

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Boule de feu

Un jeu de Pierre Burtel et Olivier Cognard

© 2009 éditions Rosebud - <http://www.editions-rosebud.com/>

Le but du jeu est de toucher le dragon de son adversaire avec ses armes, ou de l'éliminer directement grâce à sa Boule de Feu.

Chaque joueur prend 1 dragon, 2 massues, 2 haches, 2 épées et 1 boule de feu.

Chacun lance son dragon entre 2 et 3 mètres. Puis, chaque joueur lance à tour de rôle une arme pour toucher le dragon de son adversaire.

Une massue qui touche le dragon de son adversaire marque 3 points. Une hache marque 2 points et une épée marque 1 point.

Les armes peuvent se chevaucher. Une arme qui touche une autre arme qui touche un dragon marque des points. On peut également lancer ses armes de façon à enlever celles qui touchent son dragon.

La Boule de Feu se lance les yeux fermés. Si elle touche le dragon de son adversaire ou l'une des armes qui touche ce dragon, l'adversaire est éliminé.

Au verso de chaque arme figure un puits sans fin. **Si un joueur, en lançant une arme, la retourne et que la carte atterrit du côté du puits sans fin, il la donne à son adversaire.**

Quand les 2 joueurs ont lancé toutes leurs cartes, on compte le nombre de points. **Le premier joueur qui a 3 points a gagné.**

Si aucun joueur n'a 3 points après avoir lancé toutes ses cartes, on recommence une partie en additionnant les points.

Pour augmenter l'intérêt du jeu à plus de 2 joueurs, les recharges individuelles Boules de Feu contiennent des cartes boucliers dont le rôle est de protéger les dragons. Ces recharges, vendues séparément, contiennent de nouveaux dragons.

Chaque surface de jeu a ses avantages.

Parquet, parquet ciré, carrelage :
jeu long avec les cartes qui glissent.

Coco, jonc de mer :
plus de précision dans les lancers.

Tapis, moquette :
jeu court.

Merci à Charles pour son aide précieuse.