



FLAMME ROUGE PELTON



PARIJS, DINSDAG 3 JULI 1934

Prijs: 2 cent

Spelmateriaal

- 2 Speler bordes (1 per kleur  )
- 106 kaarten:
 - 60 Energiekaarten: 2 Sprinteur stapels (1 per kleur) & 2 Rouleur stapels (1 per kleur)
 - 30 Uitputtingskaarten: 1 Sprinteur stapel & 1 Rouleur stapel
 - 6 Etappe kaarten (ene zijde: 5-6 spelers, andere zijde: 2-4 spelers)
 - 6 Kracht Team kaarten
 - 2 Peloton Aanval! Kaarten
- 4 fiets figuren (2 per kleur)
- 9 Parcours tegels (dubbelzijdig)



Kracht kaarten



Aanval! kaarten



- Een renner kan *door* een andere renner, maar mag er niet op eindigen. Als een renner zijn verplaatsing zou eindigen op een volledig bezet vak moet hij achter aansluiten op het eerste vak met een vrije baan.
- In deze uitbreiding zijn vakken niet alleen 2 banen, maar kan een vak versmald zijn tot 1 baan maar ook verbreed tot 3 banen.



Keien

Keien zijn parcours tegels die gebruikt kunnen worden voor het creëren van smalle enkel-baan gedeeltes in een etappe. Net als hellingen in het basis spel kan een renner geen gebruik maken van / of slipstream geven aan andere renners op keien.



Verzorgingszone

Verzorgingszone tegels kunnen worden gebruikt om een breder 3-baans gedeelte te creëren. Als je een ronde begint op een Verzorgingszone tegel is de minimale snelheid altijd 4. Slipstream wordt volgens de regels toegepast.



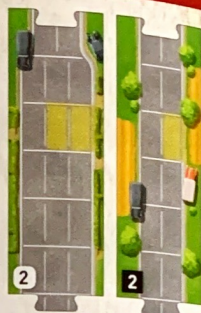
Opmerking: als je drie renners naast elkaar hebt op een Verzorgingszone tegel, en slipstream wordt toegepast als ze van 3 naar 2 banen gaan. Verplaats dan eerst de twee renners op de meest rechter baan naar voren (de derde renner blijft op het vak maar wordt verplaatst naar de rechter baan). Als er achter deze drie renners nog een andere renner is, blijft deze renner op zijn plaats omdat er nog steeds één renner in het vak voor hem staat.

Demarrage variant (aanbevolen voor 5-6 spelers)


In deze variant moet de 2de tegel van een etappe (direct na de start tegel) altijd de demarrage tegel (#2) zijn. In een 5 tot 6 spelers spel gebruik je de 2 zijde, met 1 tot 4 spelers de 2 zijde.



Alle renners worden volgens de spelregels in het gele start gebied geplaatst.



Bied Fase

Voor de start van de eerste ronde doen alle spelers een poging om een enkele renner (eigen keuze) op de demarrage baan  te plaatsen. Er zijn twee bied rondes om te bepalen wie met zijn renner demarreert. Iedere speler doet onderstaande stappen gelijktijdig.

1. Kies een renner

Kies één van je renners (sprinteur of rouleur) die een poging doet om te demarreren.

2. Pak kaarten

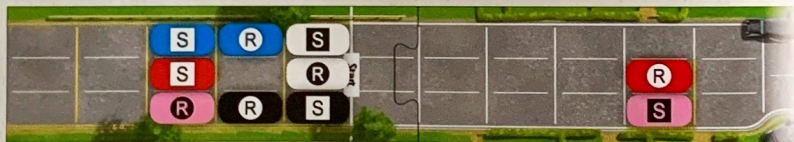
Pak 4 kaarten van zijn (de gekozen renner) energiestapel.

3. Spelen, Recycle, Open

Kies 1 van de kaarten en plaats deze dicht naast de energiestapel van de overeenkomstige renner. Deze kaart geeft de biedwaarde van de renner. Recycle de niet gespeelde kaarten. En draai de biedkaart open.

4. Herhaal

Herhaal stap 2 en 3 voor de tweede ronde.



Na het bepalen van de demarrage, zijn de spelers klaar voor de etappe.

- In een 5 tot 6 speler spel komen de twee renners met het hoogste totaal van hun twee gespeelde kaarten op de demarrage baan. De speler met het hoogste bod plaatst zijn renner als eerste op de rechterkant van de demarrage baan
- In een 2 tot 4 speler spel komt alleen de renner met het hoogste totaal van de twee gespeelde kaarten op de demarrage baan.
- Bij een gelijke bieding wint de achterste renner aan de linkerkant. In het voorbeeld, als de zwart Rouleur en de blauw Sprinteur beide het hoogste hebben geboden, wint de blauwe Sprinteur.

Gespeelde energiekaarten van winnaars van de demarrage gaan uit het spel, hiervoor pakken deze 2 uitputtingskaarten welke ze recyclen. De verliezers recyclen de kaarten die zijn gebruikt voor de bieding.

Ontwerpen van het parcours



Indien je af wilt wijken van de vooraf gedefinieerde parcours, staan hier een aantal adviezen:

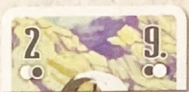
- Probeer het aantal hellingen / keien tegels tot 2 a 3 per parcours te beperken.
- Plaats geen Verzorgingszone tegel direct voor de finish.
- Verwijder voor iedere tegel die je toevoegd uit de uitbreiding, een van de 9 rechte tegels uit het parcours.
- Voeg voor een 5 tot 6 speler parcours Bonus tegel #9 toe (verwijder geen rechte tegel) en gebruik op zijn minst één Verzorgingszone tegel.

Dummy Teams


Er zijn twee soorten Dummy Teams die je kan toevoegen aan het spel: Het Peloton Team en het Kracht Team.

Peloton Team

- Er kan slechts één Peloton Team zijn.
- Neem beide renners van één kleur, gebruik alleen de Rouleur stapel van de overeenkomstige kleur. Voeg 2 Aanval! kaarten  toe aan de Rouleur stapel. Schud deze en plaats het aan een zijde.
- Het Peloton Team plaatst de dummy renners altijd op de gele start tegel voor de renners van de spelers. Plaats de dummy renners zo ver mogelijk voor elkaar uit.
- Als er met de demarrage variant wordt gespeeld, doet het Peloton Team niet mee met de bieding.
- In de verplaatsing fase, als de spelers de keuze hebben gemaakt en de kaarten zijn open gedraaid, draai vervolgens één kaart van het Peloton Team open. Verplaats beide renners (volgens de normale verplaatsing regels) het aantal plaatsen zoals aangegeven op de kaart. Als de geopende kaart een Aanval! kaart  is, verplaats je de voorste Peloton Team renner 2 plaatsen en de achterste Peloton Team renner 9 plaatsen.
- Slipstream wordt volgens de regels toegepast, maar het Peloton Team neemt **nooit** uitputtingskaarten.



Kracht Team

- Er kunnen meerdere Kracht Teams zijn
- Neem beide renners van één kleur, en de overeenkomstige energiestapel. Voeg 1 Kracht kaart  toe aan de Sprinteur stapel. Schud beide stapels en plaats deze aan een zijde.
- Het Kracht Team plaatst de dummy renners altijd op de gele start tegel voor de renners van de spelers. Plaats de dummy Sprinteur voor de dummy Rouleur zo ver mogelijk vooruit.
- Als er met de demarrage variant wordt gespeeld, biedt het Kracht Team niet mee.
- Als de spelers de keuze hebben gemaakt en de kaarten zijn open gedraaid. Draai je de kaarten voor het Kracht Team open. Draai de bovenste kaart van de Rouleur en de Sprinteur stapel, verplaats de dummy renners het aantal plaatsen zoals aangegeven.
- Slipstream wordt volgens de regels toegepast, maar het Kracht Team neemt nooit uitputtingskaarten.



Als met het Peloton en Kracht Team wordt gespeeld.

- Plaats het Peloton Team eerst

Solo Spel

Als je het spel solo speelt is het aan te raden om één Peloton Team en één Kracht Team te gebruiken. Als je het systeem eenmaal hebt geleerd, kun je naar eigen inzicht extra Kracht Teams toevoegen.

Je begint het spel met 3 uitputtingskaarten, die je naar eigen inzicht kunt verdelen over je beide renners. Als je het moeilijker wilt maken kun je meer uitputtingskaarten aan je stapels toevoegen. Het record van de ontwerper is het spel te winnen met 6 uitputtingskaarten te starten.

Twee Speler Variant

Als je een 2-speler spel speelt met Dummy Teams, is het aan te raden om met een Peloton Team te beginnen. Je kunt overwegen om in plaats van, of als toevoeging van het Peloton Team een Kracht Team te gebruiken. Als je meerdere Dummy Teams toevoegt laat dan iedere speler ook met een Dummy Team spelen om het tempo van het spel hoog te houden.

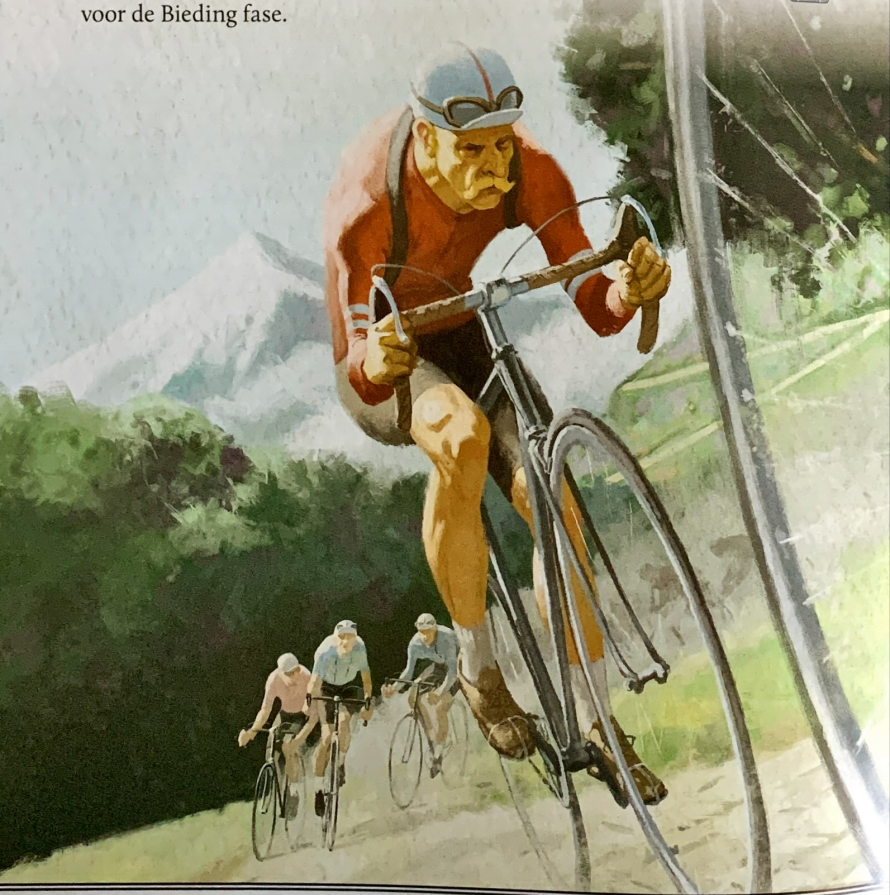
Meer dan 6 spelers

leder voor zich!


Je bent een gemengde groep van renners die zijn gedemarreerd en met nog een paar kilometers te gaan tot de finish. Het peloton is inmiddels ver achter, dus kan je niet meer inhalen. Maar geen van de renners heeft nog een teamrenner voor ondersteuning. Het is ieder voor zich. Succes!

Als je het spel een paar keer hebt gespeeld, kun je deze variant gebruiken voor 7 tot 12 spelers. In deze variant leer je de tactieken van een Sprinteur of Rouleur nog beter te gebruiken aangezien iedere speler 1 type renner heeft.

- De spelers borden worden niet gebruikt
- De jongste speler kiest één renner (Sprinteur of Rouleur) en plaatst deze volgens de spelregels op de startpositie. Ga door, met de klok mee, totdat iedere speler een renner heeft geplaatst.
- Iedere speler pakt van de gekozen renner de overeenkomstige stapel energiekaarten om te gebruiken voor de etappe.
- Het is aan te raden om de demarrage variant te gebruiken in een spel met meer dan 6 spelers. Gebruik de 2 zijde van de demarrage tegel. Omdat spelers één renner hebben is dit de gekozen renner voor de Bieding fase.



Ontwerper: Asger Harding Granerud
Art Director: Jere Kasanen

Illustratie: Ossi Hiekkala
Editor:  Paul Grogan



© 2018 Lautapelit.fi
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi

HOT
GAMES

HOT Sports + Toys
Celsiusstraat 18b, 1704 RW
HEERHUGOWAARD
www.hotgames.nl

Vertaling: Wido Grimbergen