



遊戲規則書

FLAMME ROUGE

2-4位玩家
30-45分鐘
適合年齡 8+

主編：Asgar Sams Granerud

巴黎, 星期三, 7月6號, 1932年

免費試閱，販賣或商用此報必究。

環法自行車大賽

在自行車的世界中，當比賽剩下最後一公里時，選手將看見終點前的 **Flamme Rouge**，它就像是在對著選手吶喊：

全力以赴的衝刺吧！！！

來自世界各地的自行車手，全都聚集在巴黎郊外，不僅為了參與這場盛大的比賽，更是下定決心的想奪取榮耀！

觀眾們也將見證耐力和戰略的真實碰撞！

願最佳隊伍獲得勝利！

Flamme Rouge: 終點前一公里的半圓形充氣球門上，懸掛來提醒選手們的紅色旗幟。

終點線

遊戲總覽與目標

環法自行車賽是一款節奏快速的策略自行車賽車遊戲。

每位玩家都控制著兩名選手：

耐力型選手(Rouleur)

衝刺型選手(Sprinteur)

玩家的唯一目標：帶領自己的選手，第一個衝越終點線。

當同1回合內，不只1名選手衝越終點線時，騎最遠的選手獲得勝利。

玩家通過抽取和執行卡片，使得選手們向前移動。

卡片上將顯示每個選手所移動的距離。



配件總覽

- 4 玩家圖板 (各色1份)



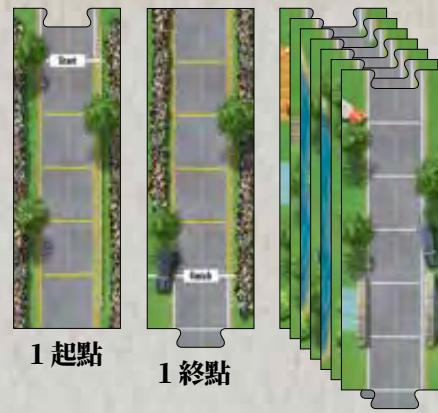
- 8 自行車手模型 (每色2隻)



- 190 卡片



- 21 賽道板塊 (雙面繪製)



插畫家：Ossi Hiekka

遊戲設置階段

佈置賽道

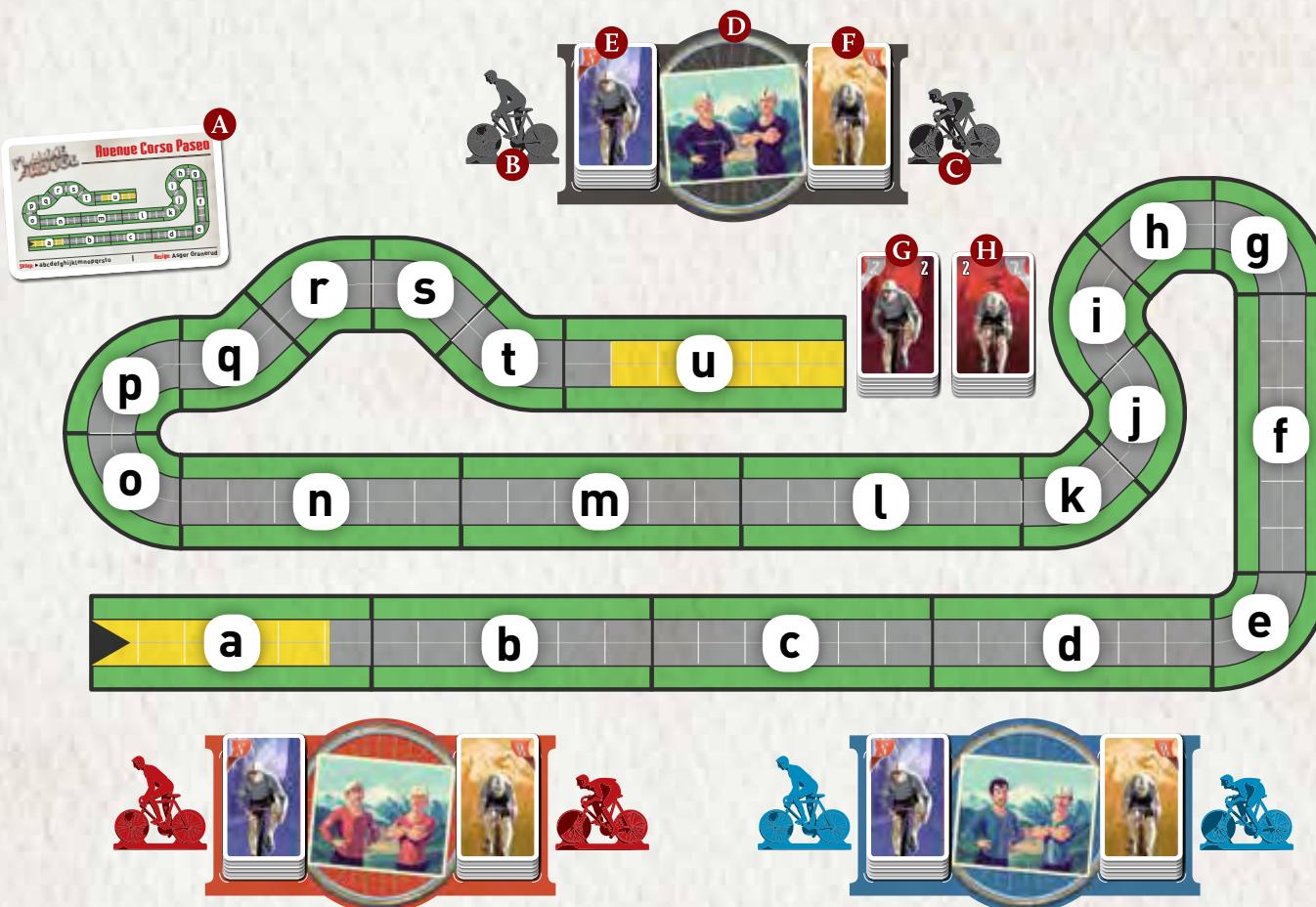
隨機抽取一張賽道卡，並按照其上之描述，佈置賽道板塊。

第一場比賽：推薦 Avenue Corso Paseo 賽道卡。A

擺放賽道時，請根據賽道卡上所示的 a,b,c ...，拿取並放置對應賽道板塊。(請參照下方舉例)

選擇一種顏色

拿取對應顏色的衝刺型選手 B、耐力型選手 C、精力充沛卡、疲勞卡，和玩家圖板 D。



建立選手牌庫

將衝刺型選手的精力充沛卡洗勻，成堆擺放在玩家圖板上的指定位置。E

同樣地，為你的耐力型選手創建一組牌庫。F

建立疲勞牌庫

將衝刺型選手的疲勞卡面朝上，放在所有玩家都可以方便拿取的位置。G

同樣地，放置耐力型選手的疲勞卡。H

建立賽道

賽道板塊的左下角將標示出大寫或小寫的英文字母，表示不同代號。

例如：一面是 a，另一面是 A。

起點和終點板塊，都以黃色彰顯。

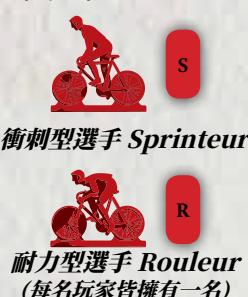
起始板塊皆標有►。

請按照賽道卡上的指示，設置此次的比賽路線。

選手起始位置

最近騎過自行車的玩家(平手時選最年輕的玩家)，優先將他的2名選手，放置在賽道起跑線後方的空閒區塊內。

接著玩家们按順時鐘輪序，一樣1次放置2名選手，放置於空閒區塊，直到所有選手被放置完畢。



紅色玩家優先放置選手。接著輪到黑色玩家。最後藍色玩家將選擇與與黑色玩家並列，最後放置另1名選手於最前端之位置。

區塊 vs. 車道

區塊被白色粗線一分為二。

每個區塊分為兩個車道：左邊和右邊。

一位選手佔據一條車道。

如果區塊是空的，玩家請優先將選手放置於右方車道。



遊戲階段

比賽將進行數個回合，每一回合皆分為3大階段。

- 準備階段：玩家請選擇自己的1名選手，抽取該選手的4張精力旺盛卡，並從中面朝下的打出1張來。另一名選手如法炮製。
- 移動階段：同時打開2名選手的精力旺盛卡，按照數字進行移動。
- 結束(判定)階段：移除使用過的卡片，進行氣流導引(跟風)與疲勞判定。

1. 能量階段

所有玩家同時進行

1. 選擇選手，抽取卡牌

玩家選擇自己的1名選手(耐力型/衝刺型)，從該名選手的牌庫中，抽取4張卡①。



2. 執行與收回卡牌

從4張卡中選出1張，面朝下放置於該名選手的牌庫旁②；這將是該選手這回合的移動步數。將其餘的3張卡牌執行回收，放置於該選手的牌庫底③。

3. 選手交替

當玩家決定好該名選手後，請為另1名選手下達指令，如上述所之步驟1和2。當所有的玩家皆決定好各自選手的策略(皆放置1張卡牌)時，進入移動階段。

回收：

將未被使用的卡牌，面朝上的放回該選手的牌庫底。

玩家可以隨時查看牌庫底的揭露(面朝上)卡牌，但請不要隨意偷看面朝下的其餘卡牌。

2. 移動階段

請所有玩家將剛所選擇的卡牌全數翻開。從領先於最前頭的選手開始，按照對應卡牌上所標示之數字移動。

改變賽道不需花費任何步數。

當選手停至一空閒區塊時，必須將選手擺放於右側車道之位置。



3. 結束(判定)階段

1. 移除使用過的卡片

將剛所使用的卡牌全數移出遊戲。

每場遊戲中，每張卡片皆只使用一次。

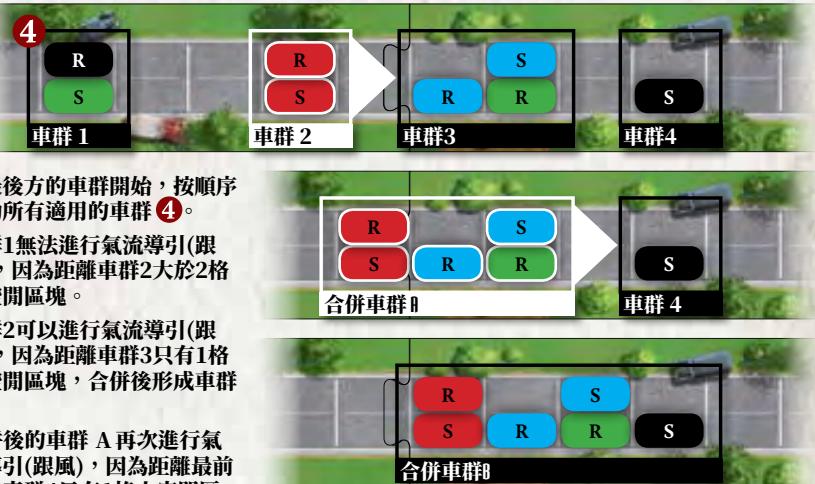
2. 氣流導引(跟風)判定

從最後方的車群開始，將通過判定的選手(群)往前一個區塊。

車群：1名或是多名選手。

氣流導引(跟風)：

- 檢查兩個車群之間是否存在1格之空閒區塊；如果有，則使後方的車群向前移動1格之區塊，使兩個車群合併。然後，檢查此新車群是否能再次氣流導引(跟風)移動，繼續合併且判定。
- 選手(群)可以在一回合當中，進行多次氣流導引(跟風)。



3. 分配疲勞卡

如果玩家的選手精疲力盡，請立即使用與該選手對應的疲勞卡，並將其收回。

精疲力盡：如果選手的面前有1格空閒區塊，他將分配到疲勞卡。

疲勞卡：

- 與其他標示為2的精力充沛卡相同。

選手面前有1格之空閒區塊，將分配到1張疲勞卡⑤。

選手前方的空車道，並不會導致選手疲勞⑥。



其他規則

替代道路

雙面印製的賽道卡，提供玩家進行多樣化的遊戲體驗。

我們提供了6種不同的賽道設定，賽道卡皆具有詳盡的描述。

我們也非常鼓勵玩家，發揮創意地建造專屬賽道！



障礙

如果您打算將此遊戲介紹給新玩家，請考慮添加以下障礙：

- 在設置過程中，所有體驗過此遊戲的玩家們，請在2名選手的精力旺盛牌堆中，各加入1張疲勞卡。
- 如果認定自己是高手的玩家，請再各多加1張疲勞卡。

山脈地形

山脈可以幫助或阻礙你，這取決於玩家如何看待。

遊戲中，山路有下列2種差別：

上坡路段 <<<<

下坡路段 >>>>

上坡路段所添加的2個新規則：

移動階段：

5 當選手在上坡路段開始或進入時，其最多只能移動 5 個區塊。
玩家可以打出數字大於 5 的卡牌，但是多餘的步數就浪費了。

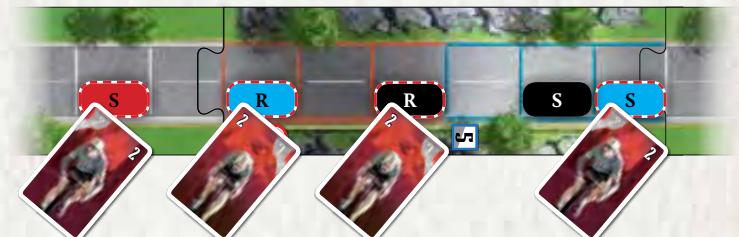
如果玩家因為第 6 步，或更高數字的移動步數，使選手進入上坡路段，玩家可以選擇將該名選手，停留在上坡路段前的空格。

賽道板塊上將會提醒玩家此為上/下坡路段



氣流導引(跟風)：藍色玩家的耐力型選手R正位於上坡路段，他將無法藉由氣流導引(跟風)移動，同時也造成紅色玩家的衝刺型選手S無法氣流導引(跟風)。

黑色玩家的衝刺型選手S正位於下坡路段，可以正常藉由氣流導引(跟風)移動。



依據正常規則給予疲勞卡

結束階段：

停留在上坡路段的選手，無法提供或是進行氣流導引(跟風)之判定。

下坡路段所添加的1個新規則：

移動階段：

玩家如果打出數字小於 5 的卡牌，都將計為數字 5。

結束階段：

如一般規則，正常進行氣流導引(跟風)之判定。



環法自行車賽 採訪記者群

遊戲設計師

Asger Sams Granerud

美術指導

Jere Kasanen

插畫家

Ossi Hiekkala

中文規則翻譯

發條兔子 (林詩耀)

Vini Chen

特別致謝：

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 Kekkosenkatu 1

00100 Helsinki, Finland

info@lautapelit.fi

www.lautapelit.fi

