



FLAMME ROUGE

PELOTON

PARIS, MARDI 3 JUILLET 1934

Prix: 2 Francs

Contenu

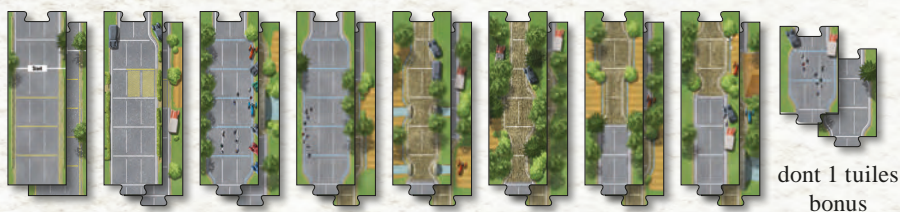
- **2 plateaux individuels** (1 par couleur  )
- **106 cartes:**
 - 60 cartes Énergie: 2 paquets de Sprinteurs (1 par couleur) & 2 paquets de Rouleurs (1 par couleur) ;
 - 30 cartes Fatigue: 1 paquet de Sprinteurs et 1 de Rouleurs ;
 - 6 cartes Étapes (un côté pour 5–6 équipes, l'autre pour 2–4 équipes y compris les équipe Fantômes s'il y en a) ;
 - 2 cartes Références ;
 - 6 cartes Muscle ;
 - 2 cartes Attaque.
- **4 figurines Cycliste (2 par couleur)**
- **9 tuiles Piste** (*recto-verso*)



Carte Muscle



Carte Attaque

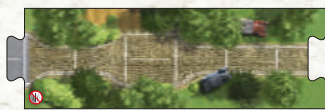


- Rappel : un coureur peut en dépasser d'autres, mais ne peut pas prendre leur place. Si un coureur devait terminer son mouvement sur une case complètement occupée, il doit s'arrêter derrière eux, dans la première case comportant une file libre.
- Dans cette extension, les cases peuvent comprendre plus ou moins deux files (entre 1 et 3).



Pavés

Les Pavés sont des tuiles Piste qui peuvent être utilisées pour créer des sections à file unique. Comme pour les ascensions dans le jeu de base, il n'y a pas d'aspiration sur les pavés.



Zone d'approvisionnement

Les Zones d'approvisionnement sont des tuiles Pistes qui peuvent être utilisées pour créer des sections larges de 3 files. Un joueur qui commence son tour sur une Zone d'approvisionnement ne peut pas avancer de moins de 4 cases. L'aspiration s'applique normalement.





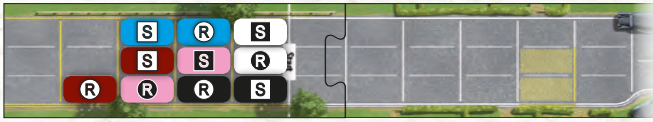
Remarque : si trois coureurs côte à côte dans une Zone d'approvisionnement sortent de la section à 3 voies vers une section plus étroite, déplacer les deux coureurs des voies les plus à droite en premier (le troisième reste dans sa case d'origine, mais il est déplacé vers la voie la plus à droite). S'il y avait un autre coureur derrière ces trois coureurs, il reste sur place puisqu'il y a toujours un coureur dans la case qui le précède.

Variante Échappée

Dans cette variante la seconde tuile de l'étape (celle juste après la tuile de Départ) doit toujours être la tuile Échappée (Tuile 2)

A 5-6 joueurs, utiliser le côté 2

De 1-4 joueurs utiliser le côté 2



Tous les coureurs sont mis en place dans la zone de départ comme d'habitude.

Phase d'Enchères

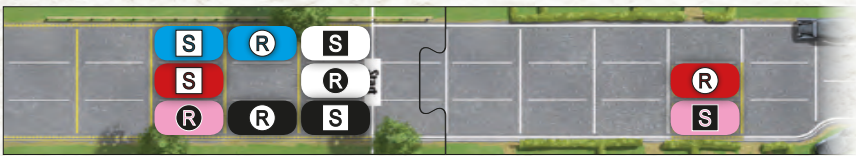
Avant le premier tour, tous les joueurs doivent essayer d'envoyer un seul coureur de leur choix dans l'Échappée (zone marquée). À cette fin il y a deux tours d'enchères pour déterminer qui se détache. Chaque joueur suit les étapes suivantes simultanément :

1. Choisir un coureur : chaque joueur choisit un de ses coureurs qui va tenter une échappée.

2. Piocher : chaque joueur pioche 4 cartes du paquet Énergie du coureur choisi lors de l'étape précédente.

3. Jouer, défausser, révéler : choisir l'une de ses 4 cartes et la placer face cachée à côté du paquet de cartes Énergie du coureur sélectionné. Cette carte indique la valeur de l'enchère. Les cartes non sélectionnées retournent à la défausse. Puis tous les joueurs retournent la carte jouée.

Répéter les étapes 2 et 3 pour la seconde enchère du tour.



Après avoir résolu l'échappée tout le monde est prêt à commencer la course.

- A 5-6 joueurs, les deux coureurs qui cumulent le plus grand total avec les 2 cartes Énergie qu'ils ont jouées, forment l'Échappée et vont se placer dans la zone marquée sur la tuile Échappée. Le joueur qui détient le total le plus haut se place en premier (file de droite)
- De 2-4 joueurs, seul le coureur qui détient le plus grand total fait une échappée et va se placer sur la case correspondante sur la tuile Échappée.
- Les égalités sont toujours remportées par le coureur le plus en arrière (le plus loin derrière et le plus à gauche).

Les cartes jouées par les joueurs qui ont gagné l'enchère sont éliminées du jeu et retournent dans la boîte. Les coureurs concernés prennent également 2 cartes Fatigue et les placent dans leur défausse. Tous les joueurs qui ont perdu l'enchère placent les cartes qu'ils ont mises dans leur défausse. Puis chaque paquet de cartes Énergie est à nouveau mélangé (avec leur défausse).

Création d'étapes

Il est possible d'utiliser les Étapes pré-construites incluses dans l'extension, ou de créer ses propres étapes. Voici quelques conseils :

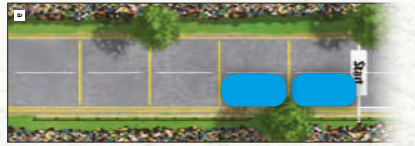
- essayer de limiter le nombre de sections Ascension/Pavés à deux ou trois par Etape.
- ne pas placer de Zone d'approvisionnement à côté de la tuile Arrivée.
- une Étape doit comprendre 9 tuiles droites et l'ensemble des virages. À chaque fois qu'une tuile de l'extension est ajoutée, supprimer une tuile droite du jeu de base.
- pour une Étape à 5 ou 6 joueurs, ajouter la tuile Bonus (tuile 9) (ne pas enlever de tuile droite du jeu de base quand cette tuile bonus est ajoutée) utiliser également les 2 Zones d'approvisionnement.

Équipes fantômes

Il est possible d'ajouter 2 types d'équipe Fantôme : L'équipe Peloton et l'équipe Muscles.

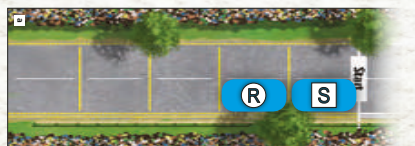
Équipe Peloton

- Il ne peut y avoir qu'une équipe Peloton.
- Prendre les deux figurines Coureurs d'une couleur et le paquet de carte du Rouleur correspondant. Ajouter 2 cartes Attaque ●● à ce paquet, mélanger les cartes et les mettre de côté.
- L'équipe Peloton place toujours ses coureurs dans la zone Jaune de départ avant les joueurs humains. Placer les coureurs l'un devant l'autre, le plus près possible de la ligne de départ.
- Si les joueurs jouent avec la variante Échappée, l'équipe Peloton ne participe pas à l'enchère.
- Durant la phase de Mouvement, une fois que les joueurs humains ont fait leur choix et retourné leur carte, une carte du paquet de l'équipe Peloton est retournée. Les deux coureurs avancent du nombre de cases indiqué en respectant l'ordre habituel de mouvement. Si la carte retournée est une Attaque ●●, déplacer le coureur de l'équipe Peloton le plus en avant de 2 cases et celui le plus en arrière de 9 cases.
- L'équipe Peloton ne prend jamais de carte Fatigue mais peut être concernée par l'aspiration.



Équipe Muscle

- Il peut y avoir plusieurs équipes Muscle.
- Prendre les 2 figurines coureurs d'une couleur et les deux paquets de cartes de cette couleur. Ajouter une carte Muscle ★ au paquet du Sprinteur. Mélanger séparément les paquets et les mettre de côté.
- L'équipe Muscle place toujours ses coureurs dans la zone Jaune de départ avant les joueurs humains. Placer le Sprinteur devant le Rouleur, le plus près possible de la ligne de départ.
- Si les joueurs jouent avec la variante Échappée, l'équipe Muscle ne participe pas à l'enchère.
- L'équipe Muscle ne prend jamais de carte Fatigue mais peut être concernée par l'aspiration.
- Quand les joueurs ont fait leur choix et retourné leurs cartes, retourner une carte pour chaque membre de l'équipe Muscle et déplacer les 2 coureurs comme habituellement.



Jouer avec l'équipe Muscle et l'équipe Peloton

- Placer l'équipe Peloton en premier.

Jeu en solo

- En solo nous recommandons d'ajouter une équipe Peloton et une Equipe Muscle. Quand le système de jeu aura été bien intégré il sera possible d'ajouter des équipes Muscle supplémentaires.
- Ajouter également 3 cartes Fatigue réparties comme le joueur le souhaite entre ses deux coureurs. Pour augmenter la difficulté de la course, ajouter d'autres cartes Fatigue. Le record de l'auteur est de gagner la course avec 6 cartes Fatigue. Prêts à relever le défi ?

Variante 2 joueurs

- Pour jouer à 2 avec des équipes Fantômes, nous recommandons d'ajouter d'abord une équipe Peloton. Il sera possible ensuite d'ajouter une équipe Muscle à la place ou en plus de l'équipe Peloton. Pour maintenir le rythme du jeu chacun pourra alors gérer une équipe Fantôme.

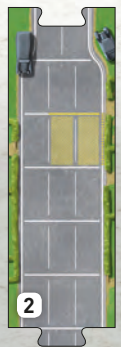
Plus de 6 joueurs

Chacun pour soi !

Les joueurs sont dans un groupe mixte de coureurs qui ont réussi à faire une échappée sur les derniers kilomètres de la course. Le peloton est loin derrière et n'arrivera pas à les rattraper mais plus aucun de ces coureurs n'a de membre de son équipe à proximité. C'est donc chacun pour soi !

Il est possible de jouer jusqu'à 12 avec cette variante. Il est conseillé d'y jouer après avoir fait quelques parties du jeu de base afin d'avoir pu découvrir les tactiques de jeu avec les 2 coureurs avant de se concentrer sur l'un d'eux.

- Ne pas utiliser les plateaux individuels.
- Le plus jeune prend un coureur et le place en position de départ en suivant les règles habituelles. Continuer de cette façon dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait placé un coureur.
- Chacun prend le paquet de carte Énergie correspondant à son coureur puis la partie se déroule normalement.
- Nous recommandons d'utiliser la variante Échappée pour une partie à plus de 6 joueurs. Utiliser le côté **2** de la tuile Échappée. Comme les joueurs n'ont qu'un coureur c'est forcément celui qu'ils choisissent pour la phase d'enchère.



Auteur : Asger Harding Granerud

Directeur artistique : Jere Kasanen

Illustrations : Ossi Hiekkala

Rédaction : Paul Grogan

Adaptation pour la
France et la Belgique :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant
de moins de 3 ans. Présence de petits
éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 08-2017



© 2017 Lautapelit.fi Oy
Urho Kekkonen katy 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi - www.lautapelit.fi
Tous droits réservés.