

Autour du Feu

Autour du Feu est un jeu de carte, dont le but est de se débarrasser d'un maximum de carte pour avoir le moins de points en fin de partie.

C'est un jeu familial pour 2 à 5 joueurs accessible dès 6 ans et les parties durent environ une demi-heure.

Composition du jeu :

le jeu contient : la règle du jeu,
un compteur numéroté de 0 à 9 « le Feu »,
et 77 cartes. 11 cartes de 7 couleurs différentes. Chaque couleur comporte neuf cartes, numérotées de 1 à 9 plus 2 jokers.

Jouer :

Les couleurs des cartes n'ont pas d'impact sur le cours du jeu, elles servent seulement dans la mise en place car on joue avec 2 couleurs de plus que le nombre de joueurs. Par exemple, à 4 joueurs, on jouera avec 6 couleurs et non 7. On en enlève alors une du deck (n'importe laquelle) et on la range dans la boîte, elle ne servira pas pour cette partie.

Mise en place :

On place le « feu » au centre de la table et on place autour les « 9 » de chaque couleur avec lesquels on joue, ce seront les « foyers ».

Ensuite on mélange le deck et on distribue 9 cartes à chaque joueur. Les cartes non distribuées constitueront la pioche.

Déroulement de la partie :

Le joueur qui a été auprès d'un feu le plus récemment débute la partie.

Le but est de se débarrasser de ses cartes, pour se faire, il faut les poser sur les « foyers ».

On peut jouer une carte à chacun de ses tours. La carte posée doit toujours être de valeur inférieure à la carte qu'elle recouvre, et sa valeur doit être au maximum égale à la valeur du « feu » central.

Par exemple, sur un « foyer » dont la carte visible est un « 7 » on peut placer n'importe quelle carte de 1 à 6. Mais si la valeur du « feu » n'est que de « 5 » il ne sera possible de poser une carte que de 1 à 5.

Si un joueur ne peut pas poser de carte à son tour, il pioche une carte, si c'est possible, il peut immédiatement jouer la carte qu'il vient de piocher, sinon il passe son tour.

Si la pioche venait à être vide, le joueur passe simplement son tour.

Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, la valeur du « feu » central diminue de 1, et on débute un nouveau tour.

Fin de partie :

La partie prend fin lorsqu'un joueur n'a plus de carte en main, on fini alors le tour afin que tous les joueurs aient joués autant de tours.

La partie prend également fin si la valeur du « feu » central atteint 0, on joue alors un dernier tour car des jokers peuvent éventuellement être joués.

Décompte des points :

A la fin de la partie, on compte les points de chacun. Chaque carte encore en main vaut 1 point, mais attention, chaque joker encore en main vaut 2 points.

Chaque joueur calcul alors ses points et une nouvelle partie peut commencer.

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur atteint 13 points, alors, le joueur qui a le moins de point est désigné vainqueur.

Variante à 2 joueurs :

A 2 joueurs il est conseillé de jouer avec seulement u1 couleur de plus et de débiter la valeur du « feu » à 8, et donc positionner 3 cartes de valeur 8 autour du feu. Les cartes de valeur 9 ne sont donc pas utilisées.

Cette variante peut aussi être utilisée à 3 joueurs pour plus de difficulté.

Variante, parties rapides :

Débutez avec une valeur de « feu » égale à 7 et enlevez les cartes de valeur 8 et 9.

Les jokers :

Sauf indication contraire, les jokers permettent de jouer une carte numérotée immédiatement après avoir été joué.

Boute Feu : permet d'augmenter ou de diminuer la valeur du « feu » de 1

Allumette : permet d'augmenter ou de diminuer la valeur du « feu » de 1

Souffleur de Feu : permet de retirer 2 cartes (dans 2 « foyers » différents)

Carton : jouable comme une carte numérotée de valeur 0. Cette carte ne permet pas de jouer une carte numérotée après elle.

Gants : permet de jouer une carte d'une valeur supérieur de 1 à celle recouverte que l'on va recouvrir

Lance-flammes : permet de retirer 2 cartes d'un même « foyer »

Extincteur : désignez un joueur, il passe son tour

Essence : permet de retirer une carte d'un « foyer »

Petit bois : cette carte remplace n'importe quelle valeur (elle est placée sur le « foyer » et prend la valeur immédiatement inférieur à la carte qu'elle recouvre.) Cette carte ne permet pas de jouer une carte numérotée après elle.

Pare feu : permet de défausser une carte et de piocher une carte.

Ignifugé : permet de donner une carte à un adversaire. Cette carte ne permet pas de jouer une carte numérotée après elle.

Briquet : permet de donner une carte à un adversaire et d'en piocher une au hasard dans sa main.

Allume feu : permet de déplacer une carte d'un « foyer » à un autre (la carte du nouveau « foyer » qui sera recouverte par la nouvelle devra être de valeur supérieur)

Bûche : cette carte peut être placée sur n'importe quelle valeur de « foyer » elle aura alors une valeur de 3 points inférieur à la carte qu'elle recouvre.

Une carte retirée est placée dans la défausse (avec les jokers joués qui ne vont pas dans les « foyers »).