

FLAMME ROUGE

(Règles solos)

INSTALLATION :

Choisissez 2 couleurs , les 4 coureurs associés et leurs Decks respectifs . Ce seront vos Adversaires .
Placez les n ' importe ou derrière la ligne de départ , la ou vous avez envie (sachant que plus vous les mettrez en retrait de la ligne de départ et plus cela sera facile pour vous) .

DEROULEMENT du JEU :

- Vous choisissez vos 2 cartes énergie (une pour chaque coureur) exactement comme dans le jeu normal .
Dès que vous avez choisi vos 2 cartes , retournez ensuite la carte de dessus des 4 decks de vos Adversaires . Puis déplacez les 6 coureurs présents dans la course , comme normalement . Vous n ' aurez pas à piocher de nouvelles cartes pour vos adversaires ; Il vous suffira à chaque fois de retourner la carte du dessus de leur Deck d 'énergie respectif .
- Les coureurs des équipes adverses ne sont jamais soumis à la fatigue : ils ne reçoivent donc pas de cartes de fatigue . Pour les faire avancer , contentez vous de les faire avancer en retournant la carte du dessus de leur Deck d ' énergie respectif .

AUGMENTATION de la DIFFICULTE :

- Si vous trouvez la configuration ci-dessus trop facile , vous pouvez augmenter systématiquement les valeurs des cartes énergie de vos adversaires de 1 , pour toute la durée de la course (La limite de déplacement en montage restant toutefois à 5 , comme dans le jeu normal) .
- N ' oubliez pas que vos piles de défausses restent disponibles à la consultation à tout moment , afin de pouvoir composer avec les cartes possibles restantes , connaissant celles déjà utilisées !!!

EQUIPES ADVERSEES dans JEU à 2 JOUEURS :

Si vous jouez à 2 joueurs , vous pourriez avoir envie d ' accroître également la difficulté en intégrant une équipe neutre de 2 coureurs dans votre partie .

Sachez juste que si ces 2 coureurs neutres s ' entendent , vos perdrez probablement contre l ' intelligence artificielle .

Vous DEVREZ donc collaborer avec votre adversaire réel (non neutre) pour avoir une chance de rivaliser contre cette équipe neutre .

Bien sur cette coopération devra s ' arrêter à un moment donné , afin de jouer votre carte personnelle .

NOTE : Rappelez vous qu ' il n ' y a aucune règle vous interdisant d ' échanger des informations à tout moment du jeu . Vous pouvez même vous montrer vos cartes si vous le voulez (voire même de vous les échanger , si en début de partie vous intégrez cette règle optionnelle) , mais n ' oubliez pas non plus que cette collaboration peut s ' arrêter à tout moment , en fonction de l ' évolution de la course dans le temps . Restez donc prudent ::

Le dilemme d ' avoir à semi-coopérer avec votre adversaire réel afin de garder toutes ses chances contre les coureurs neutres est un challenge intéressant , qui peut être très amusant et risqué .