

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

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

Ce rêve est devenu réalité !

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

Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

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

heures de Paris (deux heures en TGV).

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

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

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Ted Alspach's Aperitivo™

Commencer rapidement

1. Donnez à chacun une pile de dessous-de-verre et une serviette, puis placez la ficelle sur la table pour former un vague cercle.
2. En visant le cercle, chaque joueur, dans l'ordre, lance un dessous-de-verre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de dessous-de-verre puis ils lancent chacun leur serviette.
3. Chaque joueur marque autant de points que le total de ses bretzels entièrement visibles et double la somme si son verre de bière est entièrement visible. Les dessous-de-verre en dehors du cercle tracé par la ficelle ne comptent pas.
4. Chaque joueur commence un tour puis la partie est finie et le joueur qui a le plus de points gagne.

Avec Aperitivo, vous allez jouer avec la nourriture. Pour de l'argent. Pas du VRAI argent, c'est une mauvaise idée, mais pour des faux euros, des points de jeu en fait (on peut même les appeler des points choucroutes, ou PC). Le but est de lancer des dessous-de-verre sur la table dans une zone réduite, en étant le plus précis possible. Ca vous paraît simple ? Essayer d'être précis après quelques bières et on en reparlera.

On gagne des points pour chaque bretzel entièrement visible et on double son score si sa bière est entièrement visible. Voilà globalement le principe du jeu. Si vous vous attendiez à une simulation fouillée juxtaposant l'industrie de la bière et celle des bretzels contre la montée des libertés civiques dans les pays du Tiers Monde à travers le 20ème siècle, vous avez vraiment acheté le mauvais jeu.

Note : Il n'y a qu'une seule page de règles. L'autre côté est écrit en italien. N'essayez pas de lire l'autre côté, sauf si vous parlez italien. Honnêtement, même si vous le parlez, vous feriez peut-être mieux de rester de ce côté...juste au cas où. Comme les maths, l'italien est assez difficile. Et il a plein de mots rigolos qui sonnent bizarres quand on les lit à voix haute.

Matériel de jeu

1 ficelle de ligne frontière, 20 bretzels, 5 bières (ce sont des marqueurs, il n'y a pas d'alcool dans cette boîte), 5 serviettes, 40 pièces d'argent valant 5 euros et 10 pièces de cuivre valant 1 euro.

Mise en place

Confiez la banque (les pièces de 1 et 5 euros) au joueur le moins mal-honnête. Placez la ficelle au milieu de la table en lui faisant tracer la forme que vous voulez pour définir la taille de la frontière : plus la forme est grande et circulaire, mieux c'est pour les joueurs débutants et ceux qui ne sont pas très adroits. Donnez à chaque joueur une pile colorée de 5 dessous-de-verre et d'une serviette. Chaque joueur doit être placé à la même distance de la ligne frontière. S'il y a 5 joueurs, enlevez les dessous-de-verre 'Grand Bretzel' (4 points).

Comment jouer

Une partie se déroule en autant de manche qu'il y a de joueur. Chacun sera le premier joueur une fois.

Le joueur qui commence lance à la main (ou au pied) l'un de ses dessous-de-verre vers l'intérieur de la ligne frontière.

Note : si par hasard, vous consommez des bretzels et / ou de la bière pendant que vous jouez à ce jeu, faites attention à ne pas lancer vos vrais bretzels ou (houlà, non, c'est vraiment une mauvaise idée) votre vraie bière sur la table.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur lance un dessous-de-verre jusqu'à ce que tous les joueurs n'aient plus de dessous-de-verre. Ensuite, le joueur qui commence lance sa serviette et chacun des autres joueurs lancent la leur à leur tour. Ceci aide à nettoyer le bazar que vous venez de mettre et à recouvrir les dessous-de-verre de vos adversaires.

Si un dessous-de-verre atterrit à l'envers, il est immédiatement enlevé avec précaution par le joueur qui l'a lancé tandis que les autres se moquent grassement de lui. Ce dessous-de-verre est mis de côté pour la manche.

La ficelle peut bouger si un dessous-de-verre la touche. Elle peut aussi bouger sous l'influence de vents violents, si un chat saute sur la table ou si un joueur peu scrupuleux utilise ses pouvoirs de télékinésie.

Après qu'on ait compté les points, chaque joueur reprend ses dessous-de-verre et sa serviette et le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre commence le prochain tour. Jouez autant de tours qu'il y a de joueurs.

Compter les Points

À la fin d'une manche (quand tous les dessous-de-verre et toutes les serviettes ont été lancés sur la table), chaque joueur additionne l'argent rapporté par tous les bretzels individuels de sa couleur qui sont entièrement visibles (c'est-à-dire que la ligne noire autour de chaque bretzel - y compris sa valeur - n'est cachée d'aucune manière). Si le verre de bière d'un joueur est entièrement visible, il multiplie son total par deux. Pour qu'un bretzel ou une bière compte, il ou elle doit être à l'intérieur de la ligne frontière ou la toucher ou y être relié par d'autres dessous-de-verre ou d'autres serviettes ou les deux. Chaque joueur prend l'argent qui lui est dû sous forme de pièces dont la valeur est égale à celle qui est sur ses dessous-de-verre.

Les dessous-de-verre qui ne sont pas dans la ligne frontière ET qui ne la touchent pas ET qui ne sont pas reliés à elle par des dessous-de-verre et / ou des serviettes ne comptent pas.

Exemple de comptage de points



Dans l'exemple ci-dessous où trois joueurs jouent, le score est de :

Bleu : 7 points (3 points+2 points+1 point+1 point)

Rouge : 10 points (3 points+2 points) x2

Jaune : 6 points (2 points+1 point) x2

Le dessous-de-verre rouge à 3 points compte parce qu'il est relié à des dessous-de-verre / serviettes qui touchent la ligne frontière. Le dessous-de-verre jaune à 4 points est en dehors de la ligne frontière et ne touche pas de dessous-de-verre ou de serviettes reliés à la ligne frontière, donc il ne s'ajoute pas au total d'argent du joueur Jaune.

Fin du jeu

Après la dernière manche (quand chaque joueur en a commencé une), le joueur qui a le plus de points gagne - mais vous l'avez peut-être deviné tout seul. S'il y a égalité pour une place, les joueurs à égalité disent « C'est nul ».

Personnes ayant participé au développement du jeu etc.

Bière & Bretzels a été conçu par Ted « Permanently Uninvited » Alspach. Les illustrations ont été créées par Jordana « Clip Art » Gonzales. La bière est souvent produite par des brasseurs. Les bretzels sont généralement faits par des boulangers. Les serviettes sont pliées et / ou utilisées par les gens biens élevés.

Les playtesteurs pourraient notamment inclure : Dakota « Playtester Negative One » Alspach, Gage « Playtester Zero » Alspach, Olli « Flexmaster » Blackburn, Al « Nice Hat » Czervik, Bill « Is That Me? » Daggett, Hank « Salad Dressing » Drew, Antonia « Asymmetric » de Guzman, « Chatty » Brett Hardin, Tim « Tiimi » Hobson, Bruce « Partner Gets a 2 » Keeney, Jeremiah « I'm Outta Here » Lee, Josh « J-Luh » Lubliner, Prashant « Strategy Challenged » Marathay, Gwen « Theanus » Mclean, Clark « Infinite Win Ratio » Millikan, Nigel « Excessive Process » Menendez, Shari « Boo Who? » Nakano, Danny « Ditch Digger » Noonan, Steve « Pittsburgh Pises » Samson, Eilihu « No Slouch » Smails, Carl « Gunga Gahunga » Sparkler, Julie « Key Clapper » Stanford, Brian « Flexmaster's Revenge » Sterling, Julien « Tossed Salad » Van Reeth, Ty « Be the Ball » Webb et Karen « Going Silent » Woodmansee.

©2009 Ted Alspach & Bézier Games.

Tous droits réservés

bézier games pour la version originale

<http://games.bezier.com>

le joueur pour la version française

<http://www.le-joueur.fr/>