

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



В КОМПЛЕКТЕ

1 игровое поле, 5 фишек «корабль», 5 жетонов «блеф», 2 жетона «сокровище», 90 карточек «предмет» и 10 карточек «пират».

Гонка начата. Кто первым доберется до сокровища на секретном острове? Блеф поможет вам продвинуться вперед, но его не должны раскрыть!

Принцип игры. Bluff Pirate — игра по принципу «верю-не-верю». Чтобы продвинуться вперед, игрокам нужно выкладывать серии из одинаковых карточек, скрыв некоторые из них. А соперники должны определить, когда игрок блефует.

Подготовка к игре. Положите игровое поле в центре между игроками. На каждую клетку «остров сокровищ» положите по жетону «сокровище» — стороной «закрытый сундук» вверх. Никто не должен знать, что изображено на обратной стороне жетонов «сокровище»! Каждый игрок берет фишку любого цвета и соответствующий жетон «блеф». Он ставит свою фишку на клетку «старт» и кладет свой жетон «блеф» перед собой.

Перемешайте все карточки. Раздайте по 5 карточек каждому игроку, а остальные положите стопкой лицевой стороной вниз в центральный сектор поля.



Ход игры

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Получив право хода, игрок:

- Либо берет из стопки две карточки в дополнение к своим и выполняет одно из следующих действий:

- Выкладывает серию карточек с одинаковым предметом, блефуя при этом или нет.
- Сбрасывает одну из своих карточек.

• Либо идет на абордаж.

Как выложить серию карточек

Серия состоит из 3, 4 или 5 карточек одного цвета (карточек «предмет» или «пират»). В серии следует выложить 1 или 2 карточки лицевой стороной вверх, а остальные — лицевой стороной вниз.

Именно в этот момент игрок решает, будет ли он блефовать, то есть выложит ли он закрытые карточки, не совпадающие с открытыми.

Голосование

Как только игрок выложил серию, соперники должны решить, блефует он или нет.

Каждый может комментировать вслух, но голосование проводится тайно.

Чтобы проголосовать, игроки берут свой жетон «блеф» в руку, незаметно поворачивают его нужной стороной («блеф» или «не блеф») и кладут его на стол, закрыв рукой.

Игрок, который выложил серию, выбирает одного из голосовавших. Тот убирает руку со своего жетона и показывает, как он проголосовал. Игроки открывают закрытые карточки серии.

1. Соперник проголосовал «не блеф».

— Игрок, который выложил серию (блефуя при этом или нет), перемещает свою фишку вперед на число клеток, равное количеству карточек в его серии (выложив 3 карточки, он перемещается на 3 клетки и т. д.).

— Голосовавший не перемещает свою фишку.

— Карточки серии выходят из игры: их кладут в соответствующие секторы поля лицевой стороной вверх.

Затем ход переходит к следующему игроку.

2. Соперник проголосовал «блеф», но игрок не блефовал.

— Игрок, который выложил серию, перемещает свою фишку вперед на число клеток, равное количеству карточек в его серии (выложив 3 карточки, он перемещается на 3 клетки и т. д.).

— Голосовавший, который незаслуженно обвинил его, перемещает свою фишку на 2 клетки назад.

— Карточки серии выходят из игры: их кладут в соответствующие секторы поля лицевой стороной вверх.

Затем ход переходит к следующему игроку.

3. Соперник проголосовал «блеф», и игрок действительно блефовал.

— Игрок, который выложил серию, забирает выложенные карточки. Его фишка не перемещается.

— Голосовавший, который раскрыл блеф, перемещает свою фишку вперед на число клеток, равное количеству карточек выложенной серии.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Как сбросить одну из своих карточек

Если игрок не выкладывает серию, он должен сбросить одну из своих карточек, положив ее лицевой стороной вверх в соответствующий сектор поля.

Если на руках у игрока меньше 5 карточек, он не сбрасывает карточку во время этого хода.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Примечание. Если в стопке закончились карточки, соберите с поля все сброшенные карточки, перемешайте их и вновь выложите стопкой лицевой стороной вниз.

На абордаж!

Кроме того, игрок может пойти **на абордаж**. Во время этого хода игрок не сможет взять карточки из стопки, выложить серию или сбросить карточку.

Чтобы пойти на абордаж, нужно иметь на руках карточку «пират».

Игрок кладет карточку «пират» на игровое поле и говорит: «**Иду на абордаж!**» Затем он выбирает игрока, идущего впереди него в гонке (например, игрока, возглавляющего гонку), и вслепую берет себе 3 его карточки.

Использованная карточка «пират» выходит из игры: положите ее лицевой стороной вверх в соответствующий сектор поля.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Примечание. Игрок, возглавляющий гонку, не может идти на абордаж.

Конец игры

Если один из игроков дошел до одной из клеток «**остров сокровищ**», его фишка останавливается на этой клетке и он открывает лежащий на ней жетон. Если на нём изображено сокровище, этот игрок побеждает в партии!

Если жетон с сокровищем находится на другом острове, каждый игрок старается первым добраться до него. Тот, кто смог это сделать, **побеждает в партии**.