

# THE GREAT RACE

## Basisregeln



**Endlich brechen die stählernen Monster des «Great Race» heute ins Unbekannte auf.**

Der französische Fahrer Jean de Latour verkündigte heute morgen während eines Interviews seinen Eifer endlich gegen die übrigen Teams anzutreten. Mechaniker, Kundschafter und Begleitmannschaften haben die Expedition seit Monaten dank der großzügigen finanziellen Ausstattung seitens der philanthropischen Geldgeber vorbereitet. Ich bin ihr Korrespondent vor Ort und werde sie über das Rennen auf dem Laufenden halten.

Marce Jacquin für die La Gazette



# LA GAZETTE

Das belgische Team ist startbereit



# INHALTSVERZEICHNIS

- A** Spielbrett (Doppelseitig)
- B** 4 Spielertableaus, eines je Team
- C** 4 individuelle Sichtschirme, einer je Team
- D** 20 Assistentenmeeple, 5 je Team
- E** Marker je Team zur Bestimmung und Anzeige der Zugfolge
- F** Fahrzeuge, eins je Team
- G** 45 RESSOURCEN-Karten
- H** 2 Stoffbeutel und 2x60 Geländeplättchen
- I** Spielgeld in Francsscheinen in 10,20,50 und 100 Francsscheinen

Dieses Regelheft



## SPIELZIEL:

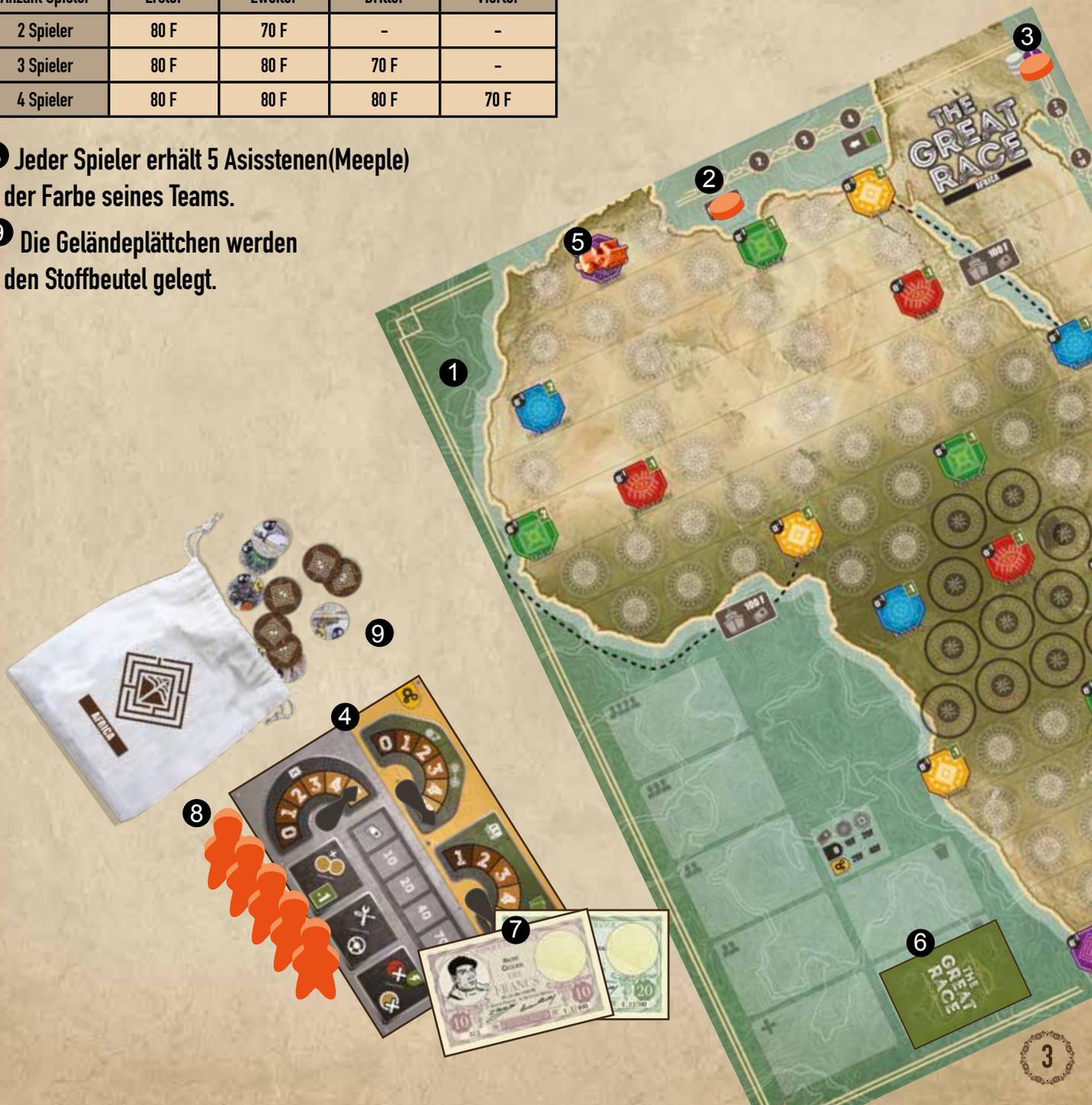
Die Spieler liefern sich ein Rennen quer über den Kontinent zum Zielort. Sie fahren von Geländeplättchen zu Geländeplättchen zwischen den beiden gegenüber liegenden lila Stadtmarkern. Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seinem Fahrzeug den Stadtmarker des Zielfeldes erreicht. Falls mehrere Spieler das Zielfeld im selben Spielzug erreichen, gewinnt der Spieler mit den meisten Prestigepunkten das Rennen. Die Höhe des Prestige richtet sich nach dem Zustand des Fahrzeugs, der Ankunftsreihenfolge sowie dem verbleibenden Geldvermögen.

## SPIELAUFBAU (BEISPIELHAFT FÜR DAS AFRIKA-SPIELBRETT)

- ① Lege das Spielbrett in die Tischmitte. Der Spieler, der den Kontinent, auf dem gespielt wird, als letztes bereist hat, beginnt das Spiel. Er wählt ein Fahrzeug und nimmt sich den dazugehörigen Schirm, die ASSISTENTEN und die Marker. Auf diese Weise sucht sich jeder Mitspieler im Uhrzeigersinn sein Team aus. Die Spieler entscheiden darüber von welcher der lila Städte das Rennen startet.
- ② Die Spieler plazieren einen ihrer Spielzugmarker im Spielzugfeld gemäß der bereits ermittelten Reihenfolge.
- ③ Der zweite Spielzugmarker wird in umgekehrter Reihenfolge auf das erste Feld der Fortschrittsleiste gelegt, sodass der Marker des Startspielers obenauf liegt.
- ④ Die drei Anzeigen auf den Spielertableaus werden zum Start auf Maximum gestellt.
- ⑤ Alle Fahrzeuge werden in der Startstadt aufgestellt.
- ⑥ Die Ressourcenkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel auf das Spielbrett gelegt.
- ⑦ Jeder Spieler erhält ein Startvermögen welches durch die Startreihenfolge bestimmt wird.

Anzahl Spieler	Erster	Zweiter	Dritter	Vierter
2 Spieler	80 F	70 F	-	-
3 Spieler	80 F	80 F	70 F	-
4 Spieler	80 F	80 F	80 F	70 F

- ⑧ Jeder Spieler erhält 5 Assistenten(Meeple) in der Farbe seines Teams.
- ⑨ Die Geländeplättchen werden in den Stoffbeutel gelegt.



## SPIELERTABLEAUS :

### BENZINANZEIGE:

gibt den Benzinvorrat an.

### MOTORANZEIGE:

gibt den Motorzustand und die Anzahl der Geländeplättchen an, die mit einer Fahr-Aktion zurückgelegt werden können.

### CHASSISANZEIGE:

gibt den Zustand des Fahrzeuges an und bestimmt dadurch die maximale Anzahl der Handkarten.



### ASSISTENTEN:

Bestimmen die Anzahl der Aktionen in einem Spielzug. Die Assistenten werden Feldern zugewiesen um später deren speziellen Aktion auszulösen.

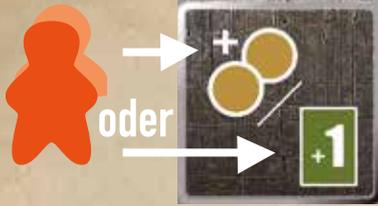
### SKILLS:

3 Felder, die mit Assistenten besetzt werden können. Jedes Feld korrespondiert mit einer bestimmten Fähigkeit.

### FINANZEN:

Feld auf das Assistenten platziert werden können. Bestimmt, wie viel Geld ein Spieler in einem Spielzug bekommen kann.





## KUNDSCHAFTER:

Für jeden Assistenten in diesem Feld darf der Spieler eine von zwei Aktionen ausführen:

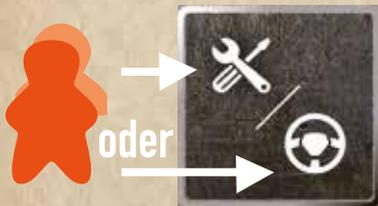
 Zwei Geländeplättchen ziehen und sofort auf zwei freie Felder des Spielbretts ablegen. Es muss ein durchgängiger Weg aus Plättchen und/oder Städten zwischen dem eigenen Fahrzeug und dem zu platzierenden Plättchen existieren. Plättchen dürfen nicht auf Städten platziert werden. Städte sind Wegpunkte auf deiner Reise und stellen mit deinem Fahrzeug verbundene Wegstrecken dar.



1 In diesem Beispiel kann der Spieler 2 Geländeplättchen, die er aus dem Stoffbeutel gezogen hat, an seinen Weg anlegen.

2 Der Spieler darf die Geländeplättchen nicht auf Feldern platzieren, mit denen sein Fahrzeug nicht durch einen Weg verbunden ist.

 Die oberste Ressourcenkarte vom Stapel nehmen. Achte darauf nicht mehr Handkarten zu besitzen als deine Chassisanzeige zulässt.



## MECHANIKER:

Für jeden Assistenten in diesem Feld darf der Spieler eine von zwei Aktionen ausführen:

+  Das Fahrzeug reparieren. Dazu wird die Motor- oder Chassisanzeige erhöht werden. Der Mechaniker muss eine oder mehrere Ersatzteilkarten und / oder Werkzeugkarten von seiner Hand und/oder mechanische Teile für 20 Francs in Städten bzw. 40 Francs ausserhalb von Städten kaufen.

	10F	20F
	20F	40F

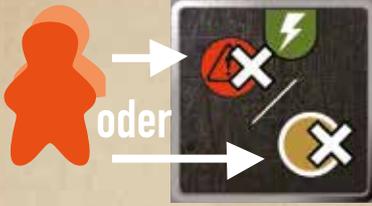


In diesem Beispiel nutzt der Spieler einen Mechaniker, 2 Ersatzteilkarten und ein mechanisches Teil, das er für 20 Francs in einer Stadt erworben hat, um die Motor- und die Chassisanzeige um insgesamt 3 Punkte erhöht werden. Für diese Aktion benötigt er nur einen Mechaniker.

 Das Fahrzeug fahren. Der Spieler darf sein Fahrzeug maximal so viele Geländemarker bewegen wie seine Motoranzeige anzeigt. Die Ankunft in einer Stadt beendet die aktuelle Bewegung.

## BEGLEITER:

Für jeden Assistenten in diesem Feld darf der Spieler eine von zwei Aktionen ausführen:



 Eine Gefahr umgehen. Nutze den Assistenten, um den Effekt eines Geländeplättchens oder einer Karte mit Gefahr-Symbol zu verhindern.

 Das Blitzsymbol gibt an, dass der Assistent zu jeder Zeit eingesetzt werden kann, auch um die Effekte eines Gefahr-symbols eines Mitspielers abzuwehren.

 Entferne ein an dein Fahrzeug angrenzendes Geländeplättchen. Das Plättchen wird komplett aus dem Spiel entfernt. Plättchen, auf denen sich Fahrzeuge befinden, können nicht entfernt werden.

## FINANZEN:

Jeder Assistent, der in diesem Feld von links beginnend platziert wurde, generiert mehr Geld. Der erreichte Betrag wird auf dem ersten freien Feld rechts der Assistenten angezeigt:

1 Assisten = 10 F,

2 Assistenten = 20 F,

3 Assistenten = 40 F,

4 Assistenten = 70 F,

5 Assistenten = 110 F.

Anmerkung: Alle Assistenten in diesem Feld sind in Verbindung. Die hier platzierte Gruppe wird am Ende der Aktion komplett entfernt



In unserem Beispiel hat der Spieler 3 Assistenten in dem Finanzenfeld auf seinem Spielertableau. Während seines Spielzuges entfernt er alle 3 Assistenten und erhält 40 Francs.



## ABLAUF EINER SPIELRUNDE:

Eine Spielrunde gliedert sich in 4 verschiedene Phasen.

**FELDLAGERPHASE:** In der umgekehrten Spielreihenfolge zieht jeder Spieler eine Ressourcenkarte. Die verbleibenden Karten erhält der letzte Spieler, also der als erstes eine Ressourcen-Karte erhalten hat.

**PLANUNGSPHASE:** Verborgen hinter ihren Spielerschirm plazieren die Spieler ihre Assistenten-Meeple auf ihrem Spielertableau.

**BEWEGUNGSPHASE:** Die Spieler nutzen ihre Ressourcenkarten und die Fähigkeiten ihrer Assistenten, um sich über das Spielbrett zu bewegen. Während der Bewegungsphase ihres Spielzuges, darf der Spieler für jeden gesetzten Assistenten folgende Aktionen ausführen:

- Benzin kaufen (optional)
- Ausspielen einer oder mehrerer Ressourcenkarten von der Hand (optional)
- Entfernen eines Assistentenmeeple um dessen Aktion einzusetzen (obligatorisch)

**WARTUNGSPHASE:** Die Spielerreihenfolge wird gemäß des Rennfortschrittes festgelegt. Nun werden neue Ressourcenkarten auf dem Spielbrett platziert. Die Spieler erhalten ihre Boni gemäß ihrer Platzierung auf der Fortschrittsleiste. Die Spieler erhalten einen Prämienbonus entsprechend ihrer Platzierung im Rennen.

Anzahl Spieler	Erster	Zweiter	Dritter	Vierter
2 Spieler	20 F	0 F	-	-
3 Spieler	20 F	10 F	0 F	-
4 Spieler	20 F	10 F	0 F	0 F



## LA GAZETTE

Wir haben mit dem Management des «Great Race» eine exklusive Partnerschaft vereinbart, um dieses Rennen, welches unsere Leser fasziniert, zu begleiten. Wir vergeben regelmässig Preisgelder für das schnellste Fahrzeug und die beste Besatzung. Wir haben die Verwegenheit zu Denken, dass dies einen Einfluss auf dieses verrücktes Rennen haben könnte. Es wird eine Herausforderung zu ermitteln welches Team bei diesem interkontinentalen Rennen in Führung liegt, deshalb werden wir die Längengrade in Ost-West oder die Breitengrade in Nord-Süd Richtung nutzen. Die Teams müssen uns ihre Position am Ende des Tages mitteilen, damit wir eine Klassifizierung der Teilnehmer festlegen können.

**Marcel Jacquin**

## FELDLAGERPHASE:

Auf den vorgegebenen Feldern des Spielbretts werden Ressourcenkarten entsprechend der Spielerzahl plus eins aufgedeckt vom Stapel plaziert.

In umgekehrter Spielerreihenfolge nimmt jeder Spieler eine Karte. Die verbleibende Karte erhält der Spieler der die Erste Karte erhalten hat (also der nach Zufolge letzte Spieler). Es ist nicht erlaubt mehr Ressourcenkarten in der Hand zu haben als die Chassisanzeige vorgibt. Hat ein Spieler mehr Karten muss er überschüssige Karten ablegen. Dabei kann auch die eben gezogene abgelegt werden. (Bedenke, dass Benzinkarten jederzeit genutzt werden können.)



## PLANUNGSPHASE:

Jeder Spieler hat 5 Assistentenmeeple. Die auf dem Spielertableau plazierten Assistenten bestimmen die Aktionen in der Bewegungsphase. Verborgen hinter ihrem Sichtschirm verteilen die Spieler zeitgleich ihre Assistenten auf den Fähigkeits- und Finanzfeldern ihres Spielertableaus. Diese Assistenten gelten als aktiv. Es dürfen mehrere Assistenten im selben Feld plaziert werden. Assistenten auf Fähigkeitsfeldern werden Einzeln nacheinander aktiviert.



## BEWEGUNGSPHASE:

In der Spielerreihenfolge führt der aktive Spieler folgende Aktionen chronologisch aus:

 (optional) Erwerbe Benzin in beliebiger Menge

 (optional) Spiele nacheinander so viele Ressourcenkarten wie du möchtest. Das geht nur solange du mindestens einen aktiven Assistenten hast. Erfülle zunächst alle Effekte der aktiven Karte, bevor du die nächste ausspielst.

 (Pflicht) Spiele einen Assistenten aus einem Fähigkeitenfeld oder die Gruppe von Assistenten aus dem Finanzenfeld deines Spielertableaus.

ODER

 (Pflicht) Wenn alle deine aktiven Assistenten gespielt wurden oder du keine weitere Aktion mehr ausführen möchtest, kannst du deinen Zug aussetzen.

Die Assistenten die in einem Feld mit Blitzsymbol platziert sind, können während des Spielzuges eines anderen Spielers aktiviert werden, auch wenn du ausgesetzt hast.

Einen Assistenten ausspielen:



Um eine Aktion auszuführen, muss du einen oder eine Gruppe Assistenten (Finanzen) von deinem Spielertableau entfernen.

Wenn du dein Fahrzeug in der Bewegungsphase bewegst, muss zusätzlich der Marker auf der Fortschrittsleiste weiterbewegt werden. Befinden sich mehrere Spieler auf der selben Markierung, legt der später eintreffende Spieler seinen Fortschrittmarker auf die bereits liegenden Marker. Das Aktivieren eines Assistenten auf deinem Spielertableau und die Bearbeitung der damit verbundenen Effekte beendet die Aktionsphase. Nun vollzieht der nächste Spieler seine Aktionsphase bis alle Assistenten aller Spieler aktiviert oder alle Spieler ausgesetzt haben.



## WARTUNGSPHASE:

Das Spielbrett ist in Längens- und Breitengrade unterteilt, die durch die Fortschrittsleiste repräsentiert werden. ①

Die Spieler die ihr Fahrzeug bewegt haben, verschieben auch ihren Fortschrittmarker dementsprechend. ② Die Spielerreihenfolge wird durch den Fortschrittsmarker festgelegt. Befinden sich zwei oder mehr Marker auf dem gleichen Feld wie die Reihenfolge von unten nach oben gewertet. Der Spieler dessen Marker den größten Fortschritt anzeigt, ist der neue Startspieler.



Die Spieler erhalten einen Prämienbonus entsprechend ihrer Platzierung im Rennen.



## EIGENSCHAFTEN DER GELÄNDEPLÄTTCHEN:

Wenn ein Spieler sein Fahrzeug über ein Geländeplättchen bewegt, löst er dessen Effekte (Symbole) aus. Beim Durchqueren des Geländes steigt z.B. der Verbrauch von Vorräten und Material oder spezielle Ereignisse werden ausgelöst. Sofern der Spieler nicht über spezielle Fähigkeiten verfügt, ist es nicht möglich diese Effekte abzuwenden. Verbrauch/Verschleiß wird durch Verringern der Anzeigen des Spielertableaus dargestellt.

### DIE BENZIN ANZEIGE

wird gemäß des angegebenen Verbrauchs in Kanistern pro Einheit reduziert.



### MOTOR- UND/ODER CHASSIS ANZEIGE

Die Abnutzung des Fahrzeuges wird gemäß der Symbole in der Motor- und/oder Chassisanzeige gesenkt.



### GEFAHRENSYMBOL:

Wenn das Geländeplättchen ein Gefahrensymbol aufweist, musst du diese Gefahr beseitigen. Eine Gefahr kostet dein Fahrzeug 2 mechanische Teile, welche sich jedoch durch Einsatz eines Begleiters oder einer Rangerkarte vermeiden lassen.

### STOPPSYMBOL:

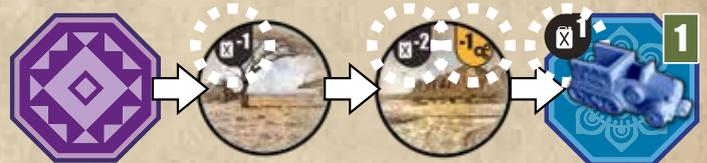
Wenn das Geländeplättchen zusätzlich ein Stoppsymbol anzeigt, endet die aktuelle Fahrt nach Abgabe des Verbrauchs dort. Durch den Einsatz einer Führerkarte kann das Stoppsymbol aber ignoriert werden.



## BEWEGEN IN

### BEKANNTEM GELÄNDE:

Der Spieler kann durch Nutzung eines Kundschafters oder den Effekt einer Ressourcenkarte bekanntes Gelände befahren. Durch einen Mechaniker oder einer Fahrerkarte kann er sein Fahrzeug bewegen. Dafür müssen die mechanischen Anzeigen (Motor und Chassis) und die Benzinanzeige gemäß der Vorgaben auf dem Geländeplättchens gesenkt werden. Die Beschädigung von mechanischen Teilen kann in der Reduktion von Motor und/oder Chassisanzeige aufgeteilt werden. Die Anzahl der Geländeplättchen, die der Spieler durchqueren kann, ist gleich der Motoranzeige zu Beginn der Bewegungsphase. Wenn die Motoranzeige auf 0 steht ist das Fahrzeug defekt und muss stoppen. Die Fahrzeugminiatur wird auf das Dach gedreht. Für die nötige Reparatur muss eine Mechanikerkarte oder ein Mechaniker eingesetzt werden. Das Eintreffen in einer Stadt beendet die Weiterfahrt. Es ist nicht möglich ein Geländeplättchen zu befahren ohne die benötigten Vorräte zu besitzen.



In diesem Beispiel benötigt der Spieler 1+2+1 Benzinanker, er reduziert seine Benzinanzeige um 4. Für einen mechanischen Verlust wählt er die Reduktion der Chassisanzeige um 1.



## BEFAHREN VON UNBEKANNTEM GELÄNDE:

Durch den Einsatz einer Fahrerkarte oder eines Mechanikers kann der Spieler sein Fahrzeug auf ein freies Geländefeld bewegen. In diesem Fall zieht er ein zufälliges Geländeplättchen aus dem Stoffbeutel. Danach platziert er dieses Geländeplättchen unter seinem Fahrzeug und erfüllt die Vorgaben des Geländeplättchens. Sollte er die Bedingungen mangels Anzeigenstand nicht erfüllen können, wird das Fahrzeug auf das vorige Geländeplättchen zurückversetzt und die Fahrt endet.



## BEFAHREN EINER STADT:

Es kostet eine Benzineinheit eine Stadt zu befahren. Dabei ist es gleich ob zu Land, Wasser oder Luft gereist wird. Der Spieler zieht so viele Ressourcenkarten wie die Stadtmarkierung angibt. Sollte das Kartenlimit der Chassisanzeige überschritten werden, müssen überzählige Karten abgeworfen werden (auch gerade gezogene Karten). Das Erreichen der Stadt beendet die Aktion der Fahrerkarte bzw. des Mechanikers.

Die auf dem Stadtmarker angegebene Zahl entspricht den zu ziehenden Karten.



## DURCHQUEREN EINER RISIKOZONE:

Die schwarzen Spielbrettfelder symbolisieren unerforschtes Gelände und erfordern längere Wege. Wenn der Spieler in diesem Gebiet ein Geländepplättchen überquert, steigt der Benzinverbrauch um 1. Das Befahren einer Stadt ist davon nicht betroffen, der Verbrauch bleibt dort bei einer Benzineinheit.



## SCHIFFS- UND LUFTRANSPORT:

Einige Strecken ermöglichen auf andere Transportmittel zwischen zwei Städten zurückzugreifen. Die Kosten für einen Schiffs- oder Lufttransport werden auf dem Spielbrett vorgegeben. Durch den Einsatz einer oder mehrerer Transportkarten kann der Betrag um jeweils 50 Francs gesenkt werden. Die Route des Transportweges sind am Start- und Zielpunkt miteinander verbunden. Das Befahren einer Stadt am Ende der Route kostet immer eine Benzineinheit. Wie für jede Bewegung muss auch beim Schiffs- und Lufttransport eine Fahrerkarte oder ein Mechaniker eingesetzt werden.

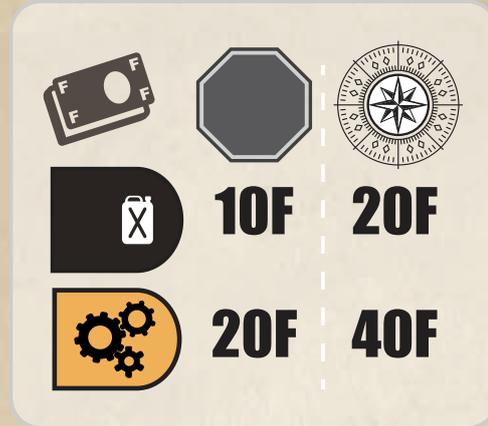


## BENZIN KAUFEN:

☒ Diese Aktion benötigt keinen Assistenten. Der Benzinkauf muss als erste Aktion während der Bewegungsphase, also vor dem Auspielen einer Karte oder des Einsatzes eines Assistenten erfolgen. In einer Stadt kostet Benzin pro Einheit 10 Francs, ausserhalb von Städten 20 Francs.

## ERWERB MECHANISCHER TEILE:

⚙️ Wenn der Spieler eine Fahrerkarte oder einen Mechaniker nutzt, kann er ein mechanisches Teil innerstädtisch für 20 Francs und ausserhalb von Städten für 40 Francs erwerben.



## SPIELENDE:

Die Runden werden kontinuierlich wiederholt, bis das Fahrzeug eines Spielers das Zielfeld der Endstadt erreicht. Dieser Spieler legt seine Handkarten ab und entfernt die verbliebenen Assistenten von seinem Tableau. Sie sind nicht länger im Einsatz und sind keine Ziele mehr für Karten und Effekte. Die verbleibenden Spieler beenden ihre geplanten Aktionen. Danach endet das Rennen. Nur die Spieler deren Fahrzeuge die Ziestadt erreicht haben, können den Sieg und Ruhm ernten. Das «great race» ist ein Gentlemen Abenteuer und so können der Zustand des Fahrzeuges als auch gutes Crew-Management ebensoviel zählen, wie die Reihenfolge der Zieleinfahrt. Für die Presse und die Sponsoren ist es entscheidend das Rennen mit einem Fahrzeug in guter Verfassung zu beenden.

## VERGABE DER PRESTIGEPUNKTE:

Die Spieler erhalten ihre Prestigepunkte nach folgenden Vorgaben:

- Der Erste Spieler dessen Fahrzeug das Ziel erreicht erhält 5 Punkte, der Zweite 3 Punkte und der Dritte 1 Punkt.
- Für jede vorhandene Einheit der Motor- und Chassisanzeige auf seinem Spielertableau erhält der Spieler einen weiteren Prestigepunkt.
- Ausserdem erhält jeder Spieler für jeweils 50 Francs Vermögen einen weiteren Punkt.

Der blaue Spieler erreichte das Ziel zuerst **1**, und erhält 5 Punkte plus 2 Punkte für die mechanischen Anzeigen, da er nur 10 Francs Vermögen besitzt, erhält er keine weiteren Punkte. Insgesamt hat er 7 Prestigepunkte erworben. **2**. Der orange Spieler erreichte im selben Spielzug als Zweiter das Ziel und erhält dafür 3 Punkte. Die Anzeigen seines Fahrzeuges bringen 4 Punkte und er verfügt über genügend Vermögen um einen weiteren Punkt zu erhalten. Seine Prestigepunkte klettern auf 8 und er wird zum Sieger des «great race» gekürt.



## EINSATZ VON RESSOURCENKARTEN:

Ressourcenkarten repräsentieren die Unterstützung der Fahrzeugmannschaft durch die lokale Bevölkerung. Es gibt 3 Arten von Ressourcenkarten:



Diese Karten werden während der Bewegungsphase vor Benutzung eines Assistenten (siehe Aktionssequenz der Bewegungsphase) eingesetzt.



Diese Karten müssen während der Bewegungsphase zusammen mit einem Mechaniker oder einer Mechanikerkarte gespielt werden.

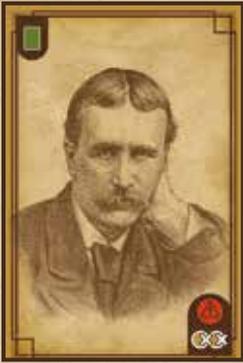


Diese Karten können zu jeder Zeit des Spiels genutzt werden.

Während seines Zuges kann der Spieler vor Aktivierung eines Assistenten so viele Karten spielen wie er möchte. Nach Benutzung werden sie abgelegt. Das Aktivieren eines Assistenten beendet die Aktionssequenz und der nächste Spieler ist am Zug. Wenn der Kartenstapel leer ist, wird der Ablagestapel neu gemischt und verdeckt als neuer Stapel bereit gelegt.



# RESSOURCENKARTEN



## FÄHRTENSUCHER (2X)

Entferne ein Geländeplättchen, das mit dem Weg deines Fahrzeugs verbunden ist.



## MECHANIKER (3X)

Erhöhe das Level der Motor- und/oder Chassieanzeige durch die Benutzung von Ersatzteilkarten und/oder den Erwerb von mechanischen Teilen für 20 Francs innerstädtisch und 40 Francs ausserhalb.



## RANGER (3X)

Verhindert einen Gefahreneffekt auf einem Geländeplättchen oder einer Karte (Saboteur/..). Diese Karte kann jederzeit gespielt werden.



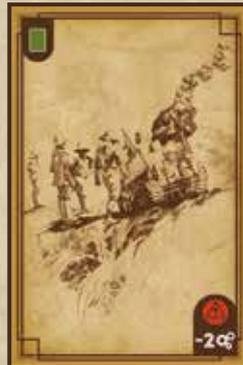
## FAHRER (3X)

Bewege dein Fahrzeug bis zum Maximum oder weniger der Motoranzeige deines Spielertableaus zu Beginn dieser Aktion. Das Befahren einer Stadt beendet die Aktion sofort.



## KARTOGRAF (3X)

Ziehe 3 Geländeplättchen aus dem Vorrat und platziere sie auf freie Felder als durchgängige Strecke vor deinem Fahrzeug.



## SABOTEUR (3X)

Der Ausgewählte Spieler verliert 2 Einheiten auf der Motor oder Chassieanzeige. Entscheide an welchem Fahrzeugteil sich die Beschädigung ereignet.



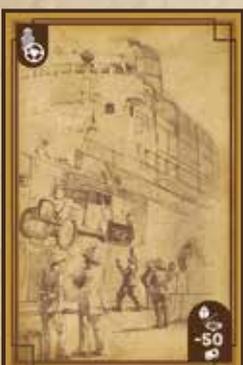
## SPURENSUCHER (2X)

Ziehe 3 Ressourcenkarten, behalte zwei und werfe die Dritte ab.



## SCHWINDLER (2X)

Verschiebe 2 bereits platzierte Geländeplättchen auf eine andere Stelle des Spielbretts, dabei müssen sie keine Strecke mit deinem Fahrzeug bilden.



## TRANSPORT (2X)

Reduziert die Kosten für einen Schiffs- oder Lufttransport jeweils um 50 Francs. Sie kann nur in Verbindung mit einem Mechaniker oder einer Fahrerkarte benutzt werden.



## FÖRDERER (2X)

Erhalte 30 Francs.



## ERSATZTEILE (6X)

Erhöht die Anzeige deines Motors oder Chassies auf deinem Spielertableau um jeweils 1 Einheit. Kann nur in Verbindung mit einem Mechaniker oder einer Mechanikerkarte eingesetzt werden.



## BENZINKANISTER (8X)

Erhöht die Benzinanzeige jeweils um 1 Einheit, kann jederzeit eingesetzt werden.



## WEKZEUGBOX (2X)

Erhöht die Motor- oder Chassieanzeige um 3 Einheiten auf deinem Spielertableau. Kann nur in Verbindung mit einem Mechaniker oder einer Mechanikerkarte eingesetzt werden.

## TANKWAGEN/ STELLE (2X)

Erhöht die Benzinanzeige deines Spielertableaus um 5 Stufen.



## FÜHRER (2X)

Ignoriere den Effekt eines Stoppsymbols auf einem Geländeplättchen. Diese Karte muss in Verbindung mit einem Mechaniker oder einer Fahrerkarte gespielt werden.

## FAQ

Kann der letzte Spieler der Spielerreihenfolge 2 Karten gleichzeitig aussuchen?

Nein, der letzte Spieler nimmt die Erste und später die verbleibende letzte Karte.

Wenn ich eine Benzinankisterkarte habe aber keine weiteren Handkarten mehr haben darf, kann ich die Karte trotzdem nutzen?

Ja, Benzinankisterkarten können jederzeit eingesetzt werden. Sie können auch eingesetzt werden um Platz für eine neue Handkarte zu schaffen.

Muss ich eine Fahrerkarte nutzen wenn ich ein Boot (Flugzeug) nehmen möchte?

Ja und es kostet zusätzlich eine Einheit Benzin.

Kann ich meine Karten auch nutzen wenn ich keine Assistenten mehr habe?

Nein, um eine Aktion während der Bewegungsphase zu aktivieren muss der Spieler einen Assistenten besitzen. Bedenke die Bewegungsphase ist in 3 Stufen unterteilt: 1 Kaufe Benzin, 2 spiele Karten und 3 benutze einen Assistenten.

Kann ich während der Fahrt Benzin kaufen?

Nein, Benzin muss am Anfang der Bewegungsphase gekauft werden..

Muss ich einen Assistenten entfernen um Benzin zu kaufen?

Nein, das ist nicht nötig aber Benzin muss am Anfang der Bewegungsphase gekauft werden..

Wenn ich auf unbekanntes Gelände fahre und dann nicht genug Benzin oder Mechanik habe, verliere ich dann auch die Strecke die ich vorher bewältigt habe?

Nein, das Fahrzeug hat nur nicht genug Vorräte um dieses Geländeplättchen zu passieren. Deshalb muss es ein Geländeplättchen zurück. Das neue Geländeplättchen bleibt jedoch liegen.

Kann die Fährtensucher, Saboteur oder Schwindlerkarte mit einem Assistenten oder einer Begleiterkarte abgewehrt werden?

Ja, jeder Spieler kann auch ausserhalb seines Zuges einen Assistenten, sofern dessen Aktion das Blitzsymbol enthält, oder eine Begleiterkarte zur Abwehr einsetzen.

Muss ich die Geländeplättchen, die ich durch den Kartografen oder Kundschafter erhalten habe, plazieren?

Ja, nachdem der Spieler sie angesehen hat, werden sie als Wegstrecke vor sein Fahrzeug plaziert.

Werden die Geländeplättchen, die mithilfe des Begleiters oder der Fährtensucherkarte entfernt wurden, in den Stoffbeutel zurückgelegt?

Nein, sie werden aus dem Spiel entfernt.

Kann ich mehrere Assistenten auf einzelnen Felder meines Spielertableaus setzen?

Ja, sie werden dann nacheinander in den Runden aktiviert. Nur bei den Finanzen werden sie als Gruppe gespielt.

Kann ich auswählen welche Aktion mein Assistent ausführt, wenn mehrere auf dem Feld zur Auswahl stehen?

Ja, der Spieler wählt aus welche der Alternativen aktiviert sein soll.

Kann mein Fahrzeug auch attackiert werden oder attackieren, wenn meine Strecke nicht mit der eines anderen Spielers in Verbindung ist?

Ja, das Fahrzeug kann überall Ziel einer Gefahrenkarte werden.

Kann ich die Assistenten im Finanzenfeld auch nacheinander entfernen?

Nein, sie werden alle gemeinsam entfernt.

Kann ich die zwei Transportkarten zusammen einsetzen?

Ja, zusammen reduzieren sie 100 Francs, es erfolgt keine Auszahlung.

Muss ich stoppen wenn meine Benzinanzeige sinkt?

Nein, entscheidend ist die Füllmenge am Start der Bewegung. Ausnahme ist wenn die Motoranzeige auf 0 steht bleibt der Wagen sofort defekt auf dem Dach liegen.

Kann mein Fahrzeug, nachdem es die Zielstadt erreicht hat noch von Mitspielern attackiert werden?

Nein, nach Erreichen des Ziel ist das Fahrzeug geschützt. Auch die eigenen Karten und Assistenten können nicht mehr eingesetzt werden.

 MAXENCE VACHÉ  
 FRANÇOIS LAUNAY  
 FRANÇOIS-GILLES RICARD

DANKSAGUNGEN SIND IMMER EINE GEFÄHRLICHE ÜBUNG. WIR HABEN ANGST DAVOR, JEMANDEN ZU VERGESSEN, JEMANDEN ZU BELEIDIGEN, WEIL SEIN NAME ZU SPÄT AUF DER LISTE STEHT. DANKEN IST NIE EINFACH.

DOCH OHNE ALL DIE MENSCHEN, DIE GEHOLFEN UND UNTERSTÜTZT HABEN, WÄRE THE GREAT RACE NICHT IN IHREN HÄNDEN. ICH MÖCHTE MIT IHNEN BEGINNEN, MIT UNS, ALLEN SPIELERN DANKEN, ALLEN, DIE UNSERE LEIDENSCHAFT TEILEN UND DEN TRAUM WAHR WERDEN LASSEN, DENN OHNE SIE GÄBE ES KEINE SPIELE. VIELN DANK AN ALLE TESTER, DIE SICH VERSIONEN, MODIFIKATIONEN, VARIANTEN UNTERZIEHEN, DIE MIT IHRER ZEIT UNSERE UNFÄHIGKEIT, PERFEKTION ZU PRODUZIEREN, BEZAHLEN. VIELN DANK FÜR IHRE NACHSICHT UND UNTERSTÜTZUNG. VIELN DANK AN DIE LESER, DIE DIE REGELN GELESEN, ERNEUT GELESEN, KORRIGIERT UND UNS ERLAUBT HABEN, SIE LESBAR, WENN AUCH NICHT VERDAULICH ZU MACHEN. VIELN DANK AN DIE FA-CHLEUTE, DIE ZU DIESEM PROJEKT BEIGETRAGEN HABEN, CLAUDE DE FUNFORGE, CHRIS, FRED ET ERIC DE PIXIE GAMES, MANDY DE MAGICRAFT. DANKE AN DIE SPIELERVERBÄNDE, DIE UNS UNTERSTÜTZT HABEN, AN ATOUJEU UND DEN STRATEGIEKREIS. VIELN DANK AN UNSERE FREUNDE UND FAMILIENANGEHÖRIGEN FÜR IHRE ANWESENHEIT UND TEILNAHME IN ALLEN PHASEN DIESES PROJEKTS. DANK AN DIE BEIDEN FRANÇOIS, DIE DIE SEELE UND DER LEIB DIESES PROJEKTS SIND. OHNE IHRE ILLUSTRATIONEN UND IHRE ARBEIT WÄRE ICH NICHT IN DER LAGE, JEMANDEM ZU DANKEN. DANKE ANDRÉ, ANNE-CLAIRE, ANNE-SO, CÉDRIC, DAM, ROBIN, DORIA, FLO, FLO UND FLO, GEORGES-MARIE, JEAN-ROCH, JULIETTE, LÉO, LIONEL, MICKAËL, NADÈGE, OLIVIER, PATRICK, RAPH, RAPH, ÀAPHAËL, ENRICO, RODOLPHE, SABRINA, TOTO LE HÉROS, VIRGINIE, XAV, YVES... UND ALLE ANDEREN, DIE ICH VERGESSE, DIE MICH AN DEN PRANGER STELLEN WERDEN.

**Dank Stefan Buntenbach und Max Adolph**