

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

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

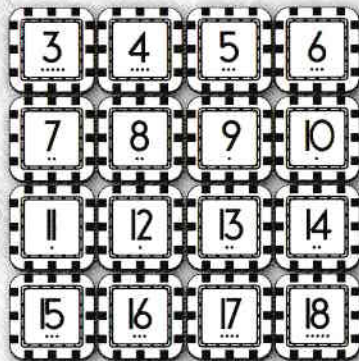
Placez les 16 jetons, par ordre croissant, au centre de la table, de la manière suivante:

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.

Le **Bluffeur** annonce la valeur d'un des jetons de l'adversaire qu'il cible. Si le **Bluffeur** a réussi à tromper le **Devin**, il lui vole son jeton.

Si le **Bluffeur** n'a pas réussi à tromper le **Devin**, il doit choisir 1 de ses jetons et le donner au **Devin**. (voir tableau)

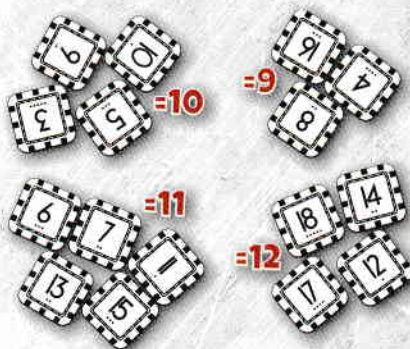
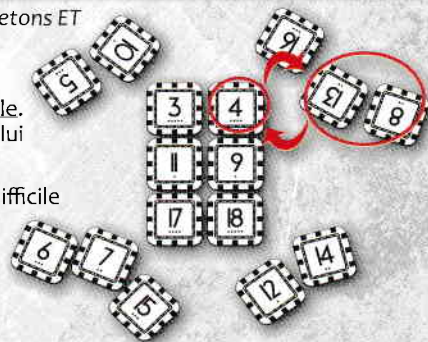
Résultat des dés ➤ ▼ Réponse du Devin	 12	 12
OK!	 ➤ Devin	 ➤ Bluffeur
BLUFF YOU!	 ➤ Bluffeur	 ➤ Devin

Réaliser un doublet pour échanger des jetons

Cette action n'est possible que si le **Bluffeur** possède au moins de 2 jetons ET qu'il a obtenu un double dans son tirage de dés.

Le **Bluffeur** annonce "Doublet" et révèle son tirage. Il échange plusieurs de ses jetons contre un jeton restant au centre de la table. Les jetons échangés doivent avoir le même total de points que celui échangé au centre de la table.

Exemple : Le **Bluffeur** souhaite récupérer le 4 (4 pts) qui est plus difficile à avoir au centre de la table grâce à son double. Il a collecté auparavant les jetons 8 (2 pts) et 13 (2 pts). Il prend le jeton 4 et remplace au centre de la table ses jetons 8 et 13.



Les points:

- ♦ Les jetons numérotés 3 et 18 valent 5 points chacun.
- ♦ Les jetons numérotés de 4 et 17 valent 4 points chacun.
- ♦ Les jetons numérotés de 5, 6, 15 et 16 valent 3 points chacun.
- ♦ Les jetons numérotés de 7, 8, 13 et 14 valent 2 points chacun.
- ♦ Les jetons numérotés de 9, 10, 11 et 12 valent 1 point chacun.

FIN DU JEU

La partie prend fin lorsqu'un joueur prend le dernier jeton au centre de la table. Les joueurs comptent leurs points : celui qui a le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité : le joueur avec le moins de jetons gagne la partie.