

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre

heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





MATÉRIEL DE JEU

- 1 règle du jeu
- 16 jetons carrés numérotés de 3 à 18
- 3 dés 6 faces
- 1 gobelet en plastique

BUT DU JEU

Collectez les jetons en utilisant votre talent de détecteur de bluff ou bluffez vous-même vos adversaires pour récolter le plus de points en fin de partie.

PRÉPARATION

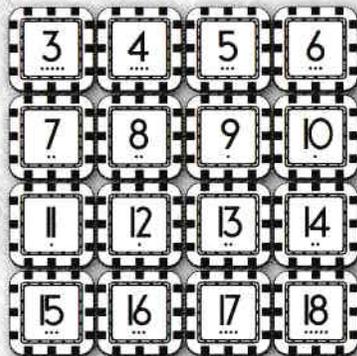
Placez les 16 jetons, par ordre croissant, au centre de la table, de la manière suivante:

Le plus jeune joueur commence la partie, il incarne en premier le rôle du **Bluffeur**. Une fois le tour achevé, le joueur suivant dans le sens horaire devient le **Bluffeur** du nouveau tour.

TOUR DE JEU

Le **Bluffeur** prend les 3 dés, les place dans le gobelet, les mélange et regarde secrètement le résultat obtenu. 3 choix s'offrent à lui :

- ♦ essayer de gagner un jeton ;
- ♦ essayer de voler un jeton ;
- ♦ réaliser un doublet pour échanger des jetons.



Essayer de gagner un jeton

Le **Bluffeur** choisit une personne de son choix autour de la table qu'on appellera *le Devin* et lui annonce un nombre compris entre 3 et 18. Le nombre annoncé peut être vrai ou faux.

Si le *Devin* croit que le **Bluffeur** a le bon nombre sous son gobelet, il doit dire "Ok!"

On révèle alors les dés :

- ♦ Si le résultat annoncé par le **Bluffeur** est correct, le *Devin* récupère le jeton de la valeur correspondante.
- ♦ Si le résultat annoncé par le **Bluffeur** est faux, le **Bluffeur** récupère le jeton de la valeur correspondante.

Si le *Devin* ne croit pas que le **Bluffeur** ait le bon nombre sous son gobelet, il doit dire "Bluff you!"

On révèle alors les dés :

- ♦ Si le résultat annoncé par le **Bluffeur** est correct, le **Bluffeur** récupère le jeton de la valeur correspondante.
- ♦ Si le résultat annoncé par le **Bluffeur** est faux, le *Devin* récupère le jeton de la valeur correspondante.

Le joueur ayant remporté le jeton le place devant lui visible de tous les joueurs (donc, si le *Devin* a raison, il remporte le jeton ; si le *Devin* a faux, c'est le **Bluffeur** qui gagne le jeton).

Essayer de voler un jeton

Cette action n'est possible que si le **Bluffeur** et le *Devin* possèdent chacun au moins un jeton. Il est possible d'essayer de voler le jeton d'un adversaire en s'attaquant directement à lui.

