PLAN DE SECOURS

RÈGLES DU JEU

Uuuiiihuuu Uuuiiihuuu : L'alarme retentit dans tout l'immeuble ! Trouver la sortie dans ce dédale de béton semble très compliqué. Il fallait tourner à gauche, ou à droite ? Il me semble que le plan est à l'envers. On est déjà passé par là, non ? Oups... Je crois que nous sommes **perdus**.

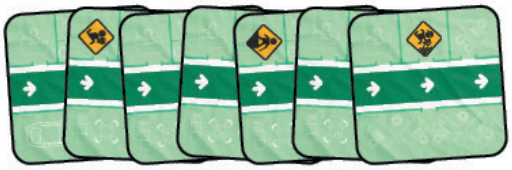
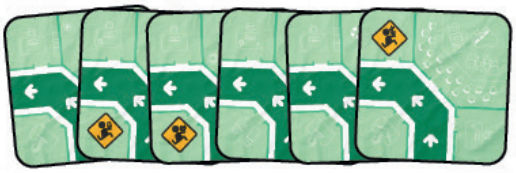
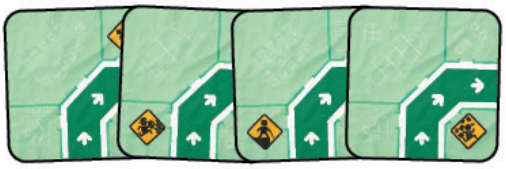
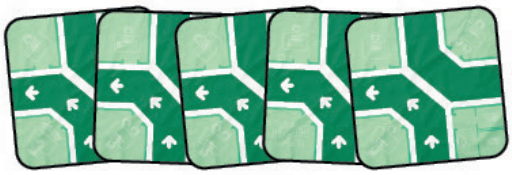
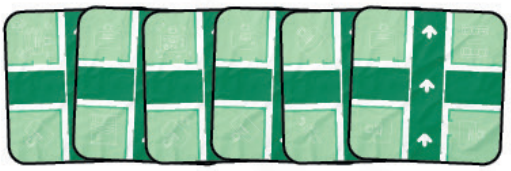
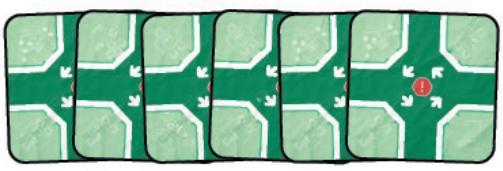
APERÇU ET BUT DU JEU

Dans ***PLAN DE SECOURS***, formez ensemble le chemin vers la sortie sans vous perdre... ce qui a de très fortes chances d'arriver. **Mémorisez** correctement le chemin parcouru jusqu'alors et soyez le premier à signaler au bon moment quand le groupe s'est perdu pour remporter la manche !

MATÉRIEL

38 TUILES DIRECTION

Elles forment le chemin. Certaines présentent un pictogramme ◆ contenant un symbole.

1 tuile de départ	7 lignes droites
	
6 virages à gauche	**4 virages à droite**
	
5 doubles virages à gauche	**3 doubles virages à droite**
	
6 carrefours	**6 répétitions**
	

5 TUILES PERDU

Elles indiquent aux autres joueurs que vous pensez être perdus.

(Si vous ouvrez ce jeu pour la première fois, enlevez le petit film protecteur sur ces tuiles.)

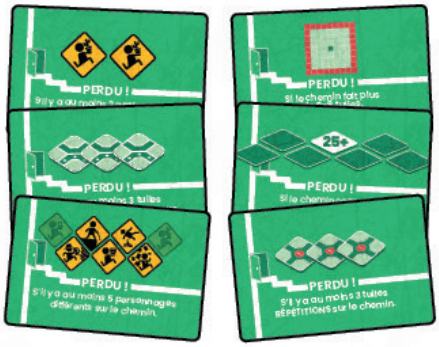
5 TUILES SCORE

Elles indiquent vos points de victoire.

7 CARTES ÉTAGE

Elles indiquent chacune une condition selon laquelle votre groupe est perdu.

CARTE ÉTAGE INITIALE



7 CARTES DANGER

Ces cartes servent pour le **mode DANGER**.

Si c'est votre **première partie**, nous vous conseillons de ne pas jouer avec le mode DANGER et de ranger ces cartes dans la boîte. Ignorez alors les encadrés DANGER (en jaune) dans le reste du livret.

MISE EN PLACE

1

Prenez chacun **1 tuile PERDU** et **1 tuile SCORE** de la même couleur et placez-les devant vous.

7

Le premier joueur à pointer du doigt la sortie de la pièce où vous jouez devient le **premier joueur**. Il oriente ensuite la tuile de DÉPART dans son sens de lecture.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS

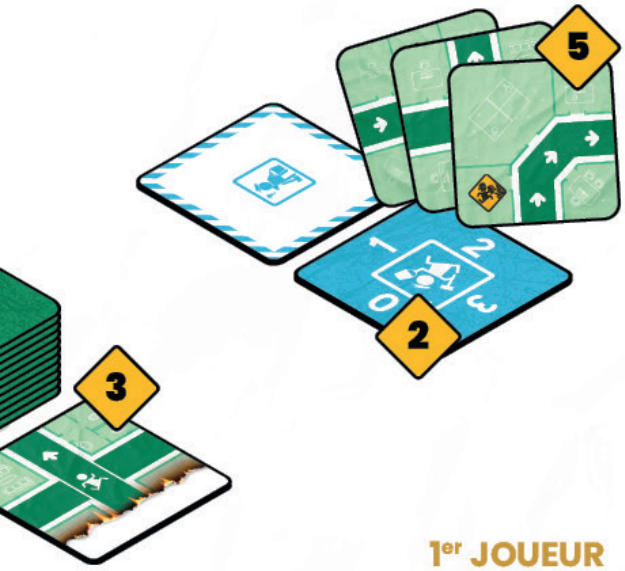
Mélangez les **cartes DANGER** et formez une pioche face cachée. Révélez la première carte.

6

Placez la carte **ÉTAGE initiale** face visible au bord de la table. Mélangez les cartes ÉTAGE restantes et formez une pioche face cachée près de la carte initiale.

2

Placez votre **tuile SCORE** sur la bonne face (2/3 joueurs ou 4/5 joueurs) et orientez-la pour que le "0" soit dans votre sens de lecture.



3

Placez la tuile de DÉPART face visible au centre de la table pour former le départ de la pile. *Cette tuile est facilement reconnaissable : ses deux faces sont identiques.*

1er JOUEUR

4

Mélangez l'ensemble des tuiles DIRECTION et formez une pioche face cachée.

5

Chaque joueur pioche **3 tuiles DIRECTION**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

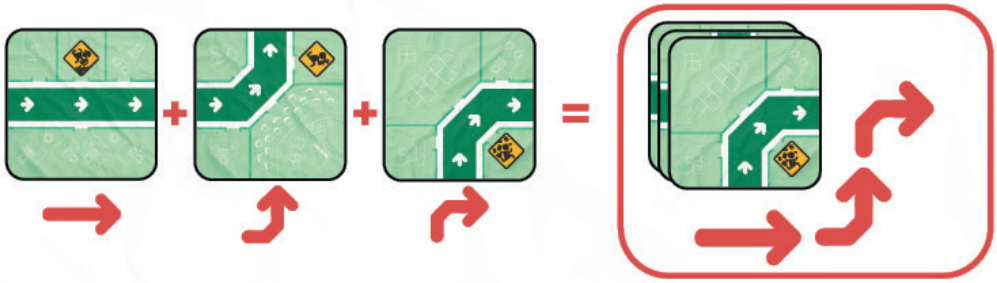
Une partie de ***PLAN DE SECOURS*** se déroule en plusieurs manches. Lors de chaque manche, créez **ensemble** le chemin vers la sortie jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient joué leur tuile PERDU ou que toutes les tuiles DIRECTION aient été jouées. Jouez chacun votre tour en commençant par le 1er joueur, puis en continuant dans le sens horaire.

TOUR DE JEU

À votre tour, jouez 1 tuile DIRECTION **OU** votre tuile PERDU.

JOUER UNE TUILE DIRECTION

1. Choisissez 1 tuile DIRECTION de votre main. Placez-la face visible au-dessus de la pile au centre de la table, **de manière à recouvrir entièrement la tuile précédente**. Orientez-la dans le sens de la flèche de sortie de la tuile précédente, de manière à continuer le chemin de manière logique.



2. Piochez 1 tuile DIRECTION pour en avoir de nouveau 3 en main. Si la pioche est vide, ignorez cette étape et poursuivez la manche normalement.

CARTES DANGER

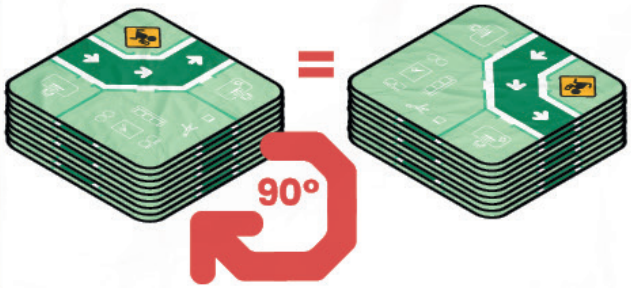
Chaque fois que vous jouez une tuile DIRECTION contenant le pictogramme ◇ avec un symbole qui correspond à celui de la carte DANGER visible durant la manche, appliquez immédiatement l'effet de la carte DANGER.

Exemple :

1. *À son tour, le joueur 1 joue sur le dessus de la pile une tuile Virage à gauche comportant le symbole* *.*

2. *C'est le même ◇ que celui visible sur la carte DANGER. Il applique donc immédiatement son effet : il pivote la pile de tuiles de 90° dans le sens horaire.*

Pivotez la pile de 90° dans le sens horaire.



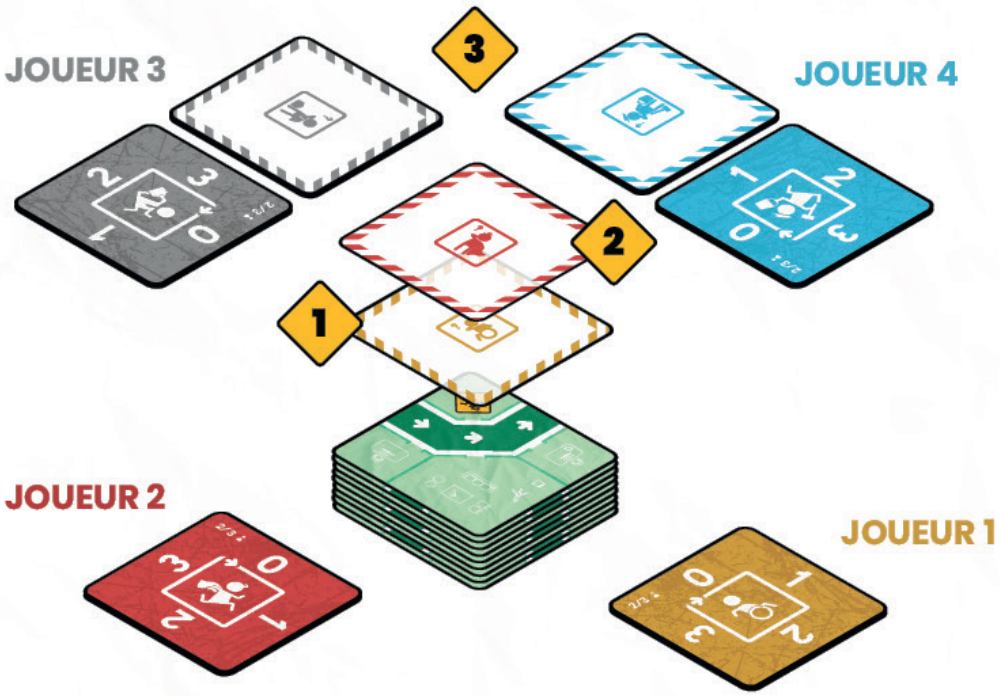
JOUER UNE TUILE PERDU

1. Si vous pensez que votre groupe est perdu (voir la section **PERDU** à la page 11), jouez votre tuile PERDU au-dessus de la pile.

2. En commençant par le joueur à votre gauche, puis en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur ayant encore sa tuile PERDU peut décider de la jouer ou ne rien faire. Le dernier joueur ayant encore sa tuile PERDU ne peut jamais la jouer lors de cette étape.

Après un tour de table, s'il ne reste qu'**un seul joueur** ayant encore sa tuile PERDU, la manche prend fin immédiatement. S'il en reste au moins 2, la manche se poursuit normalement. Les joueurs ayant joué leur tuile PERDU ne jouent plus lors de cette manche.

Exemple : *À son tour, le joueur 1 pense que le groupe s'est perdu sur le chemin. Il joue sa tuile PERDU sur la pile 1. Le joueur 2 pense la même chose et joue également sa tuile PERDU 2. Le troisième et le quatrième joueur pensent que le chemin est encore valide et ils décident de ne pas jouer leur tuile PERDU 3. Le joueur 1 et le joueur 2 sortent de la manche. C'est au joueur 3 de poursuivre la manche.*



Note : Il est possible de vider la pioche et de jouer toutes les tuiles DIRECTION lors d'une manche.

C'est maintenant au tour du joueur **à votre gauche**. Si vous avez joué votre tuile PERDU, vous sortez de la manche.

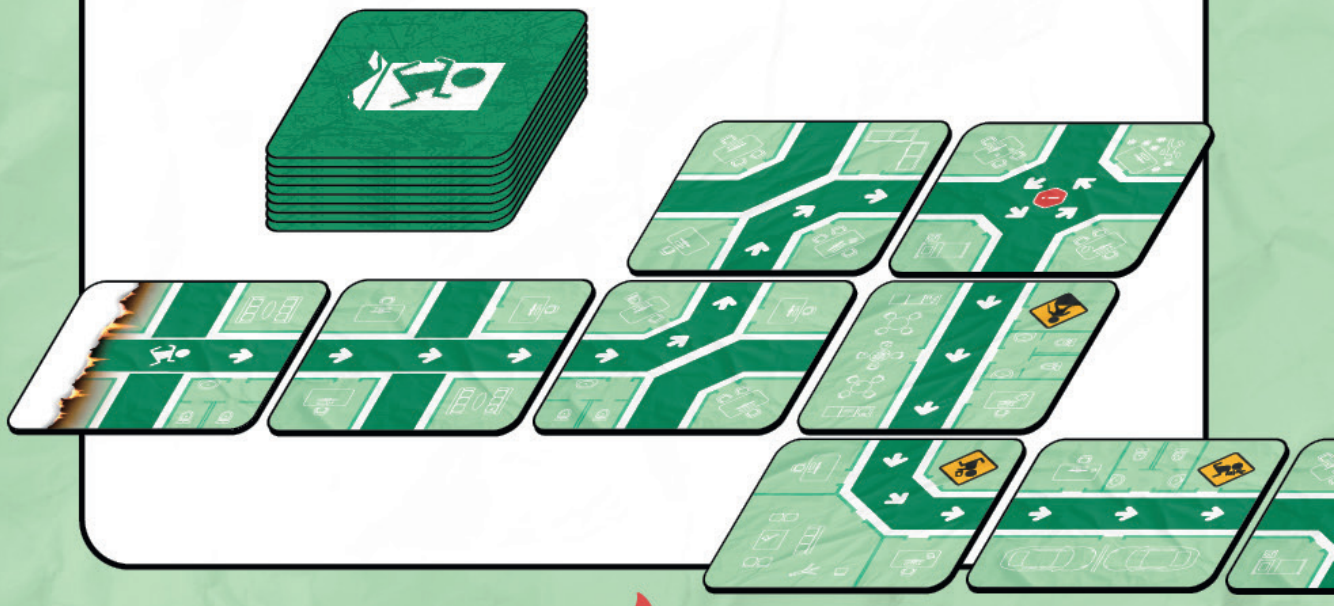
⚠ **Précision :** IL EST STRICTEMENT INTERDIT DE CONSULTER OU DE RÉVÉLER LES TUILES DE LA PILE AVANT LA FIN DE LA MANCHE.

FIN DE LA MANCHE

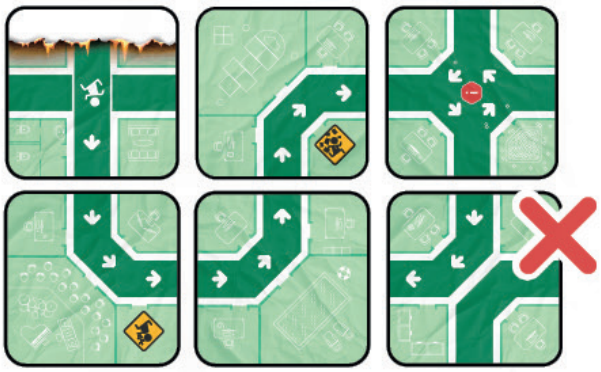
Lorsque tous les joueurs **sauf un** ont joué leur tuile PERDU ou que toutes les tuiles DIRECTION ont été jouées, c'est la **fin de la manche**.

RÉVÉLATION DU PLAN

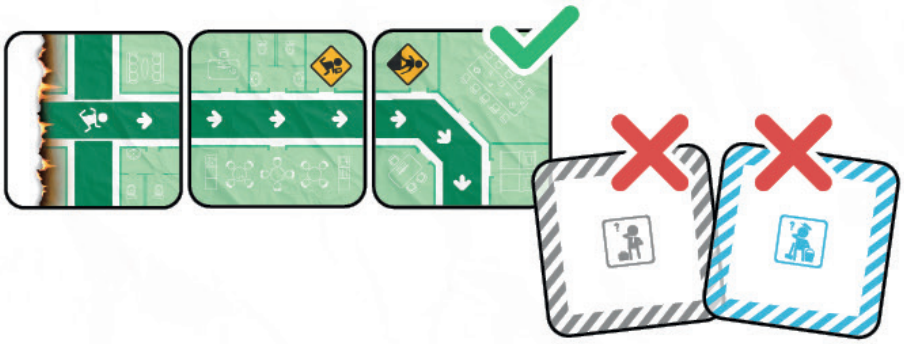
Retournez la pile de tuiles jouées face cachée. En commençant par la **tuile de DÉPART**, dévoilez une à une et accolez les tuiles de la pile pour révéler le chemin que vous avez créé.



➜ Dès que vous êtes perdus (voir page suivante), arrêtez de révéler le chemin. Le premier joueur à avoir joué sa tuile PERDU dans le reste de la pile gagne **1 point**. Si plusieurs joueurs l'ont jouée lors du même tour, ils gagnent tous **1 point**. Ils pivotent alors leur tuile SCORE. Passez à l'étape **NOUVELLE MANCHE**.



➜ Si une ou plusieurs tuiles PERDU sont révélées alors que vous n'étiez pas réellement perdus jusqu'ici, les joueurs concernés ne marquent pas de point. Mettez de côté les tuiles PERDU et continuez de dévoiler le chemin avec les tuiles suivantes.

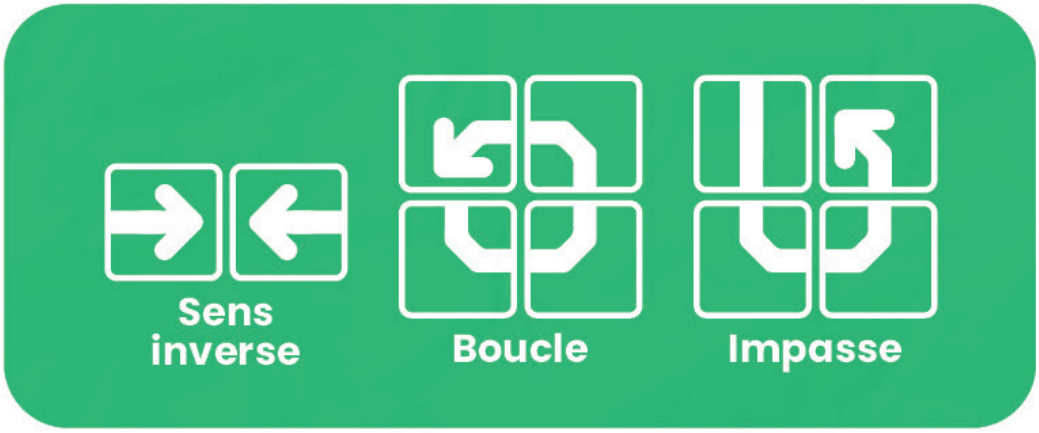


➜ Si le chemin est **valide** jusqu'à la fin de la pile , les joueurs ayant conservé leur tuile PERDU gagnent tous 1 point. Ils pivotent alors leur tuile SCORE. Passez à l'étape **NOUVELLE MANCHE**.

PERDU

Vous êtes perdus dès que le chemin remplit la condition d'**au moins une carte ÉTAGE** révélée lors de cette manche. (Durant la première manche, seule la carte ÉTAGE initiale est visible.)

La carte ÉTAGE initiale indique toujours que vous êtes perdus si le chemin retourne en **sens inverse** ou forme une **boucle** ou une **impasse**.



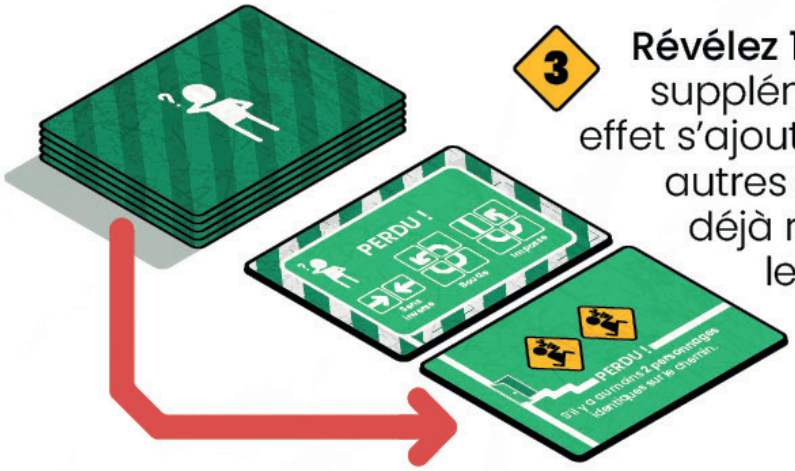
Exemple : *La seconde carte ÉTAGE révélée indique que vous êtes perdus s'il y a 5 personnages différents sur le chemin.*

NOUVELLE MANCHE

Remettez ensuite les éléments en place pour une nouvelle manche :

1. **Chaque joueur récupère sa tuile PERDU**, qu'il replace devant lui.

2. **Mélangez toutes les cartes DIRECTION** (sauf celle de départ) pour former une nouvelle pioche.



3 **Révélez 1 carte ÉTAGE** supplémentaire. Son effet s'ajoute à ceux des autres cartes ÉTAGE déjà révélées pour les prochaines manches.

Révélez 1 carte DANGER supplémentaire. Son effet s'ajoute à ceux des autres cartes DANGER déjà révélées pour les prochaines manches.

4 Le joueur qui a joué sa tuile PERDU en premier lors de la manche précédente devient le **nouveau premier joueur**. Il oriente la tuile de DÉPART dans son sens de lecture.

FIN DE LA PARTIE

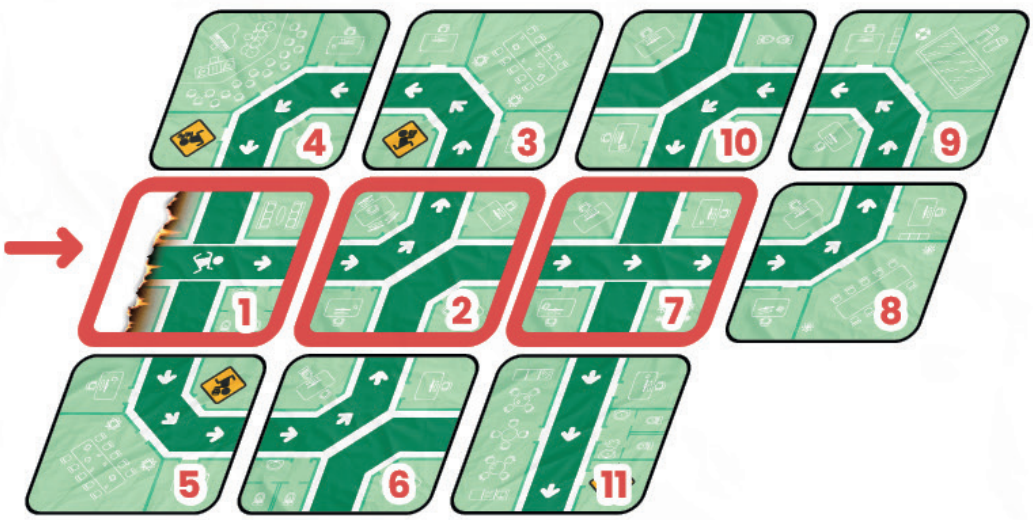
Le premier joueur à atteindre **3 points** (dans une partie à 2 ou 3 joueurs) ou **2 points** (dans une partie à 4 ou 5 joueurs) remporte la partie.

PRÉCISIONS

Tuiles Double virage et Carrefour

Certaines tuiles comportent deux chemins. Le premier chemin utilisé est celui qui comporte une flèche indiquant la direction 1. Le second chemin sera peut être utilisé en fonction de l'itinéraire créé durant l'étape de révélation 2.

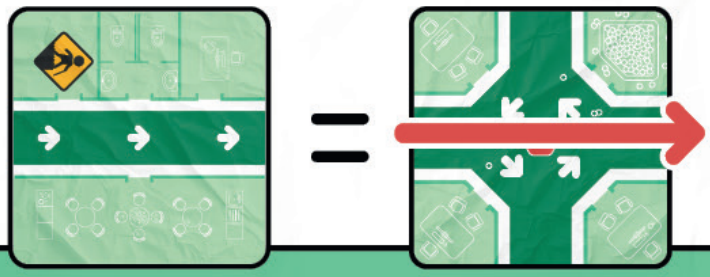
Exemple : *Lors de la révélation du plan, les chemins secondaires des tuiles Double virage et Carrefour sont utilisées pour continuer le chemin. Révélez-les cartes suivantes dans leur continuité.*



Tuiles Répétition

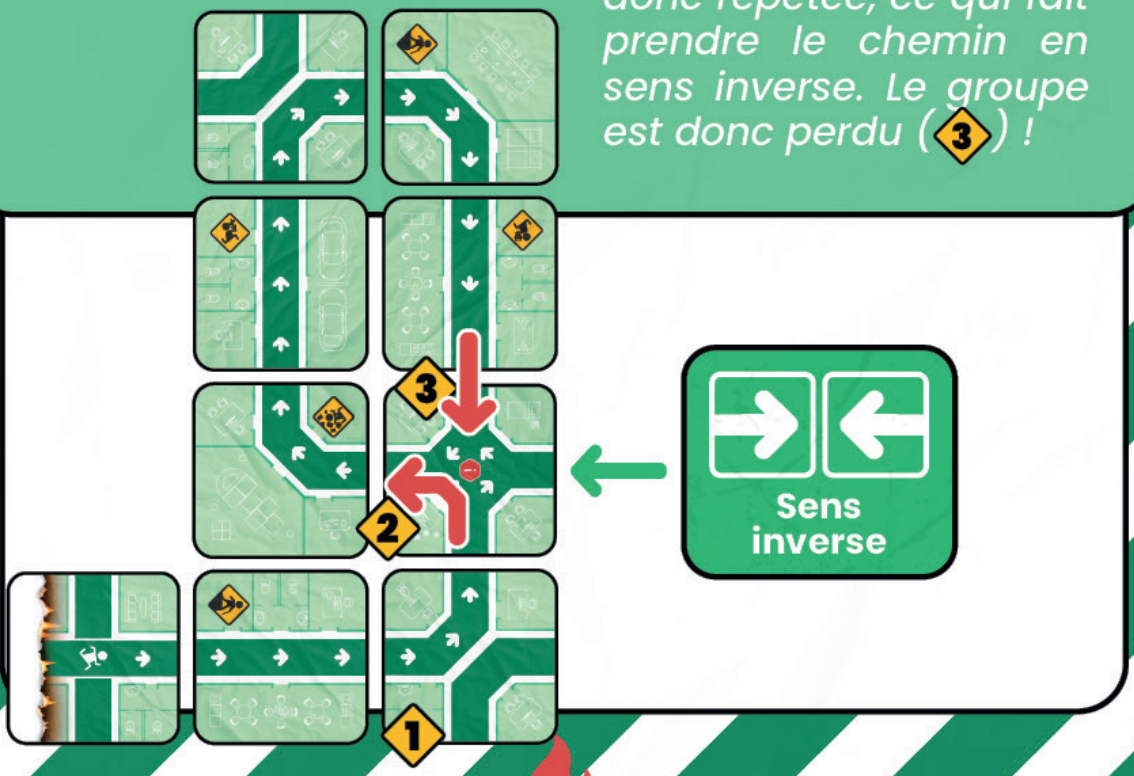
Les tuiles Répétition **copient** toujours la direction de la tuile précédente dans le chemin lors de l'étape de révélation.

Lorsqu'une tuile Répétition est jouée, le joueur suivant peut orienter sa tuile **dans n'importe quelle direction** pour déstabiliser ses adversaires. Son orientation réelle sera imposée lors de l'étape de révélation du plan.



Exemple : *Le joueur 1 joue une tuile* ***Double virage à gauche*** *(1). À son tour, le joueur 2 joue une tuile* ***Répétition*** *qui copie la direction de la tuile Double virage à gauche (2). Sur la pile, le joueur suivant oriente sa tuile de manière à brouiller les autres joueurs.*

Durant la révélation, le chemin passe une nouvelle fois sur la tuile ***Répétition****. La tuile* ***Ligne droite*** *est donc répétée, ce qui fait prendre le chemin en sens inverse. Le groupe est donc perdu (3) !*

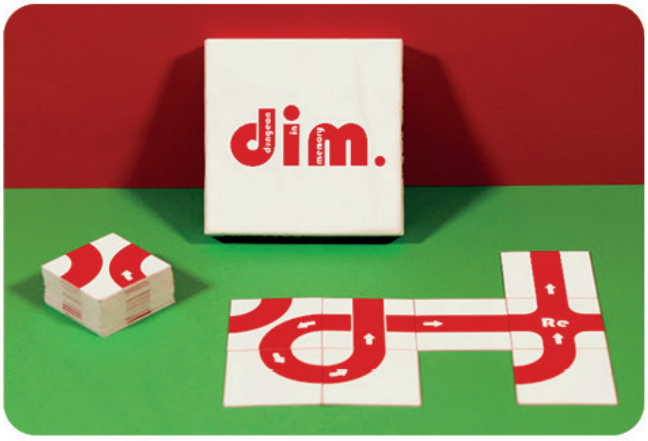


LE SAVIEZ-VOUS ?

La norme ISO 7010 est une norme internationale inventée en 2003 qui standardise les symboles de sécurité pour assurer une communication claire et universelle des risques et des mesures de sécurité.

L'objectif est simple : que les panneaux d'avertissement et de sécurité soient immédiatement compréhensibles, quelle que soit la langue parlée. Que vous soyez en France, au Japon, ou même sur Mars, les symboles doivent être universels. Ainsi, même les extraterrestres sauront où est la sortie de secours !

PLAN DE SECOURS est un jeu publié initialement au Japon par la maison Locogame, dans une édition illustrée par TopeconHeroes. Certaines modifications de règles ont été apportées par IELLO.



contact@iello.fr
iello.fr

CRÉDITS

Auteur : Toru Ii
Agent : Yannick Deplaedt
Chef de projet : Adrien Fenouillet
Graphiste : Charlie Metz
Rédacteur : Adrien Fenouillet
Relecteurs : Xavier Taverne, Robin Leplumey