

Bluff Pirate



6-106
ans years
años Jahre

Jeu de bluff et de stratégie
Game of bluff and strategy
Bluff- und Strategiespiel
Juego de Bluff y de estrategia





INHALT

11 Spielplan, 5 Schiffe, 5 Bluff-Chips, 2 Schatz-Chips, 90 Zubehörkarten, 10 Piratenkarten.

Wer nimmt als Erster den Schatz der geheimen Insel in Besitz? Um weiterzukommen, müsst ihr bluffen, ohne euch erwischen zu lassen!

Spielprinzip: Bluff Pirate ist ein Bluffspiel. Um zu ziehen, müssen die Spieler identische Kartenserien auslegen und dafür sorgen, unpassende Karten darunterzumischen. Die Gegner haben die Aufgabe, die Bluffs aufzudecken.

Spielvorbereitung: Der Spielplan wird in die Mitte zwischen die Spieler gelegt. Legt je einen Schatz-Chip mit der geschlossenen Schatztruhe nach oben auf die beiden Schatzinsfelder. Achtung, niemand darf die Rückseite der Schatz-Chips sehen.

Jeder Spieler nimmt ein Schiff in einer Farbe und den entsprechenden Bluff-Chip. Er stellt sein Schiff auf das Startfeld und legt den Bluff-Chip vor sich hin.

Alle Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 5 Karten, die restlichen Karten werden als Nachziehstapel verdeckt auf das Feld in der Spielplanmitte gelegt.



Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, kann:

- Entweder zwei Karten ziehen, sie zu seinen Karten nehmen und anschließend eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:
 - eine Kartenserie des gleichen Zubehörs auslegen und dabei bluffen oder nicht,
 - eine seiner Karten abwerfen.
- oder eine Entering durchführen.

Ein Kartenset auslegen:

Ein Set muss 3, 4 oder 5 Karten der gleichen Farbe enthalten (Zubehör- oder Piratenkarten). **1 oder 2 Karten des Sets müssen aufgedeckt und die anderen Karten des Sets verdeckt gelegt werden.**

Der Spieler kann hierbei bluffen (oder auch nicht), indem er Karten verdeckt auslegt, auf denen ein anderes Zubehör als auf den aufgedeckten Karten abgebildet ist.

Die Abstimmung

Sobald ein Spieler ein Kartenset auslegt, müssen die Gegner einschätzen, ob er geblufft hat oder nicht.

Jeder darf laut Kommentare abgeben, aber die Abstimmungen müssen geheim bleiben.

Um abzustimmen, nehmen die Spieler jeweils ihren Bluff-Chip in die Hand, drehen ihn geheim auf die Seite ihrer Wahl („Bluff“ oder „kein Bluff“) und legen ihn mit ihrer Hand verdeckt auf den Tisch.

Der Spieler, der das Kartenset ausgelegt hat, bestimmt einen der abstimmenden Spieler. Dieser muss nun seine Hand von seinem Chip nehmen und zeigen, wofür er gestimmt hat. Die verdeckten Karten des Kartensets werden ebenfalls aufgedeckt.

1/ Der aufgedeckte Chip zeigt „Kein Bluff“

- Der Spieler, der das Kartenset ausgelegt hat (egal ob er geblufft hat oder nicht) zieht sein Schiff so viele Felder vor, wie sein Set Karten enthält (wenn er z. B. 3 Karten ausgelegt hat, zieht er 3 Felder vor usw.).
- Der Spieler, dessen Chip aufgedeckt wurde, zieht sein Schiff nicht.
- Die Karten des Sets werden offen auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

2/ Der aufgedeckte Chip zeigt „Bluff“, aber der Spieler hat nicht geblufft

- Der Spieler, der das Kartenset ausgelegt hat, zieht sein Schiff so viele Felder vor, wie sein Set Karten enthält (wenn er z. B. 3 Karten ausgelegt hat, zieht er 3 Felder vor usw.).
- Der Spieler, dessen Chip aufgedeckt wurde, und der den anderen Spieler fälschlicherweise beschuldigt hat, zieht sein Schiff 2 Felder zurück.
- Die Karten des Sets werden offen auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

3/ Der aufgedeckte Chip zeigt „Bluff“ und der Spieler hat tatsächlich geblufft

- Der Spieler, der das Set ausgelegt hat, nimmt die ausgelegten Karten wieder zu seinen Karten und sein Schiff bewegt sich nicht.
- Spieler, dessen Chip aufgedeckt wurde, und der den Bluff aufgedeckt hat, zieht sein Schiff so viele Felder vor, wie Karten in dem ausgelegten Set sind.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Eine seiner Karten abwerfen:

- Wenn der Spieler kein Kartenset auslegt, muss er eine seiner Karten abwerfen und sie aufgedeckt auf den entsprechenden Platz auf dem Spielplan legen.
- Wenn er weniger als 5 Karten auf der Hand hat, wirft der Spieler in dieser Runde keine Karte ab.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

NB: Wenn keine Karten mehr im Nachziehstapel sind, werden alle abgeworfenen Karten vom Spielplan genommen, gemischt und verdeckt wieder als neuer Nachziehstapel hingelegt.

„Klar zum Entern!“:

Ein Spieler kann auch entscheiden, eine „**Enterung**“ durchzuführen. Er verwendet seine Runde für diese Aktion und kann in dieser Runde weder Karten ziehen, noch ein Set auslegen oder eine Karte abwerfen.

Für eine Enterung muss der Spieler eine Piratenkarte auf der Hand haben.

Der Spieler legt eine Piratenkarte auf den Spielplan und ruft laut: „**Klar zum Entern!**“. Er bestimmt nun einen Spieler, der sich auf der Rennstrecke vor ihm befindet (den vordersten Spieler zum Beispiel), zieht von diesem 3 verdeckte Karten und nimmt sie dann zu seinen Karten.

Die Piratenkarte wird aufgedeckt auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis: Der Spieler an erster Stelle kann keine Enterung durchführen.

Spielende:

Wenn ein Spieler bis zu einem der zwei „**Schatzinsel**“-Felder gelangt, bleibt seine Spielfigur auf diesem Feld stehen und der Chip, der dort liegt, wird umgedreht: Ist dort tatsächlich der Schatz abgebildet, gewinnt der Spieler die Partie!

Liegt der Chip mit der Schatztruhe auf dem anderen Zielfeld, versuchen alle Spieler, dieses schnell zu erreichen. Wer als Erster dort ankommt, **gewinnt das Spiel!**