

# MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur choisit sa couleur et prend les 12 cartes correspondantes. Rangez les paquets non utilisés dans la boîte.
- 2 Chaque joueur place son feu de camp, face visible, devant lui.
- 3 Chaque joueur place sur son feu de camp, face visible, une carte Opossum au hasard parmi les cartes 1 à 9 : il forme ainsi sa **pile Brasier** de départ. Le symbole Flamme du feu de camp doit légèrement dépasser de la carte Opossum. Vérifiez que personne n'a mis sa carte +1, et que chaque joueur a une valeur différente des autres. Si nécessaire, remplacez des cartes.
- 4 Mélangez les cartes Iguane et placez-les en une pile, face visible, au centre de la table afin de former la **pile Iguane**.

Exemple :  
Mise en place  
pour 4 personnes



# APERÇU

Au début d'une manche, chaque joueur choisit les 3 cartes qu'il utilisera pendant celle-ci. À votre tour, vous pourrez soit jouer une carte, soit passer. Si vous avez joué une carte, et que celle-ci n'a pas été recouverte lorsque c'est à nouveau votre tour de jouer, vous remportez la manche et gagnez une carte Iguane. Celle-ci comporte un certain nombre de symboles Flamme. À la fin de la partie, la personne ayant cumulé le plus de flammes l'emporte !

## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche est divisée en 3 phases :

### 1. CHOIX DES OPOSSUMS

Tous les joueurs effectuent ces actions simultanément :

- 1 Placez votre **tanière** à l'**extrémité** de votre main, derrière vos opossums.
- 2 Choisissez **3 opossums** pour cette manche en les déplaçant derrière votre tanière (séparant ainsi votre main en deux, entre les 3 opossums choisis et le reste des opossums non choisis).
- 3 En les retournant face cachée en une seule pile, placez devant vous les opossums non choisis, recouvert par votre tanière.
- 4 Conservez les **3 opossums choisis** pour cette manche dans **vosre main**, sans les révéler.



Lorsque tout le monde a choisi ses 3 opossums, la chasse peut commencer !

## 2. LA CHASSE

### LE PREMIER OPOSSUM

En commençant par le vainqueur de la manche précédente (ou par le joueur le plus âgé lors de la première manche), puis en tournant dans le sens horaire, les joueurs peuvent : soit jouer une carte Opossum égale à la valeur de départ de la carte Iguane visible, soit passer. Si personne n'a joué lors du premier tour, faites un nouveau tour après avoir augmenté de 1 la valeur de départ et annoncé cette nouvelle valeur à voix haute (après 8, annoncez 9 ; après 9, revenez à 1). Recommencez si nécessaire. Lorsque la première carte Opossum a été jouée, passez ensuite à l'étape « Rapporter le feu ».

**Remarque :** Même si une carte de votre main correspond à la valeur de départ, rien ne vous oblige à la jouer !

### RAPPORTER LE FEU

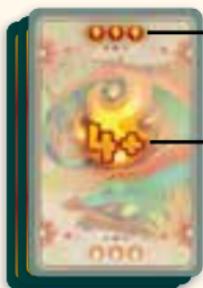
Le jeu se poursuit dans le sens horaire. À votre tour, vous pouvez soit jouer une carte, soit passer, soit gagner le feu.

- **Jouer un opossum :** Si vous voulez recouvrir la dernière carte jouée, vous devez jouer une carte Opossum exactement supérieure de 1.

**Exception :** Si la dernière carte jouée est un 9, vous devez jouer un 1.

- **Passer :** Si vous ne pouvez pas (ou ne voulez pas) jouer un opossum, vous pouvez passer : c'est au tour de la personne suivante. **Vous n'êtes cependant pas éliminé de la manche.** Vous pourrez à nouveau jouer si votre tour revient.

### Pile Iguane



Flammes

Valeur de départ



### LE FILOU

Un opossum +1 peut recouvrir n'importe quelle carte de 1 à 9. Sa valeur est égale

- à celle de la carte précédente,
- plus un (s'il est joué sur un 9, il devient un 1).
- La première carte d'une manche ne peut pas être un filou. Vous ne pouvez pas recouvrir un filou avec un autre filou.

## Exemple : Manche à 4 personnes

La pile Iguane indique 4+. Vert est le premier joueur de cette manche : il a un 4 et choisit de le jouer pour commencer la chasse. Jaune passe. Rouge joue un 5 par-dessus. Rose, bien qu'il ait un 6 en main, décide de passer, pariant sur le fait que Vert ou Jaune jouera un 6. Vert et Jaune passent. Le tour revient à Rouge : comme sa carte n'a pas été recouverte, elle remporte cette manche !



### • Gagner et voler le feu :

Les opossums ne sont loyaux qu'envers leur clan. Ils n'hésitent pas à voler le feu des autres pour renforcer leur brasier.

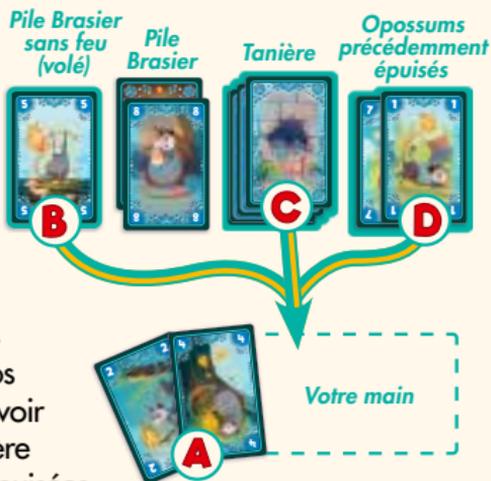
Si c'est à nouveau votre tour et que la dernière carte à avoir été jouée vous appartient, vous remportez la manche et créez une nouvelle pile Brasier devant vous :

- 1 Prenez la première carte de la pile Iguane et placez-la, face cachée, devant vous.
- 2 Placez votre opossum victorieux, face visible, sur celle-ci.
- 3 Si un autre joueur a un opossum de même valeur sur l'une de ses piles Brasier, vous lui volez toutes les cartes que l'opossum recouvrirait et les placez sous votre nouvelle pile, avec la carte Iguane que vous venez de gagner.



### 3. PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

- 1 Reprenez toutes vos cartes en main, sauf celles appartenant à une pile Brasier et celles venant d'être jouées. Votre main se compose donc à présent :
- A des cartes précédemment choisies, mais non jouées,
  - B de la carte Opossum qui recouvrait votre brasier volé (le cas échéant), C de toutes les cartes de votre tanière, D de vos cartes précédemment épuisées (voir ci-dessous). À la fin de la première manche, il n'y a pas de cartes épuisées à récupérer.



- 2 Toutes vos cartes jouées lors de la manche deviennent épuisées. Placez-les face visible à côté de vos piles Brasier (en vous assurant que toutes les valeurs sont bien lisibles). Les cartes épuisées ne pourront pas être choisies lors de la prochaine manche. Vous les récupérez à la fin de celle-ci.



## FIN DE LA PARTIE

Lorsque la pile Iguane est vide, la partie s'achève. Chaque joueur fait le total des symboles Flamme dans ses piles Brasier : celui ou celle en ayant le plus l'emporte ! En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



# LE CHAPARDEUR

## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES POUR 2-3 JOUEURS

Un joueur virtuel, le Chapardeur, se joint à la partie. Ses actions sont définies par des règles simples et automatisées qu'un joueur se charge de résoudre.

### AJUSTEMENT DE MISE EN PLACE

Prenez le paquet de cartes noires et rangez dans la boîte son filou, son feu de camp et sa tanière. Mélangez les cartes restantes et placez-les, face cachée, à droite du premier joueur de la manche. Elles forment la **pioche Chapardeur**. Plus tard, les cartes non jouées par le Chapardeur formeront sa **réserve**.

### TOUR DU CHAPARDEUR

Lorsque c'est le tour du Chapardeur :

- 1 Vérifiez si la **première carte** de la réserve peut être jouée. Si oui, jouez-la.
- 2 Si le Chapardeur n'a pas pu jouer la première carte de la réserve, piochez une carte de la pioche Chapardeur. Si elle peut être jouée, jouez-la. Sinon, placez-la face visible dans la réserve. Le Chapardeur passe son tour.



### LE CHAPARDEUR REMPORTE LA MANCHE

Si le Chapardeur gagne la manche, rangez dans la boîte la carte Iguane remportée ainsi que toutes les cartes volées par le Chapardeur. Le premier joueur de la manche suivante ne change pas.

### PRÉPARATION DU CHAPARDEUR POUR LA MANCHE SUIVANTE

Mélangez **toutes les cartes Chapardeur** et placez-les, face cachée, à droite du dernier joueur à avoir remporté une manche : elles forment la nouvelle pioche Chapardeur. Les cartes Chapardeur ne sont jamais épuisées.

# ▲ CONSEILS STRATÉGIQUES ▲

## QUELS OPOSSUMS CHOISIR ?

Avant de sélectionner vos opossums pour la manche, voici quelques conseils pour vous aider à faire un choix avisé :

- **Valeur de départ** : Choisissez une carte de cette valeur, ou d'une valeur légèrement supérieure, selon votre position.
- **Valeur de vos piles Brasier** : Choisissez une carte supérieure de 1 afin d'éviter que la manche ne se termine sur votre valeur. Vous empêcherez ainsi les clans adverses de vous voler les cartes de l'un de vos brasiers.
- **Valeur des piles Brasier adverses** : Choisissez des cartes de ces valeurs pour essayer de voler les cartes du brasier d'un adversaire.
- **Opossums adverses épuisés** : Choisissez une carte inférieure de 1 pour empêcher vos adversaires de jouer une carte immédiatement supérieure à votre carte.
- **Joueur à votre droite** : Anticipez les opossums qu'il va conserver, et choisissez-en un d'une valeur supérieure de 1.

## CRÉDITS

**Auteur** : Thomas Sellner

**Développement** : Roland Goslar

**Illustrations** : Mayra Guadalupe Ornelas Ramos

**Graphismes** : Marina Fahrenbach

**Relecture VO** : Sabine Machaczek

**Producteur** : Heiko Eller-Bilz

**Remerciements** : Steve Kimball,

Michael Kränzle, Anne Wisser, ainsi que tous nos amis et testeurs.

**Traduction** : MeepleRules.fr

**Relecture française** : Guillaume Dejonghe, Robin Leplumey

**Graphisme version française** : Charlie Metz

© 2022 HeidelBÄR Games GmbH. Les éléments suivants sont des marques déposées de HeidelBÄR Games GmbH : Tails on Fire, le logo HeidelBÄR Games et HeidelBÄR Games. Édition française distribuée en exclusivité par IELLO SAS. Tous droits réservés. IELLO SAS - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France.

Fabriqué en République tchèque. Visuels non contractuels, les couleurs et détails peuvent varier.



[www.heidelbear.com](http://www.heidelbear.com)

# Tails ON FIRE

## La légende de l'Opossum à la queue enflammée

Il était une fois un petit iguane qui avait dérobé le feu du village et s'était enfui avec. Pour rallumer le brasier, un opossum trouva la cachette de l'iguane, endormit le chapardeur et récupéra le feu en enflammant sa propre queue ! C'est tout du moins ce que raconte la légende...

## MATÉRIEL

9 cartes Iguane



6 paquets de 12 cartes Joueur



Cartes Opossum

Feu de  
camp

Tanière



[iello.com/tailsonfire](http://iello.com/tailsonfire)

Scannez ici pour lire l'histoire complète de cette légende et en savoir plus sur ce conte traditionnel huichol.