

Garçon!



**Retrouvez toute l'actualité et
les nouveautés de "Garçon!" sur
www.garcon-lejeu.com**

Créateur : Alain OLLIER

Illustrateur : Tony ROCHON

Site internet : www.tonyrochon.com



BLACKROCK Editions

Les 77 cartes de jeu

62 cartes "commande"

le pourboire

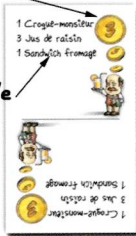
la commande

boissons

en-cas



Côté
"dos"



Côté
"commande"

14 cartes "événement"

Côté
"dos"



4 cartes
"calepin"

6 cartes
"remettez ça!"



4 cartes
"clients partis..."

1 carte
"horloge"



But du jeu : Etre le "serveur" qui aura gagné le plus de pourboires à la fin de la partie.

Règle du jeu

1

3 à 10 joueurs - Partie : 15' - A partir de 8 ans

1. AVANT DE COMMENCER ...

Important : 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 4
- jusqu'à la partie difficile => pourboires de 1 à 6.

- Enlever la carte "horloge" (utilisable en règle avancée).
- Déterminer le "meneur de jeu" (les autres joueurs seront "serveurs").
- Le meneur de jeu place les cartes "commande" et "événement" devant lui en 2 tas côté dos et fixe le nombre de pourboires à atteindre pour qu'un serveur remporte la partie (10 minimum).

2. DEROULEMENT D'UNE PARTIE

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

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**" *(au 1er tour, pas d'autre choix).*
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 configuration *(fig. 1)*.

1. Prendre une carte "commande".

Un serveur 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 serveur peut prendre cette carte pour la placer sur l'une de ses commandes non servie. Lorsqu'il servira cette commande son pourboire sera doublé.

"Calepin" : un serveur peut prendre cette carte pour la placer sur l'une de ses commandes non servie. La commande restera visible jusqu'au moment où il la servira (il la donne au meneur de jeu et la lui récite). La carte "calepin" sera alors retirée du jeu.

"Clients partis, commande annulée" : un serveur peut prendre cette carte pour la placer sur une des commandes non servie d'un autre serveur. La commande de ce dernier est perdue. Les 2 cartes ("commande" et "Clients partis...") sont retirées du 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.

3. Servir sa ou ses commandes.

Le serveur 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. Chaque commande correctement énoncée est "servie". Le serveur gagne le pourboire prévu. Il pose la carte devant lui côté commande.

3. FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un serveur 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.

Le but du jeu n'est plus d'obtenir un nombre de pourboires fixé mais d'être le serveur qui en aura le plus... à la fermeture du bar!

Règle avancée

(Intégrer la carte "horloge")

4

● Placer la carte "horloge" à gauche des cartes "commande" comme indiqué ci-contre.

fig.2



● Si la carte "commande" qui est prise se trouve juste à la droite de l'horloge, celle-ci prendra la place de la carte retirée. Le meneur de jeu devra placer une nouvelle commande à la gauche de l'horloge (fig.2 et 3).



fig.3

● Fin de la partie

Lorsque l'horloge remplacera la commande la plus à droite, 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.