

*Hatalmas küzdelem zajlik a titkos sziget kincséért.
Hogy te legyél az első, úgy kell blöffölnöd, hogy ne bukj le!*

Ajánlott életkor: 6-106

Játékosok száma: 2-5 fő

A játék tartalma: 1 tábla, 5 kalóz bábu, 5 blöff zseton, 2 kincs zseton, 90 eszköz kártya és 10 kalóz kártya.

A játék lényege

A Bluff Pirate egy blöffölős játék. A játékosok azonos kártyák sorozatát letéve haladnak előre úgy, hogy egyes lapokat nem fednek fel. A többi játékos feladata leleplezni a blöffölő játékosokat.

Előkészületek

Tedd a táblát középre! A két kincs zsetont zárt ládát ábrázoló felükkel felfelé tedd a kincses szigetekre! Figyelem: a kincses zsetonok hátoldalát senki sem láthatja!

Mindegyik játékos választ egy bábút, majd megkapja a hozzá tartozó blöff zsetont. A játékosok a bábuikat a start mezőre teszik, a blöff zsetont maguk elé rakják.

A kártyákat keverd meg! Minden játékos kap 5 kártyát. A többi kártyát lefelé fordítva tedd a tábla közepére!



A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd, majd a kör az óramutató járásával megegyező irányba halad tovább.

A játékosok a saját körükben:

- Vagy húznak két kártyát, és az alábbi két lehetőség közül választanak egyet:
 - Leraknak egy kártyasorozatot, blöff alkalmazásával vagy anélkül,
 - Eldobnak egy lapot,
- Vagy megcsákláznak egy hajót.

Kártyasorozat lerakása:

Egy kártyasorozat 3, 4 vagy 5 azonos színű (eszköz vagy kalóz) kártyából áll. A sorozat 1 vagy 2 lapját felfordítva, a többit lefordítva kell lerakni.

A játékos itt eldöntheti, hogy blöffölni szeretne-e: ha igen, a lefordított kártyák közé olyan lapot rak be, melyen más tárgy látható, mint a felfordított lapokon.

Szavazás:

Miután a játékos lerakta a kártyasorozatot, a többi játékos eldönti, hogy szerintük blöffölt-e vagy sem.

A játékosok nyíltan elmondhatják véleményüket, de a szavazás titkos.

A szavazáshoz a játékosok a kezükbe veszik blöff zsetonjaikat, majd úgy fordítják őket, hogy a véleményükkel egyező oldal legyen felül. A zsetonokat ezután kezükkel letakarva az asztalra teszik.

A kártyasorozatot lerakó játékos választ egyet a szavazók közül. Ez a játékos felemeli a kezét, láthatóvá téve ezzel, hogy mire szavazott. A játékosok a kártyasorozat lefordított kártyáit is felfordítják.

1/ A szavazat: „nem blöffölt”

A kártyasorozatot lerakó játékos (függetlenül attól, hogy blöffölt-e vagy sem) annyit lép előre, ahány kártyából áll a sorozat (ha 3 kártyát rakott le, 3 mezőt lép előre, stb.).

A szavazó játékos nem lép a bábujával.

A sorozat kártyái felfordítva, az eldobott kártyák megfelelő mezőire kerülnek. Ezután a következő játékos jön.

2/ A szavazat: „blöffölt”, de a játékos valójában nem blöffölt

A kártyasorozatot lerakó játékos annyit lép előre, ahány kártyából áll a sorozat (ha 3 kártyát rakott le, 3 mezőt lép előre, stb.).

A rosszul szavazó játékos 2 mezőt lép vissza.

A sorozat kártyái felfordítva, az eldobott kártyák megfelelő mezőire kerülnek. Ezután a következő játékos jön.

3/ A szavazat: „blöffölt”, és a játékos valóban blöffölt

A kártyasorozatot lerakó játékos a visszaveszi a kártyákat és nem lép.

A blöfföt leleplező játékos annyit lép előre, ahány kártyából áll a sorozat.

Ezután a következő játékos jön.

Lap eldobása:

Ha nem rak le kártyasorozatot, a játékosnak el kell dobnia egy lapját, és felfordítva a megfelelő mezőre kell raknia, az eldobott kártyák közé.

Ha 5-nél kevesebb lapja van, a játékosnak nem kell dobnia a körben.

Ezután a következő játékos jön.

Fontos: ha a pakliban nincs több kártya, az eldobott kártyákat a játékosok összegyűjtik, megkeverik és lefordítva az asztalra teszik. Ez lesz az új pakli.

„Támadás!”:

A játékos úgy is dönthet, hogy megcsákláz egy hajót. Ebben az esetben az adott körben nem húzhat lapot, nem rakhat le kártyasorozatot és nem dobhat el kártyát sem.

A játékos akkor támadhat meg egy másik hajót, ha van a kezében egy kalóz kártya.

A játékos az asztalra teszi a kalóz kártyát és azt kiáltja: „Támadás!” Ezután kiválaszt egy játékost, akinek a bábujja előrébb van a táblán, mint az övé (például azt, aki vezet a játékban), és találomra húz hármát a kártyái közül, melyeket a saját paklijába tesz.

A felhasznált kalóz kártyát felfordítva, a megfelelő mezőre kell rakni, az eldobott kártyák közé. Ezután a következő játékos jön.

FONTOS: az a játékos, aki vezet, nem támadhat meg senkit.

A játék vége:

Mikor egy játékos eléri a két kincses sziget valamelyikét, a bábuját a szigetre teszi, és felfordítja az ott található kincs zsetont. Ha ládában kincs van, a játékos megnyerte a játékot!

Ha a kincs a másik szigeten van, a verseny tovább folytatódik. Az a játékos nyer, aki először ér arra a szigetre, ahol a kincs van!