Anleitung – jetzt auch in Farbe!

FLAMME ROUGE
CHAMPION Edition

Für 1–12 Personen ab 8 Jahren

Rédacteur en chef: Asger Aleksandrov Granerud **PARIS, DIMANCHE, 6 JUILLET 1926** **Prix: 10 centimes**

Inhalt

Überblick 1
Spielmaterial 2-3
Spielvorbereitung
Grundspiel 4
Optionale Spielvorbereitung 5
Grundregeln 6-7
Spielablauf 6-7
Bergtouren 7
Optionale Regeln 8-11
Kopfsteinpflaster 8
Verpflegungszonen 8
Wetter und Stürze 8
Ausreißer-Variante 9
Variante für mehr als 6 Personen 9
Handicaps 9
Automatisierte Gegner 10
Erfolge 11
Landschaftselemente 11
Zusammenfassung 12

Wichtig

Bevor du weiterliest, sortiere das Spielmaterial mithilfe des Beiblatts „Organisation des Spielmaterials“.

Das Große Rennen

In der Welt der großen Radrennen ist der rote Wimpel – Flamme Rouge – das Symbol für den Beginn des letzten Streckenkilometers. Damit wissen die Fahrer, dass sie sich der Ziellinie nähern und nun noch mal alles geben müssen!

Draußen vor den Toren von Paris haben sich Radrennfahrer aus aller Welt versammelt, um an einem großen Rennen teilzunehmen. Jeder möchte gerne unter der Flamme Rouge hindurchfahren – für Ruhm und Ehre! Den Schaulustigen wird ein Spektakel des Wettkampfs purer Muskelkraft und Ausdauer geboten. Möge das beste Team gewinnen!

Überblick

Flamme Rouge ist ein schnelles, taktisches Radrennspiel, bei dem ihr je ein Team von zwei Radrennfahrern kontrolliert: einen Rouleur und einen Sprinteur. Ihr bewegt eure Fahrer, indem ihr Karten mit Zahlenwerten zieht und ausspielt.

Ziel des Spiels

Wer als Erstes mit einem Fahrer des eigenen Teams die Ziellinie überquert, gewinnt das Spiel. Überqueren in einer Runde mehrere Fahrer gleichzeitig die Ziellinie, gewinnt derjenige, der am weitesten über die Ziellinie hinausfährt. Herrscht immer noch Gleichstand, siegt der Fahrer, der am weitesten rechts steht. Es ist nicht möglich, über das letzte Feld der Strecke hinaus zu fahren.

Anleitung für die *Champion Edition*

Die *Champion Edition* enthält das Grundspiel von *Flamme Rouge*, die beiden Erweiterungen *Peloton* und *Meteo* sowie verschiedene weitere Inhalte.

Die Anleitung ist unterteilt in rote Bereiche für die **Grundregeln** (das Grundspiel) und blaue Bereiche für **Optionale Regeln** (Erweiterungen und Zusatzinhalte). Wenn ihr das Spiel noch nicht kennt, empfehlen wir euch, zuerst einige Partien nur mit den Grundregeln zu spielen. Danach könnt ihr beginnen, mit einzelnen oder mehreren der optionalen Regeln zu spielen.

Die Champion Edition enthält auch einzelne Elemente, die mit der *Grand Tour*-Erweiterung genutzt werden können. Sie sind entsprechend gekennzeichnet. Die *Grand Tour*-Erweiterung ist nicht in der *Champion Edition* enthalten.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

Flamme Rouge Berichterstattung

Spieldesign
Asger Aleksandrov Granerud
Artdirector & Design Sortiersystem
Jere Widenius
Illustrationen
Jere Widenius & Ossi Hiekkala
Produktion
Toni Niittymäki & Markus Bremer

Redaktion
Original
Paul Grogan (Gaming Rules!)
Champion Edition
Aleksi Salminen

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Jens Wiese
Redaktion: Simon Vierke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Lautapelit.fi Oy.
© 2026 Lautapelit.fi Oy.
© der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

lautapelit.fi

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß! www.pegasus.de

SPIELMATERIAL GRUNDSPIEL

Regeln auf Seite 4 und 6–7

- **6 Fahrertableaus** (1 pro Farbe)



- **12 Fahrerfiguren**
(2 pro Farbe)



6 Rouleurs



6 Sprinteurs

Hinweis: *Die Begriffe „Rouleur" und „Sprinteur" sind französische Begriffe, die verschiedene Arten von Fahrern beschreiben. Die Begriffe sind im Radsport universell gebräuchlich und werden deshalb auch hier genutzt.*

- **294 Karten**

180 Energiekarten



6 Sprinteur-Karten-stapel

6 Rouleur-Karten-stapel

(1 pro Farbe)

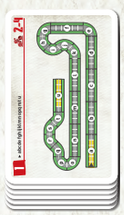
90 Erschöpfungskarten



Sprinteur-Karten-stapel



Rouleur-Karten-stapel



18 Etappen-karten*



6 Übersichtskarten (1 pro Farbe)

** aus dem Grundspiel, der Peloton-Erweiterung sowie Promo-Etappenkarten*

- **21 Streckenplättchen** (doppelseitig)



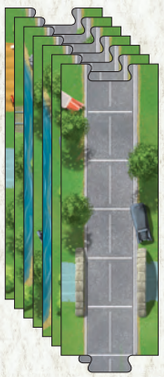
1 Start



1 Ziel

Vorderseiten: a – u

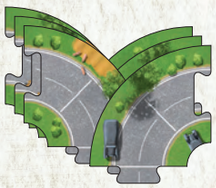
Rückseiten: A – U



7 Geraden



6 Weite Kurven

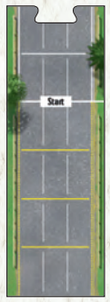


6 Enge Kurven

OPTIONALES SPIELMATERIAL

Regeln auf Seite 5 und 8–10

- **9 Streckenplättchen** (doppelseitig)



1 Breiter Start



1 Ausreißergruppen-plättchen (Rückseite: 3-spurig)



4 Kopfstein-pflaster



2 Verpflegungszonen (Rückseite: Kopfstein-pflaster)



1 Bonus-plättchen

Vorderseiten: 1 – 9

Rückseiten: 1 – 9

- **13 Wetterplättchen**

Rückseite



Vorderseite



1 Seitenwind



1 Rückenwind



1 Gegenwind



1 Regenwetter



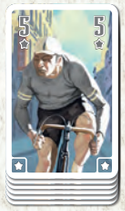
9 Heiter

- **4 Wetteraufsteller**



Seitenwind | Rückenwind | Gegenwind | Regenwetter

- **28 Karten für automatisierte Gegner**



6 Stärke-Karten



2 Angriff!-Karten



20 Einzelfahrer-Karten

- **19 Aufbewahrungsschachteln**

Siehe Beiblatt „Organisation des Spielmaterials"

- **34 Plastikbasen**

Zum Aufstellen von Wetteraufstellern, Streckenmarkierungsplättchen, Zäunen und Toren.





OPTIONALES SPIELMATERIAL

Regeln auf Seite 11

- **60 Erfolgssticker, pro Farbe je 1 Set aus:**



4 Abzeichen



3 Medaillen



1 Pokal



1 Gelbes Trikot



1 Sponsoring

Auf dem Stickerbogen sind die 6 Sets nach Farben sortiert, jeder Sticker aus einem Farbset ist mit dieser Farbe umrandet.



30 Landschaftselemente

- **8 Dekorative Elemente**

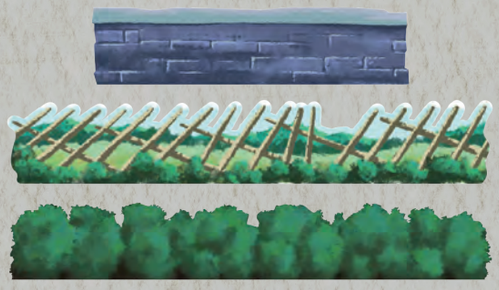


1 Startlinientor

1 Ziellinientor



3 Bäume



3 Zäune



1 Strecken-fahrzeug



- **4 Verkehrshindernisse**



- **1 Podium**





- **1 Verpflegungsmarker-Tisch** *(Grand Tour)*



- **16 Streckenmarkierungsplättchen**



6 Ansteigende Strecken



3 Abschüssige Strecken



3 Kopfsteinpflaster



3 Verpflegungszonen



1 Scharfe Kurve *(Grand Tour)*

SPIELVORBEREITUNG GRUNDSPIEL

1. Streckenaufbau

Nehmt 1 **Etappenkarte** und legt die **Streckenplättchen** wie auf der Etappenkarte vorgegeben aus. Siehe rechts für weitere Details.

OPTIONAL Ausreißer-Variante (siehe S. 9):
Ersetzt das zweite Streckenplättchen durch das Ausreißergruppenplättchen 2/**2**. Nutzt die **2**-Seite mit 1–4 Personen und die 2-Seite mit 5–6 Personen.

OPTIONAL (*Grand Tour*-Erweiterung):
Ersetzt das Zielplättchen u/**U** des Grundspiels durch das „Breites Ziel"-Plättchen v/**V** aus der *Grand Tour*-Erweiterung. Führt ansonsten zuerst alle hier beschriebenen Schritte durch und befolgt dann die übrigen Regeln zur Spielvorbereitung aus *Grand Tour*.

2. Wählt je eine Farbe

Nehmt euch jeweils die **Sprinteur-** B und die **Rouleurfigur** C, die entsprechenden **Energiekarten**, die **Übersichtskarte** sowie das **Fahrertableau** eurer Farbe D.

3. Fahrer-Kartenstapel vorbereiten

Mischt eure **Sprinteur-Energiekarten** und legt sie als **Sprinteur-Kartenstapel** E verdeckt auf das **linke** Feld eures Fahrertableaus. Mischt danach eure **Rouleur-Energiekarten** und legt sie als **Rouleur-Kartenstapel** verdeckt auf das **rechte** Feld eures Fahrertableaus F.

4. Erschöpfungskarten-Stapel vorbereiten

Legt sowohl die **Sprinteur-** G als auch die **Rouleur-Erschöpfungskarten** H für alle erreichbar offen aus.

OPTIONAL Automatisierte Teams (siehe S. 10):
Bereitet die Kartenstapel von Peloton- und Stärke-Teams vor. Platziert ihre Fahrer wie auf S. 10 beschrieben hinter der Startlinie.

OPTIONAL Spielvorbereitung Wetter (siehe S. 5)

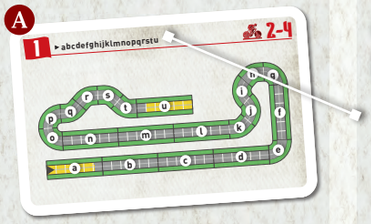
5. Startpositionen wählen

Die Person, die zuletzt mit dem Rad gefahren ist, wählt zuerst nacheinander 2 freie Spuren hinter der Startlinie und stellt ihre Fahrer dort auf. Fahrt im Uhrzeigersinn fort, bis alle ihre Fahrer platziert haben.

OPTIONAL Automatisierte Einzelfahrer (siehe S. 10): Bereitet den Einzelfahrer-Kartenstapel vor und platziert die Einzelfahrer wie auf S. 10 beschrieben hinter der Startlinie.

Für das erste Spiel

empfehlen wir die Karte des Avenue Corso Paseo A. Nutzt die Seite der Karte, die zu eurer Personenzahl passt.



Aufbau der Strecke

Die Streckenplättchen sind auf beiden Seiten in der Ecke links unten mit einem Buchstaben (groß oder klein) oder einer Zahl markiert, z. B.:

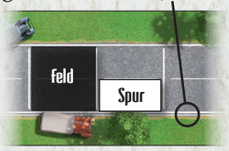
a / 1 auf der Vorderseite und

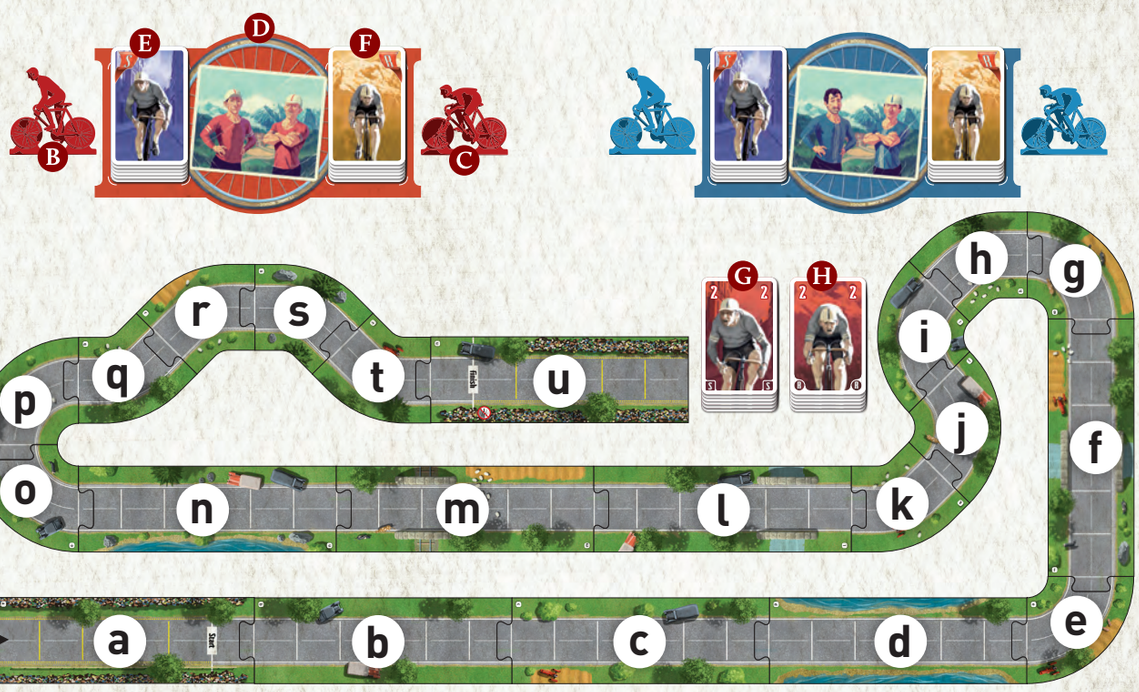
A / **1** auf der Rückseite.

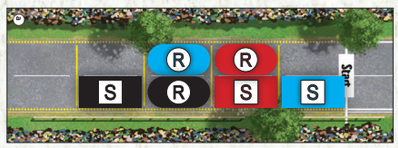
Oben auf einer Etappenkarte befindet sich eine Buchstaben-/Zahlenreihe, welche die richtige Reihenfolge der Streckenplättchen zeigt. Start und Ziel sind auf der Etappenkarte außerdem gelb markiert und das Startplättchen ist zusätzlich durch ▶ gekennzeichnet.

Felder und Spuren

Felder werden durch breite weiße Linien voneinander abgegrenzt. Jedes Feld besteht aus 1, 2 oder 3 **Spuren**. Je 1 Fahrer besetzt 1 Spur. Wenn ein Feld frei ist, werden Fahrer immer auf das rechte Feld gestellt (mit einer Doppellinie ═ am rechten Rand gekennzeichnet).







Beispiel: *Stefan (rot) stellt seine Fahrer zuerst auf. Jana (schwarz) platziert als nächstes. Zuletzt stellt Jonathan (blau) seine Fahrer auf das erste und dritte Feld.*



Sprinteur



Rouleur

OPTIONALE SPIELVORBEREITUNG

Spielvorbereitung Wetter

1. Mischt die **13 Wetterplättchen** verdeckt.
2. Legt nun je 1 Wetterplättchen offen auf jedes gerade Streckenplättchen (außer dem Start- und Zielplättchen). Es sollten also 7 Wetterplättchen ausliegen, 1 auf jeder Gerade.



3. Ersetzt nun jedes Wetterplättchen (außer den Heiter-Plättchen) durch den entsprechenden **Wetteraufsteller**. Stellt die Aufsteller direkt neben die entsprechenden Streckenplättchen.



4. Legt danach alle Wetterplättchen zurück in die Schachtel.

Etappen erstellen

Zusätzlich zu den vorgefertigten Etappenkarten könnt ihr auch eure eigenen Etappen erstellen. Dazu hier ein paar generelle Tipps, die ihr natürlich auch ignorieren dürft:

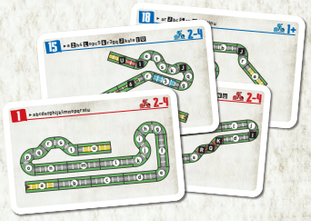
- Versucht nicht mehr als 2–3 Streckenplättchen mit ansteigenden Strecken/Kopfsteinpflaster pro Etappe zu verwenden.
- Platziert keine Verpflegungszone direkt vor dem Zielplättchen.
- Eine Etappe sollte aus 9 Geraden und allen engen/weiten Kurven bestehen. Wenn ihr eine Gerade aus dem optionalen Spielmaterial verwendet, entfernt dafür eine Gerade aus dem Grundspiel.
- Wenn ihr eine Strecke für 5–6 Personen erstellt, fügt das Bonusplättchen 9 / 9 hinzu (entfernt keine der Geraden) und verwendet mindestens 1 Verpflegungszone.

Etappenkarten

Alle Etappenkarten haben je eine Seite für 2–4, und eine Seite für 5–6 Personen. Die Etappen 18 und 19 sind auf der gleichen Karte. Diese Etappen sind für die Variante *Zeitfahren* konzipiert, für die spezielle Regeln gelten (siehe unten).

 # Name der Etappe (Etappendesigner*in) **Personenzahl:**

1. **Avenue Corso Paseo** 2–4 / 5–6
2. **Ballons Centrale** (Max Møller) 2–4 / 5–6
3. **Ronde van Wevelgem** (Anders Frost Bertelsen) 2–4 / 5–6
4. **La Classicissima** (Hans Lerche) 2–4 / 5–6
5. **La Haute Montagne** (Daniel Skjold Pedersen) 2–4 / 5–6
6. **Firenze - Milano** 2–4 / 5–6
7. **Plateaux de Wallonie** (Anders Frost Bertelsen) 2–4 / 5–6
8. **Étape de la Vallée** (Jules Elysard) 2–4 / 5–6
9. **Styrkeprøven** (Tomáš Hubka) 2–4 / 5–6
10. **Vuokatin vaara** (S. van der Klaauw) 2–4 / 5–6
11. **Vätternrundan** (Henrik Dagil) 2–4 / 5–6
12. **Pavés du Nord** 2–4 / 5–6
13. **La Doyenne** 2–4 / 5–6
14. **Serra Toscana** 2–4 / 5–6
15. **Flandres Classique** 2–4 / 5–6
16. **Col du Géant** 2–4 / 5–6
17. **Fjordløpet** 2–4 / 5–6



18. **Zeitfahren mit Grundspiel-Streckenplättchen** VARIANTE
19. **Zeitfahren mit optionalen Streckenplättchen** VARIANTE

VARIANTE Zeitfahren

Entfernt in der Vorbereitung aus jedem Fahrer-Kartenstapel 1 Energiekarte jeder Zahl (bei einem Rouleur entfernt ihr beispielsweise je eine 3, 4, 5, 6 und 7).

Ignoriert während des Spiels die Anwesenheit der Fahrer der anderen Teams für sämtliche Zwecke (als ob jedes Team ganz alleine auf der Strecke wäre). Es dürfen sogar mehrere verschiedene Fahrer auf der gleichen Spur sein.

Das Spiel endet, sobald jede Person mindestens 1 Fahrer ins Ziel gebracht hat.

Berechnet dann jeweils eure finale Zeit für den ersten Fahrer eures Teams, der die Ziellinie erreicht hat:

- Jede von diesem Fahrer genutzte Karte zählt als 1 Minute.
- Für jedes Feld, das der Fahrer hinter der Ziellinie erreicht hat, werden je 10 Sekunden abgezogen.

Der schnellste Fahrer (mit der niedrigsten Gesamtzeit) gewinnt. Zeitfahren kann auch solo gespielt werden, um die persönliche Bestzeit zu verbessern.

SCHWER ZU TOPPEN: Regsa Durenarg – 8 Minuten, 20 Sekunden

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere **Runden**. Jede Runde besteht aus **3 Phasen**:

1. In der **Energiephase** zieht ihr jeweils für euren Sprinteur und Rouleur 4 Karten und spielt davon 1 Karte verdeckt aus.
2. In der **Bewegungsphase** deckt ihr die Karten auf und bewegt eure Fahrer entsprechend.
3. In der **Endphase** entfernt ihr die gespielten Karten aus dem Spiel, danach handelt ihr die Auswirkungen von Windschatten und Erschöpfung ab.

Falls während einer Runde mindestens ein Fahrer die Ziellinie überquert, spielt ihr die Runde zunächst zu Ende. Danach endet das Spiel. Hat nur ein Fahrer das Ziel überquert, gewinnt sein Team das Spiel. Überqueren in einer Runde mehrere Fahrer gleichzeitig die Ziellinie, gewinnt derjenige, der am weitesten über die Ziellinie hinausfährt. Herrscht immer noch Gleichstand, siegt der Fahrer, der am weitesten rechts steht. Es ist nicht möglich, über das letzte Feld der Strecke hinaus zu fahren.

1. Energiephase

alle spielen gleichzeitig

1. Wählt 1 Fahrer, zieht 4 Karten

Wählt je 1 eurer Fahrer (Sprinteur oder Rouleur) und zieht 4 Karten von seinem Fahrer-Kartenstapel **1**.

2. Ausspielen und recyceln

Spielt von diesen Karten 1 verdeckt neben dem entsprechenden Fahrer-Kartenstapel aus **2**. Diese Karte gibt die Bewegung des Fahrers in dieser Runde an. **Recycelt** die ungespielten Karten **3**.

3. Wiederholen

Führt die Schritte **1** und **2** für euren anderen Fahrer durch. Haben alle Mitspielenden die Karten für ihre Fahrer ausgespielt, folgt die Bewegungsphase.

Recyceln: Legt die Karte(n) **offen** unter den Kartenstapel des entsprechenden Fahrers.

Ihr dürft euch jederzeit eure eigenen offenen, recycelten Karten anschauen, nicht jedoch die verdeckten Karten eurer Fahrer-Kartenstapel.



Karten ziehen:

- Die Karten für euren zweiten Fahrer dürft ihr erst ziehen, nachdem ihr die Karte für den ersten Fahrer ausgespielt habt. Ihr dürft zu jeder Zeit eure ausgespielten Karten anschauen.
- Ist euer **verdeckter** Fahrer-Kartenstapel aufgebraucht (die erste offene, recycelte Karte erscheint), mischt die recycelten Karten und bildet daraus den neuen Fahrer-Kartenstapel. Zieht Karten, bis ihr 4 auf der Hand habt.
- Befinden sich insgesamt weniger als 4 Karten (verdeckt & recycelt) in eurem Fahrer-Kartenstapel, zieht alle verbliebenen Karten.
- Ist der Fahrer-Kartenstapel leer, zieht 1 Erschöpfungskarte und spielt diese aus.

2. Bewegungsphase

Deckt alle gespielten Karten auf.

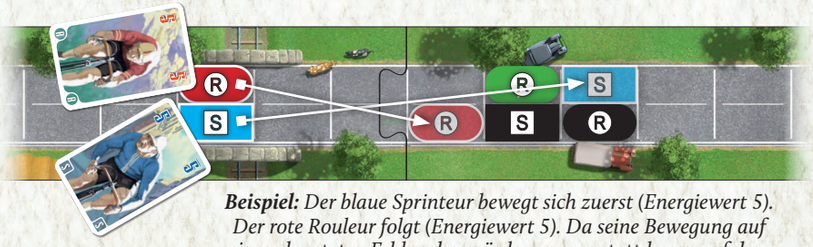
Bewegt als Erstes den **führenden** Fahrer um **genau so viele** Felder vorwärts, wie der Energiewert (die Zahl) auf seiner Karte vorgibt. Fahrt gleichermaßen mit dem jeweils nächstplatzierten Fahrer fort, bis alle Karten abgehandelt wurden.

Der **führende** Fahrer ist der Fahrer, der auf der rechten Spur der Ziellinie am nächsten ist.

Das Wechseln von Spuren verursacht keine zusätzlichen Kosten.

Wenn ein Fahrer seine Bewegung beendet, wird er auf die am weitesten **rechts** liegende **freie** Spur gestellt.

Ein Fahrer kann sich durch andere Fahrer **hindurch** bewegen, darf jedoch seine Bewegung nicht auf einem vollständig besetzten Feld (auf allen Spuren steht bereits ein Fahrer) beenden. Wäre dies der Fall, muss der Fahrer stattdessen auf dem nächstmöglichen Feld dahinter stehenbleiben, das mindestens 1 freie Spur aufweist.



Beispiel: *Der blaue Sprinteur bewegt sich zuerst (Energiewert 5). Der rote Rouleur folgt (Energiewert 5). Da seine Bewegung auf einem besetzten Feld enden würde, muss er stattdessen auf dem nächstmöglichen Feld dahinter mit einer freien Spur stehenbleiben.*



3. Endphase

1. Gespielte Karten entfernen

Entfernt alle gespielten Karten aus dem Spiel.

Jede Karte darf nur 1× pro **Rennen** eingesetzt werden.

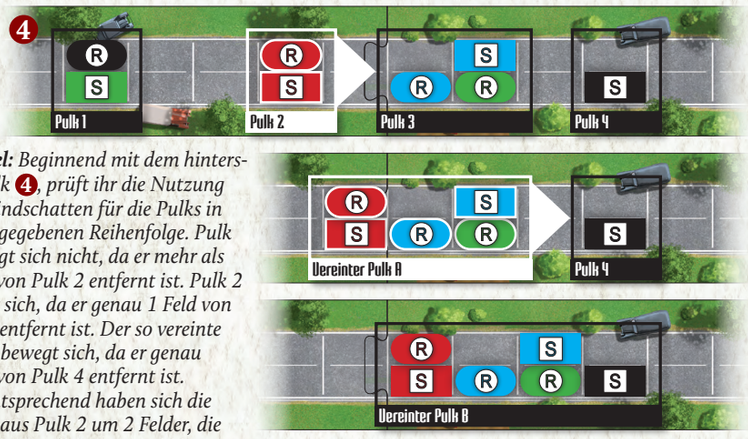
2. Windschatten

Bewegt jeden **Pulk**, der **Windschatten** nutzen kann, je 1 Feld vorwärts. Beginnt mit dem **hintersten** Pulk.

Pulk: Eine Gruppe aus 1 oder mehreren Fahrern, zwischen denen sich **keine freien Felder** befinden.

Windschatten:

- Ist zwischen 2 Pulks **genau 1 Feld frei**, bewegt sich der hintere Pulk um genau 1 Feld vorwärts, sodass aus diesen beiden Pulks ein neuer Pulk entsteht. Danach überprüft ihr, ob dieser neue Pulk erneut Windschatten nutzen kann. Führt diese Überprüfung für alle Pulks durch.
- Fahrer können in einer Runde mehrfach vom Windschatten profitieren.



Beispiel: *Beginnend mit dem hintersten Pulk 4, prüft ihr die Nutzung von Windschatten für die Pulks in der vorgegebenen Reihenfolge. Pulk 1 bewegt sich nicht, da er mehr als 1 Feld von Pulk 2 entfernt ist. Pulk 2 bewegt sich, da er genau 1 Feld von Pulk 3 entfernt ist. Der so vereinte Pulk A bewegt sich, da er genau 1 Feld von Pulk 4 entfernt ist. Dementsprechend haben sich die Fahrer aus Pulk 2 um 2 Felder, die Fahrer aus Pulk 3 um 1 Feld bewegt.*

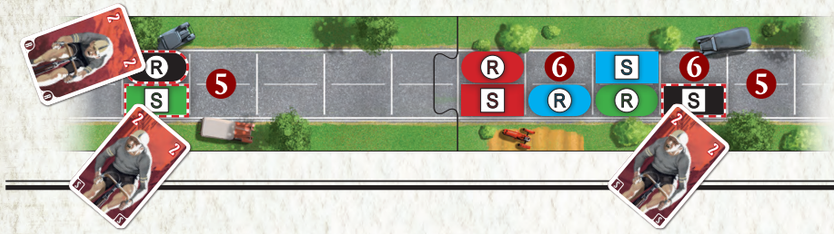
3. Erschöpfungskarten zuweisen

Ist einer deiner Fahrer **erschöpft**, nimmst du **1 entsprechende Erschöpfungskarte** (Sprinteur oder Rouleur) und recycelst sie.

Erschöpfung: Ein Fahrer ist erschöpft, wenn er nun ein **freies Feld** vor sich hat. Eine freie Spur verursacht dagegen **keine** Erschöpfung.

Erschöpfungskarten werden wie Energiekarten mit Wert 2 behandelt.

Beispiel: *Jeder Fahrer hinter einem freien Feld 5 bekommt 1 Erschöpfungskarte. Eine freie Spur vor einem Fahrer 6 verursacht keine Erschöpfung – im realen Rennfahrerleben fährt ein Pulk in der Mitte der Straße und nicht auf Spuren.*



Bergtouren

Berge können für dich hilfreich oder hinderlich sein. Es gibt **ansteigende Strecken** (alle Felder mit ‹‹‹‹‹ an deren Rändern) und **abschüssige Strecken** (alle Felder mit ››››› an deren Rändern).

Für ansteigende Strecken gelten 2 spezielle Regeln:

In der Bewegungsphase darf sich ein Fahrer, der auf einem Feld einer ansteigenden Strecke startet, darauf- oder darüberfährt, um **höchstens 5 Felder vorwärts** bewegen. Es ist erlaubt, eine Karte mit einem höheren Energiewert als 5 zu spielen, aber ihr Wert gilt dann als 5, der Rest verfällt.

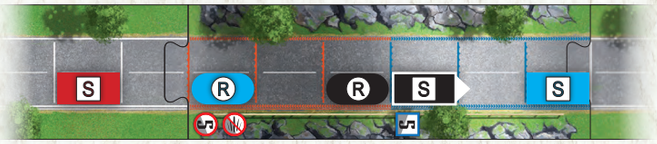
Würde eine Bewegung von 6 oder mehr Feldern einen Fahrer auf das erste Feld einer ansteigenden Strecke führen, beendet dieser seine Bewegung stattdessen auf der letzten freien Spur vor dieser ansteigenden Strecke.

In der Endphase kann ein Fahrer auf einer ansteigenden Strecke keinen Windschatten nutzen oder bieten.

Für abschüssige Strecken gilt 1 spezielle Regel:

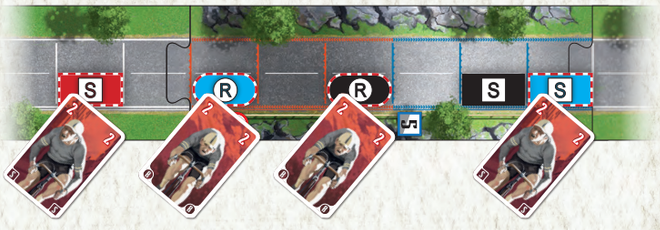
Startet ein Fahrer seine Bewegung auf einem Feld einer abschüssigen Strecke, zählt der Energiewert auf seiner gespielten Karte immer als mindestens 5. Es ist erlaubt, eine Karte mit einem niedrigeren Wert zu spielen, aber ihr Wert gilt dann als 5. Windschatten wird wie gewohnt abgehandelt.

Hinweis: Erschöpfungskarten werden wie gewohnt verteilt.



Beispiel: *Der rote Sprinteur bewegt sich nicht, da sich der blaue Rouleur auf einer Ansteigung befindet. Dieser wiederum bewegt sich nicht, da er auf einer Ansteigung keinen Windschatten nutzen kann. Der schwarze Sprinteur bewegt sich, da die Windschatten-Regeln auf abschüssigen Strecken wie gewohnt angewendet werden.*

Die Erschöpfungskarten werden wie gewohnt verteilt.

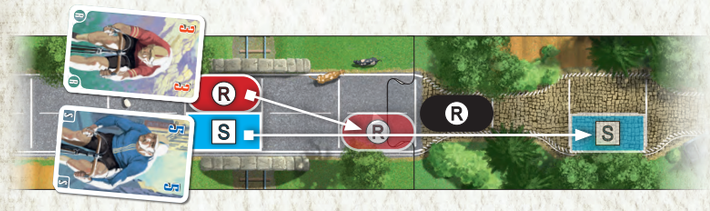


OPTIONALE REGELN

Kopfsteinpflaster

Kopfsteinpflaster (alle Felder mit ⟋⟋⟋ an deren Rändern) sind Streckenplättchen, die schmale, 1-spurige Teile der Strecke darstellen. Wie bei den ansteigenden Strecken des Grundspiels, kann ein Fahrer auf Kopfsteinpflaster keinen Windschatten nutzen oder bieten.





Beispiel: *Der blaue Sprinteur bewegt sich zuerst (Energiewert 5). Anschließend bewegt sich der rote Rouleur (Energiewert 3). Er würde auf einem vollständig besetzten Kopfsteinpflaster-Feld landen, daher darf er seine Bewegung nicht vollständig ausführen und muss stattdessen auf dem nächstmöglichen Feld dahinter mit einer freien Spur stehenbleiben.*

Verpflegungszonen

Verpflegungszonen (alle Felder mit ⟋⟋⟋ an deren Rändern) sind Streckenplättchen, die breitere, 3-spurige Teile der Strecke darstellen. Außerdem gilt folgende spezielle Regel: Startet ein Fahrer seine Bewegung auf einem Feld einer Verpflegungszone, zählt der Energiewert auf seiner gespielten Karte immer als mindestens 4. Windschatten wird wie gewohnt abgehandelt.





Hinweis: *Wenn 3 Fahrer nebeneinander auf demselben Feld einer Verpflegungszone stehen und sie sich durch Windschatten in ein schmaleres (2-spuriges) Feld bewegen würden, bewegt die 2 Fahrer die am weitesten rechts stehen zuerst. Der dritte Fahrer bleibt stehen, wird aber auf die ganz rechte Spur gestellt. Andere Fahrer, die direkt hinter diesen 3 Fahrern standen, werden nicht bewegt, da sie weiterhin einen Fahrer direkt vor sich haben (siehe folgende Abbildung).*



Wetter und Stürze

Jeder Wetteraufsteller symbolisiert bestimmte Wetterverhältnisse, die sich auf alle sechs Felder der Geraden auswirken, neben der sie stehen.



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





Rückenwind: Ein Fahrer, der seine Bewegung auf diesem Streckenplättchen startet, zieht 5 statt wie gewohnt 4 Energiekarten.





Gegenwind: Ein Fahrer, der seine Bewegung auf diesem Streckenplättchen startet, zieht nur 3 statt wie gewohnt 4 Energiekarten.





Regenwetter: Ein Fahrer, der seine Bewegung auf diesem Streckenplättchen beendet und 1 oder mehr Felder seiner Bewegungsweite dadurch verloren hat, dass er von anderen Fahrern blockiert wurde, erleidet einen **Sturz**.





Beispiel: *Als Erstes bewegt sich der grüne Rouleur (Energiewert 5) wie gewohnt über die Felder mit anderen Fahrern. Der blaue Sprinteur (Energiewert 3) würde seine Bewegung auf einem vollständig besetzten Feld beenden, weshalb er 1 Feld seiner Bewegungsweite verliert und auf dem Feld dahinter stehenbleiben muss. Da dieses Feld von Regenwetter betroffen ist, stürzt er.*

Danach bewegt sich der rote Rouleur (Energiewert 3). Auch er würde seine Bewegung auf einem vollständig besetzten Feld beenden, also bleibt er auf dem Feld dahinter stehen. Dieses Feld ist nicht von Regenwetter betroffen, es kommt nicht zu einem Sturz. Schließlich bewegt sich der grüne Sprinteur (Energiewert 9). Er bewegt sich über die komplette Distanz, da das Feld mit dem gestürzten Fahrer nicht vollständig blockiert ist. Hätte auch der rote Sprinteur einen Sturz erlitten, wäre das entsprechende Feld vollständig blockiert und der grüne Sprinteur hätte sich nur 2 Felder auf die Höhe des roten Rouleurs vorbewegen können.

Stürze durch Regenwetter

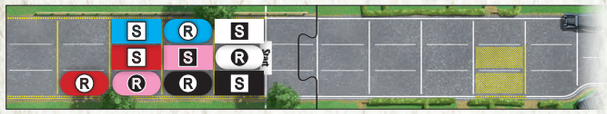
Wie in den Grundregeln beschrieben, muss ein Fahrer seine Bewegung hinter einem vollständig besetzten Feld auf dem nächstmöglichen Feld mit mindestens 1 freien Spur beenden. Ist das Feld, auf dem er deshalb stehenbleiben muss, jedoch von Regenwetter betroffen, erleidet er einen Sturz. Um dies anzuzeigen, legt die Figur auf die Seite, allerdings so, dass sie immer noch auf der gleichen Spur liegt.

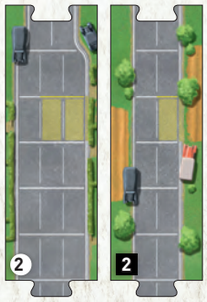
- Auf einem Feld mit mindestens 1 gestürzten Fahrer kann Windschatten weder genutzt noch geboten werden.
- Befinden sich auf allen Spuren eines Feldes gestürzte Fahrer, ist das Feld vollständig **blockiert**. Ein Fahrer, der sich normalerweise durch dieses Feld hindurch bewegen würde, muss stattdessen auf dem nächstmöglichen Feld dahinter mit mindestens 1 freien Spur stehenbleiben. Ist dieses Feld ebenfalls von Regenwetter betroffen, stürzt auch dieser Fahrer.
- Wenn der gestürzte Fahrer sich in der nächsten Runde bewegt, richtet ihn wieder auf und zieht 2 Punkte vom Energiewert seiner gespielten Karte 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). Dieser Abzug erfolgt erst, nachdem der Energiewert durch **abschüssige Strecken** und **Verpflegungszonen** beeinflusst wurde. Wurde für einen auf einer abschüssigen Strecke gestürzten Fahrer eine Karte mit Energiewert 2 gespielt, wird der Fahrer zunächst aufgerichtet und dann 3 Felder nach vorne bewegt.

Dies beeinflusst nicht die maximale Bewegung auf **ansteigenden Strecken**, hier darf sich ein Fahrer weiterhin maximal 5 Felder weit bewegen (obwohl durch den Sturz-Abzug dafür mindestens ein Energiewert von 7 gespielt werden müsste).

Ausreißer-Variante
(für 5–6 Personen empfohlen)

In dieser Variante muss das zweite Streckenplättchen (das hinter dem Startplättchen) immer das Ausreißergruppenplättchen 2/2 sein. Wenn ihr mit 5–6 Personen spielt, nutzt die 2-Seite, mit 1–4 Personen nutzt die 2-Seite.





Vor der ersten Runde müssen alle Mitspielenden versuchen, einen eigenen Fahrer (ihrer Wahl) in der Ausreißergruppe zu platzieren. Dazu gibt es eine Bietphase mit 2 Runden. Führt alle gleichzeitig die folgenden Schritte aus:

1. Fahrer auswählen
Wählt je 1 eurer Fahrer aus, der versucht auszureißen.

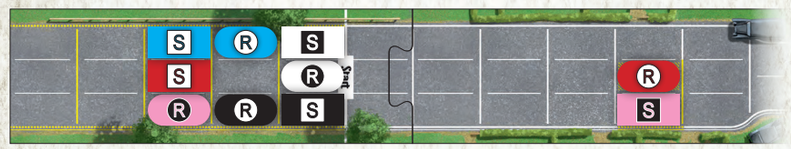
2. Karten ziehen
Zieht je 4 Karten vom Fahrer-Kartenstapel eures gewählten Fahrers.

3. Ausspielen, Recyceln, Aufdecken
Wählt je 1 eurer 4 Karten aus und spielt sie verdeckt neben euren entsprechenden Energiekartenstapel. Der Energiewert dieser Karte entspricht eurem Gebot in dieser Bietrunde. Recycelt die ungespielten Karten. Deckt dann alle gespielten Karten gleichzeitig auf.

4. Wiederholen
Wiederholt für die zweite Bietrunde die Schritte 2 und 3 für denselben Fahrer.

- Spielt ihr mit 5–6 Personen, kommen die 2 Fahrer mit der jeweils höchsten Summe ihrer beiden gebotenen Energiekarten in die Ausreißergruppe. Der Fahrer mit dem höchsten Gebot wird dabei auf der ganz rechten Spur platziert.
- Spielt ihr mit 2–4 Personen, wird nur der 1 Fahrer mit der höchsten Summe seiner gespielten Energiekarten in der Ausreißergruppe platziert.
- Alle Gleichstände werden zugunsten des hinteren Fahrers entschieden, d. h. des Fahrers, der am weitesten hinten und am weitesten links steht.

Die gespielten Karten der Fahrer, die in der Ausreißergruppe sind, werden aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt. Außerdem erhalten diese Fahrer 2 Erschöpfungskarten und recyceln diese. Alle Fahrer, die in der Bietphase verloren haben, bilden nun das Hauptfeld. Sie recyceln ihre zum Bieten genutzten Karten. Danach mischen alle Fahrer ihre recycelten Karten zurück in ihre Kartenstapel. Startet dann das Rennen.



Beispiel: *Nachdem die Ausreißergruppe bestimmt wurde, sind alle bereit zum Start.*

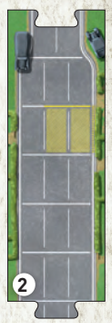
Variante für mehr als 6 Personen

Jeder ist auf sich gestellt!

Ihr seid eine gemischte Gruppe, die es 5–7 km vor dem Ziel geschafft hat auszureißen. Das Hauptfeld ist weit abgeschlagen und kann euch nicht mehr einholen. Aber niemand hat einen Team-Kollegen, der ihn unterstützen kann. Jeder Fahrer ist auf sich allein gestellt. Viel Glück!

Diese Variante kann mit bis zu 12 Personen gespielt werden. Sobald ihr das Grundspiel ein paar Mal gespielt habt, ist dies eine gute Variante, um mehr spezifische Sprinteur- und Rouleur-Taktiken zu lernen, da ihr euch nur auf einen Fahrer konzentrieren müsst.

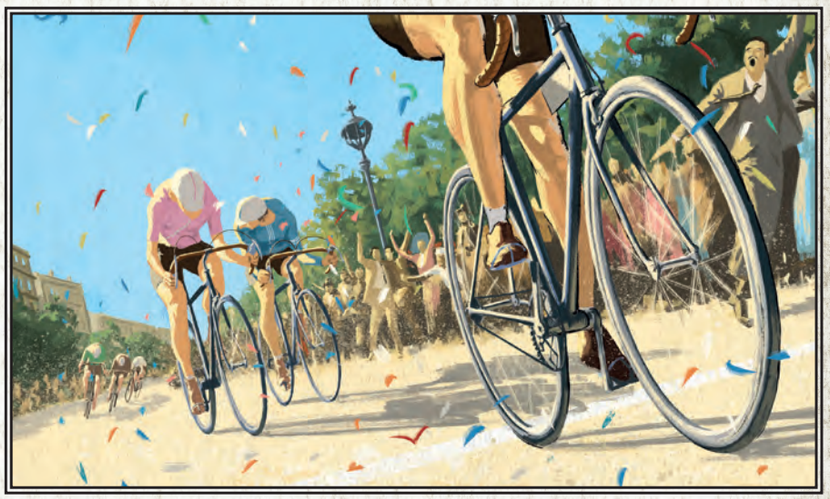
- Benutzt keine Fahrertableaus.
- Die jüngste Person wählt einen Fahrer und platziert ihn gemäß der Regeln für Startpositionen des Grundspiels. Die anderen Mitspielenden wählen und platzieren danach reihum im Uhrzeigersinn ihren Fahrer.
- Nehmt euch jeweils den passenden Energiekartenstapel für euren Fahrer.
- Wir empfehlen, mit der Ausreißer-Variante zu spielen, wenn ihr mehr als 6 Personen seid. Da ihr jeweils nur 1 Fahrer habt, könnt ihr in der Bietphase nur für ihn bieten.



Handicaps

Wenn eure Runde aus unterschiedlich erfahrenen Mitspielenden besteht, könnt ihr das Spiel mithilfe von Handicaps etwas fairer gestalten:

- Alle Personen, die *Flamme Rouge* bereits gespielt haben, fügen zu Spielbeginn ihren Fahrer-Kartenstapeln je 1 Erschöpfungskarte hinzu.
- Alle Personen, die *Flamme Rouge* besonders gut kennen, können noch 1 weitere Erschöpfungskarte hinzufügen.



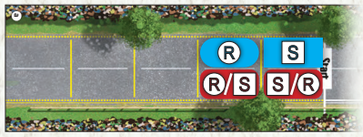
Automatisierte Gegner

Es gibt 3 verschiedene Arten von automatisierten Gegnern, die ihr eurem Spiel hinzufügen könnt:
das Peloton-Team, Stärke-Teams und automatisierte Einzelfahrer. Für alle automatisierten Gegner gelten folgende Regeln:

- Eure Personenzahl steigt um 1 pro automatisiertes Team bzw. pro 2 automatisierte Einzelfahrer.
- Es gelten die gewohnten Regeln für Windschatten, aber automatisierte Gegner erhalten nie Erschöpfungskarten.
- Wenn ihr mit der Ausreißer-Variante spielt, bieten automatisierte Gegner nicht mit.

Platziert die automatisierten Gegner in der folgenden Reihenfolge jeweils so nah wie möglich an der Startlinie:

- Die beiden Fahrer des Peloton-Teams werden zuerst platziert, einer hinter dem anderen (egal ob Sprinteur oder Rouleur vorne).
- Die Fahrer der Stärke-Teams werden als nächstes platziert, mit dem Sprinteur direkt vor dem Rouleur.
- Nachdem alle menschlichen Mitspielenden ihre Teams platziert haben, werden als letztes die automatisierten Einzelfahrer platziert. Bestimmt zufällig, in welcher Reihenfolge ihr sie platziert.



Das rote Team ist das Peloton-Team, bei dem die Reihenfolge der Fahrer unterschiedlich sein darf. Das blaue Team ist ein Stärke-Team, dessen Sprinteur vor dem Rouleur startet.

Des Weiteren gelten die folgenden spezifischen Regeln:

Peloton-Team

- Es kann nur ein Peloton-Team geben.
- Nehmt beide Fahrer einer Farbe und **nur den Rouleur-Kartenstapel** dieser Farbe. Fügt diesem Stapel 2 Angriff!-Karten (●●) hinzu, mischt ihn und legt ihn bereit.
- Nachdem alle menschlichen Mitspielenden ihre Karten in der Bewegungsphase aufgedeckt haben, deckt **1 Karte** vom Rouleur-Kartenstapel des Peloton-Teams auf. Bewegt beide Fahrer so viele Felder vorwärts, wie der Energiewert der Karte vorgibt (es gelten die gewohnten Bewegungsregeln). Sollte die aufgedeckte Karte eine Angriff!-Karte (●●) sein, dann bewegt den vorderen Fahrer des Peloton-Teams 2 Felder und den hinteren Fahrer des Peloton-Teams 9 Felder vorwärts.





Stärke-Team

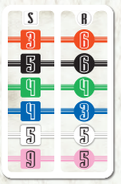
- Es kann mehrere Stärke-Teams geben.
- Nehmt beide Fahrer einer Farbe und beide Kartenstapel dieser Farbe. Fügt dem Sprinteur-Kartenstapel 1 Stärke-Karte (★) hinzu. Mischt beide Kartenstapel und legt sie bereit.
- Nachdem alle menschlichen Mitspielenden ihre Karten in der Bewegungsphase aufgedeckt haben, deckt für jeden Fahrer eines Stärke-Teams je 1 Karte vom entsprechenden Fahrer-Kartenstapel auf. Bewegt die Fahrer so viele Felder vorwärts, wie es der Energiewert auf ihrer jeweiligen Karte vorgibt (dabei gelten die gewohnten Bewegungsregeln).



Automatisierte Einzelfahrer

Ihr dürft eurem Rennen so viele automatisierte Einzelfahrer hinzufügen, wie ihr mögt (bis zur maximalen Personenzahl).

- Entfernt für die Standard-Schwierigkeit alle +1-Karten aus dem Einzelfahrer-Kartenstapel. Um die Einzelfahrer zu anspruchsvolleren Gegnern zu machen, könnt ihr eine Anzahl +1-Karten eurer Wahl in den Einzelfahrer-Kartenstapel hineinmischen.
- Mischt den Einzelfahrer-Kartenstapel und legt ihn in neben der Strecke bereit.
- Nachdem alle menschlichen Mitspielenden ihre Karten in der Bewegungsphase aufgedeckt haben, deckt 1 Einzelfahrer-Karte vom Stapel auf. Wenn vom Einzelfahrer-Kartenstapel eine Bewegungskarte aufgedeckt wurde, bewegt alle automatisierten Einzelfahrer entsprechend ihrer individuellen Energiewerte auf dieser Karte (unterschieden nach Farben und Sprinteur/Rouleur).
- Wenn vom Einzelfahrer-Kartenstapel eine +1-Karte aufgedeckt wurde, deckt solange weitere Karten auf, bis ihr eine Bewegungskarte aufdeckt. Addiert dann genau +1 auf alle Energiewerte der Bewegungskarte, auch dann, wenn ihr mehrere +1-Karten nacheinander aufgedeckt habt.



15 Bewegungskarten



Einzelfahrer-Kartenrückseite



5 +1 Karten

Solo-Variante

Wenn du solo spielen möchtest, musst du gegen mindestens 1 automatisiertes Team oder 2 automatisierte Einzelfahrer spielen. Wir empfehlen zu Beginn entweder 1 Stärke- und 1 Peloton-Team oder 4+ Einzelfahrer zu wählen. Wenn du das System gut kennst, kannst du frei mit den automatisierten Gegnern experimentieren.

Außerdem startest du mit 3 Erschöpfungskarten, die du beliebig auf deine zwei Fahrer-Kartenstapel aufteilen kannst. Möchtest du den Schwierigkeitsgrad erhöhen, füge vor dem Start deinen Kartenstapeln einfach mehr Erschöpfungskarten hinzu.

Der Rekord des Spieldesigners liegt bei einem Sieg auf einer Strecke mit 6 Erschöpfungskarten zum Start.

Verwende nicht die Ausreißer-Variante, wenn du solo spielst, selbst wenn das Ausreißerplättchen 2/2 Teil der Strecke ist.

Variante für 2 Personen

Wenn ihr zu zweit spielt und automatisierte Gegner nutzen wollt, empfehlen wir euch zunächst gegen das Peloton-Team zu spielen. Später könnt ihr dann auch gegen Stärke-Teams, mehrere automatisierte Teams und/oder Einzelfahrer spielen. Teilt euch die Verantwortung für verschiedene automatisierte Gegner auf, damit es schneller geht.

Erfolge



Wenn ihr während des Spiels eine der untenstehenden Bedingungen erfüllt, nehmt euch den entsprechenden Erfolgssticker in eurer Farbe und klebt ihn auf die passende Stelle auf eurer Team-Schachtel.

Für die Abzeichen benötigt ihr nur die Elemente des Grundspiels. Einige der weiteren Erfolge können nur mit optionalen Regeln erreicht werden. Das gelbe Trikot und das Sponsoring sind Erfolge, für die die *Grand Tour*-Erweiterung benötigt wird.

Abzeichen



A. Nutze in derselben Phase mit beiden deiner Fahrer Windschatten.

B. Bewege 1 deiner Fahrer in einer Runde um 10 oder mehr Felder vorwärts.

C. Fahre ein komplettes Rennen, ohne dass beide deiner Fahrer jemals Erschöpfungskarten erhalten.

D. Gewinne ein Rennen mit einem Fahrer, der beim Überqueren der Ziellinie keine Erschöpfungskarten (mehr) in seinem Kartenstapel hat.

Medaillen



E. Nutze mit einem deiner Fahrer in derselben Phase 3-mal oder öfter Windschatten.

F. Gewinne ein Rennen mit einem Fahrer, der in der Ausreißergruppe gestartet ist und nie vom Hauptfeld eingeholt wurde.

G. Stürze 2-mal oder öfter im selben Rennen.

Pokal



H. Gewinne ein Rennen, bei dem deine beiden Fahrer den 1. und 2. Platz belegen.

Gelbes Trikot und Sponsoring *(Grand Tour)*



I. Habe einen Fahrer, der das gelbe Trikot nach der letzten Etappe einer Tour trägt.

J. Beende eine *Grand Tour* mit 21 Etappen.

Landschaftselemente

Nutzt diese verschiedenen Elemente, um eure Spielfläche dekorativ zu gestalten oder optionale Zusatzregeln hinzuzufügen.

Start-/Ziellinientor, Zäune, Bäume & Streckenfahrzeug: Diese Elemente sind rein dekorativ und haben ansonsten keinen Einfluss auf das Spiel.

Podium: Hier könnt ihr nach dem Rennen die 3 bestplatzierten Fahrer aufstellen. Wenn ihr wollt, macht ein Foto von eurer Strecke und den Gewinnern und teilt es auf BoardGameGeek oder in den sozialen Medien unter #flammerougechampions.

Streckenmarkierungsplättchen: Diese Plättchen dienen als visuelle Erinnerung für spezielle Streckenplättchen (aufsteigende/abschüssige Strecken, Kopfsteinpflaster, Verpflegungszonen, Scharfe Kurve).

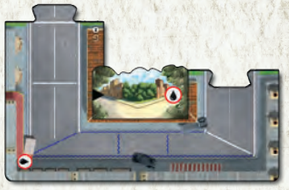
Platzierung von Streckenmarkierungsplättchen:



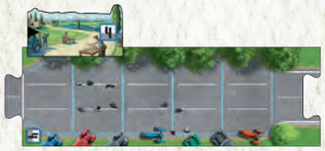
aufsteigende und abschüssige Strecke



Kopfsteinpflaster



Scharfe Kurve (Grand Tour)



Verpflegungszone

Verkehrshindernisse: Platziert ein Verkehrshindernis auf einer Spur, um sie zu blockieren. Diese Spur kann während des Rennens nicht genutzt werden. Das Feld ist also um 1 Spur schmaler. So könnt ihr breite Felder schmaler gestalten oder Engpässe kreieren. Auf einem Feld mit nur 1 Spur darf kein Verkehrshindernis platziert werden.



Beispiel: *Der blaue Sprinteur bewegt sich mit einem Energiewert von 3. Durch das Verkehrshindernis ist das Feld vollständig besetzt, sodass er seine Bewegung ein Feld dahinter beenden muss.*

Verpflegungsmarker-Tisch (*Grand Tour*): Auf diesem Tisch könnt ihr den Verpflegungsmarker platzieren.



1. Energiephase alle spielen gleichzeitig

1. **Wähle 1 Fahrer, ziehe 4 Karten**
2. **Spiele 1 davon, recycele 3**
3. **Wiederhole 1 & 2 für anderen Fahrer**

Recyceln: Lege die Karte(n) offen unter den entsprechenden Fahrer-Kartenstapel.

2. Bewegungsphase

Deckt alle gespielten Karten auf.

Bewegt als erstes den **führenden** Fahrer um genau so viele Felder vorwärts, wie auf seiner Karte angegeben. Fahrt gleichermaßen mit dem jeweils nächstplatzierten Fahrer fort, bis alle Karten abgehandelt wurden.

Ein Fahrer kann sich durch andere Fahrer hindurch bewegen, darf jedoch seine Bewegung nicht auf einem vollständig besetzten Feld (auf allen Spuren steht bereits ein Fahrer) beenden. Wäre dies der Fall, muss der Fahrer auf dem nächstmöglichen Feld dahinter stehenbleiben, das mindestens 1 freie Spur aufweist.

3. Endphase

1. **Gespielte Karten entfernen**
2. **Windschatten auswerten**
3. **Erschopfungskarten zuweisen**

Windschatten: Ist zwischen 2 Pulks *genau 1* Feld frei, bewegt die hintere Gruppe um genau 1 Feld vorwärts (beginnend beim hintersten Pulk).

Erschöpfung: Ein Fahrer ist erschöpft, sobald er ein freies Feld vor sich hat.

Automatisierte Gegner

Automatisierte Gegner bewegen sich mittels ihres jeweiligen Kartenstapels und folgen ansonsten den gewohnten Regeln der Bewegungsphase:

- **Peloton-Team:** Es wird nur 1 Karte pro Bewegungsphase aufgedeckt und beide Fahrer bewegen sich entsprechend ihres Energiewerts. (Angriff!-Karte ●●: Der weiter vorne liegende Fahrer des Peloton-Teams bewegt sich 2 Felder, der hintere 9 Felder.)
- **Stärke-Teams:** Für jeden Fahrer eines Stärke-Teams wird je 1 eigene Karte pro Bewegungsphase aufgedeckt.
- **Automatisierte Einzelfahrer:** Alle Einzelfahrer bewegen sich nach ihrem individuellen Energiewert auf derselben Bewegungskarte.

Automatisierte Gegner nutzen Windschatten wie gewohnt, aber erhalten nie Erschöpfungskarten.

Spezielle Regeln



Ein Fahrer, der auf einem solchen Feld startet, darauf- oder darüberfährt, darf sich um höchstens die angezeigte Anzahl Felder vorwärts bewegen. Es ist erlaubt, eine Karte mit einem höheren Energiewert zu spielen, aber ihr Wert gilt dann als der angezeigte Höchstwert, der Rest verfällt.



Startet ein Fahrer seine Bewegung auf einem solchen Feld, zählt der Energiewert auf seiner gespielten Karte als mindestens der angezeigte Wert. Es ist erlaubt, eine Karte mit einem niedrigeren Wert zu spielen, aber ihr Wert gilt dann als der angezeigte Mindestwert.



Ein Fahrer kann in diesem Bereich keinen Windschatten nutzen oder bieten.



Ein Fahrer, der seine Bewegung auf diesem Streckenteil startet, zieht 5 statt wie gewohnt 4 Energiekarten.



Ein Fahrer, der seine Bewegung auf diesem Streckenteil startet, zieht nur 3 statt wie gewohnt 4 Energiekarten.



Ein Fahrer, der seine Bewegung auf diesem Streckenplättchen beendet und 1 oder mehr Felder seiner Bewegungsweite dadurch verloren hat, dass er von anderen Fahrern blockiert wurde, erleidet einen Sturz.

Stürze

Würde ein Fahrer seine Bewegung auf einem vollständig besetzten Feld beenden, muss er sie stattdessen auf dem nächstmöglichen Feld dahinter beenden, das mindestens 1 freie Spur aufweist. Befindet sich dieses Feld jedoch auf einem Streckenplättchen mit diesem Symbol, stürzt er. Um dies anzuzeigen, legt ihr die Figur auf die Seite, allerdings so, dass sie immer noch auf der gleichen Spur liegt.

- Auf einem Feld mit mindestens 1 gestürzten Fahrer kann Windschatten weder genutzt noch geboten werden.
- Befinden sich auf allen Spuren eines Felds gestürzte Fahrer, ist das Feld vollständig blockiert. Ein Fahrer, der sich normalerweise durch dieses Feld hindurch bewegen würde, muss stattdessen auf dem nächstmöglichen Feld dahinter mit mindestens 1 freien Spur stehenbleiben. Liegt dieses Feld ebenfalls auf einem Streckenplättchen mit, stürzt auch dieser Fahrer.
- In der nächsten Runde richtet ihr den Fahrer auf und zieht 2 Punkte vom Energiewert der für ihn gespielten Karte ab.

