



SPELMATERIAAL

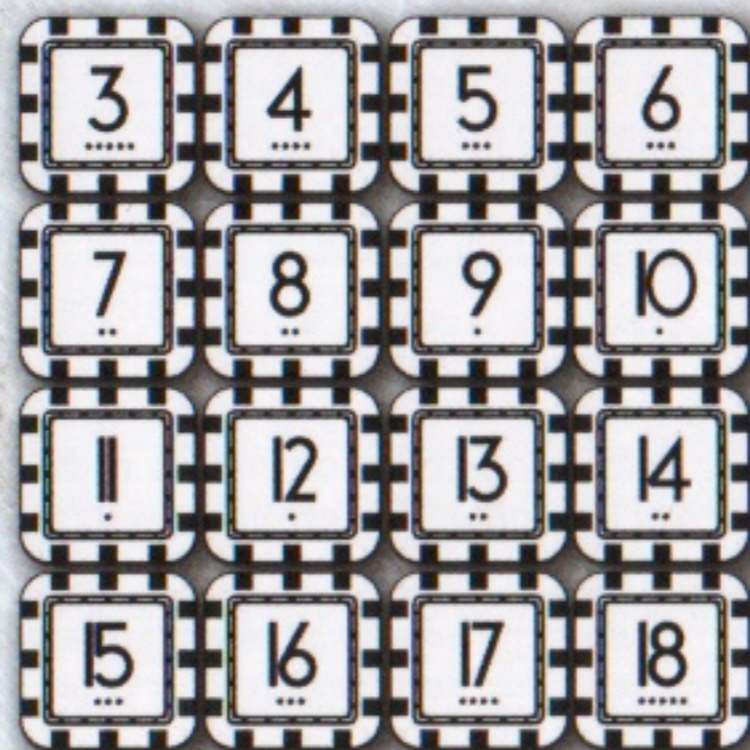
- 1 set spelregels
- 16 vierkante penningen genummerd van 3 tot 18.
- 3 zeszijdige dobbelstenen
- 1 plastic beker

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,

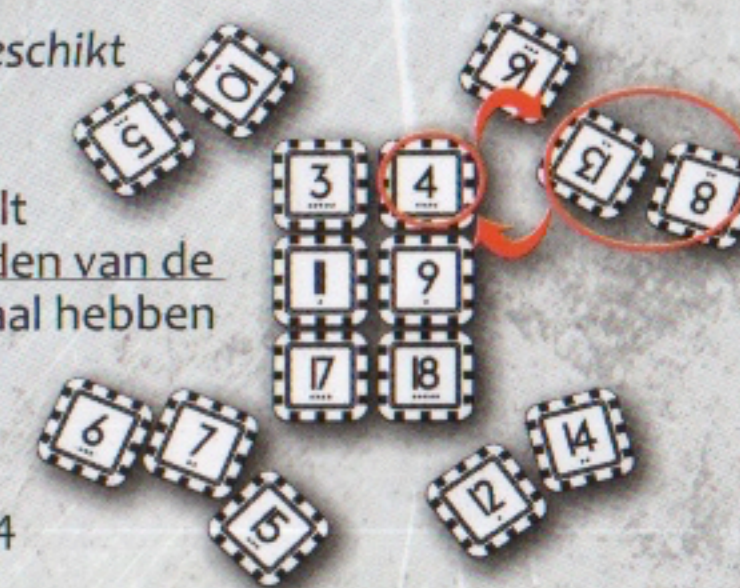
dan moet hij een van zijn penningen kiezen en die aan de **Waarzegger** geven. (Zie tabel)

Resultaat van de dobbelstenen Antwoord van de Waarzegger	 12	 12
OK!	 12 → Waarzegger	 12 → Bluffer
BLUFF YOU!	 12 → Bluffer	 12 → Waarzegger

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

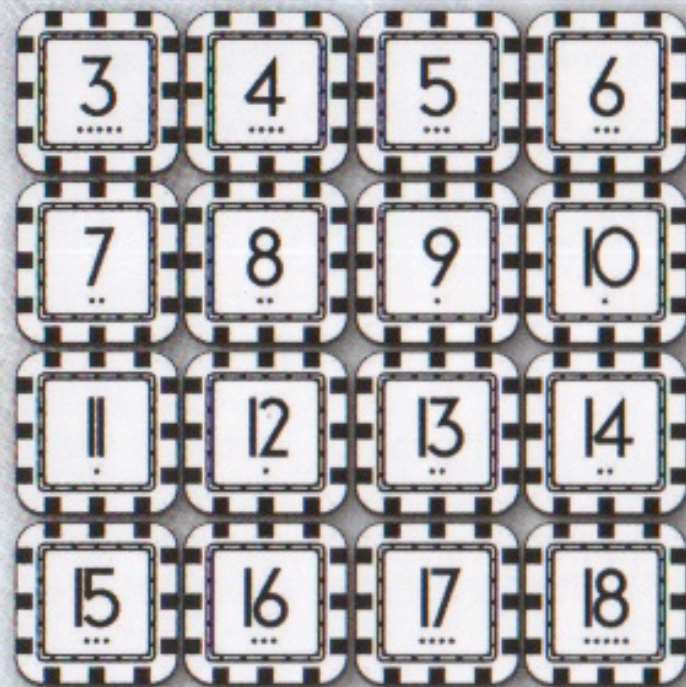
Het spel eindigt als een speler de laatste penning van het midden van de tafel neemt. De spelers tellen hun punten: degene die de meeste punten heeft, wint het spel.

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



MATÉRIEL DE JEU

- 1 règle du 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)

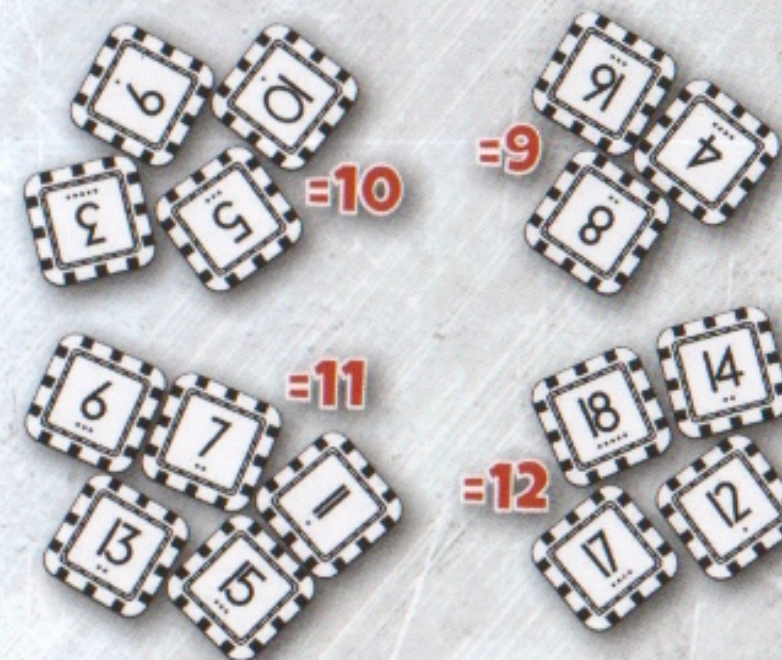
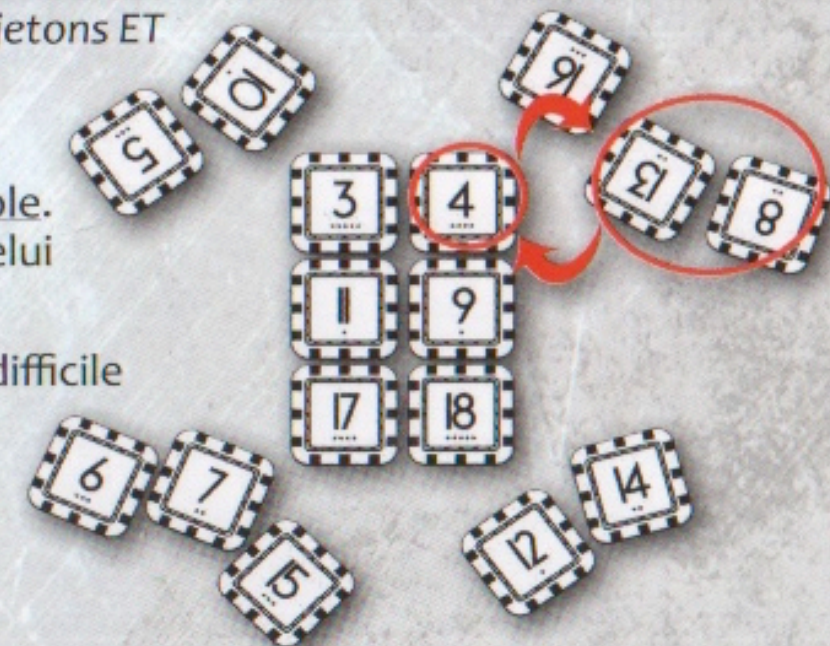
Résultat des dés ▼ Réponse du Devin	12	12
OK!	12 → Devin	12 → Bluffeur
BLUFF YOU!	12 → Bluffeur	12 → Devin

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 replace 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.