Reihe nach, in der Reihenfolge:

- 1 - Benzin kaufen, (optional)
- 2 - Eine oder mehrere RESOURCE-Karten spielen, (optional)
- 3 - Einen ASSISTENTEN spielen oder passen. (obligatorisch)

WARTUNGSPHASE: Die Reihenfolge der Spieler wird entsprechend der Fortschrittreihenfolge der Fahrzeuge neu festgelegt, neue RESSOURCEN-Karten werden auf dem Spielbrett aufgedeckt.

Die Spieler erhalten einen FORTSCHRITTSBONUS entsprechend ihrer Platzierung im Rennen.

DIE BIWAKPHASE:

Legen Sie auf dem Spielbrett, auf den dafür vorgesehenen Feldern, so viele RESSOURCE-Karten offen aus, wie die Anzahl der Spieler plus eins. In der umgekehrten Reihenfolge der ZUGREIHENFOLGE wählt jeder Spieler eine der auf dem Spielbrett verfügbaren RESSOURCE-Karten. Wenn alle Spieler eine Karte genommen haben, geht die verbleibende Karte an den letzten Spieler gemäß der ZUGREIHENFOLGE.

Es dürfen nie mehr RESOURCE-Karten auf der Hand behalten werden, als die Höhe Ihres Zustandsanzeigers des Fahrwerk. Wenn sich der Zustand verringert oder Sie überzählige Karten ziehen, müssen Sie sofort so viele Karten aus Ihrer Hand abwerfen, bis deren Anzahl Ihrer Fahrwerkstufe entspricht.



DIE PLANUNGSPHASE:


Jeder Spieler hat 5 Assistenten. Diese werden auf der SPIELERTAFEL platziert und die ASSISTENTEN führen während der BEWEGUNGSPHASE Aktionen aus.


Alle Spieler teilen gleichzeitig hinter ihren Sichtschirmen ihre 5 ASSISTENTEN auf die Bereiche FÄHIGKEITEN und FÖRDERMITTEL ihrer SPIELERTAFEL auf. Dabei ist es möglich, mehrere ASSISTENTEN auf dem gleichen Feld zu platzieren. Sie werden jedoch nacheinander gespielt (außer auf dem Bereich FÖRDERMITTEL). Wenn alle Spieler fertig sind, entfernen sie ihre SICHTSCHIRME und decken damit ihre Spielertafel für die anderen Spieler auf.





DIE BEWEGUNGSPHASE:

Entsprechend der Spielzugreihenfolge kann jeder Spieler die folgenden Aktionen durchführen (in der unten angegebenen Reihenfolge):

1) -  (optional) Kaufen Sie TREIBSTOFF ein (optionale Aktion). In der Stadt für 10F pro Punkt auf der Anzeige, oder außerhalb einer Stadt für 20F. Für diese Aktion ist kein ASSISTENT erforderlich. Sie muss zu Beginn einer BEWEGUNGSPHASE durchgeführt werden, bevor eine Karte gespielt oder eine ASSISTENTEN-Aktion ausgeführt wird.

2) -  (optional) Spielen Sie so viele RESSOURCE-Karten aus Ihrer Hand aus, wie Sie möchten. (optionale Aktion) Diese Karten und ihre Effekte werden nacheinander gespielt und abgehandelt. Sie können nur Karten ausspielen, wenn Sie mindestens 1 aktiven ASSISTENTEN übrig haben. Hinweis: Einige RESSOURCE-Karten können außerhalb der Spielreihenfolge gespielt werden, wie auf den einzelnen Karten angegeben (siehe Abschnitt RESSOURCE-Karten).

3) -  (obligatorisch) Spielen Sie einen einzelnen ASSISTENTEN von der SPIELERTAFEL (oder alternativ die Gruppe der ASSISTENTEN im FÖRDERMITTELBEREICH) (obligatorische Aktion). ODER  PASSEN Sie: Wenn alle Ihre ASSISTENTEN gespielt wurden oder wenn Sie keine Aktion mehr durchführen möchten, können Sie Ihren Zug aussetzen. PASSEN beendet Ihren Zug sofort, auch wenn sich noch ASSISTENTEN auf Ihrer SPIELERTAFEL befinden.

Die BEWEGUNGSPHASE endet, wenn alle Spieler abwechselnd alle ihre Assistenten eingesetzt haben und/oder gepasst haben.

		
	10F	20F
	20F	40F

DETAILS ZU DEN FÄHIGKEITEN DER ASSISTENTEN

Einen ASSISTENTEN spielen:




Der gespielte ASSISTENT (oder die im FÖRDERMITTELBEREICH platzierte Gruppe von ASSISTENTEN) wird von der SPIELERTAFEL entfernt. Wenn Sie einen ASSISTENTEN von der SPIELERTAFEL aus spielen, wird der Zug des Spielers beendet. Der nächste Spieler führt seinen Zug aus, und so weiter, bis alle Spieler alle ihre ASSISTENTEN gespielt haben oder gepasst haben.



PFADFINDER:

Für jeden Pfadfinder-Assistenten, der auf dieses Feld gesetzt wird, können Sie wählen:

 Ziehen Sie 2 Geländeplättchen aus dem Beutel und legen Sie sie sofort auf freie Felder auf dem Spielbrett. Zwischen Ihrem Fahrzeug und dem platzierten Plättchen muss ein durchgehender Pfad von Plättchen/Städten liegen. Sie können keine GELÄNDEPLÄTTCHEN auf eine Stadt platzieren. Städte sind Etappen auf Ihrem Weg, sie sind Teil eines Weges, der mit Ihrem Fahrzeug verbunden ist, genau wie Schifffahrtslinien. ODER

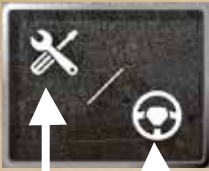


1 In diesem Beispiel kann der Spieler von seinem Fahrzeug aus die beiden soeben gezogenen GELÄNDEPLÄTTCHEN als Streckenfortsetzung platzieren.

2 Der Spieler darf keine GELÄNDEPLÄTTCHEN auf ein Feld legen, das nicht mit seinem Fahrzeug verbunden ist.

 Nehmen Sie die erste RESSOURCE-Karte vom Stapel. Achten Sie auf die Handgrenze, die durch den Stand Ihrer FAHRWERKSANZEIGE definiert ist.




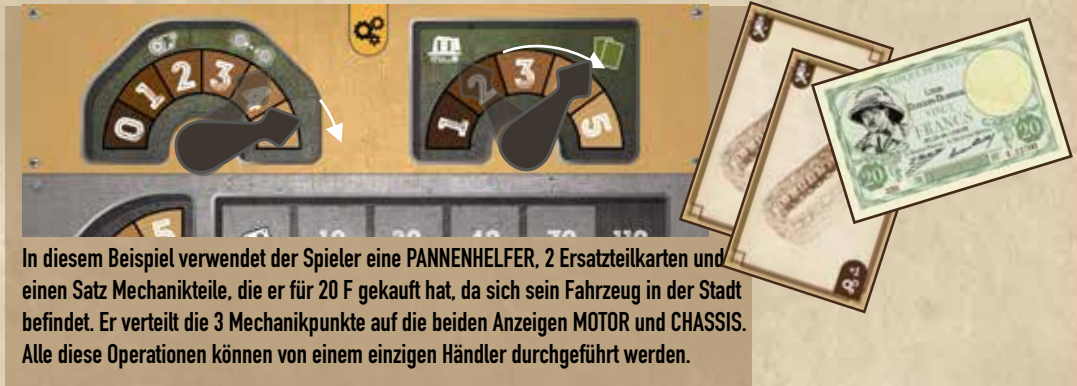


MECHANIKER:

Für jeden MECHANIKER-ASSISTENTEN, der auf diesem Feld platziert ist, können Sie nach Ihrer Wahl:


PANNENHELFER:

 Reparieren Sie Ihr Fahrzeug: Ein PANNENHELFER repariert unterschiedliche MECHANISCHE Schäden auf unterschiedlichen Wegen. Er verwendet entweder Ersatzteil-Ressourcekarten (+1 Stufe) und/oder eine Werkzeugkiste (+3 Stufen) und/oder kauft MECHANISCHE TEILE, zum Preis pro Stufe von 20F in einer Stadt und 40F außerhalb einer Stadt. ODER



In diesem Beispiel verwendet der Spieler eine PANNENHELFER, 2 Ersatzteilkarten und einen Satz Mechanikteile, die er für 20 F gekauft hat, da sich sein Fahrzeug in der Stadt befindet. Er verteilt die 3 Mechanikpunkte auf die beiden Anzeigen MOTOR und CHASSIS. Alle diese Operationen können von einem einzigen Händler durchgeführt werden.

FAHRER:

 **Bewegen des Fahrzeugs:** Der Spieler bewegt sein Fahrzeug zu Beginn der Aktion des Fahrers um eine Anzahl von Feldern, die kleiner oder gleich dem Stand seiner MOTOR-Anzeige ist. Das Betreten einer Stadt beendet die Bewegung des Fahrzeugs und damit die Fahrreaktion.

Wenn ein Spieler sein Fahrzeug bewegt, wird der Fortschrittsmarker seiner Farbe auf der FORTSCHRITTSANZEIGE verschoben. Wenn mehr als ein Spieler die gleiche Höhe auf der FORTSCHRITTSANZEIGE erreichen, wird der Marker des zuletzt hinzugekommenen Spielers über den des vorherigen Spielers gelegt. Das Ausspielen eines ASSISTENTEN von seiner SPIELERTAFEL beendet den Zug des Spielers. Der nächste Spieler führt seinen Zug aus, und so weiter, bis alle Spieler alle ihre ASSISTENTEN gespielt haben oder gepasst haben. In diesem Beispiel kommt das orangefarbene Fahrzeug nach dem blauen Fahrzeug an, er legt sein Fortschrittsmarker darauf, das bedeutet, dass er in der nächsten Spielrunde nach dem blauen Fahrzeug spielt, auch wenn er sich auf der FORTSCHRITTSANZEIGE auf der gleichen Höhe befindet.





In diesem Beispiel verwendet der Spieler einen PANNENHELFER, 2 ERSATZTEIL-Karten und einen Satz MECHANISCHE TEILE, die er für 20F gekauft hat, da sein Fahrzeug in der Stadt steht. Er verteilt diese 3 mechanischen Punkte auf die 2 MOTOR- und FAHRWERK-Anzeigen. Ein einziger PANNENHELFER kann alle diese Operationen durchführen.




BEGLEITUNG:

Für jeden Assistenten, der auf diesem Bereich platziert ist, können Sie wählen:

 Vermeiden Sie eine GEFAHR. Entfernen Sie den ASSISTENTEN, um die Auswirkungen eines GEFAHR-Symbols auf einem GELÄNDEPLÄTTCHEN, das Sie betreten, oder auf einer Karte mit einem GEFAHR-Symbol zu vermeiden.

 Das Vorhandensein des Blitzsymbols bedeutet, dass dieser ASSISTENT jederzeit eingesetzt werden kann, auch um die Auswirkungen einer von einem gegnerischen Spieler eingesetzten Karte mit dem Symbol GEFAHR zu vermeiden. Sie müssen Ihren ASSISTENTEN einsetzen, bevor der Spieler seine Aktion ausführt. ODER

 Beseitigen Sie ein GELÄNDEPLÄTTCHEN das benachbart zu Ihrem Fahrzeug liegt. Dieses PLÄTTCHEN wird dauerhaft aus dem Spiel entfernt. Sie können keine von einem Fahrzeug besetztes GELÄNDEPLÄTTCHEN entfernen.

Hinweis: ASSISTENTEN, die auf dem BEGLEITER-Feld auf der Spielertafel platziert und noch nicht gespielt wurden, können während der Aktion eines anderen Spielers gespielt werden, auch wenn Sie gepasst haben.

FÖRDERMITTEL:

Mit jedem ASSISTENTEN können Sie mehr FÖRDERMITTEL erhalten. Die Assistenten werden von links nach rechts platziert. Der erhaltene Betrag entspricht dem ersten Kästchen, das unmittelbar rechts neben dem zuletzt platzierten ASSISTENTEN zu sehen ist:

- 1 Assistent = 10F,
- 2 Assistenten = 20F,
- 3 Assistenten = 40F,
- 4 Assistenten = 70F,
- 5 Assistenten = 110F.

Hinweis : Assistenten, die auf diesem Bereich platziert wurden, werden alle in einer Aktion wieder entfernt.

DETAILS EINES GEBIETSPLÄTTCHEN:

Wenn ein Spieler mit seinem Fahrzeug auf ein GEBIETSPLÄTTCHEN bewegt, erleidet er dessen Auswirkungen. Um auf ein Plättchen weiter vorzurücken, müssen Sie dessen Kosten bezahlen, die von der Art des angetroffenen Geländes oder dem darauf stattfindenden Ereignis abhängen. Es ist nicht möglich, dieses zu umgehen, es sei denn, es wird darauf hingewiesen.

Diese Kosten führen zu einer Senkung der Werte Ihrer 3 Anzeigen, abhängig von den angetroffenen Plättchen:

TREIBSTOFFSYMBOL
Treibstoffmenge, die benötigt wird, um auf dessen Feld zu bewegen. Sie müssen die angegebene Anzahl von Treibstoffpunkten ausgeben.



MOTOR- ODER FAHRWERKSYMBOL
Stellt die Abnutzung des Fahrzeugs durch das Gelände dar. Sie verlieren die Anzahl der mechanischen Punkte, die auf dem MOTOR- und/oder FAHRWERK-Symbol angezeigt wird.

ART DER REISE:

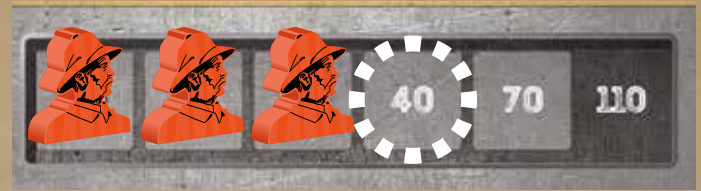
Vorwärtskommen auf vertrautem Gelände:

Wenn ein Spieler einen Späher oder den Effekt einer RESSOURCE-Karte benutzt hat, um eine Route zu erstellen, wird es möglich, diese Route zu benutzen. Mit Hilfe eines Fahrers oder der Wirkung einer FAHRER-Karte können Sie Ihr Fahrzeug bewegen. Für diese Bewegung werden Ihre TREIBSTOFF- und MECHANISCHEN Anzeigen um so viele Stufen reduziert, wie das Überqueren jedes GELÄNDEPLÄTTCHENS kostet. Wenn Sie MECHANIK-Stufen verlieren, können Sie wählen, ob Sie den Schaden zwischen den Anzeigen MOTOR und/oder FAHRWERK aufteilen möchten.

Die Anzahl der Felder, die Ihr Fahrzeug passieren kann, darf dabei nicht größer sein als Ihr MOTOR-Anzeige zu Beginn des Bewegens. Wenn Ihre MOTOR-Anzeige den Wert «0» erreicht, Stoppt das Fahrzeug. Das Fahrzeug wird auf die Seite gekippt, um eine Panne anzuzeigen. Um sich wieder weiter bewegen zu können, muss mit einer PANNENHELPER-Karte oder einem PANNENHELPER-ASSISTENTEN repariert werden.

Wenn Sie eine Stadt betreten, wird die Bewegung Ihres Fahrzeugs sofort gestoppt.

Sie können ein GEBIETSPLÄTTCHEN nicht betreten, wenn Sie nicht über die notwendigen Ressourcen verfügen.

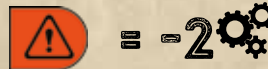


Die Gruppe der ASSISTENTEN, die auf diesem Feld platziert ist, wird vollständig entfernt, wenn die Aktion gespielt wird. In diesem Beispiel hat der Spieler 3 ASSISTENTEN auf dem Fördermittelbereich seiner Spielertafel platziert. Bei seiner Aktion entfernt er die 3 ASSISTENTEN und erhält 40F aus dem Vorrat.



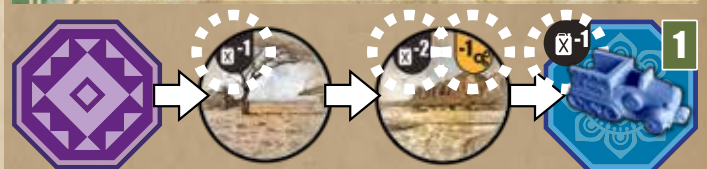
GEFAHR

Wenn eines der überquerten Geländeplättchen ein Gefahrensymbol hat, müssen Sie es abhandeln. Standardmäßig führt eine Gefahr dazu, dass Ihr Fahrzeug 2 Stufen der MECHANIK verliert. Sie können es vermeiden, indem Sie einen BEGLEITER ASSISTENTEN oder eine BEGLEITER-Karte verwenden.



STOPP

Wenn eines der Plättchen ein Stopp-Symbol hat, geben Sie die dem Plättchen entsprechenden TREIBSTOFF- und MECHANIK-Punkte aus. Das Fahrzeug Stoppt und beendet seine aktuelle Bewegungsaktion. Sie können eine PANNENHELPER-Karte verwenden, um das Stopp-Symbol eines GEBIETSPLÄTTCHEN zu ignorieren.



In diesem Beispiel gibt der Spieler 1+2+1 Treibstoff aus, d.h. insgesamt 4 Treibstoffpunkte und 1 Mechanikpunkt, die er somit in seiner Fahrwerksanzeige verliert.



Bewegen auf unbekanntes Gebiet:

Mit einer FAHRER-Karte oder einem FAHRER-ASSISTENTEN können Sie Ihr Fahrzeug in ein leeres GEBIETSFELD bewegen. In diesem Fall ziehen Sie ein zufälliges GEBIETSPLÄTTCHEN aus dem Beutel. Legen Sie dieses Plättchen unter Ihr Fahrzeug und erfüllen Sie die Effekte darauf. Wenn Sie nicht genug hohe Anzeigenstände haben, um dieses Plättchen zu bezahlen, kehrt Ihr Fahrzeug in die vorherige Position zurück und Ihre Bewegungsaktion endet.



Der Wert unten ist die Anzahl der Karten, die Sie ziehen, wenn Sie eine Stadt betreten.

Betreten einer Stadt:

Um eine Stadt durch jede Art der Reise (See, Land, Luft) zu betreten, müssen Sie 1 TREIBSTOFF bezahlen. Wenn Sie eine Stadt betreten, ziehen Sie so viele Ressourcenkarten, wie angegeben. Wenn Ihre Hand das von der FAHRWERKS-Anzeige erlaubte Limit überschreitet, müssen Sie entsprechend Karten abwerfen. Das Betreten einer Stadt beendet die Bewegungsaktion Ihrer FAHRER-Karte oder des FAHRER-ASSISTENTEN.



Durchqueren eines Gefahrenbereichs:

Die dunkel Umrandeten Felder stellen einen Bereich dar, der in den Karten nicht eingezeichnet ist und Ihrem Team Umwege auferlegt. Wenn Sie eine in diesem Bereich platziertes GEBIETSPLÄTTCHEN betreten, erhöhen sich deren TREIBSTOFF-Kosten um 1. Das Betreten einer Stadt ist von diesem Malus nicht betroffen.



Transport:

Es ist möglich, ein anderes Verkehrsmittel als ihr Fahrzeug zu benutzen, um zwischen zwei Städten zu reisen. Abhängig von der verwendeten Karte können Sie entweder den See- oder Lufttransport oder beides nutzen. Diese Fahrt kostet den auf der Transportlinie angegebenen Betrag. Wenn Sie eine oder mehrere TRANSPORT-Karten besitzen, können Sie pro eingesetzter Karte 50F sparen. Die beiden Enden der TRANSPORT-Linien müssen miteinander verbunden sein und bilden einen Pfad. Das Betreten einer Stadt nach dem TRANSPORT kostet immer 1 Stufe Treibstoff. Wie bei jeder Fahrt müssen Sie eine FAHRERKARTE oder einen FAHRER-ASSISTENTEN verwenden, um Ihr Fahrzeug mit diesem TRANSPORT zu bewegen.

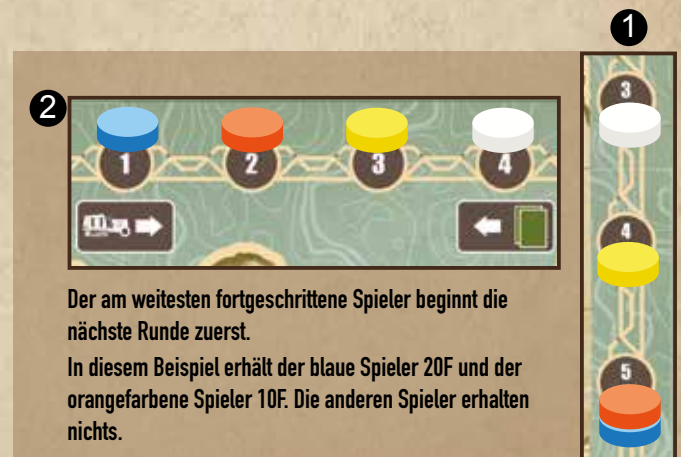


DIE WARTUNGSPHASE:

Die Strecke ist in Streifen unterteilt, die durch die FORTSCHRITTSANZEIGE dargestellt werden. ①

Spieler, die ihr Fahrzeug bewegt haben, platzieren ihren Fortschrittsmarker auf dieser Skala. Die ZUGREIHENFOLGE für die nächste Runde wird durch den Fortschritt der Fahrzeuge bestimmt. Wenn zwei oder mehr Spieler auf der FORTSCHRITTSANZEIGE gleichauf liegen, gilt der darunter liegende Marker als erster, der darüber liegende als letzter. Der erste Spieler erhält einen Bonus von 20F und der zweite 10F. Bei einem 2-Spieler-Spiel erhält nur der erste Spieler einen Bonus von 20F. ②

In diesem Beispiel erhält der blaue Spieler 20F und der orangefarbene Spieler 10F. Die anderen Spieler erhalten nichts.



Der am weitesten fortgeschrittene Spieler beginnt die nächste Runde zuerst.

In diesem Beispiel erhält der blaue Spieler 20F und der orangefarbene Spieler 10F. Die anderen Spieler erhalten nichts.

DAS SPIELENDE:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seinem Fahrzeug die Zielstadt erreicht. Wenn dies geschieht, muss der betreffende Spieler sofort:

- seine Handkarten abgeben
- die restlichen ASSISTENTEN von seiner SPIELERTAFEL entfernen
- die Spielrunde abwarten

Die anderen Spieler führen ihre geplanten Aktionen zu Ende und können daher in derselben Spielrunde auch die Zielstadt erreichen (siehe verfahren dann wie oben beschrieben). Der Spieler, der die Zielstadt erreicht hat, kann nicht mehr das Ziel von Karten oder anderen Effekten sein. Wenn alle Spieler ihre BEWEGUNGS-PHASE abgeschlossen haben, endet das Spiel. Nur Fahrzeuge, die in dieser Spielrunde das Zielfeld erreicht haben, sind gewinnberechtigt. The Great Race ist ein Gentlemen Rennen, der Zustand des Fahrzeugs und das gute Team-Management sind genauso wichtig wie die Reihenfolge der Ankunft. Für Ihre Sponsoren und die Presse ist es wichtig, das Rennen mit einem Fahrzeug in gutem Zustand zu beenden.

BERECHNEN VON PRESTIGEPUNKTEN:

Die Spieler zählen ihre Prestigepunkte nach der folgenden Tabelle:

- Der erste Spieler, der das Ziel erreicht hat, erhält 5 Punkte, der zweite 3 Punkte, der dritte 1 Punkt.
- Der Spieler addiert den Stand der MOTOR- und FAHRWERK-Anzeigen seiner SPIELERTAFEL und erhält pro Stufe 1 Punkt.
- Der Spieler erhält für je 50F in seinem Besitz 1 Punkt.
- Bei einem Gleichstand werden die Spieler in der Reihenfolge des Zieleinlaufs ausgelost. Der Erste, der ankommt, gewinnt.

Der blaue Spieler ist als erster angekommen, **1** er erhält 5 Prestigepunkte, plus 2 Punkte der MOTOR- und FAHRWERK-Anzeigen und erhält keine zusätzlichen Punkte aus seinem Guthaben, da er nur 10F besitzt. Er erreicht insgesamt 7 Prestigepunkte.

Der orangefarbene Spieler wurde in derselben SPIELRUNDE Zweiter. **2** Er erhält 3 Punkte für seinen zweiten Platz, 4 Extrapunkte für seine MOTOR- und CHASSIS-Anzeige und 1 Extrapunkt für sein Guthaben. Orange erzielt insgesamt 8 Punkte und ist damit der Gewinner!



RESSOURCE-KARTEN

Die RESOURCE-Karten von The Great Race bieten den Spielern, einzigartige Vorteile und repräsentieren die verschiedenen Möglichkeiten der Hilfe aus unterschiedlichen Quellen, wie zum Beispiel die natürliche Zähigkeit einer Besatzung, die selbstlose Hilfe der lokalen Bevölkerung oder die diskrete Unterstützung einer Besatzung durch ihre großzügigen Gönner. Es gibt 3 Typen von RESOURCE-Karten.



Diese Karten werden während der BEWEGUNGSPHASE gespielt, bevor ein ASSISTENT gespielt wird.



Diese Karten müssen während der BEWEGUNGSPHASE mit einer FAHRER/PANNENHELPER-Karte oder einem MECHANISCHEN ASSISTENTEN gespielt werden.



Diese Karten können zu jeder Zeit während des Spiels gespielt werden.

Während Ihres Zuges dürfen Sie vor dem Ausspielen eines ASSISTENTEN so viele Karten aus Ihrer Hand ausspielen, wie Sie möchten. Sie werden nach Gebrauch abgelegt. Wenn der Nachziehstapel leer ist, mischen Sie den Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.



FÄHRTENSUCHER (2X)

Legen Sie zwei GELÄNDEPLÄTTCHEN irgendwo auf dem Spielbrett ab.



SABOTEUR (3X)

Der gewählte Spieler verliert 2 MOTOR- oder FAHRWERK-Punkte. Bestimmen Sie, welcher der beiden Anzeigen, wie betroffen ist.



ERSATZTEILLADEN (3X)

Erhöhen Sie die Anzeige von MOTOR und/oder FAHRWERK, indem Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden ERSATZTEILE-Karten verwenden und/oder MECHANISCHE TEILE an Ort und Stelle kaufen: 20F in einer Stadt, 40F außerhalb.



GELEITSCHUTZ (3X)

Verhindern die Auswirkungen des Gefahrensymbols auf einem GELÄNDEPLÄTTCHEN oder einer Karte (Saboteur/Verräter/Killer). Diese Karte kann zu jeder Zeit gespielt werden.



FAHRER (3X)

Bewegen Sie Ihr Fahrzeug um eine Anzahl von Feldern, die kleiner oder gleich der MOTOR-Anzeige Ihrer Spielertafel zu Beginn dieser Aktion ist. Das Betreten einer Stadt beendet die Fahreraktion.



SCHUMMELN (2X)

Vertauschen von 2 bereits platzierten Spielplättchen an beliebiger Stelle auf dem Spielbrett.



KARTOGRAPH (3X)

Nehmen Sie 3 GELÄNDEPLÄTTCHEN aus dem Beutel und legen Sie sie auf freie Felder auf dem Spielbrett, so dass ein durchgehender Pfad zwischen dieser Position und Ihrem Fahrzeug entsteht.



FÖRDERMITTEL (3X)

Erhalte 30F.



TRANSPORT (2X)

Reduzieren Sie die Kosten für See- oder Lufttransport auf dem Spielbrett um 50F. Diese Karte muss zusätzlich zu einem MECHANIKER-ASSISTENTEN oder einer FAHRER-Karte gespielt werden.



JERRICAN (8X)

Erhöhen Sie die TREIBSTOFF-Anzeige auf Ihrer SPIELERTAFEL um 1 Stufe. Diese Karte kann zu jeder Zeit gespielt werden.



TANKEN (2X)

Erhöhen Sie die TREIBSTOFF-Anzeige auf Ihrer Spielertafel um 5 Stufen.



GUIDE (2X)

Ignorieren Sie die Auswirkungen eines Stopp-Symbols auf einem GELÄNDEPLÄTTCHEN. Diese Karte muss in Verbindung mit einem MECHANIKER-ASSISTENTEN oder FAHRER-Karte gespielt werden.



PLÜNDERN (2X)

Ziehen Sie 3 Ressourcen-Karten, behalten Sie zwei und werfen Sie die dritte ab.



ERSATZTEILE (6X)

Erhöhen Sie die FAHRWERK- oder MOTOR-Anzeige Ihrer Spielertafel um 1 Stufe. Diese Karte muss zusätzlich zu einem MECHANIKER-ASSISTENTEN oder einem PANNENHELPER gespielt werden.



WERKZEUGKASTEN (2X)

Erhöhen Sie die FAHRWERK- oder MOTOR-Anzeige Ihrer Spielertafel um 3 Stufen. Diese Karte muss in Verbindung mit einem MECHANIKER oder PANNENHELPER gespielt werden.

The Great Race ist ein Spiel, das durch verschiedene Module erweitert werden kann. Nach ein paar Spielen werden Sie schnell in der Lage sein, Leader zu verwenden, um Ihr Spielerlebnis zu verändern.

LEADER-MODUL:

Auswirkung auf die Spielzeit: Beschleunigt das Spiel.

Grundsatz: Ihr Teamleader ist ein Spezialist. Mit Leader hat jeder Teamleader eine einzigartige Spezialfähigkeit.

Aufbau: Fügen Sie die beiden topografischen Karten dem Stapel hinzu und mischen Sie ihn. Beginnend mit dem ersten Spieler, wählt jeder Spieler reihum einen Leader und die dazugehörige Besatzung.

So funktioniert es: Die Fähigkeiten eines jeden Leaders werden zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel wirksam. Einige Fähigkeiten können nur einmal pro Runde verwendet werden, während andere dauerhaft sind. Wenn Sie eine aktivierbare Fähigkeit verwenden, drehen Sie Ihr Leaderplättchen auf die neutrale Seite um. Drehen Sie zu Beginn jeder Runde Ihr Leaderplättchen auf seine aktive Seite zurück.

Hinweis: LEADER bringt eine leichte Asymmetrie in die Besetzungen. Dies äußert sich in einer zusätzlichen Aktion pro Runde oder einem anderen signifikanten Vorteil für das Rennen. Die Spieler profitieren von zusätzlichen oder optimierten Aktionen, aber die Fähigkeiten geben den anderen Spielern auch wichtige Informationen über Rennstrategie.



TOPOGRAPH (2X)

Wählen Sie 4 Geländeplättchen, legen Sie zwei davon auf Ihre Strecke und werfen Sie die anderen ab.



Jean Delatour : 1887 in Lyon geboren, im Ersten Weltkrieg Artillerie Hauptmann. Dabei befehligte er eine der leichten Renault-Panzerbrigaden von General Estienne. Nach dem Krieg, 1919, trat er in die Abteilung «all terrain» der Citroen-Unternehmen ein. 1921 führte er eine Citroen-Autochenille beim Bergwagenwettbewerb Mont Revard an. Er rollt in den Dünen von Pyla in Arcachon und nimmt an der Demonstration von Fontainebleau teil. Als er im Winter 1922 an der Trans-Sahara-Mission teilnehmen soll, ist er durch eine Grippe bettlägerig. Georges-Marie Haardt wird diese berühmte Rundfahrt von Citroën durch Afrika und Asien leiten. Delatour beteiligt sich an der Ortserkundung und Planung der Einsätze. Als Haardt 1932 starb, übernahm er kurzerhand die Leitung über die französische Mannschaft in dem Rennen, das als das größte der Welt gelten sollte... The Great Race.

EINMAL PRO RUNDE, Wählen Sie 3 Feldplättchen und platzieren Sie sie auf dem Spielbrett.



Leonard Van Hotten: geboren 1889 in Antwerpen, zweiter Sohn der berühmten Familie Van Hotten. Nach dem Studium der Wirtschaftswissenschaften übernahm er die Leitung der Importabteilung des Familienunternehmens. Er ist leidenschaftlicher Ethnologe und spricht fließend ein Dutzend Sprachen und Dialekte. Er hat einen umgänglichen Charakter und zieht auf natürliche Weise Sympathien auf sich. Seine Reisen führen ihn in die unzugänglichsten Gegenden der Welt auf der Suche nach den Gewürzen, die das Familienunternehmen berühmt machen werden. Zu diesem Zweck versammelte er ein Team von Mechanikern, Kartographen und Wissenschaftlern um sich und kaufte ein Kegresse-Halbkettenfahrzeug. The Great Race ist dabei eine perfekte Gelegenheit, das Unbekannte zu entdecken. Und nebenbei bemerkt, möchte er natürlich auch für das Prestige der Familie gewinnen.

DAUERHAFT Die belgische Besatzung zieht mindestens 2 Karten, wenn sie eine Stadt betritt.



Gianni Martinetti : geboren 1895 in Moncalieri bei Turin, Sohn eines bescheidenen Industriellen aus der Lombardei. Er studierte an der Technischen Schule von Mailand, wo er als Klassenbesten abschloss. Als leidenschaftlicher Mechaniker trat er den CMN (Costruzioni Meccaniche Nazionali) Werkstätten bei. Vielseitig und wagemutig, wurde er Testfahrer. Für Lancia arbeitet er an einer verbesserten Version des Militärfahrzeugs 1Z. In Anlehnung an die Arbeit der Franzosen (Citroën) und der Deutschen (Mercedes) entwickelt er ein «geländegängiges» Halbkettenfahrzeug für die Armee, den Lancia 1ZM Bravado. Robust, schnell, dieser Bravado und ihre Besatzung sind außergewöhnliche Wettkämpfer für das größte Rennen der Welt... The Great Race.

EINMAL PRO RUNDE Die italienische Besatzung kann eine Reparaturaktion an ihrem Fahrzeug durchführen.



Sir Andrew Walledgrave : geboren in London, Sohn des 11. Earl Walledgrave, ist er für eine militärische Karriere bestimmt. Er diente als Kadett bei der Royal Navy. Seine Herkunft und seine Tapferkeit bieten ihm Chancen, die er schnell ergreift. Als Kommandant einer Schaluppe der Patrouillenklasse bei der Royal Indian Navy sorgt er für die Sicherheit der indischen Küsten. Nach dem Tod seines Vaters erbt der junge Lord das Familienvermögen. Der kühne, ja verwegene Sir Andrew, der zum Adel des Königreichs aufgestiegen ist, kann sich nicht mit dem Müßiggang abfinden. Seine Leidenschaft gilt dem Motorsport, vor allem den Langstreckenrennen. Er stellt ein bemerkenswertes Team um seinen modifizierten Kegresse P17 zusammen. Beim Großen Rennen steht die Ehre Großbritanniens auf dem Spiel. Und Sir Andrew will gewinnen, für den König!

EINMAL PRO RUNDE die englische Besatzung erhält einen Rabatt von 50F beim Transport auf See.

Kann der letzte Spieler in der Zugreihenfolge sofort 2 Karten nehmen?

Nein, der letzte Spieler nimmt die erste und erhält dann die letzte verbleibende Karte.

Wenn ich eine Treibstoff-Karte nehme und meine Fahrwerk-Anzeige zu niedrig ist, darf ich dann diese Karte spielen und bekomme einen Punkt Treibstoff zurück?

Ja, die Treibstoff-Karte kann jederzeit gespielt werden. Auf die gleiche Weise haben Sie das Recht, eine Treibstoffkarte zu spielen, wenn Sie eine Karte ziehen, die grösser als ihr Handkartenlimit ist, anstelle eine Karte abwerfen zu müssen.

Wenn ich bereits so viele Karten habe, wie meine Fahrwerk-Anzeige erlaubt, darf ich dann trotzdem Karten ziehen?

Ja, die Fahrwerksanzeige entspricht der maximalen Anzahl von Karten, die Sie am Ende der Aktion auf der Hand haben dürfen. Sie können ziehen, die Karten auswählen, die Sie behalten möchten, und Karten ablegen, um wieder auf das durch Ihre Fahrwerksstufe festgelegte Limit zu kommen. Vorsicht, abgeworfene Karten gelten nicht als gespielt, außer natürlich der Treibstoffkarte.

Muss ich einen Fahrer benutzen, um ein Schiff oder Luftschiff zu benutzen?

Ja, um sein Fahrzeug zu bewegen, muss der Spieler einen Fahrer einsetzen. Und um von Bord des Schiffes, oder Luftschiffes zu kommen, muss der Spieler einen Treibstoff ausgeben.

Kann ich meine Karten noch benutzen, wenn ich keinen Assistenten mehr habe?

Nein, um eine Aktion während der Bewegungs-Phase durchführen zu können, muss der Spieler einen aktiven Assistenten haben. Zur Erinnerung: Die Bewegungsphase ist in 3 Phasen unterteilt:

1 - Benzin kaufen, 2 - Karten spielen, 3 - einen Assistenten spielen.

Kann ich in meiner Bewegung Treibstoff kaufen?

Nein, Treibstoff muss zu Beginn Bewegungsaktion gekauft werden.

Muss ich einen Assistenten benutzen, um Treibstoff zu kaufen?

Nein, die Aktion «Treibstoff kaufen» erfordert nicht das Entfernen eines Assistenten. Diese Aktion kann aber nur während seiner Bewegungsphase, vor dem Ausspielen von Karten und vor dem Ausspielen eines Assistenten, während dessen Aktion ausgeführt werden.

Wenn ich mich in unbekanntes Gelände bewege und nicht genug Treibstoff oder Mechanik habe, muss ich dann das, was übrig ist, abziehen, bevor ich rückwärts fahre?

Nein, das Fahrzeug hat nicht genug Ressourcen, um das Geländeplättchen zu betreten, es muss zu dem Geländeplättchen zurückkehren, von dem es gekommen ist. Das aufgenommene Geländeplättchen bleibt jedoch an seinem Platz.

Können die Fährtensucher-, Saboteur- und Schummelkarten durch einen Begleit-Assistenten, oder Geleitschutzkarte gekontert werden?

Ja, jeder Spieler kann, auch wenn er nicht am Zug ist, einen Begleit-Assistenten, oder Geleitschutzkarte einsetzen, um eine Fährtensucher-, Saboteur- und Schummelkarte zu kontern.

Muss ich die Geländeplättchen, die ich mit Hilfe eines Spähers oder eines Kartographen aufgenommen habe, verlegen?

Ja, aber der Spieler zieht die Geländeplättchen, schaut sie sich an und platziert sie erst dann auf der Karte als Fortsetzung eines Pfades von seinem Fahrzeug aus.

Werden die Geländeplättchen mit einem Begleit-Assistenten abgeworfen oder zurück in den Beutel gelegt?

Nein, die Geländeplättchen werden definitiv abgelegt.

Kann ich beliebig viele Assistenten auf einem der 3 Fähigkeitenfeldern platzieren?

Ja, der Spieler kann auf jedem der drei Fähigkeitenfeldern so viele Assistenten platzieren, wie er möchte. Die Assistenten werden der Reihe nach einzeln abgespielt.

Kann ich die Aktion des Assistenten wählen, wenn ich ihn entferne, oder muss ich seine Funktion bei der Planung festlegen?

Jedes Feld der Spielertafel hat eine Alternative. In dem Moment, in dem ein Assistent benutzt wird, wählt der Spieler aus den 2 möglichen Aktion, die aus, welche er benötigt.

Wenn mein Pfad nicht mit den Pfaden anderer Spieler verbunden ist, kann ich dann angreifen oder angegriffen werden (z.B. Saboteur)?

Ja, Sie können überall auf dem Spielbrett das Ziel einer Gefahrenkarte sein.

Kann ich die Assistenten 1 zu 1 auf der Aktionsfläche «Fördermittel» entfernen?

Nein, im Fördermittelbereich werden die Assistenten alle in einer Aktion gespielt. Sie können jedoch Treibstoff kaufen und Karten spielen, bevor Sie diese Aktion ausführen.

Kann ich 2 TRANSPORT-Karten auf einmal benutzen, um eine kostenlose Überfahrt zu bekommen?

Ja, wenn Sie 2 TRANSPORT-Karten haben, können Sie den Effekt kumulieren. Vorsicht, wenn Sie zwei TRANSPORT-Karten haben und die Kosten 50F betragen, gewinnen Sie keine 50F. Diese Karten sind nur Rabatte.

Muss ich anhalten, wenn eine meiner Anzeigen unterwegs auf «0» gesunken ist?

Nein, es kommt auf den Stand der Anzeige zu Beginn der Bewegung an. Sonderfall: Wenn die Anzeige Ihres Motors auf «0» fällt, ist Ihr Fahrzeug betriebsunfähig und bleibt sofort stehen.

Wenn mein Fahrzeug die Zielstadt betreten hat, können andere Spieler Gefahrenkarten (Saboteure) einsetzen, um mein Fahrzeug zu beschädigen?

Nein, der Spieler, der das Rennen beendet hat, ist von allen Effekten der Karten der anderen Spieler geschützt.

Kann ich einen Assistenten, den ich in der vorherigen Runde nicht gespielt habe, in der Planungsphase neu zuweisen?

Ja, alle Assistenten sind zu Beginn einer Planungsphase wieder verfügbar.

 Maxence Vaché

 François Launay

 François-Gilles Ricard

Danksagungen sind immer ein gefährliches Unterfangen. Wir haben Angst, jemanden zu vergessen, jemand anderen zu beleidigen, weil sein Name zu spät auf der Liste steht. Danken ist nie einfach.

Doch ohne all die Menschen, die uns geholfen und unterstützt haben, wäre The Great Race nicht in Ihren Händen. Ich möchte mit Ihnen beginnen, mit uns, danke an alle Spieler, an diejenigen, die unsere Leidenschaft teilen und den Traum wahr werden lassen, denn ohne sie gäbe es keine Spiele. Vielen Dank an alle Tester, die Versionen, Modifikationen, Varianten durchspielen, die mit ihrer Zeit unsere Unfähigkeit bezahlen, Perfektion zu produzieren. Wir danken Ihnen für ihre Nachsicht und Unterstützung.

Vielen Dank an die Leser, die die Regeln gelesen, wieder und wieder gelesen, korrigiert und uns ermöglicht haben, sie lesbar, wenn nicht gar verständlich zu machen. Vielen Dank an die Profis, die ihren Beitrag zu diesem Projekt geleistet haben. Claude de Funforge, Chris, Fred und Eric von Pixie games, Nicolas de Asmodée. Danke an die Spielerverbände, die uns unterstützt haben. Atoujeu und den Strategiekreis.

Danke an unsere Freunde und Familie für ihre Anwesenheit und Teilnahme an allen Phasen dieses Projekts. Danke an die beiden Franzosen, die die Seele und der Körper dieses Projekts sind. Ohne Ihre Illustrationen und Ihre Arbeit wäre ich nicht in der Lage, jemandem zu danken. Vielen Dank an André, Anne-Claire, Anne-So, Cédric, Dam, Robin, Doria, Flo, Flo und Flo, Georges-Marie, Jean-Roch, Juliette, Léo, Lionel, Mickaël, Nadège, Olivier, Patrick, an Raph, Raphaël, Enrico, Beatriz, Rodolphe, Sabrina, Toto der Held, Virginia, Xav, Yves, Mandy, Philippe, Philippe, Martin, Jean-Claude, Yannick, Benjamin, Stefan, Alberto. ... und an alle, die ich vergesse und die mich an den Pranger nageln werden.

Besonderen Dank an Stefan, Max und Sabrina.

BEISPIEL FÜR EINE SPIELRUNDE:

BIWAKPHASE, In der umgekehrten Reihenfolge der Runde erhalten die Spieler eine RESSOURCEN-Karte. Der letzte Spieler, d.h. derjenige, der die erste RESSOURCEN-Karte genommen hat, erhält die verbleibende Karte.

PLANUNGSPHASE, Hinter ihren Sichtschirmen platzieren die Spieler ihre ASSISTENTEN auf den verschiedenen Feldern ihres Spielertafel. Einmal aufgedeckt, kann die Position der ASSISTENTEN nicht mehr geändert werden.

BEWEGUNGSPHASE, Die Spieler verwenden RESSOURCEN-Karten und die FÄHIGKEITEN ihrer ASSISTENTEN, um ihr Fahrzeug über das Spielbrett zu bewegen. Während der BEWEGUNGSPHASE kann jeder Spieler der Reihe nach, in der Reihenfolge:

- Benzin kaufen, (optional)
- Eine oder mehrere RESOURCE-Karten spielen, (optional)
- Einen ASSISTENTEN spielen oder passen. (obligatorisch)

WARTUNGSPHASE, Die Reihenfolge der Spieler wird entsprechend der Fortschrittreihenfolge der Fahrzeuge neu festgelegt, neue RESSOURCEN-Karten werden auf dem Spielbrett aufgedeckt.

Die Spieler erhalten einen FORTSCHRITTSBONUS entsprechend ihrer Platzierung im Rennen.