

Livret de
règles -
maintenant
en couleur!

FLAMME ROUGE

2-4 joueurs
30-45 min
Âge 8+



Rédacteur en chef: Asger Sams Granerud

PARIS, MERCREDI, 6 JUILLET 1932

Prix: 5 centimes

La grande course

Dans le monde du cyclisme, la flamme rouge est un drapeau qui indique le dernier kilomètre: la dernière ligne droite, le moment où il faut tout donner! Ce matin, la banlieue de Paris fourmille de cyclistes venus du monde entier pour disputer une course mémorable, sous les yeux de nombreux spectateurs. Qui passera la ligne d'arrivée le premier et inscrira son nom dans l'histoire? Stratégie et endurance seront les clés de la victoire. Que la meilleure équipe gagne!

La ligne d'arrivée

Aperçu et but du jeu

Flamme Rouge est un jeu de course cycliste rapide et tactique où chaque joueur contrôle une équipe de deux coureurs : un rouleur et un sprinteur. Le but du jeu est d'être le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée avec un des deux coureurs. Si lors du même tour, plusieurs coureurs franchissent la ligne, celui qui arrive le plus loin l'emporte. Les joueurs déplacent leurs coureurs en jouant des cartes qui indiquent le nombre de cases dont ils avancent.

Matériel

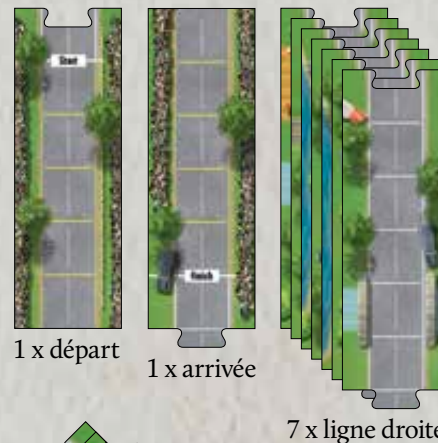
- 4 plateaux individuels (1 par couleur)
- 8 figurines de coureur (2 par couleur)
- 21 tuiles de piste (recto-verso)



4 rouleurs



4 sprinteurs



1 x départ

1 x arrivée

7 x ligne droite

- 190 cartes

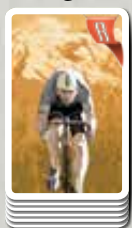
120 cartes Énergie

60 cartes Fatigue



4

paquets de sprinteur



4

paquets de rouleur



1

paquet de sprinteur



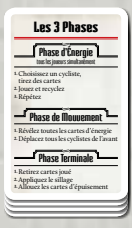
1

paquet de rouleur



6

cartes Étape



4

cartes de référence



6 x virage léger

6 x virage serré



Photo: Ossi Hiekkala

Mise en place

Construisez la piste

Choisissez une carte Étape et placez les tuiles comme indiqué.

Pour votre première partie, jouez l'étape d'Avenue Corso Paseo **A**. Pour chaque tuile, utilisez le côté marqué d'une lettre en minuscule (a, b, c...) comme indiqué ci-dessous.

Choisissez une couleur

Prenez une figurine de sprinteur **B** et de rouleur **C**, leurs cartes Énergie et un plateau individuel **D** à votre couleur.

Préparez les pioches des coureurs

Mélangez les cartes Énergie de votre sprinteur **E** pour former une pioche et placez-la face cachée sur l'emplacement de votre plateau prévu à cet effet. Faites de même pour votre rouleur **F**.

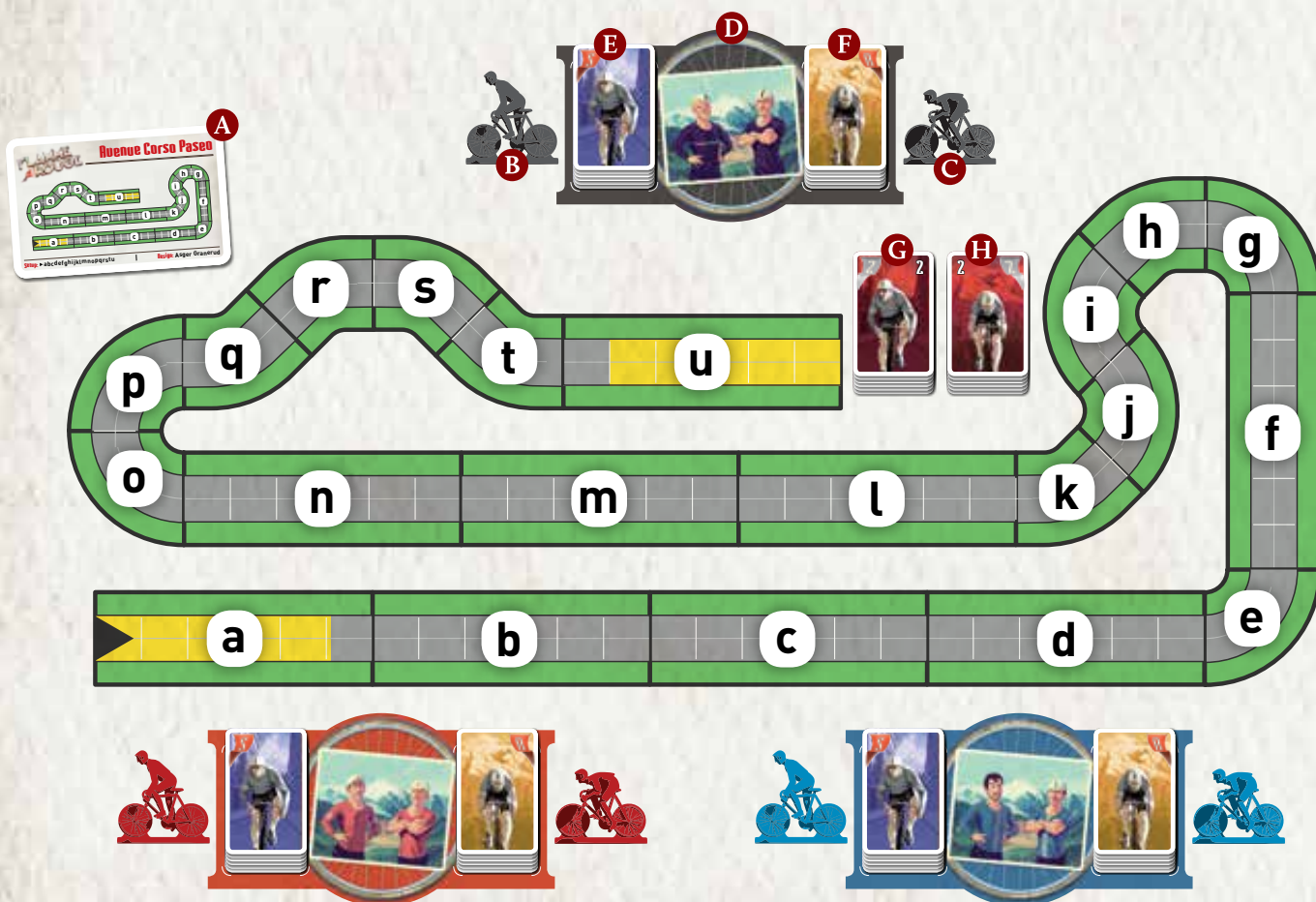
Préparez les pioches de fatigue

Formez une pioche avec les cartes Fatigue des sprinteurs **G** et placez-la face visible à proximité du plateau. Faites de même pour celles des rouleurs **H**.

Comment construire la piste

Chaque tuile est marquée d'une lettre (minuscule ou majuscule) en bas à gauche, par exemple **a** d'un côté et **A** de l'autre.

Le départ et l'arrivée sont surlignés en jaune. Il y a aussi un symbole ► sur la tuile de départ. Au bas de chaque carte Étape, une suite de lettres indique l'ordre de mise en place.



Positions de départ

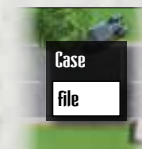
Le dernier joueur à être monté sur un vélo (ou le plus jeune) place ses coureurs l'un après l'autre sur n'importe quelle file libre au sein d'une case, sans dépasser la ligne de départ. Son voisin de gauche fait de même, et ainsi de suite.



Rouge place ses coureurs en premier, suivi de Noir. Bleu rejoint Noir dans la 3e case et place son dernier coureur tout devant, où il restait de la place.

Cases et files

La piste se divise en cases (traits blancs épais), eux-mêmes divisés en deux files: gauche et droite. Un coureur occupe toujours une file. Lorsqu'une case est vide, un coureur se place par défaut sur la file de droite (marquée d'une ligne).



Les 3 phases

La course se dispute en plusieurs tours, lesquels se divisent en trois phases:

- Phase d'énergie : chacun pioche (simultanément) 4 cartes et en place une face cachée, d'abord pour un coureur, puis l'autre.
- Phase de mouvement : les cartes sont révélées et les coureurs se déplacent en fonction.
- Phase finale : les cartes jouées sont retirées du jeu et on applique l'aspiration et la fatigue.

1. Phase d'énergie

simultanée pour tous les joueurs

1. Choisissez un coureur, piochez ses cartes

Choisissez un coureur (sprinteur ou rouleur) et piochez les quatre premières cartes de son paquet ①.

2. Jouez et défaussez

Choisissez une carte et posez-la face cachée ② à côté de votre plateau. Elle indique le déplacement du coureur pour ce tour. Défaussez les cartes non jouées ③.

3. Répétez

Répétez les étapes 1 et 2 pour votre autre coureur. Lorsque tous les joueurs ont choisi les cartes de leurs coureurs, passez à la phase de mouvement.

Défausse: placez les cartes défaussées face visible sous la pioche du coureur correspondant.

Vous pouvez regarder les cartes défaussées quand vous le voulez, mais pas les cartes qui sont face cachée.



Lorsque vous piochez des cartes:

- Vous ne pouvez pas piocher les cartes d'un coureur avant d'avoir choisi celle de l'autre. Vous pouvez regarder la carte jouée à tout moment.
- Si votre pioche ne contient plus de cartes face cachée, mélangez la défausse et reformez la pioche face cachée. Puis piochez jusqu'à avoir quatre cartes en main.
- S'il y a moins de quatre cartes dans votre pioche et votre défausse cumulées, piochez simplement toutes les cartes.

2. Phase de mouvement

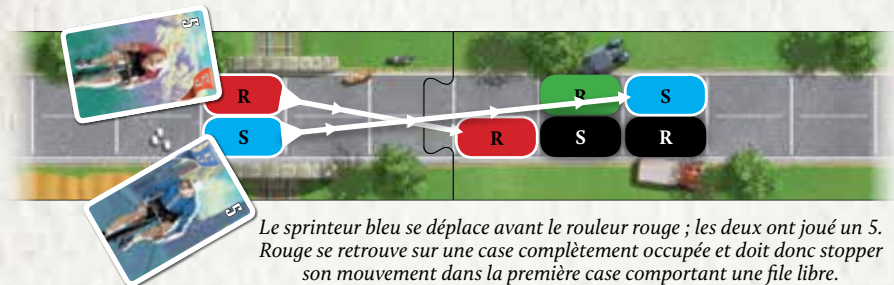
Révélez les cartes jouées. En commençant par le joueur en tête, chaque coureur se déplace du nombre exact de cases indiqué sur sa carte.

Vous pouvez librement changer de file.

Un coureur qui termine dans une case libre doit toujours être placé dans la file de droite.

Le coureur en tête est celui qui se trouve le plus proche de la ligne d'arrivée dans la file de droite.

Un coureur peut en traverser d'autres, mais ne peut pas terminer son mouvement sur une case complètement occupée par d'autres coureurs, il doit stopper derrière eux, dans la première case comportant une file libre.



3. Phase finale

1. Retirez les cartes jouées

Retirez du jeu toutes les cartes qui ont été jouées.

Toute carte ne peut être utilisée qu'une fois par partie.

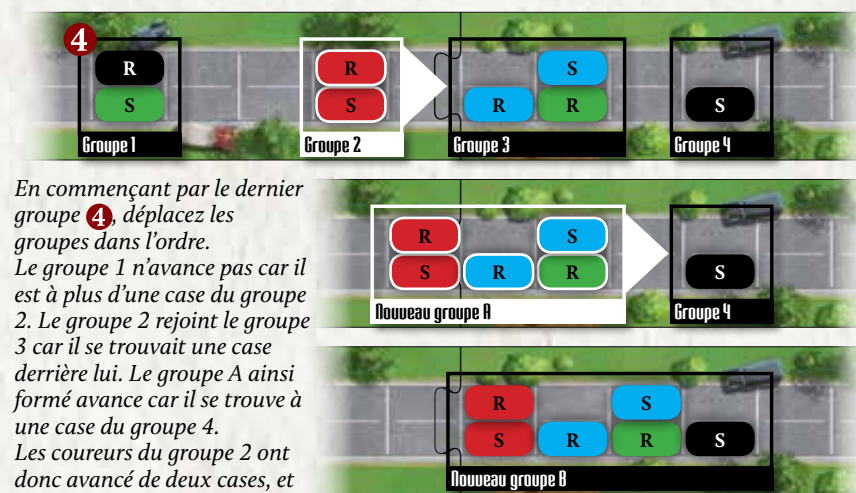
2. Appliquez l'aspiration

En commençant par le groupe le plus en arrière, avancez chaque groupe profitant de l'aspiration d'une case.

Un groupe est formé d'un ou plusieurs coureurs n'ayant aucune case libre entre eux.

Aspiration:

- S'il y a exactement une case libre entre deux groupes, le groupe le plus en arrière avance d'une case de manière à rejoindre l'autre. Vérifiez ensuite si le nouveau groupe bénéficie de l'aspiration, et ce jusqu'au groupe de tête.
- Un coureur peut bénéficier de l'aspiration plusieurs fois dans le même tour.



En commençant par le dernier groupe ④, déplacez les groupes dans l'ordre. Le groupe 1 n'avance pas car il est à plus d'une case du groupe 2. Le groupe 2 rejoint le groupe 3 car il se trouvait une case derrière lui. Le groupe A ainsi formé avance car il se trouve à une case du groupe 4. Les coureurs du groupe 2 ont donc avancé de deux cases, et ceux du groupe 3 d'une case.

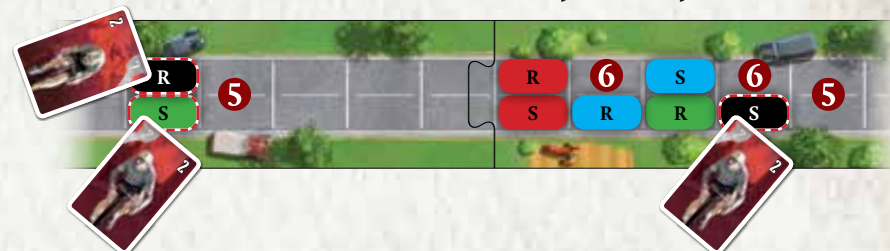
3. Attribuez les cartes Fatigue

Si un coureur est fatigué, prenez une carte Fatigue de son type (sprinteur ou rouleur) et placez-la dans sa défausse.

Fatigue: Un coureur est fatigué si la case qui est devant lui est vide.

Les cartes **Fatigue** sont utilisées exactement comme les autres cartes Énergie et ont une valeur de 2.

La case qui se trouve devant ces coureurs ⑤ est vide et il reçoit une carte Fatigue. Lorsque seule une file est vide ⑥, les coureurs ne fatiguent pas: dans une vraie course, on aurait là un peloton compact.



Règles additionnelles

Étapes supplémentaires

Les tuiles de piste sont recto-verso, ce qui permet de créer de nombreuses étapes. Nous vous en proposons six sur les cartes Étape, mais n'hésitez pas à créer les vôtres!



Handicap

Si vous présentez ce jeu à des nouveaux joueurs, vous pouvez jouer avec un handicap:

- Les joueurs qui ont déjà joué ajoutent une carte Fatigue à leurs pioches lors de la mise en place.
- Les joueurs vraiment expérimentés peuvent même ajouter une deuxième carte Fatigue à chaque pioche.

Montagnes

Les montagnes peuvent vous ralentir, ou vous aider, en fonction de la manière dont vous les abordez. Il existe deux types de pistes de montagne: les montées (en rouge <<<<<<) et les descentes (en bleu >>>>>).

Les montées ajoutent deux nouvelles règles:

5 Lors de la phase de mouvement, un coureur qui commence son déplacement ou se déplace sur une case rouge ne peut jamais dépasser 5 cases de mouvement. Une carte de plus forte valeur peut être jouée, mais elle sera considérée comme un 5.

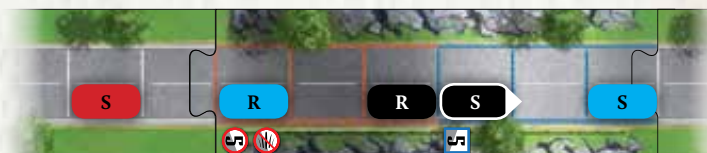
Si un coureur se déplace d'au moins 5 cases avant d'entrer dans la montée, il stoppe son mouvement sur la dernière file libre avant la montée.

5 Lors de la phase finale, un coureur en montée ne peut jamais bénéficier d'aspiration, ni en faire bénéficier les autres.

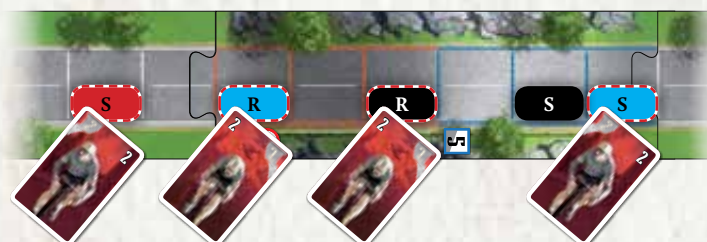
Les descentes ajoutent une seule règle:

5 Un coureur qui commence son tour sur une case bleue ne peut jamais avancer de moins de 5 cases. Une carte de plus faible valeur peut être jouée, mais elle sera considérée comme un 5. L'aspiration est traitée normalement.

Des panneaux sur le bord de la route rappellent ces règles.



Aspiration: le sprinteur rouge ne bouge pas car le rouleur bleu est en montée: pour cette même raison il n'avance pas non plus. Le sprinteur noir avance, parce qu'il est en descente et que l'aspiration s'applique.



Les cartes Fatigue sont attribuées comme d'habitude.



Les reporters de flamme Rouge

Auteur

Asger Sams Granerud

Conception graphique

Jere Kasanen

Illustrations

Ossi Hiekkala

Producteurs

Toni Niittymäki & Markus Bremer

Remerciements

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



Traduction: Antoine Prono