

La règle du jeu

Le jeu "Le Bouffon du Roi" s'adresse à des joueurs de 8 ans et plus. Il se joue avec un minimum de 2 joueurs et un maximum de 8 joueurs. Chaque partie dure environ 45 minutes suivant le nombre de joueurs.

CONTENU DE LA BOITE :

1 plateau - 8 jetons de couleur - 60 cartes - 8 cartes positionnement - 8 macarons - 1 chapeau.

BUT DU JEU :

Le jeu Le "BOUFFON DU ROI" se joue successivement avec un jeu de cartes et un jeu de plateau. Le but du jeu consiste à se débarrasser de toutes ses cartes en réalisant des paires, des brelans, des carrés ou en jouant une carte seule, afin de commencer le jeu de plateau dans les meilleures conditions stratégiques pour franchir en vainqueur la case étoile.



PREPARATION ET REGLE DU JEU :

Installez le plateau de jeu au centre de la table. Positionnez autour du plateau les **cartes "POSITIONNEMENT"** dans le sens des aiguilles d'une montre en ordre chronologique de 1,2,3,...etc, y compris une carte rouge intitulée "**BOUFFON**" en fonction du nombre de joueurs. **Les cartes devront rester à leur place durant toute la partie.**



Exemple : si vous êtes 4 joueurs, il devra y avoir autour du plateau 3 cartes "POSITIONNEMENT" numérotées de 1 à 3 et 1 carte rouge "BOUFFON". (voir visuel ci-contre)



Pour commencer le jeu il est nécessaire d'attribuer par tirage au sort une place à chaque joueur autour du plateau. Pour cela utilisez les "**MACARONS**" face cachée, piochez et **placez-vous physiquement devant la carte "POSITION" qui correspond à votre "MACARON"**.



Exemple : si vous êtes 4 joueurs, il devra y avoir 3 "**MACARONS**" numérotés de 1 à 3 plus le "**MACARON BOUFFON**"



N.B. : une fois que tous les joueurs se sont placés, regroupez tous les "**MACARONS**", ils serviront pour attribuer les places de chaque joueur lors des autres parties.



Le joueur ayant tiré le macaron "BOUFFON" doit obligatoirement se coiffer du chapeau. Il doit également distribuer les cartes et les ramasser durant la partie.



Chaque joueur choisit un jeton de couleur et le place sur la case départ.



Le jeu du "BOUFFON DU ROI" est un jeu stratégique puisque chaque joueur peut mettre au point une stratégie adaptée à son jeu et à sa position sur le plateau.

Le "BOUFFON" distribue 5 cartes, une par une à ses adversaires en commençant par le joueur se situant à l'emplacement "**POSITIONNEMENT**" N°1 et ce dans le sens des aiguilles d'une montre. **Le reste des cartes constituera "la pioche".**

Pour une bonne lecture de votre jeu de cartes il est nécessaire de classer vos cartes par valeur numérique, par carte unique, paire, brelan ou carré.

Le joueur se trouvant à l'emplacement "**POSITIONNEMENT**" N°1 ouvre le jeu en jouant la combinaison de son choix, soit avec une carte unique, une paire, un brelan, ou un carré (voir exemple ci-dessous).

Carte unique

ou



Une paire

ou



Un brelan

ou



Un carré



Le "JOKER" remplace n'importe quelle autre carte mais sa valeur ne peut être supérieure à la carte numéro 10

Les joueurs suivants doivent **impérativement surenchérir** avec le même nombre de cartes (combinaison maxi 4 cartes) supérieures à celles déposées sur le plateau par le ou les joueurs précédents. Les joueurs ne pouvant pas surenchérir devront **passer leur tour ou bien piocher une carte**. Si la pioche est bonne, ils peuvent jouer immédiatement sans passer leur tour. Le **"BOUFFON" doit ramasser les cartes après chaque pli et les remettre dans la pioche. On réalise un tour complet de tous les joueurs qui sont autour du plateau.**

Le joueur qui a mis la ou les cartes les plus fortes pendant le tour de cartes sans qu'aucun autre joueur ne puisse surenchérir, relance le jeu avec la combinaison de son choix.

Lors d'une manche, quand l'un des joueurs remporte le pli mais n'a plus de cartes en mains, il ne peut donc pas relancer le jeu. C'est le joueur qui a le **"POSITIONNEMENT" le moins élevé autour du plateau** qui doit relancer le jeu.

Le joueur qui n'a plus de cartes en mains à l'issue de la manche se voit attribuer le **MACARON N°1**. Ainsi de suite jusqu'au dernier joueur qui, lui, se voit remettre le **"MACARON" "BOUFFON"**. La manche est terminée une fois que tous les joueurs, à l'exception du dernier, n'ont plus de cartes en mains. Les joueurs doivent ensuite déplacer leur jeton sur le plateau.

DEPLACEMENT DES JETONS SUR LE PLATEAU :

Chaque joueur doit avancer son jeton sur le plateau, du nombre de cases attribuées en fonction de son **"MACARON" (voir schéma ci-dessous)**. Dans tous les cas le **"BOUFFON"** avance que d'une seule case.

Exemple : si vous êtes 8 joueurs, le joueur qui aura reçu le **MACARON N°1** avance de **8 cases**, le joueur qui aura reçu le **MACARON N°2** avance de **7 cases** ainsi de suite jusqu'au dernier joueur. **"LE BOUFFON" lui n'avance d'une seule case.**

Pour 8 joueurs vous avez reçu le MACARON N°



Pour 7 joueurs vous avez reçu le MACARON N°



Pour 6 joueurs vous avez reçu le MACARON N°



Pour 5 joueurs vous avez reçu le **MACARON N°**



Vous avancez de 5 CASES 4 CASES 3 CASES 2 CASES 1 CASE

Pour 4 joueurs vous avez reçu le **MACARON N°**



Vous avancez de 4 CASES 3 CASES 2 CASES 1 CASE

Pour 3 joueurs vous avez reçu le **MACARON N°**



Vous avancez de 3 CASES 2 CASES 1 CASE

Pour 2 joueurs vous avez reçu le **MACARON N°**



Vous avancez de 2 CASES 1 CASE

Une fois que tous les joueurs ont avancé leur jeton sur le plateau, ils doivent changer de place et se positionner physiquement devant la carte "**POSITIONNEMENT**" qui correspond au numéro de leur "**MACARON**".

Tout au long de votre parcours sur le plateau, vous rencontrerez des **cases "BOUFFONNERIE"** qui faciliteront, ou compliqueront votre progression.

Si vous êtes plusieurs joueurs à arriver successivement sur la même **case "BOUFFONNERIE"** ci-dessous, c'est le joueur arrivé le premier sur la case qui doit se conformer aux instructions données par la légende de la case.



Echangez votre jeton avec un autre joueur de votre choix.



Prenez la place du "BOUFFON" physiquement autour du plateau.



Reculez de 4 cases.



Avancez de 5 cases.



Passez directement à la case verte située en face.



Passez directement à la case violette située en face.



Franchissez la case "ETOILE" pour remporter la partie.

Vous pouvez maintenant repartir pour une nouvelle manche : c'est au "BOUFFON" de distribuer à nouveau les 5 cartes.