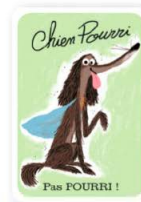




# Tu bluffes Chien Pourri!

Zawartość: 110 kart

Chien Pourri, Chaplapla i inne kundle zapraszają do wspólnej zabawy! Odłóż karty i podbij stawkę! Ale uważaj, w każdej chwili inny gracz może poprosić Cię o ich odkrycie... Kto więc zostanie Królem Much? Zabawna, nietypowa gra blefowania i strategii!



D'après l'univers de  
**Colas Gutman et Marc Boutavant**

Zasady gry w formacie  
video :



Imprimé en Chine



Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat. Małe części, ryzyko zadławienia. Zachowaj instrukcję do wykorzystania w przyszłości.



**playBac**

*l'école des loisirs récréative*

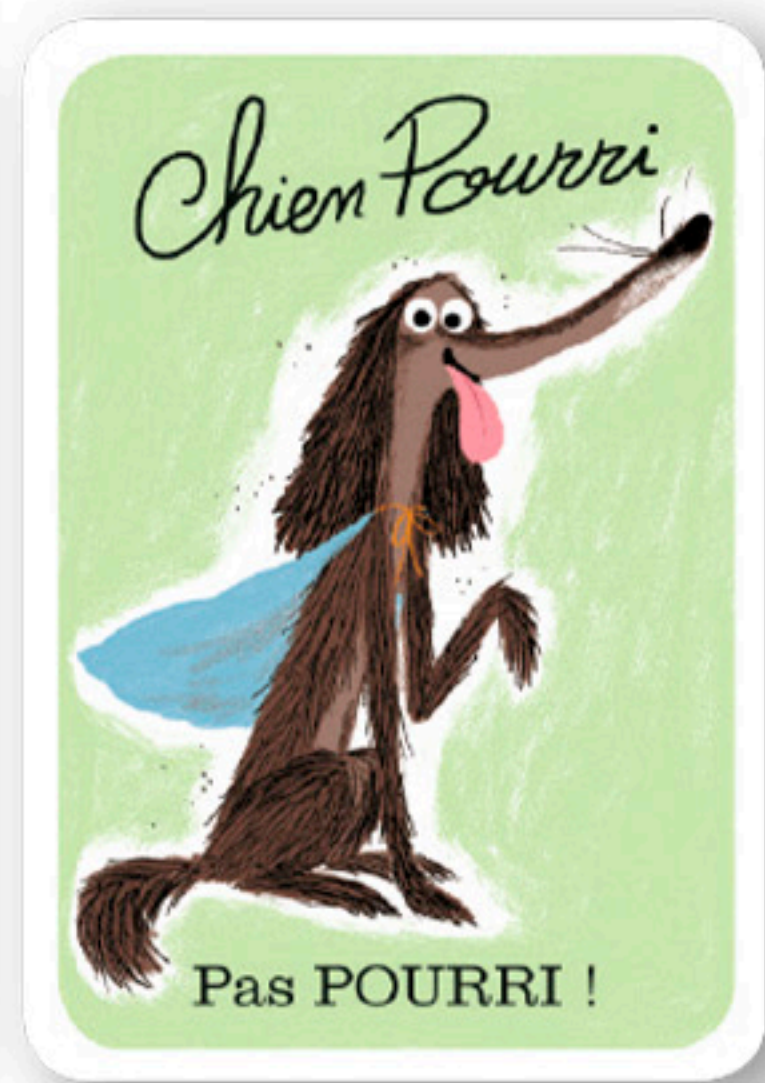
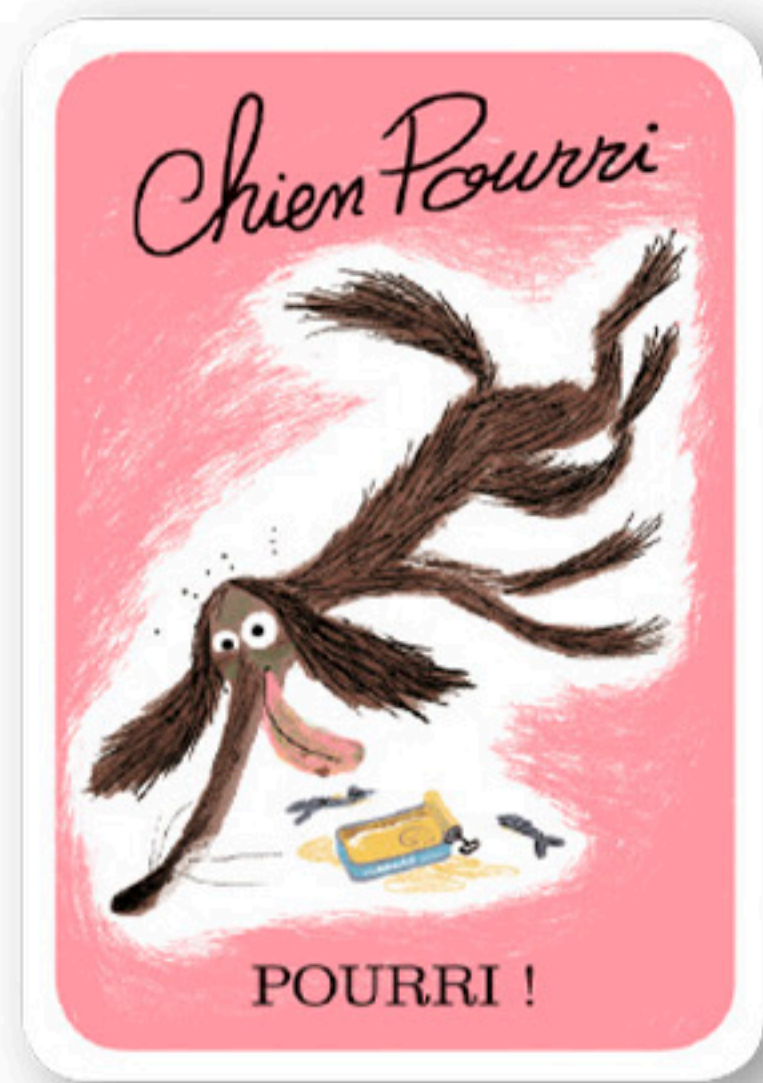
11, rue de Sèvres, 75006 Paris  
[www.ecoledesloisirs.fr](http://www.ecoledesloisirs.fr)

ISBN 312-7-020-50075-8



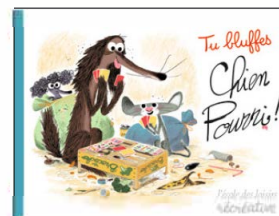
Prix conseillé : 12,90 €

04.2022





Na podstawie książek autorów:  
**Colas Gutman i Mare Boutavant**



**7-10 lat**  
**2-6 graczy**

### **Zawartość gry:**

- 30 kart "postaci"
- 80 kart "blef" (w tym 14 kart specjalnych)

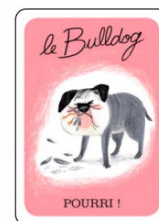
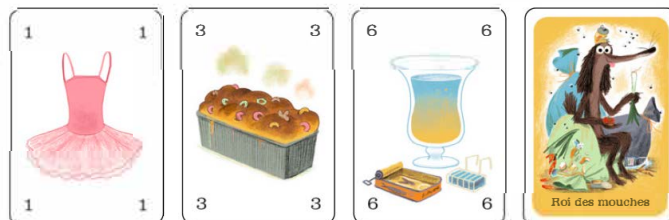
### **Przygotowanie do gry:**

Każdy gracz wybiera postać, którą chce grać w trakcie gry: Chien Pourri, Chaplapla, buldog, pudel, basset hound lub cocker spaniel.

Rozdaj każdemu graczowi 5 kart postaci. Gracze kładą je odkryte przed sobą, czerwonym tłem do góry.

Rozdaj każdemu graczowi 5 kart „Blef”.

Przykłady kart „Blef”



Z pozostałych kart utwórzcie kupkę do dobierania kart.

## Cel gry :

Wygrywa gracz, który jako pierwszy obróci swoje 5 kart „Postaci” na stronę z zielonym tłem.



## Rozgrywka :

Grę rozpoczyna gracz, który najlepiej naśladuje szczekanie psa. Jeśli wszystkie szczeknięcia okażą się udane, rozpoczyna najmłodszy gracz.

Kładzie zakrytą kartę „Blef” i ogłasza wartość od 1 do 11. Może ogłosić rzeczywistą wartość swojej karty lub blefować.



Następny gracz kładzie kartę „Blef” zakrytą na karcie poprzedniego gracza. Musi ogłosić wartość równą lub większą od karty poprzedniego gracza. I tak dalej.

Gdy gracz ogłosi 11, następny gracz ma trzy możliwości: ogłosić również 11, zagrać specjalną kartę lub powiedzieć: „Blefujesz!”.

W dowolnym momencie gracz może zawołać do innego gracza, mówiąc: „Blefujesz!”. Oskarżony gracz odwraca następnie swoją kartę, aby pozostali mogli sprawdzić, czy blefował, czy nie.

- Jeśli blefował, gracz, który go wskazał, odwraca kartę „Postaci” zieloną stroną do góry,
- Jeśli nie blefował, nadeszła jego kolej na odwrócenie karty „Postaci” na zieloną stronę.

Przegrywający gracz rozpoczyna nową rundę od zera.

Gdy gracz nie ma już kart na ręce, dobiera 5 kart z talii. **Ma wtedy prawo odwrócić jedną kartę „Postaci” na zieloną stronę.**

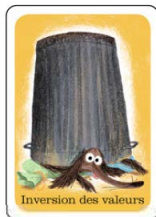
### **Karty specjalne:**

Zagrywa się je zamiast innych kart i dlatego są bardzo przydatne, gdy nie chcesz blefować!



#### **Król Much:**

To dzika karta, która pozwala pominąć turę bez podawania wartości. Następny gracz kontynuuje rundę od miejsca, w którym została przerwana.



#### **Odwrocenie wartości:**

1 staje się wartością najwyższą, a 11 najniższą. Ta zmiana wartości trwa do momentu, aż jeden z graczy obróci kartę „Postaci” na zieloną stronę.



#### **Zmiana kierunku**

Ta karta odwraca kierunek gry. Kierunek gry pozostaje niezmienny do momentu zagrania kolejnej karty „Zmiana kierunku”.

### **Wariant: Gra śmierci!**

Gracze muszą zagrać kartę o wartości ściśle wyższej niż poprzednio ogłoszona. Po osiągnięciu 11 gracze mogą kontynuować układając karty parami. W tym przypadku kładą dwie zakryte karty, ogłaszając wartość swojej pary (domniemanej lub rzeczywistej). Pary mają rosnącą wartość od podwójnej 1 do podwójnej 11. Jeśli gracz ogłosi „podwójną 11”, następny gracz ma tylko dwie możliwości: powiedzieć „Blefujesz!” lub zagrać kartę specjalną.