

MELTDOWN 2020

Pour 1-5 sauveteurs Durée: 40 minutes Âge: 8-108



En 2020, un désastre menace les réacteurs nucléaires. Vous organisez une opération d'évacuation afin de sortir les vôtres du pays. Sauvez-les à temps !

CONTENU

- 12 tuiles de paysage • 1 tableau des phases • 1 dé à 8 faces
- 20 personnes dans 5 couleurs • 15 disques de radiation
- 1 autobus, 1 voiture et 1 hélicoptère dans 5 couleurs



PRÉPARATION

Mélangez les 12 tuiles de paysage. Placez ensuite les tuiles comme indiquées sur l'illustration: 3 tuiles au milieu et les 9 autres tuiles autour. Les deux tuiles avec un aérodrome ne doivent pas être adjacentes. Si c'est le cas, échangez la tuile aérodrome marquée par un '1' avec la tuile réacteur portant le plus petit nombre et qui permet de séparer les deux tuiles aérodrome.

Chaque joueur/sauveteur prend toutes les pièces d'une couleur: les personnages, le bus, la voiture et l'hélicoptère. Pliez vos trois véhicules (voir illustration).



Placez vos 3 véhicules et vos 20 personnages sur les espaces marqués correspondants.

Le sauveteur le plus radioactif devient le premier joueur pour un jour complet: il prend le dé ainsi que le tableau des phases. Placez un disque de radiation sur l'emplacement A du tableau des phases.



Les 12 tuiles paysages sont placées aléatoirement pour former le paysage. Les personnages Jaunes, Oranges et Rouges doivent être sauvés.

LES JOURS

Chaque jour, tous les véhicules peuvent se déplacer, les réacteurs peuvent connaître une fuite radioactive, un réacteur peut être réparé et les gens peuvent être irradiés. Effectuez ces événements en respectant l'ordre suivant:

A1 EXPLOSION RADIOACTIVE

Le premier joueur jette le dé. Si le résultat est un 8, rien ne se passe. Si le résultat est inférieur à 8: ALARME ! Placez un disque de radiation sur le réacteur portant le nombre indiqué par le dé. Les disques indiquent une fuite radioactive. Plus il y a de disques sur un réacteur, plus la radiation s'étend. Note : le disque placé sur le tableau des phases est le quinzième et dernier disque de radiation à utiliser sur les réacteurs. Dès que vous avez besoin de ce disque sur un réacteur, utilisez un autre élément sur le tableau des phases.



Le résultat du jet est 6. Il faut alors placer un disque de radiation sur le réacteur numéro 6.

A2 CONDUISEZ VOTRE AUTOBUS

Tous les joueurs bougent leur autobus, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire. Le bus peut bouger jusqu'à deux cases. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur une case réacteur, ni la traverser. Vous pouvez vous déplacer sur des cases contenant d'autres véhicules, mais vous ne pouvez pas finir votre mouvement sur une case comportant le véhicule d'un autre joueur, sauf si la case en question est une case aérodrome. Les deux aérodromes peuvent contenir un nombre illimité de véhicules. Sur chaque case, vous pouvez faire monter ou faire descendre vos personnages (uniquement ceux de votre couleur). Il peut y avoir au maximum 4 personnages dans un bus.



Le bus Orange bus se déplace d'une case, prend le personnage orange et le transporte une case plus loin.

B1 NOUVELLE EXPLOSION RADIOACTIVE

Le premier joueur jette de nouveau le dé. (Le dé à 8 faces ne roulant pas beaucoup, il faut le secouer entre les mains afin d'éviter d'obtenir le même résultat de jet). Les conséquences sont les mêmes que pour le premier jet, consultez 'A1. Explosion radioactive'.

B2 DÉPLACEZ VOTRE VOITURE

Tous les joueurs peuvent bouger leur voiture. Voir 'A2. Conduisez votre autobus' pour les règles de déplacement, mais la voiture peut se déplacer de trois cases et peut transporter trois personnes.



La voiture orange bouge de trois cases. Elle traverse la case portant le bus jaune, pour atteindre la case portant un personnage orange. Elle emmène ce personnage vers la case portant le bus orange et un autre personnage orange. Le prochain jour le bus ou la voiture pourront transporter les deux personnages plus loin.

C1 LA RÉPARATION DES RÉACTEURS



Le premier joueur lance un nouvelle fois le dé. Cette fois-ci, le résultat du dé indique le réacteur auquel il faut enlever un disque de radiation.
Si le résultat est un 8 ou un réacteur sans disque, rien ne se passe.



Le résultat du jet est un 6. Il faut maintenant enlever le disque de radiation du réacteur numéro 6.

C2 PILOTEZ VOTRE HÉLICOPTÈRE

Tous les joueurs peuvent bouger leur hélicoptère. Voir 'A2. Conduisez votre autobus' pour les règles de déplacement, mais l'hélicoptère peut se déplacer de quatre cases et il transporte seulement deux personnes.



L'hélicoptère orange bouge de quatre cases. L'hélicoptère démarre avec un passager, il en prend un autre. Il emmène les deux passagers loin du réacteur 5, avant de retourner vers le troisième personnage. On ne peut pas survoler un réacteur.

D LES EFFETS DES RADIATIONS



S'ils sont à proximité d'un réacteur, à une distance égale au nombre de disques de radiation, les gens reçoivent 1 Sievert (Sv). Les gens qui sont une case plus près du réacteur reçoivent 2 Sv. S'ils sont encore plus près, ils reçoivent 3 Sv ou plus.

1 Sv rend les gens malades, 2 Sv très malades et 3 Sv (ou plus) tuent les gens. Les personnages ayant reçu 1 Sv sont placés sur le côté (indiquant qu'ils sont malades). Les gens ayant reçu 2 Sv sont allongés. Les morts sont retirés du jeu.



sain malade très malade

Les radiations provenant de différents réacteurs se cumulent. Donc si une personne reçoit 1 Sv de deux réacteurs différents, elle doit être allongée. Les radiations se cumulent avec le temps aussi. Donc une personne qui a reçu 1 Sv aujourd'hui, mourra si elle reçoit 2 Sv par la suite.

Les passagers des véhicules ne sont pas protégés des radiations. Mais les conducteurs/pilotes des véhicules sont seulement affectés s'ils reçoivent 3 Sv d'un coup provenant d'un seul réacteur et dans ce cas ils meurent. Donc pour eux, les radiations ne se cumulent pas selon les réacteurs ou le temps. Les disques de radiation restent sur les réacteurs pour les jours suivants, les réacteurs continuent de diffuser de la radioactivité, sauf s'ils bénéficient d'une 'réparation de réacteur'.

Le réacteur 7 a un disque de radiation. En conséquence, les gens à une distance d'une case sont placés sur leur côté, indiquant qu'ils sont malades.



Le réacteur 2 a deux disques de radiation. En conséquence, les gens à deux cases du réacteur 2 deviennent malades (sur le côté) et les gens plus près deviennent très malades (ils sont allongés).



E LA FIN DU JOUR



Passez le tableau des phases et le dé dans le sens horaire au nouveau premier joueur. Débutez un nouveau jour.

LES SURVIVANTS

Pour sauver les gens, il faut les emmener sur un aérodrome. Dès que votre véhicule entre dans un aérodrome, les gens que vous transportez sont sauvés. Vous les placez devant vous, groupés selon leur niveau de maladie : un groupe de gens sains (debouts), un groupe de gens malades (sur le côté) et un groupe de gens très malades (allongés).

Vous pouvez continuer à déplacer votre véhicule s'il lui reste de la capacité de mouvement.

Vous pouvez aussi sauver un conducteur ou un pilote. Il suffit d'enlever le véhicule de l'aérodrome et de le placer devant vous. Vous ne pourrez alors plus utiliser ce véhicule (dès que vous n'avez plus de personnes à sauver dans le pays, vous devez sauver les conducteurs/pilotes aussi vite que possible).

Si vous ne disposez plus d'un véhicule d'un certain type, vous passez votre tour durant la phase concernant ce véhicule.

Il peut arriver que tous les joueurs passent leur tour dans une phase donnée, mais le premier joueur doit quand même lancer le dé.



L'hélicoptère orange vole avec 1 passager vers 2 autres personnes; il en embarque seulement une, l'hélicoptère n'acceptant que deux passagers. Il arrive à l'aérodrome, ces deux passagers sont donc sauvés. Prenez les personnages et placez les devant vous. L'hélicoptère pouvant voler sur quatre cases, il continue son mouvement une case plus loin.

DÉSASTRE TOTAL

Dès qu'il y a cinq disques de radiation sur un réacteur ou si 16 disques de radiation sont nécessaires, c'est le désastre: toutes les personnes ou véhicules encore dans le pays sont perdus. La partie s'arrête immédiatement.

LE MEILLEUR SAUVETEUR

Comptabilisez tous vos survivants (23 au maximum : 20 personnes et trois conducteurs). Le joueur ayant le plus de survivants remporte la partie. Les égalités sont décidées en faveur du joueur ayant le plus de survivants sains, puis, si l'égalité persiste, en faveur du joueur ayant le plus de survivant malades. A noter que les conducteurs/pilotes sont alors comptabilisés comme des survivants très malades. Qui a le mieux planifié son évacuation ?



6 + 7 + 3 + les trois conducteurs = 19.

Traduction:
Bertrand Cuissart



Éditeur: Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Pays-Bas
tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl