

Mise en place du jeu

1. Chaque joueur prend une Carte de Niveau (Level Card), une Ardoise (Bar Tab), et une Carte de Personnage (Character Card) au hasard
2. Placez la Carte Niveau sur la table face visible, placez ensuite votre Ardoise par dessus toujours face visible, enfin, placez votre Carte Personnage au-dessus pour que la description soit visible (de bas en haut, vous devez avoir : la Carte Niveau, l'Ardoise et la Carte Personnage).
3. Placez votre Carte Personnage de façon à voir le "10" sur votre Ardoise. Placez votre Ardoise de façon à voir le "Niveau 1" sur votre Carte Niveau
4. Placez les Cartes Personnage restantes en pile sur la table face cachée.

Utilisation de l'Ardoise

Pendant la partie, faites glisser votre Carte Personnage selon le nombre de Boissons que vous gagnez ou perdez.

Utilisation de la Carte de Niveau

Utilisez votre Ardoise pour montrer :

- Votre Niveau Actuel (Level), en bougeant l'Ardoise de haut en bas.
- Vos Points de Sobriété (Sober points), en bougeant l'Ardoise de gauche à droite.

Si vous atteignez -4 Points de Sobriété, votre personnage s'écroule, c'est le coma éthylique. Vous recommencez comme expliqué sur la Carte Niveau.

Cartes Objet (Items)

!!! Les Joueurs doivent garder leurs objets cachés des autres !!!

Chaque joueur commence la partie en piochant un objet au hasard. Placez les objets restants en pile au milieu, face cachée. C'est le "Marché". Si votre objet de départ est une carte "C'est l'heure de rentrer !", échangez-la contre une autre de la pile. **Les objets peuvent être joués à n'importe quel moment** et se contrer de façon logique selon l'ordre dans lequel ils sont joués. Une fois joué, un objet doit être défaussé dans une pile à côté du Marché.

Phase de jeu (à lire avant de jouer)

→Le premier joueur à atteindre le niveau 5 gagne←

1. Phase de Challenge

Tous les joueurs lancent le dé. Celui qui a le plus haut résultat :

1. Gagne 1 niveau (il fait glisser son Ardoise vers le bas),
 2. Lis à voix haute la description sur sa Carte Personnage,
 3. Applique le pouvoir de son personnage,
- Les Boissons et les Points de Sobriétés sont perdus en fonction du résultat du challenge.
 - Le joueur qui a gagné un niveau en dernier ne jette pas le dé au tour suivant.

2. Phase "Marché"

Une fois par phase "Marché", tous les joueurs peuvent :

→ Acheter de nouveaux objets

Annoncez clairement que vous "Achetez". Prenez un objet du Marché et payez en enlevant autant de Boissons de votre Ardoise que la valeur de l'objet:



(Cette icône représente la valeur en Boissons de l'objet, ici, 3)

! Si vous n'avez pas assez de Boissons sur votre Ardoise pour payer l'objet, vous devez le défausser.

! Un joueur ne peut pas avoir plus de 6 objets en main.

! Une fois la pile Marché finie, mélangez et réutilisez les cartes de la défausse.

→ Recharger leur Ardoise

Annoncez clairement que vous "Rechargez" et défaussez l'objet se trouvant au sommet du Marché. Vous ajoutez autant de Boissons que la valeur de l'objet à votre Ardoise.

→ Piocher une carte "C'est l'heure de rentrer!"

Ces cartes s'appliquent que vous soyez en train d'Acheter ou de Recharger

Règle pour les parties à 3 joueurs

Lorsque vous perdez un Point de Sobriété, défaussez votre Personnage et reprenez-en un dans la pile de ceux qui ne sont pas en jeu.

