

Jeux alcool

Comment ça l'alcool c'est pas cool ?

- [Le King](#)
- [Le Triman](#)

Le King

Nombre de joueur	4 à 10
Type de jeu	Divertissement et alcools
Format	Jeu de cartes (52 cartes)
Temps d'une partie	+ - 25min

Le jeu

Les joueurs sont assis autour du cercle et chacun leur tour, ils tirent une carte dans le sens des aiguilles d'une montre : chaque carte a sa signification :

- **2 à 6 noir (pique et trèfle) :** la personne qui a tiré la carte boit le nombre de coups indiqués.
- **2 à 6 rouge (cœur et carreaux) :** la personne qui a tiré la carte distribue le nombre de coups indiqués (il peut choisir de diviser les coups entre plusieurs personnes)
- **7 : jeu des pouces :** celui qui tire un 7 peut poser 1 fois son pouce sur la table à tout moment, les autres joueurs doivent l'imiter et le dernier à poser son pouce boit un coup.
- **8 : jeu des rimes :** la personne choisit une rime (en -ite- par exemple) puis donne un mot ("frite" par exemple). Puis c'est au tour du voisin de donner un mot avec cette rime jusqu'à ce que quelqu'un ne trouve plus de mot ou énonce un mot déjà utilisé, dans ce cas il boit un coup.
- **9 : jeu des catégories :** la personne annonce une catégorie ("marque de voiture" par exemple) puis donne un mot de cette catégorie ("ford" par exemple) et tous les joueurs suivants doivent continuer. Celui qui se trompe boit un coup.
- **10 : "A la santé de..." :** la personne annonce un coup à la santé de quelqu'un, quelque chose, etc... si les autres joueurs sont d'accord ils boivent un coup. Si des personnes s'opposent à ce que celui qui a tiré la carte propose, ils lui donnent leur coup.
- **Valet : jeu de "dans ma valise..." :** celui qui tire la carte dit "dans ma valise de skieur (par exemple) j'emmène mon stick à lèvres !" La personne d'après répète l'affirmation et poursuit : "dans ma valise de skieur j'emmène mon stick à lèvre et mon snowboard" ainsi de suite jusqu'à ce que quelqu'un se trompe.
- **Dame : jeu du "ni oui ni non" :** lorsqu'une dame sort et ce jusqu'à la prochaine dame sortie, on impose le ni oui ni non. Si un joueur dit oui ou non il boit un coup.
- **Roi : jeu du Busy :** le joueur commence par "Busy par la droite" (ou gauche) : la personne sur la droite commence à dire 1, puis celle d'après 2, ainsi de suite... Particularité : les 7, 17, 27,... et tous les multiples de 7 (7, 14, 21, 28,...) doivent être remplacés par le mot "Busy".
- **As : le joueur qui tire un As invente une règle** (non nominative si possible). Par exemple "ne plus prononcer le mot boire pendant la partie" ou "tout le monde doit se vous-voyez" ou "s'appeler par des pseudos et non par les prénoms"

Le Triman

Prérequis : avoir 2 dé.

Round 1 - La recherche du Triman

Chaque joueur lance à tour de rôle les dé.

Le premier joueur qui fait "Triman" (donc la valeur 3 sur un des deux dé) devient le Triman.

Ça passe au joueur suivant et on passe au round 2.

Round 2 - La boucle infinie

Le joueur suivant après la découverte du Triman lance les dés.

Suivant la valeur des dé, il y aura des actions à réaliser :

- 3 (ou 2+1) le Triman boit
- 7 La personne d'avant boit
- 9 La personne suivante boit
- Double tu distribue le nombre de gorgées affichés par les dé
- Double six tu distribues et tu invente une règle
- Six et un ou deux ou 3 tu met ta main au milieu et le dernier boit

Tant que tu fais boire tu rejeues sinon ça passe au joueur suivant, une fois arrivé au joueur nommé Triman on recommence au round 1.

Si tu fais boire personne tu bois et ça passe au joueur suivant.