

Pour une présentation du plateau et des éléments, se reporter au verso de la règle intégrale

Règle simplifiée

Pour débiter ou jouer avec des enfants dès 8 ans

Installation du jeu

Les pions principaux (petits cubes) ne servent pas.

Les cartes suivantes doivent être retirées du jeu :

Black metal à fond!	Panne de stéréo	Gros costaud	Bière percée
Happy hour	La Passion amoureuse!	Four en panne	Super charisme
Bande de pitres	Pillage	Cha(t) pardeur	

Ca eut payé	Ressources cachées	Que le meilleur gagne	Gros bénéfices
Bonanza	La dèche	La flemme	

Cartes action :

Cartes événement :

L'aiguille de la pendule est placée sur 19h.

Chaque joueur :

- Choisit sa couleur en prenant son marqueur de score et son cache.

- Pioche 5 cartes action sans les montrer aux autres joueurs

- Tire 12 jetons ressources au hasard

Les cubes amis sont positionnés face blanche vers le haut et répartis au hasard dans les pièces de la façon

En commençant par le joueur le plus jeune et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit ses amis un par un en plaçant sa couleur sur le dessus du cube selon les cas suivants :

Nombre de joueurs	Nombre d'amis à choisir/joueur
2	5
3	2
4 à 6	0

Chaque cube ami non choisi est lancé pour déterminer son amitié. Si la couleur tirée ne correspond à aucun joueur, le cube est replacé sur la face blanche signifiant

Compte des points et fin de partie

Selon le temps disponible et l'envie, la partie se déroule sur une, deux ou trois manches (cf. décompte des points sur l'horloge) : l'apéritif, la chaleur de la nuit et l'after.

A la fin de chaque manche on attribue les points en fonction du classement des joueurs qui dépend du nombre d'amis :

Nombre de joueurs	Répartition des points
2	6 - 0
3	6 - 3 - 0
4	6 - 4 - 2 - 0
5	6 - 4 - 2 - 1 - 0
6	6 - 5 - 4 - 2 - 1 - 0

Ainsi, dans une partie à 3 joueurs, le joueur ayant le plus d'amis marque 6 points, le second 3 points et le dernier 0.

Deux joueurs avec le même nombre d'amis marquent autant de point mais ils comptent pour deux rangs. Par exemple, si deux joueurs d'une partie à 5 joueurs sont en tête avec égalité, ils marquent 6 points mais le suivant marque 2 points.

A la fin de la dernière manche, chaque joueur compte également le nombre de ses amis et les ajoute à ses points.

La partie s'achève à la fin du dernier tour sur le cadran. Aucun joueur ne peut perdre avant ; toutefois, en cas d'abandon d'un des joueurs, ses pions amis redeviennent neutres.

Sera déclaré vainqueur celui qui aura :

le plus de points à l'issue des 3 manches

en cas d'égalité, le plus d'amis à la fin du dernier tour

en cas d'égalité, le plus de pièces contrôlées à la fin du dernier tour

en cas d'égalité, le plus de points ressources.

Un jeu de Laurence et Philippe Gamelin
phigalac@laposte.net
<http://phigalac.wifeo.com>

Edité par Phigalac. Tous droits réservés.



Le déroulement d'un tour de jeu

1

Avancement du tour de jeu

La soirée débute à 19h. L'aiguille est avancée d'une heure au début de chaque tour.

A chaque tour, le joueur ayant le moins d'amis choisit qui commence. En cas d'égalité, celui qui tire le jeton ressource de la plus grande valeur décide. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Cet ordre est respecté pour chacune des étapes de 3 à 8 ; tous les

8

Tirage des cartes action

A chaque tour où une carte est dessinée sur l'horloge, les

7

Perte d'amis

Si un joueur ne peut pas payer les ressources pour un ami lors de la phase de paiement des ressources, celui-ci redevient neutre.

6

Paiement des ressources

Chaque joueur paie un point ressource affinité pour chacun de ses amis

Exonération des ressources : sont exonérés les amis se trouvant dans une des 4 pièces dont les ressources correspondent à leur affinité et dont l'icône est en rouge.

5

Acquisition de ressources

Au début de l'étape d'acquisition de ressources, chaque joueur tire au sort 5 jetons ressources.

L'indication des pièces sur les jetons n'a pas de rôle dans cette version de jeu.

2

Tirage d'une carte événement

3

Déplacements

Chaque joueur déplace ses cubes amis s'il le souhaite.

Les amis ne peuvent se déplacer que d'une pièce à la fois.

Un ami ne peut pas se rendre dans une pièce déjà pleine (le nombre maximal d'amis est inscrit sur le plateau.)

Certaines cartes permettent d'augmenter la capacité d'une pièce. Le nombre maximum d'amis indiqué sur le plateau redevient effectif une fois l'excédent évacué.

4

Trouver un nouvel ami

Chaque cube ami peut conquérir un ou plusieurs nouveaux amis. Il doit pour cela se trouver dans la même pièce que l'ami à conquérir à l'issue de la phase de déplacements.

Deux types d'amis peuvent être approchés : les amis « neutres » et les amis d'un autre joueur :

Un ami « neutre » : pour en faire un ami, le joueur doit offrir les ressources principales inscrites sur le cube de l'ami. Les jetons ressource sont remis à la banque et l'ami est placé sur la couleur du joueur.

Un ami d'un autre joueur : donner les ressources inscrites sur le cube + 2 point de la ressource affinité (exemple : pour prendre Xavier, 2 boissons, 1 nourriture, 2 amusements, 1 discussion + 2 boissons)

