Irresistibledemon & Co

MILLE DEGRES

Un autre jeu Irresistibledemon & Co.

Ici, la recherche pour de nouveaux jeux complétement con se poursuit incessamment, non seulement en France, mais aussi dans n'importe quel trou du cul du monde.
Nous sommes fiers de présenter maintenant, à vous publique, un jeu vraiment interessant et qui est déjà populaire chez bon nombre d'alcooliques anonymes.
Comme dans tous les jeux, il y a des règles. Ces règles ont été soigneusement éditées afin qu'elles soient faciles à apprendre et le jeu lui meme a été vérifié et re-vérifié par des experts pour vous assurer de nombreuses et agréables heures de jeu.
Dans presque toutes les parties de l'Europe, on remarque que la fabrication d'alcool et la constitution de cocktails sont des valeurs bien présentes. Ce sont des métiers qui existe depuis la nuit des temps. Chaque bar vends toutes sortes de breuvages et certains sont spécialisées dans les alcools forts. Ce qui est bien avec l'alcool, comme tout produits finis, c'est qu'on peut également etre de l'autre coté du bar. Etre un consommateur !!
Par contre, il faut faire attention ! L'alcool est une valeur sûr de bien-etre mais elle est aussi une matiere dangereuse pour la santé à consommer avec moderation (ou non).
Lorsqu'on consomme de l'alcool, le taux d'alcool dans le sang augmente, ce taux est exprimé en gramme. Nous nous allons pas s'amuser à calculer le nombre de gramme qu'une personne a, mais plutot compter combien de degres la personne a ingurgiter.
C'est un jeu de cartes pour 2, 3, 4, ou 6 personnes, au dela il faudra constituer des équipes.
Nous décrirons donc le jeu comme tel.

1. But du jeu

Le but de ce jeu est d'être la premiere équipe à accumuler un total de 1000 degrés aprés avoir joué plusieurs donnes ou mains. Les joueurs s'efforcent alors de completer un total de degrés d'**exactement** 1000 degrés.

2. Composition du jeu

Le jeu se compose de 37 cartes, d'un plateau, et d'une feuille pour marquer les points.
Pendant que vous lirez les règles du jeu, regardez les diverses cartes afin de vous y familiariser.

Deux cartes règles sont dans le jeu. Vous devez les retirer du jeu avant de commencer à jouer.
Les cartes réelles de jeu sont indiquées au diagramme 1 et leurs application sont décrites brievement aux paragraphes subséquents.

Il y a au total 168 cartes à imprimer alors armer vos imprimantes et c'est parti !!!!!! :)

Diagramme N°1 - Les chiffres en haut des cartes indiquent le nombre de cartes de chaque genre qu'il y a dans le jeu.

Alcool

10

10

10

8

8

10

10

Malus

4

2

2

2

2

2

1

Bonus

2

3

1

1

1

6

2

Diagramme N°1 - Les chiffres en haut des cartes indiquent le nombre de cartes de chaque genre qu'il y a dans le jeu.

Alcool

8

8

11

11

Malus

2

1

4

2

2

2

Bonus

2

2

10

3

2

3

Cartes d'alcool

Ces cartes sont de couleur bleu.
Ce sont les cartes représentant la hausse du nombre de degrés, sur chacune d'elles, les degrés sont inscrits. La hausse varie suivant la carte, 5, 10, 15, 20, 30, 40, 50, etc... degrés.
On additionne les nombres de celles qui ont déjà été joué afin de totaliser le nombre de points d'un joueur, c'est à dire son nombre de degrés ingugités.
Les alcools présents dans ce jeu sont les suivants :

Alcool	Nombre de degrés donnés par une carte
Absynthe	85°
Bierre	3°
Cocktail	50°
Desperados	5°
Eau de vie	70°
Martini	15°
Rhum	55°
Vin Rouge	5°
Vin Blanc	5°
Vodka	40°
Whisky	40°

Carte de malus

Ces cartes sont de couleur rouge.
Vous les jouez contre vos adversaires pour retarder leurs progrès.
Vous les jouez sur la pile malus de vos adversaires et en aucun cas sur la votre.
Il y a des exceptions aux jeux de ces cartes lorsque vos adversaires possèdent certaines cartes bonus.
Il y a au total 13 cartes de malus, soit :

- « Accident », cette carte vous oblige à ne plus boire pendant 1 tour et baisse votre taux d'alcoolémie de 200°. Elle peut etre contrer directement par la carte « Bus ».
- « Méchant acloolic », cette carte vous oblige à ne plus boire pendant 2 tour.
- « Alcoolic Violent », cette carte vous oblige à ne plus boire pendant 2 tour.
- « Arrosoire empoisonné », cette carte baisse votre nombre de degrés de 50° à chaque tour. La seule manière de l'annuler est d'obtenir une carte café ou canabis.
  Sinon cette carte s'annule toute seule lorsque votre nombre de degrés est égale à 0.
  (il est impossible que vous ayez un total de degrés inférieur à 0.
- « Avertissement », votre mere, votre pere ou encore un gendarme, ou n'importe qui, qui a une autorité sur vous, vous donne un avertissement. Cette avertissement occasionne une baisse de 300° sur votre total de degrés.
- « Panne de canabis », cette carte baisse votre taux d'alcoolémie de 50°.
- « Coma », carte radical, il y en a qu'une seule dans le jeu. Elle baisse votre taux d'alcoolémie de 500° et vous oblige à ne plus boire de l'alcool pendant 3 tours.

- « Fatigue », cette carte vous oblige à ne plus boire pendant 2 tours et baisse votre nombre de degrés de 20°
- « La Moche », vous etes en soirée et vous tombé à coté de la plus moche des plus moches, rien que de penser à elle vous irrite. Elle vous parle mais vous ne l'écoutez plus, vous en avez marre, elle vous prive de votre verre. Cette carte occasionne donc une baisse de 100°.
- « No Money », sans argent, plus aucun espoir de boire de l'alcool. Elle stop votre consommation. Pour pouvoir rejouer, il faut que vous possédiez une carte « Money »
- « Peinurie », cette carte baisse votre taux d'alcoolémie de 150°.
- « Police », cette carte vous envoie en cellule de dégrisement, vous ne pouvez plus boire pendant 1 tour et votre taux baisse de 100°.
- « Le Vomi », cette carte vous oblige à ne plus boire pendant 1 tour. Elle peut etre contré directement par la carte « Bouchon ».

Cartes de bonus

Ce sont des cartes de couleur verte. Vous les jouez soit sur votre pile malus pour annuler une carte malus, soit vous la jouez sur votre pile points Bonus.
Il y a 13 cartes de bonus, soit :

- « Arrosoire », cette carte **double la quantité d'alcool d'une carte points**. Elle est donc à jouer avec vos plus grosse carte de points comme la carte « Absynthe ».
- « Bar », vous avez un accès privilégié au bar. Cette carte augmente votre taux d'alcool de 200°.
- « Bonnes », vous êtes en soirée et vous tres bien entouré !!! Votre taux d'alcool augmente sans que vous vous en rendiez compte. Cette carte permet une augmentation de 1 à 100°.
- « Bouchon », cette carte permet de combattre la carte « Le Vomi ». Une fois que cette carte a été joué sur votre jeu, plus personne ne peux vous donner de carte « Le Vomi ».
- « Bus », cette carte permet de combattre la carte « Accident ». A chaque soirée, un bus vous racompagne jusqu'à chez vous. Une fois cette carte joué, plus personne ne peut vous donner de carte « Accident ».
- « Café », cette carte combat la carte « Fatigue ». Vous n'êtes plus jamais fatigué apres celle la. **Pour pouvoir gagner, chaque joueur doit la joué au moins une fois.**
- « Cannabis », vous etes heureux, votre taux d'alcool monte de 20°.
- « Cave », cette carte vous donne le droit d'accéder à une superbe cave où vous allez pouvoir vous torchez et par conséquent augmenter votre taux d'alcool de 200°.
- « Discothèque », carte à double tranchant. D'un coté, elle vous offre une augmentation d'alcool de 300°. D'un autre coté, elle vous ruine, vous ne pourrez donc plus jouer tant que vous ne disposerez pas d'une carte « Money ».
- « Money », la carte la plus importante du jeu. Sans cette carte vous ne pourrez pas jouer. Elle permet d'acheter de l'alcool, de combattre la carte « No Money » et enfin de combler le désagrément donné par la carte « Discothèque ».
- « Karaoké », cette carte augmente votre taux d'alcoolémie de 50°.
- « Stock », un véritable paradis pour alcoolic ! Vous tombez dans une réserve d'alcool. Vous pouvez donc augementer votre taux d'alcoolémie de 1 à 150°.
- « Supermarché », c'est l'heure des courses, servez-vous en alcool ! Cette carte vous offre une augementation de 100°.

3. Préparation

Les partenaires s'assoient l'un en face de l'autre. On désigne l'un des joueurs de premier donneur. Celui-ci mêle tout le jeu puis donne 6 cartes, face en dessous, une à la fois, à chacun des joueurs, en commençant par le joueur qui est à sa gauche et en suivant le sens des aiguilles d'une montre.
Il met ensuite le reste des cartes, face en dessous, en réalisant une pile. Ces cartes constituent la pioche. Chaque joueur tient ses cartes de façon à ce que les autres joueurs ne puissent les voir.

4. Comment placer les cartes

Avant de commencer le jeu, chaque joueur doit savoir comment les cartes doivent etre jouées sur la table, tel qu'indiqué au diagramme 2 et décrit aux règles suivantes. Cette façon spéciale de placer les cartes rend le jeu facile à suivre et prévient des erreurs dans le compte des points à la fin de la partie. Les cartes se jouent toujours face en dessus sur la table afin que tous les joueurs puissent les voir.

Piles de malus :

Toutes les cartes de malus sont jouées sur les piles de malus. Vous jouez vo cartes de malus sur les piles de vos adversaires et certaines cartes de bonus sur votre propre pile de malus. La carte du dessus est la seule carte qui doit etre exposée sur la pile de malus de chaque équipe, car c'est la carte qui contrôle le jeu.

Pile de bonus :

Toutes les cartes de bonus sont jouées sur les piles de bonus ou de malus lors d'un contre. Vous jouez vo cartes de bonus seulement sur vos propres piles.

Pile de alcool :

Vous devez joué toutes vos cartes de degrés sur vos propres piles alcool.
Vous ne devez jamais les joué sur les piles de vos adversaires. Toutes les cartes jouées sur la table doivent etre exposées afin que tous joueurs puissent voir le nombre de degrés ingurgité.
Il est bon de garder ces cartes séparées d'apres leur millage (comme on l'indique au diagramme 2) pour en facilité le compte.

5. Le jeu

Le joueur à gauche du donneur joue le premier. Il prend une carte dans la pioche et la place dans son jeu. Il doit alors jouer une carte de son jeu afin qu'à la fin de son tour, il lui reste encore six cartes dans son jeu.
Aprés avoir pioché une carte, le premier joueur doit faire l'un des jeux suivants :

- S'il a une carte « MONEY », il peut la jouer sur la table devant lui, face en dessus, pour commencer sa pile de malus. Ceci termine son tour et le jeu passe à son adversaire à gauche.
- S'il n'a pas de carte « MONEY », il ne peut pas commencer, il doit écarter une carte et la mettre face en dessus dans la section non découpée du plateau; ceci commence la pile des écarts. Les cartes qui sont écartées ne peuvent plus etre utilisées pendant le reste de la main et les autres joueurs ne peuvent pas les reprendre.

Lorsque le premier joueur a complété son tour, le deuxième joueur joue de la meme façon. Il peut

faire n'importe lequel des jeux décrits précédement et peut jouer un jeu suplémentaire :
Si le premier joueur a commencer à joueur, c'est a dire si il a poser une carte « MONEY » dans sa pile de malus, alors le deuxieme joueur peut jouer sur cette pile des cartes de malus.
Les autres joueurs de la meme façon continue de jouer comme le second joueur, tour à tour, autour de la table, jusqu'à ce qu'un joueur est atteind un nombre d'exactement 1000 degrés.
Si il n'y a plus de pioche alors on retourne la pile des écarts et on recommence.
Il est important de se rappeler que le tour d'un joueur consiste à piocher une carte dans la pioche, l'ajouter dans son jeu, puis à jouer une carte sur la table ou bien en écarter une dans la pile des écarts. Ainsi le joueur aura toujours six cartes dans son jeu à la fin de chaque tour.

6. Les cartes

Nous ne vous avons donné jusqu'ici qu'une brève explication des règles générales du jeu mais l'emploi des cartes individuelles demande une description plus précise.

6.1. Cartes de malus

Vous devez jouer les cartes de malus sur le pile de malus de vos adversaires. Il doit y avoir une carte « MONEY » d'exposée sur votre pile de malus pour que vous ou votre equipe puisse mettre des cartes d'alcool sur la table.
Vous ne jouez une carte « NO MONEY » que sur une carte « MONEY » de vos adversaires pour les empecher de comptabiliser des points tant qu'ils ne rappliquent pas une carte « MONEY ».

6.2. Carte de bonus

Vous devez jouer les cartes bonus sur votre pile de bonus lorsque vous avez une carte « MONEY » dans votre pile de malus qui n'est pas recouverte par une carte « NO MONEY ».
Certaines carte bonus empechent certaines cartes malus de faire effet. Il faut penser à les laisser en valeur de façon à ce que tous vos adversaires les voient.
Les cartes bonus qui suppriment l'effet de certaines cartes malus sont :

- « BOUCHON » lorsque cette carte est exposée sur la table, aucun autre joeur peut vous placer une carte « Le Vomi » sur votre pile de malus.
- « BUS », cette carte combat la carte « Accident ». A chaque soirée, un bus vous racompagne jusqu'à chez vous. Une fois cette carte joué, plus personne ne peut vous donner de carte « Accident ».
- « Café », cette carte combat la carte « Fatigue ».

6.3. Carte d'alcool ou de degrés

Vous pouvez jouer les cartes d'alcool n'importe quand lorsqu'une carte « MONEY » est exposé sur la pile de malus. Vous pouvez jouer toute combinaison de cartes d'alcool qu'il vous est possible de jouer pour faire 1000 degrés. Vous ne pouvez en aucun cas, jouer des cartes d'alcool qui porteraient votre total au dela de 1000 degrés.
Le jeu prend fin quand un coté ou l'autre complète un total d'exactement 1000 degrés.
Une main se termine lorsque les cartes de pioche ont toutes été piochées.
Lorsque le jeu est fini, les joueurs qui n'ont pas compléter un total de 1000 degés doivent tour à tour jouer leur carte d'alcool jusqu'à temps qu'ils atteignent un total de 1000 degrés.
Ceci nous permettra d'établir un classement.

7. La marque des points

A la fin de chaque jeu, on additionne les points de la façon suivante :
Chaque équipe ou joueur compte le nombre de degrés qu'ils ont puis on regarde le classement.
Le premier multiplie par 2 son score : 2 * 1000 + ancien score --> 2000 points
Le second muliplie par 1,5 son score : 1,5 * 1000 + ancien score --> 1500 points
Le troisieme par 1 : 1*1000 + ancien score --> 1000 points
Le dernier par 1 : 1*X + ancien score. --> ? points

8. Dérogation

Si vous avez bien lu les règles, vous savez que le jeu se termine lorsqu'un joueur complète un total d'exactement 1000°. Vous savez également qu'il est interdit de faire plus que 1000°.
Si un joueur respecte ces deux règles et qu'il a joué durant la partie, une carte point « Biere » (cette carte est de 3°), il ne pourra pas faire une somme total de 1000° car la carte bierre l'empechera. Seul s le cas où il joue 5 fois la carte bierre pourra le sauver. Dans tous les autres cas :

- 1*3 --> 3
- 2*3 --> 6
- 3*3 --> 9
- 4*3 --> 12
- etc...

Le joueur aurra toujours un total non divisible par 5 ni par 10, il ne pourra donc jamais faire un total exacte de 1000°.
C'est pourquoi cette dérogation existe, elle permet au joueur ayant joué une ou plusieurs cartes biéres, de disposer d'un droit de dépasser les 1000°. **Ils ont le droit de faire un total final de 1000° à 1006°**.

9. Questions

Si vous avez d'autres question au sujet de ce jeu, veuillez nous les adresser et nous nous ferons un plaisir d'y répondre.
Veuillez les adresser à cette adresse : irresistibledemon@hotmail.com

Diagramme N°2 - Organisation du jeu

Pile de Bonus

Pile de malus

Piles d'alcool