

БОЛЬШИЕ ГОНКИ

В мировом велоспорте красное знамя - Красное пламя - символизирует начало последнего километра гонки. Что бы велосипедисты знали, что они приближаются к финишной черте и теперь должны отдать все силы!

На окраине Парижа собрались велосипедисты со всего мира, что бы принять участие в большой гонке. Каждый с удовольствием хотел бы проехать под Красным пламенем со славой и почётом. Зрителям предлагается демонстрация соревнования чистой мышечной силы и выносливости. И пусть победит сильнейшая команда!

ФИНИШНАЯ ЧЕРТА

Обзор и цель игры

Красное пламя - это быстрая тактическая гоночная игра, в которой игроки управляют команду из двух велосипедистов: одного универсала и одного спринтера. Конец игры наступает, когда первый велосипедист пересекает финишную черту. Если в раунд финишную черту пересекло большее количество велосипедистов, побеждает тот игрок, чей велосипедист проехал дальше. Игроки двигают своих гонщиков, разыгрывая карты Энергии. Эти карты показывают дальность движения соответствующих велосипедистов.

КОМПОНЕНТЫ

- 4 Игровых планшета (по 1 каждого цвета)



- 8 Моделей велосипедистов (по 2 каждого цвета)

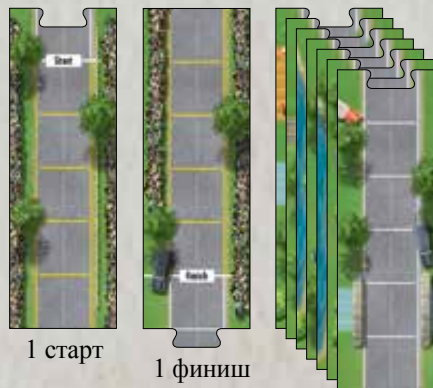


4 Универсала



4 спринтера

- 21 тайл дороги (двусторонние)



1 старт

1 финиш

7 прямых дорог

- 190 карт

120 карт Энергии

60 карт Усталости



4 колоды спринтеров



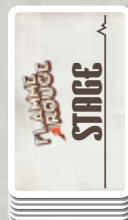
4 колоды универсалов



1 колода спринтеров



1 колода универсалов



6 карт этапов



4 карты-памятки



6 мягких поворотов

6 резких поворотов



Фото: Ossi Hiekkala

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Строительство трассы

Выберите карту этапа и выложите тайлы дороги, как показано на карте.

Для вашей первой игры: Используйте карту этапа **A** Avenue Corso Paseo. Для всех тайлов используйте стороны, обозначенные строчными буквами (a,b,c...) как показано на карте и на рисунке ниже.

Выберите цвет

Возьмите гонщиков **B** и **C**, их соответствующие карты Энергии и игровой планшет вашего цвета **D**.

Формирование колод велосипедистов

Перемешайте карты Энергии вашего спринтера, разместите их лицевой стороной вниз на планшете игрока на указанное место **E**. Затем повторите процедуру с картами Энергии универсала **F**.

Формирование колоды Усталости

Разместите все карты Усталости спринтера лицевой стороной вверх в пределах досягаемости от всех игроков **H**. Затем повторите процедуру с картами усталости универсала **G**.

Строительство трассы

Тайлы дороги имеют в левом нижнем углу строчную либо заглавную букву, например **a** с одной, и **A** с другой стороны.

Тайлы старта и финиша выделены жёлтым цветом. Стартовый тайл отмечен символом ▶. В нижней части карты этапа есть строка букв, которая показывает правильный порядок тайлов дорог.

Стартовые позиции

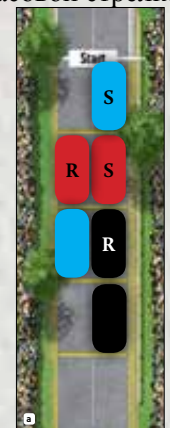
Игрок, который последним ехал на велосипеде (при споре, младший) свободно размещает двух гонщиков по одному на любой свободной площадке перед стартовой чертой. Продолжайте по часовой стрелке вокруг стола, пока все гонщики не будут размещены.



Спринтер



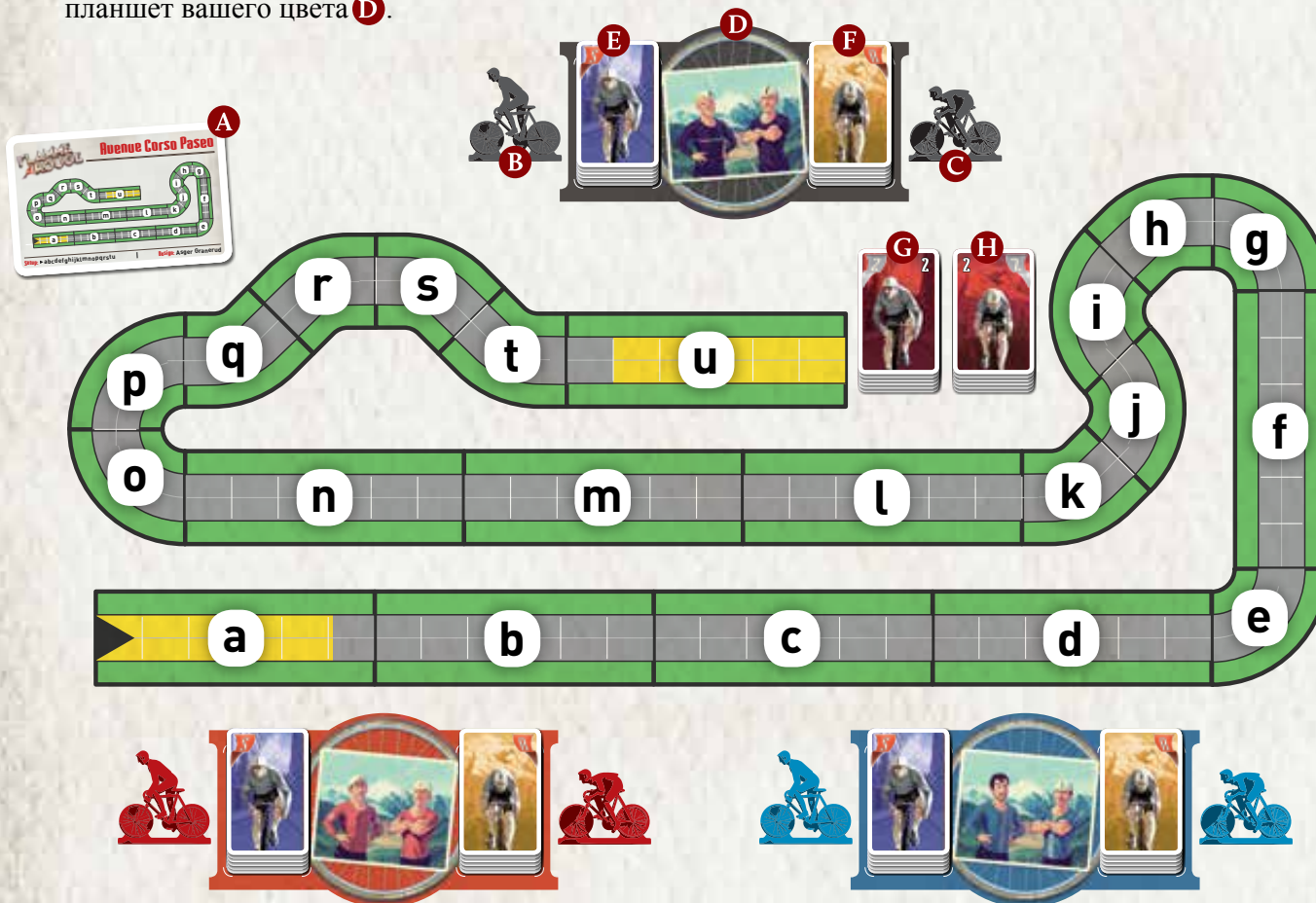
Универсал



Красный игрок ставит своих гонщиков первым. Чёрный игрок - вторым. Синий игрок размещает одного велосипедиста рядом с чёрным, а вторым занимает верхнюю площадку, которая осталась свободной.

Площадка и Полоса

Площадки разделены друг от друга толстыми белыми линиями. Каждая площадка имеет две полосы - левую и правую. Один гонщик занимает одну полосу. Если площадка пуста, велосипедисты всегда занимают правую полосу (отмеченную двойной линией).



3 ФАЗЫ

Гонка продолжается в течении нескольких раундов. Каждый раунд состоит из трёх фаз:

- В фазу Энергии игроки (одновременно) берут 4 карты из колоды и выбирают из них одну, которую кладут лицевой стороной вниз на одного своего велосипедиста, а затем на второго.
- В фазу Движения все выбранные карты вскрываются и гонщики двигаются в соответствии со значением на карте.
- В фазе Конца раунда разыгранные карты убираются, затем срабатывает сглаживание и усталость.

1. ФАЗА ЭНЕРГИИ (ВСЕ ИГРОКИ ОДНОВРЕМЕННО)

1. Выбрать гонщика, взять карты

Выберите одного из ваших гонщиков и возьмите 4 карты Энергии из его колоды **1**.

2. Выбор и перезагрузка

Выберите одну из карт и отложите её лицевой стороной вниз **2** рядом с колодой Энергии соответствующего велосипедиста. Эта карта показывает значение движения гонщика на этот раунд. Перезагрузите (верните под низ колоды) несыгранные карты **3**.



При выборе карт:

- Вы *не можете* выбрать карту для второго гонщика, пока не выбрали карту первого. Вы всегда можете посмотреть на выбранную карту.
- Если ваша колода Энергии закончилась, перетасуйте карты перезагрузки и поместите их обратно на планшет. Доберите руку до четырёх карт.
- Если в вашей колоде осталось меньше 4 карт (включая перезагруженные), просто возьмите все карты.

Перезагрузка: поместите карту(ы) лицевой стороной вверх под низ колоды Энергии соответствующего гонщика.

Вы всегда можете посмотреть на перезагруженные карты внизу колоды, но не на верхние карты колоды.

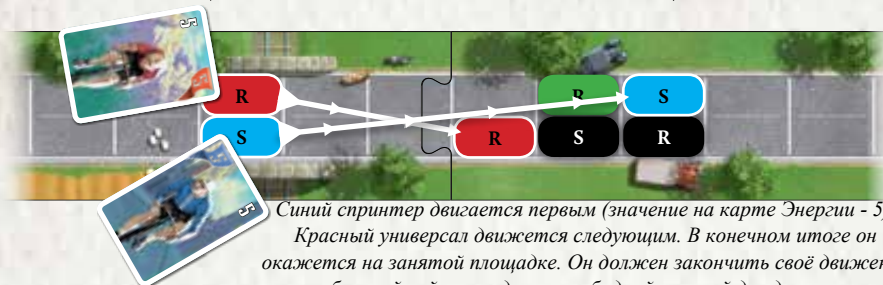
2. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Откройте все выбранные карты. Начиная с *переднего* велосипедиста, переместите каждого гонщика вперёд на точное количество площадок, соответствующее карте Энергии. Вы можете сменить полосу без каких либо доп. затрат.

Занимая пустую площадку гонщик всегда должен быть помещён на правую полосу.

Передний - тот гонщик, который находится ближе всего к финишной черте, и на правой полосе.

Гонщик *может* проезжать через других гонщиков, но *не может* закончить своё движение на них. Если гонщик заканчивает своё движение на полностью занятой площадке, он должен остановиться за ней, на свободной полосе ближайшей площадки.



Синий спринтер движется первым (значение на карте Энергии - 5). Красный универсал движется следующим. В конечном итоге он окажется на занятой площадке. Он должен закончить своё движение на ближайшей площадке со свободной полосой для движения.

3. КОНЕЦ РАУНДА

1. Убрать разыгранные карты

Убрать все разыгранные карты из игры.

Карты могут быть сыграны только один раз за игру.

2. Применить сглаживание

Начиная с задней *группы* велосипедистов, каждая группа делает *сглаживание*, передвигаясь на одну площадку вперёд.

Группа: состоит из *одного или нескольких* велосипедистов, между которыми нет пустых площадок.

Сглаживание:

- Проверьте, есть ли *ровно одна* пустая площадка между двумя группами. Задняя группа перемещается вперёд на одну площадку, что бы объединить две группы. Затем проверьте, применяется ли сглаживание для этой новой группы. Проверьте все группы.
- Движение велосипедиста можно сгладить *несколько раз за 1 раунд*.



Начиная с задней группы **4**, большинство групп сглаживают движение по порядку. Группа 1 не перемещается, потому что находится на расстоянии более 1 площадки от группы 2. Группа 2 перемещается, потому что до группы 3 ровно одна площадка. Объединенная группа А перемещается, потому что до группы 4 ровно одна площадка.

Т.о., гонщики в группе 2 переместились на 2 площадки, а в группе 3 - на одну площадку.

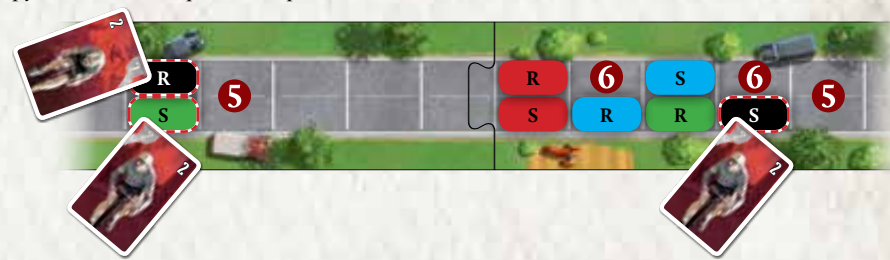
3. Получить карты Усталости

Если ваш велосипедист устал, возьмите карту усталости, согласно его типа (спринтер или универсал) и добавьте её к перезагруженным картам.

Усталость: Велосипедист устал, если перед ним есть пустая площадка

Карты усталости: Используются точно так же, как и любые другие карты Энергии, значение равно 2

Дайте карту усталости каждому гонщику, перед которым есть пустая площадка **5**. Пустая полоса перед гонщиком **6** не вызывает усталости - в реальной жизни группа едет по середине дороги, а не по полосе.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Альтернативные этапы

Тайлы дорог двухсторонние, что позволяет использовать очень разнообразные трассы. Есть 6 предложенных этапов, которые вы можете попробовать, каждый со своей картой этапа. Не стесняйтесь создавать свои собственные трассы!



Гандикап (усложнение)

Если вы показываете эту игру новичкам, подумайте о том, чтобы дать им фору:

- Все игроки, которые уже участвовали в игре, могут добавить одну карту усталости в одну из колод своих велосипедистов во время подготовки.
- Опытные игроки могут добавить по карте усталости в обе колоды Энергии.

Горы

Горы могут помочь или помешать вам, в зависимости от того, как вы справляетесь с ними. Есть два новых типа догров, которые изображают горы: Подъём (все площадки с по краю дороги) и спуск (все площадки с по краю дороги).

Подъём добавляет два новых правила:



Во-первых, в фазу Движения: велосипедист, начинающий двигаться на любую красную площадку подъёма, не может переместиться более чем на 5 площадок. Можно сыграть карту с большим значением, но её значение ограничено “5”, а лишняя энергия сгорает.

Если 6-е или более движение позволяет гонщику въехать на первый квадрат подъёма, просто остановите его на последней свободной полосе до начала подъёма.



Во-вторых в фазе конца раунда: велосипедисты на подъёме не могут сгладить движение ни себе, ни другим гонщикам.

Спуск добавляет только одно правило:



Если гонщик начинает движение на синем квадрате спуска, его карта всегда считается как минимум со значением “5”. Можно сыграть карту с меньшим значением, но её значение вырастет до “5”. Сглаживание происходит по обычным правилам.

Дорожные знаки на трассе являются напоминанием об изменившихся правилах.



Сглаживание: красный спринтер не движется, потому что синий универсал уже находится на подъёме. Синий универсал не движется по этой же причине. Чёрный спринтер движется, потому что он находится на спуске и сглаживание происходит по обычным правилам.



Карты усталости получают по обычным правилам.



РЕПОРТЁРЫ “КРАСНОГО ПЛАМЕНИ”

Дизайнер
Asger Sams Granerud

Арт директор
Jere Kasanen

Художник
Ossi Hiekkala

Отдельная благодарность:

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

© 2016 Lautapelit.fi
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi

