

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



AU FEU !

911 POMPIERS

Un jeu coopératif de Kevin Lanzing

Le téléphone sonne... « 911, j'écoute ? ». À l'autre bout de la ligne, une réponse paniquée : « Y'a le feu ! » L'instant d'après, vous revêtez la combinaison protectrice qui vous aidera à rester en vie, vous attrapez votre équipement et accourez vers la scène du drame, un brasier infernal. Votre équipe n'a que quelques secondes pour faire le point sur la situation et préparer un plan d'action. En professionnel aguerri, vous vous lancez à l'assaut des flammes. Vous devez gérer votre peur, ne jamais baisser les bras, et surtout travailler en équipe, car le feu fait rage, le bâtiment menace de s'écrouler et des vies sont en danger.

Vous faites partie des courageux hommes et femmes de la lutte anti-incendie, et on compte sur vous.

Vous devez réussir... des vies sont en jeu ! C'est votre mission quotidienne.

MATÉRIEL

- 6 POMPIERS -



- 33 JETONS DANGER -



Côté Feu



Côté Fumée

- 18 JETONS VIC -



Recto
VIC



Verso
6 Fausses
Victimes



12
Victimes

- 24 COMPTEURS DE DOMMAGES -



- 8 JETONS PORTE -



Recto
Porte Fermée



Verso
Porte Ouverte

- 24 JETONS POINTS CHAUD -



- 1 PLATEAU -

DOUBLE FACE - VUE RECTO



- AUTRES JETONS -



21
Action



3
Soigné



6 Matières
Dangereuses

- VÉHICULES -



Camion



Ambulance

- 6 CARTES JOUEUR -



- DÉS -



- AIDES DE JEU -



- 8 CARTES SPÉCIALISTE -



BUT DU JEU

AU FEU! 911 POMPIERS est un jeu coopératif. Tous les joueurs sont dans la même équipe, ils gagnent ou perdent ensemble. Pour gagner, il vous faut sauver les victimes piégées dans un bâtiment en feu avant que l'incendie soit hors de contrôle ou que le bâtiment s'effondre.

APPRENTISSAGE DES RÈGLES

AU FEU! propose deux niveaux de règles : les règles Familiales pour apprendre le jeu ou jouer avec des enfants et les règles Avancées destinées aux joueurs plus expérimentés. Vous pouvez aussi jouer en solitaire avant d'initier d'autres joueurs.

La boîte contient des cartes d'Aides de Jeu qui vous aideront à présenter les règles à de nouveaux joueurs. Elles résument les points importants et permettent à tous (amis, famille...) d'apprendre à jouer en quelques minutes.

LE PLATEAU DE JEU

Les deux côtés du plateau représentent deux bâtiments différents. À l'extérieur du bâtiment se trouvent des cases numérotées en noir, des cases numérotées avec des dés et quatre cases aux coins. Ces cases extérieures pourront être utilisées durant une partie.

Chaque case à l'intérieur d'un bâtiment possède des coordonnées. Elles sont notées en bas à droite de chaque case avec des symboles facilement identifiables. Ces symboles indiquent la position de chaque case et correspondent à deux dés. Durant le jeu vous aurez plusieurs occasions de lancer les dés pour déterminer où ajouter certains jetons, par exemple quand l'incendie se propage ou quand des jetons VIC doivent être placés. Le symbole rouge () représente le dé rouge à six faces. Le symbole noir () représente le dé noir à huit faces. Ensemble, ces deux symboles vous donnent les coordonnées d'une case spécifique du plateau ; par exemple,   est la case de la première ligne, troisième colonne du bâtiment.

CASES ADJACENTES

Dans ce jeu, on considère comme Adjacentes les cases situées au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite d'une case. Les cases situées en diagonale ne sont pas considérées comme étant Adjacentes.

Attention : les jetons Porte Fermée et les Murs empêchent les deux cases qu'ils séparent d'être Adjacentes, sauf pour les Murs Détruits. Un pan de Mur sur lequel sont posés deux compteurs de Dommages est Détruit. Un pan de Mur avec un seul compteur de Dommages est seulement Endommagé.

CASE SANS JETON DANGER

On nommera dans la suite des règles « jeton Feu », un jeton Danger posé côté Feu visible, et un « jeton Fumée » un jeton Danger posé côté Fumée visible.

Une case sans jeton Danger ne contient ni jeton Danger côté Feu, ni jeton Danger côté Fumée.

MISE EN PLACE DU JEU FAMILIAL

1. Placez le plateau de jeu sur la table à portée de tous les joueurs.

Pour votre première partie, il est recommandé d'utiliser le recto du plateau (visible page 3).

2. Placez les jetons Porte du côté Porte Fermée sur chacun des huit Seuils de porte du plateau.



3. Placez des jetons Feu sur les cases



4. Remettez 3 jetons VIC (2 jetons Victime et 1 jeton Fausse Victime) dans la boîte : ils ne seront pas utilisés. Retournez les 10 Victimes et 5 Fausse Victimes restantes côté  visible. Prenez-en 3 au hasard, mélangez-les et placez-les côté  visible sur le plateau en    .

5. Placez les compteurs de Dommages, les jetons VIC restants, les jetons Danger restants, les dés et les jetons Action à portée de main près du plateau.



6. Chaque joueur choisit une couleur et prend la carte Joueur et le pion Pompier correspondant. Les pions et cartes Pompiers restants sont remis dans la boîte.



7. Remettez dans la boîte les jetons Soigné, Matières Dangereuses, Point Chaud, Camion et Ambulance ainsi que les cartes Spécialiste.



8. Les joueurs placent leur Pompier sur les cases de leur choix à l'extérieur du bâtiment.



9. On désigne un premier joueur. Si les joueurs ne se mettent pas d'accord, le joueur le plus jeune commence.

RÉSUMÉ DE LA MISE EN PLACE DU JEU FAMILIAL

1. Remettez dans la boîte :

2 jetons Victime
1 jeton Fausse Victime



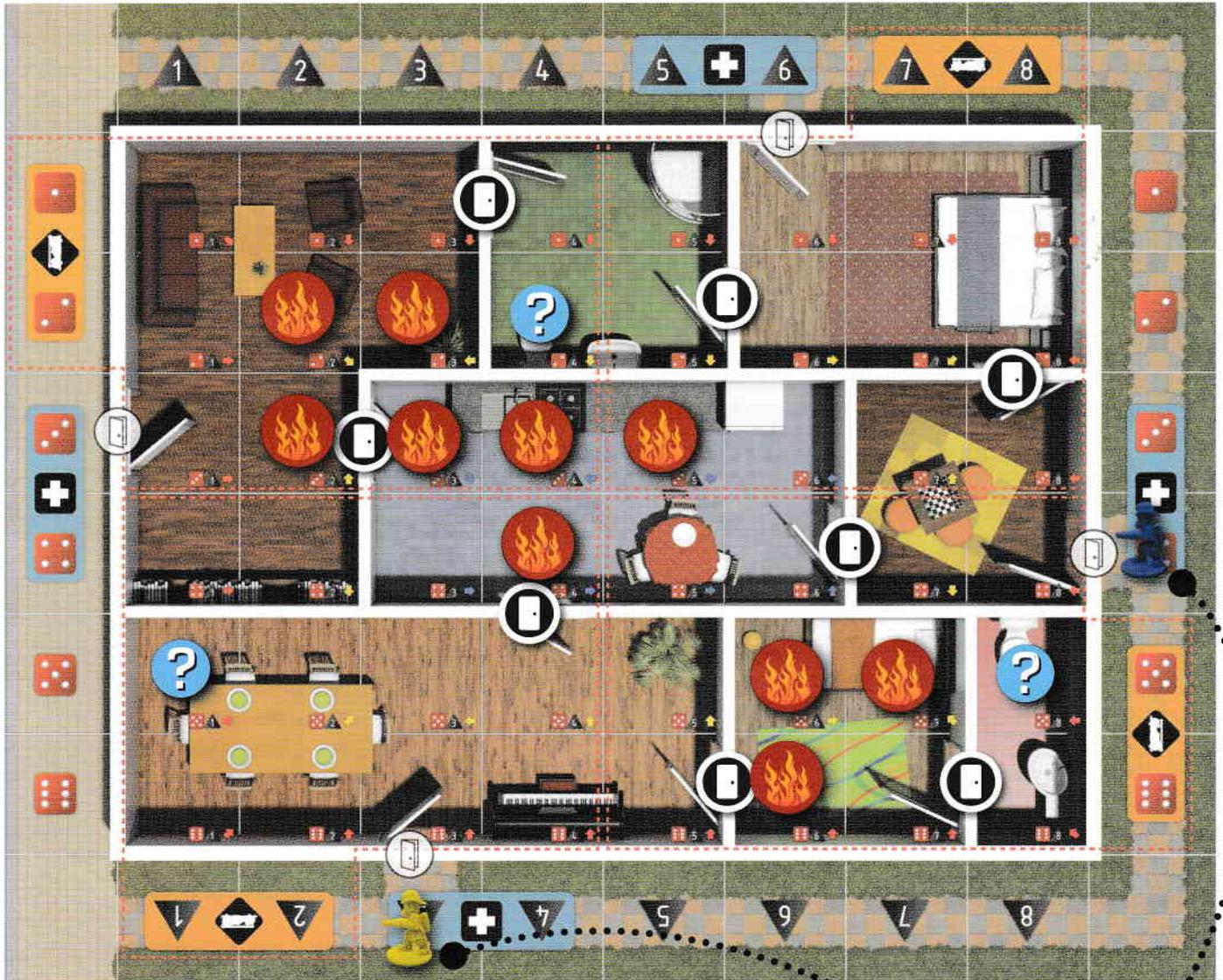
2. Placez sur le plateau :

8 jetons Porte Fermée
10 jetons Feu
3 jetons VIC



3. Donnez à chaque joueur :

1 pion Pompier
1 carte Joueur



4. Placez à portée de main :

12 jetons VIC
24 compteurs de Dommages
23 jetons Danger (Feu/Fumée)
21 jetons Action
Dés



5. Remettez les éléments non utilisés dans la boîte :

Jetons Soigné
Jetons Matières Dangereuses
Jetons Point Chaud
Cartes Spécialiste
Jeton Camion
Jeton Ambulance



6. Placez les pions Pompiers et commencez la partie !

TOUR DE JEU

Le premier joueur commence son tour. Puis chaque joueur suivant, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, fera de même jusqu'à la fin du jeu. Durant son tour, le joueur actif doit :

- 1 Effectuer ses Actions** - Dépenser des Points d'Action (PA) pour se déplacer, combattre l'incendie, abattre des murs, etc...
- 2 Propager l'incendie** - Lancer les dés pour faire avancer l'incendie.
- 3 Remplacer les jetons VIC**

1 Actions

Chaque joueur reçoit au début de son tour 4 Points d'Action (PA), qu'il peut dépenser pour effectuer des Actions. Chaque Action coûte un certain nombre de PA. Un joueur peut réaliser ses Actions dans l'ordre qu'il souhaite. Pour les réaliser, il doit dépenser le nombre approprié de PA. Une Action peut être effectuée plus d'une fois par tour : il suffit de payer son coût en PA chaque fois que l'Action est réalisée.

Un joueur peut décider de passer à tout moment. Des PA non dépensés peuvent être conservés d'un tour à l'autre. À la fin de son tour, un joueur ne peut conserver plus de 4 PA économisés de cette façon. Prenez un jeton Action pour chaque PA conservé. Ces jetons pourront être dépensés aux tours suivants comme PA supplémentaires, pour effectuer des Actions.

ACTIONS :

Déplacement – Déplacer son Pompier sur une case Adjacente :

- Se Déplacer sur une case sans jeton Feu : 1 PA
- Se Déplacer sur une case avec un jeton Feu : 2 PA
- Se Déplacer en Portant une Victime sur une case sans jeton Feu : 2 PA

Si vous vous Déplacez sur une case contenant un jeton VIC, retournez-le pour savoir s'il s'agit d'une Victime ou d'une Fausse Victime. Si vous avez révélé une Fausse Victime, placez-la dans la case Sauvé, sur le bord du plateau. Révéler un jeton VIC ne coûte aucun PA.

Vous ne pouvez pas Porter une Victime sur une case où il y a un jeton Feu.

Si vous Portez une Victime jusqu'à l'extérieur du bâtiment, félicitations ! vous venez de la sauver. Placez le jeton Victime dans la case Sauvé, sur le bord du plateau.

Vous pouvez traverser un Mur Détruit (pan de mur avec deux compteurs de Dommages).

Vous ne pouvez pas terminer votre tour sur une case où il y a un jeton Feu.

Ouvrir/Fermer une Porte – Retourner un jeton Porte situé sur la case de son Pompier : 1 PA

Éteindre – Utiliser son équipement pour combattre l'incendie dans la case de son Pompier ou dans une case Adjacente :

- Retirer un jeton Fumée du plateau : 1 PA
- Retourner un jeton Feu sur la face Fumée : 1 PA
- Retirer un jeton Feu du plateau : 2 PA

Il est souvent préférable d'éteindre complètement le Feu (2 PA) car sur des cases avec un jeton Fumée, le Feu peut se déclarer à nouveau.

Défoncer – Tous les Pompiers portent une hache. Cette hache sert à Défoncer les murs pour les démolir, afin d'atteindre rapidement les victimes piégées en se frayant un chemin au travers du bâtiment.

• Placer un compteur de Dommages sur un pan de Mur de la case de son Pompier : 2 PA

Un pan de Mur avec deux compteurs de Dommages est Détruit. Les Pompiers et l'incendie peuvent passer au travers des pans de Mur Détruits comme s'il n'y avait pas de Mur.

Attention : s'il ne reste plus de compteurs de Dommages, le bâtiment s'écroule en tuant tous ses occupants.

Exemple 1



- ① Déplacement vers la droite, sur une case en Feu : 2 PA
- ② Déplacement vers la droite, sur une case sans jeton Danger : 1 PA
- ③ Ouverture de Porte : 1 PA

4 PA dépensés

Exemple 2



- ① Extinction du Feu à gauche : 2 PA
- ② Déplacement vers la droite, sur une case sans jeton Danger : 1 PA
Retournez le VIC et identifiez une Victime

3 PA dépensés – 1 PA économisé

Exemple 3



- ① Victime portée sur une case sans jeton Danger : 2 PA
- ② Défoncer le Mur : 2 PA (ajoutez un compteur de Dommages)
Le Mur a maintenant deux compteurs de Dommages, il est Détruit.
- ③ Déplacement vers le bas au travers du Mur Détruit, sur une case sans jeton Danger, sans porter de Victime : 1 PA

5 PA dépensés – dont 1 PA économisé

2 Propagation de l'incendie

Après avoir effectué ses Actions, le joueur actif doit réaliser les étapes suivantes dans l'ordre A1, A2, A3, B, E, (les étapes C et D se retrouvent dans la règle Avancée).

A1 - PROPAGATION DE L'INCENDIE

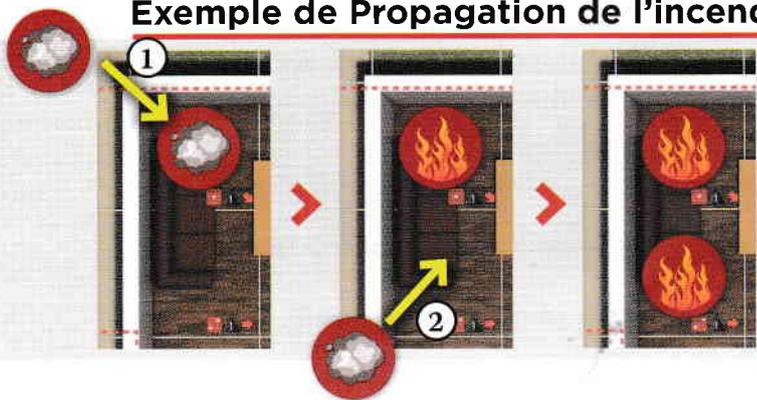
Le joueur actif lance les dés pour désigner **une case Cible** :

- Si la case Cible est sans jeton Danger et qu'aucune case adjacente ne contient de jeton Feu, placer un jeton Fumée.
- Si la case Cible est sans jeton Danger et qu'au moins une case adjacente contient un jeton Feu, placer un jeton Feu.
- Si la case Cible contient un jeton Fumée, retournez-le côté Feu.
- Si la case Cible contient un jeton Feu, Boum! vous venez de déclencher une **Explosion** (règle A2, ci-dessous).

Exemple de Propagation de l'incendie

① Les dés de Propagation de l'incendie sont . La case Cible contient déjà un jeton Fumée. Retournez le jeton Fumée en  sur sa face Feu.

② Au tour suivant, les dés de Propagation de l'incendie sont . La case Cible est Adjacente à un jeton Feu. Placez le jeton Feu en .



A2 - EXPLOSION

Les Explosions propagent rapidement l'incendie. Elles peuvent endommager les Murs et les Portes, faire subir un Malaise à un Pompier et même tuer des Victimes.

Lors d'une explosion, **3 résultats** sont possibles pour chacune des 4 directions (Haut, Bas, Gauche, et Droite) depuis la case Cible. Appliquez un résultat seulement par direction.

1. Dans le cas d'une porte fermée : **enlevez le jeton Porte Fermée** du plateau.
2. Dans le cas d'un mur non détruit : **placez un compteur de Dommages**
3. Dans le cas d'une case adjacente vide ou qui contient un jeton Fumée (enlevez-le) : **placez un jeton Feu** (même si la case est à l'extérieur). Si la case adjacente contient un jeton Feu, Kaboum! une Onde de Choc se propage dans cette direction (règle A3, ci-dessous).

Retirer du plateau tous les jetons Porte Ouverte de la case Cible.

A3 - ONDE DE CHOC

L'Onde de Choc se propage en ligne droite dans sa direction de propagation à travers toutes les cases contenant des jetons Feu jusqu'à rencontrer pour la première fois une des situations suivantes :

- Un pan de Mur non Détruit, y placer un compteur de Dommages.
- Un jeton Porte Fermée, le retirer du plateau.
- Une case sans jeton Danger, y placer un jeton Feu.
- Une case qui contient un jeton Fumée, le retourner côté Feu.

Une Onde de Choc se propage à travers les Murs Détruits.

Une Onde de Choc se propage à travers les jetons Porte Ouverte. Retirez-les alors du plateau.

Une Onde de Choc se propage à travers les seuils de Porte sans jeton.

Exemple d'Explosion

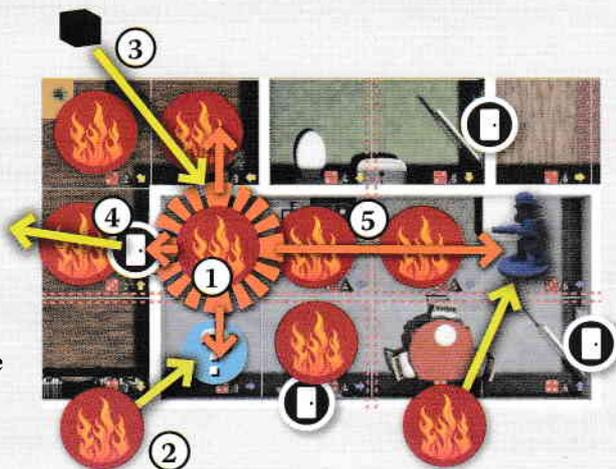
① Les dés de Propagation de l'incendie sont . Comme cette case Cible contient déjà un jeton Feu, une Explosion est déclenchée. Appliquez les résultats pour les 4 directions de l'Explosion :

② **Bas**, case Adjacente – Placez un jeton Feu - Le jeton VIC est Perdu (voir Embrasement ci-dessous).

③ **Haut**, Mur – Mettez un compteur de Dommages sur le pan de Mur.

④ **Gauche**, jeton Porte Fermée – Retirez le jeton du plateau.

⑤ **Droite**, case Adjacente – La case contient déjà un jeton Feu : **Une Onde de Choc** se propage **dans cette direction**. Elle traverse les 2 cases contenant des jetons Feu avant de rencontrer une case sans jeton Danger. Placez un jeton Feu dans cette case et le Pompier présent sur cette case subit un Malaise (voir Malaise ci-dessous).



Après avoir effectué la Propagation de L'incendie, les Explosions (si besoin) et les Ondes de Choc (si besoin), il faut appliquer les effets secondaires suivant :

B – EMBRASEMENT

Retournez sur sa face Feu tout jeton Fumée sur une case Adjacente à une case contenant un jeton Feu. Répétez cette opération autant de fois que nécessaire – à la fin, il ne doit plus rester de jetons Fumée Adjacents à un jeton Feu.

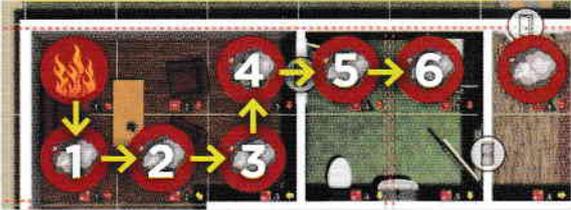
Ainsi, jeton Fumée Adjacent à un jeton Feu = jeton Feu.

Tous les jetons VIC situés sur des cases contenant un jeton Feu, peuvent être identifiées si besoin, et doivent être placés dans la case Perdu, sur le côté du plateau.

Un pion Pompier situé sur une case contenant un jeton Feu subit un Malaise (voir Malaise ci-dessous).

Retirer les jetons Feu placés à l'extérieur d'un bâtiment.

Exemple d'Embrassement



Le jeton Feu situé en  embrase le jeton Fumée 1 (on le retourne côté Feu), qui embrase à son tour le jeton Fumée 2, etc... Jusqu'au jeton Fumée 6. La septième case contenant un jeton Fumée est protégée par un mur et donc n'est pas Adjacente. Elle ne doit pas être retournée.

- Les étapes C et D n'interviennent que dans les règles avancées -

E – MALAISE

Un Pompier subit un Malaise lorsqu'un jeton Feu apparaît dans sa case. Cela peut se produire suite à une Explosion ou à un Embrassement. Dans ce cas, le Pompier doit rejoindre une Ambulance pour récupérer.

Déposez le Pompier sur le Parking Ambulance le plus proche à vol d'oiseau. Si deux parkings sont à égales distances, choisissez-en un des deux.

Si le Pompier qui subit un Malaise portait une Victime, celle-ci est Perdu et son jeton déplacé sur la case Perdu du plateau. Le jeton Feu reste néanmoins à l'endroit où le Pompier a subi un Malaise.

3 Remplacement des jetons VIC

Avant de terminer votre tour, vous devez remplacer les victimes qui ont été Sauvées, Perdues et les Fausse Victimes identifiées.

À la fin de chaque tour, il doit toujours y avoir trois jetons VIC (victimes non identifiées) à l'intérieur du bâtiment (et à l'extérieur pour les règles avancées).

S'il y en a moins de trois, remplacez chaque jeton VIC manquant en lançant les dés et en plaçant un jeton VIC tiré aléatoirement face  sur la case Ciblée par les dés. Si la case Cible contient un jeton Feu ou Fumée, retirez ce jeton avant de placer le jeton VIC. Si la case Cible contient un Pompier, retournez immédiatement le jeton VIC et s'il s'agit d'une Fausse Victime retirez-la du jeu. Si la case Cible contient déjà un jeton VIC, lancez à nouveau les dés.

Fin du tour

Une fois les jetons VIC remplacés, votre tour se termine. Le joueur à votre gauche commence alors son tour et devient le nouveau joueur actif. Chacun joue son tour jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de jeu survienne.

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand le bâtiment s'écroule, ou quand les joueurs ont gagné (sept Victimes Sauvées) ou perdu (quatre Victimes Perdues ou plus).

Le bâtiment s'écroule - Le jeu prend fin immédiatement quand le bâtiment s'écroule, ce qui se produit quand les 24 compteurs de Dommages ont été placés sur le plateau. Placez toutes les jetons VIC restants à l'intérieur du bâtiment (et à l'extérieur pour les règles avancées) dans la case Perdu sur le bord du plateau. Les conditions de victoire ci-dessous s'appliquent alors.

Victoire – Les joueurs gagnent dès que sept Victimes ont été Sauvées. Si vous le désirez, vous pouvez continuer de jouer pour essayer de sauver les 10 Victimes et obtenir ainsi une victoire parfaite.

Défaite – Les joueurs perdent dès que quatre Victimes ou plus ont été Perdues.

VOUS ÊTES PRÊT À JOUER ! Ceci conclut les règles Familiales.

RÈGLES AVANCÉES

Les règles Avancées introduisent de nouveaux éléments de jeu : une configuration initiale aléatoire, plusieurs niveaux de difficulté, les Véhicules, les Actions des Véhicules, les Pompiers spécialisés, les Matières Dangereuses et les Points Chauds. De plus, les règles des Effets Secondaires et du Remplacement des VIC sont légèrement modifiées.

Ces règles supposent que les règles Familiales soient bien comprises. Les règles du jeu Familial continuent à s'appliquer sauf si elles sont explicitement modifiées par les règles Avancées.

Les quelques modifications apportées aux règles Familiales sont surlignées en jaune, pour faciliter la lecture.

MISE EN PLACE RÈGLES AVANCÉES

1. Placez le plateau de jeu sur la table à portée de tous les joueurs.

2. Placez les jetons Porte du côté Porte Fermée sur chacun des seuils de Porte du plateau.

3. Choisissez un niveau de difficulté

- **Recrue** – Assez Facile – 3 Explosions Initiales, 3 jetons Matières Dangereuses
- **Vétéran** – Difficile – 3 Explosions Initiales, 4 jetons Matières Dangereuses
- **Héroïque** – Très Difficile – 4 Explosions Initiales, 5 jetons Matières Dangereuses

Remettez les jetons Matières Dangereuses inutilisés dans la boîte.

4. Première explosion : lancez le dé noir (à huit faces). Placez un jeton Point Chaud et un jeton Feu dans la case Cible en fonction du résultat du dé : 1=  3, 2=  4, 3=  5, 4=  6, 5=  6, 6=  5, 7=  4, 8=  3 et Résoudre une Explosion dans la case Cible.

5. Deuxième explosion : lancez les deux dés pour déterminer la case Cible. Relancez si nécessaire les dés de façon à ce que la case Cible ne contienne pas de jeton Feu. Placer un jeton Point Chaud et un jeton Feu dans la case Cible et résoudre une Explosion dans cette case.  

6. Troisième explosion : déterminez la case Cible en retournant le dé noir précédemment obtenu sur sa face opposée et en relançant le dé rouge. Relancez si nécessaire le dé rouge jusqu'à ce que la case Cible ne contienne pas de jeton Feu. Placer un jeton Point Chaud et un jeton Feu dans la case Cible et résoudre une Explosion dans cette case.

7. Si vous jouez au niveau Héroïque, lancez les deux dés pour déterminer la case Cible de la quatrième explosion. Relancez si nécessaire le dé rouge jusqu'à ce que la case Cible ne contienne pas de jeton Feu. Placer un jeton Point Chaud et un jeton Feu dans la case Cible et résoudre une Explosion dans cette case.

8. Lancez les dés pour placer les jetons Matières Dangereuses. Relancez si nécessaire les dés jusqu'à ce que la case Cible ne contienne pas de jeton Feu. Placer chaque jeton Matières Dangereuses dans sa case Cible. 

9. Remettez 3 jetons VIC (2 jetons Victimes et 1 jeton Fausse Victime) dans la boîte : ils ne seront pas utilisés. Retournez les 10 Victimes et 5 Fausses Victimes restantes côté  visible. Prenez en 3 au hasard, mélangez-les, lancez les dés trois fois et placez à chaque fois le jeton VIC côté  visible dans la case Cible. Relancez les dés chaque fois qu'une case Cible contient déjà un jeton Feu.

10. Chaque joueur choisit une couleur et prend la carte Joueur et le pion Pompier correspondant. Chaque joueur choisit aussi une carte Spécialiste. Un joueur peut jouer plus d'un Pompier, si les autres participants sont d'accord. Les pions, cartes Pompiers et cartes Spécialiste restants sont remis dans la boîte.

11. Des jetons Points Chauds supplémentaires sont ajoutés en lançant les dés. Si une case Cible contient déjà un Point Chaud, lancez à nouveau les dés.

- 3 jetons Points Chauds supplémentaires aux niveaux Vétéran ou Héroïque,
- 2 jetons Points Chauds supplémentaires pour un jeu à trois Pompiers, ou 3 jetons Points Chauds supplémentaires pour un jeu à quatre Pompiers ou plus.

Placez aussi 6 jetons Point Chaud (12 au niveau Héroïque) sur le plateau sur les petits ronds jaunes. Remettez les jetons restants dans la boîte.

12. Placez les compteurs de Dommages et les jetons VIC, Soigné, Action et Danger restants près du plateau à portée de main.



13. Les joueurs placent leur Pompier (ou leurs Pompiers) sur les cases de leur choix à l'extérieur du bâtiment. 

14. Les joueurs décident du Parking où placer l'Ambulance et le Camion (remettez le véhicule restant dans la boîte).

15. On désigne un premier joueur. Si les joueurs ne se mettent pas d'accord, le joueur le plus jeune commence.

VÉHICULES

Les règles Avancées introduisent deux Véhicules : le Camion et l'Ambulance. Chaque Véhicule est représenté par un jeton placé dans l'un des quatre Parkings réservés pour ce Véhicule à l'extérieur du bâtiment. Les Véhicules peuvent être conduits par les Pompiers, mais seulement jusqu'à leurs Parkings dédiés. Les Véhicules offrent aux Pompiers des Actions supplémentaires qu'ils peuvent effectuer lorsqu'ils sont situés sur un Parking contenant un Véhicule. *Note : chaque Véhicule occupe deux cases.*

Sauver des Victimes dans le jeu Familial n'était pas trop difficile : il suffisait de les Porter jusqu'à l'extérieur.

Dans le jeu Avancé, les Victimes doivent être Portées jusqu'à l'Ambulance pour être Sauvées.

1 Actions - Actions des Véhicules

Conduire – Utiliser le Camion ou l'Ambulance pour rapidement faire le tour du bâtiment.

Conduire un Véhicule : 2 PA

Un Pompier ne peut Conduire le **Camion** que s'il est sur l'une des deux cases du Véhicule. Le Pompier qui Conduit le Camion doit se déplacer avec lui.

Grâce à sa radio, un Pompier peut demander à ce que l'**Ambulance** soit Conduite, sans avoir besoin d'être sur l'une de ses deux cases. Un Pompier peut décider ou non de se déplacer avec l'Ambulance.

Les Véhicules peuvent être Conduits dans n'importe quelle direction (i.e. dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens opposé) autour du bâtiment. Les Véhicules doivent toujours démarrer et arriver dans l'un des Parkings qui leur sont réservés. Conduire un Véhicule jusqu'au Parking situé de l'autre côté du bâtiment demande deux Actions Conduire.

Si l'Ambulance est Conduite jusqu'à un Parking sur lequel se trouve une Victime, celle-ci est Sauvée immédiatement et gratuitement.

Monter dans un Véhicule : 0 PA

Les Pompiers qui sont situés sur le Parking où se trouve un Véhicule en train d'être Conduit peuvent Monter à Bord du Véhicule gratuitement. Monter à Bord d'un Véhicule est optionnel et le nombre de Pompiers à bord n'est pas limité. Après être Monté à Bord, tout Pompier peut choisir de sortir du Véhicule sur l'une des deux cases de son Parking.

Utiliser la Lance d'incendie – Utiliser la Lance d'incendie du Camion pour éteindre rapidement le Feu.

Utiliser la Lance d'incendie : 4 PA

La Lance d'incendie du Camion peut éteindre en une fois l'incendie sur une grande zone. Elle doit viser l'un des Quadrants du plateau. Les Quadrants sont délimités sur le plateau par des lignes en pointillés rouges.

Un Pompier ne peut utiliser la Lance d'incendie que lorsqu'il se trouve dans le Parking où est garé le Camion.

La Lance d'incendie ne peut être Utilisée que vers le Quadrant adjacent au Camion et à condition qu'aucun Pompier ne s'y trouve.

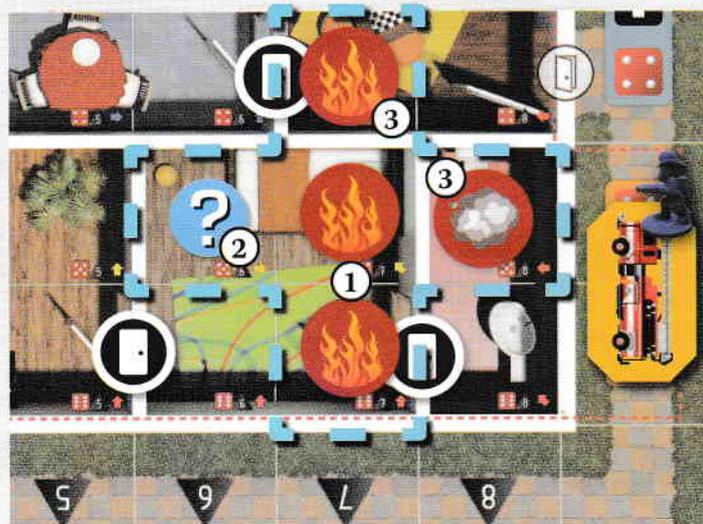
Lancez les dés pour déterminer la case Cible de la Lance d'incendie. Les dés peuvent pointer vers une case quelconque du plateau, y compris en dehors du Quadrant visé. Si c'est le cas, retournez sur sa face opposée tout dé qui indique une position hors du Quadrant. Cette procédure permet d'obtenir une case Cible qui se trouve dans le Quadrant visé.

La Lance d'incendie supprime tout jeton Danger (Fumée/Feu) présent dans la case Cible. Elle Arrose aussi chaque case Adjacente, en y supprimant tout jeton Danger. L'Arrosage peut atteindre des cases situées à l'extérieur du Quadrant visé. L'Arrosage n'a pas d'effet sur les Pompiers, les jetons VIC, les Victimes ou les Matières Dangereuses.

Exemple d'Utilisation de la Lance d'incendie

Le Pompier situé sur le Camion à droite du plateau décide d'Utiliser la Lance d'incendie sur le Quadrant adjacent. Il lance les dés et obtient un  , qui ne pointe pas vers une case du Quadrant ; il retourne donc le  sur la face . La case Cible ajustée est  .

- 1 Les jetons Feu en   et   (cases Adjacentes) sont supprimés
- 2 L'Arrosage n'a pas d'effet sur le jeton VIC situé en .
- 3 Aucun effet. Les murs empêchent l'Arrosage d'atteindre   (cases non Adjacentes).



SPÉCIALISTES

Le jeu Avancé introduit aussi des Pompiers spécialisés. Au début du jeu, chaque joueur prend une carte Spécialiste. Chaque Spécialiste possède des capacités uniques qui le rendent particulièrement efficace dans certaines situations, et donc d'autant plus précieux pour son équipe. Les joueurs peuvent choisir leur Spécialiste ou bien le sélectionner au hasard. Les capacités spéciales et les Actions spécifiques de chaque Spécialiste sont listées ci-dessous.

Secouriste

4 PA par tour

Soigner : Réanimer une Victime : 1 PA

Placez un jeton Soigné sous la Victime Soignée pour indiquer son changement de statut.

Une Victime Soignée peut être Déplacée avec un Pompier (en le suivant sur sa case) sans qu'il ait besoin de la Porter. Se Déplacer avec une Victime Soignée ne coûte aucun PA supplémentaire. Un Pompier ne peut guider qu'une seule Victime Soignée à la fois. Il peut cependant à la fois guider une Victime Soignée et Porter une autre Victime, pour le coût habituel de transport d'une Victime (2 PA). Une Victime Soignée ne peut pas non plus être Déplacée sur une case contenant un jeton Feu.

Le Secouriste doit payer le double des PA habituels pour l'action Éteindre.



Pompier CAFS

3 PA par tour, plus 3 PA gratuits par tour pour Éteindre.

Les PA gratuits d'Extinction ne peuvent pas être économisés d'un tour à l'autre.



Technicien en Matières Dangereuses

4 PA par tour

Retirer : Retirer des Matières Dangereuses de la case du Pompier et les placer dans la case Sauvé pour 2 PA



Généraliste

5 PA par tour

Aucune capacité ou Action spéciale.



Capitaine

4 PA par tour, plus 2 PA de Commande gratuits par tour

Soigner : Le Capitaine peut utiliser ses PA durant son tour pour Commander d'autres Pompiers en les Déplaçant et/ou en leur faisant Ouvrir et Fermer des Portes. Les Pompiers ainsi Commandés peuvent Porter des Victimes, des Matières Dangereuses, ou se Déplacer avec des Victimes Soignées. Le Capitaine dépense par Action autant de PA de Commande que chaque Pompier Commandé aurait dépensé.

Les PA de Commande gratuits ne peuvent pas être économisés d'un tour à l'autre.

Le Pompier CAFS ne peut pas recevoir plus d'1 PA de Commande par tour.



Sauveteur

4 PA par tour, plus 3 PA gratuits de Déplacement par tour

Défoncer : 1 PA

Le Sauveteur doit payer le double des PA habituels pour l'action Éteindre.

Les PA gratuits de Déplacement ne peuvent pas être économisés d'un tour à l'autre.



Opérateur Vision

4 PA par tour

Identifier : Retourner un jeton VIC présent n'importe où sur le plateau pour 1 PA



Conducteur/Opérateur

4 PA par tour

Utiliser la Lance d'incendie : 2 PA

Lorsqu'il utilise la Lance d'incendie, le Conducteur/Opérateur peut relancer ses dés. Il ne peut relancer qu'une seule fois chaque dé. Bon ou mauvais, le dé relancé remplace le premier dé.



1 Action – Rotation de Personnel

Rotation de Personnel – Changer de Spécialiste dans le feu de l'action.

Rotation de Personnel : 2 PA

Si un joueur veut réaliser cette action, la Rotation de Personnel doit être la première Action de son tour. Son pompier doit par ailleurs débiter son tour dans le Parking où se trouve le Camion.

Le joueur échange alors sa carte Spécialiste contre une autre qui n'est pas en jeu.

Le pompier possède alors les PA et les capacités du nouveau Spécialiste choisi, moins les 2 PA utilisés pour la Rotation de Personnel pour le tour où cette action est effectuée.

2 Propagation de l'incendie

Les étapes A1, A2, A3 et B (voir règles Familiales) sont réalisées avant les 2 étapes qui suivent.

C – MATIÈRES DANGEREUSES

Les règles Avancées introduisent les Matières Dangereuses, qui sont des matières inflammables stockées de façon incorrecte et qui sont susceptibles de causer une explosion.

Après l'étape "B – EMBRASEMENT", tout jeton Matière Dangereuse situé dans une case contenant un jeton Feu cause une Explosion dans cette case. Plusieurs Explosions peuvent être déclenchées par des jetons Matières Dangereuses différents. Si cela arrive, le joueur peut choisir quelle Explosion se produit en premier. Ajoutez ensuite un jeton Point Chaud dans la case où des Matières Dangereuses ont explosé.

Les Matières Dangereuses peuvent être Portées pour le même coût et suivant les mêmes restrictions que les Victimes (2 PA pour Porter, avec la possibilité de Porter seulement une chose à la fois, obligatoirement en dehors des cases contenant Feu). Les Matières Dangereuses peuvent être Retirées en les Portant en dehors du bâtiment. Les Matières Dangereuses Retirées doivent être placées dans la case Sauvé du plateau de jeu.

D – IGNITION des POINTS CHAUDS

Dans la réalité, un feu est d'autant plus dur à combattre qu'il brûle depuis longtemps. La température dans le bâtiment monte de plus en plus et s'approche ainsi du point où certaines matières combustibles peuvent s'enflammer. Pour simuler ce phénomène, les règles Avancées introduisent les Points Chauds et les Ignitions.

Lors de l'étape A1 - PROPAGATION DE L'INCENDIE, si la case Cible d'un lancer de dés contient un jeton Point Chaud, une Ignition se produira lors de cette étape D – IGNITION des POINTS CHAUDS .

Si il y a eu une Ignition, l'incendie progresse à nouveau. On effectue à nouveau l'étape A1 - PROPAGATION DE L'INCENDIE, forçant ainsi l'incendie à se propager encore plus rapidement.

Il n'y a pas de limite au nombre d'Ignitions qui peuvent se produire durant un tour : chaque fois que la case Cible d'une Propagation de l'incendie contient un jeton Point Chaud, vous recommencerez depuis l'étape A1 lorsque vous arriverez à cette étape D.

Les Ignitions multiplient aussi le nombre de Points Chauds, augmentant ainsi le risque que d'autres Ignitions aient lieu dans la suite du jeu. Après avoir résolu toutes les Ignitions, ajoutez un jeton Point Chaud dans la case Cible de la dernière Propagation de l'incendie. Ainsi, au maximum un seul jeton Point Chaud est ajouté durant cette phase.

Un point chaud est ajouté sur le plateau depuis la réserve de jetons Points Chauds située sur les petits ronds jaunes sur le bord du plateau. S'il n'y a plus de jeton dans cette réserve, on ne pose plus de jeton Point Chaud du reste de la partie.

Les jetons Point Chaud n'ont aucun effet sur les jetons Danger.

Une fois posé dans le bâtiment, il n'y a aucun moyen de retirer un jeton Point Chaud. Il reste toute la partie. L'action Extinction n'a aucun effet sur un jeton Point Chaud.

E – MALAISE

Quand un Pompier subit un Malaise, il est placé sur l'une des deux cases du Parking où se situe l'Ambulance.

ORDRE DE RÉOLUTION

Dans le jeu Avancé, la phase de Progression du Feu contient plusieurs étapes. L'ordre dans lequel elles doivent être effectuées est le suivant :

A1 – PROPAGATION DE L'INCENDIE (lancer les dés)

A2 – Résoudre les EXPLOSIONS, si nécessaire.

A3 – Résoudre les ONDES DE CHOC, si nécessaire.

B – Résoudre les EMBRASEMENTS, si nécessaire.

C – Résoudre les MATIÈRES DANGEREUSES, si nécessaire.

• Ajouter des jetons Point Chaud sur les cases des Matières Dangereuses qui ont Explosé.

D – IGNITIONS - S'il y a eu l'Ignition d'un Point Chaud en A1, répétez maintenant toutes les étapes depuis A1 - PROPAGATION DE L'INCENDIE.

• Ajoutez un jeton Point Chaud dans la case Cible de la dernière Propagation de l'incendie.

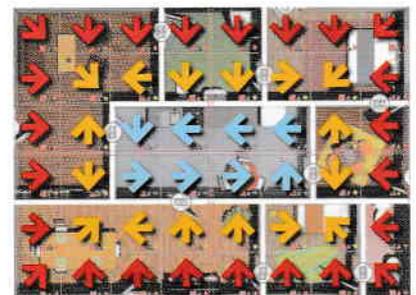
E – Résoudre les MALAISES

Retirez les jetons VIC (? , Victime ou Fausse Victime) si présents, sur les cases contenant des jetons Feu.

3 Remplacement des jetons VIC

Dans le jeu Avancé, les jetons VIC peuvent seulement être placés dans les cases sans jeton Danger (Feu ou Fumée), sans Pompier et sans autre jeton VIC.

Si une case Cible de Remplacement d'un jeton VIC est invalide, utilisez le diagramme ci-contre pour diriger le VIC vers une autre case. Suivez le chemin désigné par les flèches à partir de la case Cible, jusqu'à atteindre une case valide. Les flèches sont reproduites sur le plateau, pour faciliter le jeu. Si aucune case Cible ne peut être atteinte, relancez les dés.



VOUS ÊTES PRÊT À JOUER ! Ceci conclut les règles Avancées.

FAQ - FOIRE AUX QUESTIONS

Je voudrais rejouer à la version familiale. Est-ce que j'utilise la même mise en place ?

Oui, ou vous pouvez le faire de façon aléatoire en lançant les dés pour déterminer l'origine et résoudre 3 Explosions (sans placer de compteurs de Dommage ou enlever un jeton Porte Fermée) et en lançant encore les dés pour placer les 3 premiers jetons VIC. Comme alternative, vous pouvez suivre les étapes 4, 6 et 9 des règles avancées.

Puis-je jouer à la version familiale sur l'endos du plateau?

Oui. Vous pouvez utiliser la même mise en place indiquée sur les pages 2 et 3, ou utiliser la mise en place aléatoire expliquée ci-dessus.

Y a-t-il une façon simple de se rappeler comment résoudre une Explosion?

Oui, une Explosion ne cause qu'un résultat, et seulement un parmi ces 3 options pour chaque direction :

1. Ajouter un jeton Feu
2. Ajouter un compteur de Dommages
3. Enlever un jeton Porte Fermée

Il y a beaucoup de nouvelles règles dans la version avancée. Puis-je les intégrer graduellement?

Oui, vous n'êtes pas obligé de toutes les intégrer en même temps. On peut commencer par introduire les règles SPÉCIALISTES et MATIÈRES DANGEREUSES. Une fois ces règles bien assimilées, on peut rajouter les VÉHICULES (Action des véhicules, Malaises et remplacement des jetons VIC) et finir avec l'ajout des POINTS CHAUDS.

Que se passe-t-il quand il n'y a plus de jeton Feu?

Ça va mal! Le feu est hors de contrôle et la maison va bientôt s'écrouler. Dans ce cas, on arrête d'ajouter des jetons Feu ou Fumée, mais on continue d'ajouter des compteurs de Dommages si une Explosion se produit.

MODIFIER LES RÈGLES

L'avantage du jeu AU FEU ! est la flexibilité des règles. C'est votre jeu et n'hésitez pas à modifier les règles ou même à en créer de nouvelles. Si vous trouvez une nouvelle règle intéressante, n'hésitez pas à nous l'envoyer pour en discuter et éventuellement l'inclure dans une nouvelle extension. Nous planifions plusieurs extensions. Visitez notre site en anglais : www.indieboardsandcards.com ou consultez le site : www.kikigagne.com pour vous tenir au courant.

Voici quelques modifications de règles pour vous inspirer :

La caserne éloignée – Vos pompiers bénévoles doivent réagir rapidement avec les moyens du bord.

- Mise en place : choisissez au hasard les cartes Spécialistes
- L'action – Rotation du Personnel – ne peut être utilisée pendant toute la partie.

À tout hasard – On ne sait jamais ce qui se cache sous le jeton ?

- Mise en place : commencez la partie sans aucun jeton Matière Dangereuse sur le plateau.
- Fausse Victime – quand un jeton Fausse Victime est révélé, mettez un jeton Matière Dangereuse à sa place.

Si une Fausse Victime est révélée pendant la phase Propagation de l'incendie, une Explosion se produit dans cette case.

La loi de Murphy – Une borne-fontaine défectueuse rend le travail des pompiers difficile.

- L'action – Utiliser la Lance d'incendie – ne peut être utilisée pendant toute la partie.

CRÉDITS

Design : Kevin Lanzing

Graphismes : Luis Francisco, George Patsouras, Hrvoje Cop

Testeurs : Matthew Evans, Chris Brown, Chen Ying Zhang, Camilla Brown, Linda Pirkel, Alan Gilmore, Ty, Jay, Rob, Peyton & Thomas, The Opinionated Gamers, Patrick Brennan, Wei-Hwa Huang, Geof Gambill et bien sûr Joe Norris.

Traduction : David Duperret et Kikigagne? Merci à Eric Lebigot pour le premier jet.

POUR UN DÉMARRAGE RAPIDE

1. MISE EN PLACE

Allez à la page 3 et reproduisez l'image telle quelle. Choisissez un joueur pour commencer à combattre le feu ou sauver des victimes.

2. ACTION - COMMENCEZ VOTRE TOUR

Vous avez 4 points d'action (PA) à dépenser. Voici les choix avec leur coût :

- Se déplacer d'une case (1 PA)
- Si vous vous déplacez sur une case avec un jeton bleu ? VIC, retournez-le pour savoir si c'est une victime ou une fausse victime – les fausses victimes sont PLACÉES immédiatement DANS LA CASE SAUVÉ.
- Ouvrir ou fermer une porte (1PA).
- Porter une victime (2 PA pour chaque case). Pour sauver une Victime, vous devez la porter à l'extérieur du bâtiment.
- Enlever un jeton Feu à l'endroit où l'on se trouve ou dans une case adjacente - 2 PA.
- Retourner un jeton Feu (à l'endroit où l'on se trouve ou dans une case adjacente) du côté Fumée - 1 PA.
- Enlever un jeton Fumée à l'endroit où l'on se trouve ou dans une case adjacente - 1 PA.
- Défoncer - Mettre un cube noir (Dommage) sur un mur - 2 PA.

Vous n'êtes pas obligé de dépenser tous vos points d'action à votre tour. Prenez un jeton vert pour chaque action non utilisée. Les jetons verts pourront être utilisés comme point d'action dans un prochain tour.

3. PROPAGATION DE L'INCENDIE

Lancer les dés et trouver l'espace correspondant sur le plateau.

- Si la case n'a pas de jeton Feu ou Fumée - mettre un jeton Fumée.
- Si la case a déjà un jeton Fumée - retourner sur le côté Feu
- Si la case a déjà un jeton Feu - aller à la page 5 et lire le paragraphe Explosions. Une Explosion ne cause qu'un résultat, et seulement qu'un, parmi ces 3 options dans chaque direction :
 1. Ajouter un jeton Feu
 2. Ajouter un jeton Dommage
 3. Enlever un jeton Porte Fermée

Vérifier s'il y a des jetons Fumée adjacents à des cases contenant un jeton Feu - si oui, il faut les retourner du côté Feu. Si une victime se retrouve dans une case Feu, elle est Perdue - enlever le jeton du plateau.

4. COMPTEZ LES JETONS BLEUS (VIC)

Il doit en avoir 3. Sinon, remplacez chaque jeton VIC manquant, côté ?, en lançant les dés pour déterminer l'endroit.

5. AU TOUR DU PROCHAIN JOUEUR

Le jeu continue jusqu'à ce que 7 victimes aient été sauvées (transportées hors de la maison), que 4 victimes périssent dans les flammes ou que la maison s'écroule (tous les compteurs de Dommages sur le plateau).

POUR GAGNER , SAUVEZ 7 VICTIMES, ANIMAUX INCLUS

JOURNAL DE LA CASERNE

#	JOUEURS	NIVEAU	BÂTIMENT	SAUVÉ	PERDU
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

UN JEU COOPÉRATIF DE KEVIN LANZING

SOLDATS DU FEU

UN APPEL ENTRANT...

« Ici les urgences, quel est votre problème ? »

À l'autre bout du fil, une voix paniquée : « **Au feu !** »
Quelques instants plus tard, vous enflemez votre combinaison, vous ramassez votre équipement et vous vous précipitez dans l'enfer des flammes.

**VERSION
FAMILLE**

Votre équipe n'a que quelques secondes pour évaluer la situation et établir un plan d'attaque, après quoi vous vous jetez dans l'action, tels les professionnels entraînés que vous êtes. Vous devez faire face à vos peurs, ne jamais abandonner et avant tout travailler en équipe, car l'incendie fait rage, le bâtiment menace de s'effondrer et des vies sont en danger. Vous devez réussir. Vous êtes les courageuses unités de combat contre le feu et tout le monde compte sur vous. C'est votre quotidien.

RÈGLE DU JEU

MATÉRIEL

6 POMPIERS



36 MARQUEURS MENACE



18 MARQUEURS HAS



24 MARQUEURS DÉGATS



8 MARQUEURS PORTE



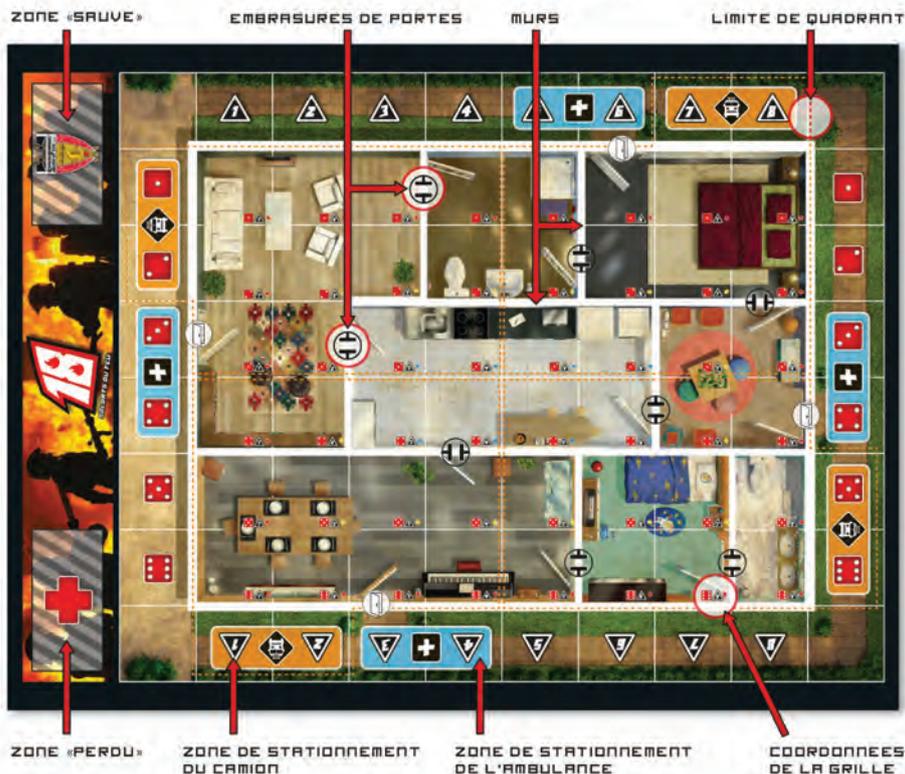
24 MARQUEURS POINT CHAUD



31 AUTRES MARQUEURS



1 PLATEAU IMPRIME DES DEUX CÔTES (CECI EST LE RECTO)



2 DES



2 VÉHICULES



6 CARTES INSIGNE



8 SPECIALISTES





BUT DU JEU

18 est un jeu coopératif. Tous les joueurs sont dans la même équipe, tout le monde gagne ou perd ensemble. Pour gagner, les joueurs doivent sauver les habitants piégés dans un bâtiment en feu, sans que l'incendie n'échappe à leur contrôle ou que le bâtiment ne s'effondre.

APPRENDRE A JOUER

18 propose deux niveaux de règles différents. La version famille est destinée à l'apprentissage du jeu ou aux parties avec les plus jeunes, alors que la version avancée s'adresse aux joueurs plus aguerris. Les règles se lisent rapidement ; vous pouvez ainsi apprendre le jeu tout seul avant de l'enseigner à d'autres. Le matériel comprend des aides de jeu qui facilitent l'explication aux nouveaux joueurs et qui servent de rappel pour ceux qui ont déjà joué. Vos amis et les familles n'ayant que peu d'expérience ludique devraient être à même d'apprendre **18** en quelques minutes.

LE PLATEAU DE JEU

Les deux côtés du plateau proposent chacun un bâtiment différent. Le pourtour du bâtiment est constitué de cases contenant des chiffres et des dés, ainsi que de 4 cases de coin. Ces cases extérieures sont utilisées pendant la partie. Chaque case de bâtiment fait partie d'une grille de coordonnées. Ces coordonnées se trouvent en bas à droite de chaque case, sous forme de symboles facilement identifiables qui correspondent aux deux dés. À de nombreuses reprises durant la partie, vous devrez lancer les dés pour déterminer où un marqueur doit être posé, par exemple lorsque le feu avance ou pour poser un habitant à sauver. Le symbole rouge (■) représente le dé rouge à six faces, alors que le symbole noir (▲) représente le dé noir à huit faces. Ensemble, ils déterminent une case. Par exemple ■▲ est la case située à l'intersection de la première rangée et de la troisième colonne du bâtiment.

CASES ADJACENTES

Les cases du plateau ne sont adjacentes qu'orthogonalement.
Deux cases en diagonale ne sont donc pas adjacentes.

Deux cases séparées par une porte fermée ou par un mur ne sont pas adjacentes
(à moins que le segment de mur soit détruit).
Un mur avec deux marqueurs dégâts est détruit.
Un mur avec un seul marqueur dégâts est endommagé.

MISE EN PLACE VERSION FAMILLE

-  Placez le plateau au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.
Pour une première partie, il est recommandé d'utiliser le recto (illustré ci-dessous).
-  Posez les marqueurs porte, face fermée visible, sur chacune des embrasures. 
-  Posez un marqueur menace, face feu visible, sur les cases .
-  Remettez dans la boîte 2 marqueurs Hàs habitant et 1 marqueur Hàs fausse alerte :  ils ne seront pas utilisés pour cette partie.
Mélangez face cachées les 15 marqueurs Hàs restants  (10 habitants et 5 fausses alertes) piochez-en 3 au hasard, que vous posez face cachée sur les cases .
-  Posez les marqueurs dégâts, Hàs restants, menace, action et les deux dés à portée de main. 
-  Chaque joueur prend un pompier et une carte insigne de la couleur de son choix. Les cartes insigne et les pompiers restants sont remis dans la boîte. 
-  Remettez les marqueurs soins, produits dangereux, point chaud ainsi que les cartes spécialistes et les jetons camion et ambulance dans la boîte. 
-  Chacun pose son pompier sur une case de son choix à l'extérieur du bâtiment.
-  Désignez collectivement un premier joueur. Si vous n'arrivez pas à vous décider, le plus jeune joueur commence.





EN RÉSUMÉ

- Remettez dans la boîte : 2 habitants et 1 fausse alerte.
- Posez sur le plateau : 8 portes fermées, 10 menaces feu et 3 Hàs.
- Chacun prend : 1 pompier et 1 carte insigne.
- Placez à disposition : 12 Hàs, 24 dégâts, 23 feu/fumée, 21 action et les dés.
- Remettez les objets inutilisés dans la boîte : les marqueurs soins, produits dangereux et points chauds, ainsi que les cartes spécialistes et les jetons camion et ambulance.
- Placez vos pompiers sur n'importe quelle case hors du bâtiment et commencez à jouer !

Votre but est de sauver 7 habitants avant que le bâtiment ne s'effondre.

TOUR DE JEU

En commençant par le premier joueur, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun jouant à tour de rôle jusqu'à la fin de la partie. À son tour, un joueur doit :

- Agir : dépenser des points d'action pour se déplacer, combattre des feux, abattre des murs, etc.
- Faire progresser le feu : on jette les dés pour la fumée.
- Ajouter des Hàs.

1 - AGIR

Vous disposez de 4 points d'action (PA) à dépenser pendant votre tour. Chaque action coûte un certain nombre de PA. Vous pouvez choisir n'importe quelles actions dans n'importe quel ordre en payant le prix approprié. Il est permis de faire plusieurs fois la même action pourvu qu'elle soit payée à chaque fois.

Vous pouvez également passer à tout moment et épargner ainsi des PA pour les tours suivants. Pour chaque PA non dépensé, vous gagnez un marqueur action. Chaque marqueur d'action représente 1PA supplémentaire à utiliser lors d'un tour suivant.

Attention, vous ne pouvez pas garder plus de 4PA d'un tour sur l'autre.

LES ACTIONS

Se déplacer – déplacer son pompier sur une case adjacente :

- Se déplacer sur une case libre ou une case enfumée : 1PA.
- Se déplacer sur une case en feu : 2PA.
- Porter un habitant sur une case libre ou une case enfumée : 2PA.
- Ouvrir/fermer une porte – retourner un marqueur porte : 1PA.

Si vous arrivez sur une case comportant un marqueur Hàs face cachée, retournez-le.

On voit ainsi s'il s'agit d'un habitant ou d'une fausse alerte. Si c'est une fausse alerte, posez le jeton sur la zone « Sauvé » au bord du plateau. Retourner un marqueur Hàs est une action gratuite (0 PA).

Si vous portez un habitant hors du bâtiment, félicitations, vous venez de le sauver. Placez la victime dans la zone « Sauvé » au bord du plateau.

Vous pouvez passer à travers un mur détruit (un mur sur lequel sont posés 2 marqueurs dégâts).

Vous ne pouvez pas passer à travers une porte fermée. Vous ne pouvez vous rendre sur une case en feu en portant un habitant.

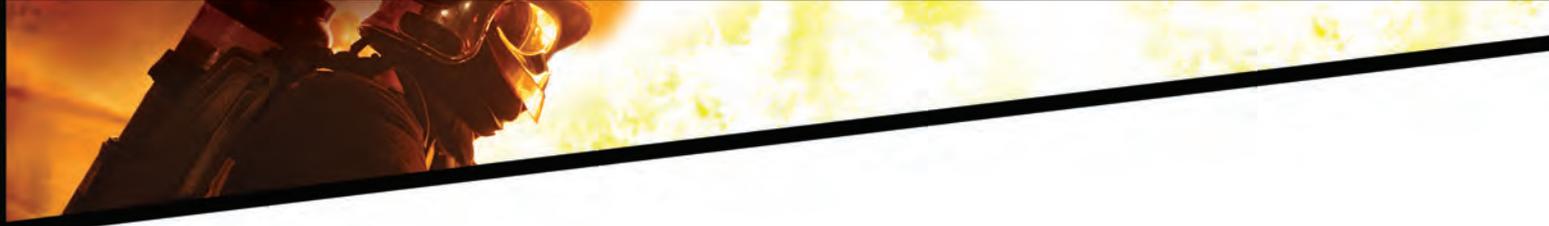
Vous ne pouvez pas vous arrêter sur une case en feu, vous devez vous déplacer ou l'éteindre.

Exemple 1

- Se déplacer à droite dans la case en feu : 2PA.
- Se déplacer à droite dans la case libre : 1PA.
- Ouvrir la porte : 1PA.

4PA dépensés.





Éteindre – utiliser son matériel pour combattre le feu sur la case où se trouve votre pompier ou dans une case adjacente.

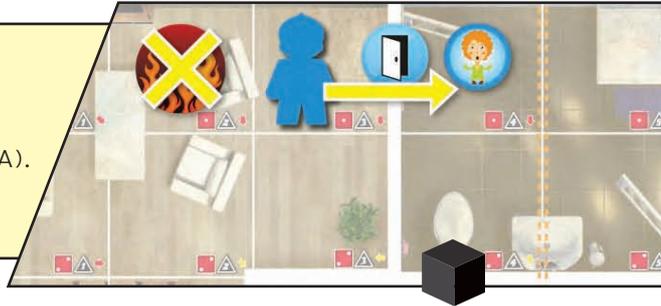
- Retirer un marqueur fumée du plateau : 1PA.
- Retourner un marqueur feu sur sa face fumée : 1PA.
- Retirer un marqueur feu du plateau : 2PA.

De manière générale, il est préférable d'éteindre complètement un feu. La fumée est en effet susceptible de se retransformer en feu par la suite.

Exemple 2

- Éteindre le feu situé à gauche : 2PA.
- Se déplacer vers la droite dans la case libre : 1PA (retourner l'HàS pour vérifier si c'est un habitant : 0PA).

3PA dépensés, 1PA mis de côté pour plus tard (réserve personnelle).



Détruire – tous les pompiers portent une hache. Cette dernière est utilisée pour démolir les murs afin d'accéder rapidement à des habitants piégés ou pour créer une issue afin de sortir du bâtiment.

- Placer un marqueur dégâts sur un mur qui borde la case où se trouve votre pompier : 2PA.

Un mur ayant 2 marqueurs dégâts est détruit. Les pompiers (ainsi que le feu) peuvent passer à travers ce mur comme s'il n'existait pas. Attention : s'il ne reste plus de marqueur dégâts, le bâtiment s'écroule, tuant toutes les personnes encore à l'intérieur.

Exemple 3

- Porter l'habitant dans la case libre du dessous : 2PA.
- Détruire le mur : 2PA (ajoutez un marqueur dégâts). Le mur a désormais subi 2 dégâts, il est détruit.
- Descendre sans l'habitant vers une case libre à travers le mur détruit : 1PA.

5 PA dépensés, dont 1 pris de la réserve personnelle.



2 - PROPAGATION DU FEU

Après avoir fini vos actions, vous devez faire progresser le feu en jetant les deux dés (le rouge et le noir).

Placez un marqueur fumée sur la case cible désignée par les dés. Parfois, le fait de placer une fumée a des conséquences graves.

Après avoir placé le marqueur, vérifiez si une des situations suivantes se produit :

- Si la fumée est posée sur une fumée déjà en place : on retourne une des deux du côté feu et l'autre est écartée.
- Si la fumée est adjacente à un feu déjà en place : on retourne la fumée du côté feu. Retenez bien ceci : fumée adjacente à un feu = feu. N'oubliez pas que deux cases séparées par un mur intact (ou qui n'a subi que 1 dégât) ou par une porte fermée ne sont pas adjacentes.
- Si la fumée est posée sur un feu déjà en place : vous venez de provoquer une explosion ! Voir ci-contre.

Exemple de progression du feu

- 1 – Le jet de progression du feu est . La case cible contient déjà une fumée. Retournez le marqueur fumée de la case du côté feu.
- 2 – Au tour suivant, le jet de progression du feu est . La case cible est adjacente à du feu. Placez le marqueur sur la case , directement côté feu visible.



Explosions

Lorsque le feu progresse sur une case déjà en feu, cela crée une explosion. Les explosions propagent le feu rapidement. Elles peuvent endommager les murs ou les portes, renverser les pompiers et parfois même faire des victimes chez les habitants. La déflagration d'une explosion part dans toutes les directions (haut, bas, gauche, droite) depuis la case cible (désignée par les dés). Placez un marqueur feu dans chaque case adjacente exempte de feu, ou retournez tout marqueur fumée qu'elle contient du côté feu, même si la case adjacente en question se trouve hors du bâtiment.

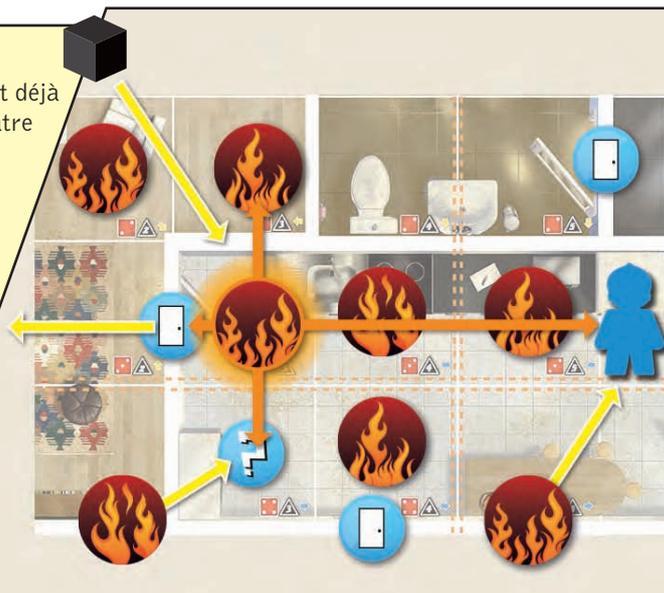
Ensuite, placez un marqueur dégâts sur chaque mur qui borde la case cible. Retirez tout marqueur porte qui borde la case cible. Si la case adjacente à la case cible contient déjà un marqueur feu, cela crée une onde de choc qui se propage dans la même direction sur toutes les cases qui sont déjà en feu, jusqu'à atteindre une case libre, une case contenant de la fumée, un mur ou une porte fermée.

Le résultat d'une onde de choc dépend de ce qu'elle rencontre en premier :

- Une case libre (pas de fumée ni de feu) : placez un marqueur feu sur la case, même si elle est à l'extérieur du bâtiment.
- Une case contenant de la fumée : retournez le marqueur fumée du côté feu.
- Un mur : placez un marqueur dégâts sur le mur. Notez que si le mur a déjà 2 dégâts, il est considéré comme détruit et n'arrête donc pas l'onde de choc.
- Une porte fermée : retirez la porte du plateau ; elle a été détruite. Une embrasure qui n'a plus de marqueur porte se traite comme un mur détruit. Ne placez pas de marqueur dégâts à l'emplacement d'une porte détruite.

Exemple d'explosion

- 1 – Le jet de progression du feu est  . Comme cette case cible est déjà en feu, cela déclenche une explosion. Elle se propage dans les quatre directions et se résout ainsi :
- 2 – Vers le bas : placez un marqueur feu sur la case libre adjacente. Le marqueur H&S est perdu (voir embrasement ci-dessous).
- 3 – Vers le haut : le bord supérieur de la case est un mur, placez-y un marqueur dégâts.
- 4 – Vers la gauche : le bord gauche de la case contient une porte fermée. Retirez le marqueur du jeu, et traitez dorénavant cette embrasure comme un mur détruit.
- 5 – Vers la droite : la case adjacente est déjà en feu, ce qui crée une onde de choc. Elle se propage à travers deux cases en feu avant de finir sur une case libre. Placez un marqueur feu sur cette case libre. Le pompier présent est renversé (voir page 8).



Effets secondaires

Après avoir résolu les effets de la progression du feu et les éventuelles explosions, vous devez vérifier les dégâts causés.

Ils peuvent se manifester sous forme d'une pièce remplie de fumée, de pompiers renversés ou d'habitants perdus.

Embrasement – Retournez du côté feu tout marqueur fumée d'une case adjacente à une case en feu. Répétez cette action autant de fois que nécessaire : il ne doit plus rester la moindre fumée adjacente à un feu en fin de tour. Rappelez-vous : fumée adjacente à un feu = feu. Tout pompier sur une case en feu est renversé (voir plus bas).

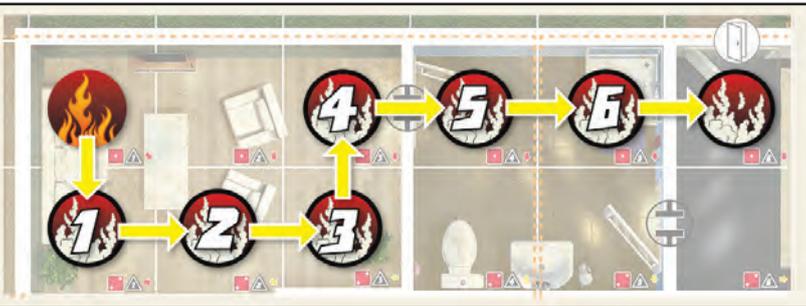
Tout habitant ou H&S sur une case en feu est perdu. Placez le marqueur dans la zone « Perdu » en bord de plateau.

Si le marqueur H&S n'était pas retourné, faites-le avant de le poser.

Pour finir, retirez tout marqueur feu placé hors du bâtiment.

Exemple d'embrasement

Le feu de   enflamme la fumée adjacente, ce qui déclenche un embrasement en série dans cette pièce et à travers la porte ouverte. Retournez les 6 marqueurs du côté feu. La 7^e fumée est protégée de l'embrasement par un mur et n'est donc pas retournée.





Renversé

Un pompier est renversé lorsque le feu parvient jusqu'à sa case. Cela peut découler d'une explosion ou d'un embrasement de fumée.

Un pompier renversé doit se rendre à l'ambulance pour se remettre d'aplomb.

Lorsque cela arrive, sortez le pompier du bâtiment et posez-le sur la zone de stationnement ambulance la plus proche (à vol d'oiseau).
Si deux zones sont à même distance, posez-le sur celle de votre choix.

Laissez le marqueur feu en place.

Si le pompier renversé portait un habitant, ce dernier est perdu : posez-le sur la zone prévue à cet effet.

3 - AJOUT D'HÀS

Avant la fin de votre tour, vous devez ajouter sur le plateau autant d'HÀS que vous en avez retirés pendant votre tour, qu'il s'agisse de marqueurs Hàs perdus, d'habitants sauvés ou perdus, ou des fausses alertes révélées.

Il doit toujours y avoir 3 marqueurs Hàs sur le plateau à la fin de votre tour, en comptant également les cases hors du bâtiment.

Faites le total de tous les Hàs sur le plateau. S'il y en a moins de 3, ajoutez ceux qui manquent : lancez les dés pour déterminer les cases cible et placer les Hàs nécessaires, pris au hasard face cachée. Si la case cible comporte un marqueur feu ou fumée, on l'enlève au profit de l'Hàs. Si la case cible contient un pompier, on révèle immédiatement l'Hàs et on le défausse en cas de fausse alerte.

Si la case cible contient déjà un Hàs, relancez les dés.

FIN DU TOUR

Quand tous les Hàs nécessaires ont été ajoutés, votre tour est fini. C'est au joueur à votre gauche de jouer son tour.

Procédez ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque le bâtiment s'effondre. Soit les joueurs gagnent (7 habitants sauvés), soit ils ont été vaincus (plus de 3 victimes).

Effondrement du bâtiment – Le bâtiment s'effondre et la partie s'arrête immédiatement lorsque les 24 marqueurs dégâts sont présents sur le plateau. Placez tout marqueur Hàs restant dans la zone « Perdu ».

Victoire – Les joueurs l'emportent lorsque 7 habitants ont été sauvés. Vous pouvez néanmoins continuer à jouer pour voir si vous réussissez à sauver les 10 habitants, pour une partie parfaite !

Défaite – les joueurs perdent dès qu'il y a au moins quatre habitants dans la zone « Perdu ».



Édité et distribué par Asmodee

18, rue Jacqueline Auriol, Quartier de Villaroy
BP 40119, 78041 Guyancourt - France

© 2011 Lone Oak Games



UN JEU COOPÉRATIF DE KEVIN LANZING



SOLDATS DU FEU



**VERSION,
AVANCÉE**

**Cette version introduit
plusieurs nouveaux éléments :**

une mise en place aléatoire, différents niveaux de difficulté, les véhicules, les actions de véhicules, les spécialistes, les produits dangereux et les points chauds. De plus, les règles des effets secondaires et de l'ajout d'HàS sont légèrement modifiées.

On part ici du principe que les règles de la version famille sont acquises.

Bien que la version avancée apporte quelques changements mineurs aux règles de la version famille, ces dernières s'appliquent toujours, sauf mention contraire.

Afin d'éviter toute ambiguïté, les modifications de règles sont mises en évidence en couleur.

MISE EN PLACE VERSION AVANCÉE

7 Placez le plateau au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Vous pouvez choisir le recto ou le verso.

8 Posez les marqueurs porte, face fermée visible, sur chacune des embrasures. 

9 Choisissez un niveau de difficulté : (le niveau piaf est de même difficulté que la version famille, le niveau soldat du feu est difficile, et le niveau sarce très difficile).

- Piaf – 3 explosions initiales, 3 produits dangereux.
- Soldat du feu – 3 explosions initiales, 4 produits dangereux.
- Sarcé – 4 explosions initiales, 5 produits dangereux.

Remettez dans la boîte les marqueurs produits dangereux inutilisés.

10 Première explosion : lancez le dé noir pour déterminer une case cible :

1=   2=   3=   4=   5=   6=   7=   8=  

11 Placez un feu et un point chaud sur la case cible, puis résolvez l'explosion.  

12 Deuxième explosion : lancez les deux dés pour déterminer la case cible. Si elle est déjà en feu, relancez les dés. Placez un feu et un point chaud sur la case cible, puis résolvez l'explosion.  

13 Troisième explosion : retournez le dé noir du dernier jet (côté diamétralement opposé) et lancez le dé rouge pour déterminer la case cible. Si la case désignée est déjà en feu, relancez le dé rouge.

Placez un feu et un point chaud sur la case cible, puis résolvez l'explosion.  

14 Si vous jouez au niveau sarcé, lancez les deux dés pour déterminer la case cible de la quatrième explosion. Si la case désignée est déjà en feu, relancez les dés.

Placez un feu et un point chaud sur la case cible, puis résolvez l'explosion.

15 Lancez les dés pour placer les marqueurs produits dangereux (entre 3 et 5 selon le niveau de jeu choisi).  Si une case cible est déjà en feu, relancez les dés. Placez un marqueur à la fois. Lancez les dés autant de fois que nécessaire.

16 Retirez du jeu 2 marqueurs habitant et 1 fausse alerte. Remettez-les dans la boîte : ils ne seront pas utilisés pour cette partie. Mélangez face cachée les 10 habitants et les 5 fausses alertes restants, lancez 3 fois les dés et posez un H&S sur chaque case cible ainsi obtenue. Si la case est déjà en feu, relancez les dés.

17 Chaque joueur prend une carte spécialiste, ainsi que le pompier et la carte insigne de son choix. Si tout le monde est d'accord, un joueur peut très bien incarner plusieurs pompiers. Rangez les pompiers et cartes insigne non utilisés dans la boîte.

18 Lancez les dés pour placer les points chauds supplémentaires. Si la case cible contient déjà un point chaud, relancez les dés. Sinon, placez un point chaud.

- 3 points chauds supplémentaires si vous jouez au niveau soldat du feu ou sarcé.
- 2 points chauds supplémentaires si vous jouez avec 3 pompiers.
- 3 points chauds supplémentaires si vous jouez avec 4 pompiers ou plus.

Placez 6 (12 au niveau sarcé) des marqueurs point chaud restants à côté du plateau pour usage ultérieur et rangez le reste dans la boîte.

19 Posez les dés, les marqueurs dégâts, H&S restants, soins, action, spécialistes supplémentaires      et menace à portée de main.

20 Chaque joueur place son pompier sur n'importe quelle case à l'extérieur du bâtiment.  

21 Décidez collectivement où vous voulez placer l'ambulance et le camion.  

22 Désignez collectivement un premier joueur. Si vous n'arrivez pas à vous décider, le plus jeune joueur commence.

LES VÉHICULES

La version avancée introduit deux véhicules : le camion et l'ambulance. Chacun est représenté par un jeton placé sur l'une des 4 zones prévues à cet effet en dehors du bâtiment. Un pompier peut déplacer un véhicule, mais ce dernier ne peut être garé que sur les cases qui lui sont réservées. Les véhicules offrent aux pompiers des actions supplémentaires lorsqu'ils en occupent une des cases. Note importante : chaque véhicule occupe deux cases.

Sauver un habitant dans la version famille était facile : il suffisait de le sortir du bâtiment.

Dans la version avancée, pour sauver un habitant, il faut le porter jusqu'à l'ambulance.

1 - AGIR - LES ACTIONS LIÉES AUX VÉHICULES

Conduire – Utilisez le camion ou l'ambulance pour vous déplacer rapidement autour du bâtiment.

- Conduire un véhicule : 2PA.



Un pompier ne peut conduire le camion qu'en étant sur la même case que lui (ou plutôt une des deux cases qu'il occupe). En revanche, grâce à sa radio, un pompier peut déplacer l'ambulance sans forcément se trouver sur la même case qu'elle. Un pompier qui conduit le camion se déplace obligatoirement avec, alors que se déplacer avec l'ambulance est optionnel.

Vous pouvez conduire un véhicule autour du bâtiment dans les deux sens (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans l'autre sens). Chaque véhicule ne peut s'arrêter que sur les emplacements qui lui sont destinés. Déplacer un véhicule sur une place située à l'opposé du bâtiment coûte deux actions « conduire », soit 4PA.

Les pompiers qui sont sur la même case qu'un véhicule peuvent décider de profiter de son déplacement pour 0PA. Ceci est optionnel et il n'y a pas de limite au nombre de pompiers pouvant utiliser un véhicule simultanément. Après le déplacement, les pompiers descendent du véhicule sur l'une de ses deux cases d'arrivée au choix.

Si l'ambulance est amenée sur une des cases où l'attend un habitant, ce dernier est immédiatement sauvé pour 0PA.

Utiliser la lance à incendie – Utilisez la puissante lance à incendie du camion pour éteindre rapidement le feu.

- Utiliser la lance : 4PA.



La lance du camion peut éteindre de nombreux foyers en un seul jet. La lance est dirigée sur un des quadrants du plateau. Pour rappel, les quadrants sont délimités par les pointillés oranges.

Un pompier ne peut utiliser la lance que s'il est sur l'une des deux cases du camion.

On ne peut diriger la lance sur un quadrant que si le camion jouxte celui-ci.

On ne peut utiliser la lance sur un quadrant que si celui-ci est vide de tout pompier.

Lancez les dés pour déterminer la case cible de la lance. Comme un quadrant ne couvre pas toutes les possibilités des dés, il se peut que le résultat d'un dé soit hors quadrant. Dans ce cas, retourner le dé sur la face opposée afin d'ajuster le tir.

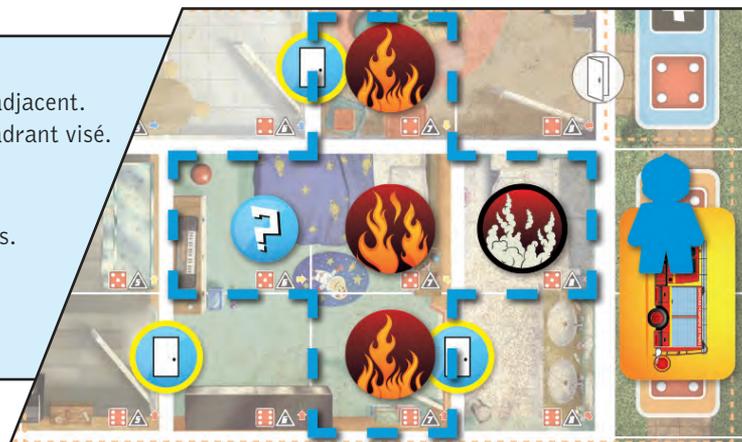
La lance élimine tout feu ou fumée de la case cible et déborde sur les cases adjacentes avec le même effet. Ce débordement n'est pas limité au quadrant, et il n'a pas d'effet sur les pompiers, les H à S, les habitants ou les produits dangereux.

Exemple de lance à incendie

Le pompier de droite décide d'utiliser la lance dans le quadrant adjacent. Il lance les dés et obtient , ce qui ne correspond pas au quadrant visé. Il doit donc retourner le  en .

La case cible après correction du tir est ainsi .

- Éteignez le feu en  et . Retirez les deux marqueurs.
- Le débordement n'a pas d'effet sur l'HàS en .
- Pas d'effet. Les murs empêchent le débordement d'atteindre les cases  et .



LES SPÉCIALISTES

La version avancée introduit également des pompiers dotés de capacités spécifiques. Au début de la partie, chaque joueur aura choisi une carte spécialiste. Chaque spécialiste possède des capacités uniques qui le rendent indispensable dans certaines situations, ce qui augmente les bénéfices liés au fait de jouer en équipe. Vous pouvez choisir votre spécialiste ou le tirer au hasard. Les capacités de chaque spécialiste et ses actions spécifiques sont expliquées ci-dessous.



MÉDECIN BSPP

 par tour.

Réanimer - Réanimer un habitant : **1PA**.

Dans la version famille, les habitants sont toujours évanouis et il faut les porter pour les déplacer. Dans la version avancée, le médecin peut les réanimer.

Placez un marqueur soins sur l'habitant réanimé afin d'indiquer son changement de statut.

Un habitant réanimé peut dorénavant être déplacé par n'importe quel pompier sans avoir à le porter (mais il faut toujours l'accompagner).

Se déplacer avec un tel habitant n'inflige plus de pénalité de PA.

Un pompier ne peut emmener qu'un seul habitant à la fois.

Il est possible de porter un habitant inanimé et d'en emmener un autre simultanément, le tout pour 2PA.

Un habitant réanimé ne peut pas entrer dans une case en feu.

Le médecin doit cependant dépenser le double de PA lorsqu'il tente d'éteindre un feu ou de dissiper une fumée.



COS : COMMANDANT DES OPÉRATIONS DE SECOURS

 + 2PA de commandement gratuits par tour.

Lors de son tour, le COS peut utiliser ses PA pour commander à d'autres pompiers de se déplacer

et/ou d'ouvrir/fermer des portes.

Les pompiers qui reçoivent ses ordres peuvent porter un habitant, des produits dangereux, ou se déplacer avec un habitant réanimé. Le COS dépense autant de PA qu'il en coûterait au pompier pour réaliser l'action commandée.

Les PA de commandement gratuits ne peuvent pas être mis de côté pour des tours ultérieurs et ne peuvent être utilisés que pour faire agir d'autres pompiers.

À chaque tour, le COS ne peut pas dépenser plus de 1 PA de commandement pour un chef d'équipe.



SPÉCIALISTE CAMÉRA THERMIQUE

 par tour.

Identifier - Retournez un marqueur Hàs n'importe où sur le plateau : **1PA**.



CHÉF D'ÉQUIPE

 + 3PA gratuits par tour (à utiliser uniquement pour éteindre des feux).

Les PA gratuits ne peuvent pas être mis de côté pour des tours ultérieurs.



SPECIALISTE NRBC : NUCLÉAIRE, RADIOLOGIQUE, BACTÉRIOLOGIQUE ET CHIMIQUE

4PA par tour.

Débarrasser - Retirez le marqueur produits dangereux de la case sur laquelle il se trouve et posez-le sur la zone « Sauvé » : **2PA**.



SERVANT

5PA par tour.

Pas de capacité spéciale.



SAUVETEUR

4PA + 3PA de déplacement gratuits par tour.

Abattre – placez un marqueur dégâts sur un mur : **1PA** (au lieu de 2PA).

Le spécialiste secours aux victimes doit cependant dépenser le double de PA lorsqu'il tente d'éteindre un feu ou de dissiper une fumée. Les PA gratuits ne peuvent pas être mis de côté pour des tours ultérieurs.



CONDUCTEUR

4PA par tour
Utiliser la lance du camion : **2PA**.

Lorsqu'il utilise la lance, le conducteur peut relancer chaque dé une fois lors de la détermination de la case cible.

Après avoir relancé un des deux dés, il peut décider de relancer l'autre. Il ne peut cependant relancer chaque dé qu'une seule fois. Qu'il soit meilleur ou pire, un résultat ainsi obtenu remplace toujours le précédent.

1 - AGIR - MODIFIER L'EQUIPE

Modifier l'équipe – Changer de spécialiste dans le feu de l'action.

- Modifier l'équipe : 2PA.

Vous pouvez échanger votre spécialiste avec n'importe quel autre qui n'est pas en jeu. Votre pompier se retrouve avec les PA du nouveau spécialiste, moins les 2 utilisés pour le changement. Vous bénéficiez immédiatement des capacités du nouveau spécialiste. Pour effectuer un tel changement, votre pompier doit déjà être sur une des deux cases du camion au début de votre tour. Le changement doit être la première action de votre tour.

2 - PROPAGATION DU FEU

Produits dangereux

La version avancée introduit les produits dangereux, des produits inflammables mal rangés susceptibles de causer des explosions. Après avoir vérifié et résolu tous les embrasements, tout produit dangereux situé dans une case en feu y provoque une explosion. Lors de la même phase, il se peut que plusieurs explosions soient déclenchées par différents produits dangereux. Si c'est le cas, les joueurs peuvent décider dans quel ordre ces explosions ont lieu. Retirez du jeu le marqueur produits dangereux et remplacez-le par un point chaud.

Les produits dangereux peuvent être déplacés au même coût et avec les mêmes restrictions qu'un habitant (2PA pour les porter, 1 seul à la fois, interdiction d'entrer dans une case en feu). On peut se débarrasser des produits dangereux en les sortant du bâtiment. Dans ce cas, placez leur marqueur dans la zone « Sauvé ».

Point chauds et foyers spontanés

Les vrais incendies deviennent plus difficiles à combattre à mesure que le temps passe : la température du bâtiment monte et les matériaux combustibles s'approchent dangereusement de leur température de combustion. Pour simuler ceci, la version avancée introduit des points chauds et des foyers spontanés.



Lors de la propagation du feu, si la case cible contient un point chaud, cela déclenche un foyer spontané et vous devez effectuer un jet de dés supplémentaire de propagation du feu. Effectuez tout d'abord la propagation du feu en cours, puis relancez les dés pour une propagation supplémentaire. Un tour n'est pas limité à un, deux ou même trois foyers spontanés : lancez les dés chaque fois qu'une case cible contient un point chaud lors de la propagation.

Les foyers spontanés augmentent le nombre de points chauds, ce qui accroît par la suite les risques de nouveaux foyers spontanés. Après avoir résolu les foyers spontanés, ajoutez un marqueur point chaud sur la case cible du dernier jet de dés de propagation. Important : on n'ajoute qu'un seul point chaud par tour. Les marqueurs sont pris parmi ceux placés sur les cercles jaunes en début de partie. S'il n'en reste plus, aucun point chaud n'est ajouté à ce tour.

Les points chauds n'ont aucun effet sur les marqueurs feu ou fumée.

Les points chauds ne sont jamais retirés du plateau et ne peuvent jamais être « éteints ».

Renversé

Lorsqu'un pompier est renversé, il est placé sur une des deux cases du jeton ambulance.

Ordre de résolution

Dans la version avancée, la phase de propagation du feu se fait en plusieurs étapes. Voici l'ordre dans lequel il faut les résoudre :

- Lancez les dés et résolvez la propagation du feu.
- Résolvez toute explosion si nécessaire.
- Résolvez tout embrasement si nécessaire.
- Résolvez toute explosion due aux produits dangereux si nécessaire.
- Après une explosion de ce type, remplacez le marqueur produits dangereux par un point chaud.
- Résolvez les foyers spontanés si nécessaire (recommencez au point 1).
- En cas de foyer spontané, ajoutez un marqueur point chaud sur la case cible du dernier foyer spontané résolu durant ce tour.
- Résolvez les pompiers renversés, les HâS et les habitants perdus.

3 - AJOUT D'HAS

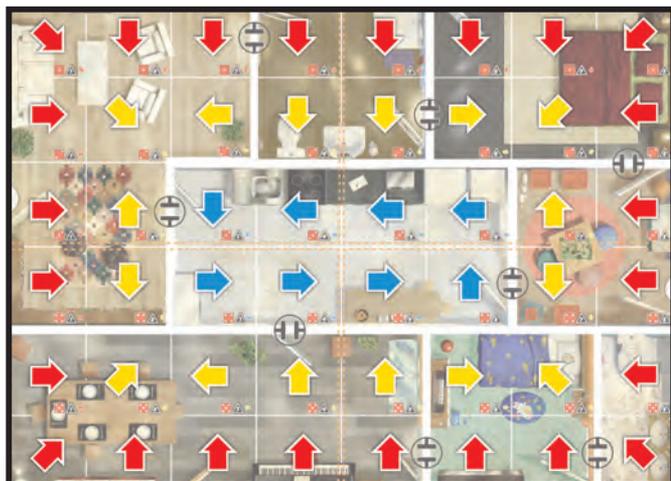
Dans la version avancée, on ne peut placer d'HâS que sur une case dépourvue de marqueur menace (feu ou fumée), de pompier et d'autre HâS.

Si la case cible lors de l'ajout de l'HâS n'est pas valide, utilisez le diagramme ci-contre pour déplacer l'HâS.

Commencez par la case cible et suivez les flèches comme indiqué jusqu'à atteindre une case valide.

Ces flèches se retrouvent également sur le plateau et permettent de s'y retrouver facilement durant la partie.

S'il n'y aucune case valide sur le chemin, relancez les dés.





FOIRE AUX QUESTIONS

Existe-t-il une façon facile de se rappeler ce qui se passe lors d'une explosion avec une onde de choc ?

Oui, une explosion ne peut avoir qu'une de ces trois conséquences (dans les 4 directions) :

- Ajouter un marqueur feu.
- Ajouter un marqueur dégâts.
- Retirer un marqueur porte fermée.

J'aimerais rejouer à la version famille. Dois-je utiliser la même mise en place ?

Vous le pouvez, mais vous pouvez aussi utiliser une mise en place aléatoire. La manière la plus simple de rendre la mise en place aléatoire est de lancer 3 fois les dés et de résoudre à chaque fois une explosion (sans placer de marqueur dégâts, cependant).

Lancez ensuite 3 fois les dés pour placer les H&S du départ. Vous pouvez aussi vous référer aux points 4 à 6 et 9 de la mise en place de la version avancée (Page 2).

Puis-je jouer à la version famille en utilisant le verso du plateau ?

Oui. Vous pouvez soit utiliser la même mise en place qu'aux pages 2 des règles, soit effectuer la mise en place aléatoire décrite ci-dessus.

La version avancée contient de nombreuses règles. Puis-je n'en utiliser qu'une partie ?

Oui, vous pouvez utiliser certaines règles avancées et en ignorer d'autres. Une façon d'introduire progressivement ces règles consiste à commencer avec les spécialistes et les produits dangereux. Quand vous vous sentez prêt, ajoutez les véhicules (les actions liées aux véhicules, les renversements de pompiers et les modifications de règles pour sauver un habitant) et finalement les points chauds.

Que se passe-t-il si je me retrouve à court de marqueurs feu ?

Aïe, le feu est en train de vous échapper et vous allez probablement bientôt provoquer un effondrement du bâtiment.

Si vous vous retrouvez dans cette situation, vous ne placez plus de marqueurs feu ou fumée, mais vous continuez à placer des marqueurs dégâts lors d'une explosion.

Je ne comprends pas les points chauds. Que font-ils ?

Les points chauds multiplient simplement les lancers de dés lors de la propagation du feu.

On place donc plus de marqueurs feu et fumée sur le plateau.

Si vous ciblez une case comportant un point chaud, commencez par un feu/fumée/explosion sur cette case, puis relancez les dés et continuez ainsi jusqu'à cibler une case sans point chaud.

Effectuez feu/fumée/explosion sur cette dernière case et ajoutez-y un nouveau point chaud.



RÉSUMÉ DU JEU FAMILLE

1 - MISE EN PLACE DU PLATEAU

Référez-vous à la page 4 (règles Famille) et suivez les instructions pour que votre plateau ressemble à l'image. Désignez un joueur pour commencer à combattre le feu et sauver les habitants.

2 - AGIR

Vous avez 4 points d'action (PA). Voici les actions à disposition :

- Se déplacer d'une case (1PA). Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale, à travers un mur ou une porte fermée. Si vous atteignez un marqueur bleu (H&S), retournez-le. S'il est vide, retirez-le du plateau.
- Ouvrir ou fermer une porte (1PA).
- Porter une personne (habitant évanoui) d'une case (2AP). Sortez les habitants pour les sauver !
- Retirer du plateau un feu de votre case ou d'une case adjacente (2PA).
- Retourner un marqueur feu côté fumée (1PA).
- Retirer du plateau une fumée de votre case ou d'une case adjacente (1PA).
- Détruire : placer un cube noir (marqueur dégâts) sur un mur (2AP).

Vous n'êtes pas forcé de dépenser tous vos points d'action durant votre tour. Prenez un marqueur action vert pour chaque PA non dépensé. Ces marqueurs verts peuvent être convertis en points d'action par la suite.

3 - PROPAGATION DU FEU

Lancez les dés et trouvez la case correspondante sur le plateau.

- Si cette case ne contient ni feu ni fumée : ajoutez-y une fumée.
- Si cette case contient déjà une fumée : retournez-la côté feu.
- Si cette case est déjà en feu : référez-vous à la page 7 et lisez ce qui concerne les explosions. Une explosion a une (et une seule) de ces conséquences dans chaque direction.
 - 1 - Ajoutez un marqueur feu.
 - 2 - Ajoutez un marqueur dégâts.
 - 3 - Retirez un marqueur porte fermée.

Vérifiez s'il y a des fumées adjacentes à du feu. Si c'est le cas, retournez la fumée du côté feu.

Si le feu finit dans la même case qu'un habitant, c'est une victime : retirez son marqueur du plateau.

4 - ASSUREZ-VOUS QU'IL Y AIT 3 MARQUEURS BLEUS (H&S) SUR LE PLATEAU

S'il y a moins de trois marqueurs bleus, lancez les dés, trouvez la case désignée et placez-y un marqueur bleu côté « ? » visible.

5 - PASSEZ AU PROCHAIN JOUEUR

Jouez ainsi chacun votre tour jusqu'à ce que 7 habitants aient été sauvés (sortis du bâtiment), que vous totalisiez 4 victimes ou que le bâtiment s'effondre (tous les marqueurs dégâts sont sur le plateau).

Pour gagner, il faut sauver 7 habitants !