THE GREAT RACE

Règles du jeu

Les monstres d'acier se sont lancés vers l'inconnu

Les véhicules arrivent dans un bruit de tonnerre, sous les acclamations de la foule. Les équipages sont impatients d'en découdre. Depuis des mois, mécaniciens, éclaireurs et escortes, préparent l'expédition. Ils rouleront où aucune route n'existe, verront ce qu'aucun européen n'a jamais vu. L'immensité d'un continent est à leur portée.

Marcel Jacquin pour la Gazette

LA GAZETTE

L'équipage belge prêt au départ

HISTOIRE :

Ces 10 dernières années, les expéditions Citroën ont ouvert la voie. Elles ont traversé des continents, l'Afrique, l'Asie et les rocheuses en Amérique du Nord. Aujourd'hui, en 1935, au volant de votre autochenille, votre équipage de passionnés relève le défi d'une course transcontinentale. Après l'épopée Citroën, c'est à vous de découvrir les immensités de l'Afrique. C'est un terrain vierge qui s'ouvre sous vos chenilles. Dans ce périple, le danger viendra autant de vos adversaires que des difficultés de la route. Votre véhicule, votre équipage et votre courage seront les seules armes dont vous disposerez pour remporter la victoire. Bonne route !

CONTENU DE LA BOITE :

- Un plateau de jeu recto/verso Afrique / Amérique du Sud
- 8 marqueurs 2 pour chaque couleur
- pour déterminer et afficher l'ORDRE DU TOUR
- 4 tableaux de bord
- 4 véhicules et 4 paravents, un pour chaque véhicule
- 48 cartes RESSOURCE et 5 aides de jeu
- Des billets en coupures de 10, 20, 50 et 100 Francs
- 20 assistants, 5 pour chaque équipage
- 1 sac en tissu et 60 TUILES TERRAIN
- Un livret de règles

MISE EN PLACE (exemple pour la carte Afrique) :

❶ Placez le plateau au centre de la table. Le dernier joueur ayant voyagé dans le continent où se déroule la course sera le premier joueur. Il choisit un véhicule, prend le paravent, les ASSISTANTS et les marqueurs associés. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur à son tour choisit une couleur et les éléments correspondants. Les joueurs se concertent pour choisir parmi les villes violettes la ville de départ et la ville d'arrivée. Le trajet de la course peut être réalisé dans un sens ou l'autre.

❷ Les joueurs placent leur premier marqueur ORDRE DU TOUR sur la zone prévue à cet effet, selon l'ordre préalablement défini.

❸ Le second marqueur de chaque joueur est placé sur la case 1 de l'ordre de progression ; le premier joueur en dessous puis les autres joueurs au-dessus, en suivant l'ordre du tour.

❹ Les 3 jauges du tableau de bord de chaque joueur sont positionnées sur la valeur maximale en début de partie.

❺ Les véhicules des joueurs sont placés sur la ville de départ.

❻ Mélangez les cartes RESSOURCE, placez la pioche face cachée sur l'emplacement du plateau prévu à cet effet.

❼ Les joueurs commencent leur course avec 80 F sauf le dernier joueur qui ne touche que 70 F.

❽ Le sac de TUILES TERRAIN est placé près du plateau.

DETAIL DU TABLEAU DE BORD :

JAUGE DE CARBURANT :
Indique la quantité de carburant dont vous disposez.

JAUGE DE MOTEUR :
Indique l'état de votre moteur et le nombre de cases maximum que vous pouvez parcourir avec une action pilote.

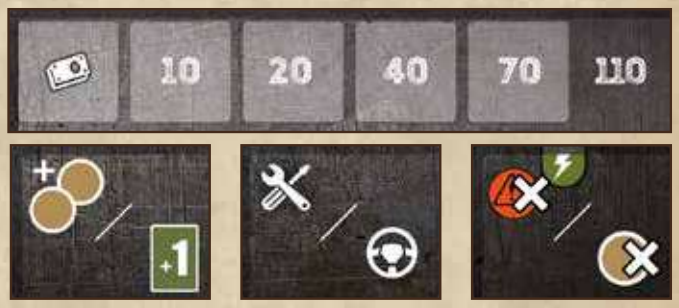
JAUGE DE CHASSIS :
Indique l'état de votre CHÂSSIS correspondant à la limite de cartes que vous pouvez avoir en main.

ASSISTANTS :
Les assistants représentent les actions que vous pouvez réaliser durant la phase de convoi. La case sur laquelle est placée un assistant indique l'action réalisée.

COMPETENCE :
Zone de 3 cases sur laquelle les ASSISTANTS peuvent être positionnés. Chaque case correspond à des COMPÉTENCES précises.

FINANCEMENT :
Zone sur laquelle les ASSISTANTS peuvent être positionnés. Elle indique la quantité d'argent que le joueur perçoit durant son action.

Un ASSISTANT peut être positionné sur une zone de compétence ou une case financement, selon l'action souhaitée.



DETAIL D'UN TOUR DE JEU :

Un TOUR DE JEU se déroule en 4 phases distinctes :

PHASE DE BIVOUAC : Placez sur le plateau, sur les cases prévues à cet effet, autant de cartes face visible que le nombre de joueurs plus un. Dans l'ordre inverse du tour, les joueurs récupèrent une carte RESSOURCE. Le dernier joueur, donc celui qui a pris la première carte ressource, récupère la carte restante.

PHASE DE PLANIFICATION : Derrière leur paravent, les joueurs positionnent leurs ASSISTANTS sur les divers emplacements de leur TABLEAU DE BORD. Une fois révélée, la position des ASSISTANTS ne peut plus être modifiée.

PHASE DE CONVOI : Les joueurs utilisent des cartes RESSOURCE et les COMPÉTENCES de leurs ASSISTANTS, afin de faire progresser leur véhicule sur le plateau.
À leur tour, lors de la PHASE DE CONVOI, pour chaque assistant, ils peuvent dans l'ordre :

1 - Acheter de l'ESSENCE, (optionnel)
2 - Jouer une ou plusieurs cartes RESSOURCE, (optionnel)
3 - Jouer un ASSISTANT ou passer. (obligatoire)

PHASE DE MAINTENANCE : L'ordre du tour est redéfini en fonction de l'ordre de progression des véhicules.
Les joueurs reçoivent une PRIME de progression en fonction de leur place dans la course.

LA PHASE DE BIVOUAC :

Piochez et placez autant de cartes ressources que de joueur +1, face visible sur les emplacements à proximité de la pioche. Dans l'ordre inverse de l'ordre du tour, chacun choisit l'une des cartes RESSOURCE disponibles sur le plateau. Quand tous les joueurs ont pris une carte, la carte restante revient au dernier joueur selon l'ORDRE DU TOUR. Vous ne pouvez jamais avoir en main plus de cartes RESSOURCE que le niveau de votre CHÂSSIS. S'il diminue, ou que vous piochez des cartes en excès, vous devez défausser, immédiatement, les cartes excédentaires de votre main pour n'en conserver que la quantité correspondant à votre niveau de CHÂSSIS.

LA PHASE DE PLANIFICATION :

Chaque joueur dispose de 5 assistants. Placés sur le TABLEAU DE BORD, les ASSISTANTS réaliseront des actions pendant la PHASE DE CONVOI. En simultané, derrière leur paravent, tous les joueurs répartissent leurs 5 ASSISTANTS entre les zones COMPÉTENCES et FINANCEMENT de leur TABLEAU DE BORD. Il est possible de placer plusieurs ASSISTANTS sur une même zone, mais ils seront joués un par un (sauf pour la zone de financement). Quand tous les joueurs ont terminé, ils retirent leur PARAVENT et révèlent leur TABLEAU DE BORD aux autres joueurs.

LA PHASE DE CONVOI :

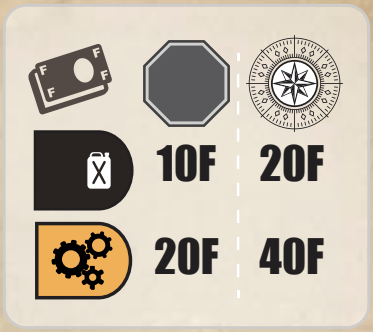
En suivant l'ordre du tour, chaque joueur effectue la séquence d'actions suivantes pour chaque assistant ou groupe d'assistants (dans l'ordre spécifié ci-dessous) :

1) - (Action optionnelle) - Acheter autant d'ESSENCE à 10 F par niveau de jauge dans une ville. Hors d'une ville cela coûte 20F par niveau de jauge. Cette action ne nécessite pas d'ASSISTANT. Elle doit être effectuée au début d'une séquence d'action pendant la PHASE DE CONVOI, avant de jouer une carte ou de réaliser l'action d'un ASSISTANT.

2) - (Action optionnelle) - Jouer autant de cartes RESSOURCE de votre main que vous le désirez. Ces cartes sont jouées et leurs effets résolus les uns après les autres. Vous ne pouvez jouer de cartes que s'il vous reste au moins 1 ASSISTANT actif. Remarque : Certaines cartes RESSOURCE peuvent être jouées en dehors de cette séquence de jeu comme indiqué sur les cartes individuelles (voir la section CARTES RESSOURCE pour les détails).

3) - (Action obligatoire) - Jouer un seul ASSISTANT du TABLEAU DE BORD (ou le cas échéant le groupe d'ASSISTANTS sur la case FINANCEMENT). OU

✖ Passer : lorsque tous vos ASSISTANTS ont été joués ou lorsque vous ne désirez plus effectuer d'action, vous pouvez passer votre tour. PASSER met fin immédiatement à votre tour de jeu, même s'il reste des ASSISTANTS sur votre TABLEAU DE BORD. La PHASE DE CONVOI se termine lorsque tous les joueurs ont utilisé tous leurs assistants à tour de rôle et/ou ont passé leur tour.



DETAIL DES COMPETENCES DES ASSISTANTS

Jouer un ASSISTANT :

L'ASSISTANT joué (ou le cas échéant le groupe d'ASSISTANTS placé sur la case FINANCEMENT) est retiré du tableau de bord du joueur. Jouer un ASSISTANT de son TABLEAU DE BORD met fin à la séquence d'actions du joueur. Le joueur suivant effectue sa séquence d'actions, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué tous leurs ASSISTANTS ou aient passé.

ECLAIREUR :

Pour chaque ASSISTANT ECLAIREUR placé sur cette case, vous pouvez au choix :

Piocher dans le sac 2 tuiles terrain et les positionner immédiatement sur des cases libres du plateau : il doit y avoir un chemin continu de tuiles/villes entre votre véhicule et la tuile posée. Vous ne pouvez pas placer de TUILE TERRAIN sur une case ville. Les villes sont des étapes sur votre route, elles font partie d'un chemin relié à votre véhicule, lignes maritimes inclues. OU

❶ Dans cet exemple, le joueur peut placer les deux TUILES TERRAIN qu'il vient de piocher dans la continuité du parcours depuis son véhicule.

❷ Le joueur n'a pas le droit de poser une TUILE TERRAIN sur une case qui n'est pas reliée à son véhicule.

Prendre la première carte RESSOURCE de la pioche. Attention à la limite de votre main, définie par le niveau de votre jauge CHÂSSIS.

MECANICIEN :

Pour chaque ASSISTANT MÉCANICIEN placé sur cette case vous pouvez être au choix :

DEPANNEUR :

Réparer votre véhicule : Un DÉPANNEUR répare plusieurs jauges de MÉCANIQUES de plusieurs niveaux. Il utilise soit des cartes ressources PIÈCE DE RECHANGE (+1 niveau) et/ou CAISSE A OUTILS (+3 niveaux) et/ou achète des PIÈCES MÉCANIQUES, à raison de 20 F dans une ville et 40 F en dehors d'une ville, par niveau de jauge. OU

Dans cet exemple le joueur utilise un DÉPANNEUR, 2 cartes PIÈCES DE RECHANGE ainsi qu'un lot de PIÈCES MÉCANIQUES achetées 20 F puisque son véhicule se trouve en ville. Il répartit ces 3 points de mécanique sur les 2 jauges MOTEUR et CHÂSSIS. Un seul DÉPANNEUR peut réaliser toutes ces opérations.

PILOTE :

Piloter votre véhicule : Le joueur déplace son véhicule d'un nombre de cases inférieur ou égal au niveau de sa jauge MOTEUR, au début de l'action du pilote. Entrer dans une ville met fin au déplacement du véhicule et donc à l'action de pilotage.

Le plateau de jeu est divisé en autant de lignes que de niveaux sur L'ÉCHELLE DE PROGRESSION. Chaque fois qu'un joueur déplace son véhicule, le marqueur de progression de sa couleur est déplacé au même niveau (sur la même ligne) sur L'ÉCHELLE DE PROGRESSION. Si plusieurs joueurs progressent et arrivent au même niveau de L'ÉCHELLE DE PROGRESSION, le marqueur du dernier arrivé est placé au-dessus de celui du joueur précédent.

Dans cet exemple, le véhicule orange se déplace son marqueur de progression est déplacé. Comme il est au même niveau que le véhicule bleu il positionne son jeton de progression par-dessus, cela signifie qu'il jouera après le véhicule bleu durant le prochain tour de jeu même s'il se trouve sur le même niveau sur l'ÉCHELLE DE PROGRESSION.

ESCORTE :

Pour chaque ASSISTANT placé sur cette case vous pouvez au choix :

Éviter un DANGER. Défaussez l'ASSISTANT pour éviter les effets d'un symbole DANGER d'une TUILE TERRAIN que vous traversez, ou d'une carte comportant un symbole DANGER.

La présence du symbole éclair signifie que cette action peut être réalisé, en réaction, à n'importe quel moment y compris pour éviter les effets d'une carte comportant le symbole DANGER utilisée par un joueur adverse. Vous devez déclarer votre réaction avant que le joueur n'ait résolu son action. OU

Défausser une TUILE TERRAIN en liaison avec votre véhicule. Cette TUILE est définitivement retirée du jeu. Vous ne pouvez pas défausser une TUILE TERRAIN occupée par un véhicule. Cette action ne peut être réalisée qu'à votre tour.

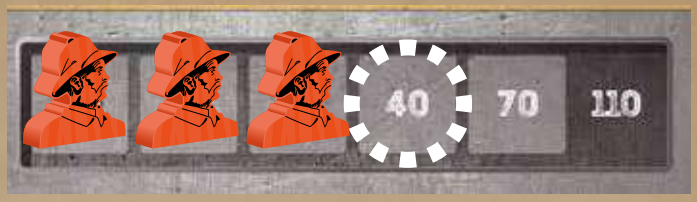
Remarque : les ASSISTANTS placés sur la case ESCORTE du tableau de bord peuvent être joués en réaction pendant l'action d'un autre joueur, même si vous avez passé.

FINANCEMENT:

Chaque ASSISTANT permet d'obtenir davantage de FINANCEMENT. Les assistants sont placés de gauche à droite. La somme perçue correspond à la première case immédiatement visible à droite du dernier ASSISTANT placé :

1 assistant = 10 F,
2 assistants = 20 F,
3 assistants = 40 F,
4 assistants = 70 F,
5 assistants = 110 F.

Remarque : Les ASSISTANTS placés sur cette zone sont tous défaussés en une seule action.



Le groupe d'ASSISTANTS placé sur cette case est retiré intégralement quand l'action est jouée.
Dans cet exemple, le joueur a positionné 3 ASSISTANTS sur la zone financement de son tableau de bord. Durant son action, il retire les 3 assistants et perçoit 40 F.

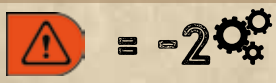
DETAILS D'UNE TUILE TERRAIN :

Lorsqu'un joueur avance son véhicule sur une TUILE TERRAIN, il en subit les effets. Pour avancer sur une tuile, vous devez vous acquitter de plusieurs coûts, selon la nature du terrain rencontré ou de l'événement s'y déroulant. Il n'est pas possible de s'y soustraire, sauf indication spécifique.
Ces coûts se traduiront par la baisse des niveaux de vos 3 jauges, selon les tuiles rencontrées :

JAUGE D'ESSENCE
Quantité de carburant nécessaire pour traverser le terrain. Vous devez dépenser le nombre de points d'essence indiqué.

JAUGE DE MOTEUR OU CHASSIS
Représente l'usure du véhicule liée au terrain. Vous devez déduire le nombre de points de mécanique indiqué en les répartissant sur les jauges MOTEUR et/ou CHÂSSIS.

DANGER
Si l'une des tuiles terrain traversées comporte un symbole danger vous devez le résoudre. Un danger fait perdre 2 niveaux de MÉCANIQUE, MOTEUR et/ou CHÂSSIS, à votre véhicule. Vous pouvez l'éviter en utilisant un ASSISTANT ESCORTE ou une carte ESCORTE.

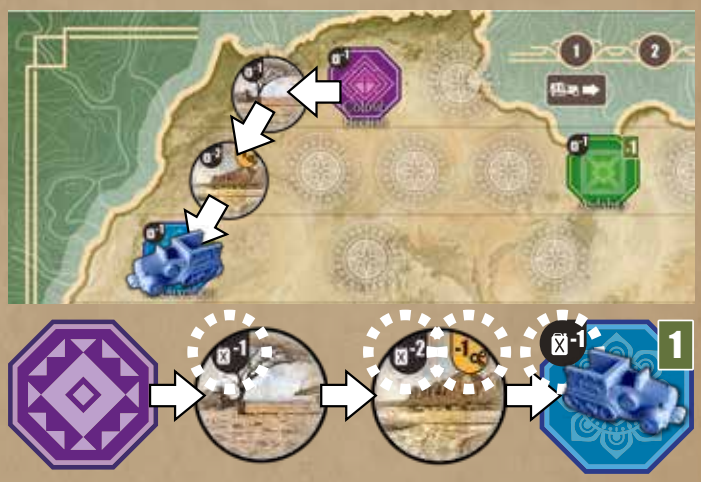


STOP
Si l'une des tuiles comporte un symbole stop, vous dépensez l'ESSENCE et les niveaux de mécanique correspondant à la tuile. Le véhicule s'arrête, ce qui met fin à l'action de pilote en cours. Vous pouvez utiliser une carte GUIDE pour ne pas tenir compte du symbole stop d'une TUILE TERRAIN.

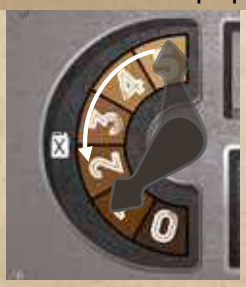
TYPE DE DEPLACEMENT :

Avancer en terrain connu :

Si un joueur a utilisé un éclaireur ou l'effet d'une carte RESSOURCE pour créer un chemin, il devient possible d'emprunter ce chemin.
En utilisant un pilote ou les effets d'une carte PILOTE, vous pouvez déplacer votre véhicule. Pour ce déplacement, vos jauges d'ESSENCE et de mécanique sont diminuées d'autant de niveaux que le coût de franchissement de chaque TUILE TERRAIN. Quand vous perdez des niveaux de mécaniques, vous pouvez choisir de répartir la baisse entre les jauges MOTEUR ET/OU CHÂSSIS, vous pouvez répartir les dégâts entre les deux jauges.
Le nombre de cases que peut franchir votre véhicule ne peut dépasser votre niveau de jauge MOTEUR au début de votre action de déplacement.
Si votre jauge MOTEUR atteint 0, la voiture s'arrête. Le marqueur véhicule est placé sur le côté pour signifier une panne. Pour qu'il redémarre, il faudra le réparer en utilisant une carte ou un ASSISTANT DÉPANNEUR.
Rentrer dans une ville arrête l'action de déplacement de votre véhicule.
Vous ne pouvez pas pénétrer sur une TUILE TERRAIN si vous ne disposez pas des ressources nécessaires à son franchissement.



Dans cet exemple le joueur dépense 1+2+1 essence soit un total de 4 niveaux d'essence et 1 mécanique qu'il choisit de perdre dans sa jauge châssis.



Avancer en terrain inconnu :

En utilisant une carte ou un ASSISTANT PILOTE, vous pouvez déplacer votre véhicule sur une case vierge de TUILE TERRAIN. Dans ce cas, vous piochez une TUILE TERRAIN au hasard dans le sac. Vous placez cette tuile sous votre véhicule et vous en résolvez les effets. Si vous ne disposez pas de suffisamment de niveaux de jauge pour franchir cette tuile, votre véhicule revient dans la position qu'il occupait précédemment et votre action de pilote prend fin.

Entrer dans une ville :

Vous devez dépenser 1 ESSENCE pour entrer dans une ville et ce pour tout type de déplacement (maritime, terrestre, aérien). Quand vous rentrez en ville, vous piochez autant de cartes Ressource qu'indiqué. Vous devrez défausser des cartes si votre main dépasse la limite autorisée par la jauge CHÂSSIS.
Entrer dans une ville met fin à l'action de pilotage de votre carte ou de l'ASSISTANT PILOTE.

La valeur ci-dessous correspond au nombre de cartes que vous piochez lorsque vous entrez dans une ville.

Traversée d'une zone à risque :

Les cases noires représentent une région non répertoriée sur les plans, imposant des détours à votre équipage. Quand vous franchissez une TUILE TERRAIN placée dans cette zone, son coût en ESSENCE est augmenté de 1. L'entrée dans une ville n'est pas affectée par ce malus.

Transport :

Il est possible d'utiliser un autre moyen de transport que la voiture pour se déplacer entre deux villes. Selon le plateau utilisé, vous pourrez utiliser soit un transport maritime, soit un transport aérien, ou les deux. Ce trajet coûte la somme indiquée sur la ligne de transport. Si vous disposez d'une ou plusieurs cartes TRANSPORT, vous pouvez économiser 50 F par carte utilisée. Les deux extrémités des voies de TRANSPORT sont reliées l'une à l'autre. Elles forment un chemin continu. Entrer dans une ville à l'issue du TRANSPORT coûte toujours 1 niveau d'Essence. Comme pour tout déplacement, vous devez utiliser une carte ou un ASSISTANT PILOTE pour déplacer votre véhicule en utilisant ce TRANSPORT.

LA PHASE DE MAINTENANCE :

Le plateau est divisé en bandes, représentées par l'ECHELLE DE PROGRESSION. ❶
Les joueurs qui ont déplacé leur véhicule ont positionné leur marqueur de progression sur cette échelle. L'ORDRE DU TOUR est déterminé par la progression des véhicules. Si deux joueurs ou plus sont à égalité sur l'ÉCHELLE DE PROGRESSION, le marqueur qui est dessous est considéré comme étant le premier, celui qui est dessus comme étant le dernier. ❷
Le premier joueur reçoit une prime de 20 F et le second 10 F. Dans une partie à 2 joueurs, seul le premier reçoit une prime de 20 F.

Le joueur le plus avancé commencera le tour suivant en premier.
Dans cet exemple, joueur bleu reçoit 20 F et joueur orange reçoit 10 F. Les autres joueurs ne reçoivent rien.

FIN DE PARTIE :

La fin de partie est déclenchée dès qu'un joueur atteint la ville d'arrivée avec son véhicule. Quand cela arrive, le joueur en question doit immédiatement :

- se défausser de ses cartes en main
- retirer les ASSISTANTS restants de son TABLEAU DE BORD
- passer son tour

Les autres joueurs achèvent leurs actions planifiées, et peuvent donc également atteindre la ville d'arrivée durant le même tour de jeu (ils suivent alors la procédure ci-dessus). Le ou les joueurs ayant atteint la ville d'arrivée ne peuvent plus être la cible de cartes ou d'effets extérieurs. Quand tous les joueurs ont terminé leur PHASE DE CONVOI, la partie s'arrête. Seuls les véhicules ayant atteint la case d'arrivée durant ce tour de jeu peuvent prétendre à la victoire. The Great Race est une course de gentlemen, l'état du véhicule et la bonne gestion de son équipage comptent autant que l'ordre d'arrivée. Pour vos mécènes et la presse, il est important de finir la course avec un véhicule en bon état.

CALCUL DES POINTS DE PRESTIGE :

Les joueurs comptent leurs points de prestige grâce au barème suivant :

- le premier joueur à être arrivé gagne 5 points, le deuxième 3 points, le troisième 1 point
- le joueur additionne le niveau des 2 jauges MOTEUR et CHÂSSIS de son TABLEAU DE BORD et gagne 1 point par niveau
- le joueur gagne 1 point par tranche de 50 F en sa possession
- En cas d'égalité, le joueurs sont départagés par l'ordre d'arrivée. Le premier arrivé l'emporte.

Le joueur bleu est arrivé premier (1), il gagne 5 points de prestige, plus 2 points de jauges MOTEUR et CHÂSSIS et ne gagne pas de point supplémentaire avec l'argent, il n'a que 10 F. Il totalise 7 points de prestige.

Le joueur orange est arrivé deuxième durant le même TOUR DE JEU (2). Il gagne 3 points pour sa seconde place, il additionne 4 points supplémentaires pour ses jauges MOTEUR et CHÂSSIS et 1 point de plus pour son argent. Orange réalise un total de 8 points, il est donc vainqueur !

CARTES RESSOURCE

Les cartes RESSOURCE de The Great Race offrent des avantages uniques aux joueurs qui les détiennent et représentent différentes formes d'aide qui proviennent de diverses sources, telles que la ténacité naturelle d'un équipage, l'aide désintéressée de la population locale, ou le soutien discret apporté à un équipage par ses généreux mécènes. Il existe 3 types de carte RESSOURCE.

Ces cartes sont jouées pendant la PHASE DE CONVOI avant de jouer un ASSISTANT.

Ces cartes doivent être jouées pendant la PHASE DE CONVOI, avec une carte ou un ASSISTANT PILOTE / DÉPANNEUR.

Ces cartes peuvent être jouées à n'importe quel moment de la partie.

Pendant votre tour, avant de jouer un ASSISTANT, vous pouvez jouer autant de cartes de votre main que vous le souhaitez. Elles sont défaussées après utilisation. Lorsque la pioche est vide, mélangez-la défausse pour former une nouvelle pioche.

PISTEUR (2X)

Défaussez deux TUILES TERRAIN n'importe où sur le plateau.

SABOTEUR (3X)

Le joueur ciblé perd 2 points de MOTEUR ou CHÂSSIS. Vous choisissez comment ces jauges sont impactées.

DEPANNEUR (3X)

Augmentez le niveau des jauges MOTEUR et/ou CHÂSSIS en utilisant les cartes PIÈCES DE RECHANGE à votre disposition, et/ou en achetant des PIÈCES MÉCANIQUES sur place 20 F dans une ville, 40 F ailleurs.

ESCORTE (3X)

Contrez les effets du symbole danger d'une TUILE TERRAIN ou d'une carte (SABOTEUR/PISTEUR/ TRICHEUR). Cette carte peut être jouée à n'importe quel moment.

PILOTE (3X)

Pilotez votre véhicule d'un nombre de cases inférieur ou égal au niveau de la jauge MOTEUR de votre TABLEAU DE BORD au début de cette action. Entrer dans une ville met fin à l'action du pilote.

TRICHEUR (2X)

Intervertissez 2 tuiles déjà posées n'importe où sur le plateau.

CARTOGRAPHE (3X)

Piochez 3 TUILES TERRAIN dans le sac et positionnez-les sur des cases libres du plateau formant un chemin continu entre leur position et votre véhicule.

FINANCIER (3X)

Gagnez 30 F.

TRANSPORT (2X)

Réduisez de 50 F le coût d'un transport maritime ou aérien sur le plateau. Cette carte doit être jouée en complément d'un ASSISTANT ou d'une carte PILOTE.

JERRICAN (8X)

Augmentez de 1 niveau la jauge d'ESSENCE de votre TABLEAU DE BORD. Cette carte peut être jouée à n'importe quel moment.

RAVITAILLEMENT (2X)

Augmentez la jauge d'essence de votre TABLEAU DE BORD de 5 niveaux.

GUIDE (2X)

Ignorez les effets d'un symbole stop sur une TUILE TERRAIN. Cette carte doit être jouée en complément d'un ASSISTANT ou d'une carte PILOTE.

DENICHEUR (2X)

Piochez 3 cartes ressource, gardez-en deux et défaussez la troisième, si la carte défaussée est une carte Jerrican le joueur n'augmente pas sa jauge d'essence.

PIECES DE RECHANGE (6X)

Augmentez la jauge CHÂSSIS ou MOTEUR de votre TABLEAU DE BORD de 1 niveau. Cette carte doit être jouée en complément d'un ASSISTANT ou d'une carte DÉPANNEUR.

CAISSE A OUTILS (2X)

Augmentez la jauge CHÂSSIS ou MOTEUR de votre TABLEAU DE BORD de 3 niveaux. Cette carte doit être jouée en complément d'un ASSISTANT ou d'une carte DÉPANNEUR.

The Great Race est un jeu qui peut être enrichi par des modules. Rapidement, après quelques parties, vous pourrez utiliser Leader pour changer votre expérience de jeu.

MODULE LEADER :

Effet sur le temps de partie : votre chef d'équipage est un spécialiste. Avec Leader, chaque chef d'équipage dispose d'un pouvoir spécial unique.

Mise en place : ajoutez les deux cartes topographe à la pioche et mélangez-la. En commençant par le premier joueur, et dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit un Leader et l'équipage associé.

Fonctionnement : le pouvoir de chaque Leader agit à un moment spécifique du jeu. Certains pouvoirs peuvent être utilisés une seule fois par tour pendant une phase de convoi et d'autres sont permanents. Quand vous utilisez un pouvoir activable, retournez votre tuile personnage du côté face neutre. Au début de chaque tour, retournez votre personnage du côté face active.

Remarque : LEADER amène une légère asymétrie aux équipages. Elle se manifeste par une action de plus par tour ou un avantage significatif pour la course. Les joueurs bénéficient d'actions supplémentaires ou optimisées, mais les pouvoirs donnent des informations significatives aux autres joueurs concernant les stratégies de course.

TOPOGRAPHE (2X)

Piochez 4 tuiles terrain, placez-en deux sur votre chemin et défaussez les autres.

UNE FOIS PAR TOUR, pendant une PHASE DE CONVOI, piochez 3 tuiles terrain, et placez-les sur le plateau.

Jean Delatour : né à Lyon en 1887, il est capitaine d'artillerie pendant la guerre 14-18. Il commande l'une des brigades de chars légers Renault du général Estienne. Après-guerre, en 1919, il rejoint le département «tout terrain» des entreprises Citroën. En 1921, il pilote une autochenille Citroën au concours des chars de montagne du Mont Revard. Il roule sur la dune du Pilat à Arcachon et il participe à la démonstration de Fontainebleau. Pressenti pour la mission transsaharienne de l'hiver 1922, une grippe le cloue au lit. Georges-Marie Haardt prendra la tête des célèbres croisières Citroën en Afrique et en Asie. Delatour participe aux repérages ainsi qu'à la planification des missions. En 1932, à la mort de Haardt, il prend naturellement les commandes de l'équipage Français dans ce qui sera considéré comme la plus grande course du monde... The Great Race.

PERMANENT
L'équipage Belge pioche au minimum 2 cartes lorsqu'il rentre dans une ville.

Leonard Van Hotten : né à Anvers en 1889, second fils de la célèbre famille Van Hotten. Après de brillantes études de commerce, il prend la direction de la branche import de l'entreprise familiale. Passionné d'ethnologie, il parle couramment une douzaine de langues et dialectes. D'un caractère affable, il attire naturellement la sympathie. Ses voyages le mènent dans les zones les plus inaccessibles du monde à la recherche des épices qui feront la renommée de l'entreprise familiale. A cette fin, il a rassemblé autour de lui une équipe de mécaniciens, cartographes, scientifiques et acheté une autochenille Kegresse. The Great Race est une occasion parfaite pour découvrir l'inconnu. Et accessoirement, pour le prestige de la famille, il compte gagner.

UNE FOIS PAR TOUR pendant une phase de convoi, l'équipage Italien peut faire une action de réparation du véhicule.

Gianni Martinetti : né à Moncalieri près de Turin en 1895, fils d'un modeste industriel lombard. Il étudie à l'école technique de Milan, d'où il sort premier de sa promotion. Passionné de mécanique, il rejoint les ateliers CMN (Costruzioni Meccaniche Nazionali). Polyvalent et audacieux, il devient pilote-essayeur. Pour Lancia, il travaille sur une version améliorée du véhicule militaire 1Z. En se basant sur les travaux des Français (Citroën) et des Allemands (Mercedes), il développe un modèle «tout terrain» autochenille pour l'armée, le Lancia 1ZM Bravado. Robuste, rapide, ce Bravado et son équipage sont des compétiteurs d'exception pour la plus grande course du monde... The Great Race.

UNE FOIS PAR TOUR pendant l'action d'une CARTE ou d'un ASSISTANT PILOTE, L'équipage Anglais bénéficie d'une réduction de 50 F pour un déplacement maritime.

Sir Andrew Walledgrave : né à Londres, fils du 11ème comte Walledgrave, il est destiné à une carrière militaire. Il fait ses armes dans la Royal Navy en tant que cadet. Sa naissance et sa bravoure lui offrent des opportunités qu'il s'empresse de saisir. Commandeur d'un sloop de classe Patrol pour la Royal Indian Navy, il assure la sécurité des côtes indiennes. Au décès de son père, le jeune lord hérite de la fortune familiale. Audacieux voire téméraire, Sir Andrew, devenu pair du Royaume, ne peut se résoudre à l'oisiveté. Il se passionne pour le sport automobile et principalement pour les courses d'endurance. Il compose une équipe remarquable autour de sa Kegresse P17 modifiée. Avec the Great Race, c'est l'honneur de la Grande Bretagne qui est en jeu. Et Sir Andrew veut gagner, pour le Roi !

FAQ

Le dernier joueur dans l'ordre du tour peut-il prendre 2 cartes immédiatement ?
Non, le dernier joueur se sert en premier et récupère la dernière carte qui reste.

Lorsque je prends une carte jerrican d'essence et que mon niveau de châssis est trop bas, est-ce que j'ai le droit de jouer cette carte et de récupérer un niveau d'essence ?
Oui, le jerrican d'essence peut être joué à n'importe quel moment. De même si vous piochez une carte de plus que votre niveau de châssis ne le permet vous avez le droit de jouer une carte jerrican pour revenir au nombre de cartes correspondant au niveau de votre jauge.

Si j'ai déjà autant de cartes que mon niveau de châssis le permet ai-je le droit de piocher ?
Oui, le niveau de châssis correspond au nombre de cartes maximum que vous pouvez conserver en main. Vous pouvez piocher, choisir les cartes que vous souhaitez garder et défausser des cartes pour revenir à la limite définie par le niveau de votre châssis. Attention, les cartes défaussées ne sont pas jouées, à l'exception bien sûr du jerrican d'essence.

Dois-je utiliser un pilote pour prendre le bateau ?
Oui, pour déplacer son véhicule le joueur doit utiliser un pilote. Et dans le port de la ville d'arrivée, le joueur doit dépenser un niveau d'essence pour rentrer en ville.

Puis-je encore utiliser mes cartes si je n'ai plus d'assistant ?
Non, pour effectuer une action pendant la phase de convoi le joueur doit avoir un assistant. Pour rappel, la phase de convoi est décomposée en 3 temps :
1 - acheter de l'essence, 2 - jouer des cartes, 3 - jouer un assistant.

Puis-je acheter de l'essence en cours de route ?
Non, l'essence doit être achetée au début d'une action de la phase de convoi.

Dois-je défausser un assistant pour acheter de l'essence ?
Non, l'action d'acheter de l'essence ne nécessite pas de défausser un assistant. Mais cette action ne peut être réalisée que pendant sa phase de convoi, avant de jouer des cartes et avant de jouer un assistant, durant son action.

Si j'avance à l'aveugle et que je n'ai pas assez d'essence ou de mécanique, dois-je perdre ce qui me reste avant de reculer ?
Non, le véhicule ne dispose pas d'assez de ressources pour franchir la tuile, il doit retourner sur la tuile d'où il vient. Par contre, la tuile piochée reste en place. L'action de pilote du joueur prend fin.

Les cartes pisteur, saboteur et tricheur peuvent-elles être contrées par un assistant escorte ?
Oui, n'importe quel joueur, même si ce n'est pas son tour, peut utiliser un assistant ou une carte escorte pour contrer une carte pisteur, tricheur ou saboteur.

Suis-je obligé de poser les tuiles piochées avec l'action d'un assistant éclaireur ou une carte cartographe ?
Oui, par contre le joueur pioche les tuiles, les regarde et seulement après les place sur le plateau dans la continuité d'un chemin depuis son véhicule.

Les tuiles défaussées avec un assistant escorte ou la carte pisteur sont-elles remises dans le sac ?
Non, les tuiles sont définitivement défaussées.

Puis-je positionner autant d'assistants que je veux sur l'un des 3 emplacements action ?
Oui, le joueur peut placer autant d'assistants qu'il le désire sur chacun des emplacements de son plateau. Les assistants seront joués un par un à tour de rôle.

Puis-je choisir l'action de l'assistant au moment où je le retire ou dois-je déterminer sa position lors de la planification ?
Chaque zone du tableau de bord comporte une alternative. Au moment de réaliser l'action de son assistant, le joueur choisit l'action qu'il souhaite réaliser parmi les 2 possibles.

Si mon chemin n'est pas relié à celui des autres joueurs, puis-je attaquer ou être attaqué (saboteur par exemple)?
Oui, vous pouvez être la cible d'une carte danger n'importe où sur le plateau.

Puis-je retirer les assistants 1 par 1 sur la zone d'action «financement» ?
Non, sur la zone finance les assistants sont tous joués en une seule action. Par contre vous pouvez acheter de l'essence et jouer des cartes avant d'effectuer cette action.

Puis-je cumuler 2 cartes TRANSPORT pour avoir une traversée maritime gratuite ?
Oui, si vous avez 2 cartes TRANSPORT vous pouvez en cumuler l'effet. Attention si vous avez deux cartes TRANSPORT et que le coût est de 50 F, vous ne gagnez pas 50 F. Ces cartes ne sont que des réductions.

Dois-je m'arrêter si l'une de mes jauges a baissé en cours de route?
Non, c'est le niveau de votre jauge au début de votre déplacement qui compte. Cas particulier : si le niveau de votre jauge moteur tombe à 0, votre véhicule est en panne et son déplacement cesse immédiatement.

Si mon véhicule est entré dans la ville d'arrivée les autres joueurs peuvent-ils utiliser des cartes danger (saboteur) pour endommager mon véhicule ?
Non, le joueur qui a fini la course est protégé de tous les effets des cartes des autres joueurs.

Puis-je réaffecter un assistant que je n'ai pas joué durant le tour précédent en phase de planification ?
Oui, tous les assistants sont disponibles au début d'une phase de planification.

Maxence Vaché
François Launay
François-Gilles Ricard

Les remerciements sont toujours un exercice périlleux. On craint d'oublier quelqu'un, de froisser un autre parce que son nom arrive trop tard dans la liste. Remercier n'est jamais facile.
Pourtant, sans toutes les personnes qui nous ont aidés et soutenus, The Great Race ne serait pas dans vos mains. Je veux commencer par vous, par nous, merci à tous les joueurs, à ceux qui partagent notre passion et qui font vivre le rêve, car sans eux pas de jeux. Merci à tous les testeurs qui subissent des versions, des modifications, des variantes qui paient de leur temps notre incapacité à produire la perfection. Merci pour leur indulgence et leur soutien.
Merci aux lecteurs qui ont lu, relu et rerelu les règles, les ont corrigées et nous ont permis de les rendre lisibles à défaut d'être digestes. Merci aux professionnels qui ont apporté leur pierre à l'édifice, Claude de Funforge, Chris, Fred et Eric de Pixie games, Nicolas de Asmodée. Merci aux associations de joueurs qui nous ont soutenus, Atoujeu et le cercle de stratégie.
Merci à nos amis et à notre famille, pour leur présence et leur participation à toutes les étapes de ce projet. Merci aux deux François qui sont l'âme et le corps de ce projet. Sans vos illustrations et votre travail je ne remercierais personne. Merci à André, à Anne-Claire, à Anne-So, à Cédric, à Dam, à Robin, à Doria, à Flo, à Flo et Flo, à Georges-Marie, à Jean-Roch, à Juliette, à Léo, à Lionel, à Mickaël, à Nadège, à Olivier, à Patrick, à Raph, à Raphaël, à Enrico, à Beatriz, à Rodolphe, à Sabrina, à Toto le héros, à Virginie, à Xav, à Yves, à Mandy, à Philippe, à Martin, à Jean-Claude, à Yannick, à Benjamin, à Stefan, à Alberto... et à tous ceux que j'oublie et qui me cloueront au pilori.

TOUR DE JEU :

PHASE DE BIVOUAC, dans le sens inverse de l'ORDRE DU TOUR, les joueurs récupèrent une carte RESSOURCE.
Le dernier joueur, donc celui qui a pris la première carte ressource, récupère la carte restante.

PHASE DE PLANIFICATION, derrière leur paravent, les joueurs positionnent leurs ASSISTANTS sur les divers emplacements de leur TABLEAU DE BORD.

PHASE DE CONVOI, les joueurs utilisent des cartes RESSOURCE et les COMPETENCES de leurs ASSISTANTS, afin de faire progresser leur véhicule sur le plateau.
A leur tour, lors de la PHASE DE CONVOI, pour chaque ASSISTANT, ils peuvent dans l'ordre :

- Acheter de l'essence (optionnel)
- Jouer une ou plusieurs cartes RESSOURCE (optionnel)
- Jouer un ASSISTANT ou passer (obligatoire)

PHASE DE MAINTENANCE, l'ordre des joueurs est redéfini en fonction de l'ECHELLE DE PROGRESSION des véhicules, De nouvelles cartes RESSOURCE sont dévoilées sur le plateau. Les joueurs reçoivent une PRIME de progression en fonction de leur place dans la course, 20 F pour le premier, 10 F pour le second.