

**Matériel utilisé:** 1 plateau, 2 tours, 8 pions, 1 dé à 6 faces, 20 marqueurs de feu (par exemple des pions rouges en relief)

Y a l'feu dans l'immeuble! Les familles Orange et Bleu doivent évacuer sur-le-champ par l'une des issues de secours (croix vertes).

Le but du jeu est d'évacuer le maximum de pions avant que les issues de secours soient bloquées par les flammes. Le tour de jeu se déroule de la manière suivante:

1. On lance le dé pour savoir quelle partie de l'étage risque d'être la prochaine proie des flammes: 1=colonne "a", 2=colonne "b",... 6=colonne "f". Si toute la colonne est déjà enflammée, on relance le dé jusqu'à obtenir le numéro d'une colonne qui n'est pas totalement enflammée.
2. "Orange" déplace un de ses pions d'une case. La case d'arrivée doit être libre et non-enflammée. Si c'est une case à croix verte, il peut retirer son pion du plateau: il est sauvé!
3. "Bleu" procède de même.
4. On lance à nouveau le dé pour savoir quelle case est atteinte par les flammes. Si le dé donne un chiffre qui ne correspond à aucune case pour la colonne considérée, le feu ne se déclare pas. Sinon, on place un marqueur de feu sur la case. Si un pion s'y trouve, il y meurt brûlé vif. Par ailleurs, si une colonne s'y trouve, elle se brise et entraîne dans sa chute une poutre qui enflamme 4 cases: la poutre de la colonne orange correspond aux cases "a2-b3-c4-d4", la poutre de la colonne bleue aux cases "c1-d1-e2-f1".

Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que l'un des joueurs ait évacué tous ses pions encore vivants, ou bien jusqu'à ce que les issues de secours soient bloquées. Le vainqueur est le joueur ayant évacué le plus de pions. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de pions vivants qui l'emporte.

**figure 1: Mise en place**



**figure 2: Exemple de 1<sup>er</sup> tour complet**



1. Le premier lancer de dé donne "5": une case de la colonne "e" risque de brûler.
2. "Orange" déplace un de ses pions (de b1 vers c1).
3. "Bleu" déplace un de ses pions (de e3 vers d3).
4. Le second lancer de dé donne "2": la case "e2" brûle; comme elle contient le pilier bleu, la poutre "c1-d1-e2-f1" s'effondre, tuant les pions en "c1" et "f1", et bloquant une des issues.

**Auteur : Thomas Mandry**

