

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Firebreather (Le cracheur de feu)

Un jeu de cartes pour 3 à 5 joueurs
Auteur : Reiner Knizia
Editeur : Ravensburger 2003

Le cracheur de feu, le colosse, la diseuse de bonne aventure ainsi que d'autres artistes sont en ville. Mais le public n'a pas encore fait son choix. Qui réussira à attirer le plus de spectateurs ?

Contenu

55 cartes
12x1 et 24x2 spectateurs

But du jeu

Le joueur ayant le plus de spectateurs au bout de trois manches est le gagnant.

Preparation

Les spectateurs sont rassemblés au centre de la table pour former une pioche. Le donneur mélange les cartes et en distribue 5 à chaque joueur pour constituer la main de départ conservée face cachée. Les cartes restantes constituent une pioche face cachée. Papier et stylo seront nécessaires pour noter les scores à la fin de chaque manche.

Règle du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Il joue une carte face visible devant lui, il commence ainsi sa pile personnelle (Les clowns sont une exception, voir la règle plus loin). Il pioche ensuite pour avoir de nouveau 5 cartes en main. Si un joueur oublie de piocher, il pourra compléter sa main à la fin du tour suivant s'il reste des cartes dans la pioche. C'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire de jouer.

Lors des tours suivants, un joueur joue une carte au dessus de sa pile, ce sera alors la seule carte visible devant lui.

Les cartes ont la signification suivante :

Cartes numérotées [3 x 4 cartes "2" et "3" ainsi que 4 cartes "4"]

Il y a 7 attractions différentes avec les chiffres 2,3 et 4. Le chiffre indique combien de personnes aimerait assister à ce spectacle. Lorsqu'un joueur joue une attraction devant lui, il reçoit le nombre correspondant de spectateurs qu'il place devant lui.

Il y a deux possibilités :

1. L'attraction jouée se trouve déjà devant au moins un autre joueur. Dans ce cas le joueur prend les spectateurs du dernier joueur à avoir joué la même attraction. Si celui-ci n'en possède pas suffisamment, il ne donne que ce qu'il possède.
2. L'attraction n'est présente sur aucune autre pile. Le joueur reçoit ses spectateurs de la pioche au centre de la table.

Note: Si besoin échangez vos paires de spectateurs contre des spectateurs individuels.

Barbe à papa [7]

Permet de prendre 2 spectateurs du joueur concerné ou de la pioche centrale.

Pyramide humaine [6]

Permet de prendre autant de spectateurs de la pioche centrale que de carte pyramide humaine visible. Par exemple la première carte pyramide humaine jouée permet de prendre 1 spectateur, la deuxième 2 (si la première est toujours visible), etc.

Clown [12]

La carte clown est la seule pouvant être jouée en plusieurs exemplaires. Prendre de la pioche centrale autant de spectateurs que de cartes clowns jouées. Les cartes clowns sont ensuite défaussées sur la pile du joueur, une seule carte clown reste donc visible.

Leo le Lion [2]

Dès qu'un joueur joue une carte Lion, les autres joueurs doivent défausser dans la pioche centrale autant de spectateurs que la valeur de la carte devant eux. S'il y a un chiffre sur la carte celui-ci indique combien de spectateurs il va falloir défausser. Une

carte Barbe à papa fait défausser 2 spectateurs. Pour les pyramides humaines, il faut défausser autant de spectateurs que de cartes pyramide humaine visibles. Un clown fait défausser un seul spectateur, même si le joueur en a joué plusieurs au tour précédent.

Un joueur ne peut défausser au maximum que les spectateurs qu'il possède.

Après que chacun ait défaussé ses spectateurs, chaque joueur ne garde que la carte au sommet de sa pile, toutes les autres cartes sont mélangées pour former une nouvelle pioche. Le tour continue ensuite dans le sens horaire. Si la pioche est vide le jeu continue sans que l'on puisse piocher, on joue avec les cartes que l'on a en main. Si un joueur n'a plus de cartes, il passe son tour jusqu'à ce qu'un lion soit joué.

Fin d'une manche

La manche se termine dès que le dernier spectateur est pris dans la pioche centrale. S'il n'y en a pas suffisamment, le joueur prend ce qui est disponible uniquement. Chaque joueur compte ensuite le nombre de spectateurs qu'il a accumulés au cours de cette manche et inscrit ce nombre sur la feuille de score. Les spectateurs sont ensuite remis dans la pioche centrale, toutes les cartes sont mélangées et chaque joueur reçoit une nouvelle main de 5 cartes. Le joueur à gauche du joueur ayant commencé la manche précédente commence la nouvelle manche.

Fin du jeu

Le jeu se termine après la troisième manche. Le joueur avec le plus grand nombre de spectateurs est le gagnant.

Traduction française : aucoindujeu.com

Pour nous faire vos commentaires merci de nous contacter à l'adresse email : info@aucoindujeu.com

