

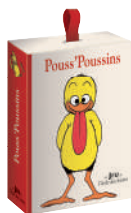
Dans ce cas, ils posent deux cartes, faces cachées, en annonçant la valeur de leur paire (supposée ou réelle). Les paires sont de valeur croissante de double 1 à double 11. Si un joueur annonce « double 11 », le joueur suivant n'a donc plus que deux possibilités : dire « Tu bluffes ! » ou jouer une carte spéciale.

Retrouvez dans la même collection :

Dès 3 ans



Dès 4 ans



Dès 5 ans



Dès 6 ans



playBac

l'école des loisirs

© Illustrations de Marc Boutavant



Un jeu d'après l'univers de Colas Gutman et Marc Boutavant



De 7 à 107 ans
2 à 6 joueurs

Contenu du jeu :

- 30 cartes « Personnage »
- 80 cartes « Bluff » (dont 14 cartes spéciales)

Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit le personnage qu'il souhaite incarner durant la partie : Chien Pourri, Chaplapla, le bulldog, le caniche à frange, le basset ou le cocker.

Distribuer à chaque joueur les 5 cartes de son personnage. Il les place devant lui, face « POURRI » (fond rouge).

Distribuer à chaque joueur 5 cartes « Bluff ».
Exemples de cartes « Bluff » :



Constituer une pioche avec le reste des cartes.



But du jeu :

Le joueur qui a retourné ses 5 cartes « Personnage » face « Pas POURRI » en premier a gagné !



Déroulement du jeu :

Le joueur qui imite le mieux l'aboiement du chien commence la partie. Si tous les aboiements sont réussis, le plus jeune joueur commence.

Il pose une carte « Bluff » face cachée et annonce une valeur comprise entre 1 et 11. Il peut annoncer la valeur réelle de sa carte ou bluffer.



Le joueur suivant pose une carte « Bluff », face cachée, par-dessus celle du joueur précédent. Il doit obligatoirement annoncer une valeur supérieure ou égale à celle donnée par le joueur précédent. Et ainsi de suite.

Une fois qu'un joueur annonce 11, le joueur suivant a donc trois possibilités : annoncer 11 lui aussi, poser une carte spéciale ou dire : « Tu bluffes ! »

À tout moment, un joueur peut, en effet, en interpeller un autre en lui disant : « Tu bluffes ! »

Le joueur incriminé retourne alors sa carte afin que les autres puissent vérifier s'il bluffait ou pas.

- S'il bluffait, le joueur l'ayant désigné retourne une carte « Personnage » face « Pas POURRI ».
- S'il ne bluffait pas, c'est à lui de retourner une carte « Personnage » face « Pas POURRI ».

Celui des deux joueurs qui a perdu recommence une nouvelle manche à zéro.

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main, il reprend 5 cartes dans la pioche. Il a alors le droit de retourner une carte « Personnage » face « Pas POURRI ».

Les cartes spéciales :

Elles sont jouées à la place d'une autre carte et sont donc très utiles quand on ne veut pas bluffer !



Roi des mouches

C'est une carte joker qui permet de passer son tour, sans annoncer de valeur. Le joueur suivant poursuit la manche au stade où elle en était.



Inversion des valeurs

Elle inverse les valeurs : 1 devient la valeur la plus forte et 11 la plus faible. Cette inversion des valeurs dure jusqu'à ce qu'un des joueurs retourne une carte « Personnage » face « Pas POURRI ».



Changement de sens

Cette carte inverse le sens du jeu. Ce sens de jeu est conservé jusqu'à ce qu'une autre carte « Changement de sens » soit posée.

Variante : partie de la mort qui tue !

Les joueurs doivent poser une carte **strictement** supérieure à la valeur précédemment annoncée.

Une fois que le chiffre 11 est atteint, les joueurs peuvent poursuivre avec des paires.