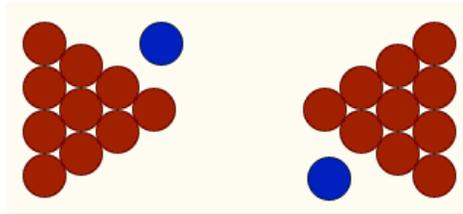


## Les règles du "Beer Pong"

### Matériel :

- 4 personnes, 2 par équipe.
- 22 verres en plastique (20 pour la bière et 2 pour de l'eau) – vous pouvez également utiliser seulement 6 verres pour une partie plus rapide.
- Au moins 2 balles de ping-pong, nous recommandons d'en avoir plus puisqu'il est possible que certaines soient égarées ou brisées.
- Une table de "beer pong" officielle qui mesure 2' de largeur et 8' de longueur.
- 2 ou 3 bières (ou autre type de breuvage).



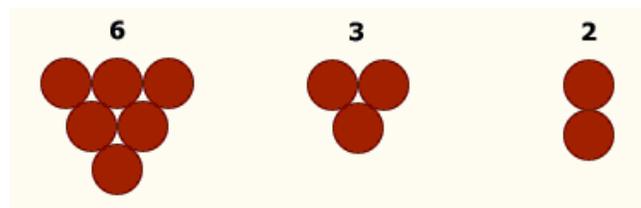
### Préparation :

- Placez les 10 verres en forme de pyramide (4, 3, 2, 1) en vous assurant que les verres se touchent (pas d'espace entre les verres) tel que montré dans l'image ci-dessus.
- Remplissez environ au 1/3 chacun des verres avec la bière.

### Déroulement du jeu :

- La manière la plus populaire de débiter la partie consiste à avoir un joueur de chaque équipe se fixer dans les yeux et tenter de lancer leur balle dans un des verres de l'équipe adverse sans détourner le regard. La première équipe qui parvient à lancer une balle dans le verre adverse joue en premier. Les joueurs doivent alterner à chaque tour jusqu'à temps que quelqu'un réussisse. Si les 2 joueurs adverses y parviennent en même temps il faut continuer à lancer.
- Chaque équipe joue tour à tour. Chaque équipe à deux lancés à chaque tour (un lancé par personne).

- Lorsqu'un joueur réussit à lancer sa balle dans un verre de l'équipe adverse, les joueurs de cette dernière équipe doivent l'enlever de la table et boire le verre en question. Les joueurs d'une équipe doivent alterner cette tâche.
- La partie continue de cette façon, c'est-à-dire que chaque joueur de l'équipe A lance une fois et ensuite c'est le tour de l'équipe B. La première équipe qui parvient à éliminer tous les verres de l'équipe adverse est la gagnante ! L'équipe perdante doit ensuite boire les verres restants de l'équipe gagnante.
- En général, si les deux membres d'une équipe parviennent à lancer leur balle dans un verre de l'équipe adverse lors du même tour, l'équipe à droit à un autre tir.
- Si un joueur fait rebondir la balle pour la faire atterrir dans un verre, il faut boire 2 verres (le joueur "perdant" peut choisir quel verre). CEPENDANT, s'il un joueur fait rebondir la balle, les joueurs de l'équipe adverse ont une (1) chance de taper la balle hors du chemin. Faire rebondir est une bonne stratégie si a) vous êtes doué et b) l'autre équipe ne porte pas attention à la partie.
- Malgré que la configuration de départ soit une pyramide, celle-ci se transformera au fur et à mesure que des verres sont éliminés. Il deviendra donc de plus en plus difficile de réussir ses lancer car des trous se formeront entre les verres. Il est donc possible de repositionner les verres afin d'obtenir une forme compacte. Chaque équipe peut demander de repositionner les verres (dans lesquels ils lancent) à 2 reprises uniquement lors de la partie. Cette équipe doit spécifier dans quelle forme elle désire voir les verres repositionnés. Utilisez ces deux chances à bon escient ! De manière générale le repositionnement est d'abord demandé lorsqu'il reste 6 verres et puis lorsqu'il en reste 2 ou 3 (voir image ci-bas). Lorsqu'un repositionnement est demandé par un joueur, il est applicable immédiatement, même au milieu du tour.



## **Interférences :**

- Si un joueur de l'équipe 2 entre en contact avec la balle lancée par un joueur de l'équipe 1 avant que la balle n'entre en contact avec la table ou un verre, le joueur en question de l'équipe 2 se voit accordé une pénalité et doit enlever et boire un verre choisit par le joueur de l'équipe 1.
- Les joueurs ne doivent jamais entrer en contact avec la table lorsque leurs adversaires font un tir.
- Si un verre est renversé par un des joueurs, ce verre doit être éliminé du jeu et ne peut être rempli. Par contre, si le verre est renversé par un individu qui ne fait pas partie d'une équipe, ce verre est rempli et remis dans le jeu.
- Si un joueur qui s'apprêtait à lancer sa balle échappe celle-ci dans un de ses propres verres (par accident ou non), il n'y a pas de pénalité et le joueur peut jouer son tour.
- Si une balle entre en contact avec un joueur après avoir été lancée et que celle-ci tombe par chance dans un verre (par exemple si quelqu'un s'amuse à jouer un panneau), ce coup EST compté.
- Si les verres se déplacent accidentellement (par exemple, si la surface de la table est mouillée ou par la simple force d'un lancé) ces verres peuvent être replacés à leur position d'origine.