



REGULILE JOCULUI

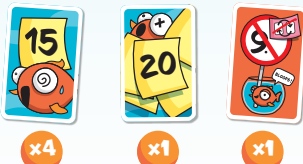
8+ 2-5 10'

asmodee

În *Bloops*, începi prin a memora 3 cărți. Sună simplu, nu-i așa? ...

Până când ele sunt schimbate, apar cărți noi sau ești prea ocupat să râzi de greșelile adversarilor ca să-ți dai seama că le-ai pierdut din vedere!

Acest joc conține 65 de cărți, împărțite astfel:



CARE ESTE SCOPUL JOCULUI?

Jucătorul cu **cel mai mic scor** la finalul jocului este **câștigătorul**. Așadar, încearcă să scapi cât mai repede de cărțile tale — fără să le încurci, bineînțeles!

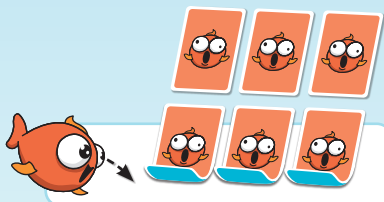
PREGĂTIREA JOCULUI

Pune cartea BLOOPS deoparte, la îndemâna tuturor jucătorilor. Amestecă restul cărților pentru a forma un teanc de tragere.

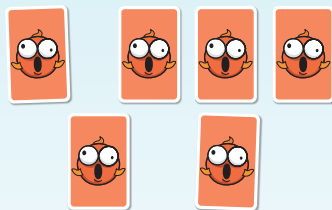


Teancul de cărți eliminate

Așează câte 6 cărți cu fața în jos în fața fiecărui jucător. Apoi, fiecare jucător se uită în secret la cele 3 cărți din rândul de jos.



De acum înainte, poți rearanja cărțile tale oricând pe parcursul jocului.



Ține minte: După ce jocul a început, nu mai ai voie să te uiți la cărțile tale. Acum este momentul să profiți!



CUM SE JOACĂ

Jucătorul care a uitat cel mai recent ceva începe jocul. Jocul poate continua în sensul acelor de ceasornic sau invers; la urma urmei, un pește înnoată în ce direcție vrea el prin acvariu! Când este rândul tău, **trage o carte** și uită-te la ea **în secret**. Apoi poți alege:

SĂ ELIMINI CARTEA

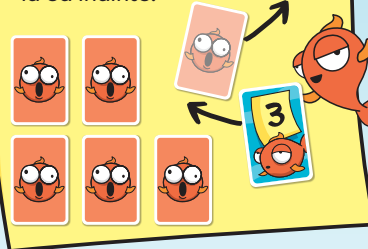
Pune-o cu fața în sus pe teancul de cărți eliminate.



SAU

SĂ PĂSTREZI CARTEA

Pune cartea cu **fața în jos** în fața ta și elimină una dintre celelalte cărți ale tale, cu fața în sus, fără să te uiți la ea înainte.



Notă: Dacă teancul de tragere se termină, amestecă din nou teancul de cărți eliminate pentru a forma unul nou.

EFECTE

Dacă elimini o carte cu 6, 7, 8 sau 9, **trebuie** să aplici efectul corespunzător **imediat**!

6 = Pune prima carte din teancul de tragere cu fața în jos în fața **unui adversar**.

7 sau 8 = Uită-te la 1 carte din fața ta sau 1 carte a unui adversar.

9 = Schimbă una dintre cărțile tale cu una a unui adversar, ambele cu fața în jos. Nu te uita la nicio carte!

CONTRA-ELIMINARE

Când o carte este eliminată, de tine sau de un adversar, poți răspunde imediat eliminând una sau mai multe cărți **identice**, chiar dacă nu este rândul tău!

Când îi vine rândul, Andrei elimină o carte **6**. Apoi, Răzvan face o contra-eliminare cu cartea **6** din fața lui.

Dacă alegi cartea greșită și o dezvălui, trebuie să o pui la loc cu fața în jos, în fața ta și să tragi **1 carte penalizare** (vezi secțiunea Penalizări).

Maria crede că are o carte **6**, dar descoperă că e, de fapt, **9**! Ea întoarce cartea cu fața în jos și trage 1 carte ca penalizare.



Dacă mai multe cărți eliminate declanșează **efecte**, aplică-le în ordinea în care au fost eliminate. Între timp, ceilalți jucători pot continua să răspundă cu contra-eliminări.

Mai întâi, Andrei aplică efectul de pe cartea sa **6**, apoi Răzvan aplică efectul **6**-ului său. Andrei își amintește că mai are o carte **6** și o elimină și pe cea, apoi îi aplică efectul.

Dacă nu mai sunt efecte de aplicat, jucătorul al cărui rând este poate continua jocul imediat. După ce acel jucător a tras o carte, **nu mai este permisă nicio contra-eliminare**.

După ce Andrei și Răzvan termină de aplicat efectele cărților lor, e rândul Mariei să tragă o carte. Maria își amintește abia acum că avea și ea un **6**... Din păcate, e prea târziu, pentru că Maria a tras deja cartea!



SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se poate încheia în două moduri:

CARTEA 20 ESTE ELIMINATĂ



În acest caz, jocul se termină **imediat**. Nimeni nu mai joacă.

SAU

SPUI „BLOOPS!”

La finalul rândului tău, poți spune cu voce tare „**BLOOPS**” pentru a declanșa sfârșitul jocului. **Fiecare dintre adversarii tăi joacă încă o rundă.**

Pune cartea **BLOOPS** în fața ta; acum ești **imun** la efectul cărților de tip 9 care ar putea fi eliminate.



Înainte să spui „**BLOOPS**”, asigură-te că ești pe cale să câștigi. O vorbă veche spune: „**Mai bine un bloops precut decât unul trist!**”



PUNCTAJ

Toți jucătorii își dezvăluie cărțile la finalul jocului.

Dacă ai **3 sau mai multe stele** printre cărțile tale, pune-le deoparte — **nu se iau în calcul!**

Adună valorile tuturor celorlalte cărți pentru a determina punctajul tău final.

Jucătorul cu cel mai mic scor câștigă jocul. În caz de egalitate, împărțiți victoria și jucați din nou!



PENALIZĂRI

Dacă faci o greșeală în timpul jocului, trage o carte ca penalizare și pune-o cu fața în jos în fața ta, fără să te uiți la ea.

Iată câteva exemple de greșeli frecvente:

- Când împarți cărțile greșit,
- Când te uiți la una dintre cărțile din rândul de sus în timpul pregătirii,
- Când tragi o carte și nu e rândul tău,
- Când te uiți la sau dezvălui o carte la care nu ar fi trebuit să te uiți,
- Când faci o contra eliminare cu o carte care nu are aceeași valoare ca cea din teancul de eliminare. În acest caz, trebuie să pui cartea la loc cu fața în jos și să tragi o carte de penalizare,
- Când faci o contra eliminare după ce următorul jucător a tras o carte. În acest caz, procedezi la fel: pui cartea la loc și tragi o carte de penalizare.

Sunt, cu siguranță și alte moduri de a încurcă lucrurile; le vei descoperi singur! Ține doar de tine să-i convingi pe ceilalți că n-a fost deloc o greșeală.



EXEMPLU DE CALCUL AL PUNCTAJULUI

MARIA



Maria are **23 de puncte**.
A strigat „BLOOPS!”
cu încredere, dar nu știa că are ascunsă cartea **20** printre cărțile ei...

ANDREI



Andrei are **45 de puncte**.
Cartea lui cu valoarea 11 se ia în calcul, pentru că este singura carte cu Stea pe care o are.

RĂZVAN



Răzvan ajunge la doar **18 puncte** după ce elimină cele 3 cărți cu Stea.
El câștigă jocul!



Credite: Designerul jocului: MontiBearnar,
Ilustrații: Mathieu Lidon.

Regulament creat de Good Heidi.

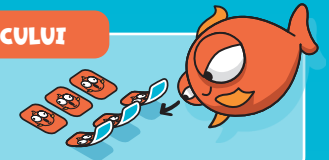
Un mare mulțumesc tuturor celor care au testat și evaluat jocul: Valentin, Paul, Alexandra, Quentin, Ophélie, Solenne, Armelle, Sara, François, Camille, Nicolas, Kumiko, Anouk, Ulysse, Dolça, Anaïs, Flo, Gricha, Ewenn, Seb și Guillaume!



REGULI DE BAZĂ

LA ÎNCEPUTUL JOCULUI

Uită-te la cele 3 cărți din rândul de jos din fața ta și memorează-le fără să le arăți celorlalți.



ÎN TURUL TĂU

TRAGE O CARTE

apoi, ori

O ELIMINI

SAU

O PĂSTREZI și elimini altă carte.



CÂND SE ELIMINĂ O CARTE

Poți face contra eliminare cu o carte identică din fața ta.

DACĂ SE ELIMINĂ O CARTE CU EFECT

Aplică efectul imediat:



Fără să te uiți, pune prima carte din teancul de tragere cu fața în jos în fața unui adversar.



Uită-te la o carte din fața ta sau din fața unui adversar.



Schimbă una dintre cărțile tale cu una dintre cărțile adversarului, cu fața în jos. Nu te uita la niciuna dintre ele.
Nu uita: Cartea BLOOPS te protejează de acest efect.

DACĂ FACI O GREȘEALĂ

Ca penalizare, pune prima carte din teancul de tragere cu fața în jos în fața ta.

JOCUL SE ÎNCHEIE



Dacă spui „BLOOPS” cu voce tare.

Ia cartea „BLOOPS”.
Toți adversarii joacă o rundă finală.

SAU



Dacă este eliminată cartea 20.

Jocul se încheie imediat.