

SAUVER OU PÉRIR

AU CŒUR DU BRASIER

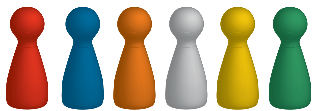
un jeu coopératif de sauvetage incendie, par Kevin Lanzing

Le téléphone sonne... « Ici les urgences, j'écoute. ». De l'autre bout de la ligne arrive une réponse paniquée : « Y'a le feu ! ». Quelques instants après, vous revêtez la combinaison protectrice qui vous aidera à rester en vie, vous attrapez votre équipement et vous accourez vers la scène du drame, un brasier infernal. Votre équipe n'a que quelques secondes pour faire le point sur la situation et préparer un plan d'action. En professionnel aguerri, vous vous lancez à l'assaut des flammes. Vous devez gérer votre peur, ne jamais baisser les bras, et avant tout travailler en équipe car le feu fait rage, le bâtiment menace de s'écrouler et des vies sont en danger.

Vous vous devez de réussir. Vous faites partie des courageux hommes et femmes de la lutte anti-incendie, et on dépend de vous. C'est votre mission quotidienne.

CONTENU

- 6 POMPIERS -



- 33 JETONS DANGER -



Côté Feu

Côté Fumée

- 18 JETONS POI -



Points d'Intérêt (POI)

6 Fausses Alarmes

12 Victimes

- 24 COMPTEURS DE DOMMAGES -



- 8 JETONS PORTE -



Porte Fermée

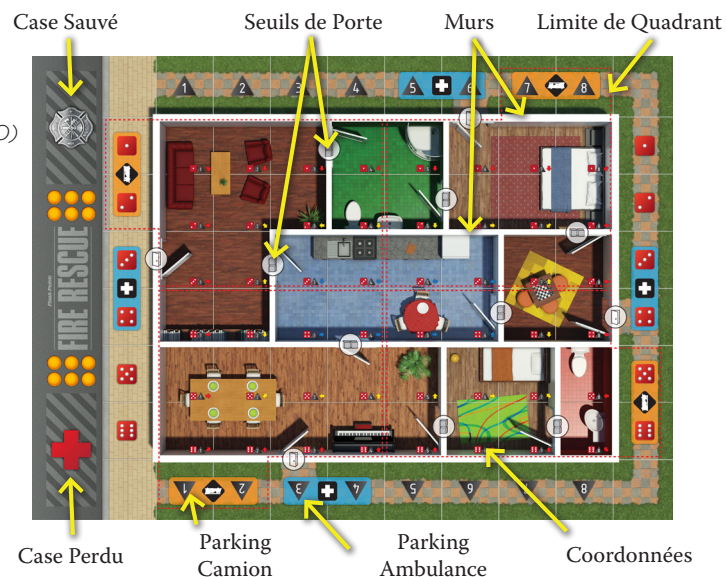
Porte Ouverte

- 24 POINTS CHAUDS -



- 1 PLATEAU -

(DOUBLE FACE - VUE RECTO)



- AUTRES JETONS -



21 Action

3 Soigné

6 Matières Dangereuses

- VEHICULES -



Camion

Ambulance

- 6 CARTES JOUEUR -



- DES -



- AIDES DE JEU -



- 8 CARTES SPECIALISTE -



BUT DU JEU

Sauver ou Périr : Au Cœur du Brasier est un jeu coopératif. Tous les joueurs font partie de la même équipe : soit ils perdent tous, soit ils gagnent ensemble. Pour gagner, ils doivent sauver les victimes piégées dans un bâtiment en feu avant que les flammes soient hors de contrôle ou que le bâtiment s'effondre.





APPRENTISSAGE DES REGLES

Sauver ou Périr : Au Cœur du Brasier propose deux niveaux de règles. Les règles Familiales servent à apprendre le jeu ou à jouer avec de jeunes enfants ; les règles Avancées sont destinées aux joueurs plus expérimentés. Les règles se lisent rapidement. Vous pouvez même jouer en solitaire avant d'apprendre aux autres à jouer.

Le jeu contient des Aides de Jeu, qui peuvent servir à présenter le jeu à de nouveaux joueurs et qui sont utiles comme aide-mémoire. Grâce à ces Aides de Jeu, tout le monde (amis, famille,...) peut apprendre à jouer en quelques minutes. Une vidéo résumant les règles est disponible sur www.IndieBoardsAndCards.com.

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu possède deux côtés ; chaque côté représente un bâtiment différent. Le pourtour du bâtiment contient des cases numérotées avec des dés, ainsi que quatre cases de coin. Ces cases extérieures peuvent être utilisées durant le jeu.

Chaque case à l'intérieur d'un bâtiment possède des coordonnées. Elles sont notées avec des symboles facilement identifiables en bas à droite de chaque case. Ces symboles indiquent la position de chaque case et correspondent à deux dés. A plusieurs occasions durant le jeu vous lancerez les dés pour déterminer où ajouter certains jetons, par exemple quand le feu progresse ou quand des Victimes à sauver doivent être placées. Le symbole rouge () représente le dé rouge à six faces. Le symbole noir () représente le dé noir à huit faces. Pris ensemble, ces deux symboles désignent une case spécifique du plateau ; par exemple,   est la case de la première ligne, troisième colonne du bâtiment.

CASES ADJACENTES

Les cases **Adjacentes** à une case sont considérées, dans ce jeu, être celles situées au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite de la case. Les cases situées en diagonale ne sont pas considérées comme étant Adjacentes.

Les Portes Fermées et les Murs empêchent les deux cases qu'ils séparent d'être Adjacentes – sauf pour les Murs Détruits. Un pan de Mur sur lequel sont posés deux compteurs de Dommages est **Détruit**. Un pan de Mur avec un seul compteur de Dommages est **Endommagé**.

CASE EPARGNEE

Une case Epargnée est une case sans Feu ni Fumée.

MISE EN PLACE DU JEU FAMILIAL

1. Placez le plateau au milieu de la table, à un endroit facilement accessible.









Pour votre première partie, il est recommandé d'utiliser la face recto du plateau.

2. Placez les jetons Porte du côté Porte Fermée sur chacun des huit Seuils de porte du plateau.



3. Placez les jetons Feu sur les cases



4. Remettez 2 jetons Victime et 1 jeton Fausse Alarme dans la boîte : ils ne seront pas utilisés. Retournez les 10 Victimes et 5 Fausses Alarmes restantes face  visible. Mélangez-les et placez-les face  visible sur le plateau en   ,   ,   .

5. Places les compteurs de Dommages, les jetons POI et Danger restants, les dés et les jetons Action à un endroit facilement accessible, près du plateau.



6. Les joueurs prennent une carte Joueur et un pion Pompier de la couleur de leur choix. Les autres Pompiers et cartes Joueur doivent être retournés dans la boîte.



7. Remettez dans la boîte les jetons Soigné, Matières Dangereuses et Point Chaud, ainsi que les cartes Spécialiste, Camion et Ambulance.



8. Chaque joueur place son pion Pompier sur une case quelconque à l'extérieur du bâtiment.

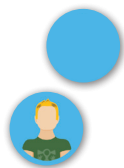


9. Les joueurs décident d'un commun accord qui commence. En l'absence d'accord, le joueur le plus jeune commence.

RESUME DE LA MISE EN PLACE - JEU FAMILIAL

1. Remettez dans la boîte :

2 jetons Victime
1 jeton Fausse Alarme



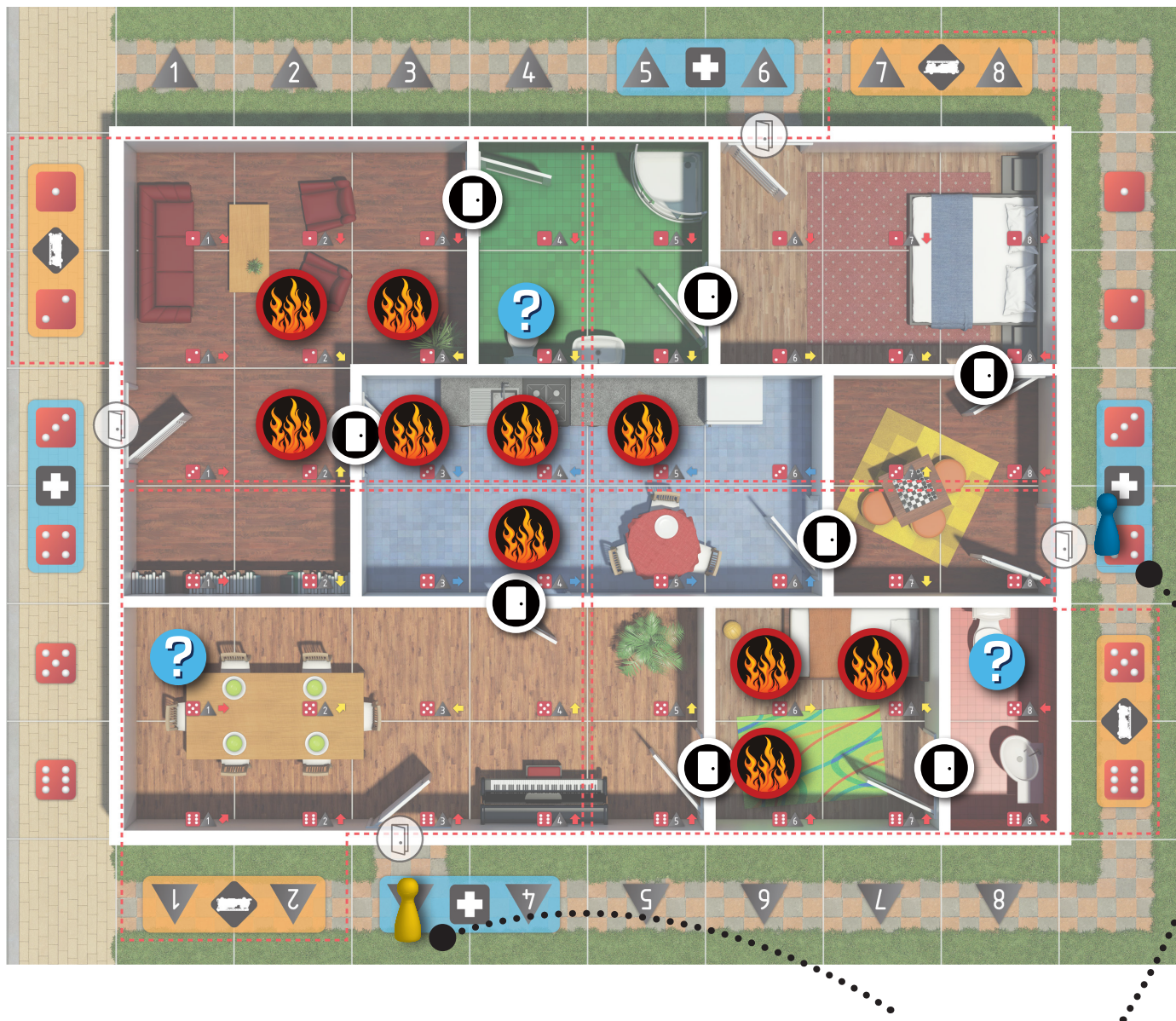
2. Placez sur le plateau :

8 Portes Fermées
10 jetons Feu
3 jetons POI



3. Donnez à chaque joueur :

1 Pompier
1 carte Joueur



4. Placez à portée de tous :

12 jetons POI
24 compteurs de Dommages
23 jetons Feu/Fumée
21 jetons Action
Dés



5. Remettez les éléments non utilisés dans la boîte :

Jetons Soigné
Jetons Matières Dangereuses
Jetons Point Chaud
Cartes Spécialiste
Carte Camion
Carte Ambulance



6. Placez les Pompiers et commencez la partie !

TOUR DE JEU

Après le tour du premier joueur, chaque joueur joue à son tour dans l'ordre des aiguilles d'une montre, jusqu'à la fin du jeu. A son tour, le joueur actif doit :

- 1 Effectuer ses Actions** - Dépenser des Points d'Action pour se déplacer, combattre le feu, abattre des murs, etc.
- 2 Faire progresser le Feu** - Lancer les dés pour faire avancer la Fumée
- 3 Remplacer les jetons POI**

1 Actions

Chaque joueur reçoit au début de son tour 4 **Points d'Action** (PA), qu'il peut dépenser. Effectuer une Action coûte un certain nombre de PA. Un joueur peut sélectionner ses Actions dans l'ordre qu'il souhaite ; pour les réaliser, il doit dépenser le nombre approprié de PA. Une Action peut être effectuée plus d'une fois par tour : il suffit de payer son coût en PA à chaque fois que l'Action est réalisée.

Un joueur peut à tout moment décider de passer. Les PA non dépensés peuvent être conservés d'un tour à l'autre. Chaque joueur peut garder ainsi jusqu'à 4 PA à la fin de son tour. Prenez un jeton Action pour chaque PA conservé. Ces jetons pourront être dépensés aux tours suivants comme PA supplémentaires, pour effectuer des Actions.

ACTIONS :

Déplacement – Déplacer son Pompier vers une case Adjacente :

- Se Déplacer vers une case sans Feu : 1 PA
- Se Déplacer vers une case avec Feu : 2 PA
- Se Déplacer en Portant une Victime vers une case Epargnée ou avec Fumée : 2 PA

Si vous vous Déplacez vers une case contenant un jeton POI, retournez-le pour savoir s'il s'agit d'une Victime ou d'une Fausse Alarme. Si vous avez révélé une Fausse Alarme, placez-la dans la case Sauvé, sur le bord du plateau. Révéler un POI ne coûte rien (0 PA).

Si vous Portez une Victime jusqu'à l'extérieur du bâtiment, félicitations ! vous venez de la sauver. Placez le jeton Victime dans la case Sauvé, sur le bord du plateau.

Vous pouvez traverser un Mur Détruit (pan de mur avec deux compteurs de Dommages).

Vous ne pouvez pas Porter une Victime vers une case où il y a le Feu. Vous ne pouvez pas non plus terminer votre tour sur une case où il y a le Feu.

Ouvrir/Fermer une Porte – Retourner un jeton Porte situé sur la case de son Pompier : 1 PA

Eteindre – Utiliser son équipement pour combattre le feu dans la case de son Pompier ou dans une case Adjacente :

- Retirer un jeton Fumée du plateau : 1 PA
- Retourner un jeton Feu sur sa face Fumée : 1 PA
- Retirer un marqueur Feu du plateau : 2 PA

Il est souvent préférable d'éteindre complètement le Feu (2 PA) : sur les cases avec Fumée, le Feu peut se déclarer à nouveau.

Frapper – Tous les Pompiers portent une hache. Cette hache sert à Frapper les murs pour les démolir, afin d'atteindre rapidement les victimes piégées en se frayant un chemin au travers du bâtiment.

• Placer un compteur de Dommages sur un pan de Mur de la case de son Pompier : 2 PA

Un pan de Mur avec deux compteurs de Dommages est Détruit. Les Pompiers (et le Feu) peuvent passer au travers des pans de Mur Détruits comme s'il n'y avait pas de Mur. Faites attention : s'il ne reste plus de compteurs de Dommages, le bâtiment s'écroule, tuant tous ses occupants.

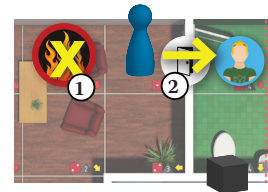
Exemple 1



- ① Déplacement vers la droite, vers une case en Feu : 2 PA
- ② Déplacement vers la droite, vers une case sans Feu : 1 PA
- ③ Ouverture de Porte : 1 PA

4 PA dépensés

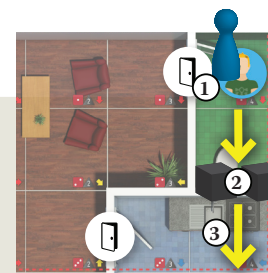
Exemple 2



- ① Extinction du Feu à gauche : 2 PA
 - ② Déplacement vers la droite, vers une case Epargnée : 1 PA
- Retournez le POI et identifiez une Victime

3 PA dépensés – 1 PA économisé

Exemple 3



- ① Port de la Victime vers une case Epargnée : 2 PA
 - ② Frappe du Mur : 2 PA (ajoutez un compteur de Dommages)
- Le Mur a maintenant deux compteurs de Dommages et est Détruit
- ③ Déplacement vers le bas au travers du Mur Détruit, vers une case Epargnée, sans porter de Victime : 1 PA

5 PA dépensés – dont 1 PA qui avait été économisé

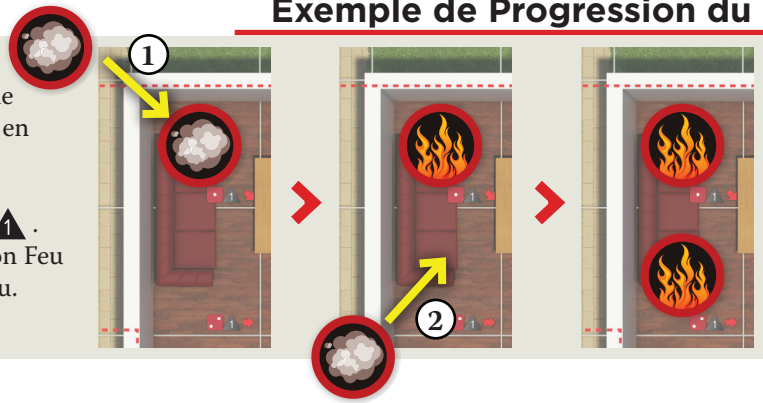
2 Progression du Feu

Après avoir effectué ses Actions, le joueur actif doit lancer les dés pour faire **Progresser** le Feu. Placez un jeton Fumée dans la **case Cible** indiquée par les dés. Ce jeton a parfois un effet supplémentaire ; après l'avoir placé, vérifiez si l'une des conditions suivantes est réalisée :

- **Si la Fumée est placée sur une autre Fumée**, retournez l'un des jetons Fumée sur sa face Feu et retirez l'autre jeton Feu du plateau. Ainsi, Fumée + Fumée = Feu.
- **Si la Fumée est placée sur une case Adjacente à un Feu**, retournez le jeton Fumée sur sa face Feu. Ainsi, Fumée Adjacente à un Feu = Feu.
- **Si la Fumée est placée sur un Feu**, vous venez de causer une explosion ! La procédure à suivre est décrite plus loin.

Exemple de Progression du Feu

- 1 Les dés de Progression du Feu sont . La case Cible contient déjà un jeton Fumée. Retournez le jeton Fumée en sur sa face Feu.
- 2 Au tour suivant, les dés de Progression du Feu sont . La case Cible est Adjacente à un jeton Feu. Placez le jeton Feu en et retournez-le immédiatement sur sa face Feu.



Explosions

Quand le feu Progresse dans une case déjà en Feu, une Explosion se produit. Les Explosions propagent rapidement le Feu, peuvent endommager les Murs et les Portes, faire faire un Malaise à un Pompier ou même tuer des Victimes.

Une Explosion touche les quatre directions (haut, bas, gauche, droite) à partir de la case Cible (indiquée par les dés que vous avez lancés). Placez un jeton Feu sur chaque Case Epargnée Adjacente et retournez les jetons Fumée Adjacents – même sur les cases extérieures au bâtiment. Placez un compteur de Dommages sur les Murs qui bordent la case Cible. Retirez les jetons Porte situés autour de la case Cible.

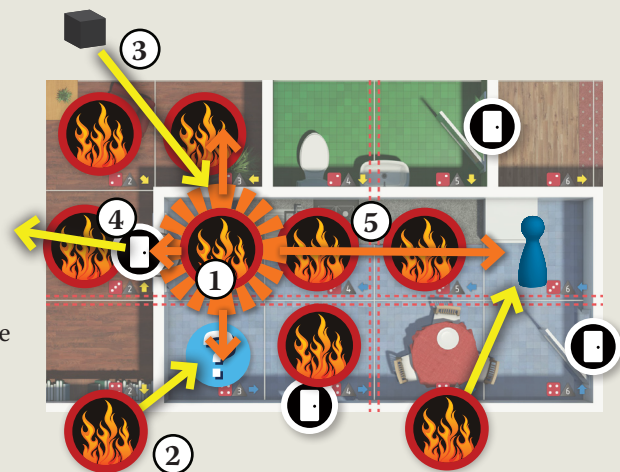
Si une case Adjacente est déjà en Feu au moment de l'Explosion, une **Onde de Choc** se propage dans sa direction. Elle passe au travers de toutes les cases en Feu jusqu'à rencontrer une case Epargnée, une case remplie de Fumée, un Mur ou une Porte Fermée. Ce qu'il advient ensuite dépend de ce qu'elle rencontre en premier :

- **Case Epargnée** – Placez un jeton Feu dans la case Epargnée, même si elle se trouve à l'extérieur du bâtiment.
- **Case remplie de Fumée** – Retournez le jeton Fumée sur sa face Feu.
- **Mur non Détruit** – Placez un compteur de Dommages sur le Mur. Souvenez-vous qu'un Mur avec deux compteurs de Dommages est Détruit et n'arrête donc pas l'Onde de Choc.
- **Porte Fermée** – Retirez le jeton Porte du plateau : la porte est détruite. Un Seuil sans jeton Porte est traité comme un Mur Détruit.

Une Onde de Choc se propage au travers des Murs qui sont Détruits et des Portes qui sont Ouvertes au moment de l'Explosion. Si l'Onde passe par une Porte Ouverte, retirez le jeton Porte du plateau : la porte est Détruite.

Exemple d'Explosion

- 1 Les dés de Progression du Feu sont . Comme cette case Cible est déjà en Feu, une Explosion est déclenchée. L'Explosion se propage dans les quatre directions et se résout de la façon suivante :
- 2 **Bas** – Placez un jeton Feu sur la case Epargnée Adjacente. Le jeton POI de cette case est Perdu (voir Embrasement, ci-dessous).
- 3 **Haut** – Le bord supérieur de la case Cible est un Mur. Placez un compteur de Dommages dessus.
- 4 **Gauche** – Le bord gauche contient une Porte Fermée. Retirez le jeton Porte du jeu et traitez à partir de maintenant le passage comme un mur Détruit.
- 5 **Droite** – La case est déjà en Feu : une Onde de Choc déferle. L'Onde de Choc se propage à travers deux cases en Feu, avant d'arriver dans une case Epargnée. Placez un jeton Feu dans la case Epargnée. Le Pompier présent dans cette case fait un Malaise (voir ci-dessous) !



Effets secondaires

Après avoir fait Progresser le feu et avoir résolu les Explosions, vous devez regarder si de nouveaux dommages ont été causés. Ainsi, des pièces remplies de fumée peuvent s'embraser à leur tour, des Pompiers peuvent faire un Malaise et des Victimes peuvent être Perdus.

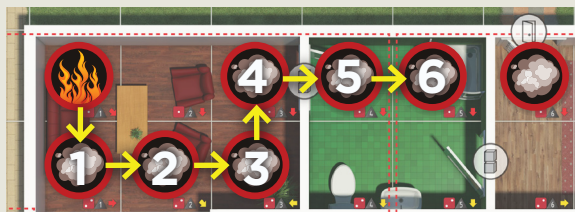
Embrassement – Retournez sur sa face Feu tout jeton Fumée Adjacent à un Feu. Répétez cette opération autant de fois que possible – à la fin, il ne doit plus rester de Fumée Adjacente à un Feu. Ainsi, Fumée Adjacente à un Feu = Feu.



Tout Pompier situé sur une case en Feu fait un Malaise ; voir ci-dessous pour gérer cet événement.

Les Victimes et POI situés sur des cases en Feu sont Perdus. Placez le jeton POI ou Victime dans la case Perdu, sur le côté du plateau. Si le POI n'était pas encore identifié, révélez-le (retournez-le) avant de le placer dans la case Perdu.

Retirez tous les jetons Feu qui ont été placés à l'extérieur du bâtiment.

Exemple d'Embrassement



Le Feu situé en   progresse jusqu'à la Fumée Adjacente et déclenche toute une série d'Embrassements, où le Feu traverse la pièce puis la Porte. Retournez les six jetons Fumée sur leur face Feu.

La septième case enfumée est isolée de l'Embrassement par un Mur et ne doit donc pas être retournée.

Malaise

Un Pompier fait un Malaise quand le Feu arrive dans sa case – ce qui peut se produire à cause d'une Explosion ou à cause d'une case remplie de Fumée qui s'Embrase. Dans ce cas, le Pompier ayant fait le Malaise doit rejoindre une Ambulance pour récupérer.


Quand un Malaise survient, déposez le Pompier sur le Parking Ambulance la plus proche (à vol d'oiseau). Si deux Parkings sont à la même distance, choisissez-en un.

Laissez le jeton Feu dans sa case.

Si le Pompier ayant fait un Malaise portait une Victime, celle-ci est Perdue. Placez le jeton Victime dans la case Perdu sur le côté du plateau.

3 Remplacement des POI

Avant de terminer votre tour, vous devez remplacer les POI qui ont été Perdus, les Victimes qui ont été Sauvées ou Perdus et les Fausse Alarmes qui ont été identifiées.

Il doit toujours y avoir trois jetons POI sur le plateau (à l'intérieur ou à l'extérieur du bâtiment) à la fin de chaque tour. Effectuez le décompte des jetons POI non identifiés et des Victimes présents sur le plateau. S'il y en a moins de trois, remplacez chaque jeton POI manquant en lançant les dés et en plaçant un jeton POI tiré aléatoirement face  sur la case Cible (définie par les dés). Si la case Cible contient un jeton Feu ou Fumée, retirez ce jeton avant de placer le jeton POI. Si la case Cible contient un Pompier, révélez (retournez) immédiatement le jeton POI et, s'il s'agit d'une Fausse Alarme, retirez-le du jeu. Si la case Cible contient déjà un jeton POI, lancez à nouveau les dés.

Fin du tour

Une fois tous les jetons POI remplacés, votre tour se termine. C'est au tour du joueur à votre gauche de jouer. Chacun joue son tour jusqu'à ce que les conditions de fin de jeu soient réunies.

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand le bâtiment s'écroule ou quand les joueurs ont soit gagné (sept Victimes Sauvées) soit perdu (quatre Victimes Perdus ou plus).

Ecroulement du bâtiment - Le jeu prend fin immédiatement quand le bâtiment s'écroule, ce qui se produit quand les 24 compteurs de Dommages ont été placés sur le plateau. Placez toutes les Victimes et POI restants (à l'intérieur ou à l'extérieur du bâtiment) dans la case Perdu sur le bord du plateau. Les conditions de victoire ci-dessous s'appliquent alors.

Victoire – Les joueurs gagnent dès que sept Victimes ont été Sauvées. Si vous le désirez, vous pouvez continuer de jouer pour voir si vous pouvez sauver l'ensemble des 10 victimes et obtenir une victoire parfaite !

Défaite – Les joueurs perdent dès que quatre victimes ou plus ont été Perdus.

VOUS ETES PRET A JOUER !

Ceci conclut les règles Familiales.

REGLES AVANCEES

Les règles Avancées introduisent de nouveaux éléments de jeu : une configuration initiale aléatoire, plusieurs niveaux de difficulté, les Véhicules, les Actions des Véhicules, les Pompiers spécialisés, les Matières Dangereuses et les Points Chauds. De plus, les règles des Effets Secondaires et du Remplacement des POI sont légèrement modifiées.

Ces règles supposent acquises les règles Familiales. Bien que les règles Avancées changent légèrement certaines des règles du jeu Familial, les points qui ne sont pas mentionnés spécifiquement ne sont pas modifiés ; les règles du jeu Familial s'appliquent alors.

Les quelques modifications apportées aux règles Familiales sont surlignées, pour faciliter la lecture.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au milieu de la table, à un endroit facilement accessible.

2. Placez les jetons Porte du côté Porte Fermée sur chacun des Seuils de porte.



3. Choisissez un niveau de difficulté

(le niveau de Nouvelle Recrue est d'une difficulté similaire à celle du jeu Familial, celui de Vétéran est dur et le niveau Héroïque est très difficile) :

- Nouvelle Recrue – 3 Explosions Initiales, 3 Matières Dangereuses
- Vétéran – 3 Explosions Initiales, 4 Matières Dangereuses
- Héroïque – 4 Explosions Initiales, 5 Matières Dangereuses

Retirez les jetons Matières Dangereuses inutilisés du jeu.

4. Première explosion : lancez le dé noir (à huit faces). Placez un jeton Point Chaud et un jeton Feu dans la case Cible en fonction du résultat du dé : 1= 3, 2= 4, 3= 5, 4= 6, 5= 6, 6= 5, 7= 4, 8= 3 et résolvez une Explosion dans la case Cible.

5. Deuxième explosion : lancez les deux dés pour déterminer la case Cible. Relancez si nécessaire les dés de façon à ce que la case Cible ne contienne pas de Feu. Placez un jeton Point Chaud et un jeton Feu dans la case Cible et résolvez une Explosion dans cette case.



6. Troisième explosion : déterminez la case Cible en retournant le dé noir précédemment obtenu sur sa face opposée et en relançant le dé rouge. Relancez si nécessaire le dé rouge jusqu'à ce que la case Cible ne contienne pas de Feu. Placez un jeton Point Chaud et un jeton Feu dans la case Cible et résolvez une Explosion dans cette case.

7. Si vous jouez au niveau Héroïque, lancez les deux dés pour déterminer la case Cible de la quatrième explosion. Relancez si nécessaire le dé rouge jusqu'à ce que la case Cible ne contienne pas de Feu. Placez un jeton Point Chaud et un jeton Feu dans la case Cible et résolvez une explosion dans cette case.

8. Lancez les dés pour placer les jetons Matières Dangereuses. Relancez si nécessaire les dés jusqu'à ce que la case Cible ne contienne pas de Feu. Placez chaque jeton Matières Dangereuses dans sa case Cible.



9. Remettez 2 jetons Victime et 1 jeton Fausse Alarme dans la boîte : ils ne seront pas utilisés dans ce jeu. Retournez les 10 Victimes et 5 Fausse Alarmes restantes face visible et mélangez-les. Lancez les dés trois fois et placez à chaque fois le jeton POI face visible dans sa case Cible. Relancez les dés à chaque fois qu'une case Cible contient déjà un jeton Feu.

10. Chaque joueur prend une carte Spécialiste ainsi que le Pompier et la carte correspondante de la couleur de leur choix. Un joueur peut jouer plus d'un Pompier, si les autres participants n'y voient pas d'inconvénient. Remettez les Pompiers ainsi que les cartes Spécialiste et Pompier restants dans la boîte.

11. Des Points Chauds supplémentaires sont ajoutés en lançant les dés. Si une case Cible contient déjà un Point chaud, lancez à nouveau les dés. Placez les Points Chauds suivants dans leurs cases Cible :

- 3 Points Chauds supplémentaires aux niveaux Vétéran ou Héroïque,
- 2 Points Chauds supplémentaires pour un jeu à trois Pompiers,
- 3 Points Chauds supplémentaires pour un jeu à quatre Pompiers ou plus.

Placez d'autre part 6 (12, au niveau Héroïque) jetons Point Chaud sur le plateau (sur les ronds jaunes) pour la suite du jeu et remettez les jetons restants dans la boîte.

12. Placez les compteurs de Dommages et les jetons POI, Soigné, Action et Danger près du plateau à un endroit facilement accessible.



13. Les joueurs placent leur Pompier (ou leurs Pompiers) sur les cases de leur choix à l'extérieur du bâtiment.



14. Décidez ensemble de l'endroit où placer l'Ambulance et le Camion (remettez le véhicule restant dans la boîte).

15. Les joueurs décident d'un commun accord qui commence. En l'absence d'accord, le joueur le plus jeune commence.

VEHICULES

Les règles Avancées introduisent deux **Véhicules** : le Camion et l'Ambulance. Chaque Véhicule est représenté par une carte qui est placée dans l'un des quatre Parkings réservés pour ce Véhicule à l'extérieur du bâtiment. Les Véhicules peuvent être conduits par les Pompiers, mais seulement jusqu'à leurs Parkings dédiés. Les Véhicules offrent aux Pompiers des Actions supplémentaires qu'ils peuvent effectuer lorsqu'ils sont situés sur l'un des Parkings. *Note : chaque Véhicule occupe deux cases.*

Sauver des Victimes dans le jeu Familial n'était pas trop dur : il suffisait de les Porter jusqu'à l'extérieur.

Dans le jeu Avancé, les Victimes doivent être Portées jusqu'à l'Ambulance pour être Sauvées.

1 Actions - Actions des Vehicules

Conduire – Utiliser le Camion ou l'Ambulance pour rapidement faire le tour du bâtiment.

Conduire un Véhicule : 2 PA

Un Pompier ne peut Conduire le Camion que s'il est sur l'une de ses deux cases. Grâce à sa radio, un Pompier peut demander à ce que l'Ambulance soit Conduite, sans avoir besoin d'être sur l'une de ses deux cases. Le Pompier qui Conduit le Camion doit se déplacer avec lui. Un Pompier peut décider ou non de se déplacer avec l'Ambulance.

Les Véhicules peuvent être Conduits dans n'importe quelle direction (i.e. dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens opposé) autour du bâtiment. Les Véhicules doivent toujours démarrer et arriver dans l'un des Parkings qui leur sont réservés. Conduire un Véhicule jusqu'au Parking situé de l'autre côté du bâtiment demande deux Actions Conduire.

Les Pompiers qui sont situés sur le Parking où se trouve un Véhicule en train d'être Conduit peuvent **Monter** à Bord du Véhicule pour 0 PA. Monter à Bord d'un Véhicule est optionnel ; le nombre de Pompiers à bord n'est pas limité. Après être Monté à Bord, tout Pompier peut choisir de sortir du Véhicule sur l'une des deux cases de son Parking.

Si l'Ambulance est Conduite jusqu'à un Parking sur lequel se trouve une Victime, celle-ci est Sauvée pour 0 PA.

Utiliser la Lance – Utiliser la Lance d'incendie du Camion pour éteindre rapidement le Feu.

Utiliser la Lance du Camion : 4 PA

La Lance du Camion peut éteindre en une fois le Feu sur une grande zone. Elle doit viser l'un des Quadrants du plateau. Les Quadrants sont délimités sur le plateau par des lignes en pointillés rouges.





Un Pompier ne peut utiliser la Lance que lorsqu'il se trouve dans le Parking où est garé le Camion.






La Lance ne peut être Utilisée que vers le Quadrant adjacent au Camion et à condition qu'aucun Pompier ne s'y trouve.

Lancez les dés pour déterminer la case Cible de la Lance d'incendie. Les dés peuvent pointer vers une case quelconque du plateau, y compris en dehors du Quadrant visé. Si c'est le cas, retournez sur sa face opposé tout dé qui est indiqué une position hors du Quadrant. Cette procédure permet d'obtenir une case Cible qui se trouve dans le Quadrant visé.

La Lance Eteint toute Fumée ou Feu présent dans la case Cible, et **Eclabousse** chaque case Adjacente, en y Eteignant tout Feu ou Fumée. L'Eclaboussement peut atteindre des cases situées à l'extérieur du Quadrant visé. L'Eclaboussement n'a pas d'effet sur les Pompiers, les POI, les Victimes ou les Matières Dangereuses.

Exemple d'Utilisation de la Lance

Le Pompier situé à droite du plateau décide d'Utiliser la Lance sur le Quadrant adjacent. Il lance les dés et obtient un , qui ne pointe pas vers une case du Quadrant ; il retourne donc le  sur la face . La case Cible ajustée est .

- 1 Le Feu en  et  est Eteint en retirant les deux jetons Feu qui s'y trouvent.
- 2 L'Eclaboussement n'a pas d'effet sur le POI situé en .
- 3 Aucun effet. Les murs empêchent l'Eclaboussement d'atteindre  ou .



SPECIALISTES

Le jeu Avancé introduit aussi des Pompiers spécialisés. Au début du jeu, chaque joueur prend une carte Spécialiste. Chaque Spécialiste possède des capacités uniques qui le rendent particulièrement efficace dans certaines situations – et donc d'autant plus précieux pour son équipe. Les joueurs peuvent choisir leur Spécialiste ou bien le sélectionner au hasard. Les capacités spéciales et les Actions spécifiques de chaque Spécialiste sont listées ci-dessous.

Secouriste

4 PA par tour

Traiter : Réanimer une Victime : 1 PA

Placez un jeton Soigné sous la Victime Traitée pour indiquer son changement de statut.

Une Victime Traitée peut être Déplacée avec un Pompier (en le suivant sur sa case) sans qu'il ait besoin de la Porter. Se Déplacer avec une Victime Traitée ne coûte aucun PA supplémentaire. Un Pompier ne peut ainsi guider qu'une seule Victime Traitée à la fois. Il peut cependant à la fois guider une Victime Traitée et Porter une autre Victime, pour le coût habituel de transport d'une Victime (2 PA). Une Victime Traitée ne peut elle non plus pas être Déplacée vers une case en Feu.

Le Secouriste doit payer le double des PA habituels pour Eteindre un Feu ou supprimer la Fumée.



Pompier CAFS

3 PA par tour, plus 3 PA gratuits par tour pour

Eteindre. *Les PA gratuits d'Extinction ne peuvent pas être économisés d'un tour à l'autre.*



Technicien Matières Dangereuses

4 PA par tour

Retirer : Retirer des Matières Dangereuses de la case du Pompier et les placer dans la case Sauvé : 2 PA



Généraliste

5 PA par tour

Aucune capacité ou Action spéciale.



Capitaine

4 PA par tour, plus 2 PA de Commande gratuits par tour

Le Capitaine peut utiliser ses PA durant son tour pour Commander d'autres Pompiers en les Déplaçant et/ou en leur faisant Ouvrir et Fermer des Portes. Les Pompiers ainsi Commandés peuvent Porter des Victimes, des Matières Dangereuses, ou se Déplacer avec des Victimes Traitées. Le Capitaine dépense par Action autant de PA de Commande que chaque Pompier Commandé aurait dépensé.

Les PA de Commande gratuits ne peuvent pas être économisés d'un tour à l'autre.

Le Pompier CAFS ne peut pas recevoir plus d'1 PA de Commande par tour.



Sauveteur

4 PA par tour, plus 3 PA gratuits de Déplacement par tour

Frapper : 1 PA

Le Sauveteur paie le double de PA pour Eteindre un Feu ou supprimer la Fumée.

Les PA gratuits de Déplacement ne peuvent pas être économisés d'un tour à l'autre.



Opérateur Vision

4 PA par tour

Identifier : Retourner n'importe quel jeton POI présent sur le terrain : 1 PA



Conducteur/Opérateur

4 PA par tour

Utiliser la Lance : 2 PA

Lorsqu'il Utilise la Lance d'incendie, le Conducteur/Opérateur peut relancer un dé ou les deux. Après avoir relancé un dé, il peut choisir de relancer l'autre ; chaque dé ne peut être relancé qu'une fois. Seul le résultat final des dés compte (qu'il soit bon ou mauvais).



1 Action – Rotation de Personnel

Rotation de Personnel – Changer de Spécialiste dans le feu de l'action

Rotation de Personnel : 2 PA

Un joueur peut échanger une carte Spécialiste contre une autre qui n'est pas en jeu. Le Pompier du joueur possède alors les PA (moins les 2 PA requis pour la Rotation de Personnel) et les capacités du nouveau Spécialiste choisi, pour tout le tour. Pour effectuer une Rotation de Personnel, le Pompier doit débiter son tour dans le Parking où se trouve le Camion. L'Action Rotation de Personnel ne peut être choisie que comme première Action du tour d'un joueur.

2 Progression du Feu

Matières Dangereuses

Les règles Avancées introduisent les **Matières Dangereuses**, qui sont des matières inflammables stockées de façon incorrecte et qui sont susceptibles de causer une explosion.

Après avoir vérifié si des Embrassements sont déclenchés, et après les avoir résolus, toute Matière Dangereuse située dans une case en Feu cause une Explosion dans cette case. Plusieurs Explosions peuvent être déclenchées par des Matière Dangereuses (différentes) durant la même phase. Si cela arrive, le joueur peut choisir quelle Explosion se produit en premier. Ajoutez un jeton Point Chaud dans la case des Matière Dangereuses qui ont explosé.

Les Matière Dangereuses peuvent être Portées pour le même coût et suivant les mêmes restrictions que les Victimes (2 PA pour Porter, avec la possibilité de Porter seulement une chose à la fois, obligatoirement en dehors des cases en Feu). Les Matière Dangereuses peuvent être Retirées en les Portant en dehors du bâtiment. Les Matière Dangereuses Retirées doivent être placées dans la case Sauvé du plateau de jeu.

Points Chauds & Ignitions

Dans la réalité, un feu est d'autant plus dur à combattre qu'il brûle depuis longtemps – la température dans le bâtiment monte de plus en plus et s'approche ainsi du point où certaines matières combustibles peuvent s'enflammer. Pour simuler ce phénomène, les règles Avancées introduisent les Points Chauds et les Ignitions.

Quand la case Cible d'un lancer de Progression du Feu contient un Point Chaud, une **Ignition** se produit. Après une Ignition, le Feu Progresse à nouveau : le joueur doit ainsi lancer une fois de plus les dés, forçant ainsi le Feu à se propager encore plus rapidement au travers du bâtiment. Il n'y a pas de limite au nombre d'Ignitions qui peuvent se produire durant un tour : continuez d'ajouter un lancer de dés à chaque fois que la case Cible d'une Progression du Feu contient un Point Chaud.

Les Ignitions accroissent aussi le nombre de Points Chauds, augmentant ainsi le risque que d'autres Ignitions aient lieu dans la suite du jeu. Après avoir résolu toutes les Ignitions, ajoutez un jeton Point Chaud dans la case Cible de la dernière Progression du Feu.

Malaise

Quand un Pompier fait un Malaise, il est placé sur l'une des deux cases du Parking actuel de l'Ambulance.

Ordre de Résolution

Dans le jeu Avancé, la phase de Progression du Feu contient plusieurs étapes. L'ordre dans lequel elles doivent être effectuées est le suivant :

1. Lancez les dés pour faire Progresser le Feu.
2. Résolez les Explosions (le cas échéant).
3. Résolez les Embrassements (le cas échéant).
4. Résolez les Explosions de Matière Dangereuses (le cas échéant).
 - Ajoutez des jetons Point Chaud sur les cases des Matière Dangereuses qui ont Explosé.
5. Résolez les Ignitions (le cas échéant). Répétez alors la procédure à partir de l'étape 1.
 - Ajoutez un jeton Point Chaud dans la case Cible de la dernière Progression du Feu, s'il y a eu Ignition.
6. Résolez les Malaises, ainsi que les POI et Victimes Perdus.

3 Remplacement des POI

Dans le jeu Avancé, les POI peuvent seulement être placés dans les cases sans jeton Danger (Feu ou Fumée), sans Pompier et sans autre POI.

Si une case Cible de Remplacement des POI est invalide, utilisez le diagramme ci-contre pour diriger le POI vers une autre case. Suivez le chemin désigné par les flèches à partir de la case Cible, jusqu'à atteindre une case valide. Les flèches sont reproduites sur le plateau, pour faciliter le jeu. Si aucune case Cible ne peut être atteinte, relancez les dés.

Vous êtes prêt à jouer !



CRÉDITS

Design : Kevin Lanzing

Graphismes : Luis Francisco, George Patsouras, Hrvoje Cop

Testeurs : Matthew Evans, Chris Brown, Chen Ying Zhang, Camilla Brown, Linda Pirkl, Alan Gilmore, Ty, Jay, Rob, Peyton & Thomas, The Opinionated Gamers, Patrick Brennan, Wei-Hwa Huang, Geof Gambill et bien sûr Joe Norris.

Remerciements : Merci aux Tric-Traciens pour leurs suggestions de titre français et à Eric Lebigot pour la traduction.