

# Anneau de Feu

3-10 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Respecter les règles des cartes et éviter de piocher le quatrième Roi (ce qui signifie vider la coupe du Roi).

## MISE EN PLACE

- 3 à 10 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Étalez les cartes face cachée en anneau autour d'une grande coupe centrale.

## SCORE

- Pas de décompte de points. Le jeu se termine lorsque toutes les cartes sont piochées ou que la coupe du Roi est consommée.

Conseil: Mémorisez les règles actives des Valets et méfiez-vous du maître des questions.

## À VOTRE TOUR

- Piochez une carte de l'anneau sans briser le cercle.
- Respectez la règle correspondant à la valeur de la carte (2=Toi, 3=Moi, 7=Paradis, etc.).
- Rois : versez votre boisson dans la coupe centrale. Le 4e Roi doit la vider entièrement.

Anneau de Feu est un jeu à boire très répandu où les cartes sont disposées en cercle autour d'une grande coupe centrale. Les joueurs piochent des cartes à tour de rôle, et chaque valeur déclenche une règle ou une action spécifique. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été piochées ou que la coupe du Roi soit consommée.

## Objectif

Respecter les règles associées à chaque valeur de carte que vous piochez. Évitez d'être le joueur qui pioche le quatrième Roi et doit vider la coupe du Roi centrale.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 10 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Disposition** : Étalez l'intégralité du jeu face cachée en cercle (l'anneau) autour d'une grande coupe vide au centre (la coupe du Roi). Chaque joueur a son propre verre.

## Règles des cartes

1. **As - Cascade** : Tout le monde commence à boire. Vous ne pouvez vous arrêter que lorsque la personne devant vous s'arrête, en commençant par le tireur.
2. **2 - Toi** : Le tireur désigne quelqu'un qui doit boire.
3. **3 - Moi** : Le tireur boit.
4. **4 - Sol** : Tout le monde doit toucher le sol. Le dernier boit.
5. **5 - Messieurs** : Tous les joueurs s'identifiant comme hommes boivent.
6. **6 - Dames** : Toutes les joueuses s'identifiant comme femmes boivent.
7. **7 - Paradis** : Tout le monde pointe le ciel. Le dernier boit.
8. **8 - Partenaire** : Choisissez un partenaire qui doit boire chaque fois que vous buvez pour le reste de la partie.
9. **9 - Rime** : Dites un mot. Les joueurs, à tour de rôle, disent des mots qui riment. Le premier à échouer boit.
10. **10 - Catégories** : Nommez une catégorie. Les joueurs citent des éléments de cette catégorie. Le premier à échouer boit.
11. **Valet - Créer une règle** : Créez une règle qui s'applique pour le reste de la partie. Quiconque l'enfreint boit.
12. **Dame - Maître des questions** : Vous devenez le maître des questions. Quiconque répond directement à vos questions doit boire, jusqu'à ce que la prochaine Dame soit piochée.
13. **Roi - Coupe du Roi** : Versez une partie de votre boisson dans la coupe centrale. Le quatrième Roi pioché signifie que ce joueur doit vider l'intégralité de la coupe du Roi.

## Règle de l'anneau

---

- **Ne pas briser l'anneau** : Les cartes doivent être piochées sans briser le cercle. Si un joueur brise l'anneau (crée un espace), il doit boire en guise de pénalité.

## Variantes

---

- **Règles alternatives** : De nombreux groupes modifient les règles de certaines cartes. Par exemple, 4 = « Dinosaures » (posez les mains sur la tête comme un dinosaure, le dernier boit).
- **Maître du pouce** : Au lieu du maître des questions pour les Dames, certains jouent la règle du maître du pouce où le tireur peut discrètement poser son pouce sur la table et le dernier à suivre boit.

## Conseils et stratégies

---

- Mémorisez les règles actives créées par les Valets pour éviter les gorgées de pénalité.
- Lorsque vous êtes maître des questions, posez des questions subtiles pour prendre les gens par surprise.
- Choisissez des règles créatives et applicables lorsque vous piochez un Valet.

### Conseils et stratégie

---

Suivez le nombre de Rois piochés et repérez qui est le maître des questions actuel. Créez des règles de Valet amusantes mais applicables.

Le jeu repose largement sur le hasard, mais les règles du maître des questions et des Valets ajoutent un élément de stratégie sociale. Une règle bien conçue sur un Valet peut rediriger les gorgées vers des joueurs ciblés.