

THE GREAT RACE

REGLAS BÁSICAS



Los monstruos de acero al asalto del desconocido.

Esta mañana, el piloto francés Jean de Latour nos confiaba en una entrevista su impaciencia por enfrentarse a los otros equipos.

Desde hace dos meses, los mecánicos, exploradores y escoltas preparan la expedición, mientras que generosos mecenas decidieron apoyar la carrera. Será el enviado especial de este evento.

Marcel Jacquin para la Gazette.



LA GAZETTE

El equipo belga listo para el comienzo



COMPONENTES:

- A** 1 tablero de juego.
- B** 4 salpicaderos.
- C** 4 pantallas (1 por vehículo).
- D** 20 asistentes (5 por vehículo).
- E** 2 marcadores de cada color para establecer y mostrar el ORDEN del TURNO.
- F** 4 vehículos (uno de cada color).
- G** 45 cartas de RECURSO.
- H** 1 bolsa de tela y 60 LOSETAS de TERRENO.
- I** Dinero en billetes de 10, 20, 50 y 100 francos.

1 libro de reglas.



OBJETIVO :

Los jugadores participan en la carrera. Deben atravesar un continente al volante de su vehículo, de casilla en casilla, para ir de una ciudad de color morado a otra.

La partida acaba cuando el vehículo de un jugador alcanza la meta. Si varios vehículos alcanzan la meta en el mismo turno, el jugador con más puntos de prestigio gana la partida. El prestigio se determina teniendo en cuenta el estado del vehículo, el orden de llegada y el dinero en posesión.



PREPARACIÓN (EJEMPLO DEL MAPA DE ÁFRICA):

❶ Colocar el tablero en el centro de la mesa. El ultimo jugador que haya viajado al continente donde ocurre la carrera es el primer jugador.

Escoge un vehículo y los componentes correspondientes (pantalla, asistentes y marcadores).

Los demás jugadores hacen lo mismo, uno tras otro, en el sentido de las agujas del reloj.

Los jugadores se ponen de acuerdo sobre la ciudad donde comenzar y la meta, dentro de las ciudades de color morado disponibles.

❷ Los jugadores colocan su primer marcador de orden de turno en la zona dedicada, siguiendo el orden establecido al principio.

❸ El segundo marcador de orden de turno de cada jugador se coloca en la casilla 1 del orden de progreso. El primer jugador debajo, los otros por encima, siguiendo el orden establecido al principio.

❹ El tablero individual de cada jugador (salpicadero) contiene 3 medidores, llenos desde el comienzo de la partida.

❺ Los vehículos participantes están colocados en la ciudad de salida.

❻ Se mezclan las cartas de RECURSO que colocamos boca abajo en un mazo en la zona dedicada del tablero.

❼ Los jugadores empiezan la partida con una cantidad de dinero que depende del orden de turno. La tabla a continuación indica como se reparte el dinero según el orden de juego y el número de jugadores:

No. de jugadores	Primero	Segundo	Tercero	Cuarto
2 jugadores	80 F	70 F	-	-
3 jugadores	80 F	80 F	70 F	-
4 jugadores	80 F	80 F	80 F	70 F

❽ 5 ASISTENTES del color del jugador.

❾ Las LOSETAS de TERRENO se ponen en la bolsa de tela.



SALPICADERO/TABLERO INDIVIDUAL:

MEDIDOR DE COMBUSTIBLE:

Indica la cantidad de carburante disponible.

MEDIDOR DEL MOTOR:

Indica el estado del motor y el número máximo de casillas que se puede atravesar con una acción de pilotaje.

MEDIDOR DEL BASTIDOR:

Indica el estado del bastidor y corresponde al límite de cartas que se puede tener en mano.



ASISTENTES:

Los ASISTENTES simbolizan las acciones que se pueden realizar en su turno. La casilla donde se coloca el ASISTENTE indica la acción realizada.

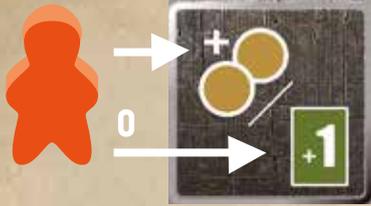
HABILIDAD:

Zona de 3 casillas donde se pueden colocar ASISTENTES. Cada casilla corresponde a una HABILIDAD concreta.

TESORERÍA:

Zona donde se pueden colocar ASISTENTES. Indica la cantidad de dinero que recibe un jugador durante su turno.





EXPLORADOR:

por cada ASISTENTE colocado en esta casilla, se puede elegir:

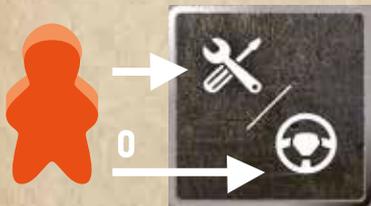
Robar 2 losetas de terreno en la bolsa y colocarlas inmediatamente en casillas libres del mapa, siguiendo las reglas a continuación: Debe de haber un camino continuo de losetas/ciudades entre su vehículo y la loseta colocada. No se puede colocar una LOSETA de TERRENO en una casilla de ciudad. Las ciudades son etapas de su itinerario y pertenecen al camino unido a su vehículo al igual que las líneas marítimas.



1 En este ejemplo, el jugador puede colocar las 2 Losetas de TERRENO que acaba de robar en el camino a continuación de su vehículo.

2 El jugador tiene prohibido colocar una Loseta de TERRENO en una casilla que no esté adyacente a su vehículo.

Robar la primera carta de RECURSO del mazo. ¡Ojo! Se debe respetar el límite de cartas en mano indicado por el medidor de BASTIDOR.



MECÁNICO:

Por cada ASISTENTE colocado en esta casilla, se puede elegir:

+ Arreglar su vehículo: El jugador aumenta el nivel de los medidores de MOTOR y/o BASTIDOR. El mecánico debe usar una o varias cartas PIEZAS de RECAMBIO y/o CAJA de HERRAMIENTAS de su mano, y/o comprar PIEZAS MECÁNICAS a 20 F en una ciudad o 40 F fuera de la ciudad.

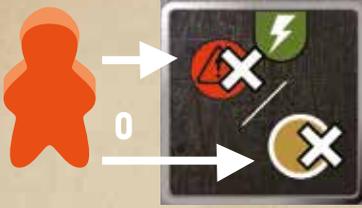


En este ejemplo, el jugador usa un MECÁNICO, 2 cartas PIEZAS de RECAMBIO así como 1 conjunto de PIEZAS MECÁNICAS (compradas a 20 F dado que se encuentra en una ciudad). Reparte los 3 puntos de mecánica entre los medidores de MOTOR y BASTIDOR. Un único asistente MECÁNICO habrá bastado con hacer todas estas operaciones.

Pilotar su vehículo: El jugador desplaza su vehículo de un número de casillas inferior o igual al nivel indicado al principio de su movimiento por su medidor de MOTOR. Entrar en una ciudad interrumpe el movimiento y se acaba la acción de pilotaje del jugador.

ESCOLTA:

Por cada ASISTENTE colocado en esta casilla, se puede elegir:



 Evitar un PELIGRO: Se descarta el ASISTENTE para evitar los efectos del símbolo de PELIGRO de una casilla que están atravesando, o de una carta con símbolo de PELIGRO.

 El símbolo RAYO indica que se puede usar este ASISTENTE en cualquier momento, incluso para evitar los efectos de una carta con símbolo de PELIGRO jugada por otro jugador.

 Descartar una Loseta de TERRENO en el camino de su vehículo. Esta Loseta está definitivamente fuera de juego. No se puede descartar la LOSETA de TERRENO donde se encuentra un vehículo.

Todos los ASISTENTES, salvo los ESCOLTAS, deben ser jugados durante un turno activo. Si un jugador pasa su turno, se quitan todos los ASISTENTES del salpicadero, salvo los ESCOLTAS.

TESORERÍA:

Cada ASISTENTE colocado en esta zona, empezando desde la izquierda, le permite ganar más dinero. La cantidad percibida está indicada en la casilla situada directamente a la derecha del ASISTENTE.

1 ASISTENTE = 10 F,

2 ASISTENTE = 20 F,

3 ASISTENTE = 40 F,

4 ASISTENTE = 70 F,

5 ASISTENTE = 110 F.

N. B. : Los ASISTENTES colocados en esta zona se activan todos en una única acción. Se quita el grupo entero de los ASISTENTES una vez la acción realizada.



En este ejemplo, el jugador colocó 3 ASISTENTES en la zona de TESORERÍA de su salpicadero. A su turno, descarta los 3 ASISTENTES y recibe 40 F.



DESARROLLO DE UN TURNO:

Un turno presenta 4 fases distintas:

FASE DE CAMPAMENTO: En el orden contrario al orden del turno, cada jugador roba una carta RECURSO. El ultimo jugador, que robó primero, también se queda con la ultima carta RECURSO.

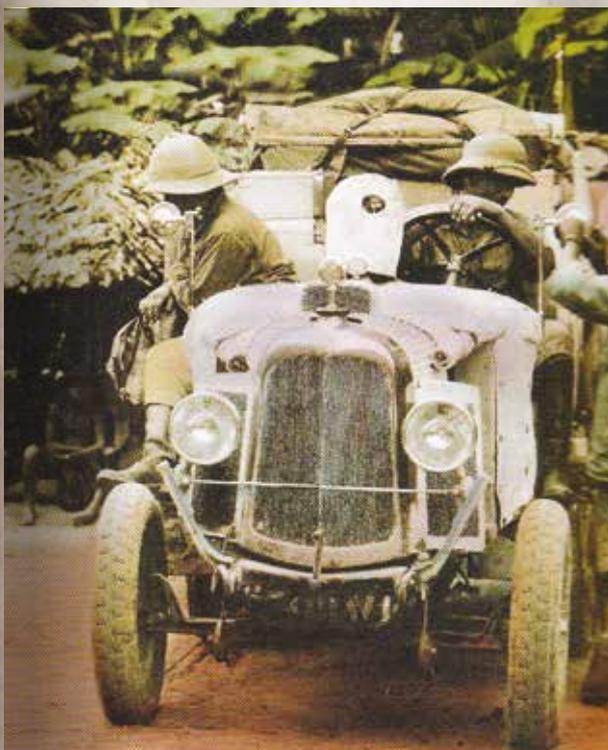
FASE DE PLANIFICACIÓN: A escondidas, detrás de su pantalla, cada jugador coloca sus ASISTENTES en varias zonas de su SALPICADERO.

FASE DE CONVOY: Los jugadores usan sus cartas RECURSO y las HABILIDADES de sus ASISTENTES para hacer progresar su vehículo en el mapa. En su turno, por cada ASISTENTE colocado, cada jugador puede, en orden:

- Comprar carburante,
- Jugar una o varias cartas RECURSO,
- Jugar un único ASISTENTE.

FASE DE MANTENIMIENTO: El orden está definido por el progreso de los vehículos. La cartas RECURSO se devuelven al mapa. Los jugadores perciben una RECOMPENSA de progreso segun su posición en la carrera.

No. de jugadores	Primero	Segundo	Tercero	Cuarto
2 jugadores	20 F	0 F	-	-
3 jugadores	20 F	10 F	0 F	-
4 jugadores	20 F	10 F	0 F	0 F



LA GAZETTE

Negociamos una asociación exclusiva con la dirección de "The Great Race" para seguir la carrera que apasiona nuestros lectores. Atribuimos periódicamente recompensas a los equipos los más rápidos y valientes. Nos atrevemos a pensar que estas primas pueden influir en esta carrera desenfundada.

Es un reto determinar un posicionamiento en una carrera intercontinental, así que elegimos referirnos a la longitud para una carrera este-oeste y a la latitud para una carrera norte-sur. Los equipos deben comunicarnos su posición al final de cada día para que podamos establecer una clasificación de los participantes.

Marcel Jacquin

FASE DE CAMPAMENTO:

Colocar boca arriba en el mapa, en la casilla dedicada, tantas cartas RECURSO como jugadores, más una. En el orden contrario al orden del turno, cada jugador roba una carta RECURSO. El último jugador, que robó primero, también se queda con la última carta RECURSO.

Nunca se puede tener en mano más cartas que el nivel indicado por el medidor de BASTIDOR. Si ocurre, se deben descartar inmediatamente las cartas en exceso, incluyendo la última carta robada.



FASE DE PLANIFICACIÓN:

Cada jugador dispone de 5 ASISTENTES (6 en partidas de 2 jugadores). Una vez colocados en el SALPICADERO, realizarán acciones en la fase de CONVOY.

A escondidas, detrás de las pantallas, los jugadores reparten de manera simultánea sus ASISTENTES en las zonas HABILIDAD y TESORERÍA del SALPICADERO. Estos ASISTENTES son considerados activos.

Es posible colocar varios ASISTENTES en la misma zona, pero se jugarán uno tras otro (salvo zona de TESORERÍA).



FASE DE CONVOY:

Siguiendo el **ORDEN DEL TURNO**, los jugadores realizan las secuencias de acciones siguientes en orden:

X (Opcional) Comprar tanto carburante como quieran.

■ (Opcional) Jugar tantas cartas **RECURSO** como quieran. Se juegan las cartas una tras otra. Se pueden jugar cartas a condición de que le quedé al menos un **ASISTENTE** activo. Se deben aplicar los efectos de una carta antes de jugar la siguiente (descripción de las cartas **RECURSO** en página 14/15).

👤 (Obligatorio) Jugar el único **ASISTENTE** O el grupo de **ASISTENTES** colocados en la zona de **TESORERÍA** del **SALPICADERO**.

0

X (Obligatorio) Pasar su turno: Cuando todos los **ASISTENTES** colocados hayan sido jugados, o cuando no quieran realizar más acciones, pueden pasar su turno. Se pueden jugar los **ASISTENTES** colocados en la zona **ESCOLTA** de su **SALPICADERO** durante el turno de otro jugador, aunque haya pasado su turno.

Jugar un **ASISTENTE**:



Para realizar una acción, deben quitar el **ASISTENTE** o el grupo de **ASISTENTES** de su **SALPICADERO**.

Cuando un jugador desplaza su vehículo en la fase de **CONVOY**, también debe desplazar el marcador de posición en la escala de progreso situada a lo largo del mapa. Si varios jugadores llegan al mismo nivel de la escala, el último que haya llegado coloca su marcador encima del marcador del jugador que ha llegado antes. Jugar un **ASISTENTE** de su **SALPICADERO** pone fin a la secuencia de acciones del jugador. El jugador siguiente realiza su secuencia de acciones y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan jugado todos sus **ASISTENTES** o hayan pasado.



FASE DE MANTENIMIENTO:

El tablero está dividido en corredores, representados por la escala de progreso. **1**

Los jugadores desplazan su marcador de posición en esta escala después de mover su vehículo. El **ORDEN** de **TURNO** de la próxima ronda depende del progreso de los vehículos. **2**

Si dos o más jugadores ocupan el mismo nivel en la escala, el jugador cuyo marcador está situado más abajo será el primer jugador; el jugador cuyo marcador esté situado más arriba saldrá en último lugar.

2



El jugador más adelantado empieza la ronda siguiente en primer lugar.



DESCRIPCIÓN DE UNA LOSETA DE TERRENO:

El jugador sufre los efectos de la Loseta de TERRENO en la que entra su vehículo. Para entrar en una loseta, se debe cumplir el pago de varios costes, según el tipo de terreno o el evento que ocurre en la loseta. No se puede escapar de los pagos, salvo en caso específico. Estos costes implican la bajada del nivel de sus 3 medidores, según el tipo de losetas:

MEDIDOR DE CARBURANTE:

Se debe gastar el número de puntos de carburante como indicado.



MEDIDOR DE MOTOR O DE BASTIDOR:

Se pierden puntos de mecánica como indicado en los medidores de motor y/o de bastidor.



PELIGRO:

Cuando se entra en una loseta con símbolo de peligro, se debe resolver sus efectos. Por defecto, un peligro provoca la pérdida de 2 PIEZAS MECÁNICAS a su vehículo. Se puede evitar usando un ASISTENTE ESCOLTA o una carta RANGER.

STOP:

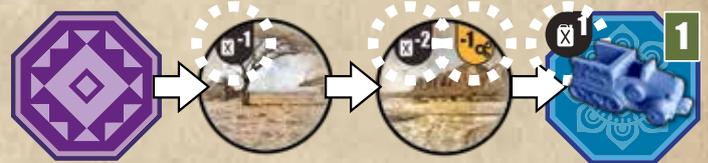
Si una carta tiene un símbolo STOP, se gastan el CARBURANTE y las PIEZAS MECÁNICAS como indicado en la loseta. El vehículo para y se acaba la acción de pilotaje del ASISTENTE MECÁNICO. Se puede usar una carta GUÍA para ignorar el símbolo STOP de una Loseta de TERRENO.



PROGRESAR EN

TERRENO CONOCIDO:

Si un jugador usó un ASISTENTE EXPLORADOR o el efecto de una carta RECURSO para crear un camino, se puede progresar en este camino. Al usar un MECÁNICO o los efectos de una carta PILOTO, se puede mover el vehículo. El desplazamiento del vehículo implica la bajada del nivel de los medidores de CARBURANTE, MOTOR y BASTIDOR tanto como sea indicado en el coste de cada Loseta de TERRENO. Cuando se pierden PIEZAS MECÁNICAS, se puede repartir el coste entre los medidores de MOTOR y de BASTIDOR. El número de losetas que puede atravesar su vehículo es igual al nivel indicado por su medidor de MOTOR al principio de la acción de desplazamiento. Si el medidor de MOTOR alcanza cero, el vehículo debe parar y se vuelca para indicar un estado de avería. Para que vuelva a arrancar, habrá que arreglarlo usando un ASISTENTE MECÁNICO o una carta MECÁNICO. Entrar en una ciudad acaba con la acción de desplazamiento. No se puede entrar en una LOSETA de TERRENO si no se puede cumplir con el pago de su coste.



En este ejemplo, el jugador gasta 1+2+1 en coste de carburante que reparte en 3 puntos en el medidor de CARBURANTE y 1 punto en el medidor de BASTIDOR.



PROGRESAR EN TERRENO DESCONOCIDO:

Se puede desplazar su vehículo en una LOSETA de TERRENO en blanco usando un ASISTENTE MECÁNICO o una carta PILOTO. En este caso, se roba una LOSETA de TERRENO de la bolsa. Se coloca la loseta debajo del vehículo y se resuelven sus efectos. Si los medidores del vehículo no tienen los niveles suficientes para pasar por esta loseta, el vehículo vuelve a su posición anterior y la acción de pilotaje se acaba.



ENTRAR EN UNA CIUDAD:

Se debe gastar un punto de combustible para entrar en una ciudad (para cualquier tipo de desplazamiento: terrestre, marítimo...). En cuanto se entra en una ciudad, se roban tantas cartas RECURSO como esté indicado en la ciudad. Se deberán descartar cartas si su número no corresponde con el nivel del medidor de BASTIDOR. Entrar en una ciudad acaba con la acción del ASISTENTE MECÁNICO o con los efectos de su carta PILOTO.

Esta cifra indica el número de cartas RECURSO que deben robar al entrar en la ciudad.



ATRAVESAR UNA ZONA DE RIESGO:

Las casillas negras representan zonas no registradas del mapa que imponen desvíos a su equipo. Cuando pasan por una LOSETA de TERRENO de estas zonas, el coste de combustible aumenta en 1. Entrar en una ciudad no tiene esta penalización.



TRANSPORTE:

Es posible recurrir a otro medio de transporte para desplazarse entre dos ciudades. según el mapa/tablero central elegido, podrán usar un transporte marítimo, aéreo, o ambos. El coste está indicado en la línea de transporte. Si tienen una carta TRANSPORTE o más, pueden ahorrar 50 F por carta jugada. Los dos extremos de las vías de TRANSPORTE están unidos entre si y forman un camino.

Entrar en una ciudad por TRANSPORTE sigue costando 1 punto de combustible. Como para cualquier desplazamiento, recurrir al TRANSPORTE requiere el uso de un ASISTENTE MECÁNICO o una carta PILOTO.



COMPRAR CARBURANTE:

X No se necesita un ASISTENTE para esta acción. Se debe hacer al principio de una secuencia de acciones durante la FASE DE CONVOY, antes de jugar una carta o de usar la acción de un ASISTENTE. Se puede comprar CARBURANTE por 10 F por nivel de medidor de CARBURANTE en una ciudad y por 20 F por nivel de medidor fuera de la ciudad.

COMPRAR PIEZAS MECÁNICAS:

 Al usar un ASISTENTE MECÁNICO o una carta PILOTO, se pueden comprar PIEZAS MECÁNICAS por 20 F por nivel de medidor en una ciudad y por 40 F por nivel de medidor fuera de la ciudad.

		
	10F	20F
	20F	40F

FINAL DE PARTIDA:

Los turnos se repiten hasta que el vehículo de un jugador alcance la meta, lo que marca el último turno de la partida. Los jugadores que alcanzaron la meta descartan sus cartas, quitan sus ASISTENTES del SALPICADERO y pasan su turno. Ya no pueden sufrir efectos (de cartas u otros). Los otros jugadores terminan su acción planificada. En cuanto todos los jugadores hayan realizado su acción, la partida se acaba. Los vehículos que hayan alcanzado la meta son los únicos que pueden optar a la victoria final. THE GREAT RACE es una carrera de caballeros: El estado del vehículo y la buena gestión de su equipo cuenta tanto como el posicionamiento. Es importante para los mecenas y la prensa terminar con un vehículo en buen estado.

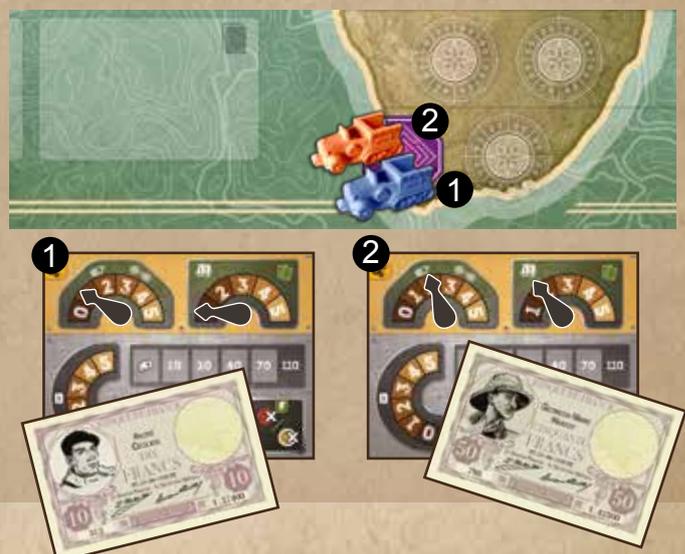
CÁLCULO DE LOS PUNTOS DE PRESTIGIO:

Los jugadores cuentan sus puntos de prestigio según la tabla siguiente:

- El jugador que llegó primero a la meta gana 5 puntos; el segundo gana 3 puntos y el tercero 1 punto.
- Los jugadores suman los niveles de sus medidores de MOTOR y de BASTIDOR y ganan un número de puntos igual al resultado de la suma.
- Los jugadores ganan 1 punto por cada 50 F en su posesión.

El jugador azul llegó primero **1**. Gana 5 puntos de prestigio, más 2 puntos de medidores de MOTOR y de BASTIDOR y no gana ningún punto más por su tesorería dado que sólo posee 10 F. Tiene un total de 7 puntos.

El jugador naranja llegó segundo en el mismo turno **2**. Gana 3 puntos, más 4 puntos de medidores de MOTOR y de BASTIDOR y otro punto por su tesorería. Suma 8 puntos y gana la partida!



USO DE LAS CARTAS RECURSO:

Las cartas RECURSO representan la ayuda que proporcionan las poblaciones locales a los equipos. Hay 3 tipos de cartas RECURSO.



Se juegan estas cartas durante la fase de CONVOY antes de jugar un ASISTENTE (cf. secuencia de acciones).



Se deben jugar estas cartas durante la fase de CONVOY con una carta MECÁNICO o un ASISTENTE MECÁNICO.

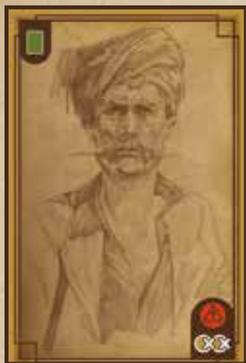


Se pueden jugar estas cartas en cualquier momento de la partida.

Durante su turno, pueden jugar tantas cartas como posean antes de jugar un ASISTENTE. Se descartan después de usarlas. Jugar un ASISTENTE acaba con la secuencia de acciones. Toca jugar el turno del jugador siguiente. En cuanto se agota el mazo de robo, se mezcla el mazo de descarte para constituir un nuevo mazo de robo.



CARTAS RECURSO:



RASTREADOR (X2):

Descartar 2 Loseta de TERRENO en un camino relacionado con su vehículo.



MECÁNICO (X3):

Se aumenta el nivel de sus medidores de MOTOR y/o de BASTIDOR usando las cartas PIEZAS DE RECAMBIO que posean, y/o comprando PIEZAS MECÁNICAS por 20 F por nivel de medidor en una ciudad y por 40 F por nivel de medidor fuera de la ciudad.



RANGER (X3):

Se contrarresta los efectos del símbolo peligro de una Loseta de TERRENO o de una carta (saboteador/tramoso, ...). Se puede jugar esta carta en cualquier momento.



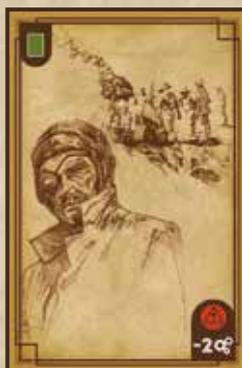
PILOTO (X3):

Se desplaza su vehículo de un número de casillas igual o inferior al nivel del medidor de MOTOR de su SALPICADERO al principio de la acción. Entrar en una ciudad pone fin al desplazamiento.



CARTÓGRAFO (X3):

Se roban 3 losetas de terreno de la bolsa y se colocan en casillas libres del mapa para formar un camino continuo unido a su vehículo.



SABOTEADOR (X3):

Un jugador pierde 2 puntos en el medidor de MOTOR y/o de BASTIDOR (el jugador que usa la carta elige como se reparte la pérdida de estos 2 puntos).



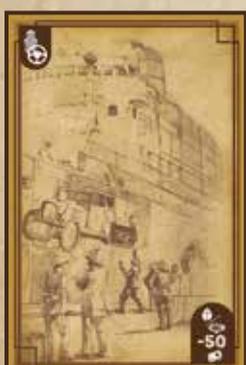
BUSCADOR (X2):

Se roban 3 cartas recurso. Se conservan 2 y se descarta la tercera.



TRAMOSO (X2):

Se intercambian 2 losetas ya colocadas en cualquier sitio del mapa. Estas losetas no tienen que formar un camino unido a su vehículo.



TRANSPORTE (X2):

Se reduce el precio de un transporte marítimo o aéreo de 50 F. Se debe jugar esta carta como complemento a un ASISTENTE MECÁNICO o de una carta PILOTO.



FINANCIERO (X2):

Se ganan 30 F.



PIEZAS DE RECAMBIO (X6):
Se aumenta el nivel del medidor de BASTIDOR o de MOTOR del SALPICADERO de 1 unidad. Se debe jugar esta carta como complemento a un ASISTENTE MECÁNICO o de una carta MECÁNICO



CAJA DE HERRAMIENTAS (X2):
Aumenten el nivel del medidor de BASTIDOR o de MOTOR de su SALPICADERO en 3 unidades. Se debe jugar esta carta como complemento a un ASISTENTE MECÁNICO o de una carta MECÁNICO.



GUÍA (2X):
Se ignoran los efectos de un símbolo STOP en una Loseta de TERRENO. Se debe jugar esta carta como complemento a un ASISTENTE MECÁNICO o de una carta PILOTO.



REABASTECIMIENTO DE COMBUSTIBLE (2X):

Se aumenta el nivel del medidor de CARBURANTE de su SALPICADERO en 5 unidades..



BIDÓN (8X)

Se aumenta el nivel del medidor de CARBURANTE de su SALPICADERO en 1 unidad. Se puede jugar esta carta en cualquier momento.

FAQ

¿Puede el último jugador en el orden del turno robar 2 cartas inmediatamente?

No. El último jugador roba primero y luego recupera la carta que sobra.

Cuando robo una carta bidón de carburante y que mi nivel de bastidor está demasiado bajo, ¿puedo jugarla y subir el nivel de carburante en 1 punto?

Si. Se puede jugar la carta bidón en cualquier momento. Del mismo modo, si roba una carta cualquiera y que se encuentra con una carta más que el número permitido por su nivel de bastidor, puede jugar una carta bidón (si tiene una) para volver al número de cartas otorgado por su nivel de bastidor.

Si ya tengo en mano el número de cartas máximo otorgado por mi nivel de bastidor, ¿puedo robar cartas?

Si. El nivel de bastidor indica el número máximo de cartas de puede conservar en mano. Se puede robar, escoger las cartas que quiere conservar y descartar las demás cartas para cumplir con el nivel de bastidor. ¡Ojo! No se juegan las cartas descartadas (salvo bidón de carburante).

¿Debo usar un piloto para coger el barco?

Si. Para desplazar su vehículo, el jugador debe usar un piloto. Y se debe gastar un punto de carburante para entrar.

¿Puedo seguir jugando cartas aún si no me quedan asistentes?

No. El jugador debe tener un asistente para realizar una acción durante la fase de convoy. Se recuerda que la fase de convoy se compone de 3 tiempos:

1- Comprar carburante. 2- Jugar cartas. 3- Jugar un asistente.

¿Puedo comprar carburante de camino?

No. El carburante se debe comprar durante la fase de convoy.

¿Debo descartar un asistente para comprar carburante?

No. La acción de comprar carburante no necesita el descarte de un asistente. Pero esta acción sólo se puede realizar durante la fase de convoy, antes de jugar cartas o un asistente durante su turno.

Si progreso a ciegas y que no tengo carburante o mecánicos suficientes, ¿debo perder lo que me queda antes de retroceder?

No. El vehículo no dispone de recursos suficientes para travesar la loseta, así que vuelve a la loseta donde estaba antes. Sin embargo, la loseta que haya sido robada se queda en el mapa.

¿Puede un asistente escolta contrarrestar las cartas rastreador, saboteador y tramposo?

Si. Cualquier jugador, aún si no es su turno, puede usar un asistente escolta o una carta escolta para contrarrestar las cartas rastreador, saboteador y tramposo.

¿Tengo obligación de colocar las losetas robadas con la acción de un asistente explorador o una carta cartógrafo?

Si. Sin embargo, el jugador roba las losetas, primero las mira, y luego las coloca en un camino continuo unido a su vehículo.

¿Se devuelven a la bolsa las losetas descartadas con un asistente escolta o una carta rastreador?

No. Están definitivamente descartadas.

¿Puedo colocar tantos asistentes como quiera en una de las 3 zonas de acción?

Si. Un jugador puede colocar tantos asistentes como quiera en cualquier zona de acción de su salpicadero. Los asistentes se juegan uno tras otro (salvo tesorería).

¿Puedo elegir la acción de un asistente al momento de quitarlo, o debo hacerlo durante la programación?

Cada zona de programación tiene una opción alternativa. En el momento de realizar la acción de un asistente, el jugador puede elegir cual de las dos opciones quiere.

Si mi camino no está unido al de los otros jugadores, ¿puedo atacar o me pueden atacar? (Por ejemplo por un saboteador)

Si. Se puede ser el blanco de una carta peligro en cualquier zona del mapa.

¿Puedo quitar los asistentes uno tras otro en la zona de tesorería?

No. En la zona de tesorería, todos los asistentes se juegan juntos. Sin embargo, se puede comprar carburante y jugar cartas antes de realizar la acción de la zona de tesorería.

¿Puedo acumular 2 cartas de transporte marítimo para obtener una travesía marítima gratis?

Si. Si tiene 2 cartas de transporte marítimo, puede acumular su efecto. ¡Ojo! Si tiene 2 cartas barco y que el coste es 50 F, no gana 50 F. Las cartas de travesía son descuentos.

¿Debo parar si mi nivel de medidor a bajado en camino?

No. Lo que cuenta es el nivel del medidor al principio del movimiento. Caso particular: Si el nivel del medidor de motor cae a cero, el vehículo está averiado y para inmediatamente.

Si mi vehículo alcanzó la meta, ¿pueden los otros jugadores usar cartas peligro (saboteador) para alterar el estado de mi vehículo?

No. El jugador que terminó la carrera está protegido de todos los efectos de las cartas de los demás jugadores.

 MAXENCE VACHÉ
 FRANÇOIS LAUNAY
 FRANÇOIS-GILLES RICARD

LOS AGRADECIMIENTOS SIEMPRE CONSTITUYEN UN EJERCICIO PELIGROSO. TEMEMOS OLVIDAR A ALGUIEN U OFENDER A OTRO PORQUE SU NOMBRE LLEGA MUY TARDE A LA LISTA. AGRADECER NUNCA ES FÁCIL. SIN EMBARGO, THE GREAT RACE NO ESTARÍA EN VUESTRAS MANOS SIN TODAS LAS PERSONAS QUE NOS AYUDARON Y APOYARON. QUIERO EMPEZAR POR VOSOTROS, POR NOSOTROS, GRACIAS A TODOS LOS JUGADORES, A QUIENES COMPARTEN NUESTRA PASIÓN Y HACEN REALIDAD EL SUEÑO, PORQUE SIN ELLOS NO HABRÍA JUEGOS. GRACIAS A TODOS LOS PRBADORES QUE SUFREN LOS CAMBIOS DE VERSIONES, LAS MODIFICACIONES, LA VARIACIONES Y QUE PAGAN CON SU TIEMPO NUESTRA INCAPACIDAD A PRODUCIR LA PERFECCIÓN. GRACIAS POR SU PACIENCIA Y SU APOYO. GRACIAS A LOS LECTORES QUE LEYERON Y RELEYERON UNA Y OTRA VEZ LAS REGLAS, LAS CORRIERON Y NOS PERMITIERON HACERLAS COMPENSIBLES A PESAR DE SER DIGESTAS. GRACIAS A LOS PROFESIONALES QUE APORTARON SU GRANO DE ARENA, CLAUDE DE FUNFORGE, CHRIS, FRED Y ERIC DE PIXIE GAMES, MANDY DE MAGICRAFT. GRACIAS A LAS ASOCIACIONES DE JUGADORES QUE NOS APOYARON, ATOUJEU Y EL CERCLE DE STRATÉGIE. GRACIAS A NUESTROS AMIGOS Y FAMILIA, POR SU PRESENCIA Y SU PARTICIPACIÓN EN TODAS LAS ETAPAS DEL PROYECTO. GRACIAS A LOS 2 FRANÇOIS, ALMA Y CUERPO DE ESTE PROYECTO. SIN VUESTRAS ILLUSTRACIONES Y VUESTRO TRABAJO, NO PODRÍA DAR LAS GRACIAS A NADIE. GRACIAS A ANDRÉ, A ANNE-CLAIRE, A ANNE-SO, A CÉDRIC, A DAM, A ROBIN, A DORIA, A FLO, A FLO Y FLO, A GEORGES-MARIE, A JEAN-ROCH, A JULIETTE, A LÉO, A LIONEL, A MICKAËL, A NADÈGE, A OLIVIER, A PATRICK, A RAPH, A RAPH, A RAPHAËL, A ENRICO, A RODOLPHE, A SABRINA, A TOTO LE HÉROS, A VIRGINIE, A XAV, A YVES... Y A TODOS LOS QUE OLVIDO Y ME EXPONDRÁN EN LA PICOTA.

Gracias a Benjamin Jaffrain por la traducción al español.