

# 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





## CONTENU

1 plateau, 5 pions bateau, 5 jetons bluff, 2 jetons trésor, 90 cartes accessoire et 10 cartes pirate.

*Une course poursuite vient de s'engager pour être le premier à s'emparer du trésor de l'île secrète. Pour avancer, il vous faudra user de bluff sans être démasqué !*

**Principe du jeu :** Bluff Pirate est un jeu de bluff. Pour avancer, les joueurs devront poser des séries de cartes identiques, tout en veillant à en cacher certaines. Charge aux adversaires de démasquer les coups de bluff.

**Préparation du jeu :** Placer le plateau au centre des joueurs. Ajouter les deux jetons trésor, face coffre fermé, sur chaque case île au trésor. Attention, personne ne doit connaître le verso des jetons trésor.

Chaque joueur prend un pion d'une couleur et le jeton bluff correspondant. Il place son pion sur la case départ et garde son jeton bluff devant lui.

Toutes les cartes sont mélangées. On distribue 5 cartes à chaque joueur, le reste est posé en pioche, face cachée, sur la case centrale du plateau.



## Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### À son tour de jeu, le joueur peut :

- Soit piocher deux cartes et les placer dans son jeu puis réaliser une des deux actions suivantes :
  - Poser une série de cartes du même accessoire, en bluffant ou non,
  - Défausser une carte de son jeu.

- Soit réaliser un abordage.

### **Poser une série de cartes :**

Une série doit comporter 3, 4 ou 5 cartes de la même couleur (cartes accessoire ou pirate). Cette série **doit être posée avec 1 ou 2 cartes face visible**, les autres cartes de la série sont posées face cachée.

**C'est à ce moment-là de la partie que le joueur peut décider de bluffer (ou non) en posant, face cachée, des cartes avec un objet différent de celui des cartes face visible.**

### **Le vote**

Dès qu'un joueur a posé une série, les adversaires doivent décider s'il a bluffé ou non.

Tout le monde a le droit de faire des commentaires à haute voix, mais les votes doivent rester secrets.

Pour voter, les joueurs prennent leur jeton bluff en main, le positionnent discrètement sur la face de leur choix (« bluff » ou « pas de bluff ») et le posent sur la table en le cachant avec leur main.

Le joueur qui a posé la série choisit et désigne un des votants. Ce dernier retire alors sa main de son jeton et dévoile son vote. Les cartes cachées de la série sont également révélées.

#### 1/ Le vote annonce « pas de bluff »

- Le joueur qui a posé la série (qu'il ait bluffé ou non) avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre de cartes de sa série (s'il a posé 3 cartes, il avance de 3 cases, etc.).
  - Le votant ne bouge pas son pion.
  - Les cartes de la série sont défaussées face visible sur les cases correspondantes du plateau.
- Puis c'est au joueur suivant de jouer.

#### 2/ Le vote annonce « bluff » alors que le joueur n'a pas bluffé

- Le joueur qui a posé la série avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre de cartes de sa série (s'il a posé 3 cartes, il avance de 3 cases, etc.).
  - Le votant qui a accusé à tort recule son pion de 2 cases.
  - Les cartes de la série sont défaussées face visible sur les cases correspondantes du plateau.
- Puis c'est au joueur suivant de jouer.

#### 3/ Le vote annonce « bluff » et le joueur a bien bluffé

- Le joueur qui a posé la série reprend les cartes posées dans son jeu et son pion ne bouge pas.
- Le votant qui a démasqué le bluff avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre de cartes de la série posée.

Puis c'est au joueur suivant de jouer.

### **Défausser une carte de son jeu :**

- S'il ne pose pas de série, le joueur doit défausser une des cartes de son jeu et la poser face visible sur l'emplacement correspondant sur le plateau.
- S'il possède moins de 5 cartes en main, le joueur ne défausse pas de carte lors de ce tour.

Puis c'est au joueur suivant de jouer.

**NB :** s'il n'y a plus de cartes dans la pioche, toutes les cartes défaussées sur le plateau sont récupérées, mélangées et reposées en pile face cachée pour constituer une nouvelle pioche.

#### « À l'abordage ! » :

Un joueur peut également décider de réaliser un « **abordage** ». Il consacre alors entièrement son tour de jeu à cette action et ne pourra ni piocher, ni poser une série, ni défausser de carte pendant ce tour de jeu.

Réaliser un abordage nécessite d'avoir une carte pirate en main.

Le joueur pose une carte pirate sur le plateau en annonçant à haute voix : « **À l'abordage !** ». Il désigne alors un joueur qui se trouve obligatoirement devant lui dans la course (le joueur de tête par exemple) et s'empare de 3 de ses cartes, qu'il choisit à l'aveugle, puis les place dans son jeu.

La carte pirate utilisée est défaussée face visible sur la case correspondante du plateau.

Puis c'est au joueur suivant de jouer.

**NB :** le joueur qui se trouve en tête de la course ne peut pas réaliser un abordage.

#### Fin du jeu :

Lorsqu'un joueur parvient jusqu'à une des deux cases « **île au trésor** », son pion s'arrête sur cette case et on retourne le jeton qui y est posé : si le trésor se trouve bien là, alors le joueur est déclaré vainqueur de la partie !

Si le jeton avec le trésor se trouve sur l'autre case d'arrivée, alors tous les joueurs tentent de l'atteindre en premier. Celui qui y parvient est déclaré **vainqueur de la partie !**



**CONTENTS**

1 board, 5 ship counters, 5 bluff tokens, 2 treasure tokens, 90 accessory cards and 10 pirate cards.

*A race has just begun to be the first to claim the secret island treasure. To move forward, you'll have to bluff without being found out!*

**Aim of the game:** Bluff Pirate is a bluffing game. To move forward, players will have to place down sets of identical cards, keeping some of them hidden. Then it's down to their opponents to work out whether they're bluffing or not!

**Getting the game ready:** Place the board in the middle of the players. Put one of the two treasure tokens on each of the treasure island squares, with the closed chest facing up. Careful - none of the players must know what's on the back of the treasure tokens. Each player chooses a counter in a different colour, and the matching bluff token. They place their counters on the start square and keep their bluff token in front of them. All the cards are shuffled. Each player is dealt 5 cards, and the rest are placed face down in a pile on the square in the middle of the board.



**Playing the game:**

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction.

**When it's their turn, each player can:**

- **Pick up two cards** from the pile and place them in their hand, before doing one of two things:
  - they can place down a set of cards all showing the same accessory (choosing to bluff, or not to bluff),
  - or they can remove a card from their hand.

- Alternatively, they can board a ship.

### **Placing down a set of cards:**

A set must be made up of 3, 4 or 5 cards of the same colour (accessory or pirate cards). When this set is placed down, **1 or 2 cards must be visible, and the others face down.**

**This is the point in the game where the player can decide to bluff (or not to bluff), by placing cards face down that show a different item to the cards that are placed face up.**

### **The vote**

Once a player has placed down their set, their opponents must decide whether or not they are bluffing.

Everyone can talk out loud, but votes must be kept secret.

To vote, the players pick up their bluff tokens, choose which side to show without anyone else seeing ("**bluffing**" or "**not bluffing**") and place the tokens on the table. Each player has to keep their token hidden under their hand.

The player who has placed the set of cards down picks one of the voters, who then has to take their hand away and show their vote. The hidden cards in the set are also revealed.

#### 1/ The voter voted for "**not bluffing**"

- Whether they were bluffing or not, the player who placed down the set gets to move their counter forwards as many squares as there were cards in the set (e.g. if they played 3 cards, they can move 3 squares).
- The voter cannot move their counter.
- The cards in the set are removed from play and placed face up on the corresponding squares on the board.

Then it is the next player's turn.

#### 2/ The voter voted for "**bluffing**" and the player was not bluffing

- The player who placed down the set gets to move their counter forwards as many squares as there were cards in the set (e.g. if they played 3 cards, they can move 3 squares).
- The voter who wrongly accused the player of bluffing must move their counter back 2 squares.
- The cards in the set are removed from play and placed face up on the corresponding squares on the board.

Then it is the next player's turn.

#### 3/ The voter voted for "**bluffing**" and the player was bluffing

- The player who placed down the set returns the cards to their hand, and does not move their counter.
- The voter who called their bluff gets to move their counter forwards as many squares as there were cards in the set.

Then it is the next player's turn.

**Removing a card from a player's hand:**

- If a player does not place down a set of cards, they must remove a card from their hand and lay it face up on the corresponding place on the board.
- If the player has less than 5 cards and it is their turn to play, they do not remove any cards from their hand.

Then it is the next player's turn.

**NB:** if there are no more cards left in the pile, all the cards on the board that have been removed from play are gathered up, shuffled, and placed face down in a new pile.

**“All aboard!”:**

A player can also decide to board a ship. This counts as one turn, and so the player will not be able to pick up cards, place down a set, or remove cards from their hand during this turn. A player needs to have a pirate card in their hand to be able to board a ship.

The player places the pirate card down on the board, and calls out: **“All aboard!”**. Then they pick a player who is ahead of them in the race (the one in the lead, for example) and take 3 of their cards, which they add to their own hand. They are not allowed to see which cards they are choosing before they take them.

The pirate card that the player used is removed from play and placed face up on the corresponding square on the board.

Then it is the next player's turn.

**NB:** the player who is in the lead is not allowed to board a ship.

**End of the game:**

When a player reaches one of the two **“treasure island”** squares, they move their ship counter onto it and turn over the counter placed there: if they find the treasure, they win the game! If the token with the treasure is on the other finish square, then all the players have to try and be the first one to reach it. **The one who gets there first wins the game!**



## 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!**

**CONTENIDO**

1 tablero, 5 fichas de barcos, 5 fichas de faroles, 2 fichas de tesoros, 90 cartas de accesorios y 10 cartas de piratas.

*Acaba de comenzar una carrera para ser el primero en hacerse con el tesoro de la isla secreta. ¡Para avanzar, debes ser muy convincente para que no te descubran!*

**Lógica del juego:** Bluff Pirate es un juego de faroles. Para avanzar, los jugadores tendrán que formar series de cartas idénticas, mientras se aseguran de ocultar algunas de ellas. A los oponentes les toca descubrir los faroles.

**Preparación del juego:** colocar el tablero en el centro, entre los jugadores. Añadir las dos fichas de tesoros, con la cara del cofre oculta, en cada casilla de la isla del tesoro. Atención: nadie debe conocer el reverso de las fichas del tesoro.

Cada jugador toma una ficha de un color y la ficha de farol correspondiente. Pone su ficha en la casilla de inicio y se pone delante su ficha de farol.

Se barajan todas las cartas. Se reparten 5 cartas a cada jugador y el resto se coloca en un mazo boca abajo en la casilla central del tablero.

**Desarrollo del juego:**

Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

**En su turno, el jugador puede:**

- **Coger dos cartas**, quedárselas y hacer una de estas dos cosas:
  - Presentar una serie de cartas del mismo accesorio, lanzando o no un farol,
  - Descartarse de una carta.

- O realizar un abordaje.

### **Presentar una serie de cartas:**

Una serie debe estar formada por 3, 4 o 5 cartas del mismo color (cartas de accesorios o de piratas). Esta serie **debe presentarse con 1 o 2 cartas boca arriba** y el resto de cartas boca abajo.

**En ese momento de la partida, el jugador puede decidir si lanzar un farol (o no) colocando boca abajo cartas con un objeto diferente al de las cartas colocadas boca arriba**

### **El voto**

Cuando un jugador presenta una serie, sus adversarios deben decidir si es un farol o no.

Todo el mundo tiene derecho a hacer comentarios en voz alta, pero los votos deben ser secretos.

Para votar, los jugadores cogen su ficha de farol, la ponen discretamente por el lado que elijan («**es un farol**» o «**no es un farol**») y la colocan sobre la mesa tapándola con la mano.

El jugador que ha presentado la serie elige y designa a uno de los votantes. Este último retira entonces la mano de la ficha y desvela su voto. También se desvelan las cartas ocultas de la serie.

#### 1/ Si ha votado «no es un farol»

- El jugador que ha presentado la serie (con independencia de que haya lanzado o no un farol) mueve su ficha el número de casillas que corresponda en función del número de cartas de su serie (si ha presentado 3 cartas, avanza 3 casillas, etc.).
- El votante no mueve su ficha.
- Las cartas de la serie se desvelan y se colocan boca arriba en las casillas correspondientes del tablero.

Entonces, el turno pasa al siguiente jugador.

#### 2/ Si ha votado «es un farol» pero no lo es

- El jugador que ha presentado la serie mueve su ficha el número de casillas que corresponda en función del número de cartas de su serie (si ha presentado 3 cartas, avanza 3 casillas, etc.).
- El votante que le haya acusado erróneamente debe hacer retroceder su ficha 2 casillas.
- Las cartas de la serie se desvelan y se colocan boca arriba en las casillas correspondientes del tablero.

Entonces, el turno pasa al siguiente jugador.

#### 3/ Si ha votado «es un farol» y lo es

- El jugador que ha lanzado el farol recoge las cartas presentadas en su turno y no mueve su ficha.

- El votante que ha descubierto el farol mueve su ficha el número de casillas que corresponda en función del número de cartas de la serie presentada.
- Entonces, el turno pasa al siguiente jugador.

#### **Tirar una carta:**

- Si no presenta una serie, el jugador debe echar una de sus cartas y colocarla boca arriba en el lugar correspondiente del tablero.
- Si tiene menos de 5 cartas, el jugador no tira ninguna carta en esa ronda.

Entonces, el turno pasa al siguiente jugador.

**Nota:** si no quedan cartas en el mazo, todas las cartas echadas en el tablero se recogen, se barajan y se vuelven a colocar boca abajo formando un nuevo mazo.

#### **«¡Al abordaje!»:**

Un jugador también puede decidir hacer un **«abordaje»**. Entonces, dedica todo su turno a esta acción, por lo que no podrá robar una carta, presentar una serie ni echar una carta en esa ronda.

Para realizar un abordaje es necesario tener una carta de pirata.

El jugador pone la carta de pirata en el tablero y anuncia en voz alta: **«¡Al abordaje!»**. Señala entonces a un jugador que debe obligatoriamente estar delante de él en la carrera (por ejemplo, el jugador que vaya a la cabeza), le roba 3 de sus cartas, que elige a ciegas, y se las queda. La carta de pirata utilizada se muestra boca arriba en la casilla correspondiente del tablero. Entonces, el turno pasa al siguiente jugador.

**Atención:** el jugador que se encuentre a la cabeza de la carrera no puede realizar un abordaje.

#### **Fin de la partida:**

Cuando un jugador cae en una de las dos casillas de la **«isla del tesoro»**, su ficha se queda en esta casilla y se da la vuelta a la ficha correspondiente: si el tesoro está ahí, el jugador gana la partida.

Si la ficha del tesoro se encuentra en la otra casilla de meta, todos los jugadores intentan llegar los primeros. El que lo consiga **gana la partida**.



## CONTENUTO

1 tabellone, 5 pedine nave, 5 gettoni bluff, 2 gettoni tesoro, 90 carte accessorie e 10 carte pirata.

*È appena iniziato un inseguimento per conquistare il tesoro dell'isola segreta. Per avanzare verso la meta sarà necessario bluffare senza essere scoperti!*

**Principio del gioco:** Bluff Pirate è un gioco di bluff. Per avanzare, i giocatori dovranno posare delle serie di carte identiche, avendo cura di nasconderne altre. Tocca agli avversari smascherare i bluff.

**Preparazione del gioco:** Posare il tabellone al centro dei giocatori. Aggiungere i due gettoni tesoro, dal lato cassaforte chiusa, su ciascuna casella "isola del tesoro". Attenzione: nessuno deve conoscere il retro dei gettoni tesoro.

Ogni giocatore sceglie un pedone di un colore e il gettone bluff corrispondente. Posiziona il suo pedone sulla casella di partenza e tiene il gettone bluff davanti a sé.

Vengono mescolate tutte le carte. Si distribuiscono 5 carte a ogni giocatore e il resto viene posato in un mazzetto, a faccia in giù, sulla casella centrale del tabellone.



## Svolgimento del gioco:

Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario.

### A ogni turno di gioco, il giocatore può:

- Pescare due carte e inserirle tra le sue, quindi compiere una delle due azioni seguenti:
  - Posare una serie di carte dello stesso accessorio, bluffando o no.
  - Scartare una delle sue carte.
- Realizzare un arrembaggio.

### **Posare una serie di carte:**

Una serie deve includere 3, 4 o 5 carte dello stesso colore (carte accessorie o pirata). Questa serie **deve essere posata con 1 o 2 carte con faccia visibile, mentre le altre carte della serie sono posate a faccia in giù.**

In questo momento della partita il giocatore può decidere di bluffare (o no) posando, a faccia in giù, delle carte con un oggetto differente rispetto a quello delle carte con faccia visibile.

### **La votazione**

Quando un giocatore ha posato una serie, gli avversari devono decidere se ha bluffato o no. Tutti hanno il diritto di fare commenti ad alta voce, ma i voti devono restare segreti.

Per votare, i giocatori prendono in mano il loro gettone bluff, lo posizionano con discrezione sul lato desiderato (“**bluff**” o “**non bluff**”) e lo posano sul tavolo nascondendolo con la mano. Il giocatore che ha posto la serie, sceglie e nomina uno dei votanti. Quest’ultimo allontana la mano dal suo gettone e svela il suo voto. Vengono svelate anche le carte nascoste della serie.

#### 1/ La votazione annuncia “nessun bluff”

- Il giocatore che ha posato la serie (indipendentemente dal fatto che abbia bluffato o no) fa avanzare il suo pedone del numero di caselle corrispondente al numero di carte della sua serie (se ha posato 3 carte, avanza di 3 caselle e così via).
- Il votante non muove il suo pedone.
- Le carte della serie vengono scartate con faccia visibile sulle caselle corrispondenti del tabellone.

Tocca poi al giocatore seguente.

#### 2/ La votazione annuncia “bluff” ma il giocatore non ha bluffato.

- Il giocatore che ha posato la serie fa avanzare il suo pedone del numero di caselle corrispondente al numero di carte della sua serie (se ha posato 3 carte, avanza di 3 caselle e così via).
- Il votante che ha lanciato l’accusa, sbagliando, fa indietreggiare il suo pedone di 2 caselle.
- Le carte della serie vengono scartate con faccia visibile sulle caselle corrispondenti del tabellone.

Tocca poi al giocatore seguente.

#### 3/ La votazione annuncia “bluff” e il giocatore ha bluffato.

- Il giocatore che ha posato la serie inserisce nuovamente le carte tra le sue e il suo pedone non viene mosso.
- Il votante che ha smascherato il bluff fa avanzare il suo pedone del numero di caselle corrispondente al numero di carte della serie posata.

Tocca poi al giocatore seguente.

### **Scartare una carta della sua serie:**

- Se non posa una serie, il giocatore deve scartare una delle sue carte e posarla con faccia visibile sulla posizione corrispondente del tabellone.
- Se in mano ha meno di 5 carte, il giocatore non scarta durante questo giro.

Tocca poi al giocatore seguente.

**NB:** se non ci sono più carte nel mazzetto, tutte le carte scartate sul tabellone vengono recuperate, mescolate e riposizionate in un nuovo mazzetto, a faccia in giù.

### **“All’arrembaggio!”:**

Un giocatore può anche decidere di realizzare un **“arrembaggio”**. Quindi dedica tutto il suo turno di gioco a questa azione e non potrà né pescare una carta né posare una serie o scartare.

Per realizzare un arrembaggio è necessario avere in mano una carta pirata.

Il giocatore posa una carta pirata sul tabellone annunciando ad alta voce: **“All’arrembaggio!”**. Quindi, sceglie un giocatore che si trova necessariamente davanti a lui nella gara (ad esempio il giocatore in testa) e si impossessa di 3 delle sue carte, che sceglie a caso e inserisce tra le sue.

La carta pirata utilizzata viene scartata con faccia visibile sulla casella corrispondente del tabellone.

Tocca poi al giocatore seguente.

**NB:** il giocatore che si trova in testa non può realizzare un arrembaggio.

### **Fine del gioco:**

Quando un giocatore arriva a una delle due caselle **“isola del tesoro”**, il suo pedone si ferma su questa casella e gira il gettone che la occupa: se il tesoro si trova là, il giocatore vince la partita.

Se il gettone con il tesoro si trova sull'altra casella di arrivo, ogni giocatore deve tentare di raggiungerla per primo. Chi arriva prima è il vincitore della partita.





## CONTEÚDO

1 tabuleiro, 5 peças de barco, 5 fichas de bluff, 2 fichas de tesouro, 90 cartas de acessório e 10 cartas de pirata.

*Começou uma corrida desenfreada para ser o primeiro a se apoderar do tesouro da ilha secreta. Para avançar, deverá fazer bluff sem seres desmascarado!*

**Princípio do jogo:** Bluff Pirate é um jogo de bluff. Para avançar, os jogadores deverão colocar séries de cartas idênticas, mas também deverão ter o cuidado de esconderem algumas. Compete aos adversários desmascaramem quem fizer bluff.

**Preparação do jogo:** coloca o tabuleiro no centro dos jogadores. Coloca as duas fichas de tesouro, viradas para o lado do cofre fechado, em cada casa da ilha do tesouro. Atenção: ninguém pode ver o verso das fichas de tesouro.

Cada jogador pega numa peça de uma cor e na ficha de bluff correspondente. Coloca a sua peça na casa de partida e guarda a sua ficha de bluff à sua frente.

Todas as cartas são baralhadas. São distribuídas 5 cartas a cada jogador e as restantes são colocadas, viradas para baixo, na casa central do tabuleiro para formar o baralho.



## Decorrer do jogo:

Começa o jogador mais novo, depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

### Quando for a sua vez, o jogador pode:

- Ir buscar duas cartas ao baralho, colocá-las no seu jogo e realizar uma das seguintes duas ações:
- pode pousar uma série de cartas do mesmo acessório, fazendo ou não bluff;
- descartar uma carta do seu jogo.

- Ou realizar uma abordagem.

### **Pousar uma série de cartas:**

Uma série deve ter 3, 4 ou 5 cartas da mesma cor (cartas de acessório ou pirata). Esta série **deve ser pousada com 1 ou 2 cartas viradas para cima**, enquanto as outras cartas da série são pousadas viradas para baixo.

É nesta altura do jogo que o jogador pode decidir fazer (ou não) bluff ao pousar cartas, viradas para baixo, com um objeto diferente do das cartas viradas para cima.

### **A votação**

Depois de um jogador pousar uma série, os adversários devem decidir se fez ou não bluff.

Todos podem comentar em voz alta, mas os votos devem ser mantidos em segredo.

Para votar, os jogadores pegam na sua ficha de bluff, colocam-na discretamente na face que quiserem ("**com bluff**" ou "**sem bluff**") e pousam-na na mesa, escondendo-a com a mão.

O jogador que pousou a série escolhe e designa um dos votantes. Este último tira então a mão de cima da sua ficha e mostra o seu voto. São igualmente reveladas as cartas escondidas da série.

#### 1/ o voto anuncia "**sem bluff**"

- O jogador que pousou a série (com ou sem bluff) avança a sua peça o número de casas correspondente ao número de cartas da sua série (se pousou 3 cartas, avança 3 casas, etc.).
- O votante não desloca a sua peça.
- As cartas da série são colocadas, viradas para cima, nas casas correspondentes do tabuleiro.

A vez passa depois para o jogador seguinte.

#### 2/ O voto anuncia "**com bluff**", mas o jogador não fez bluff

- O jogador que pousou a série avança a sua peça o número de casas correspondente ao número de cartas da sua série (se pousou 3 cartas, avança 3 casas, etc.).
- O votante que acusou erradamente volta 2 casas para trás.
- As cartas da série são colocadas, viradas para cima, nas casas correspondentes do tabuleiro.

A vez passa depois para o jogador seguinte.

#### 3/ O voto anuncia "**com bluff**" e o jogador fez bluff

- O jogador que pousou a série volta a pegar nas cartas pousadas e a sua peça fica no sítio.
- O votante que desmascarou o bluff avança a sua peça o número de casas correspondente ao número de cartas da série pousada.

A vez passa depois para o jogador seguinte.

### **Descartar uma carta do seu jogo:**

- Se não pousar uma série, o jogador deve descartar uma das cartas do seu jogo e colocá-la,

virada para cima, no sítio correspondente no tabuleiro.

- Se tiver menos de 5 cartas na mão, o jogador não descarta uma carta durante esta ronda. A vez passa depois para o jogador seguinte.

**Atenção:** se já não houver cartas no baralho, todas as cartas descartadas no tabuleiro são recuperadas, baralhadas e empilhadas, viradas para baixo, para constituir um novo baralho.

### **"À abordagem!":**

Um jogador também pode decidir realizar uma "abordagem". Dedicar então a sua vez a esta ação e não poderá ir ao baralho, pousar uma série ou descartar uma carta durante esta ronda.

Realizar uma abordagem obriga a ter uma carta de pirata na mão.

O jogador pousa uma carta de pirata no tabuleiro, dizendo em voz alta: "**À abordagem!**". Escolhe então um jogador que está obrigatoriamente à sua frente na corrida (por exemplo, o líder da corrida) e apodera-se de 3 das suas cartas que escolhe à sorte e coloca no seu jogo. A carta de pirata utilizada é colocada, virada para cima, na casa correspondente do tabuleiro. A vez passa depois para o jogador seguinte.

**Atenção:** o líder da corrida não pode realizar uma abordagem.

### **Fim do jogo:**

Quando um jogador alcança uma das duas casas da **ilha do tesouro**, a sua peça para nesta casa e é virada a ficha que está lá pousada: se o tesouro estiver lá, então o jogador é declarado vencedor do jogo!

Se a ficha com o tesouro estiver na outra casa de chegada, então todos os jogadores tentam alcançá-la primeiro. Quem conseguir é declarado **vencedor do jogo!**

**INHOUD**

1 spelbord, 5 botenpionnen, 5 bluffiches, 2 schatfiches, 90 voorwerpkarten en 10 piratenkaarten.

*De spelers gaan de strijd met elkaar aan en proberen als eerste de schat op het eiland buit te maken. Ze moeten bluffen om vooruit te komen, maar zonder door de mand te vallen!*

**Spelprincipe:** Bluff Pirate is een bluffspel. Om vooruit te mogen gaan, moeten de spelers series maken met dezelfde kaarten en daarbij enkele kaarten verborgen houden. Het is aan de tegenstanders om te bepalen of er wordt gebluft of niet.

**Vorbereiding van het spel:** Leg het spelbord midden tussen de spelers. Leg de twee schatfiches met de gesloten schatkist naar boven op de vakjes op beide schateilanden. Let op: niemand mag zien wat er op de achterkant van de schatfiches staat.

De spelers nemen een pion naar keuze en de bijbehorende bluffiche. Ze zetten de pionnen op het startvakje en leggen de bluffiche voor zich neer.

De kaarten worden geschud. Elke speler krijgt 5 kaarten. De rest van de kaarten wordt op een stapeltje op het centrale vak van het spelbord gelegd, met de zichtbare kant naar beneden en vormt de pot.

**Spelverloop:**

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

**De speler die aan de beurt is kan:**

- **Ofwel twee kaarten uit de pot nemen, deze aan zijn handkaarten voegen en een van de volgende twee acties uitvoeren:**
  - Een serie kaarten met hetzelfde voorwerp neerleggen en hierbij al dan niet bluffen,
  - Een van zijn handkaarten wegdoen.

- Ofwel overgaan tot enteren.

### Een serie kaarten neerleggen:

Een serie moet uit 3, 4 of 5 kaarten van dezelfde kleur bestaan (voorwerp- of piratenkaarten). Deze serie wordt als volgt neergelegd: **1 of 2 kaarten moeten met de zichtbare kant naar boven neergelegd worden en de overige kaarten met de zichtbare kant naar beneden..**

**Op dit moment in het spel kan de speler besluiten om te bluffen door kaarten met de zichtbare kant naar beneden te leggen en waar een ander voorwerp op staat dan op de kaarten die met de zichtbare kant naar boven liggen..**

### De stemming

Nadat een serie is neergelegd, beslissen de tegenstanders of de speler heeft gebluft of niet. Iedereen mag hardop zijn mening geven, maar de stemming moet geheim blijven.

Bij het stemmen nemen de spelers hun bluffische in hun hand en leggen ze deze op de gewenste zijde («**bluf**» of «**geen bluf**») op tafel; ze houden hun hand erop, zodat niet te zien is wat ze hebben gestemd.

De speler die de serie heeft neergelegd, kiest een van de stemmers. Deze trekt daarop zijn hand weg, zodat zijn keuze zichtbaar wordt. De verborgen kaarten van de serie worden nu ook omgedraaid.

#### 1/ De stemkeuze is «geen bluf»

- De speler die de serie heeft gelegd, zet zijn pion eenzelfde aantal vakjes vooruit als het aantal kaarten van zijn serie, ongeacht of hij heeft gebluft of niet. Dus als hij 3 kaarten heeft neergelegd, gaat hij 3 vakjes vooruit, etc.
- De stemmer mag zijn pion niet verplaatsen.
- De kaarten uit de serie worden met de zichtbare kant naar boven op de daarvoor bestemde vakjes op het spelbord gelegd.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

#### 2/ De stemkeuze is «bluf», terwijl de speler niet heeft gebluft

- De speler die de serie heeft neergelegd, zet zijn pion eenzelfde aantal vakjes vooruit als het aantal kaarten van zijn serie. Dus als hij 3 kaarten heeft neergelegd, gaat hij 3 vakjes vooruit, etc.
- De stemmer die de speler onterecht van bluf heeft beschuldigd, moet zijn pion 2 vakjes terugzetten.
- De kaarten uit de serie worden met de zichtbare kant naar boven op de daarvoor bestemde vakjes op het spelbord gelegd.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

#### 3/ De stemkeuze is «bluf» en dat klopt

- De speler die de serie heeft neergelegd, neemt zijn kaarten weer terug en mag zijn pion niet verplaatsen.
- De stemmer die de blufpoging heeft doorzien, mag zijn pion eenzelfde aantal vakjes

verplaatsen als het aantal neergelegde kaarten.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

### **Een handkaart wegleggen:**

- Als de speler geen serie neerlegt, moet hij een van zijn handkaarten wegdoen en met de zichtbare kant naar boven op het daarvoor bestemde vakje op het spelbord neerleggen.
- Als de speler die aan de beurt is minder dan 5 handkaarten heeft, hoeft hij geen kaart weg te leggen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

**NB:** als er geen kaarten meer in de pot zitten, worden alle op het spelbord neergelegde kaarten verzameld, geschud en vormen deze weer een nieuwe pot.

### **Enteren!:**

Een speler kan ook besluiten om te **enteren**. Tijdens zijn beurt mag hij alleen maar enteren en dus geen kaart uit de pot halen, geen serie neerleggen en geen kaart wegleggen.

Om te kunnen enteren moet de speler een piratenkaart in zijn hand hebben.

De speler legt een piratenkaart op het spelbord en zegt hardop: Enteren! Hij wijst een andere speler aan die voorligt (degene die aan kop ligt bijvoorbeeld) en mag blindelings 3 van diens kaarten kiezen en aan zijn eigen kaarten voegen.

De gebruikte piratenkaart wordt met de zichtbare kant naar boven op het daarvoor bestemde vakje op het spelbord gelegd.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

**NB:** de speler die aan kop ligt in het spel mag niet enteren.

### **Einde van het spel:**

Als een speler met zijn pion een van de twee vakjes op de **schateilanden** heeft bereikt, stopt hij hier en wordt de fiche op het vakje omgedraaid: als dit de schat is, wordt deze speler tot winnaar van het spel uitgeroepen!

Als de schatfiche op het andere finishvakje ligt, proberen alle spelers deze als eerste te bereiken. Degene die daarin slaagt **wint het spel!**

**INDHOLD**

1 spilleplade, 5 piratskibe, 5 bluffbrikker, 2 skattekistebrikker, 90 kort med ting og 10 piratkort.

*En forfølgelse sætter i gang, og spillerne kæmper hver især for at blive den første, der kan gøre sig til herre over skatten på den hemmelige ø. For at komme frem skal du bluffe dig igennem uden af afsløre, hvem du er!*

**Spilletets målsætning:** Bluff Pirate er et spil, hvor du bluffe dig igennem hele spillet. For at komme frem skal spillerne lægge et stik med identiske kort, mens de også skal gemme nogle kort. Det er modstanderne, der skal afsløre bluffen.

**Forberedelse af spillet:** Anbring spillepladen midt mellem spillerne. Læg de to skattekistebrikker med billedsiden nedad på skattekisten på de to skatteøer. Pas på, at ingen ser bagsiden af skattekisterne.

Hver spiller vælger farven på et piratskib og den tilsvarende bluffbrik. Spilleren placerer sit piratskib på startfeltet med bluffbrikken foran sig.

Alle kortene blandes. Hver spiller får 5 kort, resten lægges i en bunke med billedsiden nedad midt på spillepladen.

**Spilleregler:**

Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning.

**Når det er en spillers tur, sker der følgende:**

- Enten kan man tage to kort op fra kortbunken og tage dem op i hånden for at udføre en af to følgende handlinger:

- Lægge en række kort med samme ting på ved at bluffe eller ej.
- Komme af med et kort.
- Eller man kan storme et andet skib.

### **Sådan lægger man et stik:**

Et stik skal bestå af 3, 4 eller 5 kort i samme farve (ting- eller piratkort). Stikket **skal lægges med 1 eller 2 kort med billedsiden opad, de andre kort i stikket skal have billedsiden nedad**. Spilleren har nu mulighed for at bluffe (eller ej) ved at lægge kort med billedsiden nedad med andre ting på kortet i forhold til kortene med billedsiden opad, som er synlige for de andre.

### **Afstemning**

Når en spiller har lagt et stik, skal modstanderne beslutte sig, om vedkommende bluffer eller ej.

Alle har ret til at kommentere højt, men selve afstemningen skal være hemmelig.

Ved afstemningen tager spillerne deres bluffbrik op i hånden, lægger den diskret ned på bordet, så den viser bluff eller ikke bluff. Bluffbrikken placeres på bordet med hånden over brikken, så ingen kan se, hvad den skjuler.

Spilleren, som har lagt stikket vælger og udnævner en af valgdeltagerne. Valgdeltageren tager hånden væk fra bluffbrikken og afslører, hvad han/hun har stemt. Stikkets skjulte kort vendes også.

#### 1/ Afstemningen viser "ingen bluff"

- Spilleren, som har lagt stikket (med eller uden bluff), går frem med sin piratskibsbrik det antal gange, der svarer til antallet af kort i stikket (hvis han/hun har lagt 3 kort, går han/hun 3 felter frem osv.).
  - Valgdeltageren flytter ikke sin piratskibsbrik.
  - Stikkets kort lægges til side med billedsiden opad på de relevante felter på spillepladen.
- Så er det den næste spillers tur.

#### 2/ Afstemningen viser "bluff", hvis spilleren ikke har bluffet

- Spilleren, som har lagt stikket går frem med sin piratskibsbrik det antal gange, der svarer til antallet af kort i stikket (hvis han/hun har lagt 3 kort, går han/hun frem 3 felter osv.).
  - Valgdeltageren, som har anklaget spilleren forkert, flytter sin piratskibsbrik tilbage 2 felter.
  - Stikkets kort lægges til side med billedsiden opad på de relevante felter på spillepladen.
- Så er det den næste spillers tur.

#### 3/ Afstemningen viser "bluff", og spilleren har bluffet

- Spilleren, som har lagt stikket, tager kortene op igen, og piratskibsbrikken bliver på feltet.
  - Valgdeltageren, som har afsløret bluffen, flytter sin piratskibsbrik frem det antal felter, som svarer til antallet af kort i det lagte stik.
- Så er det den næste spillers tur.



**At komme af med et kort i spillet:**

- Hvis spilleren ikke har et stik, skal han/hun lægge et af sine kort med billedsiden opad på det relevante sted på spillepladen.
- Hvis spilleren kun har 5 kort eller mindre i hånden, skal han/hun ikke lægge noget kort, når det er vedkommendes tur.

Så er det den næste spillers tur.

**NB:** Hvis der ikke er flere kort i bunken, tages alle kortbunkens kort op og blandes, hvorefter de lægges igen i en ny kortbunke med billedsiden nedad.

**"Påsejling!":**

En spiller kan også beslutte sig at støde ind i et piratskib. Spilleren ofrer hele sin tur til at påsejle en anden spillers piratskib, og kan hverken tage et kort op fra bunke, lægge et stik eller komme af med et kort i denne omgang.

For at påsejle et piratskib skal man have et piratkort i hånden.

Spilleren lægger piratkortet på spillepladen og råber: **"Påsejling!"**. Spilleren vælger så en anden spiller, som ligger foran ham/hende i kapløbet (f.eks. den spiller, der er nået længst) og tager 3 af den anden spillers kort, som han/hun vælger blindt og tager dem op i hånden.

Det brugte piratkort lægges med billedsiden opad på det relevante felt på spillepladen.

Så er det den næste spillers tur.

**NB:** Spilleren, som ligger forrest i kapløbet kan naturligvis ikke udføres en påsejling.

**Spillets afslutning:**

Når en spiller når til et af **"skatteøsfelterne"**, stopper dennes piratskibsbrigade på feltet, og hans/hendes brigade vendes. Hvis skatten er her, er denne spiller vinder af spillet!

Hvis skattebrigaden ikke er der, men findes på det andet destinationsfelt, skal alle spillerne nu prøve at nå frem til feltet som den første. **Den spiller, som når først frem til destinationsfeltet med skatten, er vinder af spillet!**

**INNEHÅLL:**

1 spelplan, 5 båtpjäser, 5 bluffbrickor, 2 skattbrickor, 90 tillbehörskort och 10 piratkort.

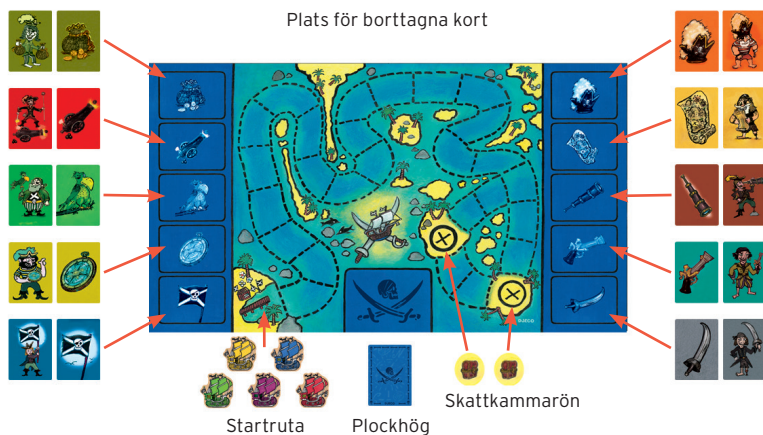
*Jakten har börjat! Vem blir först att hitta skatten på den hemliga ön. För att ta dig framåt måste du bluffa utan att bli avslöjad!*

**Spelets grundregler:** Bluff Pirate är ett bluffspel. För att gå vidare måste spelarna lägga upp en serie av identiska kort, samtidigt som de ser till att dölja några av dem. Det blir motståndarnas uppgift att avslöja bluffmakarna.

**Spelförberedelser:** Placera spelplanen mitt emellan spelarna. Lägg ut de två skattbrickorna med sidan med stängd skattkista uppåt på varje ruta med en skattkamarö. Obs, ingen ska veta hur baksidan på skattbrickorna ser ut.

Varje spelare tar en färgpjäs och motsvarande bluffbricka. Hen placerar sin pjäs på startrutan och behåller sin bluffbricka framför sig.

Alla korten blandas. Man delar ut 5 kort till varje spelare, resten läggs i en hög med framsidan nedåt på rutan i mitten av spelplanen.

**Så här går spelet till:**

Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols.

**Spelaren kan antingen:**

- Dra två kort och ta med dem i sitt spel och sedan göra en av följande handlingar:
  - Lägga en serie kort av samma tillbehör och eventuellt bluffa,
  - Ta bort ett kort från sitt spel.
- Eller göra en kapning.

### Lägga en serie kort:

En serie måste bestå av 3, 4 eller 5 kort av samma färg (tillbehörskort eller piratkort). Denna serie ska läggas med 1 eller 2 kort med framsidan synliga, de övriga korten läggs med framsidan nedåt.

Det är vid denna tidpunkt av spelet som spelaren kan bestämma sig för att bluffa (eller inte) genom att lägga kort med framsidan nedåt, med ett objekt som skiljer sig från det som har framsidan uppåt.

### Röstning

När en spelare har placerat en serie, måste motståndaren bestämma sig för om hen har bluffat eller inte.

Alla har rätt att göra kommentarer, men rösterna måste hållas hemliga.

För att rösta tar spelarna sin bluffsymbol, lägger den diskret på valfri sida ("bluff" eller "inte bluff") och lägger den på bordet och gömmer den med handen.

Spelaren som har lagt serien väljer ut en av de röstande. Denna person tar då bort handen från sin bricka och visar sin röst. Seriens gömda kort visas också upp.

#### 1/ Röstningen säger "ingen bluff"

- Spelaren som har lagt serien (oavsett om hen har bluffat eller inte) flyttar sin pjäs med antalet rutor som motsvarar antalet kort i sin serie (om hen har lagt 3 kort, går hen fram 3 rutor, etc.).
- Den som röstade flyttar inte sin pjäs.
- Kortet i serien tas ur spelet och läggs med framsidan synlig på motsvarande rutor på spelplanen.

Sedan är det nästa spelares tur att spela.

#### 2/ Röstningen säger "bluff" fast spelaren inte har bluffat

- Spelaren som har lagt serien flyttar sin pjäs med antalet rutor som motsvarar antalet kort i sin serie (om hen har lagt 3 kort, går hen fram 3 rutor, etc.).
- Den som röstade och felaktigt anklagade spelaren flyttar sin spelpjäsa 2 steg bakåt.
- Kortet i serien tas ur spelet och läggs med framsidan synlig på motsvarande rutor på spelplanen.

Sedan är det nästa spelares tur att spela.

#### 3/ Röstningen säger "bluff" och spelaren har bluffat

- Spelaren som lade ut serien tar upp korten på handen igen och hens pjäs rör sig inte.
- Den som röstade och avslöjade bluffen flyttar fram sin pjäs med antalet rutor som motsvarar antalet kort i serien som lades upp.

Sedan är det nästa spelares tur att spela.

### Ta bort ett kort från sitt spel:

- Om spelaren inte lägger en serie, måste hen kasta ett av korten som hen har på handen och placera det med framsidan upp på motsvarande kortplats på spelplanen.

Om spelaren har färre än 5 kort på handen gör hen inte sig av med något kort under denna spelrunda.

Sedan är det nästa spelares tur att spela.

**OBS:** om det inte finns fler kort i korthögen tar man alla kort som tagits ur spelet, blandar dem, och lägger dem i en hög med framsidan dold för att bilda en ny korthög.

### **"Alle man ombord!":**

En spelare kan även bestämma sig för att göra en "kapning". Han ägnar hela sin tid åt den här handlingen och kan inte dra ett nytt kort, lägga ut en serie eller kassera kort under denna spelrunda.

Man måste ha ett piratkort för att kunna göra en kapning.

Spelaren lägger ett piratkort på spelplanen och säger med hög röst: "Alle man ombord!". Han utser sedan en spelare som måste befinna sig framför honom i spelet (till exempel den spelare som leder) och tar 3 av dennes kort, som han väljer slumpmässigt och placerar dem sedan på handen.

Piratkortet tas ur spelet och läggs med framsidan synlig på motsvarande ruta på spelplanen.

Sedan är det nästa spelares tur att spela.

**OBS:** spelaren som leder spelet kan inte göra en kapning.

### **Spelets slut:**

När en spelare når en av de två "Skattkamarö"-rutorna stannar hens spelpjäs på den här rutan och brickan som finns där vänds: om skatten finns där vinner spelaren spelomgången!

Om brickan med skatten ligger på den andra målrutan försöker alla spelare att nå den först.

**Den som lyckas vinner spelomgången!**

**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**.

# Bluff Pirate



DJ08417

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.  
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças  
de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen Varning.  
Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие  
части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)  
Made in China – Designed in France