

# FLAMME ROUGE

<b>LE PROFESSEUR</b> Ce coureur peut mélanger son paquet de cartes et tirer quatre nouvelles cartes.  Une fois par course / étape <i>(retourner la carte après l'avoir activée)</i>	<b>LA TERREUR</b> Ce coureur peut défausser une carte « Fatigue » de sa main dans la pile des cartes jouées. Il tire ensuite une carte.  Une fois par course / étape <i>(retourner la carte après l'avoir activée)</i>
<b>LE CANNIBALE</b> Une fois que toutes les cartes sont révélées, le coureur peut ajouter +1 case à la valeur de la carte qu'il doit jouer.  Une fois par course / étape <i>(retourner la carte après l'avoir jouée)</i>	<b>LE BLAIREAU</b> Une fois que toutes les cartes sont révélées, le coureur peut ajouter +1 case à la valeur de la carte qu'il doit jouer.  Une fois par course / étape <i>(retourner la carte après l'avoir jouée)</i>
<b>LE SHERIFF</b> Entre deux étapes, le coureur élimine une carte « Fatigue » supplémentaire.  AUTOMATIQUE	<b>Monsieur CHRONO</b> Lorsqu'une carte « Fatigue » est jouée, le coureur se déplace de trois cases au lieu de deux cases.  AUTOMATIQUE
<b>LE PIRATE</b> Ce coureur peut se déplacer de six cases en montagne.  AUTOMATIQUE	<b>LE CHAMPION</b> Les autres équipes ne peuvent profiter de l'aspiration de ce coureur.  AUTOMATIQUE
<b>LE DYNAMITEUR</b> Ce coureur peut bénéficier d'un bonus de deux cases lorsqu'il joue une carte de sa valeur la plus forte ( <i>9 Sprinter / 7 Rouleur</i> ).  Une fois par course / étape <i>(retourner la carte après l'avoir jouée)</i>	<b>LE FUNAMBULE</b> Lorsqu'une carte d'une valeur supérieure à cinq est jouée en descente, le coureur bénéficie d'une case supplémentaire.  AUTOMATIQUE

# FLAMME ROUGE



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**

# FLAMME ROUGE

<b>LE DESCENDEUR</b>  Peut ajouter +1 au nombre de cases s'il débute sur une case descente.  AUTOMATIQUE	<b>LE BAROUDEUR</b>  Ajoute +1 à la valeur de la carte jouée tant que le coureur n'a pas mélangé son paquet avec la pioche.  <i>(retourner la carte une fois que la pioche est mélangée)</i>
<b>LE SUCEUR DE ROUE</b>  Ce coureur bénéficie d'une aspiration jusqu'à deux cases. Attention cela ne concerne que le coureur et pas le groupe.  AUTOMATIQUE	<b>LE MONTAGNARD</b>  Ce coureur bénéficie de l'aspiration en montagne. Attention cela ne concerne que le coureur et pas le groupe.  AUTOMATIQUE
<b>L'AIGLE</b>  Peut jouer une carte d'une valeur de six ou sept en montagne.  Une fois par course / étape <i>(retourner la carte après l'avoir activée)</i>	<b>LE POUMON</b>  Le coureur défausse les deux premières cartes « Fatigue » qu'il reçoit.  <i>(Taper la carte sur la première fatigue puis retourner la carte sur la seconde fatigue)</i>
<b>LE METRONOME</b>  Ce coureur peut prendre la carte sur le dessus de sa pile de défausse et l'échanger avec la carte qu'il vient de jouer.  Une fois par course / étape <i>(retourner la carte après l'avoir activée)</i>	<b>LE PATRON</b>  Si le coureur est à la poursuite d'un coureur isolé devant lui, il bénéficie d'un bonus de deux cases en plaine.  AUTOMATIQUE
<b>L'EQUIPIER MODELE</b>  Si ce coureur termine son mouvement dans la case devant son équipier, il bénéficie d'un bonus d'une case (si c'est possible).  AUTOMATIQUE	<b>LE COUP DE REIN</b>  Lorsque le coureur termine son mouvement sur la tuile de la ligne d'arrivée, il bénéficie d'un bonus d'une case.  Une fois par course / étape <i>(retourner la carte après l'avoir activée)</i>

# FLAMME ROUGE



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**



**ARCHETYPES**