

RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE



PASSEPORT



¡CUIDADO! Todas las misiones de este pasaporte son objetivos que cumplir entre dos ciudades de color morado

SOLITARIO:

¡Martin Montreuil le propone una versión de reglas para un jugador en la forma de un rompecabezas que prenderá fuego a sus neuronas!

Configuración básica:

5 asistentes/1 marcador de progreso/3 medidores al máximo/70 F pero ninguna carta recurso.

Se añade un marcador de otro color colocado en la pista de progreso. Servirá de marcador de turno de juego.

Dado que se trata de una travesía en solitario, ¡se suprime la fase de campamento! Así que el jugador no roba ninguna carta recurso. Como una travesía en solitario no tiene un primer puesto y tampoco un segundo, el jugador no percibe dinero bajo la forma de prima durante esta aventura.

En cada turno, el jugador cumple con la fase de planificación y a continuación con la fase de convoy. Finalmente, desplaza su marcador de progreso durante la fase de mantenimiento. La partida se pierde inmediatamente si el marcador de progreso no está adelante o al mismo nivel que el marcador de turno después de la fase de mantenimiento. A continuación, al final de su turno, el marcador de turno se mueve de una casilla adelante. En cuanto el jugador entra en una ciudad, el jugador roba tantas cartas recurso como indicado en la loseta y las colocas en el mercado (no en su mano). Al usar la acción del explordor, podrá recuperar estas cartas ya disponibles. Además, para complicar la travesía, cada vez que el jugador realiza la acción de financiación, debe descartar un asistente para negociar con la población local... Al llegar a la meta, la suma de Prestigio de los medidores de motor + bastidor + 1 punto por 50 F (no hay bonificación de victoria... se juega en solitario) debe ser superior al marcador de turno.

ATTENZIONE: Tutte le missioni di questo Passaporto sono degli obiettivi da raggiungere nel tragitto tra due città viola.

SPIRITO SOLITARIO:

Martin Montreuil vi propone una variante delle regole Solitario sotto forma di un puzzle game che manderà i vostri neuroni fuori giri!

Configurazione base:

5 assistenti / un segnalino progressione, 3 indicatori al massimo, 70 F, nessuna carta Risorsa.

Prendi un segnalino di un altro colore e posizionalo sul Tracciato Progressione : avrà la funzione di segnalino di Turno di gioco.

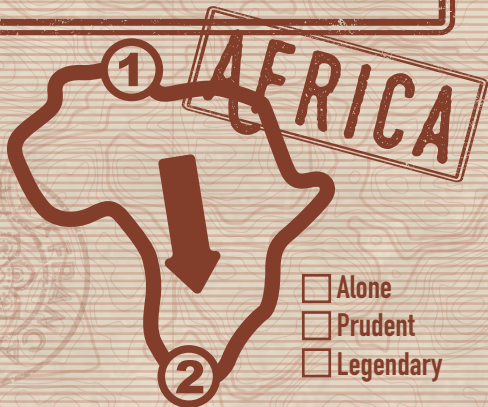
Trattandosi di una traversata in solitaria, non è prevista alcuna Fase Bivacco! Di conseguenza, il giocatore non pesca alcuna carta Risorsa. Dato che sei solo in questa gara contro te stesso, non c'è più primo/secondo posto, e non riceverai alcun bonus finanziario in questa avventura!

In ogni turno, effettua la Fase Pianificazione, la Fase Convoglio e fai avanzare il tuo segnalino Progressione durante la Fase Manutenzione. Perdi immediatamente se, in seguito alla Fase Manutenzione, il segnalino Progressione non si trova allo stesso livello o più avanti del segnalino di Turno.

Successivamente, fai avanzare di una casella il segnalino di Turno. Quando entri in una città, pesca il numero di carte Risorsa indicato sulla città e posiziona le carte così pescate sul Mercato (non costituiscono la tua mano). Per recuperare e rendere disponibili queste carte, dovrai utilizzare l'azione dell'Assistente Ricognitore. Infine, per rendere la traversata ancora più ostica, ogni volta che effettui l'azione Finanziamenti, devi abbandonare un assistente a negoziare con la gente del posto... Condizioni di vittoria: all'arrivo, il totale di Prestigio (Indicatori Motore + Telaio + 1 punto per ogni 50 F – ricorda, niente bonus vittoria... stai correndo da solo!) deve essere superiore al segnalino di Turno.

COLOMB BÉCHAR - CIDADAD DEL CABO:

Ganar la partida atravesando África desde Colomb Béchar hasta la Ciudad del Cabo. Un viaje épico del norte al sur con un cruce sahariano desde el principio del itinerario.



UNIRE GLI ESTREMI:

Vincere la partita attraversando l'Africa da Colomb Béchar fino a Città del Capo. Un viaggio epico da nord a sud, con l'attraversamento del Sahara a inizio percorso.

DEL NORTE AL SUR:

Ganar la partida atravesano America del Sur desde Panama hasta Ushuaia. Una ruta exigente con la Amazonia de aperitivo.

1



SOUTH AMERICA

- Alone
- Prudent
- Legendary

DIREZIONE NORD-SUD:

Vincere la partita attraversando l'America del Sud da Panama fino alla città di Ushuaia. Un itinerario impegnativo, con l'Amazzonia a fare da preambolo!

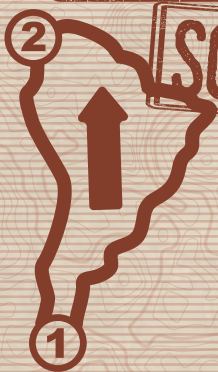
A QUEMARROPA: Ganar la partida atravesando África desde la Ciudad del Cabo hasta Colomb Béchar. Un desafío hacía los destinos septentrionales de África con la travesía de las zonas equatoriales en preámbulo.



A BRUCIAPELO:

Vincere la partita attraversando l'África da Città del Capo fino à Colomb Béchar. Una sfida verso le località settentrionali dell'África, con la traversata delle zone equatoriali a fare da antipasto.

OBJETIVO SEPTENTRIONAL: Ganar la partida atravesando America del Sur desde Ushuaia hasta Panama. Un viaje iniciático que empieza por la increíble travesía del Archipiélago de Tierra de Fuego.



SOUTH AMERICA

- Alone
- Prudent
- Legendary

OBIETTIVO SETTENTRIONALE:

Vincere la partita attraversando l'America del Sud da Ushuaia fino alla città di Panama. Un viaggio iniziatico, che parte con il superamento dell'incredibile Terra del Fuoco.

RECIBIR SU MEREcido:

Ganar la partida usando al mínimo una línea marítima. Un itinerario atrevido a lo largo de las costa orientales o occidentales de África. Un viaje salpicado de mar y espuma.



- Alone
- Prudent
- Legendary



UNA LAVATA DI CAPO:

Vincere la partita utilizzando almeno una rotta marittima. Un itinerario audace lungo le coste orientali od occidentali dell'Africa. Un viaggio tra le onde e la salsedine...

CORRIENTE BRASILEÑA::

Ganar la partida usando al minimo una linea marítima. Un viaje al mar a lo largo de las costas atlánticas y sus corrientes fuertes.

SOUTH AMERICA



- Alone
- Prudent
- Legendary

CORRENTE BRASILIANA:

Vincere la partita utilizzando almeno una rotta marittima. Una virata marina lungo le coste atlantiche e il loro mare burrascoso.

KING KONG:

Ganar la partida atravesando de manera obligatoria dos ciudades cuyo nombre empieza por la letra K. Un viaje enigmático en el centro de África sembrado de obstáculos y misterios.

AFRICA

K



- Alone
- Prudent
- Legendary

PER NON FINIRE K.O.:

Vincere la partita attraversando obbligatoriamente due città il cui nome inizia per K. Un viaggio enigmático nel cuore del continente africano, ricco di insidie e di misteri.

EN EL CORAZÓN DE LA JUNGLA:

Ganar la partida atravesando de manera obligatoria dos ciudades cuyo nombre empieza por la letra C. Un viaje infernal en el calor humedo de los trópicos.

SOUTH AMERICA

C

- Alone
- Prudent
- Legendary

NEL CUORE DELLA GIUNGLA:

Vincere la partita attraversando obbligatoriamente due città il cui nome inizia per C. Un viaggio infernale nell'afoso caldo tropicale.

UN PASEO POR EL PARQUE:

Ganar la partida atravesando un máximo de 5 ciudades. Se coge un marcador de ciudad cada vez que se atraviesa una. ¡Un itinerario para los apasionados de aventuras salvajes sin asistencia!

AFRICA



- Alone
- Prudent
- Legendary

A MANI BASSE:

Vincere la partita attraversando al massimo 5 città. Prendi un segnalino città ogni volta che attraversi una città. Un percorso per gli appassionati delle cavalcate selvagge senza assistenza!

PARA EL HONOR:

Ganar la partida atravesando un máximo de 5 ciudades. Se coge un marcador de ciudad cada vez que se atraviesa una. Un deseo de aventura lejos de la civilización.

- Alone
- Prudent
- Legendary



SOUTH AMERICA

FINO ALL'ULTIMO COLPO:

Vincere la partita attraversando al massimo 5 città. Prendi un segnalino città ogni volta che attraversi una città. Un desiderio d'avventura lontano dalla civiltà.

ARCOÍRIS:

Ganar la partida atravesando al minimo una ciudad de cada color. Un escape colorido a traves de los paisajes y de las culturas africanas.



AFRICA



- Alone
- Prudent
- Legendary

ARCOBALENO:

Vincere la partita attraversando almeno 1 città per ogni colore. Una fuga sgargiante attraverso i paesaggi e le culture dell'Africa.

COSMOPOLITISMO:

Ganar la partida atravesando al minimo una ciudad de cada color. Una aventura etnológica al encuentro de los pueblos de America Latina.

SOUTH AMERICA

- Alone
- Prudent
- Legendary



COSMOPOLITISMO:

Vincere la partita attraversando almeno 1 città per ogni colore. Un'avventura etnologica volta ad incontrare le popolazioni dell'America Latina.



by Martin Montreuil