

Reglas adicionales

Etapas para todos los gustos

Los tramos de carretera tienen dos caras, lo cual permite configuraciones muy variadas. Hay seis sugerencias en las cartas de etapa. ¡Atrévete a crear tus propios recorridos!



Compensación

Si vas a jugar con jugadores novatos, puedes añadir una regla de compensación:

- Los jugadores que hayan jugado alguna vez añaden una carta de fatiga a cada uno de sus mazos de energía al principio de la partida.
- Los jugadores con mucha experiencia pueden añadir una segunda carta de fatiga a cada uno de sus mazos de energía.

Montaña

La montaña te puede ayudar o perjudicar, dependiendo de cómo la encares. Hay dos tipos de tramo de montaña: **subidas** (todas las casillas con <<<<<< en el arcén) y **bajadas** (todas las casillas con >>>>>> en el arcén).

Las subidas añaden dos nuevas reglas:



En la fase de movimiento, un corredor que empieza o acaba su movimiento en una casilla roja de subida, o pasa por ella, no puede mover más de cinco casillas. Se puede jugar una carta más alta, pero se pierden los puntos que sobran.

Si a un corredor le tocara moverse más de cinco casillas y, en algún momento a partir de la sexta (esta incluida), entrase en alguna casilla de subida, deberá detenerse en el primer carril libre antes de la subida.



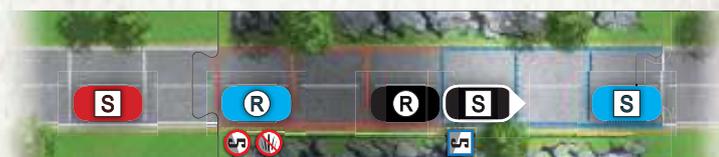
En la fase final, un corredor situado en una casilla de subida no puede ir a rueda ni llevar otros ciclistas a rueda.

Las bajadas añaden otra regla:



Si un corredor **empieza el turno** en una casilla azul de bajada, su carta tiene un valor mínimo de 5 (es decir, aunque se haya jugado una carta de valor inferior, cuenta como si fuera un 5). La regla de ir a rueda se aplica con normalidad.

Las señales de tráfico en el recorrido son un recordatorio de estas reglas.



Ir a rueda: el sprinter rojo no avanza porque el rodador azul está en una subida, y este tampoco avanza al estar en una subida. El sprinter negro sí avanza, porque está en una bajada, y la regla de ir a rueda se aplica con normalidad.



Las cartas de fatiga se reparten como siempre.



Reporteros de flamme Rouge

DEVIR

Devir Iberia S.L.
Calle Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com

Adaptación gráfica: Bascu
Revisión de textos: Marc Figueras y Marià Pitarque

Autor

Asger Harding Granerud

Dirección artística Jere Kasanen
Ilustraciones Ossi Hiekkala

Producción

Toni Niittymäki y Markus Bremer

Agradecimientos especiales

Michael Andresen, Anders Frost Bertelsen, Karim Chakroun, Claus Eggert, Mads Fløe, Stéphane Gantiez (Logo), Hans Peter Hartsteen, Malu Harding Jensen, Hans Lerche, Tero Moliis, Max Møller, Jakob Lind Olsen, Mikkel Olsen, Daniel Skjold Pedersen, Claus Raasted, Esa Ryömä, Dennis Friis Skram, Troels Vastrup, Nikolaj Wendt

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



Editor: Paul Grogan

Manual –
¡Ahora a
todo color!

FLAMME ROUGE

2-4 jugadores
30-45 min
edad 8+

Rédacteur en chef: Asger Harding Granerud

PARIS, MERCREDI, 6 JUILLET 1932

Prix: 5 centimes

La

En el mundo del ciclismo, un banderín rojo (en francés, flamme rouge) indica el último kilómetro de la carrera, y los corredores saben que tienen que echar el resto.

Ciclistas de todo el mundo se han reunido en las afueras de París para participar en una gran carrera. Todos quieren superar ese banderín rojo y alcanzar la fama y la gloria. Los espectadores van a ser testigos del esfuerzo de los corredores y de la estrategia de los equipos. ¡Que gane el mejor!

Resumen del juego

Flamme Rouge es un juego táctico y dinámico que representa una carrera ciclista. Cada jugador controla un equipo de dos corredores: un rodador y un sprinter.* Los jugadores roban y juegan cartas numeradas que determinan el movimiento de los ciclistas.

Ganar la carrera

El objetivo del jugador es ser el primero en cruzar la línea de meta con uno de sus corredores. Si más de un corredor cruza la meta en el mismo turno, gana la carrera el que llega más lejos; si aún siguen empatados, gana el corredor situado en el carril derecho. No está permitido avanzar más allá de la última casilla del tablero de juego.

Componentes

- 4 tableros de equipo (1 de cada color)



- 8 corredores (2 de cada color)

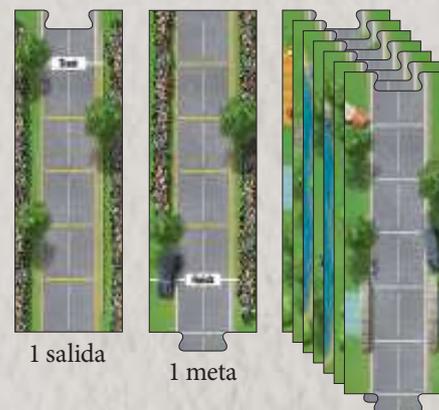


4 rodadores



4 sprinters

- 21 tramos de carretera (reversibles)



1 salida

1 meta

7 rectas

- 190 cartas

120 cartas de energía

60 cartas de fatiga



4

mazos de
sprinter

(1 de cada color)



4

mazos de
rodador



mazo de
sprinter

S



mazo de
rodador

R



6
cartas de
etapa



4
cartas de
referencia



6 curvas
abiertas

6 curvas
cerradas



Foto: Ossi Hiekkala

* Nota: en castellano, el término correcto es *esprinter*. Por cuestiones de producción, hemos mantenido el anglicismo *sprinter* (S).

Preparación

Preparar la carretera

Elegid una carta de etapa y colocad los tramos de carretera como en ella se indica.

Al jugar por primera vez, usad la carta de etapa «Avenue Corso Paseo» **A**. Para los tramos de carretera, usad la cara marcada con letras minúsculas (a, b, c...), tal como se ve en el esquema inferior y en la propia carta.

Elegir un color

Cada jugador toma un ciclista sprinter **B** y uno rodador **C**, las cartas de energía y el tablero de equipo **D**, todo del mismo color.

Preparar los mazos de los corredores

Cada jugador mezcla sus cartas de energía de sprinter formando un mazo **E**, y lo coloca boca abajo en el espacio indicado del tablero de equipo. Haced lo mismo con las cartas de energía de rodador **F**.

Preparar los mazos de fatiga

Colocad todas las cartas de fatiga de sprinter **G** boca arriba en un mazo al alcance de todos los jugadores. Haced lo mismo con las cartas de fatiga de rodador **H**.

Cómo preparar la carretera

Los tramos de carretera se identifican con letras minúsculas y mayúsculas en el ángulo inferior izquierdo (por ejemplo **a** a en una cara y **A** en la otra). La salida y la meta están coloreadas en amarillo. La salida, además, está marcada con ▶. En la parte inferior de las cartas de etapa, una serie de letras muestra el orden correcto de los tramos de carretera.

Posición de salida

El jugador que ha montado en bici más recientemente (en caso de empate, el más joven) sitúa sus dos corredores en cualquier carril libre por detrás de la línea de salida.

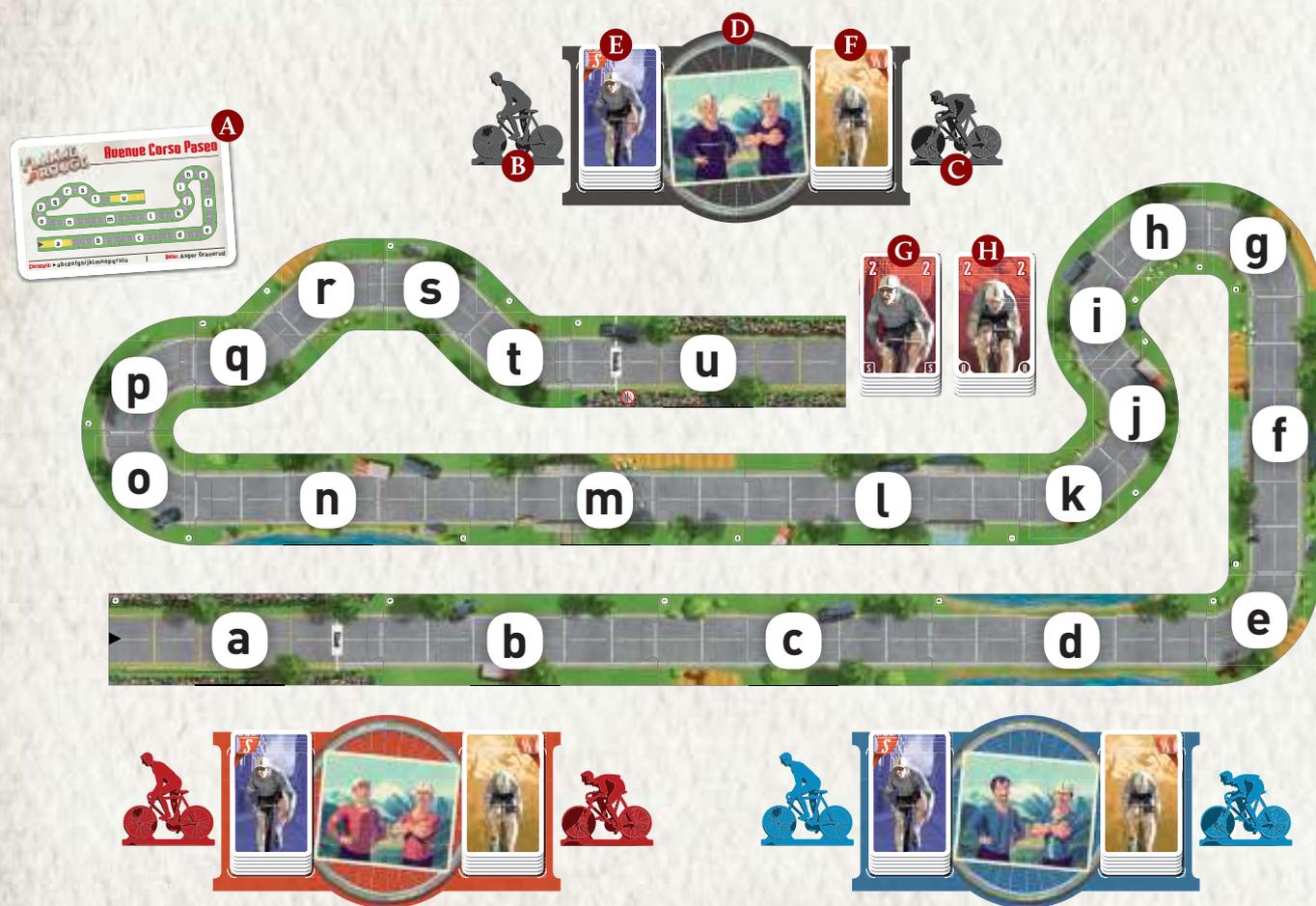
Seguid en el sentido de las agujas del reloj hasta poner todos los corredores.



El jugador rojo pone sus ciclistas en primer lugar. Luego lo hace el negro. Finalmente, el azul sitúa un ciclista al lado del negro en la 3.ª casilla y el otro en la 1.ª casilla, que había quedado libre.

Casillas y carriles

Las casillas están separadas unas de otras mediante líneas blancas gruesas. Cada casilla tiene dos carriles: izquierdo y derecho. Un corredor ocupa un carril. Al llegar a una casilla vacía, los corredores se colocarán siempre en el carril de la derecha (marcado con una línea doble).



Las tres fases

La carrera se juega en varios turnos. Cada turno se compone de tres fases:

- En la fase de energía, los jugadores roban (simultáneamente) cuatro cartas y juegan, boca abajo, una de estas para uno de sus corredores; luego, del mismo modo, roban otras cuatro y juegan una para el otro corredor.
- En la fase de movimiento se muestran las cartas jugadas y los ciclistas avanzan según su valor.
- En la fase final se retiran las cartas jugadas y se aplican las reglas de **ir a rueda** y **fatiga**.

1. fase de energía

todos los jugadores a la vez

1.1 Elegir corredor, robar cartas

Elige a uno de tus corredores (sprinter o rodador) y roba cuatro cartas de su mazo de energía ①.

1.2 Jugar y reciclar

Selecciona una de las cartas y júgala boca abajo ② al lado del mazo de energía del corredor. Esta carta indica el movimiento del corredor en este turno. Recicla las cartas que no has jugado ③.

1.3 Repetir

Después, repite los pasos 1.1 y 1.2 para tu otro corredor. Cuando todos los jugadores hayan jugado una carta para cada uno de sus corredores, pasad a la fase de movimiento.

Reciclar: colocar la(s) carta(s) boca arriba debajo del mazo de energía del corredor correspondiente.

Puedes mirar las cartas recicladas de tus mazos cuando quieras, pero no puedes mirar las cartas que están boca abajo.



Al robar cartas:

- No puedes robar cartas para el segundo corredor antes de jugar la carta del primero. Puedes mirar tus cartas jugadas en cualquier momento.
- Si se acaban las cartas boca abajo en el mazo de energía, mezcla las cartas recicladas y vuelve a ponerlas boca abajo en tu tablero de equipo. Sigue robando hasta que tengas cuatro cartas en la mano.
- Si quedan menos de cuatro cartas en tu mazo de energía (entre recicladas y boca abajo), simplemente roba todas las cartas.
- Si ya no quedan cartas en tu mazo de energía, toma una carta de fatiga y júgala normalmente.

2. fase de movimiento

Revelad todas las cartas jugadas. Empezando por el corredor más adelantado, avanzad cada corredor el número exacto de casillas indicado en su carta.

Puedes cambiar de carril sin coste adicional.

Un corredor que llega a una casilla vacía siempre se colocará en el carril derecho.

El corredor más adelantado es el que está más cerca de la **línea de meta** por el carril derecho.

Un corredor puede atravesar casillas con ambos carriles ocupados, pero no puede terminar ahí su movimiento. Si se diera ese caso, debe detenerse antes, en la primera casilla con algún carril libre.



El sprinter azul mueve primero (valor de energía = 5). Luego mueve el rodador rojo (valor de energía = 5). Para no acabar en una casilla ocupada, tiene que detenerse en la primera casilla con un carril libre.

3. fase final

3.1 Retirar las cartas jugadas

Retirad de la partida todas las cartas que ya han sido jugadas.

Las cartas solo pueden usarse una vez durante la partida.

3.2 Ir a rueda

Empezando por el **pelotón** más retrasado, avanzad una casilla cada pelotón que pueda beneficiarse de **ir a rueda**.

Pelotón: grupo de uno o más corredores sin casillas vacías entre ellos.

Ir a rueda:

- Comprobad si hay exactamente una casilla vacía entre dos pelotones. En ese caso, el pelotón más retrasado avanza una casilla y forma un solo pelotón con el otro grupo. Ahora comprobad si el nuevo pelotón puede ir a rueda de otro. Repetid este proceso para todos los pelotones.
- Los corredores pueden beneficiarse de ir a rueda varias veces en el mismo turno.



Moved todos los pelotones que puedan beneficiarse de ir a rueda en orden, empezando por el más retrasado ④. El pelotón 1 no se mueve porque hay más de una casilla entre él y el pelotón 2. El pelotón 2 avanza la casilla que le separa del pelotón 3. Se forma así un nuevo pelotón A, que también avanza al estar separado solo por una casilla del pelotón 4. Al final, los corredores del pelotón 2 han avanzado dos casillas y, los del pelotón 3, una.



3.3 Repartir cartas de fatiga

Si tu corredor se **fatiga**, toma una carta de fatiga correspondiente a ese corredor (sprinter o rodador) y recíclala.

Fatiga: un corredor se fatiga cuando tiene una casilla vacía delante de él.

Cartas de fatiga: se usan igual que cualquier otra carta de energía, con un valor de 2.

Reparte una carta de fatiga de su tipo a cada corredor que tenga una casilla vacía delante de él ⑤. Un carril vacío ⑥ no provoca fatiga (en el ciclismo real no existen carriles, sino que el pelotón ocupa toda la calzada).

