Règles des modules

Sur la route du progrès

LA GAZETTE

Avec The Great Race, la course automobile est entrée dans une nouvelle ère. Une époque d'exploration, de défis, une époque où l'homme repousse les limites du possible. Les hommes et les femmes qui participent à la course sont les héros de cette époque. Aventuriers accomplis, ils savent tirer profit de toutes les avancées technologiques de la science. Devant eux, les dangers sont innombrables. Les climats extrêmes, la saison des pluies, les tempêtes de sable sont autant d'obstacles naturels à la progression de véhicules, auxquels s'ajoute la complexité diplomatique des territoires parcourus. Les pilotes de The Great Race utilisent la TSF, communiquent par-delà les continents, s'appuient sur les prédictions de la météorologie, dessinent leur route au travers de l'inconnu, pour porter les colis qui leur sont confiés. Ils donnent au mot aventure un sens nouveau.

Marcel Jacquin pour la Gazette

The Great Race est un jeu riche qui vous offrira des expériences variées. Pour vivre des courses toujours plus intenses, vous pouvez utiliser les modules. Chaque module est inspiré d'une situation vécue par les aventuriers des expéditions Citroën. Ces modules sont autant de mécaniques ajoutées à votre jeu de base. Vous pouvez jouer chaque module indépendamment, ou jouer plusieurs modules ensemble. Pour chaque module vous trouverez des informations sur son impact sur la durée du jeu. Chaque module est une brique qui vous permettra de créer votre jeu. Avec les modules, The Great Race devient, plus que jamais, votre grande course.

LEADERS :
Grâce aux chefs de véhicule profitez de nouveaux pouvoirs, pour vivre une expérience de course toujours plus riche.

SAISON :
Inondation, éboulement, coulée de boue, sécheresse, la météo s'en mêle.

LA POSTALE :
Transportez les colis postaux jusqu'à leurs destinations et remportez la prime de livraison.

PADDOCK :
Configurer et personnaliser votre véhicule. Avec Paddock, la stratégie commence dans l'atelier. Préparez votre véhicule en vue de la course.

DIPLOMATIE :
Avec diplomatie, sortir d'une ville devient un vrai périple. Serez-vous prévoyant en investissant votre argent dans les bons comptoirs ? Ou vous en remettrez-vous à la chance pour continuer votre route ?

MÉCÈNAT :
Pourquoi ne pas faire appel à des aides extérieures pour financer votre expédition ?

Les cartes «mode de jeu» vous proposent des challenges de jeu qui rendront votre partie plus intéressante.

MODULE LEADER :
Nouveaux personnages

Roy Chapman est un mercenaire, un joueur peut le choisir à la place de n'importe quel Leader. Il choisira son équipage parmi ceux qui restent à la fin de la mise en place.

UNE FOIS PAR TOUR
Lors d'une avancée à l'aveugle vous pouvez ignorer la première tuile et en piocher une seconde.

Roy Chapman : Né en janvier 1902, à Grand Rapids Wisconsin. Très Jeune, Roy s'intéresse à l'exploration et la collecte de spécimens animaux. Taxidermiste autodidacte, passionné de sciences naturelles, il effectue ses études à Wisconsin Rapids puis rejoint la prestigieuse université de Colombia. Ses parents étant d'origine modeste, il finance lui-même ses études en travaillant au muséum d'histoire naturelle. En 1924, il participe à sa première expédition scientifique en Chine, d'où il ramènera de nombreux spécimens. En mission, son sens inné de l'orientation et de l'organisation font merveille. Il voyagera en Antarctique, en Asie, en Afrique, ainsi qu'en Amérique du Sud. C'est à la suite d'une de ses expéditions dans la jungle amazonienne qu'il obtient une place au célèbre club américain des explorateurs. Son nouveau challenge est d'une toute nouvelle nature. Il a décidé de proposer ses services pour commander un équipage d'autochenille. Ses talents et sa connaissance des territoires sauvages seront un avantage certain pour The Great Race.

UNE FOIS PAR TOUR
Vous pouvez gagner 20 F.

Louis Chevy : Né en Suisse, à la Chaux-de-Fonds, le 25 décembre 1878, issu d'une famille modeste, Louis suit une scolarité normale et s'intéresse très tôt à la mécanique. Âgé de 22 ans, il décide de vivre le rêve américain. A New York, il est embauché comme mécano pour De Dion-Bouton, puis Buick. Il entame une carrière de pilote de course qui lui vaut le nom du « plus casse-cou de tous les pilotes ». En 1911, avec Willy Durant, il fonde la marque Chevy. Mais, 2 ans plus tard, brouillé avec son associé, il lui cède l'usage du nom Chevy et toutes ses actions pour 10.000 $. Il rentre en Europe pour vivre sa passion, la course automobile. Un consortium d'horlogers et banquiers suisses qui cherchait un pilote expérimenté s'adresse à lui. Il pilotera une autochenille préparée par ses soins et compte marquer l'histoire de The Great Race.

MODULE SAISON :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu

Principe : SAISON est un module qui ajoute des aléas météorologiques dans le jeu.

Mise en place : ajoutez les deux cartes STATION MÉTÉO à la pioche et mélangez-la. Les joueurs choisissent le niveau de difficulté, NORMAL (coté clair) ou DIFFICILE (coté foncé). Lors de la PHASE BIVOUAC, du premier tour de jeu, le premier joueur lance un dé pour déterminer à quelle période commence le jeu.

Fonctionnement : au début de la PHASE BIVOUAC le premier joueur lance le dé et compare le résultat avec les indications de la période en cours. Si le résultat n'est pas représenté, alors il ne se passe rien. S'il est représenté, tous les joueurs subiront les conséquences de la météo ce tour-ci : consommer davantage d'essence pour chaque tuile TERRAIN traversée, perdre davantage de MÉCANIQUE, ou ne pas pouvoir prendre le bateau.

A la fin de chaque tour le dé avance sur le couple de mois suivant dans l'ordre chronologique.

Carte STATION METEO (2x)

En complément de l'action d'une carte ou d'un assistant pilote, vous ne subissez pas les effets de la météo sur les tuiles que vous traversez.

Puis le premier joueur lance le dé pour définir les effets de la météo pour le tour en cours et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Remarque : SAISON est le module à surprises de The Great Race. Attention aux aléas et à l'imprévu d'une météo catastrophique. Choisissez quand partir et tenez compte des probabilités pour organiser votre trajet. Saison rajoute du temps au jeu et augmente les coûts de déplacement. Tous les modules qui permettent de gagner de l'argent seront utiles pour en limiter les effets.

Dans cet exemple :

On lance une première fois le dé pour connaître la date du départ de la course. C'est un 6, le départ sera donc donné en Novembre/Décembre (Nov/Dec). Le tour suivant la case de référence pour la météo sera Janvier/Février (Jan/Feb).

On lance à nouveau le dé pour connaître les difficultés de la saison. C'est un 1, la course va être difficile. Chaque tuile terrain parcourue durant ce tour perdra 1 mécanique supplémentaire !

MICROCLIMAT

Effet sur le temps de partie : variable

Principe : MICROCLIMAT est un complément du module saison. Pendant la course, le joueur peut traverser des zones affectées par un microclimat favorable ou non.

Mise en place : ajoutez dans le sac de tuiles du continent à traverser les tuiles MICROCLIMAT. Placez la carte microclimat à côté du plateau de jeu.

Fonctionnement : quand le véhicule d'un joueur traverse une tuile microclimat, il lance un dé et subit les conséquences du résultat en se référant à la carte microclimat.

MODULE POSTAL :

Effet sur le temps de partie : accélère le jeu.

Principe : avec LA POSTALE, les joueurs livrent des colis dans les villes traversées et obtiennent des primes.

Mise en place : ajoutez les deux cartes LIVRAISON EXPRESS à la pioche et mélangez-la. Avant la PHASE BIVOUAC du premier tour de jeu le premier joueur place un colis tiré au hasard sur chaque ville où il n'y en a pas. Chaque joueur pioche un colis dans le sac et le place sur son véhicule dans l'emplacement prévu.

Fonctionnement : quand un véhicule est dans une ville qui contient un colis et que l'emplacement réservé de son véhicule est libre, il peut charger ce colis.

Quand un véhicule est dans une ville de la même couleur que le colis contenu dans le véhicule, il défausse le colis dans le sac et il reçoit une prime de 30 F. Tout colis chargé doit être livré avant d'être remplacé par un autre colis. Pendant la PHASE DE MAINTENANCE, le premier joueur place un nouveau colis, pioché au hasard dans le sac, sur chaque ville où il n'y en a pas.

Remarque : LA POSTALE transforme le jeu, grâce à sa mécanique de livraison, les joueurs vont devoir optimiser leurs déplacements pour remporter des primes qui permettront d'avaler les kilomètres. Mais attention le mieux huilé des plans parfaits peut s'effondrer pour un grain de sable. Il suffit qu'un joueur vous vole le colis visé pour que tous vos espoirs de gain facile s'évanouissent.

Carte LIVRAISON EXPRESS (2x)

Le colis dans votre véhicule prend la couleur de la ville où vous le livrez.

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 au sac de tuile correspondant. Il existe 5 tuiles pour l'Afrique et 5 tuiles pour l'Amérique du Sud.

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.

Augmenter la jauge MOTEUR de 1 niveau.

Piocher une carte RESSOURCE.

Augmenter la jauge CHASSIS de 1 niveau.

Augmenter la jauge ESSENCE de 3 niveaux.

Gagner 20 F.

MODULE PADDOCK :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu.

Principe : profitez des caractéristiques exceptionnelles d'un véhicule unique.

Mise en place : choisissez le mode préconfiguré ou le mode libre. Ajoutez les deux cartes PADDOCK à la pioche et mélangez-la.

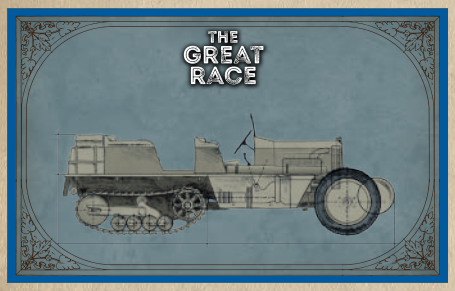
Mode pré-configuré : pendant la mise en place du jeu, avant la première PHASE BIVOUAC, en fonction de l'équipage choisi, placez sur votre véhicule les tuiles d'extension prévues.

Mode libre : pendant la mise en place, chaque joueur reçoit 150F en supplément de ses fonds de départ. En commençant par le premier joueur et dans l'ORDRE DU TOUR, chaque joueur choisit s'il modifie une jauge de son véhicule d'un niveau, ou s'il passe. Une variation à la hausse d'un niveau coûte 100 F, une variation à la baisse rapporte 100 F. Toujours dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent choisir de continuer à modifier leur véhicule ou peuvent passer. Quand tous les joueurs ont passé, placez les curseurs de vos jauges sur la plus haute valeur. Vous pouvez commencer la partie.

Remarque : avec ces deux modes de jeu, PADDOCK apporte une véritable asymétrie à The Great Race. Vous allez pouvoir utiliser un véhicule préconfiguré ou préparer votre propre véhicule. Mais les particularités de votre véhicule donnent des informations significatives aux autres joueurs concernant les stratégies de course.

Carte PADDOCK (2x)

Jouez cette carte pour modifier une jauge de votre véhicule, d'un niveau. La modification peut être faite à la hausse, vous payez le coût de la tuile ou à la baisse, vous récupérez de l'argent.

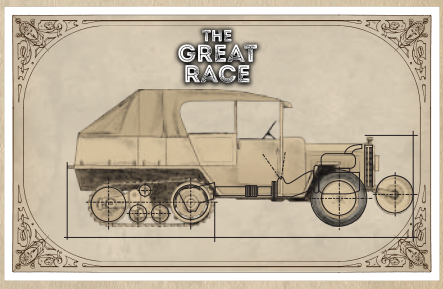


7 5 5

Citroën Kegresse P17 type PAMIR :
Véhicule du même type que ceux utilisés durant «La Croisière Jaune» ou Expédition Centre-Asie ayant pris le départ depuis Beyrouth sous le commandement de Georges-Marie Haardt.

6 5 6

Citroën Kegresse P4T type CONGO :
Véhicule du même type que ceux utilisés durant «La Croisière Noire» ou Expédition Centre-Afrique et son célèbre «Scarabée d'Or».



7 6 4

Citroën Kegresse P21 type CHINE :
Véhicule du même type que ceux utilisés durant «La Croisière Jaune» ou Expédition Centre-Asie ayant pris le départ depuis Pékin sous le commandement de Victor Point.

5 6 6

Lancia 1ZM type BRAVADO :
Un modèle unique et révolutionnaire inspiré des véhicules Citroën et Mercedes.

6 4 7

Mercedes K1 :
Une véritable pièce d'horlogerie imaginée par Louis Chevy à partir d'un «Sonderkraftfahrzeug» Mercedes qui peut être équipé d'une remorque motorisée.

MODULE DIPLOMATIE :

Effet sur le temps de partie : ralentit le jeu.

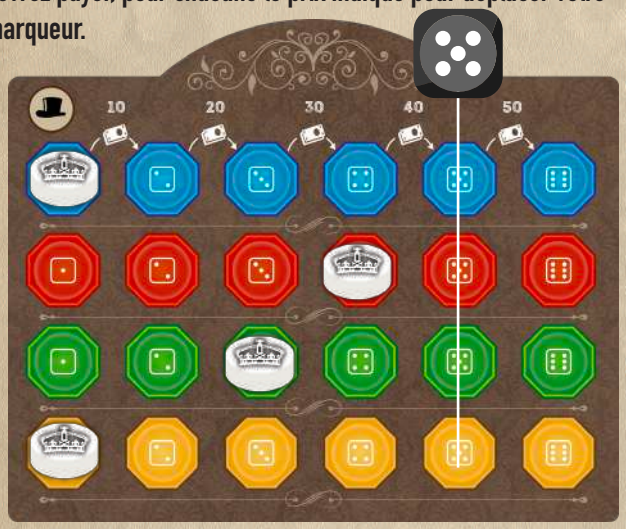
Principe : influence et difficultés administratives sont au programme, sortir d'une ville n'aura jamais été aussi compliqué.

Mise en place : choisissez le niveau de difficulté de DIPLOMATIE normal coté clair ou difficile coté foncé. Ajoutez les deux cartes VISA à la pioche et mélangez-la. Placez le plateau DIPLOMATIE à côté du plateau de jeu. Positionnez un marqueur DIPLOMATIE de chaque joueur sur la première case de chaque ligne.

Fonctionnement : pendant la PHASE DE CONVOI, quand vous quittez une ville, lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau de votre influence dans la couleur de la ville, rien ne se passe.

Si le résultat est supérieur, vous décidez si l'action de votre PILOTE s'arrête là, ou si vous payez un pot-de-vin pour sortir de la ville. Le pot-de-vin est égal à la différence entre votre résultat de dé et votre niveau d'influence dans la couleur de la ville, multiplié par 20 F.

Augmenter son influence : Chaque ligne du tableau influence correspond à une couleur de ville. A votre tour, au début de chaque phase de convoi, vous pouvez dépenser de l'argent pour augmenter votre influence. Chaque ligne d'influence est indépendante, pour augmenter votre niveau d'influence dans plusieurs lignes vous devrez payer, pour chacune le prix indiqué pour déplacer votre marqueur.



Dans cet exemple, joueur blanc doit faire un résultat de 3 ou moins pour sortir d'une ville rouge. Il lance le dé et obtient un 5 il devra donc payer 40 F de pot-de-vin.

Remarque : DIPLOMATIE est le module qui impactera le plus significativement vos réserves financières. Avec DIPLOMATIE, deux voies principales s'offrent à vous : prévenir, en investissant pour faire progresser vos marqueurs sur la piste d'influence ou prendre des risques et tenter le diable à chaque fois que vous sortirez d'une ville.

Carte VISA (2x)

Jouez cette carte pour quitter une ville sans lancer de dé.

MECENAT

MODULE MECENAT :

Effet sur le temps de partie : accélère le jeu.

Principe : avec MÉCÉNAT, chaque action de financement augmente l'intérêt de vos mécènes.

Mise en place : ajoutez les deux cartes DANDY à la pioche et mélangez-la. Placez le plateau MÉCÉNAT à côté du plateau de jeu. Mettez les marqueurs mécènes de chaque joueur sur la case correspondant au nombre de joueurs de la partie en cours.

Fonctionnement : chaque ASSISTANT, placé sur la zone FINANCEMENT du tableau de bord d'un joueur, fait progresser le marqueur mécène d'une case sur le plateau MÉCÉNAT. Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur par case. Les cases occupées par le marqueur d'un autre joueur sont sautées. Au début d'une de ses PHASES DE CONVOI, le joueur peut choisir de ne pas jouer sa séquence d'action pour retirer son marqueur mécénat. Il gagne autant d'argent que la somme affichée sous celui-ci. Cette action remplace une séquence d'action classique. (Essence / Carte(s) / Assistant)

Le marqueur du joueur est replacé sur la case de départ correspondant au nombre de joueurs. Si le joueur utilise ses financiers il pourra à nouveau servir à obtenir d'éventuelles primes de mécénat.

Remarque : ce module prend tout son sens quand il est couplé à des modules demandant d'importants fonds financiers.

Avec DIPLOMATIE et SAISON, ce module est incontournable.

Carte DANDY (x2)

Avancez votre pion de 2 cases sur la piste MECENAT, sautez les cases occupées par les marqueurs des autres joueurs.

Joueur bleu a utilisé 4 assistants sur la zone FINANCEMENT de son tableau de bord. Il avance donc de 4 cases en sautant au-dessus des cases occupées par les autres joueurs. Pendant un tour ultérieur, il pourra à la place de sa séquence d'action retirer son marqueur mécénat pour récupérer 20F.

Maxence Vaché
François Launay
François-Gilles Ricard