

THE GREAT RACE

Règles de base



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

Interrogé ce matin, le pilote français Jean de Latour, nous confirmait son impatience d'en découdre avec les autres équipages. Depuis des mois, mécaniciens, éclaireurs et escortes, préparent l'expédition. De généreux mécènes ont décidé de financer la course. Je couvrirai cette course en tant qu'envoyé spécial.

Marcel Jacquin pour la Gazette



LA GAZETTE

L'équipage belge prêt au départ



CONTENU DE LA BOITE :

- A** Un plateau de jeu recto/verso.
- B** 4 tableaux de bords.
- C** 4 paravents, un pour chaque véhicule.
- D** 20 ASSISTANTS, 5 pour chaque équipagee.
- E** 2 marqueurs de chaque couleur pour déterminer et afficher l'ORDRE DU TOUR.
- F** 4 véhicules, un par couleur.
- G** 45 cartes RESSOURCE
- H** 1 sac en tissu et 60 TUILLES TERRAIN.
- I** De l'argent en coupures de 10, 20, 50 et 100 francs.

Le présent livret de règles.

OBJECTIF :

Les joueurs participent à une course. Au volant de votre véhicule, vous devez traverser un continent en passant de cases en cases entre deux villes violettes opposées. La partie s'achève à la fin du tour où un premier véhicule entre dans la ville d'arrivée. Si plusieurs joueurs arrivent le même tour, celui ayant obtenu le plus de points de prestige gagne la partie. Ce prestige est déterminé par l'état du véhicule, l'ordre d'arrivée et l'argent dont il dispose.



INSTALLATION (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 un véhicule 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. Les véhicules des joueurs sont placés sur la ville de départ.

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

❹ Les 3 jauges du plateau individuel des joueurs 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 de la trésorerie.

Cette somme est allouée en fonction de l'ordre du tour, comme défini ci-dessous :

Nbr joueurs	Premier	Deuxième	Troisième	Quatrième
2 joueurs	80 F	70 F	-	-
3 joueurs	80 F	80 F	70 F	-
4 joueurs	80 F	80 F	80 F	70 F

❽ 5 ASSISTANTS de la couleur du joueur.

❾ Les TUILES TERRAIN sont placées dans le sac.



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 pilotage.

JAUGE DE CHÂSSIS :

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 à votre tour. La case sur laquelle est placée un ASSISTANT indique l'action réalisée.

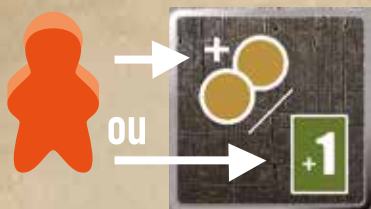
COMPÉTENCE :

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

FINANCE :

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





ÉCLAIREUR :

Pour chaque ASSISTANT éclairneur 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 selon la règle de pose suivante : il doit y avoir un chemin continu de tuile/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 du chemin relié à votre véhicule tout comme les lignes maritimes.



① Dans cet exemple le joueur peut placer les deux TUILES TERRAIN, qu'il vient de piocher, dans la continuité du parcours depuis son véhicule.

② 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, induite par le niveau de votre jauge CHÂSSIS.

MÉCANICIEN :

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

+  Réparer votre véhicule : un Assistant mécanicien répare le véhicule d'un nombre de mécanique dépendant des cartes PIÈCES DE RECHANGE (1 point de mécanique) et / ou CAISSE A OUTILS (3 points de mécanique) jouées en même temps et/ou acheter des PIÈCES MÉCANIQUES à 20 F dans une ville et à 40 F en dehors d'une ville. Le joueur augmente le niveau de la jauge MOTEUR et / ou CHASSIS de son tableau de bord du nombre de points correspondant.



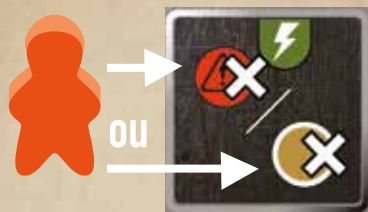
Dans cet exemple le joueur utilise un MÉCANICIEN, 2 cartes PIÈCES DE RECHANGE ainsi qu'un lot de PIÈCES MÉCANIQUES achetées 20 F puisque son véhicule se trouve en ville. Il répartit ces 3 points de mécanique sur les 2 jauges MOTEUR et CHÂSSIS. Un seul ASSISTANT mécanicien peut réaliser toutes ces opérations.



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

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 cet ASSISTANT peut être utilisé à n'importe quel moment y compris pour éviter les effets d'une carte comportant le symbole DANGER utilisée par un joueur adverse.

 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.

Tous les ASSISTANTS doivent être joués pendant la manche. Si un joueur passe, tous les ASSISTANTS, exceptés les ESCORTES sont retirés du TABLEAU DE Bord jusqu'au début de la manche suivante.

FINANCEMENT

Chaque ASSISTANT placé sur cette zone, en partant de la gauche, permet d'obtenir davantage d'argent. La somme perçue correspond à la première case immédiatement visible à droite du dernier ASSISTANT placé ainsi :

1 assistant = 10 F,

2 assistants = 20 F,

3 assistants = 40 F,

4 assistants = 70 F,

5 assistants = 110 F.

N. B. : Les assistants placés sur cette zone sont tous defausés 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. À son tour, il retire les 3 ASSISTANTS et perçoit 40 F.



DÉTAIL D'UN TOUR DE JEU :

Un TOUR DE JEU se déroule en 5 phases distinctes :

La PHASE DE BIVOUAC, 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.

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

La 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 planifié, ils peuvent dans l'ordre :

- Acheter de l'essence,
- Jouer une ou plusieurs cartes RESSOURCE,
- Jouer un seul ASSISTANT

La PHASE DE MAINTENANCE, l'ordre du tour est redéfini en fonction l'ordre de progression des véhicules, de nouvelles cartes RESSOURCE sont dévoilée sur le plateau.

les joueurs reçoivent une PRIME de progression en fonction de leur place dans la course.

Nbr joueurs	Premier	Second	Troisième	Quatrième
2 joueurs	20 F	0 F	-	-
3 joueurs	20 F	10 F	0 F	-
4 joueurs	20 F	10 F	0 F	0 F



LA GAZETTE

Nous avons négocié avec la direction de «The Great Race» un partenariat exclusif pour suivre la course qui passionne nos lecteurs. Régulièrement nous attribuons des primes aux équipes les plus rapides et valeureuses. Nous avons l'audace de penser que ces primes peuvent avoir de l'influence dans cette course folle. C'est une gageure de déterminer quel équipage est en tête sur une course intercontinentale, nous avons donc choisis d'utiliser les longitudes dans une course est-ouest ou les latitudes pour les trajets nord-sud. Les équipages à la fin de chaque journée doivent donc nous communiquer leur position pour que nous puissions établir un classement des participants.

Marcel Jacquin

LA 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 de l'ordre du tour, chacun choisit l'une des cartes RESSOURCE disponibles sur le plateau. Quand tous les joueurs ont obtenu 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 jauge Châssis. Si c'est le cas, vous devez, immédiatement, défausser les cartes excédentaires de votre main, incluant la dernière pioche.



LA PHASE DE PLANIFICATION :

Chaque joueur dispose de 5 ASSISTANTS (6 à 2 joueurs). Placés sur le TABLEAU DE BORD, les ASSISTANTS réaliseront des actions pendant la PHASE DE CONVOI.

En simultan  , derri  re son paravent, tous les joueurs r  partissent leurs ASSISTANTS entre les zones COMP  TENCES et FINANCEMENT de leur TABLEAU DE BORD. Ces ASSISTANTS sont d  finis comme actifs. Il est possible de placer plusieurs ASSISTANTS sur une m  me zone, mais ils seront jou  s un par un.



LA PHASE DE CONVOI :

En suivant l'ORDRE DU TOUR, les joueurs vont jouer L'UN APRÈS L'AUTRE et jusqu'à ce que tous les ASSISTANTS aient été utilisés (sauf ceux placés sur la case ESCORTE le cas échéant) en suivant la séquence d'actions optionnelles et obligatoires dans l'ordre suivant :

✕ Acheter autant d'ESSENCE que vous le désirez dès lors que vos finances vous le permettent (Action optionnelle) ;

■ Jouer autant de cartes RESSOURCE de votre main que vous le désirez. Ces cartes sont jouées et leurs effets résolus l'une après l'autre. Vous ne pouvez jouer de cartes que s'il vous reste au moins 1 ASSISTANT actif (Action optionnelle) ;

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

OU

✕ Passer : lorsque tous vos ASSISTANTS ont été précédemment joués ou lorsque vous ne désirez plus effectuer d'action pour le tour en cours, vous pouvez passer votre tour.

Remarque : les ASSISTANTS placés sur la case ESCORTE du tableau de bord et non encore joués peuvent l'être pendant le tour d'un autre joueur, même si vous avez passé (Action obligatoire)".

PASSER met fin immédiatement à votre tour de jeu, même s'il reste des ASSISTANTS sur votre TABLEAU DE BORD.

Jouer un ASSISTANT :



Une fois une action réalisée, l'ASSISTANT joué (ou le cas échéant le groupe d'ASSISTANTS placé sur la case FINANCEMENT) est retiré du tableau de bord du joueur.

Si un joueur déplace son véhicule par le fait d'une action, le marqueur de progression de sa couleur est déplacé sur l'échelle de progression jusqu'à être placé dans la même zone que le véhicule. Si plusieurs joueurs arrivent au même niveau de l'échelle de progression, le marqueur du dernier arrivé est placé au-dessus de celui du joueur précédent.

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 joués tous leurs ASSISTANTS ou aient passés.



LA PHASE DE MAINTENANCE :

Le plateau est divisé en couloirs, représentés par l'échelle de progression. ①

Les joueurs qui ont déplacé leurs véhicules ont positionné leur marqueur de progression sur cette échelle. L'ORDRE DU TOUR de la prochaine manche en ② 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.



Le joueur le plus avancé commencera la manche suivante en premier.



DÉTAILS 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

Vous devez dépenser le nombre de points d'essence indiqué.



JAUGE DE MOTEUR OU CHÂSSIS

Vous devez perdre le nombre de points de mécanique indiqué sur les jauges MOTEUR et/ou CHÂSSIS.



DANGER

Si l'une des tuiles terrain traversées comporte un symbole DANGER vous devez le résoudre. Par défaut, un danger fait perdre 2 PIÈCES MÉCANIQUES à votre véhicule. Vous pouvez l'éviter en utilisant un ASSISTANT ESCORTE ou une carte RANGER.



STOP

Si l'une des tuiles comporte un symbole STOP, vous dépensez l'ESSENCE et les PIÈCES MÉCANIQUES correspondant à la tuile, le véhicule s'arrête, ce qui met fin à l'action de pilotage de ce mécanicien. Vous pouvez utiliser une carte CARAVANE pour ne pas tenir compte du symbole STOP d'une TUILE TERRAIN.

AVANCER EN

TERRAIN CONNU :

Si un joueur a utilisé un ASSISTANT ÉCLAIREUR ou l'effet d'une carte RESSOURCE pour créer un chemin, il devient possible d'emprunter ce chemin.

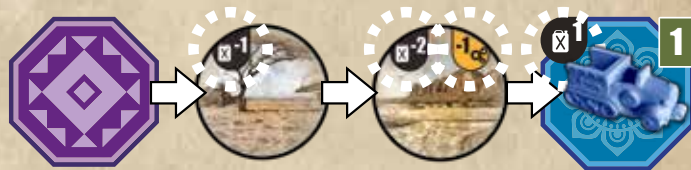
En utilisant un MÉCANICIEN ou les effets d'une carte PILOTE, vous pouvez déplacer votre véhicule. Pour ce déplacement, vos jauges d'ESSENCE et de MÉCANIQUE sont diminuées d'autant de niveaux que le coût de franchissement de chaque TUILE TERRAIN. Quand vous perdez des PIÈCES MÉCANIQUES, vous pouvez choisir de répartir la baisse entre les jauges MOTEUR et CHÂSSIS, vous pouvez répartir les dégâts comme bon vous semble entre les deux jauges.

Le nombre de cases que peut franchir votre véhicule est égal au niveau de votre jauge MOTEUR au début de votre action de déplacement.

Si votre jauge MOTEUR descend jusqu'à 0 la voiture s'arrête, le marqueur véhicule est placé sur le toit pour signifier une panne. Pour qu'il redémarre, il faudra le réparer en utilisant une carte MÉCANICIEN ou un ASSISTANT MÉCANICIEN.

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 3 ESSENCES et 1 MÉCANIQUE qu'il choisit de perdre dans sa jauge «chassis».



AVANCER EN TERRAIN INCONNU :

En utilisant une carte PILOTE ou un ASSISTANT MÉCANICIEN, 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 pilotage prend fin.



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



ENTRER DANS UNE VILLE :

Vous devez dépenser 1 ESSENCE pour entrer dans une ville et ce pour tout déplacement (maritime, terrestre...). 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 PILOTE ou de l'ASSISTANT MÉCANICIEN.

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 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.

Entrer dans une ville à l'issue du TRANSPORT coûte toujours 1 ESSENCE. Comme pour tout déplacement, vous devez utiliser une carte PILOTE ou un ASSISTANT MÉCANICIEN pour effectuer ce TRANSPORT.



ACHETER DE L'ESSENCE :

 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.

En ville, vous pouvez acheter de L'ESSENCE à 10 F par niveau de jauge ou 20 F hors d'une ville.

		
	10F	20F
	20F	40F

ACHETER DES PIÈCES MÉCANIQUES :



Si vous utilisez une carte PILOTE ou un ASSISTANT MÉCANICIEN dans une ville, vous pouvez acheter des PIÈCES MÉCANIQUES à 20 F le niveau de jauge et 40 F en dehors d'une ville.

FIN DE PARTIE :

Les tours se succèdent, jusqu'à ce que le véhicule d'un joueur atteigne la case d'arrivée. Ceci marque le dernier tour de la partie. Les joueurs ayant positionné leur véhicule sur la case d'arrivée se défaussent des cartes en main et retirent les ASSISTANTS de leur TABLEAU DE BORD et passent leur tour. Ils ne peuvent plus être la cible de cartes ou d'effets.

Les autres joueurs achèvent leurs actions planifiées. Quand tous les joueurs ont réalisé leurs actions, la partie s'arrête. Seuls les véhicules ayant atteint la case d'arrivée durant cette manche peuvent prétendre à la victoire.

The Great Race est une course de gentlemen, l'état du véhicule et la bonne gestion de son équipage compte 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 :

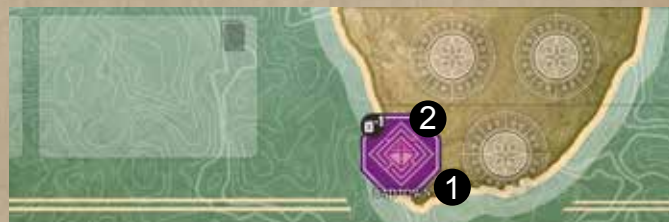
Les joueurs comptent leurs points de prestige grâce au barème suivant :

- 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.



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 **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 !



UTILISATION DES CARTES RESSOURCE :

Les cartes RESSOURCE représentent l'aide fournie aux équipages par les populations locales. Il existe 3 types de carte RESSOURCE.



Ces cartes sont jouées pendant la PHASE DE CONVOI avant de jouer un ASSISTANT (cf séquence d'action).



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

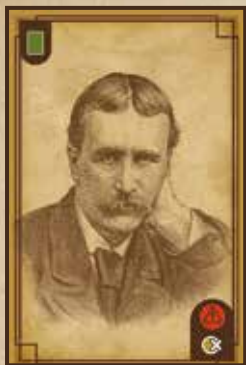


Ces cartes peuvent être jouées à n'importe quel moment de la partie.

Pendant votre tour, vous pouvez jouer autant de cartes que vous en possédez avant de jouer un ASSISTANT. Elles sont défaussées après utilisation. Jouer un ASSISTANT met fin à votre séquence d'action, c'est alors au joueur suivant de jouer. Lorsque la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.



CARTES RESSOURCES



PISTEUR (2X)

Défaussez une TUILE TERRAIN sur un chemin relié à votre véhicule.



MÉCANICIEN (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.



RANGER (3X)

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



PILOTE (3X)

Pilotez votre véhicule d'un nombre de case 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 de pilotage.



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.



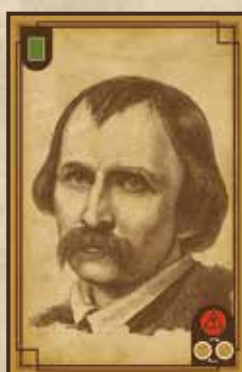
SABOTEUR (3X)

Le joueur ciblé, sur le même chemin que vous, perd 2 points de MÉCANIQUE MOTEUR ou CHÂSSIS. Choisissez comment ces jauges sont impactées.



DÉNICHEUR (2X)

Piochez 3 cartes RESSOURCE, gardez-en deux et défaussez la troisième.



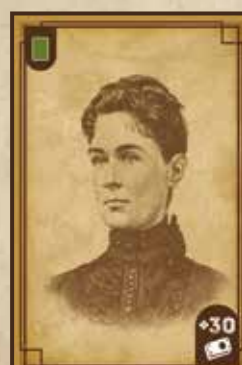
TRICHEUR (2X)

Intervertissez 2 tuiles déjà posées, n'importe où sur le plateau. La position de ces tuiles ne doit pas nécessairement former un chemin avec votre véhicule.



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 MÉCANICIEN ou d'une carte PILOTE.



FINANCIER (2X)

Gagnez 30 F.



PIÈCES DE RECHANGES (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 MÉCANICIEN ou d'une carte MÉCANICIEN.



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.



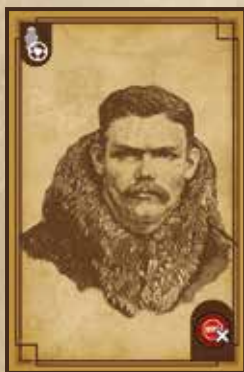
CAISSE À OUTILS (2X)

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



RAVITAILLEMENT (2X)

Augmentez la jauge d'ESSENCE de votre TABLEAU DE BORD à son maximum.



CARAVANE (2X)

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

INDEX

Acheter de l'essence	12
Acheter des pièces mécaniques	12
Avancer en terrain connu	10
Avancer en terrain inconnu	11
Caisse à outil	15
Caravane	15
Cartographe	14
Contenu de la boîte	2
Dénicheur	14
Derrick	15
Détail d'un tour de jeu	7
Détail d'une tuile terrain	10
Eclaireur	14
Escorte	14
Fin de partie	12
Financement	12
Financier	15
Installation	3
Jerrican	15
Mécanicien	14
Objectif	2
Phase de bivouac	8
Phase de convoi	9
Phase de maintenance	9
Phase de planification	8
Phase de prime	7
Pièces de rechange	15
Pilote	14
Pisteur	14
Ranger	14
Saboteur	14
Tableau de bord	4
Transport	11
Traversée d'une zone à risque	11
Tricheur	14
Utilisation des cartes ressource	13



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 NIEST 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, RELUS ET RERELUS 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, MANDY DE MAGI-CRAFT. MERCI AUX ASSOCIATIONS DE JOUEURS QUI NOUS ONT SOUTENUES, 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 REMERCIERAI 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 RAPH, À RAPHAËL, À ENRICO, À RODOLPHE, À SABRINA, À TOTO LE HÉROS, À VIRGINIE, À XAV, À YVES... ET À TOUT CEUX QUE J'OUBLIE ET QUI ME CLOUERONT AU PILORI.