

Regelbuch -
jetzt in
Farbe!

FLAMME ROUGE

2-4 Spieler
30-45 Min.
Ab 8 Jahren



Rédacteur en chef: Asger Sams Granerud

PARIS, MERCREDI, 6 JUILLET 1932

Prix: 5 centimes

Das Große Rennen

In der Welt der großen Radrennen ist der rote Wimpel – Flamme Rouge – das Symbol für den Beginn des letzten Streckenkilometers. Damit wissen die Fahrer, dass sie sich der Ziellinie nähern und nun noch mal alles geben müssen!

Draußen vor den Toren von Paris' haben sich Radrennfahrer aus aller Welt versammelt, um an einem Großen Rennen teilzunehmen. Jeder möchte gerne unter dieser Flamme Rouge hindurchfahren – für Ruhm und Ehre! Den Schaulustigen wird ein Spektakel des Wettkampfs purer Muskelkraft und Ausdauer geboten. Möge das beste Team gewinnen!

Die Ziellinie

Überblick und Ziel des Spiels

FLAMME ROUGE ist ein schnelles, taktisches Radrennspiel, bei dem die Spieler ein Team von zwei Radrennfahrern kontrollieren: einen Rouleur und einen Sprinteur. Das Ziel der Spieler ist es, als erstes mit einem Fahrer die Ziellinie zu überfahren. Überfahren in einer Runde gleichzeitig mehrere Fahrer die Ziellinie, gewinnt derjenige, der am weitesten darüber hinausfährt. Die Spieler bewegen ihre Fahrer, indem sie Energiekarten ziehen und ausspielen. Diese Karten geben die Bewegungsweite der entsprechenden Radfahrer an.

Spielmaterial

- 4 Spielertableaus
(1 in jeder Spielerfarbe)



- 8 Radrennfahrer-Modelle
(2 pro Spielerfarbe)



4 Rouleur



4 Sprinteur

- 21 Streckenplättchen
(doppelseitig)



1 Start

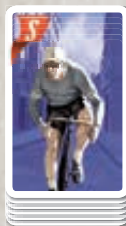
1 Ziel

7 Geraden

- 190 Karten

120 Energiekarten

60 Erschöpfungskarten



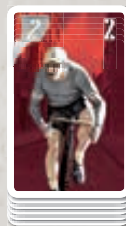
4

Sprinteur-Kartenstapel



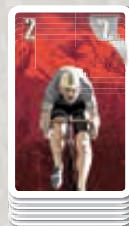
4

Rouleur-Kartenstapel



1

Sprinteur-Kartenstapel



1

Rouleur-Kartenstapel



6

Streckenbaukarten



4

Spielübersichtskarten



6 weite Kurven

6 enge Kurven



Foto: Ossi Hiekkala

Spieldaufbau

Streckenaufbau

Nimm eine Streckenbaukarte und lege entsprechend die Streckenplättchen aus.

Für das erste Spiel empfehlen wir die Karte des Avenue Corso Paseo **A**. Nutze die Streckenplättchen mit den kleinen Buchstaben (a,b,c...), wie auf der Karte und auf dem untenstehenden Bild abgebildet.

Wähle eine Farbe

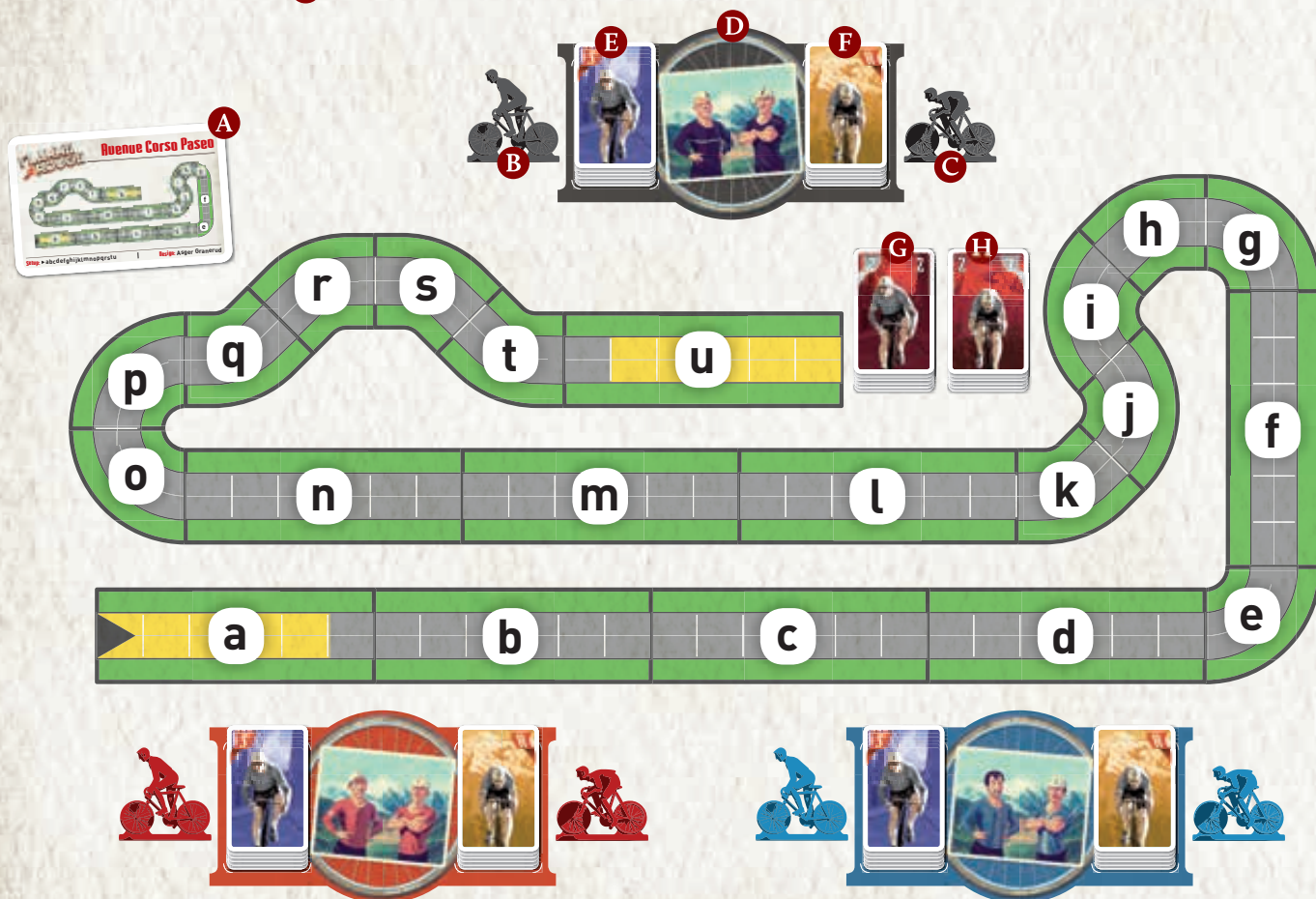
Nimm das Sprinteur- **B**, das Rouleurmodell **C**, die entsprechenden Energiekarten sowie das Spielertableau deiner Farbe **D**.

Die Fahrerkarten-Stapel

Mische deine Sprinteur-Energiekarten und lege den Kartenstapel **E** verdeckt auf das entsprechende Feld deines Spielertableaus. Danach legst du die gemischten Karten deines Rouleurs ebenfalls auf dem dafür vorgesehenen Feld ab **F**.

Die Erschöpfungskarten-Stapel

Lege sowohl die Sprinteur- **G** als auch die Rouleur-Erschöpfungskarten **H** für alle Spieler erreichbar offen aus.



Aufbau der Strecke

Die Streckenplättchen sind auf beiden Seiten in der Ecke links unten mit einem Buchstaben (groß oder klein) markiert, z. B.: **a** auf der einen Seite und **A** auf der anderen Seite.

Das Start- und das Zielplättchen sind mit einer gelben Markierung versehen. Auf dem Startplättchen befindet sich darüber hinaus noch ein ►. Im unteren Bereich der Streckenbaukarten befindet sich eine Buchstabenreihe, welche die richtige Reihenfolge der Streckenplättchen zeigt.

Startpositionen

Der Spieler, der zuletzt mit dem Rad gefahren ist (bei Gleichstand der jüngere Spieler), stellt zuerst seine zwei Fahrer nacheinander auf eine freie Spur hinter der Startmarkierung. Fahrt im Uhrzeigersinn fort, bis alle Fahrer platziert sind.

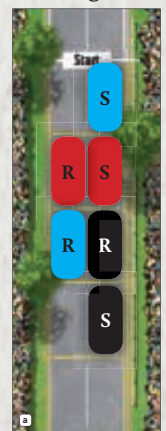


Sprinteur



Rouleur

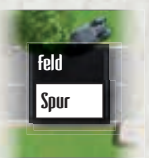
(beide in Spielerfarbe)



Der rote Spieler platziert seine Fahrer zuerst. Der schwarze Spieler danach. Der blaue Spieler stellt schließlich einen Fahrer neben den schwarzen auf dem 3. Feld und bekommt zusätzlich einen Platz an der Topp-Position, da diese noch nicht besetzt wurde.

Felder und Spuren

Felder werden durch breite weiße Linien voneinander abgegrenzt. Jedes Feld beinhaltet zwei Spuren: links und rechts. Ein Fahrer benötigt eine Spur. Ist ein Feld frei, wird der erste Fahrer in diesem Feld auf die rechte Spur (mit einer Doppellinie markiert) gestellt.



Die 3 Phasen

Das Rennen wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde ist in drei Phasen eingeteilt:

- In der Energiephase ziehen die Spieler (gleichzeitig) 4 Karten und spielen verdeckt eine Karte zuerst für den ersten und anschließend für den zweiten Fahrer.
- In der Bewegungsphase werden die Karten aufgedeckt und die Fahrer werden entsprechend bewegt.
- In der Endphase werden die gespielten Karten aus dem Spiel entfernt, danach werden die Auswirkungen von Windschatten und Erschöpfung behandelt.

1. Energiephase

alle spielen gleichzeitig

1) Wähle 1 Fahrer, ziehe Karten

Wähle einen deiner Fahrer aus (Sprinter oder Rouleur) und ziehe vier Karten von seinem Energiekarten-Stapel ①.

2) Ausspielen und recyceln

Suche eine der Karten aus und spiele sie verdeckt neben dem Energiekarten-Stapel des Fahrers aus ②. Diese Karte gibt die Bewegung des Fahrers in dieser Runde an. **Recycle** die ungespielten Karten ③.

3) Wiederholen

Führe die Schritte 1) und 2) für den anderen Fahrer durch. Haben alle Spieler die Karten für ihre Fahrer ausgespielt, folgt die Bewegungsphase.

Recyceln: Lege die Karte(n) offen unter den Kartenstapel des entsprechenden Fahrers.

Du kannst dir jederzeit die abgelegten offenen Karten anschauen, nicht jedoch die verdeckten Karten.



Karten ziehen:

- Du darfst erst die Karten für deinen zweiten Fahrer ziehen, nachdem du die Karte für den ersten Spieler ausgespielt hast. Du kannst zu jeder Zeit deine ausgespielten Karten anschauen.
- Ist der Stapel der verdeckten Energiekarten aufgebraucht, mischt du die recycelten Karten und bildest daraus den neuen Zugstapel. Ziehe Karten, bis du vier auf der Hand hast.
- Befinden sich weniger als vier Karten (verdeckt & recycelt) in deinem Energiekarten-Stapel, ziehst du alle verbleibenden Karten.

2. Bewegungsphase

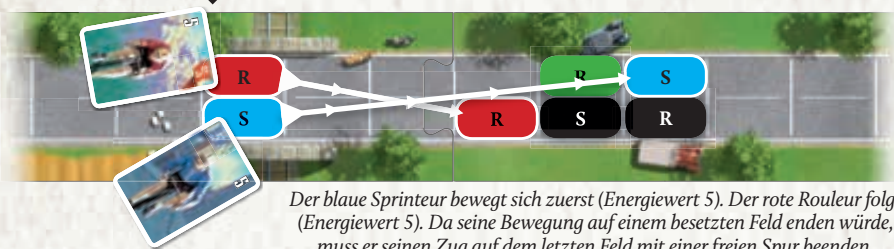
Deckt alle gespielten Karten auf. Beginnend mit dem *Führenden*, bewegt ihr alle Fahrer die der Karte entsprechende Anzahl Felder vorwärts.

Für Spurwechsel benötigt ihr keine Punkte.

Fahrer, die ihre Bewegung auf einem freien Feld beenden, müssen auf die rechte Spur gestellt werden.

Der *führende* Fahrer ist der Fahrer, der auf der rechten Spur der *Zielinie* am nächsten ist.

Ein Fahrer kann sich durch andere Fahrer bewegen, kann jedoch nicht seine Bewegung auf einem anderen Fahrer beenden. Würde ein Fahrer seine Bewegung auf einem besetzten Feld beenden, endet seine Bewegung davor, auf einem Feld mit mindestens einer freien Spur.



Der blaue Sprinter bewegt sich zuerst (Energiewert 5). Der rote Rouleur folgt (Energiewert 5). Da seine Bewegung auf einem besetzten Feld enden würde, muss er seinen Zug auf dem letzten Feld mit einer freien Spur beenden.

3. Endphase

1) Karten entfernen

Entferne alle gespielten Karten aus dem Spiel.

Die Karten können nur einmal pro Spiel eingesetzt werden.

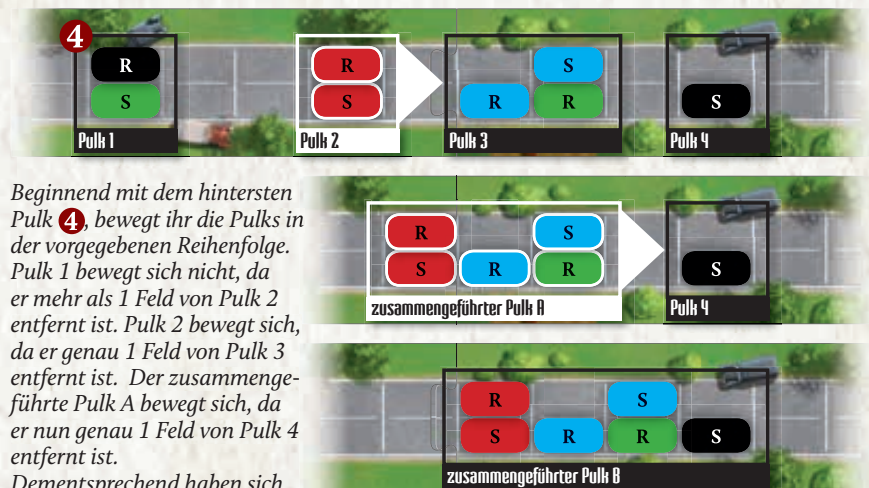
2) Windschatten

Bewegt, beginnend mit dem *hintersten* Pulk, alle Fahrer, die **Windschatten** nutzen können, *ein* Feld vorwärts.

Pulk: Setzt sich aus *einem* (mehreren) Fahrer(n) zusammen, die sich direkt hintereinander befinden und *nicht durch Felder voneinander getrennt* sind.

Windschatten:

- Ist zwischen zwei Pulks *genau ein* Feld frei, wird die hintere Gruppe genau um ein Feld vorwärts bewegt, sodass aus diesen beiden Gruppen ein neuer Pulk entsteht. Danach überprüft ihr, ob eben dieser Pulk erneut den Windschatten nutzen kann. Führt diese Überprüfung für alle Pulks durch.
- Fahrer können in *einer* Runde mehrfach vom Windschatten profitieren.



Beginnend mit dem *hintersten* Pulk ④, bewegt ihr die Pulks in der vorgegebenen Reihenfolge. Pulk 1 bewegt sich nicht, da er mehr als 1 Feld von Pulk 2 entfernt ist. Pulk 2 bewegt sich, da er genau 1 Feld von Pulk 3 entfernt ist. Der zusammengeführte Pulk A bewegt sich, da er nun genau 1 Feld von Pulk 4 entfernt ist.

Dementsprechend haben sich die Fahrer des 2. Pulks um 2 Felder, die Fahrer aus Pulk 3 um 1 Feld bewegt.

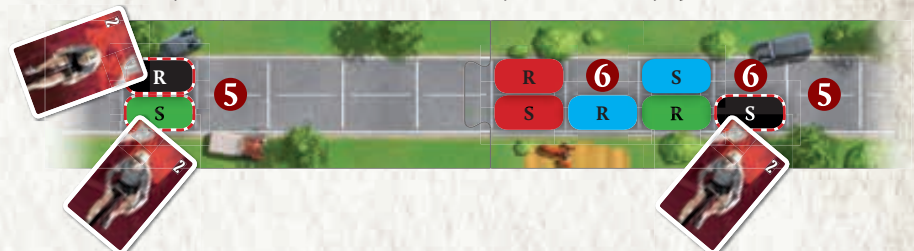
3) Erschöpfungskarten zuweisen

Ist einer deiner Fahrer **erschöpft**, nimmst du eine entsprechende Erschöpfungskarte (Sprinter oder Rouleur) und recycelst sie.

Erschöpfung: Ein Fahrer ist erschöpft, sobald er ein *freies* Feld vor sich hat.

Erschöpfungskarten werden wie Energiekarten mit Wert 2 behandelt.

Jeder Fahrer hinter einem freien Feld ⑤ bekommt eine Erschöpfungskarte. Eine freie Spur vor einem Fahrer ⑥ verursacht keine Erschöpfung – im realen Rennfahrerleben fährt ein Pulk in der Mitte der Straße und nicht auf Spuren.



Zusätzliche Regeln

Alternativer Streckenaufbau

Da die Streckenplättchen beidseitig bedruckt sind, gibt es unzählige Möglichkeiten, den Streckenaufbau zu variieren. Es gibt 6 unterschiedliche Strecken, die du aufbauen kannst. Darüber hinaus kannst du auch deine eigenen Strecken entwickeln!



Handicap

Kommen neue Spieler in eure Runde, kannst du versuchen, mit Handicaps die mangelnde Spielerfahrung auszugleichen:

- Alle Spieler, die FLAMME ROUGE bereits gespielt haben, fügen zu Spielbeginn ihren Energiekarten-Stapeln je eine Erschöpfungskarte hinzu.
- Erfahrene Spieler können eine weitere Erschöpfungskarte hinzufügen.

Bergtouren

Berge können für dich hilfreich oder hinderlich sein. Es gibt zwei unterschiedliche Straßentypen, welche Berge darstellen können: ansteigende Strecken (alle Felder mit <<<<<<-Straßenkanten) und abschüssige Strecken (alle Felder mit >>>>>>-Straßenkanten).

Für ansteigende Strecken gelten zwei neue Regeln:

S In der **Bewegungsphase** darf sich ein Fahrer, der auf einem Feld mit einer Steigung startet, darauf- oder darüberfährt, um maximal 5 Felder vorwärts bewegen. Höherwertige Karten können gespielt werden, die Bewegung ist jedoch auf 5 Punkte limitiert und überschüssige Bewegungspunkte verfallen.

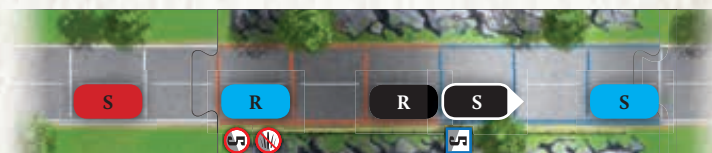
Würde eine Bewegung von 6+ den Fahrer auf das erste Feld einer Ansteigung führen, beendet dieser seine Bewegung auf der letzten freien Spur vor dieser ansteigenden Strecke.

⊘ In der **Endphase** kann ein Fahrer auf einer ansteigenden Strecke keinen Windschatten nutzen oder bieten.

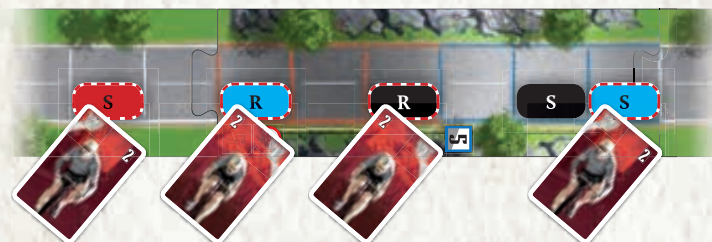
Auf abschüssigen Strecken gilt folgende Zusatzregel:

S Beginnt ein Fahrer seine Bewegung auf einem Feld einer abschüssigen Strecke, bewegt er sich um mindestens 5 Felder vorwärts. Auch Karten eines geringeren Kartenwerts können ausgespielt werden, sind aber mindestens 5 Punkte wert. Der Windschatten wird ganz normal ausgewertet.

Die Straßenschilder sind auf den Streckenplättchen aufgedruckt. Sie markieren den Einsatzbereich der Zusatzregeln.



Windschatten: Der rote Sprinteur bewegt sich nicht, da sich der blaue Rouleur auf einer Ansteigung befindet. Der wiederum bewegt sich nicht, da er auf einer Ansteigung keinen Windschatten nutzen kann. Der schwarze Sprinteur bewegt sich, da die Windschatten-Regeln auf abschüssigen Strecken ganz normal angewandt werden.



Die Erschöpfungskarten werden nach den normalen Regeln verteilt.



Reporter des Flamme Rouge

Spieldesigner

Asger Sams Granerud

Artdirector

Jere Kasanen

Illustration

Ossi Hiekkala

Produktion

Toni Niittymäki & Markus Bremer

Ein ganz besonderer Dank an:

Michael Andresen, Anders Frost Bertelsen, Karim Chakroun, Claus Eggert, Mads Fløe, Stéphane Gantiez (Logo), 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



Übersetzung: Daniel Stanke