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 (Bourgogne du sud), 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.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









De 4 à 6 joueurs - À partir de 12 ans

Matériel

- 4 cartes "Règle du jeu"
- · 6 cartes "Personnage" (dos jaune)
- · 30 cartes "Apéro" (dos bordeaux) 6 cartes "Événement" (dos bordeaux)
- 2 cartes "Touriste" (dos orange)

But du jeu

Trinquer plus vite que les autres joueurs en associant correctement le bon geste (lié à la boisson) à la bonne parole (liée à la nationalité du buveur) pour devenir champion du monde de l'apéro!

Présentation des personnages

Chaque personnage possède trois caractéristiques distinctes: une nationalité, une boisson et une localisation. Chacun a bien sûr sa propre façon de trinquer qui se compose d'un geste à effectuer et d'un mot à prononcer (voir tableau récapitulatif ci-après).



Nationalité	Boisson	Localisation	Geste	Parole
Allemande	Bière	Porte de Brandebourg (Berlin)	Avancer son bras en tenant sa chope de bière (fictive pour le jeu) main ouverte (pouce d'un côté et doigts serrés de l'autre).	Prost! (se prononce "Prôst" en allemand).
Anglais	Thé	Big Ben (Londres)	Porter sa tasse de thé (fictive pour le jeu) à ses lèvres en levant le petit doigt.	Cheers! (se prononce "Tchirz" ,en anglais).
Français	Champagne	Tour Eiffel (Paris)	Lever sa coupe de champagne (fictive pour le jeu) bien haut.	Tchin Tchin!
Japonais	Saké	Château féodal (Himeji)	Soulever son bol de saké (fictif pour le jeu) à deux mains devant soi.	Kanpai! (se prononce "Kampaille" en japonais).
Mexicain	Tequila	Pyramide maya (Chichen Itza)	Taper du poing sur la table (tequila frappée fictive pour le jeu).	Salud! (se prononce "Saloud" en espagnol).
Russe	Vodka	Place Rouge (Moscou)	Jeter son verre de vodka (fictif pour le jeu) par-dessus son épaule.	Na Zdorovie! (se prononce "Na Zdarovié" en russe).

Préparation du jeu

A 5 ou 6 joueurs: Les 6 cartes "Personnage" sont mélangées puis distribuées au hasard pour que chaque tes "Touriste" sont écartées du jeu. joueur ait un personnage attitré. A 5 joueurs, le "Personnage" restant est présenté à tous (parole et geste associés) puis écarté du jeu. Les 30 cartes "Apéro" sont ensuite mélangées et placées faces cachées en pile au centre de la table. Les 6 cartes "Événement" et les 2 cartes "Touriste" sont écartées du jeu.

A 4 joueurs: Les 2 cartes "Personnage" "Allemande" et "Anglais" sont présentées à tous (paroles et gestes associés) puis écartées du jeu ainsi que les 6 cartes "Apéro" sur lesquelles figure un petit bonhomme blanc. Les 4 cartes "Personnage" restantes sont mélangées puis distribuées au hasard pour

que chaque joueur ait un personnage

tantes sont mélangées et placées faces cachées en pile au centre de la table. Les 6 cartes "Evénement" et les 2 car-

Chaque joueur:

- · pose ensuite sa carte "Personnage" devant lui face visible et prend connaissance des trois caractéristiques (nationalité, boisson et localisation) de son personnage;
- présente une ou deux fois sa façon traditionnelle de trinquer (geste associé à sa boisson et parole associée à sa nationalité) afin de permettre à tous les joueurs de bien tout mémoriser.

Le tour du monde des apéros peut commencer!

Le jeu

Le joueur ayant pris un apéro le plus récemment retourne d'un geste vif la première carte "Apéro" de la pile plaattitré. Les 24 cartes "Apéro" rescée au centre de la table et la pose à

côté de celle-ci de façon à ce que tous les joueurs puissent la voir facilement.

Cette carte "Apéro" est un "panaché" de trois caractéristiques différentes (nationalité, boisson et localisation).

Tous les joueurs qui ont une de leurs 3 caractéristiques personnelles représentée sur cette carte sont invités à joueur "russe" (nationaliparticiper à cet apéro et vont alors té), le joueur "mexicain" tenter d'effectuer la bonne combinaison "Geste/Parole" le plus rapidement possible.

Le geste à effectuer est celui associé à la boisson représentée Zdorovie" (buveur russe) gagne la carte! sur la carte et le mot à prononcer est celui associé à la nationalité du personnage représenté sur la carte.

Le premier joueur (sous l'arbitrage des joueurs non concernés par cette carte) qui effectue la bonne combinaison "Geste/Parole" remporte la 4

carte "Apéro" en jeu, la place devant lui face cachée puis retourne la carte "Apéro" suivante pour lancer un nouveau tour. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de la pile de cartes.

Exemple: La carte "Apéro" ci-contre représente le russe en train de boire de la tequila devant Big Ben donc le

(tequila) et le joueur "anglais" (Big Ben) peuvent intervenir. Le pre-

mier de ces trois joueurs qui tape du poing sur la table (tequila) en disant "Na

Remarques

Une erreur de combinaison "Geste/ Parole" n'est pas pénalisée et le joueur peut retenter sa chance immédiatement en changeant sa combinaison avant qu'un autre joueur ne fasse la bonne. Par contre, en cas d'intervention non autorisée (aucune

le joueur concerné doit rendre une de ses cartes précédemment gagnées (s'il en a) car il "paye son coup" pour se faire pardonner. Il pose donc cette carte au centre de la table et celle-ci pourra être gagnée au prochain tour en plus de la nouvelle carte "Apéro".

De même, en cas d'égalité (combinaison "Geste/Parole" correcte réalisée par plusieurs joueurs exactement en même temps, les "arbitres" pour ce tour ne pouvant les départager), la carte "Apéro" en jeu reste au centre de la table et pourra être gagnée au carte "Apéro".

Le gagnant

Une fois la dernière carte de la pile centrale retournée et remportée par l'un des joueurs, la partie prend fin et chacun fait le compte de toutes ses cartes gagnées au cours du jeu. Le joueur qui en possède le plus est déclaré "grand

caractéristique présente sur la carte), vainqueur" et devient le nouveau champion du monde de l'apéro!

> En cas d'égalité entre plusieurs joueurs (même nombre de cartes gagnées), il est possible de les départager en retournant une carte "Apéro" prise au hasard sur un des tas de cartes gagnées par les autres joueurs. Les joueurs premiers ex aequo sont alors automatiquement invités à participer à ce nouvel apéro et le plus rapide à effectuer la bonne combinaison "Geste/Parole" gagne la partie!

Variantes

prochain tour en plus de la nouvelle II est possible d'intégrer au jeu les 6 cartes "Événement" en les mélangeant à la pile des cartes "Apéro" en début de partie.

Tournée générale!

Lorsqu'un joueur retourne cette carte après avoir gagné le tour précédent, il paye sa tournée! Tous les joueurs sauf lui peuvent alors

intervenir en tentant d'effectuer la bonne combinaison "Geste/ Parole" le plus vite possible. Dans ce cas

précis, le geste à effectuer

et le mot à prononcer sont tous deux ceux du personnage du joueur (unique arbitre pour ce tour) qui vient de retourner la carte "Tournée générale!". Le premier des joueurs qui effectue la bonne combinaison gagne cette carte.

Exemple: Si c'est le joueur "français" qui vient de retourner la carte "Tournée générale!", le premier des autres joueurs à lever sa coupe de champagne fictive en disant "Tchin Tchin!" gagne cette carte!

On remet ça!

Lorsqu'un joueur retourne cette carte après avoir gagné le tour précédent, tous les joueurs sauf lui peuvent alors intervenir en tentant

d'effectuer la bonne combinaison "Geste/ Parole" le plus vite possible. Dans ce cas précis, le premier

joueur qui reproduit de mémoire la combinaison gagnante de l'apéro précédent (donc celle qui vient d'être effectuée par le joueur - unique arbitre pour ce tour - qui vient de retourner la carte "On remet ça!") gagne cette carte!

Exemple: Un joueur vient de gagner un apéro en tapant du poing sur la table (tequila) et en disant "Kanpai!" (japonais). Il retourne une nouvelle carte de la pile centrale et révèle une carte "On remet ça!". Le premier des autres joueurs qui tape à nouveau du poing sur la table en disant "Kanpai!" gagne cette carte!

Entre-deux!

Lorsqu'un joueur retourne cette carte après avoir gagné le tour précédent, il déclenche un "duel" entre le joueur

situé à sa gauche et celui situé à sa droite. En effet, seuls ses deux voisins directs peuvent intervenir et le premier de ces deux joueurs

qui effectue correctement la combinaison "Geste/Parole" complète de son "adversaire" gagne la carte "Entre-deux"!

Exemple: Si c'est le joueur "anglais", placé entre le "mexicain" et le "russe" autour de la table, qui retourne la carte Partie à 7 ou 8 joueurs: "Entre-deux!", le "mexicain" doit jeter son verre fictif par-dessus son épaule Pour pouvoir jouer à 7 ou 8 joueurs, (vodka) en disant "Na Zdorovie!" (mot russe) avant que le "russe" ne tape du poing sur la table (tequila) en disant "Salud!" (mot mexicain). Le plus rapide à trinquer gagne la carte!

Parlez-vous la langue du pays?

Pour dépayser les joueurs expérimentés, il est aussi possible d'adopter avant le début d'une partie la règle

suivante: "A chaque apéro, le geste à effectuer est celui associé à la boisson représentée sur la carte et le mot à prononcer est celui associé à la localisation représentée sur la carte!"

Exemple: La carte "Russe buvant de la tequila devant Big Ben" est révélée. Le premier joueur (autorisé à participer) qui tape du poing sur la table (tequila) en disant "Cheers!" (mot anglais associé à Big Ben) gagne la carte!

Les touristes débarquent!

il suffit d'utiliser les deux cartes "Touriste" comme deux cartes "Personnage" supplémentaires attribuées à chaque joueur en début de partie. Les "touristes" sont à réserver plutôt à des

joueurs expérimentés car ils n'ont pas de façon traditionnelle de trinquer (ni

parole ni geste attitrés) mais ils s'adaptent à chaque fois à l'apéro qui a lieu dans l'un des trois pays qu'ils ont visité récemment (correspondant aux trois localisations en photo sur leur carte respective).

Ainsi, le "touriste masculin" s'invite à tous les apéros ayant lieu devant Big Ben, la Tour Eiffel et la Porte

de Brandebourg tandis que la "touriste féminine" est invitée à participer à la Place Rouge.

Exemple: La carte "Russe buvant de la tequila devant Big Ben" est révélée. Le "touriste masculin" peut intervenir (Big Ben) au même titre que le russe (nationalité), le mexicain (tequila) et l'anglais (Big Ben) et il doit alors taper le premier du poing sur la table (tequila) en disant "Na Zdorovie" (buveur russe) pour gagner la carte!

Remarque: En cas de "tournée générale" payée par un "touriste" ou d"entre-deux" impliquant un ou deux touristes, n'importe quelle combinaison "Geste/Parole" associée à l'une tous les apéros se déroulant devant le des trois localisations en photo sur la château japonais, la pyramide maya et ou les cartes "Touriste" concernées est autorisée!

Vous avez apprécié Tchin Tchin...

Vous adorerez également les 16 autres jeux de la gamme Jeu de Poche: Anagramme, Babylone, Brouhaha, Cosmic Attack, Elefantissimo, Finis ton assiette, In Extremis, La Grande Parade, Laoupala, Marabout, Panicozoo, Rapideroco, Sky my husband, Sudokarré, Syllabus et Versailles !!!

Plus d'infos sur le site de l'éditeur: www.cocktailgames.com



D'autres variantes sur le site de l'auteur: 8 www.guillaumegames.com