

A Nagy futam

A kerékpáros versenyek világában a vörös zászló – a Flamme Rouge – az utolsó kilométert jelöli. Itt a versenyzők összeszedik a maradék erejüket az utolsó hajrához, ahol még beleadhatnak apaitanyait! A kerékpárosok a világ minden tájáról Párizs külvárosába gyűlnek, hogy részt vegyenek a nagy futamon, ahol a vörös zászló alatt elszáguldva a hírnévért és dicsőségért pedálozhatnak! Még a nézők is átérzik a versenyzők kitartását és taktikázását. Győzzön a legjobb csapat!

Áttekintés és a játék célja

A Flamme Rouge egy gyors taktikai kerékpárverseny „szimulátor”, ahol minden játékos a csapatának két tagját irányítja: egy Rouleurt és egy Sprinteurt.

A játékosok kártyák húzásával és kijátszásával mozgatják versenyzőiket, a kártyák mutatják majd meg, hogy az adott körben melyik figurájukkal hány mezőt juthatnak előre.

A Célvonal

A játékosok célja, hogy elsőként haladjanak át a Célvonalon valamelyik versenyzőjükkel. Ha egy körön belül több versenyző is áthalad a Célvonalon, az nyer, aki legmesszebb jutott a vonal után. Ha még mindig döntetlen, a jobb oldali sávban lévő versenyző nyer. A pálya legutolsó négyzetén nem lehet túlhaladni!

Tartalom

- 4 játékos tábla (színenként 1)



- 190 Kártya

120 Energiakártya

60 Fáradtsághártya



4 Sprinteur pakli (színenként 1)



4 Rouleur pakli (színenként 1)



4 Sprinteur pakli



4 Rouleur pakli

- 8 biciklista figura (színenként 2)



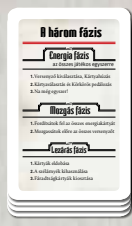
4 Rouleur



4 Sprinteur



6 szakasz-kártya



4 segédkártya

- 21 pályaelem (kétoldalú)



1 start



1 célegyenes



7 egyenes



6 enyhe kanyar

6 éles kanyar



Fotó: Ossi Hiekkala

* MEGJEGYZÉS: A kerékpáros szakkifejezések franciául vannak, a Rouleur a stabil középseprős haladás mestere, míg a Sprinteur gyors kitérésével szerez versenyelőnyt.

Előkészületek

A pálya előkészítése

Húzz egy szakaszkártyát (STAGE feliratú), és rendezd el a jelölt pályaelemeket a kártyán meghatározott módon!

Első játéknál válaszd az Avenue Corso Paseo-t! **A**

A pályaelemek összeválogatásánál a szakaszkártyán látott betűk (abc...) lesznek a segítségére, mindegyik elemnél a kisbetűvel jelölt oldalt válaszd!

Színválasztás

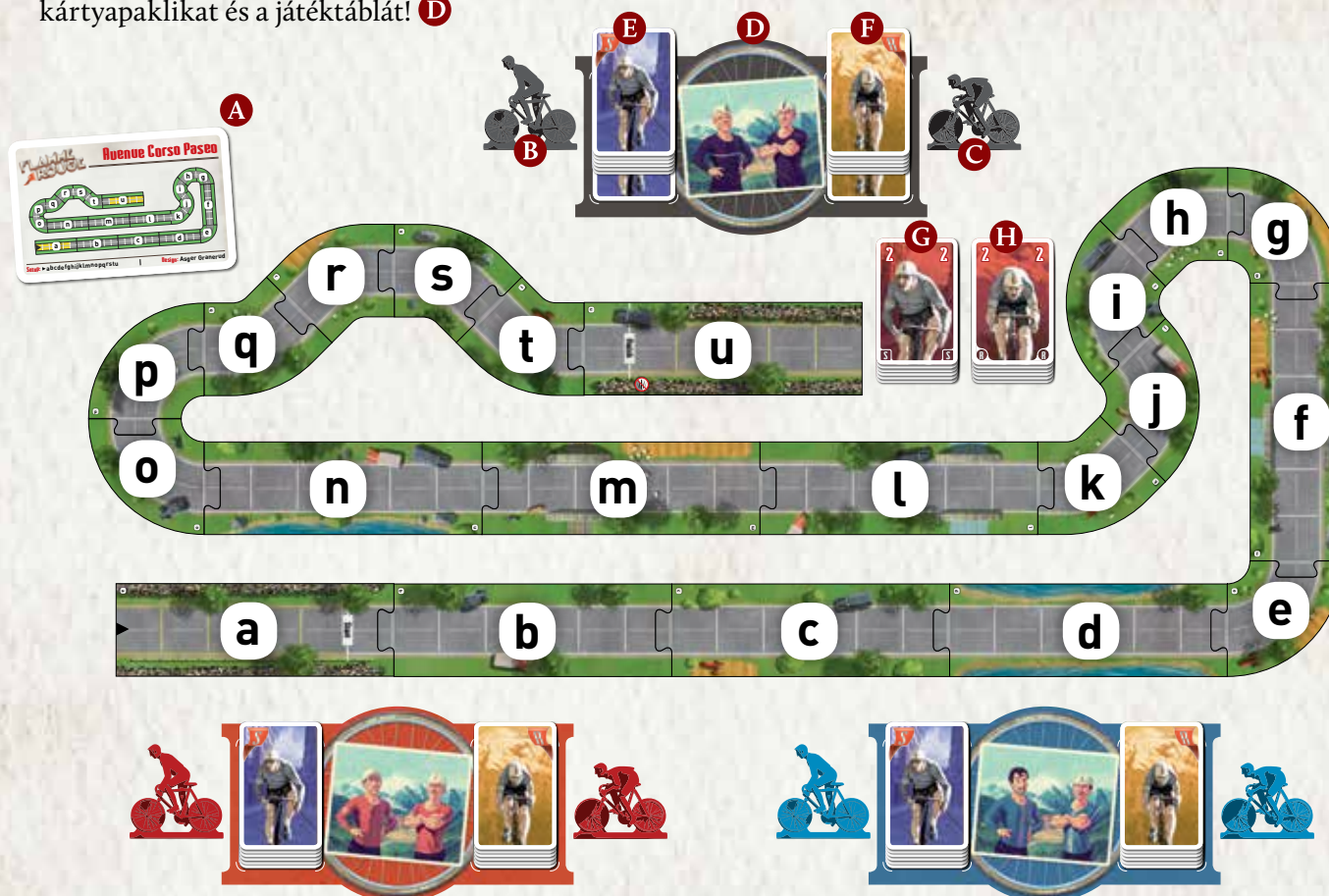
Vegyél magadhoz egy-egy azonos színű Sprinteur **B** és Rouleur **C** figurát, valamint a hozzájuk tartozó kártyapaklikat és a játéktáblát! **D**

Húzópaklik kialakítása

Keverd össze a Sprinteur kártyákat, majd helyezd őket képpel lefelé a jelölt helyre húzópakliként. **E**
Ismételd meg ugyanezt a Rouleur kártyákkal is! **F**

Kimerültségpaklik kialakítása

Rakd a Sprinteur kimerültségkártyák **G** és a Rouleur kimerültségkártyák **H** pakliját képpel felfelé az asztalra, mindenki számára jól elérhető helyre!



A pálya megépítése

A pályaelemeket az alsó sarkukban található betűkód alapján könnyen beazonosíthatod. Például az "a" elem egyik oldalán egy kis **a** míg a másik oldalán egy fekete keretes nagy **A** található. A start- és célelemeket a sárga kiemelésük miatt könnyen felismerheted.

A startelemen egy ► jelölés segíti a beazonosítást. A szakaszkártyák alsó részén egy betűlánc is található, ami még egyszerűbben megmutatja a pályaelemek sorrendjét.

A kezdő pozíció

Az a játékos, aki legutoljára ült biciklin, egyesével leteheti figuráit bármelyik startvonal mögötti négyzetben, valamelyik még el nem foglalt sávba. Majd az óramutató járásának megfelelően követi őt a többi játékos mindaddig, amíg minden figura pályára nem került.



Példa: A piros játékos rakja le először a biciklistáit, majd a fekete követi, és végül a kék játékoson van a sor, aki először a Rouleur figuráját rakja le a fekete bábu melletti sávba, és végül a Sprinteurét teszi le a legelől szabadon hagyott jobb oldali sávra.

Négyzet és Sáv

A négyzeteket megvastagított fehér vonalak határolják el egymástól. Minden négyzet két sávból áll, egy jobb- és egy bal oldaliból. Egy bábu egy négyzeten belül egy sávot foglal el. Ha egy négyzet teljesen üres, az oda lépő figurát mindig a jobb oldali (a dupla záróvonallal jelölt) sávra kell helyezni (==).



A három fázis

Egy verseny több körből, és minden kör három fázisból áll:

1. Az Energia fázisban a játékosok *egyidejűleg* cselekszenek: felhúznak négy kártyát az egyik paklijukból, és képpel lefelé leraknak egy lapot maguk elé. majd megismétlik ezt a másik versenyzőjük paklijával is.
2. A Mozgás fázisban felfedik a kiválasztott kártyáikat, és annak megfelelően haladnak előre a figuráikkal.
3. A Lezárás fázisban a kijátszott lapok kikerülnek a játékból, és végbemegy a **szélárnyék** kihasználása és a **kifáradás**.

1. Energia fázis

Minden játékos egyszerre

1. Versenyző kiválasztása, Kártyahúzás
Válaszd ki valamelyik figurádat (a Sprinteurt vagy a Rouleurt), és húzz négy lapot a választott bábu paklijából!

1

2. Kártyaválasztás és Körkörös pedálozás
A húzott négy lapból válassz ki egyet, és lefordítva tedd le magadhoz 2 a választott figura húzópaklija mellé! A kártyán jelölt érték határozza meg a figura „sebességét”. A megmaradt lapokat használd Körkörös pedálozásra! 3

3. Na még egyszer!

Ismételd meg a másik figurád paklijával az első és második lépést! Miután mindenki kiválasztotta a két kártyáját, következhet a mozgás fázis.

Körkörös pedálozás: A lapokat tedd képpel felfelé a megfelelő húzópakli alá!

Bárki bármikor átnézheti a Körkörös pedálozás során a saját paklija alá visszahelyezett lapokat, de a képpel lefelé lévőket nem!



A laphúzásról:

- Amíg az első versenyződ lapját ki nem választottad, addig tilos felhúzni a másik versenyződ kártyáit! A saját kiválasztott kártyáidat bármikor megnézheted.
- Ha egy energiapakli képpel lefelé fordított kártyái elfogynak húzás közben, meg kell keverni a Körkörös pedálozás során visszahelyezett lapokat, képpel lefelé a játékosablára kell helyezni őket, és addig kell tovább húzni, amíg mindkinek négy lap lesz a kezében.
- Ha kevesebb mint négy lap maradt egy komplett pakliban, legyen az a Körkörös pedálozás során visszahelyezett, vagy még amúgy felhúzható, akkor egyszerűen fel kell húzni az összes megmaradt lapot.

2. Mozgás fázis

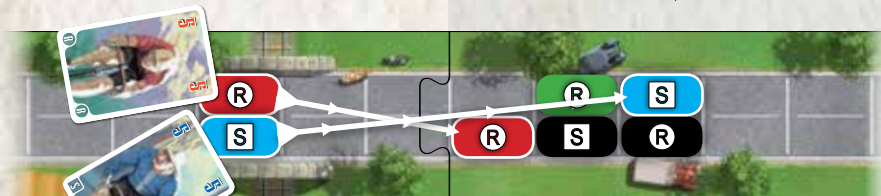
A Mozgás fázisban történik meg a kiválasztott kártyák kijátszása. Fordítsátok fel a kártyákat, és a legelől álló figurával kezdve, négyzetenként haladva lépjétek le a kártyán jelölt értéket!

A sávváltás nem kerül extra mozgáspontba.

Ha a bábuddal egy üres négyzetbe érkezel, a jobb oldali sávba sorolj be!

A legelől haladó figura az, aki a **Célvonalhoz** legközelebbi négyzet jobb oldali sávjában van.

Át tudsz lépni más versenyzőkhöz, de a mozgásod végén nem érkezhetsz olyan négyzetbe, melynek mind a két sávja foglalt! Ha egy ilyen négyzeten kellene befejezned a mozgásod, akkor a mögötte lévő legközelebbi, szabad sávval rendelkező négyzetbe rakd a figurádat.



Példa: A jobb oldali kék Sprinteur mozog előbb (5-ös energiaértéknyit), majd a piros Rouleur kerül sorra (szintén 5-ös energiaértéknyit mozog). A piros így egy már teljesen foglalt négyzeten fejezné be a mozgását, ezért kénytelen visszább, az utolsó szabad sávban megállni figurájával.

3. Lezárás fázis

1. Kártyák eldobása

Az összes kijátszott kártya kikerül a játékból.

Minden kártyát játékkalkalmanként egyszer lehet csak használni!

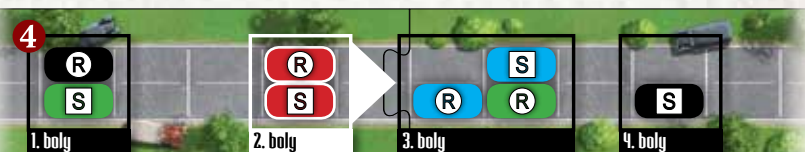
2. Szélárnyék kihasználása

A leghátul lévő bollyal kezdve mozgass egy négyzetnyit előre minden olyan versenyzőt, aki ki tudja használni a szélárnyéket!

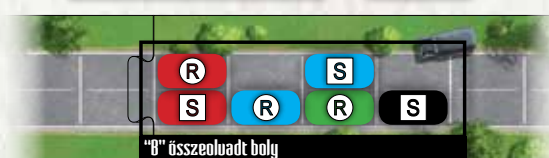
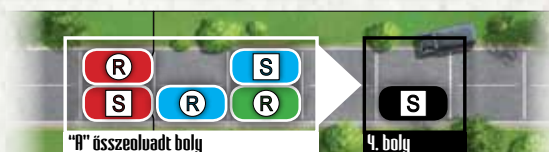
Boly: Egy vagy több figura, akik közt nincs egy üres négyzet sem.

Szélárnyék:

- Ha két boly között pontosan egy négyzetnyi távolság van, a hátsó boly előre sorol megőznyt, a két boly így összeolvad eggyé. Ezután ezt a bolyt is ellenőrizd le, hogy ki tudja e használni a szélárnyéket, majd így haladva ellenőrizd le az összes többit is!
- Így egy figura egy körben akár többször is kihasználhatja a szélárnyéket.



A leghátul lévő figurákkal kezdve, sorban mozgassd előre az összes jogosult bolyt! 4 Példa: Az 1. boly nem megy előrébb, mert több mint egy négyzet a távolság köztük és a 2. boly között. A 2. boly viszont előrébb jut, mert pontosan egy négyzet távolságra vannak a 3. bolytól. Az „A” összeolvadt boly is előre lép, mert pontosan egy négyzet távolságra van a 4. bolytól. Tehát a 2. boly versenyzői kétszer, míg a 3. boly versenyzői egyszer tudták kihasználni a szélárnyéket.



3. Fáradtsághétyák kiosztása

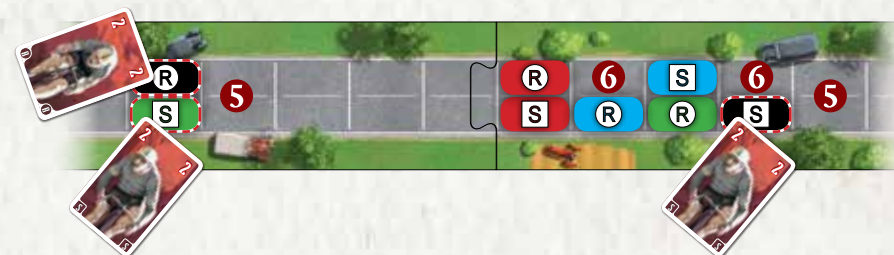
Ha a figurád **elfáradt**, vegyél magadhoz egy feladatának (Sprinteur vagy Rouleur) megfelelő hátoldalú Fáradtsághétyát, és használd azt Körkörös pedálozásra!

Fáradtság: Akkor fárad el egy versenyző, ha a szélárnyék kihasználása után is van még előtte egy üres négyzet.

Fáradtsághétya

Ugyanúgy használható, mint egy bármilyen Energiakártya, csak 2-es értékkel.

Minden versenyző, aki előtt van egy teljesen üres négyzet 5, kap egy megfelelő hátoldalú Fáradtsághétyát. Ha a figura előtt üres sáv van 6, még nem kap Fáradtsághétyát, mert a valódi versenyeken nem sávokban közlekednek a biciklisták, hanem az út közepén összetömörülve.



További szabályok

További pályák

A pályaelemek kétoldalasak, ami több különböző szakasz kialakítását teszi lehetővé. 6 ajánlott szakaszt találsz a dobozban, amit kedvedre kipróbálhatsz, de nyugodtan ki is találhatsz egy új pályát.



Hátrány

Ha új játékosoknak mutatod be a játékot, érdemes lehet egy kis hátrányt bevállalnod:

- Minden játékos, aki már korábban játszott a játékkal, az előkészületekkor rakjon egy-egy Fáradtsághártyát a két paklijába!
- Az igazán tapasztalt játékosok akár még egy-egy további Fáradtsághártyával is nehezíthetik a feladatukat.

Hegyek

A hegyvidéki utak megsegíthetnek, vagy hátráltathatnak is annak függvényében, hogy állsz hozzájuk. Kétfajta pályaelem van, ami hegyi utakat jelöl: az Emelkedők (minden négyzet <<<<< útjelöléssel) és a Lejtők (minden négyzet >>>>> útjelöléssel).

Az Emelkedő két új szabályt hoz be:



A Mozgás fázisban: A versenyzőnek, aki az Emelkedő piros négyzetein kezd, vagy fejezi be a mozgását, illetve áthalad azokon, nem lehet 5-nél nagyobb a mozgásértéke. Magasabb értékű Energiakártya is kijátszható a bábu mozgásához, de az 5. utáni mozgáspontok elvesznek.

Ha a 6. lépéssel érnél el az Emelkedő első négyzetét, állj meg az Emelkedő előtti utolsó szabad sávon!



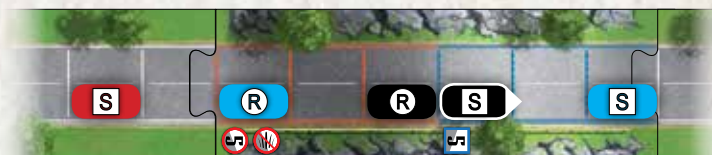
A Lezárás fázisban: Az a versenyző, aki Emelkedőn van, nem biztosíthat és nem is használhat ki szélárnyékot.

A Lejtő csak egy szabállyal bővíti a játékot:

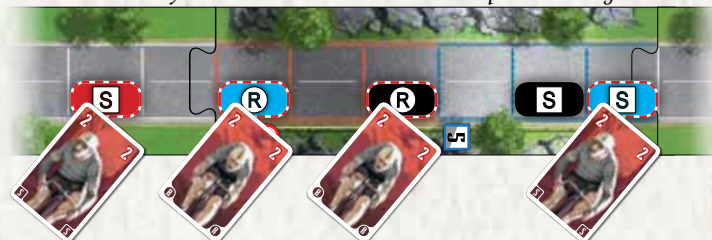


Ha egy figura egy kék Lejtős négyzeten **kezdi** a mozgását, akkor Energiakártyájának értéke legalább 5-nek számít. Alacsonyabb értékű Energiakártya is kijátszható, ilyenkor kezeld az értéküket 5-ösként. (Kiváló lehetőség ez arra, hogy áldozat nélkül megszabadulj a Fáradtsághártyáidtól). Lejtőn ugyanúgy érvényesül a szélárnyék kihasználása.

Az utcátáblák a pályaelemeken ezeket a szabályváltozásokat jelölik.



Szélárnyék: A piros Sprinteur nem mozdul előre, mert a kék Rouleur Emelkedőn van. Ugyanígy ez a kék Rouleur szintén nem mozdul előre, mert így ki se tudja használni a többi figura szélárnyékát. Egy boly így szét is tud válni, a fekete Sprinteur például, mivel már Lejtőn tartózkodik, magára hagyva a fekete Rouleurt a szélárnyékot kihasználva besorol a kék Sprinteur mögé.



A Fáradtsághártyák a normál szabályok szerint járnak mindenkinek.



A flamme Rouge közvetítői

Tervező

Asger Harding Granerud

Művészeti vezető

Jere Kasanen

Illusztrációk

Ossi Hiekkala

Gyártás

Toni Niittymäki & Markus Bremer

Szerkesztő

Paul Grogan

Külön köszönet

Michael Andresen, Anders Frost Bertelsen, Karim Chakroun, Claus Eggert, Mads Fløe, Stéphane Gantiez (Logo), Hans Peter Hartsteen, Malu Harding Jensen, Hans Lerche, Tero Moliis, Max Møller, Jakob Lind Olsen, Mikkel Olsen, Daniel Skjold Pedersen, Claus Raasted, Esa Ryömä, Dennis Friis Skram, Troels Vastrup, Nikolaj Wendt



reflexshop

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



© 2018 Lautapelit.fi
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi