

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre

heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# **LE 18**

## **UN JEU DE SENSIBILISATION A LA PROTECTION DE LA FORÊT**

Se joue de 2 à 8 joueurs

### **BUT DU JEU**

Le "18" est un jeu éducatif d'actualité. Il permet aux joueurs de s'initier à la sauvegarde de la forêt, grâce à des tactiques de défense adaptées, incitant à la réflexion et l'astuce.

### **CONTENU DE LA BOÎTE**

- 1 plan -de jeu.
- 8 jetons numérotés (1 par joueur).
- 320 carrés (parcelles) représentant):  
côté vert: la forêt boisée,  
côté rouge: situation d'incendie.
- 56 carrés marron (pare-feu).
- 72 cartes (DEFENSE et ATTAQUE) donnant les situations réelles rencontrées sur le terrain.
- 2 dés.
- Billets de banque.
- 1 jeu de fiches "État des parcelles débroussaillées" (à photocopier de manière à en avoir toujours de propres et de vierges).
- 8 plans d'eau.
- 8 casernes de pompiers.
- 8 puits.
- 8 villages.
- 24 tours de vigie
- 1 règle de jeu.

\* NOTA: Le plan de jeu est séparé en 8 territoires (8 joueurs). Il est donc possible de jouer à 2 en séparant le plan de jeu en deux. Chaque petit carré représente une parcelle.

Les cartes ATTAQUE et DÉFENSE sont distribuées à chaque joueur au début de la partie, le reste du talon se pose sur le carré central du plan de jeu. Ces cartes servent à prévenir des attaques de vos adversaires (ex : renfort de pompiers : 3 parcelles éteintes) ou vous-même gêner vos partenaires dans leur progression (ex : un incendiaire met le feu à 2 parcelles).

### **DÉROULEMENT DE LA PARTIE**

Sur la piste de jeu sont répertoriées toutes les causes d'incendies (cases saumon) et comprend aussi des cases de pénalités (ocre). Les cases bleues marquées A sont des cases "Arrivées".

Chaque joueur a un territoire lorsque celui-ci est complètement boisé et les contraintes respectées, il lui suffit de tomber sur une case Arrivée pour gagner (chaque joueur déplace son jeton à l'aide des dés). Il rejoue s'il fait un double.

Les incendies, produits par le hasard des dés, sont éteints à l'aide des cartes de DÉFENSE.

Les autres joueurs peuvent aggraver votre incendie en utilisant leurs cartes ATTAQUE (sauf dans le 1<sup>e</sup> niveau).

### **POUR GAGNER**

- Vous avez aménagé votre terrain complètement,
- vous n'êtes pas victime d'incendie(s), vous les avez éteints à l'aide des cartes de DÉFENSE,
- vous devez, à l'aide des dés, tomber sur une case "Arrivée".

### **CETTE RÈGLE COMPREND TROIS NIVEAUX DE DIFFICULTÉS CROISSANTES**

Au premier niveau, l'argent ne sert à payer que les amendes. Les composants sont acquis grâce au lancer de dés. Les autres joueurs n'aggravent pas votre incendie.

Le deuxième niveau comporte une manipulation d'argent, dans la mesure où les composants sont achetés mais chaque joueur reçoit à chaque tour une somme forfaitaire.

Le troisième niveau est le plus complexe, car c'est la gestion de la forêt qui permet d'avoir l'argent nécessaire à l'investissement.

# LES CAUSES D'INCENDIE

## Le hasard.

C'est le hasard des dés qui va vous faire tomber sur une case indiquant la nature du feu sur votre territoire. Vous appliquez ce qui est inscrit sur cette case et c'est vous qui choisissez la ou les parcelles en feu sur votre territoire.

## Les autres joueurs

- La carte feu d'artifice provoque à elle seule un incendie.
- Le feu et chez un de vos voisins. La carte "le feu passe la route" étend l'incendie à votre territoire, vous avez une parcelle qui brûle. Le malheureux destinataire de cette carte devra éteindre ce feu quand son tour de jouer arrivera. En attendant, la parcelle qui brûle sera retournée sur sa face rouge, et les autres joueurs peuvent aggraver cet incendie.

## L'aggravation et l'extension du feu.

À partir du moment où un incendie s'est déclaré chez vous, les autres joueurs peuvent l'aggraver à l'aide des cartes ATTAQUE en leur possession. Ils peuvent en mettre autant qu'ils veulent.

## LE FEU SE PROPAGE

Vous venez de rendre une parcelle en feu que vous n'avez pu éteindre, deux cas se présentent :

- cette parcelle est ISOLÉE, il n'y a pas d'autres conséquences,
- cette parcelle rendue était en CONTACT avec une ou plusieurs parcelles. Dans ce cas, le feu se propage sur celles-ci. Vous les retournez sur la face rouge. À votre prochain tour, vous devez : éteindre cet incendie à l'aide d'une carte DÉFENSE, sinon vous perdez ces parcelles. Il faudra à nouveau retourner sur la face rouge les parcelles attenantes.

Le processus continue jusqu'à l'extinction de l'incendie.

\* NOTA: Toute parcelle rendue est à déduire de "l'état des parcelles débroussaillées".

# FORÊT ET CONSTRUCTIONS POUVANT BRÛLER

- Parcelle boisée.
- Le village.
- Caserne de pompiers.

## AMÉNAGEMENTS NE POUVANT PAS BRÛLER

- Point d'eau: protège du feu toutes les parcelles qu'il touche (même par les angles).
- Pare-feu: nécessaire pour délimiter votre territoire en trois zones et empêcher le feu de se propager entre elles. (Ces parcelles sont de couleur marron).
- Parcelle avec tour de vigie: permet de surveiller le territoire et d'alerter rapidement les secours. Une tour de vigie permet d'utiliser la carte DÉFENSE.

**Ces aménagements peuvent servir à construire les 3 zones.**

## COMMENT ÉTEINDRE UN INCENDIE

Vous utiliserez une ou plusieurs cartes de DÉFENSE (le nombre de parcelles est indiqué sur les cartes).

- NOTA : Les cartes utilisées (ATTAQUE ou DÉFENSE) sont remises au talon. Elles ne peuvent être ni échangées, ni cédées.

---

## PREMIER NIVEAU

---

### AMÉNAGEMENT DE VOTRE TERRITOIRE

Il faut aménager votre territoire symbolisant votre commune en respectant les obligations suivantes :

- Votre terrain doit être entièrement boisé.
- Vous avez aménagé 2 points d'eau (valeur 4).
- Votre village comprend: une maison et une caserne de pompiers (valeur 8).
- Vous avez mis 3 tours de vigie (valeur 5).
- Vous avez utilisé 5 pare-feu (valeur 2).

(Exemple : Vous faites 10 avec vos dés: vous pouvez prendre 1 maison (valeur 8) +2 parcelles).

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. Tirage au sort de l'ordre des joueurs.
2. Chaque joueur reçoit au début de la partie :
  - un territoire,
  - un jeton numéroté,
  - 5 cartes tirées au talon,
  - 150 000 F pour paiement des amendes.
3. C'est à vous de jouer :
  - a) Vous lancez les dés, déplacez votre jeton et tirez une carte au talon.
  - b) Le nombre obtenu par le jet de dés indique le nombre de parcelles auquel vous avez droit (ex. : 6=6 parcelles ou 10=1 maison (valeur 8) +2 parcelles).
  - c) Vous éteignez vos éventuels incendies à l'aide des cartes de DÉFENSE.
  - d) Vous réglez les amendes grâce à l'argent si nécessaire.

\* NOTA : Le joueur qui n'a plus d'argent, s'il doit payer une amende, a perdu la partie.

Le joueur qui a le feu sur son terrain et qui n'a plus de carte de DÉFENSE a perdu.

Si vous faites un double, vous rejouez et vous pouvez à nouveau acquérir des composants. Vous retirez une carte.

Le jeu des cartes : lors de la distribution des cartes au début de la partie, le hasard vous donne des cartes DÉFENSE que vous gardez et des cartes ATTAQUE que vous remettez au talon jusqu'à ce que vous ayez 5 cartes DÉFENSE uniquement.

Au cours de la partie, vous suivez les indications portées sur les cartes tirées au talon (ATTAQUE ou DÉFENSE), Les cartes ATTAQUE viendront aggraver l'incendie.

### VALEUR DES COMPOSANTS

Pas d'achat possible avec de l'argent, les composants sont acquis par la valeur des dés.

- Parcelle boisée .....valeur 1
- Pare-feu .....valeur 2
- Point d'eau (puits et barrage) .....valeur 4
- Tour de vigie .....valeur 5
- Caserne de pompiers .....valeur 8
- Village .....valeur 8

(Ex. : si vous faites 10 avec les dés, vous pouvez acquérir un village et un pare-feu).

### COMMENT UTILISER VOTRE ARGENT

L'argent vous sert uniquement à payer vos amendes.

---

## DEUXIÈME NIVEAU

---

### AMÉNAGEMENT DE VOTRE TERRITOIRE

Il faut aménager votre territoire symbolisant votre commune en respectant les obligations suivantes :

- Votre terrain doit être entièrement boisé.
- Vous avez aménagé 2 points d'eau.
- Votre village comprend : une maison et une caserne de pompiers.
- **Vous avez séparé votre terrain en 3 zones.** Chacune doit avoir une parcelle et une tour de vigie. Vous avez équipé votre terrain de 5 pare-feu.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. Tirage au sort de l'ordre des joueurs.
2. Chaque joueur reçoit au début de la partie :
  - un territoire,
  - un jeton numéroté,
  - 5 cartes tirées au talon,

De 1 à 4 joueurs, vous touchez 250 000 F à chaque tour, de 5 à 8 joueurs, vous touchez 200 000 F à chaque tour.

- vous investissez,
- vous tirez une carte,
- vous lancez les dés et déplacez votre jeton,
- vous éteignez les éventuels incendies à l'aide des cartes DÉFENSE.

### VALEUR DES COMPOSANTS

	DE 1 À 4	DE 5 À 8
Parcelle boisée	10 000 F	10 000 F
Pare-feu	15 000 F	15 000 F
Point d'eau (puits + barrage)	25 000 F	25 000 F
Tour de vigie	30 000 F	15 000 F
Caserne de pompiers	250 000 F	100 000 F
Village	150 000 F	50 000 F

### COMMENT UTILISER VOTRE ARGENT

Paiement des amendes : en déplaçant votre jeton, à l'aide des dés, vous risquez de tomber sur certaines cases "causes d'incendie" avec une amende que vous devez régler immédiatement à la banque.

Deux cas se présentent :

- vous avez de l'argent, vous payez la banque,
- vous n'avez pas d'argent, vous devez revendre à la banque une parcelle, et régler l'amende.

## TROISIÈME NIVEAU

### AMÉNAGEMENT DE VOTRE TERRITOIRE

Il faut aménager votre territoire symbolisant votre commune en respectant les obligations suivantes :

- Votre terrain doit être entièrement boisé.
- Vous avez aménagé 2 points d'eau (puits et barrage). - Votre village comprend 2 parcelles: maisons et caserne de pompiers.
- Vous avez séparé votre terrain en 3 zones de 8 parcelles minimum.
- Chaque zone doit avoir une parcelle de vigie.
- Vous avez équipé votre territoire de 5 parcelles pare- feu minimum.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. Tirage au sort de l'ordre des joueurs à l'aide de jets de dés.
2. Chaque loueur reçoit au début de la partie :
  - un territoire,
  - un jeton numéroté,
  - 5 cartes ATTAQUE ou DÉFENSE (les 5 premières cartes du talon),
  - 150 000 F.
3. C'est à vous de jouer :
  - a) La banque vous verse 10 000 F par parcelle, suivant "l'état des parcelles débroussaillées"
  - b) Vous investissez.
  - c) Vous tirez une carte.
  - d) Vous lancez vos dés et déplacez votre jeton.
  - e) À ce moment-là, les autres joueurs peuvent intervenir avec leurs cartes ATTAQUE, en aggravant ou en provoquant un incendie sur votre territoire.
  - f) Vous éteignez les éventuels incendies en utilisant vos cartes de DÉFENSE.

\* NOTA : Les autres joueurs ne peuvent intervenir sur votre territoire si vous rejouez donc vous êtes protégé. Vous rejouez :

- si vous faites un double,
- si vous tombez sur une case "rejouez"

Vous n'investissez pas ! Vous ne touchez pas d'argent ! Mais vous piochez une carte.

Si vous avez des incendies provoqués par ce nouveau lancer de dés, il faut les éteindre.

### COMMENT ÉTEINDRE UN INCENDIE

Vous utiliserez une ou plusieurs cartes de DÉFENSE (le nombre de parcelles est indiqué sur les cartes).

• NOTA: Les cartes utilisées (ATTAQUE ou DÉFENSE) sont remises au talon. Elles ne peuvent être ni échangées, ni cédées.

### Le feu persiste.

Vous n'avez pas les cartes DÉFENSE nécessaires pour éteindre votre incendie. Vous perdez la ou les parcelles en feu que vous rendez à la banque et que vous déduisez de votre "État des parcelles débroussaillées".

### VALEUR DES COMPOSANTS

	DE 1 À 4	DE 5 À 8
Parcelle boisée	10 000 F	10 000 F
Pare-feu	15 000 F	15 000 F
Point d'eau (puits + barrage)	25 000 F	25 000 F
Tour de vigie	30 000 F	15 000 F
Caserne de pompiers	250 000 F	100 000 F
Village	150 000 F	50 000 F

### COMMENT UTILISER VOTRE ARGENT

**Paiement des amendes :** en déplaçant votre jeton, à l'aide des dés, vous risquez de tomber sur certaines cases "causes d'incendie" avec une amende que vous devez régler immédiatement à la banque.

Deux cas se présentent :

- vous avez de l'argent, vous payez la banque,
- vous n'avez pas d'argent, vous devez revendre à la banque une parcelle, et régler l'amende.

En début de partie, de 1 à 8 joueurs, vous touchez 150 000 F

#### Aménagement du territoire :

Achat de parcelles boisées, pare-feu, tour de vigie, caserne de pompiers, village, point d'eau.

Ces divers éléments seront achetés à la banque.

#### Les cartes :

Vous avez la possibilité à tout moment de la partie, lorsque vous êtes en position de lancer les dés, d'acheter des cartes. Celles-ci devront être achetées à la banque et piochées sur le tas.

#### PRIX DES CARTES :

- de 1 à 4 joueurs 200 000 F
- à partir de 5 et jusqu'à 8 joueurs 100 000 F

### Rémunération de votre investissement débroussaillage.

La rémunération débroussaillage vous permettra d'investir tout au long de la partie et vous enregistrez sur la fiche "État des parcelles débroussaillées" cette opération.

L'entretien et le débroussaillage vous coûtent 2 000 F par parcelle. Cette somme est payée à la banque au moment de l'achat d'une parcelle. Vous payez donc: 8 000 F de forêt + 2 000 F de débroussaillage, soit 10 000 F. Ce qui vous permet de toucher le revenu de votre investissement (soit 10 000 F par parcelle) le tour d'après.