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 ambigüité, les modifications de règles sont mises en évidence en couleur.



MISE EN PLACE VERSION AVANCÉE

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

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

3. 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.
   - Sarce – 4 explosions initiales, 5 produits dangereux.

   Remettez dans la boîte les marqueurs produits dangereux inutilisés.

4. Première explosion : lancez le dé noir pour déterminer une case cible :
   1=, 2=, 3=, 4=, 5=, 6=, 7=, 8=

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

6. 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.

7. 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.

8. Si vous jouez au niveau sarce, 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.

9. 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.

10. 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 HàS sur chaque case cible ainsi obtenue. Si la case est déjà en feu, relancez les dés.

11. 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.

12. Lancer 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 sarce.
   - 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 sarce) des marqueurs point chaud restants à côté du plateau pour usage ultérieur et rangez le reste dans la boîte.

13. Posez les dés, les marqueurs dégâts, HàS restants, soins, action, spécialistes supplémentaires et menace à portée de main.

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

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

16. 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 LIEES AUX VEHICULES

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.

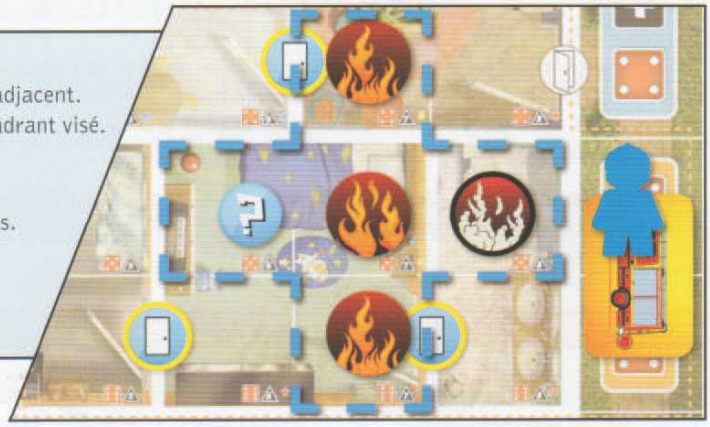
La lance élimine tout feu ou fumée de la case cible et déborde sur les cases adjacentes avec le même effet.
Ce débordement n'est pas limité au quadrant, et il n'a pas d'effet sur les pompiers, les HàS, les habitants ou les produits dangereux.



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.

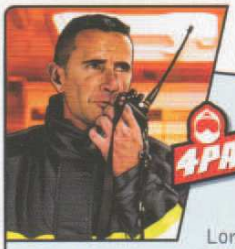
Réanimer - Réanimer un habitant : **1PA.**

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.**



CHEF 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.





SPÉCIALISTE 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 HàS et les habitants perdus.

3 - AJOUT D'HAS

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

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

