

BLUFRRR!

Em **BLUFRRR!**, os jogadores são caçadores e coletores tentando se tornar o caçador mais respeitado da caverna. Para isso, eles vão tentar convencer os outros de que enfrentaram as criaturas mais perigosas e realizaram as tarefas mais arriscadas, para que histórias sejam contadas sobre eles.

Os jogadores se alternam entre coletar **Cartas de Aventura** ou **Contar um Conto** sobre seus feitos heroicos, mas há um detalhe: em **BLUFRRR!**, todos podem blefar o tempo todo.

COMPONENTES



45 CARTAS DE AVENTURA



15 CARTAS DE CONTO

PREPARAÇÃO

BARALHO DE AVENTURA

- 1 Embaralhe as Cartas de Aventura e distribua 2 para cada jogador.
- 2 Revele 4 Cartas de Aventura no centro da mesa, ao alcance de todos. Isso é o **Burburinho da Caverna**.
- 3 Coloque o restante das cartas próximo ao **Burburinho da Caverna**, viradas para baixo, formando o Baralho de Aventura.

CARTAS DE CONTO

- 4 Embaralhe todas as Cartas de Conto e revele 5 delas acima do **Burburinho da Caverna**. Isso é o **Mercado de Contos**.
- 5 Coloque as Cartas de Conto restantes ao lado do **Mercado de Contos**, viradas para baixo, formando o Baralho de Contos.



JOGANDO O JOGO

Os jogadores se alternam realizando **uma das seguintes ações** em seus turnos:

COMPRAR UMA CARTA DE AVENTURA

Compre uma Carta de Aventura do topo do Baralho de Aventura. Sempre que fizer isso, você pode escolher dizer aos outros qual tipo de carta você está comprando (por exemplo: **Peru, Veado**, etc.).

Se você declarar o tipo de carta, os jogadores podem acreditar ou não. Se acreditarem, além da carta comprada, você também pega todas as cartas do **Burburinho da Caverna** que correspondem ao tipo declarado.



PERU!

BELEZA!

No entanto, se algum jogador duvidar de você, você deve mostrar a carta comprada.

Se você estiver dizendo a verdade, além de ficar com a carta e com as cartas correspondentes do Burburinho da Caverna, você também recebe **uma carta de Aventura aleatória da mão do jogador que duvidou.**



Por outro lado, se você estiver blefando, você fica apenas com a carta comprada do baralho, não pega as cartas do Burburinho da Caverna, e o jogador que duvidou pega **uma carta de Aventura aleatória da sua mão.**



CONTAR UM CONTO

Descarte Cartas de Aventura em quantidade igual ao necessário para contar um dos Contos revelados no Mercado de Contos. Você não pode revelar essas cartas, mas deve comprovar que está descartando a quantidade correta.

Após declarar qual Conto está contando, os jogadores podem duvidar.

Se ninguém duvidar, você pega a Carta de Conto declarada e a mantém virada para cima à sua frente.

Se alguém duvidar, você deve mostrar as Cartas de Aventura descartadas.

Se estiver correto, você conta o Conto normalmente e ainda recebe **uma carta da mão do jogador que duvidou**, depois pega a Carta de Conto e a mantém à sua frente.



Se estiver incorreto, você não descarta as cartas – elas retornam para sua mão – e o jogador que duvidou pega **uma carta de Aventura aleatória da sua mão**. Seu turno termina.



AUMENTAR UM PONTO

Em vez de comprar uma Carta de Aventura ou Contar um Conto, você pode **Aumentar um Ponto** – ou seja, pegar um Conto já contado e deixá-lo ainda mais impressionante.

Descarte Cartas de Aventura em quantidade igual ao necessário indicado em um Conto já presente no jogo. Além disso, entregue a Carta de Aventura extra indicada nesse Conto ao jogador de quem você está pegando o Conto.

Se você não tiver essa carta extra, não pode realizar essa ação.

Após declarar qual Conto você está aumentando, os jogadores podem duvidar.

Se ninguém duvidar, você pega a Carta de Conto e a mantém **virada para baixo** à sua frente. Contos virados para baixo não podem ser aumentados novamente.



Se alguém duvidar, você deve mostrar as cartas descartadas.

Se estiver correto, você aumenta o ponto normalmente e ainda recebe **uma carta da mão do jogador que duvidou**, depois pega a Carta de Conto e a mantém virada para baixo.

Se estiver incorreto, você não descarta as cartas — elas retornam para sua mão — e o jogador que duvidou pega **uma carta de Aventura aleatória da sua mão**. Seu turno termina.

LIMITE DE MÃO, DESCARTES E BURBURINHO DA CAVERNA

Após realizar sua ação, o jogador encerra o turno:

A - Descartando cartas se tiver mais de 7 na mão.

B - Colocando uma carta do Baralho de Aventura no **Burburinho da Caverna**.

C - Se o Baralho de Aventura acabar, embaralhe a pilha de descarte e forme um novo baralho.

O jogo continua no sentido horário.

FIM DE JOGO

O jogo termina quando um jogador tiver **3 Contos à sua frente**. Esse jogador se torna a **Lenda Caçadora da Caverna**.

CRÉDITOS

GEEKS N' ORCS

DESIGN DO JOGO: Jordy Adan e Renato Simões

ILUSTRAÇÕES: Chris Borges

DESIGN GRÁFICO: Diego de Moraes