

BLEFUJ



DREI
MAGIER
SPIELE

JACQUES ZEIMET

Gra pozorów
o stworzeniach,
których nikt
nie lubi.



REBEL.PL
Centrum gier



Gra rekomendo-
wana przez jury
»Spiel des Jahres«

2004



DREI MAGIER SPIELE GmbH

Postfach 25

D-91486 Uehlfeld

www.dreimagier.de

verlag@dreimagierspiele.de

Art.-Nr. 610/9-400



REBEL Centrum Gier

Największy polski sklep z grami

ul. Matejki 6,

PL-80-232 Gdańsk

www.REBEL.pl

rebel@rebel.pl

JACQUES ZEIMET

BLEFUJ

Gra pozorów
o stworzeniach,
których nikt
nie lubi.



JACQUES ZEIMET

BLĘFUJ

**Gra pozorów o stworzeniach,
których nikt nie lubi.**

Autor: Jaques Zeimet
Opracowanie graficzne: Lena Kappler,
Johann Ruettinger
Ilustracje: Rolf Vogt
Redakcja: Kathi Kappler
Przekład: Tomasz Z. Majkowski
© 2007: DREI MAGIER SPIELE

Graczy: 2-6
Wiek: 8-99
Czas rozgrywki: ok. 20-30 min.

Zawartość

- 64 karty z 8 stworzeniami, w 8 kolorach
- Instrukcja



Nietoperz



Mucha



Karluch



Ropucha



Szczur



Skorpion



Pająk



Pluskwa

Cel gry

Gracze starają się „wcisnąć” jak najwięcej kart przeciwnikom. W tym celu gracz przekazuje kartę innemu, obwieszczając przy tym, zgodnie lub niezgodnie z prawdą, jakie stworzenie znajduje się na obrazku. Jeśli obdarowany źle oceni prawdomówność przeciwnika musi kartę zatrzymać.

Pierwszy gracz, któremu przeciwnicy „wcisną” cztery karty tego samego typu lub pozbędzie się wszystkich kart z ręki i nie będzie mógł przekazać nic innym, kiedy przyjdzie jego kolej, przegrywa.

Przygotowanie

(Zasady dla dwóch graczy znajdziesz poniżej)

Należy potasować wszystkie 64 karty i rozdać je graczom, zakryte.

Rozgrywka

Gracz, który rozpoczyna (powiedzmy, Marek) wybiera kartę z ręki. Kładzie ją zakrytą na stole, przesuwając w kierunku innego, wybranego przez siebie gracza (w tym wypadku w stronę Anny) i obwieszcza, na przykład: „karaluch”.

Anna ma do wyboru:

→ **Przyjęcie karty.**

Anna postanawia przyjąć kartę. Zanim ją odłoni, stwierdza głośno: „prawda” lub „fałsz”. „Prawda” oznacza, że wierzy, iż karta Marka jest karaluchem, „fałsz”, iż uznaje to za kłamstwo.

Jeśli Anna oceniła prawdomówność Marka właściwie, to Marek musi wziąć kartę. Jeżeli jednak się pomyliła, sama ją zabiera. Ten, kto weźmie kartę, musi położyć ją przed sobą odkrytą – liczy się ona jako „wciśnięta”.

→ **Przekazanie karty.**

Anna postanawia nie przyjmować karty i przekazuje ją dalej. W tym wypadku wolno jej podejrzeć kartę, nim przesunie ją w stronę innego gracza (na przykład Ewy). W dodatku Anna musi albo potwierdzić deklarację Marka („karaluch”), albo ogłosić własną – na przykład „pluskwa”.

...Teraz Ewa ma do wyboru dwie opcje – i tak dalej.

Kartę można dalej przekazywać, za każdym razem graczowi, który jej jeszcze nie widział, dopóki nie przekazano jej raz każdemu graczowi. Ostatni z graczy, który jeszcze karty nie widział, może wybrać tylko Opcję 1 – przyjąć kartę, ogłaszając, czy deklaracja gracza, który mu ją przekazał, była prawdziwa.

Ten gracz zaczyna następną rundę, przekazując przeciwnikowi kartę ze swojej ręki.

Zakończenie gry

Gra kończy się gdy:

- graczowi wciśnięta zostanie „kareta”, czyli cztery karty z tym samym stworzeniem – na przykład karaluchem. Ten gracz przegrywa, pozostali wspólnie zwyciężają.
- lub kiedy gracz, który nie ma w ręce żadnych kart ma zacząć kolejną rundę. Taki gracz nie może przekazać karty z ręki i przegrywa. Pozostali wspólnie wygrywają.

Gra dwuosobowa

Podczas przygotowania gry dwuosobowej, po potasowaniu talii usuwa się z niej, bez odsłaniania, 10 kart. Ponadto, podczas takiej rozgrywki gracze nie mają, oczywiście Opcji 2.

Gra kończy się kiedy:

- graczowi wciśnięta zostanie „piątka”, pięć kart z takim samym stworzeniem (na przykład 5 karaluchów)
- lub gracz nie ma w ręce karty, którą mógłby zacząć rundę.

W oby przypadkach ten gracz przegrywa. Dobrej zabawy!

Nietoperz



Mucha



Karaluch



Ropucha



Szczur



Skorpion



Pająk



Pluskwa

