

Dans d'autres jeux de bluff, vous pouvez décider de bluffer ou pas... Ici, vous n'avez pas le choix.



Le plus zen gagnera !

Contenu :

- 28 pions en bois de 4 couleurs (les héros)
- 1 gobelet
- 1 dé spécial
- 1 plan de jeu à détacher
- règle du jeu

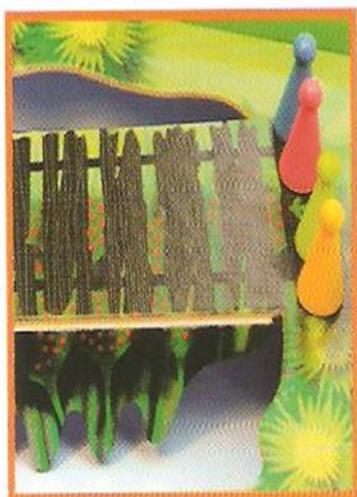


But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à franchir le pont avec trois de ses pions. Si personne n'y parvient, le vainqueur est celui qui totalise le plus de points.

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement les deux éléments amovibles du plan de jeu et pliez le socle du marais selon les traits. Placez celui-ci dans le fond de la boîte sur le support ainsi créé. Voilà, le plan de jeu est prêt !



Chaque joueur choisit une couleur et prend les sept pions correspondants devant lui. Il en pose immédiatement un sur la première planche du pont (flèche).

À partir de cet instant, et aussi longtemps que le jeu le permet, il doit toujours y avoir un pion de chaque couleur encore en jeu sur le pont !

Si un pion tombe (*ciao, ciao...*), il doit immédiatement être remplacé par un autre de la même couleur. Celui-ci repart également toujours de la première planche du pont.

On place le dé dans le gobelet, et la partie peut commencer.

Déroulement du jeu

Le prochain à fêter son anniversaire commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur couvre le gobelet de la main et secoue celui-ci, il y jette ensuite un coup d'oeil discret. Il annonce alors un chiffre entre 1 et 4, puis avance immédiatement son pion du nombre correspondant de planches.

Le dé avec les croix

Quatre faces du dé spécial indiquent une valeur de 1 à 4. Sur les deux autres figure une croix.

Si un joueur obtient une croix, son pion est censé tomber, ce qu'il essaie évidemment d'éviter ! Pour cela, il annonce toujours un chiffre de 1 à 4 (même s'il a obtenu une croix) et avance son pion du nombre correspondant de planches.

Le croire ou pas ?

Ses adversaires ont alors, à tour de rôle, et toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, la possibilité de le croire ou non.

Dès qu'un joueur a mis en doute sa parole, les autres ne peuvent plus le faire dans ce tour !

- Si tous les joueurs sont d'accord avec l'annonce, le tour est terminé. L'annonceur secoue le gobelet

(personne ne doit savoir s'il a bluffé ou non), puis le passe au joueur suivant.

- Cependant, si l'un des joueurs met en doute l'annonce, le gobelet est glissé jusqu'à lui avec précaution et il peut regarder à l'intérieur.

Ciao, ciao ...

- Si un adversaire met en doute l'annonce alors que le joueur a dit la vérité, ce dernier peut pousser le pion de l'adversaire du haut du pont... *ciao, ciao...*
- Si un adversaire met en doute l'annonce et si le joueur a effectivement bluffé, c'est le pion du bluffeur qui tombe du pont dans le marais... *ciao, ciao...* Par contre, le pion du joueur qui l'a mis en doute avance du nombre de cases annoncé !
- Tous les pions tombés dans le marais sont perdus et éliminés de la partie.
- Attention ! Dès qu'un pion tombe, un nouveau pion de la même couleur doit être placé sur la première planche du pont.



Le podium bleu

Dès qu'un pion réussit à franchir le pont, il est placé sur le podium.

Le premier pion à franchir le pont est placé sur la 1^{re} marche du podium (1), le deuxième sur la 2^e marche (2)...

Les éventuels points restants indiqués par le dé sont ignorés.

L'ordre des différents pions sur le podium peut décider de l'issue de la partie.

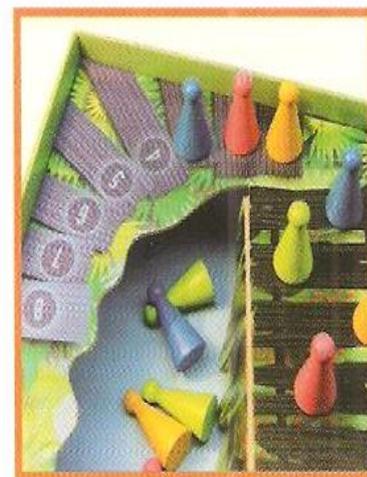
Fin de la partie

La partie est terminée dans deux cas :

- Un joueur gagne dès que trois de ses pions ont franchi le pont.
- Si personne n'a réussi à franchir le pont avec trois de ses pions, mais qu'au maximum deux pions sont arrivés et que les autres sont tombés dans le marais, le vainqueur est alors celui qui totalise le plus de points.

Mais le décompte des points que rapportent les pions sur le podium est plutôt particulier :

- Un pion sur la première marche rapporte 1 point ;
- un pion sur la deuxième marche 2 points...



Cela signifie donc que celui qui ne réussit pas à franchir le pont avec ses trois pions a plutôt intérêt à arriver dernier que premier !

De plus, celui qui n'a plus de pions en jeu ne peut bien sûr plus se déplacer ; mais il peut encore mettre en doute les annonces... tant qu'il a au moins un pion sur le podium... car il est tout aussi facile de tomber du podium que du pont !

Donc, celui qui met en doute un adversaire risque sa place sur le podium... et les points correspondants.

Amusez-vous bien et gardez votre sang-froid à ce jeu de bluff !