

RÈGLE DU JEU

MATÉRIEL

6 POMPIERS



36 MARQUEURS MENACE



FACE FEU — FACE FUMEE

18 MARQUEURS HAS



RECTO HABITANT À SAUVER (HàS) — VERSO 6 FAUSSES ALERTES — VERSO 12 HABITANTS EVANOUIS

24 MARQUEURS DEGATS



8 MARQUEURS PORTE



PORTE FERMEE — PORTE OUVERTE

24 MARQUEURS POINT CHAUD



31 AUTRES MARQUEURS



22 MARQUEURS D'ACTION — 4 MARQUEURS DE SOINS — 6 MARQUEURS DE PRODUITS DANGEREUX

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



2 DES



2 VEHICULES



CAMION — AMBULANCE

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

1. 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).

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

3. Posez un marqueur menace, face feu visible, sur les cases

4. Remettez dans la boîte 2 marqueurs HàS habitant et 1 marqueur HàS fausse alerte : ils ne seront pas utilisés pour cette partie.
Mélangez face cachéeles 15 marqueurs HàS restants (10 habitants et 5 fausses alertes) piochez-en 3 au hasard, que vous posez face cachée sur les cases

5. Posez les marqueurs dégâts, HàS restants, menace, action et les deux dés à portée de main.

6. 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.

7. Remettez les marqueurs soins, produits dangereux, point chaud ainsi que les cartes spécialistes et les jetons camion et ambulance dans la boîte.

8. Chacun pose son pompier sur une case de son choix à l'extérieur du bâtiment.

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





EN RÉSUME

- 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.





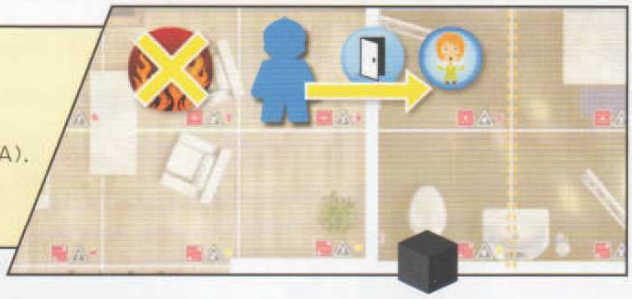
Éteindre – utiliser son matériel pour combattre le feu sur la case où se trouve votre pompier ou dans une case adjacente.

•Retirer un marqueur fumée du plateau : 1PA.
•Retourner un marqueur feu sur sa face fumée : 1PA.
•Retirer un marquer 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

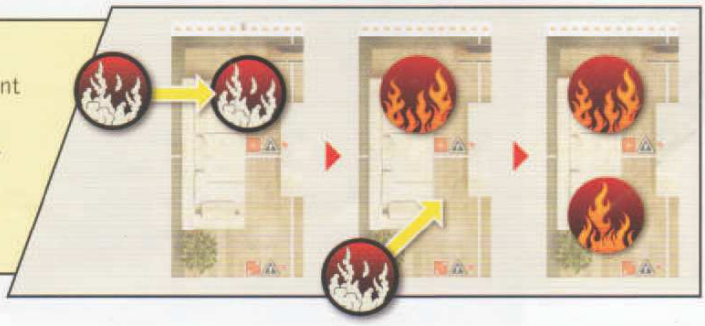
Après avoir fini vos actions, vous devez faire progresser le feu en jetant les deux dés (le rouge et le noir).
Placez un marqueur fumée sur la case cible désignée par les dés. Parfois, le fait de placer une fumée a des conséquences graves.
Après avoir placé le marqueur, vérifiez si une des situations 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

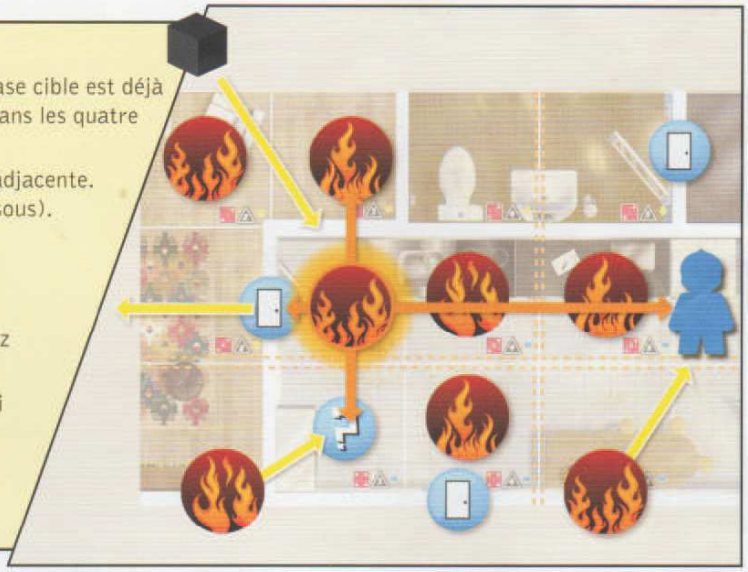
1 – Le jet de progression du feu est . Comme cette case cible est déjà en feu, cela déclenche une explosion. Elle se propage dans les quatre directions et se résout ainsi :

2 – Vers le bas : placez un marqueur feu sur la case libre adjacente. Le marqueur HàS 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).

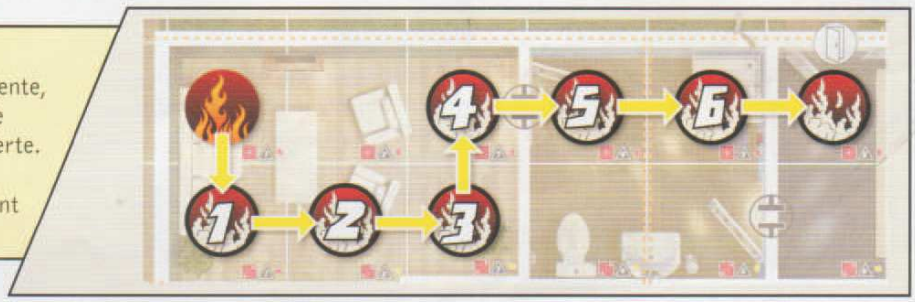


Effets secondaires

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 HàS sur une case en feu est perdu. Placez le marqueur dans la zone « Perdu » en bord de plateau.
Si le marqueur HàS 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 7e 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 reversé 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 ».



Indie Boards & Cards

Édité et distribué par Asmodee
18, rue Jacqueline Auriol, Quartier de Villaroy
BP 40119, 78041 Guyancourt - France

© 2011 Lone Oak Games