

FLAMME ROUGE METEO



PARIS, MARDI 3 JUILLET 1934

Prix: 2 centimes

Spielmaterial

- 13 Wetterplättchen (4 zeigen spezielle Wetterverhältnisse, 9 sind Schön-Wetter-Plättchen)

┌Vorderseite┐

┌Rückseite┐



Seitenwind

Rückenwind

Gegenwind

Nässe

Schöne

- 4 Wetteraufsteller



Seitenwind

Rückenwind

Gegenwind

Nässe

Spielaufbau

1. Während des Spielbaus, nachdem ihr die Strecke ausgelegt, aber noch bevor ihr die Startpositionen bestimmt habt, mischt ihr die 13 Wetterplättchen.
2. Legt nun ein Wetterplättchen offen auf jedes gerade Streckenteil (Ausnahme: Start- und Zielgerade). Es sollten also 7 Wetterplättchen, auf jeder Gerade eines, ausliegen.



3. Ersetzt nun jedes Wetterplättchen (außer die Schön-Wetter-Plättchen) durch den entsprechenden Wetteraufsteller. Stellt die Aufsteller direkt neben die entsprechenden Streckenteile.



4. Legt danach die Wetterplättchen zurück in die Spielschachtel.

Jeder Aufsteller symbolisiert bestimmte Wetterverhältnisse, die sich auf die sechs Felder einer jeden Geraden auswirken:



Seitenwind: Ein Fahrer kann in diesem Bereich keinen Windschatten spenden oder nutzen.



Rückenwind: Ein Fahrer, der auf diesem Streckenteil startet, zieht fünf statt der gewöhnlichen vier Energiekarten.



Gegenwind: Ein Fahrer, der auf diesem Streckenteil startet, zieht drei statt der gewöhnlichen vier Energiekarten.



Nässe: Ein Fahrer, der seine Bewegung auf diesem Kartenteil beendet und 1 oder mehr Felder Bewegung dadurch verloren hat, dass er von anderen Fahrern blockiert wurde, muss einen Sturz abwickeln.



Stürze

Wie auch im Basisspiel, muss ein Fahrer seine Bewegung hinter einem besetzten Feld auf dem ersten Feld mit einer freien Spur beenden. Befindet sich dieses Feld jedoch auf einem nassen Streckenteil , verursacht er einen Sturz. Um dies anzuzeigen, legt ihr die Figur auf die Seite, allerdings so, dass er immer noch auf der gleichen Spur liegt.

- Ein Feld mit einem gestürzten Fahrer kann weder Windschatten spenden noch bekommen.
- Befinden sich auf beiden Spuren gestürzte Fahrer, ist das komplette Feld blockiert. Ein Fahrer, der sich normalerweise durch dieses Feld hindurch bewegen würde, wird stattdessen auf die erste freie Spur dahinter gestellt. Befindet sich das entsprechende Feld ebenfalls auf einem nassen Streckenteil, stürzt dieser Fahrer ebenfalls.
- In der nächsten Runde richtet ihr den Fahrer auf und zieht zwei Punkte von der gespielten Bewegungskarte ab. Hatte diese Karte nur den Wert 2 (z. B. eine Erschöpfungskarte), wird der Fahrer ausschließlich aufgerichtet (und, wenn möglich, auf die rechte Spur gestellt). Der Abzug erfolgt erst, nachdem der Bewegungswert, auch in Bezug auf **Gefälle 5** und **Versorgungszonen 4**, festgelegt wurde. Spielt ein Spieler nach einem Unfall eine Bewegungskarte mit dem Wert 2 auf einem Gefälle, steht der Fahrer zunächst auf und bewegt sich schließlich 3 Felder.

Dies beeinflusst nicht die maximale Bewegung von **5 an Steigungen**, hier darf sich ein Fahrer weiterhin maximal 5 Felder bewegen (obwohl hier durch die -2 des Sturzes eine 7 gespielt werden müsste).



Der grüne Rouleur bewegt sich (Energiekarte 5). Er bewegt sich über die Felder mit den anderen Fahrern. Der blaue Sprinter bewegt sich als nächstes (Energiekarte 3). Dieser Zug würde auf einem komplett besetzten Feld enden, daher wird er auf dem Feld mit einer freien Spur davor abgestellt. Da sich dieses Feld aber auf einem nassen Streckenteil befindet, verursacht er einen Sturz.

Als nächstes bewegt sich der rote Rouleur (Energiekarte 3). Dieser Zug würde auf einem besetzten Feld enden, daher wird der Fahrer auf die erste freie Spur dahinter gesetzt. Da sich das entsprechende Feld auf einem trockenen Streckenteil befindet, kann dieser Fahrer den Sturz vermeiden.

Schließlich bewegt sich der grüne Sprinter (Energiekarte 9). Er bewegt sich über die komplette Distanz, da das Feld mit dem gestürzten Fahrer nicht komplett blockiert ist. Hätte auch der rote Sprinter einen Sturz erlitten, wäre das entsprechende Feld komplett blockiert und der grüne Sprinter hätte sich gerade mal 2 Felder auf die Höhe des roten Rouleurs vorbewegen können.

Autor: Asger Harding Granerud

Design: Jere Kasanen

Illustrator: Ossi Hiekkala

Redakteur: Paul Grogan

Übersetzung: Daniel Stanke

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

