

Magic Bluff !

AGE

6-99



PT

NL

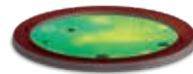
SE

DA

RU



Magic Bluff !



SK Obsah



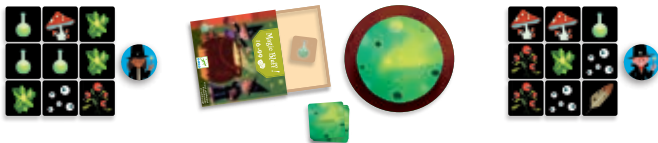
Cieľ hry: Ako prvý mať vo svojej mriežke už len jeden druh ingrediencie.

PRÍPRAVA HRY:

Doprostred stola položte knihu kúziel, v ktorej je ukrytá čarovná kocka, a kotlík.

Zamiešajte všetky karty „ingrediencií“ a každému hráčovi rozdajte deväť. Každý si ich rozloží lícom nadol do mriežky 3×3 pred seba a potom ich otočí lícom nahor. Zvyšné karty tvoria ťahací balíček, ktorý sa položí vedľa kotlíka.

Nakoniec si každý hráč vezme žetón „Čarodeja“ a položí ho pred seba stranou „spokojný“ (strana „súhlasím“) nahor.



PRIEBEH HRY (pre 3 až 5 hráčov):

Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek. Začína najmladší hráč.

Na začiatku svojho ťahu aktívny hráč potrasie knihu kúziel, tajne ju otvorí a pozrie sa na výsledok hodu kockou.

Potom musí oznámiť jednu ingredienciu:

- buď sa rozhodne povedať pravdu,
- alebo sa rozhodne blafovať a oznámi inú ingredienciu, než je na stene kocky.

Pozn.: ak kocka ukáže ingredienciu, ktorej nemá vo svojej mriežke ani jednu kartu, je nútený blafovať.

Po oznámení reagujú ostatní hráči postupne, počnúc tým, kto sedí naľavo od aktívneho hráča.

Každý môže:

- buď oznámeniu uveriť a nechať žetón stranou „súhlasím“
- alebo pochybovať a otočiť žetón stranou „nesúhlasím“



Sú potom možné dve situácie

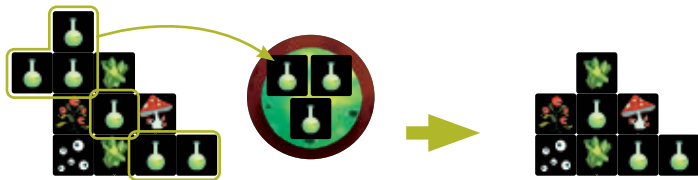
1/ Slepá dôvera

Nikto nezapochyboval (všetky žetóny „Čarodeja“ zostali stranou „súhlasím“).



Aktívny hráč kocku neodhalí.

Môže odhodiť súvislú skupinu kariet alebo samostatnú kartu s oznámenou ingredienciou, ktoré má vo svojej mriežke.



2/ Opona sa dvíha

Aspoň jeden hráč zapochyboval, aktívny hráč **musí odhaliť** kocku.

- Môžu nastať dva prípady:

1. prípad: Aktívny hráč povedal pravdu

Aktívny hráč odhodí buď súvislú skupinu kariet, alebo samostatnú kartu oznámenej ingrediencie (pozri predchádzajúci príklad).

Ostatní hráči, ktorí oznámeniu uverili, odhodia kartu podľa vlastného výberu, tí, ktorí zapochybovali neprávom, si musia potiahnuť kartu a voľne ju pridať do svojej mriežky.



2. prípad: Aktívny hráč lhal:

Aktívny hráč si potiahne dve karty a voľne ich vloží do svojej mriežky.

Hráči, ktorí oznámeniu uverili, si potiahnu kartu a voľne ju pridajú do svojej mriežky. Tí, ktorí zapochybovali, odhodia kartu podľa vlastného výberu.



Kolo tým končí a kniha kúziel putuje k ďalšiemu hráčovi.

Pozn.: Keď sa ťahací balíček minie, vezmite karty z kotlíka, zamiešajte ich a vytvorte nový ťahací balíček.



Variant pre 2 hráčov



Pri hre dvoch sa zavádza osobitné pravidlo nazývané „hlasovanie knihy“, aby sa obnovilo napätie hry viacerých hráčov.

Aktívny hráč potrasie knihou, tajne sa pozrie na výsledok kocky a oznámi ingredienciu (pravdivo alebo blafovaním).

Jeho súper reaguje hlasovaním pomocou žetónu „Čarodeja“: môže oznámeniu buď uveriť, alebo zapochybovať.

Ak súper zapochybuje: kocka sa okamžite odhalí a vyhodnotenie prebehne ako vo verzii pre viacerých hráčov.

Ak súper súhlasí (verí oznámeniu): pristúpi sa k hlasovaniu knihy. Potiahne sa jedna karta a odhalí sa. Ak karta zodpovedá oznámenej ingrediencii, znamená to, že kniha aktívnemu hráčovi verí. Inak pochybuje.

- ▶ Ak súper aj kniha oznámeniu veria, kocka sa neodhaľuje.
- ▶ Ak niekto pochybuje, kocka sa odhalí a uplatnia sa rovnaké pravidlá vyhodnotenia ako vo verzii pre viacerých hráčov.

Odhalená karta sa okamžite odhodí a nepridáva sa do žiadnej mriežky.

Kolo tým končí a kniha kúziel putuje k ďalšiemu hráčovi.

Koniec hry

Hra končí v okamihu, keď má hráč vo svojej mriežke už len jeden druh ingrediencie, či už ide o súvislú skupinu, alebo o samostatne položené karty. Tento hráč je vyhlásený za víťaza Magic Bluffu a získava Veľkú súťaž lektvarov!

Hru vymysleli Carsten Rohlf a Michael Diechtierow

DJ00832



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

