

GARE AUX RELOUS

GARE AUX RELOUS THE PITCH

Ce soir, c'est ta soirée! Tu attends cela depuis tellement longtemps que c'est décidé : "Tu vas mettre le feu". Tu as déterré de ton placard ton plus beau falzar et tes lunettes de star, ta culotte de combat et ton grand boa (on n'est pas là pour juger ton style). Mais voilà, **les Relous** sont eux aussi de la partie... Hééé oui, ils survivent à tout.

Pour qu'ils n'éclipsent pas ton **Swag** naturel, tu vas tenter de les détourner vers les autres invités! Mais attention, si tu manques de **Tchatche**, ils pourraient bien te coller toute la soirée : gros **Seum** en vue!

THE RULES*



*les règles

OBJECTIF

Passer la meilleure soirée de ta vie en ayant accumulé le plus de points à la fin de la partie. Tu gagneras des points de **Swag** en balançant un **Relou** vers un autre joueur mais si on te colle un **Relou** dans les pattes, les points de **Seum** diminueront ton score.



MISE EN PLACE (ET SOIS SYMPA, N'Y PASSE PAS 2 ANS)

UN RELOU PEUT EN CACHER UN AUTRE!!!

1) Chaque joueur prend les 6 cartes **Tchatche** d'une même couleur.

2) Mélange les cartes **Swag** et fais une pile, face cachée. Ne la perds pas de vue : tu vas aimer piocher dedans!

3) Préparation de la **Horde de Relous** :
- Prends au hasard 1 carte de valeur de **Seum 5** et pose-la face **Seum**.

LE MATOS

27 CARTES RELOU

- 8x2 **Seum** - 8x4 **Seum**
- 8x3 **Seum** - 3x5 **Seum**

FACE RELOU



FACE SEUM

VALEURS
0 ET 1

36 CARTES TCHATCHE

6 par joueurs
numérotées de 0 à 5
avec 3 symboles différents.

VALEURS
2 ET 3

VALEURS
4 ET 5

13 CARTES SWAG

2x4 **Swag**
4x3 **Swag**
7x2 **Swag**

- Prends (toujours au hasard) 3 cartes de valeur **Seum 4**, 3 cartes de valeur **Seum 3** et enfin 3 carte de valeur **Seum 2** et pose-les face **Seum** au-dessus de la pile.

- Si t'es pas une buse, tu dois avoir une pile de **10 cartes** (3+3+3+1).

4) Le joueur ayant vu un relou en dernier prend la première carte de la **Horde** et la positionne devant lui.

À DEUX JOUEURS

Chaque joueur devient schizophrène et joue pour 2 (vous serez donc 4 et ferez la fortune de votre psy). Chacun va prendre 2x6 cartes **Tchatche**. Il mélange chaque paquet séparément et les dispose devant lui.



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

ÉTAPE 1 22 V'LA LES RELOUS !

Placer la carte qui se trouve au sommet de la **Horde** devant le dernier joueur ayant récupéré un **Relou** (si le dernier **Relou** a été défaussé, le **Relou** est placé devant le joueur ayant remporté la dernière enchère).

ÉTAPE 2 IL N'Y A QUE LES RELOUS QUI NE CHANGENT PAS D'AVIS.

Durant cette phase chaque joueur va choisir la carte **Tchatche** de son choix qu'il va poser face cachée pour tenter de refiler le **Relou** à un adversaire. Lors de cette phase les joueurs ont la possibilité de discuter librement et de bluffer !

À DEUX JOUEURS

Chaque joueur choisit une des deux piles devant lui. Il consulte la carte du dessus qu'il met face cachée sur la table. Il consulte ensuite les deux premières cartes de l'autre pile. Il en choisit une qu'il pose face cachée et défausse l'autre.

ÉTAPE 3 IL NE FAUT PAS VENDRE LA PEAU DU RELOU AVANT DE L'AVOIR DISTRAIT.

Le joueur devant lequel se situe le relou commence **TOUJOURS** cette étape. Il annonce une enchère qu'il estime inférieure à la somme totale des chiffres présents sur les cartes **Tchatche** jouées à l'étape 2.

Trois types d'enchère possible (indiquées par un symbole sur la carte **Relou**) :



- **L'infinie** : Une fois que le premier joueur a enchéri, c'est au joueur à sa gauche de miser. Il peut surenchérir en annonçant un chiffre supérieur au précédent ou se retirer définitivement de l'enchère. Puis on passe au joueur suivant, jusqu'à ce que tous les joueurs sauf **un** aient abandonné. Un joueur peut enchérir plusieurs fois.



- **La One shot** : Même principe que pour l'enchère infinie sauf que chaque joueur n'aura le droit de miser qu'une seule et unique fois.



- **A la volée** : Après que le premier joueur ait misé, n'importe quel joueur peut parier sans tenir compte de l'ordre du tour. L'enchère se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient abandonné.



ÉTAPE 4 RELOU QUI ROULE N'AMASSE PAS MOUSSE

Une fois que l'enchère a été attribuée, les cartes **Tchatche** sont retournées et on additionne leurs valeurs :

- Si l'enchère est inférieure ou égale à la somme des cartes. Bravo la tchatche a fonctionné : le joueur est protégé du **Relou** et reçoit une carte **Swag**. Aller à l'étape 5.

- Si l'enchère est strictement supérieure à la somme des valeurs des cartes, la tchatche a échoué (c'est ballot). Le joueur ayant enchéri récupère la carte **Relou** devant lui face **Seum** (sous les quolibets railleurs du reste de la bande) et on passe directement à l'étape 6.

ÉTAPE 5 TANT VA LE RELOU QU'À LA FIN IL NOUS LES BRISE

Le **Relou** cherche une victime. Le choix de celle-ci s'effectue en tenant compte de la majorité des symboles présents sur les cartes **Tchatche** jouées.



EXEMPLE :

Si majorité d'olives : le **Relou** se déplace sur le joueur à gauche.
Si majorité de verres : le **Relou** se déplace sur le deuxième joueur à droite.
Si majorité de tortillas : le **Relou** reste sur place.

En cas d'égalité dans les symboles majoritaires (ex. 2 olives & 2 verres), le joueur ayant remporté l'enchère choisit quel symbole l'emporte parmi ceux à égalité.

Le vainqueur de l'enchère ne peut être la victime ce tour. S'il est ciblé, le Relou est défaussé.

Donc, si tu es vainqueur de l'enchère, tu peux te la raconter puisque tu viens de remporter une triple récompense : une carte Swag, l'immunité et la possibilité de gérer les égalités. La classe à Dallas non ?! À Vegas ? À Arras ? À Palavas ? Comme tu veux ...



À CINQ ET SIX JOUEURS

le vainqueur de l'enchère **PEUT** choisir devant quel joueur le prochain **Relou** sera placé. S'il choisit de le faire, l'étape 1 du tour suivant est ignorée (...j'ai jamais pu l'encadrer l'étape 1 de toute façon).

C'est une quatrième récompense pour celui qui a remporté l'enchère (Ouaiiis! On est comme ça... on donne, on donne...).

ÉTAPE 6 IL N'EST DE BON RELOU QUI NE SE QUITTE

Fin de tour : chaque joueur défausse la carte **Tchatche** qu'il vient de jouer. Si les joueurs n'ont plus qu'une seule carte en main, ils reprennent l'ensemble de leur cartes **Tchatche**.

Une fois cette étape passée, on reprend quelques chips, on remplit son verre et on passe à un nouveau tour ! Bim !

FIN DE PARTIE AUTANT EN EMPORTE LE RELOU

La partie se termine une fois toutes les cartes **Relous** jouées. Les joueurs additionnent leurs points de **Swag** puis soustraient leurs points de **Seum**.

Le joueur ayant le score le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de cartes **Swag** qui gagne.

En cas de nouvelle égalité, trouvez un truc pour vous départager : caps, lancer d'olive, beer pong ou mieux faites une nouvelle partie !

**ÇA VA,
T'AS BIEN FAIT
JOUJOU ?
ON PEUT RENTRER
MAINTENANT ?**

