
DIXKIBLUFF



15 à 20 minutes



à partir de 12 ans



3 à 9 joueurs

Présentation

Un peu de bluff pour induire vos adversaires en erreur et un peu de mentalisme pour déjouer leurs pièges feront de vous le meilleur bluffeur dans ce jeu inspiré de **Dudo**, le fameux jeu traditionnel chilien.

But du jeu

Le but du jeu est d'être le dernier à avoir au moins un dé dans son jeu.

Matériel requis



Entre 3 et 6 DiXes par joueur. Plus vous prenez de DiXes et plus la partie sera longue.



Pour une première partie, nous vous conseillons de jouer avec 3 dés par joueur.

Mise en place



Chaque joueur prend 3 DiXes en main.



Les joueurs s'accordent entre eux pour choisir un ordre de jeu, le plus simple étant dans le sens horaire autour de la table.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en plusieurs manches. À l'issue de chaque manche, un des joueurs perd un DiXe.

Chaque manche se déroule en deux phases.



Phase 1 : La mise

Durant cette phase, les joueurs lancent les DiXes qu'ils leur restent en main.

Le joueur qui a gagné la manche précédente ne va pas lancer ses DiXes mais va les poser sur la table, en choisissant les symboles (ou les personnages) cachés.



Phase 2 : Les paris

Cette phase consiste en une suite de paris exprimés par les joueurs les uns après les autres. Les paris portent sur les faces cachées de l'ensemble des DiXes lancés par les joueurs. Un pari consiste à annoncer le nombre minimum de faces d'un symbole donné (par exemple : "il y a 2 Pi"). Les personnages comptent comme des jokers et remplacent n'importe quel symbole.

Suite à un pari, le joueur suivant peut alors augmenter les enchères, douter ou confirmer.



Augmenter les enchères

Si le joueur pense que le joueur précédent a raison sur son pari, il doit augmenter l'enchère :

- soit en indiquant un autre symbole sur la même valeur, dans ce cas le pari porte sur son symbole et le symbole du pari précédent (par exemple, après "il y a 3 Pi" on peut annoncer "il y a 3 Pi et 3 Bombes"),
- soit en augmentant la valeur (par exemple, après "il y a 3 Pi" on peut annoncer "il y a 4 Smileys").



Douter

Si le joueur pense que le joueur précédent à tort, il peut dire : « **Bluff !** »

Dans ce cas, tous les joueurs retournent leurs dés, on compte le nombre de faces ayant le symbole annoncé auquel on ajoute le nombre de personnages (jokers) s'il y en a.

-  Si ce nombre est **inférieur** au nombre annoncé, alors le joueur ayant émis l'annonce se défause d'un dé qu'il placera sur le côté.
-  Si ce nombre est **supérieur ou égal** au nombre annoncé alors c'est le joueur qui a annoncé le bluff qui se défause d'un dé.



Confirmer

À tout moment pendant les paris, un joueur (quel que soit son emplacement sur la table) peut annoncer que le dernier joueur ayant parié a raison,

il faut dire :« **DiXe !** »

Dans ce cas, tous les joueurs retournent leurs dés, on compte le nombre de faces ayant le symbole annoncé auquel on ajoute le nombre de personnages (jokers) s'il y en a.



Si ce nombre est **différent** du nombre annoncé, alors le joueur ayant annoncé : « DiXe ! » se défause d'un dé qu'il placera sur le côté.



Si ce nombre est **exactement égal** au nombre annoncé alors c'est le joueur qui a fait l'annonce qui doit donner un dé au joueur ayant affirmé « DiXe ! ».

Exemple

Un joueur propose une enchère sur le nombre total de faces d'un symbole. Par exemple il dit : il y a 5 bombes. Ce qui signifie qu'il y a au moins 5 bombes en comptant tous les DiXes de chacun des joueurs.

Le joueur suivant a 3 options :

- **Surenchérir** : il peut ajouter un symbole sur la même valeur (par exemple 5 bombes et 5 yinyang) ou alors augmenter la valeur (par exemple 6 têtes de mort),
- Dire « **Bluff !** » : le joueur pense qu'il y a moins de 5 bombes en tout.
- Dire « **DiXe !** » : le joueur est d'accord avec l'annonce qui vient d'être faite, il pense qu'il y a exactement 5 bombes.

Fin de manche

À la fin de la manche, si quelqu'un n'a plus de dés alors il est éliminé de la partie, il ne peut plus jouer sur cette partie ou même dire qu'un autre joueur a raison.

Le joueur qui vient de gagner la manche précédente recommence la phase de mise. Il peut choisir les symboles qu'il va cacher pendant que les autres lancent leurs DiXes. Puis il fait la première enchère.

Fin de partie

Le dernier joueur à posséder des DiXes est désigné vainqueur de la partie.

