

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 enflez 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**

# RÈGLE DU JEU

## MATÉRIEL

### 6 POMPIERS



### 36 MARQUEURS MENACE



FACE FEU

FACE FUMÉE

### 18 MARQUEURS HAS



RECTO  
HABITANT  
à SAUVER (HÀS)



VERSO  
6 FAUSSES  
ALERTES



VERSO  
12 HABITANTS  
ÉVADUÉS

### 24 MARQUEURS DÉGÂTS



### 8 MARQUEURS PORTE



PORTE FERMÉE



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 CÔTÉS (CECI EST LE RECTO)



### 2 DES



### 2 VÉHICULES



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 cachées 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 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.

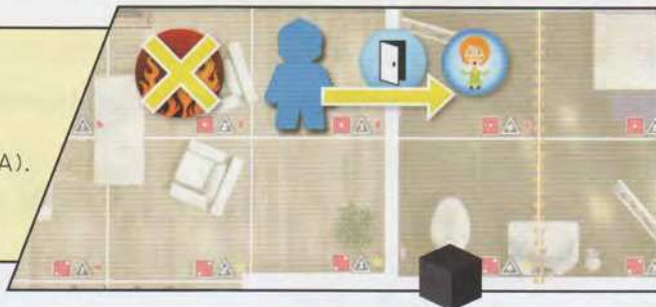
- Retirer un marqueur fumée du plateau : 1PA.
- Retourner un marqueur feu sur sa face fumée : 1PA.
- Retirer un marqueur feu du plateau : 2PA.

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.

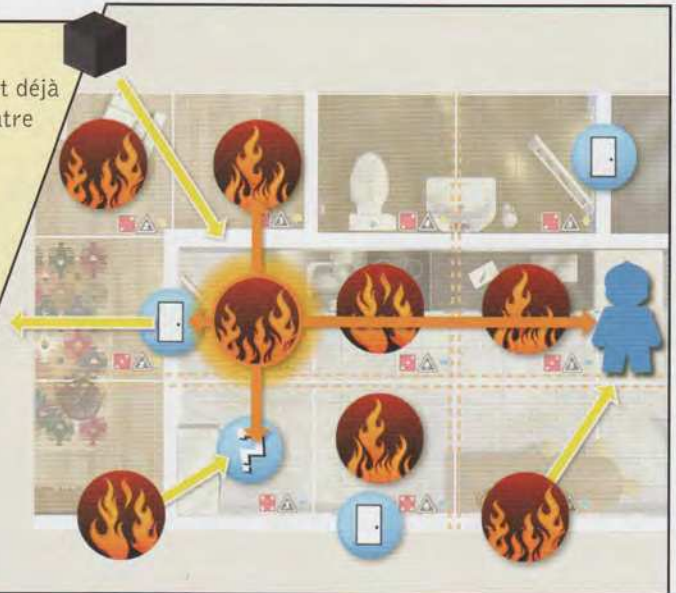
Ensuite, placez un marqueur dégâts sur chaque mur qui borde la case cible. Retirez tout marqueur porte qui borde la case cible. Si la case adjacente à la case cible contient déjà un marqueur feu, cela crée une onde de choc qui se propage dans la même direction sur toutes les cases qui sont déjà en feu,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

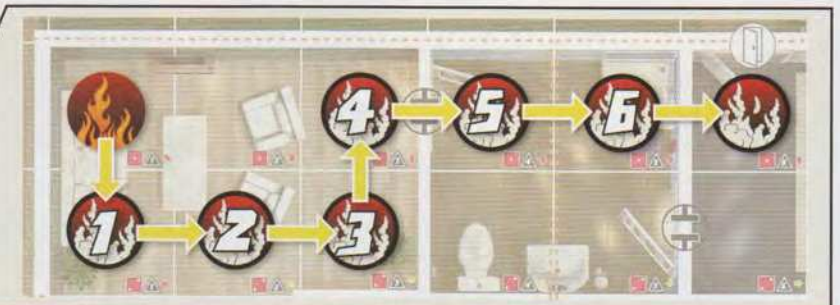
Tout habitant ou H&S sur une case en feu est perdu. Placez le marqueur dans la zone « Perdu » en bord de plateau.

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<sup>e</sup> 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 défause 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 !

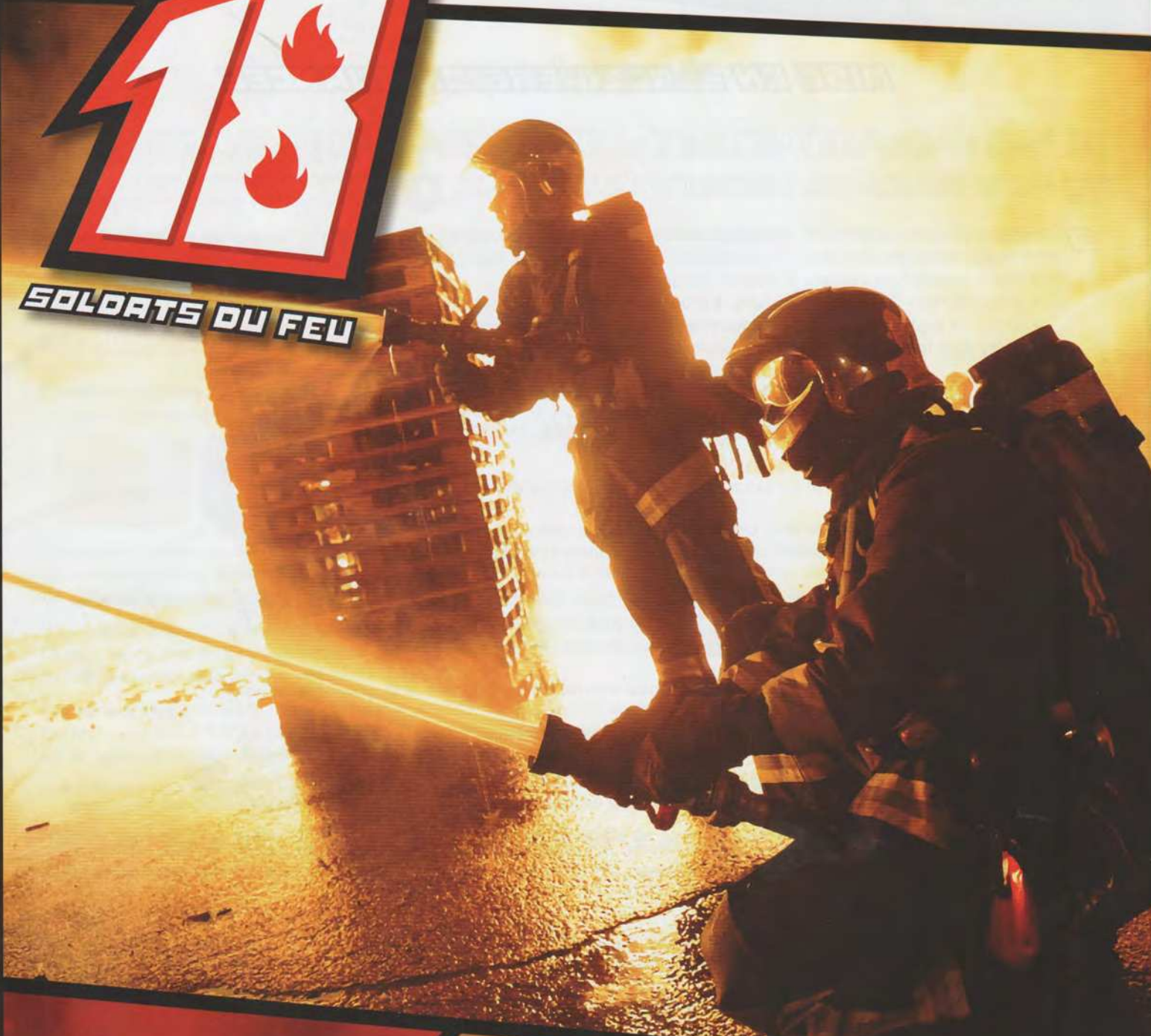
**Défaite** – les joueurs perdent dès qu'il y a au moins quatre habitants dans la zone « Perdu ».



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

**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.
- Sarcé – 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 H&S 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** 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 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, H&S 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 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 OPA. 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 OPA.

**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&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 HâS 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.



### SPÉCIALISTE NRBC : NUCLÉAIRE, RADILOGIQUE, BACTÉRIOLOGIQUE ET CHIMIQUE



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



par tour.

Pas de capacité spéciale.



### SAUVETEUR



+ 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



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

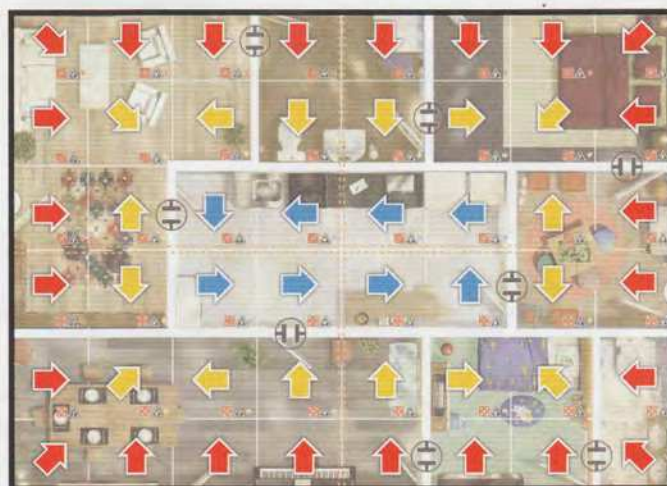
Dans la version avancée, on ne peut placer d'HâS que sur une case dépourvue de marqueur menace (feu ou fumée), de pompier et d'autre HâS.

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 a 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 (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 (HÀS) 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 !**