République Française

Passeport

ATTENTION: All the quests of this passport are requirements to fulfill between the purple cities

ALONE :

Martin Montreuil offers you a variation of the solo rules in the form of a puzzle game that will make your neurons boil!

Basic Configuration:

5 assistants / one progress marker, 3 gauges maximum, 70F but no Resource Card.
A marker of another colour is added, positioned on the progress track and which will be used as a game turn marker.
As this is a solo crossing, the Bivouac phase is removed! Therefore, the player does not draw a Resource card. And, as a solo journey has no first or second place, the player does not receive any money in the form of a bonus during this adventure.

In each round, he does his planning phase, then his convoy phase and finally he advances his progress marker during the maintenance phase. You lose immediately if the progress marker is not equal or in front of the turn marker after the maintenance phase. Then, at the end of his turn, the turn marker advances one space. When the player enters a city, he draws the number of Resource cards indicated on the city and places them in the market (not in his hand). By performing the scout action, he can retrieve these cards now available. Moreover, in order to make the crossing more difficult, each time the player performs the scout action, he must leave an assistant to negotiate with the locals .
At the finish, our total of Prestige Engine + Chassis + 1 point per 50F (no victory bonus... we are alone) must be higher than the turn marker.

ATTENTION : Toutes les quêtes de ce passeport sont des objectifs à remplir entre deux villes violettes.

ALONE :

Martin Montreuil vous propose une variante des règles solo sous la forme d'un puzzle game qui va mettre vos neurones en ébullition !

Configuration de base :

5 assistants / un marqueur de progression, 3 jauges au maximum, 70 F mais aucune carte Ressource.

Ajoutez, un marqueur d'une autre couleur positionné sur la piste de progression et qui servira de marqueur de tour de jeu.

Comme il s'agit d'une traversée en solitaire, la phase de bivouac est supprimée ! Par conséquent, le joueur ne tire pas de carte de ressource. Comme une traversée en solitaire n'a pas de première ni de deuxième place, le joueur ne reçoit pas d'argent sous forme de bonus pendant cette aventure.

A chaque tour, il fait sa phase planification, ensuite sa phase convoi et finalement il avance son marqueur de progression lors de la phase maintenance. Vous perdez immédiatement si le marqueur de progression ne se trouve pas à l'égalité ou devant le marqueur de tour après la phase maintenance. Ensuite, à la fin de son tour le marqueur de tour avance d'une case. Lorsque le joueur entre dans une ville, il pioche le nombre de carte Ressource indiqué sur la ville et les positionne dans le marché (pas dans sa main). En effectuant l'action de l'éclaireur, il pourra récupérer ces cartes maintenant disponibles. De plus, afin de corser la traversée, à chaque fois que le joueur effectue l'action de financement, il doit abandonner un assistant pour négocier avec les locaux...

À l'arrivée, notre total de Prestige Jauges moteur + Châssis + 1 point par 50 F (pas de bonus de victoire... nous sommes seul) doit être supérieur au marqueur de tour.

TO MAKE ENDS MEET:

Win the game by crossing Africa from Columbus Béchar to Cape Town. An epic journey from North to South with a Saharan crossing at the beginning of the road.

- ☐ Alone
- ☐ Prudent
- ☐ Legendary

ARRIVER À JOINDRE LES DEUX BOUTS :

Gagner la partie en traversant l'Afrique de Colomb Béchar jusqu'à la ville du Cap. Un voyage épique du Nord au Sud avec un franchissement Saharien dès le début du parcours.

FROM NORTH TO SOUTH:

Win the game by crossing South America from Panama City to Ushuaia City. A demanding itinerary with the Amazon as a preamble!

- ☐ Alone
- ☐ Prudent
- ☐ Legendary

DU NORD AU SUD :

Gagner la partie en traversant l'Amérique du Sud de Panama jusqu'à la ville d'Ushuaïa. Un itinéraire exigeant avec l'Amazonie en préambule !

AA 85433

AT POINT-BLANK: Win the game by crossing Africa from Cape Town to Colomb Béchar. A challenge towards the northern destinations of Africa with the crossing of the equatorial zones as an appetizer.

- ☐ Alone
- ☐ Prudent
- ☐ Legendary

A BRÛLE-POURPOINT :
Gagner la partie en traversant l'Afrique de la ville du Cap jusqu'à Colomb Béchar. Un challenge vers les destinations septentrionales de l'Afrique avec la traversée des zones équatoriales en guise de hors-d'œuvre.

NORTHERN LENS: Win the game by crossing South America from Ushuaia to Panama City. An initiatory journey that starts by crossing the incredible Tierra del Fuego.

- ☐ Alone
- ☐ Prudent
- ☐ Legendary

OBJECTIF SEPTENTRIONAL :
Gagner la partie en traversant l'Amérique du Sud de Ushuaïa jusqu'à la ville de Panama. Un voyage initiatique qui démarre par la traversée de l'incroyable Terre de feu.

AA 85433

TAKEN DOWN A PEG OR TWO:

Win the game by using at least one sea lane. A daring route along the eastern or western coasts of Africa. A journey splashed with sea spray...

AFRIQUE ÉQUATORIALE FRANÇAISE

AFRICA

- ☐ Alone
- ☐ Prudent
- ☐ Legendary

EN PRENDRE POUR SON GRADE :

Gagner la partie en utilisant au minimum une voie Maritime. Un itinéraire audacieux le long des côtes orientales ou occidentales de l'Afrique. Un voyage éclaboussé d'embruns de mer...

BRAZILIAN CURRENT:

Win the game by using at least one sea lane. A sea trip along the coasts of the Atlantic and its rough waters.

SOUTH AMERICA

- ☐ Alone
- ☐ Prudent
- ☐ Legendary

COURANT BRÉSILIEN :

Gagner la partie en utilisant au minimum une voie Maritime. Une virée en mer le long des côtes de l'Atlantique et ses eaux tourmentées.

AA 85433

ON A KNIFE EDGE:

Win the game using two cities starting with the letter K. An enigmatic journey to the heart of Africa full of pitfalls and mysteries.

AFRICA K

- ☐ Alone
- ☐ Prudent
- ☐ Legendary

CAS PAR CAS :

Gagner la partie en utilisant en passant obligatoirement par deux villes commençant par la lettre K. Un voyage énigmatique au cœur de l'Afrique parsemé d'embûches et de mystères.

IN THE HEART OF THE JUNGLE:
Win the game using two cities starting with the letter C. An infernal journey in the sweaty heat of the tropics.

SOUTH AMERICA

C

- ☐ Alone
- ☐ Prudent
- ☐ Legendary

AU CŒUR DE LA JUNGLE :
Gagner la partie en passant obligatoirement par deux villes commençant par la lettre C. Un voyage infernal dans la chaleur moite des tropiques.

AA 85433

FINGERS IN THE NOSE:

Win the game by passing through a maximum of 5 cities. Take a city marker each time you pass through a city. A course for unassisted wild riding enthusiasts!

AFRICA

- ☐ Alone
- ☐ Prudent
- ☐ Legendary

LES DOIGTS DANS LE NEZ :

Gagner la partie en passant au maximum par 5 villes. Prenez un marqueur de cité chaque fois que vous passez par une ville. Un parcours pour les adeptes des chevauchées sauvages sans assistance !

LAST-DITCH EFFORT:

Win the game by passing through a maximum of 5 cities. Take a city marker each time you pass through a city. A desire for adventure far from civilization.

- ☐ Alone
- ☐ Prudent
- ☐ Legendary

SOUTH AMERICA

DERNIER BAROUD D'HONNEUR :

Gagner la partie en passant au maximum par 5 villes. Prenez un marqueur de cité chaque fois que vous passez par une ville. Un désir d'aventure loin de la civilisation.

AA 85433

RAINBOW:

Win the game by passing through at least one city of each color. A colourful escape through African landscapes and cultures.

AFRICA

- ☐ Alone
- ☐ Prudent
- ☐ Legendary

ARC EN CIEL :

Gagner la partie en passant par au moins une ville de chaque couleur. Une échappée colorée au travers des paysages et des cultures africaines.

COSMOPOLITANISM:

Win the game by passing through at least one city of each color. An ethnological adventure to meet the peoples of Latin America.

SOUTH AMERICA

- ☐ Alone
- ☐ Prudent
- ☐ Legendary

COSMOPOLITISME :

Gagner la partie en passant par au moins une ville de chaque couleur. Une aventure ethnologique à la rencontre des peuples d'Amérique latine.

AA 85433

by Martin Montreuil