

Un jeu de Christian Lemay illustré par Olivier Fagnère  
Pour 4 à 50 joueurs – A partir de 12 ans

**NOUS VOUS  
CONSEILLONS TRÈS  
FORTEMENT DE NE PAS LIRE LES  
CARTES "DÉFI" AVANT  
DE JOUER !**



#### MATERIEL :

- 50 cartes « Défi »
- 2 cartes « Règle »



#### 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.

1/4

#### 1. Réaliser un défi :

Chaque carte comporte 3 défis à réaliser subtilement. Chaque défi doit être exécuté 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 totale 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 à proximité, on lui offre la possibilité d'échanger 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 bluffes, je te parie que... » en ajoutant le défi. Par exemple : « Je te parie que tu devais boire du lait ! ». Si l'accusation s'avère 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 s'avère erronée, l'accusateur fautif perd 1 point.

3/4

#### PREPARATION

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. 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. Convenez de la durée de la partie. Par exemple : « Nous terminons à 23h ». Nous vous conseillons une durée d'environ deux heures.

#### 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 encore un autre jeu...*

Vos objectifs : réalisez vos défis et devinez quels sont ceux des autres joueurs afin de les démasquer.



2/4

#### 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, plutôt que de perdre 1 point en ne le faisant pas. Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne. Des égalités sont possibles.

#### Variante «Joueurs Récidivistes»

Les lettres (A, B, C, D et E) sur les cartes servent à rejouer avec les mêmes personnes sans réutiliser les mêmes défis. Par exemple, employez la série A lors de la première partie avec

un groupe, puis la B lors d'une autre partie, etc. Invitez les joueurs à ne pas démasquer un défi qu'ils reconnaîtraient d'une partie antérieure.

N'hésitez pas à remettre en cours de jeu une deuxième carte à ceux qui ont complété leurs 3 défis rapidement.

Précision éthique : ce jeu vise d'abord et avant tout le plaisir des participants. Veuillez respecter la santé, la sécurité et la dignité de toute personne, et ce, en tout temps.

*Bluff Party est un jeu sous licence Scorpion Masque, 9905 De Lorimier, Montréal (Québec) H2S 2W8 Canada. www.scorpionmasque.com*

4/4