

BRIGADE DU FEU

Chacun des quatre secteurs présente, sur son plan, l'emplacement de sa caserne  en rouge, de son hôpital  en bleu, les éventuels foyers et leur numérotation ainsi que les différents déplacements des ambulances et des pompes

pour intervenir auprès d'un foyer, il faut y envoyer des pompes pour éteindre l'incendie, et des ambulances afin de transporter les blessés

Pour déplacer une pompe ou une ambulance, sélectionnez la touche P (pompe) ou A (ambulance), puis toujours sur la même ligne (suivez la flèche)tapez + si vous désirez envoyer le véhicule choisi vers un foyer ou bien - pour ramener ce véhicule La flèche descendra en 2ème ligne, tapez alors le n° du foyer (1,2 ou 3) vers lequel vous envoyez vos forces En 3ème ligne, choisissez le nombre de véhicule à déplacer (1,2 ou 3) Aussitôt vous voyez sur le plan, les déplacements des pompes et des ambulances Lorsqu'une ambulance est envoyée vers un foyer, elle fera automatiquement les allers-retours du foyer à l'hôpital et y déposera les blessés si des lits sont disponibles

Si vous désirez changer de secteur, tapez S sur la 1ère ligne, la 2ème ligne vous donnera immédiatement le choix entre les 5 autres secteurs

IV - SECTEUR 5

SECTEUR 5			
DISPONIBILITES			
	LITS	AMBULANCES	POMPES
S1	50	3	3
S2	50	3	3
S3	50	3	3
S4	50	3	3

RISQUES		
	BLESSES	FOYERS
S1	10	
S2	5	
S3	35	
S4	2	

COMMANDE 5
SECTEUR 1 2 3 4 5 0

Ce secteur est un tableau récapitulatif chiffré de l'état de la situation ainsi que les disponibilités en pompes, en ambulances et en lits d'hôpital.

Un 2ème tableau rappelle les foyers en cours

I - PRESENTATION

BRIGADE DU FEU est un jeu d'action intelligent qui nécessite à la fois réflexion et stratégie 3 niveaux de difficulté sont possibles Vous devrez faire preuve de sang-froid et avoir des nerfs d'acier, si vous voulez mener à bien votre mission

- maîtriser et éteindre les incendies qui se déclarent un peu partout dans les 4 secteurs de la ville,

- transporter le plus vite possible les blessés vers les hôpitaux

Les moyens dont vous disposez sont répartis entre les 4 secteurs, chaque secteur contenant au début de partie une caserne et ses 3 pompes à incendie, un hôpital, ses 3 ambulances et ses 50 lits Au cours du jeu des renforts seront possible grâce à des transferts d'un secteur à l'autre

La partie se termine lorsque l'une des 2 situations suivantes se produit

- vous avez réussi à éteindre 9 foyers vous avez alors gagné la partie, le Ministre vous alloue une prime plus ou moins importante suivant la qualité de votre action

- 3 foyers se sont consumés sans que vous ayez pu les éteindre vous êtes congédié, mais pouvez recevoir une prime de licenciement qui vous consolera de votre échec.

Au cours de la partie, vous contrôlez les opérations à l'aide des 6 écrans suivants:

- Secteur 0. une vue générale de la ville avec les 4 secteurs.

- Secteurs 1 à 4 une carte détaillant chacun des 4 secteurs.

- Secteur 5. un tableau récapitulatif de la situation

Les éléments importants de la partie sont

Les foyers

Les foyers se déclarent de façon imprévisible et évoluent d'un état de gravité faible (couleur bleue) vers un état de risque accrue (mauve), puis maximum (rouge) avant d'être maîtrisé (noire), ou d'échapper à tout contrôle (ruine noire) il peut y avoir 3 foyers au plus par secteur et chaque foyer est numéroté de 1 à 3

Le nombre des blessés augmente avec le temps ainsi qu'avec l'évolution du foyer.

Les casernes

Une caserne comprend initialement 3 pompes. Pour agir sur un incendie, il faut envoyer des pompes sur les lieux de la catastrophe. Selon leur nombre et la rapidité de l'intervention, l'incendie sera éteint, réduit ou simplement ralenti dans son évolution.

Attention, plus l'état de gravité d'un foyer sera élevé, plus le nombre de pompes nécessaires pour le maîtriser sera élevé.

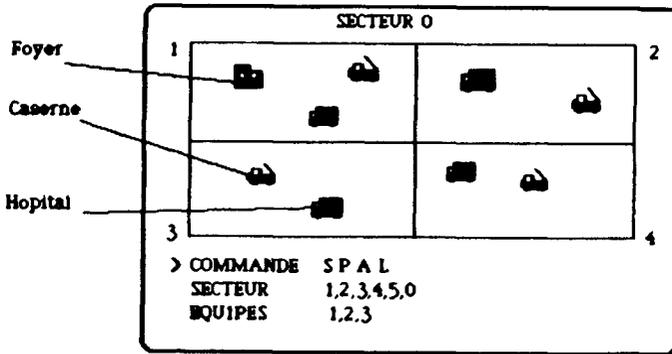
Les hopitaux

Un hôpital comprend initialement 3 ambulances et 50 lits. Tant que l'hôpital dispose de lits, il est représenté par un symbole  de couleur bleue. Lorsque l'hôpital n'a plus de lit disponible, sa couleur devient rouge et plus aucun blessé ne peut être déposé par les ambulances qui continuent malgré tout leurs allers-retours.

Les commandes

Ce sont les décisions que vous prenez. Pour chaque secteur, certaines commandes sont possibles. Elles sont indiquées au bas de l'écran. Suivez alors la flèche qui vous indique les différents choix possibles.

II - SECTEUR 0 :



Ce tableau comprend une vue générale des 4 secteurs, les différents foyers d'incendie et leur évolution, les liaisons par secteur et inter-secteurs ainsi qu'un tableau de commande.

1/ Les commandes

Si vous désirez intervenir auprès d'un foyer, transférer des pompes, des lits ou des ambulances d'un secteur à l'autre, tapez votre choix en 1ère ligne, P (pompe), A (ambulance), L (lit), aussitôt la flèche se pointera sur la 2ème ligne, tapez alors le n° du secteur duquel vous retirez des forces, puis toujours sur la même ligne le n° du secteur vers lequel vous transférez ces forces. La 3ème ligne vous donne le choix du nombre de pompes, ambulances ou de dizaines de lits à déplacer avec un maximum de 3.

Après avoir effectué votre transfert, la flèche se positionnera automatiquement en 1ère ligne pour attendre un nouveau choix. Si vous choisissez d'aller dans un autre des 5 secteurs, tapez S (secteur) en 1ère ligne, la flèche ira immédiatement en 2ème ligne. Tapez alors le n° du secteur désiré.

2/ les liaisons

Lorsqu'une pompe ou une ambulance est envoyée vers un foyer ou lorsqu'un transfert d'un secteur à l'autre est réalisé, le déplacement est symbolisé par une ligne continue, du point de départ au point d'arrivée.

III - SECTEURS DE 1 A 4

