18

SOLDATS DU FEU

UN JEU COOPÉRATIF DE KEVIN LANZING



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 enfilez votre combinaison, vous ramassez votre équipement et vous vous précipitez dans l'enfer des flammes.

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.

VERSION FAMILLE



RÉSUME 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 (HàS), 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 (HAS) 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 !

Indie Boards & Cards

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

© 2011 Lone Oak Games