

Gwen Ruelle & Sam Bryant

FIRE TOWER™

FIGHT FIRE WITH FIRE



2 - 4



14+



15 - 30

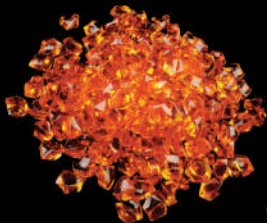
Alors que vous montez la garde en haut d'une tour de guet, vous remarquez de la fumée à l'horizon et sortez votre radio pour signaler un incendie qui se propage quelque part dans la forêt. Vous devez protéger votre tour et combattre cet enfer avec les ressources dont vous disposez. Envoyez des camions de pompiers, commandez des largages d'eau aériens et planifiez la construction de coupe-feu. Des brigades de pompiers concurrentes compliqueront votre travail, utilisant le vent à leur avantage pour tenter de protéger leurs propres tours et menacer la vôtre. Domptez la puissance du feu et répliquez avec des explosions, des embrasements soudains et des arbres enflammés. Méfiez-vous de la tempête de feu. Elle est destructrice et va attiser le feu de manière dramatique. Saurez-vous utiliser vos forces efficacement pour vaincre vos adversaires ?

Fire Tower est un jeu très compétitif dans lequel les joueurs doivent combattre le feu par le feu. La plupart des jeux de lutte contre des incendies ont un aspect coopératif, les joueurs travaillent ensemble pour repousser les flammes. Mais dans Fire Tower, vos objectifs sont de protéger votre propre tour et d'étendre le feu vers vos adversaires. Le jeu est jouable de 2 à 4 joueurs, âgés de 13 ans et plus, et une partie dure entre 15 et 30 minutes. À chaque tour, le feu se propage dans la direction du vent, et ceux qui se trouvent sur sa trajectoire vont vouloir la modifier rapidement s'il ne veulent pas finir dévorés par les flammes. Les cartes Action permettent aux joueurs de changer la direction du vent et d'utiliser des tracs de feu, d'eau et de coupe-feu. Les joueurs doivent utiliser efficacement les ressources qu'ils ont en main et planifier leur déploiement sur le plateau de manière réfléchie.

AVERTISSEMENT: RISQUE D'ETOUFFEMENT.

Contient des petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

DANS LA BOÎTE



135 gemmes de feu
(oranges)



24 jetons coupe-feu
(violets)



3 cartes Tour en feu
À placer sur les tours de guet éliminées.



1 girouette (à deux faces)
Choisissez votre côté préféré et orientez le nord dans la même direction que le nord du plateau.



3 cartes Évènement
Tempête de feu, Aide mutuelle, L'Ombre des bois.



4 cartes Seau
Placez-en une devant chaque joueur.



50 Cartes Action

16 Cartes Vent, 14 Cartes Incendie, 12 Cartes Eau, 10 Cartes Pare-feu



2 marqueurs de vent
Choisissez-en un pour indiquer la direction du vent sur la girouette.

1 dé girouette

Champion de la forêt

Obtenez cette carte quand vous gagnez une partie.



Vous êtes ici!

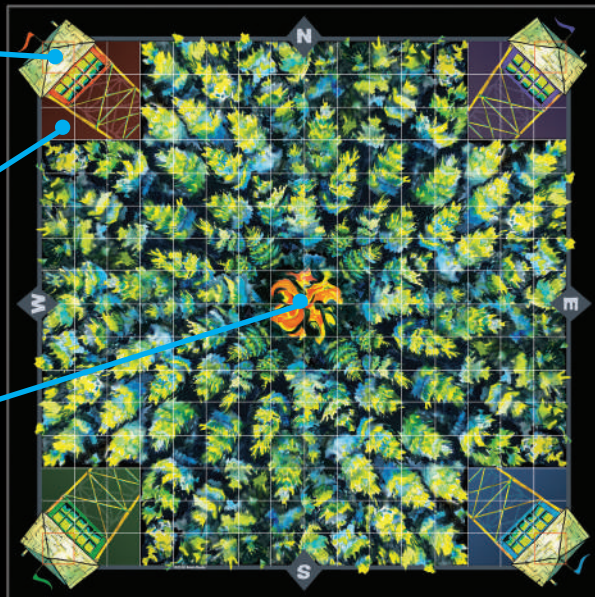
Protégez cette case (à bordure orange, qui forme le coin du plateau). Une fois qu'un de vos adversaires a placé une gemme de feu dessus, vous êtes éliminé du jeu.

Zone de la tour de guet

Cette grille de neuf carrés colorés constitue la zone de votre tour de feu. Les coupe-feu ne peuvent pas être construits dans cette zone, et seuls les seaux d'eau peuvent y éteindre le feu.

Flamme éternelle

C'est d'ici que le feu démarre et se propage. Il ne peut pas être éteint et on ne peut pas construire de coupe-feu dessus.



INSTALLATION

1. Placez le plateau au centre de la table.
2. Choisissez la tour de guet la plus proche de vous. Dans un jeu à deux joueurs, choisissez la tour diagonalement opposée à votre adversaire.
3. Séparez les gemmes de feu (oranges) et les jetons coupe-feu (violet) en deux piles et placez-les à côté du plateau. Il y a 135 gemmes de feu et 24 jetons coupe-feu dans la boîte. S'il arrive qu'ils soient déjà tous placés sur le plateau, utilisez n'importe quels objets de substitution pour continuer à en placer. Il n'y a pas de limite.
4. Placez la girouette à côté du plateau. Le nord de la girouette doit être orienté dans la même direction que le nord du plateau.
5. Retirez les quatre cartes Seau du paquet de cartes et placez-en une face visible devant chaque joueur. Retirez toutes les cartes Seau restantes de la partie.
6. Retirez les trois cartes d'événements étoilées (Tempête de feu, Aide mutuelle, Ombre des bois) ainsi que la carte Champion de la forêt du jeu. Si vous pensez pouvoir gérer la puissance démesurée de la Tempête de feu, allez page 6. Pour inclure Aide mutuelle et/ou Ombre des bois, allez page 7. Pour introduire Champion de la forêt, allez page 8.
7. Mélangez les cartes Action et distribuez cinq cartes à chaque joueur, faces cachées. Les joueurs peuvent regarder leurs propres cartes mais ne doivent pas les montrer aux autres. Placez les cartes Action restantes faces cachées à côté du plateau pour former la pioche. Quand la pioche est vide, mélangez la pile de défausse pour constituer une nouvelle pioche.
8. Lancez le dé pour déterminer la direction du vent. Faites pointer la girouette dans la direction correspondante. Le vent souffle maintenant dans cette direction. Important : pour le reste de la partie, la direction du vent n'est modifiée qu'en jouant des cartes Action. Ne lancez pas le dé au début de chaque tour. Le joueur dont la tour est la plus proche de la direction du vent de départ commence. Si le vent souffle vers deux joueurs, le joueur qui a la direction du vent à sa gauche commence. Par exemple, dans une partie à quatre joueurs, si la direction du vent de départ est Ouest, le joueur avec la tour verte commence. Le sens du tour est celui des aiguilles d'une montre, de sorte que le joueur assis à gauche du premier joueur commence le tour suivant.

OBJECTIF

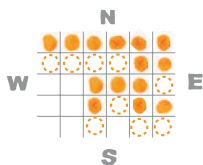
La dernière tour debout gagne la partie ! Brûlez les tours de guet de vos adversaires en plaçant des gemmes de feu sur le toit de leurs tours. Les toits sont représentés par les cases à bordure orange qui forment les coins du plateau. Chacune des tours de vos adversaires doit être brûlée pour gagner la partie. Pour quatre personnes à la recherche d'une alternative à l'élimination définitive de joueurs, voir VARIANTE D'ÉQUIPE, page 4.

LE JEU

Chaque tour se compose de deux étapes qui doivent être complétées dans l'ordre.

Étape 1 : Le vent propage l'incendie

En suivant la direction du vent, choisissez une case vide adjacente à une gemme de feu ou à la Flamme éternelle et placez une gemme de feu dessus. Les cases sont adjacentes entre elles si elles sont en contact avec un de leurs quatre côtés, jamais en diagonale. Voir l'exemple ci-dessous.



Propager le feu dans la direction du vent

Dans l'exemple de gauche, les gemmes de feu sur le plateau sont représentées par des disques oranges. Si la direction actuelle du vent est SUD, choisissez UNE des cases représentées par cercle en pointillé pour placer une gemme de feu, propageant ainsi le feu d'une case vers le sud. Vous devez propager le feu sur une case au début de chaque tour. Attention : Si vous choisissez de changer la direction du vent pendant votre tour, la nouvelle direction du vent ne prendra effet qu'au prochain tour.

Étape 2 : Effectuer une action (choisissez l'une des options suivantes)

Jouez une carte de votre main et effectuez l'action qui y est indiquée (pour une explication détaillée, voir CARTES, page 4). Une fois l'action terminée, placez la carte dans la pile de défausse et piochez une nouvelle carte.

OU

Défaussez jusqu'à cinq cartes de votre main et piochez-en autant. Vous devriez toujours avoir cinq cartes dans votre main une fois votre tour terminé. Les Seaux ne font pas partie de votre main.

Action supplémentaire optionnelle : À tout moment de votre tour, vous pouvez jouer votre seau en plus des autres étapes de votre tour (voir "Seaux" dans CARTES, page 6).

BRÛLER UNE TOUR

Si vous placez une gemme de feu sur le toit d'un joueur (case qui forme le coin du plateau, à bordure orange), félicitations! Vous avez éliminé ce joueur. Son guetteur a été contraint de fuir sa tour en feu. En récompense, prenez toutes ses cartes Action et ajoutez-les aux vôtres. Si c'est la première élimination du jeu, sélectionnez six cartes de votre nouvelle main et défaussez le reste. Tous les autres joueurs piochent une carte Action et désormais, tout le monde joue avec six cartes dans sa main. Si c'est la deuxième élimination du jeu, gardez sept cartes. Tous les autres joueurs piochent une carte Action supplémentaire et désormais, tout le monde joue avec sept cartes dans sa main. Le vent ne peut pas souffler dans une direction qui n'affecte pas au moins une tour de guet active. Par exemple, si les tours rouge et verte sont toutes deux éliminées du jeu, Ouest n'est plus une option pour la direction du vent. Si une carte Ouest est jouée ou que le dé révèle un vent d'Ouest (y compris pendant les tempêtes de feu), lancez le dé pour déterminer une nouvelle direction du vent. Vous pouvez utiliser la troisième option d'une carte Ouest pour placer une gemme de feu à l'ouest (voir ci-dessous).

FIN DU JEU

Quand il ne reste plus qu'un joueur, la partie est terminée et ce joueur a gagné!

LES CARTES

Il y a cinq types de cartes différents dans le jeu.

Les cartes Vent (grises) peuvent être utilisées de l'une des trois façons suivantes :

1. Changez le vent dans la direction indiquée sur la carte (faites pointer la girouette dans la direction correspondante).



Wind

Fire

Firebreak

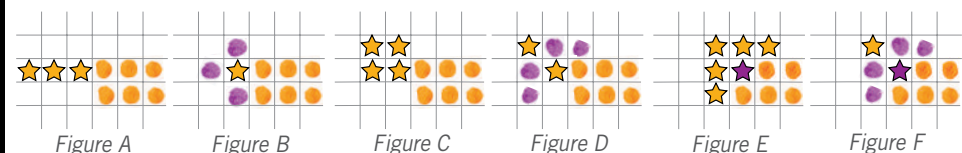
Water

2. Lancez le dé pour déterminer la nouvelle direction du vent (pas nécessairement la direction indiquée sur la carte). Relancer si la direction est la même que celle précédente.

3. En suivant la direction indiquée sur la carte, placer une gemme de feu sur une case vide adjacente à une gemme de feu ou à la flamme éternelle. Les cases sont adjacentes entre elles si elles sont en contact avec un de leurs quatre côtés, jamais en diagonale.

Les cartes Feu (oranges) sont utilisées pour propager le feu. Placez les gemmes de feu sur le plateau en suivant le tracé indiqué sur la carte (vous pouvez utiliser une partie du tracé s'il n'y a pas d'espace adéquat pour l'utiliser en entier). Au moins une gemme de feu du tracé doit être posée de manière adjacente (en touchant l'un des quatre côtés, jamais en diagonale) à une case contenant un feu déjà existant. Les cartes Feu ne dépendent pas du vent et peuvent donc aller dans n'importe quelle direction.

Les cartes Coupe-feu (violettes) vous permettent de créer des coupe-feu sur n'importe quelle case vide du plateau, sauf dans la zone de votre tour de guet ou sur la flamme éternelle. Placez les jetons coupe-feu sur le plateau selon le tracé indiqué sur la carte. Les coupe-feu ne peuvent pas être placés sur des cases adjacentes à d'autres coupe-feu (ils peuvent néanmoins se toucher en diagonale). La seule façon d'avoir deux jetons coupe-feu adjacents est d'utiliser la Ligne d'arrêt (means "stop line") ou une Explosion. Le feu ne peut pas se propager dans des cases occupées par un coupe-feu, ni même les franchir, sauf en utilisant les cartes Explosion et Arbre enflammé (voir les exemples ci-dessous). Les coupe-feu peuvent uniquement être enlevés à l'aide d'une carte Dé/Reboiser.



Embrasement soudain

Dans la figure A, l'Embrasement soudain (représenté par trois étoiles) est placé sur le plateau. Au moins une gemme de feu doit être adjacente à un feu déjà existant (disques oranges). Dans la figure B, le même Embrasement soudain est bloqué par le jeton coupe-feu (violet), car le feu ne peut pas se propager dans la case occupée par le coupe-feu, ni même le franchir.

Arbre enflammé

Cette carte représente un arbre enflammé qui s'effondre et qui peut être utilisé pour permettre au feu de franchir les coupe-feu. Dans la figure C, l'Arbre enflammé est placé sans obstruction sur le plateau (représenté par quatre étoiles). Dans la figure D, deux gemmes de feu de l'Arbre enflammé sont bloquées par les jetons coupe-feu (violet), mais deux gemmes peuvent encore être jouées. Au moins une gemme de feu doit être placée sur une case adjacente à un feu déjà existant (disques oranges).

Explosion

L'Explosion est une carte inhabituelle parce qu'elle nécessite de transformer une gemme de feu déjà existante en un jeton coupe-feu et d'encercler ce jeton de nouvelles gemmes de feu (si possible). La figure E illustre une Explosion (les nouvelles gemmes de feu sont représentées par des étoiles oranges et le nouveau coupe-feu est représenté par une étoile violette). La figure F montre comment une Explosion peut franchir quatre jetons coupe-feu sur le plateau. Bien que quatre des potentielles gemmes de feu aient été bloquées, une gemme de feu peut toujours être placée sur le plateau.

Les cartes Eau (bleues) vous permettent d'enlever des gemmes de feu en suivant le tracé (de manière partielle ou complète) indiqué sur la carte. L'eau peut franchir les coupe-feu. Les cartes Eau ne peuvent pas être utilisées pour éteindre le feu dans la zone d'une tour de guet (voir Seaux ci-dessous).

Les Seaux (bleus) sont les seules cartes qui vous permettent d'enlever des gemmes de feu

placées à l'intérieur de la zone de votre tour de guet. Chaque joueur possède un Seau qui ne peut être joué qu'une fois pendant la partie (les Seaux ne font pas partie de vos cartes Action) et uniquement pendant votre tour. Le Seau doit éteindre au moins une gemme de feu à l'intérieur de la zone de la tour de guet, mais peut s'étendre en dehors de celle-ci. Jouez votre Seau en plus des deux étapes de votre tour. Dans la VARIANTE D'ÉQUIPE (page 8), votre Seau peut également être utilisé dans la zone de la tour de guet de votre coéquipier.



Bucket

Le Tout pour le Tout

Quand vous n'avez plus de Seau et qu'il y a déjà au moins une gemme de feu dans la zone de votre tour de guet, vous devenez désespéré. Alors, vous obtenez une nouvelle capacité : Le Tout pour le tout. Vous pouvez vous défausser de 3 cartes Eau (bleues) ou trois cartes Coupe-feu (violette) afin de placer deux gemmes de feu sur le plateau. Vous pouvez placer chacune de ces gemmes sur toute case vide adjacente à une gemme de feu déjà existante (jamais en diagonale). Les deux gemmes ne doivent pas être forcément placées l'une à côté de l'autre, mais on peut se servir d'une des gemmes nouvellement posée pour placer la deuxième à côté. Une fois que vous avez joué les cartes, défaussez-les et complétez votre main.



Reckless Abandon

Voici quelques cartes qui ont besoin de plus d'explications :

L'Explosion est un type de carte Feu unique. Choisissez une gemme de feu existante et remplacez-la par un jeton coupe-feu. Parmi les huit cases entourant ce jeton coupe-feu, placez des gemmes de feu sur celles qui sont vides. Les Explosions font partie des cartes qui permettent de placer un jeton coupe-feu à côté d'un autre jeton coupe-feu déjà existant.



Explosion Smokejumper

Le **Pompier parachutiste** est un type de carte Eau unique. Choisissez une gemme de feu déjà existante et éteignez les gemmes de feu placées dans les huit cases qui l'entourent. La gemme de feu au centre doit rester sur le plateau.

CARTES ÉVÈNEMENT

Les cartes Évènement sont marquées d'une étoile et doivent être jouées immédiatement après avoir été piochées, quel que soit l'ordre du tour. Il y a trois cartes Évènement : Tempête de feu (qui devrait être jouée à chaque partie, mais qui peut être enlevée pour une partie avec des débutants), Aide mutuelle et Ombre des bois (ces deux dernières sont optionnelles). Si plusieurs cartes Évènements sont piochées à la suite, appliquez leurs effets en suivant l'ordre dans lequel elles ont été tirées, puis défaussez-les. Une fois qu'un Évènement est terminé, passez au suivant.

Une **tempête de feu**, c'est quand le feu devient si puissant qu'il crée son propre système de vent. Après que chaque joueur ait reçu ses cinq cartes pendant l'installation, placez Tempête de feu dans la pioche puis mélangez. Si vous piochez la Tempête de feu, vous devez la jouer immédiatement, quel que soit l'ordre du tour. Lorsque la carte est jouée, exécutez les actions suivantes :



Firestorm

1. Lancez le dé pour déterminer la direction du vent de la tempête de feu
2. Placez, dans la direction du vent de la tempête de feu, une gemme de feu sur toutes les cases adjacentes à chaque gemme de feu déjà en place sur le plateau ainsi qu'à la flamme éternelle.
3. Lancez à nouveau le dé pour déterminer la nouvelle direction du vent.
4. Chaque joueur peut se défausser du nombre de cartes de sa main qu'il veut et en piocher

autant, en commençant par le joueur qui a tiré la Tempête de feu.

5. Reprenez l'ordre normal de la partie avec la nouvelle direction du vent (la tempête de feu ne devrait pas changer l'ordre du tour).

Quand la tour d'un joueur est brûlée, (une gemme de feu a été placée dans le carré à bordure orange), une tempête de feu partielle a lieu. Suivez les mêmes étapes, sauf l'étape 4, après l'élimination de chaque joueur

Aide mutuelle (optionnel)

Après que chaque joueur ait reçu ses cinq cartes pendant l'installation, placez Aide mutuelle dans la pioche puis mélangez. Quand vous piochez cette carte, défaussez-la et piochez-en une autre. Ensuite, choisissez une des actions suivantes, que chaque joueur devra effectuer :



Mutual Aid

1. Placez une gemme de feu sur le plateau. Les gemmes placées durant Aide mutuelle ne peuvent être posées de manière adjacente entre-elles.
2. Placez un jeton coupe-feu sur le plateau (en suivant les règles habituelles de placement de coupe-feu).
3. Défaussez exactement trois cartes (ni plus, ni moins) et piochez-en autant.

Chaque joueur doit effectuer cette action, à commencer par vous. Par exemple, si vous choisissez la deuxième option, vous placez un jeton coupe-feu en premier. Puis, chaque autre joueur doit faire de même. Si un joueur est éliminé, terminez d'abord l'application des effets d'Aide mutuelle, puis appliquez les effets de cette l'élimination.

Ombre des bois (optionnel)

Pour introduire Ombre des bois dans le jeu, mélangez cette carte à la pioche après qu'un joueur ait été éliminé du jeu. Si un autre joueur est éliminé et que Ombre du bois a déjà été jouée, sortez-la de la défausse et mélangez-la de nouveau à la pioche. Si vous piochez cette carte, défaussez-la et piochez-en une autre. Ensuite, chaque joueur éliminé doit effectuer une des deux actions suivantes :



Shadow of the Wood

1. Tirez une carte au hasard de la main de chaque joueur actif. Choisissez une de ces cartes et effectuez son action. Si vous tirez trois cartes Coupe-feu ou trois cartes Eau, vous pouvez les utiliser pour tenter Le Tout pour le tout. Les joueurs actifs ne pourront compléter leur main qu'à la fin de leur propre tour.
2. Lancez le dé trois fois. À chaque fois, placez une gemme de feu, dans la direction indiquée sur le dé, sur une case adjacente à une autre gemme de feu déjà existante. Cette action ne change pas la direction du vent.

Si un joueur est éliminé, terminez d'abord l'application des effets d'Ombre des bois, puis appliquez les effets de cette l'élimination. Si les joueurs éliminés brûlent toutes les tours actives, ils remportent la partie!

TOUR EN FEU (optionnel)

Les cartes Tour en feu ont deux côtés. Le côté illustrant une tour en feu peut être utilisé quand un joueur est éliminé du jeu. Enlevez les gemmes de feu de cette tour et placez la carte par-dessus la tour éliminée. Vous pouvez propager le feu depuis cette zone. L'autre côté de cette carte illustre une forêt. Pour une partie de 2 à 3 joueurs, recouvrez les tours non-utilisées par cette carte, côté forêt.



Tower Ablaze

CHAMPION DE LA FORÊT (optionnel)

Quand vous remportez une partie de Fire Tower, placez Champion de la forêt devant vous. Cette carte vous procure un pouvoir bonus pour la prochaine partie. Si vous gagnez une partie alors que vous possédez déjà Champion de la forêt, retournez la carte pour révéler sa face Grand Champion et son pouvoir supplémentaire. Toutefois, si vous perdez une partie, vous devez donner la carte au nouveau gagnant.



Champion of the Wood

VARIANTE D'ÉQUIPE (une alternative pour une partie à quatre joueurs)

Choisissez un partenaire, asseyez-vous en diagonale, face à lui, et protégez vos deux tours. Une équipe gagne en brûlant les deux tours de l'équipe adverse. L'installation et le déroulement du jeu sont les mêmes, sauf que si votre tour est brûlée, vous n'êtes pas éliminé du jeu. Par conséquent, vous ne donnez pas vos cartes, le nombre de cartes en main n'augmente pas et vous continuez à jouer comme avant. Vous pouvez même utiliser votre Seau pour défendre la tour de votre coéquipier.

EXEMPLE DE JEU

La joueuse 1 commence la partie. Le dé indique que le vent souffle au nord, donc elle place une gemme de feu au nord de la flamme éternelle. Elle joue ensuite un Embrasement soudain et place trois gemmes de feu vers les joueurs 3 et 4. Elle pioche une nouvelle carte.

Le joueur 2 place une gemme de feu au nord de la flamme éternelle. Puisque le vent de nord peut être utilisé contre lui, il joue une carte Vent Est pour faire tourner la direction du vent. Il lance le dé, qui s'arrête sur Ouest. Il pioche une nouvelle carte.

Le joueur 3 place une gemme de feu à l'ouest d'une gemme de feu déjà existante, proche du joueur 4. Il défausse ensuite quatre de ses cartes et en pioche autant, dans l'espoir d'obtenir une meilleure main.

La joueuse 4 place une gemme de feu à l'ouest de la flamme éternelle. Elle joue ensuite une Ligne d'arrêt d'urgence et place deux jetons coupe-feu sur le plateau, à proximité de sa tour. Elle pioche une nouvelle carte.



Conçu par Gwen Ruelle et Sam Bryant de Runaway Parada Games, une société indépendante de création de jeu de plateau. Illustrations de Kevin ruelle. Traduction en français par Thomas Gendreau. Plus d'informations à www.runawayparade.com. Tous droits réservés. © 2018 Runaway Parade Games.

ATTENTION : Ne pas répliquer des éléments du jeu dans la vraie vie. Le feu, c'est dangereux. Ne jouez pas avec le feu.