





FEU DE CAMP

Empilez les bûches et les cubes de feu pour construire un chaud et grand feu de camp. Faites attention à ce qu'il ne tombe pas ou vous risquez de vous brûler les doigts !



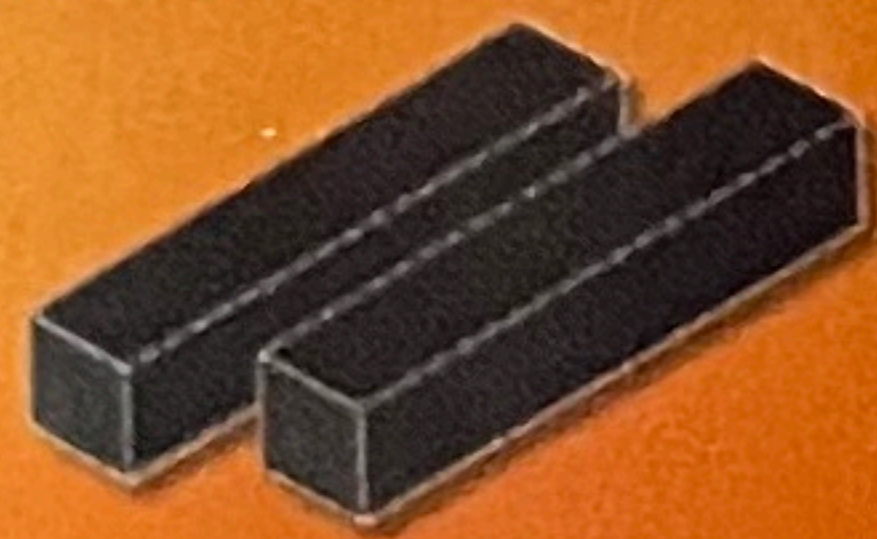
24 cartes
Challenge 



11 cartes
Expert 



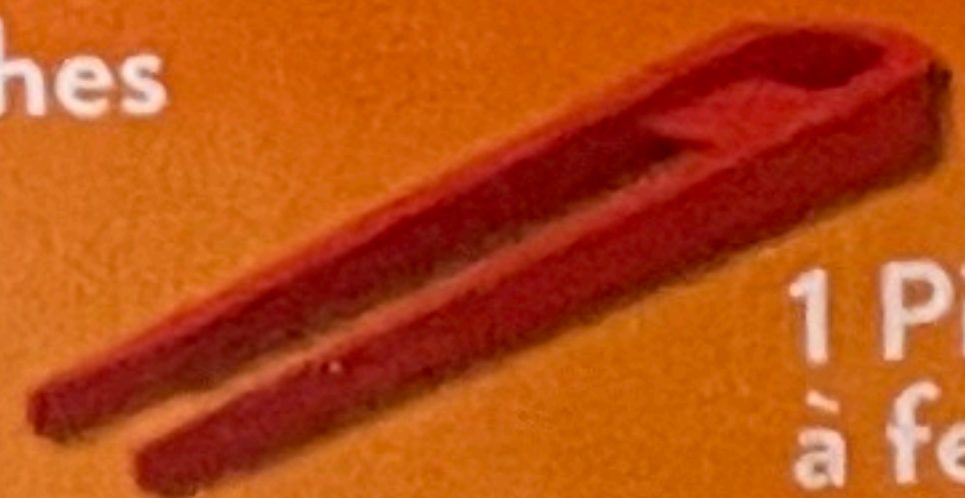
1 carte
Feu de camp



20 Bûches



20 Cubes de feu



1 Pince
à feu

Mise en place

Choisissez la face de départ et placez le feu de camp au milieu de l'aire de jeu. Placez trois bûches sur le feu de camp, en respectant la disposition indiquée sur la carte.

Les bûches restantes et tous les cubes de feu sont mis dans la boîte et mélangés.

Mettez la boîte et la pince à feu à côté du feu de camp. Mélangez les cartes Challenge et formez une pioche face cachée à côté du feu de camp. Les cartes Expert ont un niveau de difficulté supérieur et s'adresse aux joueurs souhaitant plus de challenge.

Comment jouer ?

Utilisez la pince pour construire un feu de camp avec des bûches et des cubes de feu.

Si vous faites tomber des éléments du feu de camp, vous êtes éliminé !

Le joueur qui est allé camper le plus récemment commence. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens horaire.

À votre tour, révélez une carte, puis construisez le feu (voir plus loin).

À la fin de votre tour, passez la pince au joueur suivant dans le sens horaire.

Gagner la partie

Le dernier joueur restant en jeu après que tous les autres aient été éliminés remporte la partie et est nommé « Meilleur campeur ».

Si les cartes sont épuisées et qu'il reste encore 2 joueurs ou plus dans la partie, tous les joueurs restants se partagent la victoire.

Tour de jeu

1 Révélez une carte



Retournez la première carte de la pioche et placez-la face visible. La carte indique combien de bûches et de cubes de feu vous devez ajouter au feu de camp à l'aide de la pince.

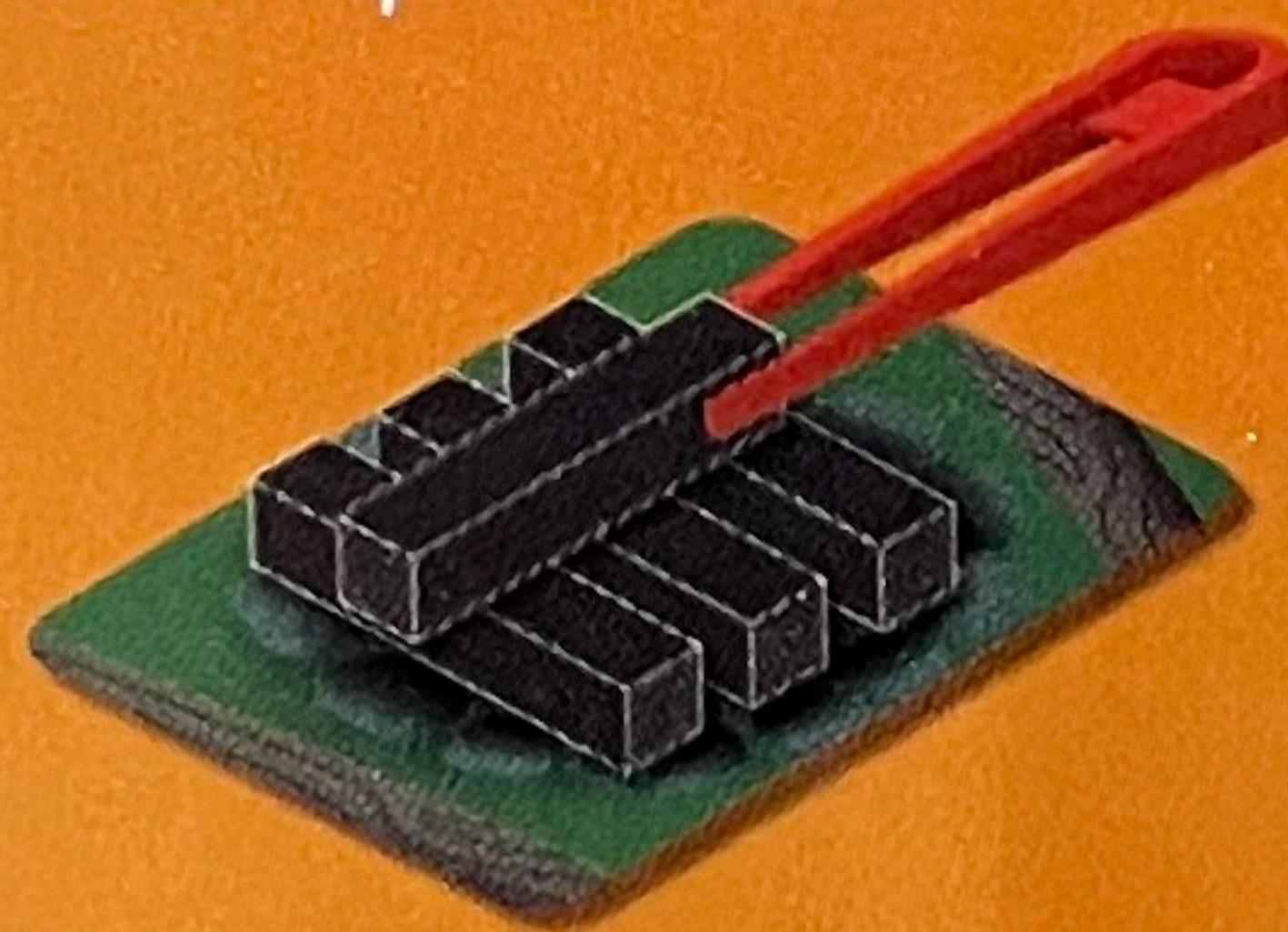


Si la carte possède l'icône "changez de main", tenez la pince dans votre main non dominante. Si vous êtes droitier, vous devez utiliser votre main gauche, et vice versa.

2 Construisez le feu

Si la carte ne comporte qu'un élément, utilisez la pince pour sortir l'élément correspondant de la boîte et placez-le sur les bûches et les cubes déjà sur le feu.

Note : vous devez toujours placer les éléments sur le feu de camp déjà en place, jamais sur la carte feu de camp elle-même.



Si la carte indique deux ou trois éléments, utilisez la pince pour construire d'abord cet arrangement à côté du feu de camp, puis soulevez et placez l'ensemble de l'arrangement sur le feu de camp en une seule fois.



Si vous faites tomber des pièces **AVANT** de les placer sur le feu de camp, rien de grave ! Utilisez la pince pour les ramasser et reconstruisez si besoin votre arrangement avant de retenter votre chance. Si vous faites tomber des pièces **SUR** le feu de camp ou si vous faites tomber des pièces du feu, vous êtes éliminé ! Remettez les pièces qui tombent dans la boîte. À la fin de votre tour, passez la pince au joueur suivant dans le sens horaire.

Concepteur : Rob Sparks
Illustration et conception graphique : Rory Muldoon
Développeurs : Simon Milburn and Caezar Al-Jassar
Édition Française : Matagot

Éditeur de la version originale : Alley Cat Games
Rédacteur des règles : Brett J. Gilbert
Traducteur : Cédric Basso