

# BLUFF

Jeu Ravensburger® N° 01 081 3

Auteur: Rüdiger Koltze

Design: Josef Blaumeiser

Jeu de cartes pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans.

Contenu: 40 cartes «animaux» (4 cartes de chacun des 10 animaux), 55 cartes «argent» (10 x de valeur 0; 25 x de valeur 10; chaque fois 5 cartes des valeurs 50, 100, 200, 500), 1 carte prime «colombe».

## But du jeu

«Ruser et bluffer en affaires» est une pratique courante dans ce jeu. Les joueurs acquièrent des animaux en les achetant aux enchères, au prix le plus avantageux possible ou les obtiennent par marchandage: une offre cachée que l'autre joueur doit accepter, en faisant une contre-offre cachée. Ce n'est que lorsqu'on a quatre cartes d'un même animal, qu'on est à l'abri des spéculations d'achat!

A la fin, tout à coup l'argent ne vaut plus rien; seule la valeur des points des animaux compte encore.

## Préparation

Celui qui ne connaît pas le jeu, devrait tout d'abord se familiariser avec celui-ci, et connaître la valeur des points des 10 animaux.

Les cartes «animaux» sont bien mélangées et sont replacées dans la boîte à l'envers.

La carte prime «colombe» est placée dans le compartiment du milieu de la boîte.

Les cartes «argent» sont classées d'après leur valeur (valeur 0, 10, 50, 100, 200, 500). Chaque joueur reçoit 2 cartes de valeur 0 et 5 cartes de valeur de 10. Pour des raisons tactiques, l'argent du jeu devrait toujours être gardé caché en main. Le reste des cartes «argent» est placé dans le

deuxième compartiment de la boîte, prêt à l'emploi pour la suite du jeu. Les joueurs décident qui commence.

### Principe du jeu

**Vendre aux enchères ou marchander!** Celui qui doit jouer reçoit la boîte des cartes. Il a le choix entre vendre la première carte «animaux» aux enchères **ou** (plus tard au cours du jeu) proposer un marchandage à un autre joueur. Dès que le joueur a terminé cette opération, il passe la boîte des cartes à son voisin de gauche; c'est maintenant au tour de celui-ci de jouer.

Par principe, les joueurs posent devant eux toutes les cartes d'animaux qu'ils possèdent, (cartes étalées et visibles).

### Règle du jeu

**La vente aux enchères:** la première carte «animaux» est retournée par le vendeur. La vente aux enchères est ainsi ouverte. Il est permis à tous les joueurs, dans n'importe quel ordre et aussi souvent qu'ils en ont envie, de proposer n'importe quelle somme pour cet animal; cependant chaque somme qui suit doit être supérieure à l'offre précédente. Le vendeur ne fait pas d'offre.

Dès qu'un joueur a l'impression qu'il fait l'offre la plus haute, il essaie de s'adjuger la transaction, en appelant par exemple: «30 une fois, 30 deux fois, 30 trois fois!» La somme offerte doit être répétée trois fois clairement et à haute voix. Si pendant ce temps un autre joueur offre plus, celui-ci doit recommencer à compter.

Celui qui est parvenu à compter jusqu'à la fin sans en être empêché, s'adjuge la vente de l'animal. Il reçoit du vendeur la carte de l'animal et paie en échange la somme proposée au vendeur. La transaction est ainsi achevée, si le vendeur ne se sert pas de son «droit de rachat».

**Lorsque personne ne fait une offre,** le vendeur peut s'adjuger la vente, en appelant par exemple: «une oie une fois, une oie deux fois, une oie trois fois!» Ce faisant il doit citer clairement et à

haute voix trois fois le nom de l'animal. Si jusque-là personne n'a fait une offre, le vendeur s'approprie gratuitement cet animal. Mais si entre-temps un autre joueur fait une offre, aussi modique soit-elle, le vendeur lui donne cet animal et reçoit en échange l'argent.

**Le droit de rachat du vendeur:** le vendeur a le droit de racheter l'animal pour le double du prix. Il rend son argent au plus offrant et rajoute encore une fois la somme offerte. En retour il reçoit lui-même la carte de l'animal (pour le double du prix, puisqu'il perd l'argent de la vente et paie encore une fois le même prix).

**Le marchandage:** dès que deux joueurs ont les **mêmes** animaux, le joueur qui doit jouer peut proposer un «marchandage» à l'autre. Lorsque plusieurs joueurs ont le même animal que lui, il peut choisir avec qui il veut «marchander». Dès qu'un «marchandage» a été proposé, on ne peut plus vendre aux enchères - c'est soit l'un ou l'autre.

Le marchandage commence en faisant une **offre** cachée à l'autre joueur; on pose n'importe quelle somme d'argent à l'envers sur la table et on lui dit pour quel animal on offre cet argent. La somme d'argent offerte peut également être mélangée avec des cartes de valeur 0. C'est le grand bluff! Quoi qu'il en soit, l'autre joueur ne peut pas savoir d'emblée par le nombre de cartes, combien on lui offre.

Le joueur concerné ne peut pas refuser le marchandage. Il doit faire une **contre-offre**. Pour cela, il pose également un tas de cartes «argent» à l'envers sur la table.

Les 2 joueurs retournent leurs cartes en même temps et annoncent leur montant. Le joueur qui a proposé le marchandage a gagné lorsque la **contre-offre est inférieure ou est seulement la même**. L'adversaire doit maintenant donner son animal, mais il reçoit en retour l'argent proposé (sans les cartes - 0!).

Lorsque la **contre-offre est plus élevée,** le marchandage tourne en faveur de l'adversaire: le joueur qui a proposé le marchandage, reprend

son argent, perd son animal et reçoit en échange la somme de la contre-offre.

Lors du marchandage, la transaction se fait toujours pour un animal, même si l'autre en possède deux ou trois de la même espèce. Cependant, lorsque les deux joueurs possèdent une **paire** du même animal, le marché se fait pour cette paire. L'un des deux va acquérir la paire de l'autre et compléter ainsi un groupe de quatre animaux.

**Un groupe complet de quatre animaux:** lorsqu'un joueur a acquis un groupe complet de quatre animaux, ces animaux sont ainsi hors de jeu. Ils ne peuvent plus lui être repris.

**La carte-prime «Colombe»:** Le premier joueur qui combine deux groupes complets d'animaux gagne la colombe qui est une prime d'une valeur 500. Cela concerne uniquement les groupes d'animaux ci-dessous:

Tous les coqs et oies

Tous les chats et chiens

Tous les moutons et chèvres

Le droit à la carte-prime doit être exercé immédiatement, sinon il est échu. Lorsqu'on ne l'emploie pas, la carte-prime peut être prise par le joueur suivant qui combine également les deux groupes d'animaux concernés.

**L'âne d'or:** l'âne n'est pas seulement un animal avec un nombre de points comme tous les autres, mais encore, comme âne d'or il apporte de l'argent «frais» dans le jeu. A chaque fois qu'un âne est retourné, le joueur qui doit jouer distribue d'abord à tous les joueurs, également à lui-même, de l'argent supplémentaire. Chaque joueur reçoit pour le premier âne 50, pour le deuxième 100, pour le troisième 200 et pour le quatrième 500. C'est seulement quand cet argent est distribué que l'âne est vendu aux enchères comme un autre animal.

**On n'a pas la somme appropriée? On est insolvable?** On ne peut pas faire de la monnaie avec l'argent du jeu, ni entre les joueurs, ni de la caisse. Celui qui en achetant aux enchères ne peut pas payer la somme exacte, doit payer un prix plus élevé.

Celui qui constate qu'il ne peut pas payer la somme qu'il a offerte, doit montrer tout son argent, et la vente aux enchères est ensuite recommencée.

Dans le cas du rachat de l'animal par le vendeur, cette opération ne doit pas être un moyen pour faire de la monnaie. Le joueur rend les mêmes «cartes-argent» et rajoute encore une fois le montant de l'offre sans qu'il ait la possibilité de faire de la monnaie. S'il n'a pas le montant exact, il paie un prix plus élevé ou abandonne son droit de rachat.

**Les cartes «animaux» sont épuisées!** Lorsqu'il n'y a plus d'animaux à vendre aux enchères, le marchandage est obligatoire. Celui qui à ce moment a seulement des groupes complets de quatre animaux, ne peut pas marchander et passe son tour.

## Fin de jeu

Lorsque tous les groupes de quatre animaux sont complets, le jeu est terminé. Chaque joueur compte ses points: la valeur inscrite sur chaque carte donne le nombre de points attribués au groupe complet. Par exemple: 4 vaches valent 800 points. **L'argent de jeu ne vaut plus rien à la fin!** Celui qui a le plus de points, est le gagnant.

**Variante: Le «Super-Marchandage».** Dans cette variante du jeu, on doit, en marchandant, se souvenir exactement de son offre cachée ou de sa contre-offre, parce que l'argent de jeu que les deux joueurs ont proposé est échangé et n'est plus restitué. Maintenant, celui qui en comptant l'argent qu'il a reçu, constate que sa propre offre était plus élevée, reçoit de son adversaire l'animal, mais garde également l'argent de ce dernier. C'est le marchandage par lequel on doit essayer d'offrir soit un peu plus que l'autre, soit pour ainsi dire rien du tout. Lorsque l'offre est la même, le joueur qui a commencé le marchandage reçoit l'animal de l'autre gratuitement.