

Magic Bluff !

LAT

6-99



Magic Bluff !



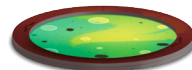
x1



x5



x 60



x1



x1



x1

ZAWARTOŚĆ:



6 - 99 LAT



2-5 GRACZY

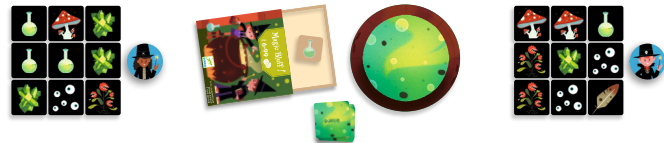
Cel gry: Bądź pierwszy graczem, który zostanie tylko z jednym składnikiem na swojej planszy.

Przygotowanie do gry:

Umieść kociołek oraz księgę zaklęć, zawierającą magiczną kostkę na środku stołu.

Potasuj wszystkie karty "składników", a następnie rozdaj po 9 dla każdego gracza. Każdy z graczy układa składniki zakryte w kwadracie 3x3 przed sobą, zanim je odwróci. Pozostałe karty tworzą kupkę, którą umieszcza się obok kociołka.

Na końcu każdy z graczy bierze żeton "czarodzieja" i kładzie go obok siebie, stroną uśmiechniętą do góry (lub stroną zgadzającą się).



JAK GRAĆ (WERSJA 3-5 GRACZY)

Gracze rozgrywają rundy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna najmłodszy z graczy.

Na początku swojej rundy, aktywny gracz potrząsa księgą czarów, dyskretnie ją otwiera i sprawdza, co wylosowało się na kostce.

Po tym musi powiedzieć na głos jaki wylosował się składnik:

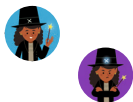
- albo decyduje się powiedzieć prawdę,
- albo wybiera błąf, ogłaszając składnik inny niż ten, który się wylosował.

UWAGA: jeśli na kostce jest składnik, który nie pasuje do żadnego składnika, który gracz już posiada, musi on wybrać błąf.

Po ogłoszeniu wylosowanego składnika, inni gracze zaczynają obstawiać, zaczynając od pierwszego gracza siedzącego po lewej stronie od gracza aktywnego.

Każdy z graczy może:

- uwierzyć graczowi aktywnemu i zostawić swój żeton na stronie "zgadzam się",
- lub uważać, że gracz blefuje i odwrócić żeton na stronę "nie zgadzam się".



Dwie sytuacje są możliwe:

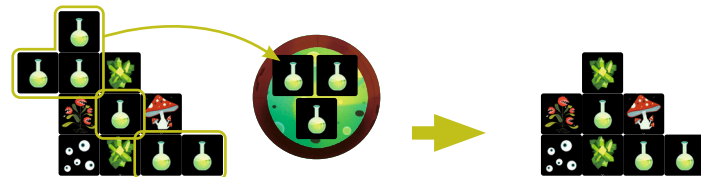
1/ Zaufanie w ciemno

Wszyscy zaufali graczowi aktywnemu, że nie blefuje (wszystkie żetony "czarodziejów" są odwrócone na stronę "zgadzam się").



Aktywny gracz nie ujawnia rezultatu na kostce.

Może odrzucić grupę tych samych składników lub pojedynczą kartę symbolizującą "eliksir" ze swojego zbioru składników.



2/ Książka zostaje otwarta

Gdy przynajmniej jeden gracz nie ufa graczowi aktywnemu, należy odsłonić rezultat na kostce.

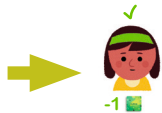
- Są możliwe dwa scenariusze:

Scenariusz 1: Aktywny gracz mówi prawdę:

Aktywny gracz pozbywa się albo grupy kart albo pojedynczej karty przedstawiającej wylosowany składnik (zobacz poprzedni przykład). Inni gracze, którzy uwierzyli graczowi aktywnemu muszą odrzucić wybraną kartę.

Ci, którzy niepoprawnie myśleli że aktywny gracz blefuje muszą pobrać kartę i dołożyć do swoich kart na stole, w dowolne miejsce.





Scenariusz 2: aktywny gracz skłamał

Aktywny gracz pobiera dwie karty i umieszcza je w dowolnych miejscach na swojej siatce kart.

Osoby, które uwierzyły aktywnemu graczowi pobierają jedną kartę i dodają ją w dowolne miejsce na siatce swoich kart. Ci, którzy zgadli, że aktywny gracz blefuje pozbywają się jednej ze swoich kart.



Po tym runda się kończy, a książka czarów zostaje przekazana kolejnemu graczowi.

Uwaga: Kiedy skończy się kupka do pobierania, weźcie karty z kociołka, przetasujcie je i ułóżcie nowy stos.

Wariant dla 2 graczy

W rozgrywce dwuosobowej wprowadzono specjalną zasadę o nazwie „Głosowanie nad Księgą Zakłęć”, aby odtworzyć napięcie towarzyszące grom w większym gronie.

Aktywny gracz potrząsa księgą zakłęć, potajemnie sprawdza wynik rzutu kością i wypowiada na głos nazwę składnika (mówiąc prawdę lub blefując).

Przeciwnik reaguje, głosując za pomocą swojego żetonu „Czarodzieja”: może uwierzyć aktywnemu graczowi albo uznać, że ten blefuje.

Jeśli przeciwnik uważa, że gracz blefuje: kostka jest natychmiast odsłaniana, a gra toczy się dalej tak samo, jak w wersji dla wielu graczy.

Jeśli przeciwnik się zgodzi (uznając, że gracz mówi prawdę), następuje sprawdzenie Księgi Zakłęć. W tym celu dobiera się i odsłania kartę. Jeśli karta ta odpowiada składnikowi, który aktywny gracz wymienił na głos, oznacza to, że Księga Zakłęć wierzy aktywnemu graczowi. W przeciwnym razie – nie wierzy mu.

- ▶ Jeśli przeciwnik i Księga Zakłęć uwierzą w to, co gracz aktywny powiedział na głos, kostka nie zostaje ujawniona.
- ▶ Jeśli księga zakłęć nie wierzy aktywnemu graczowi, wynik na kostce zostaje ujawniony i obowiązują te same zasady gry, co w wersji dla wielu graczy.

Odsłonięta karta jest natychmiast odrzucana i nie trafia do żadnego gracza.

Następnie tura dobiega końca, a księga zakłęć jest przekazywana kolejnemu graczowi.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy graczowi pozostanie w jego układzie tylko jeden rodzaj składnika – niezależnie od tego, czy tworzą one połączoną grupę, czy też są wyłożone oddzielnie.

Gracz ten zostaje wówczas ogłoszony zwycięzcą „Magicznej Księgi” i wygrywa Wielki Konkurs Warzenia Mikstur!

Autorzy gry: Carsten Rohlf & Michael Diechtierow

Inne propozycje z kolekcji gier Djeco, oparte na rzutach kostką:

Sugar cake

**PIRATES
'N' DICE**



4-99 ans
2-4

DJ00836



7-99 ans
2-6

DJ00830



3-5 ans
2-4

DJ00839



5-99 ans
2-4

DJ00831



**Toot toot
Bricks**

**SOS
Mission**

DJ00832



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr