



RULES Règles
REGELN REGOLE
REGLAS REGRAS
SPELREGELS



DAVE YEARICK



CYRIL BOUQUET

BLUFF YOU!™





CONTENTS

- 1 rulebook
- 16 square chips, numbered from 3 to 18
- 3 6-sided dice
- 1 plastic cup

OBJECTIVE OF THE GAME

Try to collect the chips, using your gift to detect bluffing people or try to bluff your opponents in order to get the most points at the end of the game.

SET-UP

Place the 16 chips, in ascending order, in the center of the table, following this way:

The youngest player is the starting player. He is the first « *Bluff player* ». Once the turn is over, the next clockwise player becomes the « *Bluff player* » for the new turn.

A TURN

The *Bluff player* takes 3 dice, put them in the cup, shuffle them and finally, look secretly at the results. They have now 3 possibilities:

- ♦ trying to win a chip;
- ♦ trying to steal a chip;
- ♦ having a double to swap chips.

Trying to win a chip

The *Bluff player* chooses a player around the table who will be called the *Seer* and they announce a number between 3 and 18.

If the *Seer* believes the *Bluff player* has the announced number under the cup, they must say “Ok!” All the dice are revealed:

- ♦ If the number given by the *Bluff player* is correct, the *Seer* takes the corresponding chip.
- ♦ If the number given by the *Bluff player* is wrong, the *Bluff player* takes the corresponding chip.

If the *Seer* does not believe the *Bluff player* has the right number under the cup, they must say “Bluff you!”

The dice are revealed:

- ♦ If the result given by the *Bluff player* is correct, the *Bluff player* take the corresponding chip.
- ♦ If the result given by the *Bluff player* is wrong, the *Seer* takes the corresponding chip.

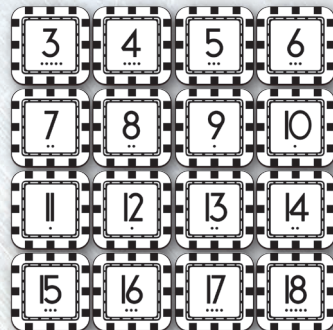
The player who wins the chip, places it in front of them so that the other players can see it (so, if the *Seer* is right, he wins the chip ; if the *Seer* is wrong, the *Bluff player* wins the chip).

Trying to steal a chip

This action is only possible if both the *Bluff player* and the *Seer* have at least one chip.

It is possible to try to steal a chip from an opponent by attacking them directly.

The *Bluff player* gives the value of a chip owned by the targeted player.



If the **Bluff player** has managed to mislead the **Seer**, they steal a chip from the **Seer**.

If the **Bluff player** has not managed to mislead the **Seer**, they must choose one of their chip and give it to the **Seer**. (see table)

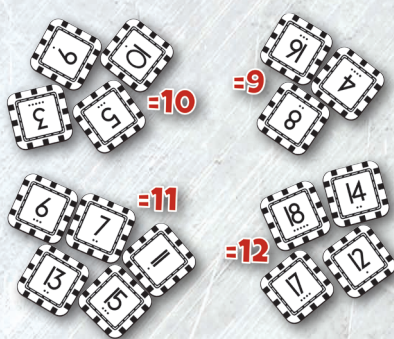
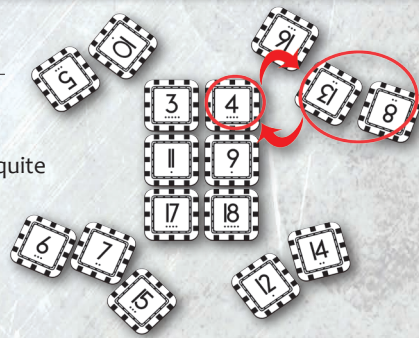
Having a double to swap chips

This action is only possible if the **Bluff player** has at least 2 chips AND has got a double with the dice.

The **Bluff player** announces “Double” and reveals the dice. He swaps several of their chips for a remaining chip in the center of the table. The swapped chips must have the same total as the chip taken from the center of the table.

Example: The **Bluff player** so wants to take the 4 (4 pts) which is quite difficult to get in the center of the table, thanks to their double. Previously, this player had got the 8 chip (2 pts) and the 13 chip (2pts). They place them back in the center of the table and they take the 4 chip.

Dice results ▼ Seer's answer		
OK!		
BLUFF YOU!		



Points:

- ♦ Chips numbered 3 and 18 are worth 5 points each.
- ♦ Chips numbered 4 and 17 are worth 4 points each.
- ♦ Chips numbered 5, 6, 15 and 16 are worth 3 points each.
- ♦ Chips numbered 7, 8, 13 and 14 are worth 2 points each.
- ♦ Chips numbered 9, 10, 11 and 12 are worth 1 point each.

END OF THE GAME

The game ends when a player takes the last chip in the center of the table. Players now count their points, and the player with the most points wins the game.

Tie breaker : the player with the fewest coins wins the game.



MATÉRIEL DE JEU

- 1 règle de jeu
- 16 jetons carrés numérotés de 3 à 18
- 3 dés 6 faces
- 1 gobelet en plastique

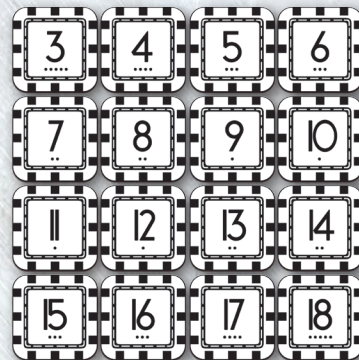
BUT DU JEU

Collectez les jetons en utilisant votre talent de détecteur de bluff ou bluffez vous-même vos adversaires pour récolter le plus de points en fin de partie.

PRÉPARATION

Placez les 16 jetons, par ordre croissant, au centre de la table, de la manière suivante:

Le plus jeune joueur commence la partie, il incarne en premier le rôle du **Bluffeur**. Une fois le tour achevé, le joueur suivant dans le sens horaire devient le **Bluffeur** du nouveau tour.



TOUR DE JEU

Le **Bluffeur** prend les 3 dés, les place dans le gobelet, les mélange et regarde secrètement le résultat obtenu. 3 choix s'offrent à lui :

- ♦ essayer de gagner un jeton ;
- ♦ essayer de voler un jeton ;
- ♦ réaliser un doublet pour échanger des jetons.

Essayer de gagner un jeton

Le **Bluffeur** choisit une personne de son choix autour de la table qu'on appellera **le Devin** et lui annonce un nombre compris entre 3 et 18. Le nombre annoncé peut être vrai ou faux.

Si le **Devin** croit que le **Bluffeur** a le bon nombre sous son gobelet, il doit dire **“Ok!”**

On révèle alors les dés :

- ♦ Si le résultat annoncé par le **Bluffeur** est correct, le **Devin** récupère le jeton de la valeur correspondante.
- ♦ Si le résultat annoncé par le **Bluffeur** est faux, le **Bluffeur** récupère le jeton de la valeur correspondante.

Si le **Devin** ne croit pas que le **Bluffeur** ait le bon nombre sous son gobelet, il doit dire **“Bluff you!”**

On révèle alors les dés :

- ♦ Si le résultat annoncé par le **Bluffeur** est correct, le **Bluffeur** récupère le jeton de la valeur correspondante.
- ♦ Si le résultat annoncé par le **Bluffeur** est faux, le **Devin** récupère le jeton de la valeur correspondante.



Le joueur ayant remporté le jeton le place devant lui visible de tous les joueurs (donc, si le **Devin** a raison, il remporte le jeton ; si le **Devin** à faux, c'est le **Bluffeur** qui gagne le jeton).

Essayer de voler un jeton

Cette action n'est possible que si le **Bluffeur** et le **Devin** possèdent chacun au moins un jeton. Il est possible d'essayer de voler le jeton d'un adversaire en s'attaquant directement à lui.

Le **Bluffeur** annonce la valeur d'un des jetons de l'adversaire qu'il cible. Si le **Bluffeur** a réussi à tromper le **Devin**, il lui vole son jeton.

Si le **Bluffeur** n'a pas réussi à tromper le **Devin**, il doit choisir 1 de ses jetons et le donner au **Devin**. (voir tableau)

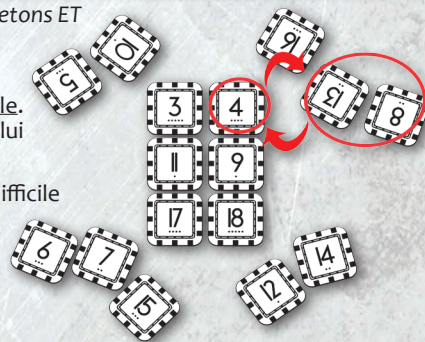
Résultat des dés ➤ ▼ Réponse du Devin		
OK!		
BLUFF YOU!		

Réaliser un doublet pour échanger des jetons

Cette action n'est possible que si le **Bluffeur** possède au moins de 2 jetons ET qu'il a obtenu un double dans son tirage de dés.

Le **Bluffeur** annonce "Doublet" et révèle son tirage. Il échange plusieurs de ses jetons contre un jeton restant au centre de la table. Les jetons échangés doivent avoir le même total de points que celui échangé au centre de la table.

Exemple : Le **Bluffeur** souhaite récupérer le 4 (4 pts) qui est plus difficile à avoir au centre de la table grâce à son double. Il a collecté auparavant les jetons 8 (2 pts) et 13 (2 pts). Il prend le jeton 4 et remplace au centre de la table ses jetons 8 et 13.



Les points:

- ♦ Les jetons numérotés 3 et 18 valent 5 points chacun.
- ♦ Les jetons numérotés de 4 et 17 valent 4 points chacun.
- ♦ Les jetons numérotés de 5, 6, 15 et 16 valent 3 points chacun.
- ♦ Les jetons numérotés de 7, 8, 13 et 14 valent 2 points chacun.
- ♦ Les jetons numérotés de 9, 10, 11 et 12 valent 1 point chacun.

FIN DU JEU

La partie prend fin lorsqu'un joueur prend le dernier jeton au centre de la table. Les joueurs comptent leurs points : celui qui a le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité : le joueur avec le moins de jetons gagne la partie.



SPIELMATERIAL

- 1 Spielregel
- 16 Chips (Nr. 3 bis 18)
- 3 Würfel (6-seitig)
- 1 Würfelbecher

SPIELZIEL

Schnapp dir die wertvollsten Chips, indem du deinen Bluff-Spürsinn unter Beweis stellst oder selbst deine Gegner aufs Glatteis führst beim hinterlistigen Würfelzock um die meisten Punkte.

SPIELVORBEREITUNG

Die 16 Chips werden in aufsteigender Reihenfolge in der Tischmitte als Vorrat bereitgelegt (siehe Abbildung rechts).

Der jüngste Zocker beginnt und schlüpft als Erster in die Rolle des **Bluffers**. Ist sein Zug beendet, wird sein linker Nachbar zum **Bluffer** der nächsten Runde auserkoren.

SPIELZUG

Der **Bluffer** würfelt mit allen 3 Würfeln und behält das Ergebnis unter dem Würfelbecher für sich. Der **Bluffer** kann nun versuchen,

- ◊ einen Chip zu erspielen,
- ◊ einen Chip zu stehlen, oder
- ◊ bei mind. einem geworfenen 2er-Pasch eigene Chips eintauschen zu dürfen.

Einen Chip aus dem Vorrat erspielen

Der **Bluffer** wählt einen beliebigen Mitspieler, genannt **Ratefuchs**, und nennt ihm eine beliebige Zahl von 3 bis 18 unabhängig davon, ob sie wirklich der Augensumme unter dem Würfelbecher entspricht.

Glaubt der **Ratefuchs**, dass der **Bluffer** die gewürfelte Summe genannt hat, sagt er «OK!».

Der Würfelbecher wird aufgedeckt.

- ◊ Stimmt die genannte Zahl mit der Würfelsumme überein, geht der entsprechende Chip an den **Ratefuchs**.
- ◊ Stimmen genannte Zahl und Würfelsumme nicht überein, geht der Chip mit der genannten Zahl an den **Bluffer**.

Zweifelt der **Ratefuchs** die Aussage des **Bluffers** an und vermutet eine andere Summe unter dem Würfelbecher, sagt er «**Bluff you!**» (Du bluffst!)

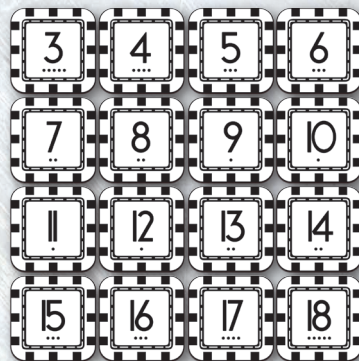
Der Würfelbecher wird aufgedeckt.

- ◊ Stimmt die genannte Zahl mit der Würfelsumme überein, geht der entsprechende Chip an den **Bluffer**.
- ◊ Stimmen genannte Zahl und Würfelsumme nicht überein, geht der Chip **mit der genannten Zahl** an den **Ratefuchs**.

Der erspielte Chip wird vor seinem neuen Besitzer für alle Spieler gut sichtbar ausgelegt.

Einen Chip vom Mitspieler stehlen







Voraussetzung: Sowohl der **Bluffer** als auch der **Ratefuchs** besitzen jeweils mind. 1 Chip.



In diesem Fall muss der **Bluffer** den **Ratefuchs** herausfordern, dessen Chip er stehlen möchte. Dazu nennt der **Bluffer** die Zahl des gegnerischen Chips, um den es ihm geht.

Hat der **Bluffer** den **Ratefuchs** erfolgreich aufs Glatteis geführt, stiehlt der **Bluffer** den genannten Chip.

Hat sich der **Ratefuchs** hingegen nicht beirren lassen, wählt der **Bluffer** einen eigenen Chip aus, den er dem **Ratefuchs** übergibt. (siehe Tabelle)

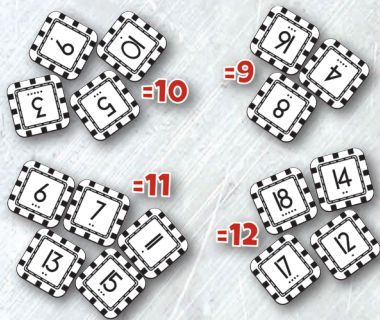
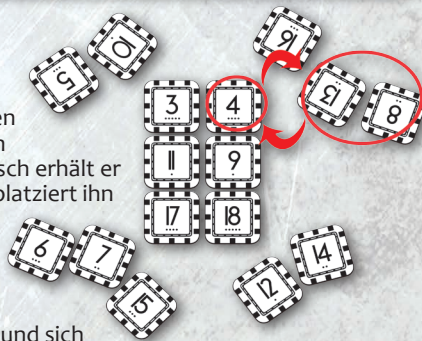
Würfelergebnis ▶ ▼ Ratefuchs-Antwort	 12	 12
OK!	 ▶ Ratefuchs	 ▶ Bluffer
BLUFF YOU!	 ▶ Bluffer	 ▶ Ratefuchs

Eigene Chips mittels 2er-Pasch eintauschen

Voraussetzung: Der **Bluffer** besitzt mind. 2 Chips und mind. 2 der 3 Würfel zeigen die gleiche Augenzahl.

In diesem Fall kündigt der **Bluffer** den «2er-Pasch» an und deckt den Würfelbecher auf. Der **Bluffer** legt 2 oder mehr eigene Chips in den Vorrat zurück und ermittelt deren Wertigkeits-Summe. Im Austausch erhält er in der gleichen Wertigkeit 1 Chip seiner Wahl aus dem Vorrat und platziert ihn vor sich.

Beispiel: Der **Bluffer** hat einen 2er-Pasch gewürfelt und möchte zwei seiner Chips gegen den schwer zu erwürfelnden Chip Nr. 4 (4 Punkte) aus dem Vorrat eintauschen. Zuvor hat er die Chips Nr. 8 und 13 (je 2 Punkte) erspielt, die er nun in den Vorrat zurücklegt und sich von dort dafür den Chip Nr. 4 nimmt und vor sich platziert.



Punkteübersicht aller Chips:

- ♦ Je 5 Punkte: Chips Nr. 3 und 18.
- ♦ Je 4 Punkte: Chips Nr. 4 und 17.
- ♦ Je 3 Punkte: Chips Nr. 5, 6, 15, 16.
- ♦ Je 2 Punkte: Chips Nr. 7, 8, 13, 14.
- ♦ Je 1 Punkt: Chips Nr. 9, 10, 11, 12.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sich den letzten Chip aus dem Vorrat in der Tischmitte nimmt. Alle Spieler addieren die o. g. Wertigkeiten ihrer Chips, und derjenige mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler mit der niedrigeren Chip-Anzahl.



MATERIALI DI GIOCO

- 1 regolamento
- 16 gettoni quadrati numerati da 3 a 18
- 3 dadi a 6 facce
- 1 bussolotto in plastica

SCOPO DEL GIOCO

Collezione i gettoni usando il tuo talento nello scoprire i bluff o bluffa anche tu per accumulare il punteggio più alto alla fine della partita.

PREPARAZIONE

Piazza i 16 gettoni, in ordine crescente, al centro del tavolo e seguendo questo criterio :

Il giocatore più giovane inizia la partita e interpreta per primo il ruolo del **Bluffatore**. Alla fine del turno il giocatore alla sua sinistra gli subentra nel ruolo di **Bluffatore**.

TURNO DI GIOCO

Il **Bluffatore** prende i 3 dadi, li mette nel bussolotto, li mescola e guarda, senza svelarlo, il risultato del lancio. A questo punto ha davanti 3 possibilità :

- ◇ cercare di guadagnare un gettone;
- ◇ cercare di rubare un gettone;
- ◇ realizzare un doppione per scambiare dei gettoni.

Cercare di guadagnare un gettone

Il **Bluffatore** sceglie uno dei giocatori attorno al tavolo e che diventerà il **Solutore** e gli dichiara di avere un numero compreso tra 3 e 18. Il numero dichiarato può essere vero o falso.

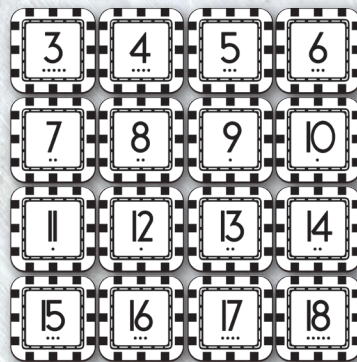
Se il **Solutore** pensa che il **Bluffatore** abbia il numero corretto sotto il bussolotto, deve dire « OK! ».
A questo punto si mostrano i dadi :

- ◇ Se il numero dichiarato dal **Bluffatore** è corretto, il **Solutore** guadagna il gettone del valore corrispondente.
- ◇ Se il **Solutore** non crede che il **Bluffatore** abbia il numero corretto sotto il suo bussolotto, deve dire « BLUFF! ».

Si mostrano i dadi :

- ◇ Se quanto dichiarato dal **Bluffatore** è corretto, lui si prende il gettone del valore corrispondente.
- ◇ Se quanto dichiarato dal **Bluffatore** è falso, il **Solutore** si prende il gettone del valore corrispondente.

Il giocatore dopo aver guadagnato il gettone lo pone davanti a sè visibile da tutti.









Cercare di rubare un gettone

Questa azione è possibile soltanto se il **Bluffatore** e il **Solutore** hanno almeno 1 gettone ciascuno. Questa azione si può fare attaccando direttamente l'avversario.

Il **Bluffatore** dichiara il valore di uno dei gettoni dell'avversario che individua.

Se il **Bluffatore** indovina, sorprende il **Solutore** e gli ruba il suo gettone.

Se viceversa il **Bluffatore** non riesce a sorprendere il **Solutore**, deve scegliere uno dei propri gettoni e consegnarlo al **Solutore** (v. riquadro).

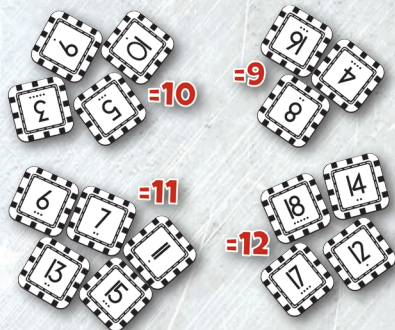
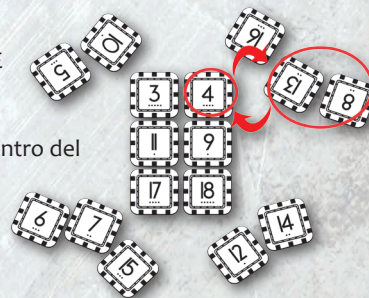
Risultato del lancio dei dadi ▼ Risposta del Solutore		
OK!		
BLUFF YOU!		

Realizzare un doppione per scambiare dei gettoni

Questa azione è possibile se il **Bluffatore** possiede almeno 2 gettoni E ha ottenuto un doppione nel lancio dei dadi.

Il **Bluffatore** dichiara « Doppione » e mostra il risultato del lancio. Può così scambiare alcuni dei suoi gettoni con un gettone che è al centro del tavolo.

Esempio : il **Bluffatore** desidera prendere grazie al doppione il 4 (4 punti) che è più difficile da ottenere e che sta al centro del tavolo. Lui ha in mano i gettoni 8 (2 punti) e 13 (2 punti). Prende il gettone 4 e rimette al centro del tavolo i suoi gettoni 8 e 13.



Il punteggio

- ◇ i gettoni numerati 3 e 18 valgono 5 punti ciascuno
- ◇ i gettoni numerati 4 e 17 valgono 4 punti ciascuno
- ◇ i gettoni numerati 5, 6, 15 e 16 valgono 3 punti ciascuno
- ◇ i gettoni numerati 7, 8, 13 e 14 valgono 2 punti ciascuno
- ◇ i gettoni numerati 9, 10, 11, 12 valgono 1 punto ciascuno

FINE DEL GIOCO

La partita termina quando viene preso l'ultimo gettone dal centro del tavolo. I giocatori contano i loro punti e chi ne ha di più è il vincitore.

In caso di parità vince il giocatore che ha il minor numero di gettoni.



CONTENIDO

- 1 reglas de juego
- 16 fichas cuadradas numeradas del 3 al 18
- 3 dados de 6 caras
- 1 cubilete de plástico

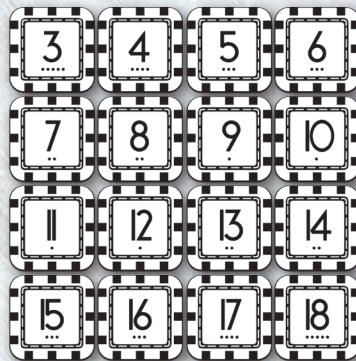
OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir tantas fichas como sea posible detectando los faroles de tus compañeros de juego o engañándolos tú para ser quien tenga más puntos al final del juego.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocad las 16 fichas, en orden ascendente, en el centro de la mesa de la siguiente manera:

El jugador más joven juega primero. Él será el primer **Mentiroso**.



TURNO DE JUEGO

El **Mentiroso** pone los 3 dados dentro del cubilete, lo agita y lo pone bocabajo sobre la mesa. A continuación mira el resultado obtenido en los dados sin mostrarlo a los demás jugadores. Entonces debe escoger una de las siguientes acciones:

- ♦ intentar ganar una ficha del centro de la mesa;
- ♦ intentar robar una ficha a otro jugador;
- ♦ intercambiar fichas con el centro de la mesa.

Intentar ganar una ficha

El **Mentiroso** escoge a otro jugador que a partir de ese momento será el **Adivinador** y a continuación dice un número entre el 3 y el 18.

En caso de que el **Adivinador** crea que el número dicho por el **Mentiroso** se corresponde realmente con la suma de los dados debe decir **“OK!”** (Me lo creo). Entonces se muestran todos los dados:

- ♦ Si el número anunciado por el **Mentiroso** era realmente correcto, entonces el **Adivinador** coge la ficha de ese número.
- ♦ Si el número anunciado por el **Mentiroso** es falso, es el **Mentiroso** quien coge la ficha de ese número.

Pero si el **Adivinador** no cree que el **Mentiroso** tenga el número que ha dicho bajo el cubilete, entonces debe decir **“Bluff you!”** (Mentira).

A continuación se muestran los dados:

- ♦ Si el resultado anunciado era correcto y el **Adivinador** se ha equivocado, el **Mentiroso** coge la ficha correspondiente.
- ♦ Si el resultado dicho era falso, será el **Adivinador** quién cogerá la ficha.

El jugador que gane la ficha, la pondrá delante de él de forma que los otros jugadores puedan verla.

Intentar robar una ficha

Esta acción sólo puede intentarse si tanto el **Mentiroso** como el **Adivinador** tienen al menos una ficha.

Es posible intentar robar una ficha a un oponente atacándole directamente. Para ello, el **Mentiroso** debe anunciar el valor de una ficha que ya ha sido ganada por el jugador objetivo como resultado de su tirada. Si el **Mentiroso** consigue engañar al **Adivinador**, puede cogerle una de sus fichas. En cambio, si no consigue engañarlo, el **Mentiroso** deberá elegir una de sus fichas y dársela al **Adivinador** (ver tabla)

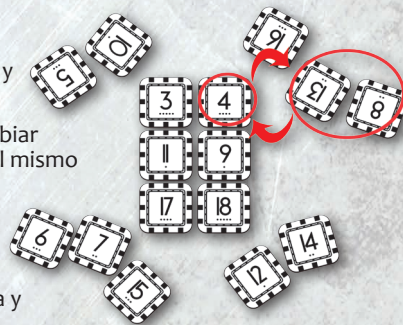
Resultado de la tirada ▼ Respuesta del adivinador	 12	 12
OK!	 → Adivinador	 → Mentiroso
BLUFF YOU!	 → Mentiroso	 → Adivinador

Intercambiar fichas con un doble

Esta acción sólo es posible si el **Mentiroso** tiene al menos dos fichas y ha conseguido un doble con los dados.

El **Mentiroso** dice “Doble” y enseña los dados. Entonces puede cambiar tantas fichas como quiera por una ficha del centro de la mesa con el mismo valor que el total de puntos de las fichas intercambiadas.

Ejemplo: El **Mentiroso** quiere conseguir la ficha 4 (4 puntos), lo cual es bastante difícil de conseguir con una tirada normal cuando está en el centro de la mesa. Gracias a su doble, y como ya tenía la ficha 8 (2 pts) y la ficha 13 (2 pts), devuelve las dos al centro de la mesa y coge a cambio la ficha 4.



Puntos:

- ♦ Las fichas 3 y 18 valen 5 puntos cada una.
- ♦ Las fichas 4 y 17 valen 4 puntos cada una.
- ♦ Las fichas 5, 6, 15 y 16 valen 3 puntos cada una.
- ♦ Las fichas 7, 8, 13 y 14 valen 2 puntos cada una.
- ♦ Las fichas 9, 10, 11 y 12 valen un punto cada una.

FIN DEL JUEGO

La partida finaliza cuando un jugador coge la última ficha del centro de la mesa. Los jugadores cuentan entonces sus puntos y quien tiene más es el ganador.

En caso de empate el jugador con menos fichas es el ganador.



Conteúdo

- 1 livro de regras
- 16 fichas quadradas, numeradas de 3 a 18
- 3 dados de 6 lados
- 1 copo de plástico

Objetivo do Jogo

Tenta ficar com as fichas usando a tua astúcia para fazeres bluff ou para detetar o bluff dos teus adversários e, desta forma, receber o maior número de pontos no final do jogo.

Preparação

Coloca as 16 fichas, em ordem ascendente, no centro da mesa, da seguinte forma:

O jogador mais novo começa o jogo. Ele é o primeiro “*Jogador Bluff*”. Assim que a sua vez termine, passa a ser o *Jogador Bluff* aquele que está à esquerda do primeiro jogador.

O Turno de Jogo

O *Jogador Bluff* pega nos 3 dados e coloca-os no copo, depois baralha-os e, finalmente, olha secretamente para o resultado. A seguir o jogador tem 3 possibilidades:

- ♦ tentar ganhar uma ficha;
- ♦ tentar roubar uma ficha;
- ♦ ter dois dados com o mesmo resultado para trocar fichas.

Tentar ganhar uma ficha

O *Jogador Bluff* escolhe um outro jogador e este chamar-se-á o “*Vidente*”. Depois anuncia um número entre 3 e 18.

Se o *Vidente* acreditar que o *Jogador Bluff* tenha o número que anunciou debaixo do copo, então terá que dizer “Ok!”

Todos os dados são revelados:

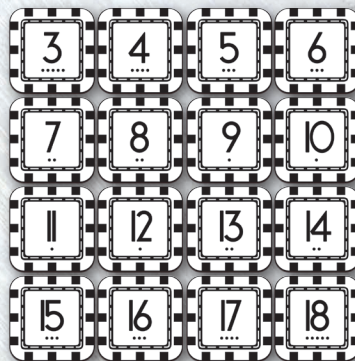
- ♦ Se o resultado dado pelo *Jogador Bluff* estiver correto, então o *Vidente* fica com a ficha correspondente.
- ♦ Se o resultado dado pelo *Jogador Bluff* estiver errado, então o *Jogador Bluff* fica com a ficha correspondente.

Se o *Vidente* não acreditar que o *Jogador Bluff* tenha o número correto debaixo do copo, então deverá dizer “**Bluff you!**”

Os dados são revelados:

- ♦ Se o resultado dado pelo *Jogador Bluff* estiver correto, então o *Jogador Bluff* fica com a ficha correspondente.
- ♦ Se o resultado dado pelo *Jogador Bluff* estiver errado, então o *Vidente* fica com a ficha correspondente.

O jogador que ganhar a ficha coloca-a à sua frente de forma a que esteja visível para os outros jogadores.



Tentar roubar uma ficha

Esta ação apenas é permitida se tanto o **Jogador Bluff** como o **Vidente** tiverem pelo menos uma ficha.

É possível tentar roubar uma ficha a um adversário atacando-o diretamente.

O **Jogador Bluff** diz qual o valor da ficha que pretende roubar ao outro jogador.

Se o **Jogador Bluff** tiver conseguido enganar o **Vidente**, então rouba-lhe uma ficha.

Se o **Jogador Bluff** não tiver conseguido enganar o **Vidente**, então deve escolher uma das suas fichas e dar ao **Vidente**. (ver tabela)

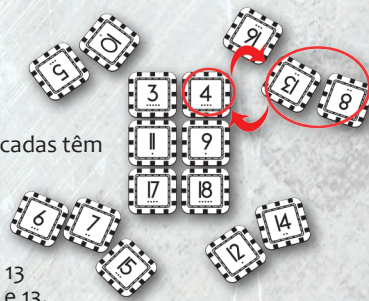
Resultados dos dados ▶		
▼ Resposta do Vidente	 ▶ Vidente	 ▶ Jogador Bluff
OK!	 ▶ Jogador Bluff	 ▶ Vidente
BLUFF YOU!		

Ter dois dados com o mesmo resultado para trocar fichas

Esta ação apenas é permitida se o **Jogador Bluff** tiver pelo menos duas fichas E tiver dois dados com o mesmo resultado.

O **Jogador Bluff** anuncia “Double” e revela os dados. Ele troca várias das suas fichas pela ficha que restar no centro da mesa. As fichas trocadas têm que ter o mesmo resultado que a ficha retirada do centro da mesa.

Exemplo: Graças ao seu “Double” o **Jogador Bluff** quer muito retirar o 4 (4 pts) que é realmente difícil de retirar do centro da mesa. Previamente, este jogador tinha ficado com a ficha 8 (2 pts) e a ficha 13 (2pts). Ele vai buscar a ficha 4 e coloca no centro da mesa as fichas 8 e 13.



Pontos:

- ♦ Fichas numeradas com 3 e 18 valem 5 pontos cada.
- ♦ Fichas numeradas com 4 e 17 valem 4 pontos cada.
- ♦ Fichas numeradas com 5, 6, 15 e 16 valem 3 pontos cada.
- ♦ Fichas numeradas com 7, 8, 13 e 14 valem 2 pontos cada.
- ♦ Fichas numeradas com 9, 10, 11 e 12 valem 1 ponto cada

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador retirar a última ficha do centro da mesa. Os jogadores contam então os seus pontos e o jogador com mais pontos ganha o jogo. Fator de desempate: o jogador com o menor número de fichas ganha o jogo.



SPELMATERIAAL

- 1 set spelregels
- 16 vierkante penningen genummerd van 3 tot 18.
- 3 zeszijdige dobbelstenen
- 1 plastic beker

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel penningen dankzij je talent om bluff te onderscheiden van de waarheid, en verbluf zelf je tegenstanders om zo het meeste punten te behalen aan het einde van het spel.

VOORBEREIDING

Plaats de 16 penningen in stijgende volgorde in het midden van de tafel, als volgt:

De jongste speler begint het spel en speelt als eerste de rol van de **Bluffer**. Na het beëindigen van de spelronde is het de volgende speler kloksgewijs die de **Bluffer** van de nieuwe spelronde wordt.

SPELRONDE

De **Bluffer** neemt de 3 dobbelstenen, plaats ze in de beker, mengt en kijkt discreet naar het resultaat. Hij heeft 3 keuzemogelijkheden:

- ♦ een penning proberen te behalen;
- ♦ een penning proberen te stelen;
- ♦ een paar behalen om penningen uit te wisselen.

Een penning proberen te behalen

De **Bluffer** kiest een persoon uit die aan de tafel zit en die we de **Waarzegger** zullen noemen, en zegt hem een getal tussen 3 en 18. Het aangekondigde getal kan waar zijn of niet.

Als de **Waarzegger** gelooft dat de **Bluffer** het juiste getal onder zijn beker heeft, moet hij «Ok!» zeggen. Vervolgens worden de dobbelstenen getoond:

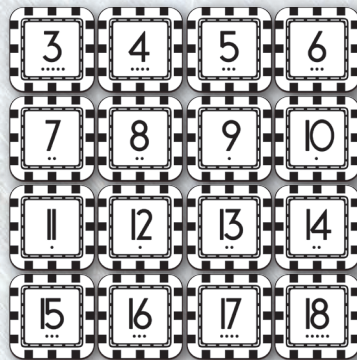
- ♦ Als het resultaat dat aangekondigd werd door de **Bluffer** juist is, dan krijgt de **Waarzegger** de penning met het cijfer van de dezelfde waarde.
- ♦ Als het resultaat dat aangekondigd werd door de **Bluffer** fout is, dan krijgt de **Bluffer** de penning met het cijfer van dezelfde waarde.

Als de **Waarzegger** niet gelooft dat de **Bluffer** het juiste getal onder zijn beker heeft, moet hij «Bluff you!» zeggen.

Vervolgens worden de dobbelstenen getoond:

- ♦ Als het resultaat dat aangekondigd werd door de **Bluffer** juist is, dan krijgt de **Bluffer** de penning met het cijfer van dezelfde waarde.
- ♦ Als het resultaat dat aangekondigd werd door de **Bluffer** fout is, dan krijgt de **Waarzegger** de penning met het cijfer van de dezelfde waarde.

De speler die de penning gewonnen heeft, legt die voor zich uit zodat hij zichtbaar is voor alle spelers.



Een penning proberen te stelen

Deze actie is enkel mogelijk als de **Bluffer** en de **Waarzegger** elk over minstens één penning beschikken. Het is mogelijk om te proberen de penning van een tegenstander te stelen door hem direct aan te vallen.

De **Bluffer** kondigt de waarde aan van één van de penningen van de tegenstander tot wie hij zich richt. Als de **Bluffer** erin geslaagd is om de **Waarzegger** te misleiden, dan steelt hij zijn penning. Als de **Bluffer** de **Waarzegger** niet heeft kunnen misleiden,

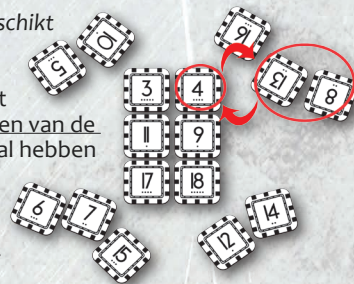
dan moet hij een van zijn penningen kiezen en die aan de **Waarzegger** geven. (Zie tabel)

Resultaat van de dobbelstenen Antwoord van de Waarzegger		
OK!		
BLUFF YOU!		

Een paar (dubbel) behalen om penningen uit te wisselen

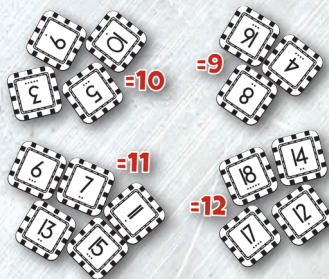
Deze actie is enkel mogelijk als de **Bluffer** over minstens twee penningen beschikt EN dat hij bij het werpen van de dobbelstenen een paar heeft behaald (tweemaal hetzelfde cijfer).

De **Bluffer** zegt het woord «Dubbel» en toont de dobbelstenen. Hij wisselt enkele van zijn penningen uit tegen een penning die zich nog in het midden van de tafel bevindt. De uitgewisselde penningen moeten hetzelfde puntentotaal hebben als de penning die van het midden van de tafel wordt genomen. Voorbeeld: De **Bluffer** wil de moeilijk te behalen 4 (4 punten) recupereren in het midden van de tafel dankzij zijn paar. Voordien heeft hij de penningen 8 (2 punten) en 13 (2 punten) behaald. Hij neemt de penning 4 en plaatst zijn penningen 8 en 13 terug in het midden van de tafel.



De punten:

- ♦ De penningen met de nummers 3 en 18 zijn elk 5 punten waard.
- ♦ De penningen met de nummers 4 en 17 zijn elk 4 punten waard.
- ♦ De penningen met de nummers 5, 6, 15 en 16 zijn elk 3 punten waard.
- ♦ De penningen met de nummers 7, 8, 13 en 14 zijn elk 2 punten waard.
- ♦ De penningen met de nummers 9, 10, 11 en 12 zijn elk 1 punt waard.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als een speler de laatste penning van het midden van de tafel neemt. De spelers tellen hun punten: degene die de meeste punten heeft, wint het spel.

In geval van gelijkspel is het de speler met de minste penningen die wint.



© 2016 Blue Orange. Bluff you! and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu