

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre

heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BARBECUE

Barbecue est un jeu créé par **Xavier Lardy**
et illustré par **Charlotte Burlureaux**

Barbecue se joue de **3 à 6 joueurs**, dès **8 ans**. Une partie dure **15 à 30 minutes** selon le nombre de joueurs.

CONTENU

- **42 cartes** (36 Grillade, 6 Barbecue)
- **8 jetons rouges** (Braise)
- **2 jetons noirs** (Fumée)
- **1 règle du jeu**

PRINCIPE ET BUT DU JEU

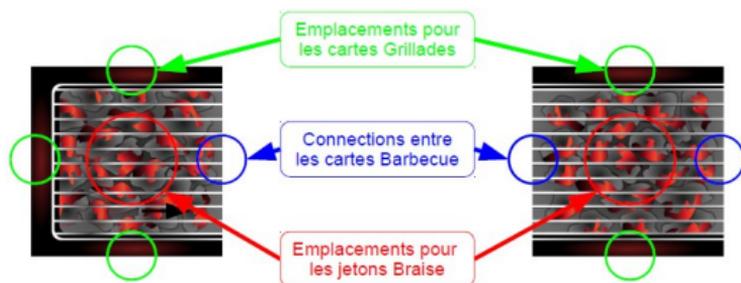
Chaque joueur dispose d'un assortiment de **grillades** : brochettes, côtelettes et saucisses. Il doit les placer sur le **barbecue** commun et réussir à les **cuire à point** en utilisant les **braises** et la **graisse** afin d'obtenir le **meilleur score...** tout en essayant **d'enfumer** ou de **carboniser** celles des autres !

Chaque grillade rapporte un nombre de points variable : 1 point pour les brochettes, 2 points pour les côtelettes et 3 points pour les saucisses.

Alors... Êtes-vous plutôt **cuistot** ou **pyromane** ? A vous de jouer !

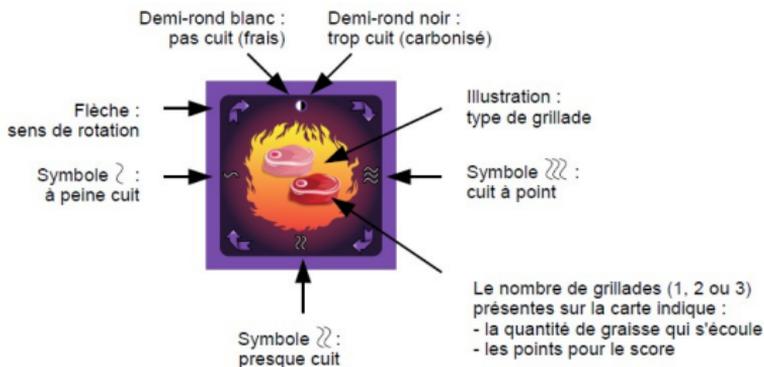
CARTES BARBECUE

Le rôle des cartes Barbecue est de composer le barbecue, qui recevra les cartes Grillade autour de lui afin de permettre leur cuisson. Il est aussi utilisé pour stocker les jetons Braise.



CARTES GRILLADE

Les cartes Grillade représentent la nourriture qui doit être cuite à point afin de marquer des points. Le nombre de viandes présentes sur la carte (1, 2 ou 3) indique la quantité de graisse qui s'écoule lors de la pose et les points pour le score.



Les cartes Grillade sont mises en jeu sur les emplacements libres autour des cartes Barbecue en les positionnant initialement de telle sorte que le rond noir et blanc () soit adjacent à la carte Barbecue. Au fur et à mesure de la cuisson, elles pivoteront par quart de tour jusqu'à être cuites à point (). Quand les grillades sont dans cette position, elles peuvent être retirées. Les cartes Grillade carbonisent si elles reviennent à leur point de départ, le rond noir et blanc () étant à nouveau adjacent à la carte Barbecue.

JETONS BRAISE

Le rôle des jetons Braise est d'indiquer la cuisson normale de la viande des cartes Grillades, entre les deux tours d'un joueur.

Un jeton Braise est initialement associé à une carte Barbecue. Pendant la partie, il est placé temporairement sur l'une des cartes Grillade adjacente à cette carte Barbecue, pour signifier que la viande est en train de cuire.

JETONS FUMEE

Le rôle des jetons Fumée est de bloquer l'accès aux cartes Grillade d'un joueur. Tant qu'un jeton Fumée est posé sur une carte Grillade en train de cuire, le joueur qui possède cette carte **ne peut pas** :

- la retirer si elle est cuite à point,
- poser dessus un jeton Braise,
- retirer un jeton Braise posé dessus.

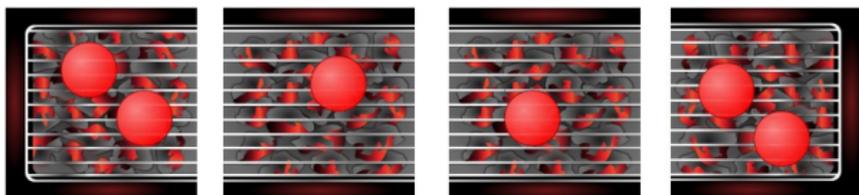
Un jeton Fumée est mis en jeu, ou déplacé à chaque fois que le barbecue s'enflamme suite à un excès de graisse brûlante.

Si un jeton Fumée est posé sur une carte Grillade qui carbonise, il est retiré et placé à proximité du barbecue.

PARTIE PHASE I - MISE EN PLACE

A : MISE EN PLACE DU BARBECUE, ET PLACEMENT DES BRAISES ET DE LA FUMÉE

1. Prenez les 2 cartes Fin de Barbecue et assez de cartes Centre de Barbecue de telle manière que, une fois alignées, le nombre de cartes Barbecue soit égal au nombre de joueurs. *Par exemple, pour 5 joueurs, 2 cartes Fin de Barbecue et 3 cartes Centre de Barbecue sont nécessaires.*
2. Alignez les cartes Barbecue au centre de la table en les plaçant côte à côte, comme présenté dans l'illustration ci-dessous.



Exemple de mise en place du barbecue pour 4 joueurs

3. Placez 2 jetons Braise sur chaque carte Fin de Barbecue, et 1 jeton Braise sur chaque carte Centre de Barbecue, comme présenté dans l'illustration ci-dessus.
4. Prenez **1** jeton Fumée si vous jouez à 3 ou 4 joueurs or **2** jetons Fumée si vous jouez à 5 ou 6 joueurs. Placez-les n'importe où à proximité du barbecue.

B : DISTRIBUTION DES CARTES GRILLADES (LA MAIN DES JOUEURS)

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend les cartes Grillade correspondantes.
2. Chaque joueur mélange ses cartes, et les place en pioche, face cachée, devant lui.
3. Chaque joueur pioche les 2 premières de son paquet, qui devient sa main de départ (les premières cartes qu'il peut utiliser).



Exemple de mise en place des cartes Grillade du joueur violet

PARTIE PHASE II : DEROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aime le plus la viande joue en premier.

RESUME DU TOUR DE JEU D'UN JOUEUR

- Phase 1 : Cuisson des grillades (Auto-cuisson)
- Phase 2 : Pose ou retrait d'une carte Grillade (Action Grillade)
- Phase 3 : Déplacement d'un jeton Braise (Action Braise)
- Phase 4 : Pioche d'un carte et fin de tour (Pioche/Fin de tour)

.... TOUR DU JOUEUR PHASE 1 – CUISSON DES GRILLADES
(AUTO-CUISSON)

Pour plus de clarté, les joueurs peuvent annoncer « Auto-cuisson » pour confirmer la phase dans laquelle le joueur se trouve.

Le joueur **doit** tourner d'un quart de tour chacune de ses cartes Grillade avec un jeton Braise posé dessus. La rotation s'effectue dans le sens des flèches. Les cartes sont tournées même si un jeton Fumée a été posé dessus. *Cette rotation implique que la grillade est en train de cuire.*



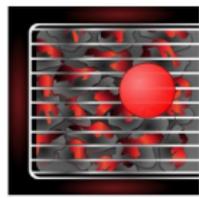
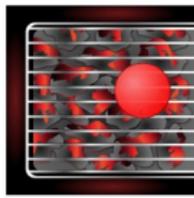
Un exemple de cuisson utilisant les jetons Braise (joueur vert)

Important : le joueur **ne doit pas** tourner ses cartes Grillade si elles n'ont **aucun** jeton Braise posé dessus.

Avant la cuisson



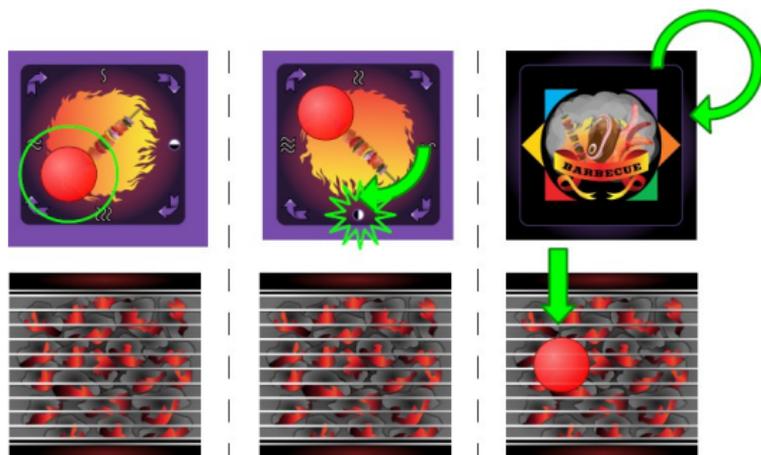
Après la cuisson



Exemple de rotation des cartes pendant la cuisson des grillades, en utilisant les jetons Braise (joueur orange)

CAS SPECIAL : CARBONISATION

Si après avoir tourné une carte Grillade d'un quart de tour, le rond noir et blanc (◐) est de nouveau adjacent à la carte Barbecue, alors le joueur **doit** retourner cette carte face cachée car la viande a brûlé.



Exemple de carbonisation en 3 étapes (joueur violet)

S'il y avait un jeton Braise ou un jeton Fumée sur la carte nouvellement brûlée, alors le joueur **doit** :

- remettre le jeton Braise présent sur cette carte sur la carte Barbecue,
- retirer le jeton Fumée présent sur cette carte, et le placer à proximité du barbecue.

Une fois la phase 1 terminée, le joueur peut passer à la **phase 2** (Action Grillade).

..... TOUR D'UN JOUEUR PHASE 2 – POSE OU RETRAIT
D'UNE GRILLADE (ACTION GRILLADE)

Pour plus de clarté, les joueurs peuvent annoncer « Action Grillade » pour confirmer la phase dans laquelle le joueur se trouve.

Le joueur doit choisir entre :

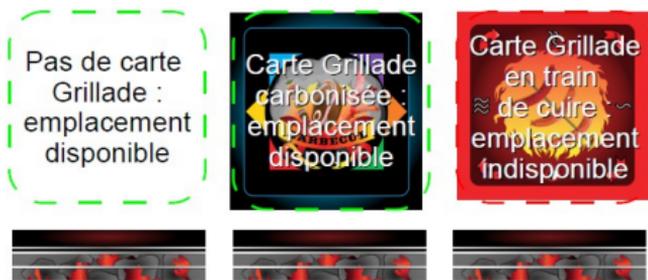
A – mettre une nouvelle carte Grillade en jeu,
ou

B – retirer une carte Grillade cuite à point.

Important : le joueur **doit** réaliser l'une de ces deux actions, sauf si aucun emplacement n'est libre pour poser une nouvelle carte, ou aucune de ses grillades n'est cuite à point. Auquel cas le joueur passe à la phase 3.

2.A PARTIE 1 – METTRE UNE NOUVELLE CARTE GRILLADE EN JEU

Le joueur **peut** mettre en jeu une carte Grillade dans un emplacement disponible, en face d'une carte Barbecue.

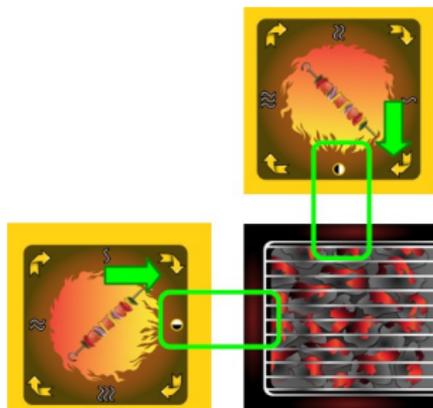


Placement des cartes Grillades : espaces libres

Un emplacement est disponible si aucune carte Grillade en train de cuire ne l'occupe. Une carte Grillade carbonisée (face cachée) compte comme un emplacement disponible.

Le joueur peut poser seulement **une** carte Grillade par tour, toujours jouée depuis sa main.

Au moment de la pose d'une carte Grillade, le rond noir et blanc (◐) doit être adjacent à la carte Barbecue.

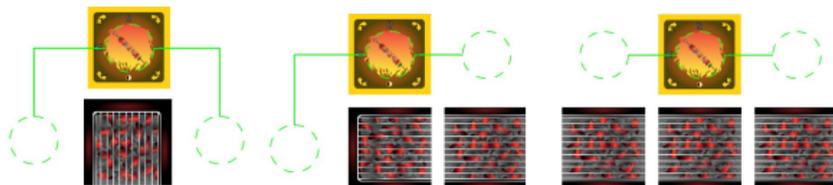


Orientation correcte d'un carte Grillade quand elle est placée à côté d'une carte Barbecue

..... 2 A PARTIE 2 - LA GRAISSE S'ECOULE !

Après avoir mis sa nouvelle carte Grillade en jeu, le joueur **doit** calculer la quantité de graisse qui s'écoule afin de savoir si ça flambe !

Afin de faire ce calcul, le joueur ajoute la quantité de graisse sur la carte qu'il vient de poser, à la quantité de graisse des cartes sur les deux plus proches emplacements, s'il y en a de posées.



Les différentes configurations pour calculer la quantité de graisse qui s'écoule

Pour compter la quantité de graisse qui s'écoule, le joueur doit additionner, pour chacun des (maximum) 3 emplacement, les valeurs suivantes :

- 0 point s'il n'y a aucune carte Grillade,
- 1 point pour une carte Brochettes,
- 2 points pour une carte Côtelettes,
- 3 points pour une carte Saucisses,
- +1 point par carte Grillade carbonisée.

Note : Chaque carte Grillade carbonisée reste en jeu et une autre carte Grillade peut être posée dessus. Si c'est le cas, leurs valeurs **s'ajoutent** ! De même il peut y avoir **plusieurs** cartes Grillade carbonisées l'une sur l'autre, et chaque grillade brûlée ajoute 1 point à la graisse qui coule !



Résumé des valeurs pour le calcul de la quantité de graisse

Si la quantité totale de graisse qui s'écoule est **inférieure à 6**, alors le joueur passe à la **phase 3** (Action Braise).

Si la quantité totale de graisse qui s'écoule est **supérieure ou égale à 6**, alors le **barbecue s'enflamme – ça frotche** !

ÇA FROUTCHE !

Pour plus de clarté, les joueurs peuvent annoncer « Ca frouche ! » pour confirmer la phase dans laquelle le joueur se trouve.

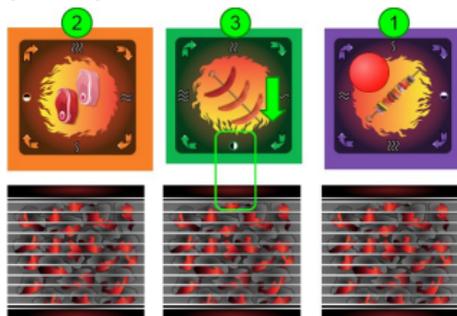
Le joueur **doit**, dans l'ordre :

1. Tourner d'un quart de tour, dans le sens des flèches, la carte Grillade qu'il vient de mettre en jeu et les cartes Grillade adjacentes. *Cette action simule l'accélération de la cuisson dûe à la chaleur provenant de l'excès de graisse.*
2. Vérifier si les cartes qui viennent de tourner présentent de nouveau le rond noir et blanc (◐) adjacent à la carte Barbecue, car dans ce cas, les règles de « Carbonisation » s'appliquent.
3. Prendre un jeton Fumée (disponible ou déjà en jeu) et le poser sur l'une des cartes Grillade qui vient d'être tournée et qui est toujours en train de cuire. Le joueur **ne peut pas** poser un jeton Fumée sur une carte Grillade **carbonisée**.

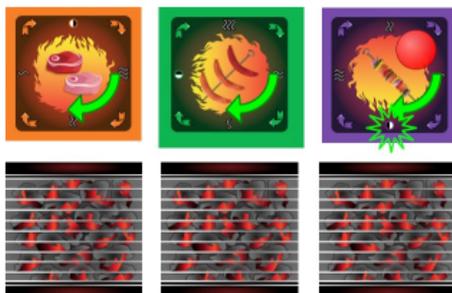
Important ! Il ne peut y avoir qu'un jeton Fumée par carte Grillade.

Exemple d'une carte grillade juste posée qui fait flamber le barbecue

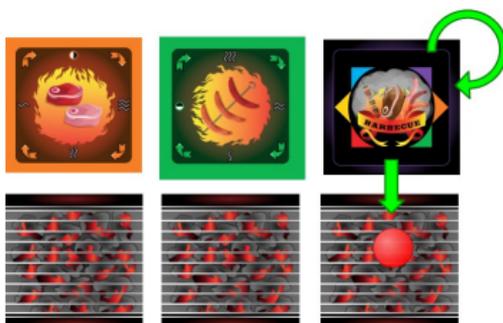
1 - Le joueur vert met en jeu une carte Saucisses. La somme de la quantité de graisse qui s'écoule une fois que les trois cartes ont été additionnées est 6, donc cette partie du barbecue frouche !



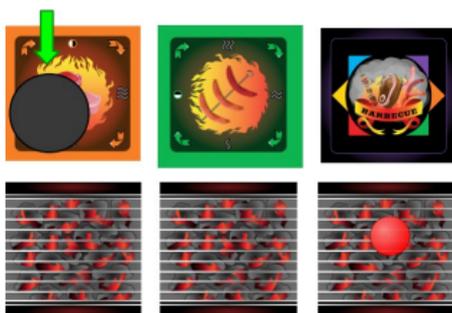
2 – Les 3 cartes Grillades tournent d'un quart de tour. La carte Brochettes violette revient au rond noir et blanc (◐), donc elle carbonise !



3 – Le joueur retourne face cachée la carte Brochettes violette et remet le jeton Braise sur la carte Barbecue adjacente.



4 – Le joueur décide de placer un jeton Fumée sur la carte Côtelettes orange.

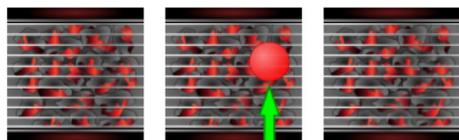


Une fois le frouch résolu, le joueur peut passer à la **phase 3** (Action Braise).

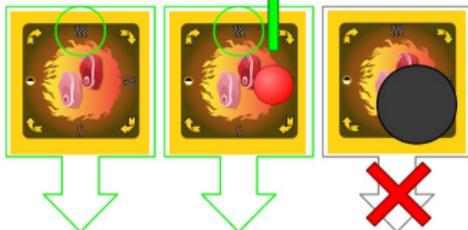
.... 2.B – RETIRER UNE CARTE GRILLADE CUITE A POINT

Le joueur **peut** retirer une carte Grillade si elle réunit ces **deux** conditions :

- la carte est « cuite à point » : c'est-à-dire que le symbole ☹️ est adjacent à la carte Barbecue,



- la carte est « accessible » : c'est-à-dire qu'aucun jeton Fumée n'a été placé dessus.



Le joueur peut retirer seulement **une** carte Grillade par tour.

Si nécessaire, le joueur remet le jeton Braise qui était sur la carte qu'il vient de retirer, sur la carte Barbecue adjacente (ceci ne compte pas comme une Action Braise, comme décrit dans la phase 3, à suivre).

Le joueur pose la carte retirée sur sa pile de cartes Grillade cuites à point, face visible, à côté de la pioche.

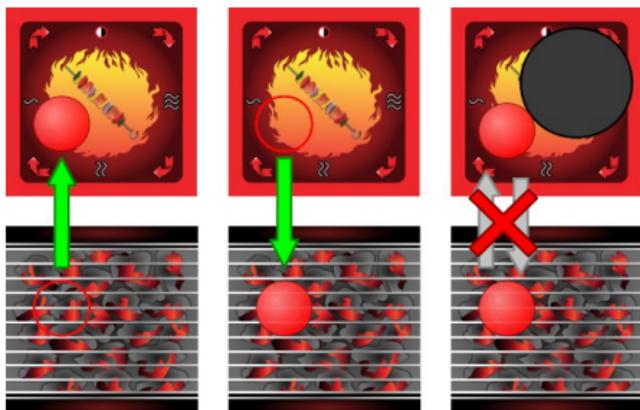
Une fois sa carte Grillade retirée, le joueur peut passer à la **phase 3** (Action Braise).

Important ! Dans le cas où le joueur ne peut ni poser, ni retirer de carte Grillade ce tour-ci ; il passe directement à la **phase 3** (Action Braise).

..... **TOUR DU JOUEUR PHASE 3 – DEPLACEMENT**
D'UN JETON BRAISE (ACTION BRAISE)

Pour plus de clarté, les joueurs peuvent annoncer « Action Braise » pour confirmer la phase dans laquelle le joueur se trouve.

Le joueur **peut** déplacer un jeton Braise entre l'une de ses cartes Grillade et la carte Barbecue adjacente, dans les deux directions, à condition qu'**aucun** jeton Fumée n'ait été posé sur la carte Grillade.



Le joueur peut soit :

- A : prendre un jeton Braise posé sur une carte Barbecue et le poser sur une de ses cartes Grillade adjacente,
- ou
- B : prendre le jeton Braise posé sur une de ses cartes Grillade et le poser sur la carte Barbecue adjacente.

Tous les autres déplacements des jetons Braise sont **interdits**, et il peut y avoir au plus **un** jeton Braise sur chaque carte Grillade.

Un fois le déplacement du jeton Braise terminé, le joueur peut passer à la **phase 4** (Pioche / Fin de tour).

**TOUR DU JOUEUR PHASE 4 – PIOCHE
ET FIN DE TOUR (PIOCHE / FIN DE TOUR)**

Pour plus de clarté, les joueurs peuvent annoncer « Pioche / Fin de tour » pour confirmer la phase dans laquelle le joueur se trouve.

PIOCHE D'UNE CARTE : Si le joueur a posé une carte Grillade pendant son tour, il la remplace en prenant une carte Grillade du dessus de sa pioche, s'il en reste (un joueur démarre son tour avec 2 cartes dans sa main).

FIN DU TOUR : Si le joueur a joué **ses 6 cartes Grillade** - il a donc vidé sa main - il **doit** l'annoncer clairement à tous les joueurs.

Lorsque cette phase est terminée, le tour passe au joueur suivant.

————— **PARTIE PHASE 3 - FIN DE PARTIE,
DECOMPTE DES POINTS ET VICTOIRE** —————

FIN DE PARTIE : Une fois que **tous** les joueurs ont vidé leur main, **chaque joueur** dispose encore d'**un** tour de jeu avant que la partie se termine.

DECOMPTE DES POINTS : Chaque joueur prend toutes les cartes de sa pile des cartes Grillade « cuites à point » et additionne leurs points (1 point pour la carte Brochettes, 2 points pour la carte Côtelettes, 3 points pour la carte Saucisses). Les cartes Grillades carbonisées sur le barbecue ont une valeur de zéro. Le score est donc compris entre 0 et 12.

VICTOIRE : Dans le jeu de base, le gagnant est le joueur qui possède le **plus de points**. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui possède le moins de cartes Grillade carbonisées.

VARIANTE 1 - JEU EN EQUIPE

S'il y a le bon nombre de joueurs, ils peuvent se répartir en deux ou plusieurs équipes de 2 ou 3 joueurs. *Par exemple l'équipe Bleu / Jaune / Rouge contre l'équipe Orange / Violet / Vert.*

MISE EN PLACE : En plus de la mise en place usuelle, les membres de chaque équipe s'installent de façon alternée. *Par exemple ABAB ou ABCABC.*

PARTIE : La partie jeu se déroule de façon usuelle. *Les membres d'une même équipe devront veiller à ne pas se pénaliser !*

DECOMPTE DES POINTS : Chaque équipe marque la somme des points de chacun des membres de l'équipe.

VICTOIRE : L'équipe avec le **plus** de points gagne la partie.

VARIANTE 2 – CONDITIONS DE VICTOIRE

A : La partie peut être gagnée par une équipe ou un joueur qui remportent un certain nombre de **manches**.

B : La partie peut être gagnée par une équipe ou un joueur qui atteint un certain nombre de **points** en premier.

Vous avez inventé une variante ?

Je serai ravi de la découvrir ! Pensez à la partager !

Vous pouvez m'envoyer un message à xavier.lardy@gmail.com avec la description de la variante pour éventuellement la diffuser !

L'HISTOIRE DERRIERE BARBECUE

Barbecue tel que présenté ici est une refonte significative du jeu original, dont l'idée m'est venue pendant le FLIP, en 2005...

Barbecue a été sélectionné pour le Trophée FLIP Créateurs en 2006 et aussi finaliste du Concours de Créateur de Jeux de Panazol, la même année.

C'est le premier jeu que j'ai publié en format *print & play* sur mon compte devantArt, en 2009. Ses règles ont aimablement été traduites par mes amis en plusieurs langues – dont l'anglais, le chinois et le russe !



C'est le premier jeu pour lequel j'ai fait un tirage collector en utilisant le site web The Game Crafter, en 2010. *Barbecue* m'a aussi permis de découvrir le financement participatif.

COURTE BIOGRAPHIE



Quand j'étais jeune, j'inventais des jeux de société inspirés de jeux existants. Je prenais alors beaucoup de plaisir à dessiner et peindre les plateaux !

Je suis retourné à la création de jeux en 2004 après avoir travaillé trois ans sur des jeux vidéo d'aventure ; et depuis j'en ai inventé plus d'une douzaine.

Mon premier, appelé *Hantise*, a été édité par Ludonaute en 2012 sous le titre *Phantom*. Un autre de mes jeux, *Galipotes*, est disponible sur The Game Crafter. J'ai rejoint la CAL (Compagnie des Auteurs Lyonnais) en 2013. Je continue toujours à concevoir et développer des jeux.

AIDE MÉMOIRE

TOUR D'UN JOUEUR

Phase 1 - Auto-cuisson

Au début de son tour, le joueur doit tourner d'un cran toutes ses cartes Grillade avec un jeton Braise posé dessus.

→ **Carbonisation** : Si une carte Grillade revient au rond noir et blanc (), elle carbonise. Elle doit être retournée et laissée sur place. Eventuellement, le jeton Braise posé dessus retourne sur la carte Barbecue adjacente et le jeton Fumée placé dessus est mis de côté.

Phase 2- Action Grillade

Si cela est possible, le joueur doit poser une nouvelle carte Grillade en jeu ou retirer une de ses cartes Grillade cuite à point (symbole  adjacent à la carte Barbecue).

Pose d'une carte Grillade : Si le joueur met une carte Grillade en jeu, il doit la poser de telle façon que le rond noir et blanc () soit adjacent à la carte Barbecue. Ensuite il doit calculer la quantité de graisse qui s'écoule entre la carte qu'il vient de poser et les deux cartes adjacentes.

→ Si la quantité de graisse qui s'écoule est inférieure à 6, rien ne se passe.

→ **Frouitch** : Si la quantité de graisse qui s'écoule est supérieure ou égale à 6, alors ça frouitche ! Le joueur doit tourner d'un quart de tour chacune des cartes pour lesquelles la graisse s'écoule. Ensuite il doit vérifier si des cartes Grillades carbonisent. Enfin il doit poser un jeton Fumée sur l'une des trois cartes Grillade enflammées.

AIDE MÉMOIRE

Retrait d'une carte Grillade : Si le joueur retire une de ses cartes Grillade cuite à point (), il doit la placer en pile, face visible, à côté de sa Pioche. Éventuellement, le jeton Braise retourne sur la carte Barbecue adjacente.

Phase 3 - Action Braise

Le joueur peut déplacer un jeton Braise : soit sur l'une de ses cartes Grillade depuis la carte Barbecue adjacente ; soit depuis l'une de ses cartes Grillade sur la carte Barbecue adjacente.

Phase 4 - Pioche / Fin de tour

Si le joueur a posé une carte Grillade, il en pioche une nouvelle. Si le joueur n'a plus de cartes en main, il doit l'annoncer.

FIN DE PARTIE

Une fois que tous les joueurs ont posé leurs cartes, chaque joueur dispose encore d'un tour de jeu pour marquer des points.

DECOMPTE DES POINTS & VICTOIRE

Chaque joueur fait la somme des points de ses cartes Grillade cuites à point à raison de 1 point pour les brochettes, 2 points pour les côtelettes et 3 points pour les Saucisses.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le moins de cartes carbonisées qui gagne !

REMERCIEMENTS

- ~ Le barbecue de la famille Descamps, sans lequel ce jeu n'existerait pas !
- ~ **Les associations** : Atout Jeux (Chambéry), Jeu en Société (Grenoble), La Guilde du Jeu (Ambronay), La Licorne Joueuse (Ambérieu), Plan B (Lyon), Virtuel (Niort)
- ~ **Les bars à jeux** : Archijoux (Crest), Bar à Jeu du Ludopole (Lyon), Les Epinards (Lyon), Kfée des Jeux (Grenoble), La Récréation (Montréal), La Triche (Lyon)
- ~ **Les boutiques** : Trollune (Lyon), Ukronium (Lyon)
- ~ **Les festivals** : Anjou Jeu (Angers), Aventura (Angers), Bourg d'Oisans, Cholet, FLIP (Parthenay), Fantastique & Légendes (Fontanil-Cornillon), Marathon du Jeu (Ambronay), Octogones (Lyon), Panazol Joue (Panazol), St Herblain, Tout le Monde Joue (Lyon), Valence
- ~ **Les ludothèques** : Fontaine, Niort, Parthenay et Thouars
- ~ **Les relecteurs** : Aurélie Brunet, Peter Crossley, Pierre Cuerrier, Elodie Curzillat, Nathanaël Danon, Florian Fay, Marian Lacombe, Agnès Largeaud, Sandrine Mouillac, Nathanaël Picq, Florian Sirieix, Florent Toscano, Sylvain Trottier

BARBECUE EST DISPONIBLE

En version à fabriquer soi-même (print & play) :
<http://xavierlardy.deviantart.com/gallery/23352312>

A la fabrication à l'unité (print-on-demand) :
<https://www.thegamecrafter.com/games/barbecue>

ILLUSTRATIONS DE CHARLOTTE

Découvrez les autres illustrations de Charlotte Burlureaux :
<http://lithandra.tumblr.com>