



# EN Elephants Bluff

GA432



**Dice**  
Dés



**Elephant Path**  
Chemin de l'éléphant



**Elephant**  
Éléphant



**Cup**  
Gobelet

EN

## Purpose of the game

The first player whose elephant reaches the red square of the elephant path loses

## Preparation

- Give every player an elephant and an elephant path.
- Place the elephant before the light blue square (fig 1)

## Rules

- Youngest player (player A) may start.
- Player A rolls the dice in the cup. He may peek into the cup (don't have to) and closes the lid. He then tells the player to his left (player B) how many pink elephants there are *at least* in the cup, sliding the cup to player B. Player A is allowed to bluff about it. He can say there are more or fewer elephants than there actually are.
- When player B receives the cup, he has two options; believe player A, or don't believe him.

## Believe

If you believe the other player;

- You are allowed to peek into the cup. However, if you peek, you have to roll *at least* one dice again.
  - The dice that you roll can be either inside the cup, or outside the cup, so it is visible to other players. This can be useful if you want to convince a player.
  - You *always* have to tell the next player *at least* 1 elephant more, regardless if you have really thrown this amount of elephants or not. So if player A passes '11' to player B, player B has to pass 12 or a higher amount to player C.
- If the amount of elephants is not in the cup, you have to bluff, to make sure the next player believes you.

## Don't believe - moving the elephant

If you *don't believe* the player that gives you the cup, you say "Bluff!" and you can lift the lid to see the dice.

There are two options now:

- The amount of elephants is less than what is told by player A. Player A has to place his elephant one step forward.
- The amount of elephants is equal to or more than what is told by Player A. Player B has to move his elephant one step forward

The player that has set his elephant a step forward, can set up a new round by throwing all dices again and passing an amount to the next player.

## Eighteen

If someone passes you 18, there is no way to throw more elephants with the 3 dice. If you receive a cup with 18 and believe it, you have to move one step forward with your elephant. If you don't believe it, you lift the lid. If 18 is there, you move 2 steps forward. If it is not there, the other player moves 2 steps forward.

## Winner

There is no winner, only an ultimate loser :)

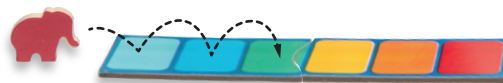
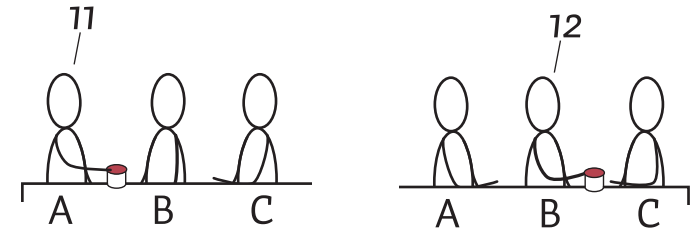


fig. 1



FR

## But du jeu

Le premier joueur dont les éléphants atteignent le carré rouge du chemin de l'éléphant perd

## Préparation

- Donnez un éléphant et un chemin d'éléphant à chaque joueur.
- Placez l'éléphant avant le carré bleu clair (fig 1)

## Règles

- Le joueur le plus jeune peut commencer (joueur A).
- Le joueur A lance les dés dans le gobelet. Il peut jeter un coup d'œil dans le gobelet (il n'est pas obligé) et ferme le couvercle. Il dit ensuite au joueur sur sa gauche (joueur B) combien d'éléphants roses il y a au moins dans le gobelet, en faisant glisser le gobelet vers le joueur B. Le joueur A est autorisé à bluffer à ce sujet. Il peut dire qu'il y a plus ou moins d'éléphants qu'il n'y en a vraiment.
- Lorsque le joueur B reçoit le gobelet, il a deux possibilités : croire le joueur A, ou ne pas le croire.

## Croire

Si vous croyez l'autre joueur ;

- Vous êtes autorisé(e) à jeter un coup d'œil dans le gobelet. Toutefois, si vous jetez un coup d'œil, vous devez lancer à nouveau au moins un dé.
  - Le dé que vous lancez peut être soit à l'intérieur du gobelet, soit à l'extérieur du gobelet, donc il n'est pas visible des autres joueurs. Cela peut être utile si vous voulez convaincre un joueur.
  - Vous devez toujours dire au joueur suivant au moins 1 éléphant en plus, que vous ayez vraiment lancé cette quantité d'éléphants ou pas. Donc si le joueur A en passe « 11 » au joueur B, le joueur B doit en passer 12 ou plus au joueur C.
- Si la quantité d'éléphants n'est pas dans le gobelet, vous devez bluffer, pour vous assurer que le joueur suivant vous croie.

## Ne pas croire – déplacement de l'éléphant

Si vous ne croyez pas le joueur qui vous donne le gobelet, vous dites « Bluff ! » et vous pouvez soulever le couvercle pour voir le dé. Il y a deux options maintenant :

- Le nombre d'éléphants est inférieur à ce que vous dit le joueur A. Le joueur A doit faire avancer son éléphant d'une case.
- Le nombre d'éléphants est supérieur ou égal à ce que vous dit le joueur A. Le joueur B doit déplacer son éléphant d'une case

Le joueur qui doit faire avancer son éléphant d'une case peut organiser un nouveau tour en lançant à nouveau tous les dés et en passant un nombre au joueur suivant.

## Dix-huit

Si quelqu'un vous passe 18, il n'est pas possible d'avoir plus d'éléphants avec les 3 dés. Si vous recevez un gobelet avec 18 éléphants et que vous y croyez, vous devez avancer d'une case avec votre éléphant. Si vous n'y croyez pas, vous soulevez le couvercle. S'il y en a bien 18, vous avancez de 2 cases, s'il n'y en a pas 18, l'autre joueur avance de 2 cases.

## Gagnant

Il n'y a pas de gagnant, seulement un ultime perdant :)



# EN Elephants Bluff

GA432



**Dobbelstenen  
Würfel**



**Olifantenpad  
Elefanten-Spielbrett**



**Olifant  
Elefant**



**Beker  
Becher**

NL

## Doel van het spel

De speler die als eerste het rode vak bereikt, is de verliezer van het spel.

## Vorbereitung

- Geef elke speler een olifant en een olifantenpad.
- Plaats de olifant voor het lichtblauwe vak.

## Regels

- De jongste speler (speler A) mag beginnen.
- Speler A werpt de dobbelstenen in de beker. Hij mag daarna in de beker spieken (maar het is niet verplicht) en doet dan de deksel erop. Hierna verteld hij aan de speler aan zijn linker zijde (speler B) hoeveel roze olifanten er minimaal gegooid zijn en schuift daarbij de beker naar speler B. Speler A mag hierover bluffen, door meer of juist minder olifanten te noemen dan dat er daadwerkelijk zijn.
- Als speler B de beker ontvangt heeft hij twee opties: Het genoemde aantal geloven, of niet geloven.

## Geloven

Als je de speler van wie je beker ontvangt gelooft:

- Het is toegestaan om in de beker te spieken. Als je spiekt, moet je minimaal één dobbelsteen opnieuw gooien.
- De dobbelsteen die je opnieuw gooit mag je in de beker of buiten de beker gooien. Dit laatste kan zinvol zijn om een speler te overtuigen dat je niet liet
- Je moet altijd 1 olifant meer vertellen tegen de volgende speler, ongeacht of dit echt gegooid is of niet. Dus als speler A 11 geeft aan speler B, moet speler B minimaal 12 geven aan speler C. Als dit aantal er niet echt ligt, moet je dus bluffen om te zorgen dat de andere speler je gelooft

## Niet geloven – Verplaatsen van de olifant.

Als je de speler van wie je de beker krijgt niet gelooft, dan roep je 'BLUFF!' en mag je de deksel van de beker halen. Er zijn nu twee opties.

- Het aantal olifanten is minder dan wat speler A heeft gezegd. Speler A is betrapt op bluffen en moet een stap naar voren.
- Het aantal olifanten is gelijk of meer dan wat speler A heeft gezegd. Speler A heeft niet gebluft en speler B moet nu een stap naar voren.

De speler waarvan de olifant naar voren is gelopen, mag nu een nieuwe ronde starten en met de dobbelstenen gooien.

## Achtien

Als je van iemand 18 hebt gekregen, is er met drie dobbelstenen geen mogelijkheid om meer dan 18 te gooien. Als je 18 ontvangt en je gelooft het, moet je één stap naar voren. Als je het niet gelooft til je de deksel op. Ligt er nu toch wel 18, dan moet je twee stappen naar voren. Ligt het er niet, dan moet de andere speler 2 stappen vooruit.

## Winnaar

Er is geen winnaar, alleen een ultieme loser :)

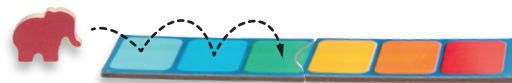


fig. 1

DE

## Ziel des Spiels

Der erste Spieler, dessen Elefant das rote Quadrat auf dem Elefanten-Spielbrett erreicht, hat verloren

## Vorbereitung

- Jeder Spieler bekommt einen Elefanten und ein Elefanten-Spielbrett.
- Stelle den Elefanten vor das hellblaue Quadrat (Abb. 1)

## Regeln

- Der jüngste Spieler (Spieler A) darf beginnen.
- Spieler A schüttelt den Becher mit den Elefanten. Er schaut dabei in den Becher (muss es aber nicht) und schließt den Deckel. Dann sagt er dem Spieler zu seiner Linken (Spieler B), wie viele rosa Elefanten er mindestens im Becher gezählt hat und schiebt den Becher zu Spieler B. Spieler A darf bluffen. Er kann sagen, dass er mehr oder weniger Elefanten hat, als es tatsächlich der Fall ist.
- Wenn Spieler B den Becher erhält, hat er zwei Möglichkeiten; er glaubt Spieler A oder er glaubt ihm nicht.

## Du glaubst ihm

Wenn du dem anderen Spieler glaubst;

- Darfst du in den Becher schauen. Aber: Wenn du hineinschaust, musst du mindestens einen Würfel erneut werfen.
- Dieser Würfel darf sich im Becher oder außerhalb des Bechers befinden, so dass er für andere Spieler sichtbar ist. Das kann nützlich sein, wenn du einen Spieler überzeugen möchtest.
- Du musst dem nächsten Spieler immer mindestens 1 Elefanten mehr nennen, unabhängig davon, ob du diese Zahl wirklich geworfen hast oder nicht. Wenn also Spieler A die Zahl „11“ an Spieler B weitergibt, muss Spieler B dem Spieler C eine „12“ oder eine noch höhere Zahl nennen.

Wenn nicht so viele Elefanten in dem Becher sind, musst du bluffen, um sicherzustellen, dass der nächste Spieler dir glaubt.

## Du glaubst ihm nicht - verschiebe den Elefanten

Wenn du dem Spieler, der dir den Becher gibt, nicht glaubst, sagst du „Bluff!“ und kannst den Deckel anheben, um die Würfel zu sehen. Es gibt dann zwei Optionen:

- Die Anzahl der Elefanten ist geringer als das, was Spieler A gesagt hat. Spieler A muss dann mit seinem Elefanten einen Schritt vorwärts gehen.
- Die Anzahl der Elefanten entspricht dem, was Spieler A gesagt hat. Dann muss Spieler B mit seinem Elefanten einen Schritt vorwärts gehen.

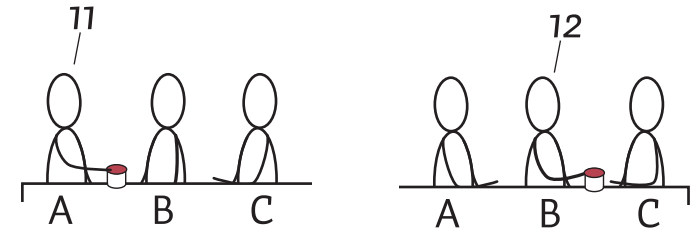
Der Spieler, der seinen Elefanten einen Schritt nach vorne gesetzt hat, kann eine neue Runde einläuten, indem er alle Würfel erneut wirft und dem nächsten Spieler eine Zahl nennt.

## Achtzehn

Wenn jemand dir eine 18 nennt, ist das Maximum erreicht, es können nicht noch mehr Elefanten mit den 3 Würfeln geworfen werden. Wenn du einen Becher mit einer 18 bekommst und das glaubst, musst du mit deinem Elefanten einen Schritt weitergehen. Wenn du es nicht glaubst, hebst du den Deckel. Wenn es tatsächlich 18 sind, gehst du 2 Schritte vorwärts. Wenn es keine 18 sind, geht der andere Spieler 2 Schritte nach vorwärts.

## Gewinner

Es gibt keinen Gewinner, nur einen echten Verlierer :)





# EN Elephants Bluff

GA432



**Dadi  
Dado**



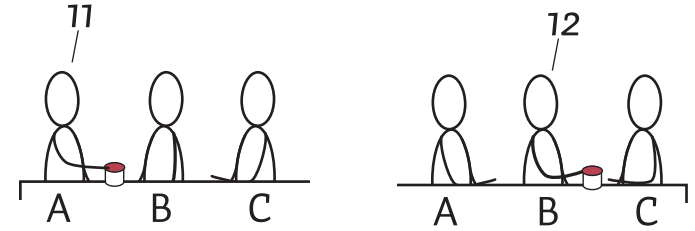
**Il percorso degli elefanti  
Camino del elefante**



**Elefante  
Elefante**



**Barattolo  
Bote**



**IT**

## Scopo del gioco

Il primo giocatore il cui elefante raggiunge la casella rossa del percorso dell'elefante perde la partita.

## Preparazione

- Date a ciascun giocatore un elefante e un percorso degli elefanti.
- Posizionate l'elefante davanti al quadrato azzurro (fig. 1)

## Regole del gioco

- Il giocatore più giovane (il giocatore A) inizia a giocare.
- Il giocatore A lancia i dadi all'interno del barattolo. Può sbirciare all'interno (non è necessario), poi ne chiude il coperchio. Successivamente comunica al giocatore alla sua sinistra (il giocatore B) quanti elefanti rosa ci sono come minimo nel barattolo facendolo scivolare davanti al giocatore B. Il giocatore A potrà scegliere di bluffare. Potrà dire, infatti, che ci sono più o meno elefanti di quanti ce ne sono nella realtà.
- Quando il giocatore B riceve il barattolo, avrà due possibilità: credere al giocatore A oppure no.

## Crederci

Se si crede all'altro giocatore,

- è consentito sbirciare all'interno del barattolo. Tuttavia, se si è sbirciato, occorre tirare di nuovo almeno un dado.
- Il dado che si lancia può essere all'interno del barattolo oppure all'esterno, affinché sia visibile anche agli altri giocatori. Ciò può essere utile qualora si voglia convincere un altro giocatore.
- Occorre sempre dire al giocatore successivo almeno 1 elefante in più, indipendentemente dal fatto se si sia o meno lanciata tale quantità di elefanti. Quindi, per esempio, se il giocatore A comunica "11" al giocatore B, quest'ultimo dovrà dire 12 o un importo superiore al giocatore C.

Laddove tale quantità di elefanti non sia presente all'interno del barattolo, occorrerà bluffare per assicurarsi che il giocatore successivo ci creda.

## Non credere – spostare l'elefante

Se non credete al giocatore che vi dà il barattolo, chiamate il "Bluff!", e potrete sollevarne il coperchio per vedere il valore dei dadi. A questo punto potrebbero verificarsi due situazioni:

- La quantità di elefanti è inferiore a quella comunicata dal giocatore A. In questo caso, il giocatore A dovrà spostare il proprio elefante una casella più avanti.
- La quantità di elefanti è pari o superiore a quella comunicata dal Giocatore A. Se siamo in questa situazione, sarà il Giocatore B a dover spostare il proprio elefante una casella più avanti.

Il giocatore che avrà fatto avanzare il proprio elefante di una casella passo sarà quello che inizierà il turno successivo lanciando di nuovo tutti i dadi e comunicandone il valore al giocatore successivo.

## Diciotto

Se qualcuno comunica il numero "18", non c'è modo di lanciare altri elefanti con i 3 dadi a disposizione. Se ricevete il barattolo, vi viene detto che il valore è 18 e voi ci credete, allora dovrete far fare un passo avanti al vostro elefante. Se invece non ci credete, potete sollevare il coperchio del barattolo. Se il valore è proprio 18, allora il vostro elefante dovrà avanzare di 2 caselle. Se il valore è invece diverso, allora sarà l'altro giocatore a far avanzare il proprio elefante di 2 caselle.

## Vincitore

Non esiste un vincitore, ma solo un perdente finale :)

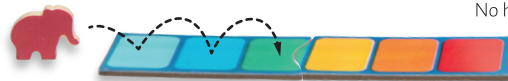


fig. 1

**ES**

## Propósito del juego

El primer jugador cuyo elefante llegue al cuadrado rojo del camino del elefante pierde.

## Preparación

- Dale a cada jugador un elefante y un camino de elefante.
- Coloca el elefante antes del cuadrado azul claro (fig 1)

## Normas

- El jugador más joven (jugador A) debe comenzar.
- El jugador A tira los dados en el bote. Puede mirar dentro del bote, aunque no es necesario, y cierra la tapa. Luego le dice al jugador a su izquierda (jugador B) cuántos elefantes rosas hay al menos en el bote, pasándole el bote al jugador B. Al jugador A se le permite engañar sobre su resultado de elefantes. Puedes decir que hay más o menos elefantes de los que realmente hay.
- Cuando el jugador B recibe el bote, tiene dos opciones; creer al jugador A, o no creerle.

## Si crees

Si te lo crees al otro jugador;

- Está permitido mirar dentro del bote. Sin embargo, si miras, tienes que tirar al menos un dado de nuevo.
- Los dados que lanzas pueden estar dentro o fuera del bote, de modo que sean visibles para otros jugadores. Esto puede ser útil si quieres convencer a un jugador.
- Siempre tienes que decirle al siguiente jugador al menos 1 elefante más, independientemente de si realmente has lanzado esta cantidad de elefantes o no. Entonces, si el jugador A pasa "11" al jugador B, el jugador B tiene que pasar 12 o una cantidad mayor al jugador C.

Si la cantidad de elefantes no está en el bote, tienes que mentir para asegurarte de que el siguiente jugador te crea.

## No crees - moviendo el elefante

Si no le crees al jugador que te da el bote, dices ¡Mentira! y puedes levantar la tapa para ver los dados.

Tienes dos opciones ahora:

- La cantidad de elefantes es menor de lo que dice el jugador A. El jugador A tiene que colocar su elefante un paso adelante.
- La cantidad de elefantes es igual o mayor a lo que dice el jugador A. El jugador B tiene que mover su elefante un paso hacia adelante.

El jugador que ha puesto a su elefante un paso adelante, puede configurar una nueva ronda lanzando todos los dados nuevamente y pasando una cantidad al siguiente jugador.

## Dieciocho

Si alguien te pasa el 18, no hay forma de tirar más elefantes con los 3 dados. Si recibes un bote con 18 y te lo crees, tienes que dar un paso adelante con tu elefante. Si no lo crees, levantas la tapa. Si hay 18, avanzas 2 pasos. Si no está allí, el otro jugador avanza 2 pasos.

## Ganador

No hay ganador, solo un perdedor definitivo :)



# EN Elephants Bluff

GA432



**Kostki  
Zaruri**



**Ścieżka stonia  
Cararea elefantului**



**Stoń  
Elefantul**



**Kubek  
Cutia**

PL

## Cel gry

Pierwszy Gracz, którego stoń dotrze do czerwonego pola na ścieżce stonia, przegrywa

## Przygotowanie do gry

- Każdy z Graczy otrzymuje stonia i ścieżkę stonia
- Postawcie stonia przed niebieskim polem ścieżki (rys.1)

## Zasady

- Najmłodszy z graczy rozpoczyna (gracz A)
- Gracz A wkłada kostki do kubka, zamyka pokrywką i miesza, lekko potrząsając kubkiem. Może zajrzeć do kubka. Gracz po jego lewej (gracz B) zgaduje ile różowych stoni jest w kubku. Gracz A przesuwa kubek do gracza B. Gracz A może blefować. Może powiedzieć, że stoni jest więcej lub mniej niż w rzeczywistości.
- Gdy Gracz B otrzymuje kubek i ma 2 opcje: uwierzyć lub nie uwierzyć Graczowi A.

## Uwierzyć

- Jeśli uwierzyłeś graczowi, to możesz zajrzeć do kubka. Jeśli jednak spojrzysz, musisz ponownie rzucić co najmniej jedną kostką.
- Kości, którymi rzucasz, mogą znajdować się wewnątrz kubka lub na zewnątrz kubka. To może być przydatne, jeśli chcesz przekonać gracza.
- Zawsze musisz powiedzieć następnemu graczowi liczbę stoni o co najmniej 1 stonia więcej, niezależnie od tego, czy naprawdę taką ilość stoni wyrzuciłeś, czy nie. Więc jeśli gracz A przekazuje „11” graczowi B, gracz B musi przekazać 12 lub więcej do Gracza C
- Jeśli w pucharze nie ma stoni, musisz blefować, aby następny gracz ci uwierzył.

## Nie uwierzyć

- Jeśli nie wierzysz graczowi, który dał ci kubek, mówisz „Blef”. Możesz podnieść pokrywkę, aby zobaczyć kości.
- Teraz masz do wyboru dwie opcje:
- Liczba stoni jest mniejsza niż podana przez gracza A. Gracz A musi przesunąć swojego stonia o jedno pole do przodu na swojej ścieżce.
- Liczba stoni jest równa lub większa od liczby podanej przez gracza A. Gracz B musi się przesunąć swojego stonia o jedno pole do przodu na swojej ścieżce
- Gracz, który przesunął swojego stonia o jedno pole przodu, może rozpocząć nową rundę. Rzuca wszystkimi kośćmi i przekazuje ilość stoni następnemu graczowi.

## “18”

Jeśli któryś z Graczy powie "18" to nie ma możliwości, aby rzucić więcej stoni za pomocą 3 kości. Jeśli otrzymasz kubek z "18" i uwierz w to, musisz przesunąć swojego stonia o jedno pole na swojej ścieżce. Jeśli w to nie uwierzysz, podnosisz pokrywkę kubka i sprawdzasz ilość stoni na kostkach. Jeśli jest "18" to przesuwasz stonia o 2 pola do przodu. Jeśli nie ma "18", drugi gracz przesuwa swojego stonia o 2 pola do przodu.

## Zwycięzca

Nie ma wygranych. Pierwszy gracz, którego stoń dotrze do czerwonego pola na ścieżce stonia, przegrywa

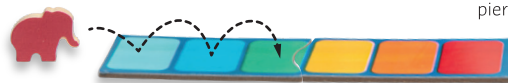


fig. 1

RO

## Scopul jocului

Primul jucător care ajunge în zona roșie a cărării elefantului, pierde jocul.

## Pregătirea jocului

- Fiecare jucător va primi un elefant și o cărare.
- Așezați elefantul în fața zonei albastre (imaginea 1)

## Regulament

- Cel mai tânăr jucător începe jocul (jucătorul A).
- Jucătorul A învârtă zarul în cutie.. Poate arunca o privire (nu este obligatoriu) și închide capacul. Jucătorul A dă cutia mai departe jucătorului B din stânga sa și îi spune câți elefanți sunt, poate spune adevărul sau nu. Are dreptul de a induce în eroare celălalt jucător.. Poate spune că sunt mai mulți sau mai puțini elefanți. Jucătorul B poate crede sau nu cifra spusă de jucătorul A.

## Dacă are încredere

- Dacă ai încredere în celălalt;
- Te poți uita în cutie. Dacă te uiți, trebuie să arunci un zar.
- Zarul aruncat poate fi în interiorul cutiei sau în afara acesteia, celălalt jucător trebuie să-l vadă. Acest lucru poate folosi dacă vrei să îl convingi pe celălalt jucător.
- Trebuie să spui celuilalt jucător cel puțin un elefant în plus. Dacă jucătorul A spune 11 elefanți, jucătorul B va transmite jucătorului C 12 elefanți sau mai mulți. Dacă numărul de elefanți nu se află în cutie, trebuie să induci în eroare celălalt jucător, să te creadă.

## Dacă nu are încredere - mutarea elefantului

- Dacă nu ai încredere în jucătorul de la care ai primit cutia, vei spune "Cacealma" și poți ridica capacul să vezi conținutul cutie.. Există 2 opțiuni în acest caz:
- Dacă sunt mai puțini elefanți în cutie, vei muta elefantul o poziție în față.

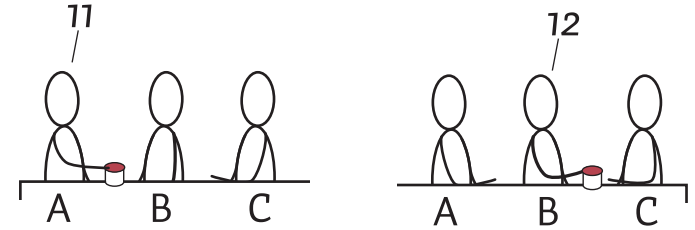
- Dacă numărul elefanților corespunde sau sunt mai mulți decât ceea ce a spus jucătorul A, jucătorul B va muta elefantul cu poziție în spate. Jucătorul a cărui elefant a făcut un pas înainte, poate arunca zarurile într-o nouă rundă și poate transmite un număr jucătorului următor.

## Optprezece

Dacă cineva spune 18, nu se poate arunca o cifră mai mare cu cele 3 zaruri. Dacă primești cutia cu 18 elefanți și ai încredere în celălalt jucător, trebuie să faci un pas în față cu elefantul. Dacă nu ai încredere, ridici capacul. Dacă sunt 18 elefanți faci 2 pași în față. Dacă nu sunt 18 elefanți, atunci celălalt jucător va face 2 pași în față..

## Câștigătorul

Nu există câștigător, doar un jucător care pierde jocul :)





# EN Elephants Bluff

GA432



Dice



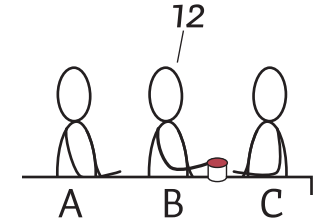
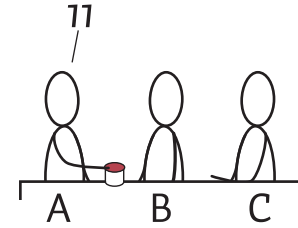
Elefantbane



Elefant



Kop



DA

## Formålet med spillet

Den første spiller, hvis elefant når det røde felt på elefantbanen, taber.

## Forberedelse

- Giv hver spiller en elefant og en elefantbane.
- Placer elefanten foran den lyseblå firkant (fig. 1)

## Regler

- Den yngste spiller (spiller A) må starte.
- Spiller A kaster terningerne i bægeret. Han kan kigge ind i koppen (behøver ikke) og lukker låget. Derefter fortæller han spilleren til venstre for ham (spiller B), hvor mange lyserøde elefanter der mindst er i bægeret, og skubber bægeret til spiller B. Spiller A må gerne bluffe om det. Han kan sige, at der er flere eller færre elefanter, end der faktisk er.
- Når spiller B modtager koppen, har han to muligheder; han kan enten tro på spiller A eller ikke tro på ham.

## Tror

Hvis du tror på den anden spiller;

- Du må kigge i koppen. Men hvis du kigger, skal du kaste mindst én terning igen.
- De terninger, som du kaster, kan enten være inde i koppen eller uden for koppen, så de er synlige for andre spillere. Dette kan være nyttigt, hvis du vil overbevise en spiller.

-Du skal altid fortælle den næste spiller mindst 1 elefant mere, uanset om du virkelig har kastet dette antal elefanter eller ej. Så hvis spiller A giver "11" til spiller B, skal spiller B give 12 eller et højere antal til spiller C. Hvis antallet af elefanter ikke er i koppen, skal du bluffe for at sikre dig, at den næste spiller tror dig.

## Tro ikke - flyt elefanten

Hvis du ikke tror på den spiller, der giver dig koppen, siger du "Bluff!", og du kan løfte låget for at se terningerne. Der er to muligheder nu:

- Antallet af elefanter er mindre end det, som spiller A har fortalt. Spiller A skal placere sin elefant et skridt fremad.
- Antallet af elefanter er lig med eller større end det, som spiller A har fortalt. Spiller B skal flytte sin elefant et skridt fremad.

Den spiller, der har sat sin elefant et skridt fremad, kan starte en ny runde ved at kaste alle terningerne igen og give et antal terninger videre til den næste spiller.

## Atten

Hvis en anden spiller har mere end 18, er der ingen mulighed for at kaste flere elefanter med de 3 terninger. Hvis du får et bæger med 18 og tror på det, skal du gå et skridt fremad med din elefant. Hvis du ikke tror på det, løfter du låget. Hvis der står 18, går man 2 skridt fremad. Hvis den ikke er der, går den anden spiller 2 skridt fremad.

## Vinder

Der er ingen vinder, kun en ultimativ taber :)

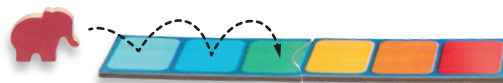


fig. 1