

AU FEU LES DINOSAURES !

Un jeu de guerre ? Oui, mais de guerre du feu ! Vous aurez donc à lutter, non seulement contre les tribus adverses, mais également contre le vent... Attention... ça va chauffer !

Par un beau matin ensoleillé, il y a quelque quatre cent mille ans, Biork sortit de sa caverne. Il portait à la main un petit bâton de bois sec qui ne le quittait jamais, depuis qu'il était "faiseur de feu", une très haute fonction au sein des tribus. Tout en se grattant la tête avec son bâton, une idée fumante envahit son cerveau ... Il l'exposa aux membres de sa tribu. Et comme elle était vraiment vilaine, elle fut évidemment adoptée à l'unanimité ... Et c'est ainsi que commença la guerre du feu ...

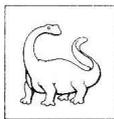
nombre de joueurs : de 2 à 4 (4 de préférence)

matériel :

- un plateau de jeu représentant une forêt divisée en quatre territoires principaux, comprenant chacun 36 cases ;
- les pions :



outre les 156 marqueurs "flamme" (vous colorerez le verso), chaque joueur dispose, à sa couleur, de :



- 1 pion "dinosaur"**,



- 3 pions "faiseur de feu",



- 2 pions "gardien de région",



- 6 pions "porteur d'eau".

- 1 dé à 6 faces.

() Certains esprits chagrins s'étonneront de la présence de dinosaures aux côtés des hommes. On ne va tout de même pas chipoter pour quelques dizaines de millions d'années ?*

but du jeu :

chaque joueur représente une tribu vivant dans l'un des quatre territoires de la forêt. Les Biorks, Ngas, Grous et Wors se font depuis longtemps la guéguerre, mais avec des moyens très archaïques... Et l'idée géniale de Biork (hélas, chaque tribu a eu la même) est de détruire, par le feu, les territoires ennemis. Chaque joueur devra donc tenter d'incendier le maximum de régions dans les territoires ennemis, tout en essayant bien entendu de protéger les siens.

Le vainqueur sera le joueur dont le territoire aura été le moins brûlé.

début de la partie :

chaque joueur choisit un territoire. Celui-ci est délimité par le chemin principal qui coupe la forêt en quatre. Un autre chemin, plus petit, circule au milieu des territoires. Chacun prend ses trois pions-faiseur de feu et deux pions-gardien ; il les place dans sa caverne. Le pion-dinosaur est placé au début du chemin principal, sur le symbole dinosaur de sa couleur.

Les six pions-porteur d'eau sont empilés et mis sur le dinosaur.

les pions :

les faiseurs de feu ont pour unique mission d'enflammer les territoires ennemis.

Les gardiens ont pour but de défendre leur région.

Le dinosaur sert à transporter l'eau et les porteurs d'eau ; ceux-ci ont pour mission d'éteindre les foyers d'incendie de leur territoire.

Les marqueurs-flammes serviront à signaler les territoires en feu (face flamme) ou définitivement brûlés (verso, face "brulé" à colorer).

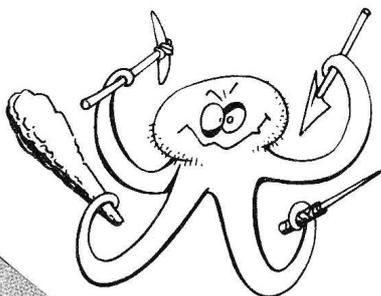
déplacements :

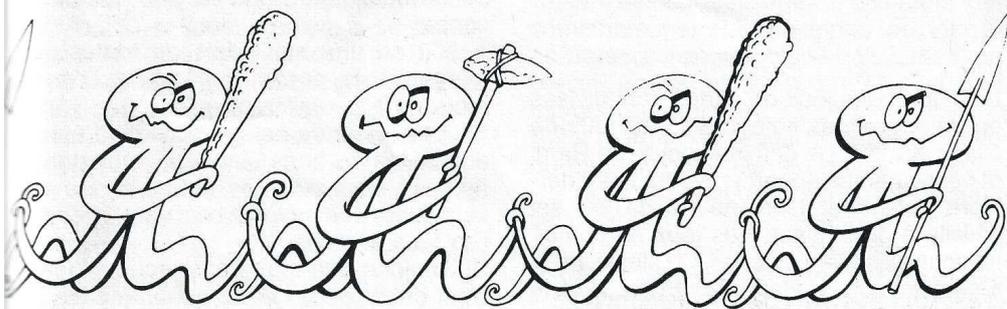
les déplacements s'effectuent soit de case en case, soit sur les chemins de la forêt. A chaque pion est alloué un nombre de points de mouvement (P.M.) différent selon qu'il se trouve en forêt ou sur le chemin :

Pions	en forêt	sur chemin
Faiseur de feu	2 PM	4 PM
Gardien	2 PM	4 PM
Porteur de feu	1 PM	3 PM
Dinosaur	interdit	6 PM

En forêt les déplacements se font de case en case : à condition que celles-ci aient un côté commun (et non un point). Entrer dans une case consomme 1 PM.

Sur les chemins, les déplacements se font également sur les cases à raison d'1 PM par case. Il est possible de passer d'une case à une case du chemin contigüe (ou inversement), en comptant également 1 PM.





Le jeu comporte deux tours distincts : celui des joueurs et celui des flammes.

tour des joueurs :

chaque joueur effectue pendant son tour trois phases successives :

- Phase 1 : les faiseurs de feu. Le joueur en phase déplace ses 3 pions-faiseur de feu comme il l'entend, dans la limite de leurs PM. Dès qu'un de ces pions arrive sur une case du territoire ennemi, il peut tenter d'y allumer un feu. Pour cela, le joueur lance le dé :

- pour un résultat de 1, 2 ou 3, la tentative échoue,

- pour un résultat de 4, 5 ou 6, la tentative réussit ; et le joueur place un marqueur-flamme sur la case.

Cette tentative terminée, le pion-faiseur de feu a terminé sa phase.

Un pion-faiseur de feu ne peut entrer que sur une case vide ou occupée par un porteur d'eau (d'un camp quelconque) ou par un ou deux marqueurs-flammes (s'il y en a déjà trois, il ne peut pas entrer sur une case : voir effets du feu).

Il peut y avoir qu'une seule tentative d'incendie par pion et par phase. Si sur une case il y a déjà un marqueur-flamme, on ne peut pas tenter de mettre le feu à nouveau.

Il est impossible de mettre le feu à une caverne ennemie.

- Phase 2 : les gardiens. Chaque joueur possède deux pions-gardien. Comme les faiseurs de feu, ils sont placés au début du jeu dans la caverne. Ils n'en sortent que lorsqu'un ennemi pénètre dans leur territoire. Ils se déplaceront alors à leur phase dans la limite de leurs PM.

Si un gardien pénètre sur une case occupée par un faiseur de feu ennemi, il le fait reculer d'une case de son choix. Puis le faiseur de feu doit encore reculer d'une case mais à son choix cette fois. Si ce recul est impossible, il est assommé et transporté immédiatement à sa caverne où il restera deux tours complets. C'est également ce qui lui arrive automatiquement si deux gardiens ont pénétré dans le même tour dans la case où il se trouvait. On appliquera donc les conséquences des

déplacements une fois seulement que tous ceux d'un joueur auront été effectués.

Un pion gardien ne quitte jamais son territoire c'est-à-dire qu'il ne peut traverser les chemins principaux. Il ne peut entrer sur une case occupée par deux pions-personnages quel que soit leur camp (sauf pour attaquer un faiseur de feu), ni sur une case contenant trois marqueurs-flamme (voir effets du feu).

- Phase 3 : les dinosaures et les porteurs d'eau. Ces pions n'entrent en jeu qu'à la première flamme posée sur leur territoire. La forêt lui étant interdite en raison de sa taille, le dinosaure ne se déplace que sur les chemins (6 PM). Les porteurs d'eau ne peuvent descendre ou remonter sur le dinosaure qu'en début ou fin de mouvement de celui-ci, en consommant un PM. Pour que le dinosaure puisse se déplacer, il doit toujours y avoir au moins un porteur d'eau sur son dos. Le dinosaure ne peut transporter que les porteurs d'eau de sa région. Il ne porte jamais ni gardien, ni faiseur de feu. A la fin de son déplacement, un porteur d'eau peut éteindre une flamme (il porte un seau nécessaire pour éteindre une seule flamme).

Lorsque celle-ci est éteinte, le marqueur flamme est retiré du territoire, et le pion porteur d'eau est retourné (face cachée), afin de signaler qu'il n'a plus d'eau. Il devra alors, lors de sa prochaine phase, rejoindre le dinosaure, afin de se ravitailler en eau. Dès qu'il remonte sur le dinosaure, on le remet face visible et il pourra repartir, à la prochaine phase, à l'assaut des flammes. Deux porteurs d'eau peuvent éteindre au même tour deux flammes d'une même case. Chaque porteur d'eau resté sur le dinosaure peut éteindre deux flammes d'une même case, en début ou en fin de mouvement de celui-ci. C'est le seul cas où un seul porteur d'eau peut éteindre deux flammes à la fois sur une même case : à condition, bien entendu qu'elle soit adjacente au dinosaure. (Cette règle ne concerne donc que les cases bordant les chemins).

Deux dinosaures ne peuvent se croiser que sur les chemins principaux. Sur les petits chemins, le dinosaure le plus près du chemin principal reculera.

Un porteur d'eau ne peut pénétrer sur une

case déjà occupée par deux personnages quelconques (même de son camp). Par contre, il peut entrer sur une case contenant trois flammes afin d'en éteindre une s'il porte un seau. Mais un pion-porteur d'eau face cachée (ayant donc utilisé son eau) ne peut pas pénétrer sur une case contenant trois flammes, à moins de vouloir se suicider! (voir effets du feu).

tour des flammes :

après ces trois phases d'un joueur, on passe au tour des flammes. Un joueur quelconque lance le dé :

- pour un résultat de 1, 2 ou 3, le vent ne se lève pas ;

- pour un résultat de 4, 5 ou 6, le vent se lève.

- Le vent ne se lève pas, on procède aussitôt au bilan des dégâts du feu : toute case contenant trois flammes est définitivement dévastée ; on y place alors un marqueur-flamme retourné (face cachée) afin de signaler que tout est brûlé.

- Le vent se lève, on rajoute un marqueur-flamme par territoire déjà enflammé (ayant au moins un marqueur-flamme).

Si une case contient déjà trois flammes, une quatrième est rajoutée. Lorsque ces nouvelles flammes ont été posées sur les cases concernées, on procède au bilan des dégâts du feu.

effets du feu : toute case contenant quatre flammes est totalement brûlée (marqueur flamme face cachée) et le feu se propage aux cases immédiatement adjacentes. (Les chemins n'arrêtent pas cette propagation). On pose alors un marqueur-flamme par case adjacente (si l'une des cases adjacentes contient déjà 3 flammes, on répète la même procédure de propagation).

Si à la suite de la propagation, une case obtient trois flammes, on attend le prochain tour des flammes pour savoir si elle sera simplement brûlée si le vent ne se lève pas, ou brûlée avec propagation du feu, si le vent se lève ...

Si un pion-personnage quelconque se trouve sur un territoire contenant trois flammes après la phase du vent, il est définitivement retiré du jeu (grillé qu'il est!)

fin de la partie :

le jeu prend fin lorsqu'on ne peut plus brûler de territoires. Toutefois, on peut décider d'un nombre de tours à l'avance (25 tours complets par exemple). Le gagnant sera bien sûr le joueur ayant le moins de territoires brûlés.