

FLAMME ROUGE

LE PROFESSEUR 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>	LA TERREUR 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>
LE CANNIBALE 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>	LE BLAIREAU 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>
LE SHERIFF Entre deux étapes, le coureur élimine une carte « Fatigue » supplémentaire. AUTOMATIQUE	Monsieur CHRONO Lorsqu'une carte « Fatigue » est jouée, le coureur se déplace de trois cases au lieu de deux cases. AUTOMATIQUE
LE PIRATE Ce coureur peut se déplacer de six cases en montagne. AUTOMATIQUE	LE CHAMPION Les autres équipes ne peuvent profiter de l'aspiration de ce coureur. AUTOMATIQUE
LE DYNAMITEUR 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>	LE FUNAMBULE 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

LE DESCENDEUR Peut ajouter +1 au nombre de cases s'il débute sur une case descente. AUTOMATIQUE	LE BAROUDEUR 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>
LE SUCEUR DE ROUE Ce coureur bénéficie d'une aspiration jusqu'à deux cases. Attention cela ne concerne que le coureur et pas le groupe. AUTOMATIQUE	LE MONTAGNARD Ce coureur bénéficie de l'aspiration en montagne. Attention cela ne concerne que le coureur et pas le groupe. AUTOMATIQUE
L'AIGLE 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>	LE POUMON 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>
LE METRONOME 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>	LE PATRON Si le coureur est à la poursuite d'un coureur isolé devant lui, il bénéficie d'un bonus de deux cases en plaine. AUTOMATIQUE
L'EQUIPIER MODELE 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	LE COUP DE REIN 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