

Nie bluffuj!



INSTRUKCJA
Gra dla 2-6 graczy w wieku 10-110 lat



ELEMENTY GRY

60 kart walizek:

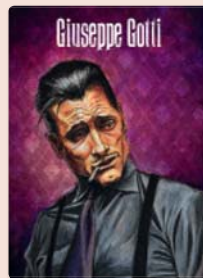


47 kart pieniędzy –
walizki z dolarami:
7 x 5 milionów \$,
14 x 2 miliony \$,
26 x 1 milion \$



13 kart blefu –
walizki z pociętymi gazetami

6 płytek mafiosów



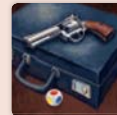
1 czarna kostka



1 kolorowa kostka



1 żeton pistoletu



CEL GRY

Celem gry jest zdobycie 25 milionów \$.

PRZYGOTOWANIE GRY

A Każdy gracz otrzymuje **płytki mafiosów** w wybranym kolorze:

- w grze 6-osobowej: po 1 płytce
- w grze 5-osobowej: po 1 płytce
- w grze 4-osobowej: po 1 płytce
- w grze 3-osobowej: po 2 płytki
- w grze 2-osobowej: po 3 płytki

Płytki niewykorzystywane podczas gry należy odłożyć do pudełka.



B Każdy gracz otrzymuje **9 kart walizek**:

- 1 x 5 milionów \$
- 2 x 2 miliony \$
- 4 x 1 milion \$
- 2 x karta blefu

W trakcie gry gracze muszą trzymać karty w taki sposób, aby inni gracze nie widzieli, co się na nich znajduje.

C **6 kart** będzie tworzyć **bank**:

- 1 x 5 milionów \$
- 2 x 2 miliony \$
- 2 x 1 milion \$
- 1 x karta blefu

Karty te należy potasować i ułożyć z nich stos zakrytych kart (rewersiem do góry) z boku stołu.

D Dwie kostki należy położyć z boku stołu.

E Gracz rozpoczynający otrzymuje żeton pistoletu.

Przygotowanie gry dla 3 graczy:



A



D



C



B



A



B

Gracz 1

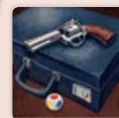


A

Gracz 3



B

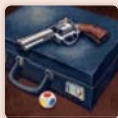


E

Gracz 2

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która ma krewnych w mafii (lub najmłodszy gracz). Bierze ona żeton pistoletu. W dalszej części instrukcji gracza rozpoczynającego rundę nazywać będziemy **graczem z pistoletem**.



1. Gracz z pistoletem rzuca kolorową kostką.

Każdy gracz posiada płytkę mafiosa innego koloru. Wynik rzutu wskazuje kolor gracza, któremu gracz z pistoletem będzie przekazywać walizki w tej rundzie.

Jeśli wypadł kolor gracza z pistoletem, wybiera on dowolnego gracza.

Jeśli wypadł kolor niebiorący udziału w grze, gracz ponownie rzuca kostką.



2. Gracz z pistoletem oferuje wylosowanemu graczowi dowolną liczbę walizek.



Gracz z pistoletem wybiera spośród kart trzymanyh w ręku **dowolną** liczbę walizek i kładzie je zakryte (rewersiem do góry) na środku stołu. Walizki te stanowią propozycję dla wylosowanego gracza. Gracz z pistoletem może (ale nie musi) przeko-

nywać wylosowanego gracza o atrakcyjnej zawartości walizek. Oczywiście może w tym momencie blefować, zapewniając, że w walizkach znajduje się np. 6 milionów \$, podczas gdy zawierają one 1 milion \$ lub pocięte gazety.

3. Gracz wylosowany ma dwie możliwości:

a) **Jeśli wierzy, że w walizkach jest satysfakcjonująca go wartość dolarów**, zabiera karty bez ujawniania zawartości walizek innym graczom. Dołącza je do kart trzymanyh w ręku.

b) **Jeśli nie wierzy, że w walizkach jest satysfakcjonująca go wartość dolarów**, otwiera zaproponowane mu walizki (odkrywa karty wyłożone przez przeciwnika) i rzuca **czarną kostką**.



• **Jeśli wynik na kostce jest niższy** od liczby milionów dolarów w walizkach:

- gracz z pistoletem zabiera z powrotem swoje karty,
- gracz wylosowany musi zapłacić graczowi z pistoletem **tylko dolarów, ile znajdowało się w walizkach**. Gracz wylosowany płaci posiadanymi walizkami z pieniędzmi.
- gdy już zapłaci graczowi z pistoletem, gracz wylosowany musi wziąć **jedną kartę z banku** (z wierzchu stosu kart). Kartę z banku można pobrać dopiero po zapłaceniu całości kwoty przeciwnikowi. Karty tej nie można wykorzystać do dokonania zapłaty.

Przykład:

Angelo proponuje *Mario* 3 walizki. *Mario* podejrzewa, że znajduje się w nich bardzo mało dolarów.



Mario otwiera więc walizki (odkrywa karty wyłożone przez *Angelo*) – znajdują się w nich 3 miliony \$.



Mario rzuca czarną kostką. Wpada 2, czyli mniej niż liczba milionów dolarów w walizkach.



Angelo zabiera więc z powrotem zaoferowane walizki, a *Mario* musi wypłacić mu 3 miliony \$.



Angelo

Mario

Po dokonaniu zapłaty *Mario* bierze jedną kartę z banku.

Uwaga!

- Jeśli gracz nie posiada kart walizek pozwalających mu zapłacić wymaganej sumy dolarów, musi wykorzystać posiadane karty, nawet jeżeli oznacza to, że zapłaci więcej. Nadwyżka nie jest zwracana.
- Jeśli gracz nie posiada wystarczającej ilości pieniędzy na posiadanych kartach walizek i nie może zapłacić przeciwnikowi, musi oddać mu **wszystkie** swoje karty.
- Jeśli wynik na kostce jest **równy** liczbie milionów dolarów w walizkach, gracz wylosowany zabiera wszystkie zaproponowane mu walizki. Karty te dołącza do kart trzymany w ręku.
- Jeśli wynik na kostce jest **wyższy** od liczby milionów dolarów w walizkach, gracz z pistoletem musi **dołożyć przynajmniej jedną** walizkę (kartę kładzie zakrytą, rewersem do góry).
 - gracz wylosowany ponownie podejmuje decyzję, czy jest zadowolony z oferowanych kart:
 - jeśli tak – zabiera wszystkie zaproponowane walizki (te otwarte oraz dołożone),
 - jeśli nie – otwiera dołożone walizki, ponownie rzuca czarną kostką i porównuje wynik rzutu z wartością dolarów we wszystkich otwartych walizkach. W zależności od wyniku wykonuje się działania opisane powyżej.

Przykład:

Giuseppe proponuje *Ali* 3 walizki, namawiając ją, aby przyjęła je bez sprawdzania.



Ala zakłada, że *Giuseppe* blefuje, dlatego postanawia otworzyć walizki. W środku znajdują się 4 miliony \$.



Ala rzuca czarną kostką. Wypadło 6.



Giuseppe musi więc dotożyć przynajmniej jedną walizkę. Dotożył dwie karty, kładąc je rewersem ku górze. *Ala* może je przyjąć lub ponownie sprawdzić zawartość walizek i rzucić czarną kostką. Decyduje się zabrać walizki bez ich sprawdzania. Zabiera wszystkie walizki ze stołu: 3 wcześniej otwarte i 2 dotożone.



Ala

Runda się kończy, a gracz z pistoletem przekazuje żeton pistoletu oraz kolorową kostkę graczowi siedzącemu z lewej strony. Rozpoczyna się kolejna runda: gracz rzuca kolorową kostką i wyklada na stół walizki dla wylosowanego gracza.

Uwaga!

Brak kart nie wyklucza gracza z gry. Runda takiego gracza jest pomijana (nie rzuca on kolorową kostką, ponieważ nie ma walizek do zaoferowania), ale inni gracze mogą wylosować go podczas swoich rund. Wówczas oferują mu walizki na normalnych zasadach.

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- Jeden z graczy zebrał karty o łącznej wartości **25 milionów \$** – został zwycięzcą.
- **Z banku została zabrana ostatnia karta.** Zwycięza gracz z największą sumą dolarów. W wypadku remisu decyduje liczba posiadanych kart. Osoba, która ma ich najmniej, wygrywa.

WARIANT GRY

W tym wariacie zmianie ulegają poniższe fragmenty gry. Pozostałe zasady się nie zmieniają.

- Rzut kolorową kostką
Gracz wylosowany musi przekazać walizki graczowi z pistoletem (w wariacie podstawowym gracz z pistoletem przekazywał walizki graczowi wylosowanemu).

Przykład:

Francesco rzuca kolorową kostką. Wypadł biały. Jest to kolor Ali, dlatego musi ona zaoferować *Francesco* walizki.

- Jeśli gracz z pistoletem musi zapłacić przeciwnikowi (wynik na kostce był niższy niż wartość dolarów na kartach), musi on wziąć kartę z banku w ramach rekompensaty.
- Jeśli gracz z pistoletem nie posiada kart, ciągle rozgrywa swoją rundę. Rzuca kolorową kostką i wskazuje w ten sposób gracza, który będzie przekazywać mu karty walizek.
- Jeśli wylosowany gracz nie posiada kart, runda kończy się bez przekazywania walizek.



FOXGAMES

Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
© 2014 Grupa Wydawnicza Foksal

Wydawca: Jarosław Basałyga
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak
Korekta: Katarzyna Suszała
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Autor: Dominique Ehrhard
Ilustracje: Tomek Larek



Gra na licencji MJ Games (www.mjgames.ca)
Tytuł oryginalny: „Gold and bones”

ZAGRAJ Z NAMI!



autor: Reiner Knizia
ilustracje: Mateusz Bielski



Zdobywca nagrody **Najlepsza gra karciana** magazynu *Fairplay!*
Masz do dyspozycji miliony dolarów! Na co je wydasz?
Pełna emocji gra licytacyjna, podczas której gracze-milionerzy rywalizują o najcenniejsze dobra luksusowe.
Aby wygrać, muszą rozsądnie inwestować swoje miliony oraz unikać złodziei i problemów podatkowych.