

THE GREAT RACE

Regelboek



Het is zover! Ronkende motoren, blinkend metaal!

«The Great Race» staat op het punt te beginnen. Deze ochtend gaf de Franse piloot Jean de Latour tijdens een interview al toe dat hij popelt om de andere teams het vuur aan de schenen te leggen. Reeds maanden zijn monteurs, verkenners en begeleiders bezig om de race voor te bereiden. De race werd trouwens mogelijk gemaakt door enkele gulle financiers. Gedurende de race zal ik.

Marcel Jacquin, uw verslaggever zijn.



LA GAZETTE

Ook het Belgische team is er klaar voor!



INHOUD VAN DE DOOS:

- A** Het spelbord.
- B** 4 spelersborden in de vorm van een dashboard.
- C** 4 schermen, één voor elk voertuig.
- D** 20 assistenten, 5 voor elk voertuig.
- E** 2 spelersmarkers per spelerskleur, dit om de spelersvolgorde vast te stellen.
- F** 4 voertuigen, één per kleur.
- G** 45 GRONDSTOF kaarten.
- H** 2x (1 zak met 60 terreintegels).
- I** Speelgeld met als onderverdeling 10, 20, 50 en 100 Francs.

Dit regelboek



DOEL VAN HET SPEL:

De spelers nemen deel aan de race van hun leven. Ze rijden met hun voertuig dwars door het continent. Ze rijden van tegel naar tegel, tussen de twee paarse steden. Het spel eindigt pas wanneer een van de voertuigen aankomt op de laatste stadstegel. Als meerdere spelers tegelijkertijd deze stad bereiken, wint de speler met de meeste prestige punten. Prestige is afhankelijk van de staat van je voertuig, volgorde van aankomst en je resterende geld.

VOORBEREIDING (IN ONS VOORBEELD MET HET AFRIKABORD)

- ❶ Plaats het spelbord in het midden van de tafel. De speler die als laatste het continent bezocht waar deze race plaats zal vinden, wordt de startspeler. Hij kiest als eerste zijn/haar voertuig, spelersscherm, ASSISTENTEN en bijhorende spelersmarkers. Gevolgd door de speler die er links van zit (met de wijzers van de klok). De spelers kiezen gezamenlijk in welke paarse stad de race zal starten en welke paarse stad de aankomststad is.
- ❷ In spelersvolgorde plaatsen de spelers hun spelersschijf op het beurtvolgordespoor.
- ❸ De tweede spelersschijf wordt op de eerste tegel van het vooruitgangsspoor gelegd. Plaats ze zo dat de schijf van startspeler bovenaan deze stapel ligt.
- ❹ Plaats de 3 meters op het dashboard (spelersbord) op hun maximum capaciteit.
- ❺ Plaats nadien alle voertuigen in de startstad.
- ❻ Schud alle GRONDSTOF kaarten, plaats ze nadien gesloten op de daarvoor voorziene plaats op het spelbord.
- ❼ De beurtvolgorde bepaald het startgeld van de spelers:

#aantal spelers	Startspeler	Tweede speler	Derde speler	Vierde speler
2 speler	F 80	F 70	-	-
3 speler	F 80	F 80	F 70	-
4 speler	F 80	F 80	F 80	F 70

- ❽ Speel je met twee spelers dan mag je 5 ASSISTENTEN gebruiken.
- ❾ Plaats de terreintegels in de zak.



SPELERSBORD:

BENZINEMETER:

geeft aan hoeveel benzine je nog hebt.

TOERENTELLER:
geeft aan in welke toestand je motor zich bevindt. Deze meter geeft ook aan hoeveel tegels je kan bewegen met een «rijden» actie.

CHASSISMETER:
geeft de staat van je voertuig weer. Deze meter bepaalt hoeveel kaarten je mag bijhouden (handlimiet).



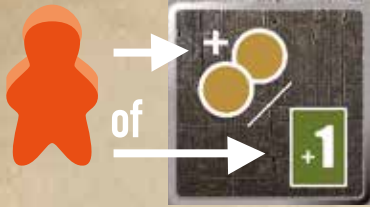
ASSISTENTEN:

geven aan hoeveel acties je kan uitvoeren tijdens een ronde. Het veld waarop je de assistent plaats zal ook de actie bepalen die je met deze assistent kan uitvoeren.

VAARDIGHEDEN:
hier vind je drie velden waar je assistenten aan kan toewijzen. Aan deze velden hangen ook acties vast.

FINANCIËN:
ook op dit veld kan je assistenten plaatsen. Zij zorgen ervoor dat je tijdens deze ronde geld kan verdienen.





VERKENNER:

Voor elke ASSISTENT die je op dit veld zet kan je ofwel:

2 terreintegels trekken uit de zak en ze onmiddellijk op een lege plaats op het spelbord plaatsen. Dit doe je aan de hand van volgende regel: Er moet steeds een pad van steden/tegels lopen vanaf je voertuig tot aan de tegels die je wilt plaatsen. Je kan geen terreintegels op steden plaatsen. Steden bekijk je als etapes op je avontuur, ze dienen als paden op je route.



1 In dit voorbeeld kan deze speler de 2 terreintegels die hij uit de zak trekt plaatsen, zodat er een ononderbroken pad ontstaat tussen zijn voertuig en de tegels die hij plaatst.

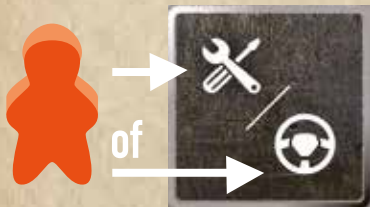
2 De speler kan deze tegel niet plaatsen worden omdat deze niet aan zijn voertuig grenst.

■ Neem de bovenste kaart van de stapel GRONDSTOFkaarten. Zorg ervoor dat je nooit meer handkaarten hebt dan de waarde die je chassismeter aangeeft.

MONTEURS:

Voor elke assistent die je op dit veld plaats kan je kiezen tussen de volgende acties:

+ Je wagen repareren: Je kan de toerenteller en/of chassismeter met een niveau verhogen. Dit doe je door een of meerdere RESERVE ONDERDEEL kaarten en/of GEREEDSCHAPSKISTkaarten af te geven. Je kan er ook voor kiezen om ONDERDELEN aan te kopen in een stad voor F 20. Sta je buiten een stad? Dan kan je deze onderdelen kopen voor F 40 (ze laten leveren is immers duurder).

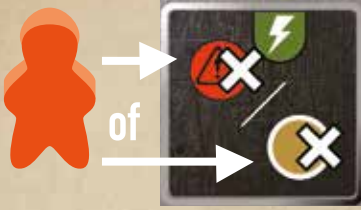



In dit voorbeeld gebruikt de speler de monteur. Hij geeft 2 RESERVE ONDERDEEL kaarten af samen met F 20. Die gebruikt hij om extra ONDERDELEN te kopen in de stad. Hij kan nu 3 aanpassingspunten gebruiken om de twee meters (TOERENTELLER of CHASSIS) aan te passen. Hij heeft aan één ASSISTENT genoeg om deze actie uit te voeren.


Rijden: Verplaats je voertuig zoveel tegels als je TOERENTELLER aangeeft. Als je een stad binnenrijdt moet je meteen stoppen.


BEGELEIDERS:

Voor elke assistent op dit veld kan je kiezen tussen de volgende acties:



 Vermijd een GEVAAR: offer je ASSISTENT op om de effecten van een TERREINTEGEL of een kaart met het GEVAAR symbool te negeren.

 Het bliksem-icoontje betekent dat een ASSISTENT op gelijk welk moment gebruikt kan worden, dus ook om het effect van een GEVAARkaart die een tegenspeler tegen jou speelt te niet te doen.

 Verwijder een TERREINTEGEL naast je voertuig. Deze tegel wordt uit het spel verwijderd. Je kan geen terreintegels verwijderen waarop andere voertuigen aanwezig zijn.

Je bent verplicht om al je assistenten te gebruiken tijdens je beurt (zoalng je niet past), behalve je begeleiders. Als een speler beslist om te passen, verwijdert hij alle assistenten op zijn bord. Behalve de begeleiders, deze mogen blijven staan.

FINANCIERS:

Elke ASSISTENT die op dit veld staat levert, van links naar rechts, meer en meer geld op. Het bedrag dat je krijgt kan je terug vinden op het eerste lege veld naast de meest rechtse assistent:

1 assistent = 10 F,

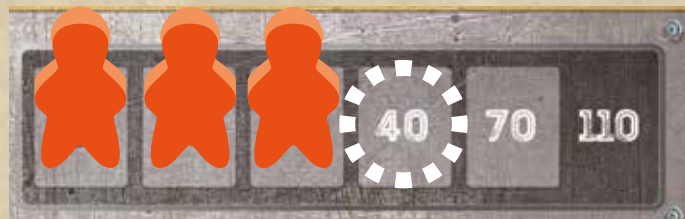
2 assistent = 20 F,

3 assistent = 40 F,

4 assistent = 70 F,

5 assistent = 110 F.

Let op: alle assistenten die je hier plaats worden naast elkaar op één lijn geplaatst, je mag geen plaatsen overslaan.



Als de speler deze actie uitvoert, verwijdert hij alle assistenten van dit veld. In ons voorbeeld heeft de speler drie assistenten geplaatst in het financiersgebied van zijn dashboard. Tijdens zijn beurt verwijdert hij deze 3 assistenten en ontvangt hij F 40.



EEN SPEELBEURT IN DETAIL:

1 beurt bestaat uit 4 verschillende fases:

KAMPFASE: In omgekeerde beurtvolgorde krijgen de spelers een grondstofkaart. De speler die als eerste een kaart nam, krijgt de overgebleven kaart.

PLANFASE: De spelers plaatsen hun assistenten, achter hun spelersscherm, op hun dashboard.

KOVOOIFASE: De spelers gebruiken hun grondstofkaarten en hun verschillende assistenten om zich te verplaatsen op het spelbord.

Wanneer een speler, tijdens de konvooi fase, aan de beurt is, kan hij voor elke geplaatste assistent zoals hieronder weergegeven (en in deze volgorde):

- brandstof kopen,
- één of meerdere goederenkaarten spelen,
- een actie uitvoeren van het veld op het dashboard waar de assistent zich bevind.

ONDERHOUDSFASE: Aan de hand van de progressie die de voertuigen gemaakt hebben stellen de spelers de nieuwe beurtvolgorde vast. Hierna worden de grondstofkaarten terug op het spelbord gelegd.

Er volgt een bonus voor de spelers die het meest progressie gemaakt hebben tijdens deze beurt..

#aantal spelers	Startspeler	Tweede speler	Derde speler	Vierde speler
2 spelers	F 20	F 0	-	-
3 spelers	F 20	F 10	F 0	-
4 spelers	F 20	F 10	F 0	F 0



LA GAZETTE

We hebben met het management van «The Great Race» onderhandeld over een exclusief partnerschap om de race te volgen die onze lezers fascineert. We kennen regelmatig bonussen toe aan de snelste en meest waardevolle teams. We durven te denken dat deze bonussen invloed kunnen hebben in deze gekke race. Het is een uitdaging om te bepalen welke bemanning aan de leiding staat in een intercontinentale race, dus kozen we ervoor om lengtegraden, in een oost-west koers, of breedtegraden te gebruiken voor noord-zuid reizen. De bemanning moet aan het einde van de dag hun positie aan ons doorgeven. Zo maken we een voorlopig klassement op.

Marcel Jacquin

KAMPFASE:

Leg, op de daarvoor voorziene plaatsen op het spelbord, zoveel kaarten als er spelers zijn plus één. In omgekeerde beurtvolgorde, selecteert elke speler een grondstofkaart vanuit het aanbod op het spelbord. Als alle spelers een kaart gekozen hebben krijgt de speler, die laatst in de beurtvolgorde staat, de overgebleven kaart. Het is niet mogelijk om meer grondstofkaarten te hebben dan het getal dat je chasimeter aangeeft. Heb je er toch meer dan leg je alle kaarten die je teveel hebt op de aflegstapel af.



PLANFASE:

Elke speler heeft 5 assistenten (6 in een 2-spelerspel). Deze assistenten zullen tijdens de konvoifase, acties uitvoeren op je dashboard. Verboden achter hun spelersscherm worden de assistenten op het VAARDIGHEIDSVELD en het FINANCIERINGSGBIED van het dashboard geplaatst. Dit doen alle spelers simultaan. De geplaatste assistenten worden beschouwd als actief. Je kan meerdere assistenten in hetzelfde gebied plaatsen. Ze zullen een voor een worden afgehandeld.



KONVOOIFASE:

In spelersvolgorde voeren de spelers één voor één hun acties uit. Dit doen ze steeds volgens onderstaand schema:

☒ (optioneel) Koop zoveel brandstof als je wilt.

■ (optioneel) Speel zo veel grondstofkaarten na elkaar als je wilt. Je kan enkel grondstofkaarten spelen als je nog een actieve assistent hebt. De volledige kaart moet afgehandeld worden alvorens de volgende kaart te spelen. (Meer informatie over grondstofkaarten kan je op P14/15 vinden.)

👤 (verplicht) Voer de actie van één assistent op het vaardigheidsveld of de actie van een groep assistenten op het financieringsveld van je dashboard uit.

OF

✗ (verplicht) Pas als al je assistenten gebruikt zijn, of als je geen acties meer wilt uitvoeren.

De assistenten in het begeleidersveld van je spelersbord kunnen ook gebruikt worden tijdens de beurt van een andere speler. Dit kan zelfs als jij gepast hebt.

Acties uitvoeren met een assistent:



Om een actie uit te voeren, moet je de assistent of de groep assistenten van het dashboard verwijderen.

Als een speler, in de konvoofase, zijn voertuig verplaatst moet hij ook zijn spelersmarker verplaatsen op het vooruitgangsspoor. De speler die als laatste aankomt op een veld op dit spoor legt zijn marker steeds bovenaan de stapel markers. Als je een ASSISTENT op je DASHBOARD gebruikt hebt beëindig je je beurt. De volgende speler is nu aan de beurt. Dit gaat zo verder tot alle spelers al hun assistenten gebruikt hebben of gepast hebben.



ONDERHOUDSFASE:

Het spelbord is onderverdeeld in breedtegraden, dit is weergegeven op het vooruitgangsspoor. ①

Spelers die tijdens deze ronde hun voertuig verplaatst hebben, hebben ook hun spelersmarker op dit spoor verplaatst. ②

De beurtvolgorde voor de volgende ronde wordt aan de hand van dit spoor bepaald. Als twee spelers op de zelfde positie staan, is de speler onderaan de stapel, de eerste speler. De speler die bovenaan staat komt als laatste aan de beurt. De speler die het verst is gevorderd op dit spoor wordt de nieuwe startspeler.



Spelers krijgen een progressie BONUS volgens hun plaats in de race.

TERREINTEGELS IN DETAIL:

Wanneer een speler zijn voertuig op een TERREINTEGEL plaatst, moet hij de effecten van deze tegel meteen ondergaan. Dit doe je door «kosten» te betalen, afhankelijk van het soort terrein of de gebeurtenis die je tegenkomt. Je kan dit niet ontwijken, behalve als dit specifiek vermeld is. De «kosten» vertalen zich steeds in het verlagen van een van je drie meters. Dit hangt af van het soort terreintegel:



GEVAAR

Als er een gevarensymbool op de terreintegel is afgebeeld, wordt je bootgesteld aan een gevaar op je route. Een gevaar kost je voertuig 2 ONDERDELEN. Je kan dit voorkomen met een BEGELEIDER (assistent) of een RANGER kaart.



STOP

Als een van de tegels een stopsymbool bevat, besteed je de brandstof en meterpunten die zijn afgebeeld op de tegel. Je voertuig stopt, wat je «rijden» actie meteen beëindigd met deze monteur (assistent). Je kan gebruik maken van een KARAVAANKaart om het stopsymbool op een TERREINTEGEL te negeren.

BRANDSTOFMETER

Je verbruikt brandstof. Verlaag je brandstofmeter met de aangegeven brandstofpunten.



TOERENTELLER OF CHASSIS-METER:

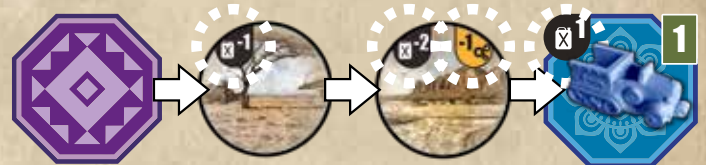
Tijdens je rit verlies je ONDERDELEN van je voertuig. Je verliest een aantal meterpunten op je toerenteller of je chassismeter.

VERPLAATSEN BINNEN

GEKEND GEBIED:

Als een speler, om een weg aan te leggen, gebruik heeft gemaakt van een verkenner (assistent) of het effect van een GRONDSTOFkaart, kan hij deze weg meteen gebruiken. Door gebruik te maken van een MONTEUR (assistent) en het effect van een PILOOT kaart, kan hij zijn voertuig verplaatsen.

Door deze verplaatsing wordt je brandstofmeter verminderd zoals hierboven beschreven (onderdeel: terreintegels in detail). Wanneer je ONDERDELEN verliest, kan je kiezen of je dit verliest van je toerenteller of je chassismeter. Het aantal velden dat je voertuig kan afleggen is gelijk aan de waarde van je toerenteller aan het begin van je «rijden» actie. Als je TOERENTELLER zakt tot 0 stopt je voertuig onmiddellijk. Plaats je voertuig op zijn kop om aan te tonen dat je autopech hebt. Als je het voertuig wilt repareren moet je gebruik maken van een monteurkaart of een monteur (assistent). Als je een stad binnenkomt moet je stoppen. Je kan je niet verplaatsen op een TERREINTEGEL als je de onderdelen of brandstof niet hebt om dit te doen.



In dit voorbeeld besteed de speler 1 + 2 + 1 brandstofpunten, wat een totaal maakt van 4 brandstofpunten en één onderdeel. Deze speler kiest ervoor om het onderdeel af te trekken van zijn chassismeter.



VERPLAATSEN OVER ONGEKEND GEBIED:

Door gebruik te maken van een PILOOTkaart of een MONTEUR (assistent), kan je ook verplaatsen naar een lege TERREINTEGEL. In dit geval trek je een willekeurige tegel uit de zak. Plaats deze tegel onder je voertuig en handel de effecten van de tegel af. Als je niet kan «betalen» voor deze tegel kan je hem niet betreden. Plaats je voertuig terug op de tegel waar je vandaan komt en beëindig je “rijden” actie.



De afgebeelde waarde geeft aan hoeveel kaarten je mag trekken als je de stad betreedt.



EEN STAD BETREDEN:

Om een stad te betreden moet je één brandstofpunt besteden. Het maakt niet uit hoe je de stad bent binnengekomen (over land, over zee,...) Als je de stad betreedt, trek je zoveel grondstofkaarten als staat aangegeven op de tegel. Vergeet niet om kaarten af te leggen als je over je handlimiet gaat (CHASSISMETER). Een stad binnengaan beëindigt je “rijden” actie altijd onmiddellijk.

EEN RISICOZONE BETREDEN:

De zwarte randen rond een regio betekenen dat deze regio nog onontgonnen terrein is. Dit zorgt ervoor dat je crew genooddaakt is om een omweg te maken. Wanneer je over een TERREINTEGEL beweegt die zich in zo'n regio bevindt moet je meer brandstof betalen. Je brandstofkosten worden met 1 verhoogt. Een stad met een zwarte rand is een uitzondering op deze regel. Je hoeft geen extra brandstof te betalen om zo'n stad binnen te gaan.



TRANSPORT :


Je kan gebruik maken van andere transportmiddelen om je te verplaatsen tussen twee steden. Afhankelijk van de soort regio kan je gebruik maken van transport over zee, door de lucht of zelfs beiden. De kostprijs is steeds aangeduid op de route. Als je één of meer TRANSPORTkaarten hebt, kan je F 50 besparen per kaart die je gebruikt. De twee uiteinden van een TRANSPORTroute zijn met elkaar verbonden. Zo vormen ze een pad dat je kan gebruiken. Als je na gebruik van een TRANSPORTMIDDEL een stad binnen komt, betaal je de gebruikelijke prijs aan brandstof: één brandstofpunt. Je moet de “rijden” actie uitvoeren met een PILOOTkaart of een MONTEUR (assistent) gebruiken.

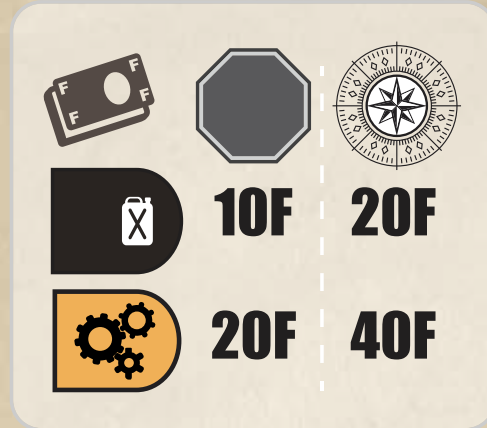


BRANDSTOF KOPEN:

X Om deze actie uit te voeren heb je geen ASSISTENT nodig. Je voert deze actie uit aan de start van je acties tijdens de KONVOOIFASE. Dit doe je voor je een kaart speelt of een actie van een ASSISTENT uitvoert. Je kan brandstof kopen in een stad voor F 10 of buiten een stad voor F 20.

ONDERDELEN KOPEN:

 Je kan onderdelen kopen door gebruik te maken van een MONTEURkaart of een MONTEUR (assistent). Doe je dit in een stad dan kost het je F 20 per niveau dat je stijgt op een van je meters. Doe je dit buiten een stad dan kost het je F 40, je onderdelen moeten immers tot bij jou gebracht worden.



EINDE VAN HET SPEL:

De spelbeurten volgen elkaar op, tot het voertuig van een van de spelers de finish bereikt. We zijn nu in de laatste ronde. Het spel stop dus op het einde van de ronde waarin iemand de finish bereikt heeft. De speler(s) die de finish bereikt hebben, verwijderen alle ASSISTENTEN van hun DASHBOARD en leggen al hun kaarten af. Zij spelen niet meer mee, en kunnen dus niet langer het slachtoffer worden van kaarten of acties van andere spelers. Alle andere spelers werken hun beurt af. Wanneer alle spelers ofwel zijn gefinished of al hun acties hebben afgewerkt, eindigd het spel. Enkel spelers die tijdens deze ronde over de finishlijn zijn gereden, kunnen de overwinning opeisen. The Great Race staat gekend als een race onder gentlemens, dit wil zeggen dat de toestand van het voertuig en hoe er werd omgegaan met de crew even goed van tel zijn dan de volgorde van aankomst. Het is immers van belang om de finishlijn over te steken met een deftig voertuig. Zowel de pers als de sponsors vinden dit natuurlijk uiterst belangrijk.

BEREKEN DE PRESTIGEPUNTEN:

De spelers berekenen hun prestige punten op de volgende manier:

- De speler die eerst aankwam krijgt 5 punten, de tweede speler krijgt er 3, de derde krijgt nog 1 punt.
- Hierna bekijken de spelers hun dashboard. Voor elk niveau op je TOERENTELLER en je CHASSISMETER krijg je 1 punt.
- Je krijgt ook nog 1 punt per F 50 die je bezit.

De blauwe speler kwam eerst aan en krijgt dus 5 punten, **1** plus 2 punten voor de TOERENTELLER en de CHASSISMETER. Hij krijgt geen extra punten voor geld aangezien hij nog slechts F 10 bezit. Hij heeft een totaal van 7 prestigepunten.

De oranje speler kwam als tweede aan, **2** wat hem 3 punten opleverd. Hij heeft ook nog 4 punten voor zijn TOERENTELLER en CHASSISMETER en 1 punt voor zijn overgebleven F 50. Oranje heeft een totaal van 8 punten, hij is dus de winnaar van deze race.



GEBRUIK VAN GRONDSTOFKAARTEN:

GRONDSTOFkaarten stellen de ondersteuning door de lokale bevolking voor. Hier kan je crew handig gebruik van maken. Er zijn 3 soorten GRONDSTOFkaarten:



Deze kaarten kunnen enkel gespeeld worden tijdens de KONVOOIFASE en voor het gebruik van een ASSISTENT (zie ook volgorde van acties).



Deze kaarten kunnen enkel gespeeld worden tijdens de KONVOOIFASE samen met een ONDERDEELkaart of een MONTEUR (assistent).

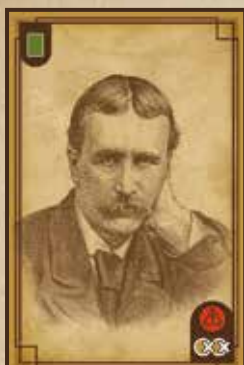


Deze kaarten kunnen op gelijk welk moment tijdens het spel gespeeld worden..

Tijdens je beurt kan je zoveel kaarten spelen als je wilt, je speelt je kaarten steeds voor het gebruik van je ASSISTENTEN. Gespeelde kaarten worden afgelegd als de kaart volledig is afgehandeld. Het spelen van een ASSISTENT beëindigt je beurt, het is nu aan de volgende speler. Wanneer de stapel met kaarten uitgeput is, schud je de aflegstapel en maak je er een nieuwe trekstapel mee.



GRONDSTOFKAARTEN



SPOORZOEKER (2X)

Verwijder een TERREINTEGEL op een pad direct naast je voertuig.



MONTEUR (3X)

erhoog het niveau van je TOERENTELLER en/of CHASSISMETER door RESERVE ONDERDEELkaarten af te leggen. Je kan ook ONDERDELEN kopen voor F 20 als je in een stad bent of F 40 als je buiten de stad bent.



RANGER (3X)

Ontwijk de effecten van een gevarensymbool op een TERREINTEGEL of een kaart (saboteur, valsspeler, ...) Je kan deze kaart op gelijk welk moment tijdens het spel spelen.



PILOOT (3X)

Verplaats je voertuig zover als je TOERENTELLER op je DASHBOARD aangeeft aan het begin van je beurt. Je mag ook minder ver bewegen. Het betreden van een stad beëindigt de "rijden" actie meteen.



CARTOGRAAF (3X)

Trek 3 terreintegels uit de zak en plaats deze op vrije plaatsen op het spelbord. Zorg er voor dat deze tegel een ononderbroken pad vormen vanaf je voertuig.



SABOTEUR (3X)

Kies een speler. Deze speler verliest 2 niveaus op zijn TOERENTELLER of CHASSISMETER. Kies zelf op welke meter de speler deze punten moet verliezen.



PADVINDER (2X)

Trek 3 GRONDSTOFkaarten, hou er twee bij en leg de derde af.



VALSSPELER (2X)

Verwissel 2 TERREINTEGELS die reeds op het bord liggen. Deze tegels hoeven zich niet op het pad van je voertuig te bevinden.



TRANSPORT (2X)

Verminder de kostprijs van zee- of luchttransport met F 50. Je kan deze kaart spelen als je met een MONTEUR (assistent) of PILOOT kaart gebruikt maakt van een transportroute.



FINANCIER (2X)

Verdien F 30.



RESERVE ONDERDELEN (6X)

Verhoog het niveau van je TOERENTELLER of CHASSISMETER met 1. Je kan deze kaart enkel spelen als je gebruik maakt van een MONTEUR (assistent) of een MONTEURkaart.



GEREED- SCHAPSKIST (2X)

Verhoog je TOERENTELLER of CHASSISMETER met 3 niveaus. Je kan deze kaart enkel spelen als je gebruik maakt van een MONTEUR (assistent) of een MONTEURkaart.



GIDS (2X)

Negeer het stop symbool op een TERREINTEGEL. Je kan deze kaart enkel spelen tijdens een "rijden" actie die je uitvoert met een MONTEUR (assistent) of een PILOOTkaart.



JERRYCAN (8X)

Verhoog je brandstof niveau met 1. Je kan deze kaart op elk moment spelen.

BRANDSTOFLEVE- RING (2X)

Verhoog de brandstofmeter op uw Dashboard TABLE met 5 niveaus.



Moet ik een assistent weggooid om brandstof te kopen?

Nee, het kopen van brandstof vereist niet dat een assistent wordt weggegooid. Maar deze actie kan alleen worden uitgevoerd tijdens de konvoifase, voordat je kaarten speelt en voordat je een assistent speelt.

Als ik blind een tegel aanleg op een vrij vak dat ik betreed, en ik heb niet voldoende brandstof of onderdelen. Verlies ik dan wat ik heb aan brandstof en onderdelen en kan ik verder rijden?

Nee, je kan de getrokken tegel niet betreden. Je moet terug naar de tege nwaar je vandaan komt.

Kunnen de spoorzoeker-, saboteur- en valsspeler-kaarten worden tegengegaan door een begeleider (assistent)?

Ja, elke speler, zelfs als het niet zijn beurt is, kan een assistent- of begeleidertkaart gebruiken om een spoorzoeker-, valsspeler- of saboteur-kaart tegen te gaan.

Moet ik de tegels leggen met behulp van een assistent-verkenner of een kaart van een cartograaf?

Ja, een speler trekt de tegels, bekijkt ze en plaatst ze daarna pas op de kaart in het verlengde van een pad vanaf zijn voertuig.

Worden de tegels weggegooid met een begeleider (assistent) of wordt de ze terug in de zak gedaan?

Nee, de tegels worden definitief weggegooid.

Kan ik zoveel assistenten plaatsen als ik wil in een van de 3 activelvelden?

Ja, de speler kan zoveel assistenten plaatsen als ze willen op elk van de velden op hun dashboard. De assistenten worden om de beurt één voor één gespeeld.

Kan ik de actie van de assistent kiezen wanneer ik hem verwijder of moet ik zijn positie bepalen tijdens het programmeren?

Elk veld heeft een alternatief. Bij het uitvoeren van de actie van zijn assistent kiest de speler de actie die hij wil uitvoeren uit de 2 mogelijke acties die staan afgebeeld op het veld.

Als mijn pad niet verbonden is met dat van andere spelers, kan ik dan aanvallen of aangevallen worden (saboteur bijvoorbeeld)?

Ja, je kunt overal op het bord het doelwit zijn van een gevaarkaart.

Kan ik de assistenten 1 voor 1 verwijderen op het activveld «financiën»?

Nee, op het financieel veld worden de assistenten allemaal in één actie gespeeld. Je kunt echter brandstof kopen en kaarten spelen voordat je dit doet.

Kan ik 2 transportkaarten verzamelen voor een vrije oversteek over zee?

Ja, als je 2 transportkaarten hebt, kun je hun effect combineren. Let op: als je twee bootkaarten hebt en de kosten 50 F bedragen, krijg je geen F 50. De kaarten dienen als korting..

Moet ik stoppen als mijn meter onderweg is gezakt?

Nee, het is het niveau van uw meter aan het begin van uw beurt telt. Speciaal geval: als het niveau van uw toerenteller tot 0 daakt, krijgt uw voertuig pech en stopt de beweging onmiddellijk.

Als mijn voertuig de finishstad is binnengekomen, kunnen andere spelers dan gevaarkaarten (saboteur) gebruiken om mijn voertuig te beschadigen?

Nee, de speler die de race heeft uitgespeeld, wordt beschermd tegen alle kaarteffecten van andere spelers.

FAQ

Kan de laatste speler in zijn beurt meteen 2 kaarten nemen?

Nee, de laatste speler gebruikt neemt als eerste een kaart en pakt de laatste kaart die overblijft.

Als ik een jerrycankaart neem en mijn chassisniveau te laag is, heb ik dan het recht om deze kaart te spelen en mijn benzinepeil te herstellen?

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 carte correspondant au niveau de votre jauge.

Als ik al zoveel kaarten heb als mijn chassismeter toestaat, heb ik dan het recht om kaarten bij te trekken?

Ja, het chassisniveau komt overeen met het maximale aantal kaarten dat u in de hand kunt houden. U kunt kaarten bij trekken, de kaarten kiezen die u wilt houden en kaarten weggooiden om terug te keren naar uw handlimiet. Let op, de weggegooide kaarten worden niet gespeeld, behalve natuurlijk de jerrycan kaarten.

Moet ik een pilootkaart gebruiken om de boot te nemen??

Ja, om zijn voertuig te verplaatsen, moet de speler een piloot gebruiken. En om de stad binnen te komen moet de speler zijn benzinepeil met één verlagen.



Kan ik mijn kaarten nog steeds gebruiken als ik geen assistenten meer heb?

Nee, om een actie uit te voeren tijdens de konvoifase moet de speler een assistent hebben. Ter herinnering: de konvoifase is onderverdeeld in 3 fasen:

1 koop brandstof, 2 speelkaarten, 3 speel een assistent.

Kan ik onderweg brandstof kopen?

Nee, Je kan enkel brandstof kopen aan het begin van elke beurt in de konvoifase.

 MAXENCE VACHÉ
 FRANÇOIS LAUNAY
 FRANÇOIS-GILLES RICARD

EEN DANKWOORD IS STEEDS EEN MOEILIJKE OEFENING. JE KAN ALTIJD IEMAND VERGETEN OF IEMAND DRAAGT PAS LAAT BIJ TOT DIT SPEL. IEDEREEN BEDANKEN DIE HEEFT MEEGEWERKT IS NOOIT MAKKELIJK. DES AL NIET TE MIN, ZONDER IEDEREEN DIE ONS GESTEUND HEEFT ZOU THE GREAT RACE ZICH NOOIT IN JOUW HANDEN BEVINDEN. WE WILLEN DAAROM OOK STARTEN MET JULLIE, DE SPELERS, TE BEDANKEN. ZONDER JULLIE ZOU ONZE DROOM NOOIT WERKELIJKHEID ZIJN GEWORDEN. ONZE DANK GAAT OOK UIT NAAR ALLE PLAYTESTERS. ZIJ HEBBEN DIT SPEL NOG BETER GEMAAKT. BEDANKT VOOR JULLIE INZET EN JULLIE TOEWIJDING. WE WILLEN OOK IEDEREEN DIE DE REGELS GELEZEN HEEFT BEDANKEN, ZIJ LAZEN DE REGELS KEER OP KEER TOT ZE PERFECT WAREN. EEN GROTE DANK U WEL GAAT OOK NAAR ALLE PROFESSIONALS DIE ONS ONDERSTEUND HEBBEN: CLAUDE VAN FUNFORGE, CHRIS, FRED EN ERIC VAN PIXIE GAMES, MANDY VAN MAGICRAFT. OOK EEN WELGEMEENDE DANKUWEL AAN ALLE SPELERSGROEPEN DIE ONS HEBBEN ONDERSTEUND, ATOUJEU EN LE CERCLE DE STRATÉGIE. DANK JE WEL AAN AL ONZE VRIENDEN EN FAMILIE VOOR HUN STEUN TIJDENS DIT PROJECT. DANKJEWEL AAN DE TWEE FRANÇOIS DIE HUN HART EN ZIEL IN DIT PROJECT GELEGD HEBBEN. ZONDER JULLIE ILLUSTRATIES EN JULLIE WERK HAD IK NIEMAND KUNNEN BEDANKEN. DANK OOK AAN ANDRÉ, ANNE-CLAIRE, ANNE-SA, CÉDRIC, DAM, ROBIN, DORIA, FLO, FLO EN FLO, GEORGE-MARIE, JEAN-ROCH, JULIETTE, LÉO, AAN LIONEL, MICKAËL, NADÈGE, OLIVIER, PATRICK, RAPH, RAPHAËL, ENRICO, RODOLPHE, SABRINA, TOTO DE HELD, VIRGINIE, XAV, YVES ... EN ALLE ANDERE DIE IK VERGETEN BEN EN ME NU AAN TEGEN DE SCHANDPAAL ZETTEN ;)

Met dank aan Yannick Zoldermans
voor de Nederlandse vertaling