

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.

**ESCALE À
JEUX**

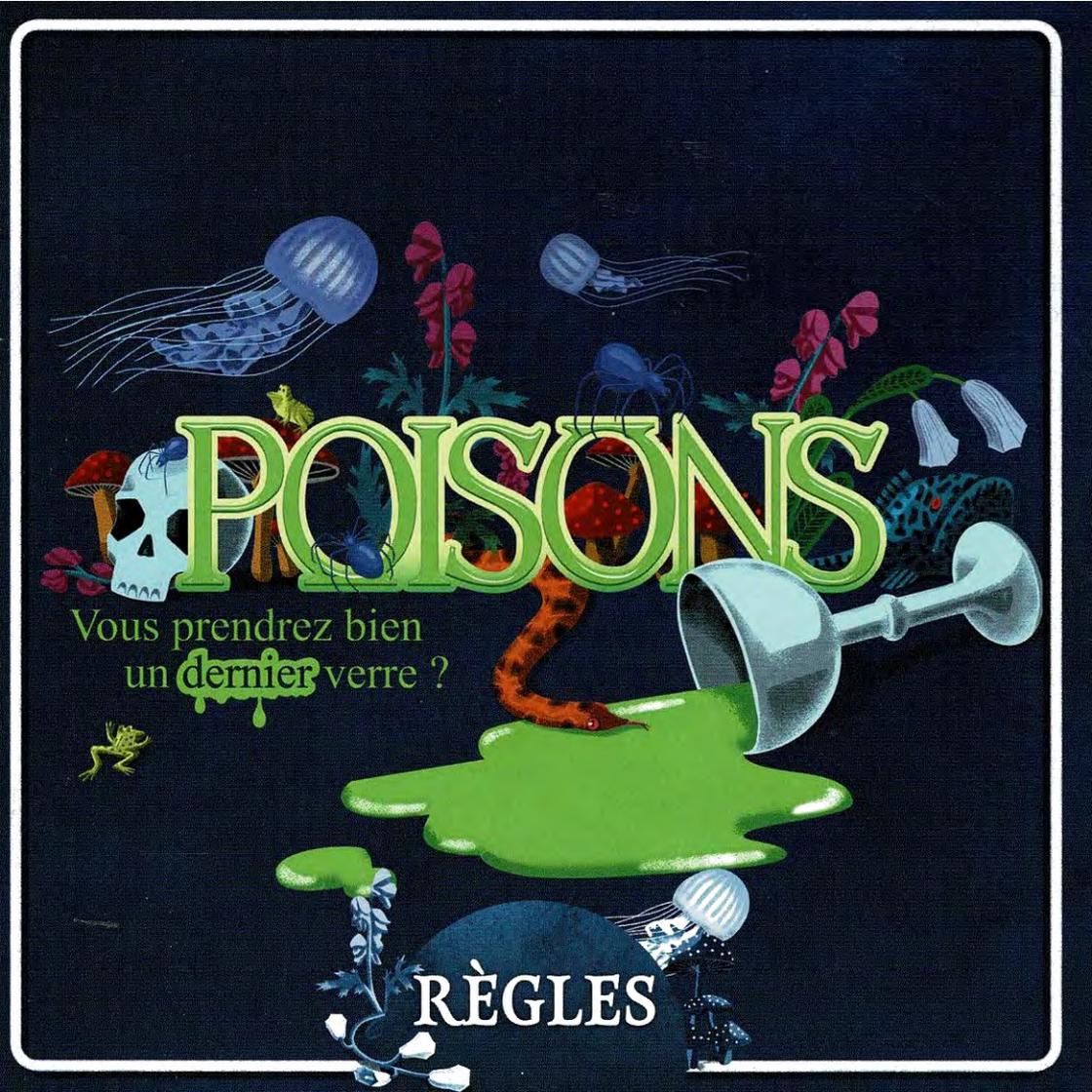
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





POISSONS

Vous prendrez bien
un **dernier** verre ?

RÈGLES

MATÉRIEL

8 ENSEMBLES DE 15 CARTES



6 boissons saines
1 boisson empoisonnée

3 boissons spéciales

1 carte personnage

4 cartes score
valant 2, 3, 4 & 5 points



12 cartes
effet spécial



66 jetons score
valant 1, 2 & 5 points

MISE EN PLACE

**CHAQUE JOUEUR CHOISIT
SA COULEUR ET PREND :**

- ses 4 cartes score;
- sa carte personnage;
- autant de boissons saines qu'il y a de joueurs, moins deux, et
- sa carte boisson empoisonnée.



MISE EN PLACE *EXEMPLE À 5 JOUEURS*

Chaque joueur mélange ses 4 cartes score, puis les place en pile face cachée à sa gauche. Chaque joueur place sa carte personnage devant lui sur la table et prend ses cartes boisson (empoisonnée et saines) dans sa main. Les jetons score sont placés au centre de la table.



4 Cartes score



Main du joueur :
3 boissons saines
et la boisson
empoisonnée



Jetons score



Pile de
cartes score



Carte
personnage



Main du joueur





Pile de cartes effet spécial
(règles avancées)



NOTE: Durant la partie, les joueurs qui gagnent des points prennent les jetons score correspondants. Le score de chaque joueur doit toujours être visible.



TOURS DE JEU

LA PARTIE SE JOUE EN 4 TOURS, CHACUN SE DÉROULANT DE LA MANIÈRE SUIVANTE :

1) REMPLIR LES COUPES :



Chaque joueur retourne la carte du dessus de sa pile score, rendant ainsi sa valeur visible.

Chaque joueur prend ses cartes boisson en main.

Chaque joueur fait glisser sa carte personnage au joueur à sa gauche.

Chaque joueur choisit ensuite une carte boisson de sa main à verser dans la coupe du personnage devant lui en la glissant face cachée sous la carte personnage, sans regarder les cartes qui y sont déjà placées.

Chaque joueur fait finalement glisser la carte personnage devant lui (et les cartes sous celle-ci) au joueur à sa gauche. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes boisson en main. Ils ont alors tous récupéré leurs propres personnages.



ASTUCE: Il est important pour le rythme de la partie que le passage des cartes vers la gauche se fasse de manière simultanée. La méthode la plus simple est qu'un joueur annonce à voix haute le moment où les cartes doivent être passées à gauche.

2) BOIRE LES COUPES :

Les joueurs comptent simultanément jusqu'à 3, puis tendent la main poing serré, le pouce pointé vers le haut ou vers le bas. Un pouce vers le haut signifie que le joueur boit sa coupe, un pouce vers le bas signifie qu'il ne la boit pas.

Tous les joueurs ayant pointé leur pouce vers le bas gagnent 1 point.

Tous les joueurs ayant pointé leur pouce vers le haut révèlent les cartes dans leur coupe (dans n'importe quel ordre). Si un joueur n'a pas de cartes poison dans sa coupe, il gagne autant de points qu'indiqué sur sa carte score. Si il y a une ou plusieurs cartes poison, le joueur ne gagne aucun point.

Tous les joueurs défaussent ensuite leur carte score et récupèrent leur carte boisson pour le prochain tour.



FIN DE PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS: La partie se termine après 4 tours. Le joueur avec le meilleur score gagne. En cas d'égalité les joueurs sont départagés par leur score du dernier tour, puis par leur score du 3e tour.

RÈGLES AVANCÉES

On joue le premier tour uniquement avec les cartes boisson empoisonnée et boisson saine; les cartes boisson spéciale sont utilisées durant les tours suivants.

Mélangez séparément les cartes effet spécial des tours 2, 3 et 4 et piochez une carte de chaque. Placez ces cartes en pile au centre de la table face cachée en plaçant la carte 4 au dessous de la pile, la carte 3 au milieu, et la carte 2 au dessus.

Au début du tour 2, chaque joueur utilise sa carte boisson spéciale 2 à la place d'une carte boisson saine. Révélez la carte du dessus de la pile centrale (la carte tour 2). Toutes les cartes boisson spéciale 2 ont cet effet ce tour-ci.

De la même manière, chaque joueur remplace sa carte boisson spéciale 2 par sa carte boisson spéciale 3 au troisième tour, puis par sa carte boisson spéciale 4 au quatrième tour.

Les joueurs souhaitant rendre le jeu plus corsé peuvent même utiliser deux cartes effet spécial de différentes piles durant le même tour, mais cela peut créer des interactions complexes.



CARTES EFFET SPÉCIAL ② (TOUR DEUX)



MÉLANGE DOUTEUX :

Chaque joueur qui boit une coupe non-empoisonnée perd 1 point pour chaque carte mélange douteux dans sa coupe. Le score d'un joueur ne peut pas descendre en dessous de zéro.



DEMI-POISON :

Une carte demi-poison compte comme la moitié d'un poison. Une ne suffit pas à empoisonner un personnage, mais deux demi-poisons fonctionnent comme un poison.



ANTIDOTE :

Deux antidotes annulent l'effet d'un et un seul poison dans la coupe d'un joueur. Un antidote seul est sans effet.



PHILTRE D'AMOUR : Si deux joueurs placent leur philtre d'amour dans la coupe l'un de l'autre, et si les deux boivent leur coupe, ils gagnent chacun 2 points supplémentaires, même s'ils se font empoisonner. Les joueurs en couple dans la vraie vie ne peuvent pas jouer leur philtre d'amour dans la coupe l'un de l'autre.

CARTES EFFET SPÉCIAL ③ (TOUR TROIS)

3



ÇA EN FERA PLUS POUR MOI :
Si un joueur ne boit pas sa coupe, tous les joueurs y ayant placé cette carte gagnent 2 points.

3



VALEUR SÛRE :
S'il n'y a pas de poison dans une coupe, tous les joueurs ayant placé une carte valeur sûre dans cette coupe gagnent 2 points, que le joueur boive cette coupe ou pas.

3



SANTÉ! :
Le joueur ayant le plus de cartes santé! dans sa coupe gagne 3 points s'il la boit. Aucun joueur ne gagne de points en cas d'égalité.

3



SHOOTER DE SPIRITUEUX :
Chaque joueur qui boit une coupe non-empoisonnée contenant 1 seul shooter de spiritueux gagne 3 points. Plusieurs shooters de spiritueux dans la même coupe s'annulent et sont sans effet.



3

3

CARTES EFFET SPÉCIAL ④ (TOUR QUATRE)

4



SHOOTER DE LIQUEUR :

Les joueurs qui boivent une coupe non-empoisonnée gagnent 1 point supplémentaire pour chaque shooter de liqueur dans celle-ci.

4



SIROTAGE :

Chaque joueur ajoute à son propre score le score du joueur dans la coupe duquel il a placé sa carte sirotage. Par exemple, A a joué sirotage dans la coupe de B. A ajoute à son score les points gagnés par B en buvant ce tour-ci (ou 1 point si B n'a pas bu).

4



PARI EMPOISONNÉ :

Chaque joueur gagne 1 point pour chaque carte poison dans la coupe où il a placé sa carte pari empoisonné, que cette coupe soit bue ou pas.

4



DOUBLE DOSE :

Chaque joueur qui boit une coupe non-empoisonnée contenant cette carte double la valeur de sa carte score. Le score est triplé s'il y a deux cartes double dose, etc.



PARTIE À 3 JOUEURS

BIEN QUE POISONS PROPOSE UNE MEILLEURE EXPÉRIENCE AVEC PLUS DE JOUEURS, VOUS POUVEZ JOUER À 3 JOUEURS EN SUIVANT LES RÈGLES CI-DESSOUS.

La principale différence est que dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur contrôle 2 coupes différentes, une de sa couleur principale et une secondaire. Avant de commencer, chaque joueur choisit une couleur secondaire.

MISE EN PLACE

Suivez la mise en place normale (voir page 3) mais chaque joueur prend également 4 cartes score et la carte personnage de sa couleur secondaire.

Chaque joueur mélange ensuite chacun de ses paquets de cartes score séparément et les place de la manière suivante :

Une pile de 4 cartes score à sa gauche face cachée, à côté de la carte personnage de la couleur principale. À sa droite l'autre pile de 4 cartes score face cachée, à côté de la carte personnage de sa couleur secondaire.

Enfin, chaque joueur prend 3 cartes boisson saine et la carte boisson empoisonnée de sa couleur principale.



CHANGEMENT DE RÈGLES

La plupart des règles restent les mêmes, les changements sont les suivants :

- Lors de la phase "Remplir les coupes", chaque joueur retourne les cartes du dessus de ses 2 piles de cartes score, qui correspondent à ses deux coupes.
- Les joueurs ne font pas tourner les cartes personnage et placent simplement leurs cartes boisson sous les cartes des 4 personnages adverses.
- Durant la phase "Boire les coupes", les joueurs utilisent simultanément leurs deux mains pour indiquer s'ils boivent ou pas dans chacune de leurs 2 coupes. Les joueurs gagnent les points correspondant aux deux coupes

.....

CRÉDITS :

AUTEURS : Chris Darsaklis & Bruno Faidutti.

ILLUSTRATRICE : Marion Arbona.

CONCEPTION GRAPHIQUE :

Justine Levasseur, Alexandre Papet.

RELECTURE DES RÈGLES :

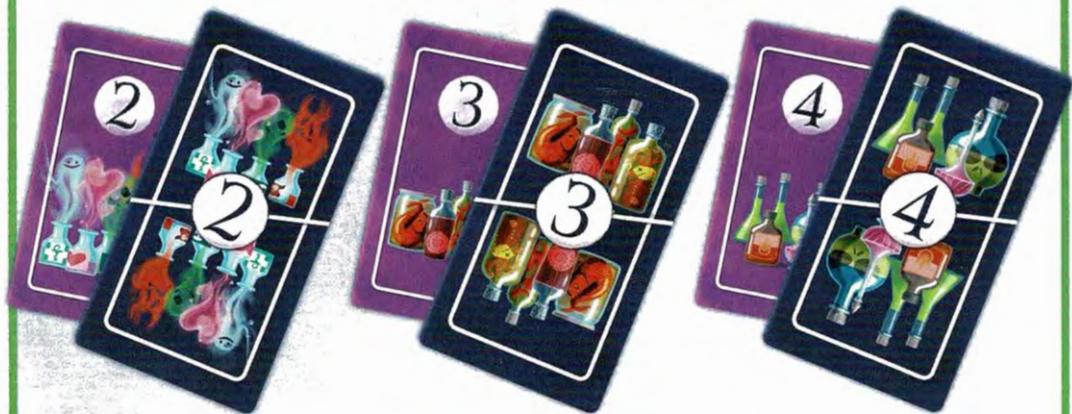
Lara Andahazy, Pierre-Henri Dupont.

(Exemple : si un joueur décide de ne pas boire dans sa coupe de gauche et de boire dans sa coupe de droite, il gagne 1 point pour sa coupe de gauche et gagne les points de sa coupe de droite si celle-ci n'est pas empoisonnée).

NOTE: Une partie à 3 joueurs peut également se jouer avec les règles avancées.



CARTES EFFET SPÉCIAL



TOUR DEUX ②



MÉLANGE DOUTEUX :

Chaque joueur qui boit une coupe non-empoisonnée perd 1 point pour chaque carte mélange douteux dans sa coupe. Le score d'un joueur ne peut pas descendre en dessous de zéro.



DEMI-POISON :

Une carte demi-poison compte comme la moitié d'un poison. Une ne suffit pas à empoisonner un personnage, mais deux demi-poisons fonctionnent comme un poison.



ANTIDOTE :

Deux antidotes annulent l'effet d'un et un seul poison dans la coupe d'un joueur. Un antidote seul est sans effet.



PHILTRE D'AMOUR : Si deux joueurs placent leur philtre d'amour dans la coupe l'un de l'autre, et si les deux boivent leur coupe, ils gagnent chacun 2 points supplémentaires, même s'ils se font empoisonner. Les joueurs en couple dans la vraie vie ne peuvent pas jouer leur philtre d'amour dans la coupe l'un de l'autre.

TOUR TROIS ③

3



ÇA EN FERA PLUS POUR MOI :

Si un joueur ne boit pas sa coupe, tous les joueurs y ayant placé cette carte gagnent 2 points.

3



SANTÉ ! :

Le joueur ayant le plus de cartes santé! dans sa coupe gagne 3 points s'il la boit. Aucun joueur ne gagne de points en cas d'égalité.

3



VALEUR SÛRE :

S'il n'y a pas de poison dans une coupe, tous les joueurs ayant placé une carte valeur sûre dans cette coupe gagnent 2 points, que le joueur boive cette coupe ou pas.

3



SHOOTER DE SPIRITUEUX :

Chaque joueur qui boit une coupe non-empoisonnée contenant 1 seul shooter de spiritueux gagne 3 points. Plusieurs shooters de spiritueux dans la même coupe s'annulent et sont sans effet.

TOUR QUATRE ④

4



SHOOTER DE LIQUEUR :

Les joueurs qui boivent une coupe non-empoisonnée gagnent 1 point supplémentaire pour chaque shooter de liqueur dans celle-ci.

4



SIROTAGE :

Chaque joueur ajoute à son propre score le score du joueur dans la coupe duquel il a placé sa carte sirotage. Par exemple, A a joué sirotage dans la coupe de B, A ajoute à son score les points gagnés par B en buvant ce tour-ci (ou 1 point si B n'a pas bu).

4



PARI EMPOISONNÉ :

Chaque joueur gagne 1 point pour chaque carte poison dans la coupe où il a placé sa carte pari empoisonné, que cette coupe soit bue ou pas.

4



DOUBLE DOSE :

Chaque joueur qui boit une coupe non-empoisonnée contenant cette carte double la valeur de sa carte score. Le score est triplé s'il y a deux cartes double dose, etc.