

# Flamme Rouge

## Mise en place

- Former un circuit à partir d'une carte étape. **Débutant : Avenue Corso Paseo.**
- Les pioches des cartes fatigue Sprinter ■ et Rouleur ■ face visible → à portée.
- Chacun prend à sa couleur :
  - Le plateau joueur.
  - Le pion Sprinter et le pion Rouleur.
  - Les pioches des cartes énergie de son Sprinter ■ et son Rouleur ■ face cachée → sur son plateau.



*Handicap : Ajouter 1 ou 2 ■ fatigue dans chaque pioche.*

*Solo : Il y a 2 joueurs neutres. Le joueur solo répartit au moins 3 ■ fatigue entre ses coureurs.*

- Le + jeune est le 1<sup>er</sup> joueur.

À partir du 1<sup>er</sup> joueur ⤴, chacun son tour pose ses 2 pions n'importe où avant la ligne **Start**.

*Solo : Les 2 Sprinters neutres → Juste avant la ligne **Start**.*

*Les 2 Rouleurs neutres → Juste derrière leur Sprinter.*

*Puis le joueur solo pose ses pions.*

Une case a 2 files.  
 Une case vide ⇔ Les 2 files sont vides.  
 Une case occupée ⇔ Les 2 files sont occupées.  
 Un groupe = Des coureurs sans case vide entre eux.

## Tour de jeu

<b>1 – Énergie</b>	<p>Chacun pioche si possible 4 <span style="background-color: #800080; color: white; padding: 0 2px;">■</span> énergie d'un de ses coureurs, en écarte 1 face cachée et défausse les 3 autres face visible sous leur pioche. Puis chacun fait de même avec son autre coureur.</p> <p style="padding-left: 20px;">Si une pioche épuisée, mélanger sa défausse.                  Chacun peut consulter les <span style="background-color: #800080; color: white; padding: 0 2px;">■</span> qu'il a écartées et ses défausses.</p> <p><i>Solo : Les coureurs neutres écartent la 1<sup>ère</sup> <span style="background-color: #800080; color: white; padding: 0 2px;">■</span> de leur pioche.</i></p>
<b>2 – Mouvement</b>	<p>Les <span style="background-color: #800080; color: white; padding: 0 2px;">■</span> énergie écartées sont révélées.                  Du 1<sup>er</sup> au dernier de la course, chaque coureur avance du nombre de cases sur sa <span style="background-color: #800080; color: white; padding: 0 2px;">■</span>.                  Les <span style="background-color: #800080; color: white; padding: 0 2px;">■</span> jouées sont retirées du jeu.                  Remplir d'abord la file de droite.                  Si 2 coureurs sont sur la même case, celui sur la file de droite est devant.                  Traverser une case occupée est possible.                  Si la case d'arrivée est occupée, reculer jusqu'à la 1<sup>ère</sup> file libre.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 15%;"> <p style="color: red; margin: 0;">&lt;&lt;&lt;&lt; ⇔ Montée</p> <p style="color: blue; margin: 0;">&gt;&gt;&gt;&gt; ⇔ Descente</p> </div> <div style="width: 60%;"> <p style="color: red; margin: 0;">Si départ d'une case rouge ⇔ Avancer de 5 cases max.</p> <p style="color: red; margin: 0;">Si arrivée sur une case rouge ⇔ SOIT Avancer de 5 cases max. SOIT Stopper juste avant la montée.</p> <p style="color: blue; margin: 0;">Si départ d'une case bleue ⇔ Avancer de 5 cases min.</p> </div> <div style="width: 15%; text-align: center; vertical-align: middle;">                 } Quelle que soit la <span style="background-color: #800080; color: white; padding: 0 2px;">■</span> jouée             </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: flex-end; margin-top: 5px;"> </div>
<b>3 – Aspiration</b>	<p>Du départ vers l'arrivée, si 1 case vide entre 2 groupes, le groupe derrière avance de 1 case.</p> <p style="color: red;"><u>Ignorer les coureurs sur les cases rouges.</u></p>
<b>4 – Fatigue</b>	<p>Si la case devant lui est vide, un coureur ajoute une <span style="background-color: #800080; color: white; padding: 0 2px;">■</span> fatigue à sa défausse.</p> <p><i>Solo : Les coureurs neutres ne prennent jamais de <span style="background-color: #800080; color: white; padding: 0 2px;">■</span> fatigue.</i></p>

**Fin du jeu :** À la fin du tour où au moins 1 coureur a passé la ligne **Finish**. Le coureur le + avancé gagne.

*Solo : Le 1<sup>er</sup> gagne 3 points, le 2<sup>nd</sup> 2 points, le 3<sup>e</sup> 1 point. Les 3 gagnants doivent avoir passé la ligne **Finish**.*