

BELLADONE

Bluff

LANGUE :	français 
JOUEURS :	2-4
DURÉE :	20 min
ÂGE :	8 <

Notice : information de l'utilisateur

Posologie : dosage quotidien. Convient à la femme enceinte. N'est pas contre-indiqué avant la conduite d'un véhicule. Effets secondaires : risques d'addiction, veuillez consulter votre médecin.

BELLADONE :

plante herbacée de la famille des Solanacées. Très toxique, elle peut entraîner la mort. Sa substance active, l'atropine, est toujours utilisée en médecine moderne.

PRÉPARATION MAGISTRALE :

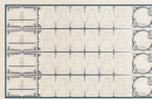
médicament préparé par un pharmacien selon une prescription précise et destiné à un bénéficiaire spécifique.

COMPOSANTS :

80 cartes divisées en 5 sets de 16 cartes de 5 couleurs différentes, allant de -6 à +6, et comprenant 4 cartes « action spéciale » de valeur égale à 0.



2 cartes « rappel des actions spéciales ».



1 carnet de score.

FORMULATION :

Mélangez les 80 cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur.

Constituez une pioche avec les cartes restantes et placez-la, face cachée, à un endroit aisément accessible pour l'ensemble des joueurs. À côté de la pioche, prévoyez un espace suffisant pour pouvoir aligner 3 x 7 cartes sur la surface de jeu.

Tirez les 3 premières cartes de la pioche et disposez-les, faces visibles, en une colonne de 3 cartes placée juste à côté de la pioche. Ces 3 cartes constituent le point de départ des préparations magistrales.



ATTENTION : tout au long du jeu, si une carte « action spéciale » est retournée en début de préparation (première carte de la ligne de préparation), elle est défaussée et remplacée par la carte suivante de la pioche.

PRESCRIPTION :

Belladone Bluff est un jeu de cartes dans lequel vous préparez remèdes ou poisons en ajoutant des ingrédients à différentes préparations magistrales. Pour remporter une préparation, il suffit d'y ajouter le 7^e et dernier ingrédient. Mais

remporterez-vous un remède au score positif ou un poison au score négatif ? Pour gagner, il vous faudra avoir le score le plus élevé. Alors bluffez, comptez et osez pour vaincre vos adversaires.

ADMINISTRATION :

Le joueur qui a pris un médicament en dernier commence la partie. Le tour se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur tient sa main de manière à être le seul à pouvoir regarder les ingrédients et/ou actions spéciales de ses cartes. Le verso de sa main doit quant à lui être visible, afin que les couleurs de ses cartes soient visibles pour tous.

Quand vient son tour, un joueur ajoute à 1 des 3 préparations magistrales (donc dans une ligne de cartes de son choix) autant de cartes de sa main qu'il le souhaite, en respectant les règles suivantes :



Après le tour d'un joueur, quand une ou plusieurs de ses cartes a ou ont été ajoutée(s) à une préparation, le joueur reprend dans la pioche autant de carte(s) qu'il a jouée(s) pour compléter sa main et disposer de 5 cartes au tour suivant.

Lorsqu'un joueur achève et remporte une préparation, il retourne toutes les cartes récoltées et additionne toutes leurs valeurs. Le score obtenu (qui peut être un nombre positif ou négatif, ou même égal à 0) est noté à son nom sur le carnet de score.



Dans cet exemple, l'action spéciale de la seconde carte est inactive car elle a été posée face cachée dans la préparation.

Le joueur qui a ajouté la 7^e carte à cette préparation l'a remportée et gagne 7 points au total.

Les cartes récoltées sont ensuite défaussées. Le joueur prend la première carte de la pioche et la retourne pour commencer une nouvelle préparation (3 préparations doivent être en permanence en cours sur la surface de jeu). Il complète ensuite sa main. C'est au tour du joueur suivant.

IMPORTANT : si un joueur est dans l'impossibilité de jouer au moins 1 de ses cartes dans une des 3 préparations (ou dans celle imposée par une carte « action spéciale »), il doit passer son tour. S'il le souhaite, il peut cependant défausser autant de cartes de sa main qu'il le veut et les remplacer par autant de nouvelles cartes de la pioche.

N. B. : les cartes défaussées en cours de partie le restent et ne sont jamais remélangées pour réalimenter la pioche.

DÉLIVRANCE :

La partie se termine lorsque, une fois la pioche épuisée, une première des 3 préparations en cours est complétée et remportée (si, dans cette phase, un joueur se retrouve dans l'impossibilité de jouer une de ses cartes, la partie prend

immédiatement fin). Chaque joueur additionne alors les scores qu'il a obtenus avec les préparations qu'il a remportées. Le joueur qui détient le score le plus élevé remporte la partie.

VARIANTES GÉNÉRIQUES :

— **Partie à 4 joueurs :** pour une partie à 4, les joueurs jouent par équipe de 2. Les joueurs des 2 équipes sont assis de manière alternée. Chaque joueur a sa propre main et ne voit donc pas la main de son coéquipier (les joueurs peuvent se regarder mais pas communiquer sur leur jeu entre eux). Le jeu se déroule comme dans une partie classique, à la différence

que les 2 joueurs d'une même équipe additionnent leurs scores. L'équipe qui détient le score le plus haut remporte la partie.

— **Mode facile :** pour les débutants ou pour faciliter le jeu en général, aucun joueur ne peut descendre sous un score de 0. En début de partie, chaque joueur commence avec un score de 5.

LES CARTES « ACTION SPÉCIALE » :

Rappel : les cartes « action spéciale » ont une valeur nulle et sont activées uniquement si elles sont ajoutées face visible à une préparation.



Inverse le score de la préparation lorsqu'un joueur la remporte. Toutes les valeurs négatives deviennent positives et toutes les positives, négatives. Si une préparation totalisait un score de -9, elle vaut désormais 9 !



Quand la préparation est terminée, le joueur qui a posé la 7^e carte et l'a remportée doit la **donner à un autre joueur** de son choix.



Si plusieurs cartes « action spéciale » différentes sont posées face visible dans une même préparation, leurs effets se **cumulent**.



Si plusieurs cartes « action spéciale » semblables sont posées face visible dans une même préparation :



leurs effets se **cumulent**. Un nombre pair visible de cette carte dans une même préparation ne changera alors rien à son score final, quand un nombre impair en inversera le signe.



leur effet **reste le même**. Le joueur qui termine la préparation **doit la donner** à un autre joueur.



Une fois cette carte posée (face visible) dans une préparation, tous les joueurs sont obligés de la compléter jusqu'à ce qu'elle soit remportée. **Aucune carte ne peut alors être jouée dans une des deux autres préparations.**



Le joueur qui pose cette carte (face visible) peut discrètement **regarder le recto de toutes les cartes** posées face cachée de la préparation dans laquelle il l'a posée. S'il le souhaite, il peut **échanger une de ces cartes** avec une carte de sa main (qu'il pose alors face cachée dans la préparation alors qu'il récupère l'autre dans sa main).



leur effet **reste le même**. Tous les joueurs doivent continuer à compléter **uniquement** la préparation concernée.

leurs effets se **cumulent**. Chaque joueur qui pose cette carte face visible dans une même préparation peut bénéficier de son effet (même à plusieurs reprises pour un seul joueur).

CRÉDITS PHARMACEUTIQUES :
Auteur : Konstantinos Karagiannis

Illustrations : Martin Maigret
Édition : Pauline Devalte
Direction : Vincenzo Bianca



BELLADONE Bluff

LANGUAGE:	English	
PLAYERS:	2-4	
DURATION:	20 min	
AGE:	8 <	

Notice: user information

Dosage: daily. Suitable for pregnant women. Do not take while operating a vehicle. Side effects: risk of addiction. Please consult your doctor.

BELLADONNA:

a herbaceous plant of the Solanaceae family. Highly toxic, it can cause death. Its active substance, atropine, is still used in modern medicine.

MAGISTRAL PREPARATION:

a medicine prepared by a pharmacist following a specific prescription intended for a specific patient.

COMPONENTS:

80 cards divided into 5 differently coloured sets containing 16 cards, each with a value ranging from -6 to +6, as well as 4 "special action" cards with a value of 0.



2 "special action reminder" cards.



1 scorebook.



FORMULATION:

Shuffle the 80 cards and deal 5 cards to each player.

Place the remaining cards face down in a neat deck that is easily accessible to all the players. Next to the deck, allow enough space to line up 3 rows of 7 cards on the playing surface. Draw the first 3 cards from the deck and arrange them face up in a column of 3 cards next to the deck.

These 3 cards are the starting point for the magistral preparations.



IMPORTANT: during the game, if a "special action" card is drawn at the start of the magistral preparation (i.e. the first card in the magistral preparation column), it is discarded and replaced with the next card in the deck.

PRESCRIPTION:

Belladonna Bluff is a card game in which the players prepare remedies or poisons by adding ingredients to various magistral preparations. To win a preparation, all you have to do is add the 7th and last ingredient. But will you win a cure with a positive

score, or a poison with a negative score? To win the game, you must have the highest score. So bluff, keep count, and dare to defeat your opponents.

ADMINISTRATION:

The player who took a medicinal ingredient last starts the game. The round then continues in a clockwise direction.

Players must hold their hand in such a way that only they can see the ingredients and/or special actions on their cards. The back of their cards must be **visible**, so that the colours of these cards can be seen by all the players.

When it is the player's turn, he/she may add as many cards as desired from his/her hand to **1 of the 3** magistral preparations (i.e. one row of cards), while respecting the following rules:

1. All the cards played must be of the **same colour**.
2. The cards must be placed **alternately** face up and face down.
3. The "special action cards" are **only active** when they are placed face up.
4. To complete your magistral preparation and win all the cards, the player must add the **7th card** to the magistral preparation. This 7th card must always be the **same colour as the 6th card** of the magistral preparation in question.



After a player's turn, i.e. when he/she has added one or more cards to a magistral preparation, the player then draws (from the deck) the same number of cards he/she just played in order to have a full hand of 5 cards for the next round.

When a player wins a magistral preparation, he/she turns over all the cards and adds up their values. The score (a positive or negative number or even 0) is noted under the player's name in the scorebook.



In this example, the special action of the second card is inactive because it was placed face down in the magistral preparation.

The player who added the 7th card to this magistral preparation wins and earns 7 points in total.

The collected row of cards is then discarded. The player takes the first card from the deck and turns it over to start a new magistral preparation (3 preparations must always be in progress on the playing surface). The player then completes his/her hand and then it is the next player's turn.

IMPORTANT: if a player is **unable to play** at least 1 of his/her cards in one of the 3 magistral preparations (or in the one imposed by a "special action" card), he/she must skip a turn. However, the player can discard as many cards from his/her hand as desired and replace them with cards from the deck.

N. B.: cards discarded during the game remain so, i.e. they are never returned to the deck.

DISPENSING:

The game ends when — after the deck is depleted — the first of the 3 magistral preparations in progress is completed and won (if, in this phase, a player finds him/herself unable to play a card, the

game ends immediately). The players then add up their scores from winning the magistral preparations. The player with the most points wins the game.

GENERIC VARIATIONS:

— **Game for four players:** in a four-player game, the players form two teams of two players. Players from both teams sit in alternate positions (e.g. A-B-A-B). Each player has his/her own hand and can not see the hand of his/her teammate (the players can look at each other, but not discuss their game strategy). The game is played as a normal game,

except that the two players on the same team share their scores. The team with the most points wins the game.

— **Easy mode:** for beginners or to simplify the game, no player may have a score below 0. At the beginning of the game, each player starts with 5 points.

"SPECIAL ACTION" CARDS:

Reminder: "special action" cards have a value of **zero** and only become activated when they are placed face up in a magistral preparation.

Reverses the score of the magistral preparation when a player wins it. All negative points become positive, and vice versa. For example, if a magistral preparation had a score of -9, it would now be worth 9!

Once the magistral preparation has been completed, the player who placed the 7th card and won it must give it to another player of his/her choice.

If several different "special action" cards are placed face up in the same magistral preparation, their effect is **cumulative**.

If several similar "special action" cards are placed face up in the same magistral preparation, then:

: their effect is **cumulative**. An even number on this face-up card in the same magistral preparation will not change the final score, while an **odd number will reverse the score**.

: their effect **remains the same**. The player who completes the magistral preparation **must give it to another player**.

Once this card is placed face up in a magistral preparation, all players are required to complete it until it is won. Therefore, no cards can be played in either of the two other magistral preparations.

The player who places this card face up can discreetly **look at the front of all the cards** placed face down in the magistral preparation in which he/she placed the card. If the player wishes, he/she can **swap one of these cards** with a card from his/her hand (which the player then places face down in the magistral preparation while he/she retrieves the other from his/her hand).

: their effect **remains the same**. All the players must **only complete** the concerned magistral preparation.

: their effect is **cumulative**. Each player who places this card face up in the same magistral preparation benefits from its effect (even several times for one player).

PHARMACEUTICAL CREDITS:
Author: Konstantinos Karagiannis

Illustrations: Martin Maigret
Edition: Pauline Devalte
Department: Vincenzo Bianca

