

# FLAMME ROUGE BMX

Asger Harding Granerud  
Daniel Skjold Petersen  
Paul Laane

6+

2-4

20min

## BUT DU JEU

**Vous faites un tour de piste dans la fosse et le premier pilote à franchir la ligne d'arrivée gagne la course !**

Et si plusieurs pilotes franchissent la ligne d'arrivée dans le même tour, la personne qui arrive le plus loin (et sur le couloir intérieur) remporte la partie.

## MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau central au milieu de la table.
- 2 Il y a 4 tuiles Piste. Pour votre première course, utilisez les tuiles A, B, C, D. Placez-les autour du plateau central (comme indiqué ci-dessous) pour créer votre circuit pour cette course.
- 3 Chacun choisit une couleur.  
Le jeu comprend les éléments suivants dans chacune des 4 couleurs :

- 4 Mettez à disposition des pilotes le dé météo et les 15 jetons Fatigue dans une réserve.
- 5 En option : placez la rampe de saut sur une case de votre choix et dans le sens que vous souhaitez.



10 jetons de vitesse



1 sac en tissu

1 pilote

De manière aléatoire, placez chaque pilote sur une case de départ derrière la ligne de départ/arrivée. Chaque pilote part de sa propre position, soit sur le couloir intérieur, soit sur le couloir extérieur.

## TYPES DE PISTES

Il existe différents types de pistes. Chaque fois que vous **commencez** un tour, suivez les règles spécifiques à la piste sur laquelle se trouve votre pilote.

Indique le nombre de jetons de vitesse que vous piochez dans le sac.



### PISTE CLASSIQUE

Piochez 3 jetons (jouez-en 1).



### PASSAGE BOSSELÉ

Piochez 3 jetons (jouez-en 1).  
Vous ne recevez pas 1, mais 2 jetons Fatigue.



### CANYON

Piochez 3 jetons (jouez-en 1). Il n'y a de place que pour un seul pilote sur certaines cases.



### DESCENTE

Piochez 4 jetons (jouez-en 2).  
Additionnez les nombres des 2 jetons et déplacez-vous d'autant de cases.



### MARAIS

Piochez 3 jetons (jouez-en 1).  
Il n'y a de place que pour un seul pilote par case.

### RAMPE DE SAUT

Lorsque vous traversez ou finissez votre déplacement sur cette case, si vous avez joué un jeton de vitesse avec **ce nombre**, vous vous déplacez immédiatement **de ce nombre de cases supplémentaires**





# DÉROULEMENT DU JEU



Faites le tour du circuit dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, effectuez les 3 étapes suivantes. Commencez ensuite un nouveau tour (sauf si un ou plusieurs pilotes ont dépassé la ligne d'arrivée, auquel cas la course est terminée).

## 1 JOUER UN JETON

1



Piochez 3\* jetons au hasard dans votre sac.  
(si vous avez moins de jetons dans votre sac qu'indiqué, piochez tout ce que vous avez).

\* Voir «Types de pistes» pour savoir combien de jetons piocher et garder.

2



Regardez-les (sans les montrer aux autres).  
Gardez-en 1\* et remettez les autres dans votre sac.

3



Cachez le jeton dans votre poing.  
Puis comptez ensemble jusqu'à trois...

4



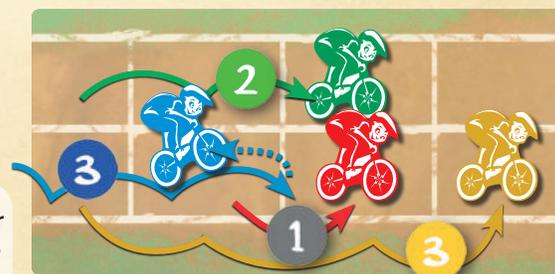
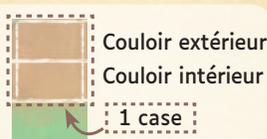
...Tout le monde révèle ses jetons en même temps.

## 2 DÉPLACER LES PILOTES

1. En commençant par le pilote en tête de la course, déplacez chaque pion du nombre de cases indiqué sur le jeton de vitesse que vous avez joué (mais si vous avez choisi un jeton Fatigue, alors vous n'avancerez que d'une case).

Sur une même case, c'est toujours le pilote du couloir intérieur qui se déplace avant celui du couloir extérieur.

Un pilote arrive en priorité sur le couloir intérieur. S'il est déjà occupé, il se place sur le couloir extérieur. Si les deux couloirs sont occupés, vous êtes bloqué (et vous devez placer votre pilote sur le premier couloir inoccupé qui précède). Notez que lorsque votre pilote se déplace, il peut dépasser d'autres pilotes (à condition qu'il termine son déplacement sur un couloir intérieur ou extérieur inoccupé).



**Exemple :** Rouge est en tête et commence - il joue un jeton Fatigue et se déplace d'une case. Jaune se déplace de 3, et dépasse tout le monde pour prendre la tête. Vert se déplace de 2, mais comme le couloir intérieur est occupé, il doit se déplacer sur le couloir extérieur de cette case. Bleu se déplace de 3, mais comme les deux couloirs sont occupés, il est bloqué et doit placer son pilote sur le premier couloir inoccupé précédent. Rouge remet le jeton Fatigue qu'il a joué dans la réserve, tandis que les autres défaussent leurs jetons joués dans la boîte de jeu.

2. Les jetons Fatigue joués retournent dans la réserve, et les autres jetons joués sont défaussés dans la boîte de jeu.

## 3 RATTRAPER OU SE FATIGUER

1. Lancez une fois par tour le dé météo.

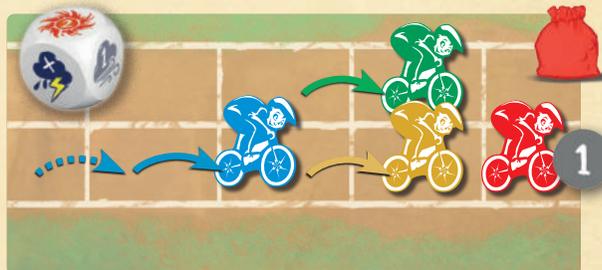
2. Vérifiez maintenant la ou les cases vides entre les pilotes : en commençant par le dernier.

Si le dé indique :

Tous les groupes qui ont 1 case vide entre eux et le groupe devant le rattrape.

Tous les groupes qui ont 1 ou 2 cases vides entre eux et le groupe devant le rattrape.

Aucun groupe ne peut rattraper un autre groupe ce tour.



Le 1er groupe rattrape le 2e groupe

Le 2e groupe rattrape le 3e groupe

**Exemple :** Seul Bleu se trouve dans le groupe le plus en arrière. Il se déplace en premier. Il aurait pu rattraper 2 cases, mais il n'y a qu'une seule case entre son groupe et le pilote devant. Il avance donc d'une case et fait partie du groupe suivant (qui se compose maintenant de Jaune, Vert et Bleu). Ce groupe nouvellement formé est le prochain à rattraper son retard (également de 1 case). Mais pour Rouge, il n'y a plus de groupe devant lui, donc il ne se déplace pas. Seul Rouge a une case vide devant lui, et il est donc fatigué. Il met un jeton Fatigue de la réserve dans son sac. (Note : Vert ne prend pas de jeton Fatigue - les deux couloirs de la case devant lui ne sont pas vides, Rouge est dans le couloir intérieur).

3. Après tous les déplacements, vérifiez si les deux couloirs de la case devant chaque pilote sont vides, si c'est le cas les pilotes concernés doivent prendre 1 jeton Fatigue de la réserve et le mettre dans leur sac. Puis commencez un nouveau tour...

## VARIANTES

### CONSTRUISEZ VOTRE PROPRE CIRCUIT

Si vous voulez relever un nouveau défi, il vous suffit de retourner les tuiles Piste pour révéler un nouveau terrain et concevoir votre course préférée !

### JOUER AVEC DE JEUNES ENFANTS

Les parents jouant avec les plus jeunes peuvent ajouter 1 à 3 jetons Fatigue dans leur propre sac avant la course (plus il y en a, plus c'est difficile).

### PRÉVISIONS MÉTÉOROLOGIQUES

Lancez le dé météo avant de piocher les jetons. De cette façon, vous pourrez choisir stratégiquement votre jeton.



Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes  
F62930 WIMEREUX - France  
www.gigamic.com



© 2023 Lautapelit.fi Oy  
Urho Kekkonen katu 1,  
00100 Helsinki, Finland  
@Lautapelitfi  
Lautapelit.fi  
info@lautapelit.fi  
www.lautapelit.fi



ATTENTION !

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

**Pour la version française**  
Suivi de projet : Étienne Duverger  
Graphisme : Grégoire Allemand et Clément Neutre  
Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !

Données et adresse à conserver. 04-2024

