

LV – Latviešu

DJ00832 Metamo kauliņu spēle - Maģijas blefs

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 - 5

Spēlē ietilpst: 60 sastāvdaļu kartītes (10 x 6 sastāvdaļas), 5 burvju žetoni, 1 metamais kauliņš, 1 kartona katla pamatne un 1 palīgkartīte. Spēlē tiek izmantota arī iepakojuma kastīte.



Spēles mērķis: būt pirmajam spēlētājam, kura laukumā palikušas tikai viena veida sastāvdaļu kartītes.

Sagatavošanās spēlei:

Ielieciet metamo kauliņu spēles iepakojuma kastītē un novietojiet to galda vidū. Blakus novietojiet katla pamatni.

Samaisiet visas sastāvdaļu kartītes un izdaliel katram spēlētājam 9 kartītes ar attēliem uz leju!

Katrs spēlētājs, neapskatot savas kartītes, izkārtot tās sev priekšā 3 x 3 laukumā. Pēc tam visas kartītes apgriez ar attēliem uz augšu.

Pārējās kartītes saliek vienā kaudzītē ar attēliem uz leju un novieto blakus katlam.

Visbeidzot katrs spēlētājs paņem vienu burvja žetonu un novieto to sev blakus ar piekrišanas (priecīgo) pusi uz augšu.



SPĒLES GAITA (3 - 5 spēlētājiem)

Spēle notiek pulkstenrādītāja virzienā. Spēli sāk jaunākais spēlētājs.

Gājiena sākumā aktīvais spēlētājs sakrata iepakojuma kastīti ar tajā esošo metamo kauliņu, slepus to atver un apskata, kāda sastāvdaļa izkritusi uz metamā kauliņa.

Pēc tam spēlētājam skaļi jānosauc viena sastāvdaļa. Viņš var:

- **teikt patiesību** un nosaukt uz metamā kauliņa izkritušo sastāvdaļu;
- **blefot** un nosaukt citu sastāvdaļu.

Piezīme: ja uz metamā kauliņa izkritusi sastāvdaļa, kuras nav aktīvā spēlētāja laukumā, viņam obligāti jāblefo un jānosauc cita sastāvdaļa.

Kad aktīvais spēlētājs ir nosaucis sastāvdaļu, pārējie spēlētāji pēc kārtas izdara savu izvēli, sākot ar spēlētāju pa kreisi no aktīvā spēlētāja.

Katrs spēlētājs var:

- **ticēt** aktīvajam spēlētājam un atstāt savu burvja žetonu ar piekrišanas pusi uz augšu;
- **domāt, ka aktīvais spēlētājs blefo**, un apgriezt savu burvja žetonu ar nepiekrišanas (dusmīgo) pusi uz augšu.



Tālāk iespējamās divas situācijas.

1/ Pilnīga uzticēšanās

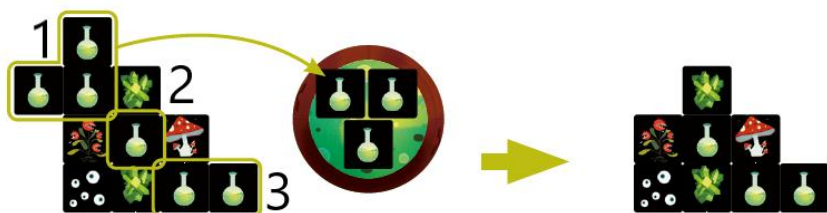
Neviens no pārējiem spēlētājiem nedomā, ka aktīvais spēlētājs blefo – visi burvju žetoni ir atstāti ar piekrišanas pusi uz augšu.



Šādā gadījumā aktīvais spēlētājs **neatklāj**, kāda sastāvdaļa patiesībā izkritusi uz metamā kauliņa.

Viņš no sava laukuma var noņemt vienu vai vairākas nosauktās sastāvdaļas kartītes. Ja tiek noņemtas vairākas kartītes, tām jāveido savstarpēji savienota grupa – kartītēm jāatrodas blakus horizontāli vai vertikāli, nevis pa diagonāli. Noņemtās sastāvdaļu kartītes ievieto katlā.

Piemērs attēlā: spēlētājs var izvēlēties noņemt grupu ar 3 kartītēm (1), VAI 1 kartīti vidū (2), VAI grupu ar 2 kartītēm (3).



2/ Patiesības atklāšana

Vismaz viens spēlētājs domā, ka aktīvais spēlētājs blefo. Šādā gadījumā aktīvajam spēlētājam **jāatklāj** uz metamā kauliņa izkritusī sastāvdaļa.



Tālāk iespējami divi scenāriji:

1. scenārijs – aktīvais spēlētājs teica patiesību.

Aktīvais spēlētājs no sava laukuma noņem nosauktās sastāvdaļas kartīti vai savstarpēji savienotu šīs sastāvdaļas kartīšu grupu, ievērojot iepriekš aprakstītos noteikumus.

Pārējie spēlētāji, kuri **ticēja** aktīvajam spēlētājam, drīkst noņemt jebkuru 1 kartīti no sava laukuma.

Spēlētāji, kuri **kļūdaini domāja, ka aktīvais spēlētājs blefo**, izvelk 1 kartīti no kaudzītes un pievieno to sava laukumam jebkurā vietā pēc izvēles.

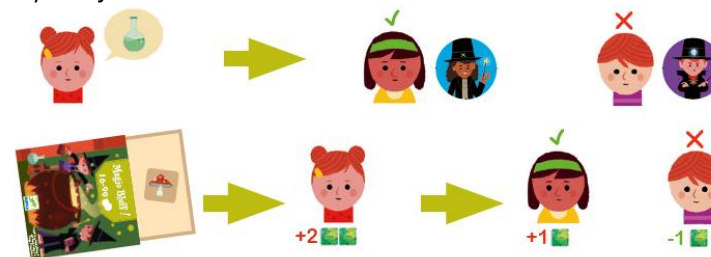


2. scenārijs – aktīvais spēlētājs blefoja

Aktīvais spēlētājs izvelk 2 kartītes no kaudzītes un pievieno tās sava laukumam jebkurā vietā pēc izvēles.

Katrs spēlētājs, kurš **ticēja** aktīvajam spēlētājam, izvelk 1 kartīti no kaudzītes un pievieno to sava laukumam jebkurā vietā pēc izvēles.

Katrs spēlētājs, kurš **pareizi uzminēja, ka aktīvais spēlētājs blefo**, drīkst noņemt jebkuru 1 kartīti no sava laukuma.



Pēc tam gājiens beidzas, un kastīte ar metamā kauliņu tiek padota nākamajam spēlētājam pulksteņrādītāja virzienā.

Piezīme: ja kartīšu kaudzīte ir beigusies, paņemiet katlā esošās noņemtās kartītes, samaisiet tās un izveidojiet jaunu kartīšu kaudzīti.

Spēle 2 spēlētājiem

Spēlējot divatā, tiek izmantots papildu noteikums, lai saglabātu blefošanas un minēšanas elementu.

Aktīvais spēlētājs sakrata kastīti, slepus apskata metamā kauliņa rezultātu un skaļi nosauc vienu sastāvdaļu – viņš var teikt patiesību vai blefot.

Otrs spēlētājs izdara savu izvēli, izmantojot burvja žetonu: viņš var ticēt aktīvajam spēlētājam vai domāt, ka aktīvais spēlētājs blefo.

Ja otrs spēlētājs domā, ka aktīvais spēlētājs blefo, metamais kauliņš tiek nekavējoties atklāts un spēle turpinās pēc tiem pašiem noteikumiem kā spēle ar 3–5 spēlētājiem.

Ja otrs spēlētājs tic aktīvajam spēlētājam, no kaudzītes izvelk un atklāj 1 sastāvdaļas kartīti. Ja uz tās attēlotā sastāvdaļa sakrīt ar aktīvā spēlētāja nosaukto sastāvdaļu, tiek uzskatīts, ka aktīvajam spēlētājam **tic arī "spēle"**. Ja sastāvdaļas nesakrīt, tiek uzskatīts, ka **"spēle" viņam netic**.

Ja gan otrs spēlētājs, gan "spēle" tic aktīvā spēlētāja teiktajam, metamais kauliņš netiek atklāts.

Ja “spēle” aktīvajam spēlētājam netic, metamais kauliņš tiek atklāts un tiek piemēroti tie paši noteikumi kā spēlē ar 3–5 spēlētājiem.
Pēc tam gājiens beidzas, un kastīte ar metamo kauliņu tiek padota otram spēlētājam.

Spēles beigas

Spēle beidzas, tiklīdz kāda spēlētāja laukumā ir palikušas tikai viena veida sastāvdaļu kartītes. Nav svarīgi, vai šīs kartītes veido savstarpēji savienotu grupu vai atrodas atsevišķās laukuma vietās.

Šis spēlētājs uzvar spēlē un kļūst par Lielā dziru gatavošanas konkursa uzvarētāju!

LT – Lietuvių*

DJ00832 Metamųjų kauliukų žaidimas - Magijos blefas

Amžius: nuo 6 metų

Žaidėjų skaičius: 2 - 5

Žaidimo sudėtis: 60 ingredientų kortelių (10 x 6 ingredientai), 5 burtininkų žetonai, 1 kauliukas, 1 kartoninis katilo pagrindas ir 1 pagalbinė kortelė. Žaidime taip pat naudojama pakuotės dėžutė.

Žaidimo tikslas: būti pirmuoju žaidėju, kurio žaidimo lauke lieka tik vienos rūšies ingredientų kortelės.

Pasiruošimas žaidimui:

Įdėkite kauliuką į žaidimo pakuotės dėžutę ir padėkite ją stalo viduryje. Šalia padėkite katilo pagrindą.

Sumaišykite visas ingredientų korteles ir kiekvienam žaidėjui išdalinkite po 9 korteles paveikslėliais žemyn! Kiekvienas žaidėjas, nežiūrėdamas į savo korteles, išdėlioja jas priešais save 3 x 3 lauke. Tada visos kortelės atverčiamos paveikslėliais į viršų.

Likusias korteles sudėkite į vieną krūvelę paveikslėliais žemyn ir padėkite šalia katilo.

Galiausiai kiekvienas žaidėjas pasiima po vieną burtininko žetoną ir pasideda jį šalia savęs pritarimo (linksma) puse į viršų.



ŽAIDIMO EIGA (3–5 žaidėjams)

Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas.

Savo ėjimo pradžioje aktyvus žaidėjas papurto pakuotės dėžutę su joje esančiu kauliuku, slapta ją atidaro ir pasižiūri, koks ingredientas iškrito ant kauliuko.

Tada žaidėjas turi garsiai įvardyti vieną ingredientą. Jis gali:

- **sakyti tiesą** ir įvardyti ant kauliuko iškritusį ingredientą;
- **blefuoti** ir įvardyti kitą ingredientą.

Pastaba: jei ant kauliuko iškrito ingredientas, kurio nėra aktyvaus žaidėjo žaidimo lauke, jis privalo blefuoti ir įvardyti kitą ingredientą.

Kai aktyvus žaidėjas įvardija ingredientą, kiti žaidėjai paeiliui priima savo sprendimą, pradedant žaidėju, sėdinčiu aktyviam žaidėjui iš kairės.

Kiekvienas žaidėjas gali:

- **tikėti** aktyviu žaidėju ir palikti savo burtininko žetoną pritarimo puse į viršų;
- **manyti, kad aktyvus žaidėjas blefuoja**, ir apversti savo burtininko žetoną nepritarimo (pikta) puse į viršų.



Toliau galimos dvi situacijos.

1/ Visiškas pasitikėjimas

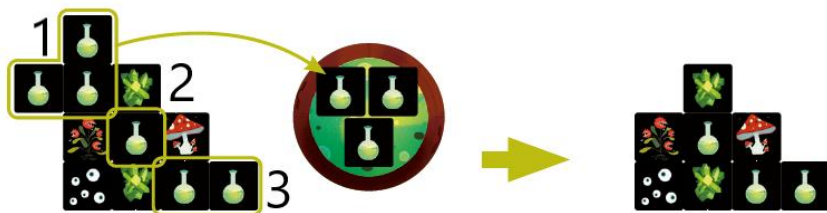
Nė vienas iš kitų žaidėjų nemano, kad aktyvus žaidėjas blefuoja – visi burtininkų žetonai palikti pritarimo puse į viršų.



Tokiu atveju aktyvus žaidėjas **neatskleidžia**, koks ingredientas iš tikrųjų iškrito ant kauliuko.

Jis gali iš savo žaidimo lauko pašalinti vieną ar kelias įvardyto ingrediento korteles. Jei pašalinamos kelios kortelės, jos turi sudaryti tarpusavyje sujungtą grupę – kortelės turi būti viena šalia kitos horizontaliai arba vertikalčiai, bet ne įstrižai. Pašalintos ingredientų kortelės dedamos į katilą.

Pavyzdys paveikslėlyje: žaidėjas gali pasirinkti pašalinti 3 kortelių grupę (1) ARBA 1 kortelę viduryje (2), ARBA 2 kortelių grupę (3).



2/ Tiesos atskleidimas

Bent vienas žaidėjas mano, kad aktyvus žaidėjas blefuoja. Tokiu atveju aktyvus žaidėjas turi **atskleisti** ant kauliuko iškritusį ingredientą.



Toliau galimi du scenarijai:

1. scenarijus – aktyvus žaidėjas sakė tiesą.

Aktyvus žaidėjas iš savo žaidimo lauko pašalina įvardyto ingrediento kortelę arba tarpusavyje sujungtą šio ingrediento kortelių grupę, laikydamasis anksčiau aprašytų taisyklių.

Kiti žaidėjai, kurie **tikėjo aktyviu žaidėju**, gali pašalinti bet kurią 1 kortelę iš savo žaidimo lauko.

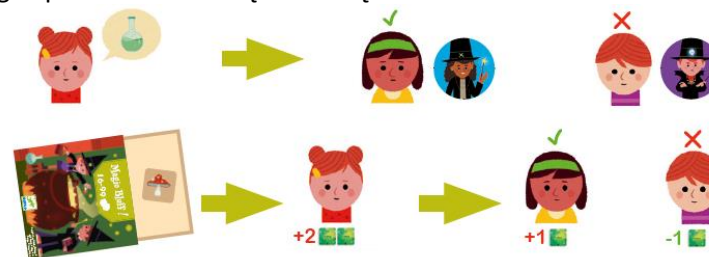
Žaidėjai, kurie **klaidingai manė, kad aktyvus žaidėjas blefuoja**, ištraukia 1 kortelę iš krūvelės ir prideda ją prie savo žaidimo lauko bet kurioje pasirinktoje vietoje.



2. scenarijus – aktyvus žaidėjas blefavo

Aktyvus žaidėjas ištraukia 2 korteles iš krūvelės ir prideda jas prie savo žaidimo lauko bet kuriose pasirinktose vietose.

Kiekvienas žaidėjas, kuris **tikėjo aktyviu žaidėju**, ištraukia 1 kortelę iš krūvelės ir prideda ją prie savo žaidimo lauko bet kurioje pasirinktoje vietoje. Kiekvienas žaidėjas, kuris **teisingai atspėjo, kad aktyvus žaidėjas blefuoja**, gali pašalinti bet kurią 1 kortelę iš savo žaidimo lauko.



Tada ėjimas baigiasi, o dėžutė su kauliuku perduodama kitam žaidėjui pagal laikrodžio rodyklę.

Pastaba: jei kortelių krūvelė baigiasi, paimekite katilė esančias pašalintas korteles, jas sumaišykite ir sudarykite naują kortelių krūvelę.

Žaidimas 2 žaidėjams

Žaidžiant dviese taikoma papildoma taisyklė, kad būtų išlaikytas blefavimo ir spėjimo elementas.

Aktyvus žaidėjas papurto dėžutę, slapta pasižiūri į kauliuko rezultatą ir garsiai įvardija vieną ingredientą – jis gali sakyti tiesą arba blefuoti.

Kitas žaidėjas priima savo sprendimą naudodamas burtininko žetoną: jis gali tikėti aktyviu žaidėju arba manyti, kad aktyvus žaidėjas blefuoja.

Jei kitas žaidėjas mano, kad aktyvus žaidėjas blefuoja, kauliukas iš karto atskleidžiamas ir žaidimas tęsimas pagal tas pačias taisykles kaip žaidžiant 3–5 žaidėjams.

Jei kitas žaidėjas tiki aktyviu žaidėju, iš krūvelės ištraukiama ir atverčiama 1 ingrediento kortelė. Jei joje pavaizduotas ingredientas sutampa su aktyvaus žaidėjo įvardytu ingredientu, laikoma, kad aktyviu žaidėju **tiki ir „žaidimas“**. Jei ingredientai nesutampa, laikoma, kad **„žaidimas“ juo netiki**.

Jei ir kitas žaidėjas, ir „žaidimas“ tiki tuo, ką pasakė aktyvus žaidėjas, kauliukas neatskleidžiamas.

Jei „žaidimas“ aktyviu žaidėju netiki, kauliukas atskleidžiamas ir taikomos tos pačios taisyklės kaip žaidžiant 3–5 žaidėjams.

Tada ėjimas baigiasi, o dėžutė su kauliuku perduodama kitam žaidėjui.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai tik kurio nors žaidėjo žaidimo lauke lieka tik vienos rūšies ingredientų kortelės. Nesvarbu, ar šios kortelės sudaro tarpusavyje sujungtą grupę, ar yra išdėstytos atskirose žaidimo lauko vietose.

Šis žaidėjas laimi žaidimą ir tampa Didžiojo eliksyrų gaminimo konkurso nugalėtoju!

EE – Eesti*

DJ00832 Täringu mäng - Maagiabluff

Vanus alates: 6–99-aastastele

Mängijaid: 2 – 5

Komplekti kuuluvad: 60 koostisosakaarti (10 x 6 koostisosa), 5 võluri märki, 1 täring, 1 papist katlaalus ja 1 abikaart. Mängus kasutatakse ka pakendikarpi.

Mängu eesmärk: olla esimene mängija, kelle mängualale on jäänud ainult ühte tüüpi koostisosakaardid.

Mänguks valmistumine:

Pange täring mängu pakendikarpi ja asetage karp laua keskele. Asetage katlaalus selle kõrvale.

Segage kõik koostisosakaardid ja jagage igale mängijale 9 kaarti, pildipool all! Iga mängija asetab oma kaarte vaatamata need enda ette 3 x 3 ruudustikuna. Seejärel pööratakse kõik kaardid pildipoolega üles.

Ülejäänud kaardid asetatakse ühte pakki, pildipool all, ja pannakse katla kõrvale.

Lõpuks võtab iga mängija ühe võluri märki ja asetab selle enda kõrvale nõustumise (rõõmsa) poolega ülespoole.



MÄNGU KÄIK (3–5 mängijale)

Mäng kulgeb päripäeva. Mängu alustab noorim mängija.

Oma käigu alguses raputab aktiivne mängija pakendikarpi, milles on täring, avab selle salaja ja vaatab, milline koostisosa täringul välja tuli.

Seejärel peab mängija ühe koostisosa valjusti nimetama. Ta võib:

- **rääkida tõtt** ja nimetada täringul välja tulnud koostisosa;
- **bluffida** ja nimetada mõne teise koostisosa.

Märkus: kui täringul tuleb välja koostisosa, mida aktiivse mängija mängualal ei ole, peab ta bluffima ja nimetama mõne teise koostisosa.

Kui aktiivne mängija on koostisosa nimetanud, teevad teised mängijad kordamööda oma valiku, alustades aktiivsest mängijast vasakul istuvast mängijast.

Iga mängija võib:

- **uskuda** aktiivset mängijat ja jätta oma võluri märgi nõustumise poolega ülespoole;
- **arvata, et aktiivne mängija bluffib**, ja pöörata oma võluri märgi mittenõustumise (vihase) poolega ülespoole.



Seejärel on võimalikud kaks olukorda.

1/ Täielik usaldus

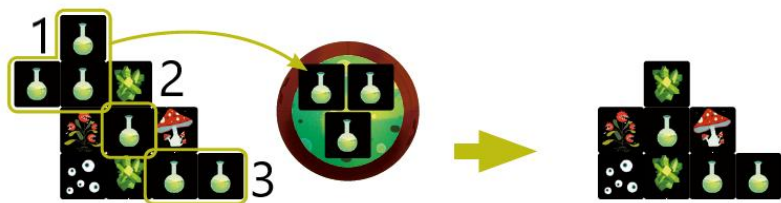
Ükski teine mängija ei arva, et aktiivne mängija bluffib – kõik võluri märgid on jäetud nõustumise poolega ülespoole.



Sellisel juhul **ei avalda** aktiivne mängija, milline koostisosa tegelikult täringul välja tuli.

Ta võib oma mängualalt eemaldada ühe või mitu nimetatud koostisosa kaarti. Kui eemaldatakse mitu kaarti, peavad need moodustama omavahel ühendatud rühma – kaardid peavad asuma üksteise kõrval horisontaalselt või vertikaalselt, mitte diagonaalselt. Eemaldatud koostisosakaardid pannakse katlasse.

Näide pildil: mängija võib eemaldada 3 kaardist koosneva rühma (1) VÕI 1 kaardi keskel (2) VÕI 2 kaardist koosneva rühma (3).



2/ Tõe paljastamine

Vähemalt üks mängija arvab, et aktiivne mängija bluffib. Sellisel juhul peab aktiivne mängija **avaldama** täringul välja tulnud koostisosa.



Seejärel on võimalikud kaks stsenaariumi:

1. stsenaarium – aktiivne mängija rääkis tõtt.

Aktiivne mängija eemaldab oma mängualalt nimetatud koostisosa kaardi või omavahel ühendatud rühma selle koostisosa kaartidest, järgides eespool kirjeldatud reegleid..

Teised mängijad, kes **uskusid aktiivset mängijat**, võivad eemaldada oma mängualalt ükskõik millise 1 kaardi.

Mängijad, kes **arvasid ekslikult, et aktiivne mängija bluffib**, tõmbavad pakist 1 kaardi ja lisavad selle oma mängualale vabalt valitud kohta.

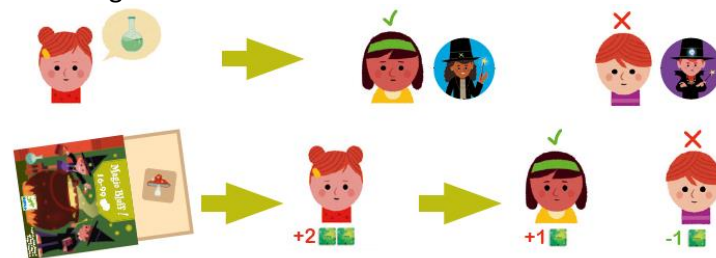


2. stsenaarium – aktiivne mängija bluffis

Aktiivne mängija tõmbab pakist 2 kaarti ja lisab need oma mängualale vabalt valitud kohtadesse.

Iga mängija, kes **uskus aktiivset mängijat**, tõmbab pakist 1 kaardi ja lisab selle oma mängualale vabalt valitud kohta.

Iga mängija, kes **arvas õigesti, et aktiivne mängija bluffib**, võib eemaldada oma mängualalt ükskõik millise 1 kaardi.



Seejärel käik lõpeb ja karp koos täringuga antakse päripäeva järgmisele mängijale.

Märkus: kui kaardipakk saab otsa, võtke katlas olevad eemaldatud kaardid, segage need ja moodustage uus kaardipakk.

Mäng 2 mängijale

Kahekesi mängides kasutatakse lisareeglit, et säilitada bluffimise ja äraarvamise element.

Aktiivne mängija raputab karpi, vaatab salaja täringu tulemust ja nimetab valjusti ühe koostisosa – ta võib rääkida tõtt või bluffida.

Teine mängija teeb oma valiku võluri märgi abil: ta võib aktiivset mängijat uskuda või arvata, et aktiivne mängija bluffib.

Kui teine mängija arvab, et aktiivne mängija bluffib, avaldatakse täringu tulemus kohe ja mäng jätkub samade reeglite järgi nagu 3–5 mängijaga mängus.

Kui teine mängija usub aktiivset mängijat, tõmmatakse pakist 1 koostisosakaart ja pööratakse see ümber. Kui sellel kujutatud koostisosa vastab aktiivse mängija nimetatud koostisosale, loetakse, et aktiivset mängijat **usub ka „mäng“**. Kui koostisosad ei ühti, loetakse, et „mäng“ teda ei usu.

Kui nii teine mängija kui ka „mäng“ usuvad aktiivse mängija öeldut, täringu tulemust ei avaldata.

Kui „mäng“ aktiivset mängijat ei usu, avaldatakse täringu tulemus ja rakendatakse samu reegleid nagu 3–5 mängijaga mängus.

Seejärel käik lõpeb ja karp koos täringuga antakse teisele mängijale.

Mängu lõpp

Mäng lõpeb kohe, kui mõne mängija mängualale on jäänud ainult ühte tüüpi koostisosakaardid. Pole oluline, kas need kaardid moodustavad omavahel ühendatud rühma või asuvad mängualal eraldi kohtades.

See mängija võidab mängu ja temast saab Suure võlujookide valmistamise võistluse võitja!



Variante pour 2 joueurs



Lorsque l'on joue à deux, une règle spéciale appelée « vote du grimoire » est introduite afin de recréer la tension des parties à plusieurs.

Le joueur actif secoue le grimoire, regarde secrètement le résultat du dé et annonce un ingrédient (en disant la vérité ou en bluffant).

Son adversaire réagit en votant avec son jeton « Enchanteur » : il peut soit croire l'annonce, soit douter.

Si l'adversaire doute : le dé est immédiatement révélé et la résolution se fait comme dans la version à plusieurs joueurs.

Si l'adversaire est d'accord (il croit l'annonce) : on procède alors au vote du grimoire. Pour cela, on pioche une carte et on la révèle. Si cette carte correspond à l'ingrédient annoncé, cela signifie que le grimoire croit le joueur actif. Sinon il doute.

- ▶ Si l'adversaire et le grimoire croient l'annonce, le dé n'est pas révélé.
- ▶ S'il y a un doute, le dé est révélé et on applique les mêmes règles de résolution que dans la version à plusieurs joueurs.

La carte révélée est aussitôt défaussée et n'est ajoutée à aucune grille.

Le tour prend alors fin, et le grimoire passe au joueur suivant.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur ne possède plus qu'un seul type d'ingrédient dans sa grille, qu'il s'agisse d'un groupe connecté ou de cartes posées séparément.

Ce joueur est alors déclaré Vainqueur du Magic Bluff et remporte le Grand Concours des Potions !

Un jeu de Carsten Rohlf & Michael Diechtierow



Aim of the game: Be the first player to have only one type of ingredient remaining in your grid.

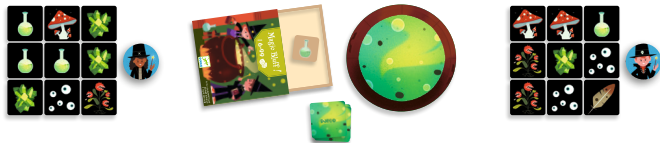
GAME SET-UP:

Place the book of spells, which contains the magic die, and the cauldron in the centre of the table.

Shuffle all the 'ingredient' cards, then deal nine to each player.

Each player arranges them face down in a 3x3 grid in front of themselves, before turning them face up. The remaining cards form a draw pile, placed next to the cauldron.

Finally, each player takes an 'Enchanter' token and places it in front of themselves, with the 'happy' (or 'agree') side facing up.



HOW TO PLAY (from 3 to 5 players):

Players take turns clockwise. The youngest player starts.

At the beginning of their turn, the active player shakes the book of spells, opens it in secret, and looks at the result of the die roll.

They must then say an ingredient out loud:

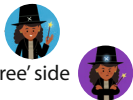
- either they decide to tell the truth,
- or they choose to bluff by saying an ingredient other than the one shown on the die out loud.

NB: if the die shows an ingredient that doesn't match any of the cards in their grid, they must bluff.

Once they have said an ingredient out loud, the other players react in turn, starting with the player seated to the left of the active player.

Each player can:

- either believe them and leave their token on the 'agree' side
- or think they're bluffing and flip their token over to the 'disagree' side



Two situations are then possible

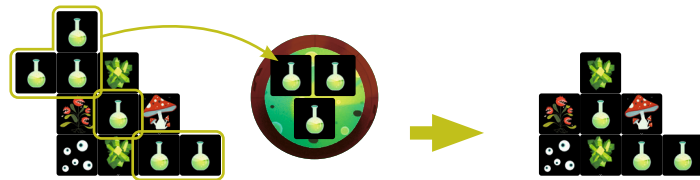
1/ Blind trust

No one thought the active player was bluffing (all 'Enchanter' tokens have been left on the 'agree' side).



The active player does not reveal the result of the die roll.

They may discard a connected group of cards or a single card depicting the 'potion' ingredient from their grid.



2/ The veil is lifted

At least one player thought the active player was bluffing; the active player must reveal the die.

- Two scenarios are possible:

Scenario 1: The active player told the truth

The active player discards either a connected group of cards or a single card of the stated ingredient (see previous example).

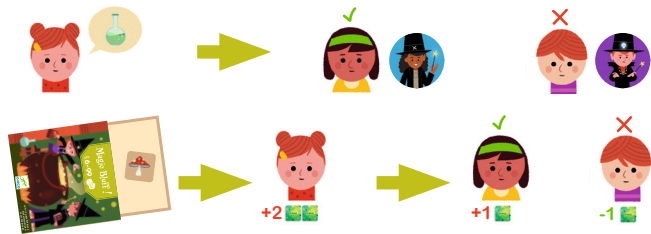
The other players who believed the active player discard a card of their choice. Those who thought the active player was bluffing incorrectly must draw a card and add it to their grid wherever they like.





Scenario 2: the active player lied:

The active player draws two cards and places them in their grid wherever they like. The players who believed the active player draw one card and add it to their grid wherever they like. Those who thought the active player was bluffing discard one card of their choice.



The round then ends, and the book of spells is passed on to the next player.

Note: When the draw pile is empty, take the cards from the cauldron, shuffle them, and form a new draw pile.

2-Player Variant

When playing with two players, a special rule called the 'Book of Spells Vote' is introduced to recreate the tension of multiplayer games.

The active player shakes the book of spells, secretly looks at the result of the die roll, and says an ingredient out loud (truthfully or bluffing).

Their opponent reacts by voting with their 'Enchanter' token: they can either believe the active player or think they're bluffing.

If the opponent thinks they're bluffing: the die is immediately revealed, and the game proceeds as in the multiplayer version.

If the opponent agrees (believes they're telling the truth): the book of spells vote then takes place. To do so, a card is drawn and revealed. If this card matches the ingredient the active player said out loud, it means the book of spells believes the active player. Otherwise, it doesn't believe them.

- ▶ If the opponent and the book of spells believe what the active player said out loud, the die is not revealed.
- ▶ If the book of spells doesn't believe the active player, the die is revealed and the same game rules apply as in the multiplayer version.

The revealed card is immediately discarded and is not added to any grid.

The turn then ends, and the book of spells is passed on to the next player.

End of the game

The game ends as soon as a player has only one type of ingredient left in their grid, whether it's a connected group or cards laid down separately.

That player is then declared the Winner of Magic Book and wins the Grand Potion-making Contest!

A game by Carsten Rohlf & Michael Diechtierow



Variant med 2 spillere



Når der er to spillere, indføres en særlig regel kaldet »tryllebogsafstemning« for at genskabe spændingen fra et spil med flere spillere.

Den aktive spiller ryster tryllebogen, kigger på terningen i hemmelighed og annoncerer en ingrediens (ved enten at sige sandheden eller bluffe).

Modstanderen reagerer ved at stemme med sin magikerbrik: Han eller hun kan enten tro på annonceringen eller tvivle på den.

Hvis modstanderen tvivler: Terningen vises straks, og udfaldet er det samme som i versionen med flere spillere.

Hvis modstanderen er enig (og altså tror på annonceringen): Man går videre til en »tryllebogsafstemning«. Det foregår ved, at man trækker et kort og viser det. Hvis kortet viser den annoncerede ingrediens, betyder det, at tryllebogen tror på den aktive spiller. Hvis ikke, tvivler den.

- ▶ Hvis både modstanderen og tryllebogen tror på annonceringen, vises terningen ikke.
- ▶ Hvis der tvivles, vises terningen, og der anvendes de samme regler som i versionen med flere spillere.

Det viste kort kasseres med det samme og tilføjes ikke til noget kortgitter.

Turen slutter, og tryllebogen går videre til næste spiller.

Spillets slutning

Spillet er ovre, så snart en spiller kun har én slags ingrediens tilbage i sit kortgitter, uanset om det er en sammenhængende gruppe eller isolerede kort.

Denne spiller erklæres vinder af Magic Bluff og Den Store Trykkedrikkonkurrence!

Et spil af Carsten Rohlf & Michael Diechtierow



Цель игры: Стать первым игроком, на сетке которого остались ингредиенты только одного типа.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Поместите в центр стола коробку-гримуар, в которой находится волшебный кубик, а также котел.

Перемешайте все карты «ингредиент», затем раздайте по девять карт каждому игроку. Каждый игрок сначала выкладывает их лицевой стороной вниз в виде сетки 3 × 3 перед собой, а затем переворачивает изображением ингредиента вверх. Оставшиеся карты образуют стопку, которая кладется рядом с котлом.

В завершении, каждый игрок берет жетон «Маг» и кладет его перед собой, стороной с довольным выражением лица (лицевая сторона «согласен») вверх.



Ход игры (вариант с участием от 3 до 5 игроков)

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Начинает самый младший участник.

В начале своего хода активный игрок встряхивает коробку-гримуар, открывает ее и, не показывая другим, смотрит на выпавшее значение кубика.

Далее он должен назвать ингредиент:

- либо он решает сказать правду,
- либо он решает блефовать и объявить другой ингредиент, отличный от указанного на грани кубика.

NB: если на кубике изображен ингредиент, карты которого нет в его сетке, он вынужден блефовать.

После объявления ингредиента остальные игроки по очереди должны отреагировать, начиная с того, кто сидит слева от активного игрока.

Каждый может:

- либо поверить объявленному ингредиенту и оставить свой жетон на стороне «согласен»
- либо усомниться и повернуть свой жетон стороной «не согласен»



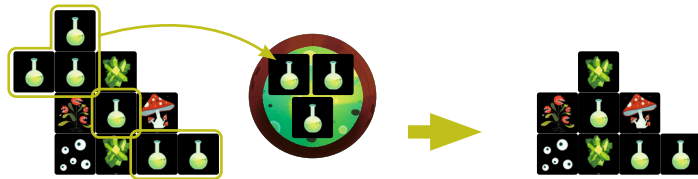
В этом случае возможны две ситуации

1/ Полное доверие

Никто не усомнился в объявленном ингредиенте (все жетоны «Маг» остались на стороне «согласен»).



Активный игрок не показывает изображение, выпавшее на грани кубика. Он может сбросить связанную группу карт или отдельную карту с изображением ингредиента «волшебное зелье» со своей сетки.



2/ Завеса тайны приподнимается

Хотя бы один игрок усомнился – в данном случае активный игрок **должен** показать изображение на кубике.

- Возможны две ситуации:

1-я ситуация: активный игрок сказал правду

Активный игрок сбрасывает либо связанную группу карт, либо одну карту с объявленным ингредиентом (см. предыдущий пример).

Игроки, которые поверили объявленному, сбрасывают одну карту по своему выбору, а те, кто не поверил и ошибся, должны взять одну карту из стопки и поместить ее на своей сетке по своему усмотрению.

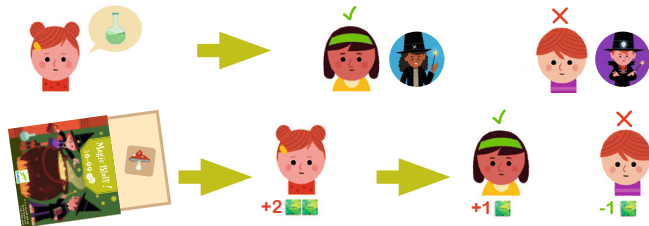




2-я ситуация: активный игрок сказал неправду:

Активный игрок берет две карты из стопки и помещает их на своей сетке по своему усмотрению.

Игроки, которые поверили объявленному, берут одну карту и помещают ее на свою сетку по своему усмотрению. Те, кто сомневался, сбрасывают одну карту по своему выбору.



Ход заканчивается, и коробка-гримуар переходит к следующему игроку.

Примечание: Когда колода заканчивается, возьмите карты из котла, перемешайте их и сформируйте новую колоду.

Вариант с участием 2 игроков

Для игры вдвоем вводится специальное правило, называемое «голосование гримуара», чтобы создать напряжение, характерное для игр с несколькими участниками.

Активный игрок встряхивает коробку-гримуар, смотрит на результат, выпавший на грани кубика, не показывая его, и объявляет ингредиент (говорит правду или блефует).

Соперник действует, голосуя своим жетоном «Маг»: он может либо поверить объявленному, либо усомниться в нем.

Если соперник сомневается: выпавший на кубике результат сразу же раскрывается, и происходят те же действия, что и в версии с несколькими игроками.

Если соперник соглашается (то есть поверил объявленному): проводится «голосование гримуара». Для этого берется одна карта из стопки и показывается ее лицевая сторона. Если изображение этой карты соответствует объявленному ингредиенту, это означает, что гримуар верит активному игроку. Если нет, то он сомневается.

- ▶ Если соперник и гримуар верят объявленному, выпавший на кубике результат не раскрывается.
- ▶ Если гримуар сомневается, результат на грани кубика раскрывается, и происходят те же действия, что и в версии с несколькими игроками.

Взятая из стопки карта сразу же сбрасывается и не добавляется ни к одной сетке.

Ход заканчивается, и коробка-гримуар переходит к следующему игроку.

Конец игры

Игра заканчивается, как только у одного из игроков на сетке остается только один тип ингредиента, будь то связанная группа карт или отдельно выложенные карты.

Этот игрок объявляется победителем Magic Bluff и выигрывает большой конкурс на лучшего зельевара!

Авторы игры: Карстен Рольфс & Майкл Дихтироу