

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



BLUFFI

Un nouveau jeu de dés vraiment ingénieux – dans lequel on ne doit même pas lancer des dés.

Jeux Ravensburger Nr. **604 5 108 1**

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans

Auteur : Henri Sala

Contenu

1 plan,

24 cartes de déplacement :

3 cartes +1

3 cartes +2

3 cartes +3

3 cartes +4

4 cartes -1

4 cartes -2

4 cartes -3

8 cartes de points :

2 x 1, 2 x 2, 2 x 3, 2 x 4

6 pions.

Les pions doivent parcourir un long chemin plein d'obstacles avant d'arriver au but. Avec un peu de chance, on avance plus rapidement. Et l'on peut même aider la chance, en bluffant. Mais il ne faut pas se laisser surprendre ! Le gagnant est celui qui arrive au but le premier.

Préparatifs

Poser le plan destiné aux cartes de points au milieu de la table. Les cartes de déplacement se mélangent et se placent à l'envers sur la table, de manière à former un carré comprenant 7 x 7 cartes autour du plan.

Mélanger aussi les cartes de points et les poser à l'envers sur les 8 cases **claires** du plan. Les joueurs conviennent du départ et de l'arrivée, en indiquant la carte servant de départ et d'arrivée, dans les 4 coins du chemin, et posent leurs pions sur ces cartes. Tous les pions se déplacent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu peut commencer.

Manière de jouer

Le plus jeune joueur commence; les autres jouent à tour de rôle. Celui dont le tour arrive doit constater tout d'abord la distance à parcourir: il prend une carte de points quelconque, montre le nombre de points à tous les autres joueurs et repose la carte à l'envers sur une quelconque des cases **sombres** du plan.

Si la carte indique 3 points, le joueur doit avancer son pion de 3 cases. Chaque carte de déplacement correspond à 1 case. Le joueur pose son pion de préférence à côté de la carte atteinte, car il doit la lever et lire sur l'endroit l'ordre qui y est donné. Mais ceci ne concerne que **ce joueur** – il lui faut donc veiller à ce qu'autres joueurs ne puissent voir l'endroit.

Il existe des indications telles que : « avancer encore de 4 cases » ou « reculer de 3 cases », que le joueur devrait naturellement exécuter.

Il repose la carte à sa place, sans la faire voir et annonce clairement **ce qui a été commandé par cette carte**. Étant donné qu'il est le seul à avoir vu l'endroit, il a la choix entre la vérité ou un mensonge. Supposons par exemple que l'indication donnée par la carte est désagréable, le joueur devant « reculer de 3 cases ». Celui qui déclare dit avec assurance « 3 cases en avant » et fait avancer immédiatement son pion de 3 cases.

Les autres joueurs réfléchissent s'ils doivent croire ou douter de sa déclaration. Avant que le tour passe au suivant, chaque joueur a le droit de crier « bluff » quand il pense que l'indication de la carte est toute autre. Celui qui a crié « bluff » le premier retourne la carte correspondante, tous les joueurs pouvant voir si l'on a bluffé ou pas.

Quand le joueur a dit la vérité, celui qui crié « bluff » doit reculer immédiatement son pion de 6 cases. Mais s'il a réellement bluffé à son avantage, c'est lui qui doit reculer son pion de 5 cases, en partant de la carte retournée. Lorsqu'un joueur doit reculer de 5 cases, bien qu'il ne soit pas encore très éloigné du départ, il pose son pion sur cette case de départ.

Le tour passe au joueur suivant : il prend une carte de points sur le côté clair, la montre à tous les autres joueurs et la repose sur une case sombre.

Il effectue son premier déplacement selon l'ombre de points indiqué et regarde une carte de déplacement. Il annonce l'indication donnée par cette carte – et espère probablement que personne ne criera « bluff ».

Au fur et à mesure que le jeu se poursuit, chaque joueur peut éliminer le hasard en faisant attention. Chacun tente de noter le nombre de points indiqué par les cartes correspondantes, de manière à avancer rapidement, car dès que toutes les 5 cartes de points se trouvent sur le côté sombre du plan, elles doivent être prises, montrées et reposées sur le côté **clair**. Par ailleurs, chacun tente de noter aussi les cartes de déplacement qu'on a vu soi-même ou qui ont été découvertes par un cri « bluff ». Quand un joueur connaît la carte, il sait si le joueur qui la prend bluffe ou non.

Quand on sait que tous les joueurs connaissent une certaine carte, on prendra bien garde à bluffer avec celle-ci, mais il s'avère difficile de se rappeler exactement ; par ailleurs il existe de magnifiques possibilités de troubler les autres joueurs, par des demi vérités sans conséquence. On déclare par exemple « avancer de 2 cases », bien que la carte indique 3 cases en avant. Un tel demi-bluff n'apporte aucun avantage direct au joueur, mais si l'un d'eux en doute, celui qui crie « bluff » doit quand même reculer de 6 cases.

Le gagnant est celui qui arrive le premier à sa case de départ, après avoir parcouru tout le chemin.

© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg