



# FLAMME ROUGE PELOTON



JUIZ DE FORA, TERÇA-FEIRA, 3 DE JULHO DE 1934

Preço: 2 centavos

## Componentes

• 2 Tabuleiros de Jogadores (1 por cor  )

• 106 cartas:

60 cartas Energia: 2 pilhas de Sprinteur (1 de cada cor) & 2 pilhas de Rouleur (1 de cada cor)

60 cartas Energia: 2 pilhas de Sprinteur (1 de cada cor) & 2 pilhas de Rouleur (1 de cada cor)

6 cartas de Etapa

2 cartas de Resumo das Regras

6 cartas de Equipe de Força

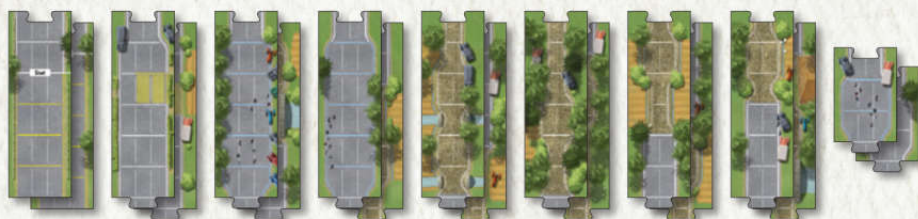
2 cartas de Ataque de Pelotão!

• 4 Miniaturas de Ciclistas (2 por cor)

• 9 Peças de Percursos (frente e verso)



Carta de Força Carta de Ataque



• Um ciclista pode se mover *através* de outros ciclistas, mas *não pode* terminar seu movimento sobre eles. Se for terminar seu movimento em um quadrado totalmente ocupado, deve parar atrás, no primeiro quadrado livre disponível.

• Nesta expansão, os quadrados não são somente com apenas 2 espaços: um quadrado pode ter somente um espaço ou até 3 espaços.



## Paralelepípedos

Paralelepípedos são Peças de Percurso usadas para criar seções de espaços estreitos numa Etapa. Como nas Subidas do jogo básico, não há efeito aerodinâmico dos / para os ciclistas nos Paralelepípedos.



## Zonas de Suprimentos

Zonas de Suprimentos são Peças de Percurso que podem ser usadas para criar seções largas com 3 espaços em uma Etapa. Quando você inicia seu turno em uma Zona de Suprimento, sua velocidade mínima é sempre 4. O efeito aerodinâmico se aplica normalmente.

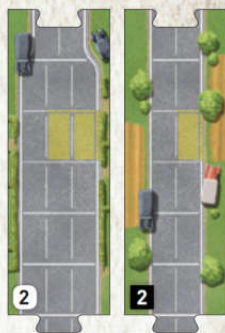
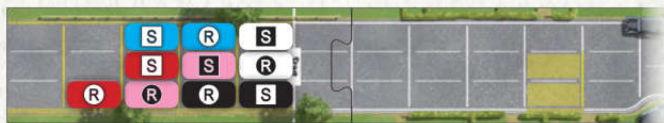


**Nota:** Se você tiver 3 ciclistas lado a lado numa Zona de Suprimentos e eles tiverem um efeito aerodinâmico saindo da seção de 3 espaços para uma seção mais estreita, mova primeiro os dois ciclistas mais à direita (o terceiro ciclista permanece no quadrado original, porém é movido para a direita). Se houver outro ciclista atrás destes três, ele permanece no mesmo lugar, pois ainda há outro ciclista no quadrado à sua frente.

## Variante de fuga

Nesta variante, a 2ª peça de percurso (aquela logo depois da peça inicial) deve sempre ser a Peça de Fuga (nº 2). Num partida com 5-6 jogadores use o lado 2. Com 2-4 jogadores use o lado 2.

Todos os ciclistas iniciam na parte amarela, normalmente.



### Fase de Aposta

Antes da primeira rodada, todos os jogadores devem tentar mandar um de seus ciclistas (à sua escolha) para a área de fuga. Para fazer isso, há **duas** rodadas de apostas para determinar quem foge do pelotão. Cada jogador segue os seguintes passos simultaneamente:

#### Escolher um Ciclista

Escolha um dos seus ciclistas que tentará fugir do pelotão.

#### Sacar Cartas

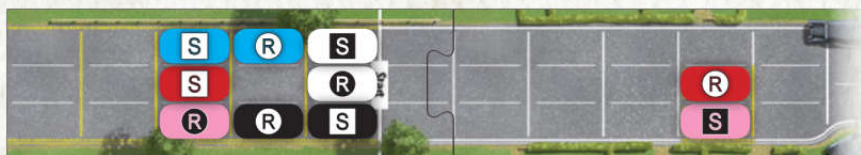
Saque 4 cartas da pilha de Energia do ciclista escolhido.

#### Jogue, Recicle, Revele

Selecione um das cartas e a coloque com a face para baixo próxima à pilha de Energia do ciclista correspondente. Esta carta indica o valor de aposta do ciclista. Recicle as cartas não jogadas. Então, revele todas as cartas jogadas.

#### Repeat

Depois disso, repita os passos 2-4 para a segunda rodada de apostas.



Todos estão prontos para começar depois que a Fuga for resolvida.

- Em uma partida para 5-6 jogadores, os dois ciclistas com a maior soma de suas duas cartas de energia jogadas vão para o espaço de fuga, com o ciclista do jogador de maior lance alocando primeiro (no espaço mais à direita).
- Num partida com 2-4 jogadores, apenas o jogador com maior soma de suas duas cartas de energia jogadas vai para o espaço de fuga.
- Todas as apostas empatadas são resolvidas em favor do ciclista mais atrás, isto é, aquele mais atrás e mais à esquerda vence o empate.

As cartas jogadas pelos ciclistas da fuga são retiradas da partida e devolvidas para a caixa do jogo. Estes ciclistas também recebem 2 cartas de Exaustão e as reciclam. Todos os ciclistas que perderam as apostas reciclam as cartas que usaram para apostar. Então, todos os ciclistas embaralham todas as cartas recicladas em suas pilhas.

## Montando Percursos

Você pode usar os percursos pré-montados incluídos na expansão, mas se você quiser criar os seus próprios, aqui estão alguns conselhos. Você pode ignorá-los se desejar:

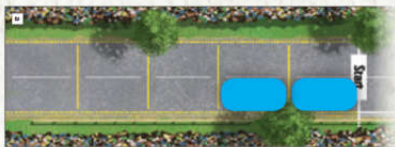
- Tente manter o número de seções de Subidas/Paralelepípedos em 2-3 por Etapa.
- Não coloque uma Peça de Zona de Suprimento perto da peça de Linha de Chegada.
- Uma Etapa deve usar 9 peças retas e todas as curvas suaves e acentuadas. Todas as vezes que você adicionar uma peça da expansão, remova uma peça reta do jogo base.
- Ao criar uma etapa para 5-6 jogadores, adicione a peça Bônus, nº 9, (não remova uma peça reta quando adicionar esta peça) e use ambas as Zonas de Suprimentos.

# Equipes Coadjuvantes

Há dois tipos de equipes coadjuvantes que você pode adicionar à sua partida: A Equipe Pelotão e a Equipe Força.

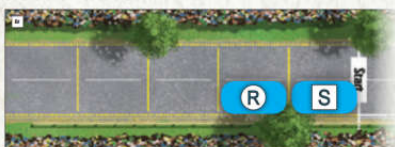
## Equipe Pelotão

- Só pode haver uma Equipe Pelotão.
- Pegue ambos os ciclistas de uma única cor e somente a pilha de Rouleur da mesma cor. Adicione 2 cartas de Ataque (●●) à pilha de Rouleur, embaralhe e (o) a coloque de lado.
- Os ciclistas da equipe Pelotão devem ser posicionados antes dos ciclistas dos jogadores. Coloque-os um atrás do outro, o mais na frente possível.
- Se estiver jogando com a variante de Fuga, a equipe Pelotão não aposta para a fuga.
- Na fase de Movimento, assim que os jogadores tiverem feito suas escolhas e revelado suas cartas, revele uma carta da equipe Pelotão. Mova ambos os ciclistas (respeitando a ordem normal da fase de Movimento) a quantidade de espaços mostrada na carta. Se for revelada uma carta de Ataque! (●●), mova o ciclista da equipe Pelotão que está mais a frente 2 espaços e o outro ciclista 9 espaços.
- A equipe Pelotão nunca recebe cartas de Exaustão.



## Equipe Força

- Podem haver várias Equipes Força.
- Pegue dois ciclistas de uma única cor e suas duas pilhas da mesma cor. Adicione uma carta de Força (★) à pilha do Sprinteur. Embaralhe ambas as pilhas e as coloque nos seus lados.
- Os ciclistas da equipe Força devem ser posicionados antes dos ciclistas dos jogadores. Coloque o Sprinteur na frente antes do Rouleur, mais à frente possível.
- Se estiver jogando com a variante de Fuga, a equipe Força não aposta para a fuga.
- A equipe Força nunca recebe cartas de Exaustão.
- Assim que os jogadores tiverem escolhido e revelado suas cartas, revele as cartas para cada Equipe Força. Revele a carta do topo da pilha de cada um de seus ciclistas e os mova a quantidade de espaços normalmente.



## Quando estiver jogando com Equipes Pelotão e Força

- Posicione a equipe Pelotão primeiro.

## Partida Solo

Se você quiser jogar solo, recomendamos adicionar uma equipe Pelotão e uma equipe Força. Assim que você estiver familiarizado com o sistema, sinta-se livre para adicionar mais equipes Força como desejar.

Você também começa com 3 cartas de Exaustão, distribuídas da forma como desejar entre seus dois ciclistas. Se quiser aumentar o nível de dificuldade, simplesmente adicione mais cartas de Exaustão.

O recorde do autor vencendo uma Etapa foi começando com 6 cartas de Exaustão.

## Variante para 2 Jogadores

Se estiver jogando uma partida de 2 jogadores com Equipes Coadjuvantes, nós recomendamos adicionar a equipe Pelotão primeiro. Se você gostar, considere usar uma equipe Força no lugar ou juntamente com a equipe Pelotão. Se usar diversas Equipes Coadjuvantes, deixe cada jogador administrar as equipes Coadjuvantes para manter alto o ritmo da partida.

# Mais do que 6 Jogadores

## *Cada um por si!*

Vocês são um grupo misturado de ciclistas que tomaram a dianteira nos últimos 5-7 km da corrida. O pelotão está longe atrás, então ele não pode alcançá-los, porém ninguém tem um companheiro de equipe para lhe dar suporte. É cada um por si! Boa sorte!

Esta variante pode ser jogada por até 12 jogadores. É uma boa variante para ser usada se você já tiver jogado o jogo base algumas vezes, pois você já terá aprendido melhor as táticas do Sprinteur e do Rouleur, já que terá apenas um ciclista para controlar.

- Não use os tabuleiros dos jogadores.
- O jogador mais novo pega um único ciclista e o posiciona de acordo com as regras de posicionamento inicial do jogo base. Então, continue em sentido horário até que cada jogador tenha posicionado um ciclista.
- Cada jogador pega a pilha de cartas Energia correspondente a seu ciclista e joga com ela.
- Nós recomendamos usar a variante de Fuga quando estiver jogando com mais de 6 jogadores. Use o lado **2** da peça de Fuga. Como cada jogador tem apenas um ciclista, ele é o escolhido na fase de aposta.



**Designer:** Asger Harding Granerud

**Diretor de arte:** Jere Kasanen

**Ilustrador:** Ossi Hiekkala

**Editor:** **GAMING RULES!**

Paul Grogan

**Tradução:** Cristiano Cuty

**Revisão:** Kleber Bertazzo

© 2017 Conclave Editora

Rua Prof. Adelaide Bergo, 34

Juiz de Fora - MG

conclaveweb.com.br

