



FLAMME ROUGE PELOTON

Párizs, 1934. július 3., kedd

Ár: 2 cent

Doboz tartalma

- 2 játékos tábla (színenként 1  )
- 106 kártya:
 - 60 Energiakártya: 2 Sprinteur pakli (színenként 1) és 2 Rouleur pakli (színenként 1)
 - 30 Fáradságkártya: 1 Sprinteur pakli és 1 Rouleur pakli
 - 6 szakasz kártya
 - 2 segéd kártya
 - 6 Izom csapat kártya
 - 2 Peloton támadás! kártya
- 4 biciklista figura (színenként 2)
- 9 pályaelem (kétoldalú)



Izom kártya



Támadás!
kártya



- Át tudsz lépni más versenyzőn, de a mozgásod végén nem érkezhetsz olyan négyzetbe, melynek mind a két sávja foglalt! Ha egy ilyen négyzeten kellene befejezned a mozgásod, akkor a mögötte lévő legközelebbi, szabad sávval rendelkező négyzetbe rakd a figurádat.
- Ebben a kiegészítőben a négyzetek már nem csak két sávossal lehetnek: Vannak mindössze egy, illetve akár három sávossal is!



Kövezett útszakaszok

A kövezett útszakaszokkal egysávossá szűkítheted a pálya bizonyos szakaszait. Az emelkedőhöz hasonlóan itt sem lehet kihasználni a szélárnyékot sem akkor, ha a kövezett úton haladunk, sem abban az esetben, ha ilyen szakaszra kerülünk vele.



Ellátószakasz

Az ellátószakaszokon három sáv szélesre bővül a pálya, és ha a körét egy figura egy ellátószakaszon kezdi, akkor minimum sebessége négyesre nő. A szélárnyékot itt az alapszabályoknak megfelelően ki lehet használni.

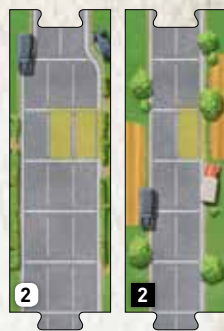


Megjegyzés: Ha egy három sávossal ellátószakaszból egy kétsávossal szűkített szakaszra kerülnek át a figurák a szélárnyék kihasználása miatt, és az érintett három sáv mindegyike foglalt, a következő történik: A jobb szélső, valamint a középső figura tovább jut, majd a bal szélső figura ugyanabban a négyzetben maradva átcsoportoz a jobb oldali sávba. Ha volt másik biciklista az érintett hármas mögött közvetlenül, akkor ők most nem mozdulhatnak előre, mert csak akkor lehet kihasználni a szélárnyékot, ha pontosan egy üres négyzet van a mozgató és az előtte álló figura között.

Kitörés variáns

Ebben a variánsban, a startelemet mindig egy Kitöréselemnek (#2) kell követnie. 5-6 fős játék esetén az elem 2 oldala, míg kevesebb játékos esetén a (2) oldala kerül játékba.

Az alapszabályok szerint, minden játékos a sárgával jelölt négyzeteken kezd.



Licit fázis

Az első kör megkezdése előtt minden játékos kiválasztja valamelyik figuráját, és összesen két licit fázis alatt megkísérel kitörni vele.

Ehhez a játékosok a következő lépéseket hajtják végre egy időben:

Biciklista kiválasztása

Minden játékos kiválasztja a kitörni készülő figuráját.

Lapok húzása

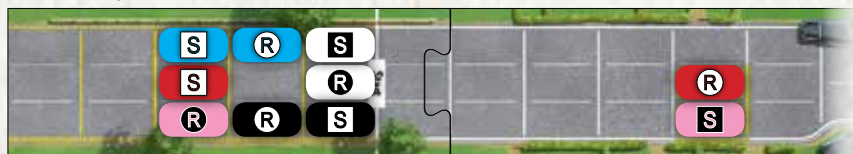
Mindenki húz négy, a figurájának megfelelő energiakártyát.

Kártyaválasztás, Körkörös pedálozás, Felfedés

Válasszatok ki egyet a felhúzott négy energiakártyából, ez jelzi a választott biciklista licitjét. A többit használjátok körkörös pedálozásra! Ezután fedjétek fel a kiválasztott lapot.

Na még egyszer!

Mindenki ismétlje meg az előző négy lépést (Húzás, Kártyaválasztás, Körkörös pedálozás, Felfedés)



Miután a játékosok kiértékelték a Kitörés kísérletet, kezdődhet a verseny!

- 5-6 fős játék esetén, a két leggyorsabb figura átkerül a kitöréssávokba. A gyorsaságot a két kijátszott energiakártya értékének az összege határozza meg. A gyorsabb figura kerül a jobb oldali sávba.
- 2-4 fős játék esetén csak a leggyorsabb figura tud kitörni.
- Döntetlen esetén a kitörés lehetősége a hátrébról, további egyenlőségnél a bal oldali sávból induló figurát illeti.

A licitet nyerő játékos (vagy játékosok) kidobják a játékból a kijátszott kártyáikat, és két fáradságkártyát körkörös pedálozásra használnak. A licit vesztesei felhasználják a kijátszott kártyáikat körkörös pedálozásra. Ezek után mindenki keverje újra a pakliját.

Saját szakasz tervezése

Az előre megtervezett szakaszok használata helyett mindenki tervezhet saját pályát is. Ezekhez nyújtunk pár tanácsot, amit ha a játékosok szeretnék, megfogadhatnak, vagy akár figyelmen kívül is hagyhatnak.

- Összesen 2-3 emelkedős/kövezett szakasz legyen pályánként.
- A Célelem elé ne kerüljön Ellátószakasz
- Egy pálya kilenc egyenes, és az összes enyhe és éles kanyarelemből áll. Minden belekerülő kiegészítő elem után, érdemes kivenni egy-egy alapdobozos egyenes pályaelemet.
- 5-6 játékosra tervezett pálya esetén mindenképpen kerüljön fel a Bónuszelem (#9-es elem) anélkül, hogy helyette egy alapdobozos elemet kivennétek, és mindkét Ellátószakasz férjen bele a pályába.

Bábcsapatok

Kétfajta bábcsapat típus vehet részt a játékban: A Peloton csapat, és az Izom csapat.

Peloton csapat

- Csak egy Peloton csapat lehet.
- A csapat előkészítéséhez ki kell választani egy játékoszint, a két bábút, és az adott a színből csak a Rouler paklit. Az energiakártyái közé be kell keverni a két Támadás! kártyát is.
- A Peloton csapat mindig az emberirányította csapatok előtt foglalja el a kezdő pozíciót, és az egyik figurája mindig a legelső helyről indul, a másikat pedig közvetlenül mögé kell lehelyezni.
- Kitérés variáns használata esetén a Peloton csapat nem vesz részt a licitálás fázisban.
- A Mozgás fázisban, miután az emberi játékosok felfedték kijátszott kártyáikat, fel kell fedni a Peloton csapat legfelső energiakártyáját. Mind a két figura - betartva az alap mozgási szabályokat - a felfedett kártya értékének megfelelő mennyiséget lép. Amennyiben a Támadás! kártya került felfedésre, akkor az előrébb álló Peloton figura kettő, a hátrébb álló kilenc négyzetet mozog előre.
- A Peloton csapat paklijába soha nem kerül fáradtsághártya



Izom csapat

- Akár több izom csapat is lehet.
- A csapat előkészítéséhez ki kell választani egy játékoszint, a két bábút, és szükség lesz mind a két energiakártya paklira az adott színből. A Rouleur pakliba egy Izomkártyát is bele kell keverni. Miután mindkét pakli meg lett keverve, a csapat készen áll a játékra.
- Az Izom csapat mindig az emberirányította csapatok előtt foglalja el a kezdő pozíciót, és a figurák minél előrébb foglalnak helyet. A Rouleur figura mindig a Sprinteur mögé kerül, a lehető legelőrébb.
- Kitérés variáns használata esetén az Izom csapat nem vesz részt a licitálás fázisban.
- Az Izom csapat paklijába soha nem kerül fáradtsághártya.
- A Mozgás fázisban, miután az emberi játékosok felfedték kijátszott kártyáikat, fel kell fedni az Izom csapat két paklijának legfelső energiakártyáit. A két figura külön-külön lép, a felfedett kártyák értékének megfelelő mennyiséget, betartva az alap mozgási szabályokat.



Ha Peloton és Izom csapat is lenne a játékban

- Először a Peloton csapatot kell lehelyezni.

A Peloton csapat mind a két figuráját le kell helyezni, majd az Izom csapat figuráit is. Minden csapatot annyira előre kell lerakni, amennyire csak lehetséges.

Szólo játék

Szólo játék esetén érdemes egy Peloton és legalább egy Izom csapatot is indítani. Ha már rutinosan megy a bábcsapatok koordinálása, nyugodtan lehet akár több Izom csapatot is indítani.

A játék kezdetekor a szólo játékos magához vesz 3 fáradtsághártyát, amit belátása szerint szétoszt a két paklija között. Ha a játékos nagyobb kihívásra vágyik, egyszerűen keverjen a kezdő paklijába még több fáradtsághártyát.

A játékfejlesztő rekordja, hogy hat kezdeti fáradtsághártyával nyerte meg a játékot.

Kétfős variáns

Két játékos esetén, ha bábcsapatokkal szeretnék a játékosok izgalmasabbá tenni a versenyt, érdemes először csak egy plusz Peloton csapatot indítani. Ha így is élvezetes volt a játék, érdemes elgondolkodni, a Peloton csapat helyett (vagy a mellett) még egy Izom csapat indításán. Azért hogy a játék pörgős maradjon, érdemes a bábcsapatok irányítását megosztani a játékosok között.

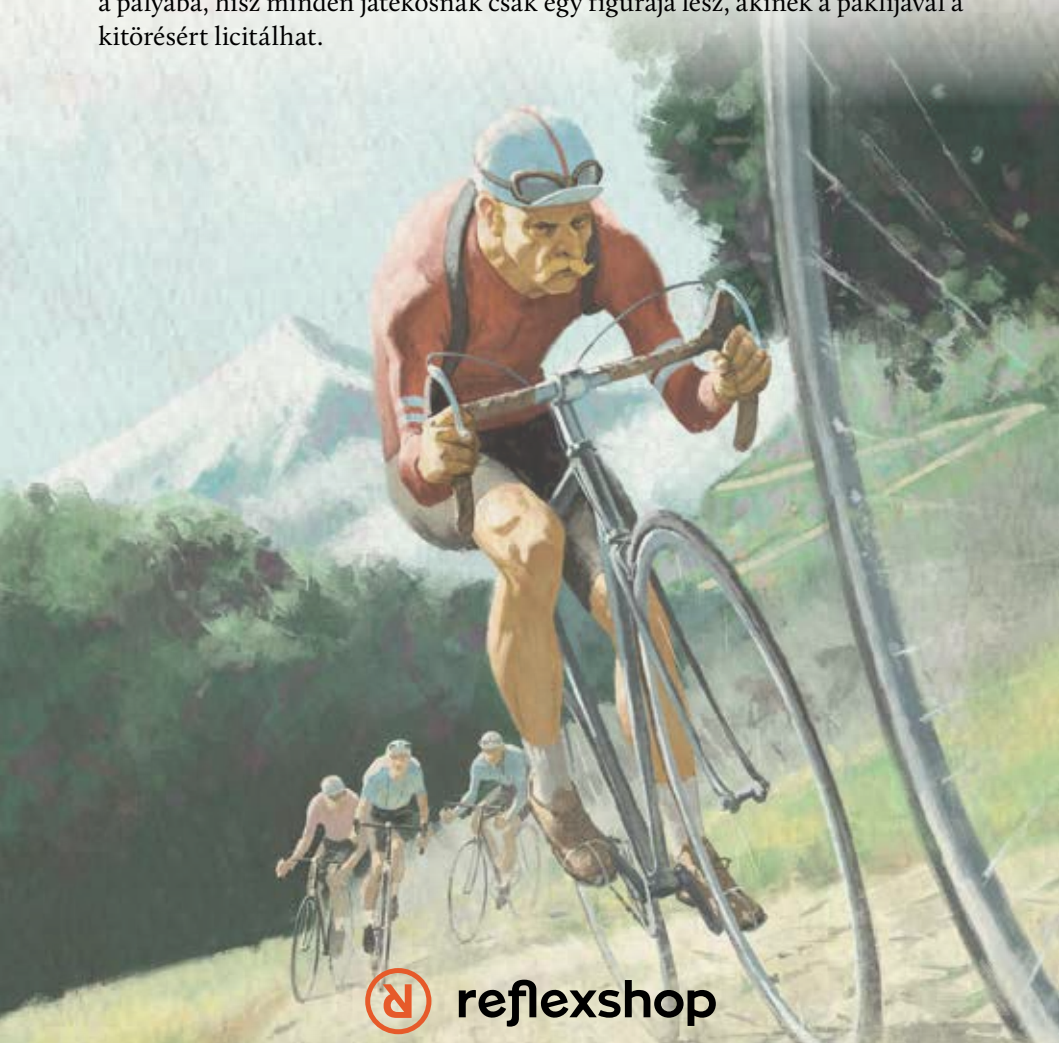
Több mint hat játékos esetén...

Mindenki, mindenki ellen!

Az élmezőny igencsak magára hagyta a Pelotont. A verseny utolsó 5-7 kilométeres nagy hajrája következik, és senkinek sincs egy csapattársa, aki segíthetné ezekben az utolsó pillanatokban. Itt már mindenki a maga szerencséjének kovácsa! Sok sikert!

Ezt a variánst akár 12 fővel is lehet játszani. Érdeemes az után kipróbálni, ha már mindenki játszott néhányszor az alapjátékkal, és már nagyjából ráéreztek a Rouleur és Sprinteur figurák taktikájára - hiszen itt mindenki csak egy figurát irányít!

- A játékosablákra nem lesz szükség.
- Az első játékos kiválaszt egy figurát, és lehelyezi valamelyik start mezőre, majd a többiek az óramutató járásának megfelelően követik mindaddig, amíg mindenkinek pályára nem került a figurája.
- Minden játékos magához veszi a figurájához tartozó energiapaklit. Csak ezzel fog versenyezni.
- Ha több mint hat játékos vesz részt a játékban, ajánlott a Kitörés variáns használata. Ilyenkor a Kitöréselem a **2** oldalával kerüljön a pályába, hisz minden játékosnak csak egy figurája lesz, akinek a paklijával a kitörésért licitálhat.



reflexshop

Tervező: Asger Harding Granerud
Művészeti Rendező: Jere Kasanen
Illusztrátor: Ossi Hiekkala
Szerkesztő: Paul Grogan

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred utca 2. B2/5
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu