

FLAMME ROUGE PELTON

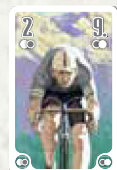


Componenti

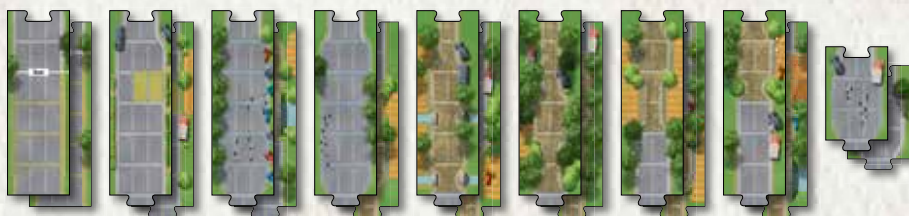
- **2 Plance di Gioco** (1 per colore  )
- **104 carte:**
 - 60 carte Vigore: 2 mazzi Sprinteur (1 per colore) & 2 mazzi Rouleur (1 per colore)
 - 30 carte Fatica: 1 mazzo Sprinteur & 1 mazzo Rouleur
 - 6 carte Percorso (fronte: 5-6 giocatori, retro 2-4 giocatori)
 - 6 carte Muscle Team
 - 2 carte Attacco Peloton
- **4 Miniature dei Ciclisti** (2 per colore)
- **9 Tessere percorso** (a due facce)



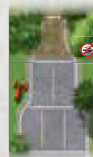
carte Muscle



carte Attacco

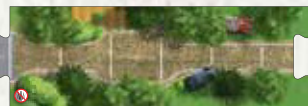


- Un ciclista può passare *attraverso* altri ciclisti ma *non può* terminare il movimento su una corsia già occupata. Se il movimento di un ciclista dovesse terminare in una casella completamente occupata, questi dovrà fermarsi nella prima corsia libera di una casella precedente.
- In questa espansione le caselle sono composte da una a tre corsie a differenza del gioco base dove le caselle erano sempre composte da due corsie.



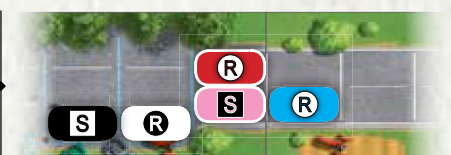
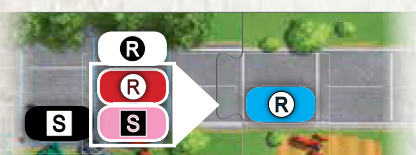
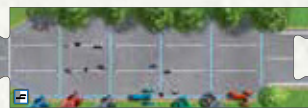
Pavè

Il pavè è una Tessera Percorso che viene usata per creare delle sezioni di tracciato strette composte da una Corsia singola. Come per la Salita nel gioco base anche sul pavè non si applicano le regole riguardanti l'effetto scia.



Zona di rifornimento

La Zona di Rifornimento è una Tessera Percorso che viene usata per creare delle sezioni di tracciato composte da tre Corsie. Se un Ciclista inizia il turno in una Zona di Rifornimento la carta giocata ha sempre un valore minimo di 4. L'Effetto Scia viene applicato normalmente.

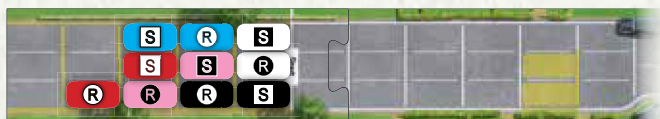


Nota: Se in una zona di rifornimento sono presenti tre ciclisti uno di fianco all'altro ed a causa dell'effetto scia questi devono spostarsi in una sezione di tracciato più stretta, si muovono prima i due ciclisti più a destra, il terzo ciclista rimane nella stessa casella ma viene spostato sulla corsia più a destra. Se dietro i tre ciclisti sono presenti altri ciclisti questi rimarranno fermi poiché c'è ancora un ciclista nella casella davanti a loro.

Variente "fuga"

(raccomandata per 5-6 giocatori)

In questa variante la Tessera Percorso subito dopo la tessera di Partenza deve essere la tessera Fuga (#2). In una partita a 5-6 giocatori usare il lato 2, mentre in una partita con 2-4 giocatori usare il lato 2.



Tutti i ciclisti si posizionano alla partenza seguendo le normali regole.

Fase di offerta

Prima dell'inizio della gara tutti i giocatori devono provare a lanciare un proprio ciclista (a scelta) in fuga . Per fare ciò si hanno a disposizione due fasi di offerte per determinare chi riuscirà a staccare. Ogni giocatore dovrà eseguire queste fasi simultaneamente:

1. Scegli un ciclista

Scegli uno dei tuoi ciclisti con cui vuoi provare a staccare il gruppo.

2. Pesca le carte

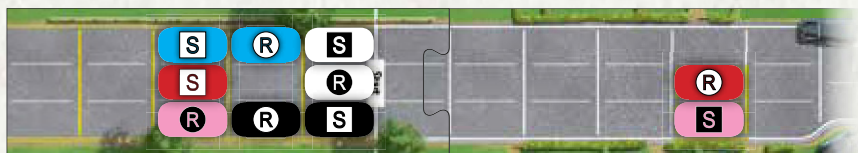
Pesca quattro carte dal mazzo Vigore del ciclista scelto.

3. Gioca, Ricicla, Rivela

Scegli una carta e posizionala coperta vicino al mazzo Vigore del relativo ciclista, ricicla tutte le carte non utilizzate. Il valore della carta equivale all'offerta del ciclista. Tutti i giocatori mostrano la carta scelta.

4. Ripeti

Ripetere i passi 2 e 3 per la seconda offerta.



Tutti sono pronti ad iniziare la gara dopo aver effettuato la fuga.

- In una partita con 5-6 giocatori, i due ciclisti che, sommando le due carte Vigore hanno il valore più alto, eseguono la Fuga. Sposta i ciclisti nell'apposita tessera posizionando sulla corsia di destra il giocatore che ha ottenuto il valore totale maggiore.
- In una partita con 2-4 giocatori, solo il ciclista che sommando le due carte Vigore ha il valore più alto esegue la Fuga.
- Tutti i pareggi vengono risolti in base all'ordine inverso dei giocatori sulla griglia di partenza. Ad esempio, il ciclista nella corsia di sinistra in ultima posizione vincerà sempre un pareggio.

I ciclisti che hanno effettuato la Fuga ottengono e riciclano due carte Fatica mentre le carte Vigore utilizzate per le offerte vengono rimosse dal gioco. Tutti gli altri ciclisti riciclano le carte utilizzate per le offerte. Infine tutti i giocatori mescolano le carte riciclate con i relativi mazzi.

Progettare un tracciato

Divertiti a creare nuovi tracciati o personalizzare quelli esistenti. Ecco alcuni consigli per ottenere dei tracciati ben bilanciati, sei libero di seguirli o ignorarli:

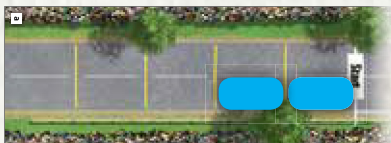
- Cerca di non inserire più di 2-3 sezioni discese/pavé in un tracciato.
- Non posizionare una Zona di Rifornimento subito prima dell'Arrivo.
- Un tracciato deve usare le 9 tessere rettilinee e tutte le curve (sia leggere che strette). Ogni volta che aggiungi una tessera dall'espansione rimuovine una del gioco base.
- Quando progetti un tracciato per 5-6 giocatori aggiungi una tessera dall'espansione (senza rimuovere un rettilineo) e usa entrambe le Zone di Rifornimento.

Team dummy

Si possono aggiungere due tipi di Team Dummy alla partita:
Il Team Peloton ed il Team Muscle.

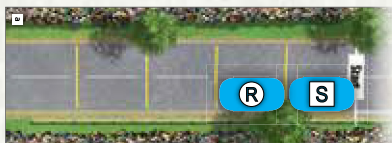
Team Peloton

- Può esserci un solo Team Peloton in una partita.
- Prendi entrambi i ciclisti e solo il mazzo Rouleur dello stesso colore. Aggiungi le 2 carte Attacco!  al mazzo e mescolalo e tienilo da parte.
- Nel posizionamento di partenza i ciclisti dei Team Peloton vengono piazzati per primi. Colloca i ciclisti uno dietro l'altro nella posizione più avanzata possibile.
- Se alla partita è stata aggiunta la variante Fuga il Team Peloton non partecipano alle offerte.
- Durante la fase Tattica, dopo che tutti i giocatori hanno effettuato la propria scelta e mostrato le carte, mostra una sola carta Vigore per il Team Peloton. Muovi entrambi i ciclisti (rispettando le regole di Movimento) del numero di spazi indicate sulla carta. Se la carta mostrata è una carta Attacco!  muovi il ciclista più avanzato del Team Peloton di due spazi e il più arretrato del Team Peloton di nove spazi.
- Si applicano le regole dell'Effetto Scia ma al Team Peloton non vengono mai assegnate carte Fatica.



Team Muscle

- Possono esserci più Team Muscle in una partita.
- Prendi entrambi i ciclisti ed i relativi mazzi dello stesso colore. Aggiungi una carta Muscle  al mazzo dello Sprinteur, mescola entrambi i mazzi e tienili da parte.
- Nel posizionamento di partenza i ciclisti del Team Muscle vengono posizionati per primi. Colloca lo Sprinteur davanti al Rouleur nella posizione più avanzata possibile.
- Se alla partita è stata aggiunta la variante Fuga il Team Muscle non partecipa alle offerte.
- Durante la fase Tattica, dopo che tutti i giocatori hanno effettuato la propria scelta e mostrato le carte, mostra le carte per ogni team Muscle. Scopri la carta in cima del mazzo di ogni ciclista e muovi i ciclisti seguendo le normali regole.
- Si applicano le regole dell'Effetto Scia ma al Team Muscle non vengono mai assegnate carte Fatica.



Se nella stessa partita ci sono sia il team Peloton che il team Muscle

- Posiziona prima il team Peloton sulla griglia di partenza.

Partita in solitario

Per la prima partita in solitario raccomandiamo di aggiungere il team Peloton ed un team Muscle. Una volta imparato il sistema di gioco puoi aggiungere quanti team Muscle preferisci. Ad inizio partita distribuisci come meglio credi tre carte Fatica tra i tuoi due ciclisti. Se vuoi aumentare il livello di difficoltà puoi aggiungere ad inizio partita ulteriori carte Fatica.

L'autore del gioco è riuscito a vincere una gara iniziando con 6 carte Fatica.

Variante per due giocatori

Se vuoi aggiungere in una partita a due giocatori dei team Dummy ti raccomandiamo di inserire un team Peloton. Successivamente, se l'esperienza di gioco ti è piaciuta, considera di usare un team Muscle in aggiunta o sostituzione di un team Peloton. Se aggiungi più di un team Dummy fai in modo che la loro gestione sia distribuita tra i vari giocatori in modo da ottimizzare i tempi.

Partita con piu' di 6 giocatori

Ognuno per sé!

Ti trovi in un gruppo di ciclisti che ha provato la fuga quando mancano 5-7 km all'arrivo. Gli inseguitori sono ormai lontani e non possono più infastidirti, ma nessuno nel gruppo ha un compagno di squadra che possa aiutarlo, ognuno dovrà cavarsela da solo. Buona fortuna!

Questa variante può essere giocata fino a 12 giocatori. Questa è anche un'ottima variante se hai già giocato molte partite e vuoi imparare di più su come ottimizzare le tattiche di gioco dello Sprinteur e del Rouleur dovendo gestire un solo ciclista.

- Non usare le Plance di Gioco.
- Il giocatore più giovane prende un singolo ciclista e lo posiziona sulla griglia di partenza seguendo le normali regole del gioco principale. Continuare in senso orario finché ogni giocatore non avrà posizionato il proprio ciclista.
- Ogni giocatore prende il mazzo Vigore relative al proprio ciclista e lo userà per gareggiare.
- Raccomandiamo di utilizzare la variante Fuga in partite con più di sei giocatori. Usa il lato **2** della tessera Fuga. Non bisognerà scegliere quale ciclista far staccare dato che ogni giocatore ha un solo ciclista a disposizione.



Autore: Asger Harding Granerud
Direttore Artistico: Jere Kasanen

Illustratore: Ossi Hiekkala
Editore:  Paul Grogan



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

playaGame
EDIZIONI

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

Traduzione: Giuseppe Alfano