

Instrukcja
- teraz
w kolorze!

WIELKA PĘTLA

FLAMME ROUGE

Wiek: 8+
Czas gry: 40 min
Liczba graczy: 2-4

Redaktor naczelny: Asger Harding Granerud

PARYŻ, ŚRODA, 6 LIPCA 1932

Cena: 5 centymów

Wielki wyścig

Wyścig dookoła Francji – Wielka Pętla – jest w świecie kolarskim najważniejszym wydarzeniem sezonu. To czas największego wysiłku; zawodnicy wiedzą, że muszą dać z siebie wszystko. Widzowie będą z zapartym tchem śledzić ten pokaz wytrzymałości i strategii. Gdy na horyzoncie pojawi się czerwona flaga, Flamme Rouge, będzie to znak, że do mety pozostał już tylko kilometr. Niech wygra najlepszy!

Opis gry

Wielka Pętla to szybka, taktyczna gra o wyścigach kolarskich, w której każdy z graczy zarządza drużyną składającą się z dwóch zawodników: rouleura i sprintera. Gracze przesuwają swoich zawodników, dobierając i zagrywając numerowane karty. Karty te zadecydują, jak daleko poruszy się każdy zawodnik.

Zwycięstwo w wyścigu

Celem graczy jest przekroczenie linii mety jednym ze swoich zawodników, nim zrobią to przeciwnicy. Jeżeli kilku zawodników przekroczy linię mety w tej samej rundzie, wygrywa ten, który dojechał najdalej. W przypadku remisu zwycięża zawodnik na prawym torze. Nie można się poruszać poza ostatni kwadrat trasy.

Elementy gry

- 4 plansze gracza (po 1 w każdym kolorze)



- 190 kart

120 kart energii

60 kart zmęczenia



4 talie sprintera
4 talie rouleura
(po 1 zestawie dla każdego gracza)

talia sprintera
talia rouleura

- 8 figurek kolarzy (po 2 w każdym kolorze)

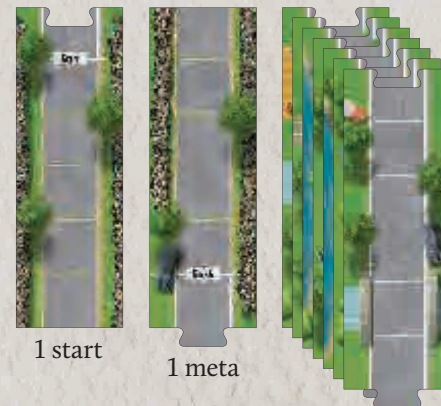


4 rouleurów *



4 sprinterów *

- 21 fragmentów trasy (dwustronnych)



1 start

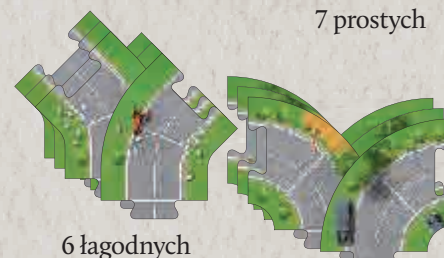
1 meta

7 prostych



6 kart etapów

4 karty pomocy



6 łagodnych zakrętów

6 ostrych zakrętów



Zdjęcie: Ossi Hiekkala

* FAKT: Sprinter i rouleur to francuskie określenia, które na stałe przyjęły się w kolarskim żargonie. W Polsce rouleur (czyt.: ruler) jest często określanym jako pomocnik lub robotnik.

Przygotowanie

Zbuduj trasę

Wybierz jedną z kart etapu i – zgodnie z umieszczonym na niej rysunkiem – ułóż fragmenty trasy.

Pierwsza gra: Użyj karty etapu Avenue Corso Paseo **A**. Wszystkie fragmenty ułóż stroną z małymi literami (a, b, c...) ku górze – zgodnie z ilustracją na karcie i w przykładzie poniżej.

Wybierz kolor

Wybierz: figurki sprintera **B** i rouleura **C**, karty energii oraz planszę gracza **D** w jednym z dostępnych kolorów.

Stwórz talie zawodników

Przetasuj karty energii swojego sprintera i utwórz z nich stos **E**; ten zaś połóż zakryty w odpowiednim miejscu na planszy gracza. Te same kroki wykonaj w odniesieniu do kart swojego rouleura **F**.

Stwórz talie zmęczenia

Połóż wszystkie karty zmęczenia sprintera **G** tak, by były widoczne i łatwo dostępne dla wszystkich graczy. Następnie to samo zrób z kartami zmęczenia rouleura **H**.

Jak zbudować tor

Fragmenty trasy są oznaczone małymi i WIELKIEMI literami, widniejącymi w lewym dolnym rogu, np. **a** po jednej i **A** po drugiej stronie.

Fragmenty ze startem oraz meta oznaczono na żółto.

Dodatkowo fragment ze startem jest oznaczony ►. Na dole karty etapu widoczny jest ciąg liter, który wskazuje poprawną kolejność fragmentów.

Pozycje startowe

Gracz, który jako ostatni jeździł na rowerze (albo – w przypadku remisu – najmłodszy z tych graczy), ustawia swoich dwóch zawodników na dowolnym z wolnych torów – przed linią startu. Następni gracze ustawiają swoich zawodników w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Sprinter



Rouleur

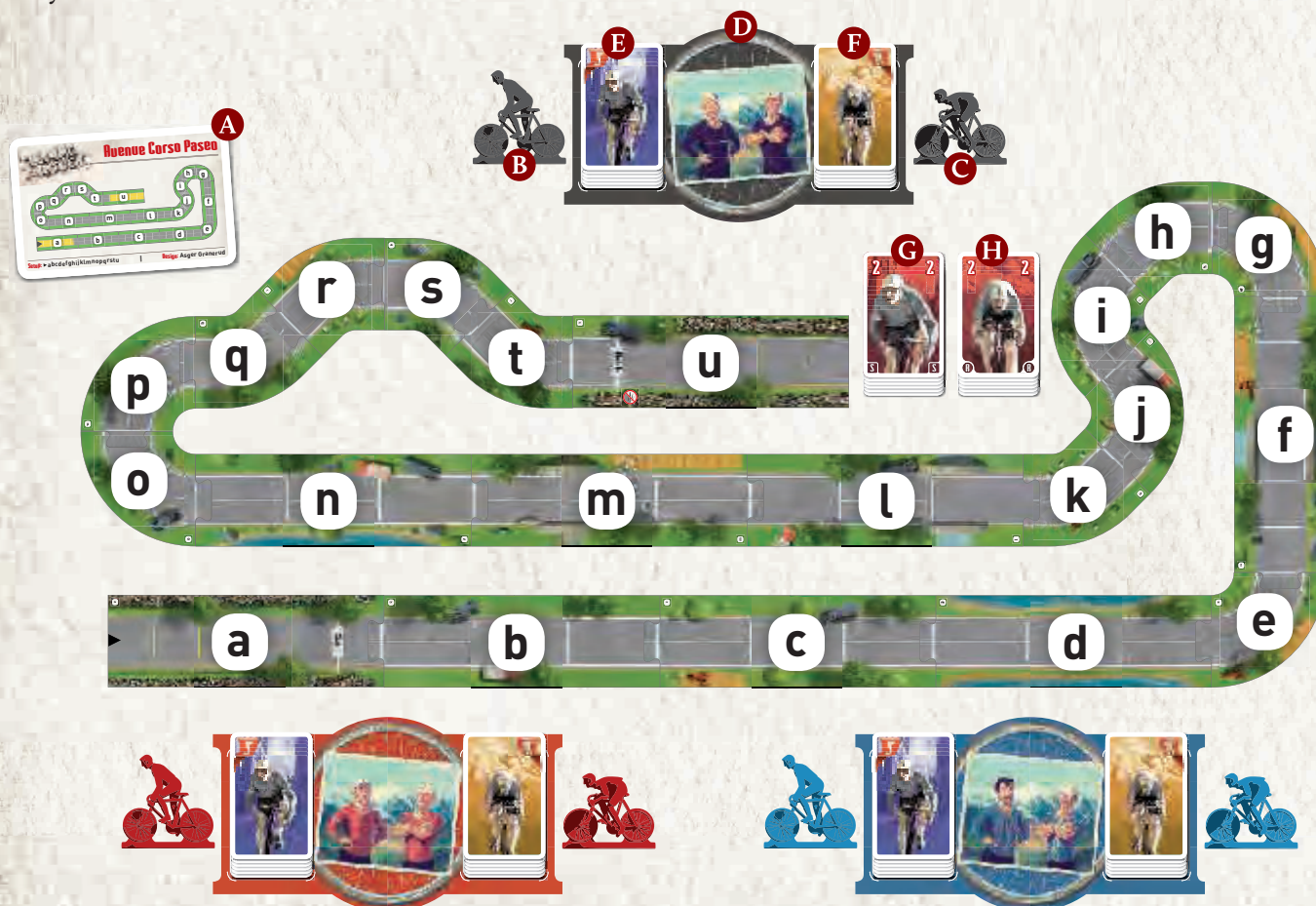
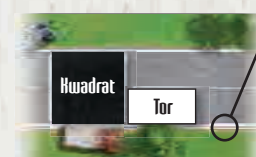
(obaj w kolorze gracza)



Czerwony ustawia swoich zawodników jako pierwszy. Następny jest czarny. W dalszej kolejności niebieski przyłącza się do czarnego na 3. kwadracie i zajmuje najwyższą niezajętą dotąd pozycję.

Kwadrat kontra tor

Kwadraty są od siebie oddzielone grubymi białymi liniami. Każdy kwadrat ma dwa tory: lewy i prawy. Jeden zawodnik zajmuje jeden tor. Jeśli kwadrat jest pusty, zawodnicy zawsze zajmują prawy tor (oznaczony podwójną linią).



3 fazy

Wyścig podzielony jest na rundy, z których każda ma 3 fazy:

1. W fazie energii gracze jednocześnie dobierają po 4 karty z talii jednego ze swoich zawodników i jedną z nich zagrywają zakrytą. Następnie cały ten krok wykonują w odniesieniu do drugiego zawodnika.
2. W fazie ruchu wszystkie zagrane karty są odkrywane, a zawodnicy poruszają się zgodnie z wartościami wskazanymi na tych kartach.
3. W fazie końcowej zagrane karty są usuwane. Następnie rozpatruje się **cień aerodynamiczny** oraz **zmęczenie**.

1. faza energii

wszyscy gracze jednocześnie

1. Wybierz zawodnika, dobrać karty

Wybierz jednego ze swoich zawodników (sprintera albo rouleura) i dobrać 4 karty z jego talii energii ①.

2. Zagraj i przerzuć

Wybierz jedną z kart i zagraj ją stroną z wartością do dołu ②. Połóż ją obok talii energii wybranego zawodnika. Ta karta wskazuje wartość ruchu zawodnika w tej rundzie. **Przerzuć niezagrane karty** ③.

3. Powtórz

Następnie powtórz kroki 1. i 2. dla drugiego zawodnika. Gdy wszyscy gracze wybiorą już karty dla obydwu swoich zawodników, przejdźcie do fazy ruchu.

Przerzuć: Wsuń kartę (lub karty) – awerssem (stroną z wartością liczbową) ku górze – na spód talii energii właściwego zawodnika.

Możesz w dowolnym momencie podejrzeć przerzucone karty, które znajdują się na spodzie twoich talii, ale nie możesz podglądać kart ułożonych rewersem ku górze.



Kiedy dobierasz karty:

- Nie możesz dobrać kart dla swojego drugiego zawodnika, zanim nie zagraasz karty dla pierwszego. Możesz podejrzeć swoje zagrane karty w dowolnym momencie.
- Jeżeli podczas dobierania w twojej talii energii zabraknie kart z rewersem ku górze, przetasuj przerzucone karty i ułóż je rewersem ku górze we właściwym miejscu na planszy gracza. Kontynuuj dobieranie, aż będziesz mieć w ręku 4 karty.
- Jeżeli w całej talii energii są mniej niż 4 karty (zarówno przerzucone, jak i z rewersem ku górze), po prostu dobrać z talii wszystkie karty.
- Jeżeli w talii energii nie pozostały żadne karty, dobrać kartę zmęczenia i zagraj ją zamiast karty energii.

2. faza ruchu

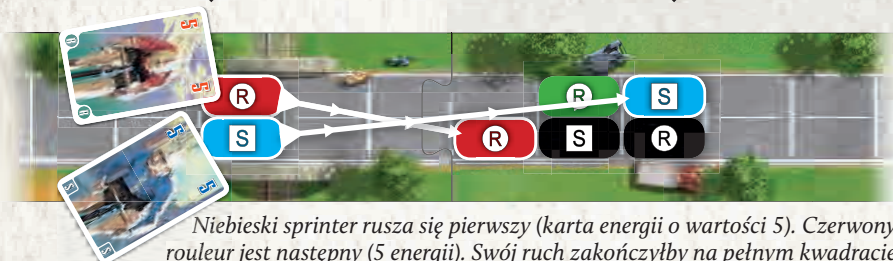
Wszyscy gracze odkrywają swoje zagrane karty. Zaczynając od zawodnika na przedzie, poruszcie każdego z zawodników o dokładnie tyle kwadratów, ile pokazuje jego karta.

Zmiana toru nie kosztuje punktu ruchu.

Zawodnik, który kończy ruch w pustym kwadracie, musi zostać ustawiony na prawym torze.

Zawodnikiem na przedzie jest ten zawodnik, który zajmuje prawy tor najbliższy linii mety.

Zawodnik może, poruszając się, wyminąć innych zawodników, ale nie może zakończyć swojego ruchu na nich. Jeżeli miałby zakończyć swój ruch na w pełni zajętych kwadracie, musi zatrzymać się wcześniej, na pierwszym kwadracie z pustym torem.



Niebieski sprinter rusza się pierwszy (karta energii o wartości 5). Czerwony rouleur jest następny (5 energii). Swoją drogę zakończyłby na pełnym kwadracie – musi zatem zakończyć go wcześniej, na pierwszym wolnym torze.

3. faza końcowa

1. Usuń zagrane karty

Usuń z gry wszystkie zagrane karty.

WAŻNE: Każda karta może być użyta tylko raz w ciągu gry.

2. Rozpatrz cień aerodynamiczny

Zaczynając od najdalszej grupy zawodników, porusz każdą grupę w cieniu aerodynamicznym o jeden kwadrat do przodu.

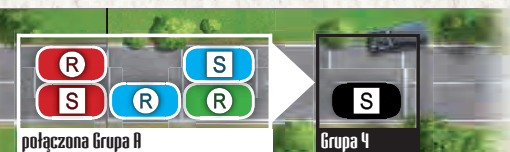
Grupa: Jeden lub więcej zawodników, pomiędzy którymi nie ma pustych kwadratów.

Cień aerodynamiczny:

- Sprawdź, czy pomiędzy dwoma grupami znajduje się dokładnie jeden pusty kwadrat. Grupa z tyłu jest poruszana do przodu o jeden kwadrat – i w ten sposób łączy się z grupą przed nią. Następnie sprawdź, czy nowa grupa też znajduje się w cieniu aerodynamicznym. Powtórz ten krok dla wszystkich grup.
- Zawodnicy mogą znaleźć się w cieniu aerodynamicznym wielokrotnie w ciągu jednej rundy.



Zaczynając od najdalszej grupy ④, porusz wszystkie grupy spełniające powyższy warunek. Grupa 1 nie porusza się, ponieważ znajduje się o więcej niż jeden kwadrat za grupą 2. Grupa 2 porusza się, ponieważ znajduje się o jeden pusty kwadrat za grupą 3. Połączona grupa A porusza się, ponieważ znajduje się o jeden pusty kwadrat za grupą 4. Ostatecznie zawodnicy z grupy 2 poruszyli się o dwa kwadraty, a zawodnicy z grupy 3 – o jeden.



3. Przydziel karty zmęczenia

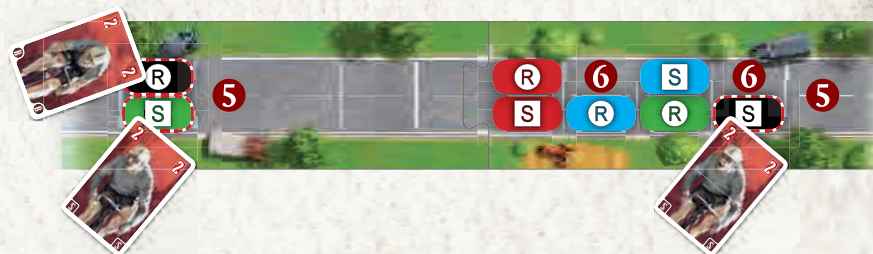
Jeżeli zawodnik jest zmęczony, dobrać kartę zmęczenia z odpowiedniej talii (sprintera albo rouleura) i przerzuć ją.

Zmęczenie: Zawodnik jest zmęczony, jeżeli przed nim znajduje się pusty kwadrat.

Karty zmęczenia:

- Są używane dokładnie tak samo jak inne karty energii z wartością 2.

Dobierz właściwą kartę zmęczenia dla każdego zawodnika, który ma przed sobą pusty kwadrat ⑤. Pusty tor przed zawodnikiem ⑥ nie powoduje zmęczenia – w prawdziwych wyścigach grupa porusza się środkiem jezdni, nie po torach.



Dodatkowe zasady

Inne etapy

Fragmenty trasy są dwustronne, co umożliwia stworzenie wielu różnych tras. W pudełku znajduje się 6 kart etapów z propozycjami dotyczącymi ułożenia fragmentów. Oczywiście można też tworzyć własne trasy!



Wyrównanie szans

Jeżeli wśród graczy są osoby, które grają po raz pierwszy, można zaproponować wyrównanie szans:

- wszyscy gracze, którzy wcześniej już grali, podczas przygotowania do gry dodają po 1 karcie zmęczenia do obydwu swoich talii energii,
- weterani szos powinni dodać jeszcze po 1 karcie zmęczenia do obydwu talii.

Góry

Góry mogą być zarówno ułatwieniem, jak i przeszkodą – w zależności od tego, jak się z nimi zmierzysz. Przedstawiono je za pomocą dwóch nowych rodzajów drogi: podjazdów (wszystkie kwadraty z <<<<<< po bokach drogi) i zjazdów (wszystkie kwadraty z >>>>>> po bokach drogi).

Podjazdy dodają dwie nowe zasady:



Pierwsza – w fazie ruchu: zawodnik, który: startuje z czerwonego podjazdu, wjeżdża nań lub porusza się po nim, nie może ruszyć się o więcej niż 5 kwadratów. Nadal można zagrać kartę energii o wyższej wartości, ale cały ruch powyżej 5 – przepada.

Jeżeli 6. albo kolejny ruch pozwoliłyby zawodnikowi wjechać na pierwszy kwadrat podjazdu, należy zatrzymać go na najbliższym wolnym torze tuż przed podjazdem.



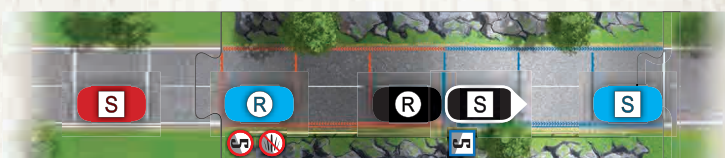
Druga – w fazie końcowej: zawodnik na podjeździe nigdy nie daje cienia aerodynamicznego innym zawodnikom ani sam nie znajduje się w ich cieniu.

Zjazdy dodają tylko jedną zasadę:



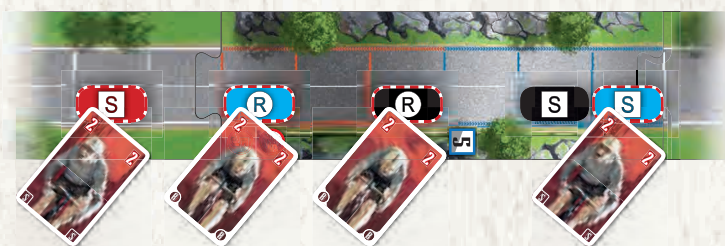
Jeżeli zawodnik zaczyna swoją turę na niebieskim kwadracie zjazdu, wartość zagranej przez niego karty liczy się jako co najmniej 5. Karta o niższej wartości może zostać zagrana, ale nadal będzie rozpatrywana jako 5. Cień aerodynamiczny rozpatruje się według normalnych zasad.

Znaki drogowe na fragmentach trasy przypominają o tych zasadach.



Rozpatrywanie cienia aerodynamicznego: Czerwony sprinter nie porusza się, ponieważ niebieski rouleur znajduje się na kwadracie podjazdu.

Niebieski rouleur również się nie porusza, ponieważ sam jest na kwadracie podjazdu. Czarny sprinter porusza się, ponieważ znajduje się na kwadracie zjazdu i cień aerodynamiczny rozpatrywany jest normalnie.



Zmęczenie przydzielane jest według normalnych zasad.



Ekipa techniczna Wielkiej Pętli

Autor:

Asger Harding Granerud

Opracowanie graficzne:

Jere Kasanen

Produkcja:

Toni Niittymäki & Markus Bremer

Ilustracje:

Ossi Hiekkala

Wydanie polskie

Wydawca:

Michał Herman

Tłumaczenie i redakcja:

Marek Baranowski

Korekta:

Natalia Łyczko

DTP:

Cezary Szulc



© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48
02-672 Warszawa



© 2019 Lautapelit.fi
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi