

Regolamento,
finalmente a
colori!

FLAMME ROUGE

2-4 giocatori
30-45 min.
Da 8 anni in su



Caporedattore: Asger Harding Granerud

PARIGI, MERCOLEDÌ, 6 LUGLIO 1932

Prezzo: 5 centesimi

La grande corsa

In gergo ciclistico la bandiera rossa – Flamme Rouge – segnala l'ultimo chilometro di una gara: il traguardo è ormai vicino e per i corridori è giunta l'ora di dar fondo a tutte le energie rimaste! Tantissimi ciclisti da tutto il mondo si sono dati appuntamento oggi alla periferia di Parigi per partecipare ad un grande torneo e tutti aspettano con trepidazione di veder sventolare la bandiera rossa per volare incontro alla fama ed alla gloria!

Il pubblico sta per assistere ad un trionfo di muscoli e strategia: che vinca il migliore!

Il gioco in breve

Flamme Rouge è un adrenalinico gioco strategico di corse ciclistiche nel quale ogni giocatore controlla una squadra di due corridori – un Rouleur ed uno Sprinteur – che farà avanzare pescando e giocando carte che indicano la distanza percorribile da ciascuno di loro.

Come si vince la gara

Lo scopo del gioco è tagliare il traguardo per primi con uno dei propri ciclisti. Se la linea d'arrivo viene superata da più di un ciclista nello stesso round, vince chi arriva più lontano. Qualora ci sia ancora parità, la vittoria va al ciclista posizionato nella corsia di destra. Non si può oltrepassare l'ultima casella del percorso.

Componenti

- 4 plance di gioco (una per colore)



- 8 miniature dei Ciclisti (2 per colore)



4x Rouleur



4x Sprinteur

- 21 tessere percorso (a due facce)



1 Partenza

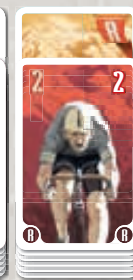
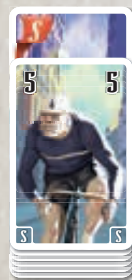
1 Traguardo

7 Rettilinei

- 190 Carte

120 carte Vigore

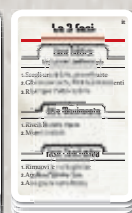
60 carte Fatica



4 mazzi
Sprinteur
4 mazzi
Rouleur
(1 per ogni giocatore)



6 carte
Percorso



4 carte
Riepilogo
di Giocos



6 Curve
Leggere

6 Curve
Strette



Fotografo: Ossi Hiekkala

* NOTA: Sprinteur e Rouleur sono termini francesi utilizzati in gergo ciclistico, sono stati mantenuti questi termini per ragioni tematiche.

Preparazione del gioco

Costruite la pista

Scegliete una carta Percorso e costruite la pista seguendo le indicazioni sulla carta.

Per la prima partita: utilizzate la carta Percorso Avenue Corso Paseo **A**. Posizionate le tessere Percorso utilizzando il lato contrassegnato da lettere minuscole (a,b,c...), come nella figura in basso.

Scegliete un colore

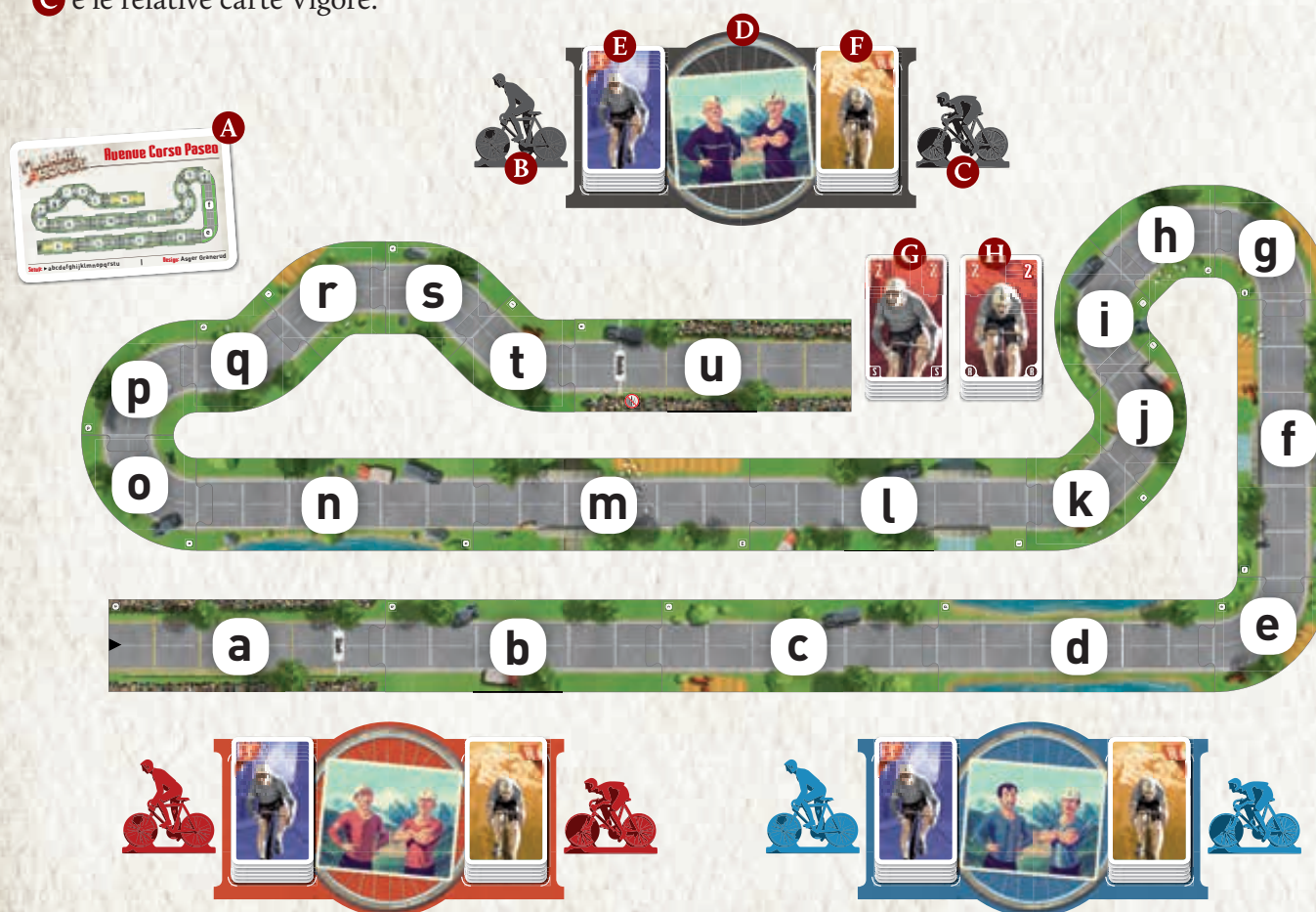
Prendete la plancia di gioco del colore scelto **D**, le corrispondenti miniature Sprinteur **B** e Rouleur **C** e le relative carte Vigore.

Preparate i mazzi dei ciclisti

Mescolate le carte Vigore del vostro Sprinteur, formare un mazzo **E** e sistematelo a faccia coperta nell'apposito spazio sulla plancia di gioco. Fate altrettanto con le carte Vigore del Rouleur **F**.

Preparate i mazzi Fatica

Posizionate tutte le carte Fatica dello Sprinteur **G** a faccia scoperta e alla portata di tutti i giocatori. Fate altrettanto con le carte Fatica del Rouleur **H**.

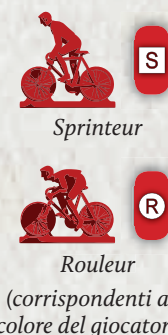


Costruire il percorso

Le due facce delle tessere percorso sono contrassegnate da lettere minuscole o maiuscole nell'angolo in basso a sinistra. Es: una tessera avrà **a** su un lato e **A** nell'altro. Le tessere Partenza e Arrivo sono evidenziate in giallo. La Partenza è segnalata anche dal simbolo ►. Sul fondo di ogni carta Percorso è presente una sequenza di lettere che indica il corretto posizionamento delle tessere.

Posizioni di partenza

Il giocatore che per ultimo ha guidato una bicicletta (o il più giovane, in caso di parità) sistema i suoi due ciclisti in una corsia a scelta dietro alla linea di Partenza. Gli altri giocatori, in senso orario, faranno altrettanto finché tutti i ciclisti non saranno in posizione.



Il giocatore Rosso sistema i suoi ciclisti per primo, il Nero per secondo e infine il giocatore Blu posiziona un ciclista nella terza casella (di fianco al Nero) e un ciclista nella prima posizione, ancora libera.

Differenze tra Casella e Corsia

Le caselle sono delimitate tra loro da linee bianche ben marcate. Ogni casella è suddivisa in due corsie, destra e sinistra, ciascuna in grado di ospitare un ciclista. Se una casella è vuota, i ciclisti vanno sempre posizionati nella corsia destra (indicata da una doppia linea ).



Le 3 fasi

Una gara è composta da diversi round, ciascuno dei quali diviso in tre fasi:

- La Fase Tattica dove tutti i giocatori in contemporanea pescano per uno dei loro ciclisti 4 carte Vigore da cui ne scelgono 1 da giocare coperta. Ripetere poi l'operazione per il secondo ciclista.
- La Fase di Movimento, nella quale tutte le carte giocate vengono scoperte e i ciclisti avanzano secondo i valori indicati.
- La Fase Conclusiva, nella quale le carte giocate vengono eliminate dal gioco e si assegnano eventuali Effetti Scia e le carte Fatica.

1. fase Tattica tutti i giocatori contemporaneamente

1. Scegli e pesca

Scegliete uno dei vostri ciclisti (Sprinteur o Rouleur) e pescate *quattro* carte dal suo mazzo Vigore **1**.

2. Gioca e Ricicla

Scegliete una delle carte pescate e giocatela a faccia coperta **2** vicina al mazzo Vigore del ciclista scelto. Questa carta rappresenta il valore di movimento di quel ciclista per il round attuale. Dovete **riciclare** le tre carte rimaste **3**.

3. Ripeti

Ripetete i punti 1 e 2 per l'altro vostro ciclista. Dopo che tutti i giocatori hanno pescato e scelto le carte per entrambi i loro ciclisti, passate alla Fase di Movimento.

Riciclare: sistemate le carte scartate, a faccia scoperta, sotto al mazzo Vigore del ciclista corrispondente.

Potete guardare le carte riciclate in fondo al mazzo in qualsiasi momento (ma non potete in nessun caso guardare quelle ancora coperte).



Quando si pescano le carte:

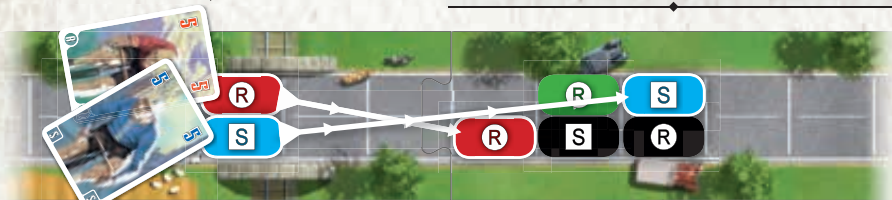
- Non potete pescare carte per il vostro secondo ciclista prima di aver scelto e giocato quella del primo. Potete guardare le vostre carte giocate in qualsiasi momento.
- Quando terminano le carte coperte del mazzo Vigore, mescolate le carte riciclate e risistematele a faccia coperta sulla vostra plancia. Continuate a pescare fino ad avere quattro carte in mano.
- Se nel mazzo ci sono meno di quattro carte in tutto (tra riciclate e coperte), pescate tutte le carte rimaste.
- Se non ci sono carte nel mazzo Vigore, prendete una carta Fatica e giocatela normalmente.

2. fase di Movimento

Scoprite tutte le carte giocate. A partire dal ciclista *in testa*, muovete in avanti ogni ciclista del numero *esatto* di caselle indicato dalla sua carta.

Il cambio di corsia non costa movimenti aggiuntivi.

Quando un ciclista arriva in una casella *vuota* deve sempre posizionarsi sulla corsia di *destra*.



Lo Sprinteur Blu muove per primo (carta Vigore di valore 5). Il Rouleur Rosso (carta Vigore di valore 5) va per secondo, ma poiché il suo movimento lo porterebbe a fermarsi in una casella già completamente occupata, dovrà fermarsi nella prima corsia libera delle caselle precedenti.

Il ciclista *in testa* è quello sulla corsia di destra più vicino al **Traguardo**.

Un ciclista *può* passare *attraverso* altri ciclisti ma non può terminare il movimento su una corsia già occupata. Se il movimento di un ciclista dovesse terminare in una casella completamente occupata, questi dovrà fermarsi nella prima corsia libera di una casella precedente.

3. fase Conclusiva

1. Eliminate le carte giocate

Riponete nella confezione tutte le carte giocate.

Ogni carta si può giocare una sola volta per partita.

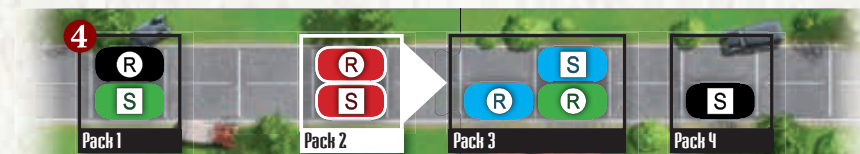
2. Calcolate l'Effetto Scia

A partire dal **gruppo** di ciclisti più *arretrato*, muovete ciascun gruppo che ottiene l'**Effetto Scia** di una casella in avanti.

Gruppo: è composto da *uno o più* ciclisti *non* separati tra loro da alcuna casella vuota

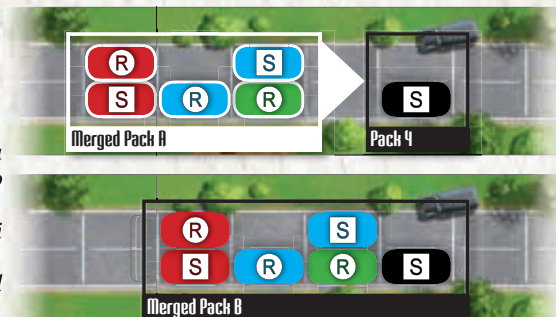
Effetto Scia:

- Verificate che tra due gruppi ci sia *esattamente una sola* casella vuota. Il gruppo più arretrato si sposta in avanti di una casella, unendosi al gruppo davanti. Controllate se l'Effetto Scia può applicarsi anche al nuovo gruppo così formatosi. Fate altrettanto per ogni gruppo in gara.
- I ciclisti possono muoversi grazie all'Effetto Scia più di una volta nello *stesso round*.



A partire dal più arretrato **4**, muovete in ordine tutti i gruppi che beneficiano dell'Effetto Scia.

Il Gruppo 1 rimane fermo, trovandosi a più di una casella vuota dal Gruppo 2. Il Gruppo 2 si muove e si fonde con il Gruppo 3 poiché sono separati da una sola casella vuota. Il nuovo gruppo si sposta verso il Gruppo 4 colmando la casella vuota che li divide. In questo modo i ciclisti del Gruppo 2 si sono spostati in avanti di due caselle, quelli del gruppo 3 di una sola.



3. Assegnate le carte Fatica

Se un vostro corridore è **affaticato**, pescate una carta Fatica corrispondente al tipo di ciclista (Sprinteur o Rouleur) e riciclatela nel suo mazzo.

Affaticamento: un ciclista si considera affaticato se ha una casella *vuota* davanti a sé.

Carte Fatica:

- Si considerano e si utilizzano come carte Vigore con valore pari a 2.

Date una carta Fatica del tipo corrispondente a ogni ciclista che abbia davanti a sé un'intera casella vuota **5**. Un ciclista non è affaticato se ha davanti a sé solo una corsia vuota **6** - nelle corse vere il gruppo si muove al centro della pista, non ai lati!



Regole aggiuntive

Piste alternative

Le tessere Percorso hanno due facce diverse per permettervi di costruire una grande varietà di piste. Non limitatevi a provare le 6 carte Percorso disponibili, sbizzarritevi a creare i vostri circuiti!



Svantaggi

Se nel gruppo di gioco sono presenti giocatori alle prime armi, i veterani di *Flamme Rouge* possono decidere di partire in leggero svantaggio aggiungendo durante la preparazione 1 carta Fatica (oppure 2, se conoscono ogni segreto del gioco) ad entrambi i loro mazzi Vigore.

Montagne

A seconda di come vengono affrontate, le montagne possono favorirvi oppure ostacolarvi. Le montagne sono indicate da due nuovi tipi di strade: le Salite (tutte le caselle con le righe laterali <<<<<) e le Discese (tutte le caselle con le righe laterali >>>>>).

Le Salite aggiungono due regole nuove:



1 - Nella Fase di Movimento: un ciclista che raggiunge, attraversa o parte da una casella rossa di Salita non può mai muovere per più di 5 caselle. Potete giocare carte di valore più alto, ma verranno considerate come dei 5. Il movimento in eccesso si considera perso.

Se un ciclista dovesse entrare nella prima casella di una Salita con il suo 6° movimento (o un movimento superiore), fermatelo nella prima corsia libera prima dell'inizio della Salita.



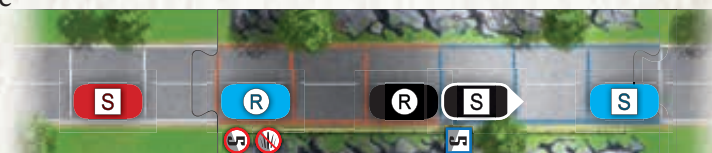
2 - Nella Fase Conclusiva: un ciclista su una Salita non può mai usufruire dell'Effetto Scia o contribuire a crearlo.

Le Discese aggiungono una sola regola nuova:



Se un ciclista inizia il turno su una casella blu di Discesa la carta giocata ha sempre un valore minimo pari a 5. Potete giocare una carta di valore inferiore, ma varrà sempre e comunque 5. L'Effetto Scia viene applicato normalmente.

I cartelli stradali visibili sulle tessere Percorso fungono da promemoria per queste regole aggiuntive.



Effetto Scia: lo Sprinteur Rosso non si muove perché il Rouleur Blu è su una Salita. Il Rouleur Blu non si muove perché è su una Salita e non può usufruire dell'Effetto Scia. Lo Sprinteur Nero si muove perché è in Discesa e applica l'Effetto Scia normalmente.



Le carte *Fatica* vengono assegnate normalmente.



La redazione di flamme Rouge

Progetto

Asger Harding Granerud

Direzione Artistica

Jere Kasanen

Illustrazioni

Ossi Hiekkala

Producers

Toni Niittymäki & Markus Bremer

Un ringraziamento speciale a:

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



© 2017 Lautapelit.fi

All rights reserved.



PLAYAGAME Edizioni

Via San Francesco d'Assisi,
38 - 40026 Imola, Italia
info@playagameedizioni.it
www.playagameedizioni.it

Traduzione: Matteo Mazzacurati