

NIEZŁY
BLEF 

INSTRUKCJA

Przygotowanie gry

Potasujcie karty i potóćcie je zakryte na stole razem z tabliczką do prowadzenia punktacji. Przygotujcie tabliczkę i suchościerny pisak do zapisywania odpowiedzi. Każdy z graczy dostaje 2 karty: (✓) „Prawda” i (✗) „Blef”.

Rozgrywka

Wybierzcie osobę rozpoczynającą grę. Pobiera ona wierzchnią kartę ze stosu i odczytuje na głos pytanie – to ona w tej rundzie zostaje „Prawdomównym”. Prawdomówny zapisuje swoją odpowiedź na zadane pytanie i przekazuje tabliczkę osobie po swojej lewej („Kanciarzowi”).

- **Pamiętajcie!** Odpowiedź Prawdomównego musi być zawsze uczciwa i zgodna z prawdą!

Kanciarz oznajmia pozostałym graczom odpowiedź Prawdomównego. Cała zabawa polega na tym, że Kanciarz może po prostu odczytać hasło z tabliczki lub zblefować, podając wymyśloną przez siebie odpowiedź.

- **Pamiętajcie!** Aby blef miał szanse się powieść, Kanciarz powinien podać odpowiedź, która może być uznana za prawdopodobną w stosunku do osoby Prawdomównego!

Teraz czas na pozostałych graczy! Głosują oni, czy wypowiedź, którą właśnie usłyszeli, jest oryginalną odpowiedzią Prawdomównego (✓), czy blefem Kanciarza (✗).

- **Pamiętajcie!** Podczas głosowania Prawdomówny musi zachować kamienny wyraz twarzy, by nie sugerować odpowiedzi!

Każdy z graczy głosuje poprzez wyłożenie przed siebie zakrytej wybranej karty. Gdy wszyscy to zrobią, następuje odkrycie kart. Następnie Kanciarz wyjawia prawidłową odpowiedź i przyznawane są punkty:

- Kanciarz otrzymuje punkt za każdego gracza, który dał się nabrać i zagłosował nieprawdowo:

(✓ Prawda) – w przypadku gdy Kanciarz blefował

(✗ Blef) – w przypadku gdy Kanciarz powtórzył odpowiedź Prawdomównego.

- Po jednym punkcie dostają gracze, którzy zdemaskowali Kanciarza i zagłosowali prawidłowo:

(✓ Prawda) – w przypadku gdy Kanciarz powtórzył odpowiedź Prawdomównego

(✗ Blef) – w przypadku gdy Kanciarz blefował.

Zapisać punkty na tabliczce do prowadzenia punktacji i bawcie się dalej! Gra jest kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Dotychczasowy Kanciarz rozpoczyna kolejną rundę jako nowy Prawdomówny.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy każdy z graczy został Prawdomównym i Kanciarzem trzy razy. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

Dodatkowy wariant rozgrywki

Gracze, którzy w trakcie głosowania prawidłowo obstawili, że Kanciarz zmienił oryginalną odpowiedź (✗ Blef, gdy blefował), mogą spróbować podać, jak według nich ona brzmiała. Każdy gracz ma tylko jedną szansę! Ten, kto jako pierwszy poda prawidłową odpowiedź, zdobywa dodatkowy punkt.

- **Uwaga!**

W celu uproszczenia zapisu na kartach użyto formy rodzaju męskiego.

Opracowanie wersji polskiej:

Paulina Kortas, Adam Bukowski

Opracowanie graficzne:

Agnieszka Stupakowska, Aleksandra Regulska

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska

© Cuckoo Games Ltd

www.cuckoogames.com

TREFL SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

