

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 (Bourgogne du sud), 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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



The Great Fire of London

1666

RULEBOOK

Un jeu de Richard Denning, illustré par Andreas Resc

HISTOIRE

Septembre 1666. Un boulanger imprudent du quartier de Pudding Lane oublie d'éteindre son feu, qui va s'étendre pour créer un enfer qui détruira 13 000 maisons et laissera 70 000 des 80 000 habitants de Londres sans domicile. Le maire tarda à agir et se fut aux groupes entraînés des milices, guidés par leurs chefs, de combattre l'incendie et de finalement l'éteindre. Pour cela, ils furent contraints de décider quels quartiers détruire afin de protéger les autres, au prix de choix douloureux. Ce fut cependant pour quelques uns une réelle opportunité : certains s'en sortiraient avec la majeure partie de leurs propriétés intactes, tandis que d'autres seraient des héros pour avoir fait leur maximum contre l'incendie. Quelqu'un aura-t-il suffisamment d'influence et de popularité pour devenir le prochain Maire?

APERCU

Les joueurs sont des hommes influents possédant leur propriété dans Londres. Ils peuvent commander les miliciens pour combattre le feu, utiliser des charges explosives pour détruire des blocs de maisons et ainsi restreindre le feu, où même fermer les yeux lorsque le feu se propage et ravage les propriétés des adversaires. Des Points de Victoire (PV) sont marqués pour chaque habitation sauve, ainsi la victoire peut revenir au joueur qui possède le plus grand nombre de propriétés intactes. Cependant, combattre l'incendie peut aussi rapporter des PV et augmenter le score final. Par ailleurs, chaque joueur possède trois objectifs secrets : des zones cruciales et des bâtiments historiques. Leur survie rapporte des PV supplémentaires. Un mélange de lutte contre le feu permettant de protéger ses biens tout en permettant la destruction des maisons rivales est une des clés pour remporter la partie.

CONTENU



120 maisons



12 pions Joueur
6 couleurs - 2 de chaque



6 Cartes Joueur
de couleur



24 cartes
d'objectifs



60 cartes
déplacement du feu



20 Jetons
10 Charges explosives
6 Mouvement
supplémentaire
4 Un point de victoire



100 Cônes
rouges Feu



6 Cônes noirs
Miliciens



Plateau et livre
de règles



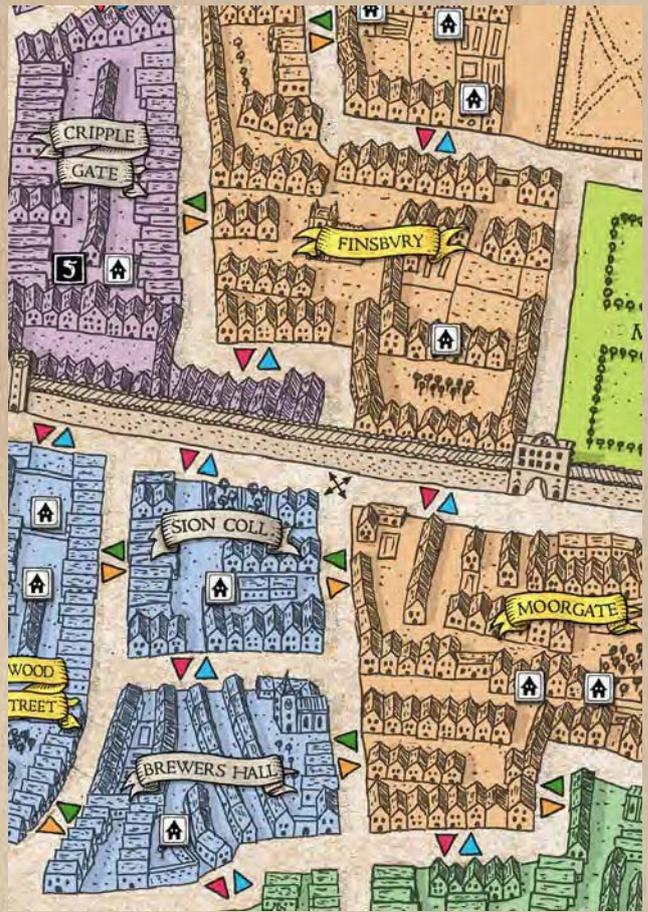
1 Carte Héros
de Londres



6 Evolution
de l'incendie

PLATEAU

Le plateau de jeu représente une carte de Londres en 1666. Il est divisé en quartiers au nord de la Tamise qui risquent d'être engloutis par l'incendie tandis que d'autres zones ne peuvent pas être touchées par le feu : les champs et les parcs. Chaque quartier comprend entre 1 et 5 symboles de maison qui indiquent le nombre d'habitations qui peuvent y être placées. Les parcs ne peuvent pas contenir d'habitation. Les quartiers sont séparés les uns des autres par des routes, par les berges de la rivière et par les vieux murs d'enceinte de la cité. Un quartier plus important, représenté en rouge sur le plateau, indique le point de départ de l'incendie en début de partie. Il s'agit de la rue de Pudding Lane et des quartiers environnants. Il faut également noter que la carte est divisée en 4 régions indiquées par les couleurs de chaque quartier (violet, bleu, vert et orange). Les flèches colorées entre les quartiers indiquent comment le feu peut se propager et correspondent aux flèches de couleur présentes sur les cartes de déplacement de l'incendie en accord avec la boussole sur la carte. La boussole indique les 4 directions dans lesquelles le feu peut se propager (voir exemple 1). Les quartiers dont la bannière est à fond rouge sont les quartiers à protéger et correspondent aux cartes que reçoivent les joueurs. Le nombre dans les cercles de ces quartiers indique les PV qu'ils rapportent. L'icône 5 joueurs dans Cripplegate et l'icône 4 joueurs dans St. Botolphs et Hounds Ditch indiquent où les cônes de miliciens (noirs) sont placés dans une partie à 4 ou 5 joueurs. Ignorez les dans une partie à 3 ou 6 joueurs. La partie inférieure du plateau contient la piste de score pour placer les maisons brûlées ou détruites.



Exemple 1: Le déplacement de Sion College vers « Moorgate » se fait via une flèche orange (vers l'Est). Le déplacement de Sion College vers Brewer's Hall se fait via une flèche rouge (vers le Sud).

Flèches à 4 directions : Il est possible de se déplacer de Cripplegate vers Moorgate en utilisant une carte vers le Sud ou vers l'Est ; de Moorgate vers Cripplegate en utilisant une carte vers le Nord ou vers l'Ouest ; de Sion College à Finsbury avec une carte vers le Nord ou vers l'Est, et de Finsbury à Sion college avec une carte vers le Sud ou vers l'Ouest.

SETUP

- Placez le plateau au centre de la table. Placez 25 cônes feu dans le quartier de "Pudding Lane" et le reste au bord du plateau. Mélangez les 60 cartes déplacement du feu et distribuez en 5 à chaque joueur. Si à ce moment un joueur a 5 cartes identiques en main, il peut les montrer aux autres joueurs, les mélanger dans la pioche et en reprendre 5 nouvelles. Il procède ainsi jusqu'à ce que les 5 cartes qu'il a en main ne soient plus toutes identiques.
- Prenez maintenant les cartes Evolution de l'incendie requises suivant le nombre de joueurs :

- 3 Joueurs (Carte Evolution de l'incendie A à F)
- 4 Joueurs (Carte Evolution de l'incendie A à D)
- 5 Joueurs (Carte Evolution de l'incendie A à E)
- 6 Joueurs (Carte Evolution de l'incendie A à F)



Débuter avec la carte A. Placez la face visible sur la table. Distribuez dessus **face cachée** autant de cartes qu'indiqué pour le nombre de joueur participant à cette partie. Placez au dessus de la pile la carte B face visible. Distribué par-dessus face caché le nombre de cartes requis. Procédez ainsi afin de créer une pile de carte Feu où sont intercalées les cartes Evolution de l'incendie. Placer **les cartes restantes** dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour cette partie (12 cartes à 3 joueurs, 8 cartes à 4 joueurs, 5 cartes à 5 joueurs ; toutes sont utilisées dans le cas d'une partie à 6 joueurs).

- **Placer 5 maisons de chaque couleur** dans le couvercle de la boîte. Il y a donc 30 maisons dans le couvercle. Mélangez et piochez maintenant à l'aveugle les maisons. Commencez par la région orange contenant la Tour. Pour chaque quartiers de cette région autres que les parcs, piochez à l'aveugle des maisons du couvercle jusqu'à remplir le quartier. La plupart des quartiers ont seulement 1 symbole habitation, ils reçoivent donc seulement 1 maison. Certains quartiers ont cependant 2, 3, 4 ou 5 symboles habitation, placez-y donc le nombre de maison correspondant. Lorsque la procédure est terminée, 30 maisons de 6 couleurs différentes ont été placées sur la carte, toutes dans la même région. Une fois que la région orange a été remplie, passez à une autre région. Ajoutez de nouveau dans le couvercle 5 maisons de chaque couleur, et procédez de même que précédemment. Procédez ainsi jusqu'à ce que les 4 régions soient remplies et que chaque quartier a reçu le nombre de maison approprié (sauf les parcs et le quartier de Pudding Lane). Toutes les maisons doivent être utilisées, indépendamment du nombre de joueurs.



Exemple 2: Aldgate reçoit 3 maisons tandis que Bethnal en reçoit une.

- **Mélanger les 6 cartes de couleur** (représentant les habitations). Distribuez en une à chaque joueur (Règle optionnelle : « couleur cachée », voir fin du livret de règles). Donnez maintenant à chaque joueur les pions de couleurs correspondants. Replacer les pions non utilisés dans la boîte, ils ne seront pas utilisés cette partie.



- Prenez **les 20 jetons noirs** (une face où rien n'est inscrit, et une face représentant soit une charge explosive, soit un symbole avec 2 flèches, soit 1 PV). Mélangez les faces cachées et placer les aléatoirement sur les quartiers dont la bannière de nom est jaune.



- **Mélanger séparément les 3 piles de cartes notées I, II, III.** Donnez à chaque joueur 1 carte d'objectif verte de chaque pile. Chaque joueur a maintenant en sa possession 3 cartes d'objectifs.



- Le joueur qui est allé le plus récemment à Londres débute la partie. Procédez aléatoirement sinon.

Placement des cônes noirs miliciens

Suivant le nombre de joueurs, suivez cette procédure afin de placer les **cônes noirs** (représentant les miliciens) n'importe où sur la carte excepté dans la région (verte) contenant Pudding Lane (voir schéma). **2 cônes dans une partie à 4 joueurs** et **1 cône dans une partie à 5 joueurs** sont initialement disposés à des endroits précis (voir ci-après). Il n'y a pas de limite au nombre de cônes qui peuvent être placés dans un quartier.



A 3 joueurs : En commençant par le premier joueur, chaque joueur place à son tour un premier cône, puis un deuxième lors d'un nouveau tour.

A 4 joueurs : Un cône est placé à Hounds Ditch et un à St Bottolphs. Ensuite, dans l'ordre du tour en commençant par le premier joueur, chacun place un cône.

A 5 joueurs : Un cône est placé dans Cripplegate. Ensuite, dans l'ordre du tour en commençant par le premier joueur, chacun place un cône.

dans l'ordre du tour en commençant par le premier joueur, chacun place un cône.

A 6 joueurs : Dans l'ordre du tour en commençant par le premier joueur, chacun place un cône.

▪ Maintenant, en commençant par le premier joueur, **chacun place le pion de couleur le représentant**. Il ne peut pas être placé dans la région verte, mais peut être mis dans n'importe quel quartier de n'importe quelle autre des 3 régions, incluant les parcs. Il n'y a pas de limite au nombre de pion joueur qui peuvent être placés dans un même quartier.



Indépendamment du nombre de joueur, chaque joueur aura toujours 1 seule couleur et 20 maisons sur le plateau à ce moment de la partie.

▪ Placer la carte **Héros de Londres** rôt du plateau.

TOURS

Les joueurs jouent chacun leur tour. Au cours d'un tour se produit :

- 1) La propagation du feu
- 2) La réalisation des actions
- 3) Piocher une carte feu (avec la possibilité d'intensifier l'incendie)

1) La propagation du feu

L'incendie débute dans le quartier de « Pudding Lane » représenté en rouge sur la carte. Pendant le tour du joueur, une carte feu **doit** être jouée.

Carte feu : Chaque carte représente une direction par des **flèches** et la **boussole**. La flèche de couleur sur la carte correspond à celles présentes sur le plateau. Afin d'aider à l'orientation de la carte, des symboles ont été ajoutés sur les 4 bords de la carte, et sont également reportés sur les bords du plateau. Vous pouvez ainsi ori-ententer la carte de manière à ce qu'elle coïncide avec le plateau. De plus, la Tamise est indiquée sur chaque carte.



Le joueur actif choisit un endroit qui contient **au moins 2 cônes rouges feu** et en déplace **un** au travers d'autant de quartiers connectés de son choix. Cependant, quand le cône quitte le dernier quartier en feu vers un quartier un quartier qui n'est pas en feu, ce dernier mouvement **doit s'effectuer dans la direction indiquée par la carte**. Le déplacement s'arrête après l'entrée dans un quartier qui n'était pas en feu.

Dans la plupart des cas, il y a au moins deux ou plus mouvement du feu valides permettant à l'incendie de se propager vers des quartiers différents dans le sens indiqué par la carte. Dans ces cas, le joueur qui décide dans quel quartier se propage l'incendie **doit suivre la règle de priorité de déplacement de l'incendie** (voir plus loin).

Vous ne pouvez jamais déplacer le dernier cône feu d'un quartier au cours de cette phase.

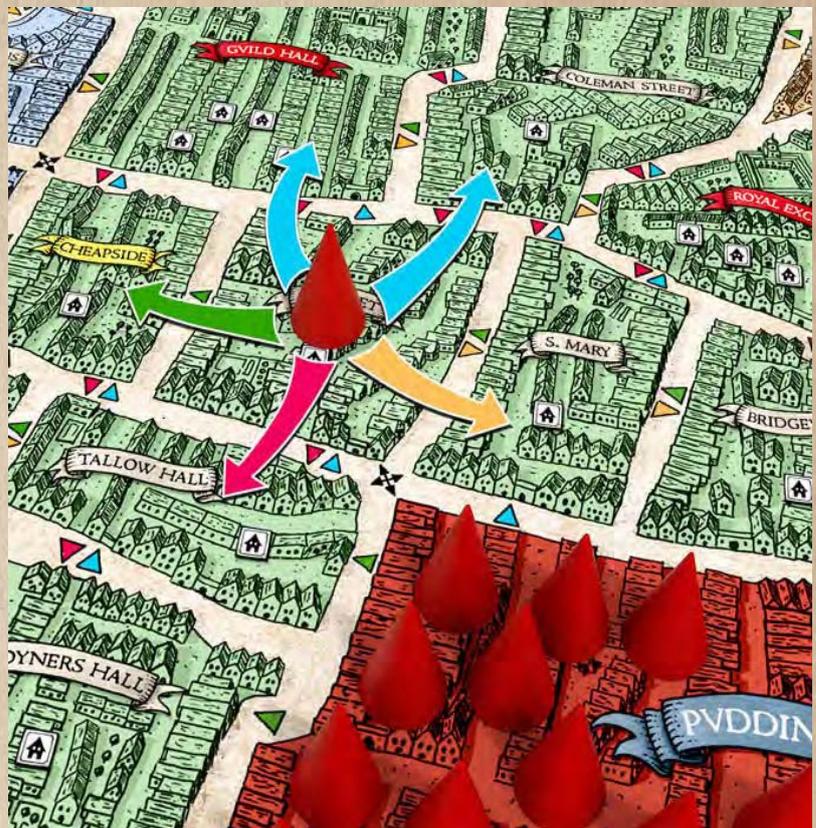
Si jamais il venait à ne plus y avoir de cônes feu sur le quartier de Pudding Lane, remplacez-y 5 cônes provenant de la réserve. Il s'agit d'un énorme incendie après tout !!!

Les flèches Nord, Sud, Est, Ouest permettent au feu de se propager à des quartiers reliés par la couleur correspondante.

Vous pouvez également propager l'incendie entre quartier qui ont **seulement un coin en commun** et qui sont **connectés diagonalement**. Ceci est représenté par le petit symbole de croix noire. Ainsi, une carte Nord peut propager l'incendie au Nord Ouest ou au Nord Est, une carte Est au Nord Est et au Sud Est, une carte Sud au Sud Est et au Sud Ouest, et enfin une carte Ouest au Nord Ouest ou au Sud Ouest.



Exemple 3 : Le joueur joue une carte Nord. Il prend un cône feu du quartier de Pudding Lane et le déplace à St Bennet qui est déjà en feu. Ensuite, il le déplace vers Guild Hall. Il aurait également pu le déplacer vers Coleman Street. Les autres flèches sur le plateau indiquent les autres cartes qu'il aurait pu jouer pour déplacer le cône à partir de St. Bennet. Par exemple, une carte Est aurait permis de déplacer le feu vers S. Mary, une carte Sud vers Tallow Hall, ou une carte West vers Cheapside.



Il faut noter que le cône est pris du quartier de Pudding Lane et passe ici par St. Bennet avant de poursuivre son déplacement suivant la direction de la carte. Bien sur, il aurait put directement déplacer le cône pris au quartier de Pudding Lane directement vers le nord, vers les quartiers de S. Mary, Bridgeward, Candlewick Ward ou Pepy's House. Une carte Ouest aurait permis un déplacement directement vers Tallow Hall ou Voyners Hall et une carte Est vers Pepy's House, Philpott Lane ou Billingsgate.

Utiliser un jeton mouvement du feu supplémentaire : si un des joueurs a collecté un jeton noir sur lequel est indiqué 2 flèches, il peut le jouer en même temps qu'il révèle carte déplacement du feu. Ceci permet au feu de se déplacer dans **2 nouveaux quartiers** (un de plus que celui du déplacement habituel). Ainsi, le joueur devra choisir et déplacer **DEUX** cônes rouge ce tour. Le joueur choisit dans quel ordre les déplacements sont effectués. Les deux nouveaux quartiers peuvent être relié à des parties totalement différentes du feu, où même provenir de feux séparés, ou même enfin se suivre l'un l'autre. Les deux déplacements doivent cependant obéir aux conditions de directions indiquées par la carte de déplacement du feu jouée. Les règles précitées plus haut s'appliquent également. Une fois qu'un jeton est utilisé, **il est défaussé dans la boîte** et ne peut plus être utilisé. **Un seul de ces jetons peut être utilisé par tour.**



Il est possible de collecter un jeton « mouvement du feu supplémentaire » et de l'utiliser dans la même phase de déplacement du Feu

Dans la situation peu probable où **aucun déplacement n'est possible**, le joueur concerné montre sa

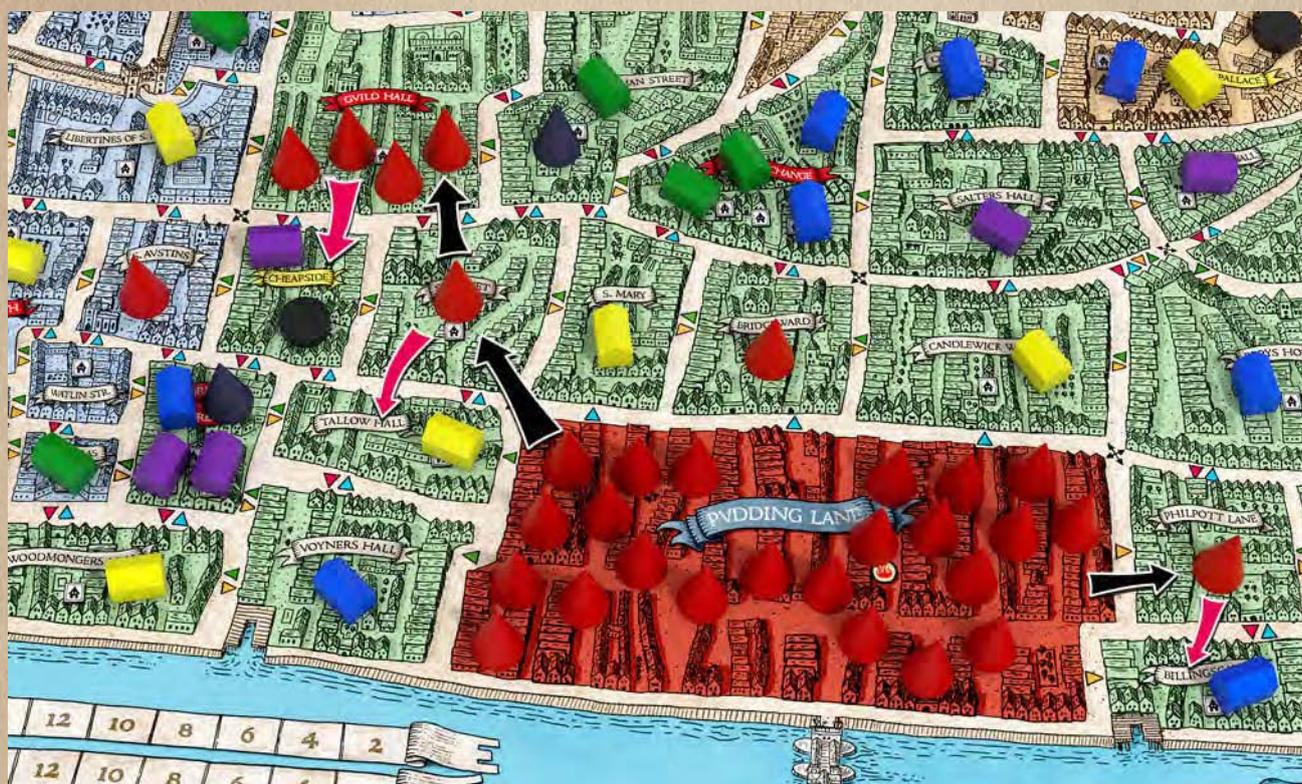
main de carte aux autres joueurs, et défausse une carte. Ensuite, il place 3 cônes feu dans n'importe quel quartier en feu ou n'importe quel quartier (en suivant les règles d'intensification de l'incendie, voir après). Une carte qui induit la destruction d'une de ses propres maisons par l'incendie compte comme un déplacement valide, et si c'est l'unique possibilité de déplacement valide offerte à un joueur, il **est obligé** de jouer cette carte.

Règle de priorité de déplacement de l'incendie

Le joueur choisi **quel** cône feu il va déplacer. Une fois ce choix réalisé, il doit suivre ces règles de priorités. Parmi les différentes options de déplacement qui s'offrent au joueur, il peut choisir la destination du feu mais il doit obéir à ces priorités :

1. Si possible, le feu se propage à un quartier **contenant une ou des maisons et pas de cônes miliciens.**
2. Le feu se propage à un **quartier contenant des maisons et un ou plusieurs cônes miliciens.**
3. Le feu se propage à un **quartier vide (déjà brûlé) ne contenant pas de cônes miliciens.**
4. Le feu se propage à un **quartier vide (déjà brûlé) contenant un ou plusieurs cônes miliciens.**

Le joueur doit considérer l'ensemble des déplacements valides pour le cône feu choisi. Ainsi, par exemple, une carte de déplacement du feu Ouest permet le déplacement vers le Sud-Ouest ou le Nord-Ouest. Si une de ces directions possibles permet de respecter un rang plus élevé sur l'échelle des priorités, alors cette direction doit être suivie. Souvenez-vous que le cône peut tout d'abord traverser autant de quartier en feu que souhaité dans n'importe quelle direction, et que la contrainte de direction imposée par la carte s'applique uniquement après que le cône est quitté une zone en feu. Ceci signifie qu'occasionnellement, un cône feu peut faire un long déplacement le long du plateau.



Exemple 4: La carte jouée est une carte Sud. Le cône feu choisi est un du quartier Pudding lane. Le joueur voit différentes possibilités de déplacement vers le sud. Cependant, les règles de priorité signifient qu'il doit choisir un déplacement parmi : **1. Cheapside, 2. Tallow hall, 3. Billingsgate.** Chacun de ces déplacements s'effectue vers le sud à partir d'un quartier en feu. Il ne peut pas choisir Coleman Street ou Bread street, parce qu'il y a un cône miliciens dans ces quartiers, ni Watlin Street, qui a déjà brûlé. Le cône est déplacé vers le nord et vers l'ouest à travers l'incendie, **mais** le dernier mouvement **doit** être vers le sud, comme ici vers Cheapside. Remarquez que le joueur **aurait pu** prendre le cône feu du quartier Guild Hall, mais il a préféré le prendre directement dans le quartier de Pudding lane.

Déplacement du feu dans de nouveaux quartiers

Si un **cône noir miliciens** est présent sur ce quartier et n'est pas en train de combattre l'incendie (c'est-à-dire n'est pas placé par-dessus un cône rouge feu), alors placez immédiatement le cône noir miliciens par-dessus le nouveau cône rouge feu arrivé. L'incendie n'a ainsi pas encore ravagé les maisons de ce quartier et les braves habitants parviennent à le contenir.

S'il n'y a **pas de cône noir miliciens** présent pour combattre l'incendie ou si ceux-ci sont déjà en train de combattre le feu, alors rien ne peut être fait et les maisons sont brûlées.

Si le nombre de cônes noirs miliciens dans le quartier est supérieur ou égal au nombre de cônes feu, alors l'incendie est contenu et le feu ne peut pas se propager à partir de ce quartier ou passer par ce quartier. Cependant, de nouveaux cônes feu peuvent arriver dans ce quartier ce qui signifiera que l'incendie n'est plus contenu.

Le feu ne peut pas se propager dans les parcs.

Dégâts dus au feu

Si lors de la phase d'expansion du feu l'incendie se propage à un nouveau quartier (et qu'il n'y a pas de miliciens dans ce quartier pour le contenir, voir Contenir l'incendie, plus loin) **enlevez toutes les maisons** de ce quartier et placez les sur la piste de score du plateau. Chaque maison brûlée d'un joueur signifie qu'il perd 2 PV. Ceci est indiqué en plaçant la première maison perdue sur la case 40 PV de la piste de score. A chaque perte supplémentaire, posez une maison par case. Le score actuel du joueur est ainsi facilement lisible et correspond au nombre le plus élevé révélé. Ajoutez maintenant assez de cône feu à ce quartier (pris de la réserve) pour que le nombre total de cônes feu présent corresponde au nombre initial de maison.

Considérons un feu dans Guild Hall. Il s'agit d'un quartier comprenant 4 maisons. En plus du cône feu venant d'arriver dans le quartier, 3 cônes supplémentaires doivent être ajoutés depuis la réserve pour que le total soit de 4 cônes feu.

Si l'incendie est **toujours** contenu après l'arrivée du cône feu dans le quartier, alors les maisons ne sont pas détruites.

Recevoir des jetons

Si le feu se propage dans un nouveau quartier qui contient un jeton et détruit les maisons présentes dans ce quartier, alors le joueur actif peut prendre ce jeton, le regarder et le placer face cachée devant lui. Il existe 3 types de jetons :



Charge explosive

Le feu se propage beaucoup trop vite et les autorités décident de détruire certains quartiers pour le contenir. Vous pouvez utiliser ce jeton en tant que charge explosive. Voir démolition plus loin



Déplacement supplémentaire

L'incendie échappe à tout contrôle. Vous pouvez utiliser ce jeton au cours de ce déplacement ou plus tard dans la partie pour déplacer 2 cônes feu dans la phase de propagation de l'incendie.



1 PV

L'incendie à détruit le stock d'un adversaire, augmentant votre influence dans la ville (+ 1 PV).



Exemple 5: Le joueur bleu a perdu 2 maisons et celles-ci sont placées sur la piste de score. Il lui reste ainsi 36 PV

2) Réaliser des actions

Les joueurs disposent de **4 points d'action par tour**. Ils peuvent :

- a) **Déplacer leur pion d'une ou plusieurs zones sur le plateau, au coût de 1 point d'action par zone.**
- b) **Déplacer un cône noir miliciens d'une ou plusieurs zones sur le plateau, au coût de 1 point d'action par zone.**

Les pions joueurs et les cônes noirs miliciens peuvent se déplacer de n'importe quel quartier vers un quartier adjacent. Les **déplacement en diagonale** au niveau des croix noires à 4 directions sont **autorisés** de même que les déplacements vers ou passant par un quartier détruit ou en feu.

Les berges de la rivière ne bloquent pas les déplacements. Les murs d'enceinte de la cité ne sont pas non plus un obstacle. Les pions joueurs et cônes miliciens **peuvent être déplacés dans les parcs**. Cependant, aucun ne peut entrer dans le quartier de Pudding lane.

Si un cône milicien **entre dans un quartier en feu** et que ce feu n'est pas totalement contenu, c'est-à-dire qu'il y a au moins un cône feu dans le district qui n'a pas un cône miliciens sur lui, **alors le cône de miliciens stoppe son mouvement** et tente de contenir l'incendie. Placez le cône miliciens sur le cône feu qui n'est pas encore contenu (voir les sections contenir et éteindre l'incendie). **Les cônes miliciens qui sont placés sur un cône feu ne peuvent pas se déplacer**, ils sont trop occupés à lutter contre l'incendie. Ceci n'arrive pas aux pions joueurs.

c) Eteindre l'incendie.

Une action « éteindre l'incendie » coûte 1 point d'action par quartier, mais ne peut être réalisée que si l'action est valide (voir la section complète éteindre l'incendie).

Détruire un quartier. Si un joueur a détruit un quartier contenant un jeton charge explosive, il peut l'utiliser ce tour ci pendant cette phase, ou à un de ces prochains tours, en tant qu'action GRATUITE qui n'utilise pas de points d'action (voir règles de démolition). Un joueur peut utiliser plusieurs charges explosives dans un même tour.

3) Piocher une carte Feu

Le joueur actif pioche maintenant une carte feu de sorte que **sa main soit de nouveau de 5 cartes**. Si après avoir piocher la carte suivante révélée est une carte évolution de l'incendie, suivez la règle décrite ci-après d'intensification du feu. Le joueur **n'a pas** phase d'action supplémentaire.

Intensification du feu

Trois cônes additionnels sont répartis sur n'importe quels quartiers (un ou plusieurs), à l'exception de Pudding Lane, où un feu est présent mais non contenu, à condition que le nombre total de cônes feu sur ce quartier ne dépasse pas le nombre de maison **plus 2**. *Par exemple, un quartier de taille 3 peut accueillir 5 cônes feu. Guild Hall peut en contenir 6.* Si un joueur ne peut pas placer les 3 cônes supplémentaires, il en place le maximum et défusse les autres. Une fois l'intensification du feu effectuée, **défaussez la carte évolution de l'incendie**. Le tour du joueur actif se termine, et c'est au joueur suivant. Quand la dernière action d'intensification du feu est effectuée, faites **un dernier tour de table**. Les joueurs terminent ainsi la partie avec 4 cartes en main.

CONTENIR LE FEU

Les miliciens peuvent contenir le feu. Quand ils sont déplacé dans un quartier en feu, chaque cône de miliciens peut contenir 1 cône feu. Placer le cône noir par dessus le cône rouge.

Si le nombre de cônes feu devient supérieur au nombre de cônes miliciens, le feu **n'est plus contenu** et **peut se propager** dans et par ce quartier.

Si le nombre de cônes miliciens est **supérieur ou égal** au nombre de cônes feu, le feu est contenu et **ne peut pas se propager** dans ou à travers ce quartier.

Les pions qui représentent les joueurs ne peuvent pas lutter contre l'incendie.

EXTINCTION DU FEU

Si le nombre de cônes miliciens est supérieur ou égal au nombre de cônes feu, ce qui signifie que le feu est contenu, et qu'un pion joueur est égal présent dans ce quartier, alors un **ordre d'extinction du feu** peut avoir lieu.

Une action d'extinction enlève toujours **exactement un cône feu** du quartier.

Le joueur actif place le cône feu devant lui. A la fin de la partie, il marquera **1 PV par cône feu devant lui**.

Les joueurs actifs peuvent répéter l'ordre d'extinction du feu autant que souhaité, à la condition d'avoir assez de points d'actions pour le faire.

Le premier joueur à collecter ainsi 3 cônes feu reçoit la **carte Héros de Londres**. Si un autre joueur vient à dépasser le nombre de cône feu que possède le héros de Londres, alors il devient le nouveau héros et reçoit la carte.



Exemple 6 : Dans St. Pauls sont présents 5 cônes feu. Le pion du joueur vert est également présent avec 5 cônes miliciens. Pour 1 point d'action, le joueur peut réaliser un ordre d'extinction du feu et enlever 1 cône feu. Il peut recommencer pour 1 point d'action supplémentaire, ect.

DEMOLIR DES QUARTIERS

Les joueurs peuvent récupérer du plateau des jetons Charge explosive.

Au cours de sa phase d'action, un joueur peut (action gratuite qui n'utilise pas de point d'action) utiliser une ou plusieurs charges pour détruire un ou plusieurs quartiers.

Il peut utiliser n'importe quel cône miliciens pour placer et faire exploser la charge dans un quartier où le cône miliciens peut se déplacer. Déplacer le cône coûte des actions comme habituellement, mais faire exploser la charge est gratuit. Une charge peut exploser seulement dans **des quartiers adjacents à un quartier qui est déjà en feu** (que ce feu soit contenu **ou non**). Ceci inclut également les quartiers adjacents à Pudding Lane.

Vous ne pouvez pas faire exploser une charge dans un quartier déjà en feu (que ce feu soit contenu **ou non**). Les charges explosives **ne peuvent jamais être utilisées dans des quartiers de taille 3 ou plus** (zones à PV) **sauf et à l'unique condition** que ce quartier ait déjà brûlé et ne rapporte plus de PV.

Le jeton charge explosive est alors placé (symbole face visible) dans ce quartier pour indiquer que la zone est maintenant un **rempart pour l'incendie**, et que le **feu ne peut plus se propager dans ou à travers ce quartier**. Quand un quartier est démoli, prenez toutes les maisons de ce quartier sur la piste de score correspondante, avec les maisons déjà brûlées. Chaque maison détruite fait ainsi perdre 2 PV à son propriétaire, tout comme les maisons brûlées.

Les joueurs peuvent détruire des quartiers vides.

Démolir un quartier qui contient un jeton **détruit également ce jeton**, qui ne sera remporté par personne. Les pions joueurs et les cônes miliciens **peuvent se déplacer à travers un quartier démoli**.

FIN DU JEU

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur pioche la dernière carte de la pile de cartes feu. Chaque joueur joue ensuite un dernier tour. Quand le dernier joueur fini son tour, la partie est terminée. ceci signifie que chaque joueur fini avec 4 cartes non utilisées dans sa main.

Score

Chaque joueur compte maintenant son total de PV. Chacun a dû placer ses maisons détruites sur la piste de score à sa couleur au bas du plateau. Chaque maison re-couvre ainsi une case 2 PV, aussi chaque joueur a perdu 2 PV par maison brûlée ou détruite.

Les joueurs enlèvent maintenant leurs maisons des pistes de score, une fois noté leur PV. Si un joueur marque un nombre impair de point, tournez une maison pour montrer qu'il a marqué 1 PV supplémentaire après le dernier nombre visible.

Si un joueur marque plus de 40 PV, il peut repartir du bas de la piste de score en ajoutant 40 au nombre révélé.

Chaque cône feu éteint rapporte 1 PV.

Chaque joueur révèle maintenant ces cartes objectifs et marque les points correspondant si les quartiers ont survécu. Un quartier est considéré comme ayant survécu s'il contient toujours des maisons. De plus, si un ou des cônes de feu non contenu (par les miliciens) ou s'il est vide, alors le quartier n'a pas survécu.

Les joueurs marquent 1 PV par jeton 1 PV qu'ils possèdent.

Le joueur qui a en sa possession la carte Héros de Londres marque 2 PV supplémentaires.

En cas d'égalité, le joueur qui a éteint le plus de feu (cônes feu devant lui) l'emporte. Si l'égalité persiste, celui qui a le plus de maisons intactes sur le plateau l'emporte. S'il y a toujours égalité, celui qui a marqué le plus de points grâce aux cartes objectifs gagne la partie. En cas d'égalité persistante, un match nul est déclaré entre ces joueurs.

OPTION : COULEURS CACHEES

Si les joueurs désirent garder secrète leur couleur, distribuer les cartes couleurs en début de partie face cachée. Chaque joueur prend ainsi un pion de couleur au hasard, qui coïncide ou non à sa couleur. Le jeu se poursuit de la même manière. Les couleurs ne sont révélées qu'à la fin de la partie.

OPTION : PLUS DE DESTRUCTION

Après la dernière action d'intensification de l'incendie, faites 2 tours de table supplémentaires au lieu d'un. Chaque joueur terminera ainsi avec 3 cartes en main. Cette variante permet de tirer plus parti de la dernière intensification de l'incendie, mais conduit à plus de destruction. Vous êtes prévenus !!!

ACKNOWLEDGMENTS

These following have been heavily involved in the game's development:

The Medusa Games Team: Pete Heatherington, Dave Dudley, Jeff Quantrill, Richard Orchard, Bryan Ash, Neil Heslop, Jane Jevon and Alex Hickman.

David Norman and his games group including Doug Massie, Richard Williams and Pete Mason.

I am also grateful for the following play testers: Alex Banks, Jason Garwood, Lisa and Tim Oakley, John and Margaret Denning, Helen Denning, Mike Pearson, Sue Penn, Halesowen Board Game Club, October Wargames Association.

My fellow directors of UK Games Expo have given much encouragement and support as well as giving me the space at the convention to demo the game. So my thanks go to Patrick Campbell, Tony Hyams and Mick Pearson.

I would like to add further thanks to others who have played games of Great Fire at conventions and in play test groups including Daniel Danzer, Chooi Oh, Philip Bolton, Mark Gerrits, Jonathan Berg, Yann Christmann, Cédric Dunat, Anthony Guérin, Alexandre Kill, Marie-Françoise Michel, Laurent Schreiber, David Varzi, Erwan Wilhelm, Pascal Wilhelm and many others. Apologies, that I do not have everyone's names.

I would also like to thanks Markus Welbourne of Prime Games for his support and help bringing this game into production.

Finally I have to give thanks to Andreas Resch for the superb artwork.

Richard Denning

Great Fire: London 1666 is a Medusa Games Design and is produced by Prime Games.

Traduction française amateur réalisée par iko

Cette traduction ne remplace en rien les versions officielles, mais permettra aux joueurs francophones impatientes comme moi de se faire une idée du jeu.

(24/10/10)

The Great Fire of London

1666

September 1666: A careless baker in Pudding Lane forgot to put out his fire which soon spread, creating an inferno which would destroy 13,000 houses and make 70,000 Londoners homeless.



The Lord Mayor has failed to act and it's down to the trained bands led by a few worthy men to fight the fire and save the city...

The players are men of wealth and rank owning property around London. They direct the trained bands to fight the fire, use demolition charges to destroy blocks of housing to prevent the fire flowing or turn a blind eye and allow the fire to spread and damage rivals' property.

Victory can belong to the player with the most property left, but putting out fires can also boost their final score. In addition each player will have three hidden objectives: important areas and historical buildings, the survival of which can decide the game.

September 1666: Ein unachtsamer Bäcker in der 'Pudding Lane' vergisst sein Feuer zu löschen. Es ist der Auslöser für ein Flammeninferno, dem 13,000 Häuser zum Opfer fallen und welches 70.000 Londoner zu Obdachlosen macht.

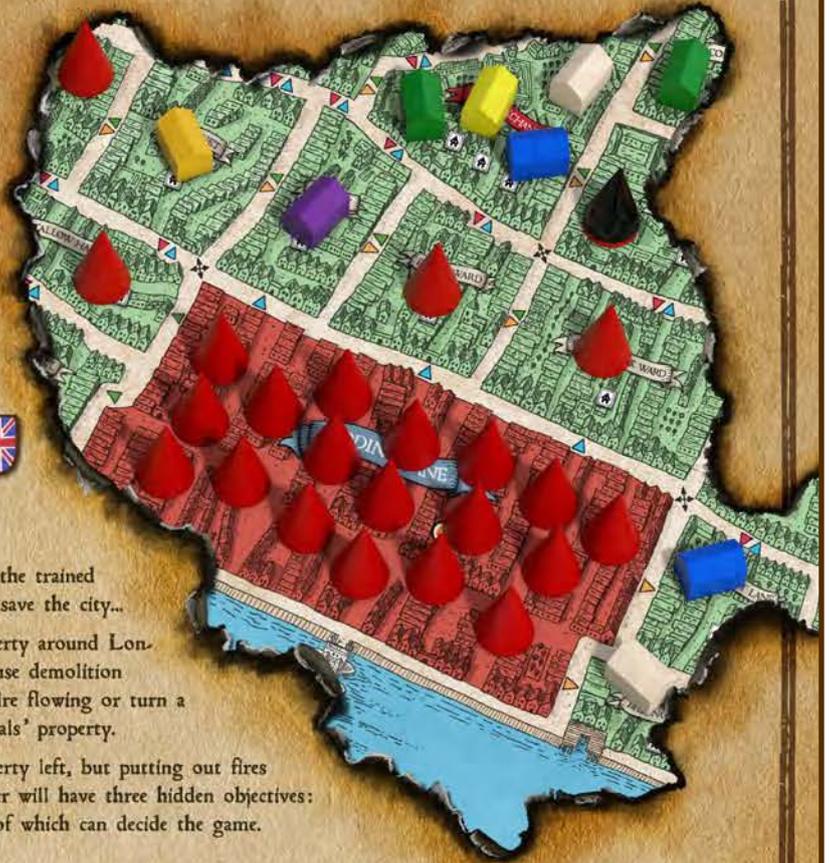


Der Bürgermeister war hoffnungslos überfordert und das Schicksal der Stadt lag in den Händen unzähliger tapferer Soldaten und deren ehrbaren Anführern...

Die Spieler verkörpern wohlhabende Grundbesitzer. Dabei lenken sie die Löschtruppe, sprengen Häuserreihen um die Feuerbewegung zu unterbrechen oder kümmern sich darum, das Feuer auf die Besitztümer der Mitspieler loszulassen.

Um das Spiel zu gewinnen muss man die eigenen Häuser retten und tatkräftig bei den Löscharbeiten helfen. Zusätzlich hat jeder Spieler drei geheime Aufträge - das Beschützen wichtiger Gebiete und historischer Gebäude. Hierfür gibt es wertvolle Punkte welche zum Schluss das Spiel noch entscheiden können.

Game Design/Autor: Richard Denning
Illustrations/Illustrationen: Andreas Resch



	12+
	3-6
	80-120



Made in the UK
Hergestellt in der EU

Some components not suited for children under 3.
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.
Verschluckbare Kleinteile!



Manufactured by Prime Games for Medusa Games
22 Springwood Drive, Braintree, Essex, CM7 2YN
Great Fire of London: 1666 is a Copyright of Richard Denning, 2010
For more information go to www.primegamesuk.com



The Great Fire of London 1666

A) Propagation du feu

ordre des priorités:

- 1) Quartier contenant une ou des maisons et sans miliciens
- 2) Quartier contenant une ou des maisons et contenant des miliciens
- 3) Quartier déjà brûlé sans miliciens
- 4) Quartier déjà brûlé contenant des miliciens

Si Miliciens \geq Cônes feu \rightarrow incendie contenu

Si Miliciens $<$ Cônes feu \rightarrow quartier brûlé

\rightarrow maisons détruites

\rightarrow ajouter cônes feu (nombre total de cône feu = nombre de maisons détruites)

\rightarrow (éventuellement joueur reçoit jeton)

Possibilité d'utiliser un jeton déplacement supplémentaire pour jouer 2 fois avec la même carte.

B) Réalisation des actions (4points d'action)

- Déplacer un milicien d'un quartier vers un autre adjacent

- Déplacer un pion joueur d'un quartier vers un autre adjacent

- Eteindre un Cône feu (condition: Miliciens \geq Cônes feu + pion joueur) \rightarrow joueur reçoit cône feu

(3 cônes = héros de Londres)

Possibilité d'action gratuite avec jeton explosion:

- Faire exploser un quartier

condition: quartier adjacent à l'incendie

quartier non en feu

quartier contenant moins de 3 maisons ou quartier déjà brûlé

placer le jeton explosion face visible dans le quartier (barrière anti-feu)

C) Piocher cartes (+ éventuelle intensification du feu)

FIN DU JEU (pioche de la dernière carte)

2 PV par maisons non brûlées

1 PV par cône feu

1 PV par jeton point de victoire

x PV par carte objectif de quartier non brûlé

2 PV carte héros de Londres

Si égalité: majorité de cônes feu, puis majorité de maisons non brûlées, majorité de points du aux cartes

The Great Fire of London 1666

A) Propagation du feu

ordre des priorités:

- 1) Quartier contenant une ou des maisons et sans miliciens
- 2) Quartier contenant une ou des maisons et contenant des miliciens
- 3) Quartier déjà brûlé sans miliciens
- 4) Quartier déjà brûlé contenant des miliciens

Si Miliciens \geq Cônes feu \rightarrow incendie contenu

Si Miliciens $<$ Cônes feu \rightarrow quartier brûlé

\rightarrow maisons détruites

\rightarrow ajouter cônes feu (nombre total de cône feu = nombre de maisons détruites)

\rightarrow (éventuellement joueur reçoit jeton)

Possibilité d'utiliser un jeton déplacement supplémentaire pour jouer 2 fois avec la même carte.

B) Réalisation des actions (4points d'action)

- Déplacer un milicien d'un quartier vers un autre adjacent

- Déplacer un pion joueur d'un quartier vers un autre adjacent

- Eteindre un Cône feu (condition: Miliciens \geq Cônes feu + pion joueur) \rightarrow joueur reçoit cône feu

(3 cônes = héros de Londres)

Possibilité d'action gratuite avec jeton explosion:

- Faire exploser un quartier

condition: quartier adjacent à l'incendie

quartier non en feu

quartier contenant moins de 3 maisons ou quartier déjà brûlé

placer le jeton explosion face visible dans le quartier (barrière anti-feu)

C) Piocher cartes (+ éventuelle intensification du feu)

FIN DU JEU (pioche de la dernière carte)

2 PV par maisons non brûlées

1 PV par cône feu

1 PV par jeton point de victoire

x PV par carte objectif de quartier non brûlé

2 PV carte héros de Londres

Si égalité: majorité de cônes feu, puis majorité de maisons non brûlées, majorité de points du aux cartes