

ENCOUNTER MODULE:

This module requires the use of the LEADER MODULE and the MERCENARY tiles. During the whole race around the world you will play with the same crew. But the race is long and you will have the opportunity to meet new LEADERS who can replace your official LEADER for one STAGE.



Example: The campaign sees the French, American and German crews compete, remove the next 3 ENCOUNTER TOKENS from the ENCOUNTER TOKEN Deck.



Setup: remove the ENCOUNTER TOKENS representing the official LEADERS chosen by the players participating in the CAMPAIGN, as well as any Leaders you may not have in your collection. Randomly place an ENCOUNTER TOKEN face down on all cities of the color designated on the Campaign Scenario and then reveal the LEADERS by flipping over the ENCOUNTER TOKENS.



In this example, place a random ENCOUNTER TOKEN on each of the red cities on the board.

How it works?

The first vehicle to reach a city with an ENCOUNTER TOKEN chooses to replace its current LEADER with the new LEADER until the end of the STAGE, or may otherwise discard the ENCOUNTER TOKEN, making it unavailable to other players. It is possible to change LEADERS several times during a STAGE.

Start of a STAGE:

At the beginning of a STAGE, a player always starts with their official LEADER (the one chosen at the beginning of the CAMPAIGN).

Note: A new LEADER does not change the gauge of your vehicle if you play with the PADDOCK MODULE except for the RUSSIAN LEADER who changes the gauge of the vehicle if he is recruited during the STAGE.

The ENCOUNTER TOKEN with a cross means that there will be no leader in this city during this STAGE.



MODULE RENCONTRE :

Ce module nécessite l'utilisation du module LEADER et des tuiles mercenaires. Durant toute la COURSE AUTOUR DU MONDE, vous allez jouer avec le même équipage. Mais la course est longue et vous aurez l'occasion de faire la RENCONTRE de nouveaux LEADERS qui pourront le temps d'une étape remplacer votre LEADER officiel.



Exemple : la campagne voit s'affronter l'équipage français, américain et allemand, retirez les 3 jetons RENCONTRE suivants de la pioche des jetons RENCONTRE.



Préparation : retirez les jetons RENCONTRE représentant les LEADERS officiels choisis par les joueurs participants à la campagne ainsi que les LEADERS que vous ne possédez peut-être pas dans votre collection. Placez au hasard face cachée un jeton RENCONTRE sur toutes les villes de la couleur désignée sur le scénario de CAMPAGNE puis révélez les LEADERS en retournant les jetons RENCONTRE.



dans cet exemple, placez un jeton RENCONTRE au hasard sur chacune des villes rouges du plateau de jeu.

Comment ça marche ?

Le premier véhicule à parvenir à une ville ou se trouve un pion RENCONTRE choisit de remplacer son LEADER actuel par ce nouveau LEADER jusqu'à la fin de l'ÉTAPE. Ou il peut autrement défausser le jeton RENCONTRE en le rendant ainsi indisponible pour les autres joueurs. Il est possible de changer plusieurs fois de LEADER au cours d'une ÉTAPE.

Début d'étape :

Au début d'une ÉTAPE, un joueur démarre toujours avec son LEADER officiel (celui choisit en début de campagne).

Remarque : un nouveau LEADER n'implique pas de changement sur les jauges de votre véhicule si vous jouez avec le MODULE PADDOCK à l'exception du LEADER RUSSE qui modifie les jauges du véhicule si il est recruté durant l'ÉTAPE.

Le jeton RENCONTRE avec une croix, signifie qu'il n'y aura pas de LEADER dans cette ville durant cette ÉTAPE.

