

Spelregels • Règles du jeu

718



BLUFF

F

1 plateau de jeu
6 gobelets
30 dés jaunes
1 dé rouge

LA PARTIE PEUT COMMENCER!

Place le plateau de jeu sur la table.

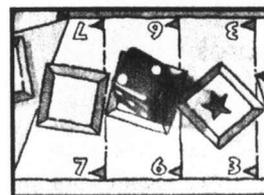
Chaque joueur reçoit 5 dés jaunes et un gobelet.
S'il y a moins de 6 joueurs, on laisse de côté les dés et les gobelets non distribués.

Le joueur ayant obtenu le plus de points en lançant ses 5 dés commence la partie. C'est lui qui reçoit le dé rouge.

Une partie se décompose en plusieurs manches. Au début de chaque manche, tous les joueurs lancent leurs dés simultanément en prenant soin de garder le gobelet au dessus des dés. Chaque joueur peut ainsi regarder ses dés autant de fois qu'il le veut, mais il n'a pas le droit de les toucher. Il faut faire attention à ce que les autres joueurs ne voient pas les dés. Toutefois, si après le premier jet, certains dés sont empilés, on les montre aux autres joueurs et on les relance.

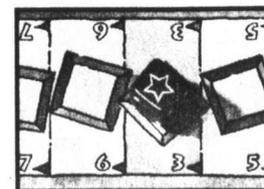
LES ENCHÈRES

Le joueur qui commence fait la première enchère en pronostiquant le nombre de 1, de 2, de 3, de 4, de 5 ou d'étoiles qu'il y a en tout sous l'ensemble des gobelets. Exemple: "A mon avis, il y a six "2" sous l'ensemble des gobelets".



Pour matérialiser son enchère, le joueur pose le dé rouge indiquant "2" sur la case du plateau numérotée 6.

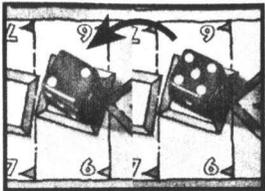
Attention... les étoiles figurant sur les dés comptent comme des jokers. Dans l'exemple choisi, les étoiles comptent comme autant de "2".



Les joueurs peuvent aussi miser sur les étoiles: par exemple, on peut annoncer qu'il y a en tout 3 étoiles sous l'ensemble des gobelets; dans ce cas, le joueur pose le dé rouge indiquant "étoile" sur la case "étoile" correspondante.

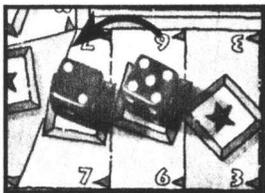
Enchérir...!

A tour de rôle, les joueurs **doivent** faire monter les enchères.



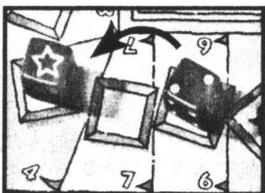
1. Tu peux le faire en tournant le dé rouge sur une face indiquant un chiffre supérieur à celui retenu par le joueur qui a joué avant toi.
Tu le laisses sur la même case mais tu le places par exemple sur le "3" au lieu du "2", ou même sur le "4" ou le "5".

... à mon avis, il y a six "5" sous l'ensemble des gobelets...



2. Tu peux aussi déplacer le dé rouge dans le sens de la flèche.
Ainsi, tu indiques qu'il y a à ton avis plus de dés du chiffre choisi sous l'ensemble des gobelets.
Dans ce cas, tu es libre en effet de modifier ou non le chiffre figurant sur la face du dé: si le dé indique "2", tu l'avances en le laissant sur le "2" ou en le tournant par exemple sur le "5", ou inversement.

... j'augmente l'offre à sept "2"...



3. Tu as encore une autre possibilité: avancer le dé rouge sur une case "étoile".
Tu le tournes alors sur la face "étoile".

... j'augmente l'offre de six "2" à quatre "étoiles"...

Pour résumer: tu fais monter les enchères en tournant le dé sur un chiffre plus élevé ou en le déplaçant d'une ou de plusieurs cases.

POUR VOIR!

Si tu mets en doute l'enchère faite par le joueur qui joue juste avant toi, tu défies les autres joueurs en disant: "Bluff!". Chaque joueur doit alors soulever son gobelet et on procède au calcul.

Trois cas de figure se présentent:

L'enchère du joueur qui a joué juste avant toi s'avère inférieure au nombre effectif de dés présentant la face retenue.

Exemple: le joueur en question avait annoncé huit "4"; or, en ajoutant le nombre d'étoiles, il y en a dix.

Il avait misé sur un minimum de huit et il se trouve qu'il y en a plus!
Tu n'aurais pas dû défier les autres: tu perds la manche!
Tu dois te défaire d'un nombre de dés égal à la différence entre le nombre annoncé et le nombre effectif, soit deux dés dans l'exemple retenu.

L'enchère du joueur qui a joué juste avant toi est supérieure au nombre effectif. Dans ce cas, c'est lui qui perd la manche.

Exemple: il avait annoncé huit "4"; or en ajoutant le nombre d'étoiles, on arrive seulement à un total de sept. Il en a annoncé un de trop; il doit alors se défaire d'un de ses dés.

L'enchère du joueur qui a joué juste avant toi est égale au nombre effectif.

Exemple: il a annoncé huit "4"; or en ajoutant le nombre d'étoiles, on tombe précisément sur un total de huit. Ce joueur n'a pas à se défaire d'un de ses dés mais tous les **autres** doivent se défaire d'un des leurs.

Résumons:

Enchère supérieure au nombre réel: le joueur qui a fait l'enchère perd la différence en dés.

Enchère inférieure au nombre réel: le joueur qui a défié l'autre perd la différence.

Enchère égale au nombre réel: tous les joueurs perdent un dé **sauf** celui qui a fait la dernière offre.

On place les dés écartés par les joueurs qui perdent une manche dans la zone prévue à cet effet au centre du plateau. Ainsi, chaque joueur est en mesure de savoir combien il reste de dés en jeu.

BLUFFER, ENCORE BLUFFER, TOUJOURS BLUFFER...

Une fois que le perdant a écarté un ou plusieurs dés, on peut commencer la manche suivante. Chaque joueur lance les dés dont il dispose encore. C'est le joueur placé à gauche de celui qui a lancé le défi lors de la manche précédente qui fait la première enchère à l'aide du dé rouge; chacun essaie ensuite de bluffer à son tour pour atteindre la manche suivante sans perdre de dés.

FINI DE BLUFFER

Quand tu as écarté tes 5 dés, tu es éliminé. Est déclaré vainqueur le dernier joueur qui dispose encore d'un ou de plusieurs dés: c'est lui qui s'est montré le meilleur bluffeur.

VARIANTE DU BLUFF

On peut varier le jeu en autorisant les joueurs à relancer leurs dés au

cours d'une même manche, ceci autant de fois qu'ils le souhaitent et quand ils le veulent, même lorsque le dénouement de la manche est proche.

On pose toutefois une condition: à chaque fois qu'il veut relancer ses dés, le joueur doit en poser un à côté de son gobelet.

Cette manoeuvre va le désavantager puisque le dé en question n'est plus caché aux yeux des autres joueurs. Le joueur n'a plus le droit de relancer les dés qui sont visibles.

© Richard Borg

© 1994 Jumbo International, registered in Amsterdam NL, no. 4934.

NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.

