



# AIDE DE JEU

## MISE EN PLACE

7 Choisir le niveau de difficulté.

	Niveau de difficulté		
	Piaf	Soldat du feu	Sarce
Nb explosions de départ (+ points chauds)	3	3	4
Nb produits dangereux	3	4	5
Nb points chauds départ (2-3 joueurs / 4-6 joueurs)	2 / 3	5 / 6	5 / 6
Nb points chauds en réserve	6	6	12
<i>Paramètres supplémentaires</i>		<b>Facile</b>	<b>Difficile</b>
Face du plateau de jeu	4 portes extérieures	2 portes extérieures	
Les explosions de départ créent des dégâts sur les murs/portes	Non	Oui	

8 **Réaliser les explosions de départ** : placer un feu et un point chaud sur la case cible (recommencer si la cible est déjà en feu) puis résoudre l'explosion.

**Explosion n°1** : lancer le dé noir. La cible est fonction du résultat :

1	2	3	4
8	7	6	5

**Explosion n°2** : lancer les 2 dés.

**Explosion n°3** : retourner le dé noir face opposée et lancer le dé rouge.

**Explosion n°4 (selon difficulté)** : lancer les 2 dés.

8 Lancer les 2 dés , autant de fois que nécessaire, pour **ajouter les produits dangereux** (recommencer si la cible est déjà en feu).

8 Lancer les 2 dés pour **ajouter 3 Hàs** (Habitant à Sauver) pris au hasard parmi **10 habitants et 5 fausses alertes** (recommencer si la cible est déjà en feu).

8 Chaque joueur choisit la **couleur de son choix** et une **carte spécialiste**.

8 Lancer les 2 dés , autant de fois que nécessaire, pour **ajouter les points chauds de départ** (recommencer si la cible est déjà un point chaud).

7 Préparer la **réserve de points chauds** à placer au cours de la partie.

8 Chaque joueur **place son pompier** sur une case de son choix à l'extérieur du bâtiment.

8 Décider collectivement où **placer le camion et l'ambulance**.

7 Décider collectivement qui sera le **premier joueur** ou choisir le plus jeune.

## CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DEFAITE

### • Victoire

Les pompiers remportent la partie s'ils réussissent à **sauver au moins 7 Hàs** .

### • Défaite

Les pompiers perdent la partie : dès qu'un **4<sup>ème</sup> Hàs** est perdu

ou si une explosion nécessite la pose d'un cube et qu'il n'y en a plus dans la réserve.



# AIDE DE JEU

## TOUR DE JEU D'UN POMPIER

**7** Agir : dépenser ses Points d'Actions (PA) et éventuellement ceux conservés lors de précédents tours

- **Se déplacer** : un déplacement ne peut pas se terminer sur une case en feu. Pour être sauvé, un Hàs doit être porté (ou accompagné s'il a été réanimé) jusqu'à l'ambulance. Pour être détruit, un produit dangereux doit être porté jusqu'à l'extérieur. Il est impossible de se déplacer avec plus d'un item (produit dangereux ou Hàs) ou de les faire traverser une case en feu (case fumée autorisée).
- **Combattre le feu**
- **Ouvrir ou fermer une porte**
- **Détruire un mur** : ajouter un cube sur un mur de la case. Le mur est totalement détruit s'il y a 2 cubes ().
- **Déplacer un véhicule** vers l'arrêt réservé suivant. Pour déplacer le camion, un pompier doit le conduire. A l'inverse, il n'y a pas besoin d'être présent dans l'ambulance pour la déplacer.
- **Utiliser la lance** : le pompier doit être présent dans le camion. La lance ne peut être utilisée que dans un cadran sans pompier. Retourner les dés face opposée si la cible n'est pas dans le cadran du camion. Retirer et de la cible et des 4 cases adjacentes qui ne sont pas séparées de la case cible par un mur non détruit ou une porte fermée.
- **Changer de spécialité** : le pompier doit être présent dans le camion.

## **E** Propager le feu

a) Déterminer la case cible : lancer les 2 dés.

La case cible contient	Conséquence
Rien /  /  /  /  /	
	+ Embrasement
	Explosion + Embrasement

b) Suite à un embrasement ou une explosion ...

Le feu  atteint	Conséquence
/	Le Hàs est perdu
	Le pompier est placé sur une des 2 cases de l'ambulance
	1. Remplacer le produit dangereux  par un point chaud de la réserve 2. Résoudre l'explosion

c) Si la case cible en a) était un point chaud ...

Recommencer la phase a) jusqu'à ce que la case cible de propagation ne soit plus un point chaud. Ajouter alors un point chaud de la réserve sur cette dernière case cible après y avoir résolu la propagation.

## **E** Vérifier que 3 Hàs / sont présents sur le plateau. En ajouter si nécessaire, pris au hasard dans la réserve.

Lancer les 2 dés. Si la case cible contient / / / / , alors suivre, à partir de cette case, les flèches du plateau pour placer le Hàs .

Si aucune case n'est disponible, relancer les 2 dés.

### Embrasement



Toute fumée adjacente à un feu s'enflamme. L'embrasement se propage dans les 4 directions jusqu'à rencontrer un mur non totalement détruit ou une porte fermée.

### Explosion



L'onde de choc se propage dans les 4 directions, traversant les cases en feu et les murs détruits ():

L'onde arrive sur

L'onde arrive sur	Conséquence
Rien /	(l'onde continue)
Mur non détruit	(l'onde est stoppée)
/	Retirer la porte (l'onde est stoppée)