



Doel van het spel: Als eerste speler slechts één soort ingrediënt in je rooster overhouden.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

Leg het toverboek, met daarin de magische dobbelsteen, en de ketel in het midden van de tafel.

Schud de ingrediëntenkaarten en geef elke speler negen kaarten. Elke speler legt ze met de afbeelding naar beneden in een rooster van 3×3 voor zich neer, voordat hij ze omdraait. De overige kaarten vormen een stapel die naast de ketel wordt gelegd.

Ten slotte neemt elke speler een 'Tovenaars'-fiche en legt deze voor zich neer, met de 'blij gezicht'-kant ('mee eens'-kant) naar boven.



SPELVERLOOP (3 tot 5 spelers):

De spelers spelen om de beurt, met de klok mee. De jongste speler begint.

Aan het begin van zijn beurt schudt de actieve speler met het toverboek, opent het zonder dat de andere spelers het kunnen zien en kijkt wat er op de dobbelsteen staat.

Hij moet dan een ingrediënt noemen:

- of hij besluit om de waarheid te spreken,
- of hij kiest ervoor te bluffen door een ander ingrediënt te noemen dan wat op de dobbelsteen staat.

NB: als op de dobbelsteen een ingrediënt staat dat de speler niet in zijn rooster heeft, moet hij bluffen.

Zodra het ingrediënt is genoemd, reageren de andere spelers om de beurt, de speler links van de actieve speler begint.

Elke speler kan:

- of geloven wat de actieve speler zegt en zijn fiche op de 'mee eens'-kant laten liggen
- of twijfelen en zijn fiche omdraaien naar de 'mee oneens'-kant



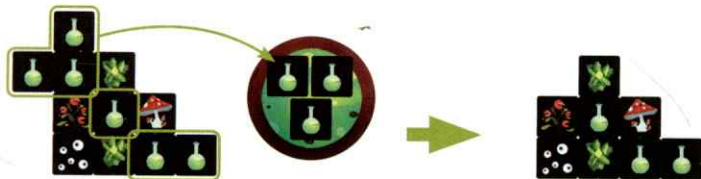
Er zijn twee mogelijkheden

1/ Blind vertrouwen

Niemand twijfelde (alle 'Tovenaars'-fiches liggen nog steeds op de 'mee eens'-kant).



De actieve speler onthult de afbeelding op de dobbelsteen niet. Hij kan een aaneengesloten reeks kaarten of een losse kaart met het ingrediënt 'toverdrank' uit zijn rooster wegdoen.



2/ Het resultaat wordt onthuld

Als **ten minste** één speler twijfelt, **moet** de actieve speler **laten zien** wat er op de dobbelsteen staat.

- Er zijn twee mogelijke scenario's:

1e scenario: de actieve speler sprak de waarheid

De actieve speler doet een aaneengesloten reeks kaarten of een losse kaart met het genoemde ingrediënt weg (zie vorig voorbeeld).

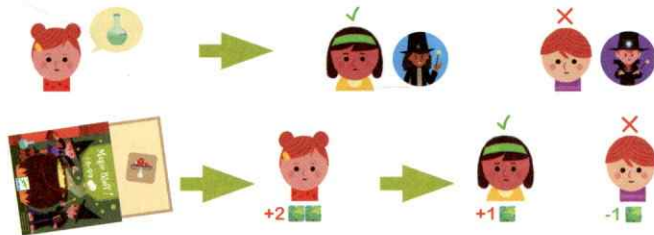
De spelers die geloofden wat de actieve speler zei, mogen een kaart naar keuze wegdoen. Spelers die onterecht twijfelden, moeten een kaart trekken en aan hun rooster toevoegen.



2e scenario: de actieve speler loog

De actieve speler trekt twee kaarten en voegt deze aan zijn rooster toe.

De spelers die geloofden wat de actieve speler zei, moeten een kaart trekken en aan hun rooster toevoegen. Spelers die twijfelden mogen een kaart naar keuze wegdoen.



De beurt is voorbij, het toverboek gaat naar volgende speler die aan de beurt is.

Let op: Wanneer de trekstapel leeg is, neem de kaarten uit de ketel, schud ze en vorm een nieuwe trekstapel.

Variant voor 2 spelers

Speel je met twee spelers, dan wordt de speciale regel 'stem van het toverboek' gebruikt om dezelfde spanning te creëren als in een spel met meerdere spelers.

De actieve speler schudt het toverboek, opent het zonder het resultaat te laten zien en zegt welk ingrediënt er op de dobbelsteen staat (hij spreekt de waarheid of blufft).

De tegenstander gebruikt zijn 'Tovenaars'-fiche om te stemmen: hij kan geloven wat de actieve speler zegt of twijfelen.

Twijfelt de tegenstander, dan wordt de dobbelsteen onmiddellijk onthuld en worden dezelfde regels toegepast als in de variant voor meerdere spelers.

Als de tegenstander het ermee eens is (hij gelooft wat de actieve speler zegt), dan wordt er gestemd met het toverboek. Hiervoor wordt een kaart gepakt en onthuld wat erop staat. Als op deze kaart het genoemde ingrediënt staat, dan gelooft het toverboek de actieve speler. Zo niet, dan twijfelt het boek.

- ▶ Als de tegenstander en het toverboek geloven wat de actieve speler zegt, wordt de dobbelsteen niet onthuld.
- ▶ Bij twijfel wordt de dobbelsteen onthuld en worden dezelfde regels toegepast als in de variant voor meerdere spelers.

De onthulde kaart wordt onmiddellijk weggedaan en niet aan een rooster toegevoegd.

De beurt is voorbij en het toverboek gaat naar de andere speler.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler nog maar één soort ingrediënt in zijn rooster heeft, of dit nu een aaneengesloten reeks is of losse kaarten.

Deze speler wordt dan uitgeroepen tot winnaar van Magic Bluff en wint de Grote Toverdrankwedstrijd!

Een spel van Carsten Rohlf's & Michael Diechtierow



Spelets mål: Bli den första spelare som bara har en enda typ av ingrediens kvar i sitt rutnät.

SPELFÖRBEREDELSE:

Placera trollboken, som innehåller den magiska tärningen, och kitteln mitt på bordet.

Blanda alla ingredienskort och dela därefter ut nio kort till varje spelare. Varje spelare lägger ut dem med framsidan nedåt i ett 3 x 3-rutnät framför sig, innan de vänds så att framsidan syns. Resten av korten placeras i en hög bredvid kitteln.

Slutligen tar varje spelare en trollkarlsbricka och lägger den framför sig, med den "nöjda" sidan ("ense-sidan") synlig.



SPELETS GÅNG (3 till 5 spelare):

Spelarna spelar i tur och ordning medurs. Den yngsta spelaren börjar.

För att inleda sin tur skakar den aktiva spelaren trollboken, öppnar den i hemlighet och ser efter vad tärningen visar.