

## BLUFFER'S DICE

2+ PLAYERS

(More players can play by adding more cup/dice sets.)



### SET UP:

Players choose a cup, lid and a set of 5 dice.

### TO PLAY:

Determine which player will go first. Both players place 5 (same colored) dice in a cup, cover the cup with the lid and shake the dice. All players flip their cups at the same time. Lift the cup off the lid carefully to view the dice without letting the other player(s) see them. The first player begins bidding by picking a face (number) and quantity of dice. The bid represents how many of the chosen face value the player believes there to be under all the cups, not just their own. Aces (ones) are wild and are counted as the face value of whichever bid is made. The value of the aces can change with each bid.

The next player has two options. They can either raise the bid or challenge the previous bid by calling "BLUFF!"

#### RAISING THE BID:

To raise a bid, a player must bid a higher quantity or value of dice or both. For example, if the starting player calls 3 x three's, the next player could call 4 x three's (increasing the quantity) or 3 x four's (increasing the face value) or they could call 4 x fours, increasing both quantity and value.

Play continues to the next player until someone challenges the bid and calls "BLUFF!"

#### CALLING "BLUFF!":

If a player cannot raise the bid, or does not believe the last bid, they can call "BLUFF!" and challenge the bid. When bluff is called, all players reveal their dice and check them against the last bid.

Dice of the relevant face value as well as "Aces" are counted. If the bid is good (at LEAST as many of the face value and any wild aces are showing as were bid), the bidder wins otherwise the challenger wins.

The player who loses the challenge gives up one die and players start over for another round.

The loser of the last round starts the bidding in the next.

Rounds continue, each ending with the losing player giving up one die.

### TO WIN:

The winner is the last player with dice remaining.

There are many variations of this game and you can always add your own rules. Tell us about your own variations and where you've played Backpack Bluffer's Dice at [www.outsideinsidegifts.com](http://www.outsideinsidegifts.com) or on Facebook.



### **WARNING:**

**Small parts. Choking hazard. Not for children under 3 years.**



## DÉ BLUFFER POUR SAC À DOS

2+ JOUEURS

(Plus des joueurs sont possible avec plus des couvercles et des jeu de 5 dés)

### MONTAGE:

Chaque joueur choisi une coupe, son couvercle et un jeu de 5 dés

### LE JEU:

Déterminer qui jouera le premier. Les deux joueurs placent 5 dés (de la même couleur) et les brassent dans la coupe. Les joueurs renversent leur coupe en même temps et sépare la coupe de son couvercle pour voir ses dés en empêchant son adversaire de les voir. Le premier joueur annonce son enchère en choisissant un numéro et quantité de dés. Cette enchère représente la valeur nominale de tous les dés sous les coupes - non seulement la sienne. Les as (les 1) sont privilégiés et font partie de la valeur nominale de l'enchère. La valeur des as peut changer avec chaque enchère. Le joueur suivant a deux options. Il peut augmenter la valeur de l'enchère ou lancer un défi en déclarant "Bluff" !

#### AUGMENTER L'ENCHÈRE:

Le joueur doit changer la valeur ou la quantité de dés ou les deux. Par exemple, si le premier joueur déclare trois x 3's, le deuxième peut le changer à quatre x 3's (augmentant la valeur nominale), il peut déclarer trois x 4's (augmentant la valeur) ou, il peut aussi le changer à quatre x 4's, (augmentant la quantité et la valeur).

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un autre joueur déclare "BLUFF" !

#### DÉCLARER "BLUFF" !:

Si un joueur ne peut pas augmenter l'enchère mais doute son adversaire peut déclarer "BLUFF" et lancer un défi. Tous les joueurs doivent dévoiler leurs dés and les comparer à la dernière enchère. Les dés pertinents (les as aussi) sont comptés. Si l'enchère est bonne (ayant au moins la valeur nominale et le nombre d'as requis), l'enchéreur gagne. Autrement, le récusant gagne.

Le joueur qui perd le défi doit renoncer un dé et le jeu recommence.

Le joueur qui a perdu la dernière ronde est l'enchéreur pour la prochaine.

Le jeu continue de cette façon avec le joueur perdant renonçant un dé.

### BUT DU JEU:

Être le dernier avec des dés



### **AVERTISSEMENT!**

**Risque de suffocation - Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de trois (3) ans.**