KOOZ

le jeu

7+ | 2-6 | 5-15

Les régles **en vidéos** c'est encore mieux, non ? C'est ici :

www.koozlejeu.com/regles

Ce jeu a vu le jour grâce à ulule et à tous les contributeurs !

koozlejeu.com @koozlejeu @koozlejeu

Auteurs : Charles Balbont & Amélie Pornin

Graphisme : Charles Balbont

CONTENU

40 Cartes *Nombre*, numérotées de 1 à 10 (4 de chaque valeur) :

2 Jokers :

8 Merdes :

4 Dieux :

PRINCIPE ET BUT DU JEU

À mi-chemin entre le "Trouduc" et le Poker, le *Kooz* va vous demander stratégie et audace. L'objectif : faire monter les enchères tout en bluffant. Qui sera le plus téméraire ?

Le but est de se débarasser de toutes ses cartes en posant des combinaisons de cartes de même valeur (de 1 à 10). Les joueurs, à tour de rôle, doivent poser des combinaisons de plus en plus hautes pour remporter le tour.

La difficulté est que toutes les cartes se jouent face cachée pour laisser place au bluff !

PRÉPARATION

Distribuez toutes les cartes entre les joueurs. Ils peuvent regarder leur main.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU

Décidez entre vous qui doit commencer (le plus jeune, le plus beau, celui qui sent le plus bon, etc.) !

Le premier joueur doit poser une ou plusieurs cartes (4 maximum, de même valeur), face(s) cachée(s), puis annonce à voix haute ce qu'il est censé avoir posé : le nombre puis la valeur de la série de cartes (par ex : "un 3", "deux 5" ou "trois 8"). Peu importe ce qu'il a réellement posé !

Le joueur suivant doit poser une combinaison du même nombre de cartes et d'une valeur égale ou supérieure. Le 1 étant la carte la plus faible et 10 la plus forte.

S'il ne peut pas jouer et ne veut pas se risquer au bluff, il passe son tour et ne pourra pas jouer le reste du tour.

À n'importe quel moment, un joueur peut accuser un autre de bluffer s'il pense que ses cartes ne sont pas celles qui ont été annoncées : "Tu bluffes !".

On ne peut accuser que le joueur ayant posé ses cartes en dernier. Une fois ses cartes recouvertes, c'est trop tard !

Les joueurs qui ont passé leur tour ne peuvent pas accuser de bluff.

Il y a alors deux possibilités en cas d'accusation :

• Si le joueur accusé a menti, il avoue son bluff (sans montrer ses cartes s'il le souhaite). Et comme c'est pas beau de mentir, il récupère tout le paquet de cartes jouées (sauf les cartes *Dieux* qui sont mises de coté). Le joueur accusateur relance le tour suivant.

• Si le joueur accusé n'a pas menti, il retourne ses cartes (face visible) pour prouver sa bonne foi. Le joueur accusateur récupère tout le paquet de cartes jouées (sauf les cartes *Dieux*). Le joueur accusé à tort relance pour le tour suivant.

Le tour se termine à l'issue d'une accusation de bluff OU quand il ne reste qu'une seule personne en jeu.

Cette personne remporte alors le tour. Le paquet de cartes jouées est mis de côté pour le reste de la partie, et le gagnant lance le tour suivant avec une nouvelle combinaison de cartes.

LE GAGNANT

Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la partie et le respect éternel de ses adversaires.

CARTES ET RÈGLES SPÉCIALES

Carte Joker

Une carte *Joker* remplace n'importe quelle valeur de carte *Nombre (Elle ne remplace pas les cartes Dieux).* Elle peut être jouée seule, en série, ou avec une ou plusieurs cartes *Nombre* (tant que les nombres sont de la même valeur).

Carte Merde

Les cartes *Merde* ne servent à rien et elles puent. Le seul moyen de s'en débarrasser est de réussir un bluff.

Elles peuvent cependant se révéler être un avantage lors d'un "Super Bluff".

Règle du "Super Bluff"

Quand un joueur remporte un tour en posant une main entière d'une, deux, trois ou quatre cartes *Merde* sans que personne ne l'accuse de bluff, il fait un "Super Bluff".

A la fin du tour, il peut avouer son "Super Bluff" et redistribuer lesdites cartes *Merde* aux autres joueurs comme il le souhaite.

Carte Dieu

Dieu cosmique ou Grand Manitou, cette carte est considérée comme la plus forte et ne peut être égalée. Le joueur qui a posé un ou une série de *Dieu* remporte le tour si personne ne l'accuse de bluff.

Elle se joue comme une carte *Nombre* et est annoncée à voix haute (ex: "un *Dieu*", "deux *Dieu*").

Rappel : Dans le cas où un joueur accuse de bluff à tort, il ne récupère pas les *Dieu* (qui sont mises de côté pour le reste de la partie) .

Partie à 2 joueurs

Pour que la partie soit plus fun à deux, distribuez 15 cartes aux 2 joueurs, et mettez le paquet restant de côté pour le reste de la partie.