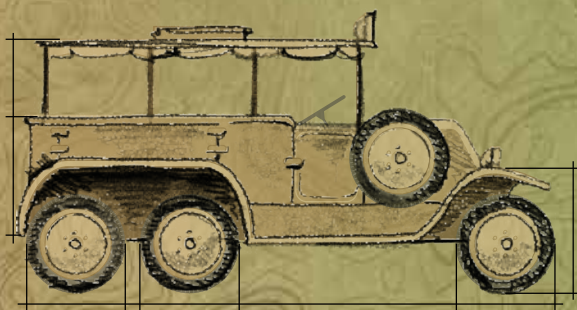


## Reglas modo un jugador

### **HISTORIA:**

André Citroën y Louis Renault eran en su época dos empresarios inmensos, rivales eternos que se enfrentaron en varios terrenos. En un episodio poco conocido del público en general, Louis Renault casi le robó el protagonismo a André Citroën en su propia expedición en África Central, más conocida como el «Crucero Negro». Para la «Misión Gradis», los excelentes vehículos de 6 ruedas salieron de Colomb Béchar el 14 de noviembre de 1924, es decir 16 días después del «Crucero Negro» de Citroën. Bajo la protección de tres aviones Breguet (con motor Renault), llegaron a Bourem en sólo 11 días. A continuación, cruzaron el río Níger y alcanzaron Cotonou 700km más adelante. Cada vehículo contaba con 4 legionarios armados también capaces de pilotar. La historia no es siempre justa, y sólo menciona el periplo del «Crucero Negro» de Citroën. Sin embargo, son muchos los equipos de semioruga que se preguntan: ¿Quién ganaría una carrera sin cuartel?



### **RENÉ ESTIENNE :**

Nació en 1905. Era un apasionado de cualquier tipo de mecánica desde muy joven. Sólo tenía 19 años cuando empezó a trabajar en Renault y fue uno de los mecánicos más joven jamás empleado por la empresa. Mientras que era mecánico de terreno, Estienne estaba también registrado como piloto de reserva para la «Misión Gradis» de Renault. René aprendía rápido y se impregnó de la experiencia del equipo experimentado que lo rodeaba al atravesar el Sahara en un tiempo récord. Decepcionado por la falta de reconocimiento de su gran proeza, René se fijó como objetivo de desafiar y vencer todos los equipos de pista que cruzarán su camino. Hoy, en 1935, la fama de Estienne como piloto de resistencia de elite alcanzó un nivel casi legendario. Está decidido a ser el mejor y siempre está listo para la pelea.



por Martin Montreuil  
«La société des jeux»

La versión para un jugador de «The Great Race» se articula mediante tres principios que se puede usar independientemente o juntos si es atrevido:

**1. Deck building.** El mazo de cartas de la versión para un jugador es evolutivo. Se empieza la partida con 8 cartas de nivel 1. Cada vez que vence al TORPEDO, este mismo aprende de sus errores y mejora su mazo con cartas de nivel 2. En cuanto las 8 cartas son de nivel 2, se sube a nivel 3 siguiendo el mismo principio.

**2. Poderes Legacy.** El vehículo TORPEDO tiene 4 cartas de evolución (azul, amarillo, verde y rojo). Cada vez que el TORPEDO alcanza una ciudad del mismo color que su objetivo, se añade una pegatina a la carta. Así que el TORPEDO se vuelve más fuerte si le deja cumplir sus objetivos.

**3. Objetivo Pasaporte.** Otro desafío. El pasaporte le indica misiones que cumplir. Si puede alcanzar el objetivo, podrá añadir un sello a su pasaporte. Si completa su pasaporte con el deck building y los poderes Legacy, ¡ganará el título de jugador legendario!

## DESCRIPCIÓN DEL SALPICADERO DEL TORPEDO:

### Medidor de gasolina

### Medidor de mecánica



### Ubicación de los asistentes

## DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA RENÉ ESTIENNE:

### Fase de convoy

### Nivel



### Fase de planificación

### Objetivo

### Fase de campamento



**Nivel.** hay 3 niveles de dificultad: El nivel 1 es fácil, el 3 es difícil.



**Objetivo.** Los objetivos corresponden a los 4 colores de ciudades presentes en el tablero. Corresponden también a los colores de los poderes Legacy de esta versión para un jugador.



**CARTES RENÉ ESTIENNE.** Simulan las acciones de su adversario, el vehículo Renault TORPEDO tal como si fuera un jugador real:

- Adquisición de gasolina y arreglo del vehículo.
- Robar cartas de recurso.
- Colocar losetas de terreno en el camino.
- Desplazar el vehículo en el tablero.

### Fase de convoy



**Acción del primer ASISTENTE.** RENÉ ESTIENNE explora el terreno y coloca las losetas fáciles en su camino y las losetas difíciles en el camino del jugador.



**Acción del segundo ASISTENTE.** RENÉ ESTIENNE procede a su primer desplazamiento.



**Acción de los demás ASISTENTES.** RENÉ ESTIENNE procede a 3 desplazamiento más si su vehículo se lo permite.

### Fase de campamiento



**ROBO DE CARTAS DE RECURSO.** RENÉ ESTIENNE aplica los efectos de peligro al jugador.

### Fase de planificación



**Recuperación.** EL TORPEDO recupera niveles de sus medidores de gasolina y mecánica.

**PREPARACIÓN:**

**Pegatinas.** Pegue los 5 números de la plancha de pegatinas en orden, empezando cerca del mazo de robo y colóquelas en el tablero en los sitios adecuados.



**MAZO DE CARTAS RENÉ ESTIENNE.** Para su primera partida a solas, coja las 8 cartas René Estienne de nivel 1 y mezclelas en un mazo que se coloca al lado del salpicadero del Torpedo.



**Salpicadero.** Se posiciona la flecha de los medidores de gasolina y mecánica en el 6 y se colocan 5 asistentes (de otro color que no esté usado) en el salpicadero. Representan el equipo del Torpedo.



Para su primera partida a solas, será el primer jugador. Coloque los marcadores de orden de turno y de progreso en los sitios adecuados.

## PRINCIPIO:

La instalación del juego es la misma que la de la versión normal. La versión en solitario utiliza las mismas reglas que la versión normal en lo que respecta al jugador. Se llevan a cabo las 4 fases del juego (vivac, planificación, convoy, mantenimiento). Aquí sólo se describen los elementos correspondientes al comportamiento del vehículo Torpedo.

La versión en solitario trata de acercarse lo más posible a las reglas normales con una alternancia de acción entre el jugador y René Estienne representada por el uso de asistentes.

## DESCRIPCIÓN DE UN TURNO DE JUEGO:

Robar la primera carta del mazo René Estienne y jugar la fase de la carta René Estienne como descrito.

### 1- Colocar losetas de terreno:



En este ejemplo, se roban 2 losetas de terreno en la bolsa y se colocan:

- En el camino del TORPEDO si el valor global de los iconos (gasolina/mecánica/peligro/stop) de la loseta es inferior a 3.
- En el camino del jugador si el valor global es superior o igual a 3.

### Calculo del valor de una loseta de terreno:

Se suman los valores de las dificultades de la loseta.: El número de niveles de gasolina + el número de niveles de mecánica. Los símbolos Peligro y Stop tienen un valor de 1 pero son considerados como superiores según la escala descrita a continuación:



En este ejemplo, el valor de la loseta es 4 (1 gasolina + 2 mecánica + 1 stop).

### Posicionamiento de las losetas:



Cada carta RENÉ ESTIENNE presenta un icono de ciudad de color. Durante este turno, el Torpedo coge el camino más corto hacia una ciudad del mismo color que el icono de ciudad de la carta, cumpliendo las reglas expuestas a continuación:

- El TORPEDO no se dirige nunca hacia una ciudad ocupada por el vehículo del jugador y nunca coge un camino hacia una ciudad que implique que deba volver hacia atrás.
- Si dos ciudades de destino están a misma distancia, el Torpedo elige la ciudad la más cercana de la meta.
- Si una ciudad del color del icono de la carta ya ha sido alcanzada, el destino se convierte en la ciudad más cerca de la ciudad del color del icono.
- Si no quedan ciudades del color del icono de la carta, o si la meta está más cerca, el destino será la meta.



En este ejemplo, el destino del TORPEDO será la próxima ciudad azul: Nouhadibou.



### **En el camino del Torpedo:**

- Si es posible, la loseta debe ser colocada hacia el destino de RENÉ ESTIENNE para cumplir con su objetivo.
- Siempre se colocan primero las losetas de menor dificultad según la regla de calculo del valor de las losetas de terreno.
- Las ciudades se consideran partes del camino.
- Las líneas marítimas no pertenecen al camino (salvo futuras reglas contrarias).
- Si no queda espacio posible para colocar las losetas, se descartan.

### **En el camino del jugador:**

- Siempre que sea posible, la loseta se coloca en el camino más corto hacia la meta.
- Siempre se colocan primero las losetas de mayor dificultad según la regla de calculo del valor de las losetas de terreno.
- Las ciudades se consideran partes del camino.
- Las líneas marítimas no pertenecen al camino (salvo futuras reglas contrarias).
- Si no queda espacio posible para colocar las losetas, se colocan alrededor del vehículo del jugador y luego en las casillas adyacentes al camino.

## **2 - Desplazamiento del Torpedo:**

Se desplaza el TORPEDO del número de casillas indicado en la carta con el segundo asistente.



A continuación, se desplaza el TORPEDO del número de casillas indicado en la carta con los siguientes asistentes.



Se deben aplicar las reglas de desplazamiento a continuación:

- Al elegir entre 2 losetas posibles, el TORPEDO siempre escoge la de menor valor.
- Si el TORPEDO está adyacente a una ciudad, su proximo desplazamiento siempre será hacia la ciudad.
- Si el TORPEDO no puede cumplir con el coste de la loseta, no se desplaza.
- Si el TORPEDO encuentra un símbolo de peligro en una loseta, pierde inmediatamente 2 puntos de mecánica.
- Si no hay losetas en el camino del TORPEDO, este se desplaza a ciegas según las reglas del reglo clásico.
- Si el TORPEDO entra en una ciudad o encuentra un símbolo STOP en una loseta, debe parar su desplazamiento, aunque la carta René Estienne le permitiría un desplazamiento más largo con la acción de su asistente. En una ciudad, el Torpedo roba el número indicado de cartas y puede retomar su camino con otro asistente.

## **3 - Fase de mantenimiento:**

Se realiza esta fase normalmente para determinar quien sera el primer jugador.

- Si el jugador va primero, gana 20 F.
- Si el TORPEDO va primero, se le aumenta el medidor de gasolina de 2 niveles si se encuentra en una ciudad y de 1 al contrario.



## 4 - Fase de bivouac:

Se colocan 5 cartas de recurso en los 5 sitios dedicados del tablero.



En este ejemplo, René Estienne coge la primera carta si es primer jugador, y también la tercera si va segundo.

El jugador escoge una de las últimas cartas si es primer jugador, o dos de las últimas cartas si va segundo.

El símbolo de peligro presente en la carta René Estienne representa el riesgo que toma el jugador si queda una carta con símbolo de peligro dentro de las dos cartas que no hayan sido elegidas por el TORPEDO y el jugador. En este ejemplo, el jugador pierde 1 nivel de mecánica en su medidor de bastidor.

## 5 - Fase de programación:

El jugador juega esta fase normalmente mientras que el TORPEDO aumenta el nivel de sus medidores de gasolina y mecánica tal como indicado en su carta.



En este ejemplo, se añaden 4 niveles de gasolina y 2 de mecánica al TORPEDO. El nivel de medidor nunca puede superar su máximo (6 durante la primera partida). Se puede aumentar el nivel de medidor usando las cartas Legacy descritas a continuación.

## FINAL DEL TURNO:

Los turnos se siguen con el uso de una nueva carta a cada turno hasta que un vehículo desencadene el último turno al llegar a la meta.

## FINAL DE LA PARTIDA:

Si los dos vehículos alcanzan la meta en el mismo turno, se calculan los puntos de victoria como indicado a continuación:

Jugador y Torpedo: 5 puntos para el primero, 3 para el segundo.

Jugador y Torpedo: 1 punto por nivel de medidor de mecánica y de bastidor que quedan.

Sólo el jugador: 1 punto por 50 F que le queda.

Sólo el Torpedo: 1 punto por carta RENÉ ESTIENNE descubierta durante la partida.

- Si la partida se concluye por la victoria del jugador, se descarta dos cartas RENÉ ESTIENNE de menor nivel (1 para empezar) para reemplazarlas por 2 cartas del nivel siguiente.
  - Si la partida se concluye por la victoria del Torpedo, se mejora sólo una carta RENÉ ESTIENNE. En cuanto todo el mazo esté constituido de cartas de nivel 2, se reemplazarán progresivamente por cartas de nivel 3.
- Para los alérgicos al azar, hay una letra abajo de las cartas René Estienne que permite sustituir una carta por su equivalente de nivel superior.



## PASAPORTE:



En cuanto se cumple una de las misiones del pasaporte, se puede poner el sello correspondiente. Se puede completar el pasaporte de tres maneras:

**Prudente** - Pegue su sello jugando sólo con las cartas RENÉ ESTIENNE.

**Legendario** - Pegue su sello jugando sólo con las cartas René Estienne y los poderes legacy.

**Solitario** - Una travesía del mapa en plena autonomía (reglas incluidas en el pasaporte).

## PODERES LEGACY:

El vehículo TORPEDO podrá beneficiarse de mejoras permanentes.

El TORPEDO obtiene una mejora del color de su objetivo indicado en su carta René Estienne cada que entra en una ciudad de dicho color.

- Las mejoras se obtienen en el orden de los niveles.

- Las mejoras son cumulativas.

- Las mejoras están activadas inmediatamente en cuanto el TORPEDO entra en la ciudad, incluso antes del robo de la carta recurso consecutiva a la entrada en la ciudad.



### Ciudades Amarillas

Mejoras del TORPEDO



#### Nivel 1:

El nivel máximo de los medidores de gasolina y mecánica es de 7.



#### Nivel 2:

El nivel máximo de los medidores de gasolina y mecánica es de 8.



#### Nivel 3:

El nivel máximo de los medidores de gasolina y mecánica es de 9.



#### Nivel 4:

El nivel máximo de los medidores de gasolina y mecánica es de 10.



### Ciudades Rojas

Gestión del peligro



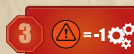
#### Nivel 1:

En cuanto el TORPEDO roba una carta peligro durante la fase de campamento, el jugador sufre los efectos indicados en la carta RENÉ ESTIENNE.



#### Nivel 2:

En cuanto el TORPEDO roba una carta peligro al entrar en una ciudad, el jugador sufre los efectos indicados en la carta RENÉ ESTIENNE.



#### Nivel 3:

En cuanto el TORPEDO encuentra un peligro al atravesar una loseta de terreno, sólo pierde 1 punto de mecánica en vez de 2.



#### Nivel 4:

En cuanto el TORPEDO encuentra un peligro al atravesar una loseta de terreno, ya no pierde ningún punto de mecánica.



### Ciudades Verdes

Recursos del vehículo TORPEDO



#### Nivel 1:

En cuanto el TORPEDO roba una carta « bidón » o « reabastecimiento de combustible » durante la fase de campamento, el TORPEDO gana los puntos correspondientes en su medidor de gasolina.



#### Nivel 2:

En cuanto el TORPEDO roba una carta « piezas de recambio » o « caja de herramientas » durante la fase de campamento, el TORPEDO gana los puntos correspondientes en su medidor de mecánica.



#### Nivel 3:

En cuanto el TORPEDO roba una carta « bidón » o « reabastecimiento de combustible » en cuanto entra en una ciudad, el TORPEDO gana los puntos correspondientes en su medidor de gasolina.



#### Nivel 4:

En cuanto el TORPEDO roba una carta « piezas de recambio » o « caja de herramientas » en cuanto entra en una ciudad, el TORPEDO gana los puntos correspondientes en su medidor de mecánica.



### Ciudades Azules

Ventajas de itinerario



#### Nivel 1:

El TORPEDO ya no está obligado a parar su movimiento frente a un stop.



#### Nivel 2:

El TORPEDO ya no sufre una pérdida de -1 punto de gasolina en la zona de peligro.



#### Nivel 3:

El TORPEDO puede usar las líneas marítimas de forma gratuita sólo si el movimiento sirve su objetivo.



#### Nivel 4:

El TORPEDO se mueve de una casilla más con su segundo asistente.

## EL QUINTO JUGADOR:

El equipo de las sufragistas añade un quinto equipo a la carrera. También se puede jugar como un equipo común en lugar de otro.

### Preparacion:

Pegar la pegatina «quinto jugador» en la pista de orden de turno en cada cara del tablero.



### La loseta sufragistas/quinto jugador:

El poder del líder de las sufragistas es de recibir una carta adicional cuando todos los demás jugadores robaron una carta durante la fase de campamento. Así las sufragistas obtienen 3 cartas si juegan en ultimo puesto.

La loseta se debe colocar boca arriba o boca abajo, al lado del tablero, a continuación de la ubicación de las cartas recursos, según las condiciones siguientes:



Se usa esta cara cuando se juega con un quinto jugador en ausencia de las sufragistas, o cuando se juega con 4 jugadores o menos con las sufragistas. Esta loseta representa un sitio adicional para las cartas recursos.

Se usa esta cara cuando se juega con 5 jugadores y con las sufragistas. Esta loseta representa dos sitios adicionales para las cartas recursos.

**Simone Deborêt** : nació en Royan en 1910. De padres ricos, pasó el principio de su vida en el castillo de Fontfort. Obtuvo su carnet de conducir en 1929, a 19 años y se convirtió en una de las primeras francesas en conseguirlo. Un año después, participó a su primera prueba deportiva, la carrera de la costa de la Baraque, cerca de Clermont-Ferrand. Empezó a continuación una carrera de piloto profesional, lo que hizo que se tambalearon los prejuicios de la época. Activista y sufragista, constituyó un equipo compuesto exclusivamente de mujeres fuertes y adquirió un modelo P20 especialmente modificado. La sufragistas iban a tomar la salida de la carrera más grande del mundo. ¡En marcha para The Great Race!



### UNA VEZ POR TURNO

Durante la fase de campamento, se añade una carta recurso adicional. Gana la carta que sobra después de que los demás jugadores hayan cogido la(s) suya(s).



7



4



6

### Citroën Kégresse P20R tipo Belinda:

Un modelo que combina elegancia y eficiencia. Un vehículo hecho para las expediciones largas sin asistencia.