

Magic Bluff DJ00832

Regulile jocului

6-99 ani | 2-5 jucători

Scopul jocului

Fii primul jucător care are un singur tip de ingredient rămas în grila ta.

Pregătirea jocului

Așază cartea de vrăji, care conține zarul magic, și cazanul în centrul mesei.

Amestecă toate cărțile "ingredient", apoi distribuie câte nouă fiecăruia jucător.

Fiecare jucător le așază cu fața în jos, într-o grilă de 3x3, în fața lui, apoi le întoarce cu fața în sus. Cărțile rămase formează pachetul de tragere, așezat lângă cazan.

În final, fiecare jucător ia un jeton "Vrăjitor" și îl așază în fața lui, cu partea "fericită" (sau "de acord") în sus.

Cum se joacă (de la 3 la 5 jucători)

Jucătorii joacă pe rând, în sensul acelor de ceasornic. Cel mai tânăr jucător începe.

La începutul turei sale, jucătorul activ scutură cartea de vrăji, o deschide în secret și se uită la rezultatul aruncării zarului. Apoi trebuie să spună un ingredient cu voce tare:

- fie decide să spună adevărul,
- fie alege să blufeze, spunând cu voce tare un alt ingredient decât cel arătat de zar.

Notă: dacă zarul arată un ingredient care nu se potrivește cu niciuna dintre cărțile din grila lui, e obligat să blufeze.

Odată ce a spus un ingredient cu voce tare, ceilalți jucători reacționează pe rând, începând cu jucătorul din stânga jucătorului activ.

Fiecare jucător poate:

- fie să-l creadă și să-și lase jetonul pe partea "de acord",
- fie să creadă că blufează și să-și întoarcă jetonul pe partea "dezacord".

Sunt posibile două situații:

1/ Încredere oarbă

Nimeni nu a crezut că jucătorul activ blufează (toate jetoanele "Vrăjitor" au rămas pe partea "de acord"). Jucătorul activ nu dezvăluie rezultatul aruncării zarului.

Poate renunța la un grup conectat de cărți sau la o singură carte care înfățișează ingredientul "poțiune" din grila lui.

2/ Vălul se ridică

Cel puțin un jucător a crezut că jucătorul activ blufează; jucătorul activ trebuie să dezvăluie zarul.

Sunt posibile două scenarii:

Scenariul 1: Jucătorul activ a spus adevărul

Jucătorul activ renunță fie la un grup conectat de cărți, fie la o singură carte a ingredientului declarat (vezi exemplul anterior).

Ceilalți jucători care l-au crezut pe jucătorul activ renunță la o carte la alegere.

Cei care au crezut greșit că jucătorul activ blufează trebuie să tragă o carte și s-o adauge în grila lor oriunde doresc.

Scenariul 2: jucătorul activ a mințit

Jucătorul activ trage două cărți și le așază în grila lui oriunde dorește.

Jucătorii care l-au crezut pe jucătorul activ trag o carte și o adaugă în grila lor oriunde doresc.

Cei care au crezut că jucătorul activ blufează renunță la o carte la alegere.

Runda se încheie, iar cartea de vrăji trece la următorul jucător.

Notă: când pachetul de tragere se termină, ia cărțile din cazan, amestecă-le și formează un nou pachet de cărți.

Varianta pentru 2 jucători

Când se joacă cu doi jucători, se introduce o regulă specială numită "Votul cărții de vrăji", pentru a recrea tensiunea jocurilor cu mai mulți jucători.

Jucătorul activ scutură cartea de vrăji, se uită în secret la rezultatul aruncării zarului și spune un ingredient cu voce tare (adevărat sau bluf).

Adversarul reacționează votând cu jetonul "Vrăjitor": poate fie să-l creadă pe jucătorul activ, fie să creadă că blufează.

Dacă adversarul crede că blufează: zarul e dezvăluit imediat, iar jocul continuă ca în varianta pentru mai mulți jucători.

Dacă adversarul e de acord (crede că spune adevărul): are loc votul cărții de vrăji. Pentru asta, se trage și se dezvăluie o carte. Dacă această carte se potrivește cu ingredientul spus cu voce tare de jucătorul activ, înseamnă că cartea de vrăji îl crede pe jucătorul activ. Altfel, nu-l crede.

Dacă adversarul și cartea de vrăji cred ce a spus jucătorul activ, zarul nu e dezvăluit.

Dacă cartea de vrăji nu-l crede pe jucătorul activ, zarul e dezvăluit și se aplică aceleași reguli ca în varianta pentru mai mulți jucători.

Cartea dezvăluită e imediat pusă deoparte și nu e adăugată în nicio grilă.

Tura se încheie, iar cartea de vrăji trece la următorul jucător.

Sfârșitul jocului

Jocul se termină de îndată ce un jucător are un singur tip de ingredient rămas în grila lui, fie ca grup conectat, fie ca și cărți așezate separat.

Acel jucător e declarat Câștigătorul Cărții Magice și câștigă Marele Concurs de Preparat Poțiuni!

Un joc creat de Carsten Rohlf & Michael Diechtierow