

4 Dados

# On Fire!!!

2 à 4 joueurs  
2017

(Au feu !)

Hugo de Campos

Illustrations : Bié

Traduction française : Alinea - 2020

## Matériel *(voir illustrations p. 4 de la règle originale)*

- 126 cartes
  - 26 cartes Événement
  - 99 cartes Action
  - 1 carte Ambulance
- 36 jetons Incendie
- 64 pions Employé (16 x 4 couleurs)
- 1 ascenseur
- 1 plateau de jeu

## But du jeu

Sauver des flammes le plus possible de ses employés.

## Mise en place *(voir illustrations p. 5 et 6 de la règle originale)*

Chaque joueur choisit ses 16 employés et en place 2 dans chacun des 8 bureaux.

Placer l'ascenseur au rez-de-chaussée, les jetons Incendie et la carte Ambulance à côté du plateau.

Le 1<sup>er</sup> joueur (désigné au hasard) place un jeton Incendie devant lui.

Le donneur (le joueur à droite du 1<sup>er</sup> joueur) :

- Mélange les cartes Événement en ne gardant que 2 cartes Pompier par joueur (les autres sont remises dans la boîte), prélève les 8 premières cartes pour former la première pioche Événement, puis place sur le paquet restant autant de jetons Incendie que de joueurs
- Mélange les cartes Action et en distribue 5 à chaque joueur.

On joue à tour de rôle, en sens horaire.

## Tour de jeu

1. Événement
2. Actions
3. Refaire sa main à 5 cartes Action

*P. 7 de la règle originale*

### 1. Événement

Piocher une carte Événement, la déposer à côté face visible, puis obéir à ses directives.

Si la pioche Événement est épuisée, retirer un jeton Incendie du paquet restant (le remettre dans la réserve), mélanger ensemble les cartes jouées et le paquet, prélever les 8 premières cartes pour former la nouvelle pioche Événement (remettre sur le paquet les jetons Incendie restants), puis piocher une carte et effectuer son tour normalement.

Si le jeton Incendie qu'on retire était le dernier, on ne prélève pas les 8 cartes. C'est l'ensemble des 26 cartes qui forment la dernière pioche Événement.

## **Incendie dans le bureau** (1 jeton / 2 jetons Incendie : 8 exemplaires de chaque)

Placer dans le bureau correspondant le nombre de jetons Incendie indiqué.

Si un 4<sup>e</sup> jeton est placé dans un bureau, tous les employés présents sont éliminés et placés sur la carte Ambulance.

S'il y a déjà 4 jetons dans un bureau, l'incendie se propage sur le palier : on place d'abord un jeton côté escalier sur la case "3" (s'il y avait un employé, il est éliminé et placé sur la carte Ambulance), puis si besoin un autre côté ascenseur (s'il y avait des employés sur les cases "1" et "2", ils sont tous éliminés et placés sur la carte Ambulance). Une fois cette dernière section en feu, l'incendie ne peut progresser davantage.

Un jeton Incendie placé sur la case "3" d'un palier bloque l'escalier.

### *P. 8 de la règle originale*

## **Pompier** (8 exemplaires)

Retirer un jeton Incendie quelconque et le remettre dans la réserve.

S'il n'y a aucun jeton Incendie sur le plateau de jeu, la carte est sans effet.

## **Camion de pompiers** (2 exemplaires)

Trois utilisations possibles :

- ▶ Sauver un employé d'un bureau où se trouve au moins un jeton Incendie
- ▶ Retirer un jeton Incendie quelconque et le remettre dans la réserve
- ▶ Placer la carte face visible devant soi pour l'utiliser plus tard pour le coût d'une action.

### *P. 9 de la règle originale*

## **2. Actions**

Effectuer obligatoirement 4 actions. On peut les effectuer dans n'importe quel ordre, et effectuer plusieurs fois la même.

Actions possibles :

- ▶ Faire monter ou descendre un employé dans un escalier. Coût : 1 action par case.

Les paliers sont considérés comme faisant partie des escaliers.

Lorsqu'un employé arrive sur un palier, il doit être placé sur la case la plus proche de l'ascenseur.

On ne peut pas traverser des cases occupées.

On peut déplacer un employé d'une case quelconque d'un palier ("1", "2" ou "3") vers la plus proche case d'un escalier (vers le haut ou le bas), à condition qu'elle soit libre.

Lorsqu'un employé quitte un palier, si nécessaire, les autres employés occupant le palier doivent être avancés vers l'ascenseur (en respectant éventuellement la priorité entre les côtés "A" et "B").

- ▶ Retirer un jeton Incendie quelconque et le remettre dans la réserve. Coût : 3 actions.
- ▶ Défausser autant de cartes que désiré et en piocher le même nombre. Coût : 1 action.
- ▶ Jouer une carte Action. Coût : 1 action.

### *P. 10 de la règle originale*

## **Cartes Action**

Deux types :

- Celles qui affectent les employés du joueur actif (fond "brique")
- Celles qui affectent les employés des autres joueurs (fond "incendie").

Les cartes Action jouées sont posées sur une pile de défausse. Il est interdit de regarder la défausse.

### **Sortir d'un bureau** (1 employé : 9 exemplaires / 2 employés : 15 exemplaires)

Déplacer 1 ou 2 employés à soi d'un bureau vers le palier.

Les deux employés peuvent se trouver dans des bureaux différents.

Quand un employé arrive sur un palier, il est placé sur la plus proche case de l'ascenseur.

S'il y a trois jetons Incendie dans un bureau, personne ne peut en sortir.

Si deux case libres de même numéro sur le palier sont possibles, on peut choisir l'une ou l'autre (même entre les deux "3").

### **Ascenseur** (15 exemplaires)

Deux utilisations possibles :

► Appeler l'ascenseur : Si on a au moins un employé sur une case "1" d'un palier, on peut déplacer l'ascenseur à cet étage.

► Utiliser l'ascenseur : Si on a au moins un employé dans l'ascenseur, on peut déplacer l'ascenseur à n'importe quel étage. Si on le descend au rez-de-chaussée, tous les employés qui étaient dedans sont immédiatement sauvés.

#### *P. 11 de la règle originale*

### **Entrer dans l'ascenseur** (1 employé : 15 exemplaires / 2 employés : 6 exemplaires)

1 ou 2 employés à soi situés sur les cases "1" du palier où se trouve l'ascenseur peuvent entrer dans celui-ci.

L'ascenseur contient au maximum 4 employés.

### **Sauter dans l'escalier** (6 exemplaires)

Un employé à soi peut descendre un escalier en sautant toutes les cases occupées et s'arrêter sur la première case libre.

Pour cette action, seule la case "3" du palier est considérée comme faisant partie de l'escalier.

Un employé à soi situé sur une case "1" ou "2" d'un palier peut aussi sauter dans l'un des deux escaliers adjacents.

#### *P. 12 de la règle originale*

### **Pousser dans l'escalier** (6 exemplaires)

Un employé à soi peut descendre un escalier d'une case en poussant tous les employés (ils peuvent aussi être à soi) situés sur les cases inférieures.

Pour cette action, seule la case "3" du palier est considérée comme faisant partie de l'escalier.

Un employé à soi situé sur une case "1" ou "2" d'un palier peut aussi pousser les autres employés dans l'un des deux escaliers adjacents.

#### *P. 13 de la règle originale*

### **Expulser de l'ascenseur** (6 exemplaires)

Un employé à soi situé sur une case "1" du palier où se trouve l'ascenseur ou qui est dans l'ascenseur peut expulser un employé adverse hors de celui-ci.

L'employé expulsé doit être placé sur la case libre la plus proche de l'ascenseur.

Si deux cases de même valeur sont possibles, c'est le joueur actif qui choisit.

Si le palier est entièrement occupé, la carte ne peut pas être jouée.

Toute section de palier où se trouve un jeton Incendie est considérée comme occupée.

### **Repousser dans un bureau** (9 exemplaires)

Un employé à soi peut repousser un employé adverse dans l'un des bureaux situés de part et d'autre d'un palier.

Il est interdit de repousser dans un bureau un employé à soi.

Le bureau ne doit pas contenir plus de trois jetons Incendie.

*P. 14 de la règle originale*

### **Intervertir deux employés Palier/Escalier** (9 exemplaires)

On peut intervertir deux employés (un des deux doit être à soi) :

- Situés sur le même palier
- Adjacents dans le même escalier
- Situés l'un sur un palier et l'autre sur la case la plus proche d'un des escaliers adjacents (et vice versa).

## **3. Refaire sa main à 5 cartes Action**

Piocher le nombre de cartes Action nécessaire pour avoir de nouveau 5 cartes en main.

Si la pioche Action est épuisée, le donneur en forme une nouvelle avec les cartes défaussées.

*P. 15 de la règle originale*

### **Fin de partie**

La partie s'achève lorsque l'un des trois cas suivants se produit :

- ▶ Un joueur pioche la dernière carte de la dernière pioche Événement. Ce joueur termine son tour, puis la partie se termine immédiatement.
- ▶ Un joueur place le dernier jeton Incendie sur le plateau de jeu (celui qui se trouvait devant le premier joueur). Ce joueur termine son tour, puis la partie se termine immédiatement.
- ▶ Un joueur a sauvé tous ses employés de l'incendie. La partie se termine à la fin du tour complet (sans que le premier joueur effectue un nouveau tour).

Le joueur qui a sauvé le plus de ses employés est le vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui des joueurs *ex æquo* qui a le moins d'employés sur la carte Ambulance. Si l'égalité persiste, tous les *ex æquo* gagnent !

### **Mode extrême**

Pour rendre le jeu plus interactif, on peut adopter tout ou partie des variantes suivantes.

- ▶ Avant de démarrer la partie, piocher et résoudre 4 cartes Événement (Ignorer les cartes *Pompier* et *Camion de pompiers*).

- ▶ Une fois jouées, les cartes Événement *Pompier* sont retirées du jeu.

Les espaces avec des jetons Incendie ne sont pas considérés comme occupés quand des cartes Action sont jouées (telles *Expulser de l'ascenseur* ou *Pousser dans l'escalier*). Si un employé doit être placé sur un espace où il y a un jeton Incendie, il est éliminé.

- ▶ La carte Action *Repousser dans un bureau* peut être jouée pour envoyer un employé dans un bureau contenant quatre jetons Incendie (cet employé est immédiatement éliminé).