



TARTALOM:

- 1 db szabálykönyv
- 16 db, 3–18-ig számozott zseton
- 3 db dobókocka
- 1 db műanyag dobópohár

A JÁTÉK CÉLJA:

A játékosok megpróbálnak minél több pontot érő zsetont begyűjteni oly módon, hogy átlátanak társaik blöffjén vagy épp nekik sikerül átejtetniük őket.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Helyezzük a 16 db zsetont emelkedő számsorrendben az asztal közepére, ahogy az ábra mutatja (a következő oldalon).

Importálja:

GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemklub.hu



Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!



A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Ő lesz az első „Blöffölő”, a forduló végén pedig a tőle balra ülő játékos kapja meg ezt a szerepet.

EGY FORDULÓ MENETE

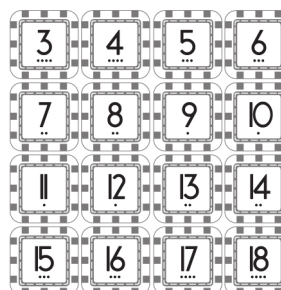
A Blöffölő a pohár segítségével dob a három kockával, majd megnézi a dobás eredményét úgy, hogy a többiek ne lássák. Ezután három lehetőség közül választhat:

- zseton megszerzése
- zseton ellopása
- zsetonok cseréje dupladobással

Zseton megszerzése

A blöffölő kiválaszt egy játékost, aki ebben a fordulóban a „Kihívott” lesz. Ezután a Blöffölő mond egy számot 3 és 18 között.

Ha a Kihívott elhiszi, hogy a dobott érték annyi, amennyit



a Blöffölő mondott, azt mondja Oké!, és a Blöffölő felfedi a kockákat. Ha ezek után...

- a dobott és a bemondott érték tényleg egyezik, a Kihívó megkapja a megfelelő számú zsetont.
- a dobott és a bemondott érték mégsem egyezik, a Blöffölő kapja meg a megfelelő számú zsetont.

Ha a Kihívott nem hiszi el, hogy a dobott érték annyi, amennyit a Blöffölő mondott, azt mondja: Kamu!, és a Blöffölő felfedi a kockákat. Ha ezek után...

- a dobott és a bemondott érték mégis egyezik, a Blöffölő megkapja a megfelelő számú zsetont.
- a dobott és a bemondott érték tényleg nem egyezik, a Kihívó kapja meg a megfelelő számú zsetont.

Vagyis ha a Kihívottnak igaza van, akkor ő nyeri a zsetont, ha téved, a Blöffölőé a zsákmány. Aki elnyerte a zsetont, az maga elé helyezi, hogy a többiek láthassák azt.

Zseton ellopása

Ezt csak akkor lehet megtenni, ha mind a Blöffölőnek, mind a Kihívottnak van már zsetonja. Hogy elorozza ellenfele



TARTALOM:

- 1 db szabálykönyv
- 16 db, 3–18-ig számozott zseton
- 3 db dobókocka
- 1 db műanyag dobópohár

A JÁTÉK CÉLJA:

A játékosok megpróbálnak minél több pontot érő zsetont begyűjteni oly módon, hogy átlátanak társaik blöffjén vagy épp nekik sikerül átejtetniük őket.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Helyezzük a 16 db zsetont emelkedő számsorrendben az asztal közepére, ahogy az ábra mutatja (a következő oldalon).

Importálja:

GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemklub.hu



Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!



A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Ő lesz az első „Blöffölő”, a forduló végén pedig a tőle balra ülő játékos kapja meg ezt a szerepet.

EGY FORDULÓ MENETE

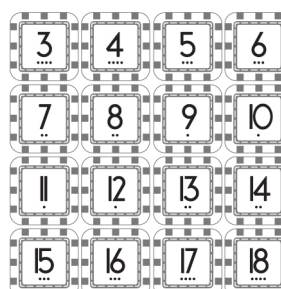
A Blöffölő a pohár segítségével dob a három kockával, majd megnézi a dobás eredményét úgy, hogy a többiek ne lássák. Ezután három lehetőség közül választhat:

- zseton megszerzése
- zseton ellopása
- zsetonok cseréje dupladobással

Zseton megszerzése

A blöffölő kiválaszt egy játékost, aki ebben a fordulóban a „Kihívott” lesz. Ezután a Blöffölő mond egy számot 3 és 18 között.

Ha a Kihívott elhiszi, hogy a dobott érték annyi, amennyit



a Blöffölő mondott, azt mondja Oké!, és a Blöffölő felfedi a kockákat. Ha ezek után...

- a dobott és a bemondott érték tényleg egyezik, a Kihívó megkapja a megfelelő számú zsetont.
- a dobott és a bemondott érték mégsem egyezik, a Blöffölő kapja meg a megfelelő számú zsetont.

Ha a Kihívott nem hiszi el, hogy a dobott érték annyi, amennyit a Blöffölő mondott, azt mondja: Kamu!, és a Blöffölő felfedi a kockákat. Ha ezek után...

- a dobott és a bemondott érték mégis egyezik, a Blöffölő megkapja a megfelelő számú zsetont.
- a dobott és a bemondott érték tényleg nem egyezik, a Kihívó kapja meg a megfelelő számú zsetont.

Vagyis ha a Kihívottnak igaza van, akkor ő nyeri a zsetont, ha téved, a Blöffölőé a zsákmány. Aki elnyerte a zsetont, az maga elé helyezi, hogy a többiek láthassák azt.

Zseton ellopása

Ezt csak akkor lehet megtenni, ha mind a Blöffölőnek, mind a Kihívottnak van már zsetonja. Hogy elorozza ellenfele

zsetonját, a Blöffölőnek a Kihívott játékos előtt lévő zseton értékét kell bemondania. Ha a Blöffölőnek sikerült megvezetnie a Kihívott játékost, meg is szerezte a tőle a nevezett zsetont.

Ha viszont a Blöffölőnek nem sikerült átejténie a Kihívottat, át kell adnia egyet a saját zsetonjai közül (lásd a táblázatot).

A kockadobás eredménye:	12 // (12)	9 // (12)
A Kihívott válasza		
Oké!	[12]-> Kihívott	[12] -> Blöffölő
Kamu!	[12] -> Blöffölő	[12] -> Kihívott

Zsetoncseré dupladobással

Ez csak akkor lehetséges, ha a Blöffölőnek legalább két zsetonja van ÉS legalább két kockán azonos érték szerepel. Ekkor a Blöffölő bejelenti, hogy „dupla”, majd felfedi a kockákat. Ekkor a saját zsetonjai közül néhányat becserélhet egyetlen zsetonra a még bent lévő zsetonok közül. Az így kapott zseton pontértéke meg kell egyezzen a beadott zsetonok pontértékével.

zsetonját, a Blöffölőnek a Kihívott játékos előtt lévő zseton értékét kell bemondania. Ha a Blöffölőnek sikerült megvezetnie a Kihívott játékost, meg is szerezte a tőle a nevezett zsetont.

Ha viszont a Blöffölőnek nem sikerült átejténie a Kihívottat, át kell adnia egyet a saját zsetonjai közül (lásd a táblázatot).

A kockadobás eredménye:	12 // (12)	9 // (12)
A Kihívott válasza		
Oké!	[12]-> Kihívott	[12] -> Blöffölő
Kamu!	[12] -> Blöffölő	[12] -> Kihívott

Zsetoncseré dupladobással

Ez csak akkor lehetséges, ha a Blöffölőnek legalább két zsetonja van ÉS legalább két kockán azonos érték szerepel. Ekkor a Blöffölő bejelenti, hogy „dupla”, majd felfedi a kockákat. Ekkor a saját zsetonjai közül néhányat becserélhet egyetlen zsetonra a még bent lévő zsetonok közül. Az így kapott zseton pontértéke meg kell egyezzen a beadott zsetonok pontértékével.

Példa: A Blöffölő duplázás segítségével szeretné megszerezni a 4-es számú zsetont (4 pont), amit meglehetősen nehéz kockadobással elérni. Korábban ez a játékos már megszerezte a 8-as (2 pont) és a 13-as zsetont (2 pont). Ezt a két zsetont becserélheti a kiszemelt darabra: visszateszi őket az asztal közepére, és maga elé veszi a 4-es számú zsetont.

PONTOZÁS:

- a 3-as és a 18-as zseton értéke 5 pont;
- a 4-es és a 17-es zsetonok értéke 4 pont;
- az 5-ös, 6-os, 15-ös, 16-os zsetonok értéke 3 pont;
- a 7-es, 8-as, 13-as és 14-es zsetonok értéke 2 pont;
- a 9-es, 10-es, 11-es és 12-es zsetonok értéke 1 pont.

A JÁTÉK VÉGE:

A játék véget ér, amint valamelyik játékos felveszi az utolsó zsetont a közepre rakottak közül. Ekkor mindenki megszámolja a zsetonjainak az értékét, és aki a legtöbb pontot szerezte, megnyeri a játékot. Egyenlőség esetén az győz, aki ugyanannyi pontot kevesebb zsetonnal ért el.

Példa: A Blöffölő duplázás segítségével szeretné megszerezni a 4-es számú zsetont (4 pont), amit meglehetősen nehéz kockadobással elérni. Korábban ez a játékos már megszerezte a 8-as (2 pont) és a 13-as zsetont (2 pont). Ezt a két zsetont becserélheti a kiszemelt darabra: visszateszi őket az asztal közepére, és maga elé veszi a 4-es számú zsetont.

PONTOZÁS:

- a 3-as és a 18-as zseton értéke 5 pont;
- a 4-es és a 17-es zsetonok értéke 4 pont;
- az 5-ös, 6-os, 15-ös, 16-os zsetonok értéke 3 pont;
- a 7-es, 8-as, 13-as és 14-es zsetonok értéke 2 pont;
- a 9-es, 10-es, 11-es és 12-es zsetonok értéke 1 pont.

A JÁTÉK VÉGE:

A játék véget ér, amint valamelyik játékos felveszi az utolsó zsetont a közepre rakottak közül. Ekkor mindenki megszámolja a zsetonjainak az értékét, és aki a legtöbb pontot szerezte, megnyeri a játékot. Egyenlőség esetén az győz, aki ugyanannyi pontot kevesebb zsetonnal ért el.