

BLOCSHOT

Le jeu où chaque lancer rapproche du chaos.

MATÉRIEL

- 1 bloc rectangulaire rouge, marqué DRINK / +2 / +5)
- Boissons (alcoolisées ou non)
- 5 Jetons Non-Buveur
- 1 table ou surface de lancer

PERSONNALISATION DU BLOC

- Dessus / dessous : +5
- Côtés latéraux : +2
- Faces avant / arrière : DRINK

MISE EN PLACE

- Les non-buveurs reçoivent chacun 1 jeton.
- La partie commence avec la dernière personne ayant vomi.

BUT DU JEU

- Accumuler le plus de gorgées possible, éviter de boire, et rester le dernier joueur en lice.

DÉROULEMENT DU JEU

- À tour de rôle, chaque joueur lance le bloc.
- On lit la face visible vers le haut :
- +2 ou +5 → Le joueur ajoute ce nombre de gorgées aux précédentes
- DRINK → Le joueur boit la totalité de ses gorgées accumulées.
- La partie reprend à partir de lui.

JETONS NON-BUVEURS

- Utilisables uniquement par les joueurs non-buveurs.
- Si un non-buveur tombe sur DRINK :
- Il ne boit pas.
- Le sens du jeu change.
- Les gorgées restent comptabilisées.

VARIANTE FREESTYLE (optionnelle)

Un joueur peut annoncer “FREESTYLE” avant de lancer le bloc pour tenter un défi.

Réussite Freestyle :

- Les gorgées sont doublées.
- Si le bloc tombe sur le côté : +4 gorgées.
- Si le bloc tombe debout : +10 gorgées.

Échec Freestyle :

- Si le bloc tombe sur DRINK :
- Le joueur boit +2 gorgées de pénalité en plus des gorgées accumulées.

Accord obligatoire :

Tout lancer Freestyle doit être validé par tous les joueurs avant d’être tenté.

Exemples de Freestyle :

- Lancer les yeux fermés
- Lancer depuis 3 mètres ou plus de la table
- Lancer en arrière
- Lancer après 3 tours sur soi-même

ÉCHELLE DE GORGÉES

- 15 gorgées = 1 verre
- Les joueurs peuvent suivre leur consommation de manière ludique.

FIN DE PARTIE

- La partie continue tant qu’il reste au moins deux joueurs actifs.
- Si un joueur abandonne : il quitte la partie.

Le dernier survivant est sacré :

Roi Reine du Bloc

Créateur du jeu Ladislav Longuevergne

Concept imaginé depuis janvier 2024

Formalisé et protégé le 16 juillet 2025

