



DANS BISTRO, LES JOUEURS SE RETROUVENT AU BISTRO DU COIN. ILS PARTAGENT BONNE HUMEUR ET MIAM, TOUT EN ESSAYANT D'ÉVITER D'ACCUMULER LES VERRES, SOUS PEINE DE DEVOIR PAYER L'ADDITION.

PRINCIPE

Une Manche est constituée d'une succession de Tours, qui s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur accumule 3 Verres identiques ou au moins 1 Verre de chaque type. Ce joueur pioche alors un jeton Addition au hasard : s'il possède désormais 3 symboles Addition ou plus devant lui, il perd la partie, qui s'achève immédiatement. Tous les autres joueurs gagnent !

MATÉRIEL



4 jetons Addition



6 jetons Miam



48 cartes Verre



2 Aides de jeu

3 à 6 joueurs / À partir de 8 ans / 15 min.

L'abus d'alcool est dangereux pour la santé... celui de jeux de société est vivement conseillé !

1

MISE EN PLACE

RÈGLES À IGNORER POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE

1. Mélangez les cartes Verre, disposez-les en une pioche au centre de la table, face cachée.
2. Chaque joueur pioche une carte Verre et la place face visible devant lui.
3. Distribuez aléatoirement un jeton Miam à chaque joueur, face cachée. Rangez dans la boîte les éventuels jetons restants.
4. Placez les 4 jetons Addition à proximité de la pioche, face cachée.

Le dernier joueur à être allé chercher une boisson au réfrigérateur démarre la partie.



2

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Pour l'ensemble des exemples ci-dessous, nous allons considérer que c'est à Alonso de jouer, et qu'il décide de proposer la carte Verre fraîchement piochée à Betty.

Un Tour est composé de 4 étapes successives :

- A. Alonso **pioche la première carte Verre** et en prend connaissance (ou pas...).
- B. Il **pose ensuite cette carte face cachée devant un autre joueur** de son choix, ici Betty, en annonçant « *Un(e) p'tit(e) [...]* » complété du nom de l'un des 6 types de cartes Verre :



BIÈRE



COCKTAIL



ROUGE



WHISKY



VERRE D'EAU



CHAMPAGNE

S'il en dispose encore, Alonso peut aussi **ajouter son jeton Miam face cachée** et compléter son annonce de l'un des 6 Miams en disant « *Un(e) p'tit(e) [...] avec [...]* » :



SAUCISSON



OLIVES



PETITS FOURS



CACAHUÈTES



CHIPS



CAROTTES

3

Si Betty choisit l'une des **options 1, 2 ou 3** décrites ci-après, elle devra d'abord dire si elle pense qu'Alonso dit la vérité ou non concernant la carte Verre. Elle révèle alors la carte Verre...

❌ **Si Betty a tort** : Betty **boit**, c'est-à-dire qu'elle **place la carte Verre devant elle**, et restitue son jeton Miam à Alonso sans le regarder.

✅ **Si Betty a raison** : elle doit maintenant dire si elle pense qu'Alonso dit la vérité ou non concernant le jeton Miam. Elle révèle alors le jeton Miam...

❌ **Si Betty a tort** : Betty **boit** et défusse le jeton Miam d'Alonso.

✅ **Si Betty a raison** : Alonso **boit** et défusse le jeton Miam.

Si Betty choisit l'**option 4** décrite ci-après, elle restitue le jeton Miam à Alonso sans le regarder. Si elle en dispose encore, Betty peut ajouter son propre jeton Miam face cachée à la carte Verre transmise à Chloé.

NB : VOTRE JETON MIAM REPRÉSENTE UN ALLIÉ PRÉCIEUX AFIN D'EMBROUILLER VOS ADVERSAIRES, DU MOINS TANT QUE VOUS EN DISPOSEZ !

4

C. Betty choisit alors l'une des 4 options suivantes :

1. **Betty pense qu'Alonso dit la vérité** : elle annonce joyeusement « *J'te crois* », « *Oui* » ou toute autre expression signifiant explicitement son accord. Elle révèle alors la carte Verre...

❌ **Si Betty a tort** : elle boit, c'est-à-dire qu'elle place la carte Verre devant elle.

✅ **Si Betty a raison** : Alonso boit, c'est-à-dire qu'il place la carte Verre devant lui.

2. **Betty pense qu'Alonso ment** : elle annonce d'un ton méfiant « *Tu mens* », « *Non* » ou toute autre expression signifiant explicitement son refus. Elle révèle alors la carte Verre...

❌ **Si Betty a tort** : elle boit.

✅ **Si Betty a raison** : Alonso boit.

3. **Betty pense avoir vu clair dans le jeu d'Alonso**, et décide de prendre un risque en annonçant « *Pas du tout, c'est un [...]* » complété du nom de l'un des 5 autres types de cartes Verre. Elle révèle alors la carte Verre...

❌ **Si Betty a tort** : elle boit.

✅ **Si Betty a raison** : Alonso boit ET Betty lui donne une de ses cartes Verres.

5

NB : DANS LE CAS RARE OÙ BETTY N'AURAIT AUCUNE CARTE VERRE, ALONSO PIOCHE LA PREMIÈRE CARTE VERRE ET LA BOIT IMMÉDIATEMENT.

4. **Betty préfère ne pas se positionner**, elle prend connaissance (ou pas...) de la carte Verre et la transmet à un autre joueur, disons Chloé, en réalisant une annonce identique ou différente de celle précédente. Chloé choisit alors l'une des 4 options décrites précédemment...

❌/✅ **Chloé aura tort ou raison en fonction de la dernière annonce formulée**, ici celle de Betty et il ne peut plus rien arriver à Alonso, du moins pour ce Tour.

NB : SI TOUS LES AUTRES JOUEURS ONT DÉJÀ EU LA CARTE VERRE ENTRE LES MAINS, CHLOÉ NE PEUT PAS CHOISIR L'OPTION 4.

D. Enfin, le joueur qui vient de boire la carte Verre du Tour en cours lance IMMÉDIATEMENT un nouveau Tour, en piochant la première carte Verre.

6

FIN DE MANCHE & NOUVELLE MANCHE OU FIN DE PARTIE !

Dès qu'un joueur a accumulé devant lui 3 cartes Verre identiques OU au moins 1 carte Verre de chaque type, il paye l'Addition.

Lors de votre première partie, vous ne jouez qu'une seule Manche. Le joueur ayant déclenché la fin de Manche a donc perdu la partie, tandis que tous ses camarades gagnent !

Votre première partie est terminée, ignorez les prochaines étapes.

Il pioche un jeton Addition et le place devant lui, face visible : s'il s'agit du jeton représentant 3 symboles Addition, ou bien s'il cumule au moins 3 symboles Addition sur l'ensemble de ses jetons, il perd la partie, tandis que tous ses camarades gagnent !

Dans le cas contraire, une nouvelle Manche débute immédiatement :

1. Récupérez toutes les cartes Verre, mélangez-les et replacez-les au centre de la table, face cachée.

2. Chaque joueur pioche une carte Verre et la place face visible devant lui, exceptés les joueurs disposant d'au moins un jeton Addition face visible devant eux.

3. Si au moins un joueur a perdu son jeton Miam, récupérez TOUS les jetons Miam puis distribuez-en un à chaque joueur. Rangez dans la boîte les éventuels jetons restants.

Le joueur ayant déclenché la fin de la Manche précédente débute la nouvelle.

7

REMERCIEMENTS

Les Galons MagiquES remercient les nombreux testeurs de tous poils, familles et amis, ainsi que les « Grands Anciens du bluff », à commencer par le jeu du menteur, le Poker des cafards, Skull & Roses, etc.

POTAM games remercie les professionnels de la « team POTAM », de nouveau réunie pour cette seconde création.

VOUS POUVEZ ÉGALEMENT APPRENDRE À JOUER EN REGARDANT LA VIDÉO



Un jeu des GALons MagiquES et illustré par Apolline Etienne

Graphisme : Denis Hervouet

©POTAM games, 8 rue des glaïeuls, 17 000 La Rochelle

📱 @potamgames

2024© Tous droits réservés. Reproduction interdite.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

8