



Um livro
de regras
ilustrado!

FLAMME ROUGE

2-4 jogadores
30-45 min
idade 14+

Redator chefe: Asger Sams Granerud

JUIZ DE FORA, QUARTA-FEIRA, 6 DE JULHO DE 1932

Preço: 5 centavos

A Grande Corrida

No mundo do ciclismo, a bandeira vermelha - Flamme Rouge - é colocada no último quilômetro da corrida. É o sinal que aquele é o último trecho do curso e que os corredores têm de dar tudo de si!

Ciclistas de todo o mundo já estão prontos para participar na Grande Corrida. Todos eles querem passar pela bandeira vermelha a caminho da fama e da glória. Os espectadores estão ansiosos para ver uma verdadeira batalha de resistência e estratégia. Que vença a melhor equipe!

Introdução

Flamme Rouge é um jogo tático de corridas de bicicleta, em que cada jogador controla uma equipe de 2 ciclistas: um *Rouleur* e um *Sprinteur*. Os jogadores movem seus ciclistas usando cartas numeradas que mostram o quanto eles avançam.

Vencer a corrida

O objetivo de um jogador é ser o primeiro a cruzar a linha de chegada com um dos seus ciclistas. Se mais de um ciclista cruzar a linha de meta na mesma rodada, vence o que conseguir ir mais longe. Se o empate se mantiver, vence quem tiver na linha da direita. Um ciclista não pode ir mais além que o último quadrado da peça do percurso.

Componentes

- 4 tabuleiros de jogador (1 por cada cor)



- 8 ciclistas (2 por cada cor)



4 Rouleurs*



4 Sprinteurs*

- 21 Peças de percurso (com frente e verso)



- 190 cartas

120 cartas Energia

60 cartas Exaustão



4 pilhas de Sprinteur

(1 por cada cor)



4 pilhas de Rouleur



pilha de Sprinteur



pilha de Rouleur



6 cartas Etapa

4 cartas de Resumo de Regras

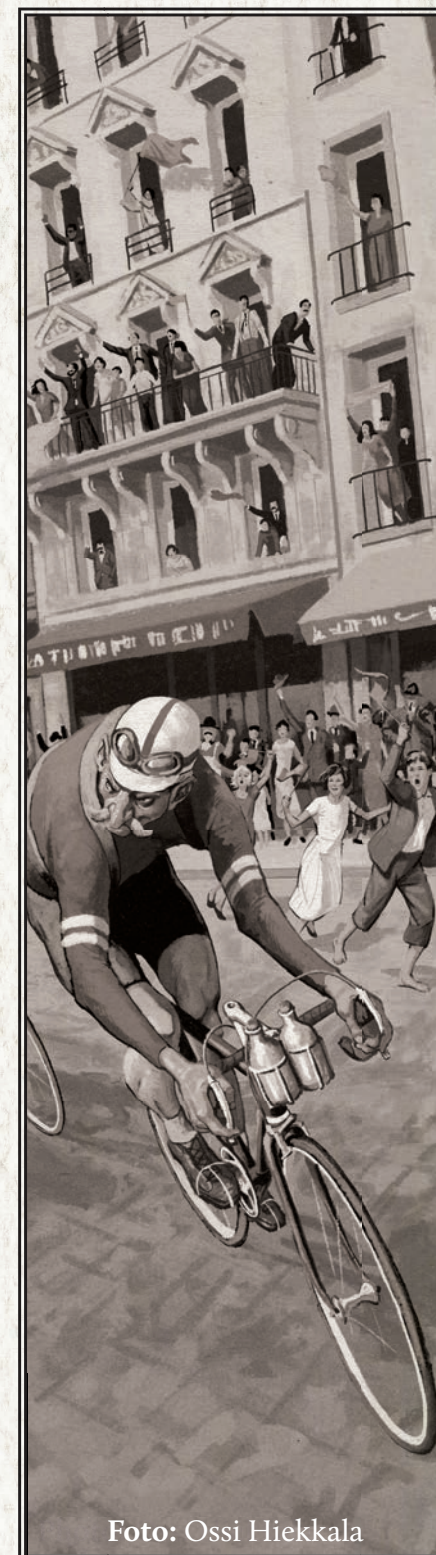


Foto: Ossi Hiekkala

* NOTA: Neste jogo, por razões temáticas e práticas (nome nas cartas) usamos o termo *Rouleur* (o rolator) e um *Sprinteur* (o sprinter), pois são os nomes universalmente usados no mundo do ciclismo.

Preparação

Construa o percurso

Escolha uma das cartas de Etapa. Construa o percurso com as peças tal como é mostrado na carta.

Se for seu primeiro jogo: use a carta que mostra a etapa “Avenue Corso Paseo” **A**. Use as peças de percurso que estão marcadas com as letras minúsculas (a, b, c...), tal como é mostrado na carta de Etapa e na imagem abaixo.

Escolher uma cor

Cada jogador escolhe uma cor e recebe com essa cor: o *Sprinteur* **B** e o *Rouleur* **C**, as cartas Energia e o tabuleiro de jogador **D**.

A pilha de cartas de cada ciclista

Embaralhe as cartas Energia do seu *Sprinteur* e forme uma pilha **E**. Coloque-a no seu tabuleiro de jogador, com a face para baixo, no local indicado. Faça o mesmo com as cartas Energia do seu *Rouleur* **F**.

A pilha de cartas Exaustão

Coloque todas as cartas Exaustão do *Sprinteur* **G** numa pilha com face para cima e ao alcance de todos os jogadores. Faça o mesmo com as cartas Exaustão do *Rouleur* **H**.

Como construir um percurso

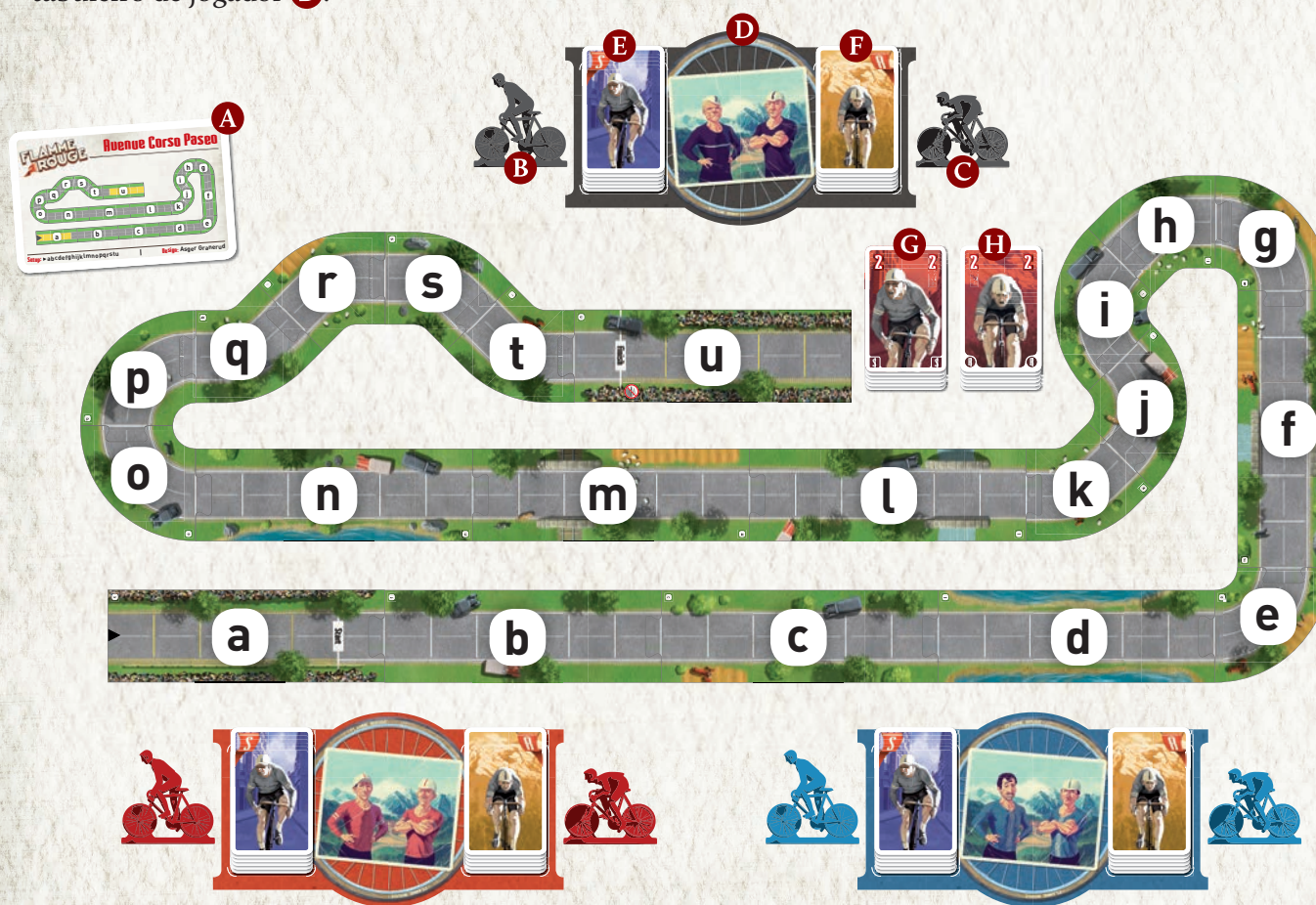
As peças do percurso estão identificadas com letras (maiúsculas ou minúsculas). Ex: **a** em um dos lados e **A** no outro lado.

As peças de início [START] e chegada [FINISH] estão marcadas com linhas amarelas. A peça de início [START] também está marcada com um ►.

Na base de cada carta de Etapa há uma sequência de letras que mostra a ordem correta das peças daquele percurso.

Posição inicial.

O último jogador que andou de bicicleta (se houver empate é o mais novo), coloca os seus dois ciclistas em qualquer um dos quadrados livres atrás de linha de início [START], na faixa direita (se não estiver livre, coloca na faixa da esquerda). Em seguida, em sentido horário, cada jogador faz o mesmo, até todos terem colocado os seus ciclistas.



Sprinteur



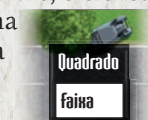
Rouleur

(ambos na cor do jogador)



O jogador vermelho foi o primeiro a colocar os seus ciclistas. O jogador preto foi o segundo. Em seguida o jogador azul, que optou por colocar o seu *Rouleur* no terceiro quadrado, ao lado do *Rouleur* preto. E por fim coloca o seu *Sprinteur* no primeiro quadrado, que estava livre.

Quadrado versus Faixa

Cada quadrado está separado por uma linha branca grossa perpendicular ao percurso. Cada quadrado tem duas faixas: esquerda e direita. Um ciclista ocupa apenas uma. Num quadrado livre, o ciclista é SEMPRE colocado na faixa direita (marcada com uma linha dupla).


As 3 fases

A corrida é jogada em várias rodadas. Cada rodada tem 3 fases.

- **Fase de Energia** - Simultaneamente, todos os jogadores sacam e escolhem uma carta de um dos seus ciclistas e depois fazem o mesmo com o outro.
- **Fase de Movimento** - todas as cartas são reveladas e os ciclistas movem-se de acordo com as cartas.
- **Fase Final** - as cartas jogadas são removidas de jogo. Resolve-se o efeito “aerodinâmico” e as cartas Exaustão são aplicadas.

1. fase de Energia

[todos os jogadores simultaneamente]

1. Escolher ciclista e sacar cartas

Escolha um dos seus ciclistas (o *Rouleur* ou o *Sprinteur*) e saque 4 cartas do topo da pilha de cartas de Energia desse ciclista ①.

2. Escolher e Reciclar

Escolha uma das 4 cartas e a coloque com face para baixo ② ao lado da respectiva pilha de cartas Energia. Esta carta indica o valor do movimento que o ciclista vai fazer nesta rodada. Recicle as cartas que não escolheu ③.

3. Repetir

Repita os passos 1 e 2 para o outro ciclista. Depois de todos os jogadores fazerem isto, siga para a Fase 2 - Movimento.

RECICLAR: colocar as cartas que não escolheu, com a face PARA CIMA, debaixo da pilha de cartas Energia desse ciclista.

A qualquer momento um jogador pode ver as suas cartas já recicladas, mas nunca as cartas que ainda não foram usadas (as cartas que estão com a face para baixo).



Quando saca cartas:

- Um jogador NÃO pode sacar e escolher cartas para o seu segundo ciclista enquanto não tiver sacado e escolhido a carta para o seu primeiro ciclista. Um jogador pode sempre ver a carta que acabou de escolher.
- Se uma das suas pilhas de cartas Energia com a face para baixo se esgotar, embaralhe as cartas recicladas desta pilha e as coloque com a face para baixo no seu tabuleiro de jogador. Saque até ter 4 cartas na mão.
- Se tiver menos de 4 cartas na sua pilha de cartas Energia (recicladas e com a face para baixo), simplesmente saque todas as cartas.
- Se não existirem mais cartas Energia na sua pilha, saque uma carta Exaustão e jogue normalmente.

2. fase de Movimento

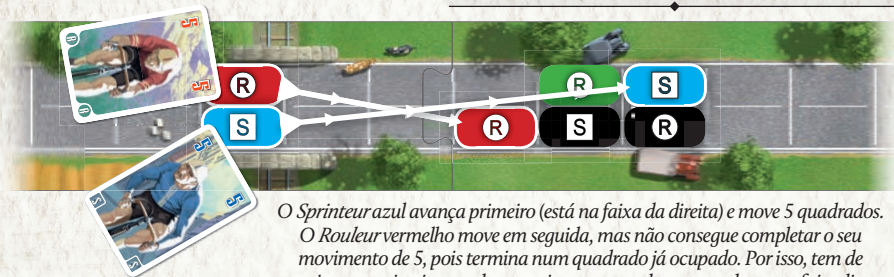
Vire com a face para cima, todas as cartas escolhidas pelos jogadores. A começar pelo jogador que vai à frente na corrida, mova cada ciclista o número exato de quadrados que a carta indica.

Um jogador pode sempre mudar de faixa sem qualquer custo de movimento.

Um ciclista que chegue a um quadrado vazio, é sempre colocado na faixa da direita.

O ciclista que está na frente é sempre o que está mais perto da linha de chegada e na faixa direita.

Um ciclista pode mover-se através dos outros, mas não pode terminar o seu movimento onde esteja outro. Se terminar o seu movimento num quadrado que tenha as duas faixas ocupadas, tem que colocar o seu ciclista atrás destes, no 1º quadrado que tiver uma faixa livre.



O *Sprinteur* azul avança primeiro (está na faixa da direita) e move 5 quadrados. O *Rouleur* vermelho move em seguida, mas não consegue completar o seu movimento de 5, pois termina num quadrado já ocupado. Por isso, tem de terminar no primeiro quadro anterior ao ocupado e que tenha uma faixa livre.

3. fase final

1. Remover cartas

Removas as cartas jogadas para a caixa de jogo.

Elas não serão usadas novamente nesta partida.

2. Aplicar o efeito Aerodinâmico

Começando pelo grupo de ciclistas que está MAIS ATRÁS, mova 1 quadrado para a frente cada grupo que ganhe o efeito Aerodinâmico.

Grupo: consiste em um ou mais ciclistas que não tenham quadrados livres entre si.

Efeito Aerodinâmico

- Verifique se existe UM quadrado livre entre dois grupos. O grupo que vai atrás move-se um quadrado para a frente, de modo que os dois grupos de juntem, formando agora apenas um grupo. Depois verifique se o Efeito Aerodinâmico se aplica a este “novo” grupo. Faça o mesmo a todos os grupos.
- Durante esta fase, um ciclista pode ganhar várias vezes o Efeito Aerodinâmico.



Começando pelo grupo mais atrás ④, mova todos os grupos que se beneficiam do efeito Aerodinâmico. O Grupo 1 não se move porque está a mais de 1 quadrado de distância do Grupo 2.

O Grupo 2 move-se, pois está a 1 quadrado de distância do Grupo 3. O novo grupo agora formado - Grupo A - move-se pois está a 1 quadrado de distância do Grupo 4. Assim, os ciclistas do Grupo 2 moveram-se 2 quadrados e do Grupo 3 moveram-se apenas 1 quadrado.



3. Atribuir cartas Exaustão

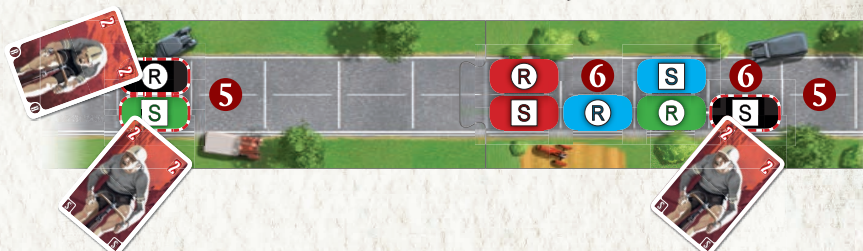
Se o seu ciclista está exausto, saque uma carta Exaustão do mesmo tipo do seu ciclista (*Sprinteur* ou *Rouleur*) e recicle-a.

Exaustão: Um ciclista está exausto se tiver um quadrado livre à sua frente.

Cartas Exaustão:

- São usadas da mesma maneira que qualquer outra carta Energia, com o valor 2.

Atribua uma carta Exaustão a todos os ciclistas que possuírem um quadrado livre à sua frente ⑤. Apenas uma linha vazia na frente de um ciclista ⑥ não provoca exaustão. Ele na realidade vai no meio do pelotão.



Regras Adicionais

Etapas alternativas

As peças de percurso têm os dois lados impressos, permitindo assim criar muitos percursos diferentes.

Existem 6 cartas de Etapas, cada uma delas com uma sugestão de um percurso. Mas você também pode criar o seu próprio percurso!



Vantagem para jogadores iniciantes

Se jogar este jogo com jogadores iniciantes, pode dar uma vantagem para eles, de modo a tornar a corrida mais equilibrada:

- no início da partida, todos os jogadores que já tiverem jogado este jogo, acrescentam uma carta Exaustão a cada uma das suas pilhas de cartas Energia.
- jogadores muito experientes podem adicionar ainda mais cartas Exaustão às suas pilhas de carta Energia.

Montanhas

As montanhas podem ajudar ou prejudicar a sua corrida, dependendo como você lida com elas. Existem dois tipos de estradas de montanha: SUBIDAS, em que todos os quadrados têm na lateral e DESCIDAS nas quais todos os quadrados têm na lateral.

As SUBIDAS têm duas regras adicionais:



1ª - na Fase de Movimento - um ciclista que inicia, que passe através ou que entre numa zona vermelha de SUBIDA, nunca pode mover mais do que 5 quadrados. Uma carta com um valor mais elevado que 5 pode ser jogada, mas apenas pode-se mover 5 quadrados; os restantes são perdidos.

Se um 6º movimento (ou acima disso) permitir a um ciclista entrar no primeiro quadrado de uma zona de SUBIDA, o ciclista pára no último quadrado livre, antes que a SUBIDA comece.



2ª - na fase Final - um ciclista numa SUBIDA nunca pode dar ou receber o efeito Aerodinâmico.

As DESCIDAS têm apenas uma regra adicional:



Se um ciclista começar o seu movimento num quadrado azul de DESCIDA, a sua carta de Energia é no mínimo de valor 5. Uma carta com um valor mais baixo pode ser jogada, mas o seu valor é sempre de 5. O efeito Aerodinâmico pode ser usado normalmente.

Os símbolos nas peças do percurso com SUBIDAS e/ou DESCIDAS servem para lembrar estas regras.



Efeito Aerodinâmico: O Sprinteur vermelho não pode se beneficiar dele, porque o Rouleur azul está numa SUBIDA. Pela mesma razão, o Rouleur azul também não pode beneficiar desse efeito. O Sprinteur preto já está na DESCIDA. Pode assim beneficiar do efeito Aerodinâmico, movendo-se assim 1 quadrado.



As cartas Exaustão são atribuídas, seguindo as regras normais do jogo.



Repórteres do flamme Rouge

Autor do jogo

Asger Harding Granerud

Designer gráfico

Jere Kasanen

Ilustrador

Ossi Hiekkala

Produtor

Toni Niittymäki & Markus Bremer

Agradecimento especial a:

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
All rights reserved.

Conclave Editora

Rua Prof. Adelaide Berço, 34
Juiz de Fora - MG - CEP 36036-250
www.conclaveweb.com.br



Localização e layout Brasileiros: Cristiano Cuty