FR

CAPTAIN BLUFF

Auteur: **TORSTEN LANDSVOGT**
Illustrations: **ODILE SAGEAT**

8–99 | 2–5 | 20'

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

71 cartes :



6 Cartes
Tapis roulant



51 Cartes Bagages, numérotées de 1 à 17 pour chaque ville de provenance



14 Cartes spéciales Aéroport



1 Règle du jeu

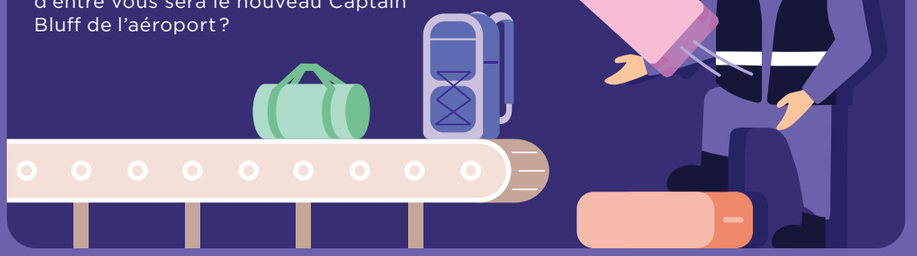
PRINCIPE DU JEU

Bienvenue à l'aéroport… Ce jeu s'inspire d'une histoire vraie, celle d'un bagagiste mécontent qui a décidé de mettre la pagaille dans l'aéroport.
À votre tour, jouez le rôle d'un bagagiste: 3 avions viennent d'arriver et il faut vider les soutes dare-dare. Votre but? Finir votre tâche le plus vite possible pour rentrer chez vous en premier. Peu importe si les bagages se retrouvent sur le mauvais tapis ou sont perdus, tant qu'ils ne sont plus entre vos mains!

Pour ça, tous les coups sont permis: ouvrez de nouveaux tapis roulants, échangez les villes de provenance des bagages, débarrassez-vous de vos bagages rapidement ou refilez-les à vos adversaires pour les ralentir… Lequel d'entre vous sera le nouveau Captain Bluff de l'aéroport?

BUT DU JEU

Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes, Bagages et Aéroport, remporte la partie et le titre de Captain Bluff!



PRÉPARATION DU JEU

1. Alignez les 6 tapis roulants.

2. Mélangez les cartes Bagages et distribuez-les (selon le nombre de joueurs, voir le tableau ci-dessous).

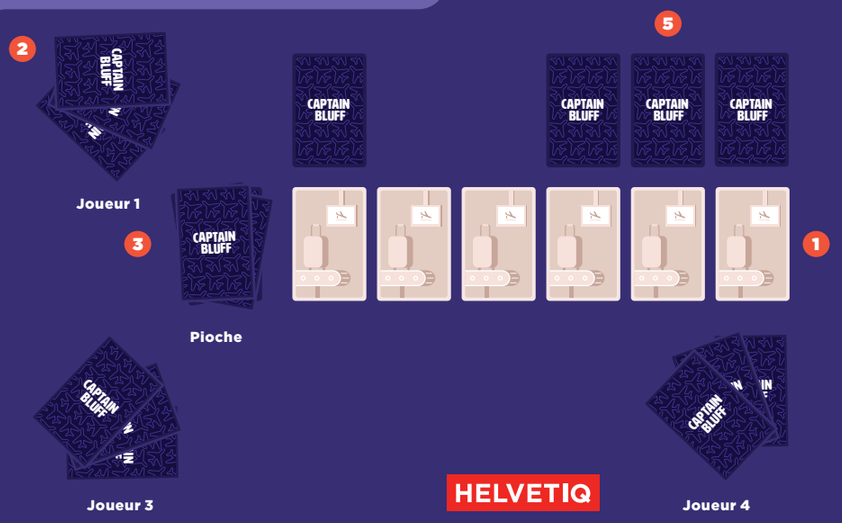
Joueurs	2	3	4	5
Cartes Bagages	12	10	9	8

3. Mettez les cartes restantes à côté des tapis roulants, elles constitueront la pioche. Lorsque la pioche est vide au cours de la partie, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.



4. Distribuez également 2 cartes spéciales Aéroport à chaque joueur (3 pour une partie à deux joueurs). Les cartes restantes ne seront pas utilisées pour cette partie.

5. Avant de débuter la partie, chaque joueur pose une carte de sa main (il choisit laquelle) face cachée, au-dessus d'un des tapis roulants, afin de déterminer une ville de provenance pour les bagages de ce tapis. Pour une partie à 2 joueurs, chacun pose deux cartes de sa main face cachée.



BLUFF

Les cartes placées au-dessus des tapis roulants déterminent les villes de provenance des cartes Bagages posées en dessous de ce tapis. Les joueurs peuvent décider de placer des cartes Bagages pour la ville de provenance correspondante, ou de placer des cartes Bagages pour une ville de provenance différente: on dit alors qu'ils bluffent. Attention, parfois, les joueurs ne connaissent pas toutes les villes de provenance placées face cachée, et ils peuvent prendre un risque et bluffer malgré eux. Lorsqu'un joueur place des bagages sur un tapis roulant (face visible en dessous du tapis), les autres joueurs peuvent **appeler au bluff** et contester la pose. On révèle alors la ville de provenance des bagages pour ce tapis (la carte face cachée au-dessus de celui-ci): si celle-ci est différente de la ville des bagages posés en dessous du tapis roulant, alors le joueur qui a posé les cartes récupère dans sa main tous les bagages et la carte ville de provenance du tapis. Si, au contraire, la ville de provenance placée au-dessus du tapis et celle des bagages est identique, alors c'est le joueur qui a appelé au bluff qui récupère toutes les cartes.

HELVETIQ

TOUR DE JEU

Le dernier joueur à avoir pris l'avion démarre la partie. À tour de rôle, chaque joueur effectue une action au choix parmi les 5 possibles, et, s'il le souhaite, joue également une carte spéciale Aéroport.

LES ACTIONS

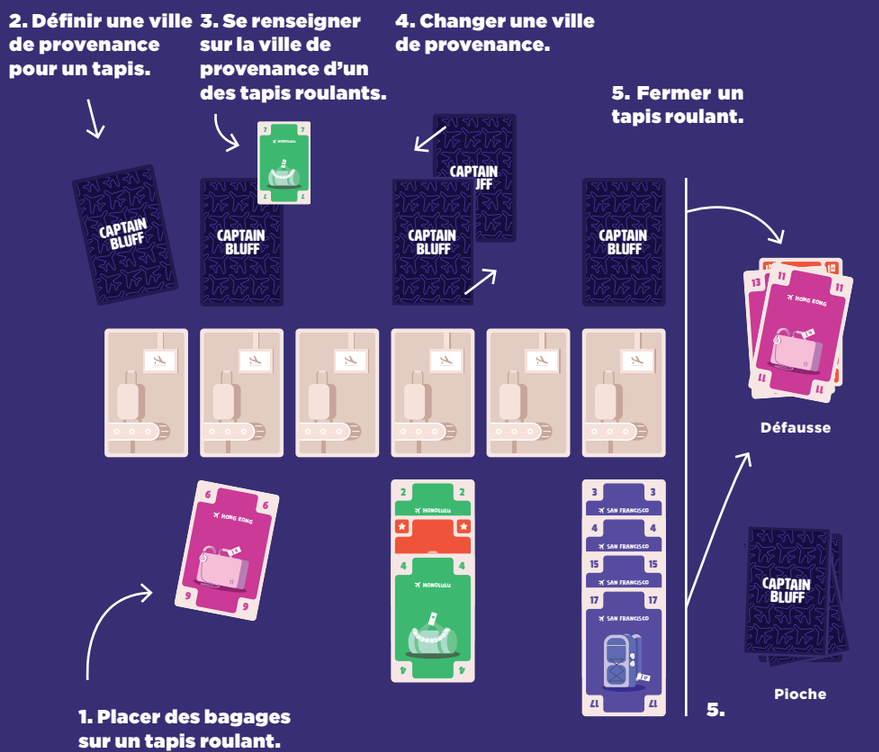
1. Placer des bagages sur un tapis roulant.
Placer un ou plusieurs bagages sur un tapis, face visible, en respectant les règles de pose suivantes:
- Les joueurs peuvent poser une ou plusieurs cartes Bagages s'ils disposent d'une suite de cartes (numéros de bagages qui se suivent directement).
- Les bagages doivent être posés dans l'ordre croissant ou décroissant: la seconde carte posée décide de l'ordre de la séquence.
- Tous les bagages d'un tapis roulant doivent provenir du même endroit.
- Vous ne pouvez commencer à poser des bagages sur un tapis que s'il y a une carte face cachée au-dessus du tapis.
- Il ne peut y avoir qu'un seul tapis ouvert par ville de provenance (et donc, maximum 3 tapis en même temps).

2. Définir une ville de provenance pour un tapis.
Placer une carte au-dessus d'un tapis roulant, face cachée. Vous pouvez choisir de placer une carte Bagages ou une carte Aéroport. Vous devez ensuite prendre une carte de la pioche.

3. Se renseigner sur la ville de provenance d'un des tapis roulants.
Regarder secrètement une des cartes face cachée au-dessus d'un tapis roulant.

4.Changer une ville de provenance.
Échanger une carte face cachée au-dessus d'un tapis roulant avec une carte de votre main, toujours face cachée. Vous ne pouvez pas regarder la carte du tapis avant de l'avoir échangée contre une de vos cartes.
Attention: cette action n'est possible que s'il y a au moins une carte Bagages sur le tapis roulant.

5. Fermer un tapis roulant.
Enlever toutes les cartes d'un tapis: les bagages, et la carte ville de départ face cachée au-dessus du comptoir. Ces cartes sont ensuite défaussées face cachée, et la carte ville de départ n'est pas montrée.
Attention: cette action n'est possible que s'il y a au moins une carte Bagages sur le tapis roulant.



LES CARTES SPÉCIALES AÉROPORT

Chaque joueur peut, s'il le souhaite, jouer une de ces cartes durant son tour, en plus de son action.

Si une de ces cartes est placée au-dessus d'un tapis et qu'elle est révélée lors d'un bluff, alors la personne qui bluffe a perdu et récupère automatiquement tous les bagages et cette carte.



Tour du monde: ce sac a fait le tour du monde ! Il remplace n'importe quel autre bagage, peu importe la ville de provenance et le numéro du bagage. Il vous sera très utile pour faire des suites. Cette carte est placée sur un tapis roulant, avec les autres bagages. **Attention:** cette carte ne peut pas être placée en dessous de 1 ou au-dessus de 17, et elle doit remplacer une autre carte. Par conséquent, une séquence telle que 3, Tour du monde, 4, 5 n'est **pas** autorisée.



Changement de sens : le tapis roulant change de sens! Vous pouvez maintenant poser des bagages dans l'ordre inverse. Cette carte est placée sur un tapis roulant.



Tableau d'affichage: jetez un œil sur les villes de provenance des bagages. Vous pouvez regarder secrètement 2 des cartes villes de provenance face cachée au-dessus des tapis roulants, avant de les reposer face cachée. Cette carte est jouée, puis immédiatement défaussée.



Vol retardé: le vol a du retard et des bagages supplémentaires arrivent... Tous les joueurs qui ont moins de 5 cartes en main piochent une carte Bagage supplémentaire. Le joueur qui a joué la carte n'est pas concerné par celle-ci. Cette carte est jouée, puis immédiatement défaussée.



RÉCUPÉRATION DE BAGAGES

À tout moment, même en dehors de son tour de jeu, un joueur peut récupérer un ou des bagages de la table de jeu. Il ne peut prendre que les derniers bagages d'un tapis (et ne peut pas récupérer les cartes Aéroport: si il y a une carte Aéroport, le joueur doit s'arrêter et ne peut pas récupérer de cartes au-dessus de celle-ci), et doit obligatoirement laisser au moins un bagage sur le tapis roulant. Les bagages récupérés vont dans la main du joueur et il peut ensuite les replacer sur un tapis à son tour de jeu.

FIN DU JEU

Le premier qui a réussi à placer toutes ses cartes, Bagages et Aéroport, remporte la partie et est sacré Captain Bluff.

