

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 » etc. 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 parler à nouveau.

EXEMPLE :

...« 12 », « 13 », « POUET » (changement de sens), « 15 », « 16 », « POUET » (changement de sens), etc. jusqu'à ce que quelqu'un 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. Écoutez la personne, montrez-lui la carte et elle boira. Ça marche à tous les coups !

BOUÉE DE SAUVETAGE



Elle peut être utilisée à tout moment pour vous éviter une **faute**, mais une fois seulement !

Si vous piochez la 4^e 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 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 ».
- Plus le droit de roter.
- Pas de coudes sur la table.
- Tout le monde doit zozoter.
- 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 ».

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.

Auteur du jeu : Adam Macdonald.
Illustrations & graphismes : Stivo
Pour 3 à 10 joueurs à partir de 18 ans

HAPPY HOUR

MATÉRIEL



- 53 cartes de jeu
- 1 règle du jeu

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 4^e 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.

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 4^e 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 GORGÉE 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'écarter 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 MANÈGE



Lorsque cette carte est tirée, tout le monde doit se lever. Le joueur qui l'a tirée choisit la direction dans laquelle le manège va tourner : vers sa droite ou vers sa gauche. Puis 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, son voisin de droite ne peut pas s'arrêter de boire tant que le joueur n'a pas arrêté. De même, son propre voisin de droite de ne peut pas s'arrêter de boire tant qu'il n'a pas arrêté, etc.

Si l'on tourne 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 4^e et dernière carte « Happy Hour » met fin au jeu et doit boire, dans le verre central, une boisson choisie par les autres joueurs !