

Bluff Pirate



6-106
ans years
años Jahre

Jeu de bluff et de stratégie
Game of bluff and strategy
Bluff- und Strategiespiel
Juego de Bluff y de estrategia





CONTENU

1 plateau, 5 pions bateau, 5 jetons bluff, 2 jetons trésor, 90 cartes accessoire et 10 cartes pirate.

Une course poursuite vient de s'engager pour être le premier à s'emparer du trésor de l'île secrète. Pour avancer, il vous faudra user de bluff sans être démasqué !

Principe du jeu : Bluff Pirate est un jeu de bluff. Pour avancer, les joueurs devront poser des séries de cartes identiques, tout en veillant à en cacher certaines. Charge aux adversaires de démasquer les coups de bluff.

Préparation du jeu : Placer le plateau au centre des joueurs. Ajouter les deux jetons trésor, face coffre fermé, sur chaque case île au trésor. Attention, personne ne doit connaître le verso des jetons trésor.

Chaque joueur prend un pion d'une couleur et le jeton bluff correspondant. Il place son pion sur la case départ et garde son jeton bluff devant lui.

Toutes les cartes sont mélangées. On distribue 5 cartes à chaque joueur, le reste est posé en pioche, face cachée, sur la case centrale du plateau.



Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur peut :

- Soit piocher deux cartes et les placer dans son jeu puis réaliser une des deux actions suivantes :
 - Poser une série de cartes du même accessoire, en bluffant ou non,
 - Défausser une carte de son jeu.

- Soit réaliser un abordage.

Poser une série de cartes :

Une série doit comporter 3, 4 ou 5 cartes de la même couleur (cartes accessoire ou pirate). Cette série **doit être posée avec 1 ou 2 cartes face visible**, les autres cartes de la série sont posées face cachée.

C'est à ce moment-là de la partie que le joueur peut décider de bluffer (ou non) en posant, face cachée, des cartes avec un objet différent de celui des cartes face visible.

Le vote

Dès qu'un joueur a posé une série, les adversaires doivent décider s'il a bluffé ou non.

Tout le monde a le droit de faire des commentaires à haute voix, mais les votes doivent rester secrets.

Pour voter, les joueurs prennent leur jeton bluff en main, le positionnent discrètement sur la face de leur choix (« bluff » ou « pas de bluff ») et le posent sur la table en le cachant avec leur main.

Le joueur qui a posé la série choisit et désigne un des votants. Ce dernier retire alors sa main de son jeton et dévoile son vote. Les cartes cachées de la série sont également révélées.

1/ Le vote annonce « pas de bluff »

- Le joueur qui a posé la série (qu'il ait bluffé ou non) avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre de cartes de sa série (s'il a posé 3 cartes, il avance de 3 cases, etc.).
 - Le votant ne bouge pas son pion.
 - Les cartes de la série sont défaussées face visible sur les cases correspondantes du plateau.
- Puis c'est au joueur suivant de jouer.

2/ Le vote annonce « bluff » alors que le joueur n'a pas bluffé

- Le joueur qui a posé la série avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre de cartes de sa série (s'il a posé 3 cartes, il avance de 3 cases, etc.).
 - Le votant qui a accusé à tort recule son pion de 2 cases.
 - Les cartes de la série sont défaussées face visible sur les cases correspondantes du plateau.
- Puis c'est au joueur suivant de jouer.

3/ Le vote annonce « bluff » et le joueur a bien bluffé

- Le joueur qui a posé la série reprend les cartes posées dans son jeu et son pion ne bouge pas.
- Le votant qui a démasqué le bluff avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre de cartes de la série posée.

Puis c'est au joueur suivant de jouer.

Défausser une carte de son jeu :

- S'il ne pose pas de série, le joueur doit défausser une des cartes de son jeu et la poser face visible sur l'emplacement correspondant sur le plateau.
- S'il possède moins de 5 cartes en main, le joueur ne défausse pas de carte lors de ce tour.

Puis c'est au joueur suivant de jouer.

NB : s'il n'y a plus de cartes dans la pioche, toutes les cartes défaussées sur le plateau sont récupérées, mélangées et reposées en pile face cachée pour constituer une nouvelle pioche.

« À l'abordage ! » :

Un joueur peut également décider de réaliser un « **abordage** ». Il consacre alors entièrement son tour de jeu à cette action et ne pourra ni piocher, ni poser une série, ni défausser de carte pendant ce tour de jeu.

Réaliser un abordage nécessite d'avoir une carte pirate en main.

Le joueur pose une carte pirate sur le plateau en annonçant à haute voix : « **À l'abordage !** ». Il désigne alors un joueur qui se trouve obligatoirement devant lui dans la course (le joueur de tête par exemple) et s'empare de 3 de ses cartes, qu'il choisit à l'aveugle, puis les place dans son jeu.

La carte pirate utilisée est défaussée face visible sur la case correspondante du plateau.

Puis c'est au joueur suivant de jouer.

NB : le joueur qui se trouve en tête de la course ne peut pas réaliser un abordage.

Fin du jeu :

Lorsqu'un joueur parvient jusqu'à une des deux cases « **île au trésor** », son pion s'arrête sur cette case et on retourne le jeton qui y est posé : si le trésor se trouve bien là, alors le joueur est déclaré vainqueur de la partie !

Si le jeton avec le trésor se trouve sur l'autre case d'arrivée, alors tous les joueurs tentent de l'atteindre en premier. Celui qui y parvient est déclaré **vainqueur de la partie** !