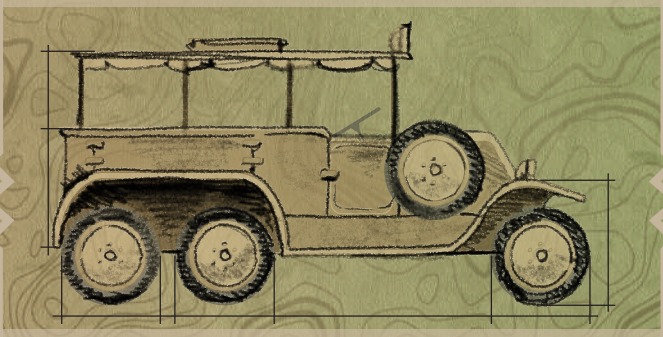
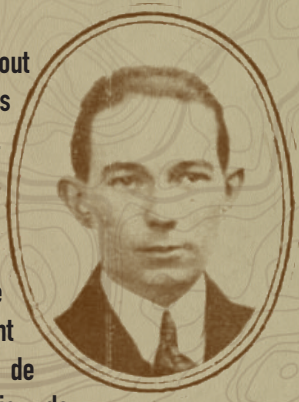
Règles solo

HISTOIRE :

André Citroën et Louis Renault étaient deux géants industriels de l'époque, rivaux de toujours. Ils se sont affrontés sur bien des terrains. C'est un épisode peu connu du grand public, mais Louis Renault a bien failli voler la vedette à André Citroën sur son expédition centre Afrique plus connue sous l'appellation « Croisière Noire ». Pour la « Mission Gradis », les remarquables véhicules 6 roues partirent de Colomb Béchar le 14 Novembre 1924, soit 16 jours après la « Croisière Noire » de Citroën. Sous la protection de trois avions Breguet (à moteur Renault), ils arrivèrent à Bourem en seulement 11 jours. Ils franchirent alors le fleuve Niger et 700 km plus loin, ils atteignirent Cotonou. Chaque voiture était accompagnée de 4 légionnaires armés sachant aussi conduire. L'histoire n'étant pas toujours h-juste, elle ne retiendra que le périple de la « Croisière Noire » de Citroën. Pourtant, nombreux sont les équipages d'auto-chenille qui se demandent : qui gagnerait dans une course sans merci ?



RENÉ ESTIENNE :



Né en 1905, René est fasciné par tout ce qui est mécanique dès son plus jeune âge. Il n'a que 19 ans lorsqu'il s'engage chez Renault : il est l'un des plus jeunes mécaniciens jamais employés par l'entreprise. Alors qu'il était mécanicien de terrain, Estienne a également été inscrit comme conducteur de réserve pour la «Mission Gradis» de Renault. René, qui apprend vite, s'imprègne de l'expérience de l'équipage chevronné qui l'entoure en traversant le Sahara à un rythme record. Déçu par le manque d'accueil attendu après leur exploit monumental, René s'est donné pour objectif de défier et de vaincre tout équipage de piste qui oserait croiser son chemin. Aujourd'hui, en 1935, la réputation d'Estienne en tant que coureur d'endurance d'élite a atteint un statut presque légendaire. Il est déterminé à être le meilleur, et il est toujours prêt à se battre.

par Martin Montreuil
«La société des jeux»

Avant propos : Avant de lire ces règles et d'affronter l'automat, lisez les règles du jeu de base. Nous vous conseillons de jouer d'abord contre des adversaires humains avant d'affronter René Estienne, pilote fictif du Torpedo Renault. Le fonctionnement et les actions de ce personnage simulent les réactions d'un adversaire. Chaque fois que vous hésitez sur l'action de votre adversaire, posez-vous la question : « Que ferais-je dans cette situation ? » Votre interprétation des règles définira la difficulté du challenge qui vous oppose au Torpedo.
La version solo de « The Great Race » est articulée sur trois principes qui peuvent être joués séparément ou cumulés si vous êtes audacieux :

1. Deck building. Le paquet de cartes de la version solo est évolutif. Vous démarrez votre première partie avec 8 cartes de niveau 1. Chaque fois que vous triomphez du TORPEDO, celui-ci apprend de ses erreurs et enrichit son jeu de cartes de niveau 2. Lorsque les 8 cartes sont de niveau 2 passez au niveau 3 selon le même principe.

2. Pouvoirs Legacy. Le véhicule TORPEDO possède 4 cartes d'évolution (bleue, jaune, verte et rouge). Chaque fois que le TORPEDO atteint une ville de la couleur de son objectif, un sticker de la couleur désigné est ajouté sur la carte. Ainsi le TORPEDO devient de plus en plus fort si vous le laissez atteindre ses objectifs.

3. Objectif Passeport. Encore un autre défi, le passeport vous indique des missions à réaliser. Si vous parvenez à atteindre l'objectif, vous pouvez ajouter un tampon à votre passeport. Si vous complétez l'intégralité de votre passeport avec le deck building et les pouvoirs legacy, vous serez qualifié de joueur légendaire !

MATÉRIEL DE JEU SPÉCIFIQUE AU MODE SOLO

DESCRIPTION du tableau de bord TORPEDO :

DESCRIPTION D'UNE CARTE RENÉ ESTIENNE :

Niveau. Il existe 3 niveaux de difficulté: le niveau 1 est facile, le niveau 3 est difficile.

Objectif. Les objectifs correspondent aux 4 couleurs des villes présentes sur les plateaux de jeu. Ils correspondent également aux couleurs des pouvoirs Legacy.

CARTES RENÉ ESTIENNE. Elles simulent les actions du véhicule Renault TORPEDO, votre adversaire, comme s'il s'agissait d'un joueur réel :
- récupératon d'essence et réparation du véhicule
- tirage de cartes ressource
- ajout de tuiles terrain sur le parcours
- déplacement du véhicule sur le plateau de jeu

Phase de convoi

Action du premier ASSISTANT. RENÉ ESTIENNE reconnaît le terrain et place les tuiles faciles sur son parcours et les tuiles difficiles sur le parcours du joueur.

Action du second ASSISTANT. RENÉ ESTIENNE fait son premier déplacement.

Action des autres ASSISTANTS. RENÉ ESTIENNE fait 3 autres déplacements supplémentaires si son véhicule le permet.

Phase de bivouac

Pioche des cartes ressource. RENÉ ESTIENNE fait subir des effets de danger au joueur.

Phase de programmation

Récupération. Le TORPEDO récupère des niveaux sur ses jauges de carburant et de mécanique.

PREPARATION :

Autocollants. Collez les 5 numéros de la planche de stickers dans l'ordre en commençant près de la pioche et placez-les sur le plateau de jeu aux emplacements correspondants.

Deck de CARTES RENÉ ESTIENNE. Pour votre première partie en solo, sélectionnez les 8 cartes de niveau 1 des CARTES RENÉ ESTIENNE, mélangez-les, formez une pioche et placez la à proximité du tableau de bord du véhicule TORPEDO.

Tableau de bord. Positionnez les aiguilles des 2 jauges (essence et mécanique) sur la position 6 et placez 5 assistants d'une couleur de joueur non utilisée sur les emplacements du tableau de bord. Ils représentent l'équipage du Torpedo.

Pour votre première partie en solo, vous êtes le premier joueur. Positionnez les marqueurs d'ordre de tour et de progression aux emplacements correspondants.

PREPARATION :

Autocollants. Collez les 5 numéros de la planche de stickers dans l'ordre en commençant près de la pioche et placez-les sur le plateau de jeu aux emplacements correspondants.

Deck de cartes René Estienne. Pour votre première partie en solo, sélectionnez les 8 cartes de niveau 1 des cartes René Estienne, mélangez-les, formez une pioche et placez la à proximité du tableau de bord du véhicule Torpedo.

Tableau de bord. Positionnez les aiguilles des 2 jauges (essence et mécanique) sur la position 6 et placez 5 assistants d'une couleur de joueur non utilisée sur les emplacements du tableau de bord. Ils représentent l'équipage du Torpedo.

Mise en place : Pour le premier tour, vous êtes le premier joueur. Vous commencez avec 80 F Positionnez les marqueurs d'ordre de tour et de progression aux emplacements correspondants. Placez 5 cartes sur la zone bivouac, piochez-en une, défaussez les autres, faites votre programmation. Puis révélez la première carte de la pioche René Estienne.

DESCRIPTION D'UN TOUR DE JEU :

Le joueur et l'automat alternent les phases de jeu. Les actions de RENÉ ESTIENNE sont toujours jouée dans l'ordre suivant.

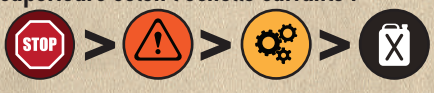
1 - Phase de convoi :

Pose de tuiles terrain :

Dans cet exemple, piochez 2 tuiles terrain du sac et positionnez les :
- Sur le chemin du TORPEDO si la valeur cumulée des icônes (essence/mécanique/danger/stop) de la tuile est inférieur à 3
- Sur le chemin du joueur si la valeur cumulée est égale à 3 ou plus

Calcul de la valeur d'une tuile terrain :

Additionnez les valeurs cumulées des difficultés de la tuile : le nombre de niveaux d'essence + le nombre niveaux de mécanique. Les symboles danger et stop représentent 1 mais sont considérés comme supérieurs selon l'échelle suivante :



Dans cet exemple, la valeur de la tuile est de 4 (1 essence + 2 mécaniques + 1 stop). Après les avoir piochées triez les tuiles en fonction de cette valeur.

Positionnement des tuiles :

Sur chaque carte RENÉ ESTIENNE figure la couleur d'une ville de destination. Durant ce tour, le TORPEDO prend le chemin le plus court en direction d'une des villes de cette couleur en respectant les règles suivantes :
- Le TORPEDO ne se dirige jamais vers une ville située sur le même niveau que le véhicule ou qui l'oblige à rebrousser chemin.
- Si deux villes de la couleur de l'objectif sont à égale distance, le TORPEDO va vers la ville la plus près de la ville d'arrivée.
- Si une ville de la couleur a déjà été atteinte, l'objectif devient la ville la plus proche de cette couleur.
- - S'il n'y a plus de ville de la couleur désignée ou si la ville d'arrivée est plus proche la ville d'arrivée devient l'objectif.

Dans cet exemple, le TORPEDO aura comme objectif la prochaine ville bleue : Nouhadibou.

Sur le chemin du TORPEDO :

- Si possible, la tuile doit être posée dans la direction de l'objectif de RENÉ ESTIENNE de façon à créer un chemin continu.
- Les tuiles sont placées en tenant compte de l'ordre de valeur, les plus faciles près du TORPEDO.
- Les villes sont considérées comme faisant partie du chemin.
- Pour RENÉ ESTIENNE, les lignes maritimes (sauf règles Legacy) ne font pas partie du chemin.
- S'il n'est pas possible de placer les tuiles sur le parcours, elles sont défaussées.

Sur le chemin du Joueur :

- Dans la mesure du possible la tuile doit être posée dans la direction la plus courte vers la ville d'arrivée.
- Placez toujours en priorité les tuiles les plus difficiles en tenant compte de l'échelle de valeur des tuiles terrain.
- Les villes sont considérées comme faisant partie du chemin.
- Les lignes maritimes (sauf règles Legacy) ne font pas partie du chemin.
- S'il n'y a plus de place possible sur le parcours, les tuiles sont positionnées autour du véhicule du joueur puis sur les cases adjacentes au parcours.

2 - Progression du véhicule TORPEDO :

Avancez le véhicule TORPEDO du nombre de cases indiquées sur la carte avec le second assistant.

Puis, avec les assistants suivants, avancez le véhicule TORPEDO du nombre de cases indiquées sur la carte.

Les règles de progression suivantes doivent être appliquées :

- Entre deux tuiles, le TORPEDO choisit toujours la plus facile en tenant compte de leur valeur.
- Si le TORPEDO est adjacent à une ville, il entrera dans la ville à son prochain déplacement.
- Si le TORPEDO n'a pas les ressources nécessaires pour traverser une tuile, il n'avance pas.
- Si le TORPEDO rencontre un danger sur la tuile, il perd immédiatement 2 points de mécanique.
- Si le TORPEDO peut progresser mais qu'aucune tuile n'est positionnée dans la direction de sa progression, il peut avancer à l'aveugle (cf règles jeu de base).
- Si le TORPEDO entre dans une ville ou s'il croise un symbole stop, son déplacement s'arrête même si la carte René Estienne lui permettrait d'autres déplacements avec l'action de progression. Dans une ville, Le Torpedo pioche le nombre de cartes indiqué par la ville et les défausse (sauf règles Legacy). Ultérieurement il pourra reprendre la route avec une autre action progression.

3 - Phase de maintenance :

Déterminez le premier joueur, en tenant compte de la progression des véhicules (cf. règles du jeu de base).

- Si le joueur est premier, il reçoit une prime de 20 F.
- Si le TORPEDO est premier, augmentez la jauge d'essence de 2 niveaux s'il se trouve dans une ville et d'un niveau seulement s'il se trouve hors d'une ville.

4 - Phase de bivouac :

Positionnez 5 cartes ressource sur les 5 emplacements du plateau de jeu. En fonction de l'ordre du tour RENÉ ESTIENNE pioche une ou deux cartes.

Dans cet exemple, RENÉ ESTIENNE prend la carte de l'emplacement N°1 s'il est premier joueur et prend également la carte de l'emplacement 3 s'il est second. Le joueur choisit une des cartes restantes s'il est premier ou deux cartes restantes s'il est second.
Après la pioche, pour chaque symbole danger présent parmi les cartes restantes, le véhicule du joueur subit des dommages correspondant au risque désigné sur la carte René Estienne. Dans cet exemple le joueur perd 1 niveau de mécanique de sa jauge châssis pour chaque carte comportant un symbole danger.

5 - Phase de programmation :

La phase de programmation est jouée normalement par le joueur pendant que le TORPEDO augmente ses jauges (essence et mécanique) du niveau indiqué sur la carte.

Dans cet exemple, ajoutez 4 niveaux de jauge essence et 2 niveaux de jauge mécanique au TORPEDO. Le niveau de jauge ne peut jamais dépasser le niveau maximum déclaré (6 lors de la première partie). Si vous jouez en mode Legacy, le niveau de jauge peut devenir supérieur à cette valeur.

FIN DU TOUR :

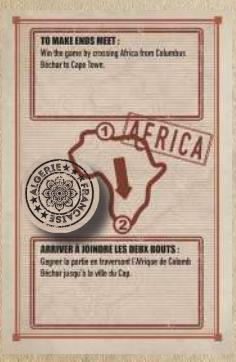
Les tours s'enchaînent avec la découverte d'une nouvelle carte à chaque tour jusqu'à ce que l'un des véhicules atteigne la ville d'arrivée déclenchant le dernier tour.

FIN DE LA PARTIE :

Si les deux véhicules atteignent la ville d'arrivée le même tour, départagez-vous en calculant les points de victoire :
Joueur et TORPEDO : 5 pts pour le premier arrivé, 3 pts pour le second.
Joueur et TORPEDO : 1 pt par niveau de mécanique et châssis restant.
Joueur seulement : 1 pt par tranche de 50 F restants.
TORPEDO seulement : 1 point par carte RENÉ ESTIENNE dévoilée durant la partie.
- Si la partie se conclut par une victoire du joueur, retirez au hasard 2 cartes RENÉ ESTIENNE du plus faible niveau (1 pour débuter) et remplacez-les par 2 cartes du niveau suivant.
- Si la partie se termine par une victoire du TORPEDO, améliorez une seule carte du deck RENÉ ESTIENNE.
Lorsque tout le deck est constitué de niveau 2, remplacez-les progressivement par des cartes de niveau 3.

Allergiques au hasard ? Il existe une lettre en bas des cartes René Estienne. Il suffit de remplacer une carte d'une lettre par la carte correspondante avec la même lettre mais de niveau supérieur.

PASSEPORT :

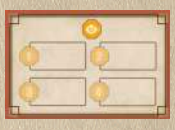


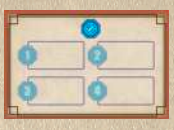
Lorsque vous accomplissez une des quêtes du passeport, vous pouvez coller le tampon correspondant. Vous pouvez choisir de remplir votre passeport de 3 façons :
Prudent - collez votre tampon en ne jouant qu'avec les évolutions des cartes RENÉ ESTIENNE.
Légendaire - ccollez votre tampon en cumulant les évolutions des cartes RENÉ ESTIENNE et les POUVOIRS LEGACY.
Alone - ne traversée de la carte en autonomie complète (règles incluses dans le passeport).

POUVOIRS LEGACY :

Le véhicule TORPEDO bénéficiera d'améliorations permanentes.
Chaque fois que le TORPEDO rentre dans une ville de la couleur de son objectif sur la carte René Estienne, il obtient une amélioration de cette couleur.

- Les améliorations sont obtenues dans l'ordre des niveaux
- Les améliorations sont cumulatives
- - Les améliorations sont effectives dès que le TORPEDO rentre dans la ville, avant le tirage de cartes ressources lié à l'entrée dans une ville.





Villes Jaunes

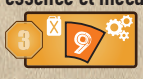
Améliorations du véhicule TORPEDO

Niveau 1 :

Le niveau maximum des deux jauges essence et mécaniques est de 7.

Niveau 2 :

Le niveau maximum des deux jauges essence et mécaniques est de 8.



Niveau 3 :

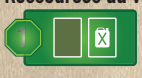
Le niveau maximum des deux jauges essence et mécaniques est de 9.

Niveau 4 :

Le niveau maximum des deux jauges essence et mécaniques est de 10.

Villes Vertes

Ressources du véhicule TORPEDO



Niveau 1 :

Lorsque le TORPEDO pioche une carte « jerrican » ou « ravitaillement » durant la phase de bivouac, le TORPEDO gagne les points correspondants sur sa jauge d'essence.

Niveau 2 :

Lorsque le TORPEDO pioche une carte « pièces de rechange » ou « caisse à outils » durant la phase de bivouac, le TORPEDO gagne les points correspondants sur sa jauge de mécanique.

Niveau 3 :

Lorsque le TORPEDO pioche une carte « jerrican » ou « ravitaillement » lorsqu'il rentre dans une ville, le TORPEDO gagne les points correspondants sur sa jauge d'essence.

Niveau 4 :

Lorsque le TORPEDO pioche une carte « pièces de rechanges » ou « caisse à outils » lorsqu'il rentre dans une ville, le TORPEDO gagne les points correspondants sur sa jauge de mécanique.

Villes Rouges

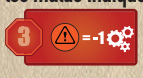
Gestion du danger

Niveau 1 :

Lorsque le TORPEDO pioche une carte danger durant la phase de bivouac, le joueur subit les malus indiqués sur la CARTE RENÉ ESTIENNE.

Niveau 2 :

Lorsque le TORPEDO pioche une carte danger lorsqu'il rentre dans une ville, le joueur subit les malus indiqués sur la carte RENÉ ESTIENNE.



Niveau 3 :

Lorsque le TORPEDO rencontre un danger en traversant une tuile terrain, il perd seulement 1 point de mécanique au lieu de deux.

Niveau 4 :

Lorsque le TORPEDO rencontre un danger en traversant une tuile terrain, il ne perd plus de points de mécanique.

Villes Bleues

Avantages parcours

Niveau 1 :

Le TORPEDO n'arrête pas son déplacement quand il entre dans une tuile avec un stop.

Niveau 2 :

Le TORPEDO ne subit plus le malus de -1 essence sur les zones à risque.

Niveau 3 :

Le TORPEDO peut emprunter les itinéraires maritimes gratuitement si et seulement si le déplacement sert son objectif. Les lignes maritimes continuent le chemin pour le joueur et le Torpedo

Niveau 4 :

Le TORPEDO avance d'une case supplémentaire lors du déplacement de son second assistant.

LE CINQUIEME JOUEUR :

L'équipage des suffragettes ajoute un cinquième équipage à la course. Mais Il est aussi possible de le jouer comme un équipage normal à la place d'un des autres équipages.

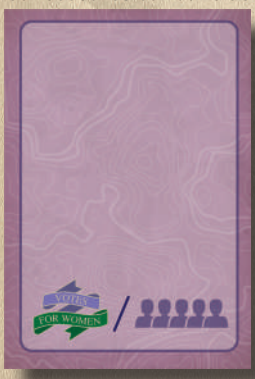
Préparation :

Coller le sticker 5ème joueur sur la piste d'ordre du tour sur chaque versant du plateau.

La Tuile suffragettes/5ème joueur :

Le pouvoir du leader des suffragettes est de recevoir une carte supplémentaire lorsque tous les autres joueurs ont reçu une carte durant la phase bivouac. Si les suffragettes jouent en dernier, elles reçoivent donc 3 cartes.

La tuile doit être positionnée à côté du plateau de jeu à la suite des emplacements des cartes ressource sur l'une des deux faces dans les situations suivantes :



Utilisez cette face lorsque vous jouez avec un cinquième joueur en l'absence des suffragettes. Ou lorsque vous jouez à 4 joueurs ou moins avec les suffragettes. Cette tuile représente un emplacement supplémentaire pour les cartes ressource.

Utilisez cette face lorsque vous jouez à 5 joueurs et avec les suffragettes. Cette tuile représente deux emplacements de cartes ressource.

Simone Deforêt : née à Royan en 1910, de parents aisés, elle passe la première partie de sa vie au château de Fontforte. Elle passe son permis de conduire en 1929 à l'âge de 19 ans, faisant d'elle une des premières Françaises à l'avoir obtenu. Un an après son permis, elle court une première épreuve sportive automobile, la course de côte de la Baraque, près de Clermont-Ferrand. Elle entame ensuite une carrière de pilote automobile professionnelle, bousculant ainsi les préjugés de l'époque. Militante et suffragette, elle constitue un équipage composé exclusivement de femmes fortes et fait l'acquisition d'un modèle P20 spécialement modifié. Les suffragettes vont prendre le départ de la plus grande course du monde. En avant pour The Great Race !

UNE FOIS PAR TOUR

Durant la phase de bivouac, ajoutez une carte ressource supplémentaire. Vous gagnez la carte supplémentaire restante lorsque tous les joueurs ont pris leur(s) carte(s).

7 4 6

Citroën Kegresse P20R type Belinda :

Un modèle alliant élégance et efficacité. Un véhicule taillé pour les longs raids sans assitance.