

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



BIZ-BLUFF

ATTENTION A L'ARGENT QUI BRULE LES DOIGTS

2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Imaginez une douzaine de sociétés (dont certaines sont très rentables, d'autres sans aucun intérêt), ajoutez un sens aigu des affaires, une pointe de perspicacité, sans oublier bien sûr le traditionnel bluff, vous obtiendrez alors ce qui s'appelle le "BIZ BLUFF".

Jeu d'affaires, s'il en est, BIZ BLUFF est un jeu de rapidité où vous devez, une fois arrivé au siège des sociétés, les étudier, les revendiquer, les négocier, sans toujours savoir leur valeur exacte. BIZ BLUFF fait aussi appel à votre mémoire : qui a vu quoi et où, que reste-t-il à vendre, qui a acheté... C'est un jeu d'intuition aussi, et de chance bien sûr.

Le hasard du dé, les affirmations de vos concurrents souvent sans scrupules et votre perspicacité feront votre fortune ou votre perte, comme dans un certain milieu en somme...

BUT DU JEU

Etre le joueur le plus riche à la fin de la partie.

CONTENU DE LA BOITE

Un plateau de jeu, un dé, 4 pions \$, 4 marques de créance, 12 dossiers d'affaires, 16 jetons de valeur, 20 cartes Biz Bluff Compagnie d'investissement, des actions, de l'argent.

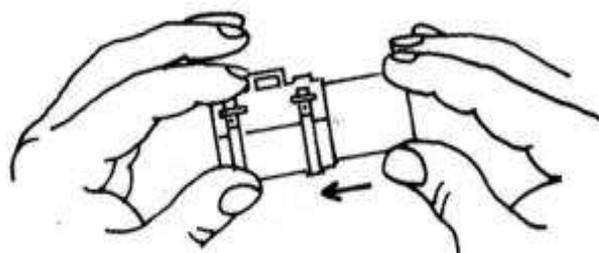
PRÉPARATION

- 1 Chaque joueur choisit un pion et le place sur la COMPAGNIE D'INVESTISSEMENT au centre du tableau. Chacun prend ensuite la marque de créance de la couleur de son pion et la place devant lui.

- 2** Battre les 20 cartes "BIZ BLUFF" et les poser en pile face cachée à côté du plateau de jeu. Cette pile constituera le talon.
- 3** Etaler, face cachée, les 16 jetons de valeur sur la table et les mélanger afin que personne ne puisse les repérer. Puis les insérer un à un dans les 12 "dossiers d'affaires" comme le montre le schéma ci-dessous.

Tenir le dossier crans en bas et le ticket face cachée.

Glisser le ticket dans le dossier afin qu'il soit soutenu par les crans.



- 4** Il reste 4 tickets d'affaires inutilisés, les écarter définitivement du jeu sans les regarder.
- 5** Mélanger les dossiers d'affaires (garnis) et les poser sur chacun des douze dessins des compagnies, face cachée bien sûr (il est très important que personne ne sache quels tickets sont sur les propriétés).
- 6** Choisir un banquier parmi les joueurs. Le banquier donne à chacun des joueurs 2 billets de 5 \$ et 2 actions de 5 parts. Il classe ensuite les billets et actions et veillera pendant toute la partie à ne pas mélanger, même par distraction, son argent avec celui de la banque...

LE JEU

Avant de jouer, lisez les règles suivantes avec attention.

- 1** Le joueur qui commence est celui qui en lançant le dé fait le meilleur score. Les participants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 2** La personne qui joue lance le dé et avance sur les cases blanches dans une des 4 directions. On peut se déplacer en avant, en arrière, à gauche ou à droite mais jamais en diagonale.

- 3** a) S'il tombe sur une case blanche, son tour est terminé.
b) S'il tombe sur une des cases colorées (jaune, bleue, verte ou rouge) qui se trouve en face des sociétés, il doit tout d'abord regarder si une marque de créance y est posée. Dans ce cas, la société est revendiquée et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Si la société est libre, le joueur a le choix :

- regarder secrètement le dossier pour connaître la valeur de la société et attendre le prochain tour pour jouer. Le tour suivant, il pourra s'il le désire revendiquer la société en posant sa marque de créance sur le dossier et jouer ensuite normalement.
- revendiquer d'autorité la société sans consulter le dossier en posant immédiatement sa marque de créance sur le dossier. Il prend dans ce cas un risque, mais d'une part, empêche un autre joueur de le "doubler" et, d'autre part, relance le dé et avance normalement.

4 Les cases

- si un joueur tombe sur une **case blanche** ou sur une case "**chasse au Dahu**", son tour s'arrête là.
 - si un joueur tombe sur une **case S.V.P.**, il consulte dans la zone indiquée le dossier de son choix (non revendiqué bien sûr) mais il reste sur la case S.V.P.. C'est alors au suivant de jouer.
 - **cases occupées** : si un joueur tombe sur une case occupée, il envoie immédiatement le pion de l'adversaire dans une des cases "Chasse au Dahu", même si celle-ci est déjà occupée.
- a)** Si l'adversaire qui se trouve sur la même case que vous a revendiqué une société et pas vous, vous vous appropriez sa société. Pour cela, retirez sa marque de créance du dossier et remplacez-la par la vôtre. Attention, vous n'avez pas le droit de regarder sous le dossier.
- b)** Si vous et votre adversaire avez chacun revendiqué une société, retirez simplement sa marque de créance, la vôtre ne change pas de place.

Dans les deux cas, votre tour s'arrête là.

- **case Biz Bluff Compagnie d'Investissement** : Après avoir revendiqué une société, vous pouvez retourner à la Compagnie d'Investissement et, dès que vous y êtes, tenter de convaincre les autres joueurs d'investir dans votre société (mais vous n'y êtes pas obligé).

Quand vous avez une créance et que vous retournez à la Compagnie d'Investissement, vous n'êtes pas obligé d'y arriver par un compte exact de dé (ex. si vous êtes à 3 cases de la Compagnie, et que vous faites un 5, vous pouvez vous y arrêter).

De plus, plusieurs joueurs peuvent se trouver sur cette case en même temps.

INVESTIR

Tout le secret de ce jeu réside dans l'investissement qui doit être subtil et minutieux. Dès qu'un joueur retourne avec une créance à la Compagnie d'Investissement, tout le monde arrête de jouer et les investissements commencent.

A partir du joueur placé à gauche du créancier, chacun à tour de rôle décide d'acheter ou pas des actions de cette société. Le créancier parle en dernier.

- a) Pour investir dans une société revendiquée par un adversaire, il vous suffit de payer 1 \$ par action. Vous posez donc autant de dollars que vous voulez d'actions au centre du plateau dans un "**compte bloqué**" (ceci pour éviter que le créancier n'utilise cet argent pour acheter des actions de sa société). En contrepartie la banque vous donne le nombre d'actions désiré et vous les ajoutez à celles que vous avez déjà.
- b) Pour investir dans votre société (donc si vous êtes le créancier) donnez 1 dollar **à la banque** pour chaque action et retirez les actions de la banque.
- c) Si vous ne voulez pas acheter d'action, vous en avez le droit. Dans ce cas, gardez simplement les actions que vous avez déjà.
- d) Si vous le voulez, vous pouvez **désinvestir**. Autrement dit, vous pouvez revendre tout ou partie de vos actions. Cette opération est intéressante si vous pensez que la créance est sans valeur ou

qu'elle risque de vous pénaliser. Pour ce faire, rendez à la banque autant d'actions que vous le voulez en échange d'un montant égal d'argent.

Après que chacun des joueurs ait parlé, le créancier retourne le dossier pour dévoiler la valeur de la société.

Le tableau suivant précise les gains (ou les pertes) échus à chaque joueur en fonction du jeton de valeur contenu dans le dossier et du nombre d'actions détenu par chacun.

jeton de valeur	résultat
1 liasse de billets de banque	la banque vous verse autant d'argent que vous avez d'actions au total. De plus, vous gardez toutes vos actions.
2 liasses de billets de banque	la banque vous verse le double de la valeur totale de vos actions. Vous gardez toutes vos actions.
jeton blanc	vous ne recevez pas d'argent mais vous gardez toutes vos actions.
"bluffé"	vous perdez toutes vos actions qui retournent à la banque mais vous gardez votre argent.

Dans tous les cas, dès que les gains (ou les pertes) ont été payés, le créancier s'approprie l'argent du compte bloqué, replace devant lui sa marque de créance et retire du jeu le dossier qu'il place face cachée à côté du plateau.

Exemple : Imaginez qu'un des joueurs retourne à la Compagnie d'Investissement avec une créance. Vous n'avez pas pu consulter le dossier de cette société et vous n'avez donc aucune idée de sa valeur. Le créancier vous vante bien évidemment la valeur de sa créance et vous affirme avec conviction qu'il vous offre un place-

ment extrêmement intéressant (en effet, plus vous investirez dans sa société, plus il gagnera d'argent sur le "compte bloqué").

Malgré tout, vous restez sceptique. Or, vous vous souvenez que récemment un des joueurs a pris connaissance de ce dossier et vous constatez qu'il investit largement. Alors, qui croire? A vous de jouer. Espérant que la mémoire du joueur est fiable, vous décidez finalement d'investir. Supposons que vous possédiez déjà 60 \$ et 25 actions et que vous décidiez d'acheter 50 actions de plus. Payez 50 \$ que vous placez sur le "compte bloqué" et le banquier vous donne 50 actions. Vous possédez alors 10 \$ et 75 actions.

Après que tous les concurrents aient eu la possibilité d'investir, le créancier retourne le dossier :

- a) Si le dossier contient 2 liasses de billets : la banque vous donne 150 \$.
- b) S'il contient une liasse de billets : la banque vous donne 75 \$.
- c) S'il est blanc : vous ne recevez rien.
- d) S'il porte la mention "bluffé" : vous rendez vos 75 actions à la banque.

N'oubliez pas

- vos gains ou vos pertes dépendent du nombre **total** d'actions que vous possédez (celles que vous aviez déjà, plus ou moins celles que vous venez d'acheter ou de vendre).
- vous avez le droit de ne pas investir (si vous pensez que le dossier revendiqué est vide, par exemple).
- vous avez le droit de désinvestir (si vous êtes pratiquement sûr que le dossier contient un jeton "bluffé", vous avez intérêt à revendre toutes vos actions pour ne pas les perdre).
- vous pouvez revendre seulement une partie de vos actions (si vous n'êtes pas sûr de la valeur d'une société, cette solution de moindre mal peut être envisagée ; si la créance s'avère bonne, vous gagnerez quand même un peu d'argent et si "bluffé" apparaît, vous ne perdrez que les actions que vous avez gardées).

LES CARTES "BIZ BLUFF"

Quand vous faites un 1 avec le dé, ne déplacez pas votre pion mais prenez la carte du dessus du talon et suivez ses instructions.

- a) Si elle vous dit "allez sur n'importe quelle société de la rue ..." vous pouvez ou bien regarder secrètement son dossier et terminer votre tour, ou bien revendiquer cette société sans en connaître la valeur et rejouer.
- b) Si vous tirez une carte "bluffé" et que vous ne faites pas un des nombres demandé, allez immédiatement sur n'importe quelle case "Chasse au Dahu". Si vous avez une créance, vous la perdez, retirez donc votre marque de créance du plateau.
- c) Si vous tirez une carte "défiez un autre joueur" et que vous n'avez pas de créance, lancez un défi à l'adversaire de votre choix. Pour cela, lancez chacun le dé.

Si vous faites le nombre le plus grand : vous remplacez la marque de créance de votre adversaire par la vôtre et envoyez ce joueur à la "Chasse au Dahu".

Si, au contraire, c'est lui qui tire le plus grand nombre, il garde sa créance et vous envoie à la "Chasse au Dahu".

Attention : Si vous avez déjà une créance, ne défiez personne mais allez directement à la Compagnie d'Investissement et essayez de convaincre les joueurs d'investir dans votre société.

LE GAGNANT

La partie est terminée quand il ne reste plus que 2 dossiers d'affaires sur le tableau.

Chacun fait alors le compte de ses actions et de son argent, les additionne et celui qui est le plus riche gagne la partie.

SOYEZ PERSPICACE

S'il peut vous arriver de connaître exactement la valeur d'une société, il n'est pas rare que vous n'en ayez aucune idée. Or, moins vous en savez sur un dossier, plus le risque est grand si vous investissez dessus.

- efforcez-vous donc de consulter les dossiers non revendiqués de façon à investir à coup sûr.
 - après avoir revendiqué une société, vous n'êtes pas obligé de vous diriger tout de suite vers la Compagnie d'Investissement. Si vous le pouvez, essayez d'aller consulter des dossiers non revendiqués. Souvent, l'attente est payante. Mieux vous connaîtrez la valeur des sociétés, meilleurs seront vos investissements.
 - souvenez-vous des dossiers déjà retournés. Ex. il n'y a que 2 jetons "bluffés". S'ils sont tous deux déjà connus, investissez sans crainte.
 - rappelez-vous de ce que savent les autres joueurs : si vous avez à investir dans une société inconnue pour vous, la décision d'investissement d'un joueur qui a vu le dossier pourra être de bon conseil pour vous.
- Essayez donc d'en savoir le maximum, mais fiez-vous aussi à votre intuition : il est bon parfois de prendre des risques.

Alors, bonne chance !

