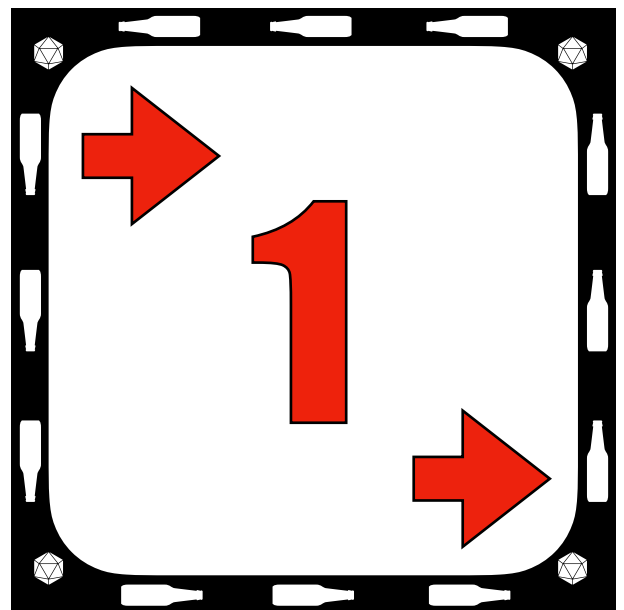
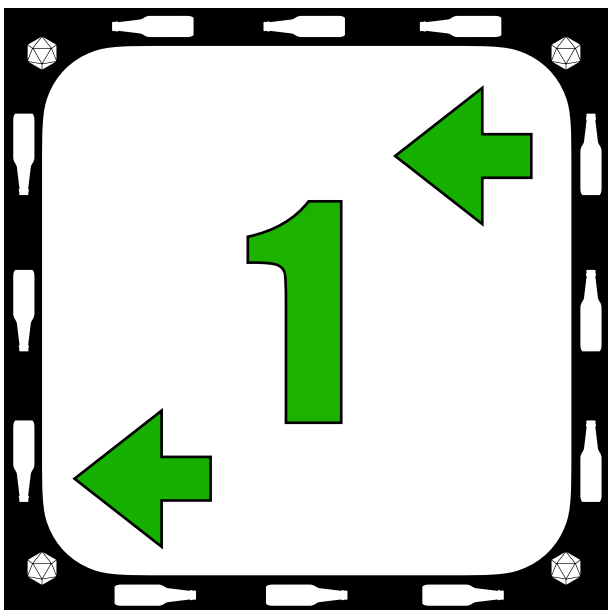
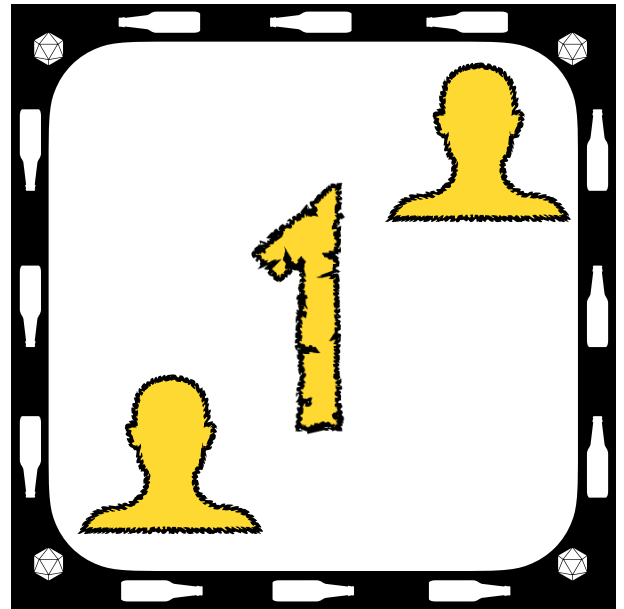
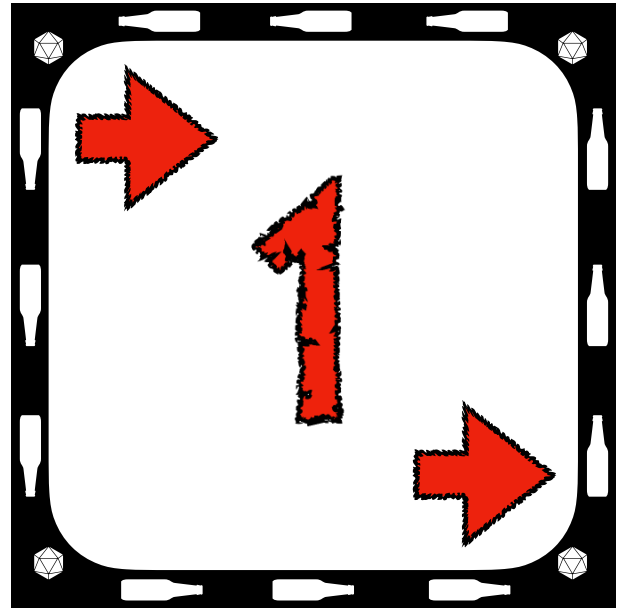
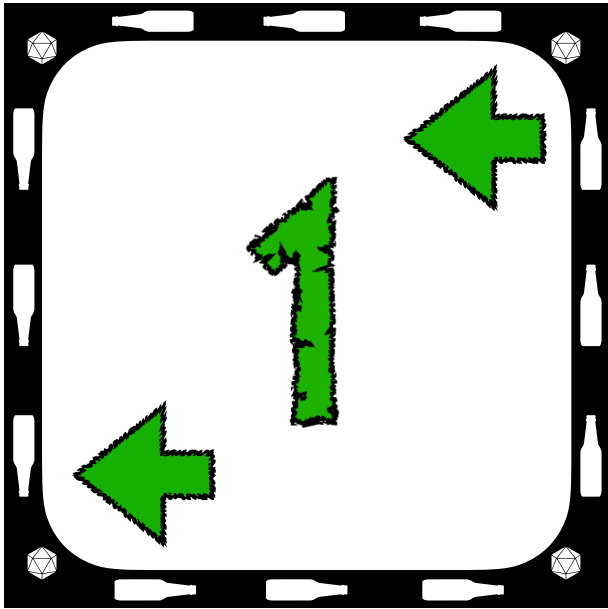
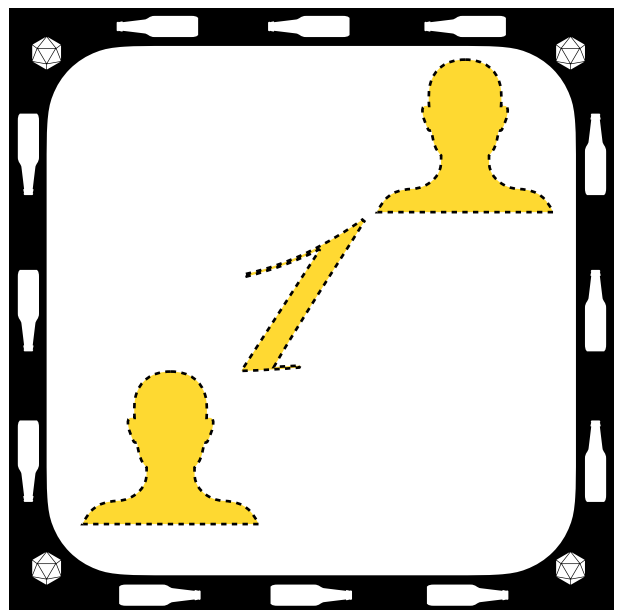
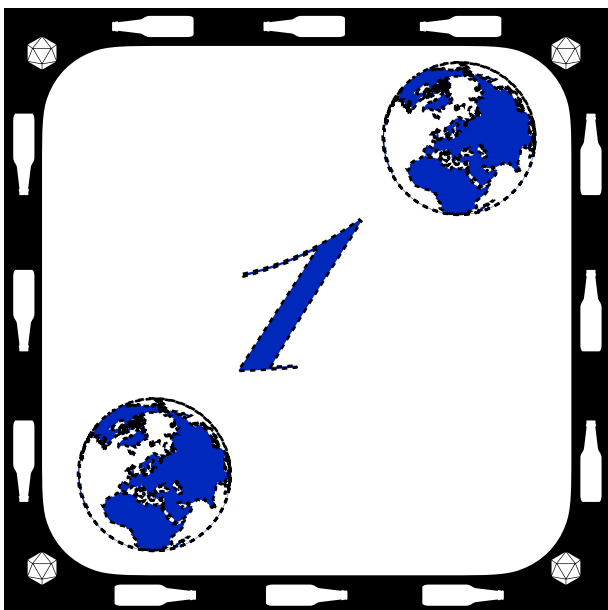
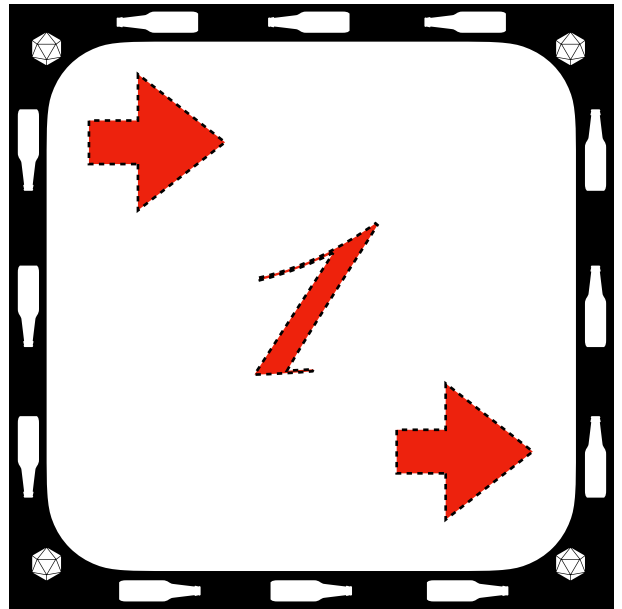
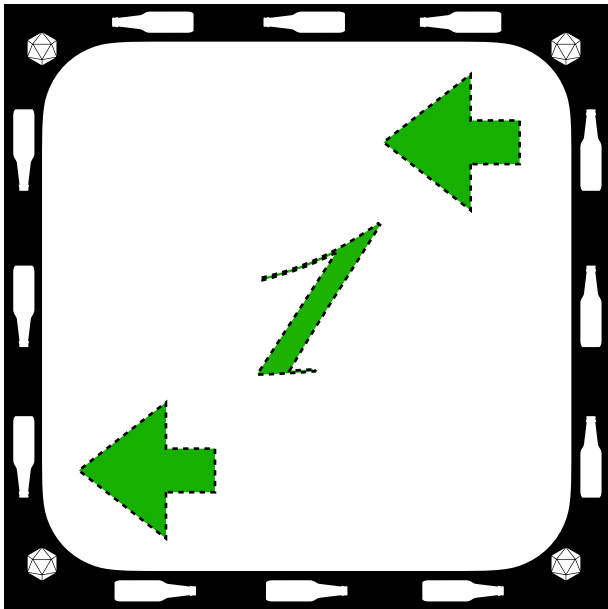
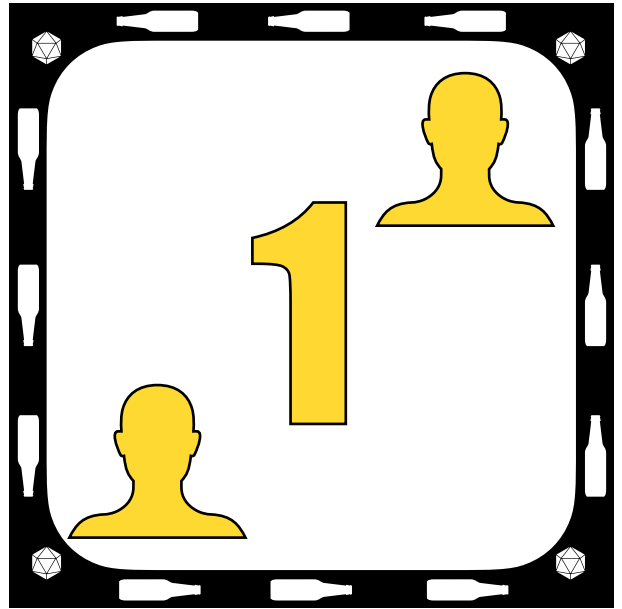


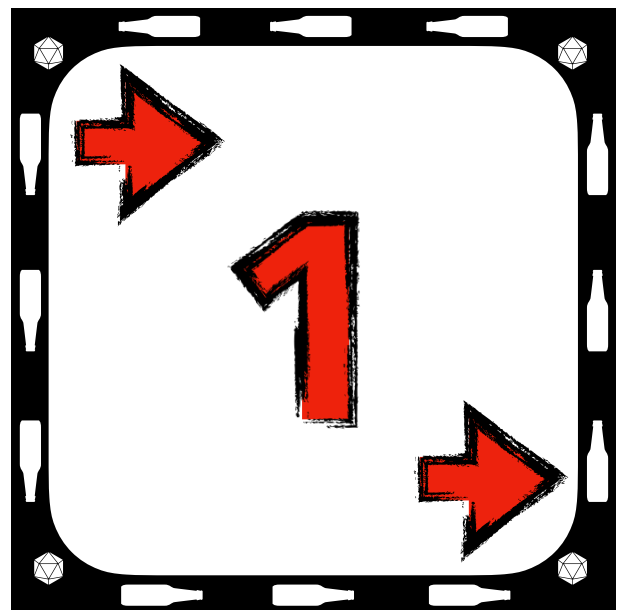
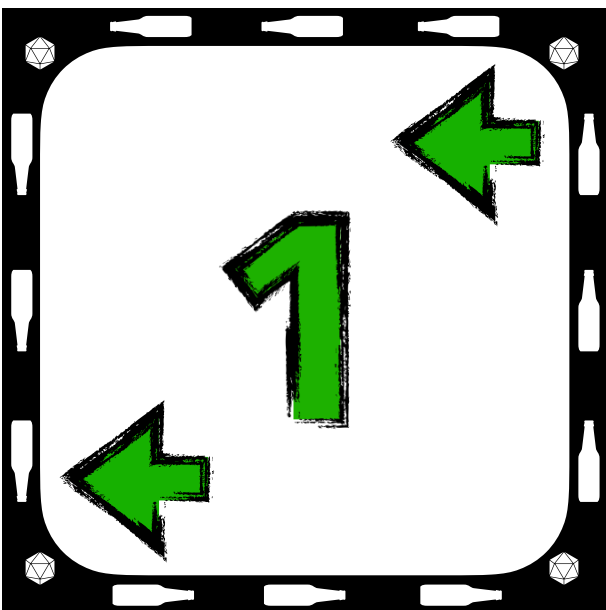
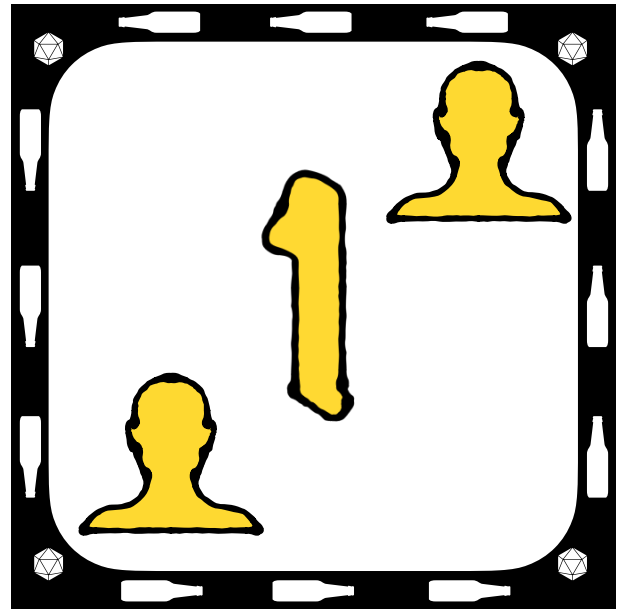
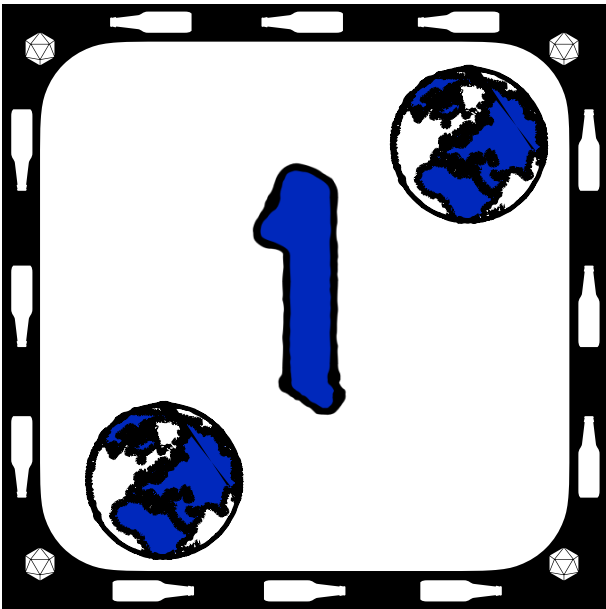
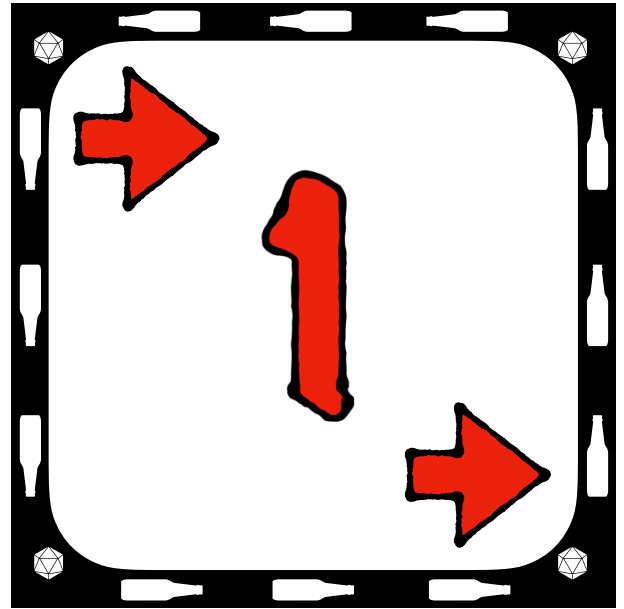
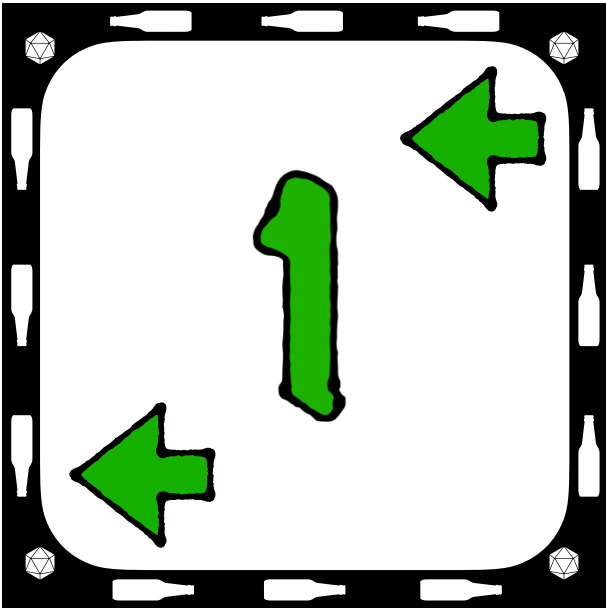
TRIPLE

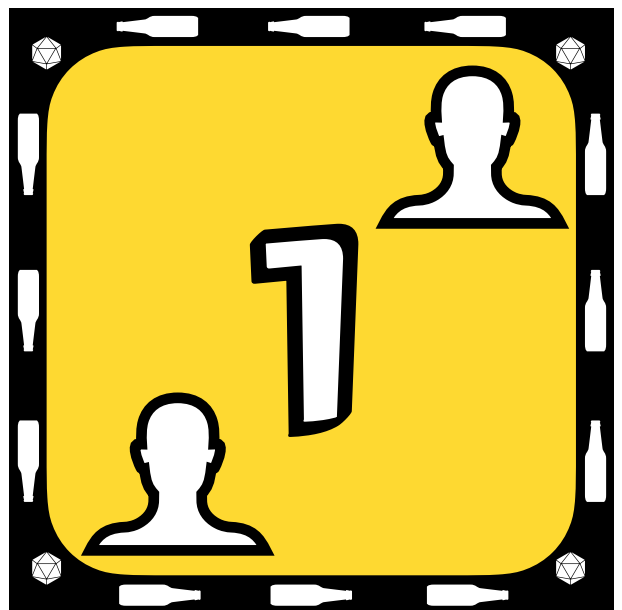
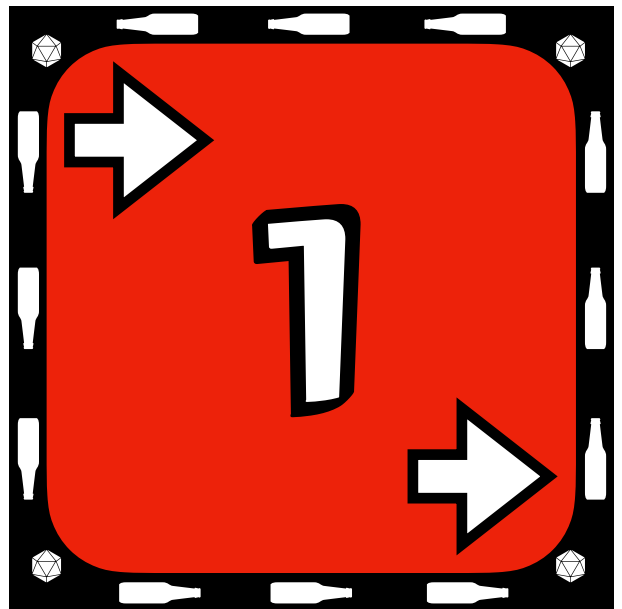
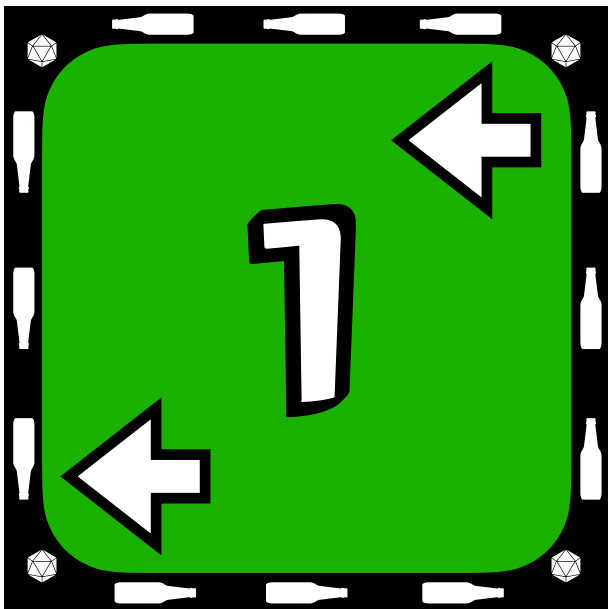
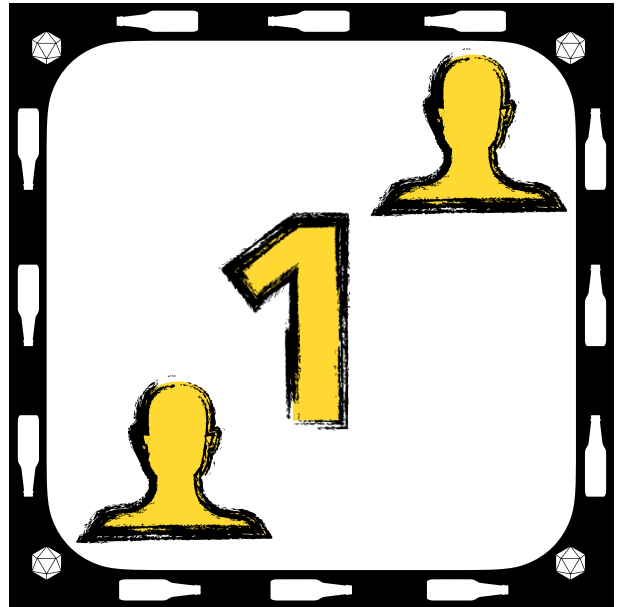
S

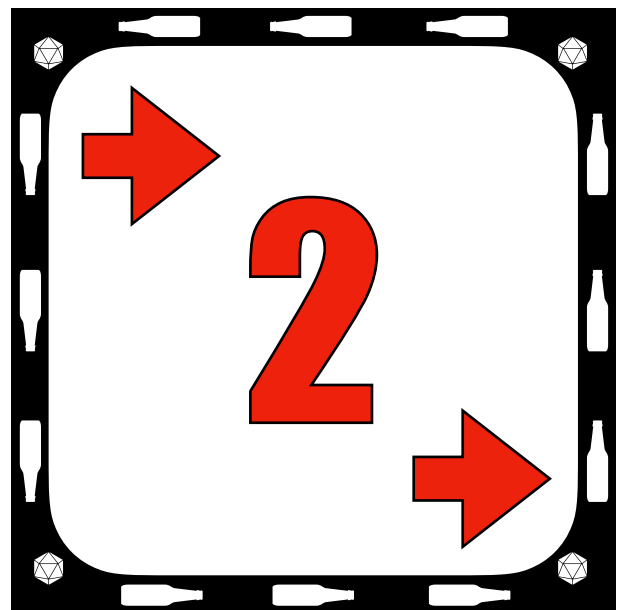
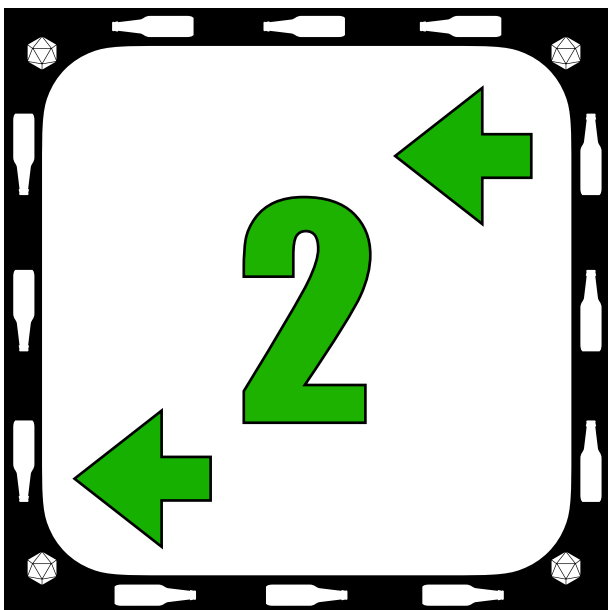
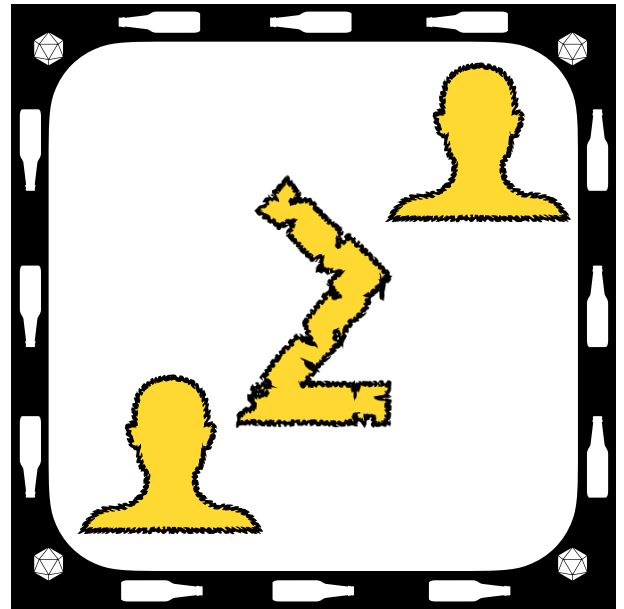
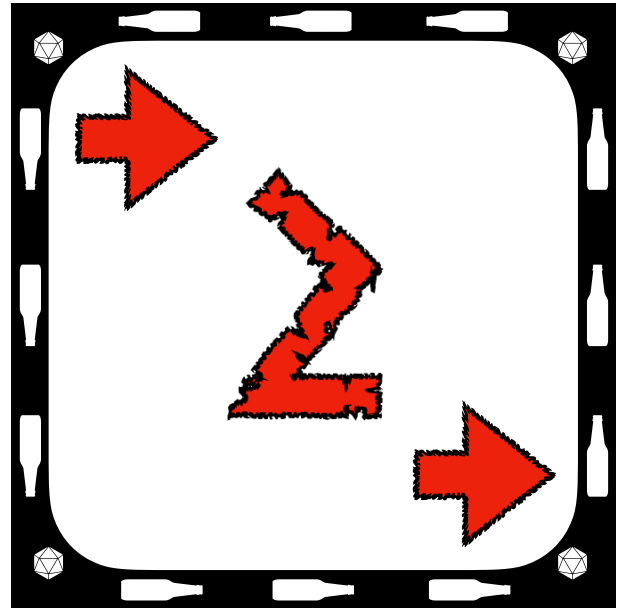
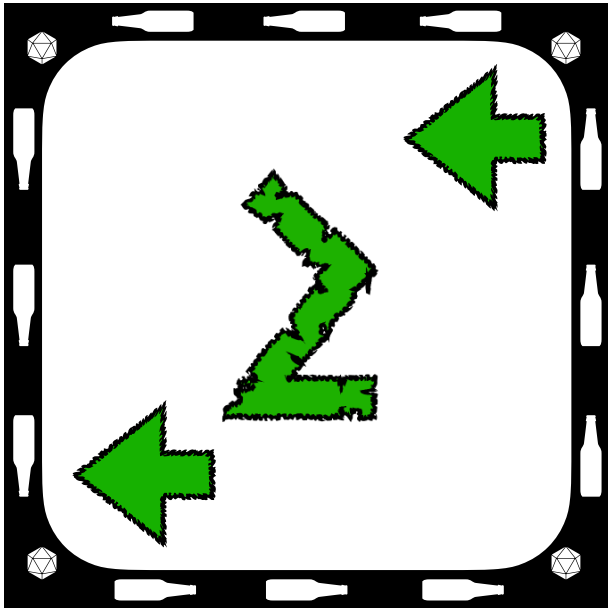
Service - Speed - Souille

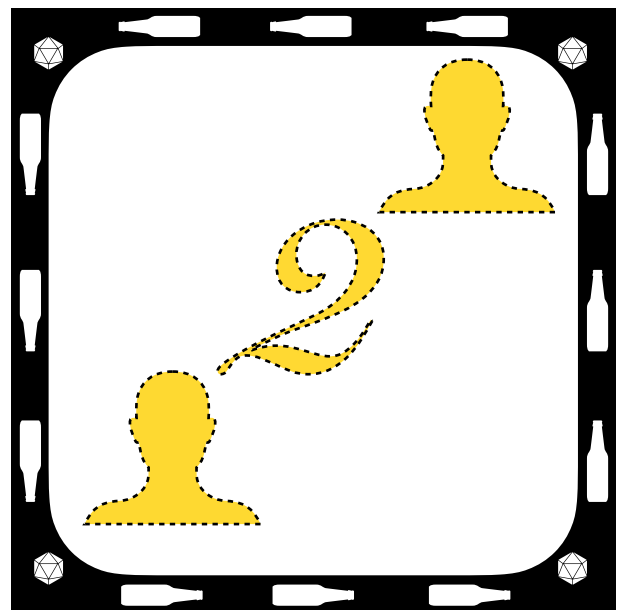
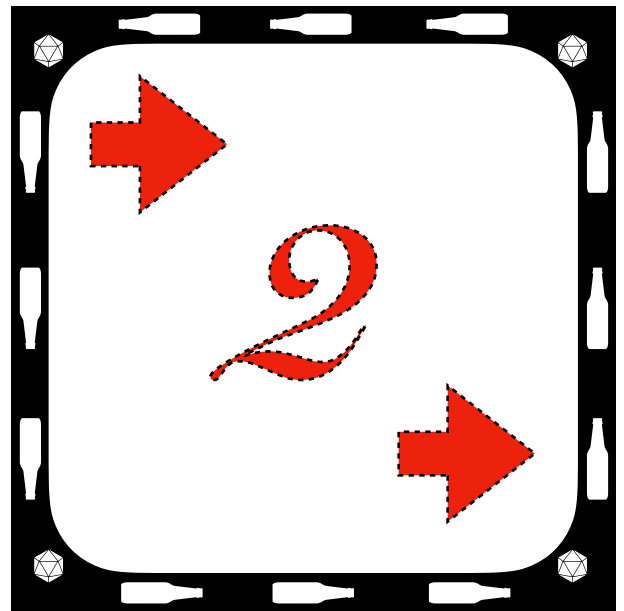
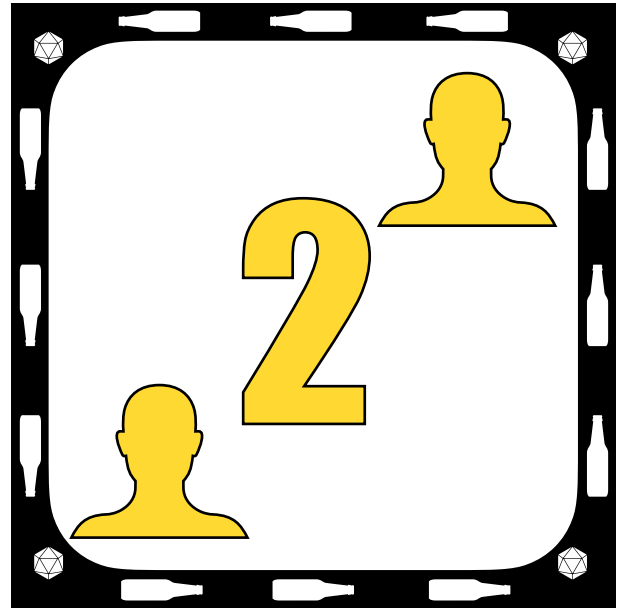


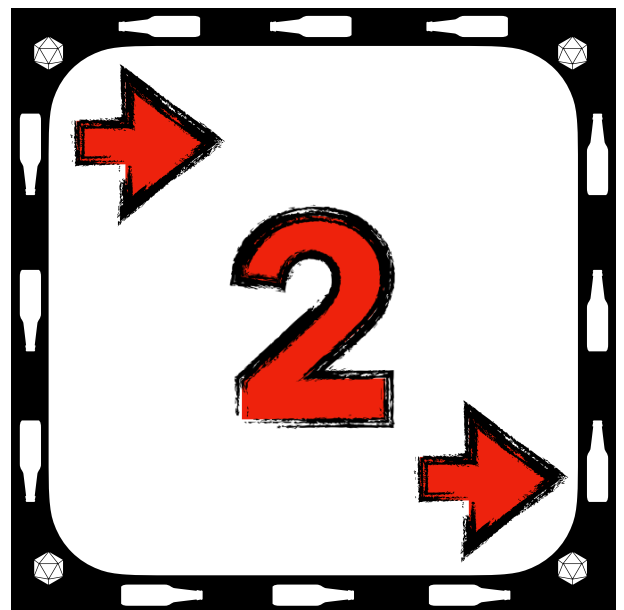
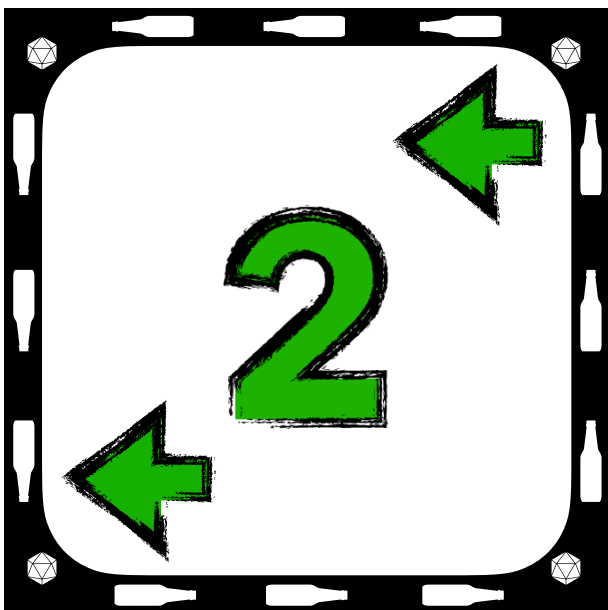
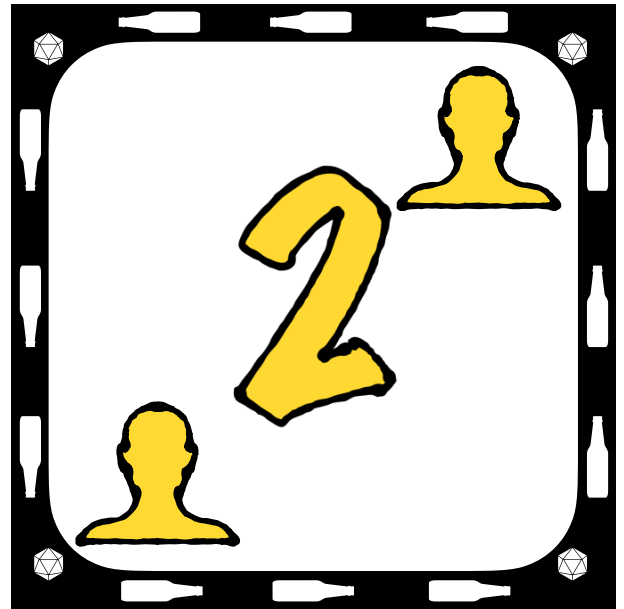
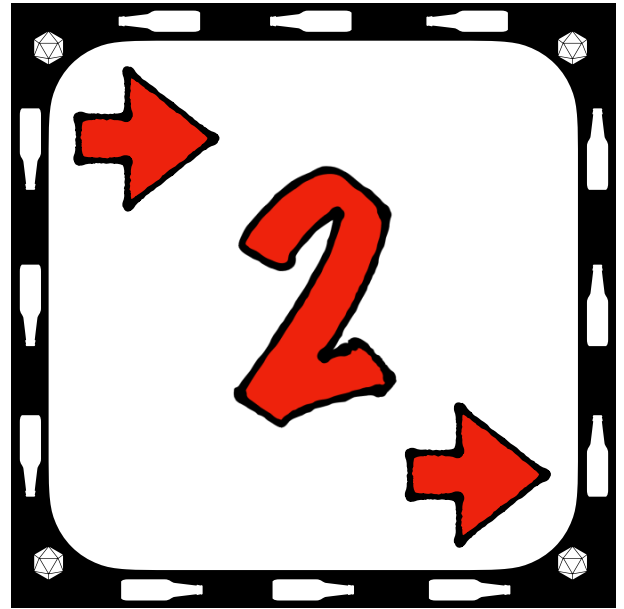
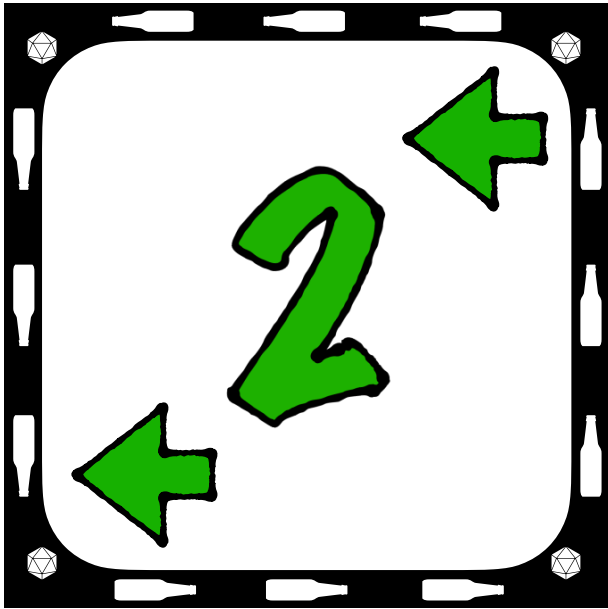


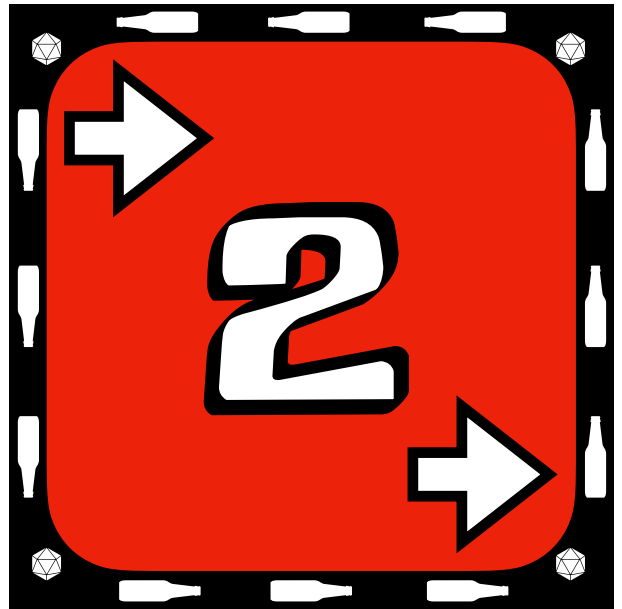
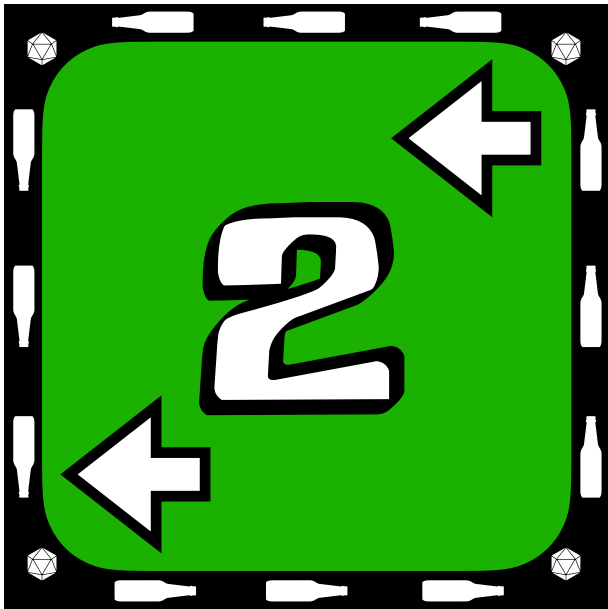
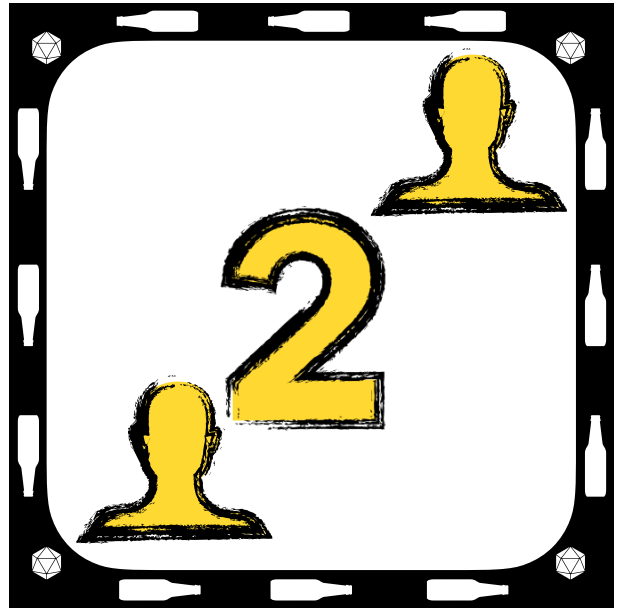


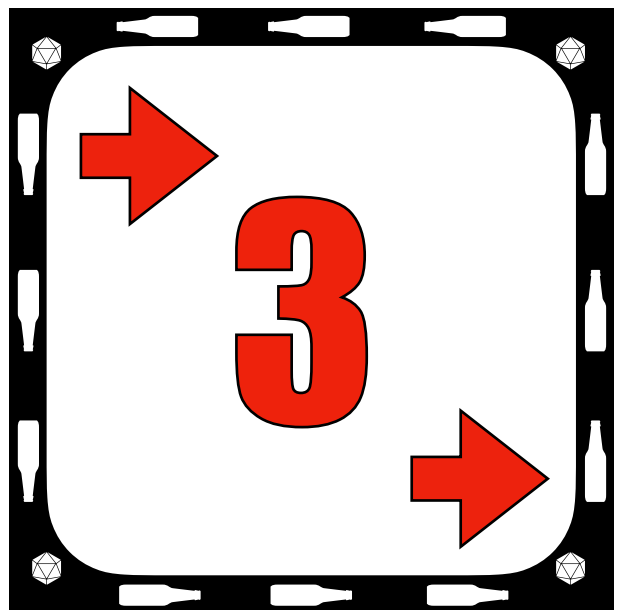
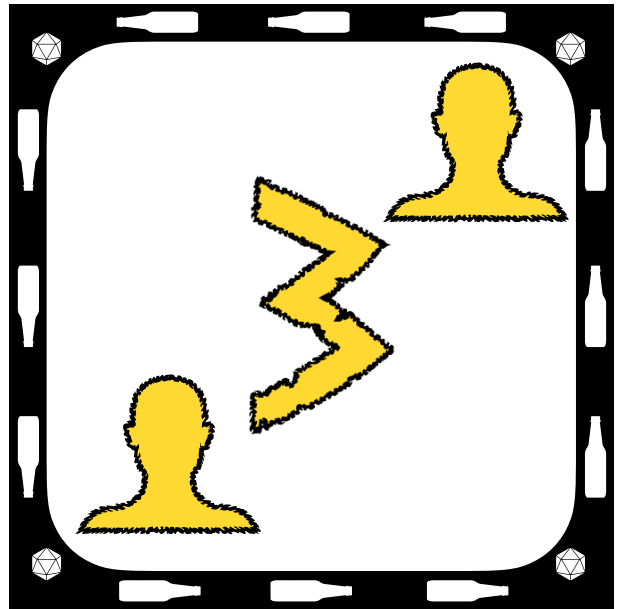
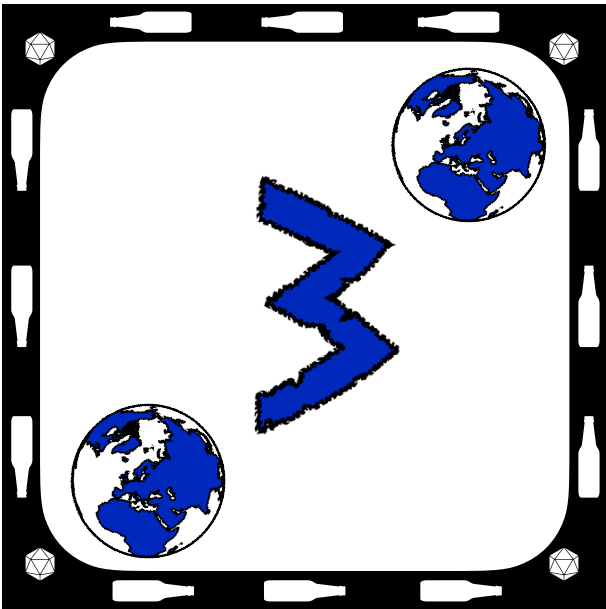
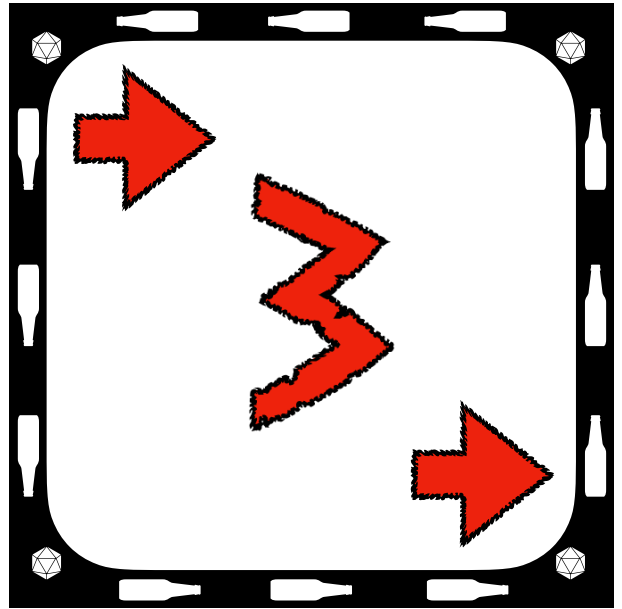
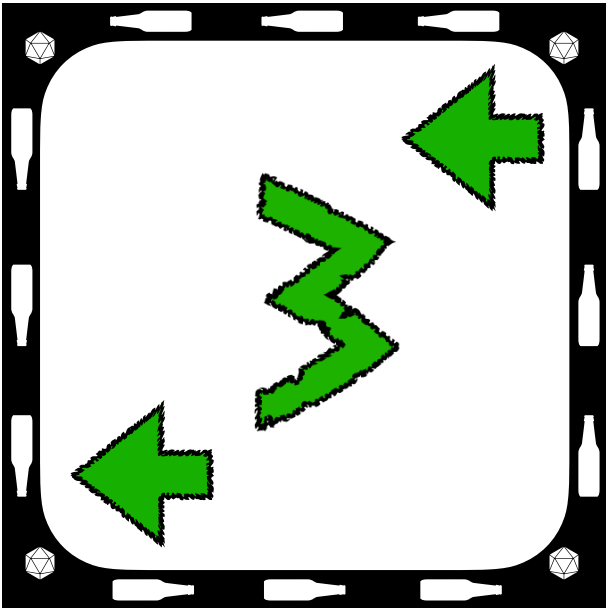


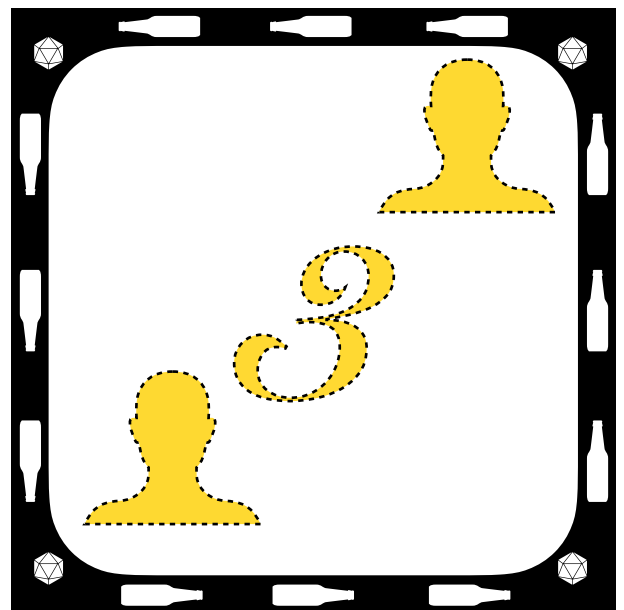
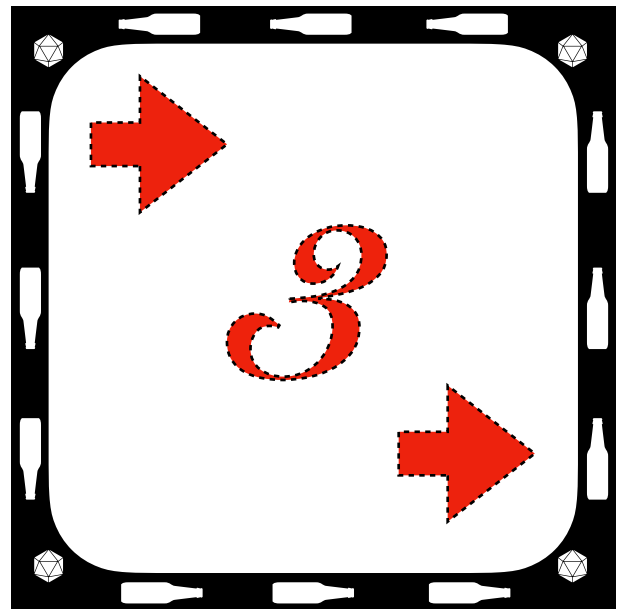
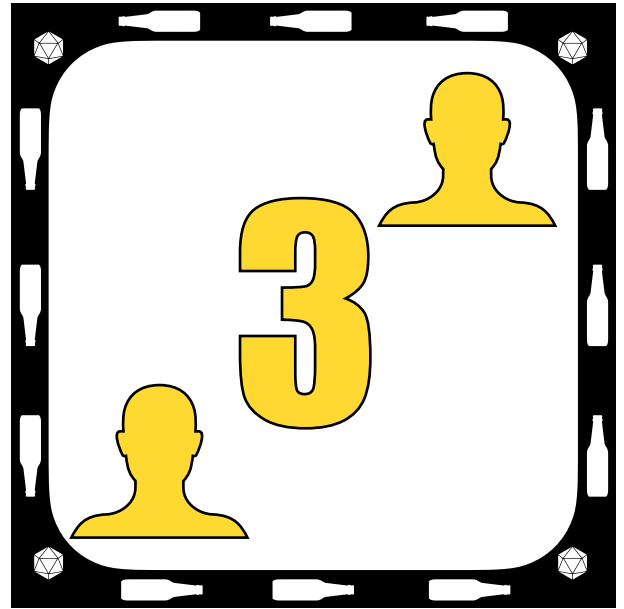


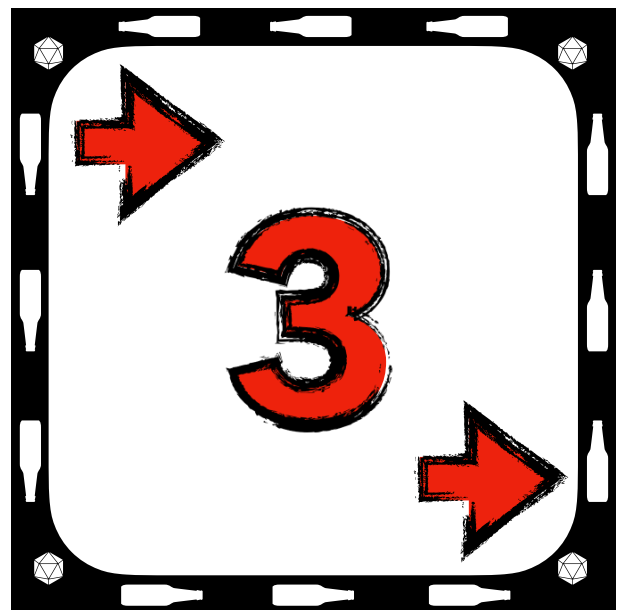
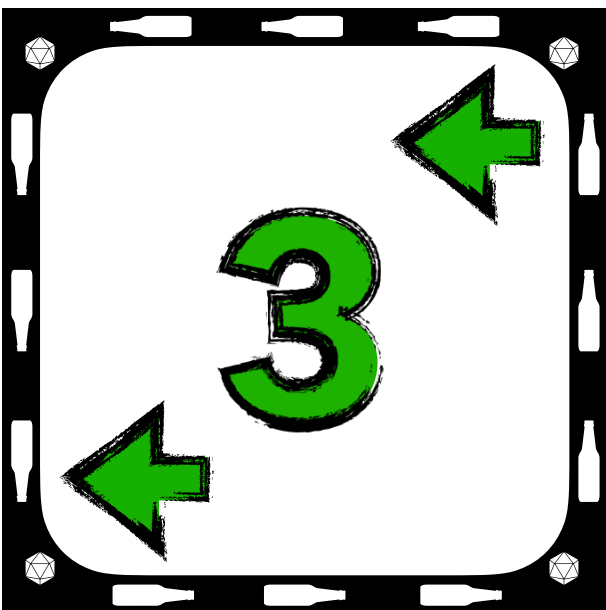
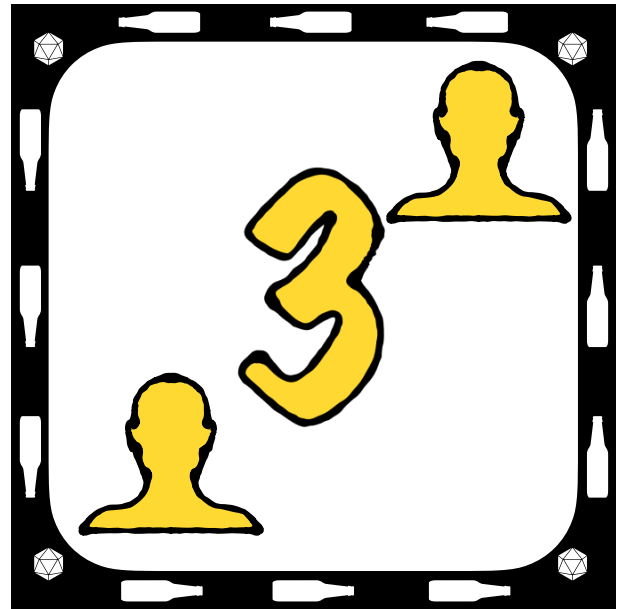
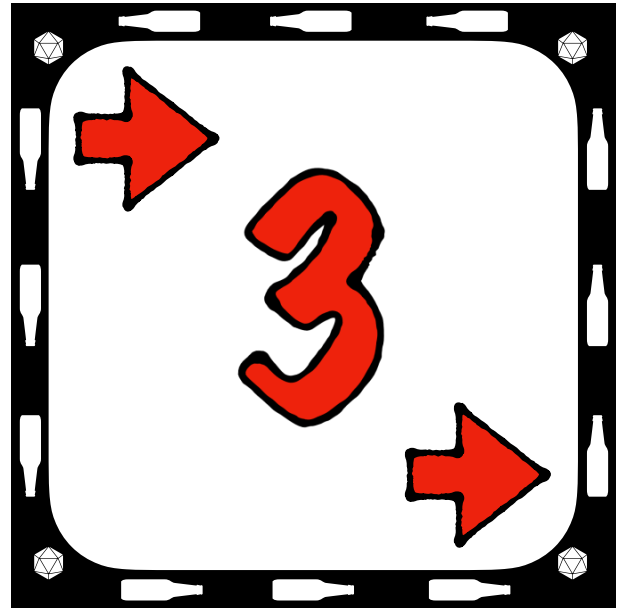
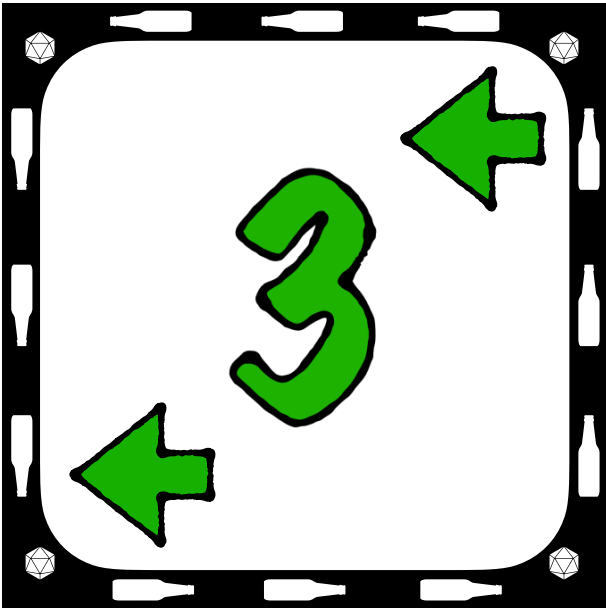


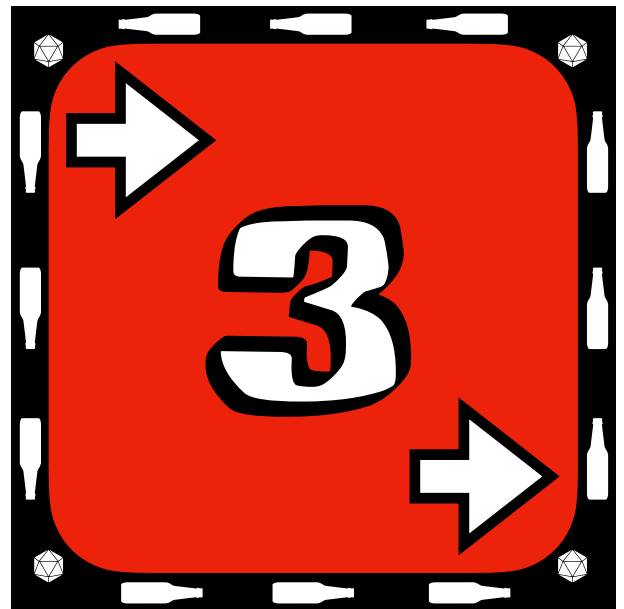
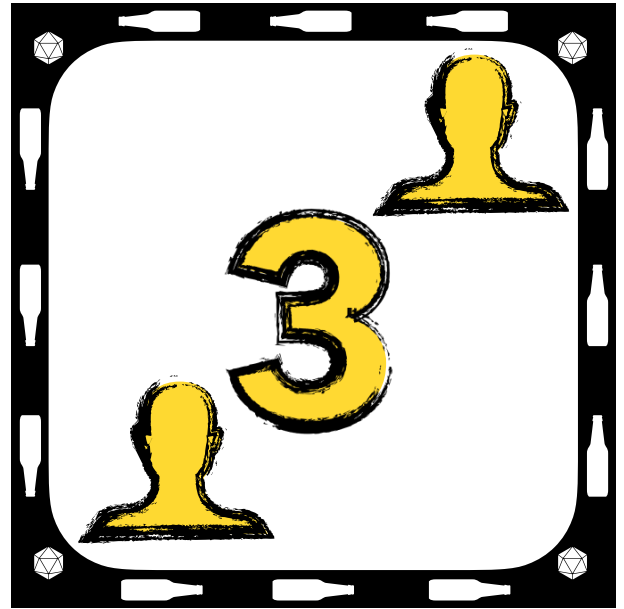


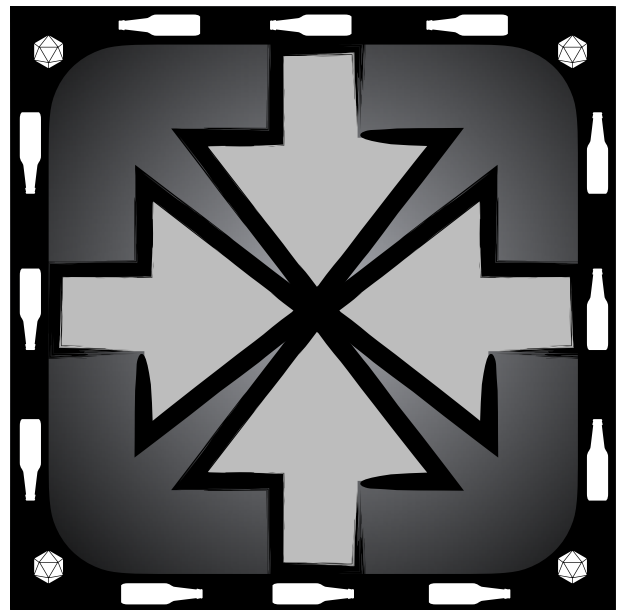
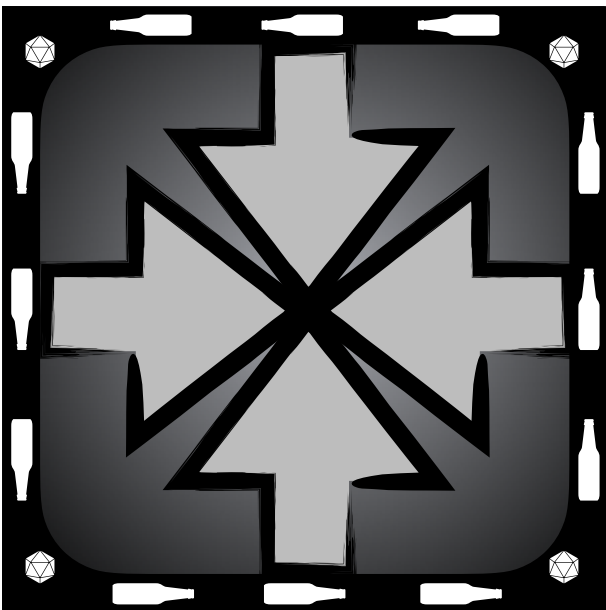


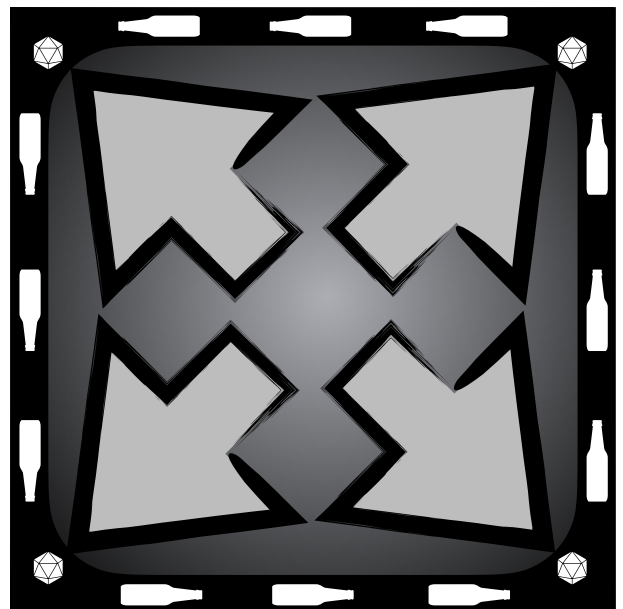
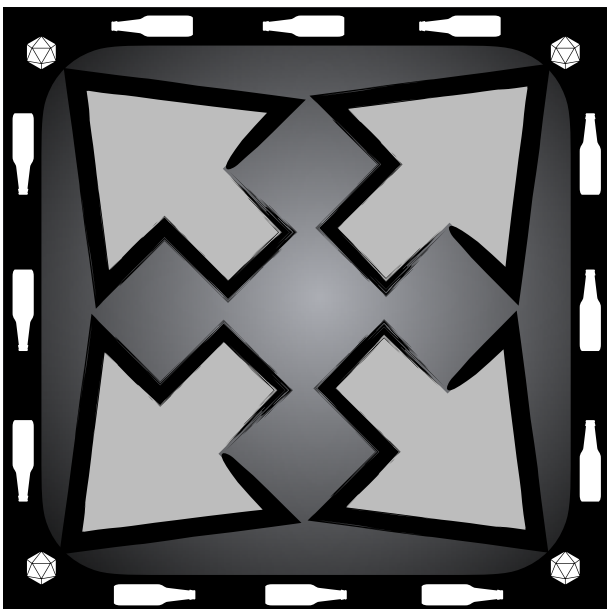
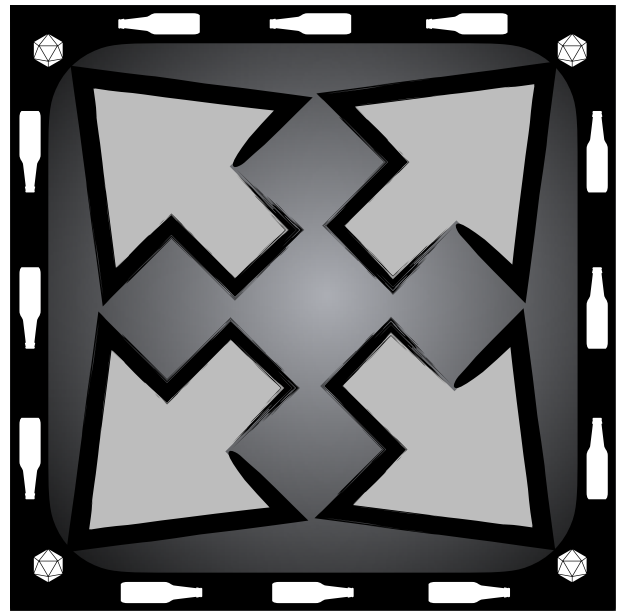
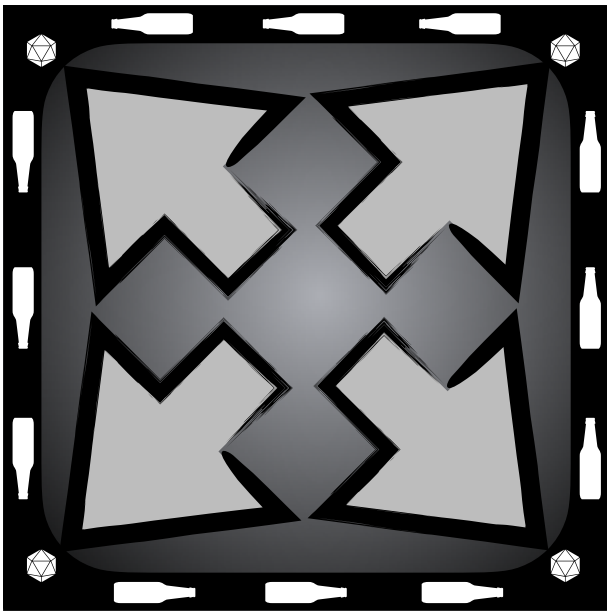
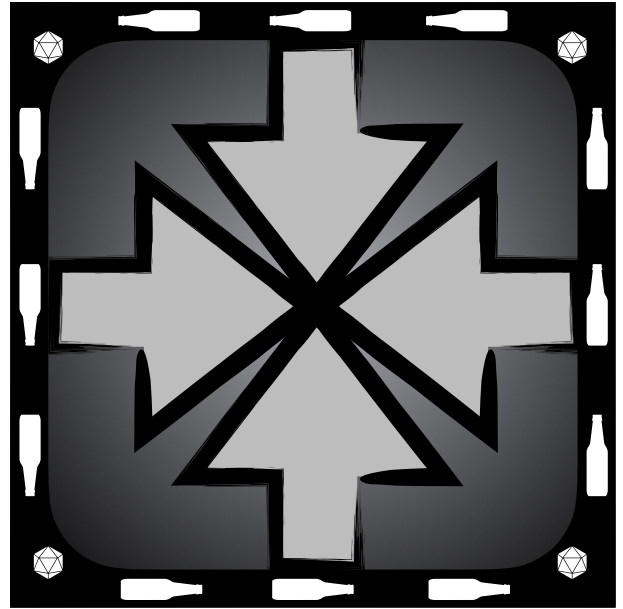
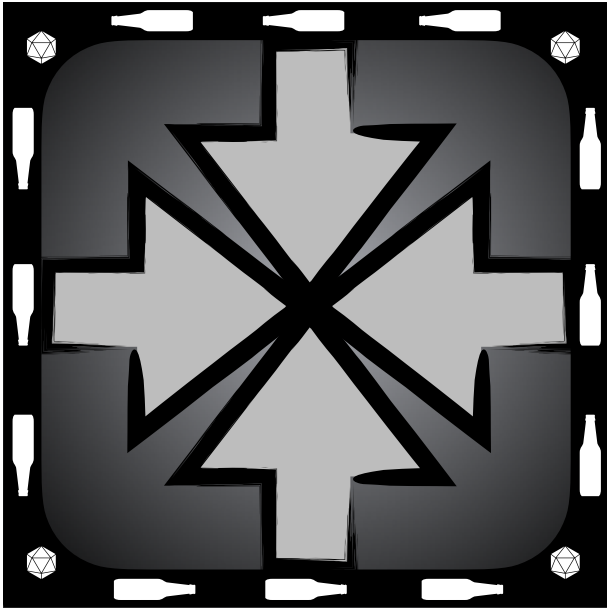














TRIPLE

S

Service - Speed - Smile

TRIPLE

S

Service - Speed - Smile

TRIPLE

S

Service - Speed - Smile

TRIPLE

S

Service - Speed - Smile

TRIPLE

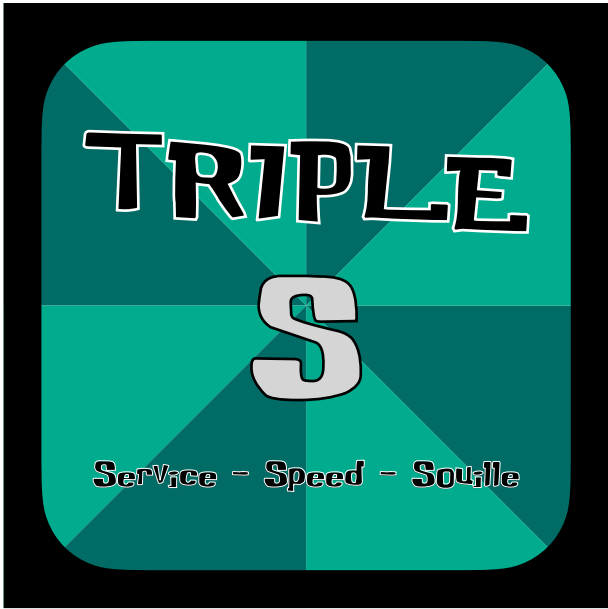
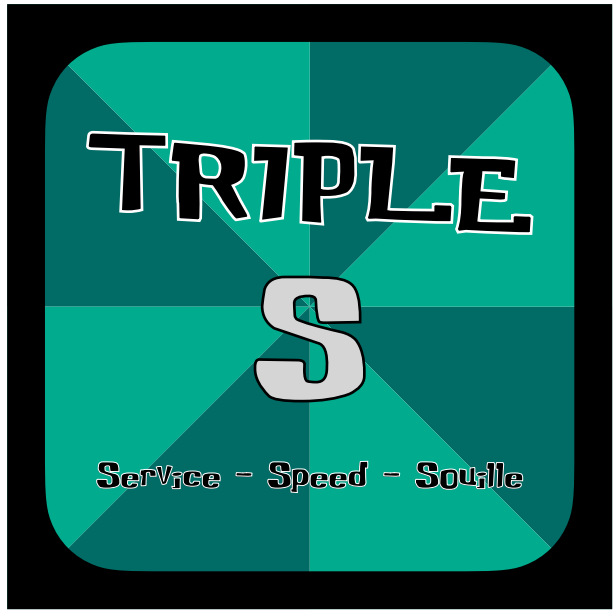
S

Service - Speed - Smile

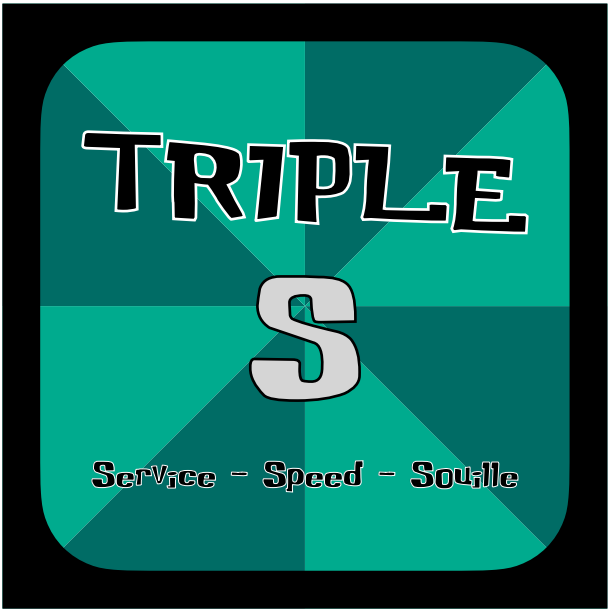
TRIPLE

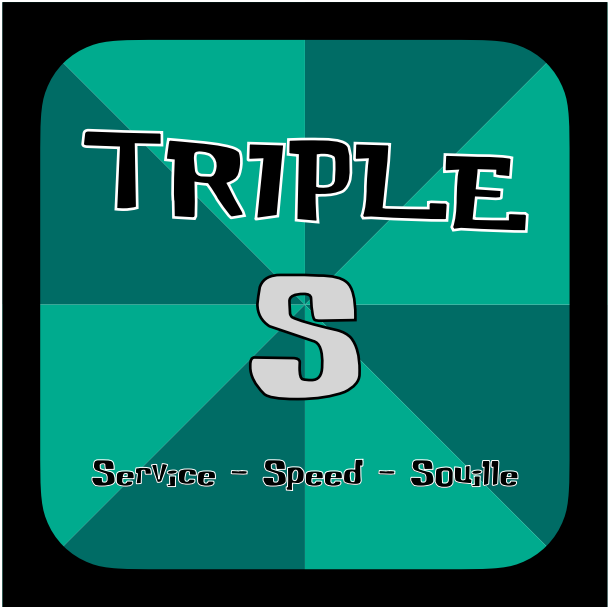
S

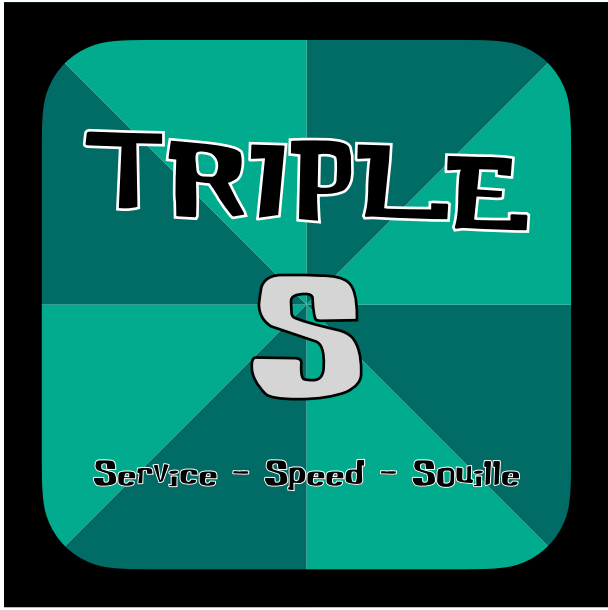
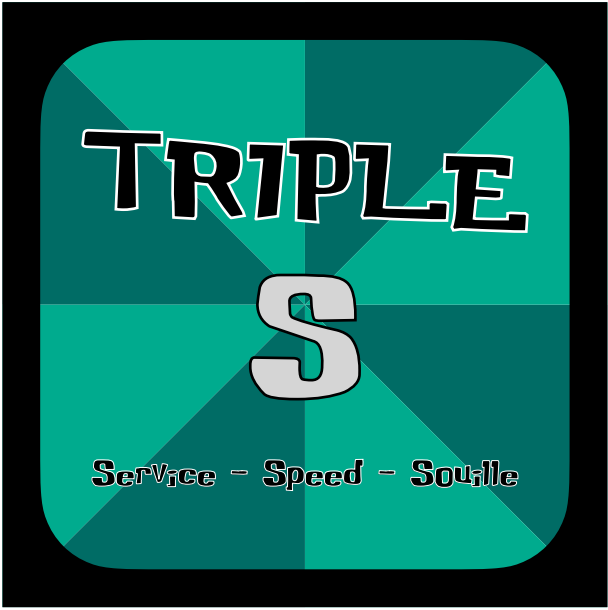
Service - Speed - Smile

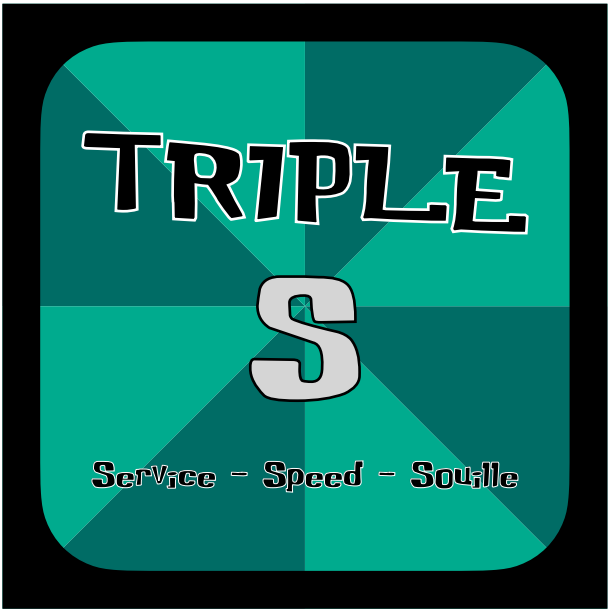


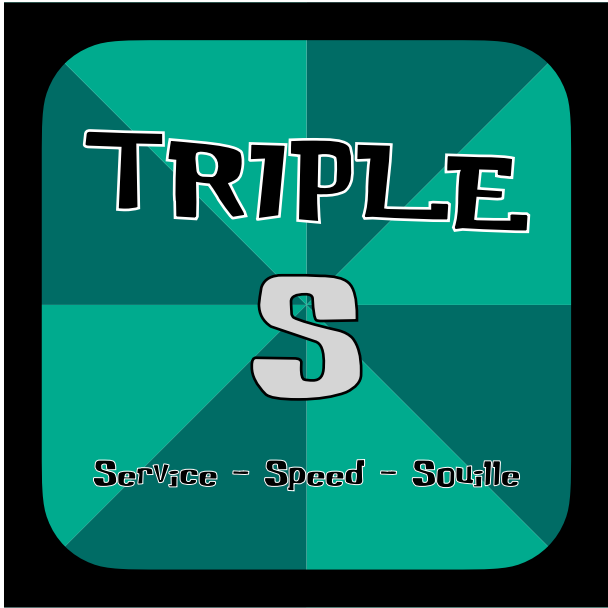
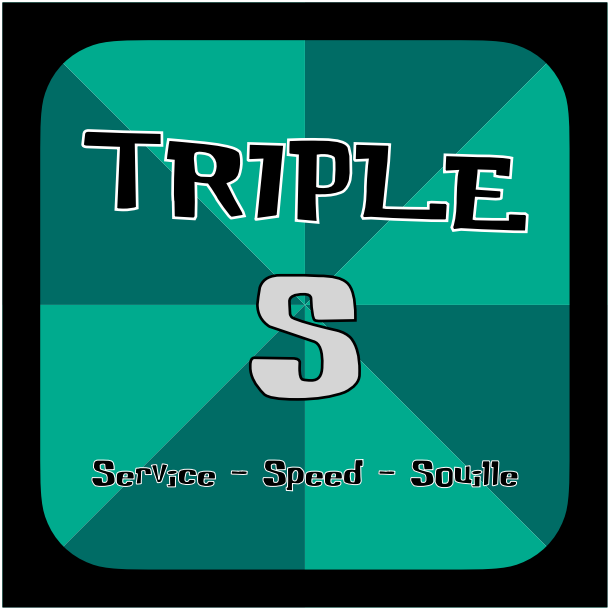




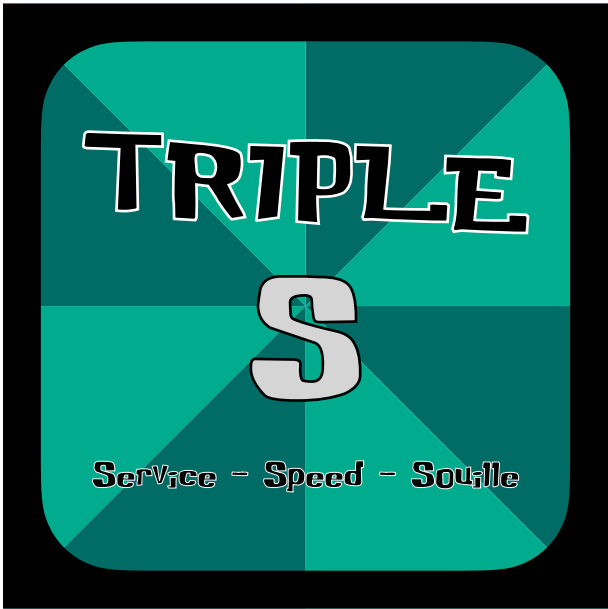
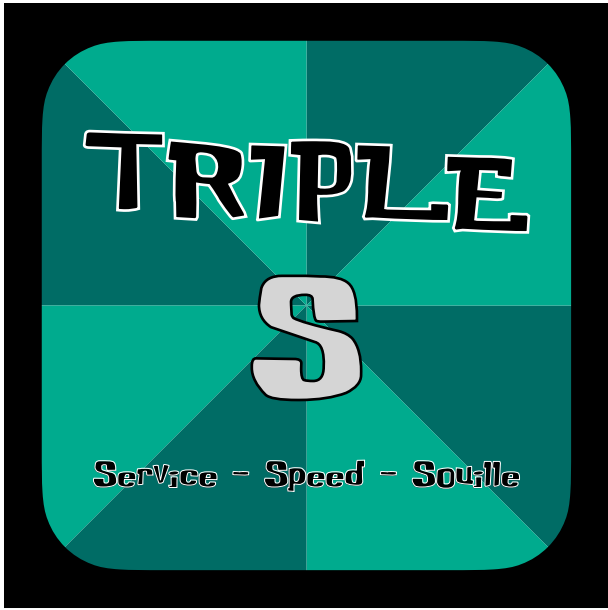
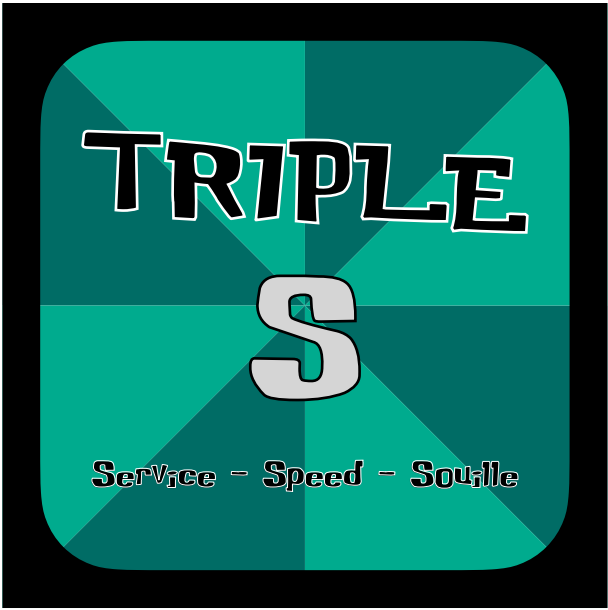




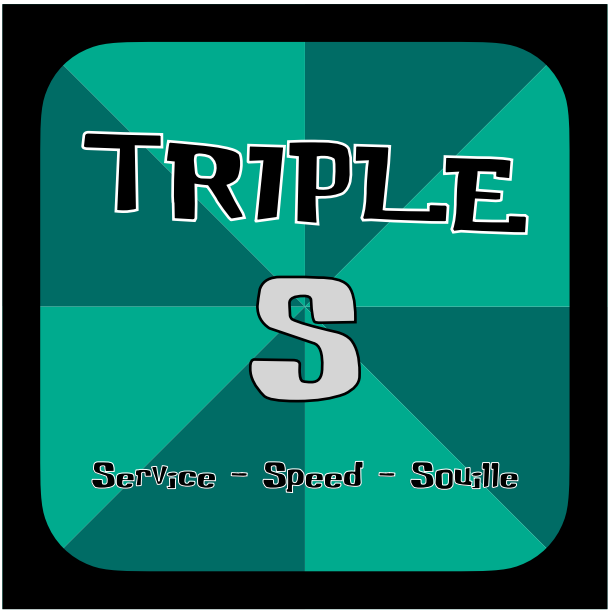




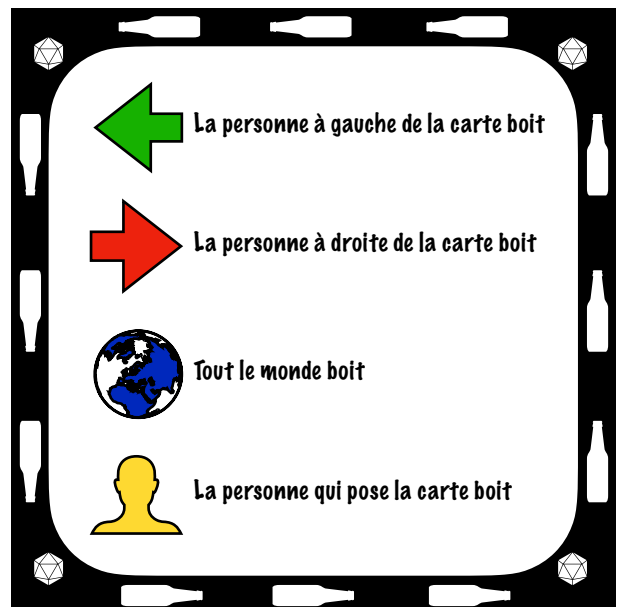
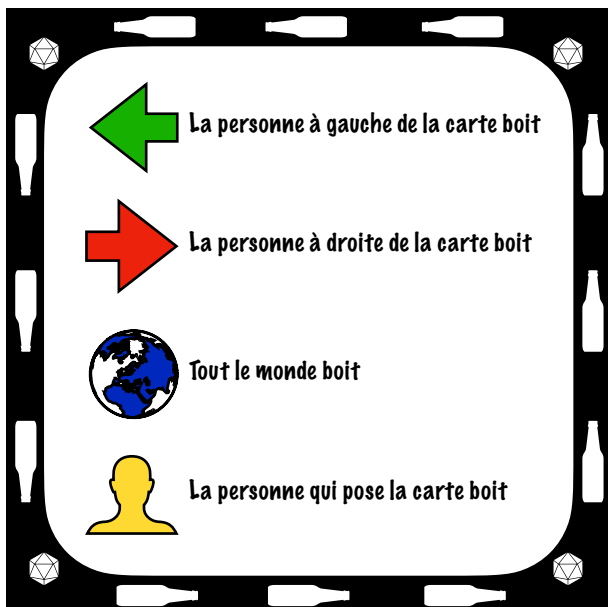
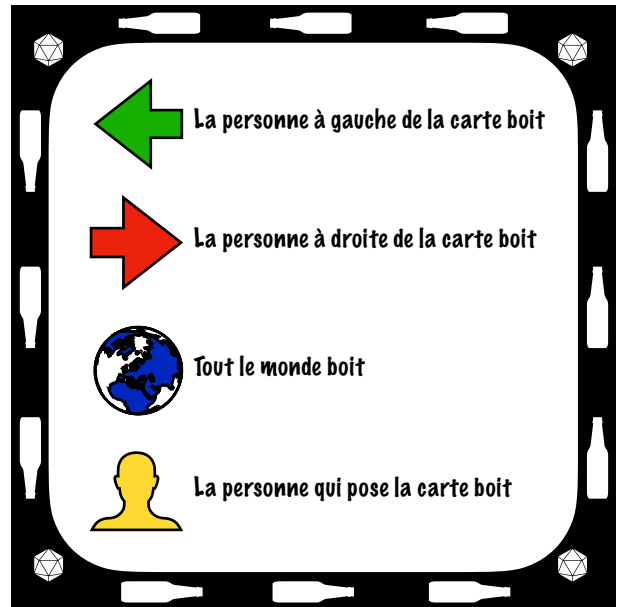
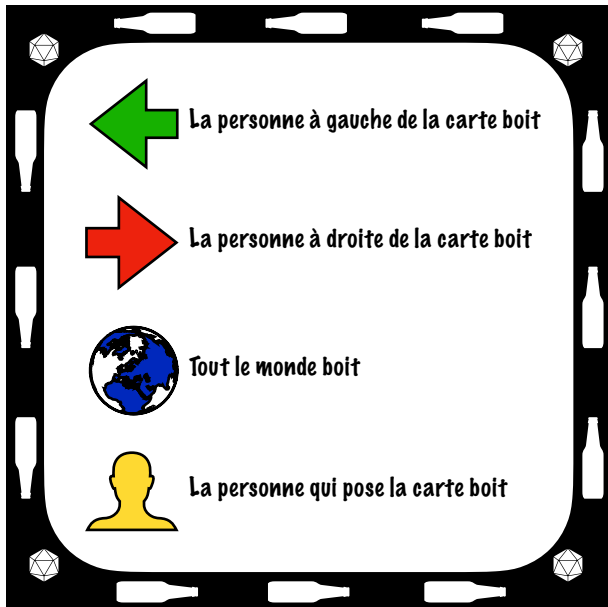












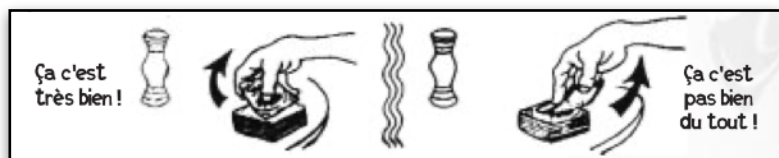




LA LOI DE LA SOUILLE

• LE BUT DU JEU EST DE RÉUSSIR À SE DÉBARRASSER, LE PLUS VITE POSSIBLE, DE TOUTES SES CARTES.

- Le totem est placé au milieu des joueurs.
On distribue le plus équitablement possible les 80 cartes, face cachée (les joueurs ne les regardent pas).
- Les joueurs dévoilent une carte devant eux, chacun leur tour (dans le sens des aiguilles d'une montre), puis la recouvrent au tour suivant, formant ainsi un tas de cartes retournées. Ils ne jouent en même temps que lorsque la carte spéciale (Figure 1, ci-contre) apparaît.
- **DUEL : LORSQUE 2 PERSONNES ONT RETOURNÉ LE MÊME CHIFFRE AVEC LA MÊME POLICE D'ÉCRITURE, QUELLE QU'EN SOIT LA COULEUR, LE PREMIER DES DEUX QUI ATTRAPE LE TOTEM GAGNE LA MANCHE.**
- Le perdant de la manche récupère les cartes retournées de son adversaire, ainsi que les siennes et celles du « pot », s'il y en a. Ensuite, il recommence à jouer.
- Des cartes spéciales, les flèches, ne donnent pas lieu à des duels, mais à des événements expliqués plus bas.
- **Erreur.** : un joueur qui attrape ou fait tomber le totem alors qu'il y a pas lieu ramasse toutes les cartes retournées sur la table : celles de tous les joueurs et celles du pot. Cette règle vaut également pour un joueur qui intervient dans un duel qui ne le concerne pas.
- On ne joue qu'avec une seule main, l'autre ne doit jamais intervenir.
- **Les cartes doivent être retournés vers les autres :** comme sur ces jolis dessins :

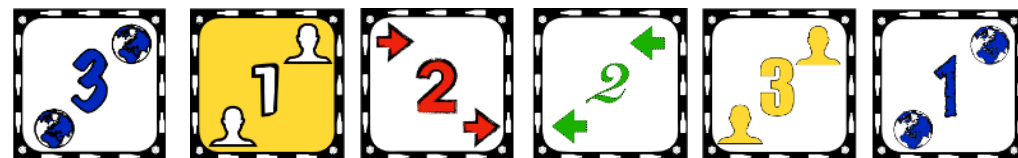


EMBLÈMES DE GORGÉES

Il y a deux types de cartes :

1 - LES CARTES CHIFFRES

- Différentes formes ou symboles figurent sur les cartes. Ces formes ou symboles se retrouvent dans 4 couleurs différentes. C'est l'apparition de deux chiffres rigoureusement identiques qui occasionne un DUEL. En règles TRÈS générale, on ne tient pas compte des couleurs, mais seulement des chiffres et de la police d'écriture...
sauf dans le cas où la carte spécial « flèche couleur » apparaît...
- Ci-dessous, quelques-uns des chiffres bien différents les uns des autres (mais dans le jeu attention aux similitudes!)



1 - LES FLÈCHES

- Il y a **trois types de flèches**. Ce sont des cartes spéciales qui ne donnent pas lieu à des duels, mais qui modifient le déroulement du jeu.



Fig. 1

A) Flèches tournées vers l'extérieur : TOUT LE MONDE RETOURNE UNE CARTE, SIMULTANEMENT (Au début, on vous conseille de compter 1, 2, 3, ça aide pour que tout le monde retourne une carte en même temps). On compare alors les cartes et si rien ne se le joueur après celui qui a posé cette carte recommence à jouer



Fig. 2

b) Flèches tournées vers l'intérieur : lorsqu'un joueur découvre la carte « Flèches vers l'intérieur », **tous les joueurs (lui compris) doivent attraper au plus vite le totem.** Celui qui remporte le totem met son tas de cartes découvertes au « pot » sous le totem. Ce « pot » sera pour le prochain perdant. C'est ensuite à celui qui a attrapé le totem de recommencer à jouer.



Fig. 3

c) Flèches couleur : dans les parties à 3 joueurs, les cartes « Flèches couleur » sont écartées. En revanche, lorsque les 3 joueurs ont des cartes de même couleur face visible devant eux, cela fait le même effet que la carte « Flèches vers l'intérieur ». **Dans les parties à 4 joueurs** ou plus Lorsqu'un joueur retourne cette carte, **les joueurs ayant des cartes de couleurs identiques doivent se saisir du totem, quelle que soit la forme du symbole.** Le déroulement de cette manche est similaire à un duel normal (dans un duel à plusieurs, le gagnant partage ou choisit entre les perdants à qui il donne ses cartes). Cette carte est annulée dès qu'une action se produit, c'est-à-dire lorsque le totem tombe ou est attrapé ou si une carte « Flèches » différente apparaît. **Attention : les duels de symboles sont annulés tant que la carte est active.**

d) Cas particuliers :

- **Deux « flèches vers l'extérieur » se suivent :** si après en avoir retourné une **première, une nouvelle carte « Flèches vers l'extérieur » apparaît : elle n'est résolue que si aucune autre situation n'est présente.**
- **La carte « flèches vers l'intérieur » apparaît en même temps qu'un duel :** c'est le joueur le plus rapide qui décide de l'action résolue. Exemple : Zac, Rix, Wagner et Bloch retournent leur carte. Une carte « Flèche » apparaît, ainsi qu'un duel entre Zac et Rix. Zac est le premier à se saisir du totem. Il choisit laquelle des deux situations il résout (en fonction de son intérêt, probablement).
- **Deux duels apparaissent en même temps :** celui qui a eu le totem l'emporte sur son adversaire et le deuxième duel est annulé.



- **Lorsque 3 personnes ou plus ont la même carte :** les perdants de la manche se partagent les cartes du gagnant ou le gagnant peut décider de répartir comme il le décide ses cartes (et celles du pot) entre les perdants de la manche.



LA VIE DE LA SOUILLE

- **Exemple entre 4 joueurs : Bloch, Zac, Rix & Wagner.**
- Bloch retourne la même carte (c'est-à-dire le même symbole) que Wagner.
- Zac et Rix ne doivent pas intervenir.
- Bloch attrape le totem avant Wagner.
- Wagner a perdu, il ramasse toutes les cartes que Bloch a retournées aux tours précédents, celles qu'il a lui-même retournées, ainsi que les cartes du pot, s'il y en a. Il les met sous son paquet. Pas de chance, **rappelez-vous que le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes.**
- Les cartes de Zac et Rix restent en jeu.
- C'est à Wagner de recommencer à jouer.
- **Autre cas de figure :** Wagner croit avoir le même symbole que Bloch mais se trompe (ou intervient dans un duel qui ne le concerne pas). Il attrape le totem ou le fait tomber. Wagner ramasse alors les cartes retournées par tous les joueurs, y compris les siennes et les cartes du pot s'il y en a.



FIN DE PARTIE

- Lorsqu'un joueur retourne sa dernière carte, celle-ci reste en jeu pendant que les autres joueurs continuent de jouer. Il n'a pas gagné tant qu'il ne s'est pas débarrassé de son paquet de cartes découvertes.
- La partie s'achève lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs en lice. En revanche, pour enchaîner des parties plus rapides, la partie peut s'achever dès que l'un des joueurs est parvenu à se débarrasser de toutes ses cartes.

Cas particuliers :

- Si la dernière carte retournée par un joueur est la carte « Flèches vers l'intérieur » (Fig 2) et qu'il n'attrape pas le totem, il ramasse toutes les cartes en jeu et recommence à jouer.
- Si la dernière carte posée par un joueur est la carte « Flèches vers l'extérieur »... Bravo !! Il a gagné ! Il met la carte au pot, sous le totem et les autres peuvent continuer à jouer sans lui.
- Si la dernière carte retournée par un joueur est la carte « Flèches couleur », pas de bol ! Il ramasse toutes les cartes en jeu et recommence à jouer.



RÈGLES OPTIONNELLES

Carte « Flèches couleur » :

- Pour plus d'action, dans les parties de 4 ou 5 joueurs, la carte est active jusqu'à ce qu'elle soit recouverte.

Règle anti-émeute :

- lorsque 2 personnes attrapent le totem en même temps, le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de doigts en contact avec le totem. En cas d'égalité, le vainqueur est celui (celle) qui a la main en dessous.

Règles à 2 joueurs :

- Les deux mains de chacun des 2 joueurs sont considérées comme des joueurs indépendants. Les joueurs se placent l'un en face de l'autre. Les cartes sont divisées en 4 paquets égaux (un pour chaque main ; 2 joueurs = 4 mains).
- Les joueurs jouent l'un après l'autre, alternant leur main droite et leur main gauche. Ça donne donc : (1) main droite du joueur A ; (2) main droite du joueur B ; (3) main gauche du joueur A ; (4) main gauche du joueur B ; etc...(au début, ça fait mal aux neurones, mais après ça va).
- Si un duel apparaît entre les cartes découvertes des deux joueurs, ce sont les mains concernées qui doivent se saisir du totem. Attention : si un joueur gagne un duel de la main de gauche, le perdant ne ramasse que les cartes découvertes de cette main, le gagnant ne peut pas se défausser



des cartes de sa main droite (même si ça l'arrange !). Toute erreur est punie comme dans les règles normales.

- Dans l'exemple, le duel ne concerne que (2) et (3). Si (1) prend le totem, le joueur A ramasse toutes les cartes découvertes et les met sous le tas de sa main droite. Si (2) gagne le duel, le joueur A ramasse uniquement les cartes découvertes de (2) et (3) et

les met sous le tas de sa main gauche. Conclusion : le joueur A est un peu nul mais on n'est pas obligé d'être bon à tout.

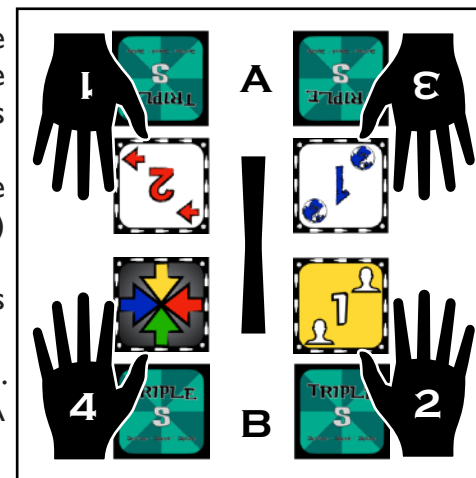
- Si un duel apparaît entre les deux mains d'un même joueur, il ne doit pas attraper le totem ! S'il le fait, il doit ramasser toutes les cartes découvertes et les placer dans le paquet de la main fautive.

La carte « Flèches vers l'intérieur » : lorsque cette carte tombe, avant d'attraper le totem, réfléchissez bien (mais vite) à la main que vous allez faire intervenir ! C'est évidemment la main qui a le plus de cartes découvertes qui doit réagir.

- La carte « Flèches vers l'extérieur » : elle fonctionne normalement.
- La carte « Flèches couleur » : dans un premier temps, il vaut mieux écarter cette

carte (moi, je dis ça, c'est pour vous éviter de devenir dingue !)

- La partie s'achève lorsque les 2 joueurs sont parvenus à se débarrasser de la totalité d'un de leurs deux paquets. On compte alors les cartes restantes à chacun des 2 joueurs, celui qui en possède le plus perd la partie.



AVERTISSEMENT

**Ce jeu n'implique pas de violence !
Il est formellement interdit de tenter de
gagner par KO en assumant ses
adversaires avec une bière.**



RÈGLE DE LA SOUILLE

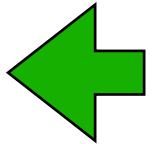
A chaque fois qu'un joueur pose une carte avec un chiffre l'action de boire se met en place selon la couleur et le chiffre sur cette carte

LE JAUNE



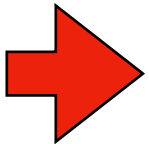
Quand un joueur pose une carte jaune, ce joueur-ci boit le nombre de gorgée(s) équivalent au chiffre affiché sur la carte.

LE VERT



Si la carte est verte, la personne à gauche de la carte boit le nombre de gorgée(s) équivalent au chiffre affiché sur la carte.

LE ROUGE



Si la carte est rouge, la personne à droite de la carte boit le nombre de gorgée(s) équivalent au chiffre affiché sur la carte.

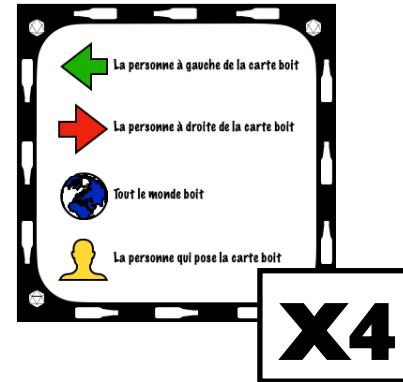
LE BLEU



Si une carte bleu est posé, alors tout le monde boit le nombre de gorgée(s) équivalent au chiffre affiché sur la carte.



Carte de Guide



TIK TOK
@SOUILLEPARTY
@.WEEDPARTY

2021





MERCREDI
31

Donnez
6 Gorgées



JOUR DE CHANCE

JEUDI
18



NOTIFICATION

DIMANCHE
21



YOUTUBE

SAMEDI
20



FAITES VOS
VENTES

VENREDI
19



Buvez
5 Gorgées
COURSES DU
WEEK-END

MARDI
2

Donnez
10 Gorgées



VERSEMENT
DE MAMIE

LUNDI
1



NOTIFICATION

DÉPART



7

DIMANCHE



DISNEY +

24

MERCREDI



NOTIFICATION



6

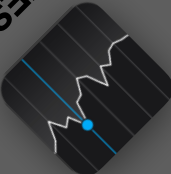
VENDREDI



WEEK-END
ENTRE POTES
Buvez
3 Gorgées

23

MAROI



FAITES VOS
VENTES

22

LUNDI



Donnez
4 Gorgées
VOUS AVEZ
TOUT VENDU

5

MERCREDI



NOTIFICATION

4

JEUDI



ACHAT-REVENTE

3

MERCREDI



NOTIFICATION

 8 LUNDI 2 Gorgées Buvez Tous GESTES BARRIÈRES PAS RESPECTÉES	 6 MARDI FAITES VOS VENTES	 10 MERCREDI Si vous avez fait le meilleur score Donnez 4 gorgées PARTIE DE DES
 25 JEUDI ACHAT-REVENTE	 26 VENREDI CHANGEMENT D'HEURE Reculez tous d'une case	 11 JEUDI NOTIFICATION
	 27 SAMEDI NOTIFICATION	 12 VENREDI ACHAT-REVENTE



DIMANCHE
28



ADN

Buvez
2 Gorgées



T'ES PAUVRE, TU
VAS CHEZ QUICK

SAMEDI
13

MARDI
30



BILLET
GAGNANT

LUNDI
29



FAITES VOS
VENTES

DIMANCHE
14



NETFLIX

MERCREDI
17



ACHAT-REVENTE

MARDI
16



NOTIFICATION

LUNDI
15



Buvez
3 Gorgées

PARIS
SPORTIF

RÈGLE DU JEU

De 2 à 6 joueurs

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu dont les 31 cases correspondent aux 31 jours du mois
- 6 pions de couleurs différentes
- 16 cartes « ACHAT-REVENTE »
- 78 cartes « NOTIFICATION »
- 1 dé

BUT DU JEU

Il s'agit de gérer son foie au quotidien mieux que les autres tout au long de la partie. A la fin, on fait les comptes : le dernier qui n'a pas abandonné gagne la partie.

PRÉPARATION DU JEU

Un des joueurs est désigné pour tenir l'AppStore. Il distribue à chacun des joueurs un pion. Il sépare les cartes « ACHAT-REVENTE » des cartes « NOTIFICATION » et mélange ces 78 cartes. Il pose, face cachées, les paquets de cartes « ACHAT-REVENTE » et « NOTIFICATION » sur la table.

DÉROULEMENT DU JEU

Avant de démarrer la partie, les joueurs décident du nombre de mois, c'est-à-dire du nombre de tours complets du plateau de jeu que va durer la partie. On peut décider de jouer pendant un mois, un trimestre voire même une année entière.

Chaque joueur pose son pion sur la case DÉPART. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondantes au chiffre indiqué sur celui-ci, il se retrouve donc sur une case dont il doit suivre les instructions.

LES CASES

Chaque jour du mois est marqué par un événement. Seule la case « **Dimanche** » permet de se détendre et d'attendre tranquillement son prochain tour de jeu.

Jour de notification : ce sont les jours où votre téléphone vibre. Quand vous arrivez sur cette case, piochez sur la pile « NOTIFICATION » le nombre de cartes indiqué sur la pastille rouge. Si, par exemple, il y a un 3, prenez 3 cartes (les trois du dessus).

Achat-Revente : piochez la carte supérieure de la pile « ACHAT-REVENTE ». Cette carte vous propose de faire une affaire. Si l'achat proposé vous intéresse, versez à l'AppStore le prix indiqué sous le dessin, à gauche (PRIX D'ACHAT). Sinon remettez la carte sous le paquet.

Faites vos ventes : c'est le moment de vendre à l'AppStore l'une de vos cartes « ACHAT-REVENTE » au prix indiqué sous le dessin, au centre (VALEUR RÉELLE). L'AppStore vous autorise à donner les gorgées indiquées et vous remettez la carte sous le paquet de cartes « ACHAT-REVENTE ».

Billet gagnant : si vous tombez sur le mardi 30 (gourde validation des billets) et si vous détenez un ou plusieurs billets, vous avez gagné ! Vous distribuez sans discussion le montant indiqué sur la carte et vous émettez vos billets sous le paquet de cartes « NOTIFICATION ». Attention, les billets ne sont valables qu'un mois. Lorsque vous arrivez au 31 du mois, s'il vous reste des billets, remettez-les sous le paquet de cartes « NOTIFICATION ».

Partie de dé : si vous vous arrêtez sur le 10 du mois, une partie de dé est organisée. Tous les joueurs, chacun à leur tour, lancent le dé. Celui qui obtient le meilleur score distribue 4 gorgées.

Changement d'heure : quand un joueur tombe sur cette case, tout le monde recule d'une case et suit les indications de la nouvelle case où il se trouve alors. Celui qui a la chance inespérée d'être sur la case DÉPART à ce moment, retourne au mercredi 31 et distribue 6 gorgées. Mais si sa position l'oblige à reculer sur le « Changement d'heure », il saute cette case et tombe alors sur une case « ACHAT-REVENTE ».

LES CARTES

Comme les cases, la plupart des cartes conditionnent le jeu de chaque joueur. Ces cartes appartiennent à deux catégories :

Cartes « ACHAT-REVENTE » : ce sont les cartes qui vous permettent de faire des affaires. Ne manquez pas de les acquérir, quand vous tombez sur une case correspondante, si, bien entendu, vous avez le foie pour.

Au cours du mois, quand vous tombez sur « Faites vos ventes », vous pourrez donner des gorgées avec bénéfice l'une de vos cartes « ACHAT-REVENTE ».

Par exemple, « TikTok » que vous payez 8 gorgées, vous donnez 20 gorgées si vous la vendez.

Quant à la commission (2 gorgées) elle sera versée à l'un des joueurs selon la règle suivante : chacun lance le dé. Celui qui obtient le plus haut point l'emporte. Il donne donc les gorgées à la personne de son choix.

Cartes « NOTIFICATION » : ces cartes donnent des directives, des renseignements, des nouvelles par messages. On les obtient quand on reçoit des notifications. Elles sont de plusieurs catégories :

Laissez de côté, après les avoir lues, les **messages** et les **annonces publicitaires** : elles n'ont d'autre but que de vous divertir, et ne mentionnent d'ailleurs aucune somme d'argent.

Les autres, en revanche, réclament votre attention : notamment les factures, les frais d'entretien, les honoraires de pertes ou de casses, les primes d'assurance. Suivez-en les directives. A la fin du mois, il faudra les régler à la Banque.

Notez le caractère particulier des cartes suivantes :

Assurances ANTI-CASSE et RÉPARAUTO : elles sont optionnelles. Si elles vous intéressent conservez-les et payez la prime indiquée ; sinon remettez-les au talon, face cachée. Bien sûr elles sont chères mais pensez bien qu'un de ces cartes annule les honoraires de casse ou des pertes et l'autre les factures de voitures.

TIK TOK

@SOUILLEPARTY

@.WEEDPARTY

LA BONNE MURGE

RÈGLE DU JEU

De 2 à 6 joueurs

Envie de faire boire... quand vous avez envie de faire boire quelqu'un, lancez le dé et misez une somme de 1 ou 2 gorgées; si vous obtenez un 5 ou un 6, vous faites boire 5 fois votre mise à qui vous voulez. Mais si vous obtenez un point inférieur, vous devez boire votre mise. Cette carte peut être utilisée à n'importe quel tour de jeu, mais vous ne pouvez vous en servir qu'une seule fois.

Toutes les cartes précédentes (« ACHAT-REVENTE » et « NOTIFICATION ») doivent être remises à l'AppStore dès qu'elles sont utilisées. Lorsque les talons sont épuisés, il les mélange et les met de nouveau en paquets, face cachée.

LE VAINQUEUR

Il y a deux types de victoire à vous choisir laquelle en début de partie :

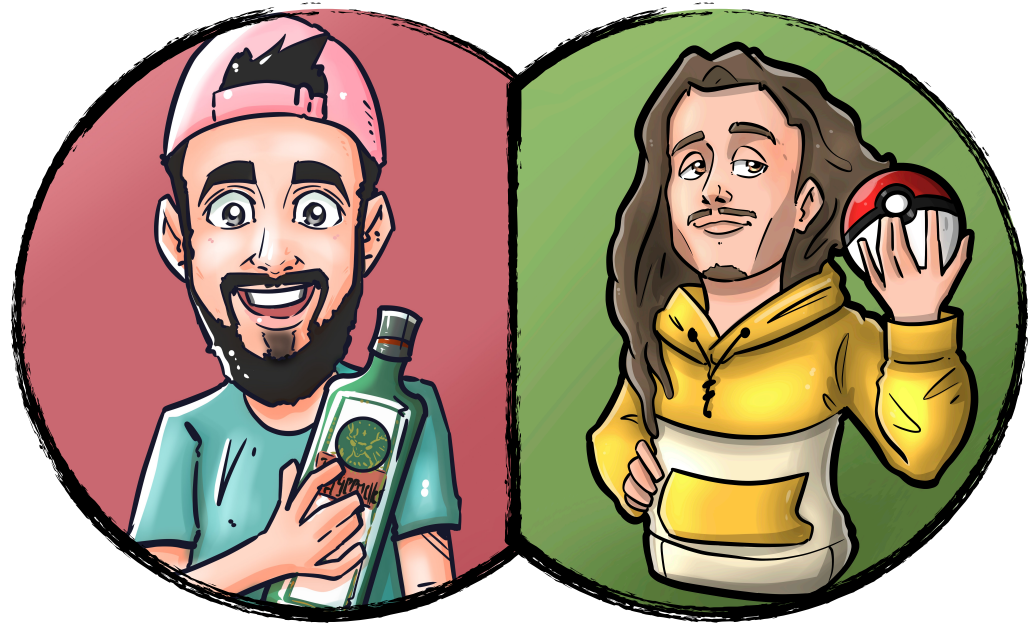
Le vainqueur est celui qui a passé la ligne d'arrivée après un mois, un trimestre, un an etc... Selon ce qui a décidé en début de partie.

ou

Le dernier joueur qui n'a pas abandonné la partie est le vainqueur du jeu.

RÈGLE Hardcore

MÊME RÈGLE QUE POUR LA BONNE MURGE SAUF POUR LES ÉLIMINATIONS DES JOUEURS. UN JOUEUR EST ÉLIMINÉ QUAND IL A VOMY ET LE VAINQUEUR EST LE DERNIER QUI N'A PAS VOMY.



TIK TOK
@SOUILLEPARTY
@.WEEDPARTY

2021

MESSAGE

Eh mec désoler de pas pouvoir venir ce soir mais je suis chez le médecin et il vient de me dire que j'ai une grippe du genou et qu'il fallait que je reste chez moi à la prochaine bonne soirée 🙏

Distribué



JUL 🙌

MESSAGE

Wesh bien ou bien ??
Y a moyen tu viennes me chercher à la gare à 25h62 ce samedi 30 Février ??
Si tu peux tu gères mon chef 😊

Distribué

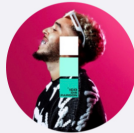


JOK'AIR 18

MESSAGE

Eh frerot j'ai reçu ton colis pour mon anniv mais je t'aime de ouf le MONOVOMY et La Bonne Murge de SouilleParty 🥰
Merci 😊

Distribué



ICO 🍔

SNAP

| Giulia chaude pour une soirée ce soir ?? 😊



Giulia Le S 🙌

SNAP

| Petit Macdo mec ?? 😊



Romich 🦁

SNAP

| Eh Baptou t'as vu le dernier épisode d'SNK ?? 🍷



Baptiste

INSTA

Salut du coup le lien pour refaire tout nos jeux sont dans ma bio donc bon chance si tu veux tout refaire 😊



Souille Party



BEER PONG

PUB



MONOVOMY

PUB



**MACHINE À CROQUE
POUR LA FONSDALLE**

PUB



COLLIER À SHOOTER

PUB



GOBELET ECOCUP

PUB



**JEUX DE CARTES
PLASTIFIÉES**

PUB



ROUE DE LA SOIF

PUB



MARMITE À PÂTES

PUB



PISTOLET À CAPSULES

PUB



MÈTRE DE SHOOTER

PUB



SHOOTER PARTY

EN VACANCES
JAPON



Rappel d'impayé : 5 gorgées

EN VACANCES
HAWAÏ



Rappel d'impayé : 3 gorgées

EN VACANCES
USA



Rappel d'impayé : 2 gorgées

EN VACANCES
MAROC



Rappel d'impayé : 1 gorgée

FACTURE SUR L'ARDOISE DU BAR



PAYE TON ARDOISE DU MOIS
DERNIER

Somme à payer : 5 gorgées

FACTURE SUR L'ARDOISE DU BAR



PAYE TON ARDOISE DE LA SEMAINE
DERNIÈRE

Somme à payer : 3 gorgées

FACTURE SUR L'ARDOISE DU BAR



PAYE TON ARDOISE DU WEEK-END
DERNIER

Somme à payer : 2 gorgées

ENVIE DE FAIRE BOIRE...



Des gens sont trop sobres ?
Lancez le dé et misez une somme inférieure à 2 gorgées; si vous obtenez un 5 ou un 6, vous avez le droit de donner 5 fois votre mise; les autres points vous obligent à boire votre mise.

CETTE CARTE PEUT ÊTRE UTILISÉE À N'IMPORTE QUEL TOUR DE JEU

ENVIE DE FAIRE BOIRE...



Des gens sont trop sobres ?
Lancez le dé et misez une somme inférieure à 2 gorgées; si vous obtenez un 5 ou un 6, vous avez le droit de donner 5 fois votre mise; les autres points vous obligent à boire votre mise.

CETTE CARTE PEUT ÊTRE UTILISÉE À N'IMPORTE QUEL TOUR DE JEU

ENVIE DE FAIRE BOIRE...



Des gens sont trop sobres ?
Lancez le dé et misez une somme inférieure à 2 gorgées; si vous obtenez un 5 ou un 6, vous avez le droit de donner 5 fois votre mise; les autres points vous obligent à boire votre mise.

CETTE CARTE PEUT ÊTRE UTILISÉE À N'IMPORTE QUEL TOUR DE JEU

ENVIE DE FAIRE BOIRE...



Des gens sont trop sobres ?
Lancez le dé et misez une somme inférieure à 2 gorgées; si vous obtenez un 5 ou un 6, vous avez le droit de donner 5 fois votre mise; les autres points vous obligent à boire votre mise.

CETTE CARTE PEUT ÊTRE UTILISÉE À N'IMPORTE QUEL TOUR DE JEU

BILLET DE LOTO FDJ



Quel BG! Votre billet est sorti au dernier tirage.
Si vous arrêtez sur le mardi 30, la FDJ vous autorise à donner des gorgées mais attention...
Votre billet n'est valable qu'un seul mois !

Donnez 6 gorgées

BILLET DE LOTO FDJ



Quel BG! Votre billet est sorti au dernier tirage.
Si vous arrêtez sur le mardi 30, la FDJ vous autorise à donner des gorgées mais attention...
Votre billet n'est valable qu'un seul mois !

Donnez 6 gorgées

BILLET DE LOTO FDJ



Quel BG! Votre billet est sorti au dernier tirage.
Si vous arrêtez sur le mardi 30, la FDJ vous autorise à donner des gorgées mais attention...
Votre billet n'est valable qu'un seul mois !

Donnez 6 gorgées

BILLET DE LOTO FDJ



Quel BG! Votre billet est sorti au dernier tirage.
Si vous arrêtez sur le mardi 30, la FDJ vous autorise à donner des gorgées mais attention...
Votre billet n'est valable qu'un seul mois !

Donnez **3 gorgées**

BILLET DE LOTO FDJ



Quel BG! Votre billet est sorti au dernier tirage.
Si vous arrêtez sur le mardi 30, la FDJ vous autorise à donner des gorgées mais attention...
Votre billet n'est valable qu'un seul mois !

Donnez **3 gorgées**

BILLET DE LOTO FDJ



Quel BG! Votre billet est sorti au dernier tirage.
Si vous arrêtez sur le mardi 30, la FDJ vous autorise à donner des gorgées mais attention...
Votre billet n'est valable qu'un seul mois !

Donnez **3 gorgées**

COUP DE CHANCE



Un ami vous rembourse...

Donnez **6 Gorgées**

COUP DE CHANCE



Pour une erreur de facturation...

Donnez **3 Gorgées**

COUP DE CHANCE

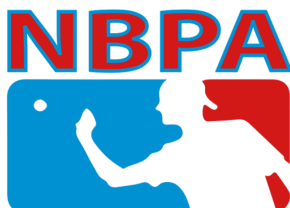


A l'occasion d'un achat
on vous fait une ristourne...

Donnez **2 Gorgées**

COURS
PARTICULIERS

BEER PONG



A régler : **4 gorgées**

COURS
PARTICULIERS

CAPS



A régler: **3 gorgées**

**COURS
PARTICULIERS**

CUL SEC



A régler : **2 gorgées**



BLACK CARD

PAYPAL

Compte N°209.01.209

Nom : Elon MUSK

A votre débit : **8 gorgées**



BLACK CARD

PAYPAL

Compte N°186.02.186

Nom : Jeff BEZOS

A votre débit : **4 gorgées**



BLACK CARD

PAYPAL

Compte N°134.03.134

Nom : Bill GATES

A votre débit : **3 gorgées**



BLACK CARD

PAYPAL

Compte N°117.04.117

Nom : Bernard ARNAULT

A votre débit : **2 gorgées**



BLACK CARD

PAYPAL

Compte N°101.05.101

Nom : Mark ZUCKERBERG

A votre débit : **1 gorgée**

TESLA S



COÛT : 3 Gorgées

IPHONE 11 PRO



COÛT : 3 Gorgées

APPLE WATCH



COÛT : 3 Gorgées

AIRPODS



COÛT : 3 Gorgées

SWEAT THRASHER



COÛT : 2 Gorgées

VANS



COÛT : 2 Gorgées

CASQUETTE RL



COÛT : 2 Gorgées

MACDO



COÛT : 1 Gorgée

DOMINO'S



COÛT : 1 Gorgée

O'TACOS



COÛT : 1 Gorgée



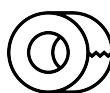
**CHEZ
BOULI
CARROSSIER**



**Installation d'un siège éjectable
pour mec trop bourré !**

SOMME À RÉGLER AU COMPTANT :

Prendre 8 gorgées



**CHEZ
JOE LE MECANO
GARAGISTE**



**Les deux rétros de ta voiture sont mort
Joe le Mécano vient les scotcher !**

SOMME À RÉGLER AU COMPTANT :

Prendre 7 gorgées



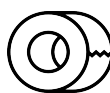
**CHEZ
BOULI
CARROSSIER**



**Vitre teintée pour que les flics voient
pas ta sale gueule de défoncé !**

SOMME À RÉGLER AU COMPTANT :

Prendre 6 gorgées



**CHEZ
JOE LE MECANO
GARAGISTE**



**Ta voiture électrique n'a plus de batterie Joe
le Mécano vient t'en ramener une nouvelle !**

SOMME À RÉGLER AU COMPTANT :

Prendre 6 gorgées



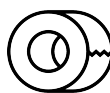
**CHEZ
BOULI
CARROSSIER**



**Pose d'un Klaxon très spécial qui dit :
« Eh Frérot laisse moi passer »**

SOMME À RÉGLER AU COMPTANT :

Prendre 5 gorgées



**CHEZ
JOE LE MECANO
GARAGISTE**



**Pas de Fast-Food Veggie Joe Le Mécano
t'installe un potager dans le coffre !**

SOMME À RÉGLER AU COMPTANT :

Prendre 5 gorgées



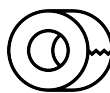
**CHEZ
BOULI
CARROSSIER**



**Installation d'un frigo Coca pour mettre
des Cubanisto au frais !**

SOMME À RÉGLER AU COMPTANT :

Prendre 4 gorgées



**CHEZ
JOE LE MECANO
GARAGISTE**



**Marre des gens qui vomissent Joe le Mécano
t'installe une bassine !**

SOMME À RÉGLER AU COMPTANT :

Prendre 4 gorgées

L'IPHONE DE NATHAN



Tu as cassé le téléphone de Nathan

Honoraires à payer : **8 Gorgées**

LE MACDO DE MARC



Tu as renversé le Macdo de Marc

Honoraires à payer : **6 Gorgées**

LA WEED DE MOSCA



Tu as fumé toute la weed de Mosca

Honoraires à payer : **6 Gorgées**

LA 86 DE LÉO



Tu as éclaté la 86 de Léo

Honoraires à payer : **5 Gorgées**

LE JOGGING DE ROMAIN



Tu as troué le jogging de Romain

Honoraires à payer : **4 Gorgées**

LES KROS DE BAPTOU



Tu as caché les kros de Baptou

Honoraires à payer : **4 Gorgées**

LES CARTES BLEU DE NOÉMICHTO



Tu as égaré les cartes bancaires de Noémichto

Honoraires à payer : **3 Gorgées**

LE JACK MIEL DE COCO



Tu as renversé la Jack Miel de Coco

Honoraires à payer : **2 Gorgées**

**ASSURANCES
VOITURES**



RÉPARAUTO

En payant cette prime vous pouvez annuler les factures de voitures.

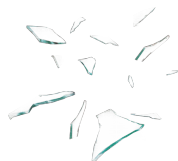
Vous pouvez payez la prime et
conserver la carte
OU
Refuser de payer et remettre la carte au
talon

MONTANT DE LA PRIME :

8 Gorgées

ANTI-CASSE

**ASSURANCES
TOURIX**



En payant cette prime vous pouvez annuler honoraires de casse ou perte.

Vous pouvez payez la prime et
conserver la carte
OU
Refuser de payer et remettre la carte au
talon

MONTANT DE LA PRIME :

6 Gorgées

**ASSURANCES
VOITURES**



RÉPARAUTO

En payant cette prime vous pouvez annuler les factures de voitures.

Vous pouvez payez la prime et
conserver la carte
OU
Refuser de payer et remettre la carte au
talon

MONTANT DE LA PRIME :

8 Gorgées

ANTI-CASSE

**ASSURANCES
TOURIX**



En payant cette prime vous pouvez annuler honoraires de casse ou perte.

Vous pouvez payez la prime et
conserver la carte
OU
Refuser de payer et remettre la carte au
talon

MONTANT DE LA PRIME :

6 Gorgées

**ASSURANCES
VOITURES**



RÉPARAUTO

En payant cette prime vous pouvez annuler les factures de voitures.

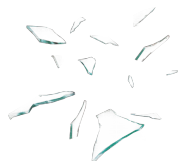
Vous pouvez payez la prime et
conserver la carte
OU
Refuser de payer et remettre la carte au
talon

MONTANT DE LA PRIME :

8 Gorgées

ANTI-CASSE

**ASSURANCES
TOURIX**



En payant cette prime vous pouvez annuler honoraires de casse ou perte.

Vous pouvez payez la prime et
conserver la carte
OU
Refuser de payer et remettre la carte au
talon

MONTANT DE LA PRIME :

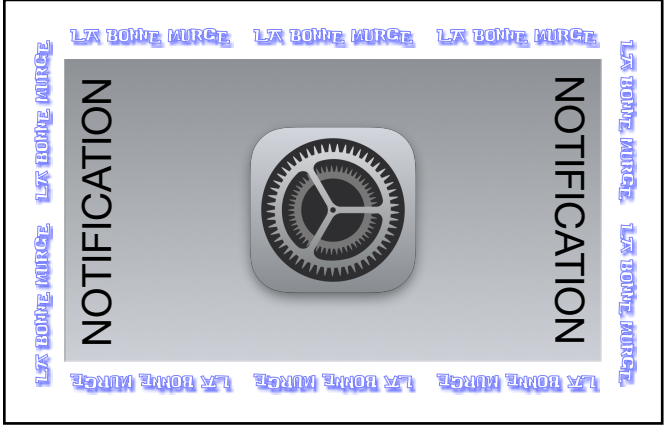
6 Gorgées











TIK TOK



PRIX D'ACHAT
8 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
20 GORGÉES

COMMISSION
2 GORGÉES

MACDO



PRIX D'ACHAT
10 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
20 GORGÉES

COMMISSION
2 GORGÉES

APPLE MUSIC



PRIX D'ACHAT
7 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
12 GORGÉES

COMMISSION
3 GORGÉES

INSTAGRAM



PRIX D'ACHAT
7 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
11 GORGÉES

COMMISSION
3 GORGÉES

SNAPCHAT



PRIX D'ACHAT
6 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
9 GORGÉES

COMMISSION
2 GORGÉES

TWITTER



PRIX D'ACHAT
7 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
11 GORGÉES

COMMISSION
1 GORGÉE

AMAZON



PRIX D'ACHAT
6 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
12 GORGÉES

COMMISSION
2 GORGÉES

PAYPAL



PRIX D'ACHAT
6 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
12 GORGÉES

COMMISSION
2 GORGÉES

UBER EATS



PRIX D'ACHAT
5 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
14 GORGÉES

COMMISSION
1 GORGÉE

STARBUCKS



PRIX D'ACHAT
3 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
6 GORGÉES

COMMISSION
1 GORGÉE

POKÉMON GO

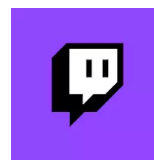


PRIX D'ACHAT
3 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
6 GORGÉES

COMMISSION
1 GORGÉE

TWITCH



PRIX D'ACHAT
3 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
6 GORGÉES

COMMISSION
1 GORGÉE

NIKE



PRIX D'ACHAT
3 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
7 GORGÉES

COMMISSION
1 GORGÉE

WTPP



PRIX D'ACHAT
2 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
7 GORGÉES

COMMISSION
1 GORGÉE

WAZE



PRIX D'ACHAT
2 GORGÉES

VALEUR RÉELLE
6 GORGÉES

COMMISSION
1 GORGÉE

WISH



PRIX D'ACHAT
1 GORGÉES

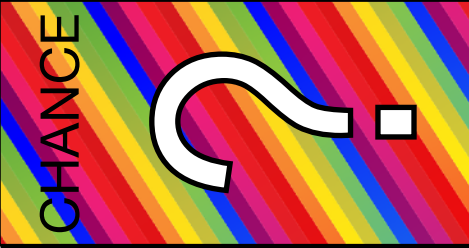
VALEUR RÉELLE
3 GORGÉES

COMMISSION
1 GORGÉE

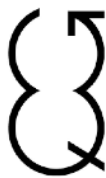


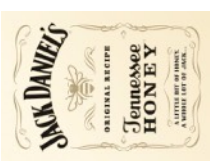
MONOVOMY



	GRIMBERGEN 	3 Gorgées
	LEFFE 	3 Gorgées
CHANCE 		
	AFFLIGEM 	3 Gorgées
PORT DU CAPTAIN MORGAN ORIGINAL		5 Gorgées
UBER 	Boit 3 gorgées pour rentrer dans le UBER et relance le dé	
	KRONENBOURG 	2 Gorgées
DONATELLO 		3 Gorgées

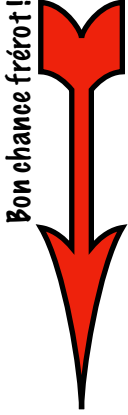
	SAN JOSÉ 	5 Gorgées
	GIBSON'S 	5 Gorgées
DOMINO'S 		3 Gorgées
	POLIAKOV 	5 Gorgées
PORT DU CAPTAIN MORGAN BLANC		5 Gorgées
	MENTHE PASTILLE 	4 Gorgées
	MALIBU 	4 Gorgées
LE V&B 		2 Gorgées + Tournée Générale

CHANCE															
															
		JÄGERMEISTER		LE QG		ABSOLUT VODKA		GET X COLD		PORT DU CAPTAIN MORGAN DARK		RICARD		BAILEYS	
		Jägermeister				Country of Sweden VODKA									
7 Gorgées		2 Gorgées + Tournée Générale		7 Gorgées		7 Gorgées		7 Gorgées		5 Gorgées		6 Gorgées		6 Gorgées	

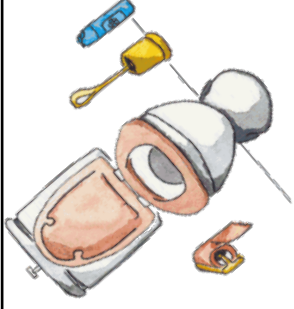
	DON PAPA		10 Gorgées
TAI BOO RAIT	 Boit 3 gorgées pour ivresse sur voie publique		
	GREY GOOSE		10 Gorgées
CHANCE ?			
PORT DU CAPTAIN MORGAN SPICED	 Captain Morgan®		5 Gorgées
JACK POMME			8 Gorgées
MACDO			3 Gorgées
JACK MIEL			8 Gorgées

MONOVOMY

	
MARTINI	
6 Gorgées	

	
KANTERBRÄU	
2 Gorgées	
Distribue 2 Gorgées DÉPART	

	
JACK DANIELS	
8 Gorgées	

	
PASSOÃ	
4 Gorgées	
Tranquille Passe Ton chemin m'amène	

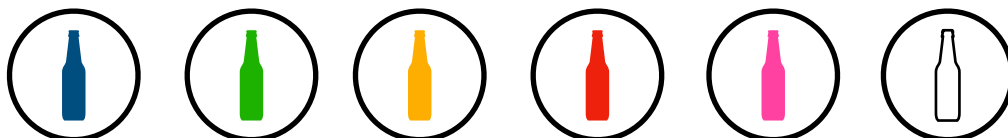
Une Photo pour aider a positionner les cases découpées



LES SYMBOLES



LES PIONS



TITRE DE PROPRIÉTÉ
KANTERBRÄU

1 Gorgée

Symbole Heineken 2 gorgées
Symbole Leffe 3 gorgées
Symbole Despe 4 gorgées
Symbole Cubanisto 5 gorgées

Prix des symboles 2 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
KRONENBOURG

1 Gorgée

Symbole Heineken 2 gorgées
Symbole Leffe 3 gorgées
Symbole Despe 4 gorgées
Symbole Cubanisto 5 gorgées

Prix des symboles 2 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
AFFLIGEM

1 Gorgée

Symbole Heineken 2 gorgées
Symbole Leffe 3 gorgées
Symbole Despe 4 gorgées
Symbole Cubanisto 5 gorgées

Prix des symboles 2 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
LEFFE

1 Gorgée

Symbole Heineken 2 gorgées
Symbole Leffe 3 gorgées
Symbole Despe 4 gorgées
Symbole Cubanisto 5 gorgées

Prix des symboles 2 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
GRIMBERGEN

1 Gorgée

Symbole Heineken 2 gorgées
Symbole Leffe 3 gorgées
Symbole Despe 4 gorgées
Symbole Cubanisto 5 gorgées

Prix des symboles 2 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
PASSOÃ

2 Gorgées

Symbole Heineken 3 gorgées
Symbole Leffe 4 gorgées
Symbole Despe 5 gorgées
Symbole Cubanisto 6 gorgées

Prix des symboles 2 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
MALIBU

2 Gorgées

Symbole Heineken 3 gorgées
Symbole Leffe 4 gorgées
Symbole Despe 5 gorgées
Symbole Cubanisto 6 gorgées

Prix des symboles 2 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
MENTHE PASTILLE

2 Gorgées

Symbole Heineken 3 gorgées
Symbole Leffe 4 gorgées
Symbole Despe 5 gorgées
Symbole Cubanisto 6 gorgées

Prix des symboles 2 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
POLIAKOV

3 Gorgées

Symbole Heineken 4 gorgées
Symbole Leffe 5 gorgées
Symbole Despe 6 gorgées
Symbole Cubanisto 7 gorgées

Prix des symboles 2 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
GIBSON'S

3 Gorgées

Symbole Heineken 4 gorgées
Symbole Leffe 5 gorgées
Symbole Despe 6 gorgées
Symbole Cubanisto 7 gorgées

Prix des symboles 2 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
SAN JOSÉ

3 Gorgées

Symbole Heineken 4 gorgées
Symbole Leffe 5 gorgées
Symbole Despe 6 gorgées
Symbole Cubanisto 7 gorgées

Prix des symboles 2 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
MARTINI

4 Gorgées

Symbole Heineken 5 gorgées
Symbole Leffe 6 gorgées
Symbole Despe 7 gorgées
Symbole Cubanisto 8 gorgées

Prix des symboles 3 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
BAILEYS

4 Gorgées

Symbole Heineken 5 gorgées
Symbole Leffe 6 gorgées
Symbole Despe 7 gorgées
Symbole Cubanisto 8 gorgées

Prix des symboles 3 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
RICARD

4 Gorgées

Symbole Heineken 5 gorgées
Symbole Leffe 6 gorgées
Symbole Despe 7 gorgées
Symbole Cubanisto 8 gorgées

Prix des symboles 3 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
GET X COLD

5 Gorgées

Symbole Heineken 6 gorgées
Symbole Leffe 7 gorgées
Symbole Despe 8 gorgées
Symbole Cubanisto 9 gorgées

Prix des symboles 3 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
ABSOLUT VODKA

5 Gorgées

Symbole Heineken 6 gorgées
Symbole Leffe 7 gorgées
Symbole Despe 8 gorgées
Symbole Cubanisto 9 gorgées

Prix des symboles 3 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
JÄGERMEISTER

5 Gorgées

Symbole Heineken 6 gorgées
Symbole Leffe 7 gorgées
Symbole Despe 8 gorgées
Symbole Cubanisto 9 gorgées

Prix des symboles 3 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
JACK DANIELS

6 Gorgées

Symbole Heineken 7 gorgées
Symbole Leffe 8 gorgées
Symbole Despe 9 gorgées
Symbole Cubanisto 10 gorgées

Prix des symboles 3 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
JACK MIEL

6 Gorgées

Symbole Heineken 7 gorgées
Symbole Leffe 8 gorgées
Symbole Despe 9 gorgées
Symbole Cubanisto 10 gorgées

Prix des symboles 3 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
JACK POMME

6 Gorgées

Symbole Heineken 7 gorgées
Symbole Leffe 8 gorgées
Symbole Despe 9 gorgées
Symbole Cubanisto 10 gorgées

Prix des symboles 3 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
GREY GOOSE

8 Gorgées

Symbole Heineken 9 gorgées
Symbole Leffe 10 gorgées
Symbole Despe 11 gorgées
Symbole Cubanisto 12 gorgées

Prix des symboles 3 gorgées
le symbole

TITRE DE PROPRIÉTÉ
DON PAPA

8 Gorgées

Symbole Heineken 9 gorgées
Symbole Leffe 10 gorgées
Symbole Despe 11 gorgées
Symbole Cubanisto 13 gorgées

Prix des symboles 3 gorgées
le symbole



**PORT DU CAPTAIN
MORGAN ORIGINAL**

Si vous avez : Vous buvez...

1 Port	2 Gorgées
2 Ports	4 Gorgées
3 Ports	6 Gorgées
4 Ports	8 Gorgées



**PORT DU CAPTAIN
MORGAN BLANC**

Si vous avez : Vous buvez...

1 Port	2 Gorgées
2 Ports	4 Gorgées
3 Ports	6 Gorgées
4 Ports	8 Gorgées



**PORT DU CAPTAIN
MORGAN DARK**

Si vous avez : Vous buvez...

1 Port	2 Gorgées
2 Ports	4 Gorgées
3 Ports	6 Gorgées
4 Ports	8 Gorgées



**PORT DU CAPTAIN
MORGAN SPICED**

Si vous avez : Vous buvez...

1 Port	2 Gorgées
2 Ports	4 Gorgées
3 Ports	6 Gorgées
4 Ports	8 Gorgées



DONATELLO

Si vous avez : Vous buvez...

1 Resto	Lancé d'1 dé x1
2 Restos	Lancé d'1 dé x2
3 Restos	Lancé d'1 dé x3



MACDO

Si vous avez : Vous buvez...

1 Resto	Lancé d'1 dé x1
2 Restos	Lancé d'1 dé x2
3 Restos	Lancé d'1 dé x3



Domino's

DOMINO'S

Si vous avez : Vous buvez...

1 Resto	Lancé d'1 dé x1
2 Restos	Lancé d'1 dé x2
3 Restos	Lancé d'1 dé x3

FAIS PAS LA GUEULE T'ES PAS UN MONSTRE

Vu ta tronche va dans la cellule de décufrage et reste tranquille le tour prochain

T'ES UN VIEUX BAC

Aller sale vieux bac boit 3 gorgées

CARRÉ DANS L'AXE

Garde la carte et utilise la pour ne pas boire (1 utilisation)

VAS LA BAS

Va te taper ta meilleure branlette sur la case prédéfini

PAS BONNE SOIRÉE

Boit le nombre de gorgées égal au nombre de personnes autour de la table

IL T'AIT POUSSÉ DES COUILLES PENDANT LA NUIT

Il t'ait poussé des couilles pendant la nuit pour te redescendre boit 6 gorgées et ferme ta gueule

**POURQUOI POURQUOI PASTÈQUE
MELON**

Boit entre 2 et 2 gorgées situées
entre le bas et le haut de ton verre

MOLLET MOLLET TIBIAS TIBIAS

Tu t'es cassé la gueule et recule de 3
cases

TOUJOURS PLUS

Va sur la case DON PAPA

BÊTE D'AMBIANCE ICI

L'ambiance est pas folle ici, tu dois te
taper un cul sec...

LE PIRE DES PIRES

T'es vraiment le pire des pires t'as
perdu la carte de ton choix et la carte
s'est retrouvée dans la poche de la
personne de ton choix

C'EST UN OUF

Va sur la case départ et fait le ouf en
donnant 4 gorgées au lieu de 2

NORMAAAAAAAAL

Va au QG Normaaaaaaaaal

T'INQUIÈTES EN BALLE

Boit le nombre de propriétés que tu
as, ça va c'est t'inquiètes en balle

MAMÈNE

Après avoir fumé ton gros Zder tu montes sur ton nuage de fumée et va au port que tu veux

J'ENTEND PAS LES GROS HAINEUX

Va sur la case qu'il te plait et cette propriété est à toi gratuitement si elle n'appartient à personne

MONOVOMY

MONOVOMY

CHANCE



CHANCE



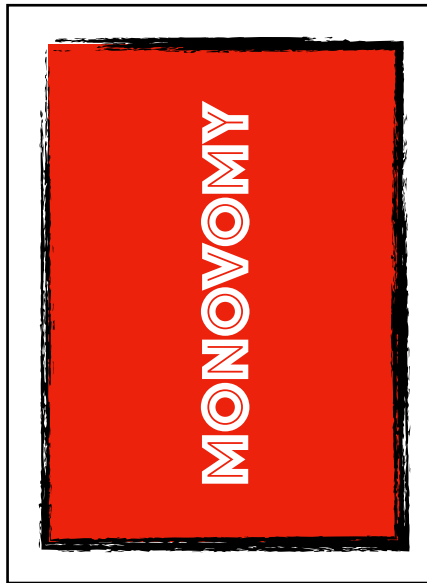
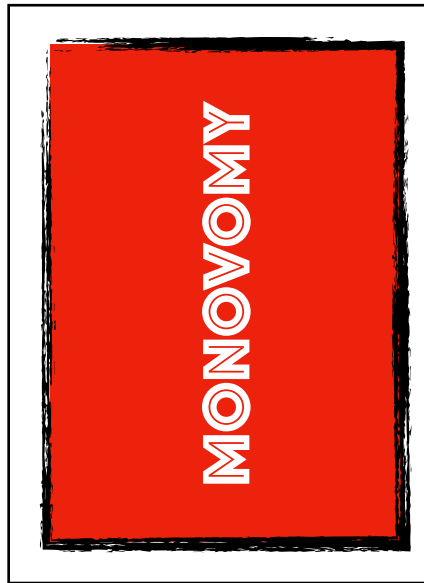
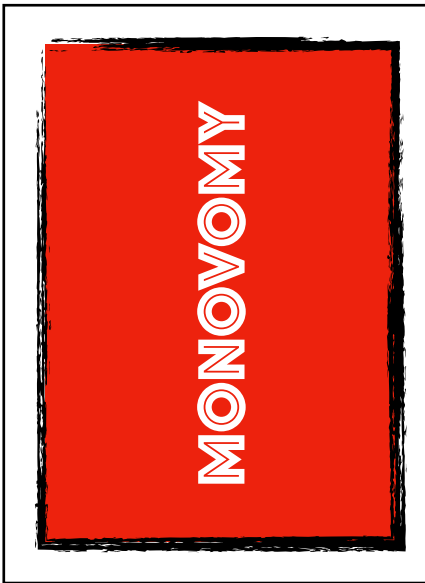
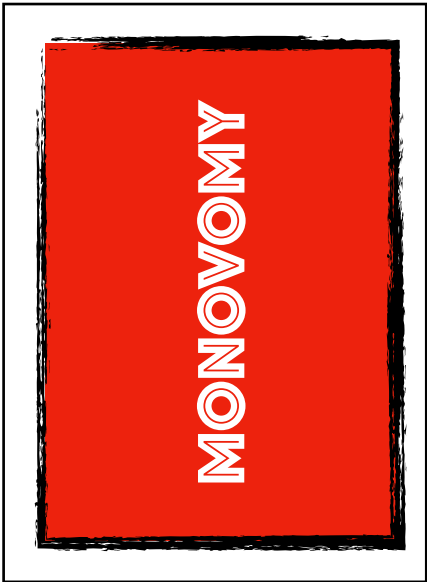
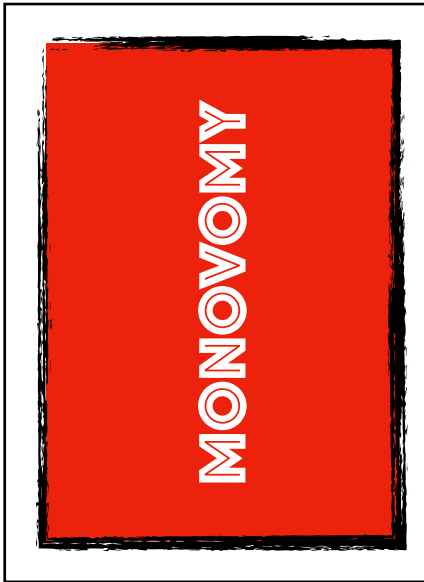
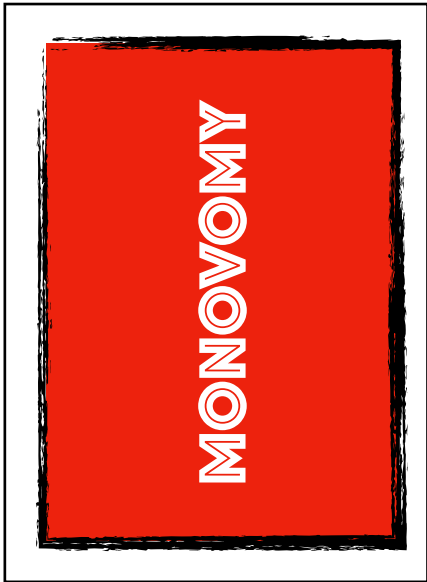
CHANCE



CHANCE







MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

MONOVOMY

Le célèbre jeu pour vomir

LE JEU EN BREF

Monovomy est le jeu où l'on achète, loue et vend des propriétés de façon à boire et faire boire les autres, le joueur le dernier debout étant le vainqueur. En partant de la case départ, déplacez votre pion sur le plateau de jeu suivant votre résultat au lancer de dés. Quand vous arrivez sur une case qui n'appartient encore à personne, vous pouvez l'acheter en buvant. Si vous décidez de ne pas l'acheter, la propriété sera proposée aux autres joueurs dans une vente aux enchères et reviendra au plus offrant. Les joueurs qui sont propriétaires perçoivent des loyers de la part des adversaires s'arrêtant sur leur terrain. La décoration par des symboles augmente considérablement le loyer que vous pouvez percevoir pour vos propriétés ; aussi, il est décoré de construire dans un maximum de sites. Vous devez toujours vous référer aux instructions données par les cartes chance. Parfois, vous serez envoyé en prison.

RÈGLES DU JEU

2 à 6 joueurs 18 ans et plus

MATÉRIEL

1 plateau de jeu, 6 pions, 29 cartes de propriété, 16 cartes chance, 22 symboles Heineken, 22 symboles Leffe, 22 symboles Despe, 22 symboles Cubanisto, 2 dés.

PRÉPARATION DU JEU

Rangé dans la boîte les symboles et cartes de propriété. Mélangez les cartes chance et posez-les à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu. Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case départ.

LE BARMAN

Un des joueurs est élu barman. S'il y a plus de 5 joueurs, le barman peut choisir de n'assumer que ce rôle. Le barman s'occupe des cartes de propriété, des symboles jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs. Dans le cas d'une vente aux enchères, c'est le barman qui dirige la vente. Les joueurs lancent les deux dés. Le joueur qui fait le plus grand score joue le premier, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

UNE PARTIE DE MONVOMY

Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur les dés. La case où vous vous arrêterez déterminera ce que vous avez à faire. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter simultanément sur la même case. Suivant la case où vous vous arrêtez, vous pouvez :

- Acheter une propriété,
- Payer un loyer au propriétaire,
- Payer des taxes,
- Tirer une carte chance
- Aller en cellule de décuage,
- Vous reposer en ce tapant une branlette,
- Distribuer vos 2 gorgées.

Doubles:

Si vous faites un double, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez, puis relancez les dés. Si vous faites ainsi trois doubles à la suite, rendez-vous immédiatement en cellule de décuage.

En passant par la case Départ

Chaque fois que vous passez par ou vous vous arrêtez sur la case départ, vous distribuez 2 gorgées. Il est possible de distribuer deux fois pendant le même tour si, par exemple, vous tirez une carte chance juste après être passé par la case départ, et que cette carte vous indique Avancez jusqu'à la case Départ.

Achat de propriétés

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient pas déjà à un autre joueur, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, buvez le prix indiqué sur la case. Vous recevrez en échange, comme preuve de cette acquisition, une carte de propriété que vous devez garder face visible devant vous. Si vous décidez de ne pas l'acheter, le barman doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux d'acheter. La propriété revient au plus offrant. Même si vous avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.

Etre propriétaire

Le fait d'être propriétaire vous permet de percevoir un loyer de la part de tous les locataires qui s'arrêtent sur vos terrains. Vous pouvez décorer sur n'importe quelle propriété à partir du moment où vous possédez tous les terrains de la même couleur que celle-ci, c'est-à-dire dès que vous en avez le monopole.

Arrêt sur une propriété déjà achetée

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui a été achetée par un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer.

Le joueur qui est propriétaire de cette case doit vous réclamer le loyer avant que le deuxième joueur après vous n'ait lancé les dés. Le montant du loyer est indiqué sur la carte de propriété et varie selon le quel symbole qu'elle comporte. Sur les terrains où des symboles ont été construits, le loyer à payer est indiqué sur la carte de propriété correspondante.

Arrêt sur les restaurants rapides

Si vous vous arrêtez sur un restaurant rapide, vous pouvez l'acquérir s'il n'a pas encore été acheté. Comme pour les autres propriétés, buvez la somme indiquée. S'il appartient déjà à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de lui payer un loyer suivant le nombre de points obtenus avec un dé et suivant le nombre de restaurants rapides détenues par ce joueur. Si le propriétaire a seulement un des trois restaurants rapides, le loyer sera le total de votre dé multiplié par le nombre de restaurants rapides.

Arrêt sur un port

Si vous êtes le premier à vous arrêter sur un port, vous avez la possibilité de l'acheter. Sinon, elle sera mise en vente par le barman dans une vente aux enchères à laquelle vous pourrez participer. Si le port appartient déjà à un autre joueur, vous devez payer le montant indiqué sur la carte de propriété. Ce montant variera suivant le nombre de ports détenus par ce joueur.

Arrêt sur une case chance

S'arrêter sur une de ces cases signifie que vous devez prendre la carte située au-dessus du paquet correspondant. Ces cartes peuvent vous demander de : • déplacer votre pion • boire une certaine somme, des taxes par exemple • distribuer des gorgées • aller en cellule de décuage Vous devez suivre les instructions de la carte et agir aussitôt après l'avoir remise sous le paquet. Si vous tirez une carte Carré dans l'axe, vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser, ou de la vendre à un autre joueur.

Remarque : une carte peut vous demander de vous rendre à une autre case. Si vous passez par la case départ, distribuez 2 gorgées. Vous ne passez pas par la case départ quand vous êtes envoyé en cellule de décuage.

Arrêt sur la Case Uber

Si vous vous arrêtez sur la case Uber vous buvez pour pouvoir prendre le Uber et vous prenez le Uber en relançant le dé.

TIK TIOK @SOUILLEPARTY

Arrêt sur la Case TAI BOO RAIT

Si vous vous arrêtez sur la case TAI BOO RAIT vous buvez pour ivresse sur voie publique

Arrêt sur les cases Bars

Si vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, tournée générale tout le monde boit 1 gorgées et vous en buvez 2 de plus car vous payez la tournée

Case Branlette

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez vous reposer en attendant le prochain tour ou continuer vos transactions normalement (par exemple, percevoir des loyers, décorer sur vos propriétés...).

Cellule de décuage

Vous serez envoyé en cellule de décuage si :

- vous vous arrêtez sur la case Vas la bas,
- vous tirez une carte chance qui vous indique Vas la bas,
- vous faites trois doubles à la suite.

Votre tour s'arrête quand vous êtes envoyé en cellule de décuage. Pour sortir de la cellule de décuage il faut effectuer l'une des actions suivantes :

- Boire une taxe de de 3 gorgées et jouer au prochain tour,
- attendre en prison pendant trois tours, en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un double. Si vous faites un double, sortez de la cellule décuage en utilisant ce lancer de dés pour avancer.

Si après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, buvez 3 gorgées et déplacez votre pion suivant votre lancer de dés. Pendant que vous êtes en cellule de décuage, vous pouvez toucher vos loyers. Si vous n'êtes pas envoyé en cellule de décuage, mais que vous vous arrêtez sur la case cellule de décuage, vous êtes un simple visiteur et ne subissez aucune pénalité.

Symboles

Une fois que vous possédez les titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des symboles pour décorer sur ces propriétés. Cela augmente le montant que vous faites payer aux locataires. Le prix d'une maison est indiqué sur la carte de propriété.

Vous pouvez acheter quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs. Vous devez décorer uniformément.

Vous ne pouvez pas décorer avec un symbole Leffe sur un terrain tant que vous n'avez pas décorer avec un symbole Heineken sur chaque terrain de ce groupe, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque terrain de ce groupe possède le symbole Cubanisto. Vous pouvez acheter à n'importe quel moment, autant de bâtiments que vous le désirez, tant que votre foie vous le permette.

Vente de propriétés

Vous pouvez vendre des propriétés à tout autre joueur à un prix convenu entre vous.

Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a des symboles sur un des terrains du même groupe. Si vous voulez vendre un terrain appartenant à un groupe, vous devez d'abord donner tous les symboles situés sur ces sites au barman. Ils peuvent être vendus à n'importe quel moment.

Faillite

Si vous devez plus de gorgées à un joueur que vous ne puissiez en encaisser, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé. Si votre dette est envers le barman, il récupère vos cartes de propriété. Le barman les vend ensuite une par une aux enchères ; chaque propriété revient au plus offrant. Vous devez remettre les cartes. Si vous êtes mis en faillite par un autre joueur, vos maisons et hôtels sont vendus à la banque à la moitié de leur valeur initiale, et ce joueur récupère vos cartes de propriété.

Remarques sur le jeu

Si vous possédez des propriétés, c'est à vous de vérifier que les autres joueurs vous règlent les loyers qui vous sont dus.

Le vainqueur

Le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.

RÈGLE POUR UNE PARTIE PLUS RAPIDE

1. Durant la **PRÉPARATION** de la partie, le barman mélange les cartes de propriétés. Le joueur à la gauche du banquier coupe alors les cartes et le barman distribue deux cartes de propriétés à chaque joueur (y compris lui-même s'il prend part au jeu). Les joueurs payent de suite le prix indiqué sur les deux propriétés qu'ils viennent de recevoir. La partie commence alors selon les règles d'une partie normale.

2. Dans cette partie courte, vous ne devez décorer que trois symboles, au lieu de quatre, sur chaque terrain ce qui donnera le nombre gorgées maximum en allant payer que jusqu'à la Despe.

3. **FIN DE LA PARTIE.** Le premier joueur ayant fait faillite se retire du jeu et la partie se termine quand un deuxième joueur fait faillite.

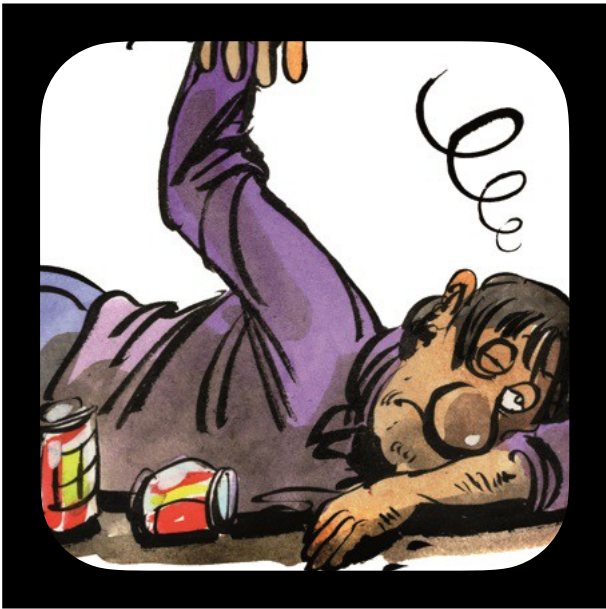
RÈGLE Hardcore

MÊME RÈGLE QUE POUR LE MONOVOMY SAUF POUR LES ÉLIMINATIONS DES JOUEURS. UN JOUEUR EST ÉLIMINÉ QUAND IL A VOMY ET LE VAINQUEUR EST LE DERNIER QUI N'A PAS VOMY.

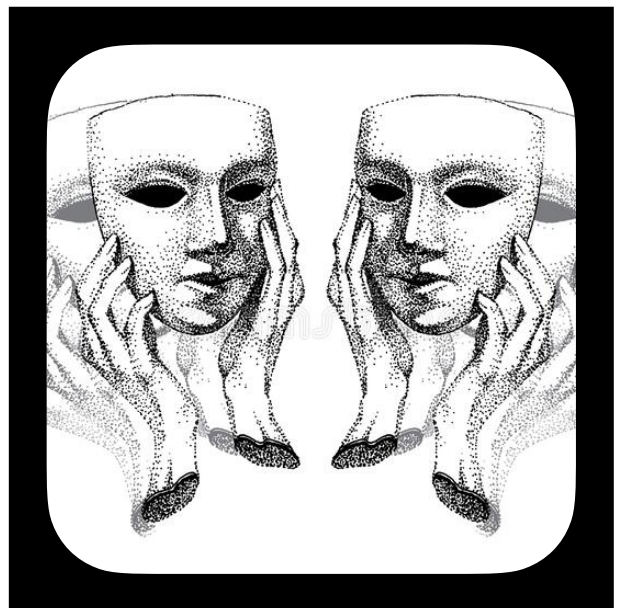


TIK TIOK
@SOUILLEPARTY
@.WEEDPARTY

2020

















Règles du jeu de base les Alcooliques de SouilleLand

Dans « l'Ouest de la France », le petit village de SouilleLand est depuis peu devenu la proie des Alcooliques.

Des comas éthyliques sont commis chaque nuit par certains habitants du village, devenu Ivrogne à cause d'un phénomène mystérieux...

Les Villageois doivent se ressaisir pour éradiquer ce nouveau fléau venu du fond des âges, avant que le hameau ne perde ses derniers habitants.

Matériel 24 cartes



4 cartes
Alcooliques



7 cartes
Copains



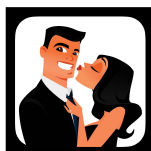
1 Sam



1 Relou



1 Pervers



1 Charo



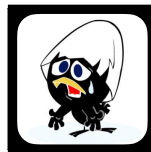
1 Engreneur



1 Barman



1 Tricheur



1 Victime



1 Tonneau



3 cartes
Frérots



1 Carré VIP

But du jeu

- ❖ Pour les Villageois : mettre en cure de désintoxication les Alcooliques
- ❖ Pour les Alcooliques : mettre les Villageois dans le coma éthylique

Les ALCOOLIKES



Chaque nuit, **ils font finir leur verre** à un Villageois.

Si il n'a pas été sauvé pendant la nuit, quand le village se réveille il doit finir son verre et tombe dans le coma jusqu'à la fin de la partie.

Il n'a donc perdu et n'a plus le droit d'intervenir pendant la partie

En aucun cas un Alcoolique ne peut faire boire un autre Alcoolique.

Les VILLAGEOIS

(Toutes les autres cartes)

Chaque nuit, l'un d'entre eux **tombe dans le coma** par les Alcooliques. Ce joueur est éliminé du jeu. Les Villageois survivants se réunissent le lendemain matin et essaient de **remarquer**, chez les autres joueurs, les **signes** qui trahiraient leur identité nocturne de buveur d'homme.

Après discussions, **ils votent** contre un suspect qui sera **éliminé** du jeu, jusqu'à la prochaine partie...

Le Copain

Il n'a aucune compétence particulière.



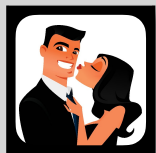
Ses seules armes sont la **capacité d'analyse** des comportements pour identifier les Alcooliques, et la **force de conviction** pour empêcher l'exécution de l'innocent qu'il est.

Le Pervers

Chaque nuit, il **découvre la vraie personnalité** d'un joueur de son choix. Il doit aider les autres Villageois, mais rester discret pour ne pas être démasqué par les Alcooliques



Le Charo



Avec son expérience de tchatcheur, le Charo a le pouvoir de rendre **une personne amoureuse à jamais de lui**.

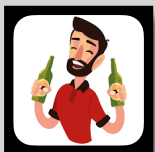
La première nuit, il **désigne** une personne qui tombe amoureux du Charo.

Si l'un des Amoureux est **éliminé**, **l'autre meurt de chagrin en se noyant dans l'alcool** aussitôt.

Attention : si l'un des deux Amoureux est un **Alcoolique** et l'autre un **Villageois**, le but de la partie change pour eux.

Pour vivre en paix leur amour et gagner la partie, ils doivent éliminer tous les autres joueurs, Alcooliques et Villageois, en respectant les règles de jeu.

L'Engreneur



S'il finit dans le coma par les Alcooliques ou exécuter malencontreusement par les joueurs, l'Engreneur **doit répliquer** avant de rendre l'âme, en éliminant immédiatement n'importe quel autre joueur de son choix.

Le Barman



Il sait concocter **2 cocktails** :

- un cocktail **sans alcool**, pour sauver le joueur tué par les Alcooliques
- un cocktail **d'empoisonnement**, utilisée la nuit pour éliminer un joueur.

Le Barman doit utiliser chaque cocktail **1 seule fois** dans la partie. Il peut se servir de ses 2 cocktails la **même nuit**. Le matin suivant l'usage de ce pouvoir, il pourra donc y avoir soit **0 mort**, 1 mort ou 2 morts. Le Barman peut utiliser les cocktails à son **profit**, et donc se guérir lui-même si elle vient d'être attaquée par les Alcooliques.

Le Relou



Le Relou adore faire chier son monde, la première nuit il a le pouvoir de changer 2 verres de 2 personnes différentes.

Le Sam



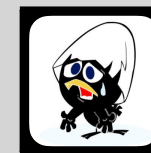
Sam ne boit pas car il doit ramener ses copains qui nous pas subit la pression mais qui la bu, si il meurt il boit donc un verre d'eau.

Le Tricheur



Si il se fait éliminer au premier tour par le Village uniquement, il gagne la partie. Sinon, il devient Simple Villageois.

La Victime



En cas d'égalité dans les votes du village, c'est lui qui meurt. Il a la capacité, à sa mort, de décider qui ne pourra pas voter le tour suivant.

Le Tonneau



Le Tonneau possède deux fois pendant la nuit. Quand il devrait être mit dans le coma par les Alcooliques, il en perd un sans être avertie. Le matin, il se réveille avec les autres, mais dévoile sa carte (la seconde fois qu'il est attaqué par un/les Alcoolique(s) alors il meurt normalement).



@souilleparty



@souilleparty

Le Frérot



Son objectif est d'éliminer tous les Alcooliques. Il connaît l'identité de ses 2 autres frérots, et peut donc avoir confiance en leurs paroles.

Le Carré VIP



Cette carte est confiée à un des joueurs, en plus de sa carte personnage. Le Propriétaire est élu par vote, à la majorité relative. On ne peut refuser l'honneur d'être le Propriétaire du carré VIP.

Dorénavant, les votes de ce joueur comptent pour **2 voix**.

Si ce joueur se fait éliminer, dans son dernier souffle il désigne son successeur.



@souilleparty



@souilleparty

MISE EN PLACE

- Les joueurs désignent ou tirent au sort un **meneur de jeu** qui ne joue pas, mais dirige la partie. Pour les premières parties, quelqu'un qui connaît bien le jeu ou celui qui a déchiffré la règle ou un habile meneur de groupe sera le plus à même de restituer la meilleure ambiance.
- Le meneur de jeu distribue à chaque joueur **1 carte personnage face cachée**. Chaque joueur regarde discrètement son personnage, puis repose sa carte face cachée devant lui.
- Chaque joueur met un verre d'un contenu alcoolisé avec un minimum 25cl, qu'il devra boire face à lui en cas de mort.

TOUS DE JEU

TOUR DE DÉMARRAGE

- Le meneur endort le village.
Le meneur dit :
" **C'est la nuit, tout le village s'endort, les joueurs ferment les yeux** ".
Tous les joueurs baissent la tête et ferment les yeux. Puis selon le choix des personnages en jeu, le meneur appelle les différents personnages.

• Le meneur appelle le **CHARO**

Le meneur dit :

« **Charo tu te réveille !** »

Charo ouvre les yeux et désigne sa cible.

Le meneur fait le tour de la table et touche discrètement le dos de la personne qui va découvrir qu'elle est son coup de foudre éternel.

Le meneur dit « **La personne tchatchée se réveille, regarde son amour et les deux amoureux se rendorment** »

Ils ne se montrent pas leur carte de sorte que chacun ignore la véritable personnalité de l'être aimé. Puis le meneur suit le tour.

• Le meneur appelle le **PERVERS**

Le meneur dit :

« **Le Pervers se réveille, et désigne un joueur dont il veut mater la véritable personnalité !** »

Le meneur montre au Pervers la face cachée de la carte du joueur que le Pervers a désigné.

Le meneur dit :

« **Le Pervers se rendort** »

Le Pervers referme les yeux.

• Le meneur appelle les **ALCOOLIKES**

Le meneur dit :

« **Les Alcooliques se réveillent, se reconnaissent et désignent une nouvelle victime !!!** »

Les Alcooliques (et eux seulement) lèvent la tête, **ouvrent les yeux**, se concertent silencieusement et **désignent** une victime.

Le meneur dit : « **les Alcooliques repus se rendorment et rêvent de prochaines victimes !** »

Les Alcooliques ferment les yeux.

● Le meneur appelle le **BARMAN**

Le meneur dit :

« **Le Barman se réveille, je lui montre la victime des alcooliques, Va-t-il user de son cocktail sans alcool ou d'empoisonnement ?** »

Le meneur **montre** au Barman la victime des Alcooliques.

Le Barman n'est pas obligée d'user de son pouvoir à un tour spécifique.

Si elle utilise un cocktail, elle doit désigner au meneur sa cible avec le pouce tendu vers le haut pour le **sans alcool**, ou vers le bas pour **l'empoisonnement**.

Le meneur révélera son effet éventuel le matin suivant.

Le meneur dit : « **Le Barman a finit son service et peu se rendormir** »

Le Barman ferme les yeux

● Le meneur appelle les **3 FRÉROTS**

Le meneur dit :

« **Les Frérots se réveille, regarde qui sont ses frérots de confiance puis referment les yeux** »

Les frérots se rendorment.

● Le meneur appelle le **RELOU**

Le meneur dit :

« **Le Relou se réveille, il me montre les deux verres qu'il veut échanger** »

Le Relou se réveille, désigne ses deux cibles.

Le meneur échange les deux verres

Le meneur dit : « **Le Relou finit sa connerie et peu se rendormir** »

Le Relou ferme les yeux

● Le meneur **réveille** tout le village.

Le meneur dit : « **c'est le matin, le village se réveille, tout le monde se réveille et ouvre les yeux, tout le monde sauf ...** »

Le meneur désigne alors le ou les joueurs qui ont été **victimes** des Alcooliques ou du Barman durant la nuit.

Ce ou ces joueurs révèlent leur carte car ils sont éliminés du jeu. Ils ne pourront plus communiquer avec les autres joueurs de quelque manière que ce soit.

Si un de ces joueurs est l'**Engreneur**, il doit répliquer et éliminer immédiatement un autre joueur de son choix.

Si un des joueurs est un des deux **Amoureux**, l'autre Amoureux meurt.

Si un des joueurs est le **Propriétaire**, il désigne son successeur.

● Le village **débat** des suspects.

Le meneur anime et relance les débats.

Chacun a le droit de se faire passer pour un autre. Cette phase est le **cœur du jeu**. Faites briller vos talents de tribun, bluffez ou dites la vérité, mais soyez toujours crédibles.

● Le village **vote**

Les joueurs doivent éliminer un joueur **suspecté** d'être un Alcoolique.

Au signal du meneur, chaque joueur pointe son doigt dans la direction du joueur qu'il souhaite éliminer. Le joueur qui a la majorité des voix est éliminé. La voix du **Propriétaire** compte double.

En cas **d'égalité**, s'il est présent la victime meurt.

Sinon, les joueurs votent à nouveau pour départager entre les ex-aequo.

S'il y a toujours égalité, aucun joueur n'est éliminé.

Le joueur éliminé révèle sa carte et **ne pourra plus communiquer** avec les autres joueurs **d'aucune manière**.

● Le village **s'endort**

Le meneur dit : « **c'est la nuit, les survivants se rendorment !** », les joueurs referment les yeux. *(Les joueurs éliminés se taisent, surtout quand ils découvrent qui sont vraiment les Alcooliques...)*

Le jeu **reprend** au début du tour, **étape 1**.

