



EN

MASTER BLUFF

Age: 8-99

Players: 3-5

Duration: 20 minutes

A game by:

Emmecci

Package contents:

48 cards; 5 exchange


tokens; Rules

Preparation

Remove the 6 rule cards and the key card from the deck. The oldest player shuffles and deals the cards to all players, face down and dealt out in equal numbers. Any eventual remaining cards are placed in the discard pile. An exchange token is distributed to each player.

Rules

The player who discards all their cards first wins. The player on the left of the dealer starts by discarding one or more cards of the same family and saying it out loud. Whoever discards a card may lie about the object of the card, but must declare that the cards are all of the same family (for example: "two elves", "two wizards", "two witches", "three fairies", "three ogres", "three jesters" and so on...). If no one challenges the truth of the declaration,



the cards are put in the discard pile and the game passes to the next player who continues to discard cards of the same family as those declared by the previous player (for example if the previous player had declared “two fairies”, the next player can declare to discard, for instance, “four fairies”).

Exchange tokens

When it's their turn, each player can play the exchange token that allows them to change the card family to be discarded from the one declared by the previous competitor. The exchange token, once played, must be set aside.

Bluff

After a player discards and declares the family group of their cards, any of the opponents may, if they believe the declaration to be false, call out “Bluff!”. At this point the truth of the declaration is verified by checking the discarded cards with two possible outcomes: if the declaration is true, the player who called out “bluff” will be penalized by getting all the cards from the discard pile. If the player's declaration was false, the player who lied gets all the cards from the discard pile.

IT

MASTER BLUFF

Età: 8-99

Giocatori: 3-5

Durata: 20 minuti

Un gioco di:

Emmecci

Contenuto: 48 carte;

5 gettoni-cambio;

Regolamento

Preparazione

Dal mazzo si tolgono le 6 carte regolamento e la carta legenda. Il giocatore più anziano mescola e distribuisce le carte a tutti i concorrenti, coperte e in numero uguale. Quelle che eventualmente avanzano si mettono nel mucchio degli scarti. Viene distribuito un gettone-cambio a ciascun giocatore.

Svolgimento

Vince il giocatore che scarta per primo tutte le carte che ha in mano. Inizia il giocatore a sinistra del mazziere scartando, a propria scelta, una o più carte dello stesso tipo e dichiarandole ad alta voce. Chi scarta può mentire circa l'oggetto della carta, ma deve comunque dichiarare che le carte siano tutte dello stesso tipo (ad esempio: «due folletti», «due maghi», «due streghe», oppure «tre fate», «tre orchi», «tre giullari» e così via...). Se nessuno dubita della veridicità della dichiarazione le carte

vengono depositate nel mucchio degli scarti e quindi il gioco passa al giocatore successivo che dovrà scartare a sua volta carte dello stesso tipo di quelle dichiarate dal giocatore precedente (per esempio, se il precedente aveva dichiarato «due fate», il giocatore successivo potrà dichiarare di scartare «quattro fate»).

Gettoni-cambio

Al suo turno un concorrente può giocare il gettone-cambio che gli consente di modificare il tipo di carta da scendere rispetto al tipo dichiarato dal concorrente precedente. Il gettone-cambio, una volta giocato, va messo da parte.

Bluff

Al termine dello scarto e della dichiarazione del concorrente di turno, uno qualsiasi degli avversari può, se ritiene la dichiarazione falsa, chiamare il «Bluff!». A questo punto si verifica la veridicità della dichiarazione con due possibili esiti: se la dichiarazione è vera, il dubitatore verrà penalizzato con la raccolta di tutte le carte scartate fino a quel momento. Viceversa, se la dichiarazione è falsa, sarà il dichiaratore a raccogliere tutte le carte dal mazzo degli scarti.

FR

MASTER BLUFF

Age : 8-99 ans

Joueurs : 3-5

Durée : 20 minutes

Conception :

Emmeci

Contenu: 48 cartes;

5 jetons-catégories;

Règlement

Préparation

On commence par retirer les 6 cartes règlement et la carte légende du paquet. Le joueur le plus grand mélange et distribue le même nombre de cartes aux concurrents, faces cachées. S'il reste des cartes, on les place sur le talon. On distribue un jeton-catégorie à chacun des joueurs.

Déroulement

Celui qui se débarrasse de toutes ses cartes en premier sera le gagnant. Le joueur placé à la gauche de celui qui a distribué les cartes commence. Il dépose, face cachée, une ou plusieurs cartes de la même catégorie, en les annonçant à haute voix. Il peut mentir sur la nature des cartes qu'il pose mais doit toujours déclarer que les cartes représentent le même type de personnage (par exemple, «deux lutins», «deux magiciens», «deux sorcières»,

ou encore «trois fées», «trois ogres», «trois fous» et ainsi de suite..). Lorsque personne ne doute de la déclaration du joueur en question, les cartes sont déposées sur le talon et le joueur passe son tour au joueur suivant qui devra à son tour se débarrasser de cartes appartenant à la même catégorie que celles déposées par le joueur précédent (si le joueur précédent a annoncé «deux fées», le joueur suivant pourra déclarer «quatre fées»).

Jetons-catégorie

Pendant leur tour, les joueurs peuvent jouer un jeton-catégorie leur permettant de changer la catégorie de cartes à déposer. Une fois qu'un jeton a été déposé, on le met de côté.

Bluff

Chaque fois qu'un joueur a déposé des cartes en annonçant la catégorie à laquelle elles appartiennent, les adversaires peuvent l'accuser d'avoir menti en criant «bluff!». On vérifie alors les cartes : si le joueur a dit la vérité, celui qui l'a accusé de bluff doit ramasser toutes les cartes déposées jusque-là. Si le joueur a effectivement menti, c'est lui qui ramassera les cartes éliminées auparavant.

ES

MASTER BLUFF

Edad: 8-99

Jugadores: 3-5

Duración: 20 minutos

Un juego de:

Emmeci

Contenido: 48 cartas;

5 fichas-cambio;

Reglamento

Preparación

Se sacan de la baraja las 6 cartas reglamento y la carta leyenda. El jugador más mayor baraja y reparte las cartas a todos los jugadores, cubiertas y en el mismo número. Si sobran, se dejan en el montón de los descartes. También se le entrega a cada jugador una ficha-cambio.

Desarrollo

Gana el primer jugador en descartarse de todas las cartas que tiene en la mano. Empieza el jugador a la izquierda del jugador que ha repartido, descartándose, a su elección, de una o varias cartas del mismo tipo y declarándolas en voz alta. Al descartarse se puede mentir respecto al sujeto de la carta, pero siempre hay que declarar que las cartas son todas del mismo tipo (por ejemplo: «dos duendes», «dos magos», «dos brujas», o «tres hadas», «tres ogros», «tres bufones» y así...).

Si nadie duda de la veracidad de la declaración, las cartas se dejan en el montón de los descartes y le toca al siguiente jugador, que también tendrá que descartarse de cartas del mismo tipo (por ejemplo, si el anterior había declarado «dos hadas», el siguiente jugador podrá declarar que se descarta de «cuatro hadas»).

Fichas-cambio

Durante su turno, un jugador puede jugarse la ficha-cambio, que le permite modificar el tipo de carta que hay que descartar respecto al tipo declarado farol por el anterior jugador. Una vez jugada la ficha-cambio, esta se retira.

Bluff

Al final del descarte y de la declaración del jugador de turno, uno cualquiera de los demás jugadores puede, si considera la declaración falsa, exclamar «¡Farol!». Entonces se comprueba la veracidad de la declaración con dos resultados posibles: si la declaración es verdadera, el desconfiado se verá penalizado con la recogida de todas las cartas descartadas hasta ese momento. Al revés, si la declaración resulta ser falsa, será el mentiroso quien tenga que quedarse con todas las cartas del montón de los descartes.

DE

MASTER BLUFF

Alter: 8-99 Jahre
Spieleranzahl: 3-5
Spieldauer: 20
Minuten
Ein Spiel von: Emmeci

Inhalt: 48 Karten; 5
Wechsel-Marken;
Spielregeln

Vorbereitung

Die 6 Spielregelkarten und die Verzeichnis-Karte werden aus dem Kartenstapel entfernt. Der älteste Spieler mischt die Karten und verteilt sie verdeckt an alle Mitspieler. Jeder muss gleich viele Karten haben. Übrig gebliebene Karten werden auf den Ablagestapel gelegt. Jeder Spieler erhält eine Wechsel-Marke.

Spielablauf

Wer als Erster alle Handkarten abgelegt hat, gewinnt das Spiel. Der links vom Kartengeber sitzende Spieler beginnt. Er legt nach Wahl eine oder mehrere Karten vom gleichen Typ umgedreht ab und nennt dabei laut deren Typ. Der ablegende Spieler kann auch flunkern und einen anderen Typ nennen, doch er muss in jedem Fall sagen, dass alle Karten vom gleichen Typ sind (zum Beispiel: „zwei Kobolde“, „zwei Zauberer“, „zwei Hexen“ oder „drei Feen“).

„drei Oger“, „drei Hofnarren“ usw.). Wenn niemand daran zweifelt, dass er die Wahrheit sagt, werden die Karten auf den Ablagestapel gelegt. Nun ist der nächste Spieler dran. Dieser muss Karten von dem gleichen Typ ablegen, den der Vorgänger genannt hat (hat der vorherige Spieler beispielsweise „zwei Feen“ genannt, kann der nächste Spieler sagen, dass er „vier Feen“ ablegt).

Wechsel-Marken

Der Spieler, der am Zug ist, kann auch die Wechsel-Marke spielen. Mit dieser kann er den vom Vorgänger genannten Typ der abzulegenden Karte ändern. Nach dem Ausspielen muss die Wechsel-Marke beiseitegelegt werden.

Bluff

Nachdem der Spieler, der gerade dran ist, abgelegt und den Kartentyp genannt hat, kann jeder seiner Gegner „Bluff“ rufen, wenn er meint, dass der Spieler die Unwahrheit gesagt hat. Nun wird kontrolliert. Zwei Ergebnisse sind möglich: Hat der Spieler die Wahrheit gesagt, muss der Zweifler zur Strafe alle bis zu diesem Zeitpunkt abgelegten Karten aufnehmen. Hat der Spieler jedoch geblufft und die Unwahrheit gesagt, ist er es, der alle Karten vom Ablagestapel aufnehmen muss.

PT

MASTER BLUFF

Idade: 8-99

Jogadores: 3-5

Duração: 20 minutos

Um jogo de:

Emmeci

Conteúdo: 48 cartas;

5 fichas-alteração;

Regulamento

Preparação

Tiram-se do baralho 6 cartas regulamento e a carta legenda. O jogador mais velho baralha e distribui as cartas a todos os competidores, viradas para baixo e em número igual. As que eventualmente sobrarem são colocadas no baralho das cartas descartadas. Distribui-se uma ficha-alteração por cada jogador.

Desenvolvimento

Vence o jogador que descartar primeiro todas as cartas que tem na mão. O jogador à esquerda daquele que deu as cartas começa a descartar uma ou mais cartas do mesmo tipo, declarando-as em voz alta. Quem descarta pode mentir sobre o objeto da carta, mas ainda assim deve declarar que as cartas são todas do mesmo tipo (por exemplo: «dois duendes», «dois mágicos», «duas bruxas» ou «três fadas», «três ogres», «três bobos» e assim por diante...).

Se ninguém tiver dúvidas da veracidade da declaração, as cartas são depositadas no monte das cartas descartadas e o jogo passa para o próximo jogador, que, por sua vez, deverá descartar as cartas do mesmo tipo que as declaradas pelo jogador anterior (por exemplo, se o anterior tinha declarado «duas fadas», o próximo jogador pode declarar que vai descartar «quatro fadas»).

Fichas-alteração

Por sua vez, um competidor pode jogar a ficha-alteração que lhe permite modificar o tipo de carta a descartar em relação ao tipo declarado pelo competidor anterior. A ficha-alteração, depois de ser jogada, deve ser posta de lado.

Bluff

Depois de o competidor descartar e declarar as suas cartas, qualquer um dos adversários, caso considere falsa a declaração, poderá dizer «Bluff!». Isso serve para que seja verificada a veracidade da declaração, com dois resultados possíveis: se a declaração for verdadeira, quem duvida será penalizado e apanhará todas as cartas descartadas até aquele momento. Vice-versa, se a declaração for falsa, o declarante irá ficar com todas as cartas do monte das cartas descartadas.

MU27460 - LUDIC™ is a trademark of Headu

© Headu s.r.l. - Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy



Wizard
Mago
Magicien
Mago
Zauberer
Mágico



Elf
Folletto
Lutin
Duende
Kobold
Duende



Fairy
Fata
Fée
Hada
Fee
Fada



Witch
Strega
Sorcière
Bruja
Hexe
Bruxa



Ogre
Orco
Ogre
Ogro
Oger
Ogre



Jester
Giullare
Fou
Bufón
Hofnarr
Bobo

LUDI 