

CAMPAIGN MODE

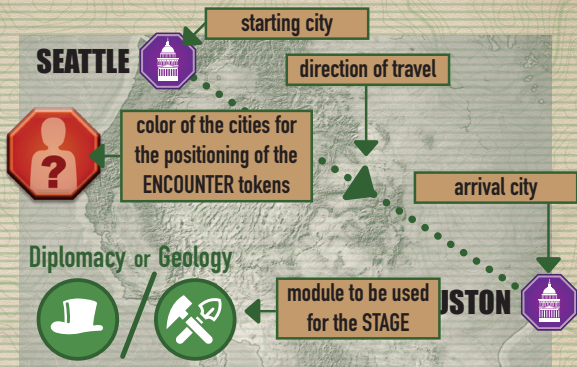


The CAMPAIGN MODE offers a STAGE race with a world tour. In CAMPAIGN MODE each game will be called a STAGE. At the end of each STAGE, the winner will get a bonus of 3 victory points. An unranked player (with a score of 0) will have a -3 pts penalty. You will keep your mechanics and money values to start the next STAGE. During the final STAGE, all bonuses and penalties awarded during the previous STAGES will be added to the players' respective scores to determine the winner of the Round the World Race!

Setup: Each player chooses a crew in TURN ORDER. This crew will be used during the whole CAMPAIGN. If you use the LEADER MODULE and/or the PADDOCK MODULE, the starting configuration will be the same at the beginning of each STAGE.

The scenario of the STAGE indicates:

- the starting city
- the finish city
- the direction of the race
- a specific game condition for the current STAGE
- the module(s) to use during this STAGE
- a city color to place the ENCOUNTER TOKENS (if you use the ENCOUNTER MODULE described on the following pages).



End of STAGE:

Transfer the following values to your CAMPAIGN SCORE BLOCK for each player: bonus/penalty, engine, chassis, money.

Western USA				
Alex	+3	3	4	40
Bea	0	2	5	30
Tom	-3	5	5	70

In this example:

Alex wins the STAGE!

3 bonus points for his victory +

7 mechanical points (3 engine +

4 chassis), he has 40F left. Tom

is not classified and gets a -3 pts penalty but his vehicle is in perfect condition!

End of campaign: The STAGE proceeds normally, calculate the victory points by adding all the bonuses/penalties of 3 Victory Points to determine the final score.

Around the World					Total		
Alex	+3	0	-3	0	+3	+3	6

Note: If you play with the EXPERIENCE MODULE, also transfer the values on each track for the next STAGE.

MODE CAMPAGNE



Le mode CAMPAGNE propose une course à ÉTAPES avec un tour du monde. En mode CAMPAGNE, chaque partie sera appelée ÉTAPE. A la fin de chaque ÉTAPE, le vainqueur va remporter un BONUS de 3 pts de victoire. Un joueur non classé (avec un score de 0) aura un MALUS de -3 pts. Vous allez conserver vos valeurs de MÉCANIQUE et d'ARGENT pour démarrer l'ÉTAPE suivante. Durant la dernière ÉTAPE, tous les BONUS/MALUS de 3 pts accordés durant les ÉTAPES précédentes seront ajoutés aux scores respectifs des joueurs pour déterminer ainsi le vainqueur de la COURSE AUTOUR DU MONDE !

Préparation : chaque joueur choisit dans l'ORDRE DU TOUR un ÉQUIPAGE. Cet ÉQUIPAGE sera utilisé durant toute la CAMPAGNE. Si vous utilisez le MODULE LEADER et/ou le MODULE PADDOCK, la configuration de départ sera la même au début de chaque étape.

Le scénario de l'étape indique :

- la ville de départ
- la ville d'arrivée
- le sens de la course
- une condition de jeu spécifique pour l'ÉTAPE en cours
- le ou les modules à utiliser durant cette ÉTAPE
- une couleur de villes pour positionner les JETONS RENCONTRE (si vous utilisez le MODULE RENCONTRE décrit dans les pages suivantes).



Fin d'étape :

Reportez sur votre bloc de score de campagne les valeurs suivantes pour chacun des joueurs : bonus/malus, moteur, châssis, argent.

Western USA				
Alex	+3	3	4	40
Bea	0	2	5	30
Tom	-3	5	5	70

Dans cet exemple :

Alex gagne l'étape !

3 points de bonus pour sa victoire + 7 points de mécanique (3 moteur + 4 châssis), il lui reste 40F. Tom n'est pas classé et récolte un malus de -3 points mais son véhicule est en parfait état !

Fin de campagne : L'étape se déroule normalement, calculez les points de victoire en ajoutant tous les bonus/malus de 3 Points de victoire pour déterminer le score final.

Around the World							Total
Alex	+3	0	-3	0	+3	+3	6

Remarque : Si vous jouez avec le MODULE EXPÉRIENCE, reportez également les valeurs sur chacune des pistes pour l'étape suivante.