



BLACKROCK Editions
www.blackrockeditions.com

Garçon!



REGLE DU JEU

de 3 à 10 joueurs
à partir de 7ans
durée 10 à 20'

ELEMENTS DU JEU

48 cartes "commande"



dos



face

5 de valeur 1
11 de valeur 2
8 de valeur 3
10 de valeur 4
8 de valeur 5
6 de valeur aléatoire (dé)

1 pion "horloge"



12 cartes "événement"



dos



faces

5 "Remettez ça!"
4 "Calepin"
3 "Clients partis"

60 pièces



1 dé 6 faces



2 possibilités de jeu

1. "COURSE AUX POURBOIRES"

2. "FERMETURE DU BAR"

1. "COURSE AUX POURBOIRES"

Déterminer le meneur de jeu (les autres joueurs seront garçons de café). Le meneur de jeu place les cartes "commande" et les cartes "événement" devant lui en 2 tas côté dos.

Fixer la difficulté de la partie en choisissant des valeurs de pourboires adaptées aux capacités des joueurs :

- de la partie facile => pourboires de 1 à 3
- jusqu'à la partie difficile => pourboires de 1 à 5

BUT DU JEU : atteindre le nombre de pourboires fixé par le meneur de jeu (8 minimum).

Le meneur de jeu retourne au centre de la table 5 cartes "commande" et 2 cartes "événement" (fig.1).

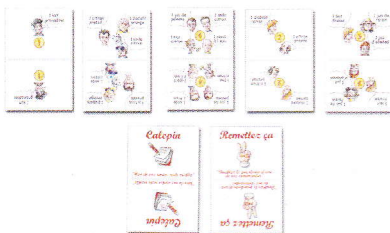


fig.1

Face aux cartes exposées, chaque serveur à tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre) choisira une seule de ces 3 possibilités :

1. Prendre une carte "commande"
2. Prendre une carte "événement"
3. Servir sa ou ses commandes

Dès qu'une carte "commande" ou "événement" est prise, le meneur de jeu devra la remplacer par une carte de même nature afin de conserver toujours la même disposition (fig.1).

1. Prendre une carte "commande"

Un garçon de café choisit une carte "commande" qu'il a mémorisée parmi les 5 et la retourne côté dos devant lui. Sa commande est prise mais pas encore servie.

2. Prendre une carte "événement"

"Remettez ça" : un garçon de café peut prendre cette carte pour la placer sur l'une de ses commandes non servies. Lorsqu'il servira cette commande son pourboire sera doublé.

"Calepin" : un garçon de café peut prendre cette carte pour la placer sur l'une de ses commandes non servies. La commande sera alors retournée et restera visible jusqu'au moment où il la servira (voir "3. Servir sa ou ses commandes").

"Clients partis, commande annulée" : un garçon de café peut prendre cette carte pour la placer sur une des commandes non servies d'un autre garçon de café. La commande est annulée et retourne dans le tas des cartes "commande" du meneur de jeu.

- 1 carte "événement" ne peut être prise que si elle est utilisable immédiatement.
- 2 cartes "remettez ça" ne peuvent pas être mises sur une même commande.
- Les cartes "remettez ça" et "calepin" peuvent être mises sur une même commande.
- Les cartes "événement" utilisées sont remises dans leur tas par le meneur de jeu.

3. Servir sa ou ses commandes

Le garçon de café donne au meneur de jeu toutes les cartes "commande" (de 1 à ...) qu'il a prise(s) lors de tours précédents et en annonce le détail.

Pour toute commande correctement énoncée, le meneur de jeu donne les pièces correspondant au nombre de pourboires indiqué sur la carte.

Si une commande est mal énoncée, la carte est remise dans son tas par le meneur de jeu.

- Pour les cartes sans pourboire (dé), le joueur devra lancer le dé afin de savoir combien de pièces il gagnera (de 1 à 6).

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un garçon de café atteint le nombre de pourboires fixé en début de partie, il faudra finir le tour de jeu pour que chaque joueur ait joué le même nombre de fois.

A ce moment-là, le serveur ayant le plus de pourboires sera déclaré vainqueur.

2. "FERMETURE DU BAR"

BUT DU JEU : il ne s'agit plus d'obtenir un nombre de pourboires fixé mais d'être le garçon de café qui en aura le plus à la fermeture du bar!

La configuration est identique, seul le pion "horloge" est rajouté. Placer le pion "horloge" sous la 1ère carte "commande" (fig.2).



fig.2



Si la carte "commande" placée au dessus de l'horloge est prise par un garçon de café, le meneur de jeu déplacera le pion "horloge" sous la 2ème carte "commande" (fig.3).

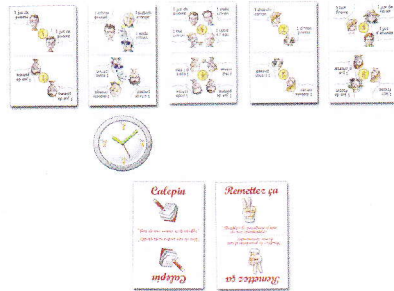


fig.3

FIN DE LA PARTIE

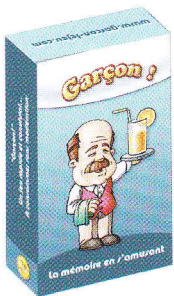
Lorsque le pion "horloge" sera arrivé sous la commande la plus à droite, et que cette commande sera prise par un garçon de café, la fermeture du bar sera imminente.

Il faudra :

1. Finir le tour de jeu, si les serveurs n'ont pas joué le même nombre de fois.
2. Une fois ce tour fini, toutes les commandes prises pourront être servies.

A ce moment-là, le serveur ayant le plus de pourboires sera déclaré vainqueur.

Retrouvez la règle de "Huuue!" en vidéo sur
www.blackrockeditions.com



BLACKROCK Editions

