

THE GREAT RACE

Grondregels



Het is zover! De motoren zijn al aan het ronken!

«The Great Race» staat op het punt te beginnen. Deze ochtend gaf de Franse piloot Jean de Latour tijdens een interview al toe dat hij popelt om de andere teams het vuur aan de schenen te leggen. Reeds maanden zijn monteurs, verkenners en begeleiders bezig om de race voor te bereiden. De race werd trouwens mogelijk gemaakt door enkele gulle financiers.



LA GAZETTE

Ook het Belgische team is er klaar voor!



Marcel Jacquin, uw verslaggever

GESCHIEDENIS:

In de afgelopen 10 jaar hebben Citroën-expedities de weg gebaad. Ze hebben de continenten Afrika en Azië doorkruist en de Rocky Mountains van Noord-Amerika getemd. En vandaag, in 1935, zit u aan het stuur van uw eigen half-track. Onder jouw bevel staat een gepassioneerde en loyale bemanning klaar om deel te nemen aan de grootste transcontinentale race die de wereld ooit heeft gekend. In de legendarische Citroën-traditie moet je bemanning door de uitgestrektheid van Afrika trekken en de diepste geheimen van het continent ontdekken terwijl ze zich onder je sporen onthullen. Maar pas op, op deze odyssee zal het gevaar evenzeer van je tegenstanders komen als van de meedogenloze landen. Je voertuig, je bemanning en je moed zullen het enige wapen zijn dat je tot je beschikking hebt. Om te winnen, moet u ze allemaal verstandig gebruiken. Dus, rijd hard, denk snel en hou vol ... voor de machtigste uithoudingsrace in de geschiedenis!

INHOUD VAN DE DOOS:

Dubbelzijdig speelbord

2 fiches van elke kleur om de TURN ORDER te definiëren en weer te geven

4 dashboards

4 voertuigen met elk een bijbehorend scherm

48 RESOURCE-kaarten en 5 spelhulpers

Speelgeld in coupures van 10, 20, 50 en 100 frank

20 assistenten, 5 voor elk voertuig

1 stoffen tas en 60 TERREINTEGELS

Dit regelboek

OPSTELLING (voorbeeld voor speelbord Afrika) :

① Plaats het bord in het midden van de tafel. De meest recente reiziger naar het continent waar de race plaatsvindt, is de eerste speler en kiest een voertuig en alle bijbehorende ASSISTENTEN en tokens, evenals het juiste spelersscherm. Met de klok mee zal elke volgende speler hetzelfde doen. Spelers zullen als groep beslissen welke van de paarse steden zal worden aangewezen als startstad (waarbij de andere paarse stad de finishlijn vertegenwoordigt).

② De eerste speler plaatst dan een van zijn TURN-fiches op het eerste veld van het TURN ORDER TRACK, gevolgd door andere spelers die hetzelfde doen (in dezelfde volgorde met de klok mee als hiervoor en plaatsen fiches van links naar rechts).

③ De tweede set TURN-fiches wordt op volgorde gestapeld (met de fiche van de eerste speler onderaan) en op het juiste startvak van het VOORUITGANGSPOORT geplaatst.

④ Alle speler-dashboards hebben 3 meters. Aan het begin van de race moet elke meter worden ingesteld op max.

⑤ Plaats alle voertuigen op de startstad.

⑥ Schud de RESOURCE-kaarten. Leg ze gedekt op het aangegeven veld op het speelbord.

⑦ Verzamel startgeld als volgt: alle spelers behalve de laatste speler beginnen met 80 francs. De laatste speler begint met 70 frank.

⑧ Plaats alle TERREIN TEGELS in de drawbag.



SPELERSBORD (DASHBOARD):



BENZINEMETER:
geeft aan hoeveel benzine je nog hebt.

TOERENTELLER:
geeft aan in welke toestand je motor zich bevind. Deze meter geeft ook aan hoeveel tegels je kan bewegen met een «rijden» actie.

CHASSISMETER:
geeft de staat van je voertuig weer. Deze meter bepaalt hoeveel kaarten je mag bijhouden (handlimiet).



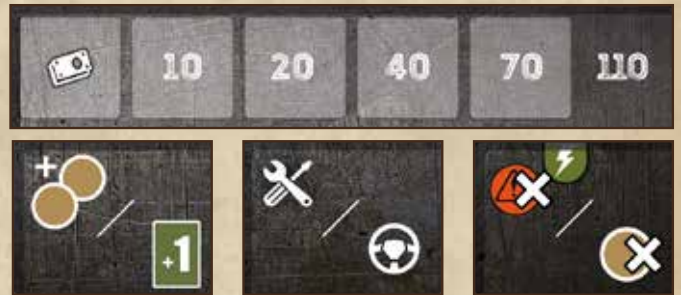
ASSISTENTEN:
geven aan hoeveel acties je kan uitvoeren tijdens een ronde. Het veld waarop je de assistent plaats zal ook de actie bepalen die je met deze assistent kan uitvoeren.

VAARDIGHEDEN:
hier vind je drie velden waar je assistenten aan kan toewijzen. Aan deze velden hangen ook acties vast.

FINANCIËN:
ook op dit veld kan je assistenten plaatsen. Zij zorgen ervoor dat je tijdens deze ronde geld kan verdienen.



Een ASSISTENT kan op een VAARDIGHEIDS-Deel of in het Financierings-gebied worden geplaatst, afhankelijk van de beoogde actie.



VOLGORDE VAN GAMEPLAY:

1 SPELBEURT bestaat uit 4 verschillende fasen:

BIVAKFASE: In omgekeerde volgorde (laatste speler eerst), kiezen de spelers een grondstofkaart. Nadat elke speler een kaart heeft gekozen, krijgt de laatste speler de resterende kaart.

PLANNINGSFASE: verborgen achter hun scherm plaatst elke speler zijn ASSISTENT op zijn dashboard.

KONVOOI-FASE: De spelers mogen hun geld, RESOURCE-kaarten en ASSISTENTEN gebruiken om:

- 1 - Koop BENZINE (optionele actie)
- 2 - peel een of meerdere RESOURCE-kaarten (optionele actie)
- 3 - Voer een ASSISTENT-actie uit of pas (verplichte actie)

ONDERHOUDSFASE: Bepaal de nieuwe speelvolgorde op basis van de positie van de speler op het PROGRESSIE-SPOOR en herschik de fiches op het BEURTVOLGORDE SPOOR indien nodig. Bepaal BONUS-beloningen van nieuwe BEURTVOLGORDESPOOR-posities. Spelers ontvangen een voortgangsbonus op basis van de voortgang van hun voertuig op de baan.

KAMPFASE:

Leg van de RESOURCE-stapel het juiste aantal kaarten (aantal spelers plus één) open op de toegewezen speelbordvierkanten. In omgekeerde volgorde (beginnend met de huidige laatste speler), kiest elke speler een beschikbare RESOURCE-kaart van het speelbord. Zodra alle spelers een kaart hebben gekozen, wordt de resterende kaart aan de laatste speler gegeven. Onthoud dat je niet meer RESOURCE-kaarten kunt hebben dan je huidige CHASSIS-meterniveau toestaat. Als een speler ooit meer krijgt, moet hij kiezen welke kaart (en) hij wil weggelleggen voordat hij verder gaat.




PLANNINGSFASE:


Alle spelers, verborgen achter hun schermen, plaatsen tegelijkertijd hun 5 ASSISTENTEN op hun DASHBOARD. Elke speler kan kiezen hoe hij zijn ASSISTENTEN verdeelt over de vakjes FINANCIEN en VAARDIGHEDEN op zijn dashboard. Spelers mogen meer dan één ASSISTENT in dezelfde VAARDIGHEDEN-gebied of in FINANCIERING plaatsen. Nadat de schermen zijn verwijderd, wordt elke ASSISTANT als actief beschouwd en kan deze niet worden verplaatst naar een andere ruimte op het dashboard. ASSISTANTS in de VAARDIGHEIDS-gebieden worden één voor één gespeeld, terwijl ASSISTANTS in de FINANCIERINGS-gebieden gezamenlijk optreden.





KONVOOI-FASE:

In beurtvolgorde mag elke speler de volgende acties ondernemen (in de specifieke volgorde hieronder):

1) -  Koop **BENZINE** (optionele actie) met een snelheid van 10F per meterniveau in de stad of 20F per meterniveau in de wildernis. Voor deze actie is geen ASSISTENT nodig; het moet echter worden uitgevoerd aan het begin van een actieserie tijdens de CONVOY-FASE, voordat kaarten worden gespeeld of ASSISTENT-acties worden uitgevoerd.

2) -  Speel zoveel **RESOURCE**-kaarten uit je hand als je wilt (optionele actie). Effecten van kaarten worden opgelost in de volgorde waarin ze worden gespeeld. Opmerking: bepaalde **HULPBRONNEN**-kaarten kunnen buiten deze volgorde worden gespeeld, zoals aangegeven op de individuele kaarten (zie de sectie **RESOURCE KAARTEN** voor details). Je kunt alleen kaarten spelen als je nog minstens 1 actieve ASSISTENT op het DASHBOARD hebt staan.

3) -  Speel een ASSISTENT van DASHBOARD (of een groep ASSISTENTEN indien FINANCIERING). Dit is een verplichte actie! Na het uitvoeren van de gekozen ASSISTENT-actie, gaat het spel over naar de volgende speler.

 Je mag slagen als je een actie niet langer wenst uit te voeren, maar als je ervoor kiest om te passen, moeten alle resterende ASSISTENTEN van het DASHBOARD worden verwijderd, behalve degene die in het vak **VEILIGHEIDSVAARDIGHEID** zijn geplaatst (zie het onderdeel **VEILIGHEID** hieronder). De konvooi-fase gaat door met de klok mee totdat de laatste actieve ASSISTENT is gebruikt of elke speler heeft gepast. De **KONVOOI-FASE** eindigt wanneer alle spelers al hun assistenten om beurten hebben gebruikt en / of hebben gepast.

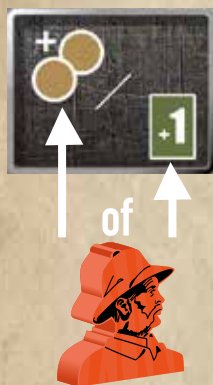
		
	10F	20F
	20F	40F

DETAIL VAN DE VAARDIGHEDEN VAN DE ASSISTENTEN

Speel een ASSISTENT:




De ASSISTANT die wordt gespeeld (of de groep ASSISTENTEN in het vak **FINANCIERING**) wordt verwijderd van het dashboard van de speler. Door een ASSISTENT te spelen vanaf het dashboard van de speler, wordt de huidige reeks acties van de speler beëindigd en wordt het spel doorgegeven aan de volgende speler. De konvooi-fase gaat door totdat alle spelers al hun ASSISTENTEN hebben gebruikt of alle spelers hebben gepast.



PATHFINDER:

Voor elke ASSISTENT die zich op de PATHFINDER-box bevindt, kunt u:

 Trek 2 **TERREINTEGELS** uit de zak en leg ze op het bord. De getekende tegels moeten op beschikbare vrije plaatsen worden geplaatst om een directe verbinding te vormen met de huidige locatie van uw voertuig. Je kunt geen **TERREINTEGEL** op een stadsveld plaatsen, maar een stadsveld kan worden gebruikt als een verbinding tussen de twee getekende tegels om een doorlopend pad te vormen.

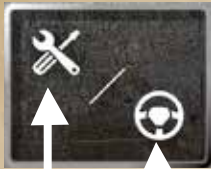


1 In dit voorbeeld kan de speler de twee **TERREINTEGELS** uit de zak plaatsen om een vervolg op zijn pad te vormen.

2 Hier heeft de speler niet het recht om een **TERREINTEGEL** te plaatsen omdat deze niet is verbonden met het pad van zijn voertuig.

+1 Teken de bovenste **RESOURCE**-auto van het dek. Onthoud dat het aantal kaarten dat een speler kan hebben gelijk is aan zijn **CHASSIS**-meterniveau. In het geval van overtollige kaarten, kiest de speler welke kaart (en) hij wil weggelassen om zijn handlimiet in overeenstemming te brengen met het huidige **CHASSIS**-niveau. Stapel afleggen / stapel trekken






MECHANIEKERS:

Voor elke ASSISTENT die op de doos Mechanica wordt geplaatst, kunt u een van de volgende zijn:

KLUSJESMAN:


 Repareer uw voertuig om uw MOTOR- en / of CHASSIS-meterpeil te verhogen. Deze actie kan worden uitgevoerd door de RESOURCE-kaarten SPARE PARTS (+1 meter-niveau) en TOOLBOX (+3 meter-niveaus) te gebruiken, of door MECHANISCHE ONDERDELEN te kopen (+1 meter-niveau voor 20F in een stad of 40F in de wildernis), of een combinatie van beide. Eén enkele REPAIRMAN kan al deze handelingen uitvoeren.



In dit voorbeeld arriveert het oranje voertuig achter het blauwe voertuig, daarom wordt zijn voortgangsfiche bovenop het blauwe fiche geplaatst. BELANGRIJK: Deze stapelvolgorde wordt gebruikt in de ONDERHOUDsfase om de DRAAI-positionering te bepalen voor voertuigen die zich op dezelfde PROGRESSIE-SPOOR-ruimte bevinden (zie ONDERHOUDsfase voor details).



BESTUURDER:

 Rij met je auto. Met deze actie mag een speler zijn voertuig verplaatsen tot het aantal velden dat gelijk is aan zijn MOTOR-meterniveau aan het begin van de bestuurdersactie.

Opmerking: Bij het binnenrijden van een stad moet een voertuig stoppen, ongeacht het aantal verplaatsingen dat beschikbaar is gemaakt door de ENGINE-meter.

Elke keer dat een speler zijn voertuig verplaatst, wordt zijn voortgangsfiche ook langs het VOORUITGANGSPOOR bewogen. Als meer dan één speler dezelfde locatie op het VOORUITGANGSPOORT bereikt, stapelt de nieuwste speler zijn voortgangsfiche bovenop alle reeds aanwezige fiches.

Onthoud dat het spelen van een ASSISTENT vanaf het DASHBOARD de huidige reeks acties van een speler beëindigt en dat het spel doorgaat naar de volgende speler. Dit proces gaat door totdat alle spelers al hun ASSISTENTEN hebben gebruikt of zijn geslaagd. Het is mogelijk dat een speler meerdere acties achter elkaar uitvoert als er geen andere spelers ASSISTENTEN over hebben of PASSED hebben.





In dit voorbeeld arriveert het oranje voertuig achter het blauwe voertuig, daarom wordt zijn voortgangsfiche bovenop het blauwe fiche geplaatst. BELANGRIJK: Deze stapelvolgorde wordt gebruikt in de ONDERHOUDsfase om de DRAAI-positionering te bepalen voor voertuigen die zich op dezelfde VOORUITGANGS-SPOOR-ruimte bevinden (zie ONDERHOUDsfase voor details).




BEWAKER:

Voor elke ASSISTENT die zich in dit vak bevindt, kunt u:

 Voorkom GEVAAR. Verwijder een ASSISTENT om de effecten van een GEVAAR-symbool op een TERRAIN TILE of op een gespeelde HULPBRON-kaart te vermijden.

 Het bliksemschicht betekent dat deze ASSISTENT op elk moment kan worden gebruikt, ook om de effecten te vermijden van een kaart met het GEVAAR-symbool gespeeld door een tegenstander.

 Gooi een TERREINTEGEL naast uw voertuig weg. De afgelegde tegel wordt uit het spel verwijderd. U kunt een TERREINTEGEL die door een voertuig wordt bezet, niet verwijderen.

Opmerking: ASSISTENTEN die op de VEILIGHEIDSWACHTDOOS zijn geplaatst, mogen tijdens de actie van een andere speler worden gespeeld, zelfs als de speler heeft gepast. Als je echter geslaagd bent, mag je geen andere actie ondernemen (zoals het kopen van BENZINE of speelkaarten) voor de rest van de GAME TURN.

FINANCIERING:

Elke ASSISTENT wordt opeenvolgend in dit vak geplaatst, beginnend van links. Hoe meer ASSISTENTEN er in het vak FINANCIERING worden geplaatst, hoe hoger de beloning. Het ontvangen bedrag wordt weergegeven op het eerste lege vakje rechts van de laatste ASSISTENT:

- 1 assistent = 10F,
- 2 assistenten = 20F,
- 3 assistenten = 40F,
- 4 assistenten = 70F,
- 5 assistenten = 110F.

Opmerking: alle ASSISTENTEN die in dit gebied zijn geplaatst, worden als een enkele eenheid gespeeld.



De groep assistenten die hier is geplaatst, wordt in één keer verwijderd. In ons voorbeeld heeft de speler 3 ASSISTENTEN op het vak FUNDING gezet. Tijdens zijn beurt verwijdert de speler de 3 ASSISTENTEN en ontvangt hij 40F.



DETAILS VAN EEN TERREINTEGEL:

Om een half-track een TERREIN TILE te laten veroveren, moet een speler in staat zijn om te voldoen aan de vereisten van de tegel, afhankelijk van de aard van het terrein dat hij tegenkomt of de gebeurtenis die daar plaatsvindt. Als een speler de kosten van de TERRAIN TILE niet kan betalen, moet hij terugkeren naar zijn vorige locatie.

BENZINE-VERBRUIK

Hoeveelheid benzine die nodig is om het terrein te doorkruisen. Spelers moeten de PETROL-meter het aantal aangegeven niveaus verlagen.



VOERTUIG-SCHADE

Staat voor de slijtage van een voertuig vanaf het terrein. Spelers moeten het niveau van de ENGINE- en / of CHASSIS-meter verlagen zoals aangegeven.



GEVAAR

Het GEVAAR-symbool staat voor een dreiging die de speler moet overwinnen. Gebruik van een MILITIA-kaart of een SECURITY GUARD-actie vermijdt het GEVAAR. Anders krijgt de speler 2 extra VOERTUIGSCHADE.



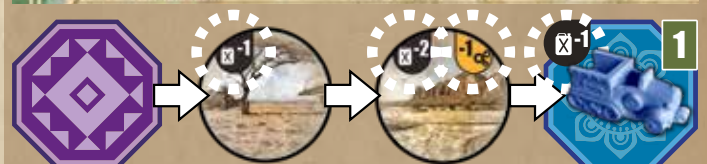
STOP

Als een TERREINTEGEL een STOP-symbool heeft, moet het voertuig op deze tegel stoppen, waardoor de BESTUURDER-actie wordt beëindigd, ongeacht het ENGINE-meterniveau van de speler; alleen het gebruik van de GUIDE-kaart kan het stopsymbool op een negeren TERREIN TEGEL.

TYPE VERPLAATSING:

Verplaatsen naar bekend terrein:

TERREINTEGELS zijn niet exclusief voor de speler die ze heeft geplaatst. Elke speler mag een vastgestelde route gebruiken, zolang hij de kosten kan betalen die op de TERRAIN TILES staan vermeld. Onthoud dat het aantal plaatsen dat uw voertuig mag verplaatsen, niet hoger mag zijn dan uw ENGINE-meterniveau aan het begin van uw BESTUURDER-actie. Zodra de ENGINE-meter 0 bereikt, stopt de auto en wordt het voertuig op zijn kant gelegd om een defect aan te geven. Om opnieuw te starten, moeten passende reparaties met RESOURCE-kaarten en / of HERSTELLER-actie worden uitgevoerd. Bij het binnenrijden van een stad moeten voertuigen stoppen. Onthoud dat u niet naar een TERREINTEGEL kunt gaan als u niet aan de vereisten kunt voldoen.



In dit voorbeeld besteedt de speler 1 + 2 + 1 BENZINE-niveaus, en ontvangt hij ook 1 schade aan de meterniveaus MOTOR of CHASSIS. Hier heeft de speler ervoor gekozen om schade op te lopen op zijn CHASSIS-meter.



Verplaatsen over ongekend gebied:

Door gebruik te maken van een PILOOTkaart of een MONTEUR (assistent), kan je ook verplaatsen naar een veld waar nog geen TERREINTEGEL ligt. In dit geval trek je een willekeurige tegel uit de zak. Plaats deze tegel onder je voertuig en handel de effecten van de tegel af. Als je niet kan «betalen» voor deze tegel, kan je hem niet betreden. Plaats je voertuig terug op de tegel waar je vandaan komt en beëindig je “rijden” actie.



De afgebeelde waarde geeft aan hoeveel kaarten je mag trekken als je de stad betreedt.

Een stad betreden:

Om een stad te betreden moet je één brandstofpunt besteden. Het maakt niet uit hoe je de stad bent binnengekomen (over land, over zee,...). Als je de stad betreedt, trek je zoveel grondstofkaarten als is aangegeven op de tegel. Vergeet niet om kaarten af te leggen als je over je handlimiet gaat (CHASSISMETER). Een stad binnenkomen beëindigt je “rijden” actie altijd onmiddellijk.

Een risicozone betreden:

De zwarte randen rond een regio betekenen dat deze regio nog onontgonnen terrein is. Dit zorgt ervoor dat je crew genoodzaakt is om een omweg te maken. Wanneer je over een TERREINTEGEL beweegt die zich in zo'n regio bevindt, moet je meer brandstof betalen. Je brandstofkosten worden met 1 verhoogt. Een stad met een zwarte rand is een uitzondering op deze regel. Je hoeft geen extra brandstof te betalen om zo'n stad binnen te gaan.



Transport :

In The Great Race is het toegestaan om vervoer over zee en door de lucht te gebruiken bij het reizen tussen bepaalde steden. De kosten die aan deze reizen zijn verbonden, worden langs de transportlijn aangegeven. Een speler mag een of meer TRANSPORT-kaarten gebruiken om de kosten te compenseren (besparing van 50F per gebruikte kaart). Onthoud dat de TRANSPORT-rijstroken een pad vormen, dus zorg ervoor dat u de reis kunt betalen.

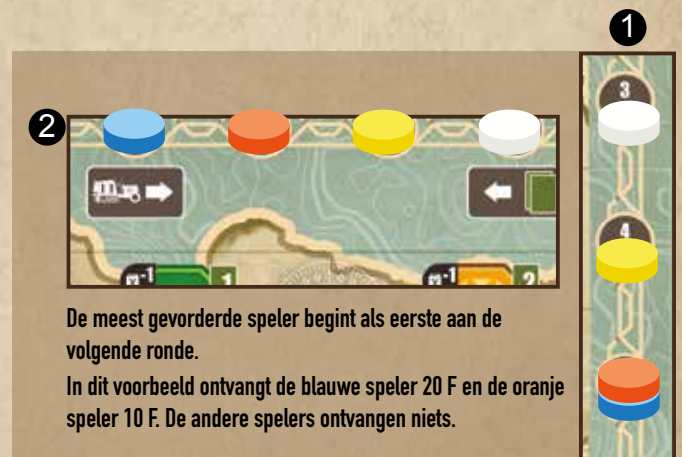
Het binnenrijden van een stad kost altijd 1 BENZINE-punt, ongeacht het gebruikte vervoermiddel. Evenzo moet een speler een BESTUURDER-kaart of een BESTUURDER-vaardigheid gebruiken om een beweging uit te voeren, zelfs als dit over zee of door de lucht is.



ONDERHOUDSFASE:

Het VOORUITGANGSPOOR loopt langs de rand van het speelbord. **1** Wanneer een speler zijn voertuig op het speelbord verplaatst, verplaatst hij ook zijn fiche dienovereenkomstig op het VOORUITGANGSPOOR.

2 In de onderhoudsfase wordt de positie van de speler langs het VOORUITGANGSPOOR gebruikt om de volgende GAME TURN-volgorde te bepalen, waarbij de speler die het verst is gevorderd de eerste speler wordt en de speler die het verst achterloopt de laatste. Als twee of meer spelers hetzelfde PROGRESSIE-SPOOR-veld bezetten, wordt het laagste fiche van de stapel naar een hogere plek in de speelvolgorde verplaatst (aangezien het voertuig van deze speler als eerste arriveerde). Zodra de nieuwe beurtvolgorde is vastgesteld, ontvangt de eerste speler een bonus van 20F, de tweede speler 10F en de andere spelers ontvangen niets. In een spel met 2 spelers krijgt alleen de eerste speler een bonus (van 20F).



De meest gevorderde speler begint als eerste aan de volgende ronde.

In dit voorbeeld ontvangt de blauwe speler 20 F en de oranje speler 10 F. De andere spelers ontvangen niets.

EINDE VAN HET SPEL:

Het einde van het spel wordt geactiveerd zodra een speler de stad van bestemming betreedt. Wanneer dit gebeurt:

- de speler legt onmiddellijk alle RESOURCE-kaarten die hij vast heeft af
- verwijdert alle resterende ASSISTENTEN van hun DASHBOARD
- passeert

Na het betalen van de kosten voor het betreden van de stad, moeten alle meterniveaus en het geld worden bevroren (aangezien ze rekening houden met de overwinningsvoorwaarden).

De overgebleven spelers mogen hun geplande acties voltooien en ook kaarten en fiches afleggen als ze de stad van bestemming betreden en de meterniveaus / geld intact houden. Eenmaal deze stad bereikt, kan een speler niet meer het doelwit worden van kaarten of externe gebeurtenissen - zijn race is voorbij. Als alle spelers hun CONVOY-FASE hebben voltooid, is het spel afgelopen. Alleen voertuigen die de finish hebben bereikt, komen in aanmerking om te winnen. Aangezien de Grote Race een weddenschap voor een heer is, zijn de staat van het voertuig en het juiste management van de bemanning essentiële componenten bij het uitroepen van een overwinnaar. Voor uw sponsors en de pers is het niet voldoende om de race als eerste te finishen, maar ook om te eindigen met flair, moed en een voertuig in goede staat.

BEREKENING VAN PRESTIGEPUNTEN:

Alle spelers die eindigen krijgen als volgt prestigepunten:

- De winnaar op de eerste plaats krijgt 5 punten, de tweede plaats 3 punten en de derde plaats 1 punt.
- Elke speler krijgt 1 extra punt voor elk van zijn ENGINE- en CHASSIS-meterniveaus op het DASHBOARD dat eindigt.
- Elke speler krijgt ook 1 punt voor elke 50F in zijn bezit.

In dit voorbeeld eindigde de blauwe speler als eerste, **1**, en verdiende hij 5 prestigepunten. Ze ontvangen ook 2 extra punten voor hun ENGINE- en CHASSIS-meters, maar verdienen geen extra punten voor geld, omdat ze slechts 10F hebben. Daarom eindigt de blauwe speler met een eindscore van 7 prestigepunten.

De oranje speler kwam op de tweede plaats en kreeg 3 punten voor hun tweede plaats, **2**. Ze ontvangen ook 4 punten voor hun ENGINE- en CHASSIS-meterniveaus en 1 punt voor het behalen van 50F, voor in totaal 8 prestigepunten. Dus hoewel de blauwe speler als eerste eindigde, eindigde de oranje speler met een duurzamer voertuig en meer geld om zijn expeditie te vieren, dus de oranje speler is duidelijk de winnaar!



RESOURCE-KAARTEN

De RESOURCE-kaarten in de Great Race bieden unieke voordelen voor de spelers die ze vasthouden en vertegenwoordigen verschillende vormen van hulp uit een breed scala aan bronnen, zoals: de aangeboren veerkracht van een bepaalde ploeg, de altruïstische aard van de inheemse bevolking of de geheime invloed van rijke sponsors. Er zijn 3 soorten RESOURCE-kaarten.



Deze kaarten kunnen alleen worden gespeeld tijdens de CONVOY FASE voordat je een ASSISTANT speelt.



Deze kaarten moeten tijdens de CONVOY-FASE worden gespeeld met een vaardigheidsactie REPAIRMAN of BESTUURDER.



Deze kaarten kunnen op elk moment tijdens het spel worden gespeeld.

Tijdens je beurt mag je zoveel kaarten spelen als je wilt (volgens de bovenstaande regels). Elke kaart wordt na gebruik weggegooid. Elke keer dat de stapel op is, schudt u de aflegstapel gewoon om een nieuwe trekstapel te vormen.



TRAIL HUNTER (2X)

Trail Hunters vinden het leuk om hun eigen weg te vinden. Leg 2 TERREINTEGELS af van overal op het bord.



SABOTEUR (3X)

De beoogde speler verliest 2 punten MOTOR- of CHASSIS-mechanica. De Saboteur kiest hoe de meters worden beïnvloed.



REPARATIE (3X)

Verhoog het niveau van de MOTOR- en / of CHASSIS-meter door gebruik te maken van RESERVEONDERDELEN of TOOLBOX-kaarten die tot uw beschikking staan, en / of door MECHANISCHE ONDERDELEN te kopen voor 20F in een stad of 40F in het wild.



MILITIA (3X)

Het is bekend dat lokale militie vreemden helpen rampen te voorkomen. Negeer het gevarensymbool op een TERRAIN TILE of RESOURCE-kaart. Deze kaart kan op elk moment worden gespeeld.



BESTUURDER (3X)

Rijd met je voertuig een willekeurig aantal plaatsen kleiner dan of gelijk aan het ENGINE-meterniveau aan het begin van deze actie. Het binnenrijden van een stad beëindigt de rijactie.



OPLICHTER (2X)

Een oplichter kan een rivaliserende ploeg misleiden over het pad dat voor hen ligt, dus iemand die voor jou werkt, kan een waardevol bezit zijn. Vervissel 2 reeds geplaatste tegels, waar dan ook op het bord.



CARTOGRAAF (3X)

Teken en plaats 3 Terreintegels uit de zak, denk eraan om een ononderbroken pad te vormen tussen hun plaatsing en uw voertuig.



FINANCIIEEL (3X)

Er komt een koerier aan met brieven van thuis en een klein cadeautje van uw sponsors. Verzamel 30F.



TRANSPORT (2X)

Verlaag met 50F de kosten van vervoer over zee of door de lucht. Deze kaart moet worden gespeeld in combinatie met een DRIVER-vaardigheid of een DRIVER-kaart.



JERRYCAN (8X)

Verhoog de PETROL-meter met 1 niveau. Deze kaart kan op elk moment worden gespeeld.



TANKSTATION (2X)

Verhoog uw BENZINE-meter met 5 niveaus.



GUIDE (2X)

Negeer de effecten van een stopsymbool op een TERRAIN TILE. Deze kaart moet gespeeld worden met een BESTUURDER-vaardigheid of een BESTUURDER-kaart.



TRACKER (2X)

Een begaafde Tracker kan een game-wisselaar zijn. Trek 3 grondstofkaarten, houd er twee en leg de derde af.



RESERVEONDERDELEN (6X)

Verhoog uw CHASSIS of MOTOR-meter met 1 niveau. Deze kaart moet worden gespeeld in combinatie met een REPAIRMAN-vaardigheid of een REPAIRMAN-kaart.



GEREEDSCHAPSKIST (2X)

Verhoog de CHASSIS- en / of MOTOR-meter met 3 niveaus. Deze kaart moet gespeeld worden met een REPAIRMAN-vaardigheid of een REPAIRMAN-kaart.

The Great Race is een game die kan worden verrijkt door het gebruik van modules. Het toevoegen van een leider aan je team is een eenvoudige manier om je spelervaring te veranderen.

LEIDER MODULE:

Effect op speeltijd: versnelt het spel.

Principe : een leider is een teamchef die uitgekozen is door hun respectievelijke sponsors. Het zijn allemaal ervaren racers en elk brengt zijn eigen unieke speciale vaardigheid mee om hun bemanning te helpen.

Opstelling: te beginnen met de eerste speler, en in beurtvolgorde, kiest elke speler een leider en de bijbehorende ploeg. De Leader-module voegt ook twee nieuwe TOPOGRAPHER-kaarten toe aan de RESOURCE-stapel, dus zorg ervoor dat je ze schudt.

Hoe het werkt: de kracht van elke leider werkt op een specifiek punt in het spel. Sommige krachten kunnen maar één keer per SPELBEURT worden gebruikt, terwijl andere permanent zijn. Nadat je een GAME TURN-kracht hebt gebruikt, draai je de leider-kaart naar



EEN KEER PER BEURT
Trek 3 TERREINTEGELS en plaats ze op het bord.

Jean Delatour : geboren in Lyon in 1887, diende hij als artilleriekapitein tijdens de Grote Oorlog en voerde hij het bevel over een van General Estiennes Renault lichte tankbrigades. Na de oorlog, in 1919, trad Delatour toe tot de afdeling «alle terreinen» van het bedrijf Citroën. In 1921 reed hij een Citroën half-track tijdens de Mont Revard-bergtankrace, veroverde hij de zandduin van Pilat in Arcachon en nam hij deel aan de demonstratie van Fontainebleau. Hoewel Jean in de winter van 1922 als een belangrijke kandidaat voor de trans-Sahara-missie werd beschouwd, raakte hij bedlegerig door griep. Georges-Marie Haardt nam de leiding over de beroemde Citroën-cruises in Afrika en Azië, terwijl een herstellende Delatour deelnam aan de planning en opvolging van die missies. In 1932, na de dood van Haardt, nam Jean Delatour opnieuw de leiding over de Franse bemanning, die zich al voorbereidde op de meest uitzonderlijke race ter wereld ... The Great Race.



EEN KEER PER BEURT
De Italiaanse bemanning kan een reparatie aan zijn voertuig uitvoeren.

Gianni Martinetti : geboren in Moncalieri bij Turijn in 1895, hij is de zoon van een bescheiden Lombardisch industrieel. Martinetti studeerde aan de technische school van Milaan, waar hij als beste van zijn klas afstudeerde. Gepassioneerd door mechanica, sloot hij zich aan bij de CMN-workshops (Costruzioni Meccaniche Nazionali). Hij was veelzijdig en gedurfd en werd testrijder. Voor Lancia werkte hij aan een verbeterde versie van het militaire voertuig 1Z. Gericht op het werk van de Fransen (Citroën) en de Duitser (Mercedes), ontwikkelde Gianni een «all terrain» half-track voor het leger; de Lancia 1ZM Bravado. Robuust en snel, de 1ZM Bravado is een bijna perfect voertuig voor half-track racen. En met zijn deskundige en zorgvuldig geselecteerde bemanning wordt Gianni Martinetti niet alleen gezien als een buitengewone half-track coureur, maar ook als een favoriet om The Great Race te winnen.

de neutrale kant. Draai aan het begin van elke nieuwe SPELBEURT je Leiderskaart terug naar de actieve kant.

Opmerking: de Leader-module zorgt voor een lichte asymmetrie bij de bemanningen. Het kan dienen als nog een actie per beurt, of als een aanzienlijk voordeel in de race. Spelers kunnen profiteren van geoptimaliseerde Leader-acties, maar de krachten kunnen ook aanzienlijk inzicht geven in racestrategieën.



TOPOGRAAF (2X)

Kies 4 TERREINTEGELS, plaats er twee op je pad en gooi de andere twee weg.



PERMANENT
De Belgische ploeg trekt minstens 2 kaarten bij het betreden van een stad.

Leonard Van Hotten : geboren in Antwerpen in 1889, hij is de tweede zoon van de beroemde familie Van Hotten. Na een briljante bedrijfsopleiding te hebben genoten, werd Leonard al snel het hoofd van de importtak van het familiebedrijf. Gefascineerd door etnologie, spreekt hij vloeiend meer dan een dozijn verschillende talen en dialecten. Zijn minzame aard trekt vaak warmte aan van degenen om hem heen. De wereld rondreizend op zoek naar specerijen om de reputatie van Van Hotten verder te versterken, leidden Leonard's uitgebreide reizen hem naar enkele van de meest ontoegankelijke gebieden ter wereld. Daarbij heeft Leonard Van Hotten een team van monteurs, cartografen en wetenschappers om zich heen verzameld en zijn eigen Kegresse-half-track verworven. The Great Race is de perfecte gelegenheid voor hem om nieuw onbekend gebied te ontdekken en tegelijkertijd het prestige van de familienaam te verhogen als hij zou winnen. En hij verwacht zeker te winnen.



EEN KEER PER BEURT
De Engelse bemanning mag de kosten van een transport over zee met 50F compenseren.

Sir Andrew Walledgrave : Sir Andrew Walledgrave: geboren in Londen, zoon van de 11e Walledgrave Earl, leek Sir Andrew voorbestemd voor een militaire carrière. Nadat hij ervaring had opgedaan als cadet bij de Royal Navy, boden de moed en nobele afkomst van Sir Andrew hem vele kansen, die hij met gretigheid aangreep. Commandant van een patrouilleklasse sloep voor de Royal Indian Navy, hij speelde een belangrijke rol bij het beveiligen van de Indiase kusten. Nadat zijn vader overleed, erfde Sir Andrew een enorm familiefortuin. Avontuurlijk, zelfs roekeloos, Sir Andrew, die een peer van het Koninkrijk was geworden, kon zich niet neerleggen bij luiheid. Om de leegte op te vullen die was ontstaan na het beëindigen van zijn militaire dienst, raakte Sir Andrew diep geobsedeerd door de autosport, vooral als het ging om de arena van endurance-races. Vastbesloten om naam te maken in zijn nieuwste passie, richtte Sir Andrew een opmerkelijk getalenteerd team op rond zijn indrukwekkend gemodificeerde Kegresse P17. Met de komst van de Great Race gelooft Sir Andrew dat de eer van Groot-Brittannië op het spel staat. En voor King and Country, hij is van plan om het te winnen!

Kan de laatste speler op zijn beurt direct 2 kaarten pakken?

Nee, de laatste speler kiest de eerste kaart en neemt, nadat alle andere spelers een kaart hebben gekozen, de resterende kaart.

Als ik een jerrycankaart neem en mijn chassisniveau is te laag, heb ik dan het recht om deze kaart te spelen en een niveau van de benzine meter te herstellen?

Ja, de jerrycan kan op elk moment worden gespeeld. Evenzo, als je een kaart trekt waarmee je een kaart boven je handlimiet krijgt, mag je een jerrycan spelen in plaats van een kaart weg te gooien (zolang je benzine meter niet maximaal is).

Als ik al zoveel kaarten heb als mijn chassisniveau toelaat, heb ik dan het recht om te tekenen?

Ja, het chassisniveau komt overeen met het maximale aantal kaarten dat u bij de hand kunt houden. U kunt trekken, kiezen welke kaarten u wilt houden en kaarten afleggen om terug te keren naar de handlimiet die wordt bepaald door het niveau van de chassismeter. Onthoud dat de weggegooide kaarten niet worden gespeeld, met mogelijke uitzondering van jerrycans (zie hierboven).

Moet ik een BESTUURDER gebruiken voor vervoer over zee of door de lucht?

Ja, elke keer dat een voertuig beweegt, moet de speler een bestuurder gebruiken (assistent of kaart). En vergeet niet dat de speler ook de bijbehorende benzinekosten moet betalen bij het betreden van een stad.

Kan ik mijn kaarten nog steeds gebruiken als ik geen assistenten meer heb?

Alleen als het een kaart «speel altijd» is. Anders moet de speler nog minstens één actieve assistent in het spel hebben om een kaart te spelen tijdens de konvooi-fase. Ter herinnering, de konvooi-fase is onderverdeeld in 3 fasen: 1 - benzine kopen, 2 - kaarten spelen, 3 - een assistent spelen.

Kan ik onderweg benzine kopen?

Benzine moet worden gekocht aan het begin van een actieserie in de konvooi-fase. Als een ploeg er bijvoorbeeld voor kiest om geen benzine te kopen aan het begin van een konvooi-reeks, en er vervolgens voor kiest om een chauffeuractie uit te voeren om erachter te komen dat ze niet genoeg benzine hebben om naar de volgende terreintegel te gaan, kan ze niet naar de tegel gaan, noch kan het op dat moment voor benzine betalen. De uitzondering op deze situatie zou zijn als de speler een jerrycan had, die op elk moment kan worden afgespeeld.

Moet ik een assistent weggooiën om benzine te kopen?

Nee, het kopen van benzine vereist geen assistent, maar moet worden uitgevoerd als de beginactie van een reeks binnen de konvooi-fase: voorafgaand aan het spelen van kaarten of het spelen van een assistent in die volgorde. Opmerking: de konvooi-fase bestaat uit een zich herhalende reeks acties: 1 koop benzine, 2 speelkaarten, 3 speel een assistent.

Als ik naar onbekend terrein ga en niet genoeg middelen heb om de kosten van de terreintegel te dekken, verlies ik dan een grondstof die ik heb voordat ik terugga?

Nee, als een speler niet de volledige middelen heeft om de grondstofkosten van een tegel te betalen, gaat het voertuig gewoon terug naar zijn vorige positie alsof het er nooit op was gereden (stel je voor dat je het territorium betreedt en het dan beseft). is nodig om om te draaien en te hergroeperen VOORDAT het te laat is). Opmerking: zelfs als de speler die een onbekend territoriumtegel op het bord plaatst er niet op kan bewegen, blijft de tegel op de plaats die is aangegeven door de afgebroken poging van de speler.

Kunnen de Tracker-, Saboteur- en Con Artist-kaarten worden gecounterd met een Assistent on Security Guard?

Ja, als een speler een assistent in het vak van de bewaker heeft, kan deze tegen elk van deze kaarten worden gespeeld. Dit is het enige type assistent dat op elk moment kan worden gespeeld, zelfs nadat een speler is gepast!

Moet ik de tegels spelen die zijn getekend met een assistent-pathfinder-actie of een cartograafkaart?

Ja, maar de speler kiest waar hij de getrokken tegels plaatst. De tegelplaatsing moet een directe verbinding vormen met het voertuig, maar niet noodzakelijkerwijs met de andere getekende tegel (s). Als de speler bijvoorbeeld een cartograafkaart gebruikt, kiest hij hoe hij de 3 getrokken tegels plaatst. Het kan mogelijk zijn om een bijzonder slechte tegel op een veld te plaatsen dat nog steeds in directe verbinding staat met zijn voertuig, maar niet in de richting die de speler van plan is te gaan. De speler mag dan de andere twee tegels plaatsen in de richting waarin hij wil gaan, hoewel de bordindeling en eerder geplaatste tegels de mogelijkheid om dit succesvol te doen kunnen beperken.

Worden de tegels weggegooid met een beveiligingsactie of wordt de trackerkaart terug in de zak gestopt?

Nee, de weggegooide tegels worden uit het huidige spel verwijderd.

Is er een limiet aan het aantal assistenten dat ik op een bepaald vak van de 3 vaardigheidsboxen kan plaatsen?

Nee, de speler kan zoveel assistenten plaatsen als hij wil op elk van de vakjes van het dashboard. De assistenten worden beurtelings één voor één gespeeld. Opmerking: assistenten die in het financieringsgebied worden geplaatst, werken collectief.

Kan ik de actie van de assistent kiezen wanneer ik deze verwijder of moet ik de actie bepalen tijdens de planningsfase?

Elke vaardigheidsbox heeft twee alternatieven. Bij het uitvoeren van de actie van een assistent vanuit een vaardigheidsbox, kiest de speler de actie die hij wil uitvoeren uit de 2 mogelijkheden op het moment van verwijdering. The Great Race is een onvoorspelbaar avontuur en de bemanning moet klaar zijn om snel te reageren op veranderende situaties.

Als mijn pad niet verbonden is met dat van andere spelers, kan ik dan aanvallen of aangevallen worden (bijvoorbeeld saboteur)?

Ja, elke speler kan het doelwit zijn van de Saboteur-kaart.

Kan ik de assistenten 1 voor 1 verwijderen uit het gebied Financiering?

Nee, assistenten die op het financieringsgebied zijn geplaatst, gedragen zich collectief als één en worden op dezelfde manier gespeeld als de individuele assistenten die op de vaardigheidsboxen zijn geplaatst. Als zodanig volgen ze dezelfde konvooi-fasevolgorde van het spel: 1 koop BENZINE, 2 speelkaarten, 3 speelassistent (en).

Kan ik transportkaarten combineren op een zeereis?

Ja. Als je twee transportkaarten hebt, kun je hun effect combineren voor een korting van 100F. Let op: transportkaarten bieden alleen een korting op transport en mogen nooit worden ingewisseld voor hun geldwaarde.

Moet ik stoppen als mijn meter onderweg is gedaald?

In de Grote Race dalen de meterniveaus naarmate spelers hun voertuigen over gevaarlijke terreinen verplaatsen. De effecten van het bereiken van het niveau van de meter zijn afhankelijk van de meter zelf. Naarmate het CHASSIS-niveau daalt, daalt het aantal kaarten dat de speler kan vasthouden, dus zelfs als de CHASSIS-meter nul raakt, kan het voertuig nog steeds vooruit rijden. Wanneer de PETROL-meter nul bereikt, kan de speler niet langer verder gaan dan zijn huidige tegel. En als de ENGINE-meter nul bereikt, is het voertuig kapot gegaan en stopt de beweging totdat de motor is gerepareerd.

Als mijn voertuig de stad van bestemming is binnengereden, kunnen andere spelers dan gevaarkaarten (saboteur) gebruiken om mijn voertuig te beschadigen?

Nee, de speler die de race heeft geëindigd, is beschermd tegen alle kaarteffecten van andere spelers.

Kan ik een assistent opnieuw toewijzen die ik niet speelde in de vorige ronde in de planningsfase?

Ja, alle assistenten zijn beschikbaar aan het begin van een planningsfase voor plaatsing volgens de wensen van de speler.



Maxence Vaché



François Launay



François-Gilles Ricard

Dankbetuiging is altijd een gevaarlijke bezigheid. Er is een zorg om iemand te vergeten of iemand anders te beledigen die te laat op de lijst komt. Iedereen bedanken die heeft bijgedragen, is nooit gemakkelijk. Maar zonder alle mensen die ons hebben geholpen en gesteund, zou The Great Race niet in jouw handen zijn. Ik wil met jou beginnen, met ons, om alle spelers te bedanken die onze passie delen en de droom waarmaken, want zonder hen zouden er geen games zijn. Bedankt aan alle testers die verschillende opties of veranderingen ervaren, die steeds meer tijd investeren vanwege ons onvermogen om perfectie te bereiken. Bedankt voor hun toegankelijkheid en steun. Bedankt aan iedereen die de regels heeft gelezen, keer op keer heeft gelezen, gecorrigeerd en ons in staat heeft gesteld om ze alomvattend te maken, zo niet te verwerken. Dank aan de professionals die een of meerdere stenen naar dit gebouw hebben gebracht: Claude van Funforge, Chris, Fred en Eric van Pixie games, Nicolas van Asmodée. Dank aan de clubs van het spel die ons, Atoujeu en de strategiecirkel hebben gesteund. Dank aan onze vrienden en familie voor hun aanwezigheid en hun deelname aan alle fasen van dit project. Dank aan de twee François die de ziel en het lichaam van dit project zijn. Zonder uw illustraties en uw werk zou ik niemand kunnen bedanken. Met dank aan André, Anne-Claire, Anne-So, Cédric, Dam, Robin, Doria, Flo, à Flo et Flo, Georges-Marie, Jean-Roch, Juliette, Léo, Lionel, Mickaël, Nadège, Olivier, Patrick, Raph, Raphaël, Enrico, Rodolphe, Sabrina, Toto le héros, Virginie, Xav, Yves, Mandy, Philippe, Martin, Beatriz, Jean-Claude, Yannick, Benjamin, Stefan, Alberto ... en voor iedereen die ik ben vergeten en die zal me in de schandpaal zetten.

VOLGORDE VAN GAMEPLAY:

BIVAKFASE, In omgekeerde volgorde (laatste speler eerst), kiezen de spelers een grondstofkaart. Nadat elke speler een kaart heeft gekozen, krijgt de laatste speler de resterende kaart.

PLANNINGSFASE, verborgen achter hun scherm plaatst elke speler zijn ASSISTENT op zijn dashboard.

KONVOOI-FASE, De spelers mogen hun geld, RESOURCE-kaarten en ASSISTENTEN gebruiken om:

- Koop BENZINE (optionele actie)
- Speel een of meerdere RESOURCE-kaarten (optionele actie)
- Voer een ASSISTENT-actie uit of pas (verplichte actie)

ONDERHOUDSFASE, Bepaal de nieuwe speelvolgorde op basis van de positie van de speler op het PROGRESSIE-SPOOR en herschik de fiches op het BEURTVOLGORDE SPOOR indien nodig. Bepaal BONUS-beloningen van nieuwe BEURTVOLGORDESPOOR-posities. Spelers krijgen een progressie BONUS volgens hun plaats in de wedstrijd, 20 F voor de eerste, 10 F voor de tweede.