



8) Au début de la partie les jetons crapauds sont entreposés dans le couvercle de la boîte qui sert de réserve. Les joueurs prennent d'abord leurs crapauds (pénalités) dans cette réserve. Puis, lorsque chacun a reçu quelques pénalités les joueurs s'échangent en priorité les crapauds qu'ils ont reçu ils ne les prennent dans la réserve qu'en cas de besoin.

Par exemple, le joueur A est mis en doute sur une carte à 2 crapauds par les joueurs B, C et D. Il a menti et doit donc recevoir 6 pénalités (2 crapauds x 3 joueurs). Les joueurs B et C avaient déjà reçu un crapaud, D n'en avait pas. B et C donnent leurs crapauds à A qui en reçoit 2 autres de la réserve pour D.

Autre exemple : A est mis en doute par B, C et D mais a joué la bonne carte (1 seul crapaud sur la carte). Les joueurs B, C et D doivent donc recevoir 1 pénalité chacun. Le joueur A avait déjà reçu 2 crapauds. Il se débarrasse de ses crapauds en les donnant à B et C et en prend un 3ème dans la réserve pour le donner à D.

9) Une manche est terminée dans le cas où un joueur a menti et qu'il est démasqué, ou quand tous les joueurs ont épuisés leurs 5 cartes. Dans ce cas les cartes de l'incantation en cours sont écartées et on distribue les cartes du talon de façon à ce que chacun en ait 5 en main. Puis le joueur ayant joué en dernier recommence une nouvelle incantation en posant une carte (comme au numéro 2).

10) Vous pouvez enchaîner les parties en gardant les crapauds que vous avez reçu. Vous pouvez dans ce cas comptabiliser le nombre de crapauds que chacun possède à la fin de chaque partie. Le vainqueur est celui qui a le moins de points au final.



Le jeu de cartes ou le bluff est roi



ABRE

KOSI

BRU



Strictement réserve aux
non initiés à la magie