



# SPECIAL GRAND RAID

*Un jeu de parcours, d'aventure et de grand reportage.*

**Il vous fera découvrir au hasard de la piste, les contraintes et les joies d'un jeune reporter amateur parti autour du monde.**

**Risques de la conduite tous terrains, rencontre de personnages pittoresques, sites extraordinaires et animaux sauvages, rien ne manque à cette aventure de notre temps.**

**Donc sans plus attendre, en route pour de passionnantes découvertes. A vos dés !**

## **RÈGLE DU JEU (de 2 à 6 joueurs) :**

### **LE JEU :**

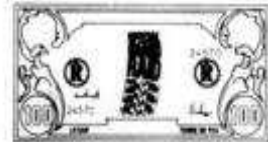
Le pion (véhicule 4 x 4 Spécial Grand Raid) distribué à chaque joueur progresse sur la piste grâce au jet des dés. Le but du jeu est de parvenir à l'arrivée de chaque étape en ayant tourné un reportage en un nombre de coups de dés donné, malgré toutes les embûches du parcours. Avant chaque étape le joueur détermine son HANDICAP. Il tire une CARTE SUJET qui lui indique des cases numérotées par lesquelles il devra passer. A l'arrivée, une fois son reportage "tourné", il tire une CARTE JURY qui lui donne un bonus de points.



Durant le parcours il peut tomber sur des CASES EMBÛCHES qui le renvoient à des points prévus de la piste, le détournant ainsi de la route qu'il s'était fixé.  
Il dispose, pour éviter ces embûches de BONS UAP ASSISTANCE et d'une somme d'argent en billets de 50 et 100 RAIDS ( ).  
Il peut également tomber sur des CASES RELAIS, il tire alors une CARTE RELAIS qui lui procure des avantages ou des aides pour l'étape en cours.

## LES ÉLÉMENTS DU JEU :

- Un plateau représentant le tracé des différentes pistes communes à toutes les étapes.
- 6 véhicules 4 x 4 "Spécial Grand Raid".
- 2 dés.
- 33 cartes "sujet".
- 112 cartes "relais".
- 20 cartes "jury"
- 13 bons "UAP assistance".
- 20 billets de 50 Raids et 30 billets de 100 Raids.
- 2 Bon compte tour.
- 1 compte tour.



## PRÉPARATION DU JEU :

- Ouvrir le plateau et placer les cartes reportages et jury sur leurs emplacements.
- Choisir le groupe de cartes relais correspondant à la zone géographique dans laquelle on veut jouer (Afrique-Moyen Orient / Asie / Amérique du Nord / Amérique du Sud). Placer ensuite les 4 cartes relais de la 1<sup>re</sup> étape sur leur emplacement.
- Mettre les 7 bons UAP assistance sur les cases correspondantes de la piste.



- Distribuer à chaque joueur 400 Raids (soit 3 billets de 100 Raids et 2 billets de 50 Raids), un véhicule 4 x 4 "Spécial Grand Raid" et un bon UAP assistance.
- Désigner un des joueurs qui sera le responsable de la Banque du Raid.
- Prévoir un papier et un crayon par joueur.

## **POUR JOUER :**

Le "Spécial Grand Raid" comporte 28 étapes conduisant les joueurs du Cap (Sud de l'Afrique) à la Terre de Feu (Amérique du Sud). Chaque étape constitue une phase de jeu distincte qui se joue en 14 coups maximum. Suivant le temps dont on dispose, on peut disputer de 1 à 28 étapes. Le gagnant est celui qui a le plus de points au moment où on décide d'arrêter le jeu.

On peut bien sûr interrompre le jeu à la fin de n'importe quelle étape et ne considérer une partie comme étant définitivement gagnée que lorsque l'on a parcouru le trajet dans son entier, même en plusieurs fois.

## **LE DÉROULEMENT :**

Au départ de chaque étape les joueurs lancent successivement un dé pour déterminer leur HANDICAP. Le chiffre obtenu (de 1 à 6) sera retranché du total de points obtenus à la fin de l'étape. Si le joueur considère son handicap comme trop lourd, il peut relancer le dé une fois. Le handicap ainsi déterminé est alors interchangeable.

Ce second coup sera néanmoins décompté des 14 coups de dés dont il dispose pour atteindre l'arrivée.

– Avant chaque étape les joueurs tirent chacun une carte sujet :



## **LA CARTE SUJET :**

Elle représente le sujet de reportage que chaque joueur doit tourner au cours d'une étape.

Le reportage est formé de 5 composantes qui correspondent à des cases numérotées sur la piste.

Pour "tourner" un reportage il faut filmer au minimum 3 "composantes", c'est-à-dire passer sur le parcours par au moins 3 des cases numérotées indiquées sur la carte.

(Il est inutile de tomber "pile" sur ces cases, il suffit "d'y passer".)

Cette recherche des composantes déterminera le parcours choisi par le joueur pour atteindre l'arrivée. A chaque composante correspond un nombre de points.

(Si les composantes ont des valeurs différentes, chaque reportage tourné en entier vaut 20 points.)

Si le joueur a réussi à "filmer" au moins 3 composantes en 14 coups de dés maximum, il a tourné son reportage.

Il totalise alors les points des composantes tournées.

A l'arrivée de chaque étape le joueur qui a rempli son "contrat" tire une carte jury.

## **LA CARTE JURY :**

Cette carte est la note attribuée par le jury à chaque reportage tourné. Elle représente toujours un bonus de points qui vient s'ajouter au total obtenu.

Pour calculer le "total étape" de chaque joueur, on additionne donc les points "sujet reportage" et le bonus du jury auquel on retranche le handicap de départ soit :



Points Reportage  
+ Bonus Jury  
- Handicap  
= Total étape

Le ou les joueurs qui ne réussissent pas à franchir l'arrivée en 14 coups de dés n'obtiennent pas de points pour cette étape. Ils seront néanmoins au départ de la suivante.

## ARRETS SUR DES CASES SPÉCIALES

Sur la piste le joueur peut tomber :

### • SUR UNE CASE EMBÛCHE



Les obligations inscrites dans les cases doivent toujours être respectées si l'on tombe "pile" sur cette case.

On peut être dispensé de cette contrainte soit en payant la somme inscrite dans la case, à la banque, soit en lui remettant un bon UAP assistance quand le symbole UAP figure dans la case.

### • SUR UNE CASE RELAIS



Le joueur qui tombe "pile" sur une case relais tire une carte relais. Les cartes relais sont au nombre de 4 pour chaque étape, elles sont renouvelées avant chaque nouveau départ en fonction de l'étape ou des étapes déterminées au début du jeu.

Ex. : Afrique Moyen-Orient

Le Cap/Victoria Falls

Victoria Falls/Dar es Salam

Dar es Salam/Nairobi

Sélectionnez les cartes "Relais"  
correspondant à ces étapes.

Elles constituent principalement des avantages liés à la région traversée. Le joueur qui tire une carte relais la conserve jusqu'à l'arrivée. Si un joueur tombe sur une case relais alors que les 4 cartes ont été tirées il poursuit sa route normalement.



## • SUR UNE CASE UAP ASSISTANCE



Ces cases n'entrent en jeu que lorsqu'elles contiennent un bon "UAP assistance".

Au début du jeu, avant la première étape on distribue un bon UAP assistance à chaque joueur. Par la suite on ne pourra en obtenir d'autres qu'en les gagnant sur le parcours.

Au départ de chaque étape on place un bon UAP sur les cases prévues à cet effet sur la piste.

Le premier joueur qui tombe "pile" sur un bon s'en empare. Il pourra le jouer en le remettant à la Banque pour échapper à une embûche si la case embûche sur laquelle il est tombé comporte le sigle UAP. Les bons obtenus sur la piste sont remis en jeu à chaque nouvelle étape.

## • SUR LA CASE ÉQUIPE TV

Pour chaque étape le premier joueur qui tombe "pile" dans cette case est dispensé du tournage de 2 composantes de son reportage au choix. Il considère les points qui s'y rattachent comme acquis.

Cette case représente la rencontre d'un joueur avec une équipe de télévision qui lui apporte une aide exceptionnelle.

(Pour être un bon reporter il faut aussi avoir de la chance !)

## • SUR UNE CASE RENVOI

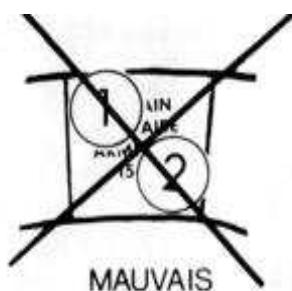
Exemple : puits, consulat, etc.

C'est dans ce type de cases qu'est renvoyé le joueur qui tombe sur une case embûche. Cela le détourne du chemin qu'il avait choisi mais peut aussi lui permettre de parcourir de grandes distances en peu de temps.

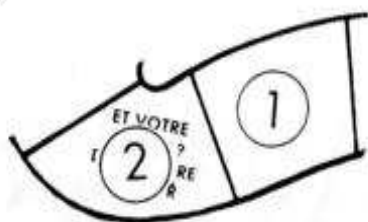
Lorsque l'on tombe sur une de ces cases renvoi en avance normale, on n'en tient pas compte.

## SUR LA PISTE :

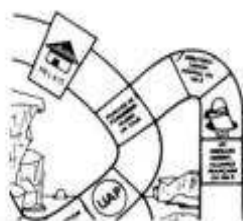
- 2 joueurs ne peuvent être arrêtés sur la même case. Le dernier arrivé se place une case en arrière et doit respecter les indications qui y figurent éventuellement (voir croquis page suivante)



MAUVAIS



BON



- Les pistes étant dangereuses les demi-tours ne peuvent être effectués qu'aux intersections :

## POUR LES SPÉCIALISTES :

Les aventuriers chevronnés peuvent tenter le Spécial Grand Raid dans des conditions plus difficiles que la normale.

Par exemple :

- Il est possible de diminuer le nombre de coups de dés par étape à 13, 12 ou même 10 ! Cela impose d'affiner sa stratégie dans le choix des composantes à filmer et de bien maîtriser les différents pièges de la piste.
- On créera une difficulté supplémentaire en s'imposant une interdiction de doubler ailleurs que sur la piste principale qui mène directement du départ à l'arrivée. Le concurrent ne pouvant doubler se place alors directement derrière celui qui le bloque.

## QUELQUES CONSEILS :

Partez dans la direction des composantes qui valent le plus de points, mais n'essayez pas d'établir un parcours trop précis, les embûches et les relais le modifieront continuellement.

Si un vrai reporter doit veiller à l'arrivée de son film à bon port, il sera toujours attentif aux rencontres fortuites et aux particularités des pays traversés.

L'argent qui vous est alloué est fait pour être dépensé ! Il vous aidera à réaliser votre reportage en vous épargnant certains problèmes. N'espérez pas en économiser, un vrai aventurier n'est pas un épargnant.

Bien sûr le jury vous ramènera à la dure réalité, mais acceptez son arbitrage, cela fait partie du métier.

Votre récompense c'est de vivre une grande aventure, bouclez vos ceintures et que le meilleur gagne !



## 28 étapes et 21 pays traversés

AFRIQUE MOYEN ORIENT  7 étapes	LE CAP/VICTORIA FALLS VICTORIA FALLS/DAR ES SALAM DAR ES SALAM/NAIROBI NAIROBI/MOGADISCIO MOGADISCIO/DJIBOUTI DJIBOUTI/RIYAD RIYAD/DUBBAI	AFRIQUE DU SUD → ZIMBABWE ZIMBABWE → TANZANIE TANZANIE → KENYA KENYA → SOMALIE SOMALIE → DJIBOUTI DJIBOUTI → ARABIE SAOUDITE ARABIE SAOUDITE → EMIRATS ARABES UNIS
ASIE  7 étapes	DUBBAI/BOMBAY BOMBAY/AGRA AGRA/KATMANDOU KATMANDOU/HONG KONG HONG KONG/TCHANG CHA TCHANG CHA/TCHENG TCHEON TCHENG TCHEON/PEKIN	EMIRATS ARABES UNIS → INDE INDE → INDE INDE → NEPAL NEPAL → HONG KONG HONG KONG → CHINE CHINE → CHINE CHINE → CHINE
AMERIQUE DU NORD  7 étapes	PEKIN/FAIRBANKS FAIRBANKS/FORT NELSON FORT NELSON/VANCOUVER VANCOUVER/SALT LAKE CITY SALT LAKE CITY/TUCSON TUCSON/MEXICO MEXICO/QUITO	CHINE → ETATS-UNIS ETATS-UNIS → CANADA CANADA → CANADA CANADA → ETATS-UNIS ETATS-UNIS → ETATS-UNIS ETATS-UNIS → MEXIQUE MEXIQUE → EQUATEUR
AMERIQUE DU SUD  7 étapes	QUITO/LIMA LIMA/LA PAZ LA PAZ/JUJUY JUJUY/VILLAMARIA VILLAMARIA/SANTIAGO SANTIAGO/COMMODORE COMMODORE/PUNTA ARENAS	EQUATEUR → PEROU PEROU → BOLIVIE BOLIVIE → ARGENTINE ARGENTINE → ARGENTINE ARGENTINE → CHILI CHILI → ARGENTINE ARGENTINE → CHILI