

Magic Bluff !

AGE

6-99



PT

NL

SE

DA

RU



Magic Bluff !



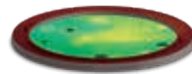
x1



x5



x60



x1



x1



x1

CZ Obsah



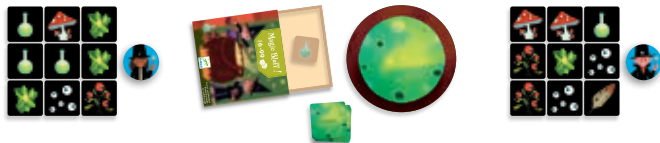
Cíl hry: Být první hráč, kterému ve své mřížce zbuďe jen jeden druh ingredience.

PŘÍPRAVA HRY:

Doprostřed stolu položte knihu kouzel, ve které je ukryta kouzelná kostka, a kotlík.

Zamíchejte všechny karty „ingredienci“ a každému hráči rozdejte devět. Každý si je rozloží lícem dolů do mřížky 3 × 3 před sebe a poté je otočí lícem nahoru. Zbylé karty tvoří dobírací balíček, který se položí vedle kotlíku.

Nakonec si každý hráč vezme žeton „Čaroděje“ a položí ho před sebe stranou „spokojený“ (strana „souhlasím“) nahoru.



PRŮBĚH HRY (pro 3 až 5 hráčů):

Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Začíná nejmladší hráč.

Na začátku svého tahu aktivní hráč zatřeše knihou kouzel, tajně ji otevře a podívá se na výsledek hodu kostkou.

Poté musí oznámit jednu ingredienci:

- buď se rozhodne říct pravdu,
- nebo se rozhodne blufovat a oznámí jinou ingredienci, než je na straně kostky.

Pozn.: pokud kostka ukáže ingredienci, jejíž kartu nemá ve své mřížce, musí blufovat.

Po oznámení reagují ostatní hráči postupně, počínaje tím, kdo sedí nalevo od aktivního hráče.

Každý může:

- buď oznámení uvěřit a nechat žeton stranou „souhlasím“
- nebo pochybovat a otočit žeton stranou „nesouhlasím“



Pak jsou možné dvě situace

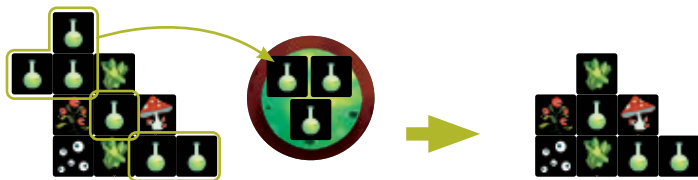
1/ Slepá důvěra

Nikdo nezapochyboval (všechny žetony „Čaroděje“ zůstaly stranou „souhlasím“).



Aktivní hráč kostku neodhalí.

Může odhodit souvislou skupinu karet nebo samostatnou kartu s oznámenou ingrediencí, které má ve své mřížce.



2/ Opona se zvedá

Alespoň jeden hráč zapochyboval, aktivní hráč **musí odhalit** kostku.

- Mohou nastat dva případy:

1. případ: Aktivní hráč řekl pravdu

Aktivní hráč odhodí buď souvislou skupinu karet, nebo samostatnou kartu oznámené ingredience (viz předchozí příklad).

Ostatní hráči, kteří oznámení uvěřili, odhodí kartu podle vlastního výběru, ti, kteří zapochybovali neprávem, si musí líznout kartu a libovolně ji přidat do své mřížky.



2. případ: Aktivní hráč lhal:

Aktivní hráč si lízne dvě karty a libovolně je vloží do své mřížky.

Hráči, kteří oznámení uvěřili, si líznou kartu a libovolně ji přidají do své mřížky.

Ti, kteří zapochybovali, odhodí kartu podle vlastního výběru.



Kolo tím končí a kniha kouzel putuje k dalšímu hráči.

Pozn.: Když se dobírací balíček vyčerpá, vezměte karty z kotlíku, zamíchejte je a vytvořte nový dobírací balíček.



Varianta pro 2 hráče



Při hře ve dvou se zavádí zvláštní pravidlo zvané „hlasování knihy“, aby se obnovilo napětí hry více hráčů.

Aktivní hráč zatřese knihou, tajně se podívá na výsledek kostky a oznámí ingredienci (pravdivě, nebo blufováním).

Jeho soupeř reaguje hlasováním pomocí žetonu „Čaroděje“: může oznámení buď uvěřit, nebo zapochybovat.

Pokud soupeř zapochybuje: kostka se okamžitě odhalí a vyhodnocení proběhne stejně jako ve verzi pro více hráčů.

Pokud soupeř souhlasí (věří oznámení): přistoupí se k hlasování knihy. Líznete jednu kartu a odhalíte ji. Pokud karta odpovídá oznámené ingredienci, znamená to, že kniha aktivnímu hráči věří. Jinak pochybuje.

- ▶ Pokud soupeř i kniha oznámení věří, kostka se neodhaluje.
- ▶ Pokud někdo pochybuje, kostka se odhalí a uplatní se stejná pravidla vyhodnocení jako ve verzi pro více hráčů.

Odhalená karta se okamžitě odhodí a nepřidává se do žádné mřížky.

Kolo tím končí a kniha kouzel putuje k dalšímu hráči.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy má hráč ve své mřížce už jen jeden druh ingredience, ať už jde o souvislou skupinu, nebo o samostatně položené karty. Tento hráč je prohlášen za vítěze Magic Bluffu a získává Velkou soutěž lektvarů!

Hru vymysleli Carsten Rohlf a Michael Diechtirow

DJ00832



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

