

THE GREAT RACE

Regole Gioco di Base



I mostri d'acciaio si sono lanciati verso l'ignoto.

Intervistato questa mattina, il pilota francese Jean de Latour ci ha confermato la propria impazienza di competere con le altre squadre. Da qualche mese a questa parte meccanici, ricognitori ed equipaggi di supporto stanno approntando la spedizione, grazie ai generosi mecenati che hanno deciso di finanziare la corsa. In qualità di inviato speciale, mi farò carico della copertura giornalistica della gara.



LA GAZETTE

La squadra belga pronta alla partenza



CONTENUTO DELLA SCATOLA:

- A** Tabellone di gioco (fronte-retro)
- B** 4 Plance Cruscotto
- C** 4 Parabrezza (1 per ogni veicolo)
- D** 20 ASSISTENTI (5 per ogni veicolo)
- E** 2 Segnalini per ogni colore, per determinare e indicare l'ORDINE DI TURNO
- F** 4 Veicoli (1 per colore)
- G** 45 carte RISORSA
- H** 1 borsa in tessuto e 60 TESSERE TERRENO
- I** Banconote di vario taglio: 10, 20, 50 e 100 Franchi (F)

Il presente Regolamento

OBIETTIVO DEL GIOCO:

I giocatori prendono parte a una corsa automobilistica. Al volante del vostro veicolo, dovrete attraversare un continente passando di casella in casella tra le due città viola situate alle estremità opposte del continente. La partita termina quando il veicolo di un giocatore raggiunge per primo la città d'arrivo. Gli altri giocatori potranno quindi terminare il proprio turno. Se più giocatori raggiungono la città d'arrivo durante lo stesso turno, la vittoria andrà al giocatore con più punti prestigio. Il prestigio è determinato dallo stato del veicolo, dall'ordine di arrivo e dal denaro a disposizione.



PREPARAZIONE (ESEMPIO PER IL TABELLONE AFRICA)

- ❶ Posiziona il tabellone al centro del tavolo. L'ultimo giocatore ad aver viaggiato nel continente in cui si svolge la gara sarà il primo a giocare: sceglie un veicolo e ne prende il relativo materiale (parabrezza, ASSISTENTI e segnalini associati). In senso orario, ogni giocatore sceglie un veicolo prendendone il corrispondente materiale (parabrezza, assistenti, segnalini). I giocatori decidono quale delle due città in viola sarà la città di partenza e quale la città d'arrivo (il percorso di gara può essere effettuato in entrambi i sensi).
- ❷ I giocatori posizionano il loro primo segnalino Ordine di Turno sul tracciato corrispondente, in base all'ordine definito durante la fase iniziale.
- ❸ Il secondo segnalino Ordine di Turno di ogni giocatore viene posizionato sulla casella N°1 indicante l'ordine di progressione nella gara (classifica parziale): inizialmente, il segnalino del primo giocatore è posizionato in cima agli altri, che vengono piazzati sotto.
- ❹ All'inizio della partita i 3 indicatori della Plancia Cruscotto di ogni giocatore sono posizionati sul valore massimo.
- ❺ I veicoli dei giocatori vengono posizionati sulla casella della città di partenza.
- ❻ Mescola le carte RISORSA e posiziona il mazzo a faccia coperta sull'apposito spazio del tabellone.
- ❼ I giocatori iniziano la gara con dei contanti a disposizione. La somma di denaro allocata a ogni giocatore è definita dall'ordine di turno e prevede:

N° giocatori	Primo	Secondo	Terzo	Quarto
2 giocatori	80 F	70 F	-	-
3 giocatori	80 F	80 F	70 F	-
4 giocatori	80 F	80 F	80 F	70 F

- ❽ Prendete i 5 ASSISTENTI del colore del giocatore.

- ❾ Le Tessere Terreno vengono messe nella borsa.



PLANCIA CRUSCOTTO:

INDICATORE CARBURANTE :

indica la quantità di carburante a disposizione.

INDICATORE MOTORE:

indica lo stato del motore e il numero massimo di caselle che puoi percorrere con un'azione di guida.

INDICATORE TELAIO:

indica lo stato del telaio e corrisponde al numero massimo di carte che puoi avere in mano.



ASSISTENTI:

gli ASSISTENTI rappresentano le azioni che puoi svolgere durante il tuo turno. La casella sulla quale viene posizionato un ASSISTENTE indica l'azione svolta.

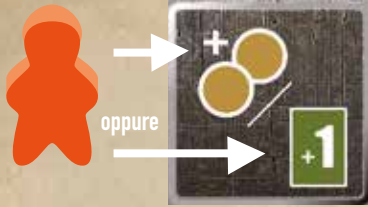
ABILITÀ:

area con 3 caselle su cui possono essere posizionati gli Assistenti. Ogni casella corrisponde a delle ABILITÀ specifiche.

FINANZIAMENTI :

area su cui possono essere posizionati gli Assistenti. Indica la quantità di denaro che ricevi durante il tuo turno.





RICOGNITORE:

Per ogni ASSISTENTE ricognitore posizionato su questa casella, puoi compiere una delle seguenti azioni:

Pesca dalla borsa 2 TESSERE TERRENO e posizionale direttamente su delle caselle libere del tabellone, seguendo la regola seguente: ci deve essere un tragitto continuo di tessere/città tra il tuo veicolo e la tessera che piazzì. Non è possibile posizionare una TESSERA TERRENO su una casella città. Le città sono tappe del tuo percorso, fanno parte del tragitto collegato al tuo veicolo, così come le rotte marittime.



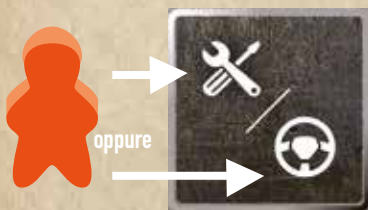
- 1 In questo esempio, il giocatore può posizionare le due TESSERE TERRENO appena pescate, proseguendo il percorso che parte dal proprio veicolo.
- 2 Il giocatore non può posizionare una TESSERA TERRENO su una casella non collegata al proprio veicolo.

Pesca la prima carta RISORSA dal mazzo. Fai attenzione al numero massimo di carte che puoi tenere in mano, indicato dal livello del tuo indicatore Telaio.

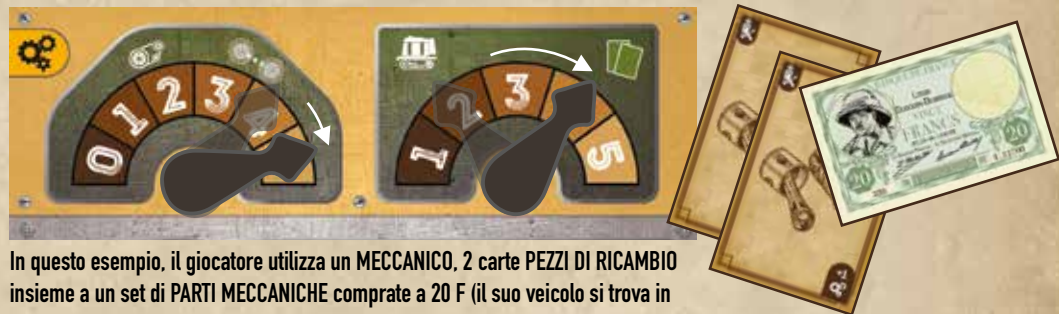
MECCANICO:

Per ogni ASSISTENTE meccanico posizionato su questa casella, puoi compiere una delle seguenti azioni:

+ riparare il tuo veicolo: l'Assistente meccanico ripara il veicolo. Il valore della riparazione dipende dalle carte PEZZI DI RICAMBIO (1 punto Meccanico) e/o CASSETTA DEGLI ATTREZZI (3 punti Meccanico), giocabili nello stesso momento e a cui puoi eventualmente aggiungere un set di PARTI MECCANICHE, acquistabile a 20 F in città o a 40 F fuori città.



	10F	20F
	20F	40F

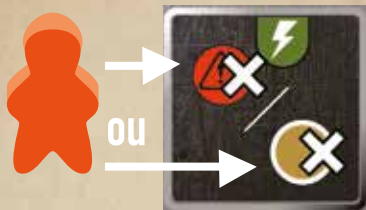



In questo esempio, il giocatore utilizza un MECCANICO, 2 carte PEZZI DI RICAMBIO insieme a un set di PARTI MECCANICHE comprate a 20 F (il suo veicolo si trova in città). Divide questi 3 punti meccanici sugli indicatori MOTORI e TELAIO. Un unico ASSISTENTE è sufficiente a compiere queste operazioni.


Guidare il tuo veicolo. Il giocatore sposta il proprio veicolo di un numero di caselle pari o inferiore al livello del proprio indicatore MOTORE all'inizio dello spostamento. Entrare in una città mette fine allo spostamento del veicolo e quindi all'azione di guida.


SCORTA:

Per ogni ASSISTENTE posizionato su questa casella, puoi compiere una delle seguenti azioni:



 Evitare un PERICOLO. Rimuovi l'ASSISTENTE per evitare le conseguenze di un simbolo PERICOLO su una TESSERA TERRENO che attraversi, o di una carta contenente un simbolo PERICOLO.

 La presenza del simbolo fulmine significa che questo ASSISTENTE può essere usato in qualsiasi momento, anche per evitare gli effetti di una carta contenente un simbolo PERICOLO giocata da un tuo avversario.

 Eliminare una TESSERA TERRENO collegata al tuo veicolo. La tessera sarà rimossa dal gioco in maniera definitiva. Non puoi rimuovere una TESSERA TERRENO occupata da un veicolo.

Tutti gli ASSISTENTI devono essere giocati durante il proprio turno. Se un giocatore passa, tutti gli ASSISTENTI (esclusi quelli della SCORTA) vengono ritirati dalla Plancia Cruscotto.

FINANZIAMENTI:

Ogni ASSISTENTE posizionato su questa zona, partendo da sinistra, consente di ottenere dei contanti. La somma percepita corrisponde alla prima casella libera immediatamente successiva all'ultimo ASSISTENTE posizionato:

1 assistente = 10 F,

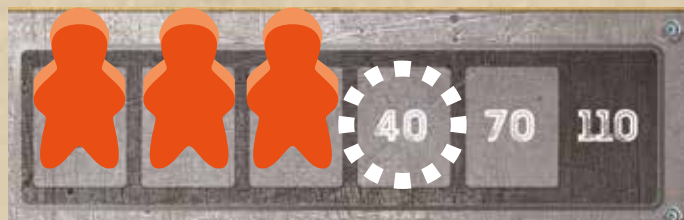
2 assistenti = 20 F,

3 assistenti = 40 F,

4 assistenti = 70 F,

5 assistenti = 110 F.

N. B. : gli assistenti posizionati su questa zona sono attivati in un'unica azione. Una volta compiuta l'azione, il gruppo di ASSISTENTI posizionati su queste caselle viene rimosso dalla Plancia Cruscotto.



In questo esempio, il giocatore ha posizionato 3 ASSISTENTI sulla zona Finanziamenti della propria Plancia Cruscotto. Durante il suo turno, rimuove i 3 assistenti e riceve 40 F.



SEQUENZA DI UN TURNO DI GIOCO:

Un TURNO DI GIOCO si svolge in 4 fasi differenti:

La **FASE BIVACCO**: in senso inverso rispetto all'ordine di turno, ciascun giocatore prende una delle carte **RISORSA** scoperte. L'ultimo giocatore, ossia quello che ha preso la prima carta risorsa, recupera anche la carta rimasta.

La **FASE PIANIFICAZIONE**: nascosti dietro i loro parabrezza, i giocatori posizionano come meglio credono i loro **ASSISTENTI** sulle caselle della loro Plancia Cruscotto.

La **FASE CONVOGLIO**: i giocatori possono giocare carte **RISORSA** e le **ABILITÀ** dei loro **ASSISTENTI**, al fine di far avanzare il proprio veicolo sul tabellone. Durante il proprio turno, per ogni assistente pianificato, è possibile compiere le seguenti azioni, nell'ordine che segue:

Durante il proprio turno, per ogni assistente pianificato, è possibile compiere le seguenti azioni, nell'ordine che segue:

- Comprare del carburante (opzionale)
- Giocare una o più carte **RISORSA** (opzionale)
- Giocare un solo **ASSISTENTE** (obbligatorio)

La **FASE MANUTENZIONE**: l'ordine di turno viene ridefinito in base alla progressione dei veicoli sul tabellone, e vengono posizionate a faccia in su le nuove carte **RISORSA** sulla zona predisposta. I giocatori ricevono un **BONUS** progressivo in base alla loro posizione nella gara.

N° giocatori	Primo	Secundo	Terzo	Quarto
2 giocatori	20 F	0 F	-	-
3 giocatori	20 F	10 F	0 F	-
4 giocatori	20 F	10 F	0 F	0 F



LA GAZETTE

Abbiamo concordato un partenariato esclusivo con la direzione di «The Great Race», al fine di seguire la corsa che appassiona i nostri lettori. A cadenza regolare attribuiremo dei premi agli equipaggi più rapidi e valorosi, avendo l'audacia di pensare che tali riconoscimenti possano influenzare questa folle corsa. In una corsa intercontinentale, definire quale equipaggio sia in testa è però un'ardua prova: per tale motivo si è scelto di utilizzare le longitudini per le gare est-ovest e le latitudini per le gare nord-sud. Al termine di ogni giornata, gli equipaggi debbono quindi comunicarci la loro posizione, affinché si possa stabilire una classifica parziale delle squadre in gara.

Marcel Jacquin

LA FASE BIVACCO

Posizionate sui riquadri predisposti tante carte RISORSA scoperte quante il numero di giocatori più uno.

Nell'ordine opposto all'ordine di turno, ciascun giocatore sceglie una delle carte RISORSA disponibili sul tabellone. Quando tutti i giocatori avranno ottenuto una carta, la carta rimanente viene assegnata all'ultimo giocatore dell'ORDINE DI TURNO.

Non puoi avere in mano un numero di carte Risorsa maggiore del livello del tuo indicatore Telaio. Se così fosse, sei tenuto a scartare immediatamente le carte in eccesso, compresa l'ultima pescata.



LA FASE PIANIFICAZIONE

Ogni giocatore dispone di 5 assistenti. Posizionati sulla PLANCIA CRUSCOTTO, gli ASSISTENTI effettueranno le rispettive azioni durante la FASE CONVOGLIO.

La fase pianificazione viene effettuata simultaneamente da tutti i giocatori che, nascosti dietro i loro paraventi, distribuiscono i propri ASSISTENTI sulle zone ABILITÀ e FINANZIAMENTI della propria PLANCIA CRUSCOTTO. Gli ASSISTENTI così posizionati vengono definiti attivi. È possibile posizionare più ASSISTENTI su una stessa zona, ma saranno giocati uno ad uno.



LA FASE CONVOGLIO

Seguendo l'ORDINE DI TURNO, i giocatori giocheranno UNO DOPO L'ALTRO, fino a quando tutti gli ASSISTENTI sono stati utilizzati (ad eccezione di quelli eventualmente posizionati sulla casella SCORTA). Ogni giocatore compie la sequenza di azioni facoltative e obbligatorie nell'ordine qui mostrato:

X Comprare la quantità desiderata di BENZINA, se le finanze possedute lo permettono (Azione facoltativa)

G Giocare la quantità desiderata di carte RISORSA

Le carte vengono giocate e i loro effetti vengono risolti uno dopo l'altro. Puoi giocare carte risorsa solo se hai almeno un assistente attivo. Gli effetti di una carta devono essere applicati prima di giocare la carta seguente (vedi dettagli a pag. 14/15 riguardo alle carte risorsa) (Azione facoltativa);

A Giocare un solo ASSISTENTE (o eventualmente un gruppo di ASSISTENTI posizionati sulla zona FINANZIAMENTI della PLANCIA CRUSCOTTO) (Azione obbligatoria)

OPPURE

X Passare : se tutti i tuoi ASSISTENTI sono già stati giocati o se non vuoi effettuare alcuna azione, puoi passare.

Nota: Gli ASSISTENTI sulla zona SCORTA della tua plancia cruscotto possono essere giocati durante il turno di un altro giocatore, anche qualora tu avessi saltato il tuo turno.

PASSARE mette immediatamente fine al tuo turno di gioco, anche se restano degli ASSISTENTI sulla tua PLANCIA CRUSCOTTO.

Giocare un ASSISTENTE :



Appena viene effettuata un'azione, l'ASSISTENTE giocato (o eventualmente il gruppo di ASSISTENTI posizionato sulla zona FINANZIAMENTI) viene rimosso dalla plancia cruscotto del giocatore. Quando un giocatore sposta il proprio veicolo per effetto di un'azione, il segnalino di progressione del suo colore viene spostato sulla scala di progressione disposta sul lato lungo del tabellone (classifica parziale), finché non raggiunge la casella all'altezza del veicolo. Se più giocatori giungono al medesimo livello nella scala di progressione, l'ultimo arrivato posiziona il proprio segnalino al di sopra di quello del giocatore già presente.

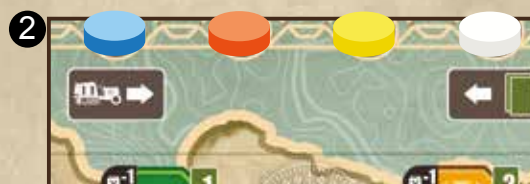
Giocare un ASSISTENTE dalla propria PLANCIA CRUSCOTTO mette fine alla sequenza d'azione del giocatore. Il giocatore seguente effettua la propria sequenza d'azione e così via, finché tutti i giocatori hanno giocato tutti i propri ASSISTENTI o passato il turno.



LA FASE MANUTENZIONE

Il tabellone è suddiviso in linee orizzontali, rappresentate dalla scala di progressione (classifica parziale). **1**

I giocatori che hanno spostato il proprio veicolo sono tenuti a spostare anche il proprio segnalino su questa scala. L'ORDINE DI GIOCO del round successivo è determinato dalla progressione dei veicoli. **2** Se due o più giocatori si trovano sullo stesso livello della scala di progressione, il segnalino posizionato in basso è il primo, quello posizionato sopra è l'ultimo. I giocatori ricevono un BONUS di progressione a seconda del loro posto in gara.



Il giocatore che conduce la gara (posizionato più in alto sulla scala di progressione - classifica parziale) inizierà per primo il round successivo.



TESSERA TERRENO

Quando un giocatore sposta il proprio veicolo su una TESSERA TERRENO, ne subisce gli effetti. Per avanzare su di una tessera, dovrai sostenere diversi costi in base alla natura del terreno o dell'evento che caratterizza la tessera. Salvo indicazione specifica, non è possibile evitare gli effetti di una tessera terreno. Questi costi avranno come conseguenza l'abbassamento del livello dei tuoi 3 indicatori secondo la tipologia di tessera:

INDICATORE CARBURANTE

perdi il numero di punti carburante indicato



INDICATORE DI MOTORE O TELAIO

perdi il numero di punti meccanici indicati, sugli indicatori MOTORE e/o TELAIO



PERICOLO

se il tuo veicolo si trova su una tessera terreno contenente il simbolo di PERICOLO, dovrai trovare il modo di superare l'ostacolo. Il danno predefinito causato da un pericolo provoca la perdita di 2 PARTI MECCANICHE al tuo veicolo (il danno si riflette sull'indicatore motore e/o telaio). Puoi evitare di subire il danno utilizzando un ASSISTENTE SCORTA oppure una carta RANGER.



STOP

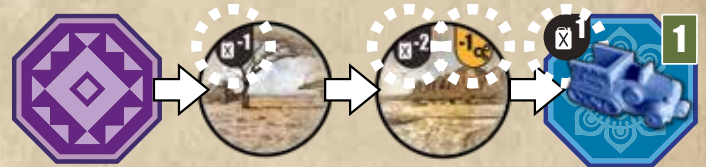
se il tuo veicolo arriva su una tessera terreno contenente il simbolo «STOP», dovrai spendere la BENZINA e le PARTI MECCANICHE indicate dalla tessera. Il veicolo dovrà quindi arrestare il suo movimento, mettendo fine all'azione di guida. Puoi utilizzare una carta CAROVANA per ignorare il simbolo «Stop» di una TESSERA TERRENO.



AVANZARE IN UN TERRENO CONOSCIUTO

Se un giocatore ha utilizzato un ASSISTENTE RICOGNITORE o ha giocato una carta RISORSA per creare un percorso, diventa possibile accedere alla tappa in questione. Puoi spostare il tuo veicolo utilizzando un MECCANICO oppure sfruttando gli effetti di una carta PILOTA. Per questo spostamento, il tuo indicatore CARBURANTE e MECCANICO scenderanno di un numero di gradi pari al costo rispettivo indicato in ogni TESSERA TERRENO raggiunta. Quando perdi PARTI MECCANICHE puoi scegliere liberamente come ripartire la perdita sugli indicatori MOTORE e TELAIO. Il numero di caselle percorribili dal tuo veicolo è dato dal valore del tuo indicatore motore indicato all'inizio dell'azione movimento. Se l'indicatore MOTORE raggiunge lo 0, il veicolo si ferma e la miniatura del veicolo viene capovolta per segnalare il guasto. Affinché il veicolo possa ripartire, dovrai effettuare le riparazioni necessarie, giocando una carta MECCANICO oppure un ASSISTENTE MECCANICO.

Entrare in una città comporta la fine dell'azione movimento. Non è possibile raggiungere una TESSERA TERRENO se non si possiede la quantità necessaria di risorse per attraversarla.



In questo esempio il giocatore spende 1+2+1 di carburante, ossia 3 punti carburante e 1 punto meccanico, che sceglie di perdere nell'indicatore «telaio».



AVANZARE IN UN TERRENO SCONOSCIUTO

Utilizzando una carta PILOTA oppure un ASSISTENTE MECCANICO, puoi spostare il tuo veicolo su una casella vuota predisposta per una TESSERA TERRENO. In questo caso, pesca una TESSERA TERRENO dalla borsa e posizionala sotto il tuo veicolo, risolvendone quindi gli effetti. Se il livello dei tuoi indicatori non è sufficiente a coprire i costi previsti dalla tessera, il tuo veicolo dovrà tornare alla posizione occupata precedentemente, ponendo fine alla tua azione di guida.



ENTRARE IN UNA CITTÀ

Devi spendere 1 punto CARBURANTE per entrare in una città. Questa spesa è obbligatoria per qualsiasi tipo di spostamento (terrestre, marittimo,...). Quando entri in una città, peschi un numero di carte Risorsa pari al numero indicato nella casella della città. Dovrai scartare le carte in eccesso qualora dovessero superare il limite imposto dall'indicatore TELAIO. Entrare in una città mette fine all'azione di guida della tua carta PILOTA o dell'ASSISTENTE MECCANICO.

Il valore indicato corrisponde al numero di carte che potrai pescare quando entrerai in una città.



ATTRAVERSARE UNA ZONA A RISCHIO

Le caselle nere rappresentano una regione inesplorata non ancora riportata nelle mappe, e costringeranno il tuo equipaggio a compiere delle deviazioni. Quando raggiungi una TESSERA TERRENO posizionata in questa zona, il costo in CARBURANTE indicato sulla tessera dovrà essere aumentato di 1. Entrare in una città non fa attivare questa penalità.



TRASPORTO


Per spostarsi da una città all'altra è possibile utilizzare un mezzo di trasporto alternativo. In base al tipo di tabellone su cui si gioca, sarà possibile utilizzare il trasporto marittimo, aereo, o entrambi. Il costo della tratta è indicato sul tracciato della rotta del trasporto. Se disponi di una o più carte TRASPORTO, puoi risparmiare 50 F per ogni carta utilizzata. Le due estremità del tragitto di TRASPORTO sono collegate tra loro: formano un percorso. Entrare in una città in seguito al TRASPORTO costa sempre 1 punto carburante. Come per ogni spostamento, dovrai utilizzare una carta PILOTA oppure un ASSISTENTE MECCANICO per effettuare un TRASPORTO.








ACQUISTARE CARBURANTE

X Questa azione non necessita di ASSISTENTI. L'eventuale acquisto deve essere effettuato all'inizio di una sequenza di azione nella FASE CONVOGLIO, prima di giocare una carta o di effettuare l'azione di un ASSISTENTE. In città puoi acquistare CARBURANTE a 10 F per livello di indicatore carburante. Se ti trovi fuori città, il prezzo è di 20 F.

ACQUISTARE PARTI MECCANICHE

 Se utilizzi una carta PILOTA oppure un ASSISTENTE MECCANICO mentre ti trovi in città, puoi acquistare delle PARTI MECCANICHE a 20 F per livello di indicatore (motore o telaio). Se ti trovi fuori città, il prezzo è di 40 F.

		
	10F	20F
	20F	40F

FINE DELLA PARTITA

I turni si susseguono finché il veicolo di un giocatore raggiunge la casella viola di arrivo: a questo punto parte l'ultimo turno della partita. I giocatori che hanno piazzato il proprio veicolo sulla casella di arrivo scartano le carte in loro possesso e rimuovono gli ASSISTENTI dalla propria PLANCIA CRUSCOTTO, passando così il proprio turno. Gli altri giocatori portano a compimento le proprie azioni pianificate. Tutti i giocatori che raggiungono la casella viola di arrivo, non possono più essere colpiti da carte o effetti. Quando tutti i giocatori hanno compiuto le loro azioni della FASE CONVOGLIO, la partita è finita.

Solo i veicoli che hanno raggiunto la casella di arrivo, durante quest'ultimo turno, possono reclamare la vittoria. The Great Race è una gara di gentiluomini (e gentildonne), per cui le condizioni del proprio veicolo e la buona gestione del proprio equipaggio contano tanto quanto l'ordine di arrivo. Per i tuoi mecenati e per la stampa è fondamentale terminare la gara con un veicolo in buono stato.

CALCOLO DEI PUNTI PRESTIGIO

I giocatori giunti all'arrivo contano i loro punti prestigio sulla base dei seguenti criteri:

- Il primo giocatore giunto a destinazione ottiene 5 punti, il secondo ottiene 3 punti, il terzo 1 punto.
- Il giocatore ottiene 1 punto per ogni livello dei due indicatori MOTORE e TELAIO della propria PLANCIA CRUSCOTTO.
- Il giocatore ottiene 1 punto per ogni 50 F posseduti.

Il giocatore blu è arrivato per primo **1**, guadagnando così 5 punti prestigio, a cui aggiunge 2 punti per i livelli di indicatore MOTORE e TELAIO. Avendo solo 10 F in suo possesso, non otterrà altri punti aggiuntivi. Ha ottenuto un totale di 7 punti prestigio. Il giocatore arancione è arrivato secondo durante lo stesso turno **2**, guadagnando così 3 punti prestigio, a cui aggiunge 4 punti per i livelli di indicatore MOTORE e TELAIO e 1 altro punto per il denaro in suo possesso. Il giocatore arancione ha totalizzato 8 punti ed è il vincitore!



UTILIZZO DELLE CARTE RISORSA

Le carte RISORSA rappresentano l'assistenza fornita all'equipaggio dalle popolazioni locali. Esistono 3 tipi di carte RISORSA.



Queste carte vengono giocate durante la FASE CONVOGLIO prima di giocare un ASSISTENTE (vedi sequenza d'azione).



Queste carte devono essere giocate durante la FASE CONVOGLIO, insieme a una carta MECCANICO oppure a un ASSISTENTE MECCANICO.

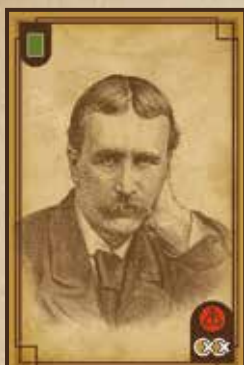


Queste carte possono essere giocate in qualsiasi momento della partita.

Durante il tuo turno, puoi giocare quante carte vuoi dalla tua mano prima di attivare un ASSISTENTE. Le carte vengono scartate dopo il loro utilizzo. Giocare un ASSISTENTE mette fine alla tua sequenza d'azione, quindi il turno passa al giocatore successivo. Una volta terminato il mazzo, mescola le carte precedentemente scartate per formare un nuovo mazzo.



CARTES RESSOURCES



INSEGUITORE (2X)

Scarta 2 TESSERE TERRENO su un percorso collegato al tuo veicolo.



MECCANICO (3X)

Aumenta il livello degli indicatori MOTORE e/o TELAIO utilizzando le carte PEZZI DI RICAMBIO a tua disposizione, o acquistando sul posto delle PARTI MECCANICHE (costo: 20 F in città, 40 F altrove).



RANGER (3X)

Neutralizza gli effetti di un simbolo pericolo di una TESSERA TERRENO o di una carta (sabotatore/truffatore...). Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento della partita.



PILOTA (3X)

Guida facendo avanzare il tuo veicolo di un numero di caselle pari o inferiore al livello dell'indicatore MOTORE della tua PLANCIA CRUSCOTTO all'inizio di questa azione. Entrare in una città comporta la fine dello spostamento.



CARTOGRAFO (3X)

Pesca 3 TESSERE TERRENO dalla borsa e posizionale su tre caselle libere del tabellone, in successione continua dalla posizione del tuo veicolo.



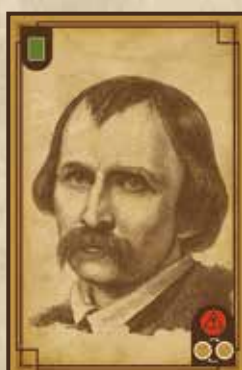
SABOTATORE (3X)

Il giocatore preso di mira, situato sullo stesso tuo percorso, perde 2 punti meccanici MOTORE e/o TELAIO. Scegli tu come diminuire gli indicatori dell'avversario colpito.



RIFORNITORE (2X)

Pesca 3 carte RISORSA: tienine due e scartane una.



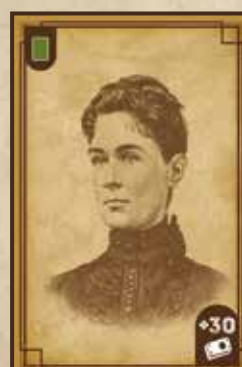
TRUFFATORE (2X)

Inverti 2 tessere terreno già presenti sul tabellone di gioco, a prescindere dalla loro posizione. Non è necessario che le tessere invertite formino un percorso collegato al tuo veicolo.



TRASPORTO (2X)

Riduci di 50 F il costo di un trasporto marittimo o aereo sul tabellone. Questa carta deve essere giocata come complemento di un ASSISTENTE MECCANICO o di una carta PILOTA.



FINANZIARIO (2X)

Guadagna 30 F.



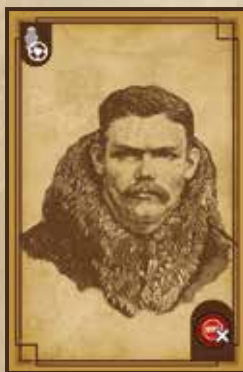
PEZZI DI RICAMBIO (6X)

Incrementa di 1 livello l'indicatore TELAIO o MOTORE della tua PLANCIA CRUSCOTTO. Questa carta deve essere giocata come complemento di un ASSISTENTE MECCANICO o di una carta MECCANICO



CASSETTA DEGLI ATTREZZI (2X)

Incrementa di 3 livelli l'indicatore TELAIO e/o MOTORE della tua PLANCIA CRUSCOTTO. Questa carta deve essere giocata come complemento di un ASSISTENTE MECCANICO o di una carta MECCANICO.



GUIDA (2X)

Ignora gli effetti di un simbolo Stop su una TESSERA TERRENO. Questa carta deve essere giocata come complemento di un ASSISTENTE MECCANICO o di una carta PILOTA.



TANICA (8X)

Incrementa di 1 livello l'indicatore CARBURANTE della tua PLANCIA CRUSCOTTO. Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento.



RIFORMIMENTO (2X)

Incrementa fino a 5 livelli l'indicatore carburante della tua PLANCIA CRUSCOTTO.

Se avanzo alla cieca su un territorio sconosciuto e non ho abbastanza carburante o punti meccanici, subisco comunque il calo degli indicatori prima di tornare indietro?

No, il veicolo non dispone delle risorse necessarie a percorrere la tessera terreno, quindi ritorna semplicemente da dove è venuto. Tuttavia la tessera pescata rimane sul tabellone.

Le carte Inseguitore, Sabotatore e Truffatore possono essere contrastate da un assistente di Scorta?

Sì, qualsiasi giocatore, anche al di fuori del proprio turno, può utilizzare un assistente o una carta scorta per annullare i danni arrecati da una carta inseguitore, sabotatore o truffatore.

Sono obbligato a piazzare le tessere terreno che ho pescato con l'azione dell'assistente Ricognitore o di una carta Cartografo?

Sì, tuttavia il giocatore prima pesca le tessere da piazzare, e dopo averle guardate decide come piazzarle, sempre nella continuità del percorso che parte dal proprio veicolo.

Le tessere scartate con un assistente di Scorta o con la carta Inseguitore vengono rimesse nella borsa?

No, tali tessere vengono scartate definitivamente.

Posso posizionare quanti assistenti voglio su una delle tre caselle abilità?

Sì, il giocatore può posizionare la quantità desiderata di assistenti su ciascuna casella della propria plancia. Gli assistenti saranno giocati uno ad uno a turno.

Posso scegliere l'azione dell'Assistente nel momento in cui lo scarto o devo determinare la sua funzione già durante la programmazione?

Ogni casella di programmazione comporta un'alternativa. Il giocatore sceglie quale azione compiere tra le 2 alternative possibili nel momento in cui deve realizzare l'azione del suo Assistente.

Se il mio percorso non è più collegato a quello degli altri giocatori, posso comunque attaccare o essere attaccato (per esempio con una carta sabotatore)?

Sì, puoi essere il bersaglio di una carta pericolo in qualsiasi zona del tabellone.

Posso rimuovere gli assistenti dalla zona Finanziamenti uno ad uno?

No, gli assistenti sulla zona Finanziamenti vengono giocati in una singola azione. Tuttavia, puoi acquistare del carburante e giocare delle carte prima di effettuare questa azione.

Posso accumulare 2 carte trasporto per ottenere un trasporto marittimo gratuito?

Sì, se hai 2 carte trasporto potrai accumularne gli effetti. Attenzione: se hai due carte battello e il costo del trasporto marittimo è di 50 F, non guadagnerai 50 F. Le carte trasporto sono da intendere esclusivamente come riduzioni.

Devo fermare il mio veicolo se l'indicatore è calato durante lo spostamento?

No, ciò che conta è il livello del tuo indicatore all'inizio dello spostamento. Caso particolare: se il livello del tuo indicatore raggiunge lo 0, il tuo veicolo è in guasto e il suo spostamento termina immediatamente.

Se il mio veicolo è entrato nella città d'arrivo, gli altri giocatori possono utilizzare delle carte pericolo (Sabotatore) per danneggiare il mio veicolo?

No, il giocatore che ha terminato la corsa è protetto da tutti gli effetti delle carte avversarie.

FAQ

L'ultimo giocatore per ordine di turno può prendere subito le 2 carte che gli spettano?

No, l'ultimo giocatore si serve per primo e poi recupera l'ultima carta rimanente.

Quando prendo una carta Tanica di benzina e il mio livello di Telaio è troppo basso, posso comunque giocare questa carta e recuperare un livello di carburante?

Sì, la tanica di benzina può essere giocata in qualsiasi momento. Ciò vale anche se peschi una carta in più rispetto al limite indicato dal livello di Telaio: hai il diritto di giocare una carta Tanica di benzina per ristabilire il numero di carte corrispondenti al livello del tuo indicatore.

Se ho già il numero massimo di carte consentito dal mio livello di Telaio, ho comunque diritto a pescare una carta?

Sì, il livello di Telaio corrisponde al numero massimo di carte che puoi tenere in mano. Puoi pescare, scegliere le carte che desideri, tenere e scartare le carte necessarie per ristabilire il numero di carte limite definito dal livello del tuo telaio. Attenzione: le carte scartate non vengono giocate, ad eccezione della Tanica di benzina.

Devo utilizzare un Pilota per prendere il battello?

Sì, per spostare il proprio veicolo il giocatore deve utilizzare un Pilota. E per entrare in città il giocatore deve spendere un livello di carburante.

Posso ancora utilizzare le mie carte se non ho più Assistenti?

No, per effettuare un'azione durante la Fase Convoglio, il giocatore deve avere un Assistente. Ricorda che la Fase Convoglio si compone di tre passi: 1 - Acquisto carburante, 2 - Giocare le carte, 3 - Giocare un assistente

Posso acquistare del carburante durante lo spostamento?

No, il carburante deve essere acquistato all'inizio di un'azione della Fase Convoglio

Per acquistare del carburante è necessario scartare un Assistente?

No, l'azione di acquisto carburante non prevede di scartare un Assistente. Tuttavia, questa azione può essere realizzata solamente durante la Fase Convoglio, prima di giocare le proprie carte e prima di giocare un Assistente nel proprio turno di gioco

Esprimere i ringraziamenti è sempre un'opera pericolosa. Si teme di dimenticare qualcuno o di offendere qualcun'altro che non si aspettava di vedere il proprio nome così in basso nella lista. Ringraziare tutti non è mai facile. Eppure, senza tutte le persone che ci hanno aiutato e sostenuto, in questo momento non avreste The Great Race tra le mani. Voglio iniziare da voi, da noi, grazie a tutti i giocatori, a chi condivide la nostra passione e fa vivere il sogno, perché dopotutto non c'è gioco senza loro. Grazie a tutti i tester che hanno investito il loro tempo con le nostre pre-versioni, modifiche e varianti, data la nostra incapacità a raggiungere la perfezione. Un ringraziamento alla loro indulgenza e al loro supporto. Grazie ai lettori che hanno letto, riletto e riletto ancora le regole, le hanno corrette e ci hanno permesso di renderle comprensibili, o almeno digeribili. Grazie ai professionisti che hanno dato ciascuno il proprio contributo, Claude di Funforge, Chris, Fred ed Eric di Pixie Games, Mandy di Magicraft. Grazie alle associazioni di giocatori che ci hanno sostenuti Atoujeu e Le Cercle de Stratégie. Grazie ai nostri amici e alla nostra famiglia per la loro presenza e partecipazione lungo tutte le tappe di questo progetto. Grazie ai due François, vera anima e corpo di questo progetto. Senza le vostre illustrazioni e il vostro lavoro non potrei ringraziare nessuno. Grazie ad André, ad Anne-Claire, ad Anne-So, a Cédric, a Dam, a Robin, a Doria, a Flo, a Flo e Flo, a Georges-Marie, a Jean-Roch, a Juliette, a Léo, a Lionel, a Mickael, a Nadège, a Olivier, a Patrick, a Raph, a Raph, a Raphael, a Enrico, a Rodolphe, a Sabrina, a Toto Le Héros, a Virginie, a Xav, a Yves... e a tutti quelli che ho dimenticato e che mi metteranno alla gogna per questo.

Grazie ad Alberto Brescancin per la traduzione italiana.

Grazie Enrico Agiato per il suo aiuto.