



RÈGLE Express

THE GREAT RACE

INSTALLATION

- 1] Positionnez les jauges de votre plateau tableau de bord sur la valeur maximale
- 2] Placez votre marqueur ordre du tour suivant l'ordre choisi
- 3] Placez l'autre marqueur sur l'ordre de progression sachant que le 1er joueur sera en dessous.
- 4] Placez votre véhicule sur la ville de départ choisie (violette)
- 5] Chaque joueur reçoit 80F sauf le dernier joueur qui reçoit 70F

PHASE D'UN TOUR

Phase de Bivouac

Chaque joueur dans l'ordre inverse du tour récupère une carte Ressource. Le joueur qui a choisi la première carte récupère la dernière carte disponible.

Phase de Planification

Derrière le paravent, chaque joueur positionne ses 5 assistants sur les emplacements de leur tableau de bord.

Phase de Convoi



- 1) Achetez autant d'essence souhaitée pour augmenter la jauge Carburant (10F véhicule dans une ville), (20F véhicule hors d'une ville)



- 2) Jouez autant de cartes Ressource de votre main s'il vous reste au moins 1 assistant actif.



- 3) Activez un assistant du tableau de bord



- Piochez 2 tuiles terrain et positionnez les sur un chemin continu (tuiles et/ou villes) entre la tuile posée et votre véhicule
- Piochez une carte ressource de la pioche.



- Réparez votre véhicule en augmentant une jauge mécanique (moteur ou châssis).
Soit en utilisant une carte Ressource pièce de rechange (+1 moteur ou châssis)
Soit en utilisant une carte Ressource caisse à outils (+3 moteur et/ou châssis)
Soit en achetant des pièces mécaniques à raison de (20F ville) et (40F hors ville)



- Déplacez votre véhicule de X case correspondant à la jauge moteur (niveau correspondant au début de l'action pilote)
- Défaussez un assistant pour ignorer un symbole d'une tuile ou d'une carte Ressource comportant un symbole
- Défaussez une tuile terrain en liaison avec votre véhicule



- Même si vous avez passé votre tour et s'il reste un assistant sur l'emplacement Escorte vous pouvez le jouer.
- Défaussez l'ensemble des assistants de l'emplacement Financement et recevez la somme correspondant au chiffre indiqué après le dernier assistant placé sur cet emplacement.



- Passez votre tour même s'il vous reste encore des assistants sur votre tableau de bord. La Phase de Convoi se termine lorsque tous les joueurs ont utilisé tous leurs assistants à tour de rôle et/ou ont passé leur tour.

Phase de Maintenance

Le marqueur le plus avancé sur la piste progression devient 1er joueur, si plusieurs marqueurs sont sur la même case, c'est le marqueur du dessous qui est 1er joueur. Le 1er joueur reçoit 20F, le 2nd joueur reçoit 10F, les autres joueurs reçoivent aucun bonus.

FIN DE PARTIE

La fin de partie se déclenche :

- lorsqu'un joueur arrive sur la ville d'arrivée. Ce joueur se défausse des cartes restantes en main, retire les assistants restants sur son tableau de bord et passe son tour.
- les autres joueurs terminent leurs actions planifiées.

Les joueurs additionnent en Point de Prestige leur niveau de jauge moteur et châssis de son tableau de bord, gagnent +1PP par tranche de 50F, puis +5PP pour le 1er joueur, et +3PP pour le 2nd joueur, +1PP pour le 3ème joueur qui sont arrivés dans la ville d'arrivée.



PISTEUR

Défaussez deux TUILES TERRAIN n'importe où sur le plateau.



SABOTEUR

Le joueur ciblé perd -2 sur sa jauge moteur et/ou châssis. Vous choisissez la répartition de cette perte



DEPANNEUR

Augmenter la jauge moteur/châssis en utilisant les cartes pièces de rechanges et/ou en achetant des pièces mécaniques.



ESCORTE

Contrez les effets d'un symbole d'une tuile terrain ou d'une carte ressource comportant un symbole .



PILOTE

Déplacez votre véhicule de X case correspondant au niveau de la jauge moteur (niveau au début de l'action pilote)



TRICHEUR

Intervertissez 2 tuiles déjà posées.



CARTOGAPHE

Piochez 3 tuiles terrain et positionnez-les sur le plateau formant un chemin continu entre leur position et votre véhicule



FINANCIER (3X)

Gagnez 30 F.



TRANSPORT

Réduisez de 50F le coût d'un transport maritime ou aérien. Cette carte doit être jouée en complément d'un assistant mécanicien ou d'une carte Pilote.



JERRICAN

+1 jauge essence



RAVITAILLEMENT

+5 sur la jauge essence



GUIDE

Ignorer les effets Cette carte doit être jouée en complément d'un assistant mécanicien ou d'une carte Pilote.



DENICHEUR

Piochez 3 cartes Ressource. Gardez-en 2 et défaussez la troisième.



PIECES DE RECHANGE

Pièces de rechange +1 jauge châssis ou moteur. Cette carte doit être jouée en complément d'un assistant mécanicien ou d'une carte dépanneur



CAISSE A OUTILS

+3 sur la jauge châssis ou/et moteur Cette carte doit être jouée en complément d'un assistant mécanicien ou d'une carte dépanneur.



- x essence sur la jauge carburant



Cartes Ressource jouées durant la phase 2 du convoi



- x mécanique sur les jauges moteur et/ou châssis



Cartes Ressource jouées en complément d'une carte Pilote/Dépanneur ou d'un assistant mécanicien



- 2 mécanique sur les jauges moteur et/ou châssis



Carte Ressource peut être jouée à n'importe quel moment même pendant le tout de l'adversaire notamment la carte Escorte



Le véhicule arrête son déplacement



Piochez x cartes Ressource



Zone à risque
-1 sur la jauge Essence supplémentaire



Zone normale