

L'EMBUSCAD

JEU À BOIRE

Le principe est simple : Chaque équipe lance la balle à tour de rôle sur le tapis de jeu pour atteindre les cibles situées dans le camp adverse.

Pour plus de précision, nous vous conseillons de lancer la balle en «plombant» plutôt qu'en la faisant rouler.

Quand une équipe est composée de plusieurs joueurs, ceux-ci jouent chacun leur tour.

• **Les cibles bleues :**

Le joueur qui a lancé la balle distribue le nombre de gorgées indiquées à l'équipe adverse. Il peut les répartir entre différents joueurs si il le souhaite.

• **Les cibles bleues «Cul Sec» :**

Le joueur qui a lancé la balle choisit le joueur de l'équipe adverse qui videra son verre.

• **Les cibles vertes «Gage» :**

Le joueur qui a lancé la balle choisit un gage pour l'un des joueurs de l'équipe adverse, ou pour toute l'équipe. Nous pouvons vous conseiller des pompes, forcer les joueurs à lancer la balle avec leur mauvaise main pendant 1 tour, boire quelque chose d'original... on laisse libre cours à votre imagination...!

• **Les cibles vertes «Chifoumi» :**

Le joueur qui a lancé la balle désigne son adversaire parmi l'équipe adverse qui boira seul les gorgées. On se limite à pierre feuillette et ciseaux, pas de puits et autres fantaisies (pour les plus sournois d'entre vous...). Décidez en début de partie si vous souhaitez jouer les Chifoumi en 1 ou 3 manches gagnantes. Le joueur qui perd boit 2 gorgées.

• **Les cibles rouges «Retour de bâton» :**

C'est le joueur qui a lancé la balle qui boit seul les gorgées (dans ce jeu, on assume ses fautes...).

• **Les cibles oranges «Target» :**

C'est là que ça devient intéressant ! Le joueur qui a lancé la balle désigne son adversaire, qui devra boire seul les gorgées. Le joueur choisit lance la balle en premier en visant la cible présente au centre du tapis, tout en essayant de se rapprocher le plus possible du centre. C'est ensuite au tour de l'autre joueur, qui doit tenter de faire mieux. En cas d'égalité, chaque joueur relance la balle jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Chaque joueur doit lancer la balle le même nombre de fois. Le joueur perdant boit les 5 gorgées. Si un joueur remporte la «Target» avec un plein centre «Yeah», c'est tous les joueurs de l'équipe adverse qui boiront chacun 5 gorgées. L'équipe qui remporte la «Target» reprend la possession pour le prochain lancé.

• **La ligne rouge :**

C'est la distance minimum que la balle doit parcourir sur le tapis de jeu. Si un joueur lance la balle sans dépasser cette ligne, il boit 3 gorgées.

• **La ligne verte :**

Pour les tireurs aguerris ! L'équipe qui a lancé la balle derrière la ligne verte (sans sortir du tapis de jeu bien-sûr) met 3 gorgées en jeu. L'équipe adverse a 2 possibilités : boire ces 3 gorgées, ou tenter de contrer. Si toutefois ils échouent à contrer, ils boiront 3 gorgées de plus. Si ils réussissent, c'est l'autre équipe qui doit boire 6 gorgées, à moins qu'ils souhaitent retenter le contre à leur tour (pour 9 gorgées donc). Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe échoue à revenir derrière la ligne verte. En cas de multiples contres, les joueurs d'une même équipe peuvent jouer à tour de rôle si ils le désirent. Les gorgées sont ensuite réparties entre les joueurs de l'équipe perdante comme ils le désirent. L'équipe qui remporte la ligne verte reprend la possession pour le prochain lancé. Ainsi si une équipe ne souhaite pas tenter le contre, (par peur sans doute...), elle rendra la possession à l'autre équipe qui jouera donc 2 fois de suite.

• **Règles particulières :**

- Si la balle sort du tapis de jeu, le joueur qui l'a lancée boit une gorgée et rend la possession à l'équipe adverse.
- Si la balle reste sur le tapis de jeu sans atterrir sur une cible : aucune gorgée à boire, la balle est rendue à l'équipe adverse.
- Seul le fait de gagner la «Target» et la «ligne verte» permet de reprendre la possession de la balle pour le prochain lancé. Dans tous les autres cas, les équipes jouent à tour de rôle.
- Lors du lancé, la balle doit être lâchée maximum à l'aplomb du bord du tapis de jeu.
- Il est interdit de souffler sur la balle pour modifier sa course.
- La partie ne prend fin que lorsque l'une des 2 équipes n'a plus soif...

Entretien du tapis de jeu : Nettoyer à l'eau uniquement à l'aide d'une éponge.
Pour le rangement, rouler le tapis visuel à l'extérieur.

Contenu du jeu : 1 tapis, 1 balle.

Conception et impression du tapis de jeu en France.

L'abus d'alcool est dangereux pour la santé, à consommer avec modération.

L'EMBUSCAD - Auteurs : Quentin Compagnon - 2020 - Tous droits réservés.

www.limbuscad.com



Suivez-nous
sur Facebook



Partagez vos parties :
#limbuscadjeuaboire

2 à 8
Joueurs

18+