

Regelbuch -
jetzt in
Farbe!

FLAMME ROUGE

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

Rédacteur en chef: Asger Harding 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 der Flamme Rouge hindurchfahren – für Ruhm und Ehre! Den Schaulustigen wird ein Spektakel des Wettkampfs purer Muskelkraft und Ausdauer geboten. Möge das beste Team gewinnen!

Überblick

FLAMME ROUGE ist ein schnelles, taktisches Radrennspiel, bei dem die Spieler ein Team von zwei Radrennfahrern kontrollieren: einen Rouleur und einen Sprinter. Die Spieler bewegen ihre Fahrer, indem sie Zahlenkarten ziehen und ausspielen.

Das Rennen gewinnen

Das Ziel des Spiels ist es, als Erstes mit einem Fahrer die Ziellinie zu überqueren. Überqueren in einer Runde mehrere Fahrer gleichzeitig die Ziellinie, gewinnt derjenige, der am weitesten über die Ziellinie hinausfährt. Herrscht immer noch Gleichstand, siegt der Fahrer, der am weitesten rechts steht. Es ist nicht möglich, über das letzte Feld der Strecke hinaus zu fahren.

Spielmaterial

- 4 Spielertableaus
(1 in jeder Spielerfarbe)



- 190 Karten

120 Energiekarten



4 Sprinter-Kartenstapel
(1 in jeder Spielerfarbe)

60 Erschöpfungskarten



4 Sprinter-Kartenstapel
4 Rouleur-Kartenstapel

- 8 Radrennfahrer-Modelle
(2 pro Spielerfarbe)



4x Rouleurs



4x Sprinter



6 Streckenbaukarten
4 Spielübersichtskarten

- 21 Streckenplättchen
(doppelseitig)

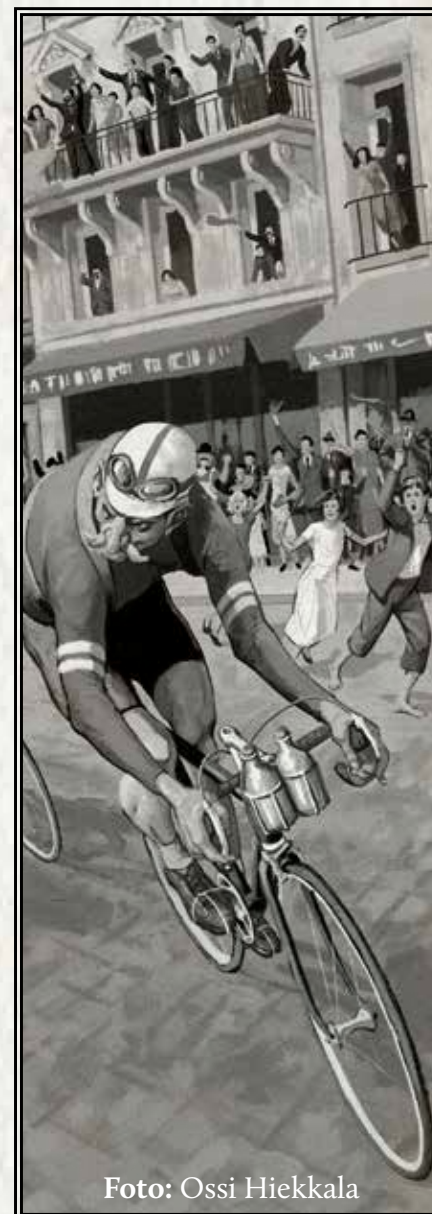


Foto: Ossi Hiekkala

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <http://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team

Spieldaufbau

Streckenaufbau

Nimm 1 Streckenbaukarte und lege die Streckenplättchen wie auf der Baukarte vorgegeben 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

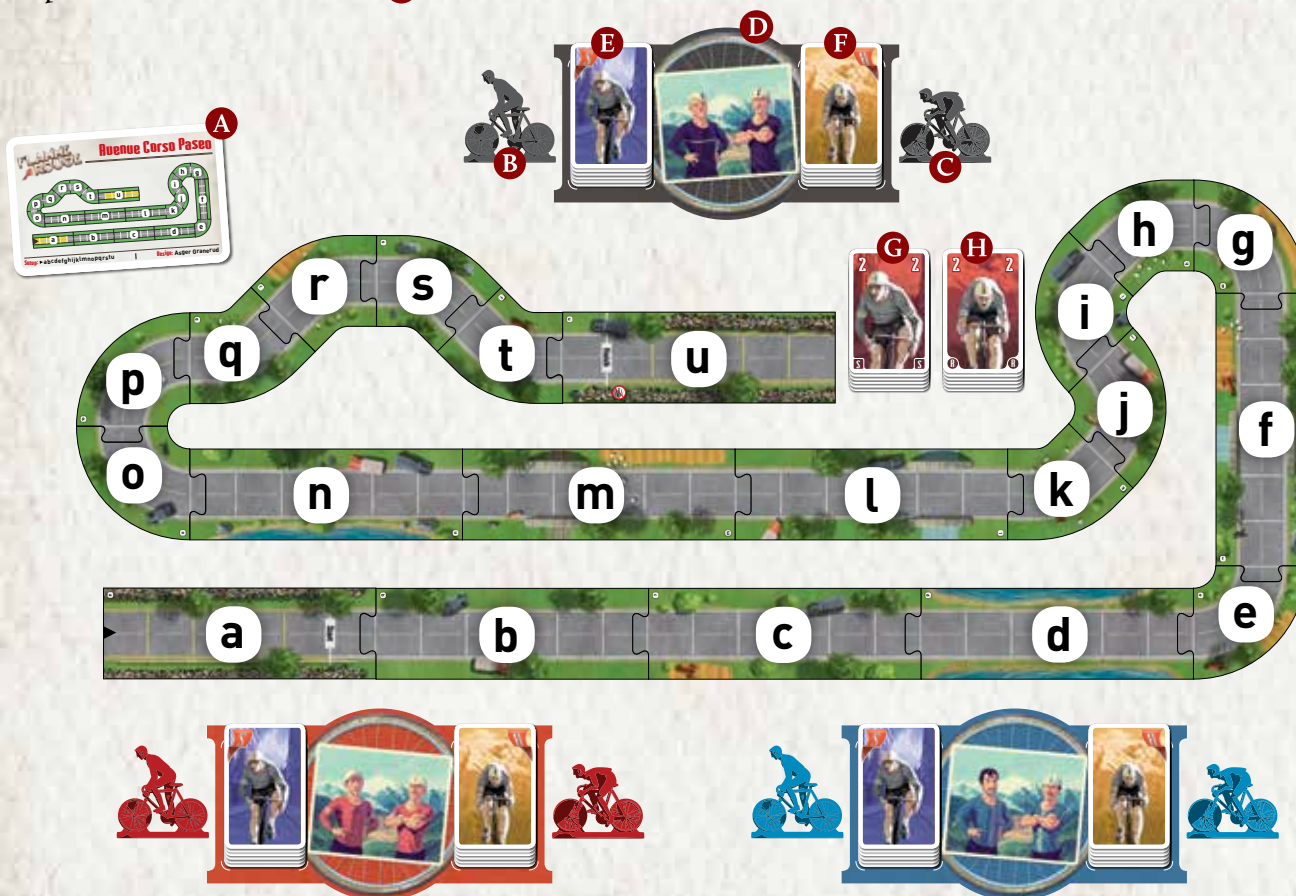
Nimm das Sprinteur- **B** und das Rouleurmodell **C**, die entsprechenden Energiekarten sowie das Spielertableau deiner Farbe **D**.

Die Fahrerkarten-Stapel

Mische deine Sprinteur-Energiekarten und lege den Kartenstapel **E** verdeckt auf das entsprechende, das linke, Feld deines Spielertableaus. Mische danach die Energiekarten deines Rouleurs und lege sie verdeckt auf das rechte Feld deines Spielertableaus. **F**.

Die Erschöpfungskarten-Stapel

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



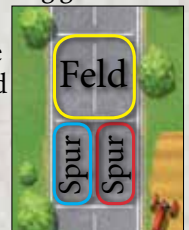
Aufbau der Strecke

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 und zusätzlich mit einem ► am schmalen Rand versehen. Im unteren Bereich der Streckenbaukarten befindet sich eine Buchstabenreihe, welche die richtige Reihenfolge der Streckenplättchen zeigt.

Felder und Spuren

Felder werden durch breite weiße Linien voneinander abgegrenzt. Jedes Feld besteht aus 2 Spuren: einer **rechten** und einer **linken**. Stellt den ersten Fahrer in einem Feld in Fahrtrichtung gesehen immer auf die rechte Spur (durch eine Doppellinie am rechten Rand gekennzeichnet), den zweiten auf die linke.



Startpositionen

Der Spieler, der zuletzt mit dem Rad gefahren ist (bei Gleichstand der jüngere Spieler), stellt zuerst seine 2 Fahrer nacheinander auf freie Spuren seiner Wahl 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 den anderen Fahrer auf die noch freie vorderste Position.

Die 3 Phasen

Das Rennen verläuft über mehrere Runden. Jede Runde ist in 3 Phasen eingeteilt:

- In der Energiephase zieht ihr jeweils für euren Sprinteur und Rouleur 4 Karten und legt je 1 Karte verdeckt ab.
- In der Bewegungsphase deckt ihr die Karten auf und bewegt entsprechend eure Fahrer.
- In der Endphase entfernt ihr die gespielten Karten aus dem Spiel, danach handelt ihr die Auswirkungen von Windschatten und Erschöpfung ab.

1. Energiephase

alle spielen gleichzeitig

1) Wähle 1 Fahrer, ziehe Karten

Wähle 1 deiner Fahrer (Sprinter oder Rouleur) und ziehe 4 Karten von seinem Energiekarten-Stapel **1**.

2) Ausspielen und recyceln

Spiele von diesen Karten 1 verdeckt neben dem Energiekarten-Stapel deines entsprechenden 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 deinen *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 deiner Energiekarten-Stapel..



Karten ziehen:

- Du darfst erst die Karten für deinen zweiten Fahrer ziehen, nachdem du die Karte für den ersten Fahrer ausgespielt hast. Du darfst zu jeder Zeit deine ausgespielten Karten anschauen.
- Ist der Stapel der verdeckten Energiekarten aufgebraucht (die erste offene, recycelte Karte erscheint), mischt du die recycelten Karten und bildest daraus den neuen Zugstapel. Ziehe Karten, bis du 4 auf der Hand hast.
- Befinden sich weniger als 4 Karten (verdeckt & recycelt) in deinem Energiekarten-Stapel, ziehst du alle verbliebenen Karten.
- Ist der Energiekarten-Stapel leer, ziehst du 1 Erschöpfungskarte und spielt diese aus.

2. Bewegungsphase

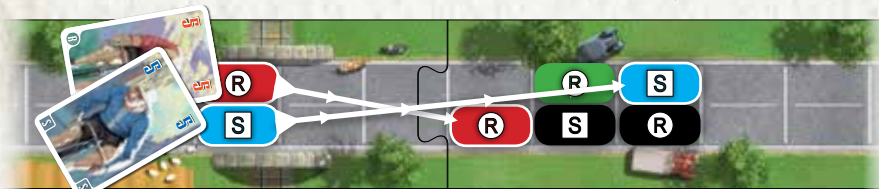
Deckt alle gespielten Karten auf. Beginnend mit dem *Führenden und dann dem jeweils Nächstplatzierten*, bewegt ihr alle Fahrer um die auf seiner Karte vorgegebene Anzahl an Feldern vorwärts.

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

Ein Fahrer kann sich durch andere Fahrer bewegen, darf jedoch

seine Bewegung nicht auf einem besetzten Feld (auf beiden Spuren steht bereits ein Fahrer) beenden. Würde dies der Fall sein, muss der Fahrer auf einem Feld davor stehenbleiben, das mindestens 1 freie Spur aufweist.

Fahrer, die ihre Bewegung auf einem freien Feld beenden, müssen auf die rechte Spur gestellt werden. Steht auf der rechten Spur bereits ein Fahrer, stelle den Fahrer auf die linke Spur.



Der blaue Sprinteur 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.

Jede Karte darf nur 1x pro Spiel eingesetzt werden.

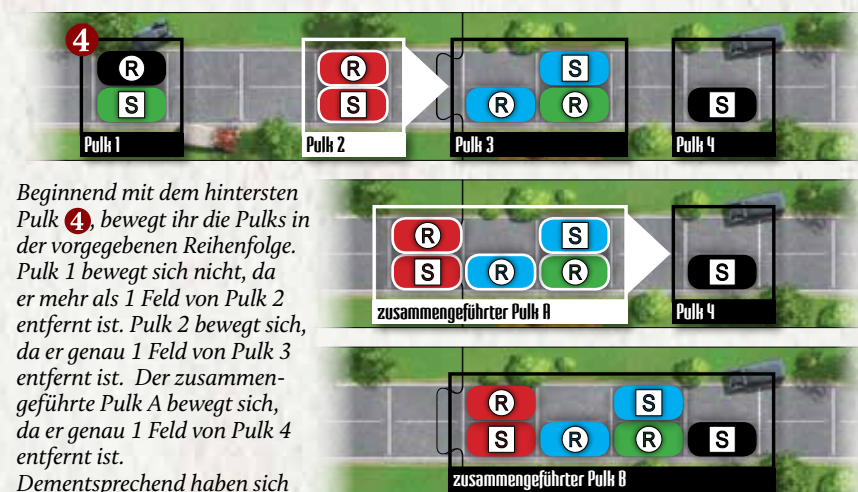
2) Windschatten

Bewegt, beginnend mit dem *hintersten* **Pulk**, alle Fahrer, die **Windschatten** nutzen können, 1 Feld vorwärts.

Pulk: Setzt sich aus 1 oder mehreren Fahrer(n) zusammen, die sich direkt hintereinander befinden und *nicht durch freie Felder voneinander getrennt* sind.

Windschatten:

- Ist zwischen 2 Pulks *genau* 1 Feld frei, bewegt die hintere Gruppe um genau 1 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 genau 1 Feld von Pulk 4 entfernt ist.

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

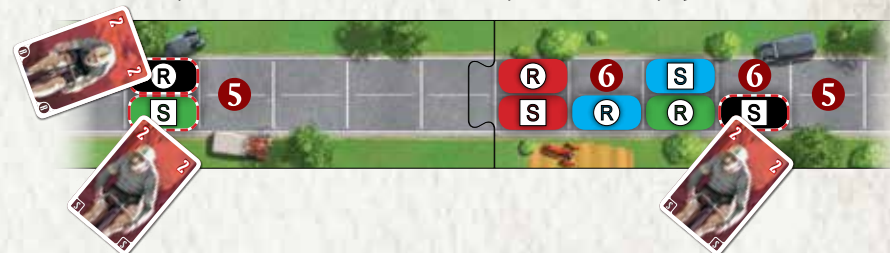
3) Erschöpfungskarten zuweisen

Ist einer deiner Fahrer **erschöpft**, nimmst du 1 entsprechende Erschöpfungskarte (Sprinteur 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 1 Erschöpfungskarte hinzu.
- Erfahrene Spieler können 1 weitere Erschöpfungskarte hinzufügen.

Bergtouren

Berge können für dich hilfreich oder hinderlich sein. Es gibt Felder mit Steigungen (alle Felder mit <<<<< an deren Rand) und abschüssige Strecken (alle Felder mit >>>>> an deren Rand).

Für ansteigende Strecken gelten 2 neue Regeln:

5 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.

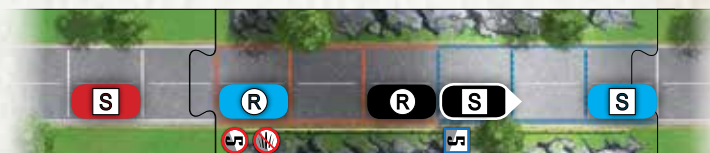
Würde eine Bewegung von 6+ den Fahrer auf das erste Feld einer Ansteigung führen, beendet dieser seine Bewegung auf der letzten freien Spur vor dieser ansteigenden Strecke.

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

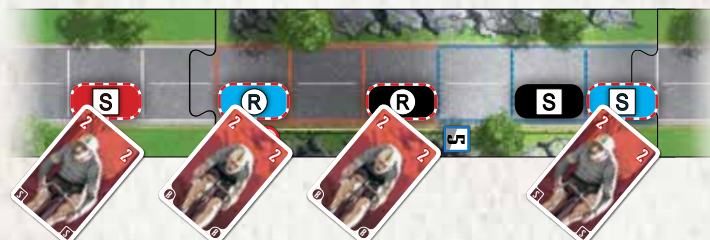
Auf abschüssigen Strecken gilt folgende Zusatzregel:

5 Beginnt ein Fahrer seine Bewegung auf einem Feld einer abschüssigen Strecke, bewegt er sich um mindestens 5 Felder vorwärts. Auch Karten eines geringeren Werts können ausgespielt werden, haben aber mindestens einen Wert von 5. Der Windschatten wird ganz normal ausgewertet.

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



Windschatten: Der rote Sprinter 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 Sprinter bewegt sich, da die Windschatten-Regeln auf abschüssigen Strecken ganz normal angewandt werden.



Die **Erschöpfungskarten** werden unverändert verteilt.



Reporter des flamme Rouge

Spieldesigner

Asger Harding Granerud

Artdirector

Jere Kasanen

Illustration

Ossi Hiekkala

Produktion

Toni Niittymäki & Markus Bremer

Anpassungen für die Pegasus-Ausgabe: Jens Wiese, Jessy Töpfer, Klaus Ottmaier

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele