

Installation du jeu

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

Chaque joueur :

- Choisit sa couleur en prenant son pion principal et son marqueur de score

- Pioche 5 cartes action et les conserve face cachée.

- 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 suivante :

Véranda : 2 ; Salon : 4 ; Bureau : 2 ; Cuisine : 2 ; Salle à manger : 4 ; Terrasse : 3 ; Chambre : 1 ; Salle de jeu : 2.

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 qu'il n'a d'affinité avec aucun joueur ; il est dit « neutre ».

Chaque joueur place son pion principal dans la pièce de son choix en respectant l'ordre initial.

Compte des points et fin de partie

Selon le temps disponible et l'envie, la partie se déroule sur une, deux ou trois manches (matérialisées par un trait noir 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.

Le déroulement d'un tour de jeu

petite rete entre amis 1

8
Tirage des cartes action
 A chaque tour où une carte est dessinée sur l'horloge, les joueurs ayant moins de 5 cartes action en tirent une nouvelle.

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.

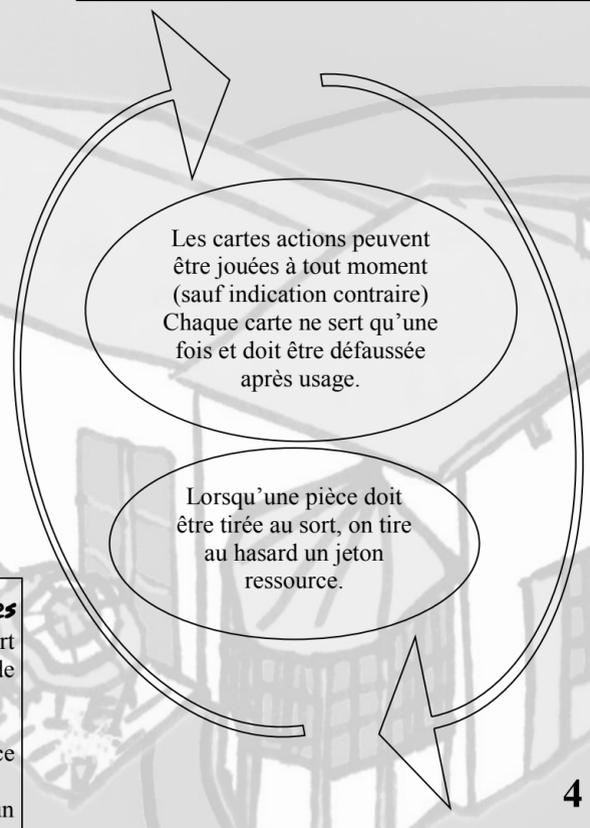
6
Paiement des ressources
 Chaque joueur paie un point ressource affinité pour chacun de ses amis
Exonération des ressources : sont exonérés les amis se trouvant dans une des 4 pièces dont les ressources correspondent à leur affinité et dont l'icône est en rouge.

5
Acquisition de ressources
 Au début de l'étape d'acquisition de ressources, chaque joueur tire au sort 5 jetons ressources. Ces jetons sont placés sur le plateau en fonction de l'indication de pièce qu'ils portent.
Prise des ressources : chaque joueur prend les ressources de la pièce dans laquelle se trouve son pion principal. Les joueurs se trouvant dans une même pièce se partagent les jetons un par un en respectant l'ordre du jeu. Les ressources non prélevées sont maintenues sur le plateau à la fin du tour.
Chaque joueur reçoit des ressources supplémentaires dans les cas suivants :
contrôle d'une pièce = 2 points ressources de la pièce (ex : boisson dans la cuisine) : Avoir la majorité absolue de personnes dans une pièce (pion joueur compris).
Bande = 2 points de la ressource concernée : Avoir 3 amis de même affinité dans une pièce (ex : 3 amis mangeurs dans la même pièce rapportent 2 points de nourriture).
Monopole = 1 point de la ressource : être le seul à posséder au moins deux amis d'une même affinité sur le plateau.
Tous unis = 4 points de la ressource : posséder les cinq amis d'une même affinité.
Bonus couples = 4 points amusement : réunir un couple d'amis dans la chambre.

1
Avancement du tour de jeu
 L'aiguille est avancée d'une heure au début de chaque tour.
A chaque tour, c'est le joueur ayant le moins d'amis qui 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 joueurs réalisent l'action avant de passer à l'étape suivante

2
Tirage d'une carte événement
 Une carte événement est tirée (sauf lors des 2 premiers tours).

3
Déplacements
 Chaque joueur déplace son pion et ses cubes amis qu'il souhaite selon l'ordre de jeu. Le pion joueur se déplace librement et n'est pas limité par le nombre de personnes dans la pièce. 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
 Seul le pion joueur peut conquérir un ou plusieurs nouveaux amis. Il doit pour cela se trouver dans la même pièce à l'issue de la phase de déplacement.
 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 : cette action n'est possible qu'en l'absence du pion principal de l'adversaire dans la pièce ; 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)
Règle spéciale à 2 joueurs : enchérir pour trouver un nouvel ami.
L'attaquant place devant lui les ressources principales inscrites sur le cube convoité. L'attaquant et le défenseur enchérissent sur la ressource affinité : les deux adversaires placent dans leur poing fermé des jetons de la ressource d'affinité. Celui qui offre la plus grosse valeur conquiert ou garde l'ami. Il est possible de ne rien miser. Dans tous les cas, les points d'affinité pariés sont perdus par les deux joueurs. S'il perd, l'attaquant récupère les ressources initialement placées devant lui. En cas d'égalité, l'invité redevient neutre et ne peut pas être reconquis à ce tour.

Petite fête entre amis !

Matériel

- un plateau de jeu
- 20 cubes représentant les amis invités
- 6 pions principaux
- 6 marqueurs de score
- Jetons de ressources de 4 types : boisson, nourriture, amusement et discussion de valeurs 1,2 ou 3.
- 56 cartes action
- 36 cartes événement
- 1 sac pour placer les jetons ressources à tirer au hasard
- 6 caches avec rappel des règles

« Petite fête entre amis » est un jeu de stratégie dans un cadre festif. Déplacez vos amis dans les pièces pour profiter au mieux des ressources de la fête, elles vous permettront d'entretenir vos amitiés et d'en lier de nouvelles. Jouez sur les affinités, assemblez les couples et sortez les bonnes cartes au bon moment. Mais gare aux coups du sort ! Les situations se renversent vite dans cette fête endiablée.

Le joueur gagnant sera celui ayant rassemblé le plus d'amis.



Présentation des éléments

Les jetons de ressources

Les jetons ressources peuvent être de valeur 1, 2 ou 3. Le nom de la pièce est utilisé lors du tirage des ressources (voir phase 5 « acquisition des ressources »).



Les cartes

Les cartes action sont de couleur orange. Chaque joueur en possède au maximum 5. Elles peuvent être jouées à tout moment, sauf indication contraire.

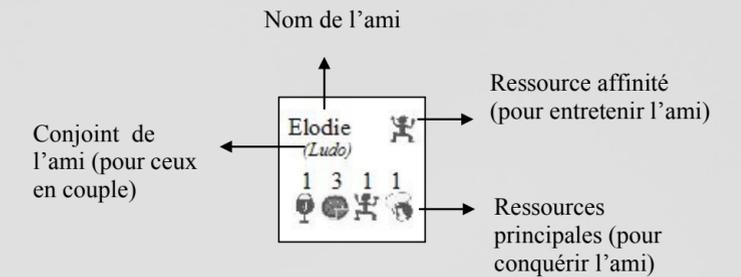
Les cartes événement sont bleues. Une carte est tirée au début de chaque tour sauf lors des deux premiers.

Les pions principaux

Chaque joueur dispose d'un pion principal qui le personifie et qui porte sa couleur.

Les cubes amis

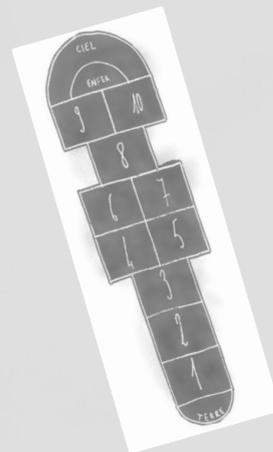
Les cubes comprennent 6 couleurs différentes. Chaque couleur correspond à un joueur. La couleur blanche est attribuée aux amis neutres (qui n'appartiennent à aucun joueur) sauf à 6 joueurs. La couleur sur le dessus du cube désigne à quel joueur appartient l'ami.



Marqueurs de score

Chaque joueur dispose d'un marqueur de score qui porte sa couleur. Ce pion comprend des marques sur ses faces pour indiquer les dizaines.

Présentation du plateau



La marelle

Elle sert à marquer les scores. En début de partie, tous les joueurs placent le marqueur de score sur « terre ».

La maison

Elle comprend 8 pièces principales. Certaines communiquent directement entre elles (flèches sur le dessin).

Les pions amis ne peuvent se déplacer que d'une pièce vers une autre (ex : cuisine vers salle à manger mais pas cuisine vers chambre) tandis que les pions principaux se déplacent librement.

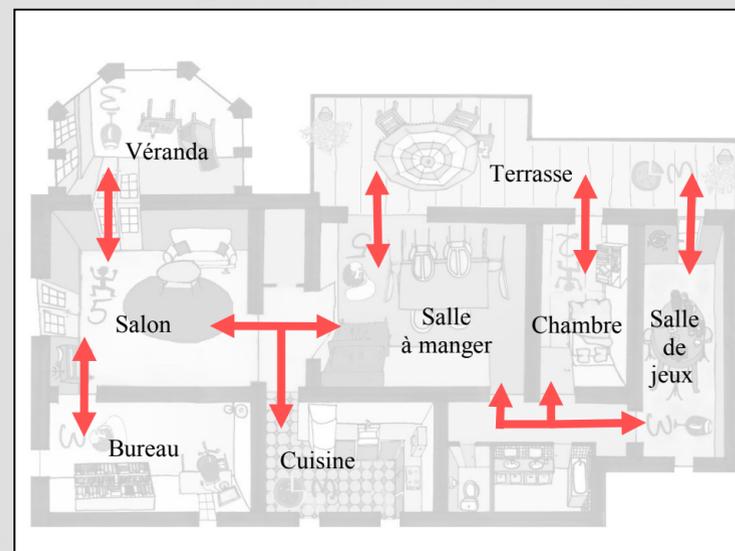
Les chiffres désignent le nombre maximum d'amis que peut contenir chaque pièce. Une fois ce nombre atteint, aucun nouvel ami ne peut s'y ajouter (hormis les pions principaux).

Sauf indication contraire, la salle de bain et les wc sont limités à un ami.

Le pictogramme décrit la ressource principale de la pièce : le contrôle de celle-ci rapporte 2 points de la ressource (voir phase 5 acquisition des ressources).

Lorsque le logo est en rouge, les amis présent dans la pièce et ayant l'affinité sont exemptés de paiement (voir phase 6 paiement des ressources).

Le plateau de jeu



L'horloge

A chaque heure correspond un tour de jeu. La partie commence à 19h.

Elle comprend 3 manches (apéritif, chaleur de la nuit et after). Il est possible d'interrompre le jeu à la fin de chaque manche.

Les rectangles bleus indiquent les tours où il est possible de tirer des cartes action.

