

Bluff

Faut lancer dédédé...

Principe du jeu



Chaque joueur doit essayer de conserver ses dés le plus longtemps possible. Au début de la partie, chacun en a 5. Le dernier joueur à en avoir encore au moins 1 est le vainqueur.

Les dés comportent 6 faces : les chiffres de 1 à 5 et une

étoile.

Déroulement du jeu



Les joueurs lancent tous leurs dés en même temps en cliquant sur le gros gobelet. On peut savoir en regardant les petits gobelets à côté des noms qui n'a pas encore lancé ses dés. On ne voit que les dés que l'on a lancés soi-même, les autres sont tenus secrets. Le nombre entre parenthèses correspond au nombre de dés encore détenus par ce joueur. C'est le tour du joueur dont le nom est illuminé.

A son tour, le joueur doit faire un pari : essayer de déterminer combien dés d'une sorte ont été obtenus par l'ensemble des joueurs. Les étoiles sont des jokers, qui prennent la valeur de n'importe quel nombre. Par exemple, si un joueur parie qu'il y aura au moins six 2 parmi tous les dés, il aura raison s'il y a quatre 2 et deux étoiles.

Pour faire son pari, le joueur clique sur le tableau autour du tapis vert. S'il veut parier sur six 2, il clique d'abord à côté du 6 vert, puis sur le dé qui apparaît jusqu'à ce que celui-ci indique la face 2, puis sur OK. On peut aussi parier uniquement sur les étoiles en cliquant à côté des chiffres rouges.



Le joueur suivant a alors deux possibilités. Il peut surenchérir en montant plus haut sur

l'échelle ou en restant sur le même échelon mais en pariant sur une face plus élevée (par exemple six 4 au lieu de six 2). S'il pense que le joueur précédent a été trop optimiste, il peut aussi mettre son pari en doute en cliquant sur le gros gobelet.



Dès qu'un pari a été mis en doute, tous les joueurs découvrent leurs dés. Si le pari était trop optimiste, le joueur fautif défausse autant de dés qu'il y a d'écart entre son pari et la réalité. Si le

pari était en-deça de la réalité, c'est le joueur ayant mis le pari en doute qui défausse autant de dés qu'il y a de différence. Si le pari était exact, le joueur l'ayant mis en doute défausse un dé.

Les dés restants sont alors rejetés par tous les joueurs et une nouvelle ronde commence. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur en couse.