

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.

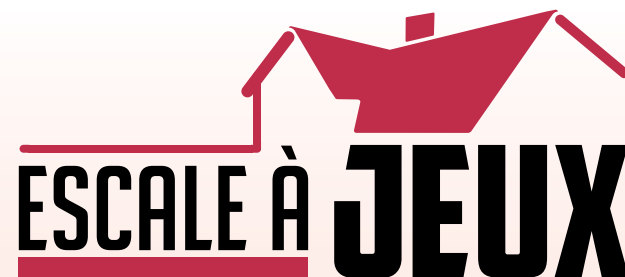
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

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



HAPPY HOUR

Félicitations pour avoir acheté le plus grand jeu à boire de la planète. J'ai mis 2 ans et plein de tests pour qu'il tourne au poil. Happy Hour était LE jeu à boire de mes années de fac, c'est pour cela que dès que j'ai eu l'occasion de le rendre « réel », j'ai sauté dessus. J'ai un peu changé les règles et ai donné une structure à ce jeu de cartes de légende urbaine. VOUS ALLEZ ADORER !!!

Adam Macdonald, auteur du jeu.

Illustrations & graphismes : Stivo
Pour 3 à 10 joueurs à partir de 18 ans

VOTRE MISSION

Le but du jeu est de forcer les autres joueurs à faire des **fautes** et à ne pas respecter la loi, ce qui les fera boire. Pas si compliqué que ça quand on a déjà quelques verres dans le nez !? Quand la 4e carte « Happy Hour » apparaît, c'est la fin de la partie.

Petit conseil : c'est aux joueurs d'endosser la fonction de représentant de la loi, juge et jury. Soyez constamment sur la brèche pour identifier les fautifs.

MATERIEL

- 51 cartes de jeu
- 7 cartes de règles

INSTALLATION

- Procurez-vous un verre, vide pour le moment, et posez-le au centre de la table.
- Mélangez les cartes du jeu et éparpillez-les, face cachée, en cercle autour du verre.
- Rassemblez vos amis et ennemis. Chacun s'installe avec une boisson de son choix qu'il pose devant lui.



DÉROULEMENT

Le joueur le plus jeune commence la partie. A son tour, un joueur tire au hasard l'une des cartes du cercle. Les effets des cartes sont expliqués plus loin (ainsi que sur les cartes elles-mêmes).

Le jeu se poursuit ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre et se termine quand la 4e et dernière carte « Happy Hour » est révélée. Le joueur qui l'a tirée est sacré grand perdant et doit boire cul sec le verre central, préalablement rempli d'une boisson choisie par les autres joueurs.

Toutes les cartes ne sont jouées qu'une fois puis placées dans une pile à part (sur le côté de la table) qu'on appellera pour les besoins de la cause : le dépotoir.



LA LOI

Tout au long du jeu, chaque infraction à la loi est une **faute** qui vous oblige à boire UNE GORGEE de votre boisson.

Il y a 3 lois automatiques au début de chaque partie qui ne peuvent pas être changées :

- PAS DE GROS MOTS
- PAS DE POINTAGES DU DOIGT
- PAS DE PAUSE PIPI

Il y a 3 cartes Toilettes. Vous devez être suffisamment chanceux pour tomber sur l'une d'elles si vous souhaitez aller aux toilettes. Si un joueur enfreint la loi « PAS DE PAUSE PIPI », il devra endurer des conséquences de la pire espèce. Ses pairs devront décider de la sanction ! NE LAISSEZ PAS les joueurs s'éclipser discrètement !

Pendant la partie, les joueurs devront s'accoutumer à de nouvelles lois. Ces lois se cumulent aux 3 lois automatiques du début.

Attention, vous ne pouvez pas créer de loi qui :

- vous exonère vous ou n'importe qui d'autre de boire dans le verre central en fin de partie ;
- ne concerne que vous (mais elle peut ne concerner qu'un seul adversaire).

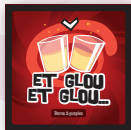
Une fois que la partie a démarré, les joueurs ne peuvent quitter la table que pour remplir leur verre. En effet, dès qu'un joueur vide son verre, il doit le remplir à nouveau.



LES CARTES

ET GLOU ET GLOU...

Ces cartes signifient que vous devez boire plusieurs gorgées de votre boisson. Le nombre de verres figurant sur la carte indique le nombre de gorgées (entre 2 et 5) que vous devez boire.



IL EST DES NOTRES

Ces cartes vous permettent de faire boire d'autres joueurs. Le nombre de verres figurant sur la carte indique le nombre de gorgées (entre 2 et 5). Vous pouvez choisir d'affecter toutes les gorgées à un seul joueur ou de les répartir entre différents joueurs.



Le conseil du philosophe :

S'allier contre un joueur, c'est mal mais autorisé.

TOILETTES

Si vous tombez sur l'une de ces cartes, vous êtes autorisé à quitter la table pour aller une fois aux toilettes. La carte Toilettes peut être échangée. C'est à vous d'en fixer le prix...

Conservez cette carte face visible. Une fois utilisée (elle ne sert qu'une fois), jetez-la au dépotoir.



POUCE

Quand vous le souhaitez, (dès maintenant ou plus tard dans la partie), placez votre pouce sur le bord de la table. Le dernier joueur à faire de même commet une **faute** et doit donc boire une gorgée de sa boisson.

Conservez cette carte face visible devant vous. Une fois utilisée (elle ne sert qu'une fois), jetez-la au dépotoir.



Le conseil du philosophe :

Choisissez un moment où vous surprendrez un maximum de joueurs.

TOURNEZ MANEGE

Lorsque cette carte est tirée, tout le monde doit se lever. Le joueur qui l'a tirée (c'est-à-dire le joueur 1) choisit la direction dans laquelle le manège va tourner, soit vers sa droite, soit vers sa gauche. Ce joueur démarre le manège : il prend son verre et se met à boire. Tout le monde doit alors se mettre à boire en même temps.

Si l'on tourne vers la droite, le joueur à droite du joueur 1 (le joueur 2) ne peut pas s'arrêter de boire tant que le joueur 1 n'a pas arrêté. De même, le joueur 3 ne peut pas s'arrêter de boire tant que le joueur 2 n'a pas arrêté et ainsi de suite en tournant.

Si le joueur 1 a choisit de tourner vers la gauche, c'est le même principe mais dans l'autre sens...



THEME

Lorsque cette carte est tirée, vous devez choisir un thème (exemples : capitales, légumes, chansons de Johnny, marques de voitures, d'alcool, de vêtements...). Tous les choix sont possibles tant que le thème est susceptible de générer de nombreuses réponses.



En sens horaire, les joueurs doivent annoncer une réponse qui correspond au thème. Si un joueur répète une réponse déjà donnée ou n'en trouve pas de nouvelle, il commet une **faute** et doit donc boire une gorgée. Dès qu'un joueur a commis une **faute**, la carte est jetée au dépotoir.

HAPPY HOUR

Ces 4 cartes déterminent l'issue de la partie. Si vous en tirez une, placez-la sur le dessus du verre vide au centre de la table. Le joueur qui tire la 4e et dernière carte « Happy Hour » met fin au jeu et doit boire, dans le verre central, une boisson choisie par les autres joueurs !



POUET

Quand vous tirez cette carte, démarrez le comptage en disant « UN », le joueur à votre gauche dit « DEUX » puis le joueur d'après « TROIS » et ainsi de suite. Le mot « POUET » doit être utilisé à la place :

- du chiffre 7
- de tout multiple de 7 (14, 21, 28...)
- de tout nombre contenant un 7 (17, 27, 37...).

De plus, à chaque fois qu'un joueur dit « POUET », on change de sens : le joueur qui a dit le nombre précédent va donc dire un nouveau nombre.

EXEMPLE :

...« 12 », « 13 », « POUET » (changement de sens), « 15 », « 16 », « POUET » (changement de sens), etc. jusqu'à ce que quelqu'un se trompe et commette une **faute**.



QUESTION

Cette carte permet, quand vous le voulez, plus tard dans la partie, de poser une question à un joueur. La question doit être glissée mine de rien, car si le joueur que vous interrogez vous répond, il commet une **faute**. Pour éviter la **faute**, il faut qu'il vous réponde en vous posant une autre question.



EXEMPLE :

Question : « Dis-moi Pierrot, tu dois te lever tôt demain ? »

Réponse : « Non ».

Cette réponse est une **faute** pour Pierrot qui aurait dû répondre par une question (par exemple : « Pourquoi ? »).

Conservez cette carte face visible devant vous. Une fois utilisée (elle ne sert qu'une fois), jetez-la au dépotoir.

Le conseil du philosophe :

Posez votre question quand votre cible est distraite par autre chose. Posez simplement votre question, écoutez la personne, montrez la carte et elle boira. Ça marche à tous les coups !

BOUEE DE SAUVETAGE

C'est la bouée que vous attendiez ! Elle vous sort d'embarras et peut être utilisée à tout moment pour vous éviter une **faute**, mais une fois seulement !

Si vous piochez la 4e et dernière carte « Happy Hour » et que vous avez la Bouée de sauvetage, vous êtes sauvé ! C'est votre malchanceux voisin de droite qui doit boire le verre central !

Conservez cette carte face visible devant vous. Une fois utilisée (elle ne sert qu'une fois), jetez-la au dépotoir.



CUL SEC

C'est la carte la plus méchante du paquet ! Si vous trouvez cette unique carte, vous, ainsi que deux autres joueurs devez finir complètement votre verre avant que le jeu ne continue.

Oui, vous choisissez les deux autres (chanceux) buveurs.

Non, cette carte ne vous rendra pas toujours populaire !



NOUVELLE LOI

Avec cette carte, vous pouvez créer une nouvelle loi. Toute violation de cette nouvelle loi sera une **faute**. Le coupable devra donc boire une gorgée. Vous pouvez créer une loi qui s'applique immédiatement à tout le monde.



Rappel : une nouvelle loi ne peut pas interdire de boire le verre central en fin de partie et ne peut pas non plus ne concerner que vous-même.

EXEMPLES :

- Tout le monde doit dire avant de boire : « C'est pas ça qui nous ramènera Dalida ».
- Tout le monde doit appeler les autres joueurs par des surnoms.
- Plus le droit de roter.
- Pas de coudes sur la table.
- Tout le monde doit zozoter.
- On doit taper dans la main de son voisin avant de boire.

- On doit se gargariser avec sa boisson avant de l'avaler.
- Avant de boire, il faut demander la permission.
- Les prénoms de chacun doivent être prononcés à l'envers.
- Il faut finir ses phrases par « Dans mon cul ».
- Avant de boire, il faut enlever le petit homme invisible qui est assis sur le bord de son verre.
- Le prochain joueur à tirer une carte « Happy Hour » devra appeler le 17^e contact de son portable et dire « Je crois que je suis amoureux(se) de toi ».



Retrouvez tous les jeux COCKTAILGAMES sur

www.cocktailgames.com



«Ce jeu est destiné aux personnes de 18 ans et plus. Vous êtes responsables de vos propres actions et décisions. N'est pas fait pour être joué avec des boissons alcoolisées.»

Un jeu créé par Working Mixer AS, Norvège. Tous droits réservés.