



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni

FLUNKER- KÖNIG



Master storyteller · Le roi des bluffeurs
Sjoemelkoning · El rey embustero · Il re delle frottole

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2014

TL 84631 Art. Nr.: 301314 1/14

Habermas GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Sjoemelkoning

Een beestachtig bluffspel voor 2 - 5 spelers van 6 - 99 jaar.

Auteurs: Anja Dreier-Brückner & Thomas Brückner

Illustraties: Kai Pannen

Speelduur: ca. 15 minuten

Aan het hof van de koning wordt gesjoemeld dat de stukken eraf vliegen! De keukenmeid met haar zachte pootjes doet zich immers als prinses Varken voor en de minstrel met zijn kikkerpoten kraait zijn liedjes alsof hij ridder Haan is. Zeker is dat de dieren niet altijd hun kenmerkende geluid laten horen! Alleen wie waarheid en leugen uit elkaar kan houden en ook talent heeft om te sjoemelen, kan het ver schoppen aan het hof van de koning!

Jullie hebben dierenkaarten in je hand en leggen ze om de beurt verdekt neer. Tegelijk doen jullie net zo vaak het bijpassende dierengeluid na als er dieren op de kaart staan afgebeeld.

Maar opgelet: op je kaart moeten meer dieren van dezelfde soort staan of minstens één dier dat groter is, en dus ook hoger in rang, dan op de kaart van je voorganger. Als je geen bijpassende kaart hebt, moet je sjoemelen en hopen dat niemand het merkt! Het doel van het spel is om aan het eind de minste strafpunten te hebben.

Spelinhoud

54 dierenkaarten, 6 jokers, 7 strafpunten, spelregels



dierenkaarten

joker

Voordat er wordt begonnen

Bekijk de dierenkaarten eens goed: op elke kaart is een bepaald dier één, twee, of drie keer in een gouden lijst afgebeeld. In totaal zijn er negen verschillende dieren en elk dier maakt een kenmerkend geluid, dat jullie moeten kennen. Achter in deze spelregels kunnen jullie een overzicht vinden. Maar tijdens het spel is ook de grootte van de dieren van belang: zo stelt de krekel het kleinste dier van de laagste rang voor en is de koe het grootste dier met de hoogste rang. Welke rang het afgebeelde dier heeft, kan je aan de rechterkant van de kaart in de overzichtslijst zien.

Tip: Leg tijdens de eerste keren dat er gespeeld wordt het overzicht midden op tafel, zodat alle spelers het goed kunnen zien en indien nodig kunnen raadplegen.

Spelvoorbereiding

Schud alle kaarten. Elke speler krijgt verdekt twee kaarten en neemt ze ongezien in de hand. De overige kaarten komen als stok midden op tafel. Houd de strafpunten klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler met de koninklijkste naam begint.

Leg één van je kaarten **verdekt** midden op tafel. Als dit een dierenkaart is, doe je het bijpassende dierengeluid na en wel net zo vaak als dit dier binnen de gouden lijst op de kaart staat afgebeeld.

Voorbeelden:



"woef,
woef"



"knor,
knor,
knor"

Pak vervolgens een kaart van de stok, zodat je weer twee kaarten in je hand houdt. Als de stok verbruikt is, wordt de aflegstapel behalve de bovenste kaart geschud en als nieuwe stok klaargelegd.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Tijdens het spel moet de volgende speler altijd de kaart van zijn voorganger overbieden, d.w.z. hij moet óf een kaart neerleggen waarop hetzelfde dier vaker staat afgebeeld, óf een kaart met een willekeurig aantal dieren van een hogere rang.

Voorbeeld:

Thomas heeft een kaart neergelegd en "miauw, miauw" gezegd. Om hem te overbieden, moet Anja nu óf een kaart met drie katten (= "miauw, miauw, miauw"), óf een kaart met een willekeurig aantal grotere dieren (bijv. een haan = "kukeleku" of twee schapen = "bè, bè") er verdekt opleggen en de bijpassende geluiden maken.

Sjoemelen

Onafhankelijk van wat er op de kaart staat die je neerlegt, kan je sjoemelen en naar keuze één van de negen dierengeluiden één, twee of drie keer nadoen. Als je met de kaarten in je hand niet kunt overbieden, kan je alleen voorkomen dat je een strafpunt krijgt, door te sjoemelen of door de kaart van je voorganger te betwijfelen en gelijk te hebben.

Betwijfelen en de strafpunten

Elke speler kan in plaats van zelf een kaart uit te spelen, de door zijn voorganger neergelegde kaart betwijfelen. Daarvoor roep je hard "sjoemelkoning!" en draai je de kaart om zodat iedereen hem kan zien.

Klopt de afbeelding met de geluiden die erbij zijn gemaakt?

- **Nee:**
De gemaakte geluiden en de afbeelding komen niet met elkaar overeen, dus heeft je voorganger gesjoemeld. Als straf krijgt hij een strafpunt.
- **Ja:**
De gemaakte geluiden en de afbeelding komen met elkaar overeen, dus heeft je voorganger de waarheid gezegd. Dan moet je zelf een strafpunt pakken.

Let op:

Ook als je niet hebt opgelet en je biedt niet hoger dan je voorganger, krijg je een strafpunt.











De speler die een strafpunt heeft gekregen, mag een kaart naar keuze neerleggen en begint daarmee een nieuwe ronde.

De jokers

De gekke bij kan op alle kaarten worden gelegd. Daarbij zeg je "sliep uit!" Met een joker wordt het overbieden onderbroken en mag de volgende speler een kaart naar keuze neerleggen en bijv. weer met een krekkel (= "tsjirp") beginnen. Je mag bij een dierenkaart net doen alsof je een joker hebt neergelegd en net als alle andere kaarten kunnen ook de jokers worden betwijfeld.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle strafpunten zijn verdeeld. De speler met de minste strafpunten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

	1x	2x	3x
koel 	boe!	boe! boe!	boe! boe! boe!
varken 	knor!	knor! knor!	knor! knor! knor!
schaap 	bè!	bè! bè!	bè! bè! bè!
hond 	woef!	woef! woef!	woef! woef! woef!
haan 	kukeleku!	kukeleku! kukeleku!	kukeleku! kukeleku! kukeleku!
kat 	miauw!	miauw! miauw!	miauw! miauw! miauw!
vogel 	piep!	piep! piep!	piep! piep! piep!
kikker 	kwak!	kwak! kwak!	kwak! kwak! kwak!
krekkel 	tsjirp!	tsjirp! tsjirp!	tsjirp! tsjirp! tsjirp!
bij 		sliep uit!	

Le roi des bluffeurs

Un jeu de bluff pour 2 à 5 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteurs : Anja Dreier-Brückner & Thomas Brückner

Illustration : Kai Pannen

Durée de la partie : env. 15 minutes

A la cour du roi, un jeu plein de fourberies fait fureur ! La chatte cuisinière se fait passer pour la princesse cochon et la grenouille troubadour chante à la manière du coq chevalier. C'est un tel chaos qu'on ne sait plus si les animaux font entendre leur vrai cri. Seul celui qui différenciera les mensonges de la vérité et aura en même temps du talent pour bluffer, aura beaucoup de chance à la cour du roi !

Vous avez en main des cartes d'animaux et les posez à tour de rôle faces cachées. En même temps, vous imitez le cri de l'animal illustré sur la carte du même nombre de fois que l'animal est représenté sur la carte.

Mais attention : votre carte doit indiquer plus d'animaux de la même espèce ou au moins un animal plus gros, et donc de rang supérieur, que sur la carte du joueur précédent. Si vous n'avez pas la carte qui convient, vous devez alors bluffer et espérer que personne ne s'en apercevra ! Le but de jeu est d'avoir le moins possible de points de pénalité à la fin de la partie.

Contenu du jeu

54 cartes d'animaux, 6 cartes de bouffon, 7 points de pénalité, 1 règle du jeu



cartes d'animaux

cartes de bouffon

Avant de jouer

Regardez bien les cartes : chacune d'elle représente un, deux ou trois animaux de la même espèce dans un cadre de couleur dorée. En tout, il y a neuf cartes différentes et à chaque animal correspond un cri typique que vous devez connaître. Un tableau récapitulatif est indiqué en dernière page de cette règle du jeu.

Dans le jeu, la taille des animaux est aussi importante : le grillon, par exemple, est le plus petit (donc l'animal de rang inférieur) et la vache est la plus grosse (donc de rang supérieur). Le rang hiérarchique de l'animal illustré sur la carte est indiqué sur l'échelle des tailles sur le bord droit de la carte.

Astuce : lors des premières parties, posez le tableau récapitulatif au milieu de la table pour que tous les joueurs puissent bien le voir et le regarder en cas de besoin.

Préparatifs

Mélangez toutes les cartes. Chaque joueur prend deux cartes, faces cachées, et les met dans sa main en les cachant de la vue des autres. Les cartes restantes sont posées au milieu de la table comme pile de pioche. Préparez les points de pénalité.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur au nom le plus royal commence.

Pose une de tes cartes, **face cachée**, au milieu de la table. Si c'est une carte d'animal, imite le cri de cet animal autant de fois que l'animal est représenté à l'intérieur du cadre doré.

Exemples :



« ouah,
ouah »



« groin,
groin,
groin »

Ensuite, tire une carte de la pile de pioche pour en avoir de nouveau deux en main. Si la pile de pioche est épuisée, on mélange la pile de dépôt, sauf la carte du dessus, et la pose en pile de pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Au cours de la partie, le joueur suivant doit toujours poser une carte supérieure par rapport à la précédente, c'est-à-dire qu'il doit poser soit une carte indiquant le même animal représenté un nombre de fois supérieur soit une carte montrant un animal

plus gros et donc de rang supérieur, quel que soit le nombre d'illustrations de cet animal.

Exemple :

Thomas a posé une carte et a dit « miaou, miaou ». Pour surenchérir, Anne doit poser par-dessus, face cachée, soit une carte indiquant trois chats (= « miaou, miaou, miaou ») soit une carte montrant un animal plus gros en nombre quelconque (par ex. : un coq = « cocorico » ou deux moutons = « mêhh, mêhh ») en imitant le cri correspondant en même temps.

Bluffer

Tu peux aussi ne pas tenir compte de ce qui est représenté sur ta carte et bluffer en imitant n'importe quel cri des neuf animaux et en le déclamant une, deux ou trois fois. Si tu n'as pas de carte à poser pour la surenchère, la seule possibilité qui te reste pour éviter de récupérer un point de pénalité est soit de bluffer soit de douter de la carte posée par le joueur précédent.

Emettre un doute et répartir les points de pénalités

Au lieu de poser une carte, un joueur peut mettre en doute celle jouée par le joueur précédent. Pour cela, le joueur dit tout fort : « Roi des bluffeurs ! » et retourne la carte face visible.

L'illustration correspond-elle au cri que le joueur vient d'imiter ?

- **Non :**
L'imitation du joueur et l'illustration de la carte sont différentes, c'est-à-dire que le joueur précédent a bluffé. En punition, il récupère un point de pénalité.

• **Oui :**

L'imitation du joueur et l'illustration de la carte sont identiques, c'est-à-dire que le joueur précédent a dit la vérité. C'est toi qui récupère un point de pénalité.

Attention :

si tu n'as pas fait attention et n'as pas surenchéri la carte du joueur précédent, tu récupères aussi un point de pénalité.


Le joueur qui a récupéré le point de pénalité pose n'importe quelle carte et commence ainsi un nouveau tour.

Les cartes de bouffon

On peut poser le bouffon abeille sur n'importe quelle carte en disant en même temps : « Tralala la ! ». En posant une carte de bouffon, tu interromps la surenchère car le joueur suivant peut alors poser n'importe quelle carte et commencer le tour, par ex. avec un grillon (= « cri »). Avec chaque carte d'animal que tu poses, tu peux aussi faire semblant d'avoir posé une carte de bouffon. Comme les cartes d'animaux, les cartes de bouffon peuvent être aussi mises en doute.

Fin de la partie

La partie se termine dès que les sept points de pénalité ont été distribués. Le gagnant est le joueur qui aura le moins de points de pénalité. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

	1x	2x	3x
vache 	meuh!	meuh! meuh!	meuh! meuh! meuh!
cochon 	groin!	groin! groin!	groin! groin! groin!
mouton 	mêhhh!	mêhhh! mêhhh!	mêhhh! mêhhh! mêhhh!
chien 	ouah!	ouah! ouah!	ouah! ouah! ouah!
coq 	cocorico!	cocorico! cocorico!	cocorico! cocorico! cocorico!
chat 	miaou!	miaou! miaou!	miaou! miaou! miaou!
oiseau 	cui!	cui! cui!	cui! cui! cui!
grenouille 	coâ!	coâ! coâ!	coâ! coâ! coâ!
grillon 	cri!	cri! cri!	cri! cri! cri!
abeille 	Tralala la!		