Regeln der module

Auf dem Weg zum Fortschritt

Mit The Great Race ist der Rennsport in eine neues Zeitalter eingetreten. Eine Epoche der Erkundung, der Herausforderungen, eine Epoche, in der der Mensch die Grenzen des Möglichen auslotet. Die Männer und Frauen, die an dem Rennen teilnehmen, sind die Helden dieses Zeitalters. Als

LA GAZETTE

erfahrene Abenteurer wissen sie, wie man sich alle technologischen Fortschritte der Wissenschaft zunutze macht. Die Gefahren, die vor ihnen liegen, sind unzählig. Extremes Klima, Regenzeit, Sandstürme – all das sind natürliche Hindernisse für das Vorankommen der Fahrzeuge, zu denen noch die diplomatische Komplexität der befahrenen Gebiete hinzukommt. Die Fahrer von The Great Race nutzen TSF, kommunizieren über Kontinente hinweg, verlassen sich auf Wettervorhersagen, zeichnen ihre Route durch das Unbekannte, um die ihnen anvertrauten Pakete zu transportieren. Sie geben dem Wort «Abenteuer» eine neue Bedeutung.

Marcel Jacquin für die Gazette

The Great Race ist ein abwechslungsreiches Spiel, das Ihnen eine Vielzahl von Erfahrungen bieten wird. Um intensivere Rennen zu erleben, können Sie die Module verwenden. Jedes Modul ist von einer Situation inspiriert, die von den Abenteurern der Citroën-Expeditionen erlebt wurde. Diese Module bestehen aus vielen Mechaniken, die zu Ihrem Grundspiel hinzugefügt werden. Sie können jedes Modul unabhängig voneinander verwenden, oder auch mehrere Module zusammen einsetzen. Zu jedem Modul finden Sie Informationen über dessen Auswirkungen auf die Spieldauer.
Jedes Modul ist ein Baustein, der es Ihnen ermöglicht, Ihr Spiel zu erstellen. Mit den Modulen wird The Great Race mehr denn je zu Ihrem großen Rennen.

LEADER :
Dank der Leaders genießen Sie neue Fähigkeiten, um ein immer vielfältigeres Rennerlebnis zu erleben.

SAISON :
Überschwemmungen, Erdrutsche, Schlammlawinen, Dürre, das Wetter spielt ständig eine Rolle.

DIE POST:
Bringen Sie Postpakete an ihren Bestimmungsort und gewinnen Sie die Zustellprämie.

FAHRERLAGER:
Konfigurieren und personalisieren Sie Ihr Fahrzeug. Mit dem Fahrerlager beginnt die Strategie in der Werkstatt. Bereiten Sie Ihr Fahrzeug für das Rennen vor.

DIPLOMATIE :
Durch die Diplomatie wird das Verlassen einer Stadt zu einer echten Reise. Werden Sie weitsichtig genug sein und Ihr Geld in die richtig investieren? Oder werden Sie sich auf Ihr Glück verlassen, um Ihre Reise fortzusetzen?

SCHIRMHERRSCHAFT:
Warum nutzen Sie nicht die Hilfe von außen, um Ihre Expedition zu finanzieren?

Die «Spielmodus»-Karten bieten Ihnen Spielherausforderungen, die Ihr Spiel noch interessanter machen.

LEADER-MODUL:
Neue Charaktere

Roy Chapman ist ein Söldner, ein Spieler kann ihn anstelle eines beliebigen Anführers wählen. Er wählt seine Besatzung aus denen, die am Ende des Setups übrig bleiben.

EINMAL PRO RUNDE
Beim Bewegen auf unbekanntes Gebiet können Sie das erste Geländeplättchen ignorieren und ein zweites ziehen.

Roy Chapman : Geboren im Januar 1902, in Grand Rapids Wisconsin. Schon in sehr jungen Jahren interessierte sich Roy für das Erforschen und Sammeln von Tierpräparaten. Als Autodidakt mit einer Leidenschaft für Naturwissenschaften studierte er in Wisconsin Rapids und wechselte dann an die renommierte Columbia University. Da seine Eltern aus bescheidenen Verhältnissen stammen, finanziert er sich sein Studium selbst, indem er im Naturkundemuseum arbeitet. 1924 nahm er an seiner ersten wissenschaftlichen Expedition nach China teil, von der er viele Exemplare zurückbrachte. Im Einsatz wirkte sein ausgeprägter Sinn für Orientierung und Organisation wahre Wunder. Er bereist die Antarktis, Asien, Afrika und Südamerika. Nach einer seiner Expeditionen in den Dschungel des Amazonas erhielt er einen Platz im berühmten American Explorers Club. Seine neue Herausforderung ist von ganz anderer Natur. Er beschließt, seine Fähigkeiten als Leiter einer Besatzung mit ihrem Halbkettenfahrzeug anzubieten. Seine Fähigkeiten und sein umfangreiches Wissen über die Wildnis werden für The Great Race von großem Vorteil sein.

EINMAL PRO RUNDE
Sie können 20F verdienen.

Louis Chevy : Geboren in der Schweiz, in La Chaux-de-Fonds, am 25. Dezember 1878, aus einer bescheidenen Familie, besuchte Louis eine normale Schule und interessierte sich früh für Mechanik. Im Alter von 22 Jahren beschließt er, den amerikanischen Traum zu leben. In New York wird er als Mechaniker bei De Dion-Bouton, damals Buick, angestellt. Er begann eine Karriere als Rennfahrer, die ihm den Spitznamen «der tollkühnste aller Fahrer» einbrachte. Im Jahr 1911 gründete er zusammen mit Willy Durant die Marke Chevy. Zwei Jahre später kam es jedoch zum Zerwürfnis zwischen ihm und seinem Partner, so dass er ihm die Nutzung des Namens Chevy und alle seine Anteile für 10.000 Dollar überließ. Er kehrt nach Europa zurück, um seine Leidenschaft, den Rennsport, zu leben. Ein Konsortium aus Schweizer Uhrmachern und Bankern, die einen erfahrenen Fahrer suchten, trat an ihn heran. Er wird eine von ihm präpariertes Halbkettenfahrzeug fahren und will damit die Geschichte von The Great Race mitbestimmen.

SAISON-MODUL:

Auswirkung auf die Spielzei : Verlangsamt das Spiel

Prinzip: SAISON ist ein Modul, das zusätzliche Gefahren der Witterung in das Spiel einbringt.

Aufbau: Fügen Sie die beiden Wetterstationskarten dem Stapel hinzu und mischen Sie ihn. Die Spieler wählen die Schwierigkeitsstufe, normal oder schwierig. In der Biwak-Phase der ersten Runde, würfelt der erste Spieler, um zu bestimmen, in welcher Saison das Spiel stattfindet.

Funktion: Ab der zweiten Runde, zu Beginn der Biwak-Phase, würfelt der erste Spieler und vergleicht das Ergebnis mit den Angaben der aktuellen Jahreszeit. Wenn das Ergebnis nicht angezeigt wird, passiert nichts. Wenn es abgebildet ist, leiden alle Spieler in dieser Runde unter den Folgen des Wetters: Sie verbrauchen mehr Treibstoff für jedes durchquerte Geländeplättchen, verlieren mehr Mechanik oder können nicht mit dem Schiff reisen.

Wetterstationskarte (2x)

Funktioniert wie die Fahrer-Karte, zusätzlich leiden Sie nicht unter den Auswirkungen des Wetters auf den Geländeplättchen, die Sie überqueren.

Hinweis: SAISON ist das Überraschungsmodul von The Great Race. Achten Sie auf die Gefahren und die unerwarteten Folgen von Unwettern. Wählen Sie, wann Sie bewegen wollen und bedenken Sie bei Ihrer Reise alle Wahrscheinlichkeiten. Das Saison-Modul verlängert die Spielzeit und erhöht die Reisekosten. Alle Module, mit denen Sie Geld verdienen können, sind nützlich, um seine Auswirkungen zu begrenzen.

In diesem Beispiel:

Wir würfeln einmal, um herauszufinden, in welcher Saison das Rennen beginnt. Es handelt sich um eine 6, so dass der Start im November/Dezember erfolgen wird. Die nächste Runde findet dann naturgemäß im Nov/Dec statt.

Wir würfeln erneut, um die Herausforderung der Saison zu ermitteln. Es ist eine 1, das Rennen wird anspruchsvoll. Jede in dieser Runde überquerte Geländeplättchen, wird um 1 zusätzliche Mechanik erhöht!

MIKROKLIMA

Auswirkung auf die Spielzeit: variabel

Prinzip: MIKROKLIMA ist eine Ergänzung zum Jahreszeitenmodul. Während des Rennens kann der Spieler Bereiche durchqueren, die von einem günstigen oder ungünstigen Mikroklima betroffen sind.

Aufbau: Fügen Sie die Mikroklima-Plättchen dem Beutel mit den Gebietsplättchen hinzu. Legen Sie die Mikroklimakarte neben den Spielplan.

Funktion: Wenn das Fahrzeug eines Spielers ein Mikroklima-Plättchen überquert, würfelt er und erleidet die Konsequenzen des Ergebnisses, indem er sich auf die Mikroklima-Karte bezieht.

POST-MODUL:

Auswirkung auf die Spielzeit: Beschleunigt das Spiel.
Prinzip: Mit der Post liefern die Spieler Pakete in den Städten aus, die sie durchqueren, und erhalten dafür Boni.
Aufbau: Fügen Sie die beiden Eilzustellungskarten dem Stapel hinzu und mischen Sie ihn. Vor der Biwakphase der ersten Spielrunde legt der erste Spieler eine zufällig gezogenes Packet auf eine beliebige Stadt und jeder Spieler zieht ein Paket aus dem Beutel und platziert es auf seinem Fahrzeug an der vorgesehenen Stelle.
Funktion: Wenn sich ein Fahrzeug in einer Stadt befindet, die ein Paket enthält, und der reservierte Platz seines Fahrzeugs frei ist, kann er dieses Paket laden.
Befindet sich ein Fahrzeug in einer Stadt mit der gleichen Farbe wie das im Fahrzeug enthaltene Paket, legt er das Paket in den Beutel und erhält einen Bonus von 30F. Ein geladenes Paket muss ausgeliefert werden, bevor es durch ein anderes Paket ersetzt wird. Während der Wartungsphase legt der erste Spieler ein neues Paket, das zufällig aus dem Beutel gezogen wird, auf eine beliebige Stadt, in der noch keines vorhanden ist.

VILLAGE :

Auswirkung auf die Spielzeit: variabel
Prinzip: Bei VILLAGE können die Spieler dank einer Auswahl von Geländeplättchen, das dem herkömmlichen Geländeplättchen-Beutel hinzugefügt wird, auf die Unterstützung der lokalen Bevölkerung zählen.
Aufbau: Legen Sie die Village-Plättchen in den entsprechenden Beutel mit den Geländeplättchen. Es gibt 5 Plättchen für Afrika und 5 Plättchen für Südamerika.
Funktion: Wenn das Fahrzeug eines Spielers ein Village-Plättchen betritt, kann er sich für die folgenden 2 Möglichkeiten entscheiden:

- sein Fahrzeug zu stoppen und somit die Aktion des Fahrers zu beenden, um von den Vorteilen der Plättchen zu profitieren.
- seinen Weg fortzusetzen und dabei das Stopp-Symbol zu ignorieren.

Erhöhen Sie die Motoranzeige um 1 Stufe.

Ziehen Sie eine Ressourcenkarte.

Erhöhen Sie die Fahrwerksanzeige um 1 Stufe.

Erhöhen Sie die Tankanzeige um 3 Stufen.

Erhalte Fördermittelk von 20F.

Hinweis: Der Postdienst verändert das Spiel dank seiner Zustellungsmechanik. Die Spieler müssen ihre Fahrten optimieren, um Boni zu gewinnen. Aber Vorsicht: Der best geölteste der perfekten Pläne kann durch ein Sandkorn in sich zusammenfallen. Alles, was es braucht, ist, dass ein Spieler das angepeilte Paket stiehlt, und all Ihre Hoffnungen auf leichte Gewinne schwinden dahin.

Express-Lieferkarte (2x)
Das Paket in Ihrem Fahrzeug nimmt die Farbe der Stadt an, in der Sie es ausliefern.

PADDOCK MODUL :

Auswirkung auf die Spielzeit: Verlangsamt das Spiel.

Prinzip: Genießen Sie die außergewöhnlichen Eigenschaften eines einzigartigen Fahrzeugs.

Aufbauen: Wählen Sie den vorkonfigurierten oder den freien Modus. Fügen Sie die beiden Paddock-Karten dem Stapel hinzu und mischen Sie sie.

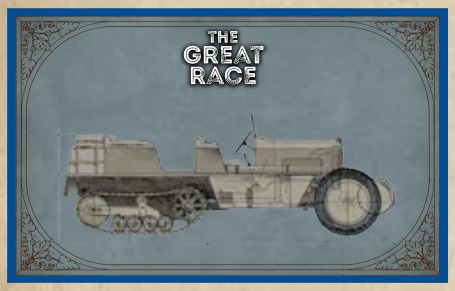
Vorkonfigurierter Modus: Legen Sie während des Spielaufbaus, vor der ersten Biwakphase, je nach gewählter Besatzung, die Erweiterungsplättchen auf Ihr Fahrzeug.

Freier Modus: Während des Aufbaus erhält jeder Spieler 150F zusätzlich zu seinem Startkapital. Beginnend mit dem ersten Spieler und in der Reihenfolge der Spielzüge, wählt jeder Spieler, ob er eine Anzeige an seinem Fahrzeug modifizieren oder passen möchte. Eine Erhöhung um eine Stufe kostet 100F, eine Verringerung kostet 100F. Noch in der Zugreihenfolge können die Spieler wählen, ob sie ihr Fahrzeug weiter modifizieren oder passen wollen. Wenn alle Spieler gepasst haben, stellen Sie die Schieberegler an Ihren Messgeräten auf den höchsten Wert. Sie können das Spiel beginnen.

Hinweis: Mit diesen beiden Spielmodi bringt Paddock echte Asymmetrie in The Great Race. Sie haben die Möglichkeit, ein vorkonfiguriertes Fahrzeug zu verwenden oder Ihr eigenes Fahrzeug vorzubereiten. Aber die Spezifika Ihres Fahrzeugs geben anderen Spielern wichtige Informationen über Rennstrategien.

Paddock-Karte (2x)

Spielen Sie diese Karte aus, um eine Anzeige Ihres Fahrzeugs zu ändern. Der Wechsel kann nach oben erfolgen, Sie zahlen die Kosten für das Plättchen oder bekommen Geld zurück.

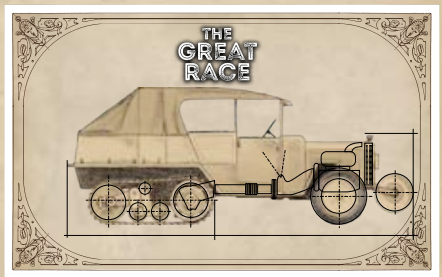


7 5 5

Citroën Kegresse P17 Typ PAMIR:
Fahrzeug des gleichen Typs wie bei «La Croisière Jaune» oder der Zentralasien-Expedition, welche von Beirut aus unter dem Kommando von Georges-Marie Haardt fuhren.

6 5 6

Citroën Kegresse P4T Typ CONGO:
Fahrzeug des gleichen Typs wie bei «La Croisière Noire» oder der Expedition Centre-Afrique und ihrem berühmten «Goldenen Skarabäus».

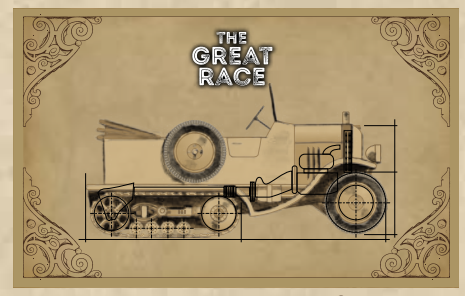


7 6 4

Citroën Kegresse P17 Typ CHINA:
Fahrzeug des gleichen Typs wie bei der «Yellow Cruise» oder Zentralasien-Expedition, welche die Strecke von Peking unter dem Kommando von Victor Point fuhren.

5 6 6

Lancia 1ZM Typ BRAVADO:
Ein einzigartiges und revolutionäres Modell, inspiriert von Citroen- und Mercedes-Fahrzeugen.



6 4 7

Mercedes K1 :
Ein echter Zeitmesser, den Louis Chevy aus einem Mercedes «Sonderkraftfahrzeug» erdacht hat, das mit einem motorisierten Anhänger ausgestattet werden kann.

MODUL DIPLOMATIE:

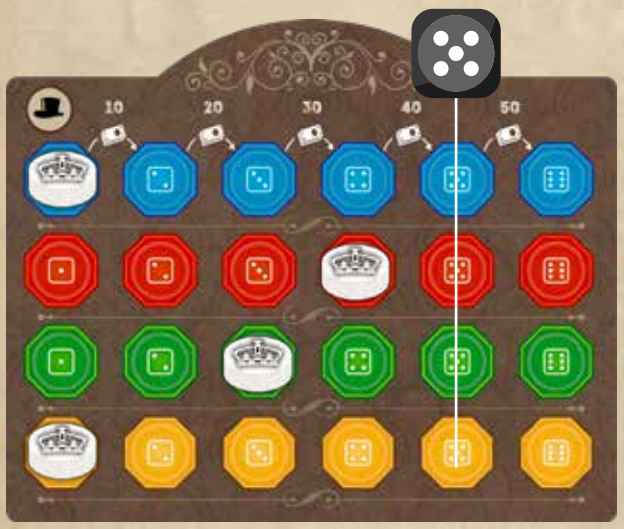
Auswirkung auf die Spielzeit: Verlangsamt das Spiel.

Prinzip: Einflussnahme und administrative Schwierigkeiten sind an der Tagesordnung, noch nie war das Verlassen einer Stadt so kompliziert.

Aufbau: Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad der Diplomatie. Fügen Sie die beiden VISA-Karten dem Stapel hinzu und mischen Sie ihn. Legen Sie die Diplomatietafel neben den Spielplan. Setzen Sie einen Diplomatie-Marker von jedem Spieler auf das erste Feld jeder Reihe.

Funktion: Während der KONVOI-PHASE, wenn Sie eine Stadt verlassen, würfeln Sie. Wenn das Ergebnis kleiner oder gleich Ihrer Einflussstufe in der Farbe der Stadt ist, passiert nichts.
Wenn das Ergebnis höher ist, entscheiden Sie, ob die Aktion Ihres Fahrers dort endet, oder ob Sie ein Bestechungsgeld zahlen, um die Stadt zu verlassen. Die Bestechung ist gleich der Differenz zwischen Ihrem Würfelwurf und Ihrer Einflussstufe in der Stadtfarbe, multipliziert mit 20F.

Erhöhung Ihres Einflusses: Jede Zeile der Einfluss-Tabelle entspricht einer Stadtfarbe. Sie können Geld ausgeben, um Ihren Einfluss zu erhöhen. Jede Einflusslinie ist unabhängig, um Ihren Einfluss in mehreren Linien zu erhöhen, müssen Sie jeweils den angegebenen Preis bezahlen, um Ihren Marker zu bewegen.



In diesem Beispiel muss der weiße Spieler eine 3 oder weniger würfeln, um die rote Stadt zu verlassen. Er würfelt und erhält eine 5, also muss er 40F Bestechungsgeld zahlen.

Hinweis: DIPLOMATIE ist das Modul, das Ihre finanziellen Reserven am stärksten beeinflussen wird. Bei der Diplomatie haben Sie zwei Hauptoptionen: Sie können vorbeugen, indem Sie investieren, um Ihre Marker auf der Einflussleiste zu verschieben, oder Sie können das Risiko eingehen und jedes Mal, wenn Sie eine Stadt verlassen, ein Risiko eingehen.

Carte VISA (2x)
Spielen Sie diese Karte, um eine Stadt zu verlassen, ohne einen Würfel zu werfen.

PATRONAT

MODUL PATRONAT:

Auswirkung auf die Spielzeit: Beschleunigt das Spiel.
Prinzip: Beim Mäzenatentum erhöht jede Förderaktion das Interesse Ihrer Gönner.
Aufbau: Fügen Sie die beiden DANDY-Karten dem Stapel hinzu und mischen Sie ihn. Legen Sie die Patronatstafel neben den Spielplan. Platzieren Sie den Gönnermarker eines jeden Spielers auf das Feld, das der Anzahl der Spieler im aktuellen Spiel entspricht.
Funktion: Jeder Assistent, auf dem Armaturenbrett eines Spielers, bewegt den Gönnermarker um ein Feld auf der Gönnertafel nach oben. Es kann nur einen Marker pro Feld geben. Die vom Marker eines anderen Spielers besetzten Felder werden übersprungen. Zu Beginn einer seiner Konvoi-Phasen kann der Spieler wählen, seinen Zug zu überspringen und seinen Sponsoring-Marker zu entfernen. Dabei verdient er so viel Geld wie der darunter angezeigte Betrag. Diese Aktion ersetzt eine klassische Aktionsfolge (Benzin / Karte(n) / Assistentin)
Der Marker des Spielers wird wieder auf das Startfeld entsprechend der Spieleranzahl gesetzt und kann verwendet werden, um neue Boni zu erhalten.

Hinweis: Dieses Modul ist sinnvoll, wenn es mit Modulen gekoppelt ist, die große Geldbeträge erfordern.
Mit Diplomatie und Saison ist dieses Modul ein Muss.

Dandy-Karte (x2)
Schieben Sie Ihren Spielstein um 2 Felder auf der Gönnertafel vor, überspringen Sie Felder, die von Markern anderer Spieler besetzt sind.

Der blaue Spieler hat 4 Assistenten im Finanzbereich seiner Tafel eingesetzt. Er zieht dann 4 Felder vorwärts, indem er über die von den anderen Spielern besetzten Felder springt. Er kann dann wählen, ob er den Marker an seiner aktuellen Position belassen oder gleich 20F holen möchte.

Maxence Vaché
François Launay
François-Gilles Ricard

Ein großes Dankeschön an Sabrina