

Spelregels  
nu volledig  
in kleur!

# FLAMME ROUGE

2 - 4 spelers  
30 - 45 min.  
leeftijd 8+



Redacteur en chef: Asger Harding Granerud

PARIJS, WOENSDAG, 6 JULI 1932

Prijs: 5 cent

## De Grote Etappe

Zodra in de wielren wereld met de rode vlag -Flamme Rouge- wordt gezwaaid, is dat het teken voor de laatste kilometer in de etappe. Het teken voor het laatste stuk, en de concurrerende renners weten dat ze nu alles moeten geven.

Verzameld in de buitenwijken van Parijs, zijn wielrenners van de hele wereld samengekomen om mee te doen aan de grote etappe. Iedereen wil onder die rode vlag naar roem en rijkdom fietsen. Toeschouwers zijn getuige van een ware strijd om uithoudingsvermogen en strategie. Dat het beste team mag winnen!

## Overzicht

Flamme Rouge is een snel en tactisch wielrenner spel, waarin iedere speler een team van twee renners aanstuurt: een "Rouleur" en een "Sprinteur". Spelers verplaatsen de renners vooruit door het pakken en spelen van genummerde kaarten, die aangeven hoe ver een renner verplaatst mag worden.

### Het winnen van de etappe

Het doel van de spelers is om als eerste over de finishlijn te gaan met één van zijn renners. Als meer dan één renner over de finishlijn gaat in dezelfde ronde, wint de renner die het verste voor ligt. Als het nog steeds gelijk is wint de renner op de rechter baan. Je kunt niet voorbij het laatste vak van het parcours.

## Spelmateriaal

- 4 Speler borden (1 kleur per speler)



- 8 fiets figuren (2 per spelerskleur)

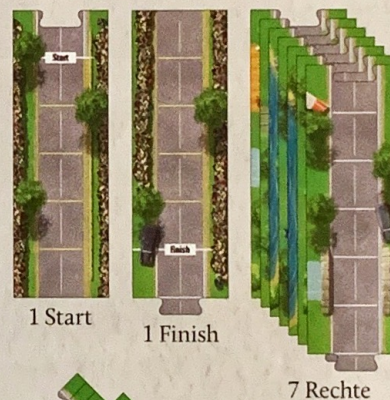


4 Rouleurs\*



4 Sprinteurs\*

- 21 parcours tegels (dubbelzijdig)



1 Start

1 Finish

7 Rechte

- 190 kaarten

120 Energiekaarten

60 Uitputtingskaarten



4

Sprinteur  
stapels

4

Rouleur  
stapels

Sprinteur  
stapel

Rouleur  
stapel



6  
Etappe  
kaarten

4  
Overzicht  
kaarten



6 Lange bochten

6 Korte bochten



Foto: Ossi Hiekkala

\* Opmerking: Sprinteur en Rouleur zijn Franse termen voor sprinter en renner, welke in de wielren wereld algemeen worden gebruikt. In verband met het thema zijn deze termen in de Nederlandse vertaling aangehouden.

# Doorbereiding

## Opbouwen van het parcours

Kies een parcours kaart en plaats de parcours tegels zoals afgebeeld.

Als je het spel voor de eerste keer speelt: gebruik de Avenue Corso Paseo parcours kaart **A**, gebruik voor alle tegels de kant met de kleine letters (a,b,c,...) zoals op de kaart staat afgebeeld en op onderstaande afbeelding.

## Kies een kleur

Neem van de gekozen kleur de sprinteur **B** en rouleur **C** figuren, de bijbehorende energiekarten en een spelersbord. **D**.

## Het maken van een renner stapel

Schud de sprinteur energiekarten **E** en plaats deze dicht op de aangegeven plaats van je spelersbord. Doe hetzelfde voor de rouleur energiekarten **F**.

## Het maken van een uitputtingsstapel

Plaats alle sprinteur uitputtingskaarten **G** open op een stapel, zodat alle spelers er makkelijk bij kunnen. Doe hetzelfde voor de rouleur uitputtingskaarten **H**.

## Het maken van een parcours

De parcours tegels zijn gemarkeerd met kleine- en hoofdletters links in de hoek, bv. **a** op de ene kant en **A** op de andere kant.

De start en finish tegels zijn geel gemarkeerd.

De start tegel is ook gemarkeerd met een ►. Aan de onderkant van de parcours kaarten staat een reeks van letters welke de juiste volgorde aangeeft.

## Start positie

De speler die als laatste op een fiets heeft gezeten (of de jongste als het gelijk is) plaatst als eerste zijn beide renners op één van de lege banen achter de startlijn. Met de klok mee plaatst iedere volgende speler zijn beide renners.



Sprinteur



Rouleur

(beide in de spelerskleur)



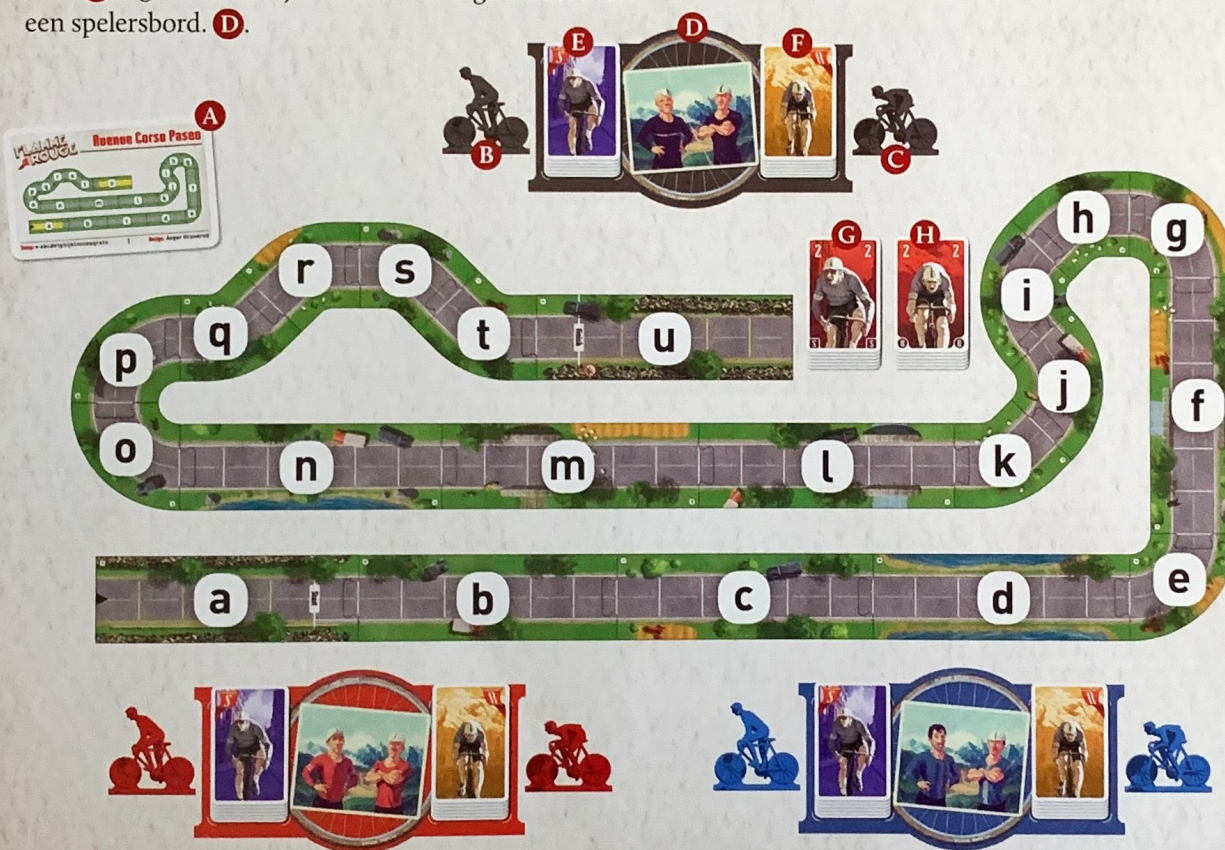
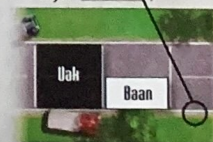
De rode speler plaatst zijn renners eerst. De zwarte speler gaat als tweede. De blauwe speler volgt zwart links in de derde baan en kiest de eerste positie, die nog niet was gekozen.

## Vak t.o.v. baan

Vakken zijn verdeeld met dikke witte lijnen. Ieder vak heeft twee banen: links en rechts.

Één renner bezet één baan.

Als een vak vrij is plaats je een renner altijd aan de rechter kant (gemarkeerd met een dubbele lijn ).



# De 3 fases

De etappe wordt gespeeld over meerdere rondes. Iedere ronde heeft drie fases:

- in de Energie Fase pakken alle spelers (gelijktijdig) 4 kaarten en spelen 1 kaart gesloten voor één van zijn renners, dan voor de andere renner.
- in de Verplaatsing Fase worden de gespeelde kaarten open gedraaid en de renners volgens de kaartwaarde verplaatst.
- in de Eind Fase worden alle gespeelde kaarten verwijderd, slipstream toegepast en uitputting toegewezen.

# 1. Energie fase

alle spelers doen dit tegelijk

## 1. Renner kiezen, kaarten pakken

Kies een renner (sprinteur of rouleur) en trek vier kaarten van zijn energiestapel ①.

## 2. Spelen en Recycle

Kies één van de kaarten en speel deze dicht ② naast de overeenkomstige energiestapel van de renner. De gekozen kaart geeft de verplaatsingswaarde van de renner voor deze ronde.

Recycle de niet gekozen kaarten. ③

## 3. Herhaal

Herhaal stap 1. en 2. voor de andere renner. Als alle spelers de kaarten voor beide renners hebben gekozen ga je verder met de verplaatsings fase.

**Recycle:** plaats de niet gekozen kaart(en) open aan de onderkant van de energiestapel.

Je mag op ieder moment de gerecyclede kaarten aan de onderkant van de stapel bekijken, maar niet de gesloten kaarten.



Als je kaarten pakt:

- Je mag geen kaarten voor je tweede renner pakken voordat je een kaart van je eerste renner hebt gespeeld. Je mag op ieder moment je gespeelde kaart(en) bekijken.
- Als je energiestapel geen dichte kaarten meer heeft, schud je de gerecyclede kaarten tot een nieuwe energiestapel en plaats deze dicht terug op je spelersbord en pak je kaarten tot je er vier op hand hebt.
- Als er totaal minder dan vier kaarten in je energiestapel zitten (recycled en dicht) pak je alle kaarten.
- Als er helemaal geen kaarten meer in je energiestapel zitten, pak je een uitputtingskaart en speel je deze volgens de regels.

# 2. Verplaatsing fase

Open alle gespeelde energiekaarten. Begin met de voorste renner, verplaats iedere renner precies het aantal vakken volgens de gekozen kaart.

Het veranderen van baan kost niets extra.

Als een renner zijn verplaatsing in een vrij vak eindigt, moet deze altijd op de rechter baan worden geplaatst.

De voorste renner is de renner die het dichtste bij de finishlijn op de rechter baan staat.

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.



De blauwe sprinteur verplaatst als eerste (energiewaarde 5). Daarna verplaatst de rode rouleur (energiewaarde 5). Hij zou eindigen op een volledig bezet vak, daarom moet hij zijn verplaatsing eindigen op het eerste vak met een vrije baan.

# 3. Eind fase

## 1. Verwijder gespeelde kaarten

Verwijder alle gespeelde kaarten uit het spel.

Kaarten kunnen eenmaal per spel worden gebruikt.

## 2. Toepassen slipstream

Beginnend met de achterste groep van renners, verplaatst elke groep die gebruik kan maken van slipstream één vak naar voren.

**Groep:** een groep bestaat uit één of meerdere renners die geen lege vakken tussen zich hebben.

**Slipstreaming:**

- Kijk of er precies één vrij vak tussen twee groepen is. De achterste groep wordt één vak naar voren verplaatst zodat deze met de volgende groep samenvoegt. Kijk dan of deze nieuw gevormde groep ook gebruik kan maken van slipstream. Ga door met de rest van de groepen
- Renners kunnen meerdere keren in één ronde gebruik maken van slipstream.



Beginnend met de laatste groep ④, verplaatst alle groepen die in aanmerking komen van achteren naar voren.

Groep 1 wordt niet verplaatst, omdat het meer dan één vak verwijderd is van Groep 2. Groep 2 wordt verplaatst omdat het één vak verwijderd is van Groep 3. De samengevoegde Groep A wordt verplaatst omdat het één vak verwijderd is van Groep 4. Dus, de renners in Groep 2 zijn 2 vakken verplaatst en Groep 3 is één vak verplaatst. Zo ontstaat de samengevoegde Groep B.



## 3. Toewijzen uitputtingskaarten

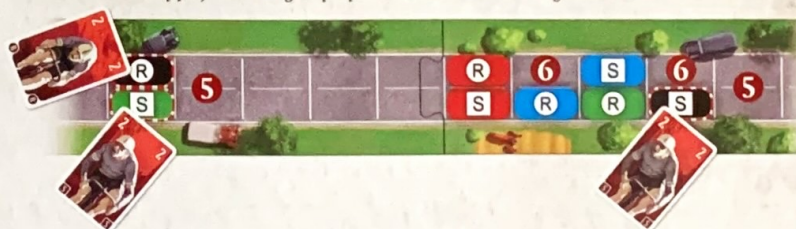
Als je renner is uitgeput pak je een uitputtingskaart overeenkomstig de renner (sprinteur of rouleur) en recycle je deze.

**Uitputting:** een renner is uitgeput als deze een vrij vak voor zich heeft.

**Uitputtingskaarten:**

- worden net als energiekaarten gebruikt met een waarde van 2.

Iedere renner die een vrij vak voor zich heeft krijgt een overeenkomstige uitputtingskaart ⑤. Een vrije baan voor een renner ⑥ veroorzaakt geen uitputting – in een echte etappe fietst een groep op het midden van de weg niet in banen.



## Extra Regels

### Alternatieve parcours

De parcours tegels zijn dubbelzijdig zodat er gevarieerde etappes mogelijk zijn. Er zijn 6 voorgedefinieerde etappes om te proberen. Ieder met zijn eigen etappe kaart. Ook kun je naar eigen inzicht etappes creëren.



### Moeilijkheid

Als je dit spel aan nieuwe spelers uitlegt kun je een moeilijkheid overwegen:

- spelers die het spel al eerder hebben gespeeld kunnen, tijdens de voorbereiding, 1 uitputtingskaart per energiekaarten stapel toevoegen.
- Expert spelers kunnen meerdere uitputtingskaarten aan beide energiekaarten stapels toevoegen.

### Bergen

Bergen kunnen mee- of tegenwerken, afhankelijk hoe je het aanpakt. Er zijn twee nieuwe weggedeeltes die bergen weergeven: Hellingen (alle vakken met <<<<< wegranden) en afdalingen (alle vakken met >>>>> wegranden).

De helling voegt twee nieuwe regels toe:

**5** Eerste, in de verplaatsingsfase: een renner die begint, verplaatst naar of over een rood helling vak gaat mag niet meer dan 5 vakken worden verplaatst. Een hogere energiekaart kan worden uitgespeeld maar de waarde is gelimiteerd tot 5, meerdere verplaatsingen gaan verloren.

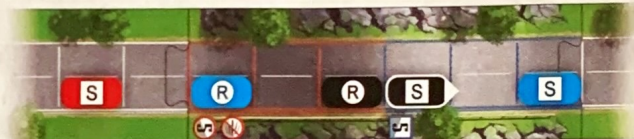
Als een 6 of hoger er voor zorgt dat een renner op het eerste vak van een helling komt, stop dan op het laatste vrije vak voor de helling begint.

**5** Tweede, in de eind fase: een renner op een helling kan nooit gebruik maken van / of slipstream geven aan andere renners.

De afdaling voegt slechts één regel toe:

**5** Als een renner zijn beurt op een blauwe afdaling vak begint, telt zijn kaart altijd als een minimum van 5. Bij het uitspelen van een lagere kaartwaarde, is de waarde altijd minimaal 5. Slipstream wordt normaal toegepast.

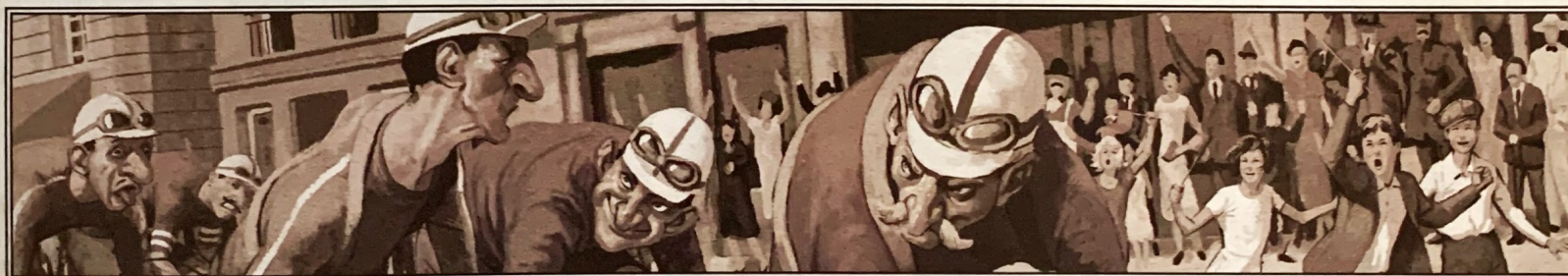
De wegmarkering op de parcours tegels zijn een herinnering aan deze regels.



*Slipstream: de rode sprinteur wordt niet verplaatst omdat de blauwe rouleur op een helling vak staat. De blauwe rouleur wordt niet verplaatst omdat hij op een helling vak staat en geen gebruik kan maken van de slipstream. De zwarte sprinteur wordt verplaatst omdat hij op een afdaling vak staat en slipstream normaal wordt toegepast.*



Uitputtingskaarten worden volgens de regels toegewezen.



## Reporters Van flamme Rouge

### Ontwerper

Asger Harding Granerud

### Art Director

Jere Kasanen

### Illustratie

Ossi Hiekkala

### Productie

Toni Niittymäki & Markus Bremer

### Speciale dank aan

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



© 2018 Lautapelit.fi  
Alle rechten  
voorbehouden

**HOT**  
GAMES

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

Vertaling: Wido Grimbergen