

F

BUG BLUFF

Le jeu de bluff plein de sales bestioles !

Auteur : Jacques Zelmet
 Graphisme : Johann Rüttinger
 Illustrations : Rolf Vogt
 Rédaction : Kathi Kappler
 Traduction : Éric Bouret
 © 2004 : DREI MAGIER SPIELE GmbH

Joueurs : 2 à 6
 Âge : 8 à 99 ans
 Durée : environ 20 à 30 min

Contenu

- 64 cartes avec 8 dessins de 8 couleurs →
- règle du jeu



Chauve-souris



Mouche



Cafard



Crapaud



Rat



Scorpion



Araignée



Punaïse

Principe et but du jeu

Les joueurs essaient de se « refilez » le maximum de cartes. Quand vient son tour, il s'agit de proposer une de ses bestioles, face cachée, à un adversaire de son choix, tout en faisant une affirmation qui peut être vraie ou fausse. Celui qui juge mal son adversaire devra garder la carte. **Le premier à se retrouver avec 4 cartes identiques ou à ne plus avoir de cartes en main, alors que c'est à lui d'en proposer une, perd la partie.**

Préparation

→ à 2 joueurs, voir page 15.

Mélanger les 64 cartes et toutes les distribuer. (À 3, 5 ou 6 joueurs, tous n'en ont pas le même nombre).

Déroulement de la partie

Le premier joueur (Marc) choisit une des cartes de sa main.

Il la pose sur la table, face cachée, et la propose au joueur **de son choix** (ici, à Anna) en lui annonçant, par exemple « Cafard ! ».

Anna a alors deux options :

→ 1. Accepter la carte

Anna décide d'accepter la carte. Avant de la retourner, elle crie « Vrai ! », si elle croit l'affirmation de Marc (c'est un cafard), ou « Faux ! », si elle ne le croit pas.

Si elle a bien deviné, Marc est obligé de garder la carte. Si elle s'est trompée, c'est elle qui doit la garder.

→ 2. Repasser la carte

Anna refuse la carte et décide de la repasser. Dans ce cas, elle regarde **secrètement** la carte et la propose à un autre joueur, qui ne l'a pas encore vue (disons, Éva).

En même temps, Anna doit confirmer l'annonce de Marc (cafard) ou faire une nouvelle affirmation (ex. : punaise)

... À son tour, Éva a 2 options, etc.

Il est possible de se **repasser** ainsi une carte jusqu'à ce que tous les joueurs l'aient eue une fois. Le dernier n'a plus que l'option 1 (accepter la carte).

Le joueur qui se retrouve avec la carte, la prend et la pose, face visible, devant lui.

Il entame automatiquement le tour suivant.

Fin de la partie et vainqueur

La partie prend fin :

- dès qu'un joueur se retrouve avec **un carré** devant lui (4 cartes avec la même bestiole : 4 cafards, par exemple).
Il a malheureusement perdu.
Les autres se réjouissent d'avoir gagné ensemble ;
- ou **dès qu'un joueur doit proposer une carte mais n'en a plus en main**. Là encore, le joueur perd et tous les autres gagnent.

Parties à 2 joueurs

À 2 joueurs, mélanger les cartes et **en retirer 10 du paquet, sans les regarder, avant le début de la partie**. De plus, la deuxième option (repasser la carte) disparaît !

La partie prend fin :

- dès qu'un joueur se retrouve avec **5 cartes de la même bestiole** devant lui : 5 cafards, par exemple ;
- ou **dès qu'un joueur doit proposer une carte mais n'en a plus en main**.

Dans les deux cas, le joueur a perdu.

Amusez-vous bien !