

BLUFFEUR

RÈGLE DU JEU

Dès 5 ans / De 2 à 4 joueurs

Durée d'une partie : 10 à 15 minutes



Préparation

Mélangez les 32 cartes. Distribuez à chaque joueur 5 cartes qu'il pose devant lui sans regarder le verso. Le reste des cartes forme une pioche que vous laissez sur le côté. Tirez une carte de la pioche et placez-la au centre de la table. Elle constitue le début de la pile de jeu.

Note : les joueurs ne peuvent pas retourner leurs cartes pour découvrir la forme qui se cache au dos.

Déroulement d'une partie

But du jeu : être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

Le joueur le plus jeune commence et on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Au début de chaque nouveau tour, le joueur peut découvrir la face cachée **d'une nouvelle carte** de son choix sans la montrer aux autres. Puis il la replace tel quelle.

La carte au milieu de la table indique une forme (rond, carré, étoile et hexagone). Pendant son tour, le joueur à trois possibilités :

- Placer sur la pile de jeu une carte avec la même forme. Il faudra la poser en la retournant, forme contre forme.
- Se lancer dans le bluff, quand aucune des formes visibles ne correspond à la forme de la carte au centre, avec deux cas de figure :
1/ Parce que le joueur n'a pas la bonne forme au dos de ses cartes (ou ne pense pas l'avoir).

2/ Parce que le joueur a la bonne forme et souhaite piéger ses adversaires en faisant croire le contraire.

- Reconnaître qu'il ne peut rien jouer et pioche une carte et la pose devant lui sans regarder le verso.

Quand un joueur pose une carte, les adversaires peuvent dire « bluff ». Le dos de la carte posée est alors vérifié. Deux possibilités :

- La forme au dos de la carte posée est différente et le bluff est confirmé. Le joueur bluffeur prend une carte au joueur qui l'a démasqué puis pioche deux cartes qu'il place devant lui (sans les regarder).
- La forme au dos de la carte posée est identique et il n'y a pas de bluff. Le joueur accusé à tort doit donner une carte à son adversaire. Le joueur qui a accusé à tort son adversaire de bluffer doit prendre une carte dans la pioche.

Fin de partie

En fin de partie, il est interdit de bluffer sur la dernière carte posée. Pour prouver sa bonne foi, le joueur sur le point de gagner doit montrer le dos de la carte posée afin de prouver qu'il ne bluffe pas. La partie prend fin quand tous les joueurs, sauf le dernier, n'ont plus de cartes.

FAQ

Que se passe-t-il si plusieurs adversaires disent « bluff » ?

=> **C'est le premier à le dire qui a la priorité.**

Que se passe-t-il s'il n'y a plus de carte dans la pioche car elles sont toutes au centre de la table ?

=> **Reconstituer une nouvelle pioche en mélangeant les cartes de la pile de jeu.**



338934

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE



BLUFFER

GAME RULES

From aged 5 / 2 to 4 players

Game duration: 10 to 15 minutes



Preparation

Shuffle the 32 cards. Deal every player 5 cards that they place face down in front of them without looking at them. The remaining cards are the pack they pick up from. Pick up a card from the pack and put it in the centre of the table. This is the initial game pile.

Note: players cannot turn their cards over to see the shape on the front.

Instructions

Aim of the game: be the first to get rid of all your cards.

The youngest player starts and then the turns go clockwise. At the beginning of each new round, a player can look at **one new card** without showing it to the other players. Then they puts it back in front of them, face down.

The card in the middle of the table has a shape (circle, square, star or hexagon). During their turn, players have three possibilities:

- They can put a card with the same shape on the pile. They have to put it face down, shape against shape.
- Start the bluff when none of the visible shapes match the shape of the card in the centre, in two situations:
 - 1/ Because the player doesn't have the right shape on their cards (or thinks they don't).
 - 2/ Because they have the right shape but want to trick their opponents into thinking that they don't.

- They can say that they can't go and pick up a card.

When a player puts down a card, their opponents can say "bluff". Then the shape on the card is checked: There are two possibilities:

- The shape on the card is different from the one on the pile and the player did indeed bluff. The bluffer then takes a card from the player who accused them of bluffing and picks up two cards that they put face down in front of them (without looking at them first).
- The shape on the card is identical to the one on the pile so the player did not bluff. The player who didn't bluff then gives a card to their accuser. The player who accused their opponent of bluffing must draw a card from the pile.

End of the game

At the end of the game, you can't bluff on the final card you put on the pile. The player who is just about to win must show the shape on their card to prove they are not bluffing. The game ends when all the players except the last one have got rid of all their cards.

FAQ

What happens if several players say "bluff"?

=> **The first person to say it is the accuser.**

What happens if there are no more cards in the pick-up pack because they are all in the pile?

=> **Make up a new pick-up pack by shuffling the cards from the pile.**



338934

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE



DER BLUFFER

SPIELREGELN

Ab 5 Jahren/2 bis 4 Spieler
Spieldauer: 10 bis 15 Minuten



Vorbereitung

Mischen Sie die 32 Karten. Verteilen Sie an jeden Spieler 5 Karten, die er vor sich hinlegt, ohne die Rückseite anzusehen. Die übrigen Karten bilden einen Stapel, den Sie beiseite legen. Ziehen Sie eine Karte aus dem Stapel und legen Sie sie in die Tischmitte. Sie bildet den Anfang des Spielstapels.

Hinweis: Die Spieler dürfen ihre Karten nicht umdrehen und die Form auf der Rückseite betrachten.

Spielablauf

Ziel des Spiels: Als erstes alle Karten ablegen.

Der jüngste Spieler beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Zu Beginn jeder neuen Runde kann der Spieler **eine neue Karte** seiner Wahl aufdecken, ohne sie den anderen zu zeigen. Dann legt er sie zurück, wie sie war.

Die Karte in der Mitte des Tisches zeigt eine Form an (rund, quadratisch, sternförmig oder sechseckig). Für seinen Zug hat der Spieler drei Möglichkeiten:

- Eine Karte mit der gleichen Form auf den Spielstapel legen. Sie muss umgedreht abgelegt werden (Form gegen Form).
- Wenn keine der sichtbaren Formen mit der Kartenform in der Mitte übereinstimmt, blufft der Spieler zweifach:
1/ Weil der Spieler nicht die richtige Form auf der Rückseite seiner Karten hat (oder glaubt, sie nicht zu haben).
2/ Weil der Spieler die richtige Form hat und seine Gegner austricksen will, indem er das Gegenteil behauptet.

- Der Spieler gibt zu, dass er nichts ausspielen kann und zieht eine Karte, die er vor sich hinlegt, ohne die Rückseite anzusehen.

Wenn ein Spieler eine Karte ablegt, können die Gegner „Bluff“ rufen. Die Rückseite der abgelegten Karte wird dann überprüft. Zwei Möglichkeiten:

- Die Form auf der Rückseite der abgelegten Karte ist unterschiedlich und der Bluff wird bestätigt. Der bluffende Spieler nimmt eine Karte von dem Spieler, der ihn entlarvt hat, und zieht dann zwei Karten und legt sie vor sich hin (ohne sie anzusehen).
- Die Form auf der Rückseite der abgelegten Karte ist identisch und es gab keinen Bluff. Der zu Unrecht beschuldigte Spieler muss seinem Gegner eine Karte geben. Der Spieler, der seinen Gegner zu Unrecht des Bluffs beschuldigt hat, muss eine Karte aus dem Stapel ziehen.

Spielende

Am Ende des Spiels ist es verboten, mit der zuletzt abgelegten Karte zu bluffen. Um seinen guten Willen zu zeigen, muss der Spieler, der im Begriff ist zu gewinnen, die Rückseite der abgelegten Karte zeigen und beweisen, dass er nicht blufft. Das Spiel ist beendet, wenn alle außer dem letzten Spieler keine Karten mehr haben.

FAQ

Was passiert, wenn mehrere Gegner „Bluff“ rufen?
=> **Vorrang hat der erste, der ruft.**

Was passiert, wenn keine Karte mehr im Stapel ist, weil sich alle in der Tischmitte befinden?

=> **Einen neuen Stapel bilden, indem die Karten des Spielstapels gemischt werden.**



338934

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE



DE BLUFFEUR

SPELREGELS



Vanaf 5 jaar / 2 tot 4 spelers

Duur van een spel: 10 tot 15 minuten

Vorbereiding

Schud de 32 kaarten. Deel aan elke speler 5 kaarten uit. Elke speler legt ze voor zich zonder de andere kant te bekijken. De rest van de kaarten blijft op een stapel liggen, die opzij legt. Trek een kaart van de stapel en leg hem centraal op de tafel. Dit is de start van de spelstapel.

Opmerking: de spelers mogen hun kaarten niet omdraaien om te weten wat er op de achterkant staat.

Verloop van een spel

Doel van het spel: als eerste al zijn kaarten wegspelen.

De jongste speler begint en het spel verloopt vervolgens in wijzerzin. Bij het begin van elke nieuwe ronde mag de speler kijken naar **één nieuwe kaart** naar keuze, zonder deze aan de anderen te tonen. Daarna legt hij ze terug neer.

De kaart in het midden toont een vorm (rond, vierkant, ster en zeshoek). Als het zijn beurt is, heeft de speler drie mogelijkheden:

- Een kaart met dezelfde vorm op de stapel leggen. Hij moet de kaart omdraaien en vorm tegen vorm leggen.
- Hij kan bluffen, wanneer geen van de zichtbare vormen overeenkomt met de vorm van de centrale kaart. Er zijn in dat geval twee mogelijkheden:
 - 1/ omdat de speler niet de juiste vorm heeft op de achterkant van zijn kaarten (of denkt dat hij die niet heeft).
 - 2/ omdat de speler de juiste vorm heeft en zijn tegenspelers in de val wil lokken door hen het tegendeel te doen denken.

- Hij kan toegeven dat hij niet kan spelen en een kaart trekken en voor zich neerleggen zonder dat hij de andere kant bekijkt.

Wanneer een speler een kaart neerlegt, kunnen de tegenspelers "bluf" zeggen. In dat geval wordt de gelegde kaart omgedraaid om te controleren. Twee mogelijkheden:

- De vorm op de achterkant van de gelegde kaart is anders en de bluf wordt bevestigd. De bluffende speler neemt een kaart van de speler die hem ontmaskerd heeft en trekt dan twee kaarten die hij voor zich legt (zonder te kijken).
- De vorm op de achterkant van de gelegde kaart is dezelfde en er werd dus niet gebluft. De ten onrechte beschuldigde speler moet een kaart aan zijn tegenspeler geven. De speler die zijn tegenspeler ten onrechte beschuldigd heeft van bluf, moet een kaart van de stapel nemen.

Einde van het spel

Op het einde van het spel is het verboden om te bluffen bij de laatste kaart die wordt gelegd. Om zijn goede trouw te bewijzen, moet de speler die op het punt staat te winnen, de achterkant van de gelegde kaart tonen, om te bewijzen dat hij niet bluft. Het spel eindigt wanneer alle spelers, behalve de laatste, geen kaarten meer hebben.

FAQ

Wat gebeurt er als meerdere tegenstanders "bluf" zeggen?

=> **De eerste die "bluf" zegt, krijgt voorrang.**

Wat gebeurt er als er geen kaarten meer op de stapel liggen omdat ze allemaal op tafel liggen?

=> **Maak een nieuwe stapel door de kaarten van de spelstapel te schudden.**



338934

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE



EL FAROLERO

REGLAS DEL JUEGO

A partir de los 5 años / De 2 a 4 jugadores

Duración de una partida: De 10 a 15 min.



Preparación

Mezcle las 32 cartas. Reparta a cada jugador 5 cartas que pone delante de él sin mirar el dorso. El resto de las cartas forma un montón que deja al lado. Saque una carta del montón y colóquela en el centro de la mesa. Esta carta es el comienzo de la pila de juego.

Nota: los jugadores no pueden volver sus cartas para ver la forma que se oculta en el dorso.

Desarrollo de una partida

Finalidad del juego: ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas.

El jugador de menor edad comienza y se juega en el sentido de las agujas del reloj. Al comienzo de cada nuevo turno, el jugador puede ver la cara oculta **de una nueva carta** de su elección sin enseñarla a los otros. Luego la vuelve a poner como estaba.

La carta en el medio de la mesa indica una forma (redonda, cuadrado, estrella y hexágono). Durante su turno, el jugador tiene tres posibilidades:

- Colocar en la pila de juego una carta con la misma forma. Tendrá que ponerla volviéndola, forma contra forma.
- Hacer el farol, cuando ninguna de las formas visibles se corresponde con la forma de la carta en el centro, en dos casos en concreto:
1/ Porque el jugador no tiene la forma correcta en el dorso de sus cartas (o cree no tenerla).

2/ Porque el jugador tiene la forma correcta y desea engañar a sus adversarios haciendo creer lo contrario.

- Reconoce que no puede jugar nada y coge una carta y la pone delante de él sin mirar el dorso

Cuando un jugador deja una carta, los adversarios pueden decir «farol». Entonces se comprueba el dorso de la carta.

Dos posibilidades:

- La forma en el dorso de la carta dejada es diferente y el farol se confirma. El jugador farolero coge una carta al jugador que lo ha desenmascarado, luego coge dos cartas que coloca delante de él (sin mirarlas).
- La forma en el dorso de la carta dejada es idéntica y no hay farol. El jugador acusado por error debe dar una carta a su adversario. El jugador que ha acusado por error a su adversario de farolear debe coger una carta del montón.

Fin de la partida

Al final de la partida, está prohibido farolear sobre la última carta dejada. Para probar su buena fe, el jugador a punto de ganar debe mostrar el dorso de la carta dejada para probar que no farolea más. La partida llega a su fin cuando todos los jugadores, excepto el último, no tienen más cartas.

Preguntas frecuentes

¿Qué pasa si varios adversarios dicen «farol»?

=> **Tiene prioridad el primero que lo dice.**

¿Qué pasa si no hay más cartas en el montón porque están todas en el centro de la mesa?

=> **Formar un nuevo montón mezclando las cartas de la pila de juego.**



338934

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE



IL BLUFFATORE REGOLAMENTO DEL GIOCO

Da 5 anni / Da 2 a 4 giocatori
Durata di una partita: 10 - 15 minuti



Preparazione

Mescolare le 32 carte. Distribuire 5 carte tra i giocatori che dovranno essere posizionate davanti a ognuno di loro senza guardare il lato coperto. Il resto delle carte formerà un mazzo da posizionare su un lato del tavolo. Pescare una carta dal mazzo e posizionarla al centro del tavolo. Questa carta è l'inizio della pila del gioco.

Nota: i giocatori non possono guardare il lato coperto delle rispettive carte per vedere cosa si nasconde dietro.

Svolgimento della partita

Obiettivo del gioco: essere il primo a liberarsi di tutte le carte.

Il giocatore più giovane è il primo a iniziare. Il gioco continuerà in senso orario. All'inizio di ogni nuovo giro, il giocatore può guardare il lato coperto **di una nuova carta** a sua scelta senza però mostrarla agli altri. Poi la riposiziona com'era.

La carta al centro del tavolo ha una forma (cerchio, quadrato, stella o esagono). Quando arriva il suo turno, il giocatore ha tre possibilità:

- Posizionare sulla pila di gioco una carta con la stessa forma. La carta dovrà essere girata, ovvero la forma sulla carta giocata posizionata contro la stessa forma della carta sulla pila.
- Iniziare il bluff, quando nessuna delle forme visibili corrisponde al quella della carta al centro, con due possibilità:
 - 1/ Perché il giocatore non ha in mano la stessa forma della carta sulla pila.
 - 2/ Perché il giocatore ha in mano la stessa forma della carta sulla pila, ma vuole ingannare gli avversari facendo loro credere il contrario.

- Oppure il giocatore può riconoscere di non avere in mano nessuna carta da giocare e pescare quindi una nuova carta che posizionerà davanti a lui senza guardare il lato coperto.

Se il giocatore ha scelto di bluffare, quando gioca una carta, gli avversari possono dire «bluff». In questo caso si controlla il lato coperto della carta giocata. Esistono due possibilità:

- La forma sul retro della carta giocata è differente dalla forma della carta sulla pila, quindi il bluff è confermato. Il bluffatore prende quindi una carta dal giocatore che lo ha smascherato e pesca due carte che posiziona (coperte e senza guardarle) davanti a sé.
- La forma sul retro della carta giocata è identica alla forma della carta sulla pila, quindi il bluff non esiste. Il giocatore accusato erroneamente consegna quindi una delle sue carte all'avversario che lo ha incolpato. Il giocatore che ha erroneamente accusato il suo avversario di bluffare deve pescare una carta dal mazzo.

Termine della partita

Quando la partita sta per concludersi, non è possibile bluffare sull'ultima carta giocata. Per dimostrare la sua buona fede, il giocatore che ha più probabilità di vincere, deve mostrare agli avversari il lato della carta che gioca per provare, appunto, che non sta bluffando. La partita si conclude quando tutti i giocatori, tranne l'ultimo, non hanno più carte.

FAQ

Cosa succede quando sono più giocatori a dire «bluff»?

=> **E' il primo a dirlo che ha la priorità**

Cosa succede se non ci sono più carte nel mazzo perché sono tutte al centro del tavolo?

=> **Formare un nuovo mazzo mescolando le carte della pila di gioco.**



338934

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE





虚张声势者

游戏规则

玩家人数：2 到 4 人

游戏时间：10 到 15 分钟



准备工作

将 32 张牌混合打乱。向每位玩家分发 5 张牌，但不能看牌的反面。其余的牌放在一边作为抽签牌堆。从抽签牌堆中抽出一张牌，并放在桌子中央。这张牌将作为游戏堆的第一张牌。

注意：玩家不得翻转牌查看牌背面隐藏的形状。

游戏方法

游戏目的：成为第一个丢掉所有牌的玩家

从最小的玩家开始比赛，然后按顺时针方向进行比赛。每个新回合开始时，玩家都可以查看自己选择的新牌隐藏的背面，而不要展示给其他人。然后将牌放回原处。

桌子中间的牌指示形状（圆形、正方形、星形、六边形）。轮到自己时，玩家有三种选择：

- 将相同形状的牌放在游戏堆中。牌必须翻转放置，形状对着形状。
- 当所有可见形状均不与中心牌的形状相对应时，可以按以下两种情况开始虚张声势：
 - 1/ 玩家的形状不正确（或认为自己的形状不正确）。

2/ 玩家的形状正确，希望通过颠倒事实令对手中计。

- 自动放弃并抽一张牌，将牌放在前面，但不能看反面。

当玩家放下一张牌时，对手可以说“虚张声势”。然后检查放置的牌的背面。两种可能：

- 牌背面的形状不同，确认确实是虚张声势。虚张声势的玩家从揭露他的玩家处拿一张牌，然后抽出放在面前的两张牌（不可看牌）。
- 牌背面的形状不同，没有虚张声势。被错误揭露的玩家必须给对手一张牌。错误地揭露对手虚张声势的玩家必须从抽签牌堆中拿出一张牌。

游戏结束

游戏结束时，禁止对放置的最后一张牌虚张声势。为了证明自己，即将获胜的玩家必须展示牌的背面，证明自己没有虚张声势。除最后一位玩家以外，其他玩家都没有牌时，游戏结束。

常见问题

如果几个对手都说“虚张声势”时怎样处理？

=> 第一个说虚张声势的玩家有优先权

如果抽签牌堆没有牌，而全在桌子中央时，该怎么办？

=> 混合游戏牌来重新创建新的抽签牌堆。



338934

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE





المخادع قواعد اللعبة

عدد اللاعبين: من لاعبين 2 إلى 4 لاعبين
مدة اللعبة: من 10 دقائق إلى 15 دقيقة

الإعداد

اخلط البطاقات الورقية الـ 32. وزع 5 بطاقات على كل لاعب ليضعها أمامه دون أن يرى وجهها الخلفي. كون كومة ببقية البطاقات وضعها على جانب. اسحب بطاقة من الكومة وضعها وسط الطاولة. تشكل هذه البطاقة ركيزة للعب. **ملاحظة: لا يمكن للاعبين قلب بطاقاتهم لاكتشاف الشكل المبين على الظهر.**

كيف تسير الجولة

الهدف من اللعبة: أن يتخلص اللاعب من جميع بطاقاته قبل منافسيه يبدأ أصغر اللاعبين سنًا للعب ويتم اللعب في اتجاه عقارب الساعة. قبل بدء دور جديد، يمكن للاعب الكشف عن الجانب المخفي **لبطاقة جديدة** من اختياره دون اظهارها للبقية. ثم يعيد وضعها كما هي. تبين البطاقة التي وضعت وسط الطاولة شكلا (دائرة، مربع، نجمة أو سداسي الأضلاع). لكل لاعب ثلاث إمكانيات عند حلول دوره:

- أن يضع على كومة اللعب بطاقة تحمل نفس الشكل. عليه في هذه الحالة وضعها مقلوبة، بحيث يكون شكل الواحدة قبالة شكل الأخرى.
- يجب بدء الخدعة عندما لا تتوافق أي من الأشكال المكشوفة مع الورقة الموضوعية وسط الطاولة، حسب حالتين:
1/ لأنه ليس بحوزة اللاعب الشكل اللازم على ظهر بطاقاته (أو لا يعتقد أنه يملكه).

2/ لأن اللاعب يملك الشكل الموافق ويريد إيقاع منافسيه في فخ عبر إيهامهم بالعكس.

● يعترف بأنه لا يمكنه اللعب فيختار بطاقة من الكومة ويضعها أمامه دون رؤية ظهرها

عندما يضع اللاعب ورقة، يمكن لمنافسيه اتهامه بالخداع عبر قولهم "bluff". يتم عندها التحقق من البطاقة التي وضعها. هنا يوجد احتمالان:

● يكون الشكل المرسوم على ظهر البطاقة مغايراً، فتتأكد الخدعة. يقوم عندها اللاعب المخادع بسحب بطاقة من اللاعب الذي كشفه ثم يسحب بطاقتين 2 من الكومة ويضعهما أمامه (دون رؤيتها).

● يكون الشكل المرسوم على ظهر البطاقة مماثلاً، ولا توجد أي خدعة. على اللاعب الذي تم اتهامه على خطأ أن يعطي بطاقة إلى منافسه. وعلى اللاعب المنافس الذي قام باتهامه خطأ أن يسحب بطاقة من كومة اللعب.

نهاية اللعبة

في نهاية اللعبة، يمنع الخداع حول البطاقة الأخيرة. للبرهنة على حسن نيته، على اللاعب الذي أوشك أن يفوز أن يظهر وجه البطاقة أمامه للبرهنة عن عدم خداعه. تنتهي اللعبة عندما يتخلص جميع اللاعبين من بطاقتهم، في ما عدى آخرهم.

أسئلة متكررة:

ماذا يحصل إن قال أكثر من لاعب "bluff" في نفس الوقت؟
=> تعود الأولوية إلى أول لاعب يقول الكلمة

ماذا يحصل إن فرغت الكومة من البطاقات ووجدت كلها وسط الطاولة؟
=> يجب عندها إعادة تشكيل الكومة عبر مزج البطاقات الموجودة وسط الطاولة.

338934

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE

