Un juego de Christian Lemay ilustrado por Olivier Fagnère

de 4 a 50 jugadores / a partir de 12 años

RECOMENDAMOS NO LEER LAS CARTAS ANTES DE JUGAR.

MATERIAL

- 50 cartas de “Desafío”
- 2 cartas de reglas

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es ganar el máximo de puntos posible.

Estos puntos se ganan superando desafíos y descubriendo al resto de jugadores cuando intentan realizar sus retos. Se pierden puntos por cada desafío no superado o por cada acusación falsa.

PREPARACIÓN

Distribuye una carta boca abajo a cada participante. Todo el mundo la mira sin

enseñársela a los demás jugadores.

Todas las cartas tienen tres desafíos, de valor 1, 2 y 3 puntos. Guarda las cartas sobrantes, ya que no se usarán en esta partida.

Para llevar la cuenta de los puntos, os recomendamos que pongáis una hoja grande al alcance de todos los jugadores, para que éstos puedan ir anotando los puntos que ganan (o pierden) a lo largo de la partida.

Poneos de acuerdo sobre la duración de la partida. Por ejemplo: "Terminamos a las 23h". Se recomienda un período de aproximadamente dos horas.

EL JUEGO

BLUFF PARTY es un juego de ambiente, que se juega compaginándolo con otras actividades: una velada nocturna, una cena, un almuerzo o incluso mientras juegas a otro juego...

Tu objetivo: Superar tus desafíos y adivinar cuáles son los de los demás, para desenmascararlos.

1. Superar un desafío: Cada tarjeta tiene tres retos a realizar con sutileza. Cada desafío se debe realizar en público, delante de al menos un testigo. Una vez que un jugador supera un desafío, debe esperar treinta

segundos antes de revelárselo a los demás. Luego deberá anotar los puntos obtenidos por superar el reto (tantos como indique la carta). Ejemplos de desafíos: “Bebe un vaso grande de leche”, “Aplaude”, “Hablar de lucha greco-romana.”

Caso especial: si un jugador se encuentra en la imposibilidad de lograr uno de sus retos, por ejemplo, si tiene que beber leche y ni tiene leche a mano, ni hay una tienda cercana, puede cambiar su carta.

2. Desenmascarar: Cuando un jugador cree que otra persona está intentando superar su desafío, puede desenmascararlo. Es algo tan sencillo como decir en voz alta, lo suficiente como para que varios (o todos) los jugadores puedan oírle: “Te he pillado. Apuesto... “, seguido del reto. Por ejemplo: “Te he pillado. ¡Apuesto a que tenías que beber leche!”.

Si la acusación es más o menos correcta, como en el ejemplo anterior, el denunciante recibe 2 puntos. En caso de ambigüedad, la opinión mayoritaria de los testigos es la que decide. El desenmascarado no gana puntos (pero tampoco los pierde).

Si la denuncia es falsa, el acusador pierde 1 punto.

FIN DE LA PARTIDA

A la hora señalada al principio de la partida, cada jugador suma sus puntos y resta un punto por cada desafío no conseguido. Siempre es mejor intentar un desafío, incluso si te descubren, que perder un punto por no hacerlo. El jugador con más puntos gana. Los empates son válidos.

VARIANTE "JUGADORES REINCIDENTES "

Las letras (A, B, C, D y E) que aparecen en las cartas se utilizan para poder jugar varias veces con las mismas personas sin usar los mismos desafíos. Por ejemplo, usad la serie A en la primera partida con un grupo, luego la serie B en otra partida, etc. Aconsejad a los jugadores que no desenmascaren los retos de otras personas simplemente porque lo han reconocido de una partida anterior.

No dudéis en dar una segunda carta a aquellos jugadores que hayan superado sus tres desafíos rápidamente.

Precisión ética: este juego es, ante todo, para diversión de los participantes. Por favor, respetad la integridad física, la seguridad y la dignidad de cada persona, en todo momento.

Le Scorpion Masqué
www.scorpionmasque.com

Bluff Party es un juego bajo licencia del Scorpion Masqué.