

Daniel Grek's

Dirigible DISASTER



Un jeu
coopératif en
temps réel pour
2-5 joueurs!

L'histoire

Le Docteur Farns Filoworth a passé sa vie à créer de fantastiques inventions pour améliorer la vie des gens. Maintenant, il espère que sa dernière création, un ballon dirigeable, mieux connu sous le nom « Le Dirigeable », va révolutionner la façon de voyager des gens.

Cependant, lors de son premier voyage, Le Dirigeable a rencontré quelques pépins mineurs : des rouages éclatés, des fuites de vapeur, quelques lumières éteintes, un peu de feu ici et là et une maladie qui fait tomber les passagers un après l'autre. Bon, d'accord, c'est peut-être un peu plus que des pépins mineurs, mais avec une bonne équipe dévouée, la grande invention de Dr Farns Filoworth peut terminer son voyage d'initiation avec seulement quelques désastres majeurs!

Survol du jeu

Dans le jeu Dirigible Disaster, les joueurs travaillent ensemble pour maintenir Le Dirigeable dans les airs pendant 10 longues minutes, afin de compléter son voyage d'initiation. Il faudra donc être alerte afin de pallier à tous les pépins qui arriveront lors de la partie.

Une partie se divise en 10 manches d'une minute chacune. Avant le début de chaque manche, un ensemble de problèmes se dévoile sur le plateau. Par la suite, les joueurs devront travailler ensemble pour régler le plus possible de ces problèmes. À la fin des 10 manches, les joueurs remportent la partie seulement s'ils réussissent à éviter toutes défaillances critiques et ainsi maintenir Le Dirigeable dans les airs pendant le voyage entier!

Le concept des manches en temps réel (une minute par manche), dans le jeu Dirigible Disaster, permet de créer une partie amusante et frénétique qui laissera les joueurs à bout de souffle!

Le concept des manches en temps réel (une minute par manche), dans le jeu Dirigible Disaster, permet de créer une partie amusante et frénétique qui laissera les joueurs à bout de souffle!

Composantes

1 Plateau Game Tracker



1 Plateau Dirigible



5 Pions Joueur



1 Dé Pièce



20 Cubes
Passenger



2 Jetons
Lanterne



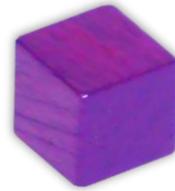
12 Cubes
Vapeur



20 Cubes
Feu



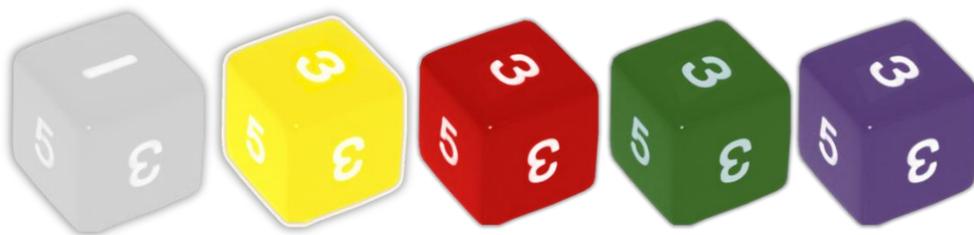
10 Cubes
Maladie



12 Cubes
Rouage



5 Dés d'événements



1 Dé Action



1 Livret de règles

1 Minuterie

La Préparation

Placez les planches de jeu **Game Tracker** et **Dirigible** au centre de l'air de jeu et à la portée de tous les joueurs.



Placez un cube **Vapeur** sur la planche **Game Tracker**, sur la case 100% de pression vapeur et un autre cube sur la case de la première manche.



Placez tous les cubes **Passager**, **Vapeur**, **Rouage**, **Maladie** et **Feu** dans des piles séparées au centre de l'aire de jeu.



Chaque joueur devra choisir un pion et le positionner dans la chambre 7 du plateau **Dirigible** approprié.

Les joueurs peuvent prendre une carte de référence.

Les joueurs doivent choisir le niveau de difficulté du jeu (facile, normal, difficile)

Les Difficultés

MODE FACILE– Retirez le dé d'événement **Rouage** et les cubes correspondants (jaune) ainsi que les jetons **Lanterne**. Ignorez toutes les règles en lien aux rouages et aux lanternes..

MODE NORMAL– Retirez les jetons **Lanterne** et ignorez les règles à ce propos.

MODE DIFFICILE– Jouez avec TOUT le matériel! C'est parti!

Préparation de la Manche

Le jeu est divisé en 10 manches qui durent chacune 1 minute en temps réel.

Avant de commencer la PREMIÈRE minute, choisissez un joueur qui lancera les dés d'événements et les placera sur leur case correspondante sur le plateau de jeu **Game Tracker**. Si vous jouez au niveau facile, vous n'utiliserez pas le dé jaune.



Retirer en
mode
facile

Première Manche

Pour chaque type d'événement, on place le nombre de cubes correspondant à chacun des dés, sur le plateau Dirigible, dans les pièces déterminées par le dé **Pièce**.

Si un dé événement a un résultat de 3, on lance le dé **Pièce** 3 fois et l'on place un cube de l'événement correspondant dans chacune de ces pièces.

Il peut y avoir plus d'un cube d'un même type dans une même pièce.

L'ordre de placement des cubes n'a pas d'importance.



EXEMPLE:

On lance un 3 sur le dé événement **Feu**.

On place 3 cubes **Feu** sur le plateau **Dirigible**.



On lance le dé **Pièce** 3 fois.

Si les résultats du dé **Pièce** sont 11, 10 et 10, on place 1 cube **Feu** sur la pièce 1 et 2 sur la pièce 10.

EN MODE DIFFICILE – Après avoir placé tous les cubes, lancez le dé **Pièce** deux fois et placez 2 jetons **Lanterne** sur les pièces correspondantes. Il ne peut pas y avoir 2 jetons **Lanterne** dans une même pièce, alors lancez le dé **Pièce** jusqu'à ce que vous obteniez 2 pièces différentes.

Placez le jeton lanterne du côté « 2 » dans toutes les pièces sauf dans la pièce 8.

Dans la pièce 8, placez le jeton lanterne du côté vapeur. Pendant la première minute SEULEMENT, on ne peut pas placer de jeton **Lanterne** sur la pièce 7. Lancez le dé **Pièce** jusqu'à ce que vous obteniez une autre pièce.



Les Événements



CUBES FEU (rouge) – Il ne peut pas y avoir plus de 3 cubes dans une même pièce. Si vous devez ajouter un cube **Feu** dans une pièce qui en a déjà 3, il y a une propagation du feu. Dans un tel cas, placez le cube **Feu** dans chaque pièce qui a une porte (ou une ouverture) connectée sur cette pièce.



CUBES MALADIE (mauve) – Si un cube **Maladie** est placé dans une pièce contenant au moins un passager, tous les passagers deviennent malades. Il n'y a pas de limite au nombre de cubes **Maladie** pouvant être dans une même pièce.



CUBES PASSENGER (vert) – Les cubes **Passager** représentent les passagers qui sont dans le vaisseau. Ces passagers peuvent être blessés par tous les événements catastrophiques du voyage.

Un passager peut être blessé s'il entre dans une pièce qui contient :

3 Cubes **Feu** et/ou

Au moins 1 cube **Maladie**

Si un cube **Passager** est déjà dans une pièce, il sera blessé à l'arrivée d'un :

Cube **Maladie**

Un troisième (et plus) cube **Feu**.

LES BLESSÉS :

Si un passager est blessé, son cube **Passager** est retiré de la partie complètement (on le place dans la boîte du jeu).

Si plus d'un passager est dans une pièce, il y aura autant de passagers blessés que d'événements.

Les Événements



CUBES VAPEUR (blanc) – La vapeur n’affecte que le statut de la pression et ne blesse pas les passagers. Il n’y a pas de limite au nombre de cubes **Vapeur** que peut contenir une pièce.



CUBES ROUAGE (jaune) - Cubes **Rouage** (jaune) – Si une pièce a déjà 2 (ou plus) cubes **Rouage** et que l’on doit en ajouter un autre, retirez du jeu un cube **Rouage** qui n’est pas utilisé. Il n’y a pas de limite au nombre du cube **Rouage** dans une pièce. (Ignorez dans le mode facile)

Lorsque tous les jetons et les cubes ont été placés, le compteur de pression de vapeur sur le plateau **Game Tracker** est diminué de 10% pour chaque cube **Vapeur** sur le plateau **Dirigible**.

Détail des Manches

Une fois la mise en place terminée, c’est le moment de commencer la première manche.

C’est le plus jeune joueur qui commence.

Ajustez la minuterie pour une période d’une minute, on la démarre et les joueurs prendront les actions nécessaires pour résoudre, le plus rapidement possible, tous les problèmes du dirigeable.

Pour une partie à 2 joueurs, on ajuste la minuterie à 45 secondes.

Si vous préférez jouer avec une trame sonore au lieu de la minuterie fournie avec le jeu, vous pouvez la télécharger au

<http://www.letimangames.com/dirigible-disaster>



Les joueurs n’ont droit qu’à une seule action avant de passer le dé **Action** à leur voisin de gauche. Les joueurs effectuent leur action à tour de rôle, jusqu’à ce que le temps soit écoulé.

Les Actions

Franchir une porte :

Un joueur peut déplacer son jeton d'une pièce ou d'un escalier à un autre, connecté par une porte.



Si un joueur se déplace dans un escalier, son jeton est automatiquement placé sur l'escalier correspondant (avec la même identification)



Divertir un passager :

Un joueur peut prévenir un passager de se blesser en le retirant de la pièce. Pour ce faire, le joueur doit partager une pièce avec au moins un passager. Le joueur annonce « passager » et lance le dé **Action**. Si le résultat est plus petit ou égal à celui du dé **Passager**, le joueur peut retirer un cube **Passager** de la pièce et le placer au centre de l'aire de jeu.



Éteindre un feu :

Un feu est généralement une mauvaise chose. Surtout dans un vaisseau en bois rempli de gaz... Un joueur peut éteindre un feu s'il est dans une pièce avec au moins un cube **Feu**. Le joueur annonce « Feu » et lance le dé **Action**. Si le résultat est plus petit ou égal à celui de l'événement **Feu**, le joueur peut retirer un cube **Feu** de la pièce et le placer au centre de l'aire de jeu.



Désinfecter une pièce :

Avec autant de passagers dans un si petit espace, c'est sans surprise que les maladies se propagent dans le dirigeable au rythme d'un feu de brousse. Un joueur peut désinfecter une pièce avec au moins un cube **Maladie**. Le joueur annonce « Maladie » et lance le dé **Action**. Si le résultat est plus petit ou égal à celui du dé **Maladie**, le joueur peut retirer un cube **Maladie** de la pièce et le placer au centre de l'aire de jeu.



Gameplay Actions

Réparer un rouage cassé : (ignorez dans le mode facile)

Pour maintenir le Dirigeable dans les airs, il faut réparer les rouages. Pour ce faire, le joueur doit être dans la même pièce qu'un cube **Rouage**. Le joueur annonce « rouage » et lance le dé **Action**. Si le résultat est plus petit ou égal à celui du dé **Rouage**, le joueur peut retirer un cube **Rouage** de la pièce et le placer au centre de l'aire de jeu.



Réparer une fuite de vapeur :

Une fuite de vapeur peut réduire la pression du vaisseau en plus d'être dangereuse pour les passagers errants. Pour réparer une fuite, le joueur doit être dans la même pièce qu'un cube **Vapeur**. Le joueur annonce « vapeur » et lance le dé **Action**. Si le résultat est plus petit ou égal à celui du dé **Vapeur**, le joueur peut retirer un cube **Vapeur** et le placer au centre de l'aire de jeu.



Augmenter la pression de vapeur :

Lorsque la pression de vapeur diminue considérablement, un joueur peut utiliser une action dans la pièce 8 (la salle des machines) pour augmenter la pression de 20%. Le joueur annonce « Pression » et déplace le marqueur de pression sur le plateau de jeu.



COUPURE DE COURANT (mode difficile) –

Si une pièce a un jeton **Lanterne**, toutes les actions utilisées dans cette pièce (incluant sortir de la pièce ou augmenter la pression) doivent être confirmées par le lancer du dé **Action**. Le résultat doit être plus petit ou égal à 2 sauf si le dé d'événement correspondant affiche 1, auquel cas le résultat doit être plus petit ou égal à 1. Augmenter la pression de vapeur dans la pièce 8 nécessite un résultat plus petit ou égal à 4 sur le dé **Action**.

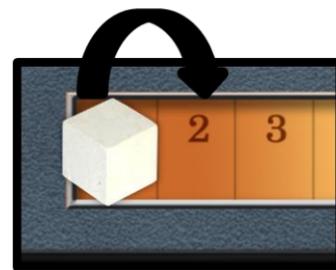
Sommaire du jeu

- Seul un cube événement peut être retiré par action
- Si un joueur échoue son action (le résultat du dé **Action** est supérieur au dé d'événement), aucun cube n'est retiré et le jeu continue.
- Après une action (réussie ou échouée), le joueur actif passe le dé **Action** à son voisin de gauche qui choisit son action, lance le dé, etc.
- Les joueurs réalisent une action à tour de rôle jusqu'à ce que la minuterie déclenche (après une minute).
- Le joueur qui termine la manche avec le dé **Action** en main sera le premier joueur de la prochaine manche.

Manche 2 à 10

Une fois la minuterie terminée, c'est le moment de se préparer pour la prochaine manche du jeu.

On augmente le marqueur temps de 1 sur le plateau **Game Tracker**.



Avant le début de la prochaine manche, le feu prend de l'ampleur. Ajoutez 1 cube **Feu** dans chaque pièce ayant déjà un cube **Feu**. Si une pièce a plus de 3 cubes, le feu se propage dans les pièces adjacentes.

Retirez les jetons **Lanterne**, lancez le dé **Pièce** 2 fois et placez les jetons **Lanterne** dans les pièces correspondantes.

Lancez à nouveau tous les dés d'événement, placez les cubes correspondants et résolvez les événements tels que lors de la première manche.

Diminuez la pression de 10% pour chaque cube **Vapeur** sur le plateau **Dirigible**.

L'Atterrissage

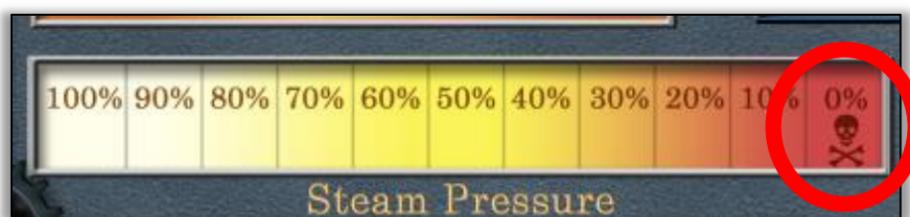
À la fin de la dixième manche, le Dirigeable amorce sa procédure d'atterrissage.

- Lancez tous les dés d'événements
- Placez les cubes événements sur le plateau du dirigeable tel que vous le feriez au début d'une nouvelle manche.
- Résolvez les événements tels qu'au début de chaque manche
- La pression de vapeur est ajustée à la baisse une dernière fois et c'est la fin de la partie.

Gagner ou perdre

Vous perdez la partie si :

- La pression de vapeur atteint 0 %.



- Vous devez placer un cube événement, mais il vous en manque un.

Si aucune de ces conditions n'arrive, vous remportez la partie! Supervisez attentivement tous les événements et le Dirigeable reviendra fièrement de son court, mais très excitant premier voyage!

Crédits

Dirigible Disaster a été conçu et développé par Daniel Grek.

Artwork by: Melvin de Voor, Jesse Labbe
Layout by: Daniel Grek, Michael Cofer, and Dan Letzring.

© 2016 by Letiman Games, LLC

Dirigible Disaster is a Trademark of Letiman Games, LLC. All rights reserved.

No reproductions/recreations without the author's permission.

Italian Rulebook Translation: Daniele (@krakentdg) Giardino
French Rulebook Translation: François Savoie (@lillo_jeux)

Playtesters: Pete Asman, Nick Carino, Becca Dagnall, Nicole Fackenthal, Chad Falkin, Larry Falkin, Tote Hughes, Bryan Laird, Noel Llopis, Christopher Mazzotta, Nick Mazzotta, Karen Miller, Geoff Ming, David Moon, Gabrielle Moore, Christopher Parks, Roe Persaud, Lauren Petrillo, Garry Rice and Family, Amy Shamansky, Elliot Taylor, Tim Smith, Deni Kassan, Stephanie Letzring, Rick LouAllen, Nicholas Yu, Matthew Carino, Christopher Guild, Nicholas Taylor, and Christopher Petrillo.



Letiman Games, LLC

<http://www.letimangames.com>

Contact.letimangames@gmail.com

[Twitter.com/Letimangames](https://twitter.com/Letimangames)

Dirigible Disaster was Made in China by **WIN** 