

VARIANTE « JOUEURS RÉCIDIVISTES »

Les numéros sur les cartes servent à rejouer avec les mêmes personnes sans réutiliser les mêmes défis. Vous pouvez placer la carte Repère avant les défis que vous ne connaissez pas encore sans vous gâcher la surprise.

Dans une configuration où des joueurs peuvent reconnaître des défis d'une partie antérieure, invitez-les à ne pas démasquer abusivement.

VARIANTE « DÉFIS EN CHAÎNE »

Il est possible de remettre une 2^e carte en cours de jeu à ceux qui ont réalisé leurs 3 défis rapidement.

Bluff party est un jeu sous licence Scorpion Masqué, 9905 De Lorimier, Montréal (Québec), H2B 2H6 Canada • www.scorpionmasque.com

 facebook.com/jeux.cocktailgames

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com



DÉCOUVREZ AUSSI
BLUFF PARTY VERT
ET SES 165 NOUVEAUX
DÉFIS !

BLUFF PARTY



Un jeu de **Christian Lemay**

De 4 à 55 joueurs à partir de 12 ans

**NOUS VOUS CONSEILLONS TRÈS FORTEMENT DE
NE PAS LIRE LES CARTES AVANT DE JOUER.**

MATÉRIEL

- 55 cartes Défis
- 1 carte Repère
- la règle du jeu



BUT DU JEU

Le but du jeu est d'accumuler un maximum de points. On marque des points en réalisant ses défis et en démasquant les joueurs qui réalisent les leurs. On perd des points pour les défis non tentés et pour chaque accusation inexacte.

MISE EN PLACE :

Distribuez face cachée une carte à chaque participant. Chacun en prend connaissance sans la montrer aux autres joueurs.

Toutes les cartes comportent 3 défis valant 1, 2 et 3 points. Rangez les cartes non utilisées dans la boîte ; elles ne serviront pas pour la partie.

Convenez de la durée de la partie. Par exemple : « Nous terminons à 23h00. » Nous vous conseillons une durée entre deux et trois heures.

Pour tenir le compte des points, nous vous conseillons d'afficher une grande feuille permettant aux participants d'inscrire leurs points gagnés et perdus au fur et à mesure du jeu.

LE JEU :

BLUFF PARTY est un jeu d'ambiance qui se pratique en même temps que d'autres activités : une soirée, un dîner, un déjeuner ou pendant d'autres jeux...

VOS OBJECTIFS : réaliser vos défis et deviner quels sont ceux des autres joueurs afin de les démasquer.



1 RÉALISER UN DÉFI :

Chaque carte comporte 3 défis à réaliser subtilement. Chaque défi doit être exécuté publiquement, devant au moins un témoin. Une fois qu'un joueur réalise un défi, il doit

attendre une trentaine de secondes avant de le révéler aux autres. Alors, il marque les points associés au défi (le nombre indiqué sur la carte).

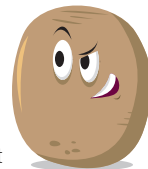
Exemples de défis : Boire un grand verre de lait, Applaudir, Discuter de lutte gréco-romaine.

Cas particulier : si un joueur se trouve dans l'impossibilité de réaliser l'un de ses défis, par exemple, s'il doit boire du lait et qu'il n'y a ni lait, ni magasin juste à côté, il échange sa carte.

2 DÉMASQUER :

Quand un joueur croit qu'une autre personne réalise un de ses défis, il peut la démasquer.

Il s'adresse au joueur concerné en disant assez fort pour que tout le monde entende : « *Tu bliffes, je te parie que...* » en ajoutant le défi. Par exemple : « *Je te parie que tu devais boire du lait !* ».



Si l'accusation est approximativement juste, comme dans l'exemple précédent, le dénonciateur marque 2 points. En cas d'ambiguïté, c'est l'avis majoritaire des témoins qui tranche. La personne démasquée ne marque aucun point (mais n'en perd pas).

Si la dénonciation est erronée, l'accusateur fautif perd 1 point.

FIN DU JEU :

À l'heure convenue en début de partie, chaque joueur additionne ses points et **soustrait 1 point par défi non tenté**. Il vaut donc toujours mieux tenter un défi, quitte à ce qu'il soit démasqué. Le ou les joueurs avec le plus grand nombre de points gagnent la partie !

