Djeco kockajáték – **Magic Bluff!** Cikkszám: **DJ00832**

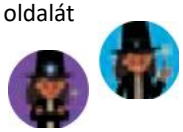
Ajánlott életkor: 6-99 év **| Játékosok száma:** 2-5 fő
A játék tartalma: 1 dobókocka, 1 üst, 1 „Varázskönyv” (a játék doboza), 5 „IGEN-NEM” korong, 60 összetevő kártya, 1 segédtábla
A játék célja: Szabadulj meg a kártyáidtól, és csak egyféle hozzávaló maradjon előtted!

Előkészületek: A dobókockát berakjuk a „varázskönyvbe”, majd a könyvet az asztal közepére helyezzük. Mellé tesszük az üstöt. Megkeverjük a paklit és minden játékosnak adunk 9 lapot. A játékosok kiteszik maguk elé a kártyákat 3x3-as négyzetben képpel lefelé, majd felfordítják őket. A maradék lapokból képzett paklit az üst mellé tesszük. A játékosok maguk elé veszik az „IGEN – NEM” korongot, az „IGEN” oldalával felfelé.



A játék menete (**3-5 játékos részére**): A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, órajárás szerint követik egymást a játékosok. A soron lévő játékos megrázza a „varázskönyvet”, kinyitja és megnézi a dobást, hogy a többiek ne lássák. Ezután hangosan kimondja, hogy mit látott…VAGY nem mond igazat és **blöfföl**. FONTOS: ha a kocka olyan összetevőt mutat, ami nem szerepel a játékos kártyái között – kénytelen blöffölni. Miután a játékos kimondta az összetevőt (pl. varázsital), a többiek tippelnek, hogy az aktív játékos igazat mondott-e vagy blöffölt. (A játékosok egymás után tippelnek, a soron lévő játékostól balra ülő személy kezdi).

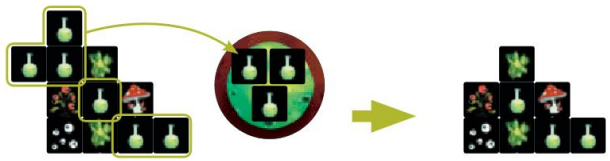
- Amelyik játékos arra tippel, hogy igazat mondott: a korong „IGEN” oldalát fordítja fel
- Aki arra tippel, hogy blöfföl: a korong „NEM” oldalát fordítja fel.



Két lehetőség van:

1. <u>Mindenki vakon megbízik az aktív játékosban</u> (mindenki az „IGEN” oldalt fordította fel.)
   Anélkül, hogy bárki is megnézné a dobókockát, az aktív játékos bedobhat az üstbe a kártyáiból *1 darab különálló* vagy *több darab egybefüggő* (pl.: varázsital) kártyát (abból az összetevőből, amit kimondott előtte).

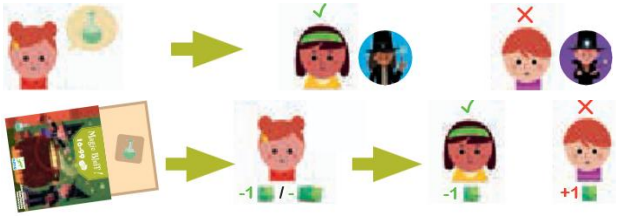




2. A TITOKRA FÉNY DERÜL: <u>Legalább 1 személy tippel arra, hogy az aktív játékos blöfföl</u> (tehát a „NEM” oldal van felfordítva).
   A dobókockát fel kell fedni!

- A JÁTÉKOS IGAZAT MONDOTT: bedobhat az üstbe a kártyáiból *1 darab különálló* vagy *több darab egybefüggő* (pl.: varázsital) kártyát (abból az összetevőből, amit kimondott).

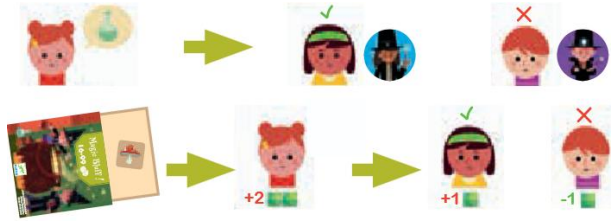
1. Aki hitt a játékosnak: bedobhat az üstbe egy saját kártyát.
2. Aki nem hitt a játékosnak: felhúz egy újabb lapot a pakliból és leteszi a többi kártyájához.



- A JÁTÉKOS BLÖFFÖLT: felhúz 2 lapot a pakliból és leteszi a többi kártyájához.

1. Aki bedőlt a blöffnek: felhúz 1 lapot a pakliból és leteszi a többi kártyához.
2. Aki nem dőlt be a blöffnek: bedobhat az üstbe egy saját kártyát.

Ezután véget ér a kör és a „Varázskönyv” tovább vándorol a következő játékoshoz.



Megjegyzés: Ha elfogy a pakli, az üstben összegyűlt kártyákat bekeverjük.

Játék 2 játékos részére:
2 játékos esetén az alábbi szabályt javasoljuk, melyet „**Mágikus döntés**”-nek nevezünk, így a játék hasonlóan izgalmas lehet, mint több játékos esetén.
A soron lévő játékos megrázza a varázskönyvet, titokban megnézi a kockát, majd hangosan kimondja, amit látott…vagy BLÖFFÖL. Ha a másik játékos hisz neki, akkor a korong „IGEN” oldalát fordítja fel, ha nem hisz neki, akkor a „NEM” oldalát.

- Amennyiben a <u>másik játékos nem hisz</u> a kimondott szónak, fel kell fedni a kockát, és hasonlóan folytatódik a játék, mint a több személyes verzióban.
- Ha a <u>másik játékos hisz</u> a kimondott szónak, akkor jön el a „**Mágikus döntés**” ideje! A soron lévő játékos húz egy kártyát a pakliból:

1. ha a kártyán a kimondott szó található, akkor a NAGY MÁGUS hisz a játékosnak.
2. Ha a kártyán nem a kimondott szó látható, a MÁGUS nem hisz neki.

<u>Ha a másik játékos ÉS a MÁGUS is hisz a játékosnak, nem kell felfedni a kockát</u>.
Az aktív játékos bedobhat az üstbe a kártyáiból *1 darab különálló* vagy *több darab egybefüggő* (pl.: varázsital) kártyát (abból az összetevőből, amit kimondott előtte).
<u>Ha a Mágus nem hisz a játékosnak</u>, akkor a játék hasonlóan folytatódik, mint több játékos esetén (LÁSD: „2. A TITOKRA FÉNY DERÜL”)
A felfordított kártyát félretesszük. Ezután a másik játékos következik.

A játék vége: A játék akkor ér véget, amikor egy játékosnak már csak egyféle hozzávalója marad a kártyáiból – akár együtt, akár külön helyezkednek el. A játékos megnyeri a „Nagy bájitalversenyt”, ő lesz a „Varázsblöff” győztese.

Carsten Rohlfs & Michael Diechtierow játéka, Design: Olivier Latyk