

Illusztrált
szabály-
könyv

FLAMME ROUGE

2-4 fő
30-45 perc
8 éves kortól

Szerkesztő: Asger Sams Granerud

PÁRIZS, 1932. JÚLIUS 6., SZERDA

Ár: 5 Cent

A Nagy Verseny

A kerékpáros világban vörös zászló - Flamme Rouge - jelzi az utolsó kilométert a versenyen. Ez a jele az utolsó nekirugaszkodásnak, és a versenyzők innen tudják, hogy mindent bele kell adniuk. Párizs külvárosában gyűltek össze a kerékpárosok a világ minden tájáról, hogy részt vegyenek egy nagy versenyen. Mindenki hírnevet és dicsőséget akar szerezni a vörös zászló alatt! A nézők egy valódi állóképességi és stratégiai harcnak lesznek a tanúi. Csak a legjobb csapat nyerhet!

A Célvonal

Áttekintés és a Játék célja

A Flamme Rouge egy gyors tempójú, taktikai bicikliverseny játék, ahol minden játékos egy irammenőből és egy sprinterből álló kétfős csapatot irányít. A játékosok célja, hogy elsőként haladjon át egyik versenyzőjük a célvonalon. Ha ugyanabban a körben egynél több kerékpáros ér célba, akkor az nyer, aki távolabbról éri el a célvonalat. A játékosok az előrehaladási távolságot meghatározó, számozott kártyák felhúzásával és kijátszásával mozgatják előre a kerékpárosokat.

A játék tartalma

4 játékos tábla (1 szín játékosonként)



• 8 kerékpáros figura
(játékosonként 2)



4 Irammenő



4 Sprinter

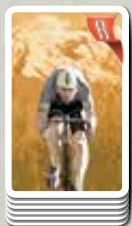
• 190 Kártya

120 Energia kártya

60 Fáradtság kártya



4
Sprinter
pakli



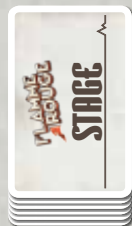
4
Irammenő
pakli



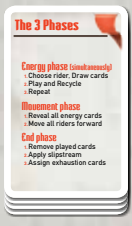
1
Sprinter
pakli



1
Irammenő
pakli



6
Szakasz
kártya



4
Segédlet
kártya

• 21 (kétoldalalas) Pálya Lapka



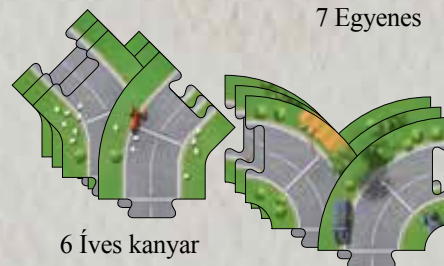
1 Start



1 Cél



7 Egyenes



6 Íves kanyar

6 Éles kanyar



Fotó: Ossi Hiekkala

Előkészületek

Építsd meg a Pályát

Válassz egy szakasz kártyát, és tedd le a nyomvonal lapkákat a rajta ábrázoltnak megfelelően.

Az első játékhoz: Használd az Avenue Corso Paseo szakasz kártyát **A**. A lapkák esetén használd a kártyán szereplő kis betűnek (abc...) megfelelő oldalt, ld. az alábbi képet.

Válassz egy Színt

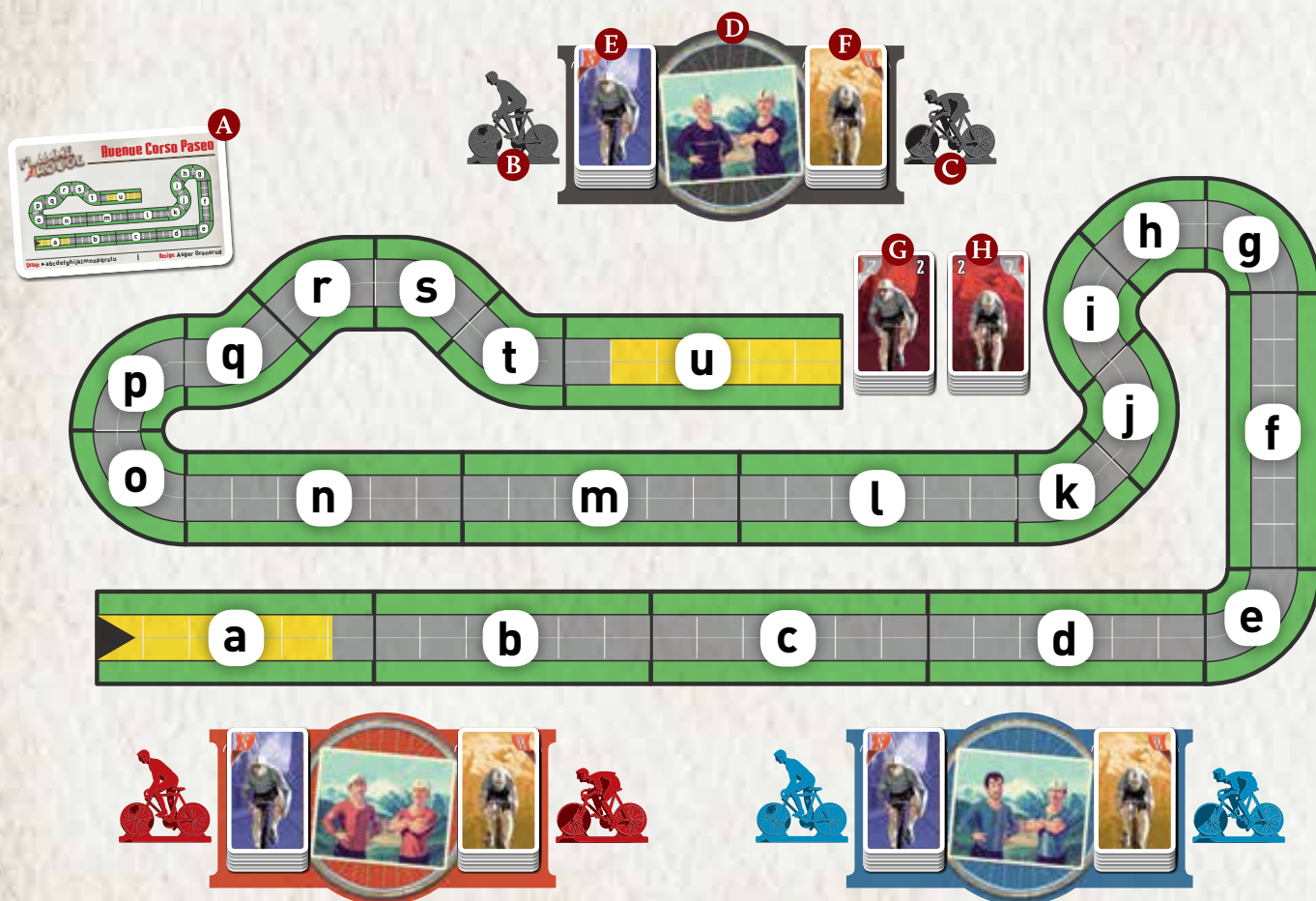
Vegyél el egy sprinter **B** és egy irammenő **C** figurát, valamint a választott színnek megfelelő energia kártyákat és játékos táblát **D**.

Alkoss Kerékpáros Paklit

Alkoss a sprintered energia kártyáinak összekeverésével egy paklit **E**, és tedd a játékos táblád megfelelő helyére, képpel lefelé. Utána tedd ugyanezt az irammenő energia kártyáival **F**.

Alkoss Fáradtság Paklit

Tedd az összes sprinter fáradtság kártyát **G** képpel felfelé minden játékos számára könnyen elérhető helyre. Utána tedd ugyanezt az irammenő fáradtság kártyákkal **H**.



Építsd meg a Pályát

Építsd meg a Pályát **A**. A pálya lapkáit a bal alsó sarokba írt kis és nagy betűk azonosítják, pl. **a** az egyik és **A** a másik oldalon.

A start és cél mező lapkái sárgával jelzettek.

A start mezőkön ► jel is szerepel. A szakasz kártya alsó részén egy betűlánc mutatja a lapkák helyes sorrendjét.

Rajt pozíciók

Az a játékos, aki legutóbb biciklizett (egyenlőség esetén a fiatalabb) szabadon leteheti egyszerre két kerékpárosát bármelyik üres sávval bíró mezőre a Start vonal mögött. Ezután a többi asztal körüli játékos következik az óra járása szerinti sorrendben.



Sprinter



Irammenő

(mindkettő a játékos színében)



A piros játékos teszi le a kerékpárosait először. A fekete következik másodikként. A kék csatlakozik a feketehez a 3. mezőn, és elviszi a kezdő pozíciót, ahol a bal oldali hely üresen marad.

Mezők kontra Sávok

A mezőket vastag fehér vonalak választják el egymástól.

Minden mező két sávból áll: bal és jobb oldaliból. Egy kerékpáros egy sávot foglal el. Ha egy mező üres, akkor a kerékpáros mindig a jobb oldali sávba kerül (amely dupla vonallal van jelölve).



A 3 Fázis

A verseny több fordulón keresztül zajlik. Minden forduló 3 fázisból áll.

- Az Energia Fázisban a játékosok (egyszerre) húznak 4 lapot, és kijátszanak 1-1-et az első kerékpárosukra képpel lefelé, aztán a másikkra.
- A Mozgás Fázisban a játékosok felfedik a kijátszott lapokat, és mozgatják a versenyzőiket azoknak megfelelően.
- A Befejező Fázisban a kijátszott lapokat eldobják, a szélárnyéknak és a fáradtságnak megfelelően cselekednek.

I. Energia Fázis

az összes játékos egyszerre

1. Válassz versenyzőt, Húzz lapokat

Válassz egyet a versenyzőid közül (sprinter vagy irammenő) és húzz négy kártyát az energia paklijából ①.

2. Kijátszás és Visszapakolás

Válassz egyet a kártyák közül, és tedd le képpel lefelé ② a megegyező színű kerékpáros energia paklija mellé. Ez a kártya jelzi ebben a körben a versenyző mozgását. Tedd vissza a ki nem játszott lapokat ③.

3. Ismétlés

Ezután ismételd meg az 1. és 2. lépést a másik versenyzőre. Amikor az összes játékos kijátszott 1-1 lapot mindkét játékosára, akkor lépj tovább a Mozgás Fázisra.

Visszapakolás: tedd a kártyá(ka)t képpel felfelé a megfelelő versenyző energia paklijának aljára.

Bármikor megnézheted a visszarakott kártyákat a paklid alján, de nem teheted ezt a képpel lefelé lévő kártyákkal.



Kártyahúzás során:

- Nem húzhatsz kártyákat a második versenyzőre mindaddig, míg ki nem játszottál az elsőre egy lapot. Bármikor megnézheted a kijátszott lapjaidat, amikor akarod.
- Ha kifogytak az energia paklibból a képpel lefelé lévő kártyák, akkor keverd össze a visszarakott lapokat, és tedd vissza őket a játékos táblára, képpel lefelé. Húzz addig, amíg négy kártya lesz a kezvedben.
- Ha kevesebb, mint négy (visszapakolt és képpel lefordított) kártya marad az energia pakliban, akkor húzd fel az összes lapot.

2. Mozgás Fázis

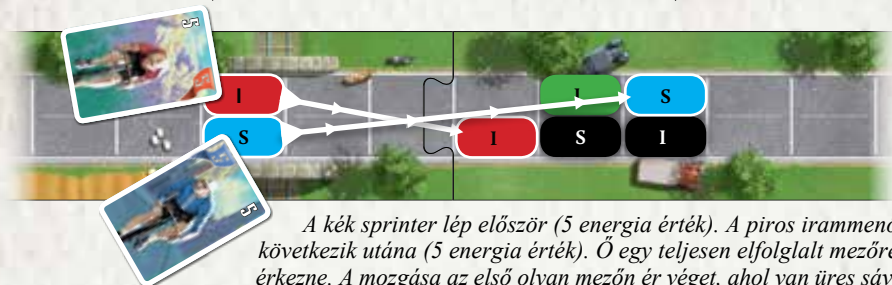
Fordítsátok fel az összes kijátszott lapot. Kezdjétek a legelől lévő versenyzővel, mozgassatok mindenkit pontosan a neki megfelelő kártyán lévő szám szerint.

A sávváltás nem kerül plusz költségbe.

Ha egy versenyző egy üres mezőre érkezik, akkor a jobb kéz felőli sávba kell tenni.

A legelől lévő versenyzők közül a jobboldali sávban lévő van közelebb a Célvonalhoz.

A versenyzők átmehetnek a másik versenyzőn, de a lépésüket nem fejezhetik be másokon. Ha egy versenyző mozgása egy teljesen elfoglalt mezőn érne véget, akkor az első olyan mezőn meg kell állnia, amelyben szabad sáv található.



A kék sprinter lép először (5 energia érték). A piros irammenő következik utána (5 energia érték). Ő egy teljesen elfoglalt mezőre érkezne. A mozgása az első olyan mezőn ér véget, ahol van üres sáv.

3. Befejező Fázis

1. Dobjátok el a kijátszott lapokat

Távolítsátok el a játékból a kijátszott lapokat.

A kártyák a játék során egyszer játszhatóak ki.

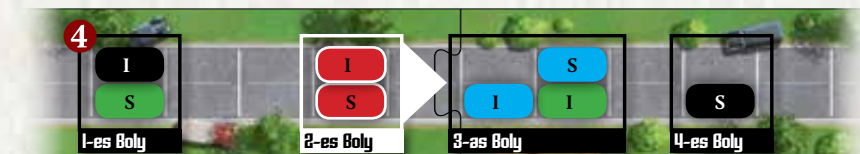
2. Szélárnyék használata

Kezdve a leghátul lévő kerékpáros bollyal, mozgassatok minden bolyt a szélárnyék hatásának megfelelően egy mezővel előrebb.

Boly: egy vagy több kerékpárosból álló csoport, akik között nincs üres mező.

Szélárnyék:

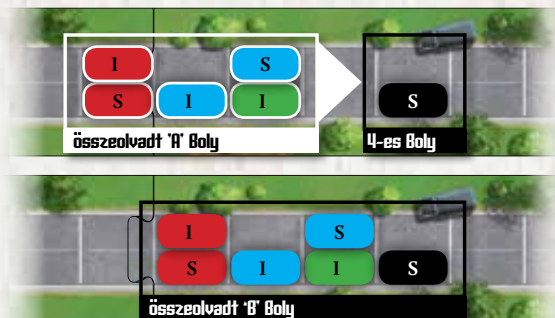
- Ellenőrizd, hogy hol van pontosan egy mező két boly között. A hátsó boly egy mezőnyit előrehalad, így a két boly összeolvad. Ezt követően ellenőrizd a szélárnyék hatását erre az új bolyra. Majd ezt folytasd a többi boly esetén is.
- A kerékpárosok egy kör során többször is élvezhetik a szélárnyék előnyét.



A leghátsó bollyal ④ kezdve mozgassátok az összes megfelelő bolyt.

Az 1-es Boly nem mozgatható, mert több, mint egy mezővel van a 2-es Boly mögött. A 2-es Boly előre lép, mert csak egy mezőre van a 3-as Bolytól. Az összeolvadt 'A' Boly is lép, mert csak egy mezőre volt a 4-es Bolytól.

Így a 2-es Boly versenyzői két, a 3-as Boly versenyzői egy mezőnyit lépnek előre.



3. A fáradtság kártyák begyűjtése

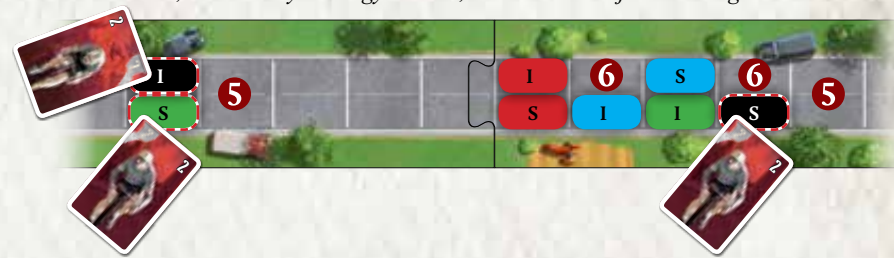
Ha a kerékpárosod fárad, vedd el egy neki megfelelő (sprinter vagy irammenő) fáradtság kártyát, és tedd a pakliba (visszapakolás).

Fáradtság: A kerékpáros fárad, ha üres mező van előtte.

Fáradtság kártyák:

- 2-es értékkel pontosan ugyanolyanok, mint bármely más energia kártya.

Adj egy megfelelő kimerülés kártyát minden versenyzőnek, aki előtt az ⑤-ös üres mező van. A ⑥-os versenyző előtt egy üres sáv van, ami a valós versenyben nem jelent kimerülést, mert a boly nem egy sávban, hanem az út teljes szélességében halad.



További Szabályok

Alternatív Szakaszok

A pálya lapkák két oldalasak, ami számos lehetőséget rejt magában. 6 javasolt szakaszt próbálhatsz ki, amelyekhez saját Szakasz kártya tartozik. Ezeken kívül saját magad is tervezhetsz tetszőleges pályákat!



Hendikep

Amennyiben a játékot újonc játékosoknak mutatod be, adhatsz nekik egy kis előnyt:

- Minden játékos, aki már játszott a játékkal tegyen 1 fáradtság kártyát mindkét versenyzője energia paklijába a játék elején.
- Az igazán tapasztalt játékosok még egy további fáradtság kártyát tehetnek mindkét versenyzőjük energia paklijába.

Hegyek

A hegyek segítenek vagy hátráltatnak, attól függően, hogy mennyire fekszenek neked. Két új úttípus ábrázolja a hegyeket: Emelkedők (az összes <<<<< útszegéllyel jelölt mező) és Lejtők (az összes >>>>> útszegéllyel jelölt mező).

Az Emelkedőkhöz két új szabály tartozik:



Először is a Mozgás Fázisban: az a versenyző, aki egy piros Emelkedő mezőről indul, oda érkezik, vagy keresztül halad rajta, nem léphet 5-nél több mezőt. Az ennél nagyobb értékű kártya kijátszható, de az 5-ös értéket meghaladó mozgás elveszik.

Ha a 6. vagy azt követő lépés lehetővé tenné a kerékpáros számára, hogy rálépjen egy Emelkedő első mezőjére, akkor egyszerűen meg kell állnia az Emelkedő kezdete előtt az utolsó szabad sávban.



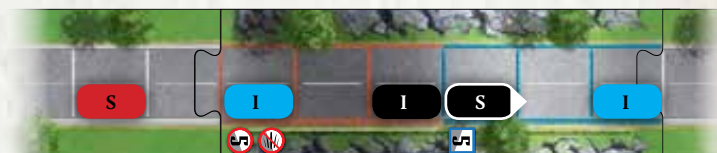
Másodszor pedig a Befejezés Fázisban: egy Emelkedőn lévő kerékpáros soha nem adhat, ill. soha nem használhat szélárnyékot.

A Lejtőkhöz csak egy új szabály tartozik:

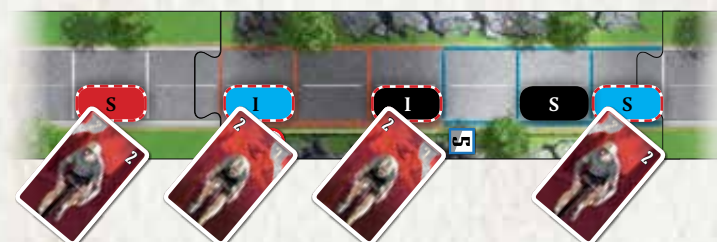


Ha a kerékpáros egy kék Lejtő mezőről indul, akkor az ő kártyája min. 5-ös értékűnek számít. Az alacsonyabb értékű kártyák kijátszhatóak, de azok legalább 5-ös értékűnek számítanak. A szélárnyék normál módon használható.

A pálya lapkán lévő útjelzők emlékeztetnek ezekre a szabályokra.



Szélárnyék: A piros sprinter nem léphet, mert a kék irammenő már az Emelkedőn van. A kék irammenő sem léphet, mert Emelkedőn van, és ott nem élvezi a szélárnyékot. A fekete sprinter léphet, mert ő Lejtőn van, és a szélárnyék rá normál módon hat.



A fáradtság kártyákat a normál szabályok szerint kell kiosztani.



A Flamme Rouge tudósítói

Tervező
Asger Sams Granerud

Művészeti vezető
Jere Kasanen

Illusztrátor
Ossi Hiekkala

Külön köszönet

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

© 2016 Lautapelit.fi
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi



Magyar fordítás: saabee

[2017]