

JUNGLE BLUFF

🌿 RÈGLES DU JEU 🌿



Vidéo règles



MATÉRIEL

- ✱ 7 jeux de cartes numérotées de 1 à 10
- ✱ 6 jeux de 4 cartes spéciales pour le jeu avancé (p.10)
- ✱ 1 jeton Premier joueur



APERÇU ET BUT DU JEU

Dans *Jungle Bluff*, vous n'aurez qu'un seul but : récupérer les cartes les plus fortes, au centre de la table ou chez vos voisins. Pour ce faire, vous jouerez à tour de rôle une carte face cachée et choisirez une carte à récupérer. Mais vos adversaires pourront – et ne manqueront pas – de mettre en doute la force de la carte jouée... Ou bien serait-ce que vous bluffez volontairement mal pour qu'ils vous défient de battre la leur ?



MISE EN PLACE

Donnez à chaque joueur un jeu de cartes numérotées de 1 à 10. Les cartes spéciales ne sont pas quant à elles utilisées dans les parties classiques : laissez-les dans la boîte (voir **CARTES SPÉCIALES POUR LE JEU AVANCÉ**, p.10).

Prenez un des jeux numérotés restants, mélangez-le, puis révélez au centre de la table, face visible, autant de cartes qu'il y a de joueurs. Ces cartes sont appelées « cartes de score ». Remettez les cartes restantes dans la boîte.

Déterminez aléatoirement le premier joueur. Ce dernier place le jeton Premier joueur devant lui.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se divise en
10 manches standards
et **1 manche finale**.

À l'issue de la manche
finale, le joueur ayant le
plus de points remporte
la partie.

Chaque manche comporte
2 phases : **LA PHASE**
D'ENCHÈRES et **LA PHASE**
DE BLUFF.



LA PHASE D'ENCHÈRES

Simultanément, choisissez et placez chacun, face cachée, une carte de votre main devant vous. Cette carte est appelée « carte de force ». Lorsque tout le monde est prêt, la phase de bluff peut commencer.

Exemple d'une partie à 4 joueurs :

Dans cette configuration, quatre cartes de score ont été placées face visible : 10, 4, 2 et 6. Pour commencer, tous les joueurs placent simultanément une carte de leur main devant eux, face cachée : elle devient leur carte de force.



LA PHASE DE BLUFF

Chacun votre tour, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, choisissez une des deux actions suivantes :

1. PRENDRE

Choisissez une des cartes de score au centre de la table et placez-la, face visible, sur votre carte de force.

Le premier joueur doit choisir cette action, car à ce stade de la partie l'action 2. ne peut pas encore être effectuée.

OU

2. DÉFIER

Choisissez un de vos adversaires ayant une carte de score devant lui. Montrez lui **secrètement** votre carte de force, et regardez **secrètement** la sienne. Le joueur ayant la carte de force la plus élevée conserve la carte de score devant lui.

En cas d'égalité, celui qui a lancé le défi l'emporte.

Un joueur peut être défié plusieurs fois lors d'une même manche.





Alix défie alors Lou, qui détient désormais le 10. Tous deux ont un 8, mais comme les égalités sont remportées par le challenger, Alix bat Lou et remporte le 10.



FIN DE LA MANCHE

Après que chacun de vous a joué son tour, la manche se termine. Suivez ces étapes :

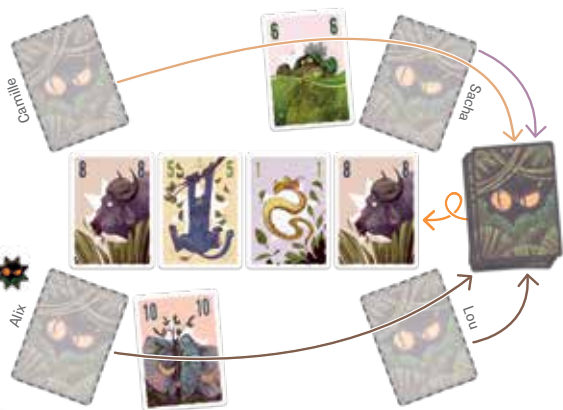
- Remettez dans la boîte toutes les cartes se trouvant encore au centre de la table, s'il y en a.
- Si vous avez une carte de score devant vous, mettez-la de côté, face visible, de sorte à créer une pile de score. Les autres joueurs doivent toujours être en mesure de voir la carte ajoutée à votre pile de score cette manche.

🌟 **Récupérez et mélangez les cartes de force jouées cette manche**, et révélez-les au centre de la table. Ce seront les cartes de score de la manche suivante.

🌟 Le joueur qui a remporté la carte de score la plus élevée lors de cette manche devient premier joueur. Il prend alors le jeton devant lui. En cas d'égalité, c'est le joueur qui été le premier à prendre sa carte la plus élevée qui devient premier joueur.

🌟 Débutez une nouvelle manche : reprenez à **LA PHASE D'ENCHÈRES** (voir p. 4).

Sacha a remporté une carte valant 6 points, et Alix une carte valant 10 points. Camille et Lou n'ont remporté aucune carte. Les cartes de score qu'il restait (4 et 2) ont été retirées du jeu. Alix, dont la carte remportée est la plus élevée, devient premier joueur. Les 4 cartes de force sont mélangées et placées au centre de la table.





MANCHE FINALE

Quand vient la dernière manche, vous n'avez plus de cartes en main parmi lesquelles choisir votre carte de force. À la place, mélangez les cartes de votre pile de score choisissez-en une. Cette dernière sort définitivement de votre pile de score pour devenir votre ultime carte de force. Si votre pile de score est vide au moment de choisir, vous ne participez pas à la dernière manche.

Jouez le reste de cette manche comme les autres.



FIN DE LA PARTIE

À l'issue de la manche finale, remettez dans la boîte les cartes de force jouées en dernier.

Additionnez ensuite les valeurs des cartes de votre pile de score : ce total constitue vos points. Le joueur ayant le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

VARIANTE AVEC CARTES COMBINÉES

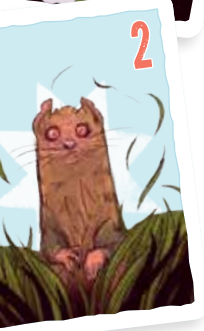
À votre tour, pendant **LA PHASE DE BLUFF**, si plusieurs cartes de score ont **la même valeur**, vous pouvez prendre **une ou plusieurs** de ces cartes, et les placer devant vous comme d'habitude.

Attention : vous ne pouvez prendre plusieurs de ces cartes que si leur somme ne dépasse pas 10. *Cette variante augmente les chances d'être défié.*

CARTES SPÉCIALES POUR LE JEU AVANCÉ

Choisissez tout ou partie des cartes spéciales décrites ici (d'une seule de ces cartes jusqu'aux quatre présentées).

Substituez chacune des cartes choisies à la carte de base de même valeur dans le jeu de **chaque** joueur.



1 > 10 - LE 1 OPTIMISTE

Le **1 optimiste** a une valeur de 1 en termes de force et de score. Cependant, lors d'un défi, le **1 optimiste** bat n'importe quel 10. Contre toutes les autres cartes, il agit comme un 1 standard.

Si le **1 optimiste** est utilisé dans une partie qui inclut le **10 alpha**, sa capacité à battre n'importe quel 10 s'applique également au **10 alpha**.

↑↓ - LE 5 RETOURNÉ

Le **5 retourné** a une valeur de 5 en termes de force et de score. Cependant, lors d'un défi, le **5 retourné** bat toute carte dont la valeur est supérieure ou égale à 6, mais perd contre toute carte dont la valeur est inférieure ou égale à 4.

Face aux ex æquo, la situation n'est pas renversée : celui qui a lancé le défi remporte toujours les égalités, y compris contre un autre **5 retourné**.

9 | 1 - LE 9 NERVEUX

Le **9 nerveux** a une valeur de 9 en termes de force et de score. Cependant, lorsque vous êtes défié par de vos adversaires, la force du **9 nerveux** est réduite à 1. Vous perdez donc contre toutes les cartes, à l'exception du **5 retourné** (car votre 1 le bat).

En revanche, lorsque vous défiez avec un **9 nerveux**, vous battez toutes les cartes, à l'exception du 10 et du **5 retourné**.

10 >> 10 - LE 10 ALPHA

Le **10 alpha** a une valeur de 10 en termes de force et de score.

Lors d'un défi, si les 2 joueurs concernés ont joué un **10 alpha** comme carte de force, personne ne remporte le défi. La carte de score (pour laquelle les joueurs se sont affrontés) est remise au centre de la table, afin que les autres puissent la choisir.





CRÉDITS

Auteur : Mads Emil Christensen

Illustrateur : Lorenzo Colangeli

Chef de projet : Florent Baudry

Graphiste : Doriane Frache

Rédacteur : Xavier Taverne

Relectrice : Maëva Debieu Rosas



GAMEPLAY
PUBLISHING

