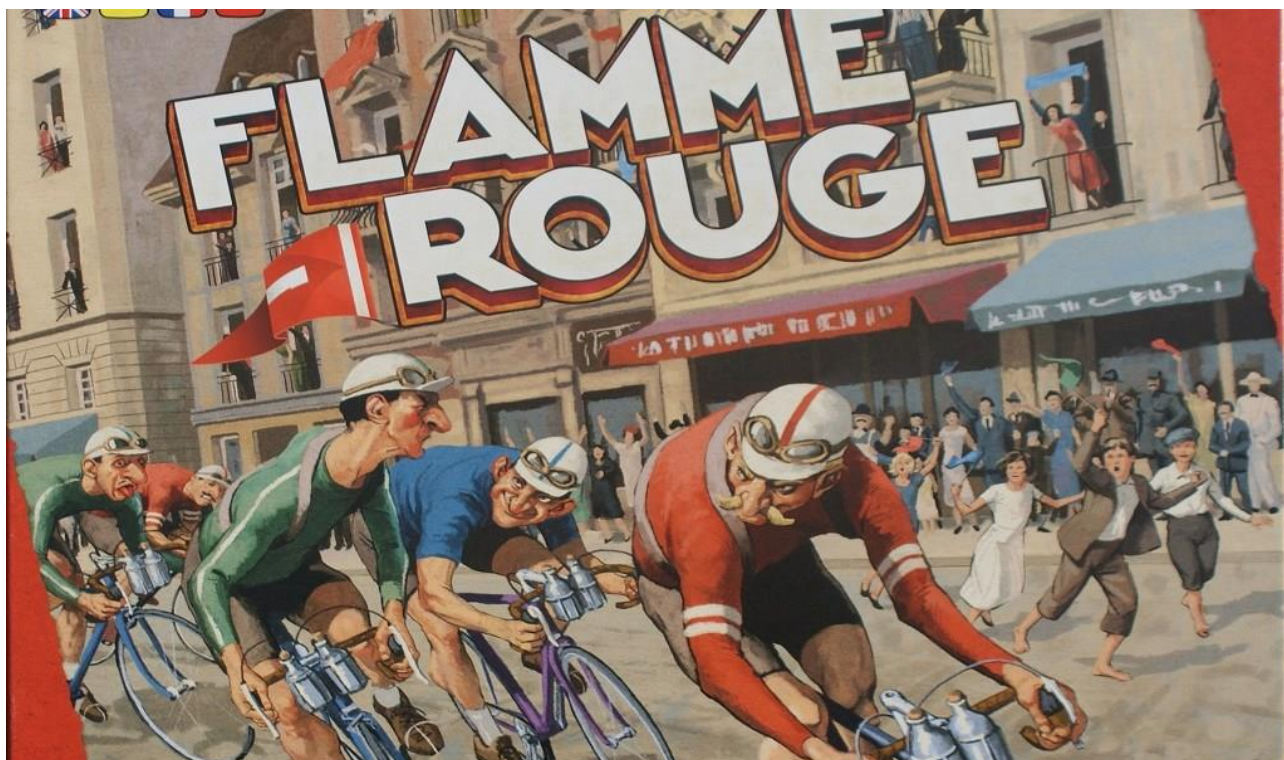


FLAMME ROUGE

Chi passò la borraccia? Coppi o Bartoli?



Introduzione

Lo scrivente ha avuto da sempre un "debole" per i giochi da tavolo con soggetto ciclistico, tant'è vero che non soltanto la sua collezione ne contiene davvero un gran numero ma tanti anni fa riuscì addirittura a farne pubblicare uno suo, insieme ad altri sport, nella scatola de ["La Domenica Sportiva" edita da Clementoni \(1978\)](#).



Domenica sportiva, 1978.

NdR: Come il personaggio dei fumetti anche il nostro Obelix, sembra quasi non essere conscio della super forza procurata dalla caduta nel pentolone della pozione: Grazie all'anno in cui è stato pubblicato, il target "familiare" e il brand della Domenica Sportiva a quel tempo di primissimo piano, quello pubblicato da Obelix è di gran lunga il gioco di ciclismo da sempre più venduto in Italia!

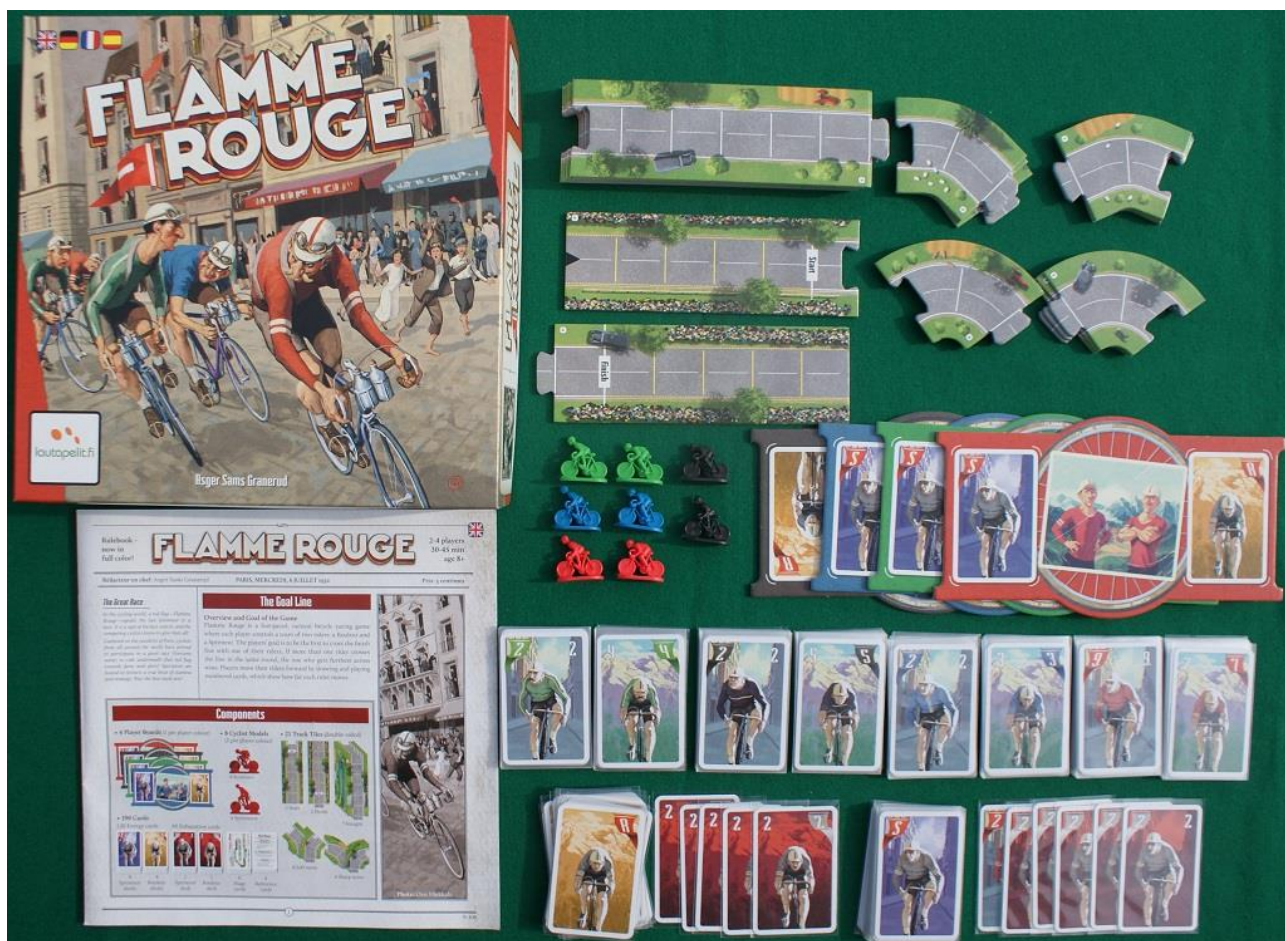
Da allora tanta acqua è passata sotto i ponti e di quel sistema è rimasto in uso solo il modo di assemblare le piste con sezioni di strada, colorate diversamente per distinguere le salite, le discese e le pianure.



La domenica sportiva: gara di ciclismo.

Le "meccaniche" invece si sono evolute ed alcuni titoli sono diventate delle vere e proprie simulazioni come, ad esempio, Leader 1 della Ghenos (da noi recensito in [questo articolo](#)) mentre altri sono più "leggeri" ma non per questo meno divertenti da giocare (Breaking Away della Fiendish, Classiques du Cyclisme della Olpan, Um Reifenbreite della Jumbo, Velomaster della Ludemonium, Corridori in fuga della Raven, ecc.). A questa folta schiera si aggiunge ora Flamme Rouge: questo soprannome ("Fiamma Rossa") era utilizzato per identificare la bandiera di colore rosso usata per segnalare l'ultimo chilometro agli atleti del Tour de France. Il giornalista sportivo Gianni Mura, tra l'altro, ha voluto dare proprio questo titolo all'interessante libro che ha scritto sulla storia della famosa corsa a tappe francese.

Flamme Rouge infatti è "vagamente" ambientato all'epoca "eroica" della Grande Boucle, tant'è vero che il Regolamento è stampato come fosse la prima pagina di un giornale dell'epoca ed è datato: Paris, Mercredi 6 Juillet 1932.



I Componenti di Flamme Rouge.

Unboxing

La scatola, quadrata, ha le dimensioni ormai divenute uno standard per quasi tutte le case editrici. In questo caso, si sono rese necessarie delle riduzioni di cartone piegato per poterla riempire, visto che i componenti non sono così ingombranti. Ecco quindi un'altra occasione per rilanciare la nostra ormai pluriennale battaglia per sensibilizzare le case editrici ad avere pietà dei nostri oberatissimi scaffali giochi: salviamo lo spazio, conteniamo le dimensioni delle scatole al minimo indispensabile!

Dalle premesse fatte avrete capito che non esiste un tabellone e che ogni corsa dovrà essere studiata "a tavolino" per predisporre tutte (o parte) delle 21 sezioni di strada: 1 partenza, 1 arrivo, 7 rettilinei, 6 curve a 90° e 6 curve a 45°. Tutte le sezioni sono stampate da entrambi i lati perché alcuni "retro" (colorati di rosso) rappresentano la strada in salita, mentre altri (colorati in blu) indicano i tratti di discesa: il percorso che ne deriva è comunque sempre formato da due corsie, divise in caselle rettangolari. Completano la confezione quattro plance di cartone (una per giocatore), 190 carte e 8 miniature di corridori in plastica colorata (due per giocatore).

I materiali sono robusti, l'ergonomia è quasi perfetta ma è comunque necessario sottolineare 2 piccoli punti di attenzione:

1. il grande uso che si farà delle carte consiglia di proteggerle subito con delle bustine trasparenti ad evitarne un'usura precoce;

2. Sarebbe stato opportuno differenziare un poco di più figure e colori dei due mazzi di carte di ciascun giocatore avrebbe aiutato i più piccoli e ... i più confusionari a non confondersi nel continuo interscambio.

Preparazione (Set-Up)

Prima di iniziare la corsa bisogna decidere che percorso preparare e naturalmente il piacere di assemblare (ad incastro) le varie sezioni di pista è un "gioco nel gioco". Nella scatola ci sono alcune proposte di composizione del percorso, stampate su delle carte: vi consigliamo di provarli tutti prima di passare a delle composizioni personalizzate.

Sarà la pianura lo scenario ideale delle prime corse poi, man mano, si potranno aggiungere un po' di salite e di discese che rendono le partite più movimentate e varie. Una volta acquisita un po' di esperienza, si possono anche affrontare percorsi con arrivi in salita, più "tecnici" e quindi i più difficili. Sconsiglio vivamente di effettuare percorsi "ad anello" perché non sono nella filosofia del gioco e percorrere sempre le stesse strade diventa noioso.



Un esempio di semplice tappa di pianura, adatta ai velocisti.

A questo punto tutti i giocatori scelgono un colore e ricevono una plancia, due corridori (Passista e Velocista) e due mazzi di 15 carte "Energia", uno per tipo di ciclista, da mischiare separatamente e posare coperti sulla plancia in corrispondenza delle relative immagini. Altri due mazzi di 30 carte "Stanchezza" (uno per i passisti ed uno per i velocisti) vengono posati sul tavolo vicino al percorso, per essere utilizzati da tutti quando necessario. Si sorteggia il "primo giocatore" e, a turno, tutti posano i loro corridori sulla pista, dietro alla linea di partenza, nelle caselle che preferiscono, ricordando però che è permesso un solo pezzo per casella.

Questa scelta iniziale è importante perché i corridori in prima fila hanno delle "penalità" durante la corsa e quindi tutti cercheranno di mettersi al coperto in mezzo al gruppo per farsi "tagliare l'aria" dagli altri.

Lo starter agita la bandiera, la corsa è partita

Il Gioco

Flamme Rouge è essenzialmente un gioco di carte e le sue regole sono semplicissime:

1. i giocatori scelgono uno dei loro corridori e pescano dal suo mazzo le quattro carte superiori;
2. poi decidono la carta da usare e la posano, coperta, di fianco alla plancia, accanto al mazzo d'origine;
3. le tre carte non utilizzate vengono messe sotto al mazzo, a faccia in su;
4. dopo aver giocato la prima carta si pescano anche quattro carte dell'altro mazzo (attenzione: non si possono pescare o guardare queste carte senza aver PRIMA già giocato quella dell'altro corridore);
5. si posa una carta coperta per il secondo corridore;
6. le tre carte non usate vengono rimesse a faccia in su sotto il mazzo.

Quando tutti hanno finito, le carte "Energia" giocate vengono scoperte contemporaneamente e si passa al movimento.



La plancia di un giocatore dopo aver scoperto le carte: il passista (a destra) in questo turno muoverà di 4 caselle, mentre il velocista di 3 soltanto.

Il corridore più avanti in pista (o, in caso di parità, quello più a destra) deve muovere un numero di caselle pari alla carta giocata, poi gli altri seguono nell'ordine: si possono scavalcare altri corridori durante la mossa ma ci si deve comunque fermare sempre in una casella libera, possibilmente a

destra della strada se è libera. Nel caso che entrambe le caselle d'arrivo siano occupate il corridore deve retrocedere fino alla prima casella libera.

Ovviamente i due mazzi non sono uguali: quello del "passista" contiene infatti tre carte per tipo: da 3, 4, 5, 6 e 7 caselle di movimento



Le carte del "passista".

Il mazzo del "velocista" contiene a sua volta tre carte per tipo, ma di valore diverso: da 2-3-4-5-9 caselle. Come abbiamo visto più sopra il meccanismo che regola l'attribuzione delle carte consiste nel pescare quattro carte, giocare una e scartare le altre sotto il mazzo: questo significa che "normalmente" conviene cercare di usare le carte di valore più basso nella prima parte della corsa o nei tratti penalizzanti (come le salite) per ritrovarsi con un mazzo "ricco" di carte alte verso la fine. E qui il velocista, se si è risparmiato lungo il percorso, potrebbe avere buon gioco nel piazzare le sue carte da "9" per vincere le volate.



Le carte del "velocista".

Fare solo percorsi di pianura renderebbe tuttavia troppo prevedibili le corse, con i velocisti intruppati nel gruppo e pronti a scattare ed a vincere la corsa negli ultimi due turni, ma fortunatamente intervengono alcune regole specifiche che aggiungono il sale giusto ad un gioco che altrimenti sarebbe troppo condizionato dalla fortuna nella "pesca" delle carte.

La più importante è quella che riguarda la "scia": è noto che al centro del gruppo si fa molta meno fatica perché la massa dei corridori riduce l'impatto dell'aria. Il gioco ne tiene conto e ad ogni fine turno permette di compattare gruppi di corridori separati da una sola casella: partendo da quello più indietro ogni gruppo viene spostato in avanti di una casella, fino ad accodarsi a quello precedente; il nuovo gruppo, a sua volta, può avanzare ed accodarsi ad un altro che lo precede, e così via (un gruppo è formato da un minimo di un corridore).

Finito questo compattamento, si verifica quanti corridori abbiano ancora una casella vuota davanti a loro: poiché sono essi a fare l'andatura il vento e l'attrito dell'aria li affaticano più degli altri: in pratica devono prelevare una carta "stanchezza" (cioè una carta di valore "2" da aggiungere al proprio mazzo) che, prima o poi, ricomparirà nella mano dei giocatori diminuendo le possibilità di avere carte "buone" da giocare. Averne una o due non è un problema, ma accumularne 4-5 potrebbe causare una improvvisa perdita di velocità proprio quando gli altri invece scattano nelle fasi finali del gioco.

Naturalmente serve anche un pizzico di fortuna: anche avendo molte carte stanchezza, la Dea bendata potrebbe infatti concedere ugualmente una carta "veloce" fra le quattro pescate ad ogni turno. Quindi Flamme Rouge non è necessariamente per "risparmiosi" gestori di risorse ma può essere liberamente giocato, e talvolta anche vinto, con una certa spavalderia: possono infatti innescarsi le giuste dinamiche che permettono ai giocatori di mantenere durante le sessioni di gioco un clima goliardico e divertente.



un percorso un po' "mosso", in mezzo alle colline, con due salite brevi e due discese.

Sul retro di molte sezioni sono stampate delle caselle bordate di rosso (a rappresentare le salite) o di blu (le discese): utilizzando queste caratteristiche si possono formare percorsi interessanti. In salita la velocità massima è di 5 caselle, quindi se un giocatore si trova con una mano di sole carte alte sarà costretto a sprecare preziose caselle: inoltre in salita non si applica più la regola della "scia" ed i giocatori rimasti staccati non solo faranno molta più fatica a ricongiungersi al gruppo, ma si beccheranno anche le tanto temute carte "stanchezza". Se poi è stata giocata una carta di valore superiore al 6 prima dell'inizio della salita il corridore dovrà fermarsi nell'ultima casella di pianura prima della salita: è bene quindi valutare bene il proprio gioco in base al tipo di percorso che aspetta il gruppo.

In discesa invece il valore minimo è di "5" caselle, il che significa che se si gioca una carta da "2" il corridore muoverà comunque di 5 caselle. In discesa inoltre vale di nuovo la regola della scia.



Le carte con alcuni percorsi consigliati.

Nella fotografia qui sopra vediamo le carte con diversi percorsi alternativi incluse nel gioco "base": con il colore giallo si indicano la partenza e l'arrivo, con il rosso le salite ed con il blu e discese. Vince la corsa il corridore che, al termine di un turno, ha superato il traguardo finale ed è più avanti di tutti gli altri (se si tratta di un arrivo... in volata).

È possibile applicare anche un handicap quando alla corsa partecipano giocatori esperti ed altri alle prime armi: si tratta di una regolina molto semplice che obbliga i giocatori più esperti a mescolare fin dall'inizio nei due mazzi base 1 carta "stanchezza". Se poi un giocatore è davvero molto esperto dovrà aggiungere DUE carte stanchezza che lo costringeranno ovviamente a perdere tempo durante la corsa.



un uomo solo al comando!

Bottom Line

Probabilmente avrete già compreso che il "trucco" per cercare la vittoria in Flamme Rouge sta tutto nella corretta gestione delle proprie carte: bisogna cercare di liberarsi nella prima fase della corsa di quelle di valore più basso o inutili per il tipo di arrivo previsto, quando il gruppo è ancora compatto e davvero pochi hanno voglia di tentare uno scatto che li costringerebbe poi ad accumulare troppe carte "Stanchezza" restando da solo al comando.

È evidente comunque che prima di decidere che tattica usare è assolutamente necessario visionare il percorso. Date un'occhiata, per esempio a questa composizione.



Tappa di montagna con due colli ed arrivo in salita

C'è un primo colle a poca distanza dalla partenza, con una lunga discesa che permetterà di sicuro il ricongiungimento del gruppo: poi però inizia una salita più lunga, seguita da una brevissima discesa, un tratto in altopiano e poi una lunga scalata (che i corridori stanno già affrontando nella foto) fino all'arrivo, sempre in salita. Si capisce che i velocisti non hanno molte speranze, in questa tappa, perché le loro carte da "9" sono assolutamente inutili nell'ultima parte del percorso, quindi sarà necessario utilizzarle per effettuare un ricongiungimento in discesa dopo aver usato in fretta le carte basse nella prima salita.



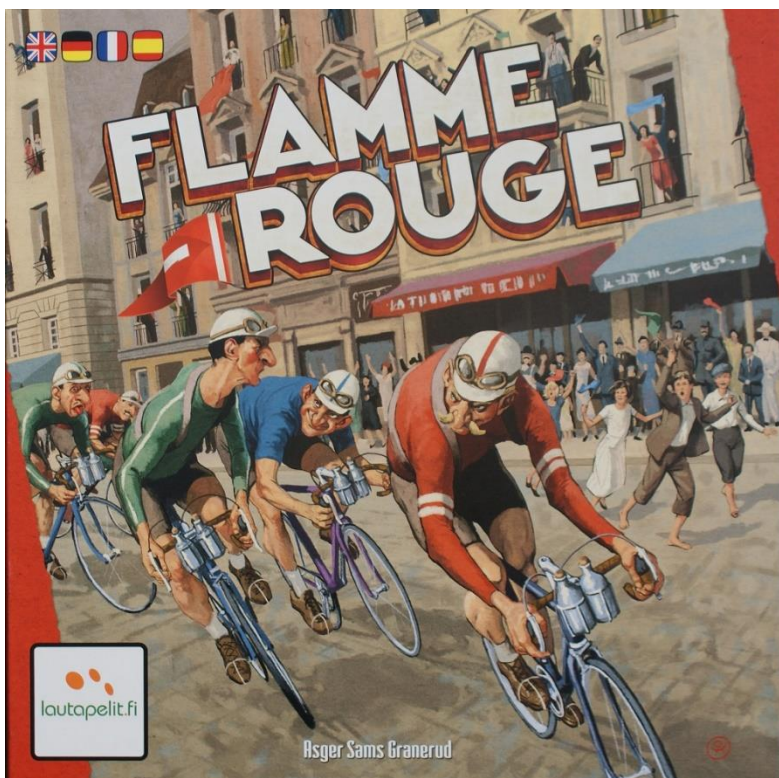
Il "Pirata" ha staccato tutti nell'ultima salita e si avvia alla vittoria di tappa.

Per liberarsi delle carte di valore minore (o di quelle "Stanchezza" da 2 caselle) bisogna cercare di giocarle quando il gruppo è ancora molto compatto ed i corridori si trovano nelle posizioni di testa: in questo modo saranno "quasi" certamente superati da più avversari ma resteranno ancora nel gruppo, approfittando della scia, per poi trovarsi con le carte più forti verso la fine della corsa. Poiché questo ragionamento si fa solitamente nelle fasi iniziali della corsa il "quasi" sta a significare che anche gli altri tenderanno ad usare la stessa tattica, quindi il gruppo si muoverà comunque compatto e molto lentamente



I gruppo compatto su un tratto pianeggiante.

Una partita a Flamme Rouge, compresa la costruzione del circuito, raramente supera i 60 minuti e quindi il gioco si presta molto ad organizzare un vero e proprio "Giro" a tappe, magari effettuando due corse consecutive ad ogni sessione.



La scatola del gioco.

Stranamente le regole, pur ispirate al Tour de France, non fanno cenno a questa possibilità, segno evidente della volontà dell'editore finlandese di mantenere il gioco accessibile davvero a tutti.

A questo punto ci sembra interessante introdurre una delle curiosità/leggende/misteri che accompagnano l'edizione di Flamme Rouge.

Sulle [pagine del gioco su boardgamegeek compaiono parecchi files "fan made"](#). Tra questi alcuni sono postati tutti dallo stesso utente che non è direttamente riconducibile all'edizione ufficiale ma che davvero sembra una sorta di copertura per pubblicare materiale sviluppato dal creatore del gioco e/o da qualcuno molto vicino a lui.

Tra questi file troviamo anche le regole per gestire l'intera corsa a tappe con alcune regole davvero interessanti sia per quello che riguarda la stanchezza accumulata fra tappa e tappa e, naturalmente la gestione del calcolo del "ritardo", il tempo che separa il primo in classifica da chi lo insegue. Senza il calcolo dei distacchi, è infatti impossibile stilare una classifica di tappa ed una classifica generale degna di questo nome.

Questo è il [file della traduzione in italiano delle "regole del tour"](#), ovviamente non ufficiale ma ben fatta, aggiornata al momento della pubblicazione della recensione. Vi invitiamo inoltre a verificare eventuali nuove release sulla pagina "files" del gioco su BGG.

Ci permettiamo però di suggerirvi una regola più semplice per la gestione dei ritardi di tappa che, a nostro avviso, è forse ancora più adatta al target/spirito del gioco:

- chi vince la tappa non ha penalità
- chi supera il traguardo nello stesso turno del vincitore riceve un distacco di "5" secondi per ogni casella di differenza dal primo
- chi arriva nei turni successivi riceve un distacco di 30 secondi se l'arrivo è in discesa, di 45 secondi se è in pianura e di 60 secondi se è in salita.
- al termine delle tappe successive si sommano i ritardi ed il giocatore con il totale più basso diventa la nuova maglia rosa

Tornando ancora alle pagine di BGG troverete anche diverse varianti, regole aggiuntive, nuovi circuiti, ecc., segno che il gioco ha raggiunto una buona popolarità.

Ad esempio, sempre postato dal "fantomatico" utente "molto produttivo", troviamo il file "print & play" che modella alcuni "campioni" del ciclismo associando loro un'abilità speciale molte "forte". Marco Pantani, per esempio, può muovere di 6 caselle in montagna, Jaques Anquetil muove di 3 caselle anche con le carte "stanchezza", ecc.

Vi raccomandiamo l'uso di queste "carte corridori" solo dopo aver imparato bene il gioco: perlomeno ad una prima occhiata il bilanciamento non sembra essere stata una delle priorità nella realizzazione di queste carte.

Vi lascio esaminare queste "figurine" nella foto che segue e se per caso vi sfugge il nome anche di uno solo di questi supermen della Grande Boucle ... mi domando perché abbiate letto questa recensione fino qui!!!



Figurine dei maggiori protagonisti del Tour de France: peccato che agli italiani abbiano lasciato la maglia rosa invece della gialla,

- Titolo originale: Flamme Rouge
- Tipo: Corse di biciclette
- Editore: Lautapeli (Finlandia)
- Giocatori: 2-4 giocatori
- Età: 8+
- Durata: 35-45 minuti