Magic Bluff !

AGE 6-99

ň

PT NL SE DA RU



DJECO

Magic Bluff !



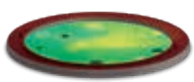
x 1



x 5



x 60



x 1



x 1



x 1

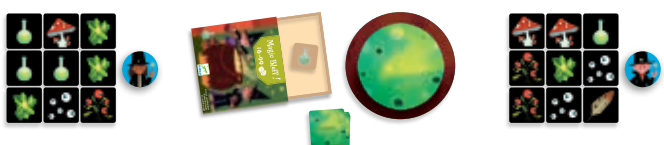
HU **Tartalom**

A játék célja: Elsőként elérni, hogy saját rácsában csak egyfajta hozzávaló maradjon.

ELŐKÉSZÜLETEK:
Helyezzétek az asztal közepére a varázskönyvet, amely a varázskockát rejti, valamint az üstöt.

Keverjétek meg az összes „hozzávaló” kártyát, majd osszatok mindenkinek kilencet. Mindenki lefordítva, 3 × 3-as rácsban maga elé teríti őket, majd felfordítja. A megmaradt kártyák húzópaklit alkotnak, amelyet az üst mellé kell tenni.

Végül mindenki vesz egy „Varázsló” zsetont, és maga elé teszi „elégedett” (egyetértek) oldalával felfelé.



A JÁTÉK MENETE (3–5 játékos esetén):
A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A legfiatalabb kezd.

Köre elején az aktív játékos megrázza a varázskönyvet, titokban kinyitja, és megnézi a kocka eredményét.

Ezután be kell jelentenie egy hozzávalót:
- vagy az igazat mondja,
- vagy blöffölni úgy dönt, hogy a kocka oldalán láthatótól eltérő hozzávalót jelent be.

Megj.: *ha a kocka olyan hozzávalót mutat, amelyhez nincs kártyája a rácsában, kénytelen blöffölni.*

A bejelentés után a többi játékos sorban reagál, az aktív játékostól balra ülővel kezdve.

Mindenki:
- vagy hisz a bejelentésnek, zsetonja „egyetértek” oldalon marad 
- vagy kételkedik, és zsetonját „nem értek egyet” oldalra fordítja 

Ekkor két helyzet lehetséges

1/ Vak bizalom
Senki sem kételkedett (az összes „Varázsló” zseton „egyetértek” oldalán maradt).



Az aktív játékos nem fedi fel a kocka eredményét.
Eldobhat egy összefüggő kártyacsoportot vagy egy különálló kártyát, amelyen a bejelentett hozzávaló szerepel a rácsában.



2/ Lehull a lepel
Legalább egy játékos kételkedett, az aktív játékosnak **fel kell fednie** a kockát.

- Két eset lehetséges:

1. eset: Az aktív játékos igazat mondott
Az aktív játékos eldob egy összefüggő kártyacsoportot vagy egy különálló kártyát a bejelentett hozzávalóból (lásd az előző példát).
A többi játékos, aki hitt a bejelentésnek, eldob egy tetszőleges kártyát, azok pedig, akik tévesen kételkedtek, húznak egy kártyát, és szabadon hozzáadják rácsukhoz.





2. eset: Az aktív játékos hazudott:
Az aktív játékos húz két kártyát, és szabadon elhelyezi őket rácsában.
Azok a játékosok, akik hittek a bejelentésnek, húznak egy kártyát, és szabadon hozzáadják rácsukhoz. Akik kételkedtek, eldobnak egy tetszőleges kártyát.





A kör ezzel véget ér, a varázskönyv a következő játékoshoz kerül.

Megj.: *Ha a húzópakli elfogy, vegyétek ki a kártyákat az üstből, keverjétek meg őket, és alakítsatok ki új húzópaklit.*

Kétszemélyes változat

Kettesben játszva egy különleges szabályt, az úgynevezett „varázskönyv-szavazást” vezetjük be, hogy újra létrejöjjön a többszemélyes játékok feszültsége.

Az aktív játékos megrázza a varázskönyvet, titokban megnézi a kocka eredményét, és bejelent egy hozzávalót (igazat mondva vagy blöffölve).

Ellenfele „Varázsló” zsetonjával szavaz: vagy hisz a bejelentésnek, vagy kételkedik.

Ha az ellenfél kételkedik: a kockát azonnal felfedik, és a kiértékelés ugyanúgy történik, mint a többszemélyes változatban.

Ha az ellenfél egyetért (hisz a bejelentésnek): sor kerül a varázskönyv szavazására. Húznak egy kártyát, és felfedik. Ha a kártya megegyezik a bejelentett hozzávalóval, az azt jelenti, hogy a varázskönyv hisz az aktív játékosnak. Különben kételkedik.

- Ha az ellenfél és a könyv is hisz, a kocka rejtve marad.
- Ha kétely merül fel, a kockát felfedik, és a többszemélyes változat szabályai szerint értékelnek.

A felfedett kártyát azonnal eldobják, és nem kerül egyik rácsba sem.

A kör ezzel véget ér, a varázskönyv a következő játékoshoz kerül.

A játék vége

A játék abban a pillanatban véget ér, amikor egy játékos rácsában már csak egyfajta hozzávaló marad, akár összefüggő csoportról, akár külön lerakott kártyákról van szó. Ez a játékos a Magic Bluff győztese, és elnyeri a Bájitalok Nagy Versenyét!

A játékot kitalálta: Carsten Rohlfs és Michael Diechtierow

DJ00832

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

FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr