



## VILLAGE :

**Effet sur le temps de partie :** variable

**Principe :** avec VILLAGE, les joueurs pourront compter sur l'assistance des populations locales grâce à un système de TUILES TERRAIN ajouté à la pioche de tuile classique.

**Mise en place :** ajoutez les TUILES VILLAGE dans le sac. Il existe 5 tuiles avec l'Asie au recto et les USA au verso.

**Fonctionnement :** quand le véhicule d'un joueur traverse une tuile VILLAGE il choisit :

- d'arrêter son véhicule et mettre fin à l'action de son PILOTE, il bénéficie des avantages de la TUILE.
- de continuer son chemin, il ne tient pas compte du symbole stop.



## VILLAGE:

**Principle:** With the village module, players can take advantage of the generosity of the indigenous population thanks to the addition of VILLAGE TILES.

**Set-up:** add the VILLAGE TILES to the bag. There are 5 tiles with Asia on the front and the USA on the back.

**How it works:** When a player's half-track crosses a VILLAGE TILE, the player may either:

- stop (ending their drive action) to take advantage of the village's hospitality
- or continue on to the next TERRAIN TILE (and ignoring the stop symbol).