

# Le Wallache

À la fac on ne fait pas que travailler (rires), on sait aussi s’amuser, et boire comme des trous (le climat breton aidant pas mal). Le plus absurdement complexe et délirant des jeux à boire est certainement le Wallache, permettant de combiner culture, humour et déchéance. Ce jeu, qui n’a rien à envier au Calv-inball, fut inventé en 2008 par l’inénarrable Maître Rodaro à Lannion. Si passer plusieurs heures à comprendre un truc absurde ne vous fait pas peur, lisez la suite ...

## Pré-conditions

### Goule syndicale

Au début de chaque partie, on fixe à combien équivaldra la “goule syndicale”, qui est le nombre de gorgée de référence que chacun devra boire avec les différentes règles (tout est expliqué plus loin, dans les règles propres à chaque lancé des dés). Une goule syndicale à 1 correspond à une partie de pédales, à 2 à une partie normale, et à 3 à de vrais Hommes. Une goule syndicale est indivisible lorsqu’elle est distribuée, on ne peut l’attribuer qu’à une seule personne.

### Goules divisibles

Lorsque ce n’est pas précisé, un nombre de gorgées à distribuer peut être divisé entre toutes les personnes qui jouent au jeu.

### Roi du pouce

Lorsque deux joueurs font le même jet de dés d’affilée, le premier de tous les joueurs à claquer dans ses mains devient le “roi du pouce”. A tout moment, il peut poser son pouce sur la table, sans en avertir les autres. Dès qu’un autre joueur le remarque, il devra mettre lui aussi le pouce sur la table, le plus discrètement possible. Le dernier à ne pas avoir mis son pouce sur la table devra boire une goule syndicale. Si un autre joueur devient roi du pouce avant que le premier n’ait posé son pouce, il perd son pouvoir de roi du pouce qui passe au nouveau. Une fois que le pouvoir du roi du pouce a été utilisé, le pouvoir est perdu jusqu’à ce qu’un autre joueur le reprenne en claquant dans ses mains. Si un joueur claque dans sa main et se trompe, il devra boire 1 gorgée.

### Crédit à picole

Lorsqu’un joueur veut quitter la table, il doit prendre un “crédit à picole”. A son retour, s’il ne dépasse pas 2 minutes d’absence, il devra boire 2 gorgées. Si son absence dépasse les 2 minutes en revanche, il devra

boire un nombre de gorgées proportionnel à la durée de son absence et choisi par les autres joueurs restés sur la table.

### Pur réflexe

Lorsqu’un joueur fait tomber le dé de la table en lançant, il doit boire un nombre de gorgées égal au chiffre le plus grand entre celui inscrit sur le dé qui est tombé et sur celui qui est resté sur la table. Si les deux chiffres sont égaux à 6, il doit boire 7 gorgées automatiquement, et s’il fait tomber les deux dés, il doit aussi boire 7 gorgées. S’il rattrape le dé avant qu’il ne touche le sol, il distribue un nombre de gorgées égal au chiffre inscrit sur le dé restant sur la table à qui il veut (règle du “pur réflexe”). Si un autre joueur rattrape son dé, c’est lui distribue un nombre de gorgées égal au chiffre inscrit sur le dé restant sur la table à qui il veut. Si le joueur qui a lancé le dé, ou un autre, rattrape un des dés et que l’autre tombe par terre, on ne prend pas en compte le pur réflexe. Dans tous les cas, le joueur qui a lancé le dé ne rejoue pas après avoir raté son lancer.

### Gorgée de pd

Si un joueur trouve que celui qui devait boire a bu une gorgée ridiculement petite, il peut accuser de gorgée de pd (cf l’esprit du jeu), et ce dernier devra boire à nouveau la gorgée. Cependant, s’il n’est pas d’accord, il peut accuser de ‘fausse accusation’, et chacun vote pour celui qu’il pense avoir raison. Celui qui perd le vote devra boire 1 gorgée, et si c’est celui qui était accusé au départ, il devra boire 1 de plus pour l’accusation de gorgée de pd.

### Excès de lenteur

Si un joueur met trop de temps à jouer, à boire, ou à répondre à un jeu (à moins qu’une autre règle soit déjà présente dans le jeu), on peut l’accuser de “excès de lenteur” et il devra boire 1 gorgée. Il peut là aussi contrer cette règle avec une fausse accusation, comme expliqué dans le paragraphe précédent.

### Les doubles

A chaque fois qu’un joueur fait un double, il a le choix de distribuer un certain nombre de gorgées (en fonction du double qui a été fait, comme ce sera expliqué au cas par cas) entre les joueurs, mais il peut aussi choisir de mettre une gorgée (maximum, et de taille raisonnable) dans le verre du “Wallache” placé au milieu de la table. Ce verre est utile lorsqu’un joueur fait un double trois, comme cela est expliqué ci-dessous. Une fois que le verre est rempli, on ne peut plus y verser une gorgée lors d’un double. Aucune partie ne peut s’arrêter tant que le Wallache n’a pas été vidé au moins une fois.

# Règles des lancers

Chacun leur tour<sup>1</sup> les joueurs lancent les 2 dés, et en fonction du résultat du lancé, doivent faire ce qui suit :

## Cul-sec [1][1]

Le lanceur distribue un cul-sec à qui l'on veut, ou bien 7 gorgées, au choix de celui qui les reçoit. Le joueur peut aussi décider de répartir 7 gorgées entre plusieurs autres joueurs et le verre du Wallache. Le joueur relance les dés.

## Vingt-et-un [2][1]

Chaque joueur dit un, deux, ou trois chiffres consécutif, jusqu'à arriver à 21. Le premier dira par exemple : "1,2", le deuxième : "3,4,5", le troisième : "6", jusqu'à arriver à 21. Celui qui arrive à 21 boit une gorgée et remplace un des nombres par un mot, une courte phrase, ou une idée de son invention. S'il choisit par exemple de remplacer le 8 par "caravane", la prochaine fois que l'on jouera au 21, il faudra dire "7, caravane, 9" sinon l'on perd. Si quelqu'un se trompe, il boit une gorgée et le jeu reprend au début. Le jeu s'arrête lorsqu'on arrive à 21. Tous les mots remplacés sont conservés jusqu'à la fin du Wallache.

## Bizut

Le joueur ayant joué devient le bizut et doit porter un chapeau, ou n'importe quoi se mettant sur la tête, pour indiquer son statut. A chaque fois qu'un 3 sortira sur un des dés, il devra boire 1 gorgée, jusqu'à ce qu'un autre fasse un 3-1 et prenne sa place. S'il refait un 3-1 en étant déjà bizut, il devient double-bizut, et doit boire 2 gorgées à chaque fois qu'un 3 sort (et ainsi de suite, triple-bizut...). Chaque joueur qui devient bizut doit fêter son entrée en buvant 1 gorgée, ainsi que chaque joueur qui perd le statut de bizut, et qui fête donc sa sortie.

## Soleil

Le premier joueur à dire "soleil" peut continuer de bouger, tandis que les autres doivent se figer. Il peut faire ce qu'il veut pour faire bouger les immobiles, à part les toucher. Il va désigner le premier à avoir bougé, et ce dernier devra ainsi boire une goule syndicale.

## Pastis

Le premier joueur à crier "pastis" distribue une goule syndicale à qui il le souhaite.

## Duel

Le joueur sélectionne deux joueurs (il peut se choisir lui-même) pour engager un duel. Il choisit le nombre de gorgées, supérieur ou égal à la goule syndicale et inférieur ou égal à 7, qui sont mises en jeu, le perdant devra les boire. Il choisit aussi le nombre de manches et toutes les conditions nécessaires au déroulement du duel. Le duel peut se jouer selon le jeu de son choix.

Ceux ne participant pas aux jeux doivent parier sur celui qu'ils pensent l'emportera, en choisissant un nombre de gorgées, supérieur ou égal à la goule syndicale et inférieur ou égal à 7. S'ils gagnent, ils distribuent les gorgées qu'ils avaient parié, sinon ils les boivent.

Exemples de duels possibles :

## Jeu des cailloux

Le jeu des cailloux est un jeu de réflexion se jouant à deux joueurs et avec six boules de papiers. Les joueurs ont trois boules chacun. Ils en placent un nombre de leur choix (0, 1, 2 ou 3) dans leur main, sans que l'autre ne voit. Ensuite, ils tendent leur main fermée en avant et un des deux doit deviner le nombre total de cailloux présents dans les deux mains. Le deuxième joueur dit lui aussi une supposition (forcément différente de la première), et les joueurs révèlent leur main. Si un des deux joueurs avait raison, il perd un caillou. Le gagnant est celui qui le premier arrive à se débarrasser de tous ses cailloux.

## Caps

Les règles du Caps n'ont pas à être expliquées je pense.

## Killer

Le killer est un jeu de réflexe se jouant à deux joueurs assis, l'un face de l'autre. Ses règles sont :

On commence par se frapper deux fois les genoux pour donner le rythme puis, entre chaque action, il faudra se frapper une fois les genoux. Les actions sont :

\* Recharger : Placer ses deux mains sur ses tempes.

\* Se protéger : Mettre ses deux bras croisés en travers de son corps.

\* Tirer : Faire le pistolet avec ses deux mains. Pour pouvoir tirer, il faut avoir rechargé au moins une fois. Une fois que l'on a tiré, le compte des rechargements repasse à 0.

\* Bazooka : Faire le bazooka avec ses deux mains. Pour pouvoir faire le bazooka il faut avoir rechargé 3 fois ou plus. Une fois que l'on a fait le bazooka, le compte des rechargements repasse à 0.

Si l'on tire pendant que le joueur est en train de recharger, la partie est gagnée. Si l'on tire pendant qu'il se protège ou qu'il tire, rien ne se passe, et on continue la partie. Si l'on fait le bazooka pendant

<sup>1</sup> dans le bon sens, le sens trigonométrique, c'est-à-dire le sens inverse des aiguilles d'une montre

que l'autre est en train de tirer ou de faire aussi le bazooka, rien ne se passe et on continue la partie. Si l'on fait le bazooka pendant qu'il se protège ou recharge, la partie est gagnée.

## Double 2

Deux gorgées à distribuer, à diviser comme on le souhaite entre tous les joueurs et le verre du Wallache. Le joueur relance les dés.

## Je n'ai jamais

Le joueur doit faire une phrase commençant par "je n'ai jamais" et continuer par quelque chose qu'il n'a jamais fait. Après cela, tous ceux qui ont déjà fait la chose en question doivent boire une gorgée. Le joueur peut aussi dire quelque chose qu'il a déjà fait, mais dans ce cas il devra boire avec les autres.

## Bizkit !

Tous les joueurs doivent porter leur pouce au front et crier "bizkit". Le dernier à le faire devra boire une goule syndicale.

## Jeu au choix

Le joueur choisit un jeu de son choix dans la liste ci-dessous, ou bien il peut en imposer un qu'il connaît, en précisant les règles. Liste des jeux :

### Catégories

Le joueur choisit une catégorie comme : "marque de voiture italienne" ou "film commençant par la lettre Q", et le joueur le suivant devra donner un exemple appartenant à cette catégorie. Une fois qu'il en a cité un, c'est au tour du suivant, jusqu'à finir avec celui qui avait lancé le jeu en dernier. Chaque joueur a 3 secondes pour trouver l'objet, s'il ne trouve pas ou se trompe, il devra boire une goule syndicale.

### Tous les \*\*\* boivent

Le joueur lance une phrase comme "tous les roux boivent" ou "tous les connards boivent", et tout ceux se sentant visés par la phrase devront boire une goule syndicale.

## Jeu du jeton

On place un verre, tasse, bassine, ou n'importe quel récipient au milieu de la table. Les joueurs doivent envoyer une capsule de bière du bord de la table dans le récipient, avec une pichenette du pouce. Si la capsule rentre et ressort, le joueur s'en sort sans rien boire. Si la capsule rentre et reste dans le récipient, il peut distribuer une goule syndicale à un autre joueur

qu'il désire. Si la capsule ne rentre pas, le joueur doit boire une goule syndicale. Si la capsule ne touche même pas la table, ou si elle ne bouge presque pas, il devra boire une goule syndicale + 1 gorgée supplémentaire. On tourne à partir du joueur ayant lancé le dé, jusqu'à faire un tour complet.

## Le wallache

Trois gorgées à distribuer, à diviser comme on le souhaite entre tous les joueurs et le verre du Wallache. Le joueur doit ensuite boire tout le verre du Wallache (cul-sec si ce n'est pas une taffiole) sous les applaudissements de la foule. Le joueur relance les dés.

## Jeu du 7

Chaque joueur dit un chiffre, chacun son tour, en commençant à 1. Le premier dira donc : "1", le deuxième "2", etc. On tourne dans le sens du jeu. A chaque fois qu'on tombe sur un multiple de 7 ou un nombre finissant par 7, à la place de dire le nombre, le joueur devra taper dans ses mains, et le jeu changera de sens. Celui qui se trompe devra boire une goule syndicale.

## Pif paf pouf

Le plus rapide à dire "pif" commence la partie. On tourne dans le même sens que d'habitude. Le suivant a le choix entre dire "pif" ou "paf". S'il dit "pif", le jeu continue dans le même sens. S'il dit "paf", on change de sens et celui qui suit devra obligatoirement dire "pouf" et celui encore après devra obligatoirement dire "pof". Après cela, celui qui suit aura à nouveau le choix entre "pif" et "paf". S'il y a 4 "pif" d'affilée, tout le monde doit lever le bras. Le dernier à le faire perd, et la partie s'arrête. Si quelqu'un se trompe ou fait un excès de lenteur, il perd et le jeu s'arrête. Le perdant devra boire une goule syndicale.

## Der gei

Les joueurs placent leurs doigts sur un verre posé au milieu de la table. Chacun leur tour, ils vont dire « je dis... » suivi du nombre de doigts qu'ils pensent restants sur le verre. A ce moment là, tous les joueurs auront le choix de laisser ou d'enlever leur doigt du verre. Si le nombre qui a été dit correspond bien au nombre de doigts restants, le joueur peut se retirer du jeu. Le perdant est le dernier à toujours avoir son doigt sur le verre, et il boit donc une goule syndicale.

## Double 4

Quatre gorgées à distribuer, à diviser comme on le souhaite entre tous les joueurs et le verre du Wallache. Le joueur relance les dés.

## Qui dit...

Le joueur doit faire une phrase commençant par “qui dit” comme “qui dit sapin ?” et le premier à dire ‘sapin’ gagne. Cependant, c’est plus conseillé de faire des phrases plus dur comme “qui dit la capitale de l’Australie ?” (Canberra) ou “qui dit ballon rouge ?” (\*prononcé tout bas\* rouuuuuuge). Le gagnant distribue une goule syndicale à qui il veut.

## On the road again

Tous ceux qui ont bu le tour précédent boivent le même quantité à nouveau.

## Double 5

Cinq gorgées à distribuer, à diviser comme on le souhaite entre tous les joueurs et le verre du Wallache. Le joueur relance les dés.

## Tradéridéra

On entame une partie de tradéridéra pendant un tour. Les règles sont les suivantes :

Il faut passer les canettes de bière à son voisin sur le rythme de la chanson, qu’il n’est malheureusement pas possible d’écrire ici, il faudra demander à quelqu’un qui la connaît de vous l’expliquer. On fait une fois la chanson en la chantant, puis en la fredonnant, et enfin en silence (juste en se regardant). Ceux qui se trompent en passant la canette, ou en chantant, perdent et se retirent du jeu. On recommence à chaque fois la partie au début dès que quelqu’un perd. Ceux qui arrivent à finir jusqu’à la fin peuvent distribuer aux autres un nombre de gorgées égal au nombre de personnes qui ont été éliminées lors de la partie (tous ceux qui ont gagné décident ensemble à qui ils attribuent ces gorgées).

“Savez-vous chanter le tradéridériiiiiidéra, savez-vous @ chanteeeee ceci @ sans vous @ tromper. @ Je saurai chanter le tradéridériiiiiidéra, je saurai @ chanteeeee ceci @ sans vous @ tromper. ”

Petite subtilité, le sens de rotation des verres changent à chaque @

## Nouvelle règle

Le joueur a 6 gorgées à distribuer, à diviser comme on le souhaite entre tous les joueurs et le verre du Wallache. De plus, il invente une règle qui s’appliquera jusqu’à la fin du jeu (à moins d’une condition de durée précisée dans la règle). Une règle ne peut pas sélectionner une minorité de personnes, et ne peut pas en annuler une autre.

Exemple de règle : “Plus le droit de boire de la main droite, ceux qui se trompent doivent boire” (règle du Buffalo), “On décale les noms de chacun vers la

gauche, celui qui se trompe disant un nom doit boire”, “dès qu’un 5 sort sur un dé, celui qui les a lancé doit crier, si il oublie il doit boire”. Le joueur relance les dés.

## Fin de la partie

Les règles originales ne mentionnent aucune fin de la partie. Dans cet esprit, il convient de formaliser que le Wallache ne se termine qu’au décès de toutes les personnes ayant participé à un Wallache. Les règles et effets permanents du jeu peuvent se perpétuer indéfiniment, selon la volonté et la mémoire des joueurs.

Il est de bon aloi qu’un joueur perdant conscience, ou n’ayant plus de consommables, peut surseoir à son alcoolisation. Toutefois son ardoise peut lui être réclamée dès que ladite imbibition reprend, soit par le moyen du Wallache, soit par tout autre moyen rendu nécessaire par les événements.

## Esprit du jeu

Contrairement à d’autres jeux bibitifs qui s’apparentent à du binge drinking, le Wallache se dresse, seul, comme un oasis de vertu au milieu de la flaque de vomis de l’alcoolisme atavique. De nombreux concepts, empruntés à la physique quantique, aux moines taoïstes ainsi qu’à Philippe Bouvard, forment les axiomes et l’essence de ce jeu, qui n’en est pas tout à fait un.

## Partie de pédales

Le Wallache n’est nullement homophobe, et n’a plus aucun rapport avec le cyclisme. Une partie de pédales est une expression consacrée signifiant que des personnes moins favorisées intellectuellement ou sexuellement, participent à un jeu dont elles ne peuvent de toute évidence pas cerner la portée philosophique. Néanmoins, il est acceptable de faire une partie de Wallache de pédales pour former de nouveaux participants étant entendu que, de toutes manières, leurs jours sont comptés dès cet instant et qu’il est inutile de presser un décès inéluctable.

## De vrais hommes

Oui, le Wallache est un engagement sur le plan humain. Oui, cet engagement nécessite de prendre conscience de certaines réalités, à l’avant-plan desquelles figure la dignité du joueur. Nul ne saurait jouer au Wallache comme à un autre jeu. Une certaine rigueur s’impose, de même qu’une franche roublardise ainsi qu’un mépris fort peu déguisé pour toute forme de décence. En outre, le mensonge et la trahison sont encouragés, tant et pour si peu qu’ils ne soient pas remarqués par les autres joueurs.

*Ainsi va le jeu, ainsi va le monde.*