

7-99

Інструкція

Impus
Bluff



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Роздайте карти порівну між гравцями (сорочкою догори!), користуючись схемою на наступній сторінці. Якщо гравців 4 або 5 – два гравці у якості зайвої карти отримують по магичній карті-джокеру (див. розділ «Карта-Джокер»).

Якщо гравців мало можете прибрати частину карт (один або кілька видів істот, по 4 шт.) Тільки не прибирайте імпів (див. розділ «Знайомтесь це — Імп»).

Щоб спростити гру можете прибрати джокерів і не використовувати їх у грі.



21

21



14

14

14



10

10

ДЖОКЕР



8

8

8



7

7

7

7

7

7



ПЕРЕЛІК КАРТ

Військо!
Шукуйсь!

Всього у грі 40 основних карт (10 видів істот по 4 карти кожного виду), 2 джокери (див. «Карта-Джокер») та два «запасні»* імпи.



*І під «запасними» ми розуміємо «зайві», бо підозрюємо, що вони самі заповзли в коробку до своїх друзів. Використовуйте їх у грі, якщо хочете.



**МЕТА ГРИ:
ПОЗБУТИСЯ КАРТ**

Програє той, хто останнім залишиться з картами.

Гравець, який ходить першим, кладе на стіл будь-яку кількість карт сорочкою догори і називає істоту. Наприклад, «два орки». Цим він стверджує, що на всіх картах, які він тільки що поклав, намальовані орки..

Називати можна істот тільки **одного** виду.

Наприклад, «дракон», або «два орки». Не можна оголошувати одночасно кілька видів, наприклад «фавн і скелет», або «два єльфи і гном».

У цій грі можна і навіть потрібно блефувати!

Ви можете дійсно покласти на стіл двох орків, або ж збрехати і покласти будь-яку комбінацію будь-яких інших істот, назвавши їх орками.

✓ Два орки!

✗ Орк і гном!

Ще один орк!

Наступний гравець має два варіанти ходу:

«**Повірити**» – і тоді він зобов'язаний додати на стіл кілька карт, оголосивши їх теж орками.

Це два орки. Не повірив?
Забирай всю стопку!

АБО

Сказати «**Не вірю!**» та відкрити карти, викладені попереднім гравцем. Якщо на відкритих картах названа істота, гравець, що не повірив, забирає всі викладені на стіл карти собі.

Якщо ж гравець, який не повірив, мав рацію і при перевірці виявилася брехня, всі карти, що лежать на столі, забирає гравець, чії карти перевірялися.

Далі ходить гравець наступний за годинниковою стрілкою після того, хто забрав карти.

Коли гравець збирає в себе чотири карти з істотами одного виду, він повинен негайно **у відкрити** відкласти їх у відбій.

ПРАВИЛО
ЧОТИРЬОХ

Якщо у гравця опинилися дві карти **поліморфу** – він може обирати: прибрати їх у відбій, або ж залишити собі. Імпів ніколи не можна прибирати у відбій, навіть якщо їх у вас чотири!



Ці маленькі інфернальні капосники постійно докучають чародіям, поїдаючи цінні алхімічні інгредієнти, малюючи в магічних свитках і випорожнюючись в котел для зілляваріння. Небезпечні, але за своєю природою шкідливі, вони і є головними «героями» нашої гри. Справа в тому, що викладені карти не можна називати імпами (жоден поважаючи себе чарівник не скаже, що у нього в колоді завелися імпи). Їх можна позбутися лише підклавши під виглядом інших істот.



КАРТА-ДЖОКЕР



ЗАКЛИНАННЯ: ПОЛІМОРФ

Ці карти перетворюють викладені карти на будь-яку іншу істоту.



Два дракони!

Перший гравець виклав на стіл дві карти, оголосивши їх драконами. Отже, далі усі викладені зверху карти теж потрібно оголошувати драконами.

Поліморф: Гобліни!

Але в свій хід ви можете покласти одну магічну карту сорочкою донизу назвати іншу істоту (будь-яку, крім імпа).

Один гоблін!

Тоді наступні гравці мають додавати карти називаючи їх вже тією істотою, яку оголосив гравець, який наклав поліморф.