



FLAMME ROUGE PELOTON



PARIS, MARDI 3 JUILLET 1934

Prix: 2 centimes

Komponenty

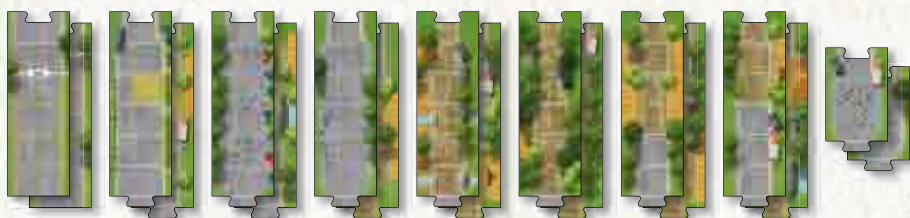
- 2 Plansze graczy (po 1 w kolorach  )
- 106 Kart:
 - 60 Kart energii: 2 talie Sprinterów i 2 talie pomocników (po 1 w każdym kolorze)
 - 30 Kart zmęczenia: 1 talia Sprinterów i 1 talia Pomocników
 - 6 Kart Etapów (5-6 graczy - 1 strona, 2-4 graczy - 2 strona)
 - 2 Karty pomocy
 - 6 Kart Drużyny Mocnych
 - 2 Karty Atak Peletonu!
- 4 Figurki kolarzy (po 2 w każdym kolorze)
- 9 Elementów toru (dwustronnych)



Mocny



Peleton!



- Kolarze *mogą* poruszać się przez innych kolarzy, ale *nie mogą* kończyć swojego ruchu *na* nich. Jeśli kolarz miałby zakończyć ruch na zajęтым polu, musi zatrzymać się za nim, na pierwszym polu z wolnym pasem.
- W tym dodatku, oprócz zwykłych pól składających się z dwóch pasów, znajdują się również pola z pojedynczym pasem, a nawet trzema.



Bruki - „Kocie łby”

„Kocie łby” to elementy toru, z których tworzy się wąskie, posiadające pojedynczy pas ruchu, fragmenty etapu. Podobnie jak na wzniesieniach, na „Kocich łbach” nie da się „jechać na kole”.



Strefy zaopatrzenia

Strefy zaopatrzenia pozwalają stworzyć szerokie zawierające potrójne pola fragmenty etapu. Kiedy kolarz zaczyna ruch wewnątrz Strefy zaopatrzenia jego prędkość minimalna wynosi zawsze 4. Zasady „Jazdy na kole” obowiązują normalnie.




Uwaga: Jeśli na potrójnym polu w Strefie zaopatrzenia znajduje się obok siebie trzech kolarzy, którzy „jadą na kole” do węższego fragmentu toru, tylko dwóch z nich, najbardziej z prawej strony toru przemieszcza się dalej, trzeci przesuwa się do prawej krawędzi pola na którym się znajduje. Jeśli za nimi znajduje kolejny kolarz, pozostaje on w miejscu - bo pole przed nim nie jest puste.

Ucieczka - wariant

W tym wariacie, drugi element toru musi być zawsze fragmentem Ucieczki (kafelki nr 2). W grze dla 5-6 graczy używaj strony oznaczonej **2**, a w grze dla 2-4 graczy tej z **2**. Ustawienie startowe kolarzy odbywa się normalnie w zaznaczonym na żółto obszarze na kafli startowym.



Faza licytacji

Przed pierwszą rundą gracze muszą zdecydować, który z ich kolarzy (wybierają go) spróbuje uciekać z  pola ucieczki. Ustalenie, kto ucieka, odbywa się w **dwóch** rundach licytacji. Gracze jednocześnie wykonują poniższe kroki:

1. Wybierz kolarza

Wybierz jednego swojego kolarza, który spróbuje ucieczki.

2. Dociągnij karty

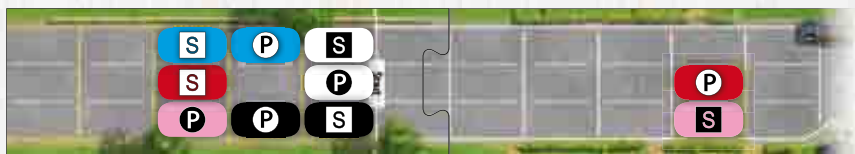
Dociągnij z jego Talii Energii 4 karty.

3. Zagraj, Odrzuć, Odsłoń

Wybierz jedną kartę i zagraj ją zakrytą obok talii wybranego kolarza. Ta karta jest stawką gracza w licytacji. Odrzuć pozostałe karty na spód talii. Następnie, odkryj zagrana kartę.

Powtórz

Po pierwszej rundzie licytacji, gracze powtarzają kroki 2-3.



Po rozstrzygnięciu komu udało się Ucieczka, wszyscy gotowi są do rozpoczęcia gry

- W grze dla 5-6 graczy, dwóch kolarzy z najwyższą sumą wartości licytowanych kart, umieszcza się na polu Ucieczki stawiając gracza z wyższą wartością kart przy prawej krawędzi.
- W grze dla 2-4 graczy, tylko jeden kolarz z najwyższą wartością sumy dwóch zalicytowanych kart stawiany jest na polu Ucieczki.
- Wszystkie remisy w licytacji rozstrzyga się na korzyść kolarzy znajdujących się bardziej z tyłu lub z lewej strony.

Karty zagrane przez kolarzy, którzy znaleźli się w Ucieczce są usuwane z gry do pudełka. Kolarze ci dobierają także po 2 karty zmęczenia, które odrzucają na spód swoich talii energii. Pozostali, którzy przegrali licytację, karty którymi licytowali odrzucają je do odpowiednich talii energii, następnie przetasowują te talie.

Projektowanie etapów

Możesz używać etapów zaproponowanych na kartach etapów tego rozszerzenia, jeśli jednak zechcesz zaprojektować własne poniżej jest kilka ogólnych porad:

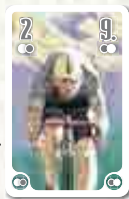
- Elementy z Podjazdami/Brukami stosuj w liczbie 2-3 na etap.
- Nie umieszczaj *Strefy Zaopatrzenia* bezpośrednio przed kaflem z linią mety.
- Etap powinien używać 9 prostych elementów oraz wszystkie ostre i łagodne zakręty. Za każdym razem kiedy użyjesz elementu z dodatku powinieneś usunąć jeden element z gry podstawowej.
- Kiedy tworzysz etap do gry dla 5-6 graczy, dodaj element Bonusowy (kafel nr 9) (nie usuwaj prostego elementu kiedy dodajesz ten kafel) oraz użyj obydwu *Stref Zaopatrzenia*.

Drużyny automatyczne

Do wykorzystania w grze są dwa typy drużyn automatycznych. Drużyna Peletonu i drużyna Mocnych.

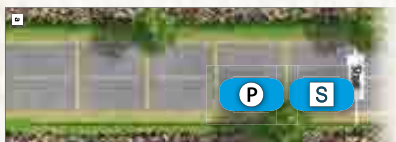
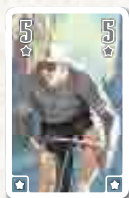
Drużyna Peletonu

- Może być tylko jedna drużyna Peletonu.
- Wybierz kolarzy jednego koloru oraz *tylko talię Pomocnika* w ich kolorze. Dodaj 2 karty peletonu Atak! ●● do tej talii, potasuj i połóż obok.
- Drużyna Peletonu zawsze stawia swoich kolarzy, w oznaczonej na żółto strefie startu przed ludźmi. Postawcie ich jednego za drugim, z przodu, najbliższej linii startowej.
- Jeśli gracze z wariantem Ucieczki - drużyna Peletonu nie licytuje udziału w Ucieczce.
- W Fazie ruchu, po tym kiedy ludzie dokonają wyborów i odkryją swoje karty, odkryjcie jedną kartę za drużynę Peletonu. Następnie poruszcie jej kolarzy (zachowując normalną kolejność poruszania w Fazie ruchu) zgodnie z wartością odkrytej karty. Jeśli odkrytą kartą jest Atak! ●●, przesuniecie Prowadzącego Kolarza drużyny Peletonu o 2 pola, a ostatniego kolarza drużyny Peletonu o 9 pól.
- Kolarze drużyny Peletonu nigdy nie dobierają Kart Zmęczenia.



Drużyna Mocnych

- W grze może brać udział kilka drużyn Mocnych.
- Wybierz kolarzy jednego koloru oraz *obie talie* w ich kolorze. Dodaj 1 kartę drużyny Mocnych ★ do talii Sprintera, potasuj obie talie i połóż obok.
- Drużyny Mocnych zawsze stawiają swoich kolarzy, w oznaczonej na żółto strefie startu przed ludźmi. Postawcie Sprintera przed Pomocnikiem, z przodu, najbliższej linii startu.
- Jeśli gracze z wariantem Ucieczki - drużyny Mocnych nie licytują udziału w Ucieczce.
- Kolarze drużyny Mocnych nigdy nie dobierają Kart Zmęczenia.
- Po tym kiedy ludzie dokonają wyborów i odkryją swoje karty, odkrywacie karty za każdą drużynę Mocnych. Odkrywacie wierzchnią kartę talii każdego z kolarzy, następnie poruszacie kolarzy według normalnych zasad.



Gra z drużyną Peletonu i drużynami Mocnych

- Drużyna Peletonu rozstawiana jest jako pierwsza.

Gra solowa

Jeśli grasz sam, rekomendujemy dodanie jednej drużyny Peletonu i jednej drużyny Mocnych. Kiedy poznasz działanie systemu, możesz dodać kolejne drużyny Mocnych według swojego uznania.

Grę zaczynasz z 3 kartami Zmęczenia, które rozdzielasz według swojego uznania pomiędzy swoimi dwoma kolarzami. Jeśli chcesz zwiększyć poziom trudności, po prostu dodaj na starcie więcej kart Zmęczenia.

Rekord projektanta gry to wygranie etapu przy 6 startowych kartach zmęczenia.

Wariant dla dwóch graczy

W grze dwuosobowej z drużynami automatycznymi, sugerujemy dodanie drużyny Peletonu w pierwszej kolejności. Jeśli spodoba się Wam, rozważcie użycie drużyny Mocnych zamiast Peletonu lub w połączeniu z nią. W przypadku gry z kilkoma drużynami automatycznymi, niech każdy gracz kontroluje jedną z nich - pozwoli to zachować wysokie tempo gry.

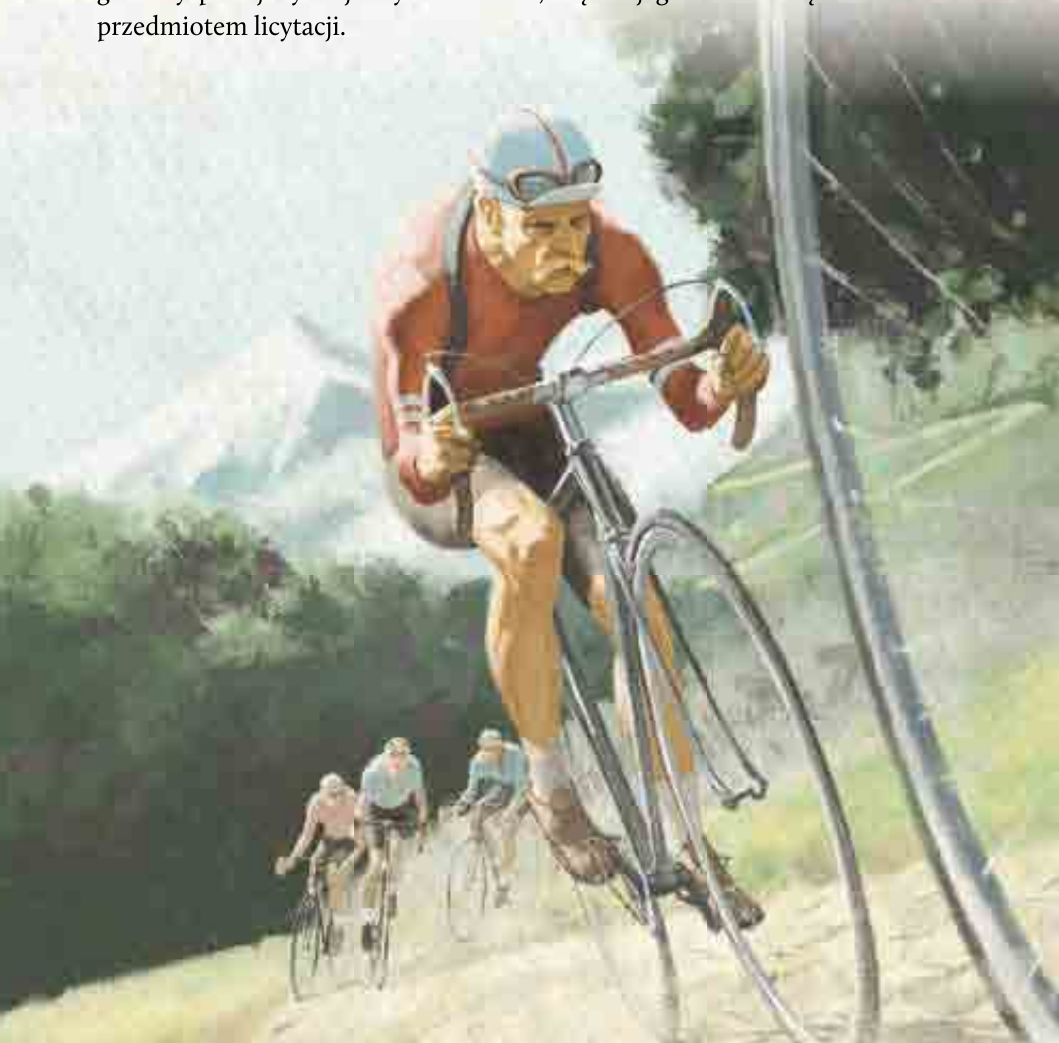
Więcej niż 6 Graczy

Każdy za gra siebie!

Jesteście zróżnicowaną grupą kolarzy, którym udało się ucieczka. Do mety zostało ostatnie 5-7 km. Peleton jest daleko za Wami i nie ma szans na dogonienie Was. Niestety, nikt z Was nie ma partnera, który mógłby udzielić wsparcia. Teraz każdy jest zdany na siebie. Powodzenia!

W ten wariant rozgrywki może grać aż 12 graczy. To świetny wariant dla graczy bardziej zaawansowanych, mających za sobą kilka rozgrywek w grę podstawową i zaznajomionych z taktyką gry Sprinterem i Pomocnikiem, kiedy kontrolujemy jednego kolarza.

- Nie używajcie Planszy Graczy.
- Najmłodszy gracz jako pierwszy stawia swojego kolarza w strefie startowej, zgodnie z zasadami gry podstawowej. Następnie kontynuujcie zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, aż wszyscy rozstawią swoich kolarzy.
- Każdy gracz bierze odpowiadającą jego kolarzowi talię, której będzie używał podczas wyścigu.
- Rekomendujemy użycie wariantu z Ucieczką podczas gry więcej niż 6 Graczy. Użycie wtedy strony 2 kafla Ucieczki. Z racji tego, że każdy gracz dysponuje tylko jednym kolarzem, więc to jego ucieczka będzie przedmiotem licytacji.



Designer: Asger Harding Granerud
Art Director: Jere Kasanen
Illustrator: Ossi Hiekkala
Editor:  Paul Grogan
Translation: Michał Meiser

© 2017 Lautapelit.fi
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi

