

WHY YOU LYING

工讀生別裝了!

Número de jogadores: 2 ~ 6, Tempo de jogo: 30 ~ 45 min., Idade: 8+

Configuração do jogo (guia rápido)

Organize as cartas por cor em baralhos separados, 30 cartas em cada baralho. Por padrão, o perdedor da última ronda inicia o jogo.

Caso contrário, se os jogadores estão a começar o jogo pela primeira vez, decida o jogador inicial pelo seguinte método:

Cada jogador leva um baralho de 30 cartas, embaralha-o, levanta e revela uma carta. Olhe para a parte inferior do cartão, onde há uma lista de animais; o jogador com a carta mais próxima do grilo é o jogador inicial.

Grilo > Aranha > Peixe > Galinha > Coelho > Mascote Trabalhador

Em caso de empate, os vencedores devem tirar outra carta do seu baralho e comparar novamente, repita até que haja um desempate. Cada jogador embaralha a(s) carta(s) retirada(s) de volta ao seu baralho.

No início de cada ronda, cada jogador embaralha e levanta 5 cartas do seu baralho para ter como suas cartas em mão para jogar.

Depois de os jogadores examinarem as cartas nas suas mãos, o jogador inicial anuncia "X número de Y animal/ais, com Z quantidade de asas ou pernas". Quando um jogador na ronda é apanhado a fazer bluff (mentindo) ou se proclamar um bluff e estiver errado; o jogador perde o tipo de carta anunciada do seu baralho, e a carta é colocada à frente do vencedor como carta de pontuação (se a pessoa não tiver o tipo de carta anunciada no resto do seu baralho, perde uma carta de Mascote Trabalhador. Se a pessoa também não tiver uma carta de Mascote Trabalhador no resto do seu baralho, o vencedor pode decidir qual o tipo de carta tirar).

Quando um jogador coleciona 5 cartas de pontuação de outros jogadores, esse jogador ganha o jogo.

Instruções de jogo

Este jogo requer pelo menos 2 jogadores. Cada jogador começa com um baralho de 30 cartas.

No início de cada ronda, cada jogador embaralha o seu baralho e levanta 5 cartas para ter em mão. Não revele cartas em mão a outros jogadores.

O perdedor da última ronda é o jogador inicial; no caso de um novo jogo, decida o jogador inicial pelo método mencionado em Configuração do jogo.

O jogador inicial decide para aquela ronda se ele vai jogar com o tipo - asas ou pernas. Esta decisão permanecerá a ronda inteira.

O jogador inicial anuncia "X número de Y animal/ais, com Z quantidade de asas ou pernas". Isto significa que o jogador prevê de todas as cartas em todas as mãos dos jogadores, há pelo menos X número de Y animal/ais; também, de todas as cartas nas mãos de todos os jogadores, existem Z números de asas ou pernas. X deve ser pelo menos o número de jogadores mais um, enquanto Z pode ser zero ou qualquer outro número par (ou seja, 2 ou 4 ou 6, etc.).

Exemplo: Num jogo de quatro jogadores, o jogador inicial anuncia "Cinco Galinhas e dez asas", isso significa que o jogador inicial está a prever que de todas as mãos dos quatro jogadores, há pelo menos cinco galinhas e pelo menos dez asas em todos os animais em conjunto nas 20 cartas nas mãos dos jogadores. Uma vez que o jogador inicial anuncia as asas, toda a ronda continua até alguém ser apanhado a mentir ou não conseguir apanhar alguém, outros jogadores não podem mudar o número de pernas anunciadas.

Depois, no sentido horário, o jogador seguinte pode decidir "Apanhar o Bluff" do jogador anterior, ou começa a sua vez, (se o jogador inicial decidiu chamar asas), este jogador pode pedir um novo número do mesmo animal, se pedir um novo animal (seguindo as regras descritas abaixo), deve pedir um novo número de asas.

Regras para o jogador dizer um novo número de animais, mudando o tipo de animal ou anunciar a quantidade de pernas ou asas.

A) X precisa ser maior do que o anteriormente anunciado (se um número maior de X for dito, o jogador pode escolher não alterar Y e Z).

B) No entanto, se o jogador não deseja alterar X, então o tipo de animal de Y deve estar pelo menos um lugar mais à esquerda na lista de animais (Se Y for alterado para um animal mais à esquerda, então o jogador pode escolher não mudar Z).

C) Se o jogador não desejar anunciar X ou Y diferente, o jogador deve aumentar os números de Z por pelo menos dois (Z só pode ser um número par).

O jogador deve alterar pelo menos um dos elementos da sua escolha durante o anúncio.

Exemplo: O jogador inicial anuncia "Cinco galinhas, dez asas". Logo, o próximo jogador ativo pode escolher "Apanhar o Bluff", ou o jogador pode escolher anunciar o seguinte:

A) "Seis Galinhas (ou Coelhos ou Mascotes Trabalhadoras), Dez Asas".

B) "Cinco peixes (ou aranhas ou grilos), dez asas".

C) "Cinco Galinhas, Doze Asas".

Nota: o jogador pode optar por mudar todos os elementos ou anunciar um número maior (ou seja, "Dez peixes, dezesseis asas" podem ser anunciados).

A carta do Trabalhador Mascote pode fingir ser qualquer tipo de animal, portanto, é uma carta universal e pode representar qualquer animal (não importa qual a arte demonstrada na carta do Trabalhador Mascote).

No entanto, qualquer jogador no seu turno ativo antes de anunciar, pode dizer "Porque Mentas?"; de seguida, o restante dessa ronda, a carta do Trabalhador Mascote não pode ser contada como outros animais (O jogador que disse "Porque mentas?", por sua vez, deve continuar anunciando o número X do tipo de animal Y e Z número de asas ou pernas).

Nota

- Os seguintes jogadores não podem transformar asas em pernas ou vice-versa durante a ronda. Como a decisão de jogar com números de asas ou pernas, esta decisão permanece até ao final da ronda.
- Quando os jogadores anunciam um número de animais maior, o número pode ser qualquer número maior do que o número anunciado anteriormente.
- Quando o jogador anuncia um número maior de asas ou pernas, o número deve ser um número par.
- Não importa o animal que o Mascote Trabalhador finge ser, cada carta Mascote.
Trabalhador conta como 2 pernas e nenhuma asas.
- O jogador que anunciou o número de animais e de asas ou pernas é o jogador ativo.

O jogo continua com cada um dos jogadores a anunciar um novo número de um tipo de animal e o número de asas ou pernas, até que um jogador decida "Apanhar o Bluff" (Todos os jogadores podem tentar apanhar o bluff, no entanto indo no sentido horário do jogador ativo como prioridade para proclamar o bluff).

Todos os jogadores devem revelar todas as cinco cartas na sua mão. Neste momento cada jogador verifica os números do tipo de animal chamado e o número de Mascote Trabalhadores (se "Porque mentes?" não foi dito), faça a soma do número para verificar se é igual ou superior ao número anunciado.

Cada jogador verifica o número de asas ou pernas de todas as cartas na sua mão, some e revela o valor, depois todos os jogadores somam todos os números e verificam se é igual ou superior ao número de asas ou pernas anunciadas.

Se o jogador ativo for apanhado a fazer bluff, o jogador ativo é o perdedor da ronda, e o jogador que exclamou "Apanhar o Bluff" é o vencedor da ronda. Se o jogador que está a proclamar o bluff estiver errado, ou seja, se todas as cartas na mão de todos os jogadores contêm números de animais do tipo escolhido e o número de asas ou pernas iguais ou maiores do que a quantia solicitada pelo jogador ativo; então o jogador que disse "Apanhar o Bluff" é o perdedor e o jogador ativo é o vencedor.

Não importa o número de animais ou o número de asas ou pernas a ser dito, qualquer informação falsa fará considerado como que o jogador ativo esteja a fazer bluff.

O perdedor da ronda pega numa carta do tipo que está a ser anunciado e põe-na virada para cima á frente do vencedor como cartão de pontuação (se a pessoa não tem o tipo de carta anunciada permanecendo no seu baralho, então eles perdem uma carta Mascote Trabalhador. Se a pessoa também não tiver nenhuma carta de Mascote Trabalhador permanecendo no seu baralho, o vencedor pode decidir qual tipo de carta tirar).

Exemplo: Quatro jogadores jogando o jogo com as seguintes cartas na mão:

Jogador A: 1 Mascote Trabalhador, 2 Galinhas e 2 Peixes

Jogador B: 1 Mascote Trabalhador, 2 Coelhos, 1 Peixe e 1 Aranha

Jogador C: 1 Coelho, 3 Peixes e 1 Aranha

Jogador D: 1 Mascote Trabalhador, 1 Galinha, 2 Aranhas, 1 Grilo

Apanhar o Bluff: O jogador ativo anunciando "Cinco Galinhas, Doze asas" e todos os cartões são revelados: há apenas um total de 3 galinhas, no entanto, também há 3 cartões universais de Trabalhadores da Mascote que podem contar como galinhas, portanto, um total de 6, maior que cinco, foi aprovado. Mas de todas as cartas nas mãos dos jogadores, existem apenas 10 asas (3 de frango e 1 de críquete); então a parte em que o número de asas foi anunciado falhou. O jogador ativo foi apanhado a fazer bluff por isso precisa de dar uma carta de Galinha do seu baralho ao jogador que proclamou o bluff como uma carta de pontuação.



Modo Fácil

Ao jogar o jogo com crianças mais novas, o modo fácil pode ser usado. O jogo pode ser jogado sem anunciar o número de asas ou pernas. Esta jogabilidade é muito semelhante ao jogo de bluff de dados comum (Dados dos mentirosos).



WHY YOU LYING
工讀生別裝了!

Data de produção

Game Design

Art

Design da interface do usuário

Manual

Tradução portuguesa

junho de 2019

X-Multiverse, Jin C.

Raymond Chen

Chen Zhi Fan

KongKong

Paulo Da Silva

Todos os jogadores dão as suas cartas de volta para serem embaralhadas, exceto as cartas de pontuação. O perdedor é agora o jogador inicial e começa a próxima ronda.

Quando um jogador coleciona 5 cartas de pontuação de outros jogadores, esse jogador ganha o jogo.