



8+



15'



2-6

BLÖFF

JÁTÉKSZABÁLY

Mads Emil Christensen

*Ebben a mókás és izgalmas játékban a célod az, hogy túl-
járj az ellenfeleid eszén. Őrizd meg a nyugalmad, olvasd le
a többiekről, mit terveznek, és hívd ki őket a jó pillanatban!
De vigyázz! Bárki bármikor blöffölhet.*

A játék célja:

Szerezd te a legtöbb pontot
a legnagyobb értékű kártyák
elnyerésével.

TARTOZÉKOK

7 szett, 10-10 kártyával, 1–10-ig számozva

6 szett különleges kártya a haladó játékváltozathoz

ELŐKÉSZÜLETEK

Adjatok minden játékosnak egy szettet, amiben a kártyák
1-10-ig vannak számozva. A különleges kártyákat még
ne használjátok, ezek leírását a „KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK
A HALADÓ JÁTEKVÁLTOZATHOZ” bekezdésben találjátok.

Keverjétek meg az egyik megmaradt szettet, és
fordítsatok fel belőle a játékosok számával megegyező
számú kártyát az asztal közepére. Az első fordulóban
ezek lesznek a pontkártyák.

A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba, majd válasszatok kezdőjátékost.



A JÁTÉK MENETE

A játék 10 NORMÁL FORDULÓBÓL és egy UTOLSÓ FORDULÓBÓL áll. Az utolsó forduló végén a játékosok összeszámolják a pontjaikat, és a legtöbb pontot szerző játékos győz. A kártyákon lévő számok azok erejét és a játék végi pontszámukat jelölik.

Minden forduló HÁROM FÁZISBÓL áll:

LICITÁLÁS FÁZIS, BLÖFFÖLÉS FÁZIS és PONTOZÁS FÁZIS.

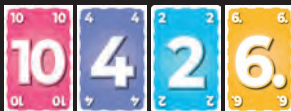
LICITÁLÁS FÁZIS

Minden játékos egyszerre lehelyez maga elé egy kártyát képpel lefelé. Ez a kártya lesz az erőkkártyája a blöffölés fázisban. Miután minden játékos letett egy kártyát, elkezdődik a blöffölés fázis.

Dávid



Luca



Emma



Erik

Példa 4 játékos esetén

A forduló elején 4 pontkártya lett felfordítva: 10, 4, 2 és 6. Ezután minden játékos egyszerre lehelyez maga elé egy kártyát képpel lefelé.

BLÖFFÖLÉS FÁZIS

A kezdőjátékos válasszon egy pontkártyát az asztal közepéről, amit képpel felfelé maga elé helyez az erőkárttyája elé. Ezután a többi játékos egymás után kerül sorra, tőle balra haladva. A játékosoknak két akció közül kell választaniuk egyet:

A) Válassz egy pontkártyát a megmaradtak közül, és helyezd képpel felfelé az erőkárttyád elé.

VAGY

B) Hívj ki egy másik játékost, aki már választott pontkártyát. Ti ketten mutassátok meg egymásnak az erőkárttyátokat.

A nagyobb erőkárttyával rendelkező játékos elnyeri a pontkártyát, és maga előtt tartja a blöffölés fázis végéig. Döntetlen esetén a kihívó játékos győz.

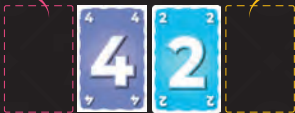
Dávid



Emma



Luca



Erik

Dávid a kezdőjátékos, és a 10-es kártyát választja. Emma a következő, ő a 6-os kártyát választja.

Dávid



Emma



Luca



Erik

Erik úgy dönt, hogy kihívja Dávidot, akinél jelenleg a 10-es kártya van. Titokban összehasonlítják az erőikártyájukat. Eriké 8-as, Dávidé 5-ös, így Erik a kihívás győztese. Megkapja a 10-es kártyát Dávidtól.

Ne feledjétek: az ezután sorra kerülő játékosok még kihívhatják azt játékost, aki elnyerte a pontkártyát.



Luca ezután kihívja Eriket, akinél jelenleg a 10-es kártya van. Luca erőskártyája is 8-as, és mivel döntetlen esetén a kihívó a győztes, Luca legyőzi Eriket, így övé a 10-es kártya.

PONTOZÁS FÁZIS

Miután minden játékos sorra került, a forduló véget ér. Az asztal közepén maradt kártyákat távolítsátok el a játékból.

Azok a játékosok, akik előtt még van pontkártya, helyezték azt a pontpaklijukba. A pontpakliba képpel felfelé, egymásra helyezték a kártyákat, így a játékosok mindig láthatják a pontpaklikban lévő legfelső pontkártyát.

Az lesz a kezdőjátékos a következő fordulóban, aki a legmagasabb értékű pontkártyát vitte el. Döntetlen esetén az lesz a kezdőjátékos, aki előbb került sorra a fordulóban.



Emma 6 pontot, Luca 10 pontot szerez.

Dávid és Erik nem szerez pontot.

A megmaradt pontkártyákat (4-es és 2-es) eltávolítják a játékból. Luca lesz a kezdőjátékos, mivel ő vitte el a legmagasabb értékű pontkártyát.

Gyűjtsétek össze a játékosok előtt lévő erőkárttyákat, keverjétek meg őket, és helyezzétek őket az asztal közepére képpel felfelé. Ezek lesznek a következő forduló pontkárttyái. A játék addig tart, amíg mindenkinek el nem fogynak a kártyái. Ekkor következik az utolsó forduló.

UTOLSÓ FORDULÓ

Mivel mostanra már nem maradt kártya a játékosok kezében, az utolsó forduló elején minden játékos a kezébe veszi a pontpaklijában lévő kártyákat. Ebben a fordulóban ezeket a kártyákat használjátok erőkárttyaként. Akinek nem volt legalább két kártya a pontpaklijában, az nem vesz részt ebben a fordulóban, mivel nincs elég kártyája. Az ebben a fordulóban erőkárttyaként kijátszott kártyák elvesznek, tehát nem fognak pontot érni a játék végén. Az utolsó fordulót a normál szabályok szerint játsszátok le.

JÁTÉK VÉGE

Az utolsó forduló végén a kijátszott erőkárttyákat távolítsátok el a játékból. A játékosok összeszámolják a pontpaklijukban lévő kártyák értékét. A legtöbb pontot gyűjtő játékos győz. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Kétszemélyes játék során a szokásos szabályok vannak érvényben, azzal a kivétellel, hogy az erőkétyákat nem kell megkeverni a pontozás fázis során, mivel a játékosok tudják, ki melyik kártyát játszotta ki.

KOMBINÁLT KÁRTYÁK JÁTÉKVÁLTOZAT

Ha a blöffölés fázis során több ugyanolyan értékű pontkártya került az asztal közepére, a játékosok a körük során dönthetnek úgy, hogy egy vagy több ugyanolyan értékű kártyát vesznek el egyszerre. Ezt CSAK akkor tehetik meg, ha az elvett kártyák összértéke nem haladja meg a 10-et. Ezzel a játékváltozattal megnő a kihívások valószínűsége.

KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK A HALADÓ JÁTÉKVÁLTOZATHOZ

Bármennyi különleges kártyát hozzáadhattok a játékosok kezdő kezéhez. Mindenki ugyanolyan különleges kártyákat kapjon, és cserélje le a velük egyező számú normál kártyákat. Senkinél se legyen két ugyanolyan értékű kártya. A különleges kártyák ereje és pontértéke is megegyezik a rajtuk lévő számmal.





AZ OPTIMISTA 1-ES

Egy kihívás során az optimista 1-es legyőz bármilyen 10-est. Minden más kártya ellen sima 1-esként kell kezelni. Ha a toxikus 10-es ellen használják, azt ugyanúgy legyőzi, mint egy normál 10-est.

A FORDÍTOTT 5-ÖS

Egy kihívás során a fordított 5-ös legyőz minden kártyát, ami 6-os vagy annál magasabb értékű, viszont veszít minden 4-es vagy annál alacsonyabb értékű kártya ellen. Döntetlen esetén ugyanúgy a kihívó lesz a győztes két fordított 5-ös esetén is.



A FÉLÉNK 9-ES

Amikor a félénk 9-est kijátszó játékost kihívják, a kártya értéke 1-esnek számít. Tehát, amikor a félénk 9-est kijátszó játékos a kihívó, minden kártya ellen győz, kivéve a 10-est és a fordított 5-öst. Amikor őt hívják ki, minden kártya ellen veszíteni fog, kivéve a fordított 5-öst, mivel az 1-es győz a fordított 5-ös ellen.



A TOXIKUS 10-ES

Ha egy kihívás során mindkét játékos toxikus 10-est játszik ki, mindketten veszítenek. A pontkártya, amiért harcoltak, visszakérül az asztal közepére.

Készítők

A játék tervezője Mads Emil Christensen, kiadja a Gameplay Publishing.

Illusztrációk: Fiore Studio

Elrendezés: Anna Elo

Köszönet minden tesztelőnek: David Nielsen, Erik Modin, Klaus Bay Mikkelsen, Peter Dahl Ejby Jensen, Arthur Simkunas, Tim Kaas, Jakob Kaergaard, Johannes Thorup Juhl, Nikolaj Klitgaard Rye, Max-Emil Calmer Kristensen, Frederik Bergenfelt Friis, Andreas Haugaard, Carlo Sinding, Mikkel Funder, Jakob Blomsterberg, Nicoline Mejlgren von Bülow, August Busck Porsbo, Mads Meyland Norman Nielsen, Silas Nolsøe, Rune Afzelius.
Külön köszönet Andreas Andersennek a KOMBINÁLT KÁRTYÁK játékváltozatért.

Mads Emil Christensen ezen felül hálás barátainak, családjának, munkatársainak és a „Spil på Sporet”-nek.

Importálja:

GémKer-Gémklub Kft. 1064 Budapest, Izabella u. 66. III/26.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

Made in China



© 2025 Gameplay Publishing
Strandgade 12, 1401 Copenhagen, Denmark
www.gameplaypublishing.com



GAMEPLAY
PUBLISHING